

39

DOCMA

2|11

Deutschland
9,90 €

Photoshop für Kreative

DOCMA

JETZT MIT
PHOTOSHOP-TIPPS
GELD VERDIENEN

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

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

MOIRÉ-EFFEKT

Mit einer speziellen Technik
störendes Moiré einfach und
schnell übermalen (S. 50)

FOOD- LANDSCHAFTEN

Mega-Composing für 50 Meter
langes Panorama (S. 20)

FARBLOOKS

Wie man schon bei der Raw-
Entwicklung individuelle
Farblooks erzeugt (S. 86)

PHOTOSHOP SECRETS

Zwei Profis demonstrieren, wie Sie sich
die Bildbearbeitungspraxis einfacher
machen können (S. 60)

10 SEITEN PREMIUM-WORKSHOP



KOMPLEXE MONTAGEN

Alle Schritte: Planen, Material
beschaffen, Ausarbeiten (S. 29)

DOCMA AWARD KARIKATUREN

Alle Fakten und Details
zum Wettbewerb 2011
plus Tutorials zum Thema
(S. 107, 110, 112 & Freeload-Video)

84

Seiten

WORKSHOPS TIPPS & TRICKS

GESICHTSZÜGE VERSTÄRKEN

über eine Stunde
Gratis-Video

• PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE • PROJEKTE •

66243

02

196624 309905

4

196624 309905

196624 309905

196624 309905

196624 309905

196624 309905

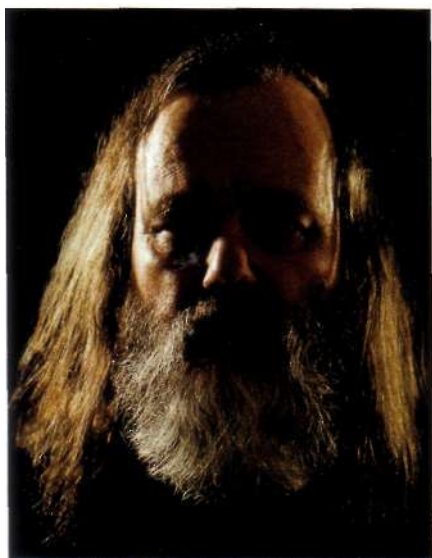
196624 309905

Kunstprojekt
Gigapixel-FotosFotoprojekt
Antike PorträtsWerbeprojekt
ReadybankStorytelling-Projekt
Playmobil

FREELOADS

500+ Pinselspitzen
130+ Photoshop-Aktionen
100+ Texturen
20+ Schriftfonts u.v.m.

SUPER-RESOLUTION: Ungeahnte Detailfülle herausarbeiten (S. 80)



DOCMA-Award, Neid-Debatte und 94-Euro-Wein

Findet der DOCMA Award 2011 zum Thema der *Digitalen Karikaturen* noch statt?", fragt Thomas Rudat. „Ich weiß um die Insolvenz Ihres früheren Verlages im letzten Jahr und könnte es gut verstehen, wenn Sie die Organisation des Awards für 2011 aussetzen sollten. Schließlich gibt es im Moment Wichtigeres zu erledigen.“

Um ehrlich zu sein: Ich stand dicht davor, genau das zu tun. In den letzten Monaten gab es so viel Verwaltungskram, dass uns die Zeit, die wir uns fürs Verfassen der Artikel genommen haben, fast schon wie Luxus vorkam. Und dann auch noch einen neuen Wettbewerb vorbereiten? Wegen der Verschiebung des vorigen Ausstellungstermins war ja ohnehin alles aus dem gewohnten Rhythmus geraten. Fällt es da überhaupt auf, wenn es mal keinen Award gibt?

Aber mein Kollege Christoph Künne meinte, der müsse sein. Das Museum rief an und fragte nach, ob alles zum nun fixierten Ausstellungstermin klappe. Vor allem dachte ich an unsere Leserinnen und Leser, die womöglich seit Monaten vor ihren Monitoren sitzen und Karikaturen malen, zeichnen oder verbiegen. Also: Augen zu und durch!

Auf Seite 110 finden Sie die aktuellen Nachrichten zum Award, erste Prämien, Einsendeschluss und Ausstellungstermin, vor allem aber eine große Auswahl von Porträts, die Sie herunterladen und - natürlich nur für den Wettbewerb - verwenden dürfen. An dieser Stelle unseren ganz herzlichen Dank an Hermann Heibel, der diese Fotos zur Verfügung gestellt hat. Von allen angesprochenen Fotografen, Agenturen und Redaktionen war er der einzige, der zugesagt hat.

(Nur am Rande, falls es Sie interessieren sollte: Im Zuge der Pleite unseres früheren Verlages hat der Insolvenzverwalter unsere Forderung nach Berücksichtigung Ihrer vom Verlag einkassierten und versenkten

Abonnentenzahlungen abgelehnt - jener sechsstelligen Summe, für die wir nun persönlich aufkommen, damit Sie diese Hefte erhalten. Dass wir das tun, gilt als unser Privatvergnügen; da wir juristisch nicht dazu verpflichtet sind, können wir daraus keine Forderungen ableiten. Die Kohle ist also weg. Das ist nicht wie bei einer Bank, der die Regierung bei drohender Insolvenz mit unseren Steuergeldern unter die Arme greift, damit sich die Banker nach einem Jahr die Taschen wieder mit Millionen-Boni vollstopfen können. Die Politiker gucken ganz böse.)

Kommen wir über die Bundesregierung mit einem kleinen Umweg zurück zum Award: Stellen Sie sich vor, ein geheimnisvoller Sponsor des DOCMA-Wettbewerbs ließe eine richtig fette Summe als Hauptgewinn springen. Stellen Sie sich vor, die Geldgier hätte mich gepackt und ich würde nach einem Weg suchen, selbst an diesen Schatz zu gelangen, indem ich unter Pseudonym das allertollste Bild einsende. Und um ganz sicher zu gehen, würde ich die Teilnahmebedingungen ändern: Sie dürfen nur Photo-shop Elements, GIMP oder dergleichen verwenden. Ich unterschreibe das auch, setze aber heimlich Photoshop und Cinema4D ein. Ziemlich unfair, oder?

Was soll diese Geschichte? Kürzlich war in knappen Pressemeldungen zu lesen, der Rechnungshof habe bemängelt, dass 2009 bei den schwarz-gelben Koalitionsverhandlungen für die neue Bundesregierung allzu unverschämt auf Kosten der Steuerzahler geprasst wurde. Die CDU hatte zum Machtgeschachere in die Berliner Landesvertretung von Nordrhein-Westfalen eingeladen und den Parteivertretern edelsten Wein zu einem Preis von bis zu 94 Euro pro Flasche serviert; 85 Euro kostete sie im Durchschnitt. Bezahlen wollte die Partei hinterher aber nur 30 Euro

pro Flasche - der Rest blieb an den NRW-Steuerzahlern hängen. Es geht weniger um diese 6400 Euro; angesichts von Billionen-Schulden ein Tropfen auf den heißen Stein. Es geht um das Selbstverständnis der Politiker. Wann haben Sie - auf eigene Kosten - zum letzten Mal eine 94-Euro-Weinflasche geköpft?

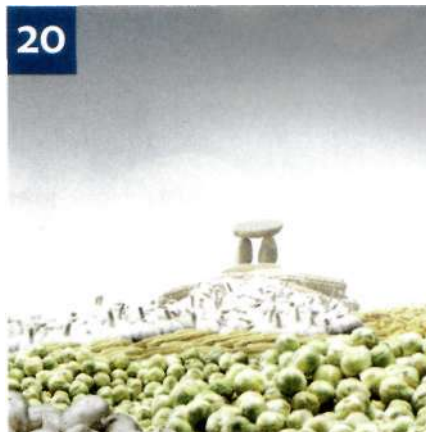
Das sind dieselben Leute, die sich anmaßen, darüber zu urteilen, wie hoch der Hartz-IV-Satz sein soll, und die gerade beschlossen haben, dass Alkoholika nicht mehr dazugehören. Selten traf die Redewendung „Wasser predigen - Wein trinken“ genauer zu. Sind das die immer wieder beschworenen „christlichen Werte“? Zuvor hatte FDP-Chef Westerwelle in Bezug auf die Hartz-IV-Diskussion öffentlich verkündet, sie trage sozialistische Züge, und er warnte: „Wer dem Volke anstrengungslosen Wohlstand verspricht, lädt zu spät-römischer Dekadenz ein.“ Als Außenminister muss er nicht wissen, dass das weströmische Reich - unter anderem - an der Dekadenz der Herrschenden zugrunde gegangen ist, nicht wegen des anstrengungslosen Wohlstands seiner Sklaven, Bauern und Handwerker. Ein prächtiges Award-Motiv!

Ja, die leidige Neid-Debatte; wer's bei uns zu was gebracht hat, muss die Mäkeleien der Zukurzgekommenen ertragen. Warum sollten Hartz-IV-Empfänger auf Leute neidisch sein, die auf Kosten der Steuerzahler 94-Euro-Wein schlürfen? Ihre 364-Euro-Unterstützung reicht schließlich aus, um selbst fast vier Flaschen davon pro Monat am Kiosk zu kaufen. Ich musste bei dieser Meldung an den Satz des Malers Max Liebermann von 1933 denken: „Ich kann gar nicht so viel fressen, wie ich kotzen möchte.“ Wie schon Königin Marie Antoinette am Vorabend der Französischen Revolution sagte: „Wenn das Volk kein Brot hat, soll es halt Kuchen essen.“ Am Ende ließ sie das ziemlich kopflos dastehen.

Joachim Künne

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 13. April 2011



REPORTAGEN

16

Instant-Kredit

Für die Readybank hat die Hamburger Postproduction-Firma IMAGEREFINERY eine aufwendige Kampagne umgesetzt.

20

Nachhaltige Landschaft

Eine Landschaft aus Lebensmitteln - das war die erste Idee des Düsseldorfer Food-Fotografen Uwe Ziss. Herausgekommen ist schließlich ein 50 Meter langes Panorama.

28

Perücken und Perspektiven

Stülpt man einem Model digital eine Lagerfeldsche Perücke über, sollte die wenigstens passen. Ähnliches gilt für Steckdosen in einem Studio-blitz-Koffer. Das könnte uns nie passieren...

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

29

PREMIUM-WORKSHOP

Erschaffung der Welt 2.0

In unserem Premiumworkshop zeigt Uli Staiger, wie Sie eine fantastische Szene kreieren. Dabei erklärt er nicht in erster Linie, wie man den jeweils nächsten Schritt setzt, sondern warum man das tut.

42

Schräge Spiegelungen

Worauf beim Konstruieren von Reflexionen schräg aufgenommener Objekte zu achten ist, erklärt Doc Baumann an praktischen Beispielen.

48

Photoshop-Sprechstunde

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

56

Marmorpapier digital

Marmorpapier entsteht unter Anwendung traditioneller kunsthandwerklicher Techniken. Doch solche Formen lassen sich mit wenigen Arbeitsschritten auch digital in Photoshop realisieren.

60

Photoshop-Secrets

Ungewöhnliche Effekte von Calvin Hollywood und Olaf Giermann

64

In Holz graviert

So schnitzen Sie in Photoshop Text in einen Baum.

66

Mit Smart-Objekten arbeiten

Smart-Objekte helfen auch bei Korrekturen im Raw-Modus; auch Smartfilter haben viel zu bieten

68

Malfilter

Im zweiten Teil unseres Filter-ABCs erklärt Ihnen Olaf Giermann Photoshops Malfilter.

EXTENDED

72

Marmorpapier in Painter

Doc Baumann demonstriert, wie man Corel Painter zum Herstellen von Marmorpapier einsetzt.

74

Digitaler Bevölkerungszuwachs

Uli Staiger zeigt Ihnen, wie man größere Menschenmassen zur Bevölkerung digitaler Landschaften mit Cinema 4D generiert.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter
www.docma.info/8809.html



56



112



103



98



118

80 Ungeahnte Detailfülle

"Super Resolution" ist eine Methode, mit der sich aus Bildserien verborgene Details herausarbeiten lassen. Tilo Gockel führt vor, wie das geht.

82 Art-"Deko"- Weniger ist mehr

Im Fotobuch-Workshop von Eva Ruhland geht es diesmal um die Anreicherung eines Layouts mit dekorativen Elementen.

86 Teilweise getont

Was das Bedienfeld „Teiltonungen“ von Lightroom 3 zu bieten hat, erklärt Eric Berger.

PROJEKTE

90 Historische Porträtkunst

Christoph Künne begibt sich auf eine fotoästhetische Spurensuche in die 20er Jahre des letzten Jahrhunderts.

94 Close to Cairo

Der Fotograf Eric Strelow befasst sich mit dem Verhältnis vom Menschen zur Stadt. Wir stellen ein Projekt vor, für das er in Kairo Hochhäuser in Gigapixelauflösung fotografierte.

98 Düstere Gestalten

Die Idee einer sehr finsternen Bildsprache war Grundlage eines Fotoprojekts von Cora und Georg Banek.

103 Schillers playmobiler Taucher

Respektlos und liebevoll ist die Fassung von Schillers Ballade „Der Taucher“, die Volker Herzberg mit Playmobil-Belegschaft bebildert hat.

107 Digitale Karikatur

Thema des diesjährigen DOCMA-Awards sind digitale Karikaturen. Wie eine solche Karikatur aussehen könnte, zeigt Calvin Hollywood.

DOCMATISCHES

110 DOCMA-Award

Machen Sie mit! Inzwischen stehen Einsendeschluss, Ausstellung und die ersten Gewinnprämien fest.

112 Ins Bild geschlichen

Auch das könnte eine Anregung zum diesjährigen DOCMA Award sein: Köpfe von Prominenten, digital in Gemälden eingefügt, die einen Bezug zu deren öffentlichem Image aufzeigen.

114 Photoshop-Rätsel

Hier finden Sie Lösungen zu unserem Frost-und-Schnee-Rätsel, und als neue Aufgabe die unregelmäßige Verteilung von Flecken.

116 Contest

Das Thema, zu dem DOCMA-Leser diesmal ihre Bilder eingesandt haben, waren echte oder künstlich hinzugefügte Blendenflecke.

118 Digital Art Masters

50 Künstler der zwei- oder dreidimensionalen Digitalkunst stellen in diesem umfangreichen Band ihre Werke vor und geben am Beispiel eines Projektes Einblick in ihre Arbeitsweise. Wir haben einige Werke ausgewählt, um ihr Entstehen nachzuvollziehen.

125 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.

128 Freeloads

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



Highlights auf *DOCMA.info*



HD-Sucher für Kamera-Filmer
www.docma.info/8752.html



Profi-Kamera-App für's iPhone
www.docma.info/8870.html



FotoTV-Film des Monats
www.docma.info/8816.html



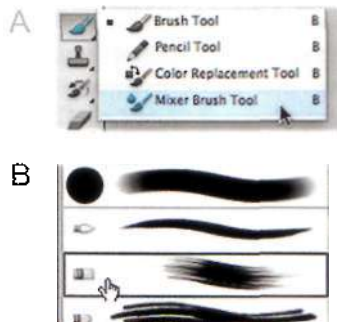
200 Gratis-Effekte für Photoshop
www.docma.info/8580.html



Photoshop Convention 2010
www.docma.info/8697.html



**Forum für ambitionierte
Hobbyfotografen**
www.docma.info/8825.html



Wacom-Tipp
www.docma.info/8886.html



Intensivkurs: Automatisierung
www.docma.info/8841.html

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Einzelheftbestellungen und Abos:

NEU!
Interabo GmbH, Leserservice DOCMA
Düsternstraße 1, 20355 Hamburg
Tel.: 030 - 61 10 52 - 806 (Fax: -807)
E-Mail: docma@interabo.de | Web-Bestellungen auch beim
Onlineshop unter www.docma.info
Jahresabo: €51,60 (Inland), €59,40 (Ausland),
SFR 112,60 (Schweiz), €63,60 (Luftpost/Übersee)
Studentenabo: €42,- (Inland), €49,50 (Ausland), SFR 91,20 (Schweiz)

Redaktionskontakt

Dr. Gabriele Hofmann-Maibaum
Hermannstr.411 55286 Wörrstadt
E-Mail: redaktion@docma.info

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Georg Banek, Eric Berger, Olaf Giermann, Tilo Gockel,
Volker Herzberg, Calvin Hollywood, Barbara Luef, Eva
Ruhland, Matthias Petri, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Konstantin Aal, Doc Baumann, Georg Banek, Eric
Berger, Egor Erchov, Martin Fischer, Fotolia: Azaliya:
Olaf Giermann, Sven Glage, Tilo Gockel, Hermann
Heibel, Calvin Hollywood, Imagerefinery, Christoph
Künne, Udo Lehmann, Reinhold Löffler, Barbara Luef,
Eva Ruhland, Daniel Schmitz, Martin Siebenbrunner,
Paul Stevenson, Eric Strelow, Subhash, Robert Tober,
Uwe Ziss

Titelbildmotiv

Calvin Hollywood

Verlag

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

Druck

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

Vertrieb

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

Anzeigen

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

Online-Auftritt www.docma.info

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

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

News



A3+-Fotodrucker für Profis

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Kompaktes Reisezoomobjektiv

Tamron hat ein überarbeitetes 18-270 mm-Zoom mit neu entwickeltem Piezo-Ultraschallmotor für APS-C-Kameras angekündigt.

Der markanteste Unterschied des neuen Objektivs mit der Bezeichnung 18-270mm F/3.5-6.3 Di II VC PDZ (B008) gegenüber dem Vorgängermodell ist die leichtere und kompaktere Bauweise, die hauptsächlich durch den neu entwickelten Piezo-Ultraschallmotor ermöglicht wird. Der Filterdurchmesser wurde von 72 mm auf 62 mm verkleinert, und die gesamte Größe im Vergleich zum Vorgängermodell (B003) nochmals um 24% geschrumpft. Dadurch reduzierte sich auch das Gewicht deutlich - von 550 Gramm auf 450 Gramm. Außerdem hat Tamron den Bildstabilisator überarbeitet, um die Effektivität zu verbessern und kleinere Objektivmaße zu erreichen. Das kompakte Reisezoom deckt nicht nur einen großen Brennweitenbereich - vom Weitwinkel für Landschaftsaufnahmen bis zum Tele für Close-Ups - ab, sondern ermöglicht mit einem Abbildungsmaßstab von 1:3,8 auch leichte Makrofotografie. Die kürzeste Einstellentfernung liegt bei 49 cm. Zunächst wird das Objektiv zu einem empfohlenen Preis von 859 Euro nur mit Anschlüssen für Canon- und Nikon-Kameras ausgeliefert, später auch für Sony-Kameras - dann allerdings ohne VC-Bildstabilisator, da Sonys digitale Spiegelreflexkameras mit einem internen Bildstabilisator ausgestattet sind. Entsprechend fehlt das „VC“ in der Objektiv-Bezeichnung. www.docma.info/8734.html



Leaf erweitert Aptus-II-Serie

Mit dem Aptus II 12 und dem Aptus II 12 R hat Leaf zwei weitere digitale Kamerarückteile im Programm, die mit den meisten Mittelformat- und Großbildkameras wie Phase One 645DF, Mamiya 645DF, AF-Kameras, den meisten Hasselblad V-Modellen sowie bestimmten großformatigen Kameras über Adapter kompatibel sind. Mit 80 MP bieten sie derzeit die höchste Auflösung der Aptus II-Serie. Das Modell mit dem Zusatz „R“ besitzt einen Rotationssensor, der den schnellen und unkomplizierten Wechsel zwischen Quer- und Hochformat erlaubt. Wie alle Modelle der Aptus-II-Serie kann die Bedienung und Bildkontrolle über den 6 x 7 cm großen LCD-Touchscreen erfolgen. Das Leaf Aptus II 12/12R kostet circa 28 500 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/8784.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Olympus PEN E-PL2 mit Bluetooth-Option

Olympus hat mit der E-PL2 eine weitere Kamera der digitalen PEN-Serie im Programm. Das neue Modell ist mit einem von 2,7 auf 3 Zoll Diagonale erweiterten Display sowie einem Einstellrad (Live Wheel) für eine einfachere Navigation ausgestattet. Wie bisher verfügt die Kamera über einen 12,3 Megapixel-Sensor mit 17,3 x 13 mm Fache, Live View, einen sensorbasierten Bildstabilisator, einen Staubschutzfilter sowie einen eingebauten Blitz. Die Empfindlichkeit ist von ISO 200 - 6400 einstellbar, die Verschlusszeiten reichen von 1/4000-60 Sekunden. Bei Serienbildaufnahmen schafft die Kamera drei Bilder pro Sekunde. Die Kompatibilität mit dem 3D-XC-Standard sorgt für genügend Speicherplatz zum HD-Filmen. Wie das Vorgängermodell ist auch die E-PL2 mit dem Live Guide ausgestattet, der weniger versierte Fotografen bei der Wahl der richtigen Einstellungen unterstützen soll. Dieser funktioniert jetzt auch im Video-Modus. Für experimentierfreudige Fotografen bietet die Kamera sechs integrierte Art-Filter, die sowohl auf Bilder als auch Videoaufnahmen angewendet werden können. Über den Accessory Port 2 lässt sich eine ständig wachsende Anzahl an Zubehör mit der E-PL2 verbinden, darunter die neue „PEN-PAL“-Einheit. Diese ermöglicht die drahtlose Übertragung via Bluetooth und bietet Speicherplatz für circa 2600 Bilder. Die E-PL2 ist in drei verschiedenen Kits zu Preisen ab 600 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8805.html

Zusatzmonitor für Systemkameras und Camcorder

Sony hat einen **verstellbaren Erweiterungsmonitor** mit fünf Zoll Diagonale für Systemkameras und Camcorder mit HDMI-Anschluss angekündigt. Der Ansteckmonitor CLM-V55 im 15:9-Format bietet WVGA-Auflösung mit 800 x 480 Bildpunkten. Die Gelenke der Halterung erlauben es, den Monitor zu kippen (+/-90 Grad) oder zu drehen (+/-180 Grad). Am interessantesten dürfte das Display für die Motivkontrolle bei der Videoaufnahme sein. Es bringt mit seiner Zoomfunktion aber auch Vorteile beim Fotografieren, zudem ist es eine Hilfe bei Aufnahmen aus ungewöhnlichen Perspektiven. Während des Filmens lassen sich die manuelle Scharfstellung und Farbsättigung der Videoaufnahme kontrollieren. Dank eines in den Monitor integrierten Mono-Lautsprechers eignet sich der CLM-V55 auch, um gespeicherte Filme wiederzugeben oder vorzuführen. Tonaufnahmen können per Kopfhörer überwacht werden. Alle Anwendungen und Einstellungen lassen sich über ein direkt am Monitor angebrachtes Bedienrad steuern. Der CLM-V55 ist nicht nur für viele Systemkameras sowie Camcorder von Sony geeignet, sondern auch für Kameras anderer Hersteller. Der Zusatzmonitor soll ab März 2011 für 400 Euro in den Handel kommen. Mehr dazu unter www.docma.info/8831.html



FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



CAMERA OBSCURA #17
PDF-Magazin für Fotografie
<http://cameraobscura.ro>



DIGITALTEMPLE MAGAZINE #10
Flash-Magazin für Design, Kunst & Lifestyle
<http://www.digital-temple.com>



REVOLUTION ART MAGAZINE #27
PDF-Magazin für Grafik, Fotografie, Video
<http://www.revolutionartmagazine.com>

FIRMWARE-UPDATES

Canon hat mit der Firmware 1.2.3 bei der EOS 7D Fehler in Verbindung mit dem Transmitter ST-E2 bei der Einstellung „automatische Abschaltung“ und den Makro-Ringleuchten MR-14EX und MT24-EX mit der Option „Fernaufnahme“ behoben. **Die Sony a900 und a850** haben mit der Firmware 2.00 erweiterte Optionen für Belichtungskorrekturen und Belichtungsreihen erhalten. Zudem kann nun auch in allen Modi ohne angeschlossenes Objektiv fotografiert werden. Der Autofokus soll jetzt präziser und schneller arbeiten



Funkauslöser für den Überblick

Der irische Anbieter Hähnel hat einen Funk-Fernauslöser für den Blitzschuh vorgestellt, der nicht nur das Live-View-Bild einer Kamera auf das dazu gehörige 3,5-Zoll-Display überträgt, sondern auch eine eigene Ansicht der Szene. Diese wird durch eine im Sendemodul integrierte Minikamera ermöglicht und soll gewährleisten, dass der Fotograf aus einer Entfernung von bis zu 60 Metern den Auslöser im richtigen Moment drückt, indem er auf dem Display des Auslösers einen deutlich größeren Ausschnitt überblicken kann.



Dabei ist der Wechsel zur Live-View-Ansicht der Kamera jederzeit möglich. Der Sender wird über eine Cinch-Buchse mit dem AV-Ausgang einer DSLR mit Live-View verbunden. Bei Spiegelreflexkameras ohne AV-Ausgang bzw. Live-View liefert die im Sender befindliche CMOS-Kamera mit 35 mm Brennweite die Voransicht der Aufnahme. Darüber hinaus können im Hähnel Inspire bis zu 99 Aufnahmen gespeichert werden. Der Empfänger lässt sich mit bis zu vier Sendemodulen koppeln. Dabei kann man zwischen den einzelnen Sendern umschalten und die entsprechend angewählte Kamera auslösen. Der Inspire-Funkauslöser ist für digitale Spiegelreflexkameras von Canon, Pentax, Samsung und Nikon erhältlich und kostet circa 250 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/8721.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



30-Zöller für Kreative

NEC Display Solutions stellt den 23-, 24- und 27-Zoll-Displays der professionellen PA-Serie einen Breitbild-Monitor mit 30 Zoll Diagonale und einer maximalen Auflösung von 2 560 x 1 600 Bildpunkten zur Seite. Der MultiSync PA301W basiert wie die anderen Vertreter der PA-Serie auf einem 10 Bit P-IPS-Panel mit hoher Blickwinkelstabilität und deckt laut Hersteller 107 % des Adobe-RGB-Farbraums ab. Er verfügt über eine eingebaute 14 Bit-LUT für detailreiche Farbproduktion sowie eine 3D-LUT für eine präzise Farbraumemulation. Um eine gleichmäßige und stabile Helligkeit sowie einen konstanten Weißpunkt über die gesamte Lebensdauer zu gewährleisten, ist auch dieses Modell mit der „Backlight Ageing Correction“ ausgestattet. Mittels Bild-in-Bild-Funktion können gleichzeitig mehrere Programmfenster oder Video-Feeds nebeneinander dargestellt werden. Das neue Modell verfügt über eine Pivot-Funktion, so dass auch im Hochformat gearbeitet werden kann, sofern die Grafikkarte dies unterstützt. Je zwei Display-Port- und DVI-D-Schnittstellen sorgen für zukunftssichere Anschlussmöglichkeiten. Der integrierte programmierbare USB-Hub ermöglicht die Steuerung von zwei Computern mit nur einer Maus und Tastatur. Der NEC MultiSync PA301 ist zum empfohlenen Verkaufspreis von 2259 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8725.html



Computerunabhängiger „Allround-Scanner“

Der Foto-Spezialist reflecta ergänzt die IMAGEBOX-Serie um einen CMOS-Scanner mit LED-Beleuchtung für Filmstreifen, gerahmte Dias und Papierfotos bis maximal 10 x 15 cm. Die IMAGEBOX LCD9 bietet bei Dias und Negativen eine optische Auflösung von 2400 dpi bzw. 9 Megapixeln, Fotos werden mit 560 dpi digitalisiert. Die Scan-Zeit beträgt circa eine Sekunde pro Bild, unabhängig von der Vorlagengröße. Die Farbtiefe wird mit 30 Bit, der Dichteumfang mit 3.0 Dmax. angegeben. Das Gerät verfügt über ein LCD-Display mit 2,7 Zoll Diagonale, auf dem die Scan-Ergebnisse unmittelbar überprüft werden können. Als Datenspeicher kommen SD- und SDHC-Karten zum Einsatz. Die IMAGEBOX LCD9 ist zum empfohlenen Verkaufspreis von 219 Euro im Handel erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8719.html



Firefly Beauty
Box FBO 65

Lichtformer für Strobisten

Die **Firefly Beauty Box FBO 50** von Aurora Lite Sank hat Zuwachs bekommen. Neu im Sortiment sind die größere Version **FBO 65** und das **Strip Light FBS 2560**. Die Lichtformer für den Kompaktblitz sind besonders für das Fotografieren mit entfesselten Systemblitzen geeignet, wenn die Vorteile einer Softbox genutzt werden sollen. Das Handling verhält sich beim Auf- und Abbau wie ein Reflexschirm. Im Frontdiffusor ist auf der Innenseite ein silberner Reflektor (optional in Gold) eingenäht. Dieser hat die Aufgabe, den Hauptanteil des Lichts des Blitzes wieder zurück

Firefly Strip Box
FBS 2560



in die Box zu werfen, um eine ausgewogenere Ausleuchtung zu erhalten. Die bewegliche Halterung ist drehbar, was besonders dem Strip Light FBS 2560 zugute kommt. Adapter und Haltewinkel sind aus Aluminium. Der Firefly - auf Deutsch Glühwürmchen - ist zu fast allen Aufsteckblitzen kompatibel. Zum Lieferumfang gehört eine Halterung für den Systemblitz mit Stativaufnahme und eine Transporttasche. Beide Aurora Lichtformer sind bei der Tanala Foto GmbH erhältlich - die Firefly Beauty Box FBO 65 für 119 Euro und das Strip Light FBS 2560 für 99 Euro. www.docma.info/8713.html

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



Elisabeth Berkley

1. MMK FRANKFURT
Mit „**The Lucid Evidence**“ präsentiert das Museum für Moderne Kunst bis zum 25.4.2011 Werke seiner Sammlung für internationale Gegenwartsfotografie aus den späten 50er Jahren bis heute.
www.mmk-frankfurt.de



Viggo Mortensen, Los Angeles, 2002

2. DEICHTORHALLEN
Die rund 100 Werke umfassende Ausstellung „Traummänner“ zeigt bis zum 22.5.2011 Männer aus verschiedenen Blickwinkeln - stark, schwach, sexy - abgelichtet von der Elite internationaler Modelfotografen.
www.deichtorhallen.de



Belucci, Monte Carlo, 2001

3. KUNSTHAUS APOLDA
Mit der Ausstellung „Helmut Newton - Werke aus dem Museum der Moderne Salzburg - Leihgabe der Sammlung MAP“ zeigt das Kunsthhaus Apolda Avantgarde bis zum 27.3.2011 einen repräsentativen Querschnitt durch das künstlerische Werk Helmut Newtons.
www.kunsthhausapolda.de

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOW-HOW FÜR OHR UND AUGE MIT 20% RABATT ÜBER DOCMA.INFO



1. FOTOMONTAGE
Szenen nachträglich erschaffen
In diesem Video-Tutorial zeigt Uwe Braunschweig, wie er nachträglich eine bestimmte Kulisse in ein Bild einarbeitet, weil diese beim Shooting nicht realisierbar war, und seine Fotomontage „Haunted“ entsteht.

2. INDESIGN
Mit InDesign auf's iPad
Marc Oliver Thoma erklärt, welche e-Publishing-Lösungen es gibt, worin diese sich unterscheiden und was die Adobe Digital Publishing Suite auszeichnet.

@ Die Videoworkshops gibt es unter
www.docma.info/4964.html

Soft WARE

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



Capture One 6

Phase One hat eine neue Version der Raw-Software Capture One Pro, die abgespeckte Version Capture One Express und eine iPhone/iPad-App veröffentlicht.

Capture One 6 konvertiert Raw-Daten von professionellen Mittelformat-Kamerasystemen und mehr als 170 verschiedenen Digitalkameras. Es bietet Funktionen für die Organisation und Bildbearbeitung sowie für das Verteilen und Drucken von Fotos. Die neue Version erlaubt das nicht-destruktive Bearbeiten ausgewählter Bildbereiche und das exakte Anpassen der Farbkanäle bei der Konvertierung in Graustufen, um Tönungseffekte zu erzielen. Darüber hinaus bringt es eine Funktion zur Korrektur perspektivischer Verzerrungen und neue Möglichkeiten der Druckausgabe-Steuerung mit. Die vereinfachte Basisversion mit dem Namen Capture One Express teilt mit Capture One Pro 6 viele neue Funktionen. Beide Versionen unterstützen unter anderem den Import und die Wiedergabe von Filmen und bieten eine mit Filtern eingrenzende Bildsuche, eine erweiterte, Platzhalter-basierte Dateibenennung sowie die native 64-Bit-Unterstützung und GPU-Beschleunigung für mehr Leistung. Ebenfalls neu ist eine kostenlose App namens „Capture Pilot“ für iPad, iPhone und iPod Touch, mit der man während des Fotografierens die aufgenommenen Bilder in hoher Auflösung und vergrößerter Darstellung kontrollieren kann. Capture One 6 Pro kostet 374 Euro, die Basisversion gibt es für 124 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/8707.html



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



Perfect Photo Suite 5.5

OnOne Software hat eine neue Version seines Bildbearbeitungspaketes Plug-In-Suite 5 veröffentlicht. Der Nachfolger bekommt neben dem neuen Namen „Perfect Photo Suite 5.5“ mehr Unabhängigkeit von Photoshop, aber auch eine bessere Kompatibilität mit Photoshop CS5. Ergänzt wurde das Paket um das neue Lightroom- und Aperture-Plug-In Perfect Layers 1. Darüber hinaus gibt es viele Detailverbesserungen in Einzelkomponenten. Mit dem neuen Perfect Resize 7 erhielt das Paket die nächste Generation von Genuine Fractals, das doppelt so schnell arbeiten soll wie bisher. Es kann jetzt auch in Lightroom und Aperture eingesetzt werden. Die Perfect Photo Suite 5.5 gibt es für Mac OS X (ab 10.5) und Windows (ab XP) zum Preis von 459 Euro bzw. als Upgrade für 180 Euro. Das Update von Version 5.0 ist kostenlos. Mehr dazu unter www.docma.info/8803.html



Mehr Raw-Unterstützung

Adobe hat Lightroom 3.3 und Camera Raw 6.3 sowie eine neue Version des Downloaders für Objektivprofile veröffentlicht. Die Updates erweitern die Rohdaten-Unterstützung um 15 neue Kameramodelle, darunter die Nikon D7000 und die Canon PowerShot S95 sowie Objektivprofile für mehr als 60 neue Objektive von Nikon, Canon, Pentax und Sigma. Der Lens Profile Downloader, eine kostenfreie ergänzende Anwendung zu Lightroom 3, Photoshop CS5 und Camera Raw 6, gibt Anwendern die Möglichkeit, nach über 300 Objektivprofilen aus der Community zu suchen, diese herunterzuladen, zu bewerten und zu kommentieren. Fotografen können solche Profile mit dem Lens Profil Creator selbst erstellen. Mehr dazu unter www.docma.info/8723.html



Akvis Refocus

AKVIS hat mit Refocus eine für Mac OS X und Windows erhältliche Software zum Schärfen und zum Erzeugen selektiver Schärfe bzw. Unschärfe vorgestellt. Bilder können entweder global geschärft oder nur ein ausgewählter Teil davon in den Fokus gerückt werden. Zudem lassen sich angrenzende Bildbereiche in der Home Deluxe- und in der Business-Version zusätzlich weichzeichnen. Die Software ist in deutscher Sprache als eigenständige Anwendung sowie als Photoshop-Plug-In erhältlich. Je nach Version kostet Refocus 29, 39 oder 55 Euro. Registrierte Kunden von AKVIS Enhancer erhalten Refocus 1.0 kostenlos. www.docma.info/8372.html



Photoshop-Updates

Mit Updates auf Photoshop CS5 12.0.2 (Mac/Win) bzw. 12.0.3 (Win) hat Adobe eine Reihe kritischer Fehler in Photoshop CS5 behoben.

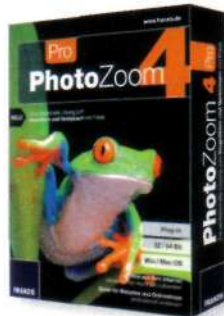
Neben potenziellen Sicherheitslücken und Performanceproblemen kam es unter anderem zu Abstürzen beim Öffnen von 3D-Ebenen, Abstürzen des Farbmoduls sowie Problemen beim Malen oder mit Schriften. Diese und andere Fehler sollen in den neuen Versionen nicht mehr auftreten. www.docma.info/8738.html

Photozoom 4

Die Bildskalierungssoftware

Photozoom Pro für Mac und Windows ist in der vierten Generation mit Multiprozessor- und 64-Bit-Unterstützung erschienen. Die Interpolationsmethode S-Spline Max wurde mit zusätzlichen Feinabstimmungsoptionen versehen

und verbessert, zudem verspricht Benvista die Minderung von Interpolationsartefakten, JPEG-Artefakten und Rauschen in den skalierten Bildern. Photozoom Pro 4 kann als Export- und Automatisieren-Plug-in mit Photoshop (32 und 64 Bit) oder als eigenständige Anwendung betrieben werden. Die PRO-Version kostet 169 Euro, die Classic-Version - ohne S-Spline Max-Methode und ohne CMYK-Unterstützung - 79 Euro. www.docma.info/8762.html



Spyder™

Lassen Sie die Welt Ihre Vision diskutieren, nicht Ihre Farben.

Einige werden Beifall klatschen, andere sich ratlos am Kopf kratzen. Kreativität ist immer Interpretationssache. Die Nuancen Ihrer Farben sollte es aber nie sein. Spyder setzt Ihre Vision korrekt um.

Besuchen Sie uns auf datacolor.com/spyder



SpyderCube™



Spyder3Elite™



Spyder3Print™

Web CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



1. MATT RAINWATERS, AUSTIN
www.mattrainwaters.com

3. CARSTEN WITTE, HAMBURG
www.carstenwitte.com

4. IAIN CRAWFORD
www.iaincrawford.com

5. TED SABARESE
www.fedsoborese.com

7. MARK MAWSON, SYDNEY/LONDON
www.markmawson.com

8. NICOLAS EVARISTE, FRANKREICH
<http://nicolas-evariste.fr>

9. BENNO KRAEHAHN, BERLIN
www.kraehahn.com


10. RYOHEI HASE, TOKYO
<http://ryoheihase.com>

DESIGNER

2. HEIKO KLUG, OBERHAUSEN
www.jesar-one.com

6. OLLI PEKKA, FINNLAND
www.ouiveoz.com





IMAGEREFINERY

IMAGEREFINERY existiert seit 2000 und versteht sich als kleine, aber feine Postproduktion mit Photo-shop- und CGI-Kompetenz. Sie hat ihren Sitz an der Großen Elbstraße mitten im Herzen des Hamburger Hafens.

Mehr Infos:
www.imagerefinery.de

Die Fotos stammen vom Hamburger Werbefotografen Sven Glage

Mehr Infos
www.karinabednorz.de

INSTANT-KREDIT

Für die Readybank hat die Hamburger Postproduktion IMAGEREFINERY eine aufwendige Kampagne umgesetzt. | **Christoph Künne**

Alles wird immer schneller, das merken nicht nur die Älteren unter uns: Die Mobilität, die technische Entwicklung, die Schnittfrequenz von Filmen und nicht zuletzt auch die Geschwindigkeit, in der Wünsche erfüllt werden wollen. Doch was tun, wenn man Wünsche, aber nicht genug Geld zu ihrer Erfüllung auf dem Konto hat? Richtig, man beantragt einen Verbraucherkredit. Doch wenn der Wunsch dringlich ist, will man nicht wochenlang warten, bis die Bank über die Kreditbewilligung entschieden hat. Man braucht also einen Sofortkredit. Diesem Bedürfnis entspricht nun die Readybank, eine Kreditbank der Sparkassengruppe, deren Claim das Thema auf den Punkt bringt: „Wünsche zum Mitnehmen“. Wie man eine solche Dienstleistung eindrucksvoll ins Bild setzt, haben sich die Kreativen bei der Werbeagentur Kolle Rebbe unter Federführung von Creative Director Sven Klohk ausgedacht. ▶



Fassadenkorrektur

Die klassizistischen Türen und Fenster mussten einer dunklen Fläche weichen, die eher an die Fassade einer Sparkassenfiliale erinnert als dieser prunkvolle Altbau. Die meiste Arbeit an der Gebäudefront bestand darin, das Mauerwerk innerhalb einer gewissen Perspektiven-„Toleranz“ zu begradigen.



Sparkassen-Logo

Bevor es seinen Platz in der Montage fand, war das Sparkassen-Logo ein Vektor-Objekt, das sich mit den 3D-Fähigkeiten von Photoshop-Extended schnell und vergleichsweise einfach extrudieren und schattieren ließ.

Das Boot

Das Boot stammt aus Hamburg. Es wurde dort auf einem Trailer fotografiert, farblich der neuen Umgebung angepasst, mit einem Streifen in der grünen Farbe der Readybank-Cl sportlich aufgewertet, am Cockpit verlängert und per handgemaltem Schatten, Scheibendurchsicht sowie Boden-Spiegelungen am Rumpf ins Bild integriert.

Finaler Farblock

Bis der finale sonnige, aber farbreduzierte und leicht artifizielle Look erreicht war, waren viele Einstellungsprozesse nötig. Im Grunde wurde hierbei jedes Bilddetail einer Prüfung unterzogen und im Vergleich zum Rest des Bildes hinsichtlich Helligkeit und Kontrast feinjustiert. Die obligatorische leichte Vignettierung durfte am Ende ebenso wenig fehlen wie digital erzeugtes Korn.



Begrünung

Inhalt des Briefings der Agentur war eine sommerliche Stimmung. Zu der gehören üppig grüne Bäume, die es allerdings zu der Zeit auch in Barcelona nicht gab. Hier musste IMAGEREFINERY der Natur mit CGI-Blättern und solchen aus eigenem Footage auf die Sprünge helfen.



Urbanisierung

Fotografiert wurde im unerwartet verregneten Barcelona. Um die gewünschte dramatische Bildstimmung zu erreichen, mussten alle Motive mit großem technischen Aufwand und viel Fingerspitzengefühl ausgeleuchtet werden. Zur Steigerung der gewünschten „Urbanität“ wurde die Straße zunächst um eine Fahrspur verbreitert und anschließend in der Ferne um ein paar großstädtische Hochhäuser ergänzt.

Dramatisches Licht

Ohne weitere Eingriffe in die Beleuchtung hätte die ganze Szenerie etwas zu undramatisch gewirkt. Allerdings sind diese starken Korrekturen des Himmels und der Kontraste in den Lichtern und Schatten nur ein Zwischenschritt zur Belebung des Bildes.



Der Kunde

Der Mann an der Leine war zunächst in Hamburg im hanseatisch blauen Hemd fotografiert worden, dieses mußte dann aber der Farbe der Readybank angepasst werden. Seinen Schatten konnte der Bildbearbeiter aus dem Originalbild herauslösen und im Motiv der Umgebung anpassen. ■



Das einzige Symbol menschlichen Wirkens in diesem Bild: Stonehenge aus Kartoffeln gebaut. In diesem Ausschnitt kann man auch die anderen Zutaten gut identifizieren: Mais, Rosenkohl und Knoblauchzehen.





NACHHALTIGE LANDSCHAFT

Eine Landschaft aus Lebensmitteln - das war die erste Idee des Düsseldorfer Food-Fotografen Uwe Ziss. Herausgekommen ist dann ein 50 Meter langes Panorama. | **Christoph Künne**

Am Anfang war es nur eine der typischen Ideen, wie sie Kreative im Urlaub entwickeln, wenn die Seele noch nicht so richtig baumeln will. Eine Landschaft, die im Stile Arcimboldos aus Lebensmitteln besteht - aber bitte realistischer. Herausgekommen ist am Ende ein Panorama, das man abschreiten kann. Eines, das die Tageszeiten ebenso berücksichtigt wie die Jahreszeiten und die Evolutionsgeschichte. Eine künstliche Welt voller Leben. Kurz gesagt: ein kühner Plan, der den ganzen Urlaub lang reifen konnte.

Die Motivation

Was bewegt aber nun einen Profi mit knappem Zeitbudget, so einen Monsterplan auch in die Tat umzusetzen?

"Neben der Faszination für das Thema wollte ich mit der Arbeit auch einen Beweis antreten", erklärt Uwe Ziss seine Motivation. „Immer wieder erlebe ich bei meinen Kunden, dass sie zur Qualitätssteigerung - wie sie sagen - auf Arbeitsteilung zwischen Fotografie und Postproduktion dringen. Schlussendlich kommen dann zusätzliche Kosten heraus und in deren Folge lange Honorardiskussionen. Doch vor allem fällt dem Kostendruck eines zum Opfer: die vermeintliche Qualitätsverbesserung. Vor diesem Hintergrund habe ich mein Montageprojekte

auch als Möglichkeit gesehen, den Kunden zu beweisen, dass ich als Fotograf Fotografie und Postproduktion auf höchstem Niveau verbinden kann."

Nun hätte man das sicher ebenso an einer weniger komplexen Bildthematik in überschaubaren Dimensionen vorführen können. „Sicher hätte, um das zu demonstrieren, auch eine kleine Motivserie genügt - mit einem Bruchteil der Produktionszeit. Doch ich sah hier die Gelegenheit, neben der technischen Demonstration auch mein Herzensthema ins Bild zu setzen, die Gestaltung der Natur durch den Menschen."

Herausgekommen ist dabei ein im Wortsinn organisches Werk. Ziss hat die Evolutionsgeschichte mit natürlichen Rohstoffen nachgebaut. Zum Einsatz kamen viele Tausend speziell für diesen Zweck angefertigte Foodfotos von so ziemlich allem, was wächst und roh oder verarbeitet essbar ist: Bäume aus Brot, Wälder aus Brokkoli, Schmetterlinge aus Melonen und Tomaten, Steine aus Linsen und Brötchen, Krokodile aus Wirsingkohl, Eisbären aus Speiseeis oder Vögel mit Chicoree-Federn.

Das Vorgehen

Am Anfang stand natürlich das obligatorische Scribble. Nachdem klar war, aus welchen inhaltlichen Bausteinen das



Grünkohl, Brokkoli und Teigtaschen dienen hier als Büsche, Bäume und Felsen.



Brötchen werden zu Steinen der Pizzateig dahinter zum reißenden Strom.

Lachsbrötchen - allerdings in diesem Fall ohne Butter und Sahnemeerrettich. Augen und Mäuler wurden einfach mit unregelmäßiger Werkzeugkante herausgestanzt.



Panorama bestehen würde, fertigte sich Ziss ein ausgefeiltes Moodboard an. „Wenn man eine so große Arbeit umsetzen will, reicht die übliche Skizze auf Papier nicht für die Planung der Details aus. Ich brauchte zusätzlich eine Art Vormontage aus Stockfotos, anhand derer ich die Choreografie der Bildfolgen schon einmal in ihrer visuellen Wirkung testen konnte. Dabei entstand die Aufteilung in die 14 anschlussfähigen Tafeln, aus denen das Panorama jetzt besteht.“

Der Fotograf ist die Sache selbst im Detail ambitioniert angegangen. „Nach ersten Experimenten mit Feldsalat habe ich eine zeitintensive Entscheidung getroffen. Ich wollte nicht einfach nur einmal fotografiertes Gemüse klonen, sondern entschied mich, ohne Duplikate zu arbeiten, damit wirklich alle Details ein wenig anders aussehen.“ All das erinnert an die Arbeit eines Malers, der sein Werk in allen Details komponiert und gestaltet.

Eineinhalb Jahre berufsbegleitende Arbeit stecken in dem Panorama. Zusammengenommen, schätzt Ziss, wären das rund zwei Monate Vollzeit mit mehreren Mitarbeitern - als Auftragsarbeit eine Größenordnung von ein- bis zweihunderttausend Euro.

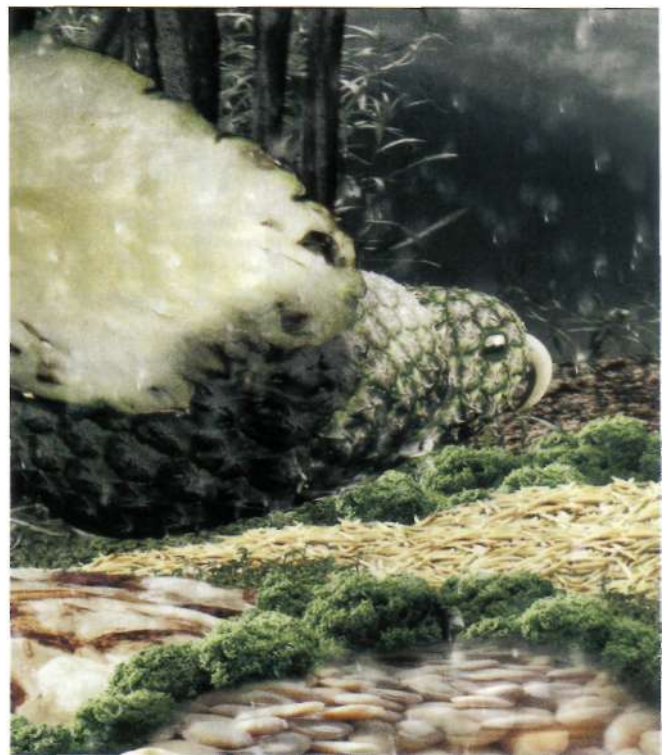
Die Präsentation

Bilder von einer Größe wie dieses Panorama sind mit vielfältigen Problemen in der Handhabung verbunden. Photoshop CS5 begrenzt auch in der 64-Bit-Version die Bildgröße. Waren es früher 30 000 Pixel, ist das Maximum der längsten Seite jetzt auf 300 000 Pixel gestiegen. Das ergibt bei diesem Panorama, wenn man es an einem Stück ausdrucken will, eine Länge von 30 Metern bei ca. 1,5 Metern Höhe und 254 dpi Druckauflösung. Damit entspricht es theoretisch in etwa den Grenzen der gängigen, am Markt verfügbaren Large-Format-Fotodruck-Lösungen auf hochwertigem Fine-Art-Papier. Die Datei wird dabei übrigens rund 13 Gigabyte groß, wenn man im 8-Bit-Modus bleibt.

Ziss konnte sein Werk letzten Sommer im Rahmen des Kulturevents „Ruhr 2010“ einer breiten Öffentlichkeit präsentieren. Er ließ es „mit erstaunlicher Detailschärfe“, wie er selbst sagt, auf einer 50 Meter langen und zwei Meter vierzig hohen wetterfesten LKW-Plane ausdrucken. Befestigt wurde das Panorama an einer Lärmschutzwand und konnte dort von den Besuchern „abgegangen“ werden. •



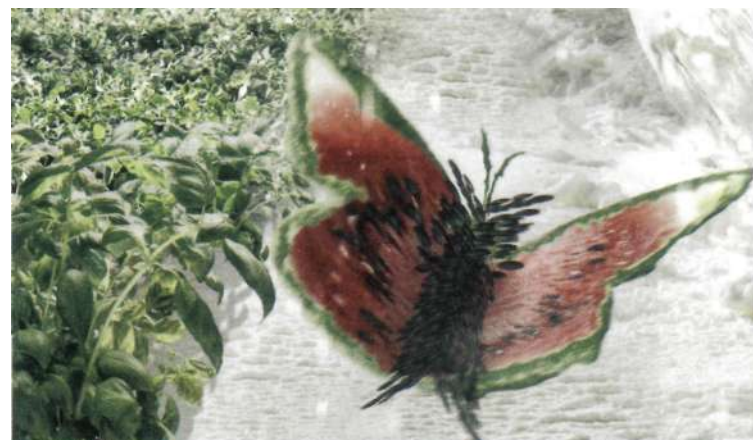
Ein Vogel mit Chicoreegefieder vor einer Landschaft aus verschiedenen Zuckersorten, Sckokoladenkuchen und einem Pfannekuchen.



Ein Papagei, der abgesehen von Auge und Schnabel, aus einer Ananas konstruiert wurde.



Die Robbe im Zucker sieht täuschend echt aus. Beim Rätseln sind wir in der Redaktion zunächst nicht darauf gekommen, aus welchen Bestandteilen sie gemacht wurde. Wenn Sie eine Idee haben, schreiben Sie uns unter robbe@docma.info.



Eine Melone auf Schmetterlingsform getrimmt. Den Körper bilden übrigens ausschließlich Melonenkerne.



LANDSCHAFTEN GESTALTEN

Wie man eine Landschaft aus Lebensmitteln baut, zeigt Uwe Ziss an einigen Beispielen in Details seines Großkomposings | Christoph Künne



Materialkombination:

Baumrinde aus dem Backofen

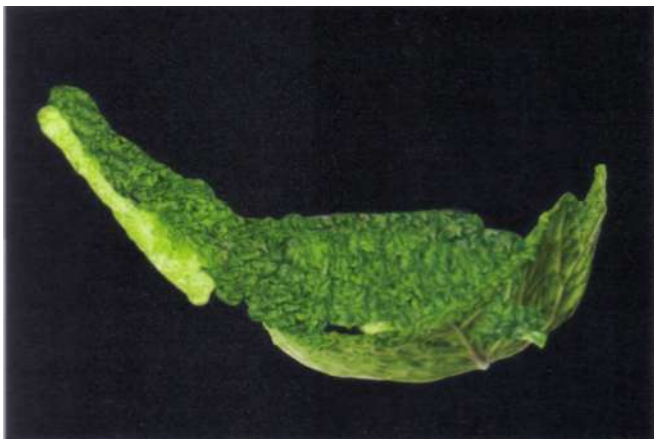
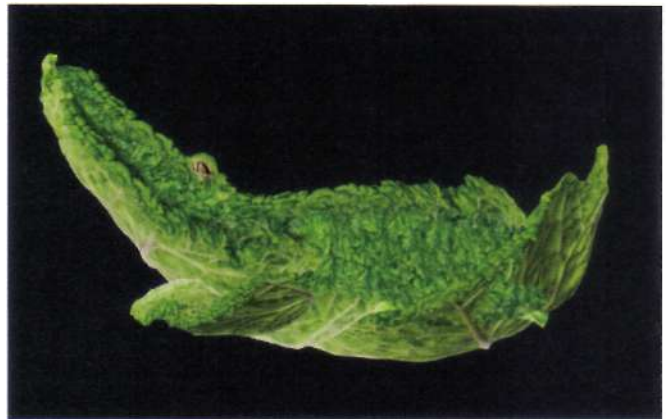
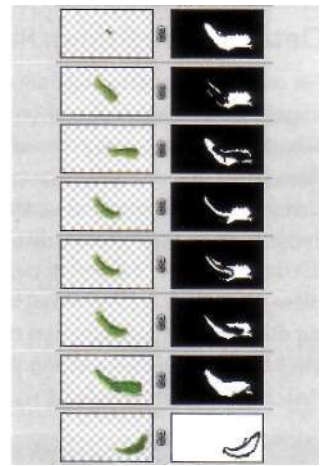
Damit die einzelnen Elemente des Panoramas auf den ersten Blick realistisch wirken, habe ich mehrere Materialien mit Photoshop gemixt. Bei den Baumrinden kamen vornehmlich zwei Komponenten zum Einsatz: Brotrinden für die glatten Flächen und Rschbrät als Textur. Wenn man auf diese Weise Materialbausteine erzeugt, sollte man darauf achten, dass sie signifikante Merkmale tragen und diese im Weiteren nicht wiederholen. Ein Beispiel wäre hier bei der Fischbrätstruktur der individuell geformte obere Rand. Das Bild mit den Broten zeigt den ersten Schritt. Hier habe ich zunächst eine Struktur aus Broten zusammengesetzt. Dann habe ich einen unbelaubten Baum aus einem anderen Bild ausgewählt und die Auswahl auf meine Brotfläche übertragen um dann eine Baumform auszuschneiden. Das ist natürlich nur der Startschuss. Danach folgt die Feinarbeit, aber ich arbeite schon mal auf Basis einer Form.





Montagetechnik: Kroko-Wirsing

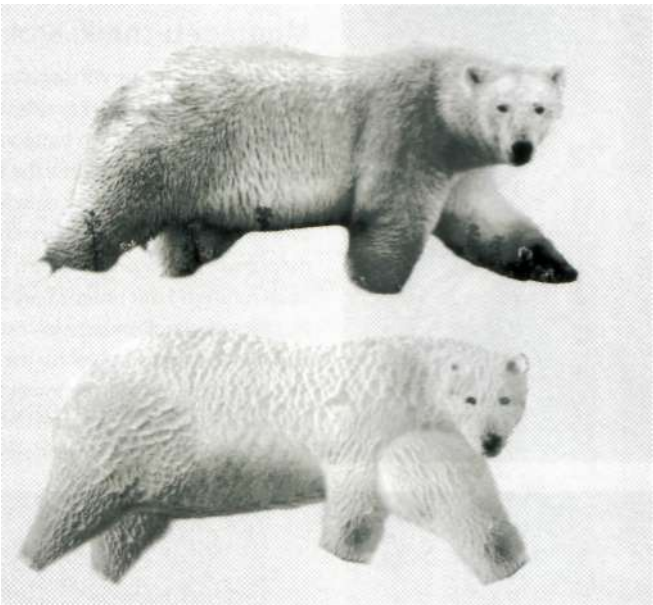
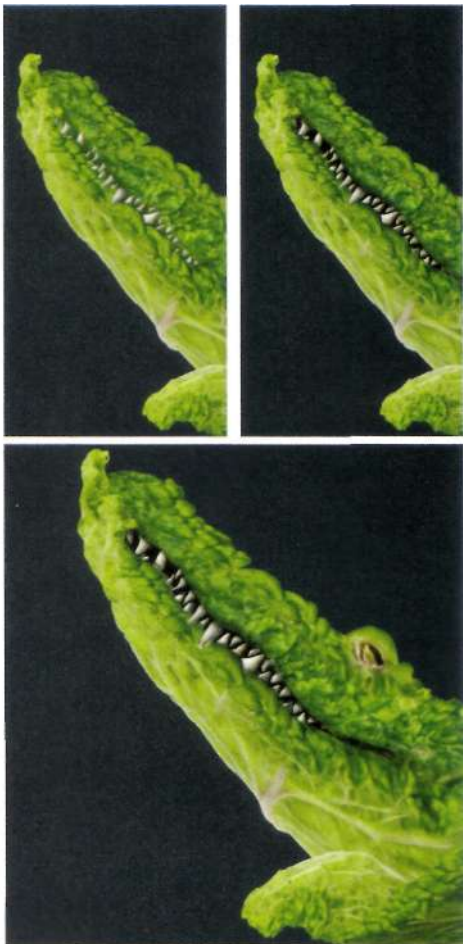
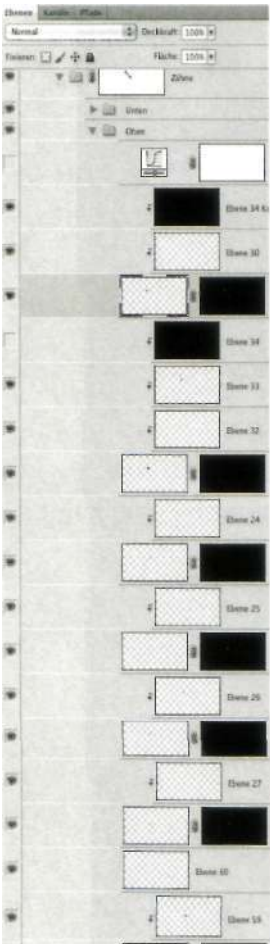
Um das Krokodil aus Wirsingblättern zu gestalten, habe ich mich, wie bei vielen anderen komplexen Objekten auch, an einem „Original“ (links) orientiert. Ich hatte vor langer Zeit ein Krokodil in einem Zoo fotografiert. Von dem habe ich den Kopf genutzt, um die Haltung zu übernehmen und zu schauen, wie sich die Hautstruktur zusammensetzt. Dann habe ich eine Vielzahl von halbwegs passend geformten Wirsingkohlblättern auf einem Fries verteilt und diese hochauflösend mit unterschiedlichen Lichtsetzungen fotografiert. Aus diesem „Pool“ musste ich nun nur noch die passenden Stücke auswählen, sie in Photoshop meinen Vorstellungen durch Verformen mit dem Transformationswerkzeugen und/oder dem Filter „Verflüssigen“ genauer anpassen und anschließend mithilfe von Ebenenmasken zusammenmontieren. •





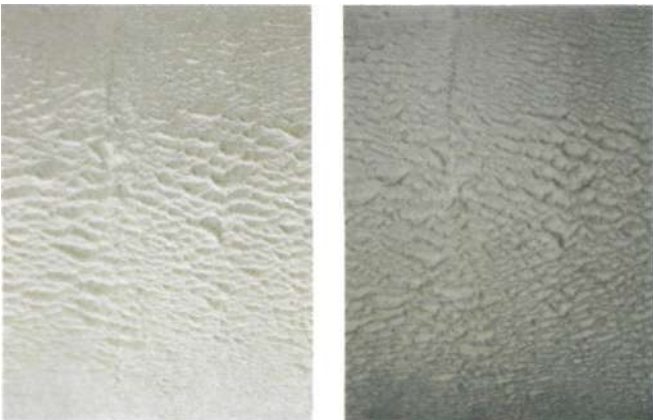
Detailausarbeitung: Rettich-Zähne

Für die Zähne des Krokodils, die ebenfalls aus dem Originalfoto abgeleitet sind, habe ich passend geformte Rettichschnipsel geschnitten und diese mit einer aufwendigen Ebenenkonstruktion nach Ober- und Unterkiefer getrennt aneinandergereiht. Bis dahin sicher mehr Fleiß- als Kreativarbeit. Die Glaubwürdigkeit des Ganzen kommt durch drei zusätzliche Eingriffe zustande: Zunächst habe ich die Kanten der Zähne mit dem Nachbelichter abgedunkelt, um diese plastischer erscheinen zu lassen. Dann habe ich der Kieferkontur durch eingemalte Schatten zusätzliche Tiefe verliehen. Den dritten Schritt bilden Stempelingriffe, mit denen die Zähne und „Zahnfleisch“ verbunden werden.



Aufnahmetechnik: Vanille-Eisbär

Natürlich stand auch für den Vanille-Eisbär ein reales Motiv Pate. Von dem konnte ich mir die Fellstruktur und die Körperhaltung abschauen. Der große Trick fürs Fell lag darin, die Schatten- und Lichtebenen der Vanilleeis-Oberfläche getrennt zu fotografieren und anschließend nach Bedarf zum Modellieren des Eisbärkörpers einzusetzen. Die Kombination der einzelnen „Fell“-Teile erfolgte natürlich auch wieder über komplexe Ebenen- und Ebenenmasken.





Uwe Ziss

(Jahrgang 1957) arbeitet seit den frühen 90ern mit Photoshop. „Als Fotograf musst du Herr deiner Bilder bleiben, es reicht nicht aus, gute Fotos zu machen, du musst auch perfekt nachbearbeiten können. Wer davon ausgeht, seine fotografischen Defizite würden schon von der Postproduktion ausgeglichen, hat in Zukunft kaum noch Chancen, wirtschaftlich zu überleben.“ Diese Haltung zur digitalisierten Fotowelt und das dafür nötige praktische Wissen vermittelt er auch seit einigen Jahren als Dozent an der FH Düsseldorf den angehenden Foto-Designern.

Mehr Infos: www.uweziss.de

Die Photoshop-Profis enthüllen ihre besten Tricks!

Die Tricks der Photoshop-Profis

Ihre Trainer:
Hayek, Kaplun, Thees,
Metzmacher, Da Vinci

Video-Training

Die Tricks der Photoshop-Profis

Was Sie schon immer über Photoshop wissen wollten

LEHR-

Entdecken Sie die Geheimnisse kreativer Bildlooks, faszinierender Effekte und meisterhafter Collagen

Pavel Kaplun, Marco Hayek,
Eduardo Da Vinci,
Dirk Metzmacher, Thorsten Thees



Montagen im Auftrag von VW (links) und Tanaka (rechts)

Perücken und Perspektiven

Stülpt man einem Model digital eine Lagerfeldsche Perücke über, sollte die wenigstens passen. Ähnliches gilt für Steckdosen in einem Studioblitz-Koffer. Das könnte uns nie passieren ... | **Doc Baumann**

Nehmen wir mal an, der in der TV-Werbung für VW auftretende Herr Lagerfeld sei echt und kein Avatar; kein aus 3D-Polygonen zusammengesetztes Kunstwesen also, sondern der leibhaftige Modeschöpfer und Fotograf aus Paris. Er wäre damit offensichtlich für die Agentur des Autoherstellers prinzipiell verfügbar.

Zwar weiß ich nicht, welche dicken Vertragswerke es für diesen Auftritt gibt, Recht am Bild und so weiter - aber nicht nur ich frage mich, warum man wohl für die Print-Anzeige ein Double nachbasteln musste, dem man auf den ersten Blick ansieht, dass es ein solches ist und nicht der Herr Lagerfeld höchstpersönlich

So, wie's aussieht, hat man sich zumindest die Bildrechte an seinem Pferdeschwanz gesichert und diesen mehr schlecht als recht dem Double übergestülpt. Dass in solchen Fällen auch die Auswahlränder einer gewissen Bearbeitung bedürfen und nicht einfach so wie kopiert übernommen werden sollten, scheint sich bei manchen Bildbearbeitern noch nicht rumgesprochen zu haben. So jedenfalls passt es hinten und vorne nicht, weder am Kragen noch an der Schläfe.

Zumindest in diesem Bereich hilft die übliche Ausrede nicht weiter, der schreckliche Zeitdruck erlaube solche Feinheiten leider nicht. Wer für diese Anpassung länger

braucht als zwei Minuten, sollte sich anderen Aufgabenbereichen zuwenden. Eher schon trifft das Argument auf das anatomiewidrig verkrampfte Zusammenspiel von Kamera und Hand zu. "Inkonsistenz der Bodenstruktur, lächerliche Beleuchtungselemente, Licht/Schatten des Fahrzeuges absolut unpassend, Fahrzeugperspektive falsch ..." beklagt zudem Anzeigen-Einsender Utz Paulick.

Nur gut, dass uns so etwas nie passieren könnte! Sieht man mal von den News in Heft 37, Seite 12 ab, wo man den schönen Studioblitz-Koffer (oben rechts) bewundern konnte, dessen Perspektive - beachten Sie vor allem die einmontierten Steckdosen - dem Grafiker M.C. Escher Freudentränen in die Augen getrieben hätte. Eigentlich ist die Ansicht so schlimm und augenmuskelquälend, dass sie schon wieder begeistert; man könnte daraus ein ganzes DOCMA-Award-Thema machen. Das war nun zwar kein eigenes Werk, sondern das Foto kam vom Hersteller. Aber im Zeitdruck der Heftproduktion haben wir das wohl übersehen. Das Argument kommt einem irgendwie bekannt vor...

Zu der Diskussion im letzten Heft, ob die Kritik an mangelhaften Bildmontagen beserwerisierend und unsensibel sei oder angemessen und notwendig, kamen etliche

Stellungnahmen. Einhellige Meinung: Weiter so! Jens S. Achtelt etwa schreibt dazu:

„Höchst interessant auch Ihr Artikel ‚Bildkritik in der Kritik‘: Genau die gleichen Erfahrungen mache ich so oft in der Praxis der Werbewelt, dass sich Ihr Text wie eine ‚Bibel‘ liest. 2009 habe ich die Kampagne einer der größten deutschen Möbelfirmen retten dürfen, nachdem sich eine namhafte Pixelwerkstatt für wirklich teures Geld so daran verbrochen hatte, dass das ganze Magazin darunter litt - immerhin wurden letztendlich mit diesem Motiv für beinahe eine halbe Million Euro Anzeigen geschaltet.“

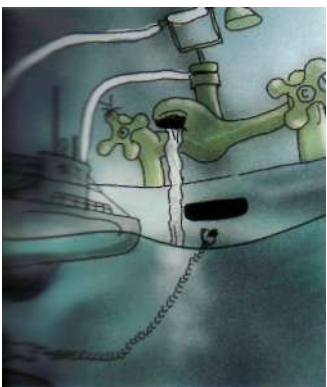
Wir haben das Problem in der Redaktion lange diskutiert. Ergebnis: Wir werden unsere Anstrengungen in dieser Richtung eher verstärken; in der Werbesprache würde man das vielleicht eine Qualitätsoffensive nennen. Bescheidener: Wir wollen auch künftig das unsere dazu tun, dass digitale Bildbearbeitung zumindest handwerklich hohen Ansprüchen gerecht wird.

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. •

PREMIUM WORKSHOP

ERSCHAFFUNG DER WELT 2.0

Atemberaubende Motive, fantastische Szenen: Wie entsteht so etwas eigentlich? Reichen Photoshop und ein paar Bilddateien aus? Nein, sagt Composing-Spezialist Uli Staiger. In unserem Premiumworkshop zeigt er, wie Sie an ein wirklich großes Projekt herangehen. Dabei beleuchtet er eine weniger bekannte Seite des Schaffensprozesses und zeigt nicht in erster Linie, wie man den nächsten Schritt macht, sondern warum man ihn macht.



ENTWURF PLANEN UND AUSARBEITEN

Alles beginnt ganz einfach: Mit einer guten Idee, Bleistift und Papier.

► Seite 31

BESCHAFFUNGS-KREATIVITÄT

Legen Sie fest, woher Sie die einzelnen Bildelemente nehmen wollen. Fotografie? CGI? Oder lieber Matte Painting?

► Seite 32

3D-ELEMENTE ZUSAMMENFÜGEN

Im 3. Schritt müssen Sie festlegen, wie Sie die 3D-Elemente zusammenfügen wollen.

► Seite 33

3D-U-BOOT TEXTURIEREN

Organische Strukturen wie Holz oder Sichtbeton eignen sich auch hervorragend, um die Oberfläche des U-Bootes zu gestalten.

► Seite 34

FOTOGRAFIE

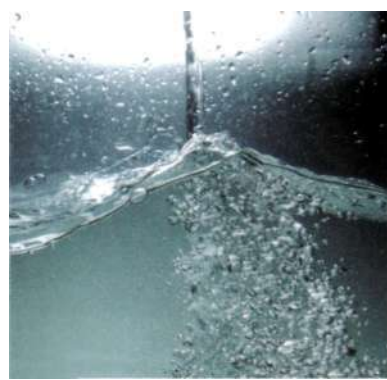
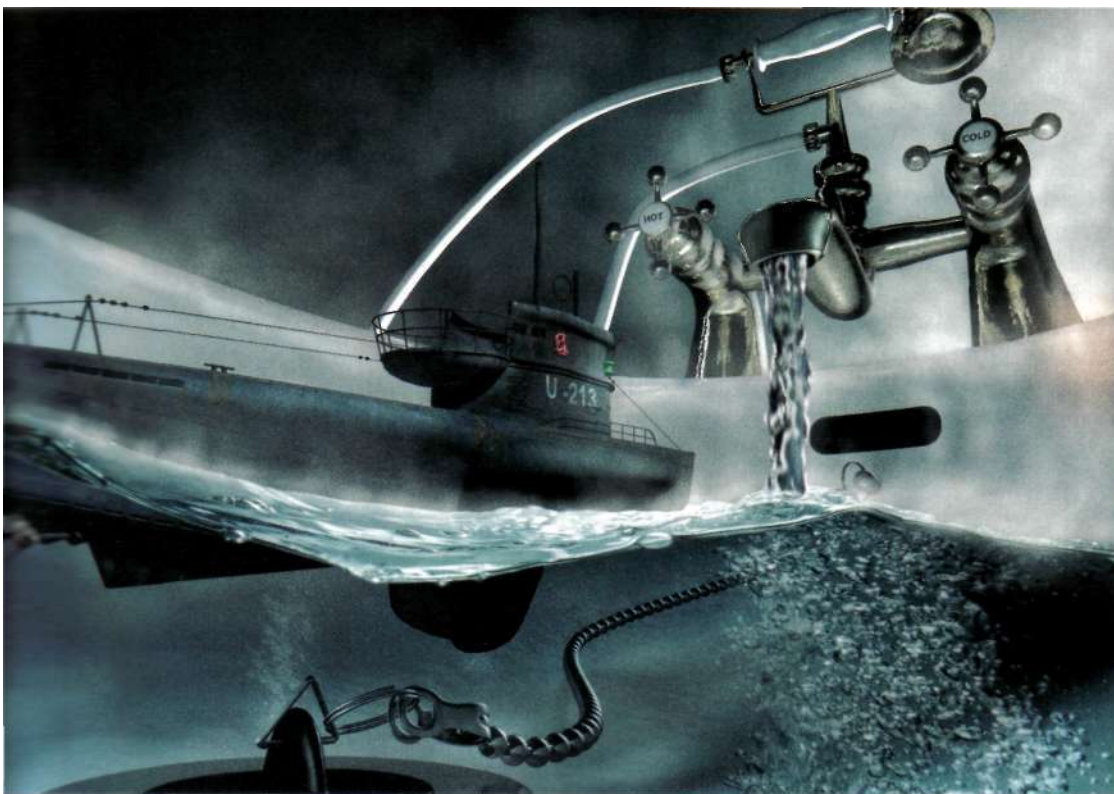
Beim Fotografieren sollten Sie stets die zuvor angefertigte Skizze zur Hand haben.

► Seite 36

FINALE MONTAGE

Die eigentliche Montagearbeit in Photoshop beginnt erst im letzten Produktionsabschnitt.

► Seite 37



PREMIUM WORKSHOP



Erschaffung der Welt 2.0

Wenn man auf der Suche nach neuen Motiven oder Herausforderungen durchs Netz surft, wird man mit einer Vielzahl von zum Teil atemberaubenden Motiven belohnt, bei denen man sich nur kleinlaut fragt: Wie haben die das bloß gemacht!? Die unbeantwortete Frage führt in der Regel zu eigenen Versuchen, das Gesehene selbst umzusetzen, was oft in der Erkenntnis mündet, dass man so etwas den Profis überlassen sollte. Wer auch immer das sein mag. Schuld an der gestalterischen Bauchlandung sind aber oft nicht die mangelnden Fähigkeiten oder die zu schwache Vorstellungskraft des Bildschaffenden, sondern der Anspruch, Bildwelten innerhalb von ein paar Stunden auf den Monitor zu zaubern. Denn schließlich ist das Netz voll von Plug-ins und vermeintlichen Gestaltungshilfen, und bei dem, was aktuelle Programme heute alles können, verliert manch ein Kreativer den Überblick und wechselt Schaffenskraft mit Rechnerpower. Schade um viele gute Ideen.

Design braucht Zeit

Mit gutem Design verhält es sich ganz ähnlich wie mit einem schwimmenden Eisberg: Das meiste bleibt dem Betrachter verborgen. Auch wenn manche Idee daherkommt,

Es ist erst ein paar Jahre her, da wurde die Disziplin „Bildbearbeitung“, in Anlehnung an die elektronische Datenverarbeitung auch „EBV“ genannt. Heute spricht man allgemein von der „Post“, also der Post Production als dem Teil der Bildgenese, der nach dem Fotografieren kommt. Das kann eine simple Tonwertkorrektur sein, um das Bild hübsch zu machen, oder in eine ziemlich komplexe Angelegenheit ausarten. Schauen wir genauer hin, dann müssen wir zugeben, dass es meist eine bunte Mischung aus verschiedenen Programmen und Produktionsabschnitten ist, die ein anspruchsvolles Motiv zur Umsetzung benötigt. Und doch beginnt alles ganz einfach: Mit einer guten Idee, Bleistift und Papier. | **Uli Staiger**

als sei sie schwuppdich aus dem Ärmel geschüttelt, steckt meist eine Entwicklungsphase dahinter, die mindestens so viel Zeit in Anspruch nimmt wie die eigentliche Umsetzung mit Kamera und Rechner. Also: Design braucht Zeit. Nachdenken, Testen und Ausprobieren sind wichtiger als der vermeintlich kürzeste Weg über Photoshop und Co. Nehmen wir mal an, die Idee zu einem neuen Bild ist da, irgendwann aus dem Deep Space des Großhirns

entsprungen. Sie ist recht einfach vorstellbar: Sie würden gerne ein U-Boot in einer Badewanne auftauchen lassen. Die Bilder, die man mit diesen beiden Begriffen verbinden kann, reichen von albern über dramatisch bis komisch. Also ist es wichtig, erst einmal eine eigene, möglichst klare Vorstellung des Motivs zu entwickeln. Wer Papier und Bleistift altmodisch findet oder einfach nicht mag, hat heutzutage eine ganze Reihe von Möglichkeiten.

Entwurf planen und ausarbeiten

Sie brauchen kein Leonardo zu sein, aber sie sollten mit einfachen Hilfsmitteln eine grobe Vorstellung dessen entwickeln und zeichnen können, was Sie darstellen wollen. Wir zeigen Ihnen vier Methoden.

Mit Papier und Bleistift

Zeichnen Sie zunächst mit vier groben Strichen das Format auf das Papier, das zwingt sie, die Bildelemente zueinander in Beziehung zu setzen und ermöglicht Ihnen, bereits in dieser frühen Phase der Bildentstehung Kompositionsregeln wie den Goldenen Schnitt zu nutzen. Zeichnen Sie als nächstes die Horizontlinie ein, denn damit legen Sie fest, ob der Betrachter von unten nach oben schaut oder umgekehrt. Erst dann machen Sie sich ans Zeichnen der einzelnen Bildelemente. Den meisten Leuten fällt Abzeichnen leichter als Neuzeichnen.

Mit Stifttablett

Wer lieber zum Stifttablett greift, kann auch damit zu einem brauchbaren Entwurf gelangen. Arbeiten Sie mit einer kleinen, harten Pinselspitze auf einer weißen Arbeitsfläche, die in etwa dem Seitenverhältnis des neuen Motivs entspricht. Scheuen Sie sich nicht vor ungewöhnlichen Maßnahmen: Verwenden Sie ein Lineal oder Ihre alten Schablonen aus dem Geometrieunterricht, um exakte Geraden oder genaue Ellipsen zu zeichnen, wenn Ihnen Ihr freihändiger Strich zu krakelig erscheint. Tipp: Wenn Sie die Haptik von Zeichenpapier mit der Arbeitsweise eines Stifttablets kombinieren wollen, legen Sie einfach ein Blatt Papier auf das Tablett. Fühlt sich prima an!



Entwurf mit Stifttablett



Entwurf mit Stifttablett und Papier

Mit Photoshop CS5 extended

Legen Sie in Photoshop eine neue Arbeitsfläche an, deren Seitenverhältnis dem Ihres Bildes entspricht. Dann machen Sie sich auf die Suche nach 3D-Gegenständen, die Sie für Ihr Motiv benötigen. Über „3D > 3D-Inhalt online durchsuchen“ kommen Sie auf die Seite <http://archive3d.net>. Ein U-Boot ist dort schwer aufzutreiben, deshalb tut's in dieser frühen Phase der Bildentstehung auch ein Motorboot. Badewanne? Die Auswahl ist groß! Wasserhahn? Alle Formen und Modelle der Neuzeit. Manövrieren Sie die Objekte über die 3D-Werkzeuge an die Stelle, die Ihnen vorschwebt. Der Vorteil dieser Methode ist ein großer Spielraum, was das Anordnen der Objekte betrifft, da jedes auf einer eigenen Ebene liegt. Auch das Bewegen, Verschieben, Zoomen oder Drehen einzelner Elemente ist jederzeit möglich und erlaubt Ihnen, mit dem Entwurf zu spielen, ihn zu verändern und so die Idee auszuformen.

Mit Archivmaterial

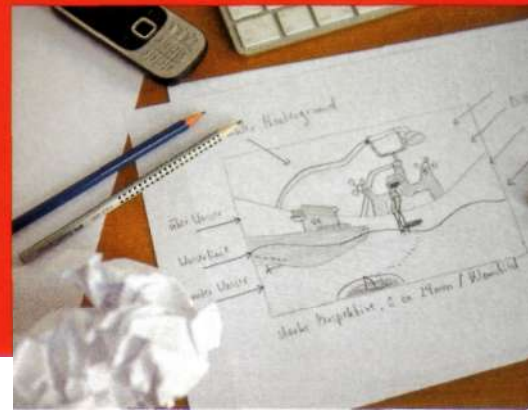
Zweifellos den größten Realitätsanspruch haben Entwürfe, die mit fotografiertem Bildmaterial erstellt werden. Das setzt allerdings ein beträchtliches Archiv voraus, welches im Idealfall sogar noch verschlagwortet ist. Versuchen Sie, obwohl Sie „nur“ am Entwurf arbeiten, Ebenen zu benennen und sauber zu maskieren. Es lohnt sich!



Entwurf mit Photoshop CS5 extended



Verwendung von Archivmaterial

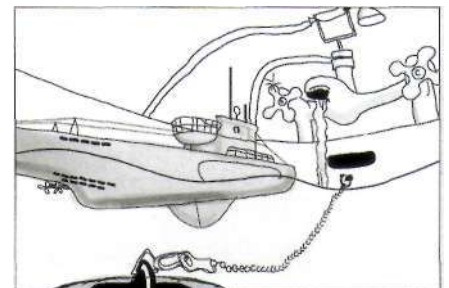


Entwurf mit Papier und Bleistift

Spielen Sie mit Linien, Farben und Formen. Noch ist die Idee formbar, man kann ohne großen Aufwand Bildteile durch andere ersetzen oder neue hinzufügen. Sammeln Sie Ihre Entwürfe, denn sie dokumentieren Ihre Fortschritte. Es ist erstaunlich, was aus einem wenig vielversprechenden ersten Entwurf werden kann, wenn man ihn beständig weiterentwickelt.

Der endgültige Entwurf

Irgendwann werden Sie feststellen, dass Ihre Idee gereift ist, dass keine neuen Gedanken mehr dazukommen und das Motiv in seinen wesentlichen Bestandteilen steht. Dann ist es Zeit, ein stabiles Layout zu erstellen, auf das Sie sich später in der eigentlichen Produktionsphase verlassen können. Es darf bis in die Details hinein ausgearbeitet sein und sollte auch bereits die Farbwelt des Motivs skizzenhaft beinhalten. Wenn Sie die Datei erstellen, in der Sie das finale Motiv aufbauen wollen, dann legen Sie sich das Layout als oberste Ebene an, damit Sie es bei Bedarf jederzeit ein- und wieder ausblenden können. Auch einen Ausdruck sollten Sie machen, der Ihnen beim Fotografieren der einzelnen Gegenstände sehr von Nutzen sein wird.



Fertige Entwürfe in Schwarz-Weiß (oben) und in Farbe (unten)



Die Badewanne

Beschaffungskreativität

Legen Sie fest, woher Sie die einzelnen Bildelemente nehmen wollen. Fotografie? CGI? Oder lieber Matte Painting? Wägen Sie genau ab und beantworten Sie die Frage der Beschaffung für jedes einzelne der sechs Bildbestandteile separat.



In cinema4D erstelltes U-Boot



Wasserhahn



Stöpsel und Kette



Wasserbilder

Die Badewanne

Eine Badewanne kann man am einfachsten selbst fotografieren, sofern vorhanden. Allerdings werden Sie feststellen, dass es eine ganze Menge unterschiedlicher Wannen gibt, die zu neu, zu bunt, zu eckig oder schlicht zu hässlich sind. Fündig wird man am ehesten noch im Showroom eines Badezimmerausstatters, und wenn Sie nett fragen, dürfen Sie sicherlich eine Aufnahme vom Wanneninneren machen.

Da ein U-Boot aber ein ziemlich großer Brocken ist, sollten Sie beim Fotografieren die Blende sehr weit schließen. Nur so wird die Aufnahme bis vorne hin scharf, und die Wanne erscheint aufgrund des weitreichenden Schärfebereichs gigantisch groß. Nicht zuletzt aus diesem Grund wäre eine zweite gute Möglichkeit, die Badewanne zu beschaffen, sie in einem 3D-Programm zu bauen oder, sogar noch einfacher, sie aus der oben erwähnten Datenbank zu besorgen und in Photoshop oder einem 3D-Programm zu beleuchten.

U-Boot

Auch das U-Boot selbst kann man natürlich in Cinema 4D oder einem anderen SD-Programm bauen. Der Vorteil liegt auf der Hand: Das Boot kann perspektivisch sehr leicht an die Badewanne angepasst werden. Beleuchtung und Texturierung sind in Photoshop CS5 problemlos durchzuführen. Wer aber lieber fotografiert und möglicherweise irgendwo im Norden wohnt, der kann ins Marinemuseum nach Laboe fahren und dort ein veritables U-Boot fotografieren. Es lohnt sich aber, über Google Maps die genaue Lage des Bootes zu erforschen, damit man es bei passendem Sonnenstand fotografieren kann. Oder bei bewölktem Himmel, um später selbst das Licht ins Bild zu malen.

Wasserhahn

Wie alle anderen Elemente lässt sich auch der Wasserhahn prinzipiell gut fotografieren, sofern man ein passendes Modell gefunden hat. Auch hier eignen sich Badezimmerausstatter ganz hervorragend, etwas problematisch ist lediglich die in solchen

Showrooms übliche Beleuchtung. Deswegen ist auch hier www.archive3D.net eine gute Alternative, zumal es eine ziemlich große Auswahl an unterschiedlichen Wasserhahnmodellen gibt.

Stöpsel und Kette

Ein wichtiges Element für eine Badewanne ist der Stöpsel. Natürlich sind moderne Badewannen mit trickreichen Mechanismen versehen, die allesamt nichts mehr mit einem schwarzen Gummistöpsel zu tun haben. Der alte Stöpsel jedoch ist der Begriff, auf den sich all diese Mechanismen reduzieren lassen, er ist quasi das Sinnbild, der kleinste gemeinsame Nenner, welchen wir benötigen. Die Alternative zur Fotografie ist der Selbstbau in einem 3D-Programm. Stöpsel und Kette bestehen größtenteils aus einfachen Grundformen, sind also nicht sonderlich schwer zu erzeugen.

Wasser

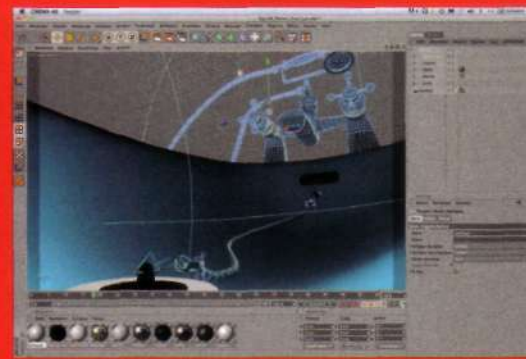
Zum Fotografieren des Wassers gibt es kaum Alternativen. Natürlich könnte man es auch vom Computer erzeugen lassen, doch sehen solche Wasseroberflächen entweder nicht sehr realistisch aus, oder aber sie machen sehr viel Arbeit und sind nur mit verhältnismäßig teuren Programmen zu erzielen. Das Fotografieren dagegen ist mit der richtigen Beleuchtung relativ einfach, was sowohl für den Querschnitt durch die Wasserfläche als auch für den Strahl des Hahns gilt.

Dampf

Der Dampf, der vom warmen Wasser aufsteigt, ist so etwas wie der Kleister, der die einzelnen Bildelemente zusammenhält. Er befindet sich sowohl vor als auch hinter dem U-Boot, selbst hinter der Badewannenarmatur wabert er nach oben und macht so den an sich leeren Raum sichtbar und begreifbar. Dampf kann man mit einem Topf kochenden Wassers leicht erzeugen und im Gegenlicht vor schwarzem Hintergrund fotografieren. Wahrscheinlich ist es aber noch einfacher, ihn später mit dafür geeigneten Pinselspitzen ins Bild zu malen.

3D-Elemente zusammenfügen

Nachdem Sie im Schritt zuvor entschieden haben, welche Beschaffungsquellen Sie für die einzelnen Bilder anzapfen wollen, müssen Sie in diesem Schritt festlegen, wie man sie erzeugt oder wie man an sie herankommt.



Editoransicht des Basisbildes

Basisbild anlegen

Die meisten Bildmontagen haben so etwas wie ein Basisbild. Das ist eine Datei, die sozusagen als Gerüst fungiert, ähnlich einer Bühne, auf der die einzelnen Elemente verteilt und zu einem Gesamtkunstwerk zusammengesetzt werden. Unser Basisbild ist eine Mischung aus einfachen 3D-Elementen, die in Cinema 4D erstellt werden und einem Wasserhahn, der über Photoshop geladen, dann aber auch in Cinema 4D importiert wird. Dieser Weg garantiert, dass Wanne, Stöpsel und Wasserhahn von denselben 3D-Lichtquellen beleuchtet werden und somit gut zueinander passen. Natürlich ließe sich der Wasserhahn auch in Cinema 4D bauen, doch wäre es ein relativ großer Aufwand, ihn so detailgetreu zu konstruieren, dass er besser als das über Photoshop leicht zu beschaffende Modell wäre.

U-Boot chartern

Das U-Boot wird in Cinema 4D gebaut, und zwar hauptsächlich deshalb, weil es bei der Darstellung eine wichtige Grundregel zu beachten gibt. U-Boote gehören nicht unbedingt zu den Verkehrsmitteln, die jedermann geläufig sind, ergo sollte man einen ganz typischen Vertreter dieser Spezies ins Bild setzen. Da moderne Atom-U-Boote mehr oder weniger schlicht geformte, zigarrenförmige Ungetüme sind, müsste der eine oder andere Betrachter wohl eine ganze Weile rätseln, bis er erkannt hätte, was Sie ihm da vorsetzen. Also: Ein Boot muss her, wie wir es aus Filmen und Büchern kennen. Problematisch daran ist, dass alte U-Boote nicht zu Forschungszwecken gebaut wurden, sondern eine gefürchtete Kriegswaffe waren. Also muss es ein Boot sein, das nur eine gestalterische Anleihe an einem Typ-II-V-Boot nimmt, jedoch an vielen Stellen verändert wird. So besitzt es kein Bordgeschütz, einen deutlich größeren Turm und eine eigentlich

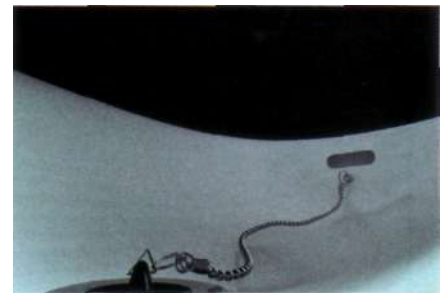
sehr untypische Kielflosse, die mehr an das Schwert einer Segeljolle erinnert als an böses Kriegsgesetz.

U-Boot einfügen

Das U-Boot wird über den Befehl „Neue Ebene aus 3D-Datei...“ geladen. Die Brennweite der 3D-Kamera sollte der Brennweite der Kamera aus Cinema 4D entsprechen, wird also auf 24 mm festgelegt. Andernfalls könnte man nie eine schlüssig wirkende Perspektive der Szene erzeugen. Über das SD-Kamera-Gang-Werkzeug und das 3D-Objekt-drehen-Werkzeug wird das Boot dann im Bild ausgerichtet. Jetzt kommt Ihnen die Layoutskizze zugute, denn an dieser können Sie sich orientieren! Die räumliche Lage des Bootes ist dabei nicht besonders wichtig, schließlich wird sie durch den Seegang, pardon, den Badewassergang bestimmt. Mit anderen Worten: Auch wenn die Bootsspitze nicht genau auf die Horizontlinie ausgerichtet ist, wirkt die Lage des Bootes glaubhaft.

U-Boot beleuchten

Beim Beleuchten des Bootes gilt, was auch beim Beleuchten eines zu fotografierenden Gegenstandes im Studio gilt: Beginnen Sie mit einer einzigen Lichtquelle. Nur so können Sie die Wirkung der unterschiedlichen Lichtquellen auseinanderhalten, also knipsen Sie eine der beiden Standardlichtquellen im 3D-Bedienfeld aus. Seit Photoshop CS5 lassen sich die Bewegungen der Lichter auch über die 3D-Achse steuern, was das gezielte Beleuchten wesentlich einfacher macht. Auch verfügt Photoshop über einen gut funktionierenden Raytracer, der die zur Berechnung der Szene ausgesandten Lichtstrahlen reflektiert. Das bedeutet für das Beleuchten des U-Bootes, dass man mit nur einer Lichtquelle auskommt, da die Schatten vom reflektierten Licht aufgehellt werden.



Gerendertes Basisbild in Photoshop laden



3D-U-Boot einfügen



U-Boot platzieren



U-Boot beleuchten

U-Boot aus dem www

Im Internet gibt es viele, teils kostenlose 3D-Modelle. Kostenloses Material ist oft durchaus brauchbar, das käuflich zu erwerbende ist aber meist von höherer Qualität. Achten Sie auf das richtige Dateiformat. Für die Verwendung in Photoshop eignet sich „.3ds“ am besten. Die Dateigröße ist deutlich geringer als beim ebenfalls lesbaren „.obj-Format“. Zwar wird von den mitgelieferten Texturen lediglich der Farbkanal übernommen, doch Texturen lassen sich in Photoshop meist recht einfach und mit komfortablen Einstellungsebenen erzeugen.

Links:

www.doschdesign.com

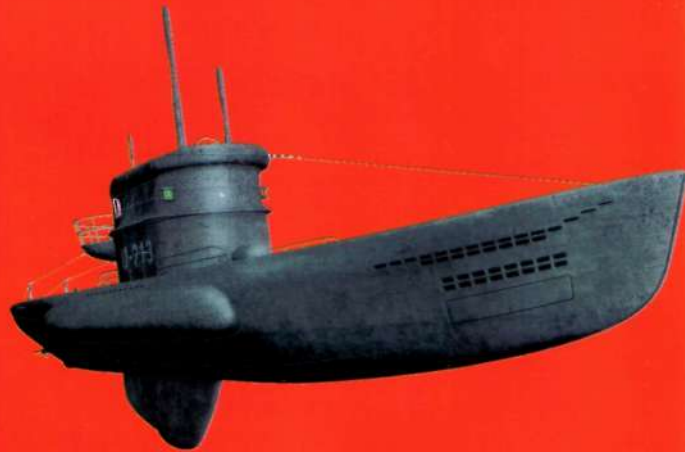
www.turbosquid.com

www.3dmodelfree.com

www.shop.hupe-graphics.de

3D-U-Boot texturieren

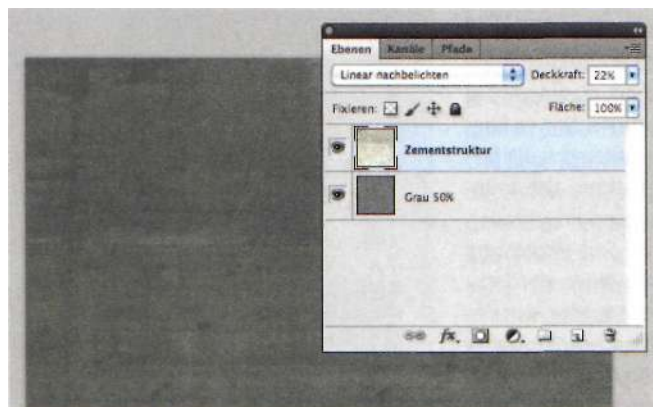
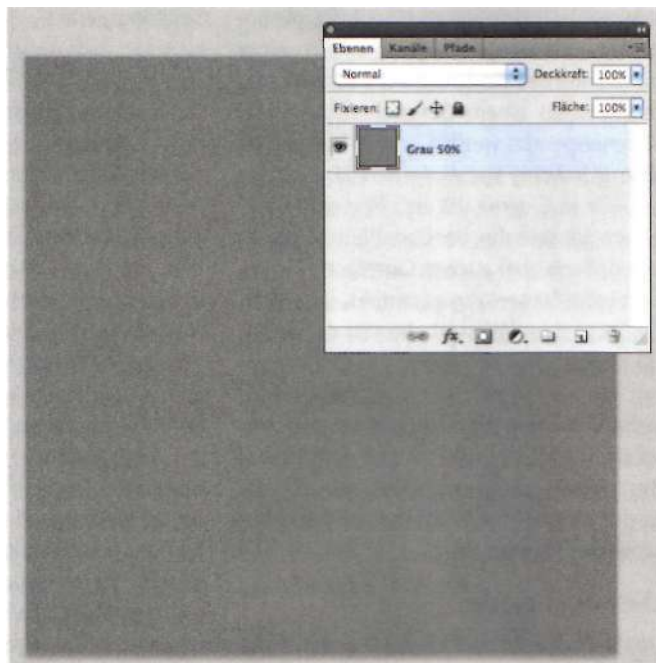
Damit die glatte Stahlhülle des Bootes nicht allzu glatt aussieht, stellen Sie eigenes Material zusammen. Organische Strukturen wie Holz oder Sichtbeton eignen sich hervorragend, wenn sie mit geringer Deckkraft verwendet werden.



Die Anzahl der benötigten Oberflächenmaterialien ist sehr überschaubar. Sie wurden bereits in Cinema 4D den einzelnen Meshes, also den Bauteilen des Bootes zugeordnet. Photoshop übernimmt aber nur die Farbe der Materialien, also muss die nur aus dem Diffuskanal bestehende Textur überarbeitet werden. Da das dafür zuständige Format „.psb“ nicht nur mehrere Ebenen, sondern auch Einstellungsebenen und sogar Ebenenmasken unterstützt, ist das Aufbauen einer Materialtextur eine bequeme Sache, denn alle Komponenten können jederzeit editiert und geändert werden.

01 Material anlegen •

Ein neutralgrauer Untergrund eignet sich für die meisten Texturen als Ausgangsdatei. So können Sie die Farbe später über die Mitteltonregler der Farbbalance steuern. Achten Sie auf die Dateigröße: Je größer die Abbildung des Composings sein wird, desto höher sollte die Auflösung der Materialdatei gewählt werden. Als Faustregel gilt: Pixelzahl der längeren Seite entspricht der Pixelzahl der Materialdatei. Soll das finale Bild also eine Kantenlänge von 2000 Pixeln besitzen, so sollte das Material der 3D-Datei dieselbe Auflösung haben.

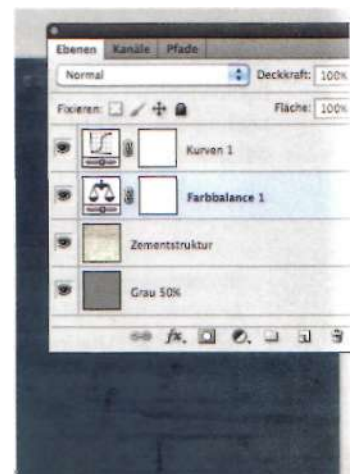


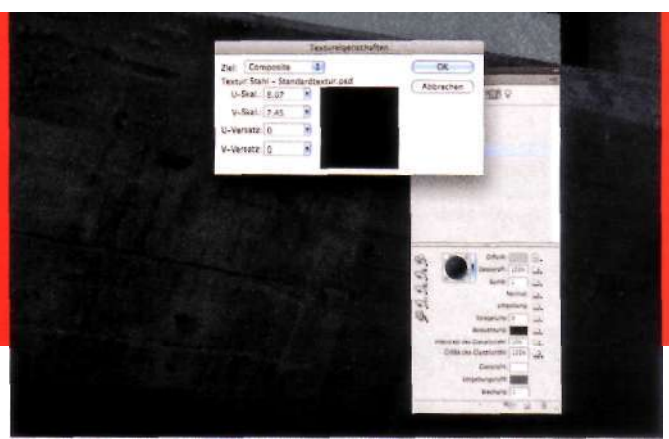
< 02 Fotografierte Struktur zufügen

Damit das stählerne Material nicht ohne jede Störstelle und organische Struktur auskommen muss, eignet sich eine ganze Fülle unterschiedlicher Oberflächen: Von der Holzmaserung über Asphalt oder Beton bis hin zu zerkratzt Metall können Sie so gut wie alles verwenden. Legen Sie für weitere Projekte eine Materialbibliothek an und achten Sie beim Fotografieren der Oberflächen auf eine plane Sicht und gleichmäßige Ausleuchtung. Im Fall des Bootes wurde eine Betonwand im Modus „Linear nachbelichten“ bei einer Deckkraft von 22% über die graue Ebene gelegt.

03 Farbe und Kontrast •

Eine Einstellungsebene vom Typ „Farbbalance“ regelt die Farbgebung der Textur. Da die unterste Ebene neutralgrau ist, genügt es, nur die Mitteltöne der Farbbalance zu verschieben. Wäre die Zementstruktur kräftiger, also mit stärkeren dunklen und hellen Partien durchsetzt, könnte man natürlich auch durch Verschieben der Lichter- und Schattenbereiche eine erkennbare Wirkung erzielen. Im vorletzten Schritt werden die Helligkeit und der Kontrast gesteuert. Obwohl es eine Einstellungsebene gleichen Namens gibt, können Sie mit einer Gradationskurve oder einer Tonwertkorrektur gezielter arbeiten. Speichern Sie die Datei, wird das Material automatisch auf die Oberfläche des Bootes gemappt.





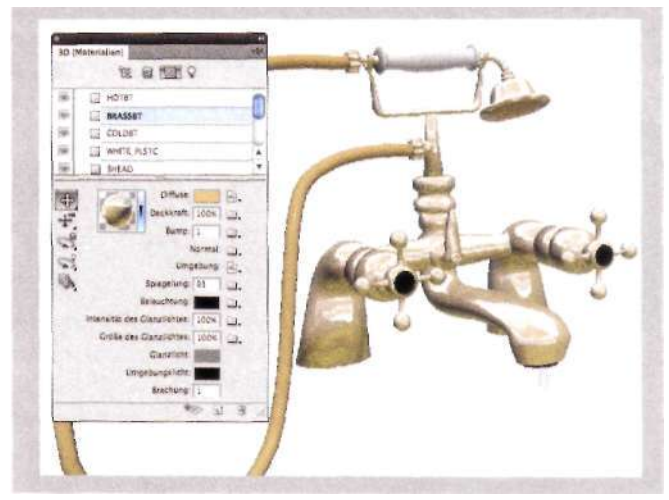
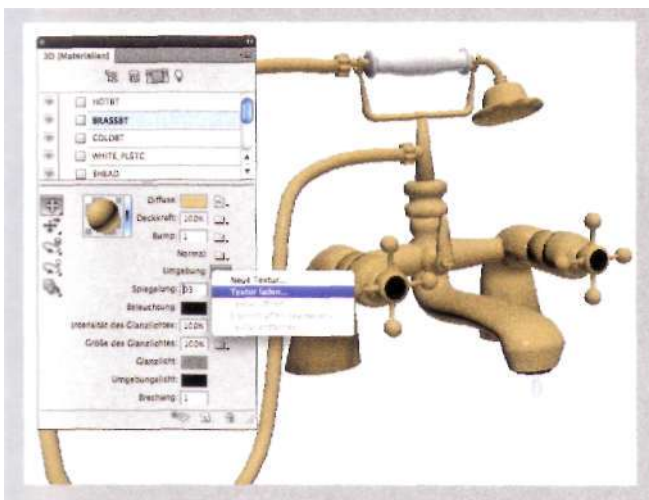
04 Eigenschaften bearbeiten

Photoshop besitzt keine sehr ausgeprägten Möglichkeiten, eine Textur auf der Oberfläche eines Objektes zu verteilen. Dieses sogenannte Mapping lässt sich aber dennoch in den meisten Fällen so steuern, dass eine vertretbare Qualität dabei herauskommt. Als erstes müssen Sie testen, ob Sie durch Verändern der UV-Parameter zu einer überzeugenderen Abbildung gelangen. Der Befehl „UV-Parameter neu berechnen“ stellt Ihnen genau zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Testen Sie einfach

beide und verwenden Sie die bessere. Anschließend klicken Sie im Materialfenster des 3D-Bedienfeldes hinter dem Diffuskanal des Materials auf eine kleine Schaltfläche, über die Sie die Eigenschaften eines Materials festlegen können. Gemeint ist die Anzahl der Umwicklungen sowie deren Anfangs- und Endpunkt. Durch Verschieben der oberen beiden Regler können Sie festlegen, wie oft das Material auf das 3D-Objekt aufgetragen werden soll. Damit tragen Sie ganz erheblich zu einer realistischeren Darstellung bei.

05 Metallspiegelung erzeugen

Wenn Sie den Wasserhahn nicht in Cinema 4D, sondern lieber in Photoshop texturieren wollen, müssen Sie ein metallisches Material erzeugen. Damit Metall wie Metall aussieht, bedarf es einer Spiegelung. Erst das Spiel der Reflexionen mit ihren Verzerrungen und Verkrümmungen lässt eine metallische Oberfläche realistisch wirken. Wenn man nun aber kein sphärisches Panorama besitzt, mit dem man ein Objekt umgeben könnte, kann man auf eine bildbasierte Lichtquelle, oder noch einfacher, auf den Spiegelungskanal zurückgreifen.



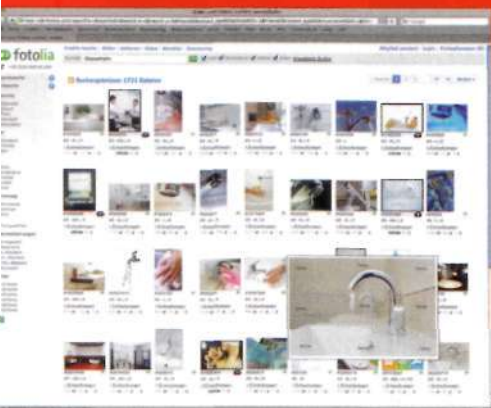
a) Legen Sie einen hohen Wert für die Spiegelung fest. Werte bis 50% wirken eher wie farbiger Glanzlack als wie Metall. Zwischen 70 und 95 % ist der Reflexionsgrad hoch genug, damit der Metallcharakter erscheint.

b) Teilen Sie der Umgebungs-Map eine Datei zu. Diese sollte der Umgebung des Wasserhahns ähnlich sein, doch erreicht man auch mit klassischen Landschaftsaufnahmen meist gute Ergebnisse.

c) Öffnen Sie die Textur, denn sie sollte mehr von der Eigenfarbe des Metalls haben. Ansonsten wirkt die Spiegelung unrealistisch. Gold und Messing sollten einen Gelb-Orange-Stich bekommen, Kupfer einen Rotstich. Silber benötigt keine Farbkorrektur.

d) Spätestens nach dem Rendern ist die Reflexion perfekt! Auch wenn die Umgebungs-Map nicht viel mit einer Badezimmerumgebung zu tun hat, so ist die Spiegelung an sich doch überzeugend.





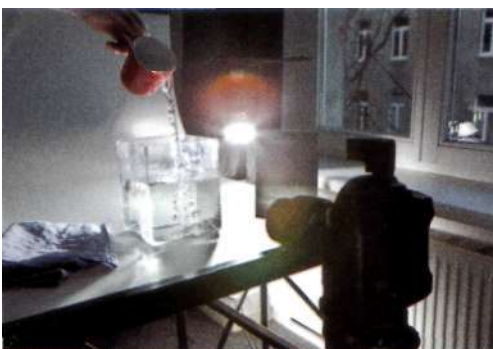
Die Suche bei Bildagenturen wie fotolia ist einen Versuch wert.



U 995 in Laboe



Einfacher Studioaufbau mit Tageslicht, Aufheller und Handblitz



Aufnahme des Badewassers

rechts: Das Badewasser mit Luftblasen, daneben die Testreihe

Fotografie

Beim Fotografieren sollten Sie stets die zuvor angefertigte Skizze zur Hand haben. Es lohnt sich, sie auszudrucken und vor dem Auslösen einen Blick darauf zu werfen, um Sucherbild und Monitorbild miteinander zu vergleichen.

Mit einem **Blick** auf die Skizze kann man nicht nur 90% der Aufnahmevarianten einsparen, was sich vor allem bei der Zeitersparnis der späteren Auswahl bezahlt macht, sondern auch wesentlich exakter und zielgerichteter fotografieren. Das heißt, falls Sie überhaupt selbst fotografieren wollen und nicht auf Stockmaterial oder das eigene Archiv zurückgreifen.

Microstock

Es gibt Leute die behaupten, alles sei schon einmal irgendwann von irgendjemandem fotografiert worden. Nun ja. Doch wer sich jemals online auf die Suche nach einem bestimmten Motiv gemacht hat, das bei spezieller Beleuchtung und mit besonders weitwinkligem Objektiv geschossen wurde, der kam sicherlich auch schon mal zu dem Schluss, es doch selbst fotografieren zu müssen. Selbst Hand anzulegen ist gar nicht so schwer und birgt zwei große Vorteile: Man besitzt das Urheberrecht am Bild und muss auch nichts dafür bezahlen. Dass man allerdings die Rechte Dritter wahrt und um Erlaubnis fragt, sollte selbstverständlich sein. Trotzdem: Einen Versuch ist die Online-Suche allemal wert. Die Preise von Agenturen wie fotolia oder Vario Images halten sich in Grenzen

on location

Im Freilichtmuseum des Deutschen Marinebundes in Laboe liegt ein veritables U-Boot: Die U-995. Sie holen sich noch nicht einmal nasse Füße, wenn Sie dort fotografieren, denn das Boot liegt an Land. Verwenden Sie dieselbe Brennweite, die auch für alle anderen perspektivisch relevanten Bildteile eingesetzt werden. In unserem Falle sind das 24 mm bezogen auf einen Vollformatchip. Besitzt Ihre Kamera einen kleineren, APS-C großen Chip, muss die Brennweite entsprechend des Verlängerungsfaktor etwas kürzer sein, also bei ungefähr 17 mm liegen.

Im Studio

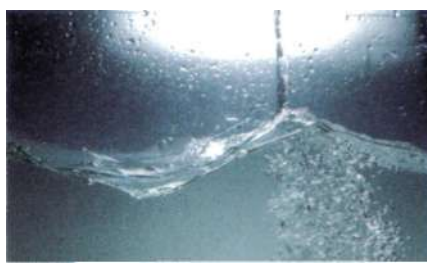
Das Wasser können Sie bequem im eigenen Studio fotografieren. Ein kleiner Raum genügt. Sofern Sie keine Blitzanlage verwenden wollen, sollte er Tageslichtbeleuchtung haben.

Fotografie des Wasserquerschnitts

Das Aquarium braucht nicht sonderlich groß zu sein, doch wenn Sie in ein handelsübliches Glasaquarium von 30 x 30 x 60cm für etwa 20 Euro investieren wollen, werden Ihre Wellen etwas großzügiger wirken. Die Beleuchtung erfolgt von links, damit sie der Beleuchtung des Basisbildes entspricht. Ein Blick auf Ihre Skizze genügt, um dies zu bestätigen.

... und action!

Bewegtes Wasser fotografieren Sie entweder mit einer hohen Isozahl von 400 bis 1600, je nach Art der Bewegung und Lichtstärke Ihres Objektivs. Oder Sie verwenden ein Handblitzgerät, das wegen seiner sehr kurzen Abbrenndauer jedem teuren Studioblitz überlegen ist. Gezündet wird der Blitz über einen handelsüblichen Funk- oder Infrarotauslöser. Tipp: Lassen Sie das Blitzlicht mal von weiter oben, mal von weiter vorn kommen und wischen Sie die durch das Eingießen verursachten Wasserspritzer auf dem Aquariumglas nach jeder Aufnahme ab. So ergibt sich eine ganze Reihe von Wasseraufnahmen und es ist nur eine Frage der Zeit, wann die passende dabei ist. Das Eingießen ist nur dazu da, die Luftblasen unter Wasser mitzufotografieren. Den eigentlichen Strahl des Wasserhahns können Sie erst dann fotografieren, wenn die Datei weitestgehend aufgebaut ist, denn Sie benötigen das Monitorbild als Hintergrund, um die passenden Reflexionen im Wasserstrahl zu erzeugen (siehe Seite 38).



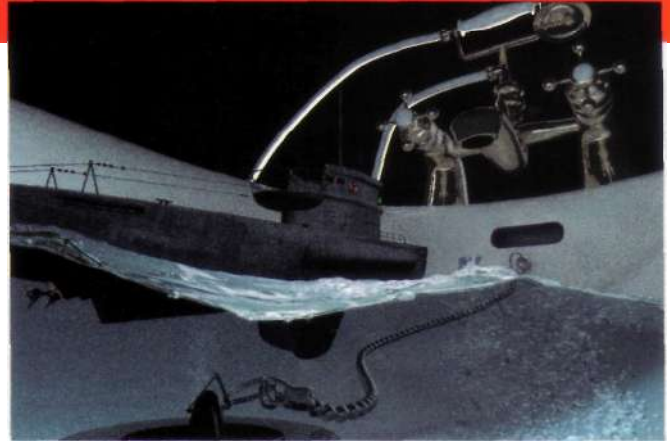
Finale Montage

Die eigentliche Montagearbeit in Photoshop beginnt erst jetzt, im letzten Abschnitt der Produktionsphase. Erst zu diesem Zeitpunkt stehen

sämtliche Einzeldateien des Motivs zur Verfügung, so dass Sie mit dem Composen anfangen können.

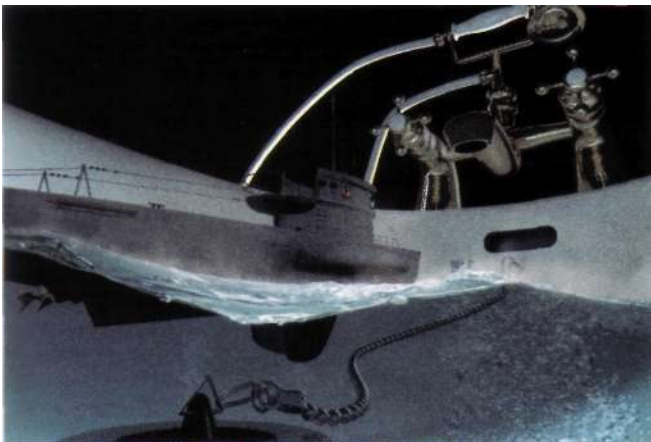
01 Wasser einfügen •

Die Wasserdatei wird ins Bild eingefügt. Sie können sie ruhig etwas in horizontaler Richtung skalieren, weil die Welle zwar sehr elegant, jedoch ein wenig zu hoch geraten ist. Damit das Wasser wie ein Querschnitt wirkt und die Badewanne sichtbar wird, duplizieren Sie die Ebene und maskieren den Unterwasserteil. Ein Duplikat der Maske wird in die ursprüngliche Wasserebene kopiert und invertiert. So liegen der Unterwasserteil und die Wasseroberfläche auf separaten Ebenen. Der Unterwasserteil wird im Modus „Multiplizieren“ verrechnet, die Deckkraft auf 75% reduziert.

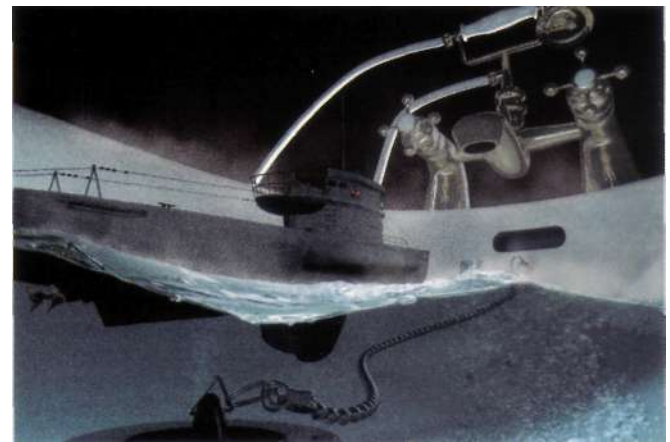


02 Dampfebenen anlegen •

Benötigt werden insgesamt drei Dampfebenen. Eine wird oberhalb der U-Boot-Ebene eingefügt, eine oberhalb des Basisbildes und eine unterhalb davon. Dampfstruktur lässt sich auch mit ganz normalen runden Pinselspitzen erzeugen, sofern die Kantenschärfe auf 0% gesetzt ist. Egal, welche Spitzen Sie verwenden wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:



a) In die oberste der drei Dampfebenen wird der Dampf gemalt, der direkt über der Wasseroberfläche zu sehen ist und von dort aufsteigt. Da er sich verhältnismäßig nahe am Betrachter befindet, kommen überwiegend kleine Pinselspitzen zum Einsatz. Die Pinselspitze wird mit einer Deckkraft von 1 bis 5 % angesetzt. Malen Sie lieber öfter über eine Stelle als Gefahr zu laufen, ein sich wiederholendes Muster zu erzeugen.

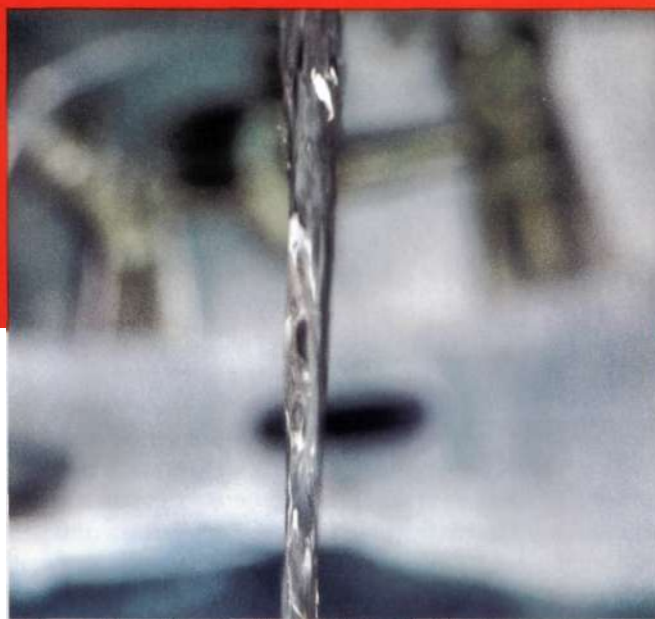
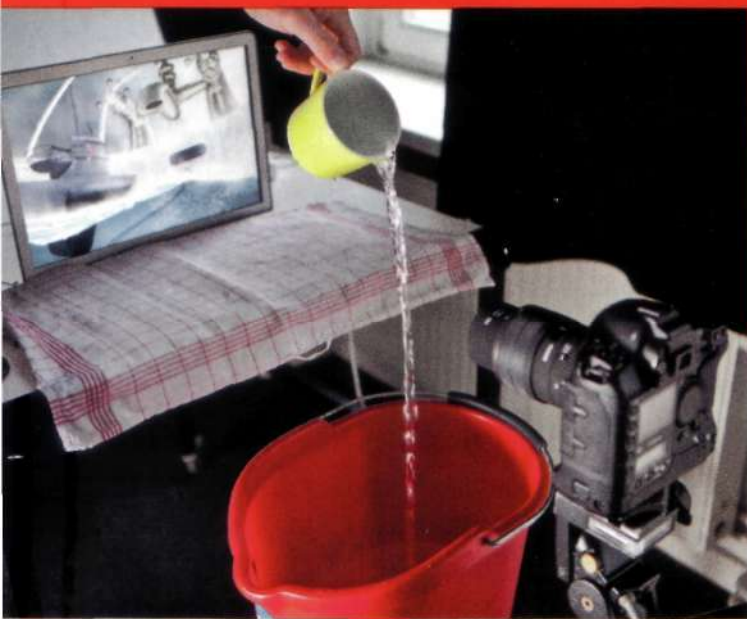


b) In die Ebene hinter dem Boot malen Sie den Dampf, der sich unter dem Einfluss des Wasserstrahls gebildet hat und schnell nach oben wabert. Je dichter am auftreffenden Wasserstrahl gemalt wird, desto kleiner sollte die Pinselspitze gewählt werden. Wechseln Sie die Größe Ihrer Spitze immer wieder. So sorgen Sie dafür, dass auch kleine Dampfstrukturen entstehen und keine an Milchglas erinnernde Nebelebene.



c) In die unterste der drei Ebenen malen Sie die großen Dampfwolken, die schon sehr homogen aussehen sollen, weil die Wassertröpfchen Zeit hatten, sich gleichmäßig zu verteilen. Da der Dampf sowie der Wasserhahn auch von der rechten Seite her beleuchtet wird, malen Sie gleichzeitig auch die Wirkung der Lichtquelle ins Bild. Es kann also kaum zu viel sein.

Versuchen Sie nie, eine Dampfebene durch Maskieren wieder abzuschwächen. An den Stellen, wo die Maske wirkt, können Sie keinen neuen Dampf malen! Beginnen Sie statt dessen einfach von vorn, das Ergebnis wird meist besser. •



03 Fotografie, die zweite

Eigentlich ist der fotografische Teil bereits abgeschlossen. Der Strahl des Wasserhahns bildet da eine Ausnahme, die sehr typisch für komplexe Composings ist. Denn erst jetzt ist das Hauptmotiv so weit aufgebaut, dass es als Hintergrund für den Wasserstrahl dienen kann. Stellen Sie die Kamera aufs Stativ und richten Sie sie auf den Monitor. Im Sucher sollte er formatfüllend zu sehen sein. Damit Sie eine möglichst kurze Belichtungszeit erzielen, stellen Sie den Monitor auf die hellste

Stufe. Direkt vor dem Objektiv wird ein Eimer postiert, der das Wasser auffängt, welches Sie, oder besser ihr Assistent, vor der Kamera ausschütten. Es sind vermutlich ein paar Versuche notwendig, bis der Strahl scharf fokussiert ist und an der richtigen Stelle sitzt. Laden Sie die Datei auf den Rechner, stellen Sie den Wasserstrahl frei und maskieren Sie ihn oben und unten so, dass er genau zwischen den Ausguss des Wasserhahns und die Auftreffstelle passt.



04 Look

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Möglichkeiten, den Look eines Bildes zu kreieren, deshalb beschränken wir uns auf einfache, universell anwendbare Schritte, unterteilt in die beiden wichtigsten Komponenten: Farbe und Kontrast. Der Farbe kommt eine besondere Bedeutung zu: Erstens sorgt sie dafür, dass ein Bild als warm und einfühlend, neutral oder kühl, fast frostig empfunden wird. Zweitens bewirkt sie eine Art Vereinheitlichung der sehr unterschiedlichen Bildteile, denn was in derselben Farbstimmung präsentiert wird, nimmt ein Betrachter auch als „aus einem Guss bestehend“ wahr. Zwei Einstellungsebenen sind für die Farbe verantwortlich: „Farbbalance“ trimmt die Farbstimmung in Richtung Blau-Cyan, „Farbton/Sättigung“ entsättigt die Wirkung wieder etwas.

05 Typografie

Je detaillierter ein Motiv ist, desto überzeugender wirkt es. Ganz besonders Typografie trägt dazu bei, dass ein Objekt realistischer erscheint, was vermutlich an der Allgegenwart von Schrift, Wegweisern, Logos und Typenschildern liegt. Die Aufschriften für das Boot und den Wasserhahn erledigen Sie schnell mit dem Textwerkzeug, die perspektivische Anpassung der Schriftzüge erreichen Sie durch Rastern und anschließendes Verzerren des Textes.



TIPPS & TRICKS

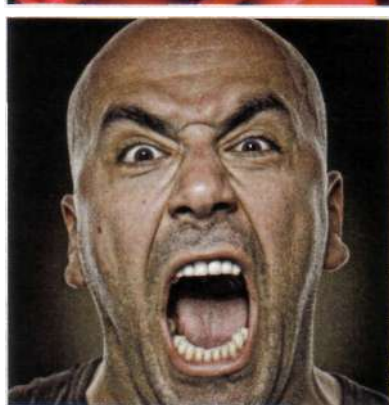
Die besten Tipps&Tricks kommen von denen, die sie in ihrer täglichen Photoshop-Praxis austüfteln. Also von Ihnen! Lassen Sie die anderen DOCMA-Leser erfahren, welche Kniffe und Abkürzungen Sie herausgefunden haben, um sich die Bildbearbeitung zu erleichtern und schneller zu eindrucksvolleren Ergebnissen zu kommen.

Es soll ja nicht umsonst sein. Für jeden veröffentlichten Trick zahlen wir Ihnen mindestens 30 Euro, bei komplexeren Tipps auch mehr (je nach Arbeit, die wir selbst noch in die Texte und Abbildungen stecken müssen). Kurze, knappe Hinweise - bis etwa 800 Zeichen - sind uns am liebsten. Und als zusätzliche Motivation:

Bitte senden Sie Text, Bild/er und Screenshot/s an tipps@docma.info

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

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



SCHRÄGE SPIEGELUNGEN

Worauf beim digitalen Konstruieren von Reflexionen schräg aufgenommener Objekte zu achten ist, zeigt Doc Baumann.

► Seite 42

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

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

► Seite 48

MARMORPAPIER DIGITAL

Doc Baumann demonstriert, wie man die Struktur von Marmorpapier mit Photoshop erzeugt.

► Seite 56

PHOTOSHOP-SECRETS

Ungewöhnliche Effekte von Calvin Hollywood und Olaf Giermann.

► Seite 60

IN HOLZ GRAVIERT

In diesem Tutorial erfahren Sie, wie man mit Photoshop einen Text in Holz schnitzt.

► Seite 64

SMART-OBJEKTE

Hier lernen Sie, wie man Smart-Objekte für Korrekturen im Raw-Modus nutzen kann.

► Seite 66

DIE MALFILTER

Im zweiten Teil unseres Filter-ABCs erklärt Ihnen Olaf Giermann Photoshop's Malfilter.

► Seite 68

Schräge Spiegelungen

Es ist nicht ganz einfach, mit einem Bildbearbeitungsprogramm korrekte Spiegelungen zu erzeugen. Worauf Sie achten müssen, wenn Sie Reflexionen schräg aufgenommener Objekte konstruieren, zeigt Ihnen dieses Tutorial von **Doc Baumann**

Schräg können digital erzeugte Spiegelungen in zweifacher Hinsicht sein: Zum einen im übertragenen Sinne wie bei dem Beispiel unten, das uns Stefan Dokoupil aus Österreich zugesandt hat: ein Ausschnitt aus einer Anzeige, mit der für eine Abonnentenprämie geworben wird. Einsender erhalten eine Jahresvignette für die Autobahn. Man sieht bei nachgebauten Photoshop-„Reflexionen“ ja die abenteuerlichsten Konstruktionen - dass jemand das zu spiegelnde Objekt einfach um 180 Grad dreht, ist eine ganz neue Variante.

In diesem Tutorial meine ich den Begriff „schräg“ aber einfach im Wortsinne, als Gegenteil von gerade. Schräg, also über Eck aufgenommene Gegenstände, sind sehr viel schwieriger zu spiegeln als solche, die frontal fotografiert wurden, insbesondere dann, wenn sie nicht wie der Quader einer Verpackungsschachtel einfach aus glatten Flächen zusammengesetzt sind, sondern zudem Vorsprünge und Vertiefungen aufweisen.

Die nebenstehende Montage des im Hochwasser des Tiber versinkenden Triumphbogens vom Forum in Rom erscheint nicht weiter aufwendig; klar, so ähnlich sieht das halt aus, wenn das Gebäude in den Fluten reflektiert wird. Tatsächlich jedoch waren etliche Stunden Arbeit nötig, um zu diesem Ergebnis zu gelangen, weil zahlreiche Flächen separat ausgewählt, dupliziert, vertikal gespiegelt und perspektivisch angepasst werden mussten. Färbung und Wellenverzerrung dagegen waren in ein paar Minuten erledigt.

Optisch korrekt ist auch diese Montage nicht, aber die Mängel fallen zumindest nicht so stark ins Auge wie bei vielen Werbeanzeigen mit ihren oft haarsträubenden Spiegelungsversuchen.

Völlig hoffnungslos ist schließlich die Situation bei Reflexionen, die denen man aus einem schräg von oben fotografierten Objekt eigentlich eine Untersicht basteln müsste. Da helfen dann nur noch Unschärfe oder vergleichbare Tricks.

Hier hat ein Digital-Monteur die Vorlage einfach um 180 Grad gedreht.



1 Echte Spiegelung bei Frontalsicht

Einfach strukturierte Gegenstände, die frontal fotografiert wurden (also ohne dass auf dem Bild seitliche Flächen zu sehen sind), lassen sich bei künstlicher Spiegelung behandeln wie ein flaches Bild, etwa ein auf eine Platte aufgezeichnetes Großwandplakat. Genau genommen gibt es zwar auch hier vor- und zurücktretende Gebäudeteile, aber das spielt praktisch keine große Rolle. Die Tatsache, dass der Standort des Fotografen ein ganzes Stück oberhalb der Wasseroberfläche ist, kann hier ebenfalls vernachlässigt werden. (Zur genauen Reflexionskonstruktion vergleiche mein Spiegelungs-Tutorial in DOCMA 38, Seite 40 ff.)



2 Spiegeln, färben, verwischen

Digitales Spiegeln ist hier auch wegen der geraden Uferlinie einfach. Selektieren Sie die obere Bildhälfte mit dem Auswahlrechteck, duplizieren Sie sie auf eine neue Ebene (Strg-/Befehlstaste-J) und bestimmen Sie „Bearbeiten>Transformieren>Vertikal spiegeln“ (links). Schwächen Sie den Kontrast ab und tönen Sie die Reflexion ein wenig in der Farbe des Wassers (Mitte). Für eine glatte Oberfläche eignet sich der Filter „Bewegungsunschärfe“ mit einem Winkel von 90 Grad; „Abstand“ regeln Sie nach Belieben. Gegebenenfalls sorgt eine Verlaufsmaske für eine Abschwächung der Filterwirkung in der Nähe des Objekts.



3 Filter „Verwackelte Striche“

Für die Simulation der Wellen gibt es verschiedene Verfahren. Das einfachste bietet der Malfilter „Verwackelte Striche“. Dabei geben Sie vor: „Richtung: Horizontal“. Mit den beiden Reglern für „Strichlänge“ und „Sprühradus“ bestimmen Sie, wie aufgewühlt die Wasseroberfläche erscheinen soll. Bessere Welleneffekte erzeugt der Verzerungsfilter „Schwingungen“. Beide unterstützen jedoch keine Perspektive - dafür setzen Sie mit einer geeigneten Matrix den „Versetzen“-Filter ein (Abbildung 11; ausführlicher in DOCMA 38, Seite 41 f.). Dieser Filter wurde beim Septimius-Severus-Bogen der Aufmacherillustration verwendet.



4 Gebäude übereck fotografiert

Leider ist die Situation nicht bei allen Aufnahmen so einfach, außerdem sind Frontalansichten oft langweilig und lassen einen Gegenstand flach erscheinen. Ob es sich nun um eine Verpackung handelt oder um ein Gebäude, eine Schrägan-sicht wirkt deutlich interessanter und macht die Räumlichkeit des Abgebildeten für den Betrachter besser nachvollziehbar. Bei einem Gebäudeensemble wie diesem aus Venedig entstehen aber sofort etliche Schwierigkeiten, wenn Sie eine Spiegelung in derselben Weise umsetzen wollen wie bei dem Beispiel zuvor: Die Kante zwischen Objekt und Spiegelfläche ist weder waagrecht noch glatt, auch Perspektive kommt ins Spiel. •



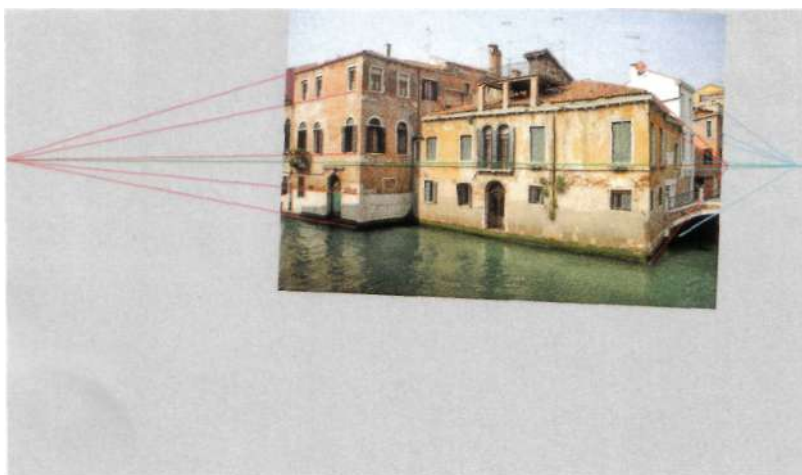


5 Falsche Spiegelung

Anders als in Abbildung 2 reicht in diesem Fall das Auswahlrechteck nicht aus, um die Gebäude zu selektieren; Sie müssen zunächst per Lasso oder Maske eine recht aufwendige Auswahl erzeugen, um weiterzukommen. Schauen wir uns zunächst an, wie es nicht geht: Nach der Selektion duplizieren Sie den Auswahlbereich auf eine neue Ebene und wenden darauf wie zuvor „Bearbeiten transformieren >Vertikal spiegeln“ an. Danach schieben Sie den Bereich nach unten, damit Spiegelndes und Gespiegeltes eine gemeinsame Kante bilden. Das Problem dabei ist nur, dass genau das offensichtlich unmöglich ist.

6 Perspektive ermitteln

So geht es also nicht. Um zu einem besseren Ergebnis zu gelangen, bereiten Sie zunächst in einem Zwischenschritt die Ermittlung der Perspektive für das Bild vor. Zunächst erweitern Sie die Arbeitsfläche nach beiden Seiten („Bild > Arbeitsfläche“) und erzeugen eine neue Ebene. Dort ziehen Sie mit dem Linien-Werkzeug entlang klarer Gebäudekanten Fluchtlinien, die sich in einem Punkt treffen (links: rot). Wiederholen Sie das für die andere Seite des Gebäudes (rechts: blau). Verbinden Sie die beiden Fluchtpunkte mit einer Linie, dem Horizont (grün). Sollte die Horizontlinie nicht waagrecht sein, wählen Sie alle Ebenen aus und drehen bis zur richtigen Ausrichtung.



7 Flächen auswählen und spiegeln

Ziehen Sie von den Fluchtpunkten aus weitere Fluchtlinien nach unten. Wählen Sie eine Gebädefläche aus und duplizieren Sie den Bereich auf eine neue Ebene. Wenden Sie „Bearbeiten transformieren >Vertikal spiegeln“ an. Schieben Sie den Transformationsrahmen nach unten, bis eine der Gebäudeecken der Spiegelung mit der entsprechenden Ecke des Hauses zusammenfällt. Mit den Anfassern an den senkrechten Mitten des Rahmens und/oder dessen Ecken bei gedrückter Strg-/Befehlstaste verzerren Sie die Fläche passend zur Perspektive. Wiederholen Sie das mit weiteren Flächen, die in dieselbe Richtung weisen.



8 Seitenflächen ergänzen

Beachten Sie, dass in der Spiegelung zum Beispiel das Dach des rechten Hauses nicht sichtbar wäre; es gehört also nicht in die Auswahl! Nachdem Sie die nach links weisenden Flächen wie beschrieben konstruiert haben, wiederholen Sie diese Schritte für die rechten Seitenflächen. Auch diesmal orientieren Sie sich an den Fluchtlinien auf der Ebene darüber (blau). Achten Sie darauf, dass die Anschlüsse zwischen rechten und linken Flächen stimmen und auf derselben Höhe liegen. Verwenden Sie soweit möglich den Transformationsrahmen; erst, wenn er an seine Grenzen stößt, auch „Verkrümmen“, „Formgitter“ oder „Verflüssigen“.



9 Filtereinsatz für die Spiegelung

Wie zuvor bei Bild 1 habe ich hier wieder die bei-den Filter „Bewegungsunschärfe“ und „Verwackelte Striche“ verwendet. Wie im ersten Bei-spiel gilt auch hier: Da die Spiegelung direkt an der gemeinsamen Grenzlinie schärfer ist als weiter von dieser entfernt, machen Sie die Spiegel-Ebene zum Smart-Objekt, weisen ihr „Bewegungsunschärfe“ als Filter zu und blenden die objektnahen Bereiche mit einer Verlaufs-Fil-termaske weich aus. Im nächsten Schritt erzeugen Sie eine Wellenverzerrung durch den Malfil-ter „Verwackelte Striche“. Wenden Sie die beiden Filter nicht in umgekehrter Reihenfolge an!



10 Spiegelung färben, abdunkeln

Damit die Spiegelung nicht so aussieht, als handle es sich dabei um eine polierte Metallplatte mit vollständiger Reflexion, fügen Sie eine färbende Ebene hinzu, die dazu dient, die Wasseroberfläche natürlicher erscheinen zu lassen. (Diese Fläche ergibt sich als umgekehrte Auswahl der Gebäudeseiten abzüglich des Himmels.) Orientiert am Originalfoto habe ich hier Grün verwendet und die Ebene mit 55% Deckkraft multipliziert. Führt das allein zu keiner realistischen Anmutung, . erwenden Sie eine zweite, schwarze, schwach multiplizierende Ebene oder eine mit einem vertikalen Schwarzweiß-Verlauf.



11 Brückenbögen mit Untersicht

Bei der Brücke rechts in Bild 10 fällt nicht auf, dass man in der Spiegelung eigentlich ihre - im Foto nicht sichtbare - Unterseite sehen müsste. Hier lässt sich das nicht verbergen. Die Reflexion wurde in derselben Weise konstruiert wie zuvor. Da die Spiegelung der Unterseiten der Bögen aber ganz anders aussieht als die im Foto erkennbaren Unterseiten der Brücke selbst, war hier einiges an zusätzlicher Handarbeit nötig. Für die Wellenverzerrung wählte ich eine realistischere Lösung: Echtes Foto einer Wasseroberfläche einfügen, Graustufenkopie als Matrix sichern und mit dem „Versetzen“-Filter auf die zu einer Ebene verschmolzene Teil-Reflexionen anwenden.



12 Statuette in schräger Aufsicht

in diesem Falle wäre die Nachkonstruktion der im Foto nicht sichtbaren, für die Reflexion aber unbedingt notwendigen Unterseiten sehr aufwendig. Die Spiegelung wurde aus weich begrenzten, vertikal umgeklappten Spiegelungen von Teilbereichen zusammengebaut. Die Anpassung an die Rundung erfolgte mit dem Formgitter; Anwender älterer Photoshop-Versionen setzen hier „Verflüssigen“ ein. Die Oberseiten der Füße, die sich nicht spiegeln können, wurden weggelassen. Der Filter „Bewegungsunschärfe“, abgeschwächte Deckkraft und eine Verlaufsmaske kaschieren die optischen Fehler so, dass sie nicht mehr auffallen. •





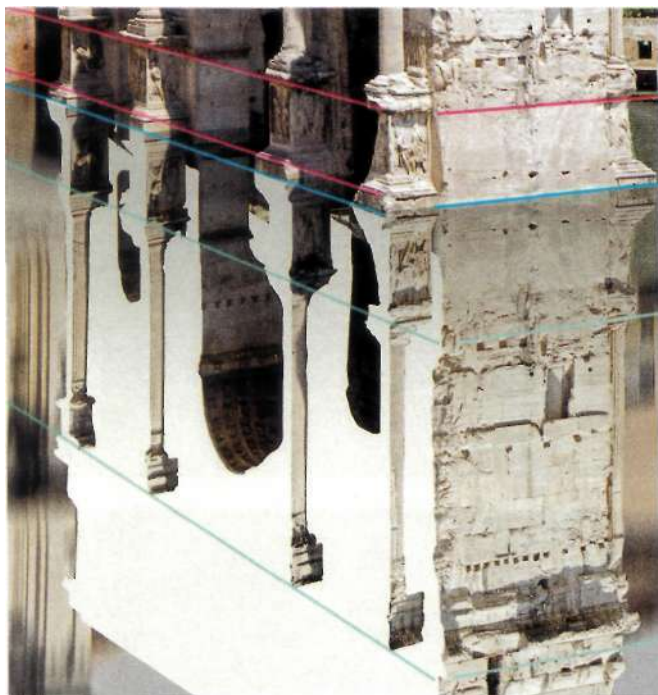
13 Originalaufnahme des Severus-Bogens

Kommen wir zum Abschluss noch einmal auf den römischen Triumphbogen zurück, dessen montierte Reflexion ich bereits in der Aufmacherillustration vorgestellt hatte. Obwohl der Tiber vor seiner Regulierung weite Teile Roms immer wieder unter Wasser setzte, so ist eine wirkliche Überflutung des Forum Romanum, wo dieser Bogen unterhalb des Capitol-Hügels steht, nicht zu befürchten.



14 Falsche Spiegelung

Reicht es nicht einfach aus, die nach links zeigende Fassade des Bogens auszuwählen, vertikal zu spiegeln (eigentlich ist es ja nur ein zweidimensionales Umklappen) und der Perspektive anzupassen? Probieren wir aus, was dabei herauskommt. Alles, was nicht nach links weist, wird heftig verzerrt: An den Basisreliefs der vier Säulen, ihren Kapitelle und den Innenseiten der Bögen fällt das besonders auf.



15 Separierte Teilbereiche

Die Lösung des Problems besteht darin, in verschiedene Richtungen weisende Teilflächen gesondert zu behandeln. Das bedeutet, dass zwar - wie in Schritt 14 zu sehen - zunächst die komplette linke Seite des Bogens gespiegelt und perspektivisch angepasst wird, dass danach aber aus dem ursprünglichen Bild alle Bereiche dieser Seite, die hervorstehen oder Vertiefungen bilden, separat ausgewählt, dupliziert, gespiegelt und perspektivisch ausgerichtet werden.



16 Zusammengesetzte Spiegelung

Was hier so natürlich und selbstverständlich erscheint, ist das Resultat langer Montagearbeit. Optisch korrekt ist das zwar noch immer nicht, aber so stimmt es wenigstens einigermaßen, wenn man es nicht zu genau unter die Lupe nimmt. So waren etwa bei der Reflexion des zentralen Bogens ausgiebige Verzerrungen nötig; wie Sie bei genauerer Betrachtung sehen, zeigt die Kassettendecke Brüche. Aber nach der Filterung sind solche Details nicht mehr zu erkennen.

Doc Baumanns



PHOTOSHOP-Sprechstunde

Praxisbezogene Antworten,
Tipps und Tricks zu
Bildbearbeitungsproblemen
der **DOCMA-Leser**

Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/8809.html

Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Wie kann man schnell in ein Bild ein- und wieder auszoomen? Lässt sich blass erscheinender Goldschmuck wirkungsvoller präsentieren? Wie funktionieren gestufte Verläufe? Was muss man tun, um das Moire aus Fotos mit störungsanfälligen Mustern zu entfernen? Wie kann man Nebel darstellen, der in den weiter entfernten Bereichen einer Szene zunehmend dichter wird?

PUNKTGENAU EIN- UND AUSZOOMEN

Verena Schröder möchte wissen: „Wenn ich in einem Bild in hoher Vergrößerung arbeite und an einer anderen Stelle des Arbeitsblattes weitermachen möchte, muss ich den Ausschnitt mühsam dorthin schieben. Gibt es dafür einen eleganteren und schnelleren Weg?“ Ja, den gibt es, allerdings erst seit CS5: Halten Sie die H-Taste gedrückt und klicken dann mit der Maus ins Bild, wird die komplette Arbeitsfläche angezeigt; der zuvor eingezoomte Bildausschnitt ist mit einem Rahmen kenntlich gemacht. Diesen können Sie nun frei verschieben. Lassen Sie die Maustaste wieder los, springt die Vergrößerung im gleichen Maßstab wie zuvor an die durch den verschobenen Rahmen markierte Stelle.



GOLDSCHMUCK NACHBEARBEITEN

„Ich fotografiere oft Hochzeiten“, schreibt Jürgen Meißner, „und es besteht immer der Wunsch nach einem Titelfoto: ‚Die Eheringe‘. Sind diese aus Gold, dann sehen sie selbst am kalibrierten Monitor nicht so aus wie in natura. Nach dem Druck auf einem Profidrucker von Epson wird das Ergebnis naturgemäß nicht besser. Ich versuche mit pipettierten Farben nachzuzeichnen, das Ergebnis ist aber nie zufriedenstellend.“

Nun suche ich eine Lösung mit CS5, wie man diesen Goldton so bearbeiten kann, dass er am Monitor dem natürlichen Vorbild gleich kommt (vielleicht sogar verstärkt), um im Druck ein gutes Ergebnis zu erhalten. In diesem Fall haben die Ringe auch noch eine mattierte Oberfläche, was das Ergebnis grau

erscheinen lässt. In Prospekten und auf Werbepostern sieht das immer so natürlich aus.“

Das Hauptproblem dürfte die mattierte Goldoberfläche sein; die feinen Rillen streuen das Licht und verhindern so die typischen Glanzeffekte (links). Ich habe zunächst einen Pfad um die Ringe angelegt, ihn in eine Auswahl umgewandelt und als Kanal gesichert (Mitte). Daraus entstanden dann, als Auswahl geladen, Ebenenmasken: Erstens nach der Umwandlung der Ebene in ein Smart-Objekt für den Filter „Unschärf maskieren“ (wählen Sie ruhig recht starke Werte), zweitens für eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ mit einer Sättigungssteigerung um 15%, drittens für eine „Dynamik“-Einstellungsebene mit einer

Dynamik-Steigerung um 45%. Bei Bedarf können Sie - unter Einsatz derselben Ebenenmaske - noch eine „Fotofilter“-Einstellungsebene darüberlegen und damit die Gelbanteile weiter verstärken. Schließlich habe ich den „Ringe“-Kanal noch einmal als Auswahl geladen und auf einer neuen Ebene gefüllt. Die Füllfarbe spielt keine Rolle, weil Sie den Wert „Fläche“ dieser Ebene im nächsten Schritt auf null setzen. Dann weisen Sie ihr den Ebeneneffekt „Schein nach außen“ zu (nur dieser bleibt also sichtbar), setzen die Schein-Farbe aber auf schwarz und den Modus auf „Multiplizieren“. Das hebt die Ringe noch einmal besser von ihrer Umgebung ab. In Kombination mit Schärfung und Farbverstärkung wirkt das Ergebnis nun deutlich überzeugender.

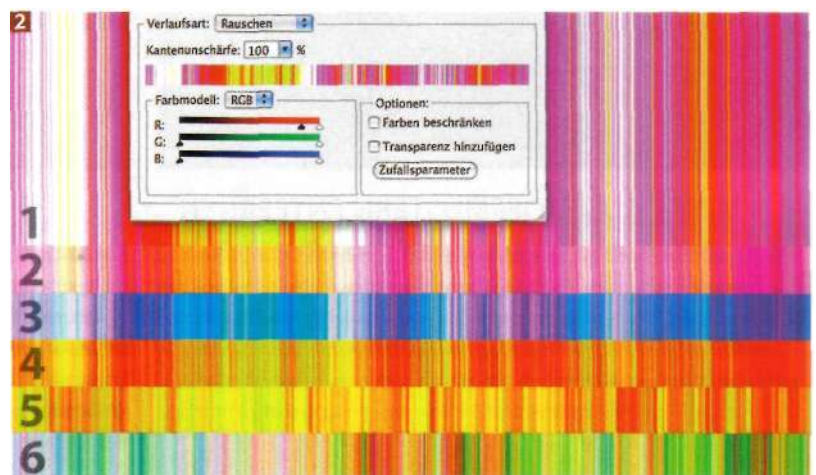
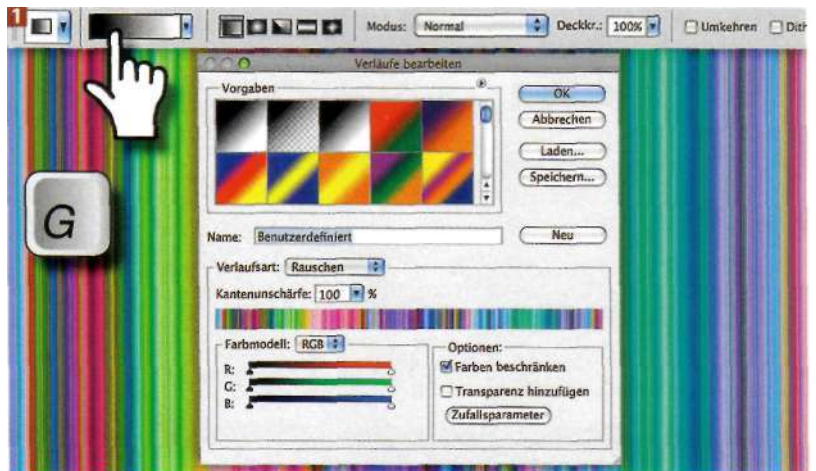
GESTUFTE VERLÄUFE

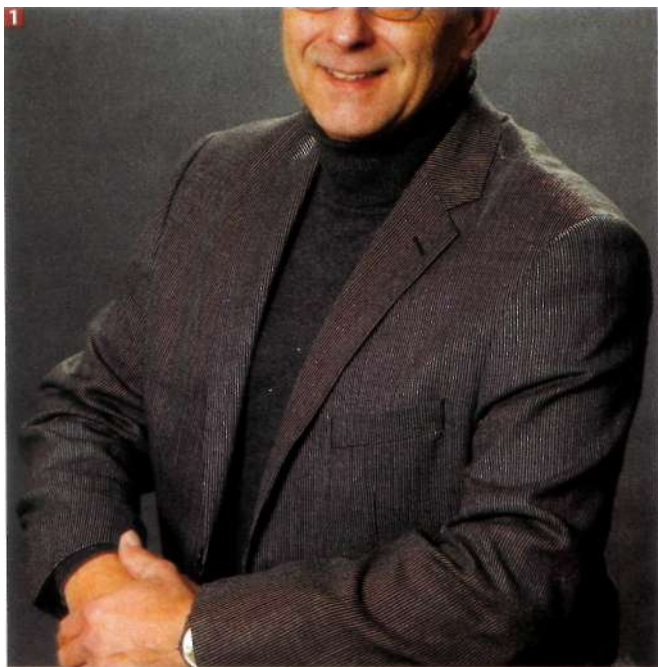
Lieber Doc, vor längerer Zeit gab es in DOCMA mal einen Workshop, in dem Sie Verläufe vorgestellt haben, die nicht glatt von einer Farbe zur anderen gehen, sondern aus vielen farbigen Bändern/Strichen bestehen. Leider finde ich die Ausgabe nicht mehr. Könnten Sie bitte noch mal kurz erläutern, wie man einen solchen Verlauf anlegt? Schon mal danke, Thorsten.

Verläufe, die nicht aus einem kontinuierlichen Übergang von einer Farbe zu einer - oder auch mehreren - anderen bestehen (die heißen in Photoshop „Durchgehend“), definieren Sie über die alternative Verlaufsart „Rauschen“ unter „Verläufe bearbeiten“. Klicken Sie dazu auf die Verlaufsvorschau, nachdem Sie das Werkzeug - am einfachsten über die G-Taste - aufgerufen haben (1, oben links). Etwas widersinnig ist die weitere Spezifizierung, denn der höchste Wert von „Kantenunschärfe“ erzeugt die am stärksten gestuften Verläufe (in Bild 1 vorgegeben).

Klicken Sie unten rechts im Fenster auf „Zufallsparameter“, errechnet das Programm neue Varianten. Sie können den Zufall jedoch begrenzen, indem Sie unten links an den drei Reglern der RGB-, HSL- oder LAB-Farbmodelle Vorgaben definieren. In Bild 2 zeigt Reihe 1 einen auf wenige Rot-Werte eingeschränkten Verlauf (der schwarze R-Regler ist weit nach rechts geschoben). Reihe 2 zeigt das Resultat bei aktivierter Option „Farben beschränken“; dabei werden extreme Helligkeits- und Sättigungswerte ausgeschlossen und der Verlauf wirkt weicher. Reihe 3 zeigt denselben Verlauf im Blau-Bereich (die Helligkeitsverteilung ist dieselbe), 4 kombinierte Rot- und Blau-Werte, 5 bei derselben Vorgabe angewandte „Zufallsparameter“; ebenso 6, aber diesmal ohne Einschränkung der Farbzonen.

Eine interessante Alternative für gestufte Verläufe bietet Painter (vergleiche S. 73), wo sich mit einer Auswahl die entlang der Auswahlkante aufgereihten Farbpixel als neue Auswahl fixieren lassen. Das geht in Photoshop zwar nicht ganz so einfach, ist aber durchaus realisierbar: Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das kleine Dreieck unter dem Auswahlrechteck, zeigen sich vier Varianten; eine davon ist „Einzelne Zeile“. Klicken Sie damit ins Bild, schieben Sie die Zeile an eine geeignete Stelle (Bild 3, links oben unter der Lupe), duplizieren Sie sie auf eine neue Ebene und skalieren Sie die stark vertikal (Bild 3, unten). Das können Sie mit jedem beliebigen Bild machen. Ohne weitere Unterstützung durch Filter und Effekte lässt sich ein solcher „Verlauf“ zunächst nur linear anwenden, aber schon der „Polarkoordinaten-Filter“ macht daraus einen radialen oder Winkel-Verlauf (Bild 4, unten links; für „radial“ um 90 Grad drehen). Sie können ihn zwar nicht als Verlauf speichern, aber die Einzeilen-Auswahl unter „Bearbeiten > Muster festlegen“ als solches, so dass es zum Beispiel als Ebeneneffekt genutzt werden kann. Die kreativen Anwendungsbereiche dafür sind unbegrenzt. •

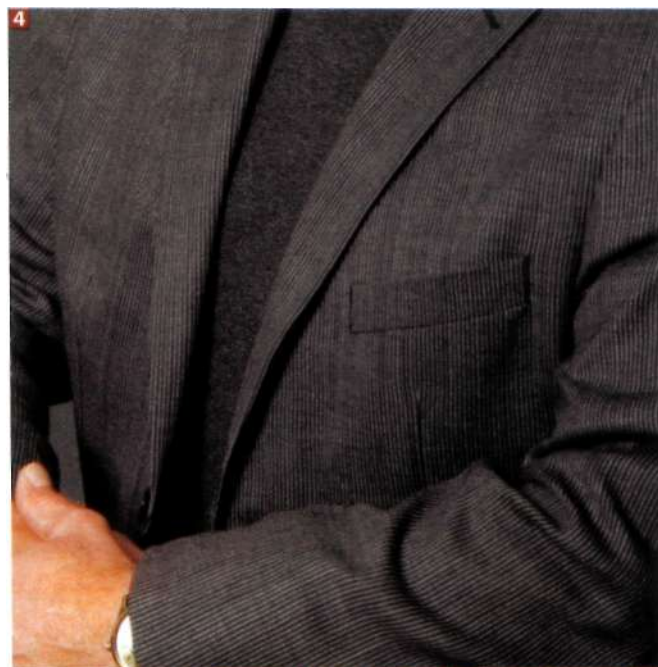




MOIRE AUS STOFFMUSTERN ENTFERNEN

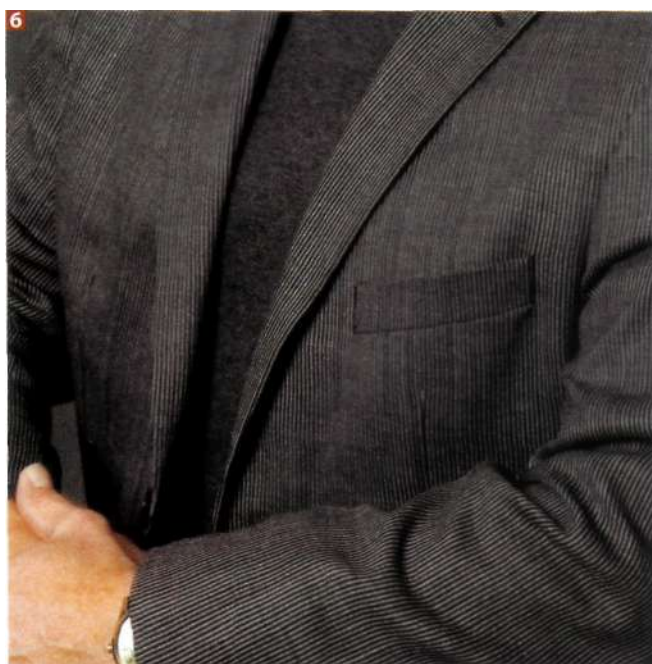
Hallo Doc Baumann, anbei ein Ausdruck und eine CD. Das Foto habe ich mit meiner EOS 5D Mark II im Raw-Format geschossen. Leider hatte ich im Weihnachtsgeschäft mehrere Fotos von Kunden, bei deren Kleidung immer wieder ein ähnlicher Moire-Effekt auftauchte, nachdem das Bild ausgedruckt worden war. Was ist zu tun? Schnell und einfach muss es gehen. Vielen Dank im Voraus. Gruß aus Bünde, Lutz Weil

Das Problem beim Moire ist, dass es entsteht, wenn man es nicht will - aber nicht unbedingt dann, wenn man genau das anstrebt. Insofern kann ich nur hoffen, dass Sie den gewünscht unerwünschten Effekt hier auch tatsächlich sehen. Garantieren lässt sich das nicht mal durch einen Proof, auf dem der Effekt klar zu erkennen ist. Sicherheitshalber habe ich das Foto von Lutz Weil immer zweimal abgedruckt, in der Hoffnung, dass das Moire zumindest bei einer der beiden Fassungen sichtbar wird. Die Bilder [1] und [2] zei-



gen zwei unterschiedlich große Ausschnitte des unbearbeiteten Originals, bei dem im Ausdruck für den Kunden die unliebsamen Muster deutlich zu sehen sind. Wie lässt sich vorgehen? Erster Versuch: Jackett auswählen, mit „Strg-/Befehlstaste-J“ auf eine neue Ebene duplizieren, Gaußschen Weichzeichner mit Radius 1,5 Pixel anwenden. Das Moire ist (hoffentlich) weg - aber schnell und einfach ist das nicht. Außerdem ist das Streifenmuster nun auch an Stellen gesoftet, an denen das gar nicht nötig gewesen wäre. Aber wie schränkt man die Korrektur auf Problemzonen ein? Wandeln Sie die Hintergrundebene des Originals in ein Smart-Objekt um und weisen Sie als

Smart-Filter den Gaußschen Weichzeichner mit dem zuvor verwendeten Wert zu. Die automatisch erzeugte Filtermaske invertieren Sie zu schwarz. Malen Sie dort unter Sichtkontrolle mit einem großen, weich begrenzten, weiß gefüllten Pinsel, um so in Bereichen mit sichtbarem Moire die weichgezeichneten Bereiche gezielt freizulegen [5]. Das geht schnell, benötigt keine Auswahl und ist jederzeit reversibel. Nun müssen Sie etwas experimentieren und das am Monitor sichtbare Bild mit dem des Drucks abgleichen. So kann es sein, dass das Moire bei einem Ansichtsmaßstab von 100% nicht erkennbar ist, aber bei 66 oder 50%. Merken Sie sich, bei wel-

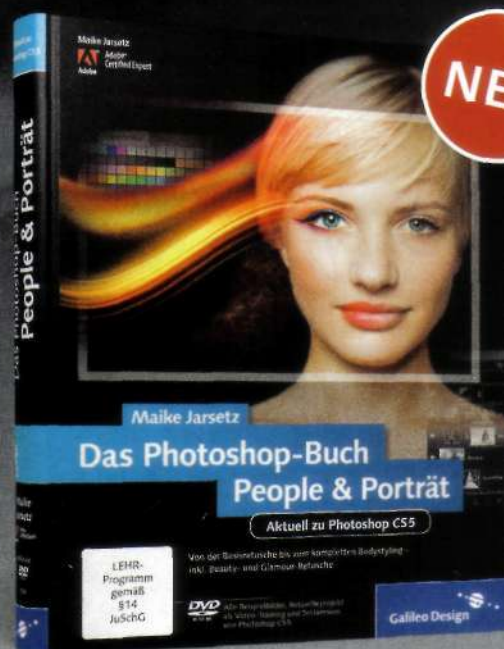


chem Maßstab die Störung am Monitor gut zu erkennen ist. Anwender älterer Photoshop-Versionen gehen so vor: Ebene duplizieren, den Gaußschen Weichzeichner auf die obere Ebene anwenden, schwarze Ebenenmaske dafür anlegen (das geht am schnellsten, wenn Sie mit gedrückter Alt-Taste am Fuß der Ebenenpalette auf das Symbol für „Ebenenmaske hinzufügen“ klicken). Einziger Nachteil dabei: Sie können eine zu starke Weichzeichnung nicht ohne weiteres zurücknehmen; eine zu schwache

lässt sich dagegen durch erneute Filteranwendung verstärken. Mit einem Smart-Filter entsteht dieses Problem nicht, weil Sie den Filterdialog jederzeit wieder aufrufen und die eingegebenen Werte verändern können. Zeigt es sich, dass das Moire auch mit einem geringeren Pixelradius der Weichzeichnung zum Verschwinden gebracht werden kann, so wählen Sie natürlich diese Parameter, da das Bild dadurch weniger beeinträchtigt wird und trotzdem der gewünschte Effekt eintritt. •

Porträts professionell retuschieren!

- Maike Jarsetz zeigt Profirezepte für perfekte Porträts
- Retuschetechniken Schritt für Schritt erklärt: von Basis bis Beauty und Glamour
- Die anspruchsvollsten Workshops aus dem Buch als Video-Lektion auf DVD



443 S., 2. Auflage 2011, komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 €
ISBN 978-3-8362-1710-1 » www.GalileoDesign.de/2528



Künstlicher NEBEL

Damit digital erzeugter Nebel echt aussieht, reicht es nicht, das Bild ein wenig heller und kontrastärmer zu machen; er muss mit zunehmender Entfernung auch dichter werden. | **Doc Baumann**

„Ich möchte perspektivischen Nebel erzeugen (ähnlich wie Trockenisnebel bei Konzerten). Haben Sie so etwas schon einmal veröffentlicht oder wissen Sie einen Workshop-Link, der dieses Problem behandelt?“

Diese Anfrage kam von Harald Prochnow. Das Thema kam zwar in ähnlicher Form immer mal wieder vor, aber nie als eigenständiges Tutorial. Eine vergleichbare Problematik hatte ich in DOCMA 10 ab S. 66 behandelt;

damals ging es um das manuelle Herstellen von Tiefenmasken für realistischere Ergebnisse des Filters „Tiefenschärfe abmildern“. Auch dabei soll sich der Effekt mit zunehmender Entfernung zur Kamera verstärken. Bei Nebel ist das ebenso.

Hat man es mit einer leeren Ebene zu tun, ist das recht einfach: Ziehen Sie auf einer Ebene oberhalb Ihres Bildes einen linearen Verlauf von Hellgrau zu transparent und verringern Sie die Deckkraft dieser Ebene.

Das ist in wenigen Sekunden erledigt. Leider geht es nicht ganz so schnell, wenn sich auf dieser Ebene Gegenstände befinden - Menschen, Häuser oder Bäume. Würden Sie den Verlauf auch hier anwenden, verschwände der Kopf eines Menschen im Vordergrund im Nebel, während der Platz hinter ihm zunächst kaum verändert erschiene.

Ohne Masken kommen Sie für eine solche Montage also nicht aus; Lohn der Arbeit ist am Ende eine glaubwürdige Nebel-Szene.

1 ECHTER NEBEL

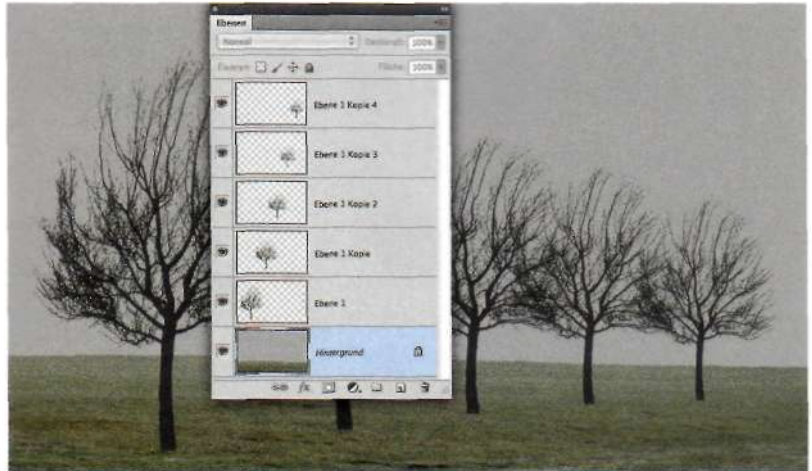
Ob im Freien oder bei einem Konzert mit Trockenisnebel - die winzigen Tröpfchen in der Luft lassen Objekte mit zunehmender Entfernung heller und kontrastschwächer erscheinen. Das bedeutet übrigens nicht, dass sie auch merklich unschärfer aussehen; wenn Sie also Unschärfe hinzufügen, sollte das nur sehr dezent geschehen. Das Problem bei der digitalen Nachahmung von Nebel besteht nun darin, dass Objekte hintereinander gestaffelt sind, ein einfacher Verlauf also nicht zum gewünschte Ergebnis führt; sei es als Grautransparent-Überlagerung, sei es als Maske für eine Gradationskurven- oder Tonwertkorrektur-Ebene. Also muss jedes Objekt einzeln vorbereitet werden.



2 GESTAFFELTE BÄUME

Einfach ist es, wenn Sie Objekte nachträglich in eine Szene montieren. Hier gibt es eine Hintergrundebene mit Gras und nachträglich eingezeichnetem grauem Himmel, auf den fünf Ebenen darüber liegt immer derselbe freigestellte Baum, dessen Duplikate mit zunehmender „Entfernung“

- einer werden. In einem solchen Fall haben Sie alle verwendeten Objekte bereits von Anfang an reparat vorliegen und müssen sich um Freistellen und Maskierung nicht weiter kümmern. Dabei ist es selbstverständlich egal, ob es sich um Kopien eines Objekts handelt oder um verschiedene. Achten Sie auf die Übereinstimmung der Beleuchtung!



3 BÄUME IM KUNSTNEBEL

Ich habe in diesem Tutorial mit zwei Techniken experimentiert, um den Nebelfeffekt hervorzurufen: Zum einen Überlagern der verschiedenen Tiefenschichten mit grau gefüllten, maskierten Ebenen, deren Deckkraft sich mit zunehmender „Entfernung“ addiert, zum anderen Einsatz von „Gradationskurven“ oder „Tonwertkorrektur“ zum Aufhellen und Verringern des Kontrasts wie in dieser Abbildung. Um die Werte auch nachträglich weiter anpassen zu können, sollten Sie nach Möglichkeit mit Einstellungsebenen arbeiten. Je weiter „hinten“ ein Objekt liegt, um so stärker verschieben Sie den Schwarzpunkt-Regler des „Tonwertumfangs“.



4 AUSGANGSFOTO

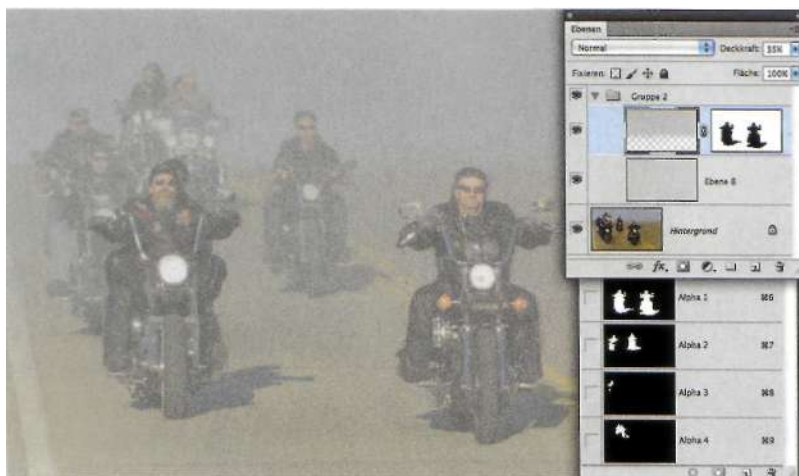
Bei der offenen Frage unserer zum Jahresbeginn beendeten Umfrage kommentierte ein Leser, der kein gutes Haar an DOCMA gelassen hatte (das Heft aus unerfindlichen Gründen aber dennoch immer liest) unter anderem mit Bezug auf meine Beiträge: „Es gibt auch andere Motive als Motorräder“. Damit hat er völlig recht. Und als ich nachschaute, wann ich zum letzten Mal Motorradfotos verwendet habe, stellte ich fest, dass das so lange her ist, dass sie unbedingt mal wieder gezeigt werden sollten. Also: Biker im Nebel - statt Gorillas. Noch fahren sie bei Sonnenschein über eine Brücke in Florida, aber das wird sich bald ändern.



5 VORBEREITENDE RETUSCHE

Die Verwendung der Originalszene mit ihren vielen Elementen hätte das Ergebnis nicht nur sehr unruhig aussehen lassen - es hätte vor allem sehr viel Maskierungsarbeit bedeutet. Also habe ich die Szene zunächst stark vereinfacht und alles entfernt, was ich später nicht mehr benötigen würde: Alle Verkehrsteilnehmer auf der rechten Spur, die Autos im Hintergrund. Nach dem Maskieren der Motorradfahrer (siehe Kanälepalette im nächsten Schritt) ließen sich die daraus geladenen, invertierten Auswahlen zusätzlich gut nutzen, um im oberen Teil den Himmel fortzusetzen und rechts die Straße. Dabei half der „Mustergenerator“ (aus CS3 in den CS5-Plug-in-Ordner kopieren).





6 ZWEI NEBEL-EBENEN

Die erste Nebel-Ebene überlagert das ganze Bild; sie ist mit hellen Grau gefüllt, bei einer Deckkraft von 40%. Erzeugen Sie darüber eine weitere Ebene. Die in einem Kanal gespeicherte Maske der beiden vorderen Motorradfahrer (Kanälepalette, unten rechts) laden Sie als Auswahl und machen daraus eine invertierte Ebenenmaske (Ebenenpalette, oben rechts). Ziehen Sie ein Auswahlrechteck auf, weisen Sie eine breite „Weiche Auswahl kante“ zu (hier: 60 Pixel), und füllen Sie die Selektion mit einem etwas dunkleren Grau. Die beiden vorderen Biker sind dank der Ebenenmaske von dieser Nebelschicht nicht betroffen.



7 ALLE NEBEL-EBENEN

In derselben Weise bauen Sie weiter hinten liegende Schichten auf. Jede weitere Füllung ist ein wenig dunkler; die untere Begrenzung bildet jeweils eine breite Verlaufszone. Alle Biker- oder allgemeiner: alle Objekte, die in der Tiefenerstreckung des Bildraums verteilt sind -, die sich vor einer der Nebelschichten befinden, müssen per Ebenenmaske ausgespart werden. Dazu klicken Sie nacheinander die entsprechenden Kanäle-Miniaturen mit Strg-/Befehls- und Umschalt-Taste an; die addierte Auswahl machen Sie danach mit gedrückter Alt-Taste zu einer invertierten Ebenenmaske. Rechts sehen Sie den Aufbau der Ebenenpalette.



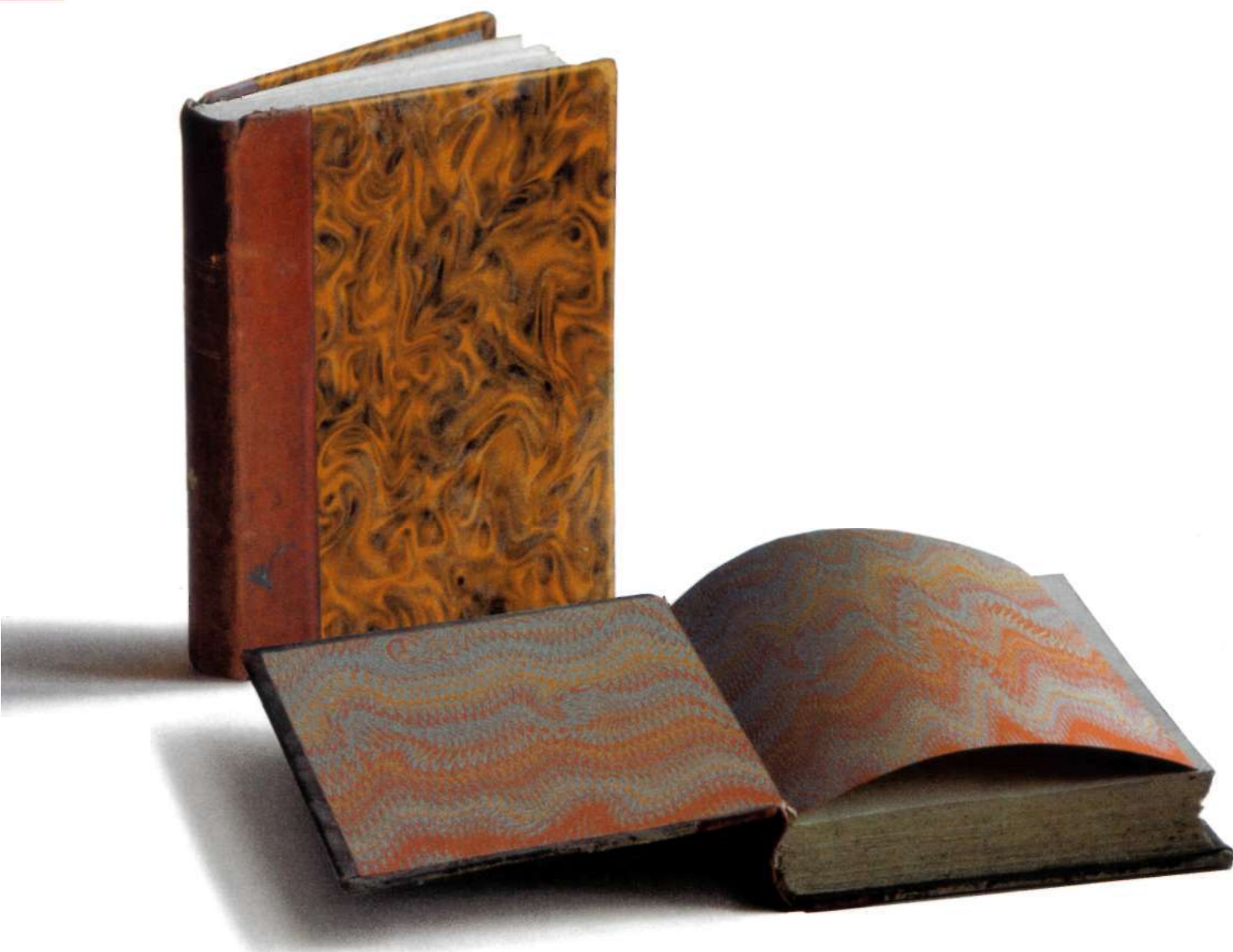
8 WEITERE EINGRIFFE

Für ein realistischeres Ergebnis wurden die Schlag Schatten der Motorräder auf der Straße der gedämpften Beleuchtung im Nebel angepasst sowie mit zunehmender Entfernung abgeschwächt und mit weichen Konturen versehen. Ebenso habe ich die Scheinwerfer gesondert behandelt, da sie stärker durch den Dunst dringen: Kreisauswahl mit weicher Kante auf neuer Ebene mit Weiß füllen; nach hinten hin verkleinern und abschwächen, gegebenenfalls (Mitte links) durch das vorausfahrende Motorrad maskieren. Zum Schluss kam eine multiplizierende Ebene mit invertierter, weicher, elliptischer Auswahl für eine Vignettierung hinzu.



9 ALTERNATIVE METHODE

Zu einem vergleichbaren Ergebnis gelangen Sie auch auf einem anderen Weg. Hier benötigen Sie ebenfalls zunächst die verschiedenen Masken für die gestaffelten Objekte. Allerdings ziehen Sie diesmal keine weich begrenzten Grau-Ebenen ein, sondern arbeiten mit Einstellungsebenen vom Typ „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurven“. Verringern Sie den Kontrast zunehmend mit Platzierung der Objekte in der Bildtiefe. Auch hier benutzen Sie Ebenenmasken zum Ausblenden von Objekten im Vordergrund; den weichen Ansatz der Nebelschichten nach unten erzielen Sie durch einen ergänzenden Verlauf in der Ebenenmaske. Die Scheinwerfer werden behandelt wie zuvor. •



Marmorpapier digital

Marmorpapier entsteht unter Anwendung traditioneller kunsthandwerklicher Techniken. Doch solche Formen lassen sich mit wenigen Arbeitsschritten auch in Photoshop realisieren. | **Doc Baumann**

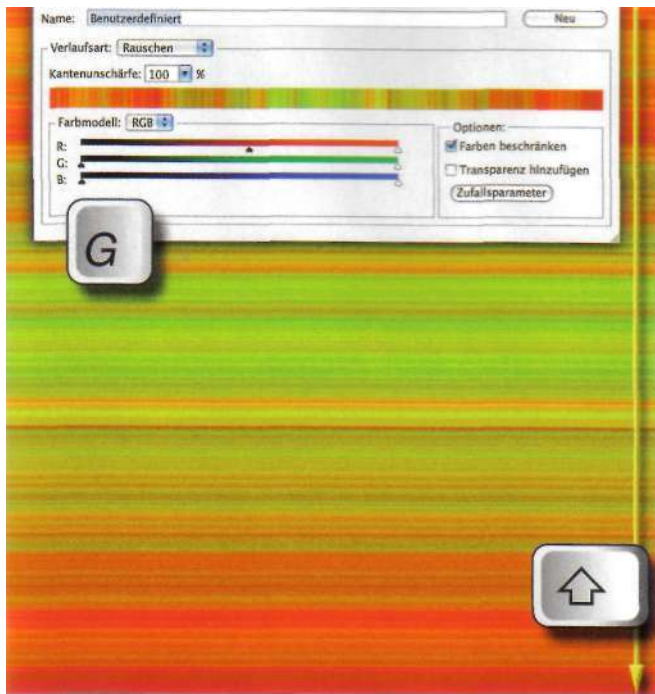
Eigentlich sind marmorierte Papiere der Inbegriff alter Handwerkskunst. Hält man ein Buch mit entsprechendem Vorsatzpapier oder Einband in der Hand, so denkt man vielleicht an eine nach Leim und Terpentin riechende Werkstatt - etwa wie jene, die Johnny Depp als Antiquar im Film „Die sieben Pforten“ betritt. Auf jeden Fall kommt einem dabei sicherlich nicht Photoshop in den Sinn.

Dennoch können Sie das Programm dazu einsetzen, die typischen, bunten Marmorierungsformen entstehen zu lassen. Um zu einem glaubwürdigen Ergebnis zu gelangen,

hilft es zu wissen, wie solche Papiere traditionell entstehen: Auf die Oberfläche einer breiartigen Schicht in einem flachen Becken wird verdünnte Farbe getropft. Sie breitet sich dort aus, bis sie auf einen weiteren Farbfleck trifft; die beiden vermischen sich nicht, sondern bilden eine gemeinsame Kante.

Nun zieht man Kämm - Leisten mit herausragenden Stiften - durch die Farbschicht und erzeugt so Schlieren, die in Zugrichtung spitz zulaufen. Leichtes Rühren mit einem Stab lässt Spiralen oder andere Formen entstehen. Ein präparierter, vorsichtig auf diese Schicht gelegter und dann wieder abgezogener Papierbogen nimmt spiegelverkehrt das Muster auf. Er wird getrocknet und geglättet; fertig ist das Marmorpapier.

Es ist erstaunlich, dass sich dieses Verfahren mit Photoshops Mitteln recht gut reproduzieren lässt. Lediglich für das verdrängende Auftropfen der Farbe habe ich trotz langer Experimente keinen befriedigenden Weg gefunden, der allein mit Photoshop umzusetzen wäre. Wer Gefallen an dieser - digitalen - Technik findet, sollte sich die spezialisierten Werkzeuge in Painter anschauen (Seite 72), die zum Teil noch bessere Ergebnisse liefern. Gewinnen Sie es beim PS-Rätsel (Seite 115).



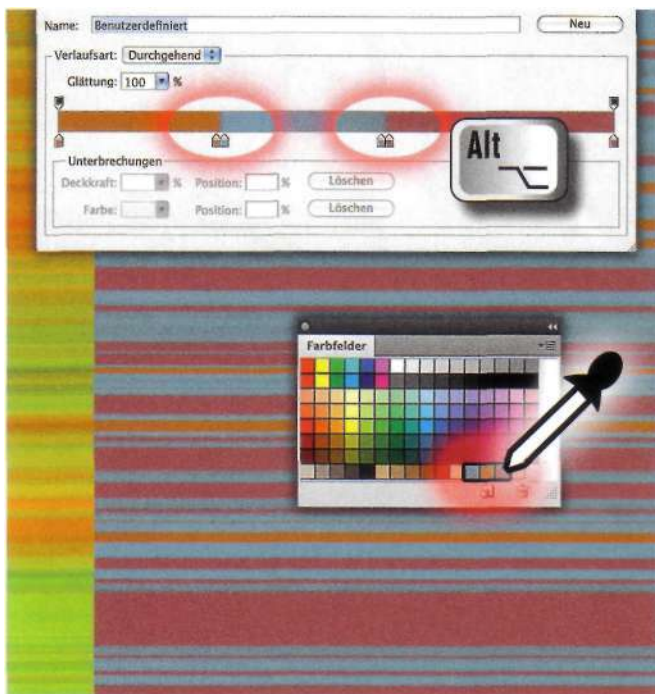
1 "RAUSCHEN"-VERLAUF ANLEGEN

Wählen Sie das Verlaufswerkzeug und klicken Sie in der Optionen-Leiste in das Feld, das den Verlaufsbalken zeigt. Wählen Sie einen beliebigen Verlauf und bestimmen Sie unten im Dialog „Verlaufsart > Rauschen / Kantenunschärfe: 100%.“ Über „Optionen > Farben beschränken“ und die drei Farbgreier links daneben schränken Sie die Farbtöne ein. Ziehen Sie dann einen vertikalen Verlauf auf.



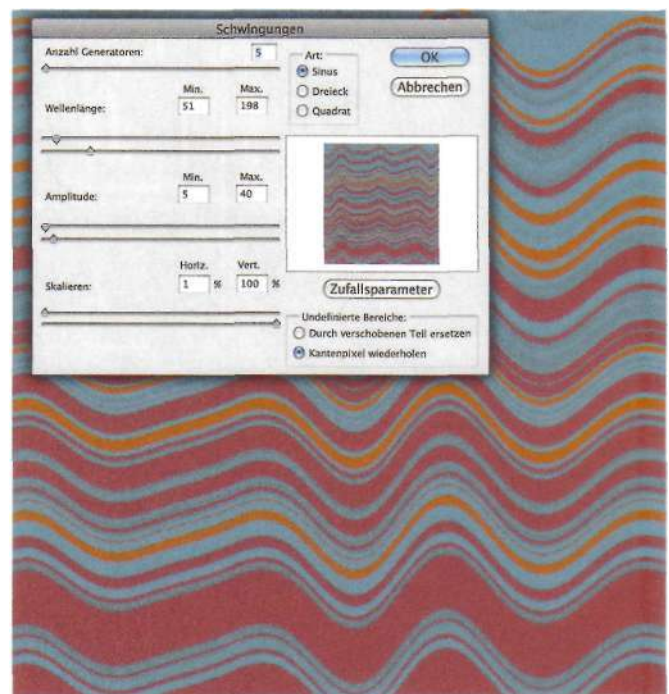
2 AUSSCHNITT NICHTPROPORTIONAL SKALIEREN

Da die Linien der Farbpositionen viel zu dicht beieinander liegen, um sie für unsere Zwecke sinnvoll verwenden zu können, wählen Sie mit dem Auswahlrechteck einen schmalen, waagerechten Bereich aus (Mitte oben) und skalieren ihn nichtproportional auf die Größe der Arbeitsfläche (links im Hintergrund). Um die Streifen stärker zu akzentuieren, wenden Sie an „Bild > Korrekturen > Tontrennung > 16 Stufen“ (rechts).



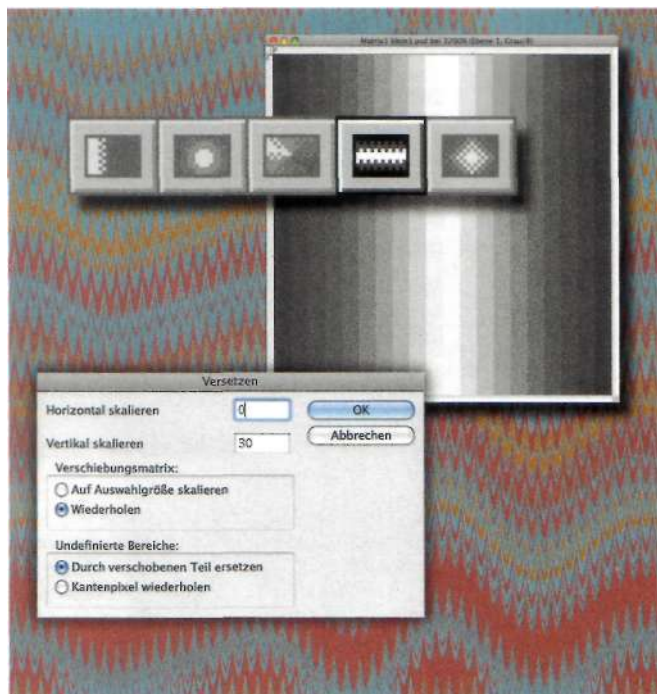
3 FARBUZUWEISUNG PER "VERLAUFUMSETZUNG"

Es wäre unsinnig, viel Zeit zu investieren, um bereits beim Anlegen des „Rauschen“-Verlaufs die passenden Farben zu erzielen. Wenden Sie stattdessen „Bild > Korrekturen > Verlaufsumsetzung“ an. Die drei Farben, die ich hier verwenden wollte, hatte ich bereits vorab in meine Farbpalette übernommen, orientiert an einem echten Marmorpapier aus einem alten Buch. Unter „Verläufe bearbeiten“ weisen Sie diese Farben bestimmten Positionen zu, duplizieren diese und schieben sie eng zusammen (oben).



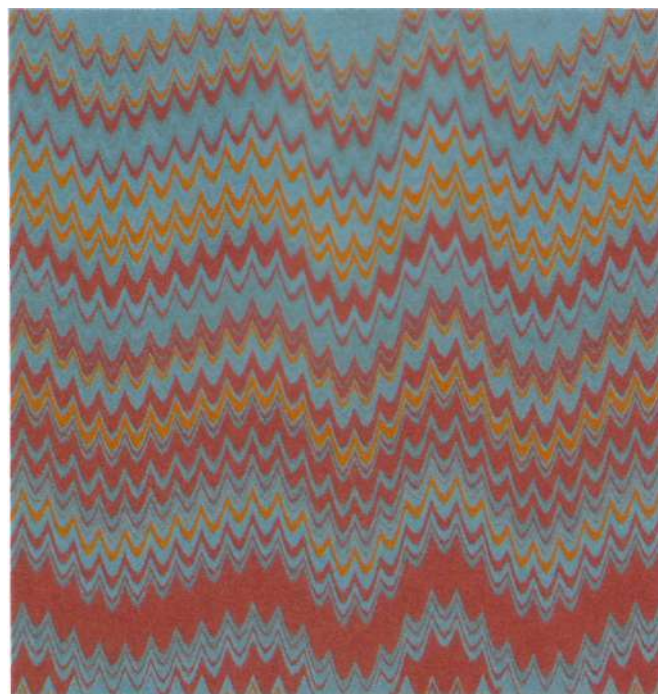
4 VERZERRUNGSFILTER „SCHWINGUNGEN“

(Ein alternatives Verfahren, das mehr Zeit kostet, aber zu lebendigeren Ergebnissen führen kann, besteht darin, Farbstreifen mit dem Pinsel ins Bild zu malen. Die dürfen dann auch schräg verlaufen, mal breiter, mal schmaler, oder mittendrin enden.) Ein nächster Schritt kann darin bestehen, dass Sie den „Schwingungen“-Filter einsetzen. „Generatoren“ habe ich hier auf 5 gesetzt, den Wert für „Horizontales Skalieren“ auf das Minimum von 1 %.



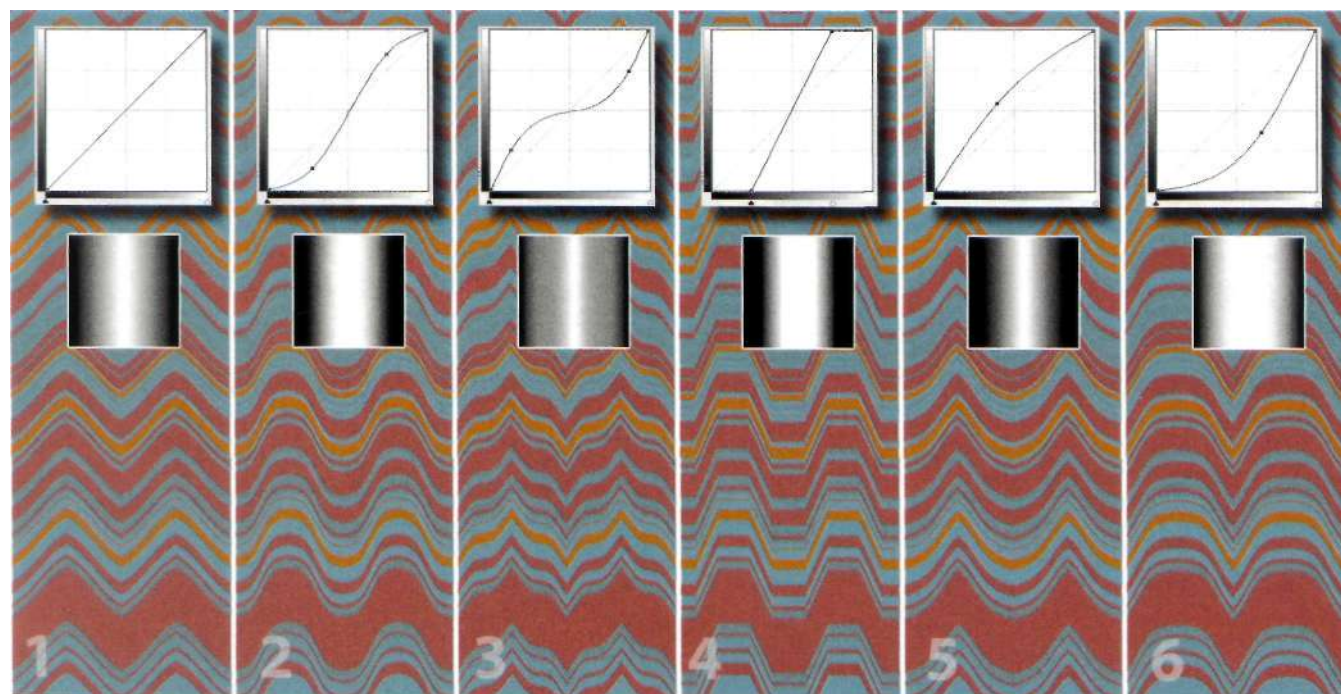
5 ANLEGEN EINER "VERSETZEN"-MATRIX

Nun kommt der wichtigste Schritt: Das Nachahmen des Kamms, der durch die Farbschichten gezogen wird. Der „Wischfinger“ erzeugt zu weiche Spuren für diesen Zweck. Erzeugen Sie eine neue, quadratische Datei. Ziehen Sie einen gespiegelten Weiß-Schwarz-Verlauf auf. Bearbeiten Sie ihn mit der Gradationskurve (Schritt 7). Verkleinern Sie die Datei auf 20x20 Pixel und sichern Sie sie als psd.



6 ANWENDEN DER MATRIX AUF DAS BILD

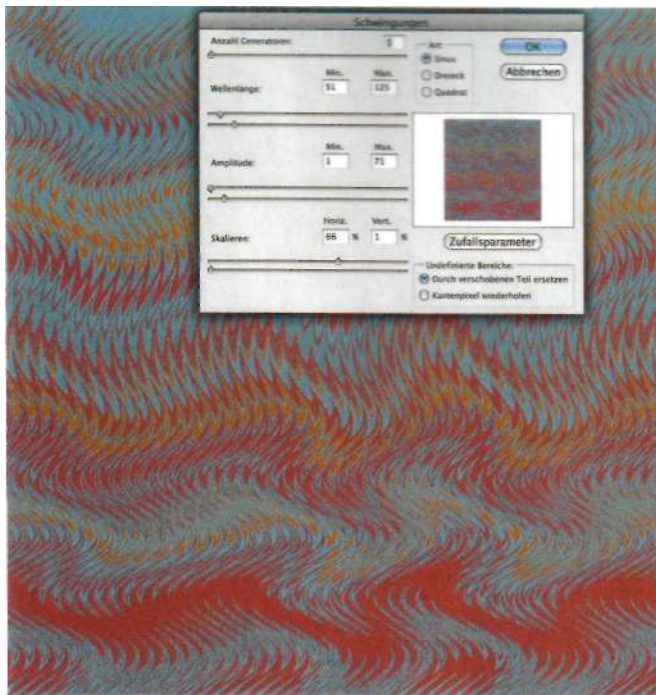
Gehen Sie zurück zur Marmorpapier-Datei und öffnen Sie „Filter > Verzerrungsfilter > Versetzen“. Geben Sie für „Horizontal skalieren“ null ein, für „Vertikal“ etwa 30; für die „Verschiebungsmatrix“, „Wiederholen“ und „Durch verschobenen Teil ersetzen“. Geben Sie im nächsten Schritt als Matrix die soeben angelegte Datei an (Schritt 5). In diesem Bild war die Matrix-Datei etwa 40 x 40 Pixel groß.



7 VERLAUF PER GRADATIONSKURVE ÄNDERN

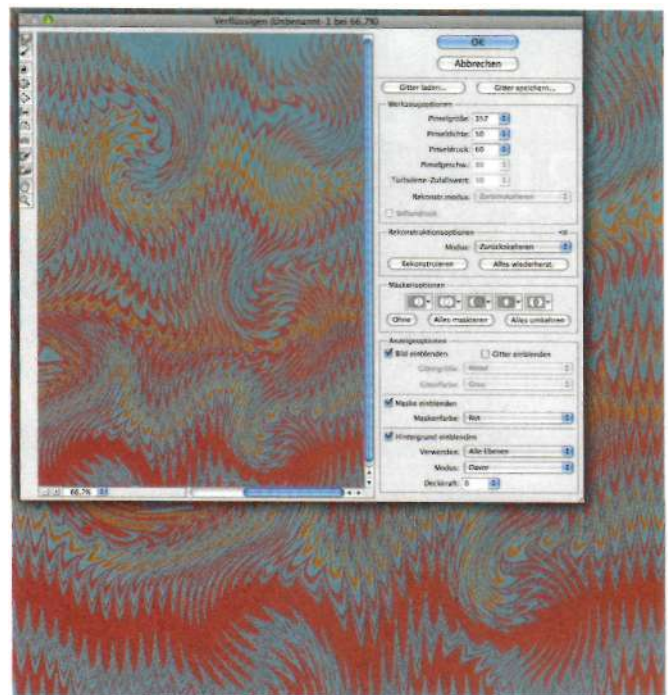
Würden Sie die Helligkeitsverteilung in der Matrix so beibehalten, wie Sie sie durch den gespiegelten Verlauf erzeugt haben, sähe das Ergebnis so aus wie in Feld 1 ganz links: Die Gradationskurve verläuft gerade im 45°-Winkel (oben), die Helligkeitswerte haben gleiche Abstände (Feld darunter), entsprechend entsteht nach dem „Versetzen“ auf dieser Basis ein Zickzack-Muster. Eine leichte S-Verformung der Kurve führt zu breiteren hellen und dunklen Bereichen

[2] - die Form der Gradationskurve entspricht unmittelbar jener der resultierenden Streifen-Verzerrungen. So führt eine umgekehrte S-Kurve zu den Formen in [3], eine steile mit verschobenem Schwarz- und Weißpunkt zu Stufen wie in [4]. Die größte Ähnlichkeit mit der Auswirkung des Kamms auf die Farbschichten entsteht mit einer im Mittelbereich leicht angehobenen Kurve [5]; breitere Kammzinken entsprechen ungefähr der Kurvenabsenkung in [6].



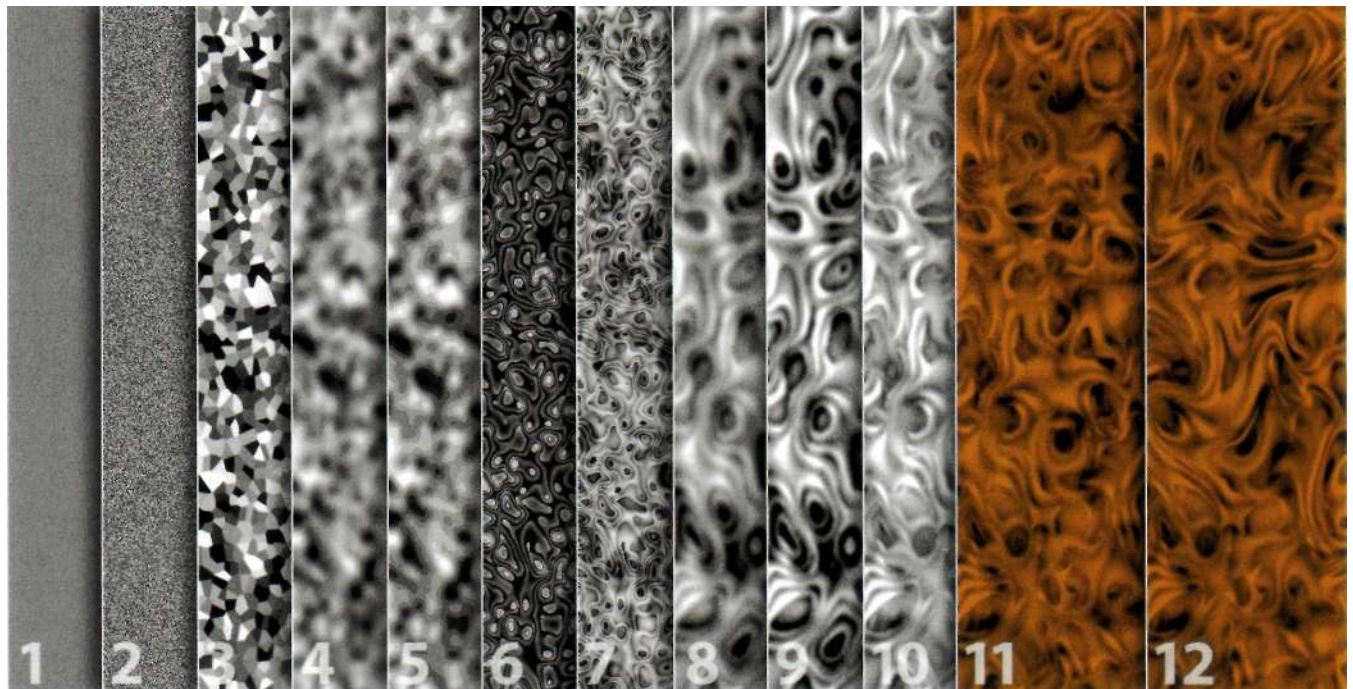
8 "SCHWINGUNGEN" VERTIKAL

Das Ergebnis der Gradationskurve 5 sehen Sie in Abbildung 5, die auch diesem Bild zugrunde liegt. Bild 5 könnte man durchaus bereits als einfaches Marmorpapier verwenden, aber mit wenig Aufwand lässt es sich deutlich ansehnlicher gestalten. Dafür setzen Sie abermals den „Schwingungen“-Filter ein, diesmal reduzieren Sie den Wert für „Vertikales Skalieren“ auf das Minimum von 1 %.



9 „STRUDEL-WERKZEUG AUS „VERFLÜSSIGEN“

Noch spannendere Formen erzielen Sie, wenn Sie den Filter „Verflüssigen“ öffnen und das dritte Werkzeug von oben einsetzen, den „Strudel“. Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Pinsel- und Wirkungsgrößen und der Bewegung des Werkzeugs. Mit gedrückter Alt-Taste rotiert der Inhalt übrigens gegen den Uhrzeigersinn. Das Ergebnis sehen Sie als Vorsatzpapier des Buches auf Seite 56.



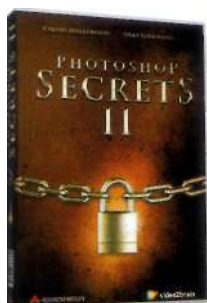
10 MARMORIERUNGSVARIANTE

Schauen wir im Schnelldurchgang das „Papier“ an, mit dem ich die Außenseite des Buches „beklebt“ habe: [1] Arbeitsfläche mit Grau füllen, [2] Filter „Rauschen“ hinzufügen mit einem Wert von etwa 40, [3] „Vergrößerungsfilter“ > Kristallisieren > 25" [4] „Gaußscher Weichzeichner“ > 6", [5] Ebene duplizieren, „Bild > Korrekturen > Tontrennung > 6 Stufen", [6] unter Ebene duplizieren, über Ebene 5 setzen, nochmals weichzeichnen. Ebenenmodus „Differenz“. Ebene

nen auf Hintergrund reduzieren, [7] „Bild > Korrekturen > Automatische Tonwertkorrektur“, Ebene duplizieren, [8] kleinen Teilbereich mit Auswahlrechteck auswählen und auf Arbeitsflächengröße skalieren, [9] abermals „Bild > Korrekturen > Automatische Tonwertkorrektur“, [10] einen anderen Bildbereich aus Ebene 7 behandeln wie in [8] und „Aufhellend“ überlagern, [11] einfärben und [12] unter „Verflüssigen“ mit „Vorwärts-Krümmen“-Werkzeug verrühren. •

TIPPS & TRICKS

nach Videos von
Calvin Hollywood
und Olaf Giermann



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem Video-Tutorial „Photoshop Secrets II“. In mehr als 8 Stunden Laufzeit zeigen

Calvin Hollywood und Olaf Giermann darin neue interessante und ungewöhnliche Effekte und Tricks für das schnelle Arbeiten mit Photoshop. Das vollständige Tutorial ist als Trainings-DVD zum Preis von EUR 49,80 erhältlich unter:
www.docma.info/8876.html



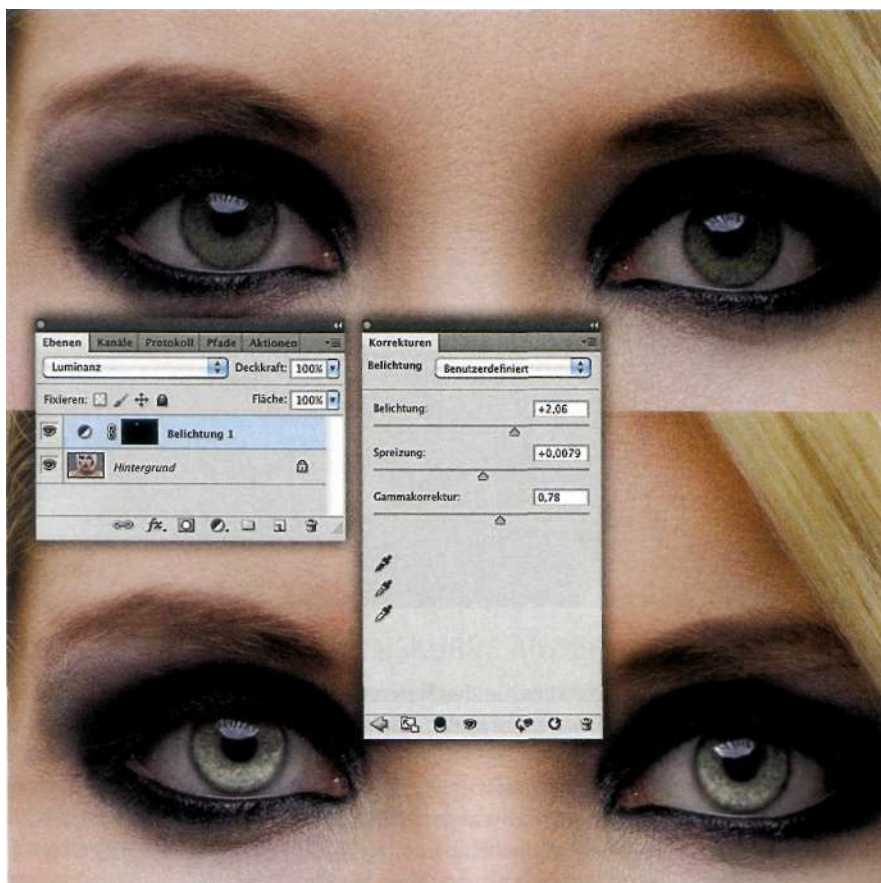
Fotos: Calvin Hollywood



Hautretusche mit dem Mischpinsel

Photoshop CS5 bietet als Neuerung den „Mischpinsel“. Diesen können Sie gut nutzen, um schnell Hautretuschen durchzuführen. Das Ergebnis ist keine hochwertige End-Retusche, lässt aber die Haut glatter wirken.

Legen Sie eine neue Ebene an und aktivieren Sie den Mischpinsel, den Sie in der Werkzeugpalette unter „Pinsel“ finden. Experimentieren Sie mit den Optionen des Pinsel; hier wurden die Einstellungen „Nass“: 8%, „Auftrag“: 75% und „Mix“: 80% gewählt sowie „Alle Ebenen“ aktiviert. Nehmen Sie mit gedrückter Alt-Taste etwas Farbe auf und malen Sie mit dem weichen Mischpinsel über die Haut. Passen Sie den Pinsel in der Größe immer wieder an. Die Haut wird deutlich weichgezeichnet.

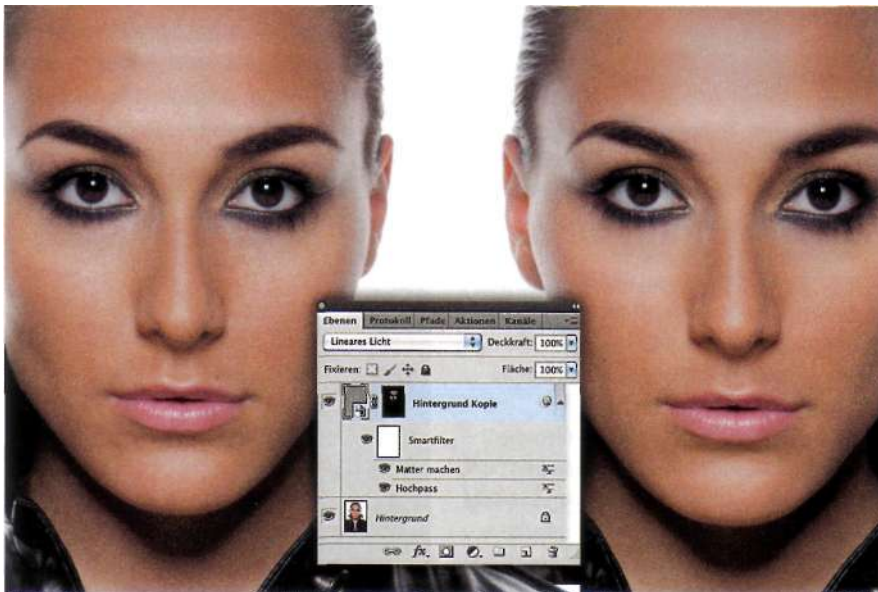


Augen aufhellen

Mit dieser Methode können Sie Augen heller, kontrastreicher und detaillierter gestalten. Um eine Auswahl der Augen anzulegen, rufen Sie den Maskierungsmodus auf (Doppelklick auf das Symbol am Fuß der Werkzeugleiste). Im Dialogfenster aktivieren Sie „Ausgewählte Bereiche“ und bestätigen. Nun malen Sie mit einem weichen Pinsel und schwarzer Farbe die Maske auf die Augen. Sparen Sie dabei die Pupillen und den äußeren Rand der Iris aus. Deaktivieren Sie den Maskierungsmodus wieder (Taste „Q“ oder Klick auf das Symbol am Fuß der Werkzeugleiste). Erzeugen Sie über das „Korrekturen“-Bedienfeld eine Einstellungsebene vom Typ „Belichtung“. Ziehen Sie die Regler „Belichtung“ und „Gammakorrektur“ nach rechts, um die Augen aufzuhellen und sie auch in den Tiefen zu verstärken. Für mehr Textur erhöhen Sie leicht den „Spreizung“-Wert. Durch das Spiel mit den drei Reglern erhalten Sie deutlich mehr Details und Struktur. Um den Augen jetzt noch etwas Sättigung zu nehmen, setzen Sie die „Belichtungsebene“ auf den Ebenenmodus „Luminanz“.

Hautfarbe anpassen

Im Beispielbild hat das Gesicht des Modells eine andere Hauttönung als der Arm. Mit einem einfachen Verfahren passen Sie die Hauttöne aneinander an. Legen Sie oberhalb des Bildes eine Einstellungsebene vom Typ „Farbfläche“ an. Aktivieren Sie die Ebenenmaskenminiatur und füllen Sie sie mit Schwarz. Gehen Sie auf die Pipette und stellen Sie den Aufnahmebereich höher (hier: 11 x 11 Pixel). Doppelklicken Sie nun auf die Ebenenminiatur Ihrer „Farbfläche“-Ebene - das Farbdialogfeld springt auf. Nehmen Sie mit der Pipette die Farbe der Stirn auf - damit werden Sie den Arm färben - und bestätigen Sie. Stellen Sie den Modus Ihrer „Einstellungsebene“ auf „Farbe“ und aktivieren Sie die Ebenenmaskenminiatur. Wenn Sie jetzt in der Maske mit einem weichen Pinsel und weißer Farbe malen, heben Sie an diesen Stellen die Maskierung auf, und die überlagernde „Hautton“-Farbe wird aufgetragen. Mit der Deckkraft der Ebene können Sie die Stärke des Auftrags regulieren.



Flexible Vignette

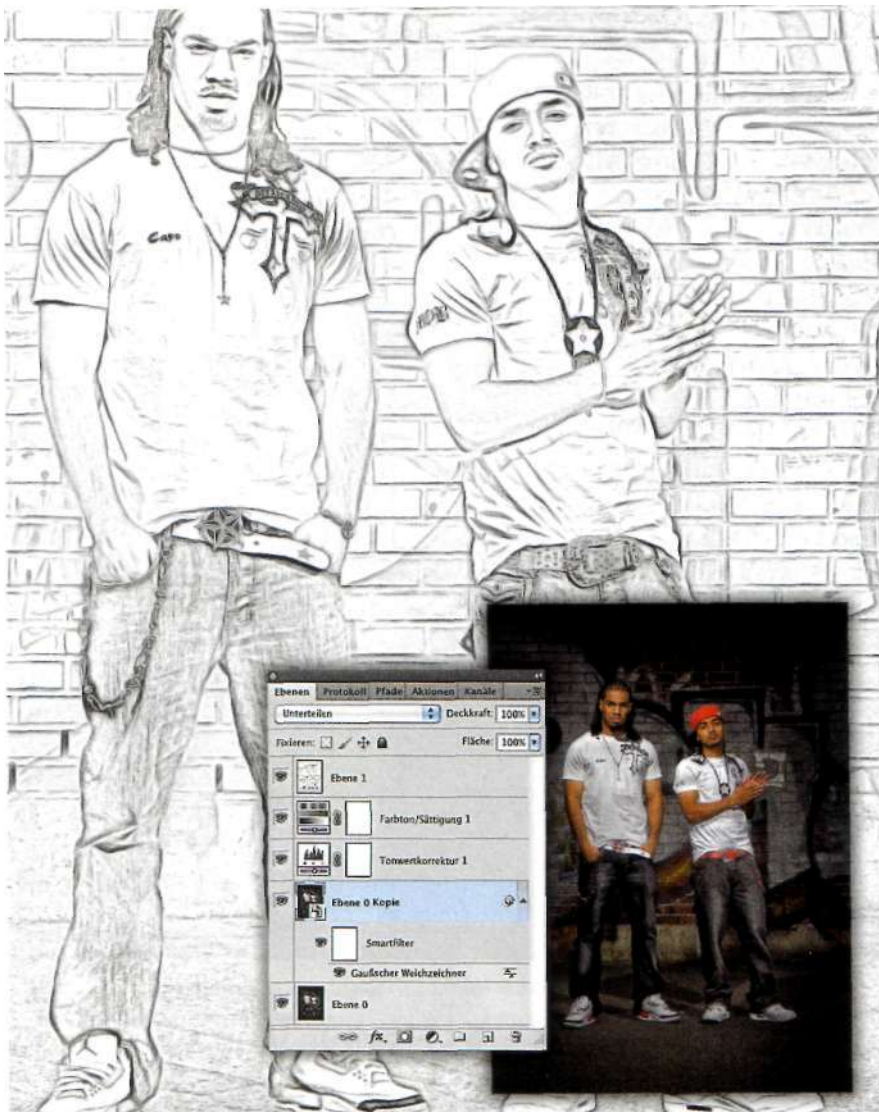
Legen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Tonwertkorrektur“ an und dunkeln Sie mit den Tonwertkorrektur-Reglern das gesamte Bild ab. Malen Sie dann auf der Maske der Tonwertkorrektur-Ebenen mit schwarzer Vordergrundfarbe einen Punkt in der Mitte des Bildes. Aktivieren Sie mit „Strg-/Befehl-T“ den Transformationsrahmen, ziehen Sie den Punkt größer und bestätigen Sie. Das Gute an der Methode ist: Sie können jederzeit nacharbeiten, den Punkt weiter vergrößern oder ihn verkleinern, ihn mit dem Verschieben-Werkzeug verrücken oder mit der Tonwertkorrektur die Helligkeit der Vignette nacharbeiten.



Hautflecken beseitigen

Bei diesem Porträt lassen helle und dunkle Bildinformationen die Haut fleckig erscheinen. Damit die Haut gleichmäßiger wirkt, sollen die Differenzen ausgeglichen werden.

Duplizieren Sie Ihre Ebene und stellen Sie die Füllmethode auf „Lineares Licht“. Invertieren Sie Ihr Bild mit „Bild > Korrekturen > Umkehren“. So wirken sich alle Filter, die Sie nun anwenden, gegenteilig aus. Konvertieren Sie die Ebene in ein Smart-Objekt. Rufen Sie „Filter > Sonstige Filter > Hochpass“ auf. Im Beispielbild wurde der Wert auf etwa 15 Pixel gestellt. Ergänzend zum „Hochpass“-Filter wenden Sie „Filter > Weichzeichnerfilter > Matte machen“ an. Mit dem „Schwellenwert“ regeln Sie, wie stark die Hautstruktur erhalten bleibt, und mit „Radius“ steuern Sie die Stärke des Effekts. Im Beispiel wurden die Werte „Radius: 6“ und „Schwellenwert: 23“ gewählt. Blenden Sie die Bearbeitung mit einer schwarzen Maske aus, die Sie bei gedrückter Alt-Taste mit einem Klick auf das Symbol für „Ebenenmaske hinzufügen“ erzeugen. Mit weißer Vordergrundfarbe und einem weichen Pinsel übertragen Sie nun die Anpassungen in Ihr Bild. Dabei ist sinnvoll, dabei die Pinseldeckkraft zu reduzieren.



Bleistiftskizze imitieren

Wenn Sie aus einem Ihrer Bilder eine Bleistiftzeichnung machen möchten, bietet sich der in CS5 neue Ebenenmodus „Unterteilen“ an. Dieser teilt anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die Füllfarbe durch die Ausgangsfarbe. Im Beispiel wenden wir den Modus an, um eine Skizze zu erstellen.

Duplizieren Sie Ihre Ausgangsebene und konvertieren Sie sie in ein Smart-Objekt. Setzen Sie dieses auf den Modus „Unterteilen“ - Sie erhalten ein weißes Bild. Wenden Sie darauf den Gaußschen Weichzeichner an. Den Radius wählen Sie so, dass die Konturen wie mit einem mittleren Bleistift gezeichnet wirken und die Farben zurücktreten (hier: etwa 4,5 Pixel). Verstärken Sie mit der Tonwertkorrektur den Kontrast, indem Sie die Regler für die Tiefen und die Mitteltöne nach rechts ziehen. Um die Farbinformationen zurückzunehmen legen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ an und verringern die Sättigung. Fassen Sie mit „Shift-Alt-Strg-/Befehl-E“ die Ebenen zusammen und wenden Sie darauf den „Rauschen reduzieren“-Filter an (Stärke: 10; Detailscharfzeichnen: 50, ansonsten alle Regler auf 0). Mit der Ebenen-Deckkraft regulieren Sie den Filter-Effekt.

Außenliegende Bildbereiche entfernen

Haben Sie keinen High-End-Rechner zur Verfügung, sollten Sie mit den Ressourcen, die Photoshop benötigt, sparsam umgehen. Ragen Bildbereiche Ihrer Fotomontage nur teilweise in die fertige Montage, so verbraucht das unnötig Speicherressourcen. Wenn Sie sich anschauen wollen, welche Bildbereiche Sie ungenutzt auf Ihrer Arbeitsfläche liegen haben, rufen Sie doch einmal den Befehl „Bild > Alles einblenden“ auf. Damit erhalten Sie eine volle Ansicht aller Ihrer Bildelemente. Sind Sie sicher, dass Sie diese außerhalb des eigentlichen Bildes liegenden Bereiche nicht mehr benötigen, wählen Sie mit „Strg-/Befehl-A“ Ihr gesamtes sichtbares Bild aus und gehen zu „Bild > Freistellen“. Damit löschen Sie unwiederbringlich alles außerhalb Ihres Kernbildes. Wollen Sie das eine oder andere Bild außerhalb Ihres Anwendungsbereiches noch aufheben, so haben Sie die Möglichkeit, bei einzelnen Ebenen die Außenbereiche zu entfernen. Gehen Sie dazu auf diese Ebene, wählen Sie mit „Strg-/Befehl-A“ alles aus, legen Sie eine Maske für diese Ebene an, aktivieren diese Maske, rufen das Kontextmenü auf und wählen daraus „Ebenenmaske anwenden“.

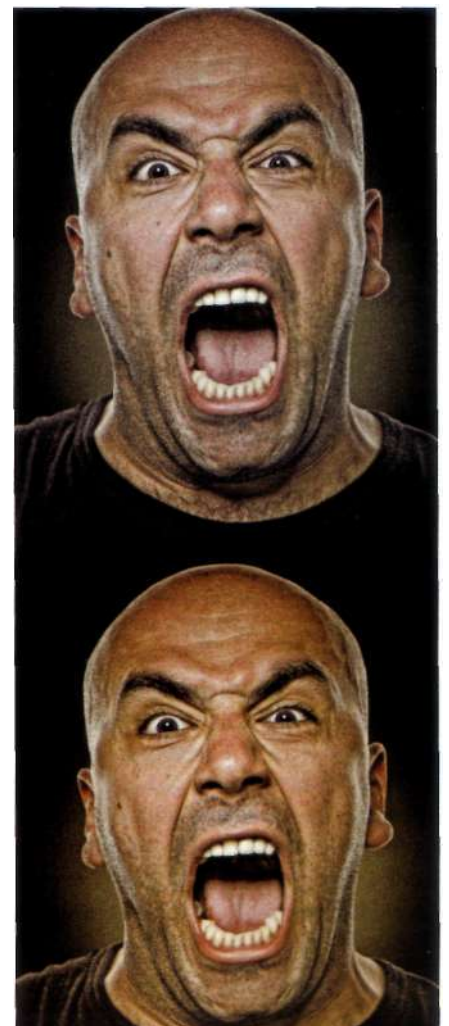
Tonung durch Subtrahieren

Es gibt viele Arten, einem Bild eine Tonung zu geben. Eine davon führt über den Ebenenmodus „Subtrahieren“. Tonungen, die auf diesem Weg angelegt wurden, sind besonders kontrastreich.

Legen Sie über „Ebene > Neue Füllenebene“ eine Farbfläche an, Modus „Subtrahieren“. Bei diesem Modus müssen Sie beachten, dass Sie nicht mit der gewünschten Tonungsfarbe arbeiten, sondern mit deren Komplementärfarbe. Wenn Sie also - wie hier beabsichtigt - dem Bild einen warmen Ton geben möchten, müssen Sie im Blau-Bereich arbeiten. Dunkle Töne wählen Sie im hellen Bereich und umgekehrt, die Sättigung nimmt von links nach rechts zu, anstatt wie gewohnt ab.

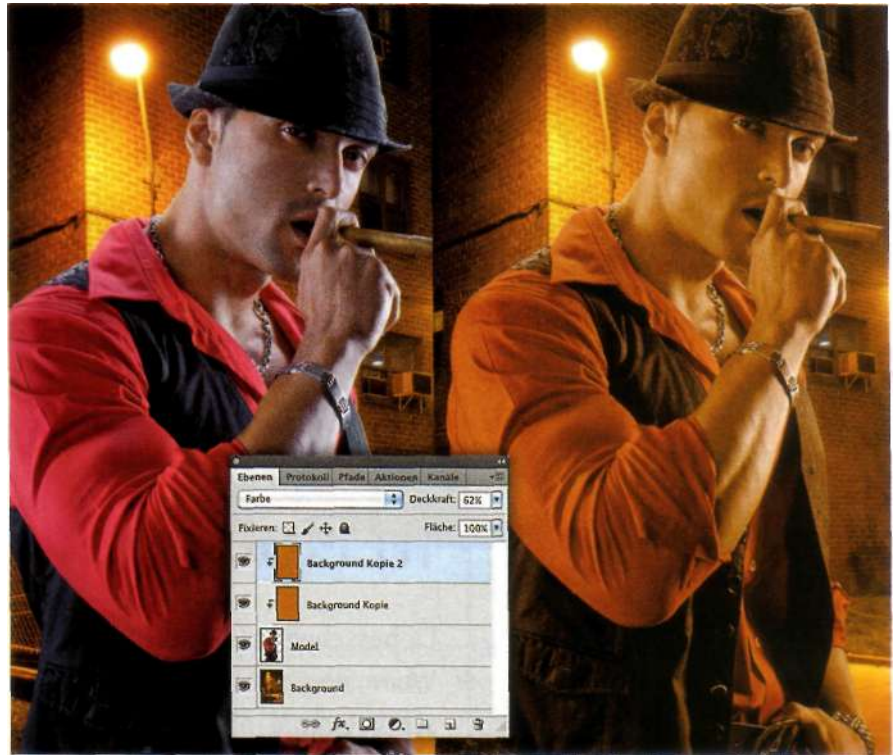
Schnupperprobe

Unter folgendem Link können Sie kostenlos in einige Kapitel von „Photoshop Secrets II“ hineinschnuppern und erfahren zum Beispiel, wie Sie Feuer oder Lichtreflexe in ein Bild hineinmalen: www.docma.info/8876.html (Anmeldung erforderlich).



Farbe anpassen bei Montagen

Im Beispielbild soll das freigestellte Modell farblich an den Hintergrund angepasst werden. Sie haben zwei Ebenen: die des Hintergrunds sowie die mit dem freigestellten Modell. Duplizieren Sie Ihre Hintergrundebene und fügen Sie sie oberhalb des Modells ein. Aktivieren Sie die Ebene und wählen Sie „Filter>Weichzeichnungsfilter>Durchschnitt berechnen“. Damit ermitteln Sie die Durchschnittsfarbe Ihrer Hintergrundebene. Rufen Sie nun aus dem Ebenenmenü „Schnittmaske erstellen“ auf, damit wirkt sich die Farbe nur auf das Modell aus. Damit Helligkeit, Kontraste und Struktur erhalten bleiben, stellen Sie den Ebenenmodus auf „Farbe“. Mit der Ebenen-Deckkraft regulieren Sie den Effekt. Wenn Sie die Kontraste noch etwas erhöhen möchten, duplizieren Sie Ihre „Schnittmasken“-Ebene und wenden darauf die Füllmethode „Weiches Licht“ an.



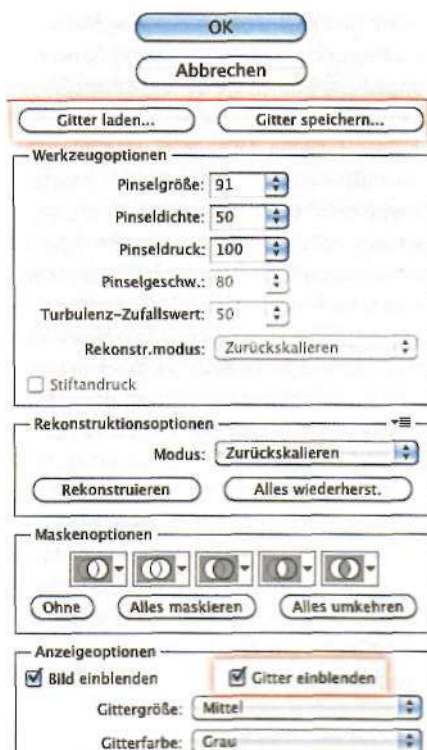
Falschfarbeneffekt

Der Falschfarbeneffekt beruht darauf, dass man Kanäle gegeneinander verschieben kann. Mit einem kleinen Trick funktioniert das ganz einfach mit dem „Transformieren“-Befehl.

Duplizieren Sie Ihre Hintergrundebene und gehen Sie in die Kanäle-Palette. Wählen Sie einen Kanal aus. Sie werden feststellen, dass Sie den Befehl „Frei transformieren“ nicht aufrufen können. Damit dies möglich wird, müssen Sie zuvor eine Auswahl treffen. Wählen Sie also mit „Strg/Befehl-A“ das ganze Bild aus. Sie können nun Kanal für Kanal das Bild transformieren. Um den hier abgebildeten Effekt zu erzielen, wurde auf allen Kanälen mit „Transformieren > Verkrümmen“ gearbeitet. Um den Effekt auf einzelne Bereiche des Bildes zu beschränken (hier: auf die Frau im Vordergrund), legen Sie eine Ebenenmaske an und malen mit schwarzer Farbe den Effekt dort weg, wo Sie ihn nicht haben möchten.



Foto: Olaf Giermann



Verflüssigen bei großen Dateien

Verfügen Sie über vergleichsweise geringe Rechnerkapazitäten und wollen den Verflüssigen-Filter auf ein recht großes Bild anwenden, kann die Arbeit sehr mühsam sein. Ein kleiner Trick hilft, Ihr Bild schneller zu bearbeiten.

Gehen Sie in „Bild > Bildgröße“ und verringern Sie die Bildgröße. Es spielt keine Rolle, wie stark Sie das Bild verkleinern. Rufen Sie nun „Filter>Verflüssigen“ auf, aktivieren Sie „Gitter einblenden“ und führen Sie Ihre Bearbeitung durch. Statt zu bestätigen, klicken Sie auf den Button „Gitter speichern“ und speichern die Datei mit der Endung „msh“. Brechen Sie den „Verflüssigen“-Dialog nun ab und gehen Sie im Protokoll oder mit „Strg/Befehl-Z“ einen Schritt zurück. Ihr Bild hat jetzt wieder Originalgröße. Rufen Sie erneut den Filter „Verflüssigen“ auf und drücken Sie auf den Button „Gitter laden“. Rufen Sie die zuvor gespeicherte Datei auf und betätigen Sie mit „OK“. Obwohl das Gitter für eine kleinere Datei erstellt wurde, können Sie es problemlos auf die große Datei anwenden. (gh)

@ Weitere Tipps & Tricks finden Sie unter www.docma.info

Typo- effekt

von Matthias Petri



Dieser Beitrag ist ein Auszug aus einem Tutorial der Grafikcommunity www.psd-tutorials.de. Registrierte und aktive Mitglieder können sich das vollständige Tutorial dort online anschauen oder als PDF herunterladen.

Ein Sammlung verschiedener Tutorials ist auch auf DVD erhältlich.



Foto: Azaliya - Fotolia.com

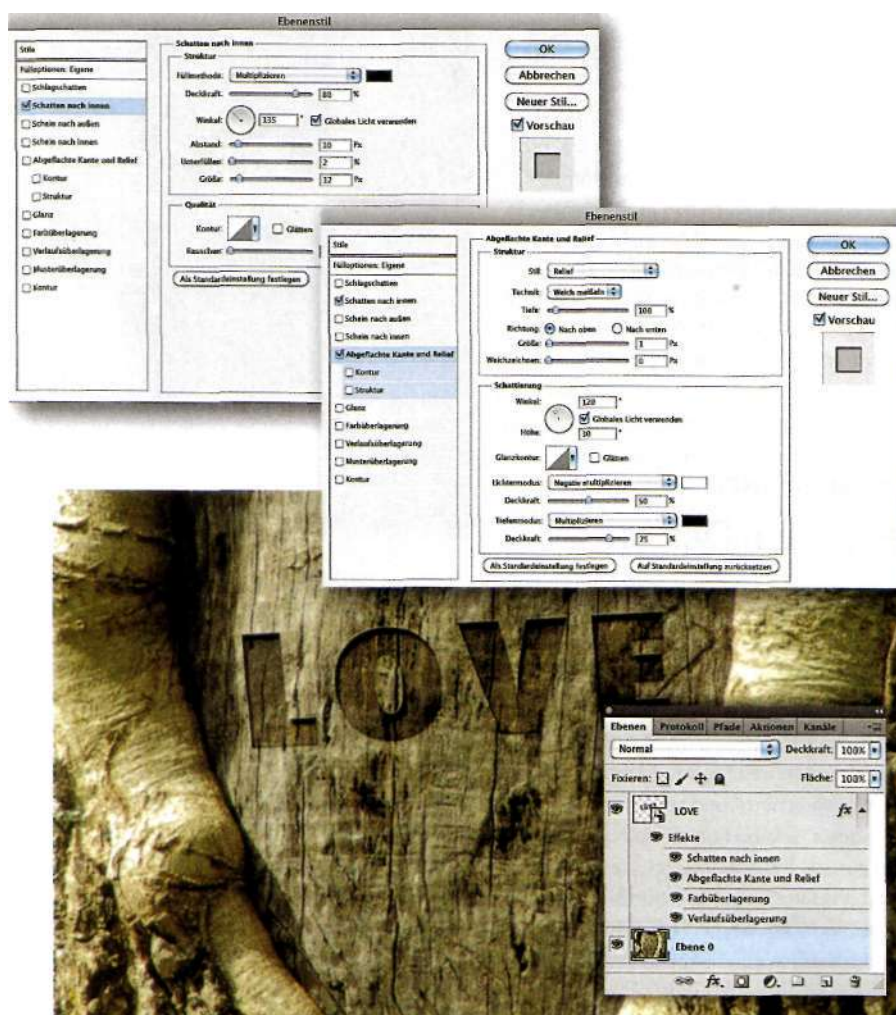
In Holz graviert

Liebesschwüre wurden schon immer gern dauerhaft in Holz graviert. Wenn Sie sich ob der Dauer noch nicht ganz sicher sind, üben Sie doch schon einmal mit Photoshop.

Am Anfang steht das Wort: Schreiben Sie den gewünschten Text und drehen Sie ihn mit dem Transformationswerkzeug (Strg+T) passend zum Bildmotiv. Konvertieren Sie die Textebene in ein Smart-Objekt und reduzieren Sie „Fläche“ auf 30 Prozent.

1 Ebenenstile

Um den Effekt plastisch zu gestalten, arbeiten Sie mit den Ebenenstilen („Ebenenstil hinzufügen“) am Fuß des Ebenenbedienfeldes). Gehen Sie zunächst auf „Schatten nach innen“ und anschließend auf „abgeflachte Kante und Relief“ (die jeweiligen Einstellungen entnehmen Sie den Screenshots). Mit „Farbüberlagerung“ steuern Sie die Helligkeit des Holzes in der Vertiefung. Wählen Sie einen dunklen Brauntönen im Modus „ineinanderkopieren“ bei 20 Prozent Deckkraft. Um unterschiedliche Höhen und Tiefen in der Vertiefung zu simulieren, legen Sie einen Verlauf an. Klicken Sie dazu auf „Verlaufsüberlagerung“ und dann in das Feld Verlauf-es öffnet sich der Verlaufsdialog. Mit dem Pfeil-Button oberhalb von „Vorgaben“ öffnen Sie ein Menü mit verschiedenen Verlaufsgruppen. Wählen Sie „Metall“ und „Silber“ und bestätigen Sie mit „OK“. Stellen Sie nun folgende Optionen ein: Füllmethode: Ineinanderkopieren, Deckkraft: 35 Prozent, Art: Linear, Winkel: 135 Gradation, Skalierung: 135 Prozent. Die Buchstaben wirken jetzt leicht ausgefranst. Verlassen Sie das „Ebenenstil“-Menü mit „OK“.



Das Zwischenergebnis nach Anwendung der Ebenenstile. Die Einstellungen eignen sich für ein Bild mit den Pixelmaßen 2500 x 2000.



2 Filter "Versetzen"

Für eine dem Holz angepasste Kontur, nutzen Sie den Verzerrungsfilter „Versetzen“. Vorab erstellen Sie jedoch eine Verschiebungsmatrix und passen diese für den „Versetzen“-Effekt in der Helligkeit entsprechend an.

Duplizieren Sie dazu Ihre Hintergrundebene in ein neues Dokument, indem Sie aus dem Kontextmenü „Ebene duplizieren“ auswählen, im sich öffnenden Dialog „Dokument: Neu“ aufrufen und einen Dateina-

men eingeben. Wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner mit einem Radius von etwa 5 Pixel an. Erstellen Sie dann eine Einstellungsebene „Helligkeit/Kontrast“ und setzen Sie den Regler für Helligkeit auf 40 und für Kontrast auf 32. Damit hellt sich das Bild auf- bei gleichzeitiger Zunahme des Kontrasts. Mit dem Befehl „Bild > Korrekturen > Sättigung verringern“ setzen Sie die Sättigung auf null. Speichern Sie Ihre Matrix im PSD-Format.

Zurück im Hauptdokument öffnen Sie bei aktivierter Schriftebene über das Menü „Filter > Verzerrungsfilter > Versetzen“ den „Versetzen“-Dialog, stellen die Versetzung von horizontal und vertikal auf jeweils 12 ein, aktivieren „Auf Auswahlgröße skalieren“ und „Kantenpixel wiederholen“, bestätigen mit „OK“ und laden Ihre Matrix. Der Effekt ist eine Verschiebung der Textkontur, die den Buchstaben eine ungleichmäßige Anmutung gibt.

3 Hochpass

Jetzt geht es darum, die Vertiefung noch schärfer, strukturierter und realistischer zu gestalten. Duplizieren Sie dazu Ihre Hintergrundebene mit Strg-/Befehlstaste+J und konvertieren Sie das Duplikat in ein Smart-Objekt.

Um Störungsartefakte hinzuzufügen, rufen Sie den Hochpassfilter über das Menü „Filter > Sonstige Filter > Hochpass“ auf und wenden ihn mit einem recht hohen Radius von 50-100 Pixeln an. Gehen Sie in die Fülloptionen des Smartfilters, indem Sie auf das Doppeldreiecksymbol rechts neben auf der „Hochpass“-Ebene doppelklicken und stellen Sie sie auf „Ineinanderkopieren“ bei einer Deckkraft von 50%.

Damit der Effekt nur im Gravur-Bereich wirkt, wählen Sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste und einem Klick auf die Ebenenminiatur der Buchstabenebene den sichtbaren Ebeneninhalte dieser Ebene aus und fügen die Auswahl als Ebenenmaske Ihrer duplizierten Hintergrundebene hinzu.

Für die Feinarbeit in der Vertiefung deaktivieren Sie das Kettensymbol zwischen Ebenenminiatur und Ebenenmaske des duplizierten Hintergrundes, aktivieren die Ebenenminiatur und verschieben mit den Pfeiltasten den duplizierte Ebeneninhalte minimal nach rechts. (gh) •



TIPPS & TRICKS

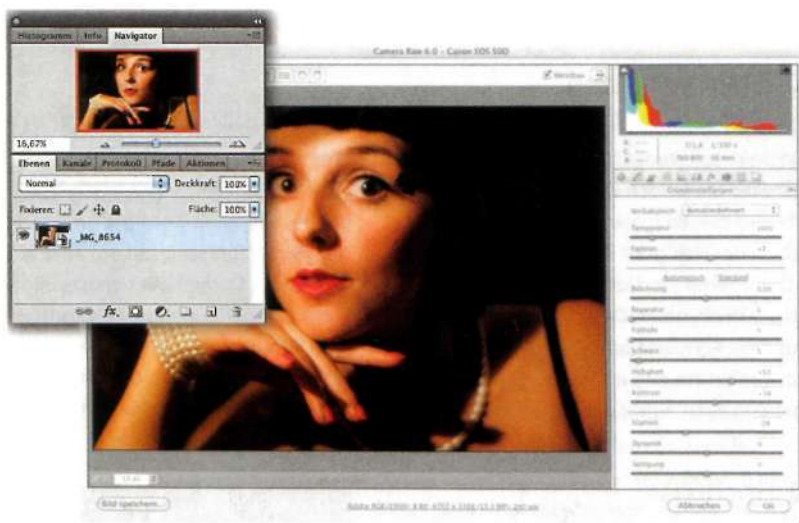
von Barbara Luef

Mit Smart-Objekten arbeiten

Smart-Objekte erlauben Ihnen, Ihre Bilder nicht-destruktiv zu bearbeiten. Hier erfahren Sie, wie Sie Smart-Objekte für Korrekturen im Raw-Modus nutzen können, mit verschachtelten Smart-Objekten arbeiten, den Stapelmodus einfach anwenden und was Smartfilter zu bieten haben.

Raw als Smart-Objekt

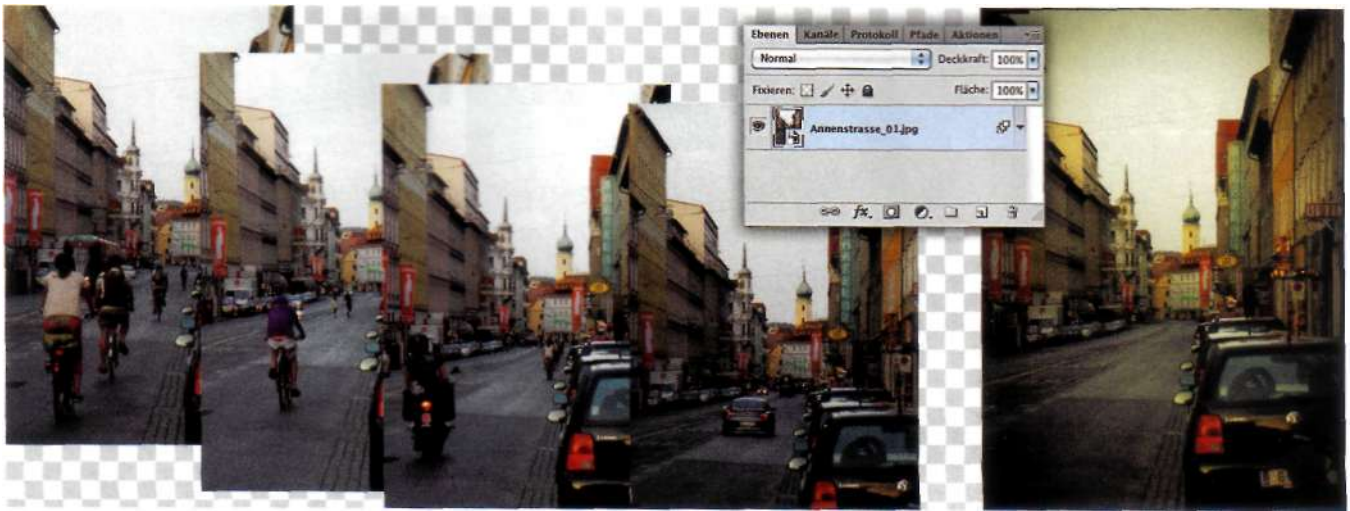
Als Smart-Objekt bezeichnet man Ebenen, die eingebettete Bilddaten enthalten. Das heißt, der Quellinhalt des eingebetteten Objekts beziehungsweise des Bildes bleibt immer erhalten, und man kann somit nicht-destruktiv arbeiten. Platzieren Sie über die Mini-Bridge (oder direkt in Photoshop über Datei > Platzieren) ein Bild im Raw-Format, so legt Photoshop automatisch eine Smart-Objekt-Ebene an, Ihr Raw ist also im Photoshop-Dokument eingebettet. Sie sehen das an dem kleinen Symbol unten rechts in der Ebenenminiatur. Doppelklicken Sie auf die Miniatur, öffnet sich Ihre Datei im Raw-Dialog und Sie können alle gewünschten Korrekturen durchführen. Mit einem Klick auf „OK“ bestätigen Sie Ihre Änderungen und aktualisieren die eingebettete Datei. Auch wenn Sie jetzt weitere Bearbeitungs- oder Einstellungsebenen hinzufügen, können Sie jederzeit auf Ihre Raw-Datei zugreifen.



Smart-Objekte verschachteln

Angenommen, Sie haben bei Ihrem Porträt zunächst Ihre Raw-Daten bearbeitet und anschließend auf einer separaten Ebene einige Retuschen vorgenommen. Nun möchten Sie den Filter „Rauschen hinzufügen“ auf der Smart-Objekt-Ebene anwenden. Die Retuschen sind in dem Fall - wie Sie an den Retuschier-„Malen“ im Bild links sehen - vom Filtereffekt nicht betroffen. Besser ist es, vor Anwendung des Filters Ihre Reparaturobene und die Smart-Objekt-Ebene als übergeordnetes Smart-Objekt zusammenzufassen. Wählen Sie dazu beide Ebenen aus und rufen Sie „Ebene > Smart-Objekte > In Smart-Objekt konvertieren“ auf. Sie erhalten nun eine einzige Smart-objekt-Ebene, auf die Sie Ihren Filter anwenden können. Doch Ihre Ausgangsebenen bleiben erhalten: Doppelklicken Sie auf die Miniatur Ihrer zusammengefassten Ebene, öffnet sich eine weitere Datei (im psb-Format), die die ursprünglichen Informationen enthält. Hier durchgeführte Änderungen wie erneute Korrekturen im Raw-Modus oder bei den Filtereinstellungen wirken sich auf die übergeordnete Datei aus. Wollen Sie zurück in diese wechseln, schließen Sie die psb-Datei.





Smart-Objekte und Stapelmodi

Mit der Smart-Objekt-Funktion können Sie schnell und einfach den Stapelmodus anwenden, den allerdings nur Photoshop Extended anbietet. Im Beispiel soll aus einer Reihe von 29 Bildern (im Bild oben eine Auswahl davon), die etwa den gleichen Ausschnitt einer Straße zeigen, ein einziges Bild entstehen, aus dem die sich bewegendenden Objekte entfernt werden. Wählen Sie in Bridge alle Bilder aus, und öffnen Sie über „Werkzeug > Photoshop > Dateien in Photoshop-Ebenen laden“ die Bilder Ihrer Serie. Bridge öffnet nun alle Bilder in Photoshop in einer Datei auf verschiedenen Ebenen. Wenn Sie wie hier im Beispiel die Serie ohne Stativ aufgenommen haben,

müssen Sie die Bilder zunächst ausrichten. Markieren Sie dazu alle Ebenen, rufen Sie „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten: Auto“ auf und wählen Sie nach Abschluss des Prozesses bei weiterhin ausgewählten Ebenen im Kontextmenü „In Smart-Objekt konvertieren“ aus. Sie haben damit Ihre Smart-Objekte verschachtelt. Gehen Sie nun zu „Ebene > Smart-Objekte > Stapelmodus“ und wählen Sie die Option „Median“ aus. Dieser Befehl errechnet, welche Bildelemente in der Serie immer gleichbleiben und entfernt die, die nicht gleichbleiben. Sie erhalten das Bild einer ruhigen Straße ohne Durchgangsverkehr. (Vergleichen Sie dazu auch Heft 33, Seite 44.)



Smartfilter

Wenn von Smartfiltern die Rede ist, sind damit keine speziellen Filter gemeint, sondern genau die, die sich im Filtermenü befinden. Doch werden diese nicht auf einer normalen Photoshop-Ebene angewendet, sondern auf einer Smart-Objekt-Ebene. Damit bleiben die Filter editierbar, Sie können sie zu jedem Zeitpunkt wieder löschen oder ändern, auch dann, wenn Sie das Bild zwischendurch abspeichern. Um eine Ebene in ein Smart-Objekt zu verwandeln, klicken Sie auf die Ebene und wählen aus dem Kontext-Menü oder aus dem Filter-Menü „In Smart-Objekt konvertieren“. Die Ebenenminiatur enthält nun das Symbol für „Smart-Objekt.“ Wenden Sie darauf einen Filter an, so erscheint unterhalb Ihrer Ebene ein Eintrag mit dem Namen des genutzten Filters. Doppelklicken Sie auf diesen, können Sie jederzeit die Filtereinstellungen bearbeiten. Oberhalb der Filtereinträge legt Photoshop automatisch eine Ebenenmaske an. Die Filtereffekte wirken sich nur auf den weißen Bereich der Maske aus. Möchten Sie also wie im Beispiel die Filtereffekte „Dunkle Malstriche“ und „Mit Struktur versehen“ nur auf den Rand des Bildes anwenden, wählen Sie in der Mitte einen Bereich aus und füllen diesen bei aktivierter Ebenenmaske mit Schwarz.(gh) •

Diese hier vorgestellten Tipps & Tricks wurden dem Video-Tutorial „Photoshop CS5 für Fotografen“ von Barbara Luef und Uli Staiger entnommen. In 10 Stunden Videotraining erläutert das Trainerteam detailliert die Funktionen, die Sie als Fotograf bei Ihrer täglichen Arbeit unterstützen.

Das Tutorial ist als Online-Training zum Preis von 39,80 Euro über www.docma.info/8873.html erhältlich.



Tutorial

Die Malfilter

Im zweiten Teil unseres Filter-ABC lernen Sie Photoshops Malfilter kennen. Ein kleines Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie sie nutzen können, um interessante Rahmeneffekte zu erzeugen. Die Malfilter lassen sich über die Filtergalerie aufrufen und bearbeiten.

von Olaf Giermann

TEIL 1

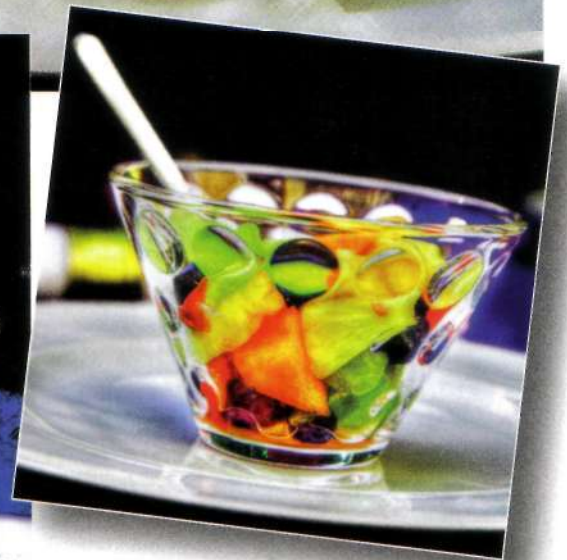
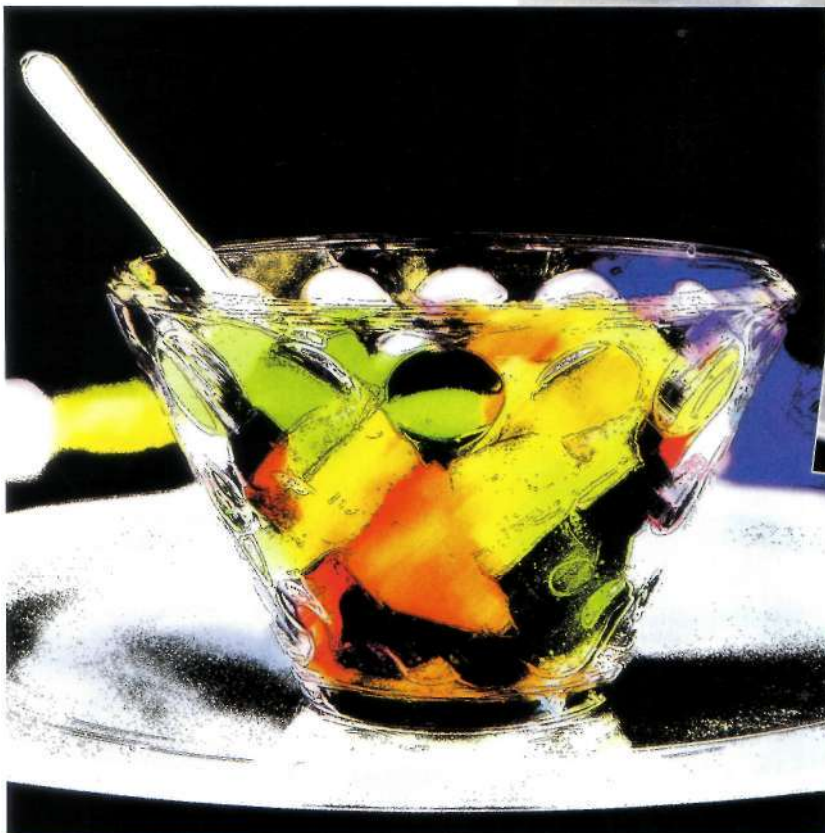
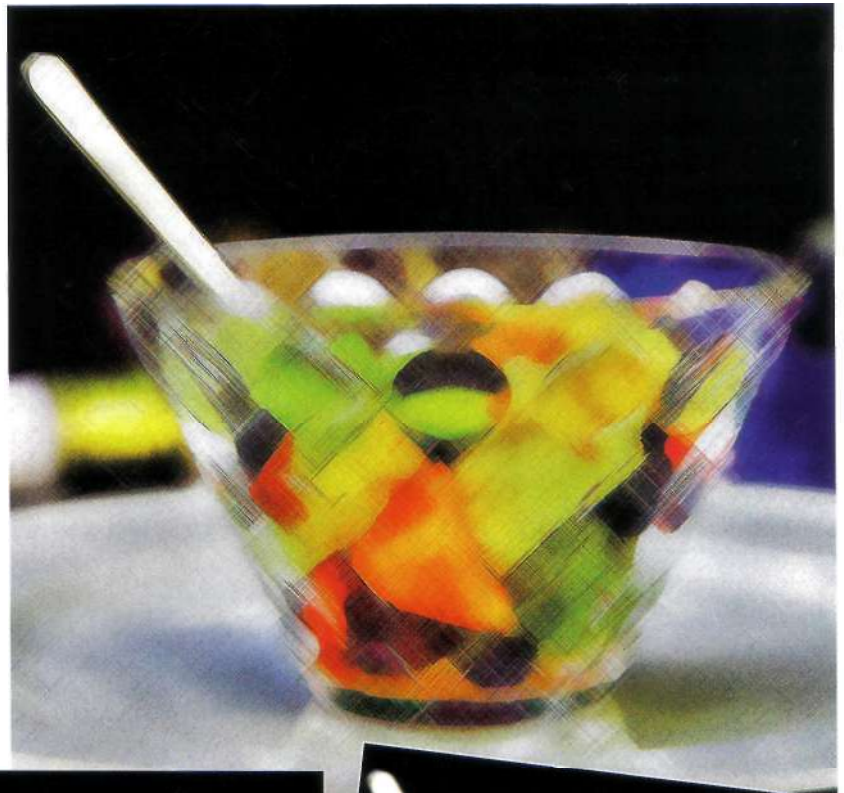
KUNSTFILTER

TEIL 2

MALFILTER

TEIL 3

ZEICHENFILTER (nächste Ausgabe)



In der Mitte das Originalbild, das auf diesen Seiten mit verschiedenen Filtern bearbeitet wird. Links wurde der Filter "Konturen mit Tinte nachzeichnen" mit den Einstellungen „Strichlänge“: 50; „Tiefen-Intensität“: 50 „Licht-Intensität“: 50 angewandt, oben der Filter „Kreuzschraffur“ mit den Werten „Strichlänge“: 40; „Bildschärfe“: 15 und „Stärke“: 2.



Gekreuzte Malstriche und Kreuzschraffur

Diese beiden Filter haben eine ähnliche Wirkung. In „Gekreuzte Malstriche“ stellen Sie vor allem die Strichlänge ein. Mit „Balance“ drehen Sie - wie auch im Filter „Dunkle Malstriche“ - die Striche, und mit „Bildschärfe“ zeichnen Sie die Striche scharf.

Der Filter „Kreuzschraffur“ bietet Regler für „Strichlänge“, „Bildschärfe“ und „Stärke“. Auch hier gibt vor allem die „Strichlänge“ den Effekt vor. Mit „Kreuzschraffur“ erhalten Sie sehr klare Strukturen.

Bei beiden Filtern sollten Sie vorsichtig mit der Schärfe umgehen, da sie leicht überschärfen. Hier sehen Sie „Gekreuzte Malstriche“ mit den Werten „Balance“: 50; „Strichlänge“: 50; „Bildschärfe“: 6.

Kanten betonen, Konturen nachzeichnen

Diese beiden Filter eignen sich, um die Konturen in einem Bild zu betonen. Bei „Kanten betonen“ stellen Sie „Kantenbreite“, „Kantenhelligkeit“ und „Glättung“ ein. Eine niedrige Kantenhelligkeit versieht Kontrastkanten mit schwarzen Rändern, eine hohe erzeugt einen Leuchteffekt. Mit „Glättung“ stilisieren Sie Ihr Bild und erzeugen comicartige Effekte. Der Filter ist verwandt mit dem Stillierungsfilter „Leuchtende Konturen“.

Bei „Konturen mit Tinte nachzeichnen“ beeinflussen Sie die „Strichlänge“, die „Tiefenintensität“ und die „Lichtintensität“. Die Abbildung zeigt den Filter „Kanten betonen“ mit den Einstellungen: „Kantenbreite“: 10; „Kantenhelligkeit“: 15 und „Glättung“: 7.

Sumi-e

Der Filter mit dem rätselhaften Namen „Sumi-e“ will die japanische schwarzweiße Tusche-Malerei, die von Zen-Mönchen ausgeführt wird, imitieren. Es hat eine gewisse Ironie, ihn in Photoshop zu finden, denn die Kunst des Sumi-e erfordert laut Wikipedia „dass jeder Pinselstrich auf Seide oder Papier unwiderruflich“ ist.

Der entsprechende Photoshop-Filter erlaubt die Einstellungen „Strichbreite“, „Druck“ und „Kontrast“. Gesteuert wird der Effekt vor allem über den Kontrast. Der Filter wirkt dann am schönsten, wenn Sie ihn auf ein schwarzweißes, kontrastreiches Bild anwenden. Das Bild hier wurde in Schwarzweiß umgewandelt; die Einstellungen sind: „Strichbreite“: 15; „Druck“: 15; „Kontrast“: 40.



Spritzer

Schöne Effekte erzeugt der Filter „Spritzer“, der mit unregelmäßigen kleinen Spritzern die Kanten und Flächen etwas auflöst. Er ähnelt darin dem Verzerrungsfilter „Glas“. Mit dem Regler „Sprühradus“ bestimmen Sie, wie fein und auseinandergezogen gesprüht werden soll. Mit „Glättung“ erzeugen Sie bei niedriger Einstellung viele kleine Spritzer, bei hoher Einstellung wird Ihr Bild wie durch geriffeltes Glas gesehen verzerrt. Einstellungen im Beispiel: „Sprühradus“: 25; „Glättung“: 7.

Verwackelte Striche

Dieser Filter erzeugt Malstriche, die Sie über drei Einstellungen beeinflussen können. Es gibt die „Strichlänge“, deren Richtung Sie im gleichnamigen Auswahlfeld definieren können. Mit dem Regler „Sprühradus“ bestimmen Sie analog zum Filter „Spritzer“, wie weit die Striche verzerrt werden sollen. Den Filter können Sie gut benutzen, um Dynamik und Bewegung in ein Bild zu bringen. Er wurde hier mit den Werten „Sprühradus“: 22; „Strichlänge“: 20; „Richtuna“: Vertikal angewandt.

Dunkle Malstriche

Dieser Filter hat drei Regler: „Schwarz-Intensität“, „Weiß-Intensität“ und „Balance“. Mit letzterem definieren Sie, wo die Grenze zwischen beiden Intensitätsreglern liegen soll. Eine kleine Besonderheit dabei: Der Balanceregler bewirkt eine Drehung der Pinselspitze. Besonders deutlich sehen Sie das, wenn Sie in das Bild hineinzoomen. Den abgebildeten Effekt erzielen Sie mit den Einstellungen: „Balance“: 2; „Schwarz-Intensität“: 9 „Weiß-Intensität“: 2.

RAHMEN FILTERN

Filter können Sie nicht nur verwenden, um zu stilisieren oder Maleffekte zu erzeugen. Sie lassen sich auch auf Masken anwenden. Wie dabei kreative Rahmen entstehen, zeigt dieses kleine Tutorial.



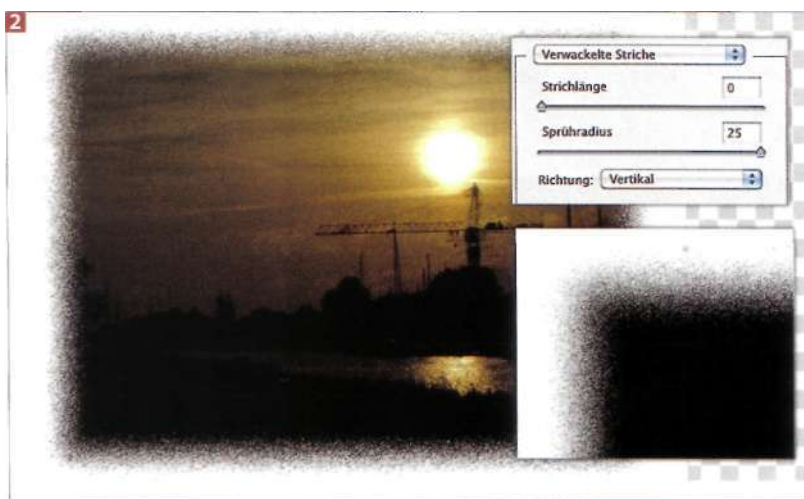
1 Rahmen definieren

Öffnen Sie das Bild, das Sie rahmen möchten, wählen Sie „Alles“ aus (Strg-/Befehl-A) und rufen Sie „Auswahl > Auswahl transformieren“ auf. Bei gedrückter Umschalt- und Alt-Taste verkleinern Sie Ihre Auswahl mit einem der Eckanfasser. Wenn Sie die Abstände an den Seiten oder oben und unten nacharbeiten möchten, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und verschieben mit dem mittleren Anfasser. Sie haben nun eine Auswahl mit einem gleichmäßigen Abstand zum Rand. Invertieren Sie die Auswahl mit „Strg-/Befehl-I“.

2 Maske und Filter

Wählen Sie am Fuß des Ebenenbedienfeldes „Neue Füll- oder Einstellungsebene erstellen > Farbfläche“ und füllen Sie mit Weiß. Wenn Sie nun die Ebenenmaskeminiatur aktivieren, wenden Sie alle Filter auf die Maske an. Öffnen Sie die Filtergalerie. Für schöne Rahmeneffekte eignen sich aus dem Malfilter-Menü vor allem „Spritzer“ und „Verwackelte Striche.“ (Sie können aber gerne auch in den anderen Menüs „fremdgehen“.) Im Beispiel haben wir den Filter „Verwackelte Striche“ mit den Einstellungen „Strichlänge“: 0, „Sprühradus“: 25 und „Richtung“: Vertikal genutzt.

TIPP: Wenn Sie vor der Filteranwendung die Maske mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ stark weichzeichnen, verbreitern Sie den Effekt.



3 Ebenenmodus

Experimentieren Sie nun mit der Deckkraft, den Ebeneneffekten oder Ebenenstilen, um Ihren Rahmen zu vervollständigen. Im Beispiel wurde der Ebenenmodus auf „Weiches Licht“ gesetzt. (gh) •

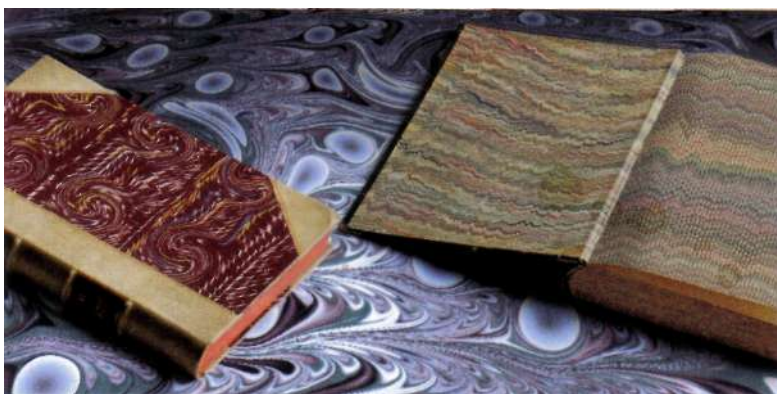


Dieser Workshop entstammt dem Video-Tutorial „Power-Workshops: Filter in Photoshop“. Alle Filter von A bis Z. Das vollständige Tutorial ist als

Online-Training zum Preis von 59,80 Euro über www.docma.info/8668.html erhältlich.

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.



MARMORPAPIER IN PAINTER

Corel Painter verfügt über zwei spezielle Werkzeuge zum Herstellen von Marmorpapier. Doc Baumann demonstriert, wie man sie einsetzt.

► Seite 72



DIGITALER BEVÖLKERUNGSZUWACHS

Uli Staiger zeigt, wie man größere Menschenmassen zur Bevölkerung digitaler Landschaften mit Cinema 4D generiert.

► Seite 74

UNGEAHNTE DETAILFÜLLE

„Super Resolution“ nennt man die Methode, mit der sich aus Bildserien eine ungeahnte Detailfülle herausarbeiten lässt.

► Seite 80

ART-„DEKO“ – WENIGER IST MEHR

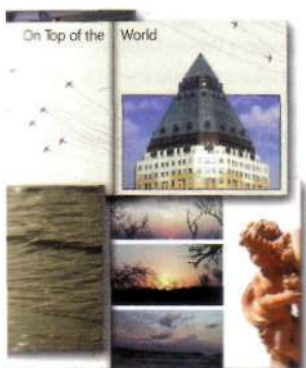
Im Fotobuch-Workshop von Eva Ruhland geht es diesmal um das Aufpeppen des Layouts mit dekorativen Elementen.

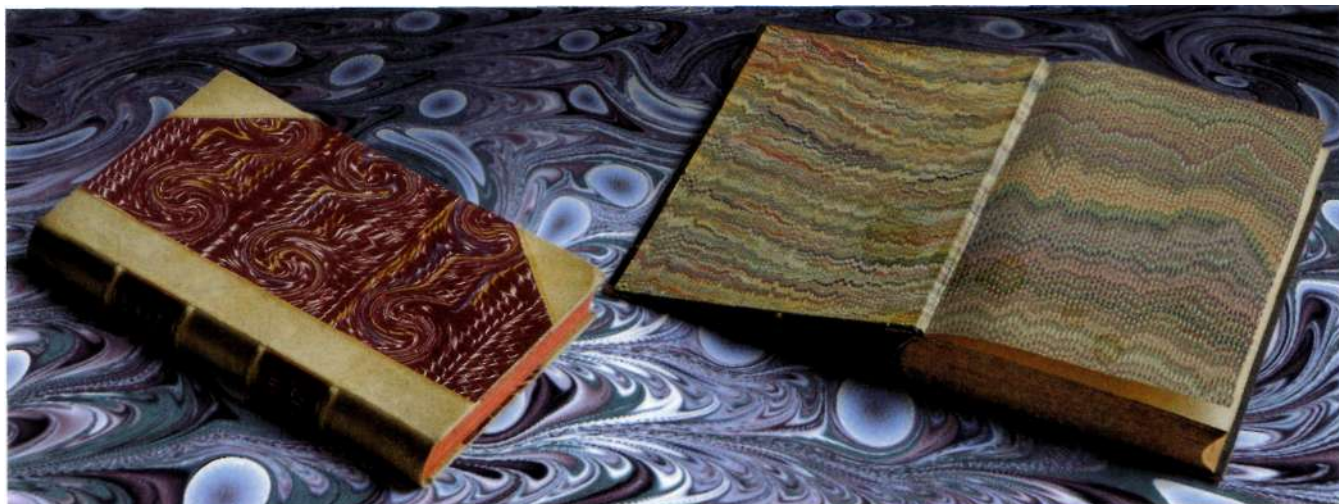
► Seite 82

TEILWEISE GETONT

Im „Entwickeln“-Modul von Lightroom 3 findet sich das Bedienfeld „Teiltonungen“. Was es zu bieten hat, zeigt Eric Berger.

► Seite 86





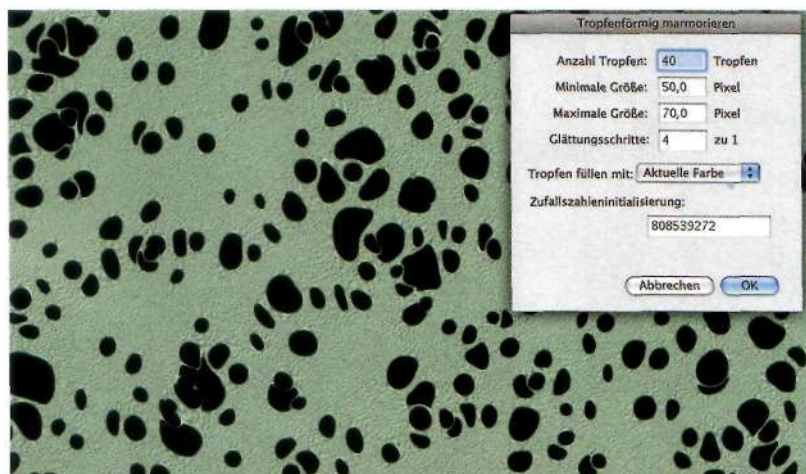
MARMORPAPIER IN PAINTER

Corel Painter verfügt über zwei spezielle Werkzeuge zum Herstellen von Marmorpapier. Damit lassen sich sogar Druckvorlagen zum Zweck der Restaurierung recht originalgetreu nachmachen. | **Doc Baumann**

Farbtropfen, die sich gegenseitig verdrängen, sind ein wichtiges Werkzeug beim Nachahmen von Marmorpapier. Photoshop (siehe Seite 56), bietet ein solches Hilfsmittel nicht an. Painters „Tropfenförmig marmorieren“ lässt sich

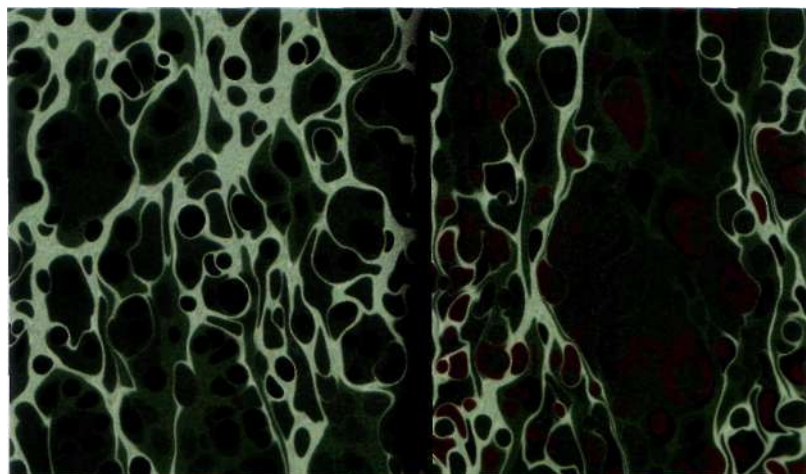
allein anwenden (Bild 1 bis 3), bei Bedarf auch in Kombination mit „Marmorieren (4 bis 6), welches das Verziehen der Farbschicht mit dem Kamm-Werkzeug simuliert. Wenn Sie sich mit den Einstellungen vertraut gemacht haben, können Sie so-

gar Aktionen mit mehreren Schritten vornehmen und speichern, die alle Parameter in unterschiedlichen Zugrichtungen nacheinander anwenden. Die Ergebnisse wirken so echt, dass man damit sogar reale Vorlagen nachbauen kann (oben).



1 Tropfenförmig marmorieren

Ein Problem, für das ich in Photoshop keine überzeugende Lösung kenne, ist das Auftragen unterschiedlich großer Farbspritzer, die sich gegenseitig überlagern. Zwar entsteht eine solche Überlagerung - ähnlich wie bei echter Farbe - auch mit dem entsprechenden Painter-Dialog (rechts); die Tropfen verändern aber dabei ihre Form, und wenn mehrere auf dieselbe Stelle fallen, so verdrängen sie sich gegenseitig und weisen eine dünne Konturlinie in der Farbe des Untergrunds auf. Ihre Anzahl, minimale und maximale Größe sowie Glättung geben Sie im Dialog vor; die Verteilung wird durch Zufallswerte bestimmt.



2 Mehrere Durchgänge

„Tropfenförmiges Marmorieren“ eignet sich aber nicht allein zu diesem Zweck - wiederholen Sie den Vorgang mehrfach mit denselben oder abweichenden Parametern und Farben, so wird die ursprüngliche Hintergrundfärbung zunehmend zusammengedrängt und es bleiben schlierenförmige Pfade, die sich auf andere Weise kaum nachahmen lassen. Sie sind bei echtem Marmorpapier ein immer wieder zu beobachtendes Gestaltungselement. Experimentieren Sie dabei sowohl mit der Anzahl der in jedem Durchgang hinzugefügten Tropfen als auch mit den Vorgaben für minimale und maximale Größe sowie der Anzahl der Glättungsschritte.

3 Füllung der Tropfen

Je nach verwendetem Farbmaterial sind die Tropfen bei echtem Marmorpapier nicht immer monochrom; sie können eine Konzentration in der Mitte aufweisen und nach außen auslaufen. Auch diese Variante lässt sich mit Painter simulieren, indem Sie bei „Tropfen füllen mit“ die Option „Zwischenablage“ wählen. Natürlich müssen Sie zuvor einen passenden Bildbereich anlegen und auswählen (rechts oben). Es wäre zwar etwas unpassend und hier nicht sinnvoll, aber diese Auswahl könnte zum Beispiel auch ein Gesicht sein. Noch besser als bei einfarbigen Spritzern lässt sich bei diesem Bild nachvollziehen, wie die einzelnen Tropfen verzerrt werden und sich verdrängen.



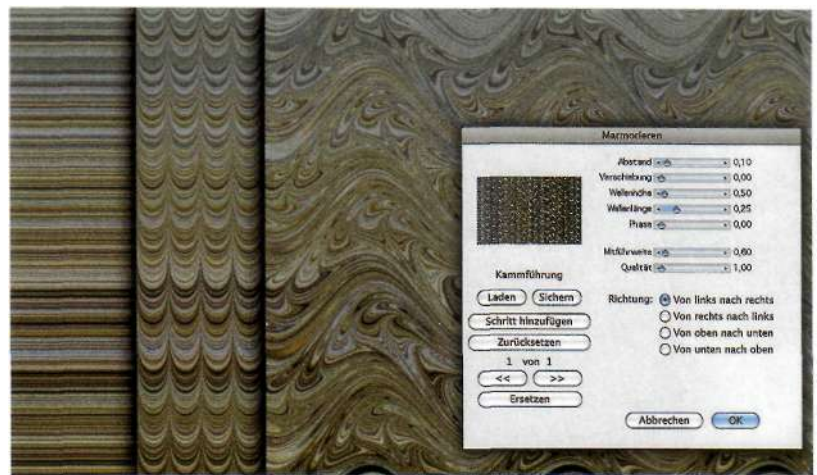
4 Verlauf aufnehmen, marmorieren

Neben dem freien Malen des zugrundeliegenden Strichmusters mit Pinseln oder Stiften bietet Painter einen bemerkenswerten Weg, um schnell zu einer geeigneten Linienverteilung zu kommen: Öffnen Sie ein nicht zu buntes Bild - hier vertrocknete Halme in einer Winterlandschaft (oben) - ziehen Sie an geeigneter Stelle ein Auswahlrechteck auf und bestimmen Sie rechts oben in der „Verläufe“-Palette „Verlauf aufnehmen“. Die Pixel entlang der Oberkante der Auswahl werden als Verlauf gespeichert und können mit dem entsprechenden Werkzeug angewandt werden (Mitte).



5 „Marmorieren“-Einstellungsfeld

Im nächsten Schritt wählen Sie „Effekte > Sonstige Effekte > Marmorieren“; in Abbildung 4 unten wurde der digitale Kamm von rechts nach links gezogen. Nebstehend sehen Sie links den diesmal vertikal ausgerichteten Verlauf, daneben eine einfache Marmorierung von oben nach unten ohne wellenförmige Bewegung, rechts mit größerem Kammzinken-Abstand einen weiteren Durchgang von rechts nach links. Bereits zwei Schritte führen also bereits zu sehr komplexen Mustern. Soll das Ergebnis aus weniger feinen Strukturen bestehen, so geben Sie breitere Streifen vor. Machen Sie sich mit der Wirkung der einzelnen Parameter vertraut, um die Ergebnisse einzuschätzen.



6 Mehrere Durchgänge

Im Einstellungsfeld links lassen sich mehrere Marmorierungsschritte durch „Hinzufügen“ zusammenfassen, speichern und erneut aufrufen. Diese eindrucksvollen Formen entstanden in sieben Durchgängen. Die beiden Beispiele in der Aufmacherillustration - bei denen Effekte aus Painter mit solchen aus Photoshop kombiniert wurden - sind Nachahmungen echten Marmorpapiers; bei dem aufgeschlagenen Buch ist die linke Hälfte original.



Senden Sie eine überzeugende Lösung zu unserem Photoshop-Rätsel (Seite 115), können Sie das hier vorgestellte Corel Painter 11 gewinnen. •



Digitaler Bevölkerungszuwachs



Wer in Zeiten von Photoshop Menschen zur Bevölkerung digitaler Landschaften braucht, fotografiert sie einfach, maskiert sie und baut sie ein. Allerdings wird das schnell mühsam, wenn es mit ein paar Leuten nicht getan ist, sondern größere Menschenmassen gebraucht werden. Wie man mit Hilfe von Cinema 4D flott die notwendige kritische Masse generiert, zeigt **Uli Staiger**.

Um es gleich vorwegzunehmen: Wer hochaufgelöste, fein ausgearbeitete Mimik und detailreiche Polygonmodelle sucht, der kann mit den Lowpoly-Männchen aus Cinemas Visualize-Version nicht sehr viel anfangen. Dennoch sind die Figuren trotz ihrer sehr begrenzten Polygonzahl erstaunlich realistisch, was vor allem an den fotografierten Texturen liegt, die gleich mitgeliefert werden. Selbst die Haut ist nicht nur rosa-glatt, sondern entspricht ihrem realen Vorbild. Geriggt und damit leicht zu bewegen sind die Damen und Herrn zwar nicht, aber dieser kleine Nachteil wird durch die große Zahl verschiedener Körperhaltungen und Bekleidungsvarianten wieder ausgeglichen. Was also kann man mit diesen Preset-Menschlein anfangen?

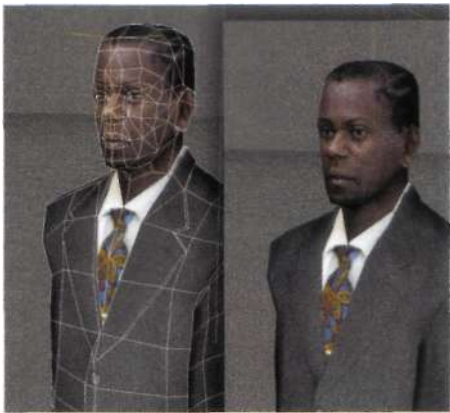
Prinzipiell kann man sie überall dort in Photoshop-Dateien einsetzen, wo Personen zwar wichtig sind, aber eher eine Nebenrolle spielen: Als Statisten, die Plätze, Szenen, Stadien oder sogar fremde Planeten und Raumschiffe bevölkern. Sie lassen sich in Cinema mit wenigen Handgriffen an die Lichtsituation der Photoshop-Datei anpassen, in die sie integriert werden sollen. Mit ein wenig Mehraufwand ist es sogar möglich, den physikalisch korrekt generierten Schattenwurf zu verwenden und auf einer eigenen Ebene den Gegebenheiten des Compositings anzupassen.

Nach dem Rendern kann die Korrektur von Helligkeit, Kontrast oder Farben getrost in Photoshop erfolgen. Wer weiterdenkt, fragt natürlich zurecht, ob man das Cinema-Volk nicht direkt exportieren und in Photoshop als 3D-Datei einsetzen kann. Die Antwort ist - wie so oft - ein klares Nein, denn die Figuren lassen sich zwar exportieren, ihre Textur jedoch übernimmt Photoshop leider nicht. Wer diese bearbeiten möchte, dem bleibt nur das Cinema-interne Programm Bodypaint. Oder eben Photoshop, was aufgrund einer fix- und fertigen Maske keinen wesentlich größeren Aufwand darstellt: Cinemas Advanced Renderer liefert auf Wunsch einen Alphakanal zur Freistellung gleich mit. Ohne Aufpreis.

Auch ungeübte 3D-Anfänger können diesen polygonalen Eskort-Service nutzen, denn sehr viel Wissen über das Programm benötigen Sie nicht. Es genügt oft schon, mit den Tasten 1, 2 und 3 und der Maus beziehungsweise dem Stift um die Figur zu navigieren und sie anschließend zu rendern. Da nicht für alle denkbaren Anwendungen der volle Aufwand getrieben werden muss, werden drei unterschiedliche Wege beschrieben, wie man sich die Polygonmenschen dienstbar machen kann. Nicht jeder braucht einen Schattenwurf, so manche Arbeit kommt sogar mit einer recht einfachen Lichtführung aus.

Personenmodelle aussuchen

Beginnen wir mit der einfachsten der drei Möglichkeiten: Dem Aussuchen eines der Personenmodelle und dem Einsetzen in eine Photoshop-Datei. Diese schlichte Art der Anwendung eignet sich überall dort, wo die Figuren nur klein dargestellt werden und wo es weniger auf eine ausgearbeitete Lichtführung oder einen physikalisch korrekten Schatten ankommt: Bei Darstellungen von Architekturmodellen, reduzierten oder schematischen Abbildungen von Bauprojekten oder schlicht für Layouts, bei denen später das Polygonpersonal durch fotografierte Personen ersetzt wird. Aus dieser ersten Darstellungsstufe lassen sich die beiden fortgeschritteneren entwickeln. Also können Sie selbst entscheiden, ob Ihnen die Darstellung so passt oder nicht.



1 Partnerwahl

Den Contentbrowser finden Sie im Fenstermenü oder als ganz rechts platziertes Symbol in der horizontalen Reihe der Icons. Sie benötigen entweder das Studiobundle von Cinema 4D, die Visualize-Version oder die aktuelle, kostenlose Demoversion, denn dort sind sämtliche neu zusammengefassten Versionen des Release R12 enthalten. Unter „Visualize> Objekte > Menschen“ findet man rasch die 3D-Menschen, die man durch einen Doppelklick in den Editor des Programms beamen und durch Bewegen der Editorkamera an die benötigte Perspektive anpassen kann.



2 Alpha-Kanal anlegen

Im Rendermenü klicken Sie auf die Rendervoreinstellungen. Die können Sie in den meisten Fällen so übernehmen, wie sie standardmäßig angelegt sind. Wenn Sie Wert auf feine Kanten legen, so sollten Sie im linken Teil des Fensters auf „Antialiasing“ klicken und im rechten Teil die Option „Bestes“ einstellen. In jedem Fall aber sollten Sie den Untermenüpunkt „Speichern“ anklicken und ein Häkchen beim Alpha-Kanal setzen, dann können Sie sich das Maskieren in Photoshop nämlich sparen: Cinema legt automatisch einen Alpha-Kanal mit an.



3 Rendern

Das Rendern ist mit einem Klick auf das mittlere der drei Rendersymbole in der horizontalen Icon-Leiste erledigt. Das linke der drei Symbole rendert im Editor, so dass Sie das Ergebnis nicht speichern könnten, nur das mittlere öffnet den Bildmanager und beginnt selbstständig mit dem Rendern. Da die Datei nicht sehr groß ist, dürfte das Rendern lediglich wenige Sekunden in Anspruch nehmen. Über das „Datei“-Menü speichern Sie das Bild und können es anschließend in Photoshop öffnen. Mit Hilfe von „Auswahl laden“ maskieren Sie die Figur.

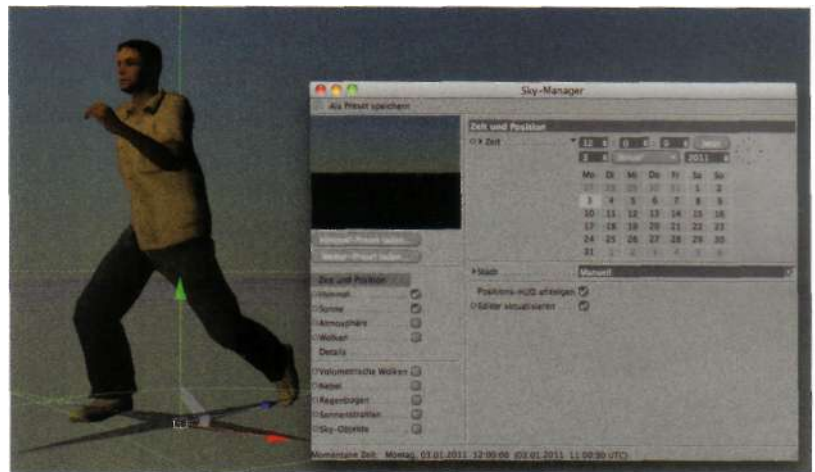


Skyobjekt

Manchmal genügt das bloße Vorhandensein einer Figur nicht, sie sollte sich auch noch im passenden Licht zeigen. Cinema 4D hat für diesen Fall verschiedene Licht-Presets im Programm, die aber meist sehr speziell und auf Innensituationen zugeschnitten sind. Vielseitiger dagegen ist das sogenannte Skyobjekt, vor allem dann, wenn man es mit einer einfachen „Global Illumination“ (GI) kombiniert. Das Skyobjekt können Sie aus dem „Objekte“-Menü aufrufen, es befindet sich direkt unterhalb des Menüpunktes der Szeneobjekte. Aber Vorsicht: Verwechseln Sie den Sky nicht mit dem Himmel, der befindet sich innerhalb der Szeneobjekte und würde Ihnen nicht sonderlich viel helfen. Wie beim echten Himmel auch setzt sich die Beleuchtung aus zwei Komponenten zusammen: Der Sonne und dem Himmelslicht. Sollte Ihre Photoshopdatei nur eine diffuse, indirekte Beleuchtung vorsehen, können Sie die Sonne im Sky-Manager natürlich auch mit einem Klick deaktivieren.

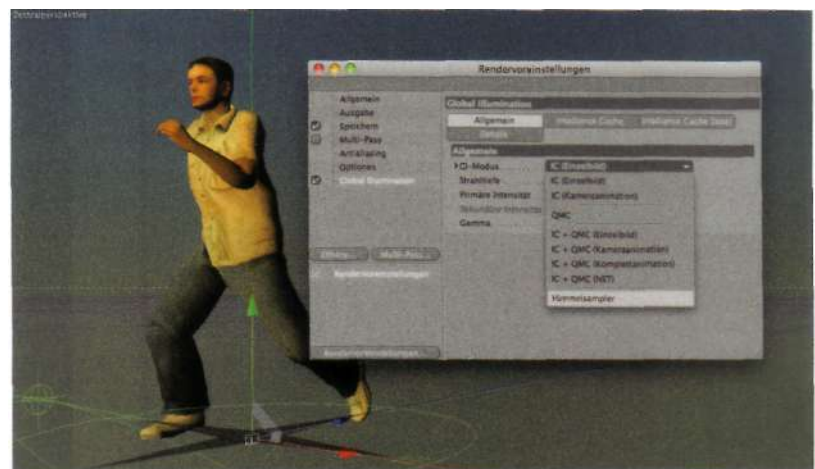
4 Sky-Manager

Rufen Sie den Sky-Manager aus dem „Objekte“-Menü auf. Am voreingestellten Standardhimmel befindet sich zwar kein Wölkchen, doch da es uns nur um die Beleuchtung geht, spielt dies keine Rolle. Zwei Dinge sollten Sie dennoch ändern: Über den Untermenüpunkt „Zeit und Position“ stellen Sie den Sonnenstand ein, der am besten zu der Datei passt, in die das Polygon-Model eingebaut werden soll. Alternativ können Sie den Himmel auch einfach drehen. Und: Unter dem Untermenüpunkt „Sonne“ steigern Sie deren Intensität auf einen passenden Wert.



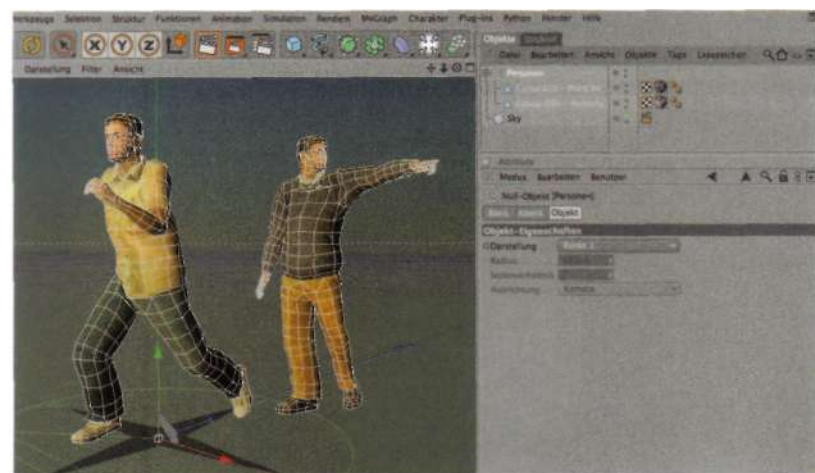
5 Himmelssampler wählen

Damit die Sonne nicht die einzige Lichtquelle bleibt, sondern auch das Himmelslicht die Chance hat, die Schattenseite der Figur zu erhellen, brauchen wir die „Global Illumination“ (GI). Die sorgt dafür, dass ein Lichtstrahl, der durch die Atmosphäre oder den Boden reflektiert wurde, nicht einfach endet, sondern weiter auf die Szene wirken kann. Rufen Sie die „Global Illumination“ aus der Effekteliste auf, die Sie in den Rendervoreinstellungen finden. Da die Figur wenig komplex ist, wählen Sie als „Global Illumination“-Modus den Himmelssampler - das beschleunigt das Rendern!



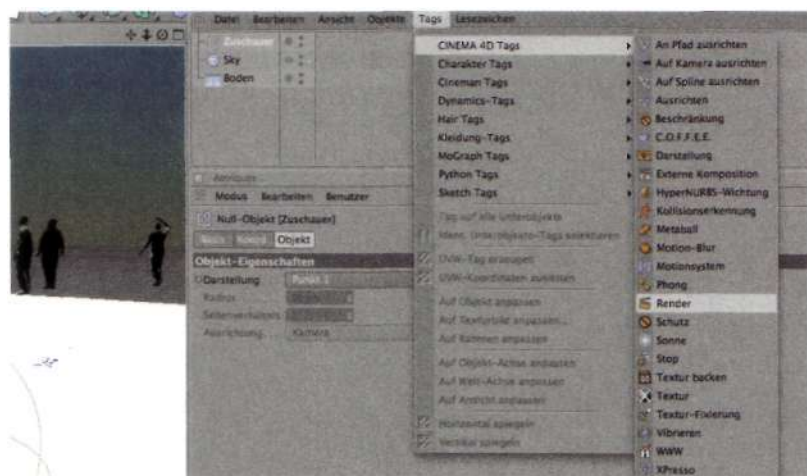
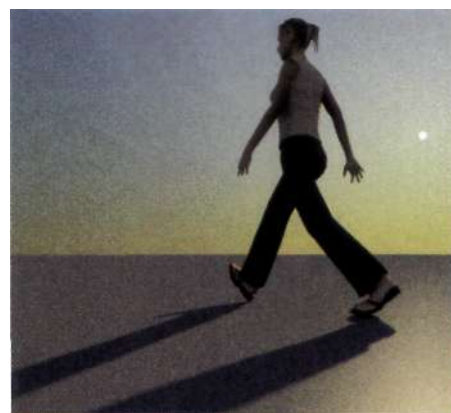
6 Mehrere Personen

Prinzipiell lassen sich so viele Figuren aufrufen wie Sie benötigen. Je nach Ausstattung Ihres Rechners können das mehrere Hundert bis einige Tausend sein, da die Lowpoly-Figürchen aus lediglich etwa 1500 Polygonen bestehen. Um allerdings ein Chaos im „Objekte“-Manager zu verhindern, empfiehlt es sich, für alle Personengruppen ein oder mehrere Nullobjekte anzulegen und sie so zusammenzufassen. Das Nullobjekt finden Sie im „Objekte“-Menü an oberster Position. •



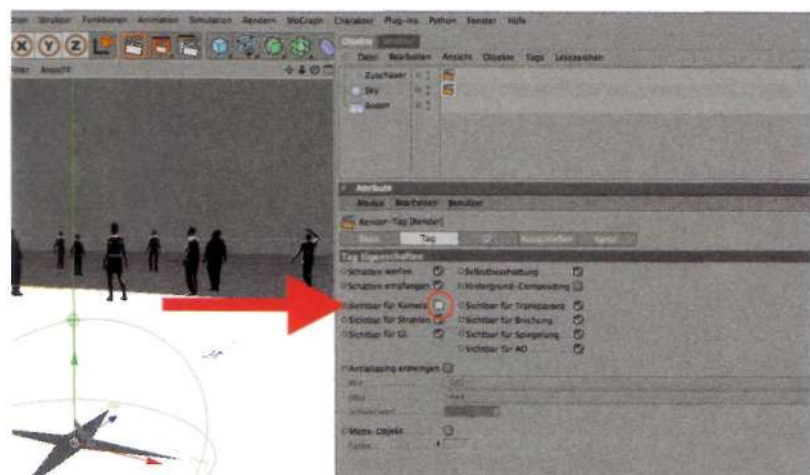
Schattenwurf

Ein wenig höher ist der Aufwand, wenn neben der Figur und dem passenden Licht auch noch der Schattenwurf genutzt werden soll. Für diesen Fall benötigt man nämlich noch weitere drei Dinge: Einen Hintergrund, an dem man die Ausrichtung der Figuren orientieren kann, einen Boden, der den Schatten aufhängt, und einen Mechanismus, um die Figuren später wieder vom Boden zu trennen. Den Himmel brauchen wir weiterhin als Beleuchtung, auch wenn er dem Hintergrundbild nun im Wege steht: Klarer Fall für ein Rendertag, mit dem er für die Kamera unsichtbar gemacht wird, ohne seine sonstigen Eigenschaften zu beeinträchtigen. Um die Vorgehensweise einigermaßen übersichtlich zu gestalten, soll die Szene einer spektakulären Montage eingesetzt werden. Man kann sich gut vorstellen, dass sie ohne erstaunt wirkende Zuschauer seltsam abstrakt wirken würde.



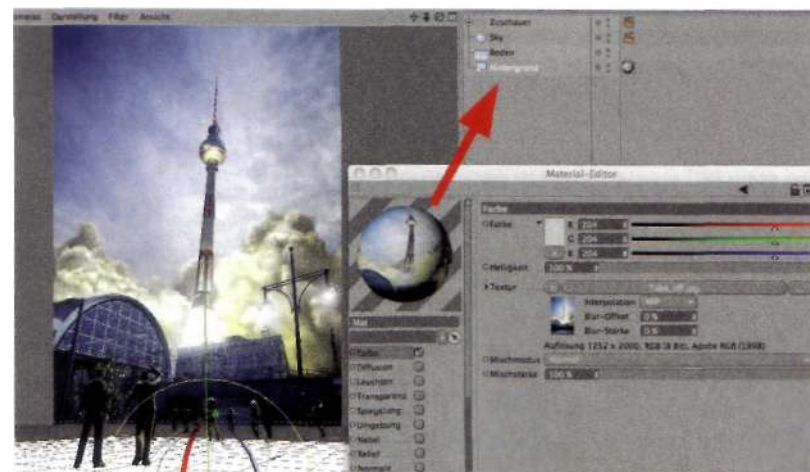
7 Boden und Tags anlegen

Wie in Schritt 6 beschrieben, wurden mehrere Personen in die Szene gesetzt und im Nullobjekt „Zuschauer“ zusammengefasst. Außerdem kam ein Boden aus den Szene-Objekten hinzu, der aber ohne eigenes Material auskommt. Um die Zuschauergruppe später vom Boden freistellen zu können, legen Sie für sie ein neues Rendertag an. Auch der Himmel bekommt ein solches Rendertag, damit er beim späteren Ausrichten der Figuren nicht hinderlich wirkt. Das Rendertag finden Sie im „Objekte“-Manager unter „Tags-CINEMA 4D Tags“.



8 Himmel ausblenden

Tags sind Erweiterungen, die Objekten zugeordnet werden können, um ihnen bestimmte Eigenschaften zuzuordnen oder zu nehmen. Beginnen wir mit den Einstellungen für das Tag, welches für den Himmel angelegt wurde. In unserem Fall soll der Himmel unsichtbar werden, ohne dass seine beleuchtenden Eigenschaften wegfallen. Klicken Sie das Tag im „Objekte“-Manager an und entfernen Sie dann im „Attribut“-Manager einfach das Häkchen, welches es für die Kamera sichtbar macht. Alle anderen Häkchen bleiben, wo sie sind.

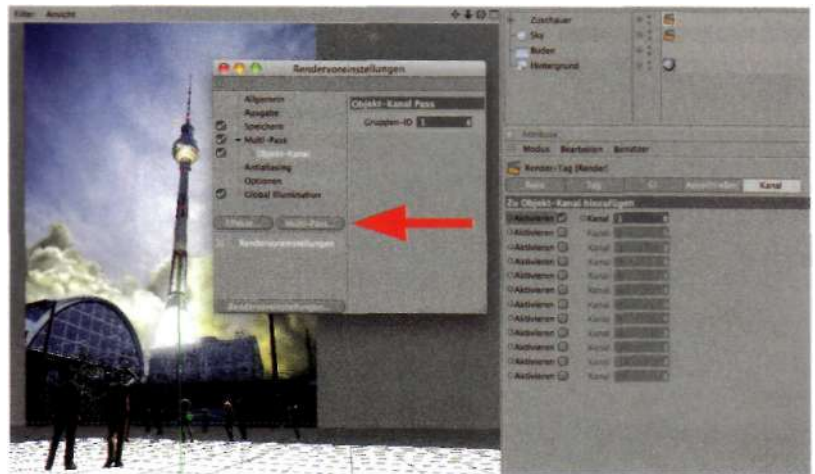


9 Hintergrund anlegen

Damit die Zuschauer perspektivisch richtig ins Bild gesetzt werden können, legen Sie ein neues Material an und teilen ihm die Datei „Take_off.jpg“ zu. Sie finden das Bild unter www.docma.info/8809.html. Dann legen Sie ein neues Hintergrundobjekt an, welches unter den Szenenobjekten zu finden ist und teilen ihm das neue Material zu. Vermutlich ist die Darstellung verzerrt. Deswegen gehen Sie in die Rendervoreinstellungen, klicken auf „Ausgabe“ und geben für die Breite und die Höhe die Werte der Bilddatei an: 1252 px x 2000 px.

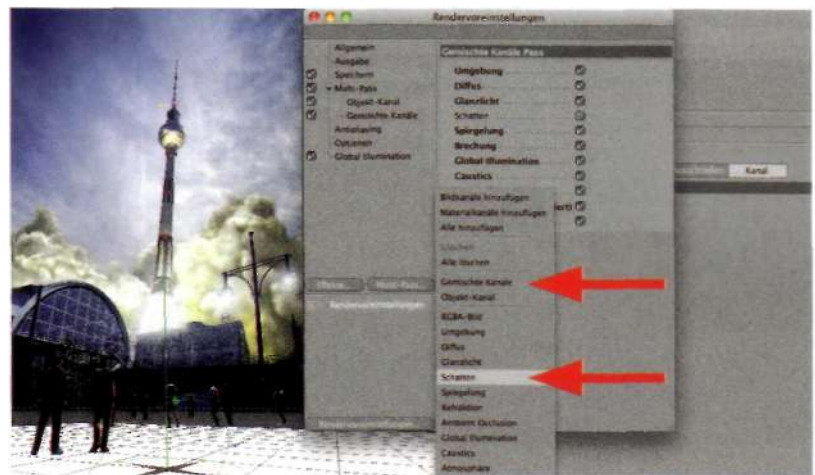
10 Objekt-Kanal anlegen

Nachdem Sie die Editorkamera nun so eingestellt haben, dass die Zuschauer zum Hintergrundbild passen, klicken Sie auf das Rendertag hinter dem „Zuschauer“-Nullobjekt. Im „Attribute“-Manager wählen Sie dann den Eintrag „Kanal“ und aktivieren den Kanal 1 durch Setzen eines Häkchens. Nun öffnen Sie die Rendervoreinstellungen und aktivieren die Option „Multipass“. Jetzt festhalten: Klicken Sie auf die graue Schaltfläche gleichen Namens und wählen Sie den Objekt-Kanal. Er entspricht dem Kanal 1 und sorgt für einen Alpha-Kanal, der nur die Zuschauer, nicht aber den Boden beinhaltet!



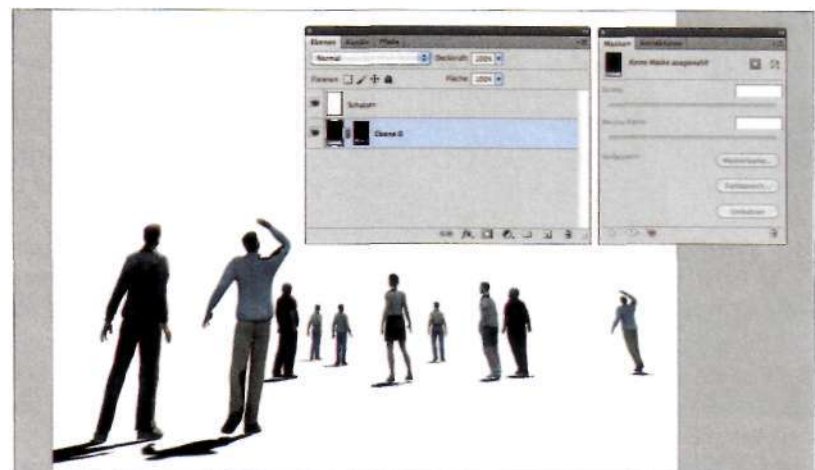
11 Schattenkanal anlegen

Die graue „Multitpass“-Schaltfläche brauchen wir gleich nochmal. Diesmal wählen Sie die „Gemischten Kanäle“, die sich direkt über dem Objekt-Kanal befinden. Da der Schatten der Szene in Photoshop auf einer separaten Ebene erscheinen soll, klicken Sie nun in der Liste, die sich öffnet, alle Begriffe bis auf den Schatten an. Dann gehen Sie erneut auf die „Multitpass“-Schaltfläche und klicken den Schatten an. Damit haben Sie festgelegt, dass alle Materialkanäle nach dem Rendern in einer Photoshop-Ebene zusammengefasst sind. Nur der Schatten bekommt eine eigene Ebene.



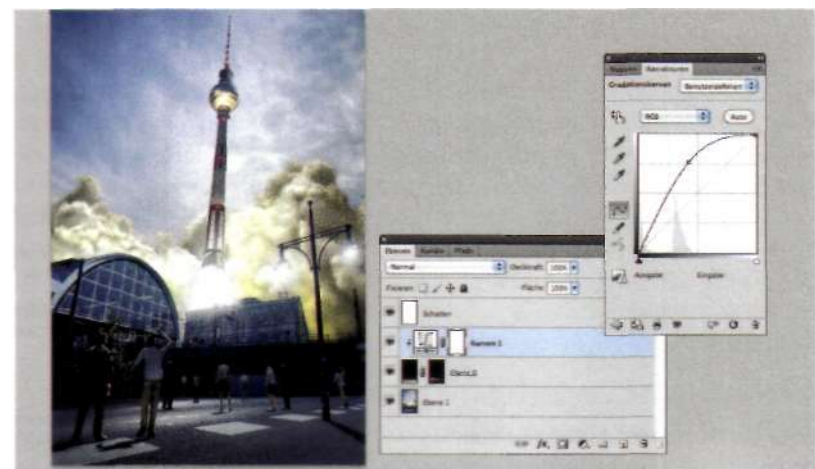
12 Rendern und Ausgabe

Überprüfen Sie sämtliche Einstellungen, dann rendern Sie die Szene wie zuvor über den Bildmanager. Vorsicht Falle: Nachdem Sie den Befehl „Speichern als“ angeklickt haben, vergewissern Sie sich, dass nicht nur die Option „Alpha-Kanal“, sondern auch die Option „Ebenen“ aktiviert ist. Man fragt sich zwar besorgt, weshalb dies nicht automatisch geschieht, doch wollen wir da nicht tiefer nachbohren. Öffnen Sie die Datei nach dem Speichern in Photoshop und laden Sie die Auswahl „Objektkanal 1“ über die Sie der Zuschauergruppe eine Ebenenmaske verpassen.



13 Endbearbeitung

Auch die weitere Verarbeitung erfolgt in Photoshop. Da die ursprüngliche Hintergrundebene des gerenderten Motivs durch das Maskieren zu einer editierbaren Ebene wurde, können Sie das Bild des abhebbenden Fernsehturms einfach darunter positionieren. Die Schatten liegen wie gewünscht auf einer separaten Ebene, die im Modus „multiplizieren“ verrechnet wird, ganz wie es sich für einen Schatten gehört. Über eine Gradationskurven-Einstellungsebene lässt sich die „Zuschauer“-Ebene noch besser an das Basismotiv anpassen. (gh) •



Fotos: Tilo Gockel



UNGEAHNTE DETAILFÜLLE

„Super Resolution“ nennt man auf gut Deutsch die Methode, mit der Sie aus Bildserien ungeahnte Detailfülle herausarbeiten. Blade Runner lässt grüßen. | **Tilo Gockel**

Vergrößern, 224 mal 176. Vergrößern. Halt. Noch ein bisschen näher. Halt. Zurück nach rechts fahren. Halt. Wieder zur Mitte und zurückfahren. Halt. Geh auf 45 rechts. Stop. Zurück und stop. Vergrößern auf 34 mal 36. Schwenk nach rechts und wieder zurück. Stop. Vergrößerung, 34 zu 46. Fahr wieder zurück - Moment mal, nach rechts, stop. Vergrößern 57 mal 19, nach links fahren 45, stop. Vergrößern, 15 zu 23. Mach mir davon einen Abzug!"

In dem Film „Blade Runner“ aus dem Jahre 1982 gelingt es dem Ermittler Rick Deckard, aus einem einzigen gescannten Papierfoto durch wiederholtes Vergrößern und Schwenken auf einmal eine neue verdächtige Person am Tatort auszumachen. Die Szene ist beeindruckend, aber natürlich leider eine Zukunftsvision aus einem Science-Fiction-Film. Oder doch nicht? Bereits seit mehreren Jahrzehnten beschäftigen sich Forscher damit, aus einer redundanten Bildserie neue Daten in höherer Auflösung zu errechnen. Die Ergebnisse sind bei überlegter Anwendung der Verfahren beeindruckend. Aber welche Verfahren stecken dahinter und wo liegen die Grenzen? In diesem Artikel werden wir das grundlegende Prinzip vorstellen und einmal mit Photoshop's Bordmitteln und dann alternativ mit PhotoAcute austesten.

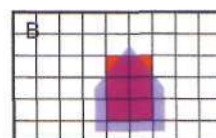
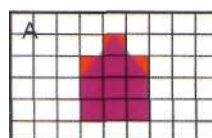
Grundlagen und Probelauf in Photoshop

Einer der bekanntesten Beiträge zum Thema Super Resolution wurde bereits 1988 von dem Physiker Daniel Keren veröffentlicht. Die

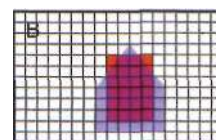
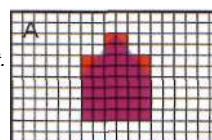
Gegeben:
Zwei Bilder A, B,
die leicht versetzt
sind.



Diese werden nun



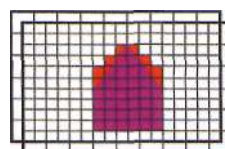
... abgetastet.



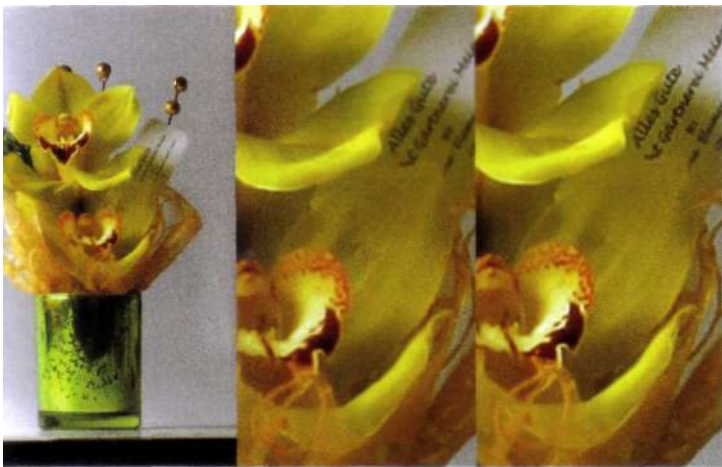
hochinterpoliert.

... optimal überlagert
(korreliert),

und ergeben damit ein
höheraufgelöstes Gesamtbild:



Das Grundprinzip: Wenn mehrere Aufnahmen der gleichen Szene vorliegen, die von Aufnahme zu Aufnahme ganz leicht verschoben sind, so kann man daraus eine neue Aufnahme in höherer Auflösung erzeugen.



ausgefeiltere Algorithmen bereithalten. Eines der bekanntesten heißt PhotoAcute (www.photoacute.com) und wurde auch für die Mondaufnahme auf der gegenüberliegenden Seite verwendet. Zum Test haben wir die vorherige Szene, eine denkbar schlecht aufgenommene Bildserie eines chinesischen Wandkalenders, alternativ mit PhotoAcute bearbeitet. Die beiden Ergebnisbilder zeigen im Vergleich zum Photoshop-Resultat noch ein wenig mehr Detailreichtum.

Der Umgang mit PhotoAcute ist einfach, es gibt aber zwei Details zu beachten. Zum einen wird das Ergebnis dann optimal, wenn als Basisbild das beste Foto gewählt wird - dies geschieht über den Auswahlbalken in der Dateiliste. Zum anderen sollte man für perfekte Ergebnisse nicht wie in unserem Beispiel Handy-Fotos verwenden, sondern Raw-Files im unkomprimierten DNG-Format. Für andere Raw-Formate benötigt PhotoAcute eine Installation des Adobe-DNG-Konverters im Programmpfad.

Ausblick

Bisher waren die Ansätze und Ergebnisse vielleicht eindrucksvoll, aber noch gut nachvollziehbar: Viele gering aufgelöste Bilder ergeben zusammen genommen ein höher aufgelöstes Bild. Aktuelle Forschungsansätze gehen aber noch einen Schritt weiter und errechnen aus einem einzigen Bild eine höher aufgelöste Version. Möglich wird dies dank der Tatsache, dass viele Bilder Redundanzen aufweisen. Dies können die Latten eines Zaunes, die Büsche einer Hecke, die Ziegel eines Hauses oder mehrere fast gleiche Dachgiebel sein. Naheliegend und auch gut umzusetzen ist weiterhin die Idee, das Super Resolution-Verfahren auf Filmmaterial anzuwenden. Weitere Details zu den Techniken sowie weiterführenden Tutorials und Quellen finden Sie unter: www.docma.info/8809.html. •



Ergebnisse der Super Resolution-Methode in Photoshop

dort und im folgenden Photoshop-Beispiel zugrunde liegende Idee ist folgende: Wenn mehrere Aufnahmen der gleichen Szene vorliegen, die von Aufnahme zu Aufnahme ganz leicht verschoben werden, so kann man daraus eine neue Aufnahme in höherer Auflösung erzeugen (Abbildung gegenüberliegende Seite).

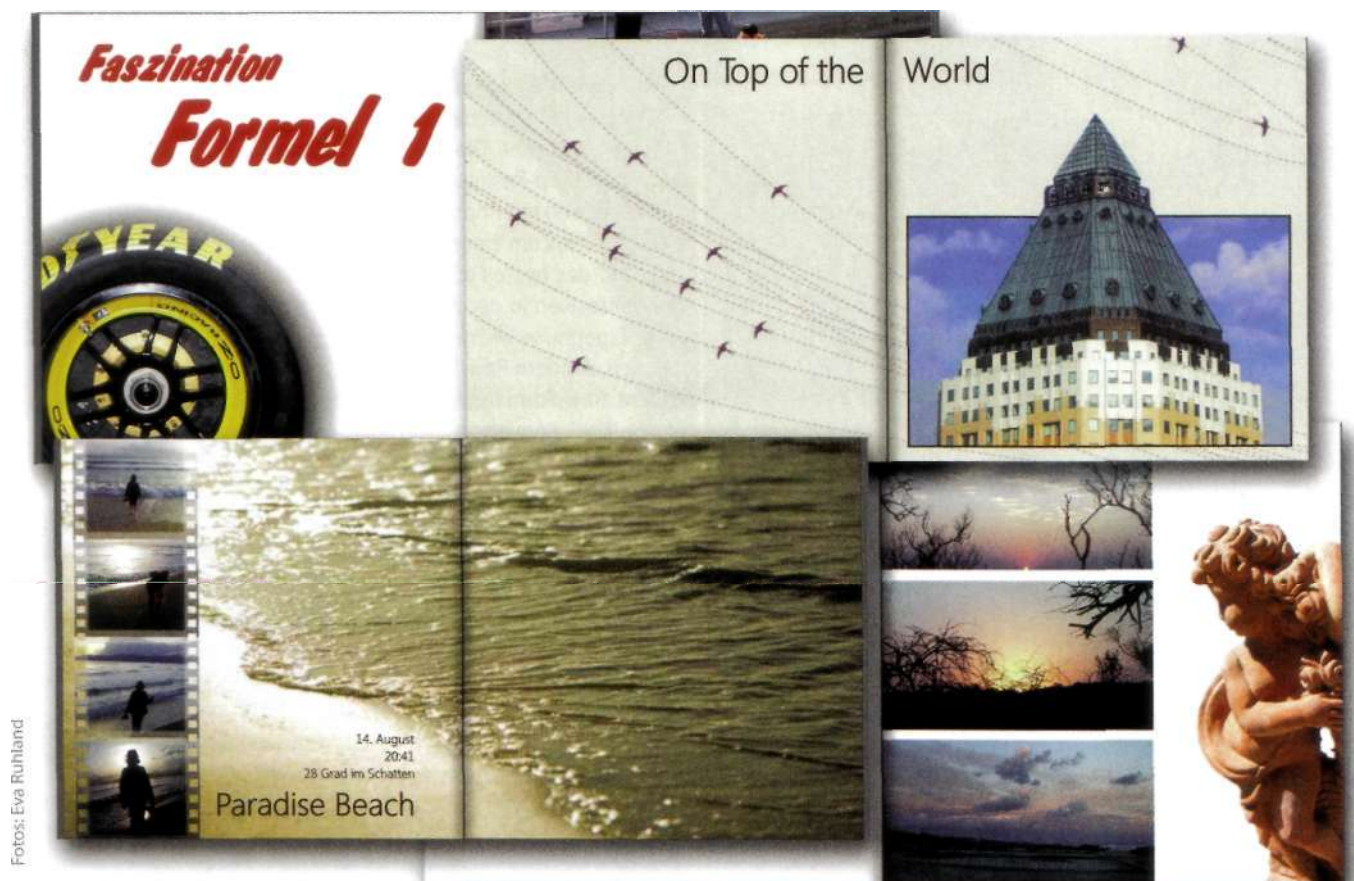
In Photoshop setzen Sie das so um: Laden Sie eine geeignete Bildserie von rund 10-20 Aufnahmen in einen Stapel („Datei > Skripten > Dateien in Stapel > laden“), kontrollieren Sie jedes Bild einzeln und löschen Sie die unscharfen Ebenen. Der verbleibende Stapel scharfer Aufnahmen wird nun auf den bildwichtigen Bereich zuzüglich etwas Toleranz zugeschnitten (Freistellungswerkzeug oder „C“, Auswahlrechteck aufziehen, Eingabetaste). Mit „Bild > Bildgröße“ rechnen Sie anschließend Ihr Bild - um Rundungsverluste bei der Interpolation klein zu halten - exakt auf die doppelte Pixelbreite/-höhe um. (Einstellungen: Stile skalieren, Proportionen behalten, Interpolationsverfahren bikubisch glatter). Markieren Sie nun alle Ebenen in der Ebenenpalette und bringen Sie sie mit „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten > Auto“ pixelgenau in Überlappung. Wandeln Sie Ihr Bild mit „Ebene > Smart-Objekte > In Smart-Objekt konvertieren“ in ein Smart-Objekt um und wenden Sie „Ebene > Smart-Objekte > Stapelmodus > Median“ an. Das Ergebnisbild kann sich sehen lassen, es ist rauschärmer und detailreicher. Mit einer dezenten, maskierten Scharfzeichnung könnten hier nun feine Details noch weiter hervorgehoben werden.

Bearbeitung mit PhotoAcute

Noch besser als mit Photoshop geht es aber mit Programmen, die speziell auf diese Aufgabe zugeschnitten sind und die dafür wesentlich



Ergebnisse der SuDer Resolution-Methode mit PhotoAcute



Fotos: Eva Ruhland



ART-„DEKO„

Dekoration für Ihre Fotobücher: Ansprechende Rahmen umschmeicheln Ihre schönsten Bilder, Clipart-Grafiken lockern die Seiten Ihres Fotobuchs auf, und vorgefertigte Hintergründe perfektionieren das Gesamtbild. | **Eva Ruhland.**

Der **CEWE-Fotobuch-Editor** bietet jede Menge dekorative Elemente, um das Layout Ihres Fotobuchs per Drag-and-Drop anzureichern. Die nach der Installation recht übersichtliche Menge an Rahmen, Cliparts und Hintergründen lässt sich durch einen Besuch auf dem CEWE-Dateiserver deutlich erweitern. Doch Sie sollten sich nicht allein auf vorgefertigte Elemente verlassen - mit Photoshop lassen sich individuelle (und meist auch schönere) Rahmen sowie maßgeschneiderte Freisteller zur Illustration gestalten.

Fotos virtuell einrahmen

Wie bei der Hängung einer guten Ausstellung benötigen Sie auch beim Layouten Ihrer Bilder im Fotobuch viel Feingefühl, um die geeigneten Passepartouts und Rahmen zu wählen. Einfassungen und Hintergründe sollen die Aussage Ihrer Bilder

dezent verstärken, dürfen jedoch das Motiv nicht „erschlagen“. Ein durchgängiger Stil im gesamten Buch verdichtet die Präsentation.

Kleine Bilder ganz groß: Clipart und Hintergründe

Fotobuch-Editor und Internet bieten schier endlose Möglichkeiten, um jene kleinen Grafiken und Illustrationen herunterzuladen, die man Clipart nennt - dasselbe gilt für Strukturen und Hintergründe. Doch nicht immer macht Sinn, was machbar ist. Je stärker Ihre Fotos sind, umso dezent darf das Beiwerk sein.

Vorsicht, Verwechslungsgefahr!

Bevor Sie nun ausgiebig in verführerischen Passepartout- und Clipart-Bibliotheken schwelgen, sollten Sie sich eines vergegenwärtigen: Vorgefertigte Grafikelemente

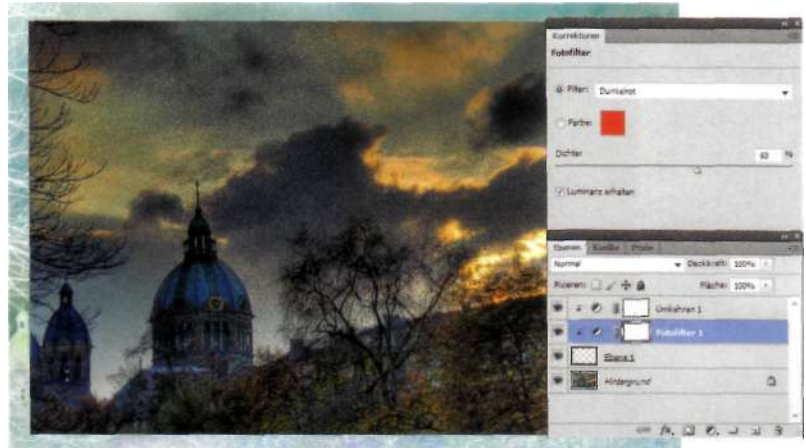
sind austauschbar und keineswegs individuell. Als hundertmal da gewesene Klischees (frz. Cliche = Abklatsch) führen sie mehr zur Entleerung als zur Aufladung einer Bildaussage.

Ein Clipart-Herzchen vermag es nun einmal nicht, großen Gefühlen Ausdruck zu verleihen, und „Prillblumen“ sind kein Äquivalent für üppige Vegetation. Setzen Sie lieber auf Individualität und erzeugen Sie kontextgetreue Freisteller von Ihren eigenen Fotos, oder bauen Sie sich Ihre eigenen Rahmen in Photoshop. Am besten wenden Sie Clipart gemäß dem Motto von Heinrich Heine an:

*„Doch Lieder und Sterne und Blümelein,
Und Äuglein und Mondglanz und Sonnenschein,
Wie sehr das Zeug auch gefällt,
So macht's doch noch lang keine Welt.“*

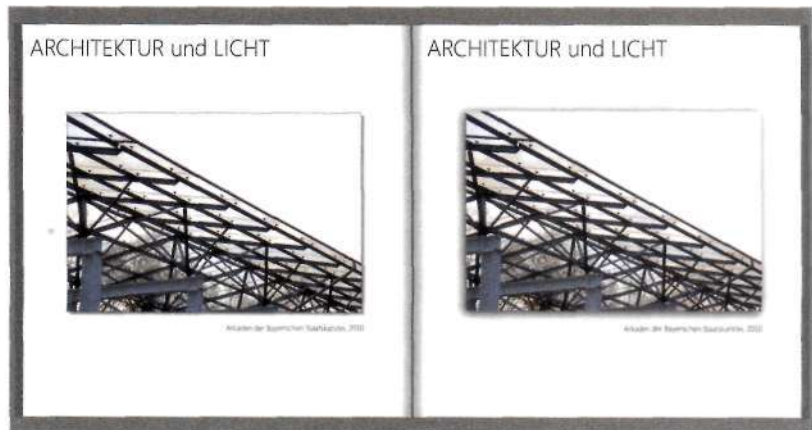
1 Rahmen: Bestandteil des Bildes

Schon Paul Gauguin begriff den Rahmen als festen Bestandteil des Bildes und bemalte ihn passend zur Leinwand. Mit Photoshop können Sie mit wenigen Mausklicks ähnliche Effekte erzielen - ziehen Sie einfach ein Auswahlrechteck in der Nähe der Bildränder auf, kehren Sie die Auswahl um und bearbeiten Sie den so isolierten Randbereich mit diversen Filtern oder Effekten. Im Beispiel wurden die Einstellungsebenen „Umkehren“ und „Fotofilter“ mit der Einstellung „Dunkelrot“ auf den Bildrahmen angewendet. Ergebnis ist ein verfremdeter, negativer Randbereich. Ein weiteres Beispiel finden Sie in dieser DOCMA auf Seite 70.



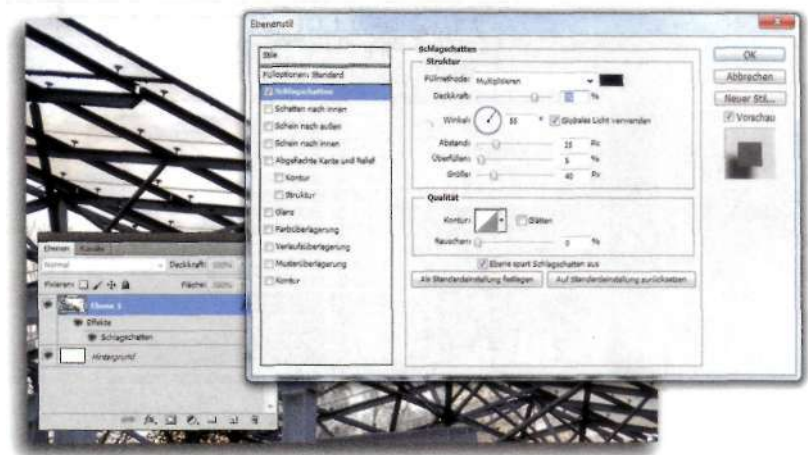
2 Bilder in Photoshop rahmen I

Im modernen Layout verzichten Sie meist ganz auf Rahmen respektive wählen einfache, sehr dünne Rahmenlinien. Fotos mit hellen Bereichen an den Bildrändern sind hingegen auf klare Begrenzungen angewiesen, um nicht mit dem weißen Hintergrund zu „verlaufen“. Als Alternative zu einem massiven Rahmen bietet sich die Photoshop-Funktion „Schlagschatten“ an, die in den Fülloptionen des Ebenenbedienfeldes zu finden ist. Im Beispielbild links sehen Sie die hartkantige Rahmenfunktion des CEWE-Editors und rechts ein in Photoshop vorbereitetes Bild mit sanftem Schlagschatten als Rahmen.



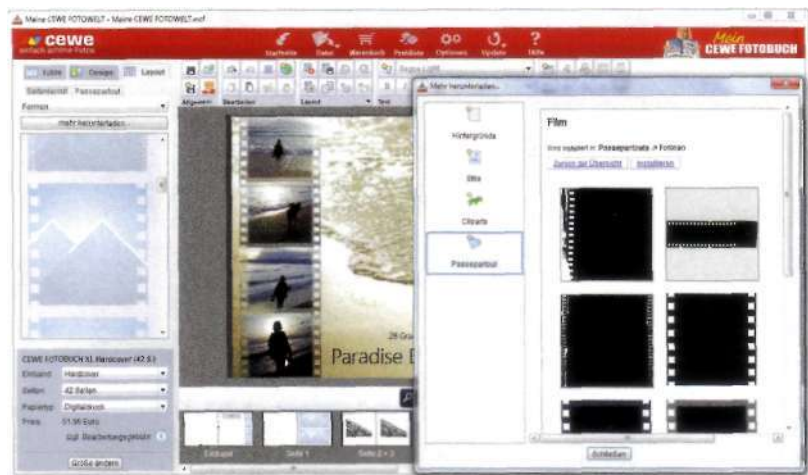
3 Bilder in Photoshop rahmen II

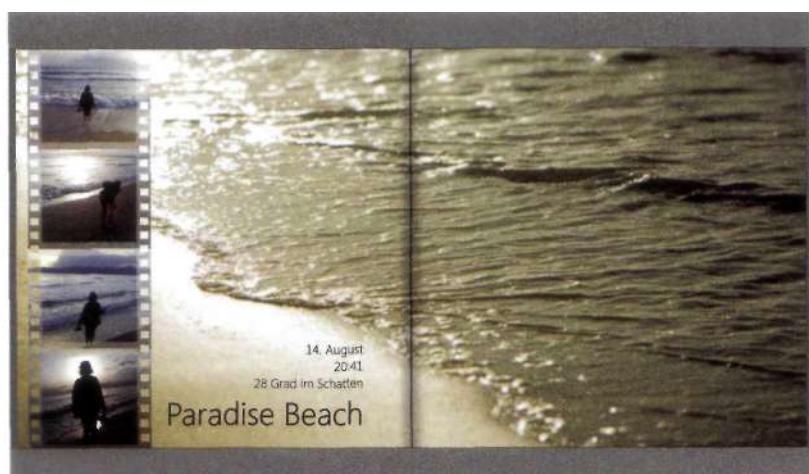
Entstanden ist der Schlagschatten-Rahmen in Photoshop CS5 in wenigen Augenblicken. Laden Sie Ihr Foto und duplizieren Sie die Ebene. Laden Sie Ihr Foto und duplizieren Sie die Ebene. Mit „Bild > Arbeitsfläche“ vergrößern Sie die Arbeitsfläche horizontal und vertikal um etwa 25%, um einen breiten weißen Rand zu schaffen. Rufen Sie dann die „Fülloptionen“ auf und aktivieren Sie die Option „Schlagschatten“. Mit einem „Winkel“ von 55 Grad, einem recht großen „Abstand“ von 25 Pixel und einer „Größe“ von 40 Pixel bei 5% „Überfüllen“ wurde ein großflächiger, aber sanft auslaufender Schatten erzeugt, der auch an den hellen Bildrändern oben und rechts noch gut zu sehen ist.



4 Passepartouts

Hinter der Registerkarte „Layout“ des Fotobuch-Editors verbirgt sich das Register „Passepartout“. Neben einer Vielzahl von kitschigen Formmasken wie Schmetterlingen, Herzen oder Blumen, finden sich auch einige brauchbare Passepartouts in der Auswahl. Dazu gehören die linearen und radialen „Verläufe“, mit denen Sie sanft auslaufende Bildränder erzeugen können. Auch mit den Filmstreifenmasken in der Kategorie „Formen“ lassen sich interessante Bildsequenzen anlegen - beispielsweise zeitliche Abläufe am Rand einer Aufmacher-Doppelseite. Zusätzliche Passepartouts erhalten Sie kostenlos per Klick auf „Mehr herunterladen“. •





5 Passepartouts kreativ einsetzen

Für die Strandimpressionen im Beispielbild wurde zunächst per „Mehr herunterladen“ die Serie „Film“ vom CEWE-Server geholt. Dann wurden per Vorgabelayout vier Bildrahmen untereinander angeordnet, mit Einzelbildern einer Sequenz bestückt und per Drag-and-Drop mit einem Filmstreifen-Passepartout aus der Kategorie „Formen“ versehen. Praktisch: Die Formrahmen sind so angelegt, dass sie nahtlos ineinander übergehen, so dass die Bildserie am linken Rand wie ein durchgängiger Filmstreifen wirkt. Noch ein passender Hintergrund aus der Sektion „Design/Hintergrund/Natur“, und die Aufmacher-Doppelseite ist perfekt.

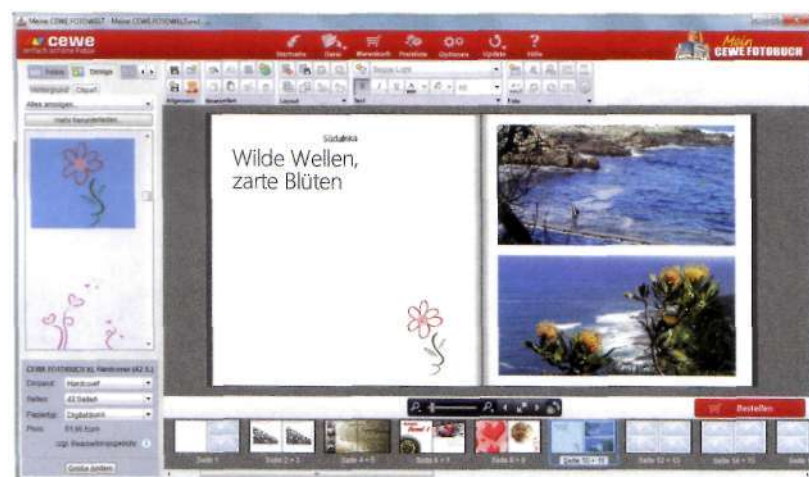
6 Per Rahmen zum Freisteller

Mithilfe von Passepartouts lassen sich Objekte auch schnell freistellen - wie im Beispiel der Reifen auf der linken Seite. Dazu wurde die Frontalaufnahme eines Rennreifers in Photoshop mittig ausgerichtet, als neues Bild in die Fotobuchdatei importiert und mit einem runden Passepartout aus der Kategorie „Verläufe“ maskiert. Auf diese Weise lassen sich im CEWE-Editor sogar weiche Auswahlkanten simulieren. Bei der Positionierung des Reifers wurde ein starker Anschnitt verwendet, das Bild also weit über die Seitenränder links unten hinaus geschoben. Dadurch gewinnt die Aufmacherseite deutlich an Dynamik.



7 Clipart, ja bitte - aber sparsam!

Wer kleine Illustrationen sucht, wird vielleicht in der Rubrik „Clipart“ im Register „Design“ fündig. Besonders üppig fällt die Auswahl selbst mit den zusätzlichen Inhalten, die Sie über „Mehr herunterladen“ installieren können, allerdings nicht aus. Auch die Qualität der Cliparts schwankt erheblich - neben einigen wirklich gelungenen Illustrationen finden sich viele lieblos gestaltete Klischee-Bildchen in der Bibliothek. Im Beispiel haben wir einen grafischen Akzent auf der linken Einleitungsseite gesetzt - mit einer dezenten Illustration aus der Kategorie „Blumen“. Wie bei so vielen Dingen im Leben gilt auch hier die Devise: Weniger ist mehr!



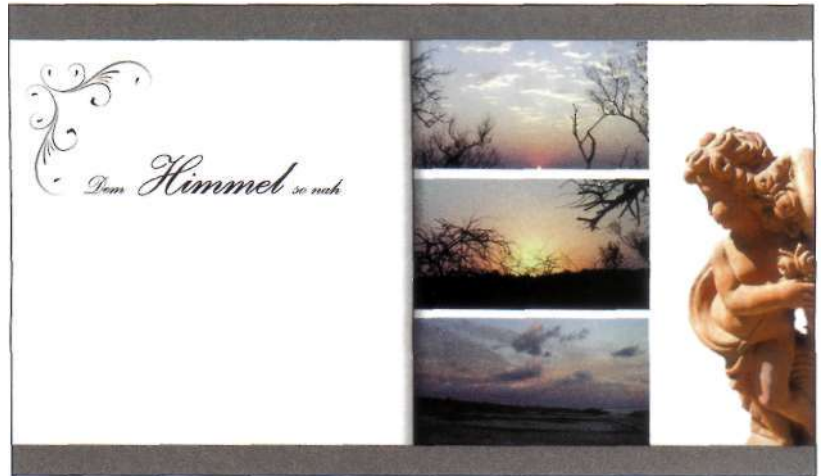
8 Gute Clipart aus dem Web

Zur Illustration eines Fotobuchs eignen sich am besten - Sie haben's erraten - Fotos. Wer nicht selbst freistellen möchte oder kann, findet für vergleichsweise wenig Geld professionelle Fotos bei Anbietern lizenzfreier Bilder. Viele Motive sind bereits vor einem reinweißen Hintergrund abgebildet und können somit ohne Nachbearbeitung direkt ins Fotobuch übernommen werden. Auf deutschen Seiten wie www.fotolia.de suchen Sie einfach nach dem gewünschten Motiv (z. B. „Ball“) und hängen den Begriff „isoliert“ oder „freigestellt“ an. Bei internationalen Sites wie www.bigstockphoto.com geben Sie beispielsweise „ball“ und „isolated“ an.



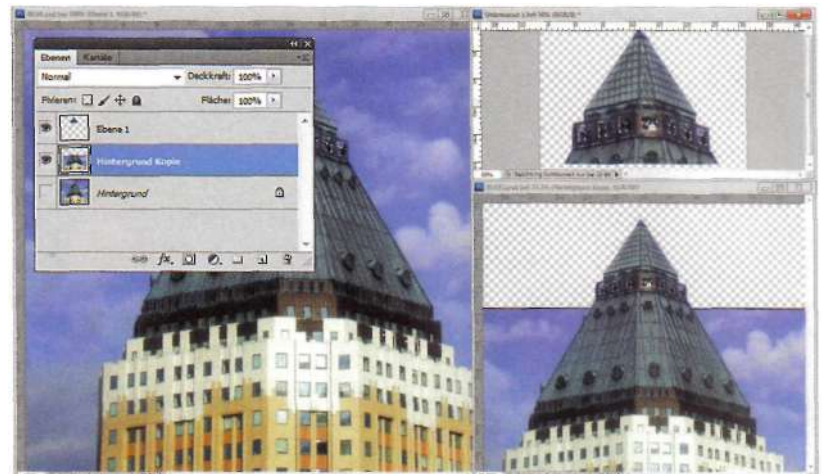
9 Clipart selbstgemacht

Wer es gerne ein wenig individueller mag, schneidet seine Clipart-Grafiken mit der virtuellen Schere selbst aus. In Photoshop laden Sie die Bilddatei und stellen das gewünschte Objekt frei. Kopieren Sie es in die Zwischenablage, legen Sie eine neue Datei mit transparentem Hintergrund an, fügen Sie den Freisteller ein und speichern Sie das Ganze im PNG-Format. So geschehen bei dem Putto am rechten Seitenrand. Die Schreibschrift auf der linken Seite harmonisiert perfekt mit einem Zierelement aus der Clipart-Bibliothek „Bordüren“. Grafik und Schrift bilden eine harmonische Einheit in bester Rocaille-Manier (Rokoko-Stil).



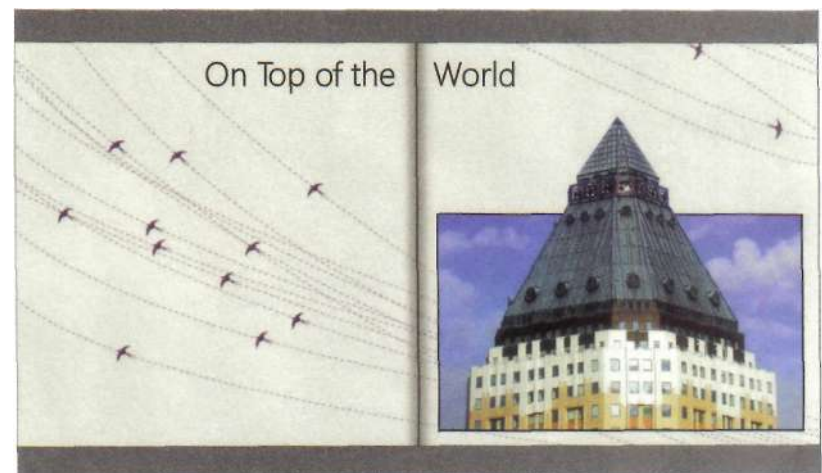
10 Dynamik: Out-of-Bounds-Effekt

Mit der Out-of-Bounds-Technik kombinieren Sie Rahmen und freigestellte Bildelemente zu einer überaus dynamischen Grafik. Der Trick dabei: Ein Teil des Motivs ragt über den Rahmen hinaus - so wie die Spitze des Wolkenkratzers im Beispielbild. In Photoshop isolieren Sie dazu die Spitze auf einer neuen Ebene, dann ziehen Sie auf der darunterliegenden eine Rechteckauswahl auf und verwandeln diese mit dem Befehl „Bearbeiten > Kontur füllen“ in einen schwarzen Rahmen mit einer Stärke von 7 Pixel. Kehren Sie die Auswahl um und löschen Sie alle Bildbereiche außerhalb des Rahmens. Die fertige Datei speichern Sie zur Übernahme in den Fotobucheditor im PNG-Format.



11 Clipart und Hintergrund

In der Rubrik „Design > Hintergrund“ hält der CEVE-Editor eine Vielzahl gelungener und professionell wirkender Hintergrundgrafiken parat. Besonders in den Kategorien „Texturen“, „Natur“ und „Muster“ verbergen sich einige überaus attraktive Hintergründe. Um die luftige Höhe unseres vorangegangenen Beispiels passend zu illustrieren, haben wir mit einem Klick auf „Mehr herunterladen“ den Zusatzinhalt „Zugvögel“ heruntergeladen, installiert und auf beide Seiten angewendet. Dieser verleiht der Doppelseite deutlich mehr Schwung und lässt am oberen Rand genug Platz für die Überschrift „On Top of the World“.



12 Bilder aus dem Weltall

Einen ganz besonderen Reiz üben Satellitenbilder aus. Quellen für solche Aufnahmen sind Google Earth (earth.google.com/intl/de/) sowie die Archive der NASA (<http://www.nasa.gov/multimedia/imagegallery/>), die faszinierende Aufnahmen von Weltraumteleskopen bieten. Im Beispiel dient eine Satellitenaufnahme von Berlin als Hintergrund, während zwei hoch auflösende „Sternbilder“ des Hubble-Teleskops als Einzelbilder eingefügt wurden. Während die lizenzfreien NASA-Bilder eher als dekorative Hintergründe geeignet sind, empfehlen sich die Google-Earth-Aufnahmen zur Veranschaulichung von Reisezielen und anderen geografisch orientierten privaten Buchseite. (gh)



Lightroom 3

von Eric Berger

Teilweise getont

Im "Entwickeln"-Modul von Lightroom 3 findet sich das Bedienfeld "Teiltonungen". Dass dieses mehr zu bieten hat als betulich-gedämpfte Sepia-Stimmungen zeigt Ihnen **Eric Berger**.



Fotos: Eric Berger

Das „Teiltonung“-Bedienfeld, das Ihnen viele Möglichkeiten zur kreativen Bildbearbeitung bietet, finden Sie im „Entwickeln“-Modul von Adobe Photoshop Lightroom 3.0. Primär entstanden aus der klassischen chemischen Tönungstechnik des Schwarzweiß-Labors, lässt sich dieses Werkzeug zur ein- oder zweifarbigen Tönung von Schwarzweißfotos einsetzen, aber ebenso, um Farbbildern

unkonventionelle Farbstimmungen zu geben. In diesem Workshop zeige ich Ihnen an drei recht unterschiedlichen Beispielen, welche ungewöhnlichen Farbeffekte und Stimmungen Sie mit diesem Dialog erzielen können.

Ich starte mit der Teiltonung eines Schwarzweiß-Fotos, das ich in der Fischmarkthalle in Manaus am Amazonas aufgenommen habe. Bei dieser Aufnahme

wollte ich die klassische Tönung imitieren, wie sie früher im Labor entstand.

Bei der zweiten Aufnahme, die im Hafen der Inselhauptstadt Arrecife auf Lanzarote entstand, kam es mir darauf an, eine romantisch-surreale Stimmung zu erzeugen.

Am dritten Beispiel möchte ich Ihnen zeigen, dass Tönung nicht immer gedämpft-sepia daher kommen muss, sondern durchaus auch knallige Effekte zu bieten hat.

1 Ausgangsfoto

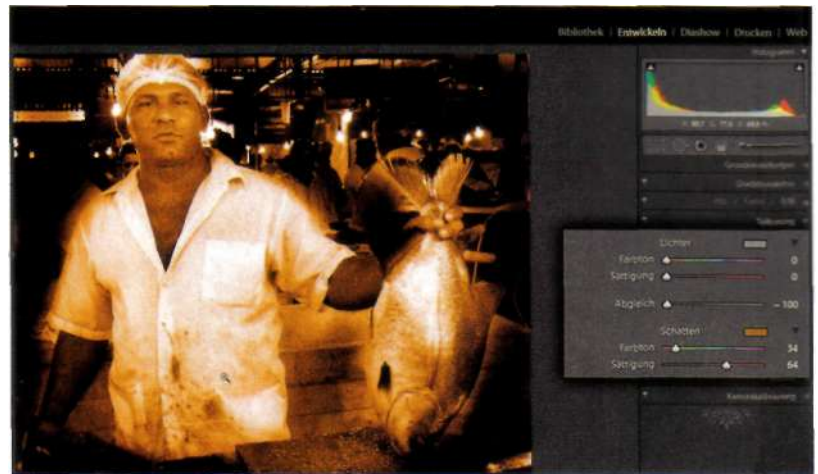
Das Ausgangsfoto wurde im RGB-Farbmodus aufgenommen (ISO 800, 24 mm, f 5,0). Durch entsprechende Blendenvorwahl und einem geeigneten Objektiv (z. B. 50 mm-Objektiv, f 1,4) können Sie aber auch bereits bei der Aufnahme den Hintergrund durch Unschärfe „zurückgedrängen“. In Lightroom nutzte ich den Korrekturpinsel (K), um bildunwichtige Teile partiell abzdunkeln, und das Hauptmotiv - Mann mit Fisch - aufzuhellen. Anschließend habe ich die Farbaufnahme in Lightroom im Schwarzweiß-Bedienfeld entsättigt.



2 Tiefen tonen

Aktivieren Sie das Bedienfeld „Teiltonung“ und beginnen Sie mit der Tonung der dunklen Bildtöne, indem Sie den „Sättigungs“-Regler der Schatten vorerst auf einen mittleren Wert erhöhen. Steht die Sättigung auf null, zeigt sich keinerlei Auswirkung, wenn Sie den „Farbton“-Regler verschieben. Suchen Sie nun nach einem geeigneten Farbton. Ich habe mich bei dieser Marktszene für ein mittleres Braun entschieden.

TIPP: Wenn Sie die Alt-Taste drücken, während Sie den „Farbton“-Regler verschieben, gewinnen Sie einen visuellen Eindruck davon, wie sich der Farbton bei einer hundertprozentigen Sättigung darstellen würde.



3 Abgleich

Mit dem „Abgleich“-Regler bestimmen Sie, welche Tonwerte von der Tonung betroffen sein sollen. Steht der Regler am äußersten linken Rand (-100), betrifft die Tonung alle Helligkeitsstufen im Foto. Da ich mich noch an den Geruch einer analogen Schwefeltonung im Schwarzweiß-Labor und die damit erzeugte Farbe erinnere, möchte ich auch in der digitalen Entwicklung eine „analog“ anmutende Brauntönung erstellen. Im chemischen Bad wurden nur die dunklen Bildteile, welche das entwickelte Silber enthielten, braun eingefärbt. Für diesen klassischen Tönungslook wählte ich einen Abgleichswert von etwa +75.



4 Lichter tonen

Das „Teiltonungs“-Bedienfeld, bietet die Möglichkeit, die hellen Bildtöne in einer anderen Farbe als die Tiefen einzufärben: Sie können mit wenig Aufwand ein „Duotone“ Bild erzeugen. Na ja, zumindest ein Bild, welches an das alte Druckverfahren erinnert. Erhöhen Sie dazu einfach die Sättigung der Lichter und schieben Sie den dazugehörigen Farbtonregler auf den Wert Ihrer Wahl.

TIPP: Ich bevorzuge oft die Möglichkeit (sowohl in den Tiefen als in den Lichtern), durch Klicken auf das Farbfeld rechts oberhalb des „Farbton“-Reglers die gewünschte Einfärbung per Pipettenklick auszuwählen.





5 Experimentieren

Da für mich Lightroom mit seiner Möglichkeit, virtuelle Kopien anzulegen, eine kreative Entwicklungsspielwiese ist, habe ich mit der Teiltonung von Farbfotos experimentiert, und damit mystische und irreale Farbstimmungen kreiert. Bei dieser Raw-Aufnahme wurde die Sättigung etwas reduziert und eine dunkle Vignettierung hinzugefügt. Mit dem "Teiltonung"-Steuerelement habe ich dann die dunklen Bildteile leicht gelbbraunlich eingefärbt und die Lichter mit blauer Lasierung überzogen. Der Abgleich liegt für dieses Foto bei etwa -45.



6 Vorgaben für Teiltonungen

Einmal vorgenommene Teiltonungen bieten sich an, als Vorgaben angelegt zu werden. So können Sie jederzeit „auf Mausklick“ für andere Bilder genutzt werden. Um eine solche Vorgabe zu erstellen, klicken Sie auf das „+“-Symbol des „Vorgaben“-Bedienfeldes. Im Dialog, der sich jetzt öffnet, aktivieren Sie allein die Einstellung „Teiltonung“ geben der Vorgabe einen Namen und bestätigen mit „Erstellen“. Ihre individuelle Einstellung finden Sie danach unter „Vorgaben > Benutzervorgaben“.



7 Werbung mal anders

Teiltonung eignen sich nicht nur für reduzierte schwarzweiße Fotos oder für romantisch verträumte Porträts wie in meinen bisherigen Beispielen, sondern auch für Studioaufnahmen von Produktfotos, die von den üblichen sterilen Werbeaufnahmen abweichen sollen. Die roten Lackpumps in diesem Beispiel habe ich bewusst mit starkem, überstrahlendem Gegenlicht und einer 50 mm-Normalbrennweite so aufgenommen, dass es zu Blendenreflexen und ausgerissenen Lichtern kommt. Die Nikon Raw-Datei wurde nicht wesentlich in den Grundparametern korrigiert, sondern lediglich im Teiltonungsbedienfeld verändert.

8 Cool und knallig

Der dunkle Hintergrund wird nachträglich in kühles blaues Licht getaucht. Dazu wählen Sie einen intensiven blauen Farbton aus und ziehen den Sättigungsregler der Tiefen nach rechts. Das ergibt schon einen recht knalligen und coolen Look. Der kann aber durch eine zusätzliche Einfärbung der Lichter in Rot noch verstärkt werden. Wieder ist der „Abgleich“-Regler der Schlüssel für die gesamte Anmutung der Aufnahme. Sie können den Effekt bis zu einem HDR-Fake steigern, indem Sie im Bedienfeld „Grundeinstellungen“ die Klarheit und das Aufhelllicht stark erhöhen und die Schwarzen entsprechend angleichen.



PROJEKTE

Kaum ein Bildprojekt beginnt in Photoshop - meist muss man im Vorfeld fotografieren, malen oder Material sammeln. Wer sich mit Aufnahme- und Digitalisierungstechniken auskennt, spart anschließend viel Zeit bei der Nachbearbeitung. Die DOCMA-Projekte ergänzen unsere Photoshop-Workshops, weil sie bereits vor dem Einsatz von Photoshop ansetzen und spezifische Aspekte des jeweiligen Workflows vertiefen.



HISTORISCHE PORTRÄTKUNST

In diesem Projekt begibt sich Christoph Künne auf eine foto-ästhetische Spurensuche in die 1920er Jahre.

► Seite 90

CLOSE TO CAIRO

Das Verhältnis vom Menschen zur Stadt ist der thematische Kern von Eric Strelows Arbeiten. In diesem Projekt fotografiert er in Kairo Hochhäuser in Gigapixelauflösung.

► Seite 94

DÜSTERE GESTALTEN

Die etwas vage Idee einer sehr düsteren Bildsprache war Grundlage dieses Fotoprojekts von Cora und Georg Banek.

► Seite 98

SCHILLERS PLAYMOBILER TAUCHER

Respektlos und liebevoll ist die Fassung von Schillers Ballade „Der Taucher“, die Volker Herzberg mit einer Playmobil-Belegschaft bebildert hat.

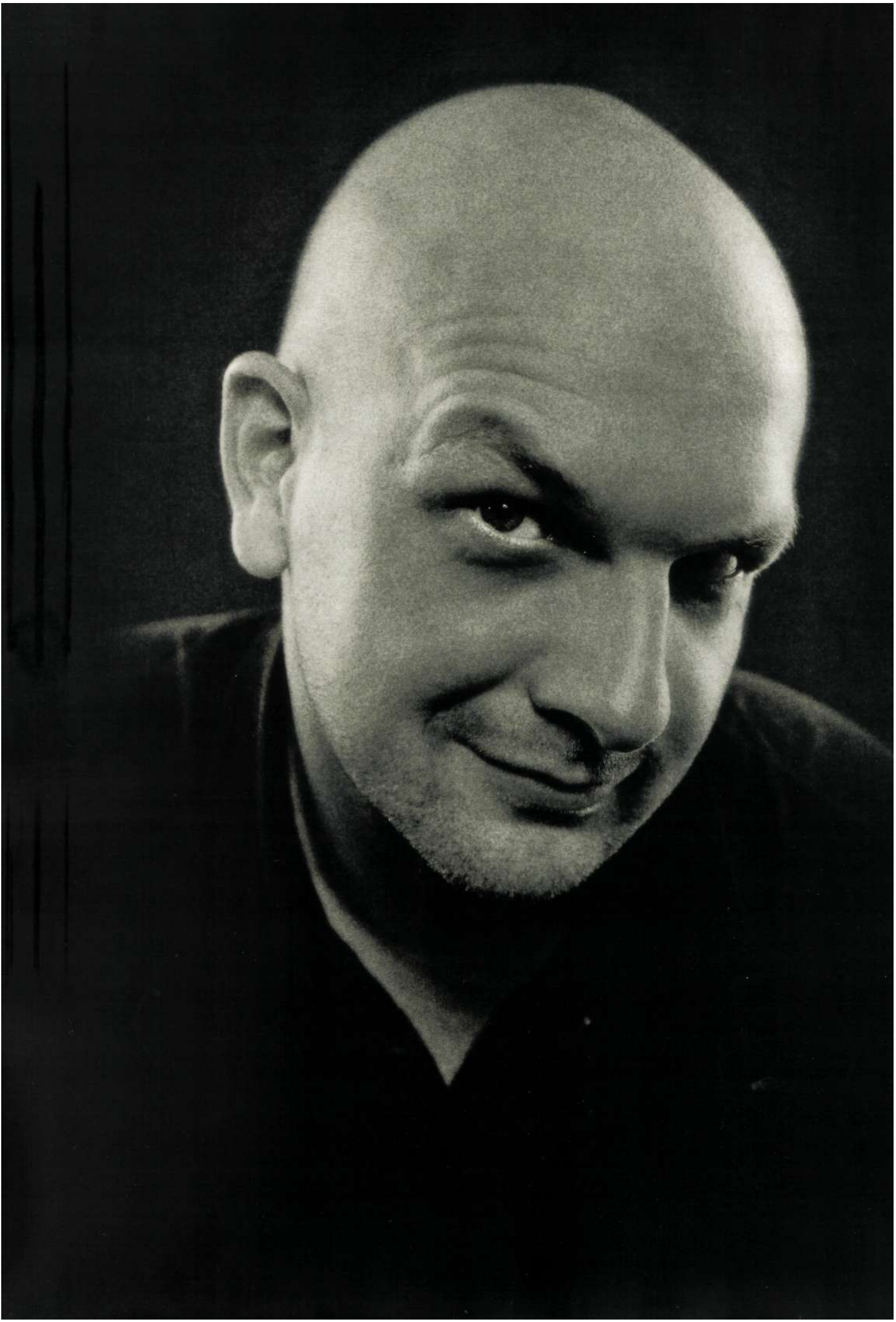
► Seite 103

DIGITALE KARIKATUR

Thema des diesjährigen DOCMA-Awards sind digitale Karikaturen. Wie eine solche Karikatur aussehen könnte, zeigt Calvin Hollywood.

► Seite 107





Digital aufgenommene Porträts alt aussehen zu lassen, ist die Aufgabenstellung dieses Projekts. Es entstand als thematische Ergänzung einer groß angelegten fotografischen Serie. Ursprünglicher Gegenstand der Porträtreihe sind Menschen, die im Umfeld eines der weltweit ältesten archäologischen Funde leben, den „Schöninger Speeren“, die in Fachkreisen auch „Das Erbe der Menschheit“ genannt werden.

Mehr Bilder finden Sie unter www.docma.info/8811.html

HISTORISCHE PORTRÄTKUNST

Andere Zeiten, andere Ideale - doch manch Altes hat seinen Charme bis heute nicht verloren. In diesem Projekt begibt sich **Christoph Künne** auf eine fotoästhetische Spurensuche in die 20er Jahre des letzten Jahrhunderts.

Sie hießen **Madame d'Ora, Yva oder schlicht „die Riess“**, und sie waren, wie es die zeitgenössische Presse nannte, „prominente Vertreter moderner Lichtbildkunst“. Viele von ihnen hatten eine fotografische Ausbildung speziell für höhere Töchter am Berliner Lette-Verein absolviert. Anschließend ließen sie sich nieder und betrieben, „mit allen modernen fotografischen Verfahren vertraut“, in der Zeit zwischen den frühen zwanziger Jahren und der Machtübernahme der Nazis bedeutende Porträt-Ateliers in Berlin und anderen europäischen Metropolen. Im Gegensatz zu ihren Kollegen am Bauhaus oder in den avantgardistischen Zirkeln war ihre Lichtbildnerie nicht eben experimentell,

sich alter Adel, neues Geld und künstlerische Prominenz ein Stelldichein gaben. Macht man sich auf die analytische Suche nach den ästhetischen Merkmalen ihres Œuvres, fällt aus heutiger Sicht auffällig ins Auge, wie intensiv diese Bilder in der Dunkelkammer bearbeitet worden sein müssen. Wer dies selbst nachvollziehen möchte, findet dazu Gelegenheit in dem Buch „Die Riess: Fotografisches Atelier und Salon 1918-1932 in Berlin“ (www.docma.info/8802.html). Auch aktuelle Aufnahmen lassen sich mit Photoshop in diese fast hundert Jahre alte Ästhetik portieren. Allerdings ist die Umarbeitung etwas aufwendiger, und man sollte wegen der oftmals umfänglichen Malarbeiten ein Grafiktablett einsetzen.



sondern pendelte - nah an den Vorstellungen ihrer konservativen Kundschaft - zwischen klassischer Porträtmalerei und fotografischer Inszenierung, die bestenfalls ein klein wenig provozierte.

Dennoch gelang es einigen von ihnen, den Bogen zwischen handwerklicher Fotografie und Kunst zu schlagen. So ist von „der Riess“ überliefert, dass Sie Ausstellungen bestückte und neben dem Atelier am Kurfürstendamm einen fotografischen „Salon“ betrieb, in dem

Schauen wir uns vor den ersten Schritten zunächst einmal die besonderen Merkmale der Bilder an: Sie arbeiten alle mit großen schwarzen Flächen. Die Schärfe ist bei weitem nicht so stark ausgeprägt wie bei heutigen Fotos. Helle Konturen um Gesichter und Körper, die oft wirken wie nachträglich eingemalt und nicht wie ausgeleuchtet. Zudem sehen wir Studioliicht, das weiche Schatten erzeugt. Auffällig sind auch die wie gemalt wirkenden Hintergrundstrukturen.



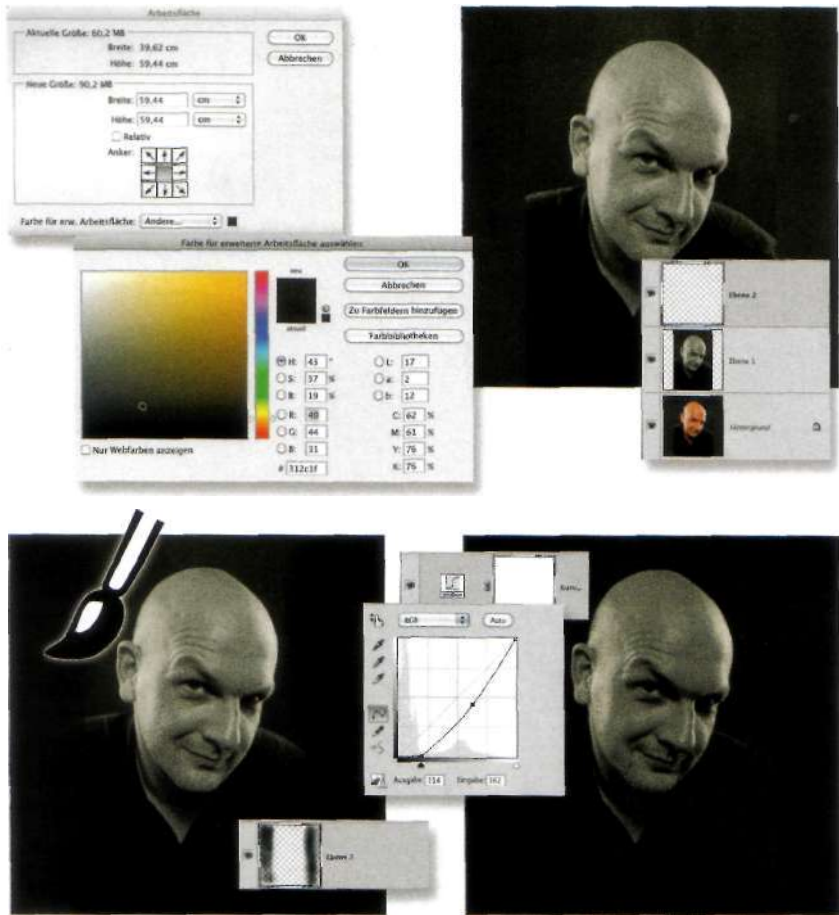
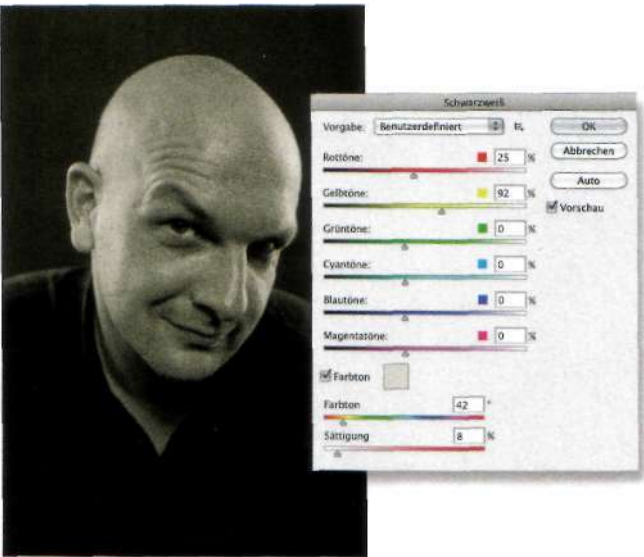
1 Fotografieren

Bei der Aufnahme sollten Sie mehrere Parameter berücksichtigen: Achten Sie auf einen dunklen Hintergrund. Wenn Sie im Studio arbeiten, nutzen Sie großflächige Lichtformer und stellen Sie diese nah ans Model. So erhalten Sie weiche Schatten. Fotografieren Sie in der Natur, empfiehlt es sich, dies bei bedecktem Himmel zu tun oder zumindest in den Schatten zu gehen. Hier und bei der Arbeit in Räumen sollten Sie zudem den Einsatz von Reflektoren erwägen, um eine ausgeglichene Ausleuchtung zu erzielen. Lassen Sie Ihr Model tendenziell klassische, gemäldetypische Posen einnehmen und achten Sie darauf, den Kopf nicht anzuschneiden.

2 Umwandeln

Die Umwandlung des Farbbilds in Schwarzweiß ist eine Preisfrage. Mit teuren Plug-ins wie SilverEfex oder Alien Skins Exposure sparen Sie viel Zeit, weil Sie damit einige der folgenden Arbeitsschritte wenigstens zum Teil überflüssig werden lassen. Wir wandeln das Bild hier mit Photoshops „Schwarzweiß“-Dialog um, Sie können aber natürlich auch eine andere Technik benutzen. Am Ende zählt das Ergebnis. Bei Porträts wie diesem geht es darum, das richtige Verhältnis von Detailzeichnung, Kontrast und einem angenehmen Hautbild zu finden. Patentrezepte gibt es nicht, aber Sie sollten die Umwandlung auf einer Ebenenkopie vornehmen und auch gleich noch etwas Altertümlichkeit durch eine digitale „Bromierung“ hinzufügen. Dazu aktivieren Sie im „Schwarzweiß“-Dialog den Farbtön, wählen dort ein Gelborange und weisen es mit geringer Sättigung zu.

TIPP: Freunde der Raw-Bearbeitung können die Schwarzweiß-Umwandlung natürlich auch schon in Camera Raw oder in Lightroom vornehmen.

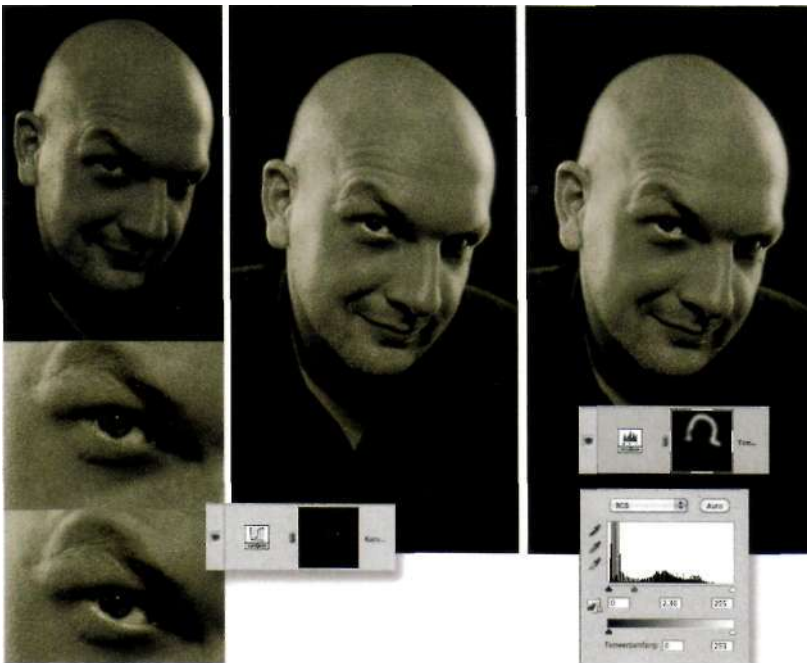
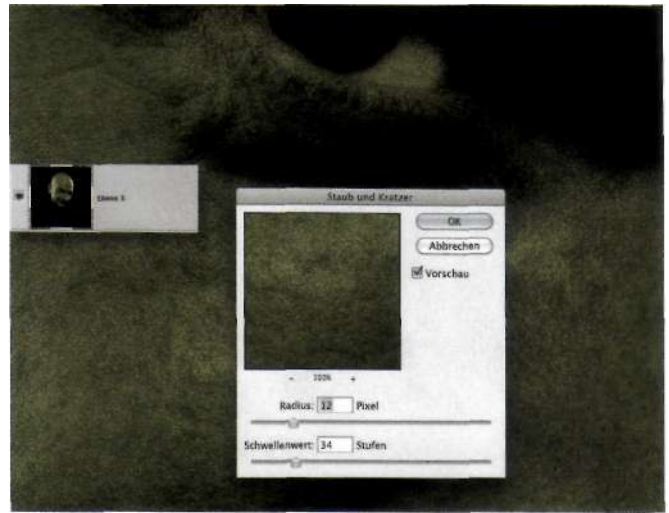


3 Raum schaffen

Porträts haben eine stärkere Wirkung, wenn sie um die abgebildete Person herum Raum lassen. Als Fotograf ist man allerdings zumeist bestrebt, das Maximum an Auflösung zu erreichen und fotografiert eher formatfüllend. Wenn Sie nun eine formatfüllende Belichtung umarbeiten wollen, müssen Sie den Hintergrund erweitern. Ist er komplexer strukturiert oder wurde die Person an den Armen - wie in unserem Fall - für eine solche Erweiterung ungünstig angeschnitten, kann das viel Arbeit bedeuten. Bei Bildern, wie wir sie hier umsetzen wollen, ist das aber nicht der Fall. Erweitern Sie die Arbeitsfläche nach Ihren Vorstellungen mit dem entsprechenden Photoshop-Dialog. Ich wähle in diesem Fall ein quadratisches Format und definiere als Farbe für die Erweiterung einen Farbtön, den ich im Farbwähler aus dem Hintergrund aufnehme. Zunächst sieht das noch etwas technisch aus, aber wenn Sie anschließend auf einer neuen Ebene die harten Kanten mit einer weichen Werkzeugspitze übermalen, lässt das Befremden nach. Den Feinschliff besorgt eine als Einstellungsebene angelegte Gradationskurve, die die Tiefen zuzieht und die Mitten abdunkelt. Am Ende sehen Sie nur noch die Hautpartien deutlich, während Kleidung und Hintergrund bestenfalls angedeutet sind.

4 Schärfe reduzieren

Vor 90 Jahren waren die Objektive weit weniger optimiert, als sie es heute sind, doch hat die geringe Schärfe damaliger Aufnahmen meist andere Gründe. Einerseits arbeiteten die Fotografen mit sehr großen Filmformaten in niedrigen Empfindlichkeiten und andererseits mit deutlich weniger starkem Kunstlicht als heute. Im Ergebnis paarten sich lange Belichtungszeiten mit im Vergleich zur Filmfläche sehr offenen Blenden. Unscharfen waren also vorprogrammiert. Möglichkeiten, die digitale Schärfe unserer heutigen Bilder wieder zu entfernen, gibt es viele. Hier habe ich die Variante gewählt, eine neue Bildebene, die alle angezeigten Bearbeitungsschritte enthält (Strg/Befehl+Alt+Umschalt+E), mit einer Kombination aus „Staub und Kratzer“ und „Matten machen“ weichzuzeichnen und dann vorsichtig per Ebenenmaske auf die Haut aufzutragen. Zusätzlich kann man einzelne Details auch noch effektiv durch Malen mit der Umgebungsfarbe in ihrer Wirkung abmildern.

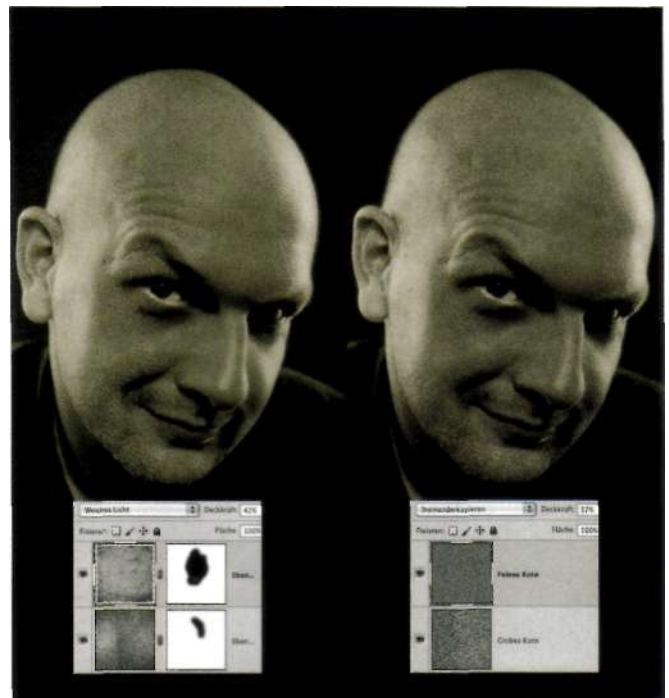


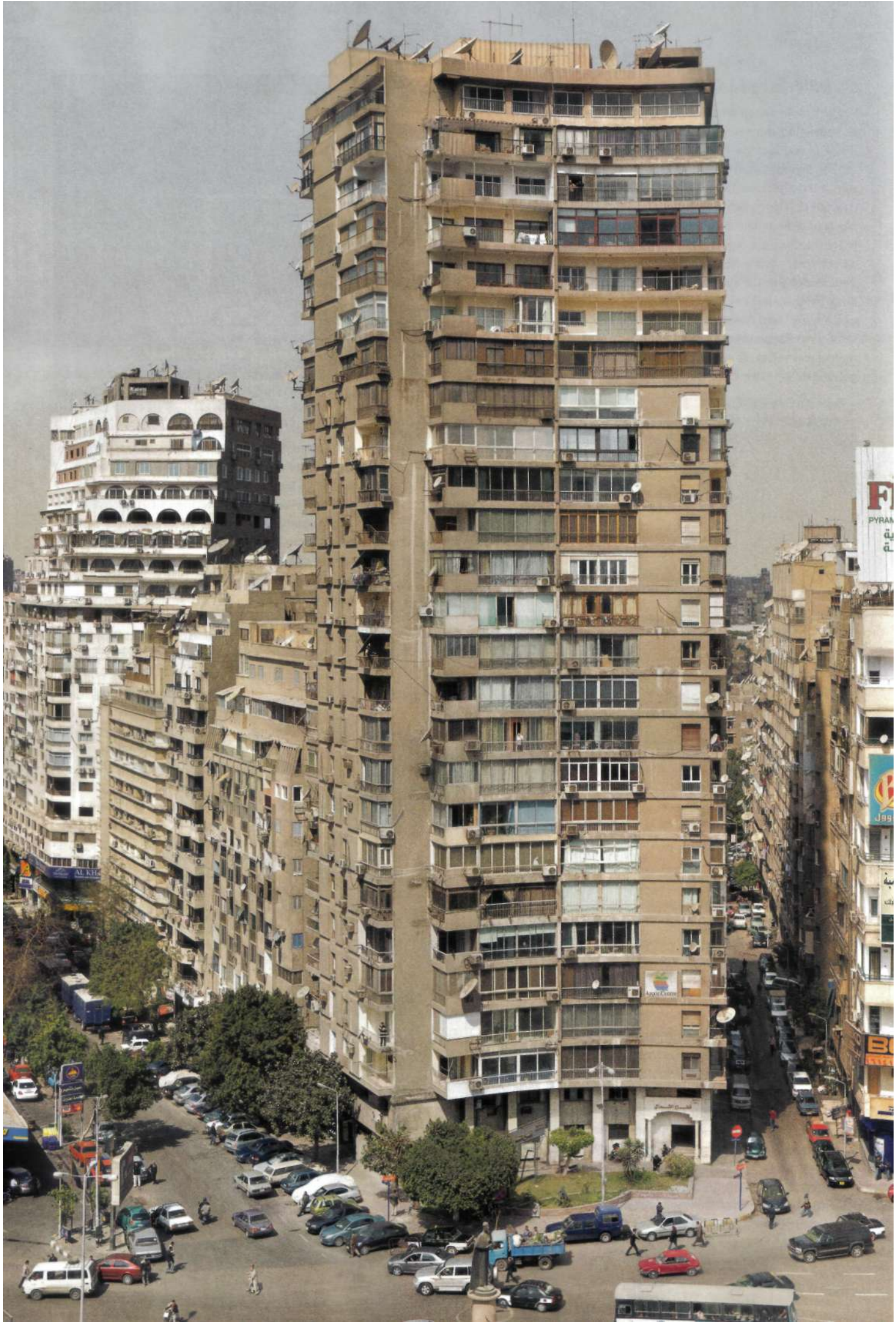
5 Lichtmalerei

In diesen Arbeitsschritten geht es darum, das Ergebnis zu verfeinern und das Auge des Betrachters zu lenken. Zunächst sollen die Schatten noch etwas abgemildert werden. Dazu wählen Sie zunächst die Ausgangsebene des Bildes und wenden auf diese den Dialog „Tiefen/Lichter“ an. Eine ganz leichte Tiefenaufhellung reicht meist aus, wenn man sie mit einer Reduktion des Mittelton-Kontrasts kombiniert. Anschließend legen Sie oben in der Ebenenpalette eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ an und hellen die Mitteltöne deutlich auf. Nachdem Sie das Ergebnis mit einer schwarzen Ebenenmaske ausgeblendet haben, tragen Sie die Aufhellung auf Augen und wichtige Lichtkanten auf. Mit einer weiteren aufhellenden Einstellungsebene und derselben Technik erzeugen Sie im Anschluss eine Art „Gloriole“, also einen hellen Schein um den Kopf herum. Wenn Sie malerische Fähigkeiten mitbringen, können Sie mit dieser Technik auch zusätzliche, angedeutete Hintergrundelemente hinzufügen.

6 Optische Patina

Auch wenn wir inzwischen Kontraste und Details angepasst haben - so richtig alt sieht das Bild noch nicht aus. Das hat zwei Gründe: Zum einen fehlt noch das Filmkorn und zum zweiten die Patina, die man bei alten Bildern erwartet. Abnutzung zu simulieren ist schwierig, weil man es nicht übertreiben darf. Am einfachsten ist es, mit einer oder mehreren Strukturüberlagerungen zu arbeiten. Das sind zum Beispiel Fotos von altem Papier oder abblätterndem Putz, die entfärbt und im Modus „Weiches Licht“ mit geringer Deckkraft auf das Bild gelegt werden. Stören Bereiche auf dem Motiv selbst, entfernt man sie einfach per Ebenenmaske. Die fehlende Körnung erzeugen Sie mithilfe von zwei neutralgrauen Ebenen, die im Modus „Ineinanderkopieren“ angelegt werden. Die erste sorgt für eine grobe Körnung in den Tiefen. Bearbeiten Sie die Ebene zunächst mit dem Filter „Störungen hinzufügen“ mit einem mittleren bis hohen Wert und anschließend mit dem Kunstfilter „Körnung & Aufhellung“. Setzen Sie die Ebenendeckkraft dann etwa auf 25 % herab. Für eine darübergelagerte feine Körnung sorgt die zweite Neutralbene. Hier filtern Sie zunächst mit „Rauschen hinzufügen“ mit einem geringen Wert unter 10 und dann mit dem Vergrößerungsfilter „Kristallisieren“ mit einem Wert um 5. Bei dieser Ebene verringern Sie die Deckkraft auf ca. 30 bis 40%.







Eric Strelow

hatte sich nach dem Abitur zunächst als Fine-Art Printer im analogen Prozess selbständig gemacht. Als ihm 2002 erste bezahlbare DSLRs und Fotodrucker, die den Namen auch verdienten, die Kundschaft abspenstig machten, studierte er freie Kunst mit Schwerpunkt Fotografie. Seither verdient er sein Geld als Postproduktionsleiter in einer Berliner Medienagentur.

Mehr Infos und weitere Bilder:
www.ericstrelow.de

CLOSE TO CAIRO

Das Verhältnis vom Menschen zur Stadt ist der thematische Kern von Eric Strelows Arbeiten. In diesem Projekt fotografiert er in Kairo Hochhäuser in Gigapixelauflösung. | **Christoph Künne**

Ach, Sie sind Deutscher!" Dieser Satz, gesprochen in breitem österreichischem Dialekt, passte so gar nicht zur Szene, fand Eric Strelow. Er hatte auf dem Dach eines Hauses in Kairo seine Ausrüstung aufgebaut und war dabei, ein gegenüberliegendes Hochhaus zu fotografieren, als eine ältere arabische Hausfrau auf ihn zustürzte und ihn mit einem Schwall von Beschimpfungen überhäufte. Für Strelow keine neue Situation. Nach zeitintensiven Multi-Row-Panorama-Aufnahmen von fast dreißig Hochhausansichten in der ägyptischen Metropole wusste er, dass die Menschen hier seit dem Yom-Kipur-Krieg im Ausnahmezustand leben. Fotografieren ist - jenseits der touristischen Zentren - offiziell verboten, da die Sicherheitskräfte jederzeit mit terroristischen Anschlägen rechnen. Um mögliche Schwierigkeiten bei seiner Arbeit zu umgehen, hatte sich Strelow entsprechend vorbereitet. Eine Bescheinigung, ausgestellt vom örtlichen Goethe-Institut, erklärte auf arabisch, dass hier ein Künstler am Werk sei und kein Terrorist. Als er der echauffierten Araberin diesen Bescheid zu lesen gab, wurde sie mit einem Mal ganz ruhig, sagte „Ach, Sie sind Deutscher!" erzählte dann, dass sie selbst Österreicherin sei, vor 30 Jahren hier hängengeblieben wäre, und gab ihm

anschließend eine Reihe gut gemeinter Ratschläge für die Arbeit vor Ort.

Das Projekt

Auf die Idee, in Kairo Hochhäuser mit Gigapixelauflösung zu fotografieren, war Strelow gekommen, als er das erste Mal auf

der Durchreise in die Stadt kam „Mich hat die Masse an Sinneseindrücken, die in dieser 24-Millionen-Metropole auf mich einstürzten, förmlich erschlagen. Mir war sofort klar, dass ich versuchen musste, diese Fülle in Fotos festzuhalten. Als bildliche Repräsentation ideal dafür erschienen mir die Hochhäuser, deren Bauweise eine für europäische Verhältnisse enorme Vielfalt an individuellen Detaillösungen aufweisen. Bisweilen findet man hier 'gewachsene' Immobilien, bei denen sich jedes Stockwerk in den zum Bau verwendeten Materialien unterscheidet. Mein Ziel war es, Bilder zu machen, bei deren Anblick man den Staub förmlich schmecken und die Abgase reichen kann." Seine freien Projekte beschäftigen sich fast ausschließlich mit dem Verhältnis des Menschen zur Stadt. Sie thematisieren die Inszenierung des Ortes durch seine Bewohner sowie die Inszenierung der Bewohner auf ihrer Lebensbühne. Besonders interessieren ihn dabei die kulturellen Unterschiede, was ihn regelmäßig in außereuropäische Großstädte reisen lässt.

„Fotoprojekte sind für mich reiner Luxus. Mein Leben finanziere ich mir anders. Sonst macht das auf Dauer keinen Spaß." Diesem einfachen Credo folgend arbeitet der Berliner Postproduktionsleiter Eric Strelow seit seinem Kunst-Studium als Berufsphotoshopper in einer Berliner Agentur.

Die Technik

Bei diesem ersten Kairo-Trip hatte Strelow wegen eines anderen Afrika-Projekts, bei dem es um hochauflösende Street-Photography ging, eine analoge 4x5-Zoll-Planfilm-Laufbodenkamera im Gepäck. Erste Probeaufnahmen zeigten jedoch, dass die Auflösung dieser Technik ungeeignet war, die gewünschte Detailvielfalt



INS BILD ZOOMEN Für Eric Strelow liegt die Faszination der montierten Gigapixelaufnahmen in der unendlichen Fülle von Details.



aufzuzeichnen. Auch scheiterte der Versuch, vier teilweise überlappende Bilder von einem Hochhaus mit einem normalen Stativ zu machen.

Bis eine passende Lösung gefunden war, sollte einige Zeit ins Land gehen. Um in Kairo perfekt arbeiten zu können, brauchte Eric Strelow zunächst eine kleine, leicht zu transportierende und unauffällige Ausrüstung. Er baute sich zu diesem Zweck selbst einen handlichen, leicht zerlegbaren Multi-Row-Panorama-Adapter, der gewährleistet,

dass die Kamera auf dem Stativ auch bei Schwenks exakt auf dem Nodalpunkt bleibt. Der Rest der Ausrüstung bestand aus einem leichten Dreibein-Stativ, einer Nikon D700 und einem kompakten 300-Millimeter-Objektiv. Das Projekt selber realisierte Strelow, als er die Gelegenheit bekam, einige Zeit im Rahmen eines Stipendiums in Kairo zu leben.

Belichtung und Bearbeitung kon oder

Die Basis seiner Bilder sind zahlreiche Einzelaufnahmen, bei der er ein Gebäude im Prinzip mit der Kamera zeilenweise abscannt. Er braucht etwa 20 Minuten, um die zwei- bis dreihundert Aufnahmen zu machen, die dafür nötig sind. „Da ich hier manuell arbeite, muss ich für die spätere Montage auf möglichst große Überschneidungen achten. Da mache ich lieber ein paar Bilder zuviel als eins zuwenig,“ erklärt er seine Aufnahmetechnik. „Die manuelle Kameraführung kostet zudem relativ viel Zeit. 20 Minuten sind schon die Grenze,

wenn es länger dauert und die Sonne scheint, sieht man bereits die Veränderung in den Lichtverhältnissen. Ist die Grundaufnahme im Kasten, folgt der zeitintensive Teil. Ich bleibe dann mehrere Stunden auf der Lauer und warte auf Handlungsszenen, die dann später ins Bild gebaut werden, um es mit Leben zu füllen.“ Dazu kann vieles dienen: Menschen beim Fensterputzen, beim Kaffeetrinken auf dem Balkon, beim Sonnenbaden, Hauptsache, man sieht dem Gebäude an, dass es von den Bewohnern genutzt wird,

Wieder zurück am Rechner, werden die Bilder zeilenweise zusammengesticht. Bei der Datenmenge findet Photoshop schnell seine Grenzen. So arbeitet Strelow zunächst zeilenweise und fügt anschließend die Zeilen nach und nach zusammen. Steht die Gesamtmontage, baut er die Handlungselemente ein. „Das erfordert viel Feingefühl, denn die Belichtung ändert sich über die Stunden doch erheblich, und ich muss hier viel Justage-Arbeit leisten.“



MINIGESCHICHTEN Je umfassen-
der eine Stadansicht aufgenommen
wird, desto mehr kleine und kleinste
Geschichten von Menschen und
ihrem Alltag lassen sich entdecken.



Präsentation

Die Präsentation solcher Arbeiten ist ein Problem. Da es im Grunde darum geht, auch noch kleinste Details zu betrachten, soll und muss der Besucher ans Bild herangehen können. Also dürfen die Formate nicht viel größer sein als ihre Betrachter. Zwei Meter ist fast die maximale Höhe, die Breite ist weniger kritisch und ergibt sich aus den Proportionen des Motivs. In der Regel reichen 150 Zentimeter, so dass als Ausgabegerät ein 66-Zoll-Drucker genügt. Im Internet präsentiert Eric Strelow die Arbeiten auf seiner Website mithilfe von Photoshops Zoomify-Technologie. Damit kann man sich, wie in diesem frühen, in Berlin aufgenommenen Testbild, bis ins Details hineinzoomen und muss dafür nicht gleich das ganze Bild aus dem Netz laden.



FOTO-Projekt

von Cora Banek
und Georg Banek

TEIL 1
GREEN IS BEAUTIFUL – Fotos mit Grünpflanzen

TEIL 2
ABSURDER HERBST – Posen kreativ

TEIL 3
DÜSTERE GESTALTEN –
Dunkle Bildästhetik



TEIL 4
in der folgenden DOCMA-Ausgabe
A ROSE IS A ROSE WAS A ROSE –
Ungewöhnliche Porträts mit Rosen

Düstere Gestalten

Manchmal steht nicht die Motividee im Mittelpunkt eines Shootings, sondern der Wunsch, eine besondere Bildästhetik auszuprobieren. Die etwas vage Idee einer sehr düsteren Bildsprache war Grundlage dieses Fotoprojekts.

Der Ausgangspunkt für dieses Shooting war die recht ungenaue Vorstellung von einer grünlich-düsteren Anmutung, die auf einer Erinnerung an Bilder basierte, die Georg Banek irgendwann einmal irgendwo gesehen hatte. Die Quelle seiner Inspiration hat er nicht mehr wiedergefunden – so versuchte er zusammen mit seiner Frau Cora, die Bildästhetik aus dem Gedächtnis zu rekonstruieren. Das gelang zwar nicht, doch stattdessen kam etwas Eigenes heraus.

Viele dunkle Charaktere

Am Anfang des Fotoprojekts stand die Wahl der Modelle, die passend zu der „Düster“-Idee dunkelhaarige Frauen mit einem eher markanten und sehr ausdrucksstarken Gesicht sein sollten. Ihnen beschrieb Banek die Idee per E-Mail folgendermaßen: „Düstere Porträts, bei denen ohne viele oder aufwendige Accessoires eher dunkle Typen angedeutet werden: Hexe, Gothic-Lady, verschlagene Mafiosa,



Beide 85 mm | f8,0 | 1/160 sek | ISO 100 | Studioblitzz



Die Mörderin vom Land

Die Geschichte zu diesen Bildern ist: Eine junge Bäuerin hat ihren gewalttätigen Ehemann, der sie immer wieder misshandelt hatte, umgebracht. Sie konnte entkommen. Das etwas kränkliche Make-up unterstreicht ihre Mühsal, die stolze Haltung, das Unschuldig-Brave der für sie gerechtfertigten Tat. Wegen der Absurdität der Story hatte das Team mit dieser Rolle den meisten Spaß - zumal der Ehemann des Modells dabei war und eine Menge schwarzhumoriger Kommentare beisteuerte.

Katze, Rockerbraut. Teilweise mit glänzender Haut, teilweise mit Wasser, Schlamm oder Sand benetzt oder sogar verschmiert; unterschwellige Erotik der teuflisch bösen und gemeinen Art, ohne wirklich etwas zu zeigen; maximal nackte Schultern oder tiefer Ausschnitt/Dekoltee".

Jeder Bildidee lag eine Rolle, ein Charakter, eine Szene oder eine Geschichte zugrunde, die im Bild zum Ausdruck kommen sollte. Manchmal war es auch nur eine Ansammlung von assoziativen Einzelbegriffen. Die jeweiligen Ideen zu den Bildern werden in den Kästen auf dieser und den folgenden Seiten beschrieben.

Ideen brauchen Konturen

Je konkreter, griffiger und plausibler die jeweilige Bildidee war, desto besser kamen alle Beteiligten im Fotoprojekt damit zurecht. Die Visagistinnen hatten sofort eine Make-up-Vorstellung im Kopf und setzen diese ohne Rückfragen um. Das Modell konnte sich besser in die Rolle hineinversetzen, und Banek selbst hatte es einfacher bei der Kleiderauswahl und beim Dirigieren der Posen. War die Idee noch zu vage, wurde es schwierig, den Modellen sinnvolle Anweisungen zu geben, und das Fotografieren dauerte länger. •

Beide 85 mm | f 6,5 | 1/160 sek | ISO 100 | Studioblitzz



Die Hexe

Diese Rolle war leicht zu erklären und zu spielen, zumal das Modell einen hervorragend ins Thema passenden Hexenhut dabei hatte. Die Schwierigkeit lag darin, eine junge schöne Frau so zu verwandeln, dass sie das Böse und Gemeine eines solchen Klischees glaubhaft verkörpern konnte. Das Make-up tat das eine dazu, die starke Mimik das andere.



Beide: 85 mm | f6,5 | 1/160 sek | ISO 100 | Studioblitz



Der Vamp

Zu dem edlen Kleid mit den langen Handschuhen passte die Rolle des kühlen, mörderischen Vamps sehr gut. Auch das ist ein Klassiker, der hier vor allem über den berechnend-gefährlichen Blick des Modells hervorragend umgesetzt wird.



85 mm | f7,0 | 1/100 sek | ISO 100 | Studioblitz

Nass und schmutzig

Für alle Beteiligten neu an diesem Porträt-Shooting war der Einsatz von Öl, Sand, Wasser, Schmutz und Schaum. In dem Mietstudio stand ein Nassbereich zur Verfügung; die Visagistinnen brachten Heilerde, Sand und Babyöl mit, und es gab eine Spritzflasche und Duschgel.

Eines der Modelle zog für die ersten Aufnahmen in dieser Kategorie ein dunkles, leicht transparentes Oberteil an; ihre Haare ließ sie offen herabhängen. Um sinnlich-feuchte und schweißtreibende Erotik anzudeuten, befeuchtete das Team sie nun mit der Sprühflasche. Sinnvoll ist es, mit einem leichten Sprühnebel anzufangen, einige Bilder zu machen und die Wassermenge mit der Zeit immer mehr zu steigern, damit Sie verschiedene Stufen der Durchnässung ins Bild bekommen. Achten Sie bei Wasser im Gesicht auf den richtigen Mittelweg: Nasse Haare zu einem trockenen Gesicht sehen unnatürlich und falsch aus. Wenn Sie jedoch zu viel Wasser auf das Gesicht geben, wird das Make-up fleckig und fängt an zu zerlaufen. Das kann gewünscht sein, stört aber auch schnell - besonders, weil es nur mit großem Aufwand rückgängig gemacht werden kann. Ein Tipp noch zur Kleidung: Helle, transparente Kleidungsstücke spiegeln die Nässe auf dem Foto viel deutlicher wider als dunkle.

Beim zweiten Experiment wurde dem Modell eine Mischung aus schwarzem Lidschatten und Babyöl auf die Haut gestrichen, die Maschinenöl verblüffend glaubhaft imitiert. Dabei achtete Banek besonders darauf, dass die Visagistin die dunklen Streifen möglichst asymmetrisch und nicht zu gleichmäßig auf Gesicht, Arme und Dekolletée verteilte.

Mit einem Modell im Bikini und großzügig auf der Haut verteiltem Sand sollten Strand und Meer lebendig werden. Das Modell wurde dazu unter die Dusche gestellt und anschließend mit Sand eingerieben. Auf den Ganzkörperbildern war der Sand jedoch nicht deutlich zu erkennen, erst die Konzentration auf das Gesicht führte zu einem guten Resultat. Empfehlenswert ist, einen möglichst grobkörnigen Sand zu verwenden, da feiner Sand kaum sichtbar ist. Um den Sand auf der Haut festzukleben, bieten sich Wasser und Öl gleichermaßen an, wobei Öl die Haut stärker zum Glänzen und Reflektieren bringt.

Der Schaum, mit dessen Hilfe einige sexy Carwash-Bilder entstehen sollten, bereitete Probleme. Weder das mitgebrachte Duschgel noch die Flüssigseife im Studio produzierte ausreichend Schaum. Erst ein Schaumfestiger für die Haare hatte die nötige feste Konsistenz, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Allerdings bekam das Modell davon einen leichten Ausschlag, weshalb das Shooting schnell beendet wurde.

Die Straßengöre

Die ursprüngliche Idee war ein pomadiger Croupier, der in einer Autowerkstatt der 20er Jahre ein illegales Glücksspiel unter den Angestellten leitet. Dazu hatte das Modell zunächst noch eine Weste und Hosenträger getragen, die diese Assoziation tatsächlich unterstrichen. Während des Shootings erweiterte sich die Idee zur Darstellung einer Szene einer aggressiven Straßenschlacht, die eher an den Film „Gangs of New York“ erinnert.

Ausleuchtung und Nachbearbeitung

Banek schwebten Farbbilder mit reduzierter, eventuell in Richtung Grün verfälschter Farbgebung, mit hohen Kontrasten, starken Tiefen und recht dunklen Hautpartien vor. Deswegen hatte er Hintergrund und Kleidung von vornherein eher verhalten aufgenommen. Allerdings hat er den Fehler gemacht, erst nach dem Shooting mit der Bildbearbeitung zu beginnen, so dass es ihm nicht gelang, die Bilder an seine Vorstellung anzupassen - dafür hätte er bereits bei der Aufnahme eine völlig andere Ausleuchtung wählen müssen. Der Kontrast zwischen heller und dunkler Kleidung und schwarzem Hintergrund war einfach zu hoch. Besser wäre es gewesen, die Lichter ausschließlich auf die Körper zu setzen und die Hautpartien mit deutlich reduziertem Licht zu formen. Letztendlich entschied Banek sich dann für eine Duplex-Bearbeitung, die den Bildern einen ganz eigenen Charme verleiht. •



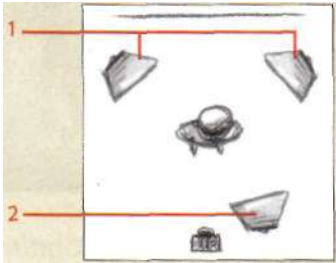
Schwarze Fliesen

Der Nassbereich des Mietstudios passte durch seine schwarzen Fliesen aus Schiefer hervorragend zu den nass-kalt-düsteren Bildideen.

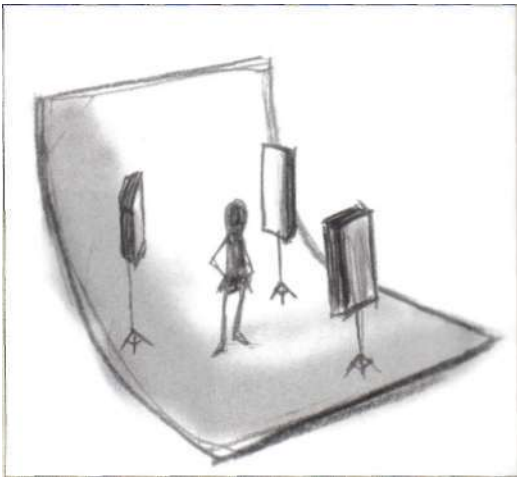
Low-Key-Ausleuchtung

Für die meisten Bilder griff Banek auf einen klassischen Lichtaufbau für Bilder vor dunklem Hintergrund zurück. Damit die Kontur der Person sich davon abhebt, platzierte er zwei Blitzköpfe hinter dem Modell. Die Softbox hinter der rechten Schulter warf Licht von schräg oben. Die zweite Box war hinter der linken Hüfte des Modells

angeordnet und auf den Körper gerichtet. Von vorne beleuchtete ein heruntergeregeltes Beauty-Dish Gesicht und Körper, um eine schattenfreie Ausleuchtung zu gewährleisten. So bleibt der Hintergrund schwarz, der Körper hebt sich ab, und die dunkle Kleidung behält überall Zeichnung.

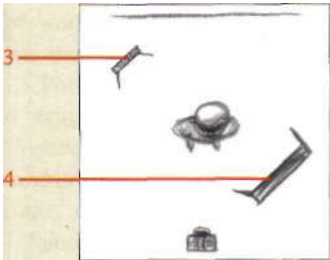
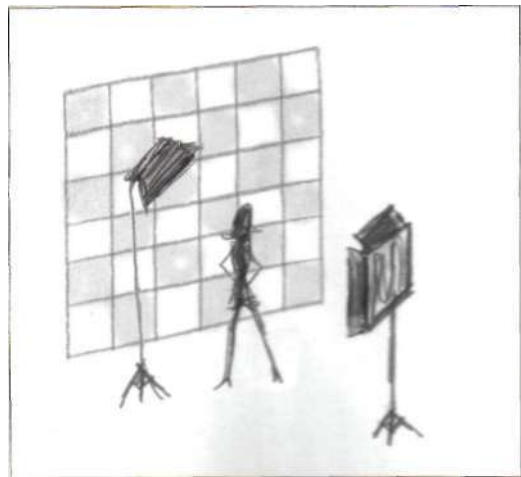


Zwei heruntergeregelte Softboxen [1] heben das Modell durch Gegenlicht vom Hintergrund ab, während eine weitere, größere Softbox [2] von nahezu frontal das Modell ausleuchtet.



Im Nassbereich des Studios musste das Licht anders aufgestellt werden, da die Dusche nur knapp vierzig Zentimeter von der Wand entfernt ist. Die gewünschte Lichtführung von hinten war deshalb so nicht möglich. Banek arbeitete mit zwei Dauerlichtlampen - jeweils mit einem Softboxvorsatz und vier Klappen für eine gezielte Unter-

drückung des Streulichts. Die kleinere Lichtquelle stand links von Banek auf einem hohen Stativ und war nach unten gerichtet, um den Körper vom Hintergrund zu trennen. Das große Hauptlicht kam von rechts vorne und leuchtete Gesicht und Körper vollständig aus.



Zwei Tageslichtlampen bilden eine Lichtzange, wobei die schwächere [3] von schräg hinten oberhalb des Modells und die stärkere [4] von schräg vorne in Höhe des Oberkörpers des Modells eingesetzt wird.

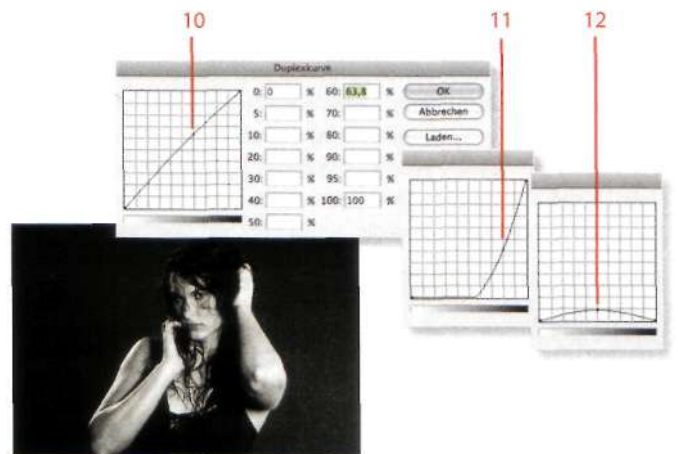
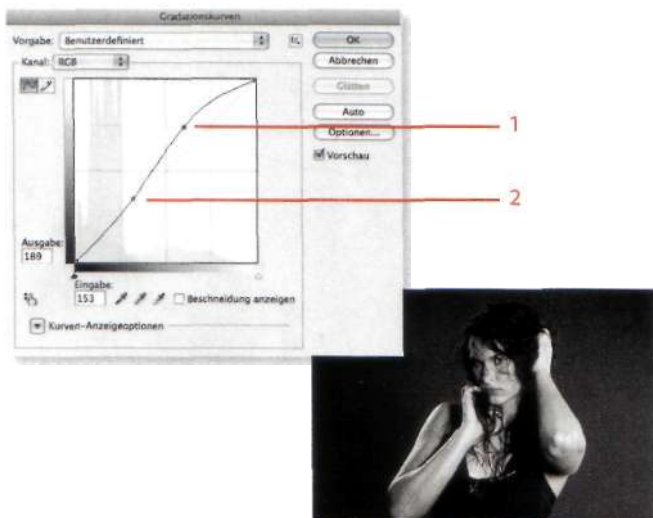


Nachbearbeitung: Kontrastverstärkung und Grüntonung



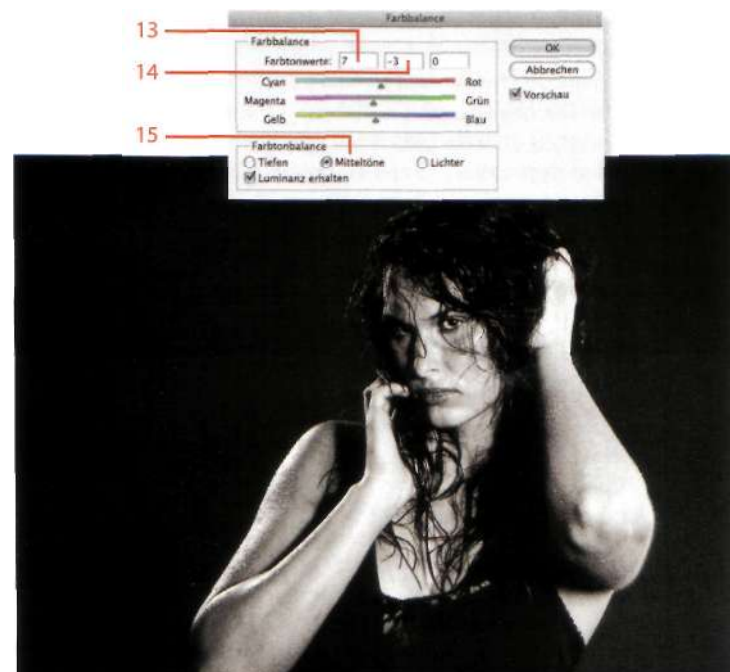
1 KONTRASTREICHES SCHWARZWEISS

Nach der Raw-Konvertierung und der Umwandlung in ein Graustufenbild über den Blaukanal erhöhen Sie den Kontrast mittels der Gradationskurven („Bild > Korrekturen > Gradationskurven“). Da die Tiefen im Bild bereits relativ dunkel sind, fixieren Sie diese [2] und bilden die S-Kurve hauptsächlich über Mitteltöne und Lichter [1].



3 ETWAS MEHR ROT

Den letzten Schliff geben Sie einem getonten Bild mit der Farbbalance („Bild > Korrekturen > Farbbalance“). In diesem Fall wirkt das Ergebnis erst durch die Zugabe von Rot [13] und Magenta [14] in den Mitteltönen [15] stimmig.



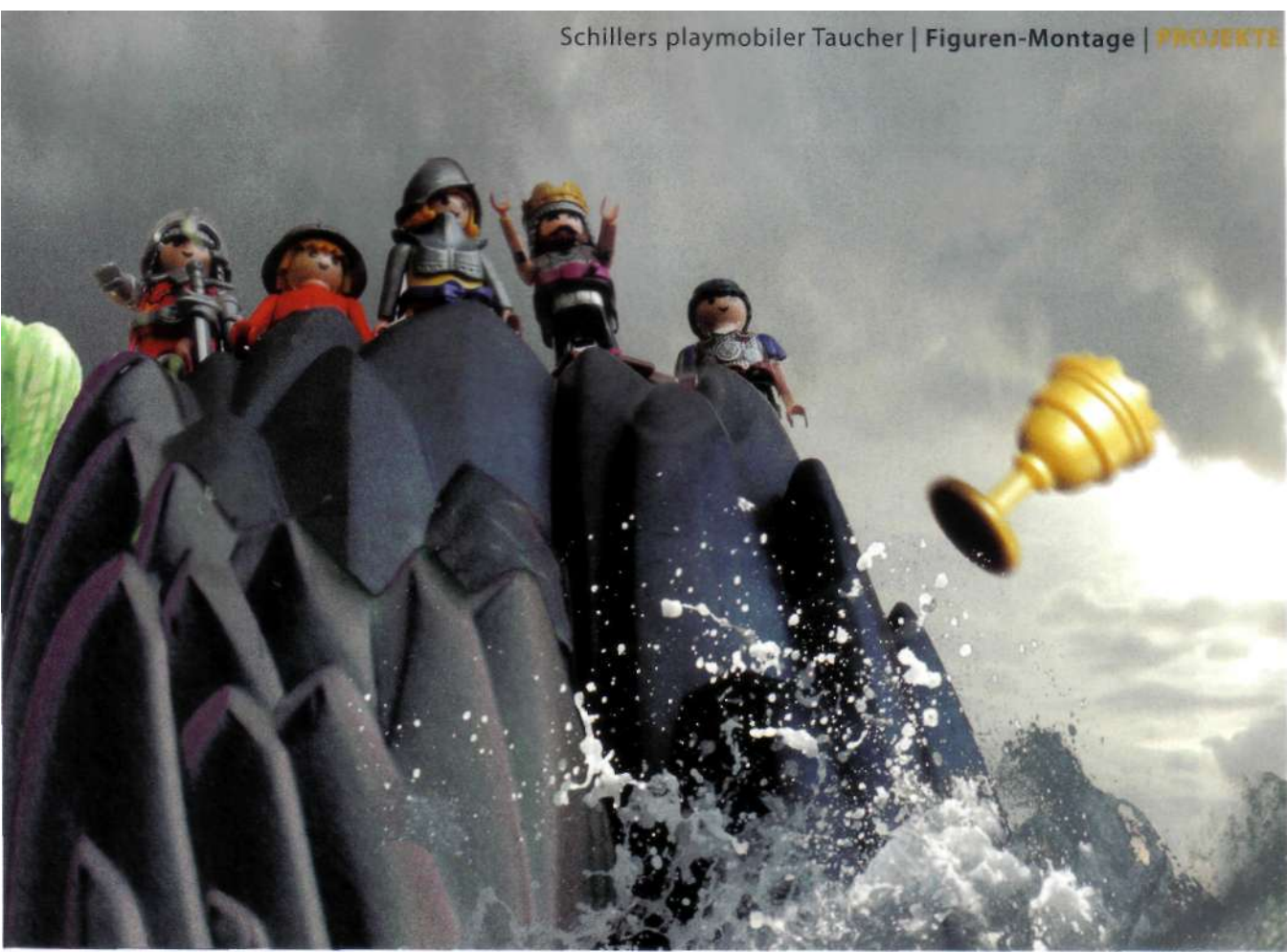
2TRIPLEX-TONUNG

Für eine Triplex-tonung muss vorab zweimal der Modus geändert werden, erst in Graustufen („Bild > Modus > Graustufen“) und danach in Duplex („Bild > Modus > Duplex“). Wählen Sie „Triplex“ [3] und fügen Sie dem bereits vorhandenen Schwarz [4] durch Klick auf die Farbfelder ein kräftiges Grün [5] und ein sattes Gelb [6] hinzu. Das Ergebnis sehen Sie über die Vorschau [8] - alles ist ziemlich grün [9].

Eine Aufteilung der Farben in kräftiges Schwarz [10], grüne Tiefen [11] und gelbe Lichter [12] bekommen Sie durch eine Anpassung der Duplexkurve der jeweiligen Farbe - auch hier durch einen Klick auf die Miniatur [7].



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



Schillers playmobiler Taucher

Respektlos und liebevoll ist die Fassung von Schillers Ballade „Der Taucher“, die Volker Herzberg nachgedichtet und mit Playmobil-Belegschaft bebildert hat. Für das so entstandene Fotobuch gab es bei unserem Contest zwar keinen Preis, aber die Montagen begeisterten die Jury. **Herzberg** antwortete **Doc Baumann**.

Am Anfang standen die Balladen von Friedrich Schiller - faszinierende Texte mit viel Leidenschaft und starken sprachlichen Bildern. Doch wer kennt sie, wen interessieren und begeistern sie noch? Es war eine Herausforderung, diese Verse in die heutige Sprache zu adaptieren. Ich strebte keine Parodie an, sondern Variation.

Dann ergab sich die Gelegenheit, diese Texte mit Bildern zu begleiten. Wenn Zuhause Unmengen von Playmobil-Figuren darauf warten, zum Leben erweckt zu werden, und wenn die Kinder mal wieder mit dem Papa spielen wollen, den man in der Woche selten sieht, dann kommt so eine Idee fast von allein. Eigennutz spielt natürlich auch eine Rolle. Man kann so das Hobby ideal mit dem Familienleben synchronisieren.

Meine erste Serie hatte von Schillers Ballade „Kampf mit dem Drachen“ gehandelt. Die Bildfolge zeigte genau, was im Gedicht passiert. Die Szenen wurden auf dem Wohnzimmermörtisch aufgebaut und mit einem Studio-Blitz mit Softbox ausgeleuchtet. Ab Kameras

dienten eine Canon 5D MkII sowie eine Panasonic Lumix LX2 für extreme Perspektiven mit großer Tiefenschärfe.

Der Text war wie ein Drehbuch - eine gute Arbeitsgrundlage, um die Einzelbilder zu arrangieren. Liest man Belletristik, entstehen Bilder im Kopf. Es ist reizvoll, diese Phantome in eine Fotoserie umzusetzen, die auch ein „Publikum“ anschauen kann.

Schillers „Taucher“ war das zweite Projekt. Ich wusste, dass die Darstellung von Wasser viel Arbeit in Photoshop erfordern würde. Rohmaterial stand von einigen Urlaubsreisen zur Verfügung. Für das Projekt setzte ich viele Standard-Funktionen von Photoshop ein. Genutzt wurden etwa Bewegungsunschärfe (fallender Kelch), Verkrümmen (Wellenanpassung), Hineinmalen von herabfließendem Wasser und Wein, Beleuchtungseffekte (Edelstein), Einstellungsebenen, Freistellungswerkzeuge (bei jeder Ebene) und Smartfilter.

Die Präsentation als Fotobuch kommt der Verbindung von Bild und Text sehr entgegen.

Man kann seiner Arbeit mit erschwinglichen Mitteln eine Form geben, die vorzeigbar ist.

Man muss nur aufpassen, dass nicht am Ende das Bilderbuch überwiegt. Fotos ziehen die Aufmerksamkeit stark auf sich. So war es auch hier. Die meisten Leute schauten sich erst die Bilder an und lasen dann vielleicht auch mal den Text. Man kann nur liefern - und hat wenig Einfluss darauf, was Betrachter oder Leser daraus machen. •

Nach-Dichter und Bildmonteur Volker Herzberg mit seinen Söhnen, den stolzen Figuren-Besitzern.





Irgendwie hatten wir den Text aus der Schulzeit ja anders im Kopf - war da nicht was gewesen mit „Wer wagt es, Rittersmann oder Knapp'..." Na, ist ja auch egal.

*Es steht einst ein König an der See,
Mit seinem Gefolge, da kommt ihm 'ne Idee.
„Hat jemand von euch genügend Mut,
Hier rein zu springen in die schwarze Flut?
Als Preis gibt's 'nen Becher aus purem Gold,
Für den, der ihn mir aus der Tiefe holt.
Nun, wie sieht's aus, ihr Ritter und Knappen,
Wer von euch ist kein Jammerlappen?"*

*So spricht er und schmeißt in hohem Bogen
Den teuren Becher hinaus in die Wogen.
Sie steh'n auf' ner Klippe, die ziemlich steil,
Dort runter zu müssen wär' weniger geil.
„Wer bringt mir nun den Becher zurück,
Will denn hier niemand versuchen sein Glück?"
Fragt wieder der König seine Männer,
Doch dies Angebot scheint nicht grad der Renner.*

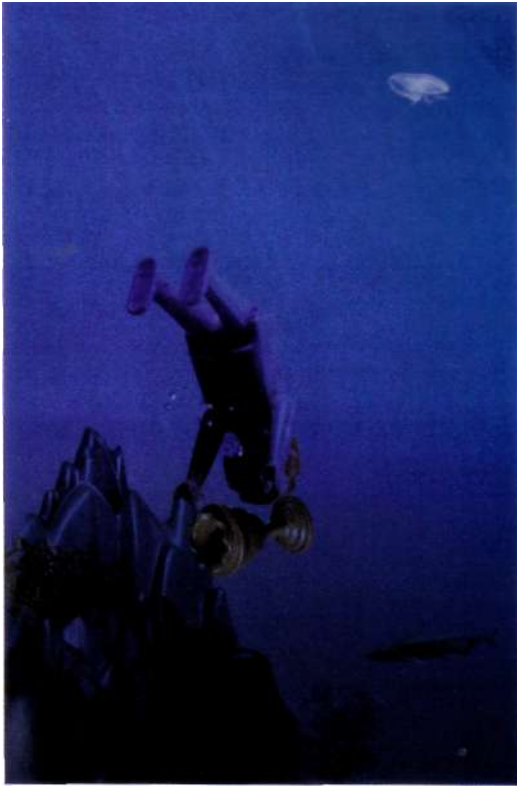
*Das Meer dort unten ist schlicht zu wild,
Ein Bad in dem Wasser hätt' jeden gekillt.
„Mein Gott, ist das eine schlappe Truppe,
Nun gebt euch 'nen Ruck und rein in die Suppe."
Doch jeder denkt, das ist voll gemein,*

*Die Chance auf den Becher ist unheimlich klein.
Bis auf 'nen Jüngling, der hervortritt bescheiden,
Und fängt sofort an, sich zu entkleiden.
Man sieht seine Muskeln, Bauch, Beine, Po,
Der King ist entzückt, die Frau'n sowieso.*

*Er tritt an den Abgrund, die Lage zu peilen,
Das Meer ist noch da, kein Grund zum Beeilen.
Es ist weiß wie das Nichts und schwarz wie der Tod,
Das sieht mir aus nach Badeverbot.
Ein machtvoller Strudel saugt alles ein,
Es wäre wohl besser, er springt da nicht rein.*

*Das Meer brüllt und donnert, es ist voll krass,
Wie es schäumt und brodelte, das ganze Nass.*





Als ob der Himmel sich mischt mit den Wellen,
Um im Universum überzuquellen.
Gewaltiges Wasser bricht sich Bahn,
Heraus aus finsternen Tiefen, heraus aus dem Ozean.

Doch plötzlich legt sich das chaotische Walten,
Und drunten im Felsen sieht man die Spalten.
Es strudelt und zischt wie aus einer Quelle,
Dorthin muss er springen, das ist die Hölle.
Ein schwarzes Loch, er wird nicht entkomm',
Da hilf auch kein Spruch, egal wie fromm.

Er nutzt den Moment, als die Brandung weicht,
Und stürzt sich hinunter, die Menge kreischt.
Er klatscht aufs Wasser, erfasst von der Spülung,

Das ist echt kein Spaß und mehr als 'ne Kühlung.
Der Strudel beginnt, den Held zu verschlucken,
Er zieht ihn hinunter mit mörderisch' Spucken.

Das war's, der Mann kommt nie wieder,
Stimmt schon mal an eure Klagelieder.
Der Wind heult, der Himmel weint,
Im Schock alle stehen, im Schmerz vereint.
Dort ist nur noch die fauchende Gischt,
Und hohles Brausen, den Held hat's erwischt.

Mein lieber Herr König, das war'n böser Streich,
Nur durch 'nen Becher wird niemand reich.
Selbst deine Krone würd'ich verschmäh'n,
Wenn du verlangst, durch die Hölle zu geh'n.

Deine Seele ist finster wie dieser Schlund,
Ich sage dir eins, du läufst nicht ganz rund.

Jeder weiß, das Meer ist gefährlich,
Und solche Aktionen sind wirklich entbehrlich,
So viele Menschen hat Neptun verschlungen,
Die hat ihr eigenes Schicksal bezwungen.
Doch du lockst den Jungen mit billigem Lohn
Direkt ins Verderben, ich find das 'n Hohn.

Das Meer brüllt und donnert, es ist voll krass,
Wie es schäumt und brodelte, das ganze Nass,
Als ob der Himmel sich mischt mit der See,
So fließt der Strom in unheimliche Höh",
... und wenn er nicht gestorben ist... •

Wir konnten Ihnen diesen Anfang der Herzbergschen Nachdichtung - wenngleich nicht immer ganz versmaß-rein - unmöglich vorenthalten. Aber eigentlich interessieren uns ja eher die begleitenden Montagen. Sechs von 23 sehen Sie hier; den Aufbau der Datei mit dem wagemutigen Jüngling, der stolz mit dem güldenen Becher aus der Brandung auftaucht, schauen wir uns auf der folgenden Seite noch einmal näher an. Vielleicht erinnern Sie sich noch: Es nahm leider kein gutes Ende mit ihm:

Die Wellen kommen, die Wellen gehen,
Man sieht die Prinzessin am Ufer stehen,
Ihr Blick geht suchend über das Meer,
Ihr Herz ist so schwer, ihre Seele so leer,
Die Brandung rauscht und singt ihre Lieder,
Doch der Jüngling, der kehrt nicht wieder.





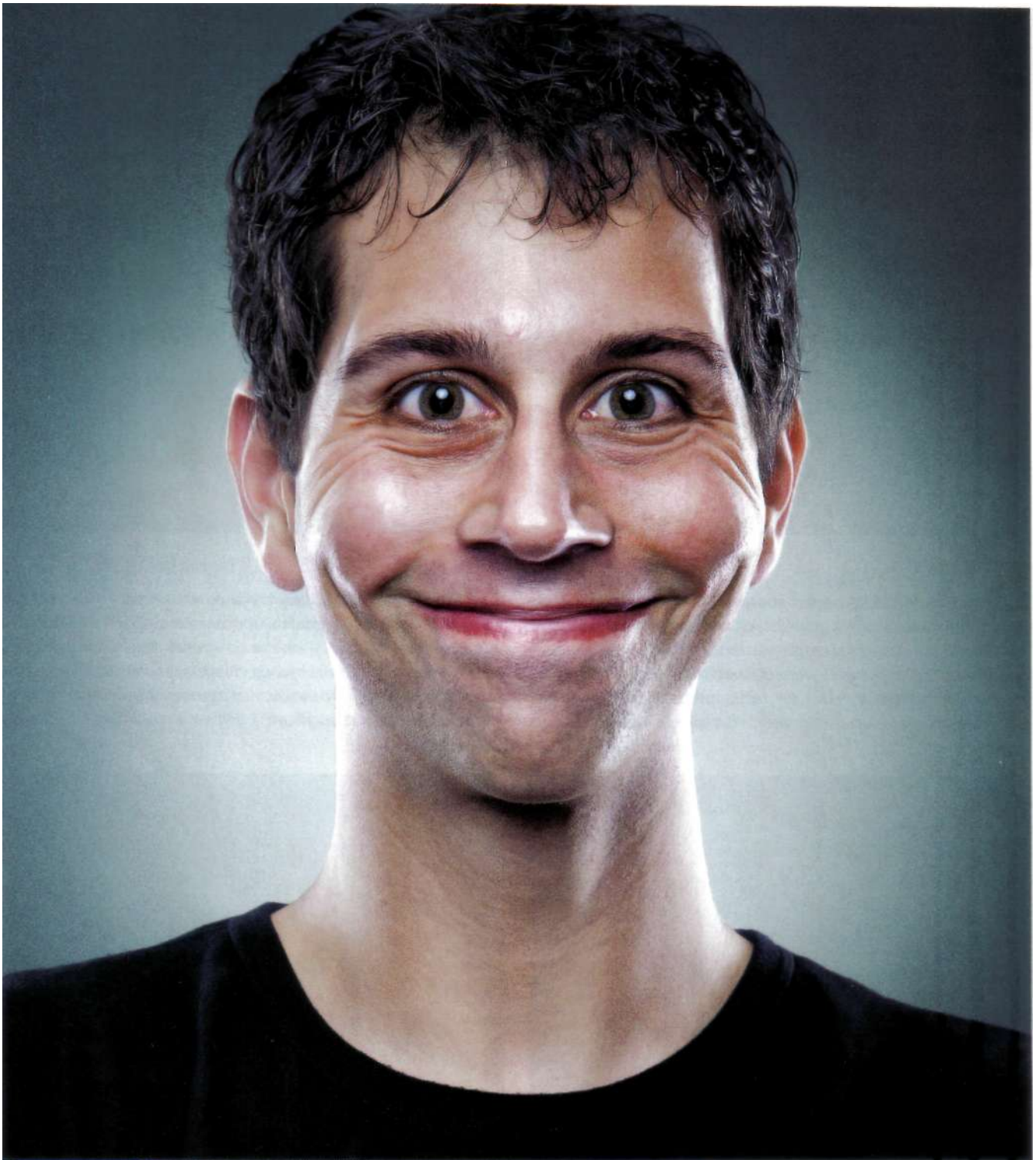
Lassen wir uns zum Abschluss von Volker Herzberg erklären, wie er seinen Playmobil-Jüngling in die tobenden Brandung montiert hat: „Als ich diese Photoshop-Datei nach längerer Zeit öffnete, war ich erstaunt über ihren Aufbau: Wo sind die ganzen Ebenenmasken, Smart Objekte und Einstellungsebenen? Alles scheint recht simpel strukturiert. Masken habe ich angewendet und damit entfernt. Offenbar war mir das Ganze zu unübersichtlich geworden. Warum sollte ich mir im-

mer alle Möglichkeiten offen halten, wenn ich eine Ebene als abgeschlossen ansehe? Das Bild ist aus den Versatzstücken Himmel, Felsen, Brandung, Wassertropfen und Figur kombiniert. Auf fast jeder Ebene gibt es nun doch wieder eine Ebenenmaske, aber nicht die ursprüngliche, sondern eine neue, um den letzten Schliff aufmalen zu können und um die Übergänge zu optimieren. Für mich gilt strikte Ergebnisorientierung und nicht der kunstgerechte Aufbau von Ebe-



nenstapeln, bei denen ich die Übersicht verliere. (Mit Gruppen arbeite ich nie. Da weiß ich nicht, was drin ist. Ich muss immer alles vor mir haben.) Der Wassertropfen am Pokal ist übrigens echt. Das Shooting der Ausgangsbilder erfolgte mit echtem Wasser. Nur hatte ich da noch nicht daran gedacht, dass auch ein paar Tropfen auf dem Bauch ganz sinnvoll wären. Die künstlichen glänzen allerdings nicht so schön wie die echten. Man überblickt einfach nicht immer alles im Vorfeld. Ein wenig knifflig war die Freistellung der vielen Bran-

dungs-Spritzer. Aber da die beliebige Formen aufweisen, kann man hier nach der Nutzung der normalen Freistellwerkzeuge Farbauswahl und Zauberstab mit dem Filter ‚Dunkle Bereiche vergrößern‘ in der Maske und anschließender Gauss-Weichzeichnung sehr schnell die passende Freistellung erzeugen. Die Brandung stammt von einem Foto aus einem Mallorca-Winterurlaub. Meine Söhne stellten sich auf den Steg und ließen das eiskalte Wasser über sich hereinbrechen. Fast so heldenhaft wie der Taucher..." •



Digitale Karikatur

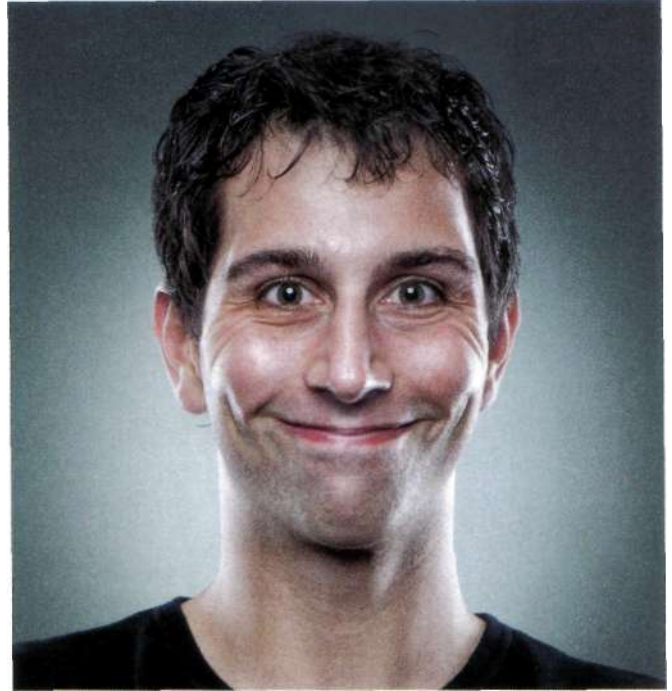


Thema des diesjährigen DOCMA-Awards sind digitale Karikaturen. Wie eine solche Karikatur aussehen könnte, zeigt Ihnen hier **Calvin Hollywood**. Gerade bei Karikaturen, so sein Tipp, dürfen Sie mutiger sein als bei anderen Bildern. Damit es aber bei allzu viel Mut keinen Arger gibt, beginnen Sie vorsichtshalber am besten mit einem Selbstporträt.



1 ORIGINALFOTO

Wie Sie am Ausgangsbild sehen, habe ich schon bei der Ausleuchtung auf eine plastische Wirkung geachtet. Mit zwei Striplights von schräg hinten wurden intensive Glanzstellen im Gesicht meines Freundes Andi Held (danke!) erzeugt, was ein wesentliches Merkmal des Bildlooks ist. Von vorne sorgt ein Beauty Dish für das Hauptlicht. Der Gesichtsausdruck des Modells berücksichtigt bereits die spätere Bildwirkung.



2 RETUSCHE, FREISTELLEN, HINTERGRUND

Zunächst habe ich das Bild geschärft und retuschiert. Anschließend habe ich die Person freigestellt und unterhalb der Freisteller-Ebene eine Füllebene im Modus „Farbe“ angelegt, um dem Hintergrund die Farbe zu verleihen. Mit einer runden Auswahl und einer sehr weichen Kante (250 Pixel) wurde dann der Hintergrund aufgehellt und eine künstliche Vignette hinzugefügt.



3 VERFORMEN MIT DISTORSION

Um verschiedene Bereiche des Gesichtes zu verzerren, habe ich den Befehl „Filter > Verzerrungsfilter > Distorsion“ genutzt. Wenn Sie sich vorher eine Auswahl eines Bereiches erstellen, können Sie auf diesem Weg wirklich wunderbar die Bereiche zentriert vergrößern und verkleinern. Ähnlich arbeiten Sie mit dem „Aufblasen“-Werkzeug des „Verflüssigen“-Filters („Filter > Verflüssigen“). Es bedarf etwas Zeit, um herauszufinden, welche Stellen am besten vergrößert werden und welche eher zu verkleinern sind. Experimentieren Sie einfach etwas mit den Filtern - die Ergebnisse sind zum Teil sehr vergnüglich, vor allem wenn Sie sich an einem Selbstporträt versuchen.

Setzen Sie möglichst den Stärke-Wert des „Distorsion“-Filters nicht höher als 25%.



4 HALS STRECKEN

Nun geht es darum, den Hals zu strecken. Dies lässt sich seit CS5 wunderbar mit dem Formgitter machen. Mit diesem Werkzeug können Sie verschiedene Pins ins Bild setzen, um dann die auszuwählen, die Sie zum Verschieben oder Verzerren nutzen möchten. (Vergleichen Sie dazu den ausführlich Premium-Workshop in DOCMA 36.) Im Beispiel habe ich mit gedrückter Umschalt-Taste die unteren drei Pins ange-



klickt, um den Oberkörper etwas nach unten zu schieben. Auch hier bedarf es ein wenig Übung, um die optimale Platzierung der Pins herauszufinden. Alle nicht markierten Pins sorgen dafür, dass das Bild an diesen Stellen nicht verzerrt wird.



5 KOPFFORM VERÄNDERN

Mit etwas Experimentieren ist es mir mit dem Formgitter auch gelungen, die Kopfform leicht zu verändern.

Tipp: Ich bin bei meiner Arbeit selten mit dem ersten Versuch zufrieden. Wenn ich nicht weiter komme, gönne ich mir eine kurze Pause, gehe mal weg vom Rechner und prüfe erst dann, was ich gemacht habe. Dies als kleinen TIPP, den ich Ihnen mit auf den Weg geben möchte.



6 MALERISCHER EFFEKT

Einen fast schon malerischen Effekt erzielen Sie mit dem „Rauschen reduzieren“-Filter. Man muss diesen allerdings etwas übertrieben einsetzen. Ein anschließendes feines Schärfen der Aufnahme ist meist sinnvoll; bei Bedarf wenden Sie den Filter mehrfach an. (gh)

DOCMA Award 2011

DIGITALE KARIKATUREN

Endlich gibt's klare Fakten für den nächsten Award: Bildmaterial zum Download, Gewinnprämien, Ausstellungstermin. Bis Ende Juni können Sie noch an Ihren Karikaturen feilen. | **Doc Baumann**

Die **Berichterstattung** über den Wettbewerb ist in den letzten Ausgaben etwas kurz gekommen. Meine Schuld - die Insolvenz unseres früheren Verlages hat zu viel Arbeitszeit in anderen Bereichen gebunden.

Aber jetzt geht es weiter, und Sie haben noch etliche Monate Zeit, Ihre Einsendungen vorzubereiten. Fangen wir mal hinten an: Die Ausstellung im Frankfurter Museum für Kommunikation wird diesmal zweieinhalb Monate laufen, vom 17. August bis 30. Oktober; da werden also viele Besucher kommen.

Rechnen wir zurück, wie lange wir für die Jurierung, Ausstellungsvorbereitung, Drucke und so weiter brauchen, so kommen wir als Einsendeschluss auf den 23. Juni 2011. Ab sofort können Sie im „Award“-Bereich auf www.docma.info fünf der gegenüber abgedruckten Bilder - natürlich nur für Zwecke

des Awards! - gratis herunterladen. Übrigens haben alle Fotografen und Agenturen, die wir deswegen angesprochen haben, abgesagt. Unterstützt hat uns nur ein einziger: Hermann Heibel. Dafür an dieser Stelle unseren herzlichen Dank! Dass manche Politiker hier nicht auftauchen, hängt also allein damit zusammen, dass ihre Porträts in seiner Datenbank nicht verfügbar waren.

Damit uns keiner vorwerfen kann, wir würden nur an anderer Leute Gesichter herumkneten lassen, gibt es auch die Porträts der beiden Chef-DOCMAtiker als Karikaturen-Grundlage.

Sie können aber auch beliebige andere Fotos verwenden, sofern die Urheberrechtslage klar ist; das müssen Sie uns durch Anerkennung der Teilnahmebedingungen bestätigen. Und auch, wenn es im Einzelfall eine Menge Spaß machen würde: Die Ergeb-

nisse dürfen scharf sein, aber nicht beleidigend. Um Ihnen - und uns - unnötigen Ärger zu ersparen, kann die Jury solche Einsendungen nicht berücksichtigen, und wenn sie noch so gut gemacht sind.

Ob Sie mit Verzerrungswerkzeugen ans Werk gehen, digital zeichnen, malen oder was auch immer anwenden, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich wird eine Karikatur mit kritischer Bildaussage bessere Gewinnchancen haben als ein Gesicht, dem unmotiviert Nase und Ohren langgezogen wurden.

Wie immer gibt es drei Teilnehmerklassen: Profis, Semiprofis und Ausbildungsbereich. Alle weiteren Details auch technischer Art erfahren Sie auf www.docma.info. So müssen Sie etwa die Bilder nicht mehr auf CD einsenden, sondern können sie hochladen (aber bitte die Originale aufbewahren, die benötigen wir dann von den Gewinnern.)

Natürlich gibt es auch wieder jede Menge zu gewinnen, ein paar Prämien sehen Sie unten, weitere sind zugesagt und werden noch aktualisiert. Unser besonderer Dank geht an Adobe als Hauptsponsor. Neben einem großen Teil der Organisationskosten stellt die Firma wieder für jede Teilnehmerklasse drei Pakete der Creative Suite Premium, CS Standard und Photoshop Extended bereit. Nopar International und Datacolor beteiligen sich ebenfalls an den Kosten und sponsern wertvolle Gewinnprämien. Von Wacom kommen drei Tablets (Cintiq 12 WX, Intuos 4 Wireless und M), von Fotolia Bild-Credits, von Pearson Bücher, von Video2Brain DVD-Tutorials. HP und das Fotolabor M übernehmen abermals die Drucke, das Frankfurter Museum für Kommunikation die Ausstellung.



Kürzlich las ich die Pressemitteilung, die Vertreter von CDU/CSU und FDP hätten 2009 bei ihrer schwarz-gelben Koalitionsverhandlung in der nordrhein-westfälischen Landesvertretung in Berlin so teuren Wein getrunken, dass die Kosten dafür nicht erstattet werden konnten - bis zu 94 Euro die Flasche, 60 im Durchschnitt (statt maximal 30). Den Fehlbetrag sponsern jetzt die NRW-Steuerzahler. Dafür lästert Geschichtsskener Westerwelle über die Dekadenz der Hartz IV-Empfänger, denen gerade die letzten paar Euro für Alkoholika gestrichen wurden. Und solche Leute entscheiden über die angemessene Höhe des Sozialhilfesatzes! "Ich kann gar nicht so viel fressen, wie ich kotzen möchte", sagte der Maler Max Liebermann 1933 beim Betrachten eines SA-Fackelzugs. An den Satz wurde ich beim Lesen dieser Meldung erinnert.

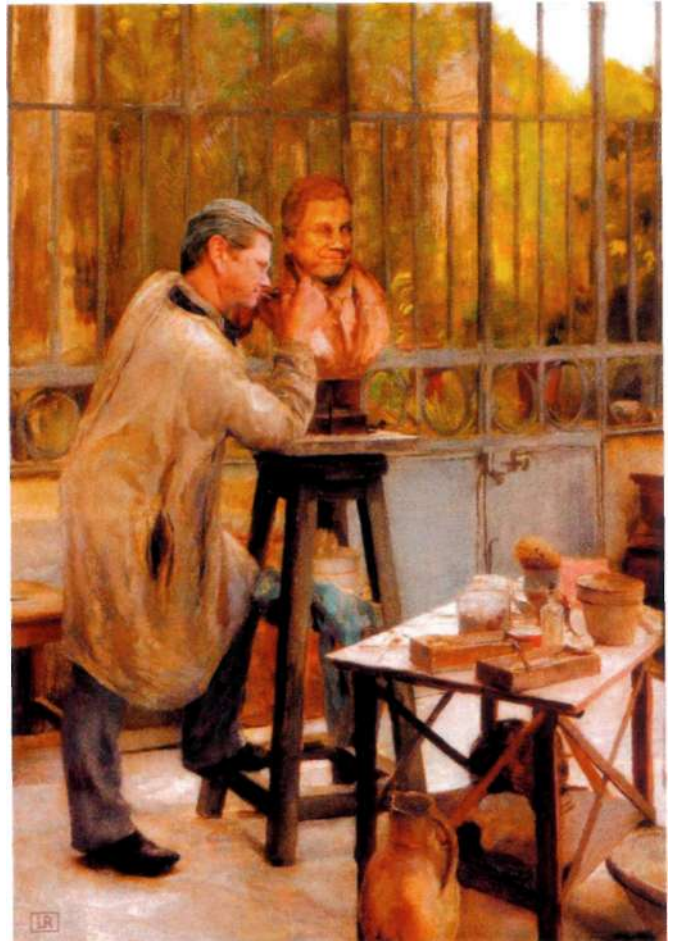


© aller Fotos – mit Ausnahme jener der beiden DOCMA-Macher – bei Hermann Helbel





Friedrich August von Kaulbach „Germania“ (1914) /Angela Merkel



Edouard Joseph Dantan „Das Atelier des Bildhauers“ (1887) / Guido Westerwelle

Ins Bild geschlichen

Auch das könnte eine Anregung zum diesjährigen DOCMA Award sein: Köpfe von Prominenten, digital in Gemälde eingefügt, die einen Bezug zu deren öffentlichem Image aufzeigen. | **Doc Baumann**

Die Kanzlerin mit streng-misstrauischem Blick gen Osten, gerüstet und geharnischt in glänzendes Eisen, das blanke Schwert in der Rechten, den von Germanias Totemtier gezierten Schild in der Linken. Ist das das offizielle Gemälde, das nach Immendorfs bombastischem Schröder-Porträt demnächst das Kanzleramt schmücken soll?

„Deutschland befriedet den Hindukusch“ ist der Titel des Bildes. Den mit Kunstgeschichte Vertrauten erinnert es frappierend an Kaulbachs „Germania“ von 1914; die starrte jedoch noch weitaus zornig-entschlossener, sehr wagnerianisch und brunhildehaft. Die verblüffende Ähnlichkeit der beiden Werke ist kein Zufall: Der Grafiker Reinhold Löffler hat das Gemälde der Germania mit der Angela der Gegenwart digital zusammengeklöppelt, der Kunsthistoriker Ulrich Kühne lieferte den Text dazu. Knapp 70 Montagen mit diversen Promis aus Politik, Kultur und Sport sind so zusammengekommen.

Der erste Band, der fast den gleichen Titel trägt, erschien vor zwei Jahren und ist bereits vergriffen. Die Gewichtung des Projekts liegt

deutlich auf der Aussage des Ursprungsbildes, die durch die mehr oder weniger vertraute Gestalt der eingeschlichenen Zeitgenossen modifiziert wird. Das ist meist treffend, selten scharf. Immerhin benennen die Buch-Macher Dantans "Das Atelier des Bildhauers" von 1897 um in „Pygmalion modelliert die Büste des großen Parteivorsitzenden Narziss“ mit Guido Westerwelle in der Doppelrolle. Man sieht: Es bedarf mitunter einiges Hintergrundwissens zur Kunst und Ikonographie, um die Montagen angemessen zu würdigen.

Unter technischen Aspekten dagegen sind die Bilder dieser beiden Bände weniger interessant. Die Freistellung ist ordentlich gemacht, meist stimmen Perspektive und Beleuchtungsbedingungen halbwegs überein. Löffler gibt sich allerdings bei nicht übereinstimmenden Lichtsituationen (wie Sarkozy als Ingres' „Napoleon“ oder Bank-Chef Ackermann als Konincks „Goldwiegler“; beide gegenüber rechts)





John George Brown, „Buy A Posy“ (1881) / Claudia Roth



Jean-Auguste-Dominique Ingres, „Napoleon auf seinem Kaiserthron“ (1806) / Nicolas Sarkozy



Karl Spitzweg „Der Bücherwurm“ (1850);
Marcel Reich-Ranicki

keine Mühe, eingefügte Köpfe passend zur neuen Lichtquelle zu überarbeiten, ebenso wenig, wie er eine stilistische Angleichung an Maltechniken versucht, wenn die fotografische Detailtreue des neuen Gesichts nicht mit dem breiten Pinselduktus des Originals harmoniert.

Anregend für Montage-Praktiker dürften in diesen Bänden also eher die konzeptionellen Aspekte sein. Die Vermischung der Gemälde mit Personen der Zeitgeschichte und damit die Übernahme historischer oder mythologischer Rollen kann nett und harmlos sein, aber auch bissig und entlarvend. (Wenn Sie sich selbst an dieser Art von Montagen versuchen und sie technisch vielleicht sogar etwas anspruchsvoller umsetzen wollen: Die DVD „4000

Meisterwerke der Malerei, Zeichnung und Grafik“ gibt es derzeit bei Zweitausendeins für 10 Euro.)



Salomon Koninck „Der Goldwiegler“ (1654) / Joseph Ackermann

Das Buch „Ins Bild geschlichen - Die Promi-Galerie“ ist der zweite Band mit Montagen zeitgenössischer Köpfe in mehr oder weniger alte Gemälde. Die Bilder stammen von dem vor allem durch seine Cartoons bekannten Grafiker Reinhold Löffler (rechts); die (pseudo-)kunsthistorischen Erläuterungen zu den einzelnen Werken hat Ulrich Kühne (rechts außen) **verfasst**. Im Anhang finden sich die Originalbilder mit Angabe von Maler Titel und Entstehungsjahr. Der derzeit lieferbar zweite Band (Cover links, Broschur) ist

2010 beim Verlag Elisabeth Sandmann erschienen hat 144 Seiten

und kostet 16,90 Euro.



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Hier finden Sie die Lösung
zum Schnee-Rätsel aus dem
vorherigen Heft



Links das vorgegebene Originalfoto, rechts die Lösung von Adrienne Onken, die als Siegerin ausgelost wurde. Sie hat dafür „Farbe ersetzen“ benutzt – ein Verfahren, das zwar gewisse Nachteile gegenüber den erwarteten „Farbbereich“-Reglern hat, aber auch einige Vorteile.

Frostiger Photoshop-Effekt

Wie so oft, wenn ich denke: Für dieses Rätsel gibt es eine optimale Lösung, kommen stapelweise Mails mit feinen Bildern – und fast jede/r hat einen anderen Weg ausgeknobelt. Erwartet hatte ich Vorschläge wie den von Tilo Gockel:

„Das ist natürlich einfach gewesen für die Treuen und Älteren der DOCMA-Leser, mit Ausgabe 12 (Januar 2006) war's schnell fertig: Die Pflicht: 1. Weiße Ebene anlegen, 2. Ebenenstil > Farbbereich: Grau, für darunter liegende Ebene dunkle Bereiche weich ausblenden (dazu Regler mit Alt-Taste splitten), RGB-Deckkraft anpassen. Die Kür: Bisschen Kontrast rausnehmen über entsättigte Ebenenkopie, auf multiplizieren setzen.“

In der Tat hatte ich die beiden Bilder mit Tannenzweigen und gemauertem Bogen so ähnlich vorbereitet. Nur wenige Einsender haben diesen Weg beschritten, unter anderen Hans-Werner Delhey, der Gewinner des vorigen Rätsels (unten rechts). Zur Strafe gibt's in der nächsten DOCMA einen ausführlichen Premium-Workshop, der sich ausschließlich diesem Verfahren widmet.

Einige Vorschläge habe ich nicht berücksichtigt, weil die angewandte Methode fast nur auf das verwendete Bild passte, zu umständlich war oder nur zu einem Graustufen-Resultat kam. Also schauen wir mal einige der anderen Lösungsansätze an, wobei ich jeweils nur ein Beispiel nenne: Manuela Kniest aus Augsburg: Einstellungsebene Kanalmixer > Monochrom > R: 200/G: 70/B: 70; Konstante -40, Ebenenmodus „Aufhellen“.

Anika Geidel aus Berlin: Bildluminanz durch Anklicken des Kompositkanals der Kanälepalette laden, in neuer Ebene weiß füllen. Michael Joest ist ähnlich vorgegangen, hat dafür aber nur den Grün-Kanal verwendet. Peter Aniker arbeitete mit weichem Schnee und dem Filter „Weiches Licht“.

Andre Möschter, Jörg und Daniela Eifert und andere setzen den Schwellenwert ein: Es reicht, der Ebene eine negativ multiplizierende Einstellungsebene „Schwellenwert“ zuzuweisen und mit dem Regler zu experimentieren (unten links).

Viele haben das Bild per bearbeitetem Duplikat oder per Einstellungsebene auf dem

einen oder anderen Wege stark aufgehellt und der Ebene einen aufhellenden Modus zugewiesen, so etwa über die Tonwertkorrektur Herhard Rötter aus Veitsbronn.

Martin Rodan hat die Anpassen-Funktion „Farbe ersetzen“ angewendet: „Nach dem Öffnen des Dialogs wurde mit der Pipette der Farbtön aufgenommen, welcher anschließend durch ein schneeeiges Weiß ersetzt werden sollte. Mittels des Toleranzreglers erfolgte noch eine Feinabstimmung der ausgewählten Farbflächen, so dass wieder ein paar Konturen in der plakativen Auswahl sichtbar wurden. Letztlich hat es wirklich keine Minute gedauert, das Bild mit Schnee zu überziehen.“

Ähnlich ist Adrienne Onken vorgegangen: „Ich habe mit „Farbe ersetzen gearbeitet“, etwas mit Pipette und Toleranz gespielt und die Helligkeit auf 100 justiert – ging wirklich sehr, sehr schnell.“ Unter den am besten gelungenen und fix umzusetzenden Methoden haben wir den Gewinn ausgelost, der an Adrienne geht: Die Bewegungsverwischungs-Software „Virtual Rig Studio Lite“. (doc)

Andre Möschter hat mit einer aufhellenden „Schwellenwert“-Ebene gearbeitet (links), Hans-Werner Delhey mit einer weißen Ebene und „Farbbereich“ (rechts).



PHOTOSHOP-RÄTSEL

Wissen Sie, wie man in Photoshop Tropfen ungleichmäßig verteilt?

Die Gewinnprämie für dieses Rätsel hat Corel zur Verfügung gestellt: Das Malprogramm Painter 11 im Wert von 415 Euro. Wie Sie unten ausführlicher lesen können: Vielleicht versenden wir sogar zwei davon. Painter hilft Ihnen nicht nur beim Malen, sondern es verfügt auch über zwei vielseitige, spezialisierte Werkzeuge zur Erzeugung von Marmorpapier. Eins davon unterstützt tropfenförmiges Marmorieren - löst also genau das Problem, um das es bei diesem Rätsel geht.



Tropfen und Marmorpapier

Meist fragen wir bei unserem **Photoshop-Rätsel** nach Problemlösungen, die wir selbst zuvor ausgetüftelt haben. Dass Sie dabei häufig völlig andere Wege beschreiten, als wir erwartet hatten, macht die Sache um so spannender - digitaler Frost und Schnee auf der gegenüberliegenden Seite sind ein gutes Beispiel dafür.

Noch spannender wird die Angelegenheit aber dann, wenn wir bei einem Problem selbst nicht zu einer überzeugenden Lösung gekommen sind und nun Sie auffordern, sich der Sache einmal anzunehmen. So war es zum Beispiel in Heft 36, als ein Leser nach einem Verfahren suchte, um das geprägte Rautenmuster eines gescannten Fotos zu eliminieren.

Damals kamen - etwas regelwidrig - die besten Einsendungen von zwei Anwenderinnen, die dafür nicht Photoshop benutzten, sondern eine andere Software. Dieser Weg ist diesmal ausdrücklich nicht zugelassen. Denn wie man die unregelmäßig verteilten Tropfen - regelmäßige Kreise/ Ovale

würden es auch schon tun - außerhalb von Photoshop generiert, wissen wir: Bei dem Beispiel unten links haben wir dafür etwa das Alien-Skin-Plug-in „Water Drops“ ein wenig zweckentfremdet (indem die typischen Glanz- und Schattierungseffekte deaktiviert wurden); das rechte Beispiel zeigt das „Tropfenförmige Marmorieren“ aus Painter (siehe Seite 72).

Aber wie kriegt man eine solche Verteilung von Flecken - die sich nicht überschneiden sollten - allein mit Photoshop und seinen Filtern hin? Wir haben zwar ein paar Methoden herausgefunden, aber zufriedengestellt hat uns keine. Und weil wir nicht wissen, ob das in unserem Programm letztlich überhaupt möglich ist, gestalten wir die Frage diesmal vorsichtshalber zweistufig:

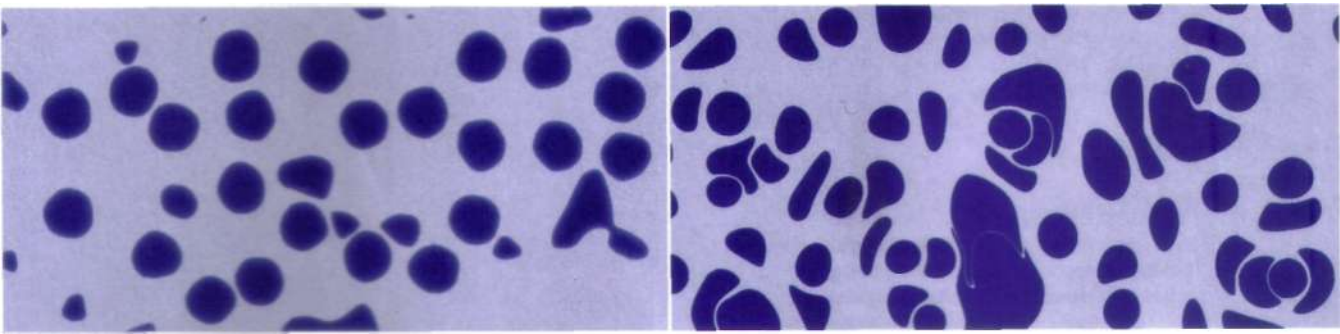
Kommt mindestens eine Einsendung mit Bild und Beschreibung der Vorgehensweise zur praxisgerechten Tropfen-/Fleckenerzeugung, gibt's dafür die Gewinnprämie; bei mehreren kommt es wie immer auf Effizienz und Qualität an, bei gleichwertigen Ergebnissen wird ausgelost. Kommt dafür keine

Lösung, berücksichtigen wir auch Einsendungen, die „nur“ mit Photoshop-Unterstützung gestaltetes Marmorpapier vorstellen. (Mehr auf Seite 56; bitte die zugrundeliegende Streifendatei und eine Beschreibung des Vorgehens mitschicken). Hier gewinnt einfach das schönste Marmorpapier.

Die Lösungen senden Sie uns bitte als JPEG-Dateien, Stufe 10 mit einer Seitenlänge von 900 x 900 Pixel bis spätestens zum **13. März 2011** an redaktion@docma.info mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“. Und wie gesagt, ergänzend zum Bild schicken Sie bitte eine Beschreibung mit, wie Sie Schritt für Schritt vorgegangen sind.

Sollten sowohl überzeugende Methoden zur Tropfenverteilung eingehen als auch ästhetisch eindrucksvolle, digitale Marmorpapiere, werden wir sogar zwei Gewinnprämien versenden. Passenderweise ist das diesmal Painter 11 von Corel, mit dessen Unterstützung die Schlieren-Varianten auf Seite 72 entstanden sind. Das Softwarepaket hat einen Wert von 415 Euro; neben Marmorieren hilft es vor allem beim Malen. (doc) •

Tropfen lassen sich aus Photoshop mit dem Eye-Candy-Plug-in „Water Drops“ verteilen (links); die rechte Fassung entstand per „Marmorieren“ mit Corel Painter 11.





Den 1. Platz belegt Udo Lehmann mit einem Composing von Frankfurt, aufgenommen vom Maintower aus. Er hat die bereits vorhandene natürliche Lichtsituation (Sonnenuntergang) durch zwei gerenderte Hubschrauber (C4D) ergänzt. Das ursprüngliche Frankfurtbild hat er zu einem Panoramaformat erweitert, um den cineastischen Gesamteindruck zu erhalten. Der schwarze Rahmen soll diesen Effekt noch verstärken. Udo Lehmann gewinnt Adobe Photoshop CS5 im Wert von 1 000 Euro.

Begehrte Lichteffekte



„Subhash“ ist selbständiger Webprogrammierer, Grafiker und Digitalbildner (<http://portfolio.subhash.at>). Mit „Abend“ belegt er den 2. Platz. Die Raw-Aufnahme hat er mehrmals partiell scharfgezeichnet und im Lab-Farbraum nachbearbeitet.



Konstantin Aal studiert Wirtschaftsinformatik und fotografiert erst seit sieben Monaten. Das Bild „Saxophon“, das den 3. Platz belegt, entstand bei einem Gospelkonzert. Es wurde nicht nachbearbeitet.

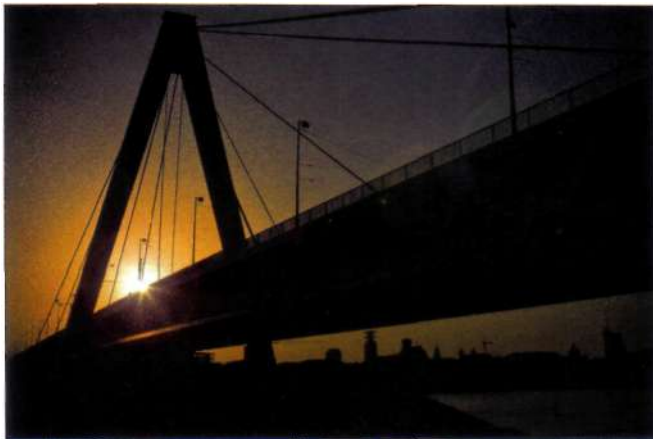


Ebenfalls einen 3. Platz belegt der Fotograf und Grafiker Robert Tober (www.toro.cc) mit „Sebastian“. Das Bild zeigt den 13-jährigen Sohn eines Freundes. Porträt und Hintergrund wurden getrennt aufgenommen und anschließend in Photoshop montiert. Die Lichtreflexe waren auf beiden Aufnahmen schon vorhanden.

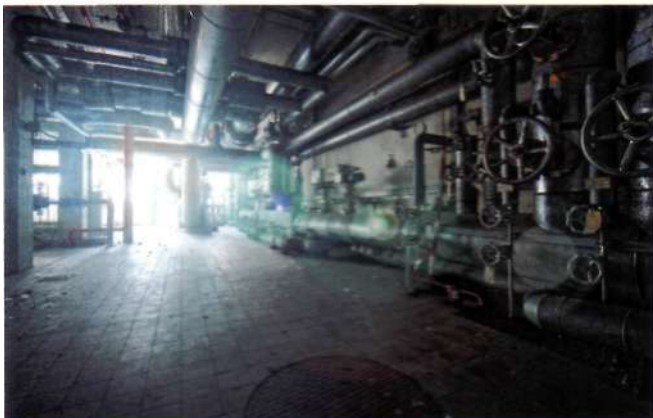
Zahlreiche DOCMA-Leserinnen und Leser waren begeistert vom Thema des letzten Wettbewerbs und reichten Fotos mit den begehrten Lichtflecken ein. Wir stellen Ihnen die acht besten Bilder vor.



Das Bild des Wiener Fotografen Martin Siebenbrunner (www.martinsiebenbrunner.com/) ist eins aus der Fotostrecke „Into the Light“, die durch eine neue Beleuchtungstechnik besteht: Siebenbrunner verwendete Bare Bulb-Blitze und nutzte die Licht-Spiegelungen aktiv als Bild-Bestandteil.



Sein Bild „Severinsbrücke im Abendlicht“ hat Daniel Schmitz nachträglich mit Blendenflecken versehen. Der 32-jährige Hobbyfotograf und -bildbearbeiter hat 2005 mit der Fotografie begonnen.



Mit dem HDR-Bild "Gang mit Rohren" konnte sich der Sieger Udo Lehmann noch ein zweites Mal platzieren.

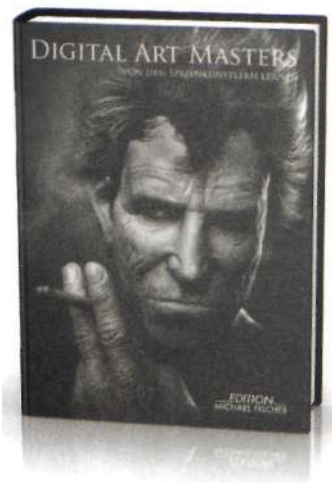


Die Lichtreflexe auf dem Bild „Sommerabend“ von Martin Fischer sind zum Teil „echt“, zum Teil digital. Der 32-jährige Hobbyfotograf ist seit 14 Jahren nie ohne Kamera unterwegs. (www.flickr.com/photos/nitramred/) (gh) •



DIGITAL ART MASTERS

50 Künstler der zwei- und dreidimensionalen Digitalkunst stellen in diesem umfangreichen Band ihre Werke vor und geben am Beispiel eines Projektes Einblick in ihre Arbeitsweise. Wir haben einige ihrer Arbeiten ausgewählt, um Sie Ihnen hier zu präsentieren.



2D versus 3D

2D oder 3D? Für welche Technik Sie sich letztendlich entscheiden, hängt von Ihrer eigenen Vision ab. Dass weder das Genre, das Sie anstreben, noch die Technik oder das gewählte Programm die Qualität eines Werkes bestimmen, bestätigen die in diesem Buch gezeigten Arbeiten. Egal ob Science Fiction, Fantasy, Szene, Charaktere oder Cartoons - grundsätzlich können Sie Ihre Idee mit jedem

Programm umsetzen. Bemerkenswert ist, dass fast immer auch Photoshop zum Einsatz kommt; entweder - wie bei den malerischen Umsetzungen - als Mal- und Montageprogramm, oder aber - wie bei vielen 3D-Techniken - zur Nachbearbeitung der Endfassung. Als Inspirationsquelle und Lehrbuch ist dieser Sammelband 2- und 3D-Anwendern uneingeschränkt zu empfehlen. •



1. Roberto F. Castro
„The Back-Alley“

verwendete Software:
Photoshop CS3

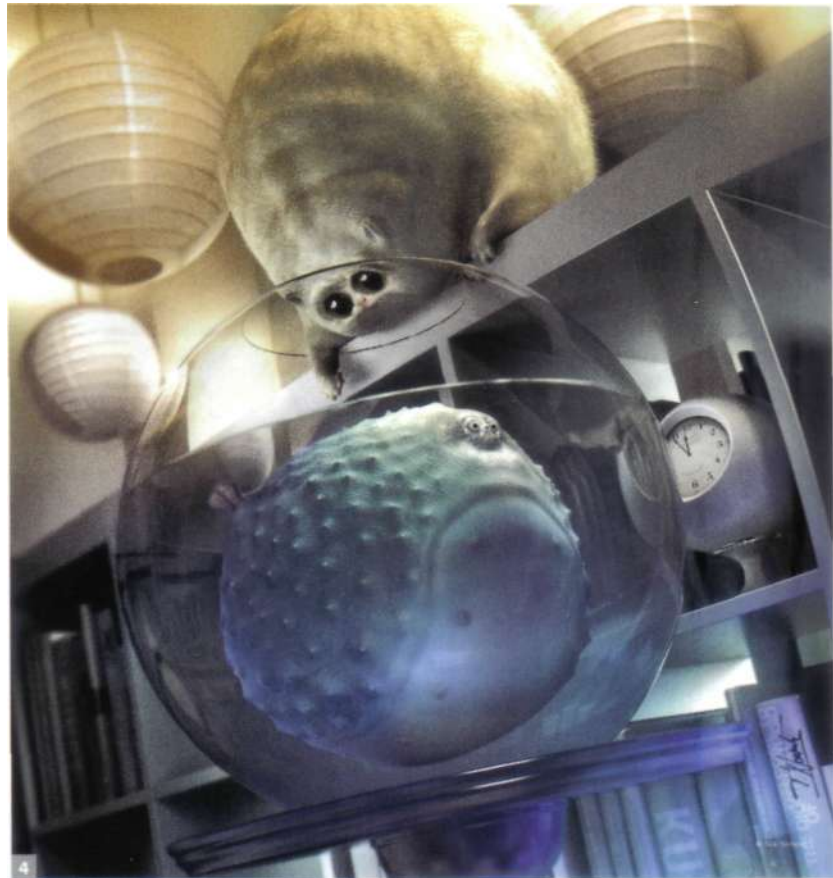
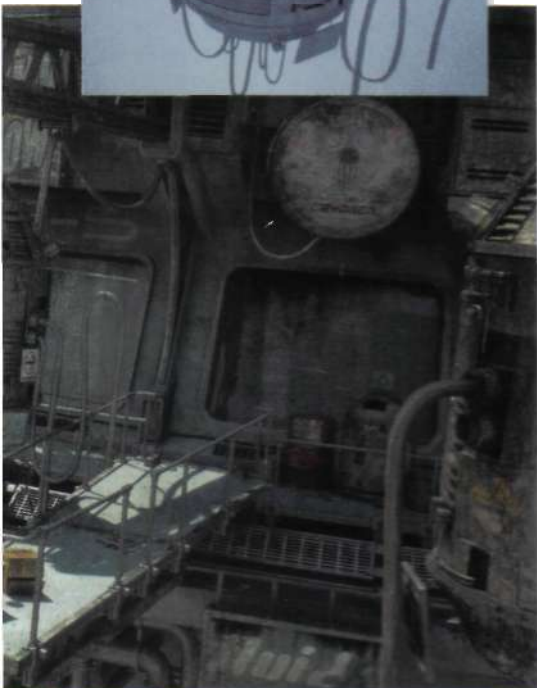
2. Rudolf Herczog
„FluidX“

verwendete Software:
Cinema 4D R10.5,
Maxwell Render,
Bryce 5.5,
Photoshop





3. James Paick
„Station C43“
 verwendete Software:
 Photoshop CS2



4. Till Nowak
"Can't smile without you"
 verwendete Software:
 3D Studio Max,
 V-Ray
 Photoshop





Titus Lunters „Ice City“

Am Anfang der Werke von Titus Lunter steht eine Geschichte. Die Geschichte, die Ice City inspirierte, spielt in einer postapokalyptischen Welt, in der eine neue Eiszeit angebrochen ist. Inmitten der eisigen Stürme, die über die Welt hinwegfegen, muss eine Gruppe von Menschen ihren Standort wechseln und eine riesige Stadt durchqueren. Das Bild sollte also die Auswirkung der Eiszeit auf eine Metropole zeigen. Wichtig war ihm vor allem die Wiedergabe der richtigen Atmosphäre, ohne dafür zu viele eigens gebaute Details verwenden zu müssen. Da er unter Zeitdruck arbeitete, versucht er eine größtmögliche Wirkung mit einfachen und zeitsparenden Mitteln zu erzielen. Er begann mit einem Matte Painting, zu dem er als Hintergrund ein Foto des Fotografen Egor Erchov (aka Kaldoon) nutzte, das er auf der Fotoplattform flickr entdeckt hatte [1].



Foto: Egor Erchov



Als Hauptmerkmale wollte Lunter die Kälte und die Farbveränderung hervorheben. Dazu teilte er das Bild in mehrere Tiefenschichten auf [2]: Tiefenschicht der Hauptdetails, Tiefenschicht der Farbveränderungen (mit Schwerpunkt auf der atmosphärischen Perspektive) und Licht im Hintergrund.

Danach fügte er alle Details grob ein und legte fest, welche Gebäude zusätzliche Aufmerksamkeit erforderten [3]. •



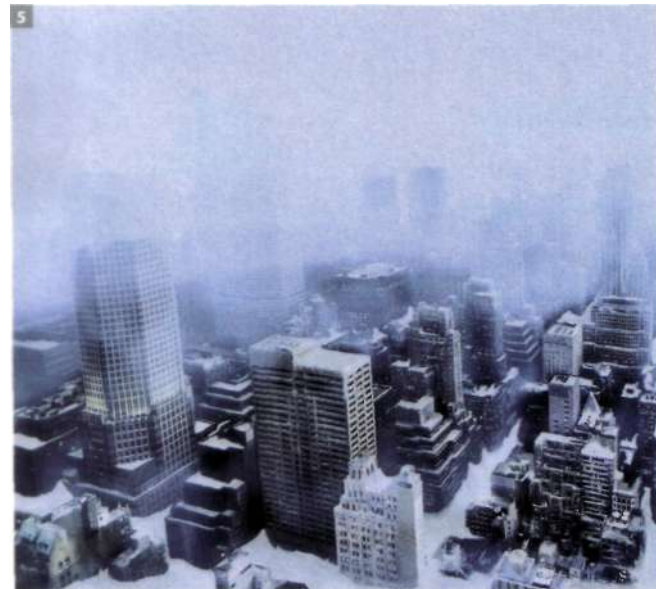
Titus Lunter
"Ice City"

verwendete Software:
Photoshop CS3





Die Gebäudegruppe rechts im Bild, mit dem großen schwarzen Bau als Zentrum, bildete das Gegengewicht zur Lichtquelle darüber. Damit die Bildmitte im Blick des Betrachters bleibt, wurde diese mit mehr Details ausgestattet. Parallel zieht auf der linken Seite ein Blickfang in Form von Gebäudelichtern das Auge des Betrachters an [4].



Für die Herstellung der farblichen Ausgewogenheit im Bild griff Lunter zu einigen recht simplen Beleuchtungstechniken, um das in der Arbeit verwendete Licht in Zwischenstadien des Bildes zu mischen, bis alles zusammenpasste [5].

Mitunter setzte er Schneegestöber ein, um die Bildstimmung zu vertiefen [6].



Damit er "Strukturierungsfiler > Mit Struktur versehen" nutzen konnte [7], legte er eine Ebene vom Typ „Schwarzweiß“ an und wendete darauf den Wolkenfilter an. Das bewirkte die von ihm angestrebte Streuwirkung. „Weiches Licht“ als Verrechnungsmodus verdeckte die groben Details, so dass nur noch schneeähnliche Muster blieben. Die „Schwarzweiß“-Ebene wurde anschließend mit „Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe“ weichgezeichnet. Zum Schluss wendete er „Strukturierungsfiler > Körnung“ auf das gesamte Bild an, um die Unregelmäßigkeit der Oberfläche zu imitieren.



"The Village" von Andree Wallin

„The Village“ schuf Andree Wallin als Konzeptbild für einen Freund und Kollegen. Dieser tüftelte an einem Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg, hatte aber noch keine Umgebung, in die er ihn platzieren konnte. Wallin bot an, ihm ein solches Bild zu kreieren. Ziel war, eine vom Krieg heimgesuchte Umgebung schaffen, die nicht

so trist, grau und dunkel wirkt wie die meisten Kriegsbilder, sondern Farbe zeigt und Ruhe ausstrahlt. Da es sich um ein Konzeptbild handelte, arbeitete Wallin mit recht wenig Zeitaufwand und verzichtete auf aufwendige Details.



Foto: Paul Stevenson

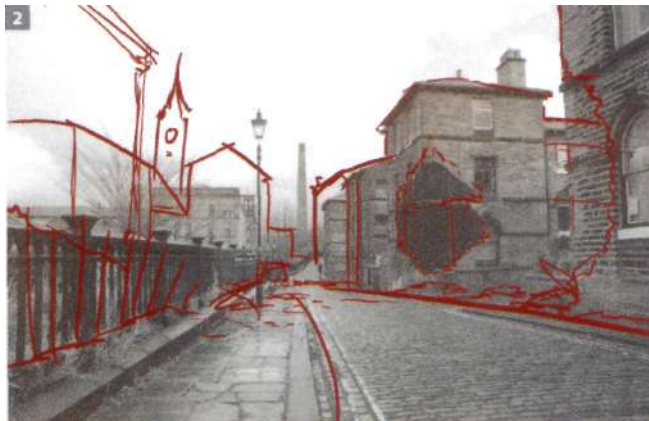
Ebenso wie Lunter begann auch Wallin mit einem Matte-Painting, zu dem er ein Foto von Paul Stevenson als Hintergrund nahm [1]. •

Andree Wallin
„The Village“

verwendete Software:
Photoshop CS3



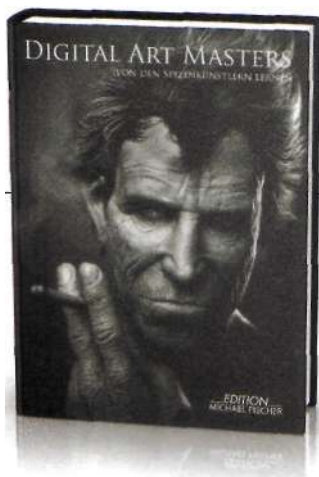
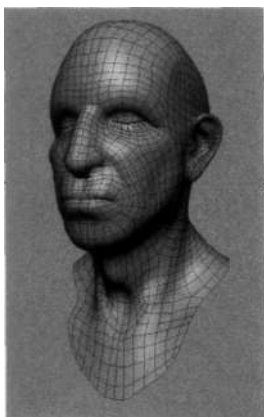
Darin zeichnete er erste Änderungen an der Komposition ein [2].



Da der Grundton des Originals Sepia war, richtete er ein paar Ebenen mit vorwiegend Blau- und Orangetönen ein und experimentierte mit den Verrechnungsmodi, bis er sich seiner Vorstellung annäherte. Den Schnee malte er hinzu [3]. „Der große Vorteil bei einer Winterszene wie dieser“, meint Wallin, „liegt darin, dass man sich nicht um so viele verschiedene Tonwerte kümmern muss. Sobald Sie den richtigen Ton für den Schnee haben, können Sie damit die Szene nahezu ganz gestalten. Ich wählte zwei recht ähnliche Töne zum Arbeiten.“



Die Montagearbeit startete Wallin, indem er Teile des Fotos kopierte, sie einsetzte und mit dem „Verzerren“-Werkzeug transformierte - so zum Beispiel die Straße, die bogenförmig verlaufen sollte [4]. Danach arbeitete er den Schnee und den kleinen Platz in der Mitte weiter aus. Als Malwerkzeug nutzte er einfache Photoshop-Rundpinsel. Da er auf der Vorlage malte, musste er sich nicht lange mit der Komposition aufhalten und konnte sich gleich auf die Beleuchtung konzentrieren. Mit einer auf „Negativ Multiplizieren“ gesetzten Verlaufsebene erzeugte er das von oben auf die Gebäude fallende Licht, das für eine frühabendliche Atmosphäre sorgt. Die Lichtsituation akzentuierte er vor allem mit ergänzten Schatten. In das fertige Bild montierte er aus eigenen Aufnahmen „richtigen“ Schnee ein und fügte den Himmel hinzu, um das Gemälde authentischer wirken zu lassen. (gh) •



Die hier vorgestellten Werke sowie die Workshops sind Auszüge aus dem Buch „Digital Art Masters - Von den Spitzenkünstlern lernen“, Edition Fischer 2010, Großformat, 288 Seiten. 39,90 Euro.

Das Keith-Richards-Porträt auf dem Cover wurde von Jelmer Boskma mit Softimage XSI und ZBrush realisiert.

Der Luxus, DOCMA komplett zu lesen

Kurz und Ende: Wir finden, dass Ihr Magazin ver-
deutlich, dass Bildbearbeitung eine ernsthafte
und schwierige Sache ist. Sie leisten hier gute Auf-
klärungsarbeit und helfen, die schwarzen Schafe
aus der Branche, von denen es wirklich zu viele
gibt, auszusortieren. Weiter so! Wir werden zu-
künftig auch immer alles lesen-so wie der Künst-
ler Beifall braucht, braucht der Verleger Leser.
Besten Gruß, Jens S. Achtert

Wahrheit verträgt eben nicht jeder

Wahrheit verträgt eben nicht jeder ... Ich danke Dir für Deine Bildkritik, denn ich lerne "sehen" dabei. Du kritisierst ja nicht nur, sondern erklärst die Fehler. Und das ist sehr hilfreich für meine Arbeit. Ein großes Jahresend-Dankeschön an Dich und Dein Team für Eure Arbeit und Euren stets interessanten Knowhow-Transfer! Ohne Euch und Eure Bücher würde mir sehr viel fehlen. Denn ich liebe Photoshop, weiß aber viel zu wenig, obwohl ich seit über 15 Jahren damit arbeite. Doch dank Eurer

„Egoistisches“ Geschenk-Abo

Ich habe jetzt gelesen, dass Ihr finanzielle Probleme habt. Allein aus egoistischen Gründen - denn ich will nicht auf die Freude verzichten, Euer Magazin zu lesen - möchte ich Euch helfen und ein Geschenkabo für ein Jahr bestellen. Den Empfänger könnt Ihr selber bestimmen, solange es eine soziale Einrichtung ist, welche Jugendliche fördert. Mit freundlichem Gruß, N.N.

Liebe Frau Mahlberg [die Empfängerin der Spende],
gerne überlassen wir das gespendete Abo Ihrer Tü-
bingen Ganztages-Realwerkschule. Ich habe mir
Ihre Homepage angeschaut und finde einfach toll, was
Sie da machen. Ich werde den Spender des Abos
informieren; er wird sich freuen, dass sein Geschenk
einem so schönen Projekt zugute kommt. Viele Grü-
ße aus der DOCMA-Redaktion. Gabriele Hoffmann

Immer wieder Neues und Interessantes

Liebe DOCMA-Redaktion,
ich muss hier jetzt auch mal mein Lob an Euch aussprechen. Ihr habt in jedem Heft super Beiträge, und mich wundert es immer wieder, wie jedes Mal was Neues und Interessantes darin auftauchen kann ... Toll! Weiter so! Viele Grüße, Christian „Zeha“

Hütet Eure DOCMA-Sammlungen!

Hallo, liebes DOCMA-Team,
es freut mich zu lesen, dass sich der Leserinnen-
anteil verdoppelt hat, gehöre ich doch dazu. Da
Frauen, erst recht, wenn sie Mütter sind, in unse-
rer Gesellschaft auf die Vernunftschiene geschoben
werden (ich empfinde es gelegentlich als Ab-
stellgleis), freue ich mich umso mehr darüber, hier
eine peer-group zu haben :-)

Wie lange ich die DOCMA-Hefte schon sammle, weiß ich nicht, ich kann nur jedem empfehlen, sie zu hüten. Ich bin selbstständige Grafikerin (Print) mit ausgeprägtem Spieltrieb seit Photoshop-Version 5.0, und freue mich über jedes neue Update, übrigens auch von Illustrator und InDesign. Wenn ich also, was nicht selten vorkommt, mal wieder ein daumennagelgroßes Foto aus einer Knipserkamera (oder eins von einer Kunden-Website) auf den Bildschirm bekomme, ich erstmal ausgeschnauft habe und mit der Trickkiste aus meinem Photoshop-Hirn nicht weiterkomme, fange ich an, in den Ausgaben der DOCMA-Hefte zu graben - und da finde ich oft die Lösung, die ich brauche.

Anabolika-geschwächte Muskelmänner

Liebes Team,
uns die Tipps & Tricks zur 'Porträtretusche' anhand
der nun absolut auf tiefer liegenden Gesichtspunk-
te der menschlichen Physiognomie fokussierten
Arbeiten des Sergey Romanov nahebringen zu
können, hat mich, die absolut nicht zimperlich ist,
mehr als verwundert. Vielleicht spielt hier die Krise
des Blattes eine Rolle, vielleicht auch der Gedanke
an 'Sex Seils' oder 'Kitsch as Kitsch can', wer weiß,
und das hat in der Naivität der Sujets und Umsetzung
der Bildlein auch wieder was Rührendes.

7 Richtig eklig wird es bei dem Photo der drei halbnackten, folkloristisch angezogenen Muskelmänner, die offensichtlich zur Vergewaltigung der auf dem Boden mit gespreizten Schenkeln liegenden, leicht geschürzten Frau bereit sind. Wobei die Überproportionierung ihrer Oberarmmuskeln Indizes eines Anabolikamissbrauchs zu sein scheinen und somit Hoffnung geben, dass Impotenz in dessen Folge das Schlimmste hier vereitelt. Vielleicht ist ihnen deshalb der kecke, zu kariertem Hemde Fliege mit, Persian Pickles' tragende Brillenträger zur Seite gestellt, um, ach, wie sinnig, die Szene ein wenig zu ironisieren.

Na ja, ich finde den ganzen Beitrag abstoßend, lerne also diesmal nichts über ‚Kalte Schatten - warme Lichter‘, und werde sicher niemals, zu seinen Kunden zählen oder ein wirklicher Fan des „kleinen Jungen mit dem Blick auf große, schöne Frauen“. Alles Gute, Yvonne Steiger

Liebe Yvonne, Sie haben recht - wenn man das
Ihnen angesprochene Foto so interpretiert, wie
getan haben - und was bei genauerer Betrachtung
in der Tat so abwegig nicht ist - ist es eklig. Pure
Keine Legitimationsversuche. Ich hatte dabei
eine Tausend-und-eine-Nacht-Assoziation ge
aber so harmlos ist es wahrscheinlich wirklich

Die Vermutung, der Beitrag habe mit „Sexualisierungen“ zu tun, ist allerdings falsch. Dann hätte ich mir was „Eindeutigeres“ aufs Cover genommen. Ich möchte vermeiden das nicht, setzen aber auch nicht da wo es nicht geht.
Ich hatte bei diesem Heft eigentlich mit Kritik gerechnet wegen des Beitrags von Nico Ferrando gerechnet (mit den gemischten Mann-Frau-Akten) - dazu kam aber gar nichts Kritisches. Was mich nun wieder freut. Viele Grüße, Doc Baumann •

PIXA FOTOSHOP



Pavel Kaplun
Photoshop CSS - Für die tägliche Praxis
 Pavel Kaplun zeigt in diesem Buch Herangehensweisen und Techniken für die kreative Bildbearbeitung mit Photoshop. Sie erhalten dabei Tipps und Tricks für den optimalen Workflow der Bildbearbeitung von der Idee bis 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



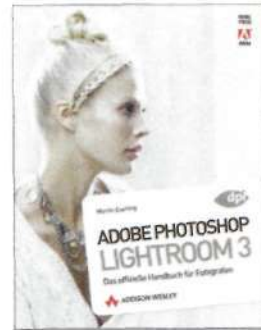
Georg Barr
Der Blick über die Schulter
 Anspruchsvolle Fotografie und Bildbearbeitung - Von erstklassigen Beispielen lernen. Georg Barr lässt Sie in diesem Buch an seiner Arbeit teilhaben - bei der Aufnahme genauso wie später bei der Bearbeitung der Bilder am Computer. An zahlreichen Bildbeispielen demonstriert der Autor, wie er aus dem "Rohmaterial" anspruchsvolle Fotos macht und ihnen das gewisse Etwas entlockt. 298 Seiten, Hardcover
 Nr.: 9130-141 Nur € 39,90



Christian Haasz
Fotoschule
 Einfach besser fotografieren
 Dieses Buch erklärt alle Fachbegriffe anschaulich und beschreibt die Kamertechnik verständlich. Erfahren Sie alles vom richtigen Kameratyp bis zur Effektfotografie. Auch Ihre Kreativität wird geschult. Christian Haasz, 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



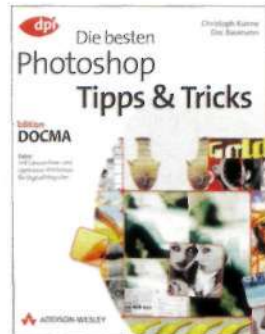
Karsten Rose / Birgit Nitzsche
Digitales Face & Bodystyling
 Porträtreusche mit Photoshop - neu zu CSS. Das Standardwerk für Fotograf, Werbende und Fotoenthusiast! Sie erfahren Schritt für Schritt wie Sie Haut- und Figurprobleme elegant korrigieren, die Kleidung überarbeiten oder die Frisur verändern und optimieren können. Neben subtilen Korrekturen werden dabei auch kreative Verfremdungen gezeigt. Workshops auf beiliegender CD. 480 Seiten, Softcover + DVD
 Nr.: 9130-145 Nur € 39,80



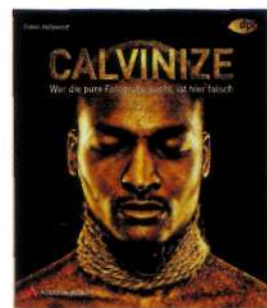
Martin Evening
Adobe Photoshop Lightroom 3
 Das offizielle Handbuch für Fotografen. Evening arbeitet sich im wahrsten Sinne des Wortes "durch" Lightroom 3 hindurch - und nimmt Sie mit auf seine Reise. Sein Buch kann man getrost als die Lightroom-Bibel bezeichnen, auf über 600 Seiten lässt er kein Feature des Programms unerwähnt. Ein Muss für alle, die sich ernsthaft mit Digitalfotografie auseinandersetzen. 672 Seiten, Hardcover
 Nr.: 9130-146 Nur € 49,80



Cora Banek, Georg Banek
Das Fotoshooting-Buch - Menschen & Porträt
 Pures Praxiswissen für Porträtfotografen. Die erfolgreichen Fotografen Cora und Georg Banek zeigen Ihnen in 28 Shooting-Berichten, wie ihre Bilder entstehen - schauen Sie ihnen von der Idee bis zu den fertigen Bildern einfach über die Schulter. Exzellente Porträts und People-Fotos sind keine Zufallsprodukte: Finden Sie heraus, was Sie alles bedenken müssen. 349 Seiten, Hardcover + DVD.
 Nr.: 9130-126 Nur € 39,90



Doc Baumann, Christoph Künne
Die besten Photoshop Tipps & Tricks
 Der richtige Tipp zum passenden Zeitpunkt kann viele Stunden Zeit sparen. Mit diesem Buch ist den Autoren ein Mix aus allgemeinen Tipps im Umgang mit Adobe Photoshop und unzähligen gelösten Praxisproblemen gelungen. DOCMA-Kenner, die manchen Tipp und Trick schon kennen, werden sich über den Gesamtüberblick freuen. DOCMA-Neulinge werden überrascht sein. Versionsunabhängig ab CS. 372 Seiten, Paperback.
 Nr.: 9130-075 Statt 39,95 € Nur € 12,90



Calvin Calvinize
Calvinize Hollywood
 Calvin Hollywood ist ein Fotokünstler, der Fotografie und Bildbearbeitung auf eine ganz eigene, phantasievolle Weise kombiniert. Hyperschärfe, hohe Kontraste und eine male- risch 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, Planung, Zeitmanagement und mehr. 144 Seiten, Hardcover
 Nr.: 9130-140 € 24,80



Ralf Mack, Dana Maiterth
Easyposing Modeltraining
 Video-Training für Modelle und Fotografen. Die besten Posen im Stehen, Liegen und Sitzen, professionell vorgeführt und mit vielen nützlichen Tipps unterlegt. So können Sie sich ideal auf ein Shooting vorbereiten. Egal, ob Sie als Fotograf oder als Model. Erzielen Sie professionelle Fotos und sparen kostbare Zeit. Diese DVD wird von vielen Fotografen eingesetzt, die so ihre Modelle motivieren oder sich selbst durch die Posen inspirieren lassen. DVD: Laufzeit: 70min.
 Nr.: 9180-034 Nur € 25,80



Klaus Kindermann, Guido Sonnenberg
Photoshop - Das Workshop-Buch
 Wenig Theorie und viel Praxis - das ist das Credo dieses Buchs. Anhand der Version CS4 stellen die Autoren die entscheidenden Werkzeuge und Grundlagen von Photoshop vor. In mehr als 60 Praxis-Workshops zeigen sie, was mit Photoshop alles möglich ist - unter Windows oder auf dem Mac! Auf der DVD finden Sie 30 dieser Workshops inklusive Beispielformen als Lernvideos zum Anschauen und Mitmachen. 413 Seiten, Paperback + DVD.
 Nr.: 9130-143 Nur € 20,00

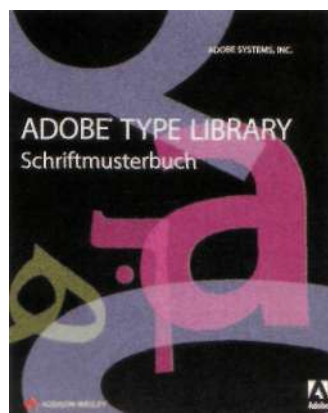
Top-Tipp des Monats

ADOBE Type Library Schriftmusterbuch

Dieses Schriftmusterbuch ist ein unentbehrliches Handbuch für alle, die mit Typographie zu tun haben. Es listet mehr als 2.400 hochqualifizierte Schriften alphabetisch geordnet auf. Es zeigt die Unterscheidungsmerkmale unterschiedlicher Schrifttypen. Erklärt neue Schrifttechnologien wie OpenType von Grund auf. Bietet Inspirationen und Hilfen zur Schriftauswahl. Rundum unverzichtbar.

328 Seiten, Paperback.
 Nr.: 9130-123

Statt € 49,95
 Nur € 12,80



Nur solange der Vorrat reicht!



Kamera-Handschlaufe professionell

Diese Handschlaufe entlastet Ihre Hand beim längeren Halten und Tragen der Kamera. Super komfortabel und für alle Handgrößen verstellbar. Ideal für alle Spiegelreflex, Bridge-Kameras und Mittelformat.
 Nr.: 9190-007

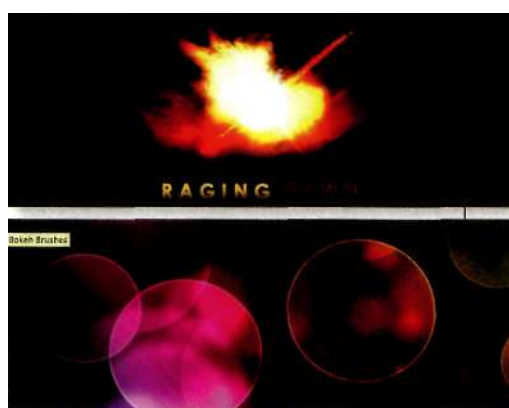
Nur € 14,00

Free LOADS

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



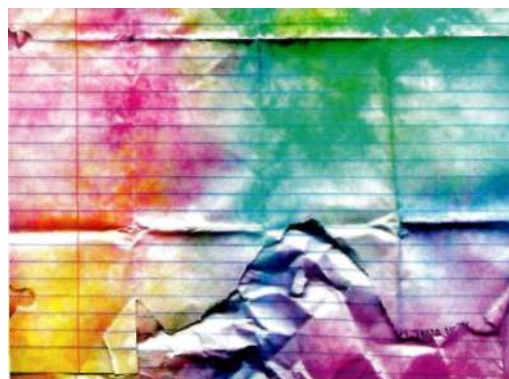
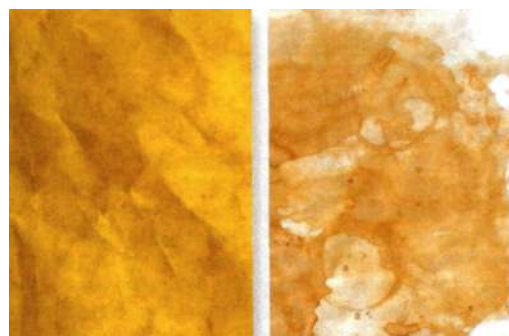
Photoshop-Aktionen
für Facebook-Bilder
www.docma.info/8848.html



33 Sets mit Lichteffect-Pinselspitzen
www.docma.info/8844.html



Mehr als 20 Sets mit Texturen
www.docma.info/8863.html



Mehr als 40 Papiertexturen
www.docma.info/8846.html

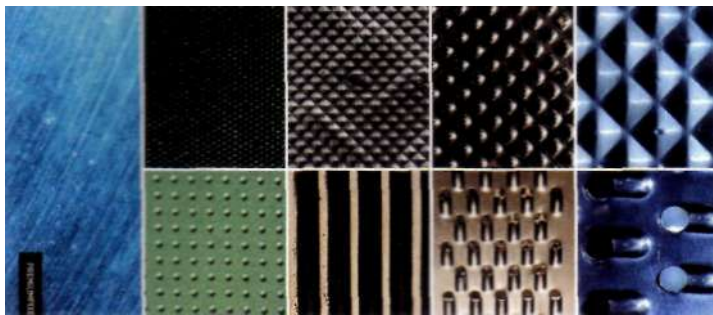


100 iPhone-Wallpaper
www.docma.info/8860.html





50 Photoshop-Aktionen für Porträts
www.docma.info/8847.html



9 Metalltexturen
www.docma.info/8850.html



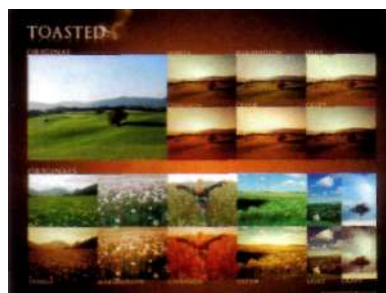
15 Icon-Sets
www.docma.info/8862.html



Mehr als 80 Photoshop-Aktionen für Farbbänderungen
www.docma.info/8861.html



31 Lightroom-Presets
www.docma.info/8857.html



8 Metallgitter-Muster
www.docma.info/8852.html

Passend zum Thema des DOCMA-Awards „Gesichtszüge verstärken“ bieten wir Ihnen das Videotraining „Digitales Face- und Bodystyling“ von video2brain kostenlos an. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Weblink, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:
Das Retuschieren für Porträt- oder Modeaufnahmen ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Anwendungsgebiete von Photoshop geworden. Birgit Nitzsche und Karsten Rose zeigen in ausgefeilten Workshops, wie Sie Haut- und Figurprobleme elegant korrigieren, Kleidung bearbeiten oder Hauttöne anpassen. Ein Video-Training, das jeder Fotograf und Fotoenthusiast haben muss!



Videotraining exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/8809.html





DIE TRENDS 2011

Jede Branche hat ihre Moden. Regelmäßig wird eine neue Sau durchs Dorf getrieben, damit alle etwas zum Darüberreden haben und einen Grund, die Geldbörse zu zücken, um sich auf den vermeintlich neuesten Stand zu bringen.

Auch Bildermacher sind solchen Moden unterworfen. Wir sind dabei Konsumenten und Produzenten gleichermaßen, deshalb trennen wir die Moden in zwei Bereiche: die technischen und die ästhetischen.

Technik

Der nächste große Hype ist Handybildbearbeitung für den ambitionierten Fotografen. Schon länger sind die Kameras in den kleinen Begleitern von der Auflösung her so gut, dass man zumindest für alle dokumentarischen Bilder und selbst für Webreportagen oder Kleinkunst im Polaroid-Format nichts anders mehr braucht.

Was jetzt boomt, sind Apps zum Bildbearbeiten. Adobe hat Photoshop längst, aber etwas halbherzig, aufs Telefon portiert. Um genau zu sein, die Photoshop-Phone-App ist grenzenlos langweilig, wenn man sie mit spacigen Anwendungen wie Hipstamatic, Lo-Mob oder Plasticbullet vergleicht. Die verwandeln alltägliche Schnappschüsse auf Knopfdruck in Eye-Candy im Lomo-Stil. Als wäre das nicht allein schon sensationell, kann man die Resultate dieses Zeitvertreibs beim U-Bahnfahren nur einen Klick weiter seinen Freunden im Web zeigen.

Schon 2010 stand im Zeichen kleiner Systemkameras mit HD-Videofunktion. Da diese den Amateurmarkt revolutioniert haben, wird sich an dem Trend auch in 2011 nichts ändern. Marktdurchdringung braucht Zeit. Alle Hersteller haben jetzt die zweite Gerätegeneration am Markt und damit ausgereifte Produkte, für die man viel Zubehör kaufen kann und muss.

Alle Hersteller? Nein. Interessant ist, wer bei dem Trend nicht mitmacht: Die beiden Marktführer des DSLR-Segments, Canon und Nikon. Vielleicht haben sie einfach Angst, ihre eigenen Produkte zu kanniba-

Das erste Quartal des jungen Jahres ist ein prima Zeitpunkt, um sich Gedanken über die aktuellen technischen Entwicklungen zu machen. **Christoph Künne** trennt für Sie die Spreu vom Weizen.

lisieren. Oder sie basteln im Stillen an noch trendigeren Trends für 2012. Glaubt man den Marketingverantwortlichen führender Unterhaltungsunternehmen, stehen wir noch 2011 vor einer großen Wende in Richtung 3D. Die Argumentationskette ist so kurz wie einleuchtend: Weil der 3D-Film „Avatar“ ein so großer Kinoerfolg war, wollen jetzt alle Konsumenten 3D-Geräte haben, nur noch 3D-Medien konsumieren und auch gleich noch ihre eigene visuelle Medienproduktion auf 3D umstellen.



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

Obwohl mich der Film nicht so vom Hocker gehauen hat, finde ich das einleuchtend.

Besonders, weil wir uns jetzt schon alle 3D-Fernseher, 3D-Videokameras, 3D-Drucker und - zum Aufrüsten älterer Kameras - 3D-Objektive kaufen können. Da ist 3D-Medien - wie 3D-Fotos und 3D-Filme - selber machen ganz wichtig, denn vorproduzierte 3D-Inhalte gibt es kaum. Aber später, in ein, zwei oder drei Gerätegenerationen, werden alle Bilder viel tiefer und schöner sein. Besonders dann, wenn man zum Betrachten nicht mehr auf diese klobigen Spezialbrillen angewiesen ist.

Ästhetik

Die ästhetischen Trends stehen oft in direktem Zusammenhang mit neu verfügbaren Techniken. Früher ließ sich das gut an der Werbung ablesen. Gab es neue Plug-ins oder eine neue Photoshop-Version, konnte man den Einsatz ihrer neuen Funktionen drei Monate später auf vielen Werbeplakaten für andere Produkte bewundern. Die sahen dann komischerweise alle ein bisschen ähnlich aus, aber es war schon wieder ein Trend geboren.

Die oben beschriebenen Techniktrends ziehen zwangsläufig eine Reihe von Veränderungen nach sich. Allerdings dauert das oft länger, als man zunächst meint.

So dürfte es langsam an der Zeit sein, dass man neue Erzählformen, die schon mit der Verfügbarkeit videotauglicher DSLR-Kameras (ein Trend von 2009) möglich wurden, auch als Konsument zu Gesicht bekommt. Ich hatte das eigentlich schon für 2010 erwartet, aber vielleicht braucht man ja so lange für den Schnitt oder um sich als Fotograf in die Bewegtbild-Erzählsprache einzuarbeiten.

Ein solch unerwarteter Sprung ins kalte Wasser könnte auch den prognostizierten Erfolg von 3D-Fotos und -Videos bremsen. Zudem muss man auch noch etwas finden, was sich mit den Techniken besser erzählen lässt als ohne. Avatar gehörte übrigens nicht unbedingt dazu. Ich kannte die Geschichte schon lange - wenn auch etwas abgewandelt mit Cowboys und Indianern.

In jedem Fall werden nachbearbeitete Handyfotos ästhetisch ihre Duftmarken setzen. Sicherlich nicht, weil sie große Kunst sind. Eher, weil sie sich in so großen Mengen während der vielen kleinen Leerlaufmomente des Alltags erzeugen und ins Netz stellen lassen. **Munter bleiben!**