



Photoshop für Kreative

DOCMA

3|11

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

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

Deutschland
9,90 €

PORTRÄTRETUSCHEN

Porträtfotos schnell und einfach optimieren (S. 104)

Perfekte Hautretuschen durch Frequenztrennung (S. 45)

CS5-MISCHPINSEL

Wie Sie das komplexe Tool in den Griff bekommen (S. 38)

DIE ZEICHENFILTER

Mit den richtigen Einstellungen Fotos ganz einfach in Zeichnungen umwandeln (S. 51)

MASKE VERBESSERN

Der schnelle Weg zu perfekten Freistellerkanten (S. 66)

GROSSER TEST

Was bringt Vergrößerungs-Software in der Praxis? (S. 82)

**25 000 EURO
GEWINNPRÄMIEN
BEIM DOCMA AWARD**

Photoshop für Eilige

13 SEITEN TIPPS & TRICKS

Typografische Effekte (S. 70)

Projekt: Schrilke Porträts (S. 98)

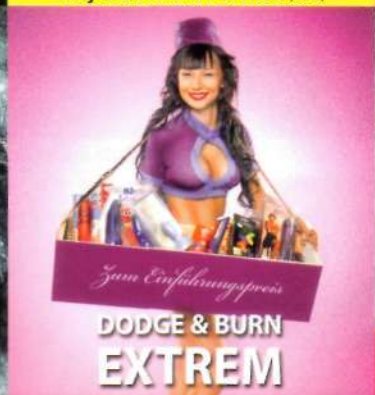
11 SEITEN PREMIUM-WORKSHOP



Gratis-Video:
Schärfe und
Dynamik



3D-Eis-Schrift



Zum Einführungspreis
**DODGE & BURN
EXTREM**



**GEHEIM-TECHNIK
LAYER-BLENDING**

Freistellen und mischen mit Farbausblendungen (S. 25)



FREELOADS

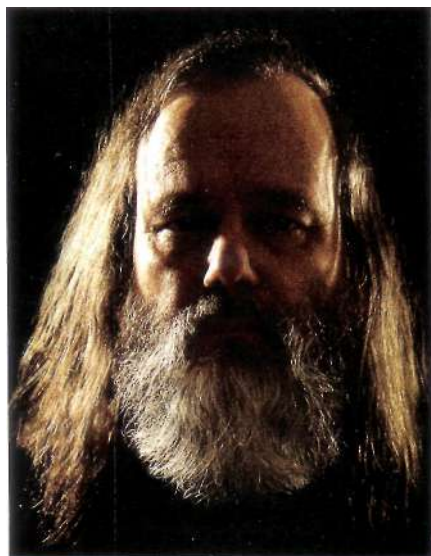
1 300+ Muster & Texturen
60+ Photoshop-Formen
85+ 3D-Modelle
30+ Fonts u.v.m.

MALERISCHE KARIKATUREN AUS FOTOS ERZEUGEN (S. 116)

66243

03

4 196624 309905



Einstellungen und Werte

Das Beispiel meines Premium-Workshops zum Thema *Bilder als Masken* zeigt, wie wichtig es für uns Bildbearbeiter ist, sich mit Einstellungen und Werten möglichst genau auszukennen. Manchmal ziehen wenige Prozentpunkte Abweichung bei Reglern und numerischen Eingaben erhebliche Unterschiede in der resultierenden Bildwirkung nach sich. Haben Sie also viel mit Freistellern und Mischung von Ebenen zu tun, sollten Sie sich diesen Workshop genau anschauen, in dem es letztlich nur um die beiden „Farbbereich“-Regler im „Ebenenstil“-Fenster geht.

Aber neben solchen technischen Parametern gibt es auch ganz andere Einstellungen und Werte, auf die man achten sollte. Selten hat eine Diskussion in DOCMA mehr Meinungsäußerungen nach sich gezogen als die um Bildkritik und ihre Angemessenheit. Darf - und soll - ich handwerklich schlechte Montagen aus Werbung und Medien auseinandernehmen? Oder ist das unfair gegenüber den armen Bildbearbeitern, die diesen Schrott unter erheblichem Zeitdruck zusammenklappen (müssen)?

Wenn Ihr Auto aus der Werkstatt kommt und nach drei Kilometern qualmend stehenbleibt, interessiert es Sie wenig, ob der Werkstattleiter, der Monteur oder der Lehrling daran schuld sind, und ebenso wenig deren Terminpläne. Nach einer erfolgreichen Operation bemitleiden sie nicht die Klinik. Und darum ist mir bei einer Anzeige mit Fehlern bei Perspektive, Beleuchtung, Schatten, Unschärfe oder Spiegelung, bei unsauberer Freistellung oder zugelaufenen Tiefen auch erst einmal egal, ob der Bildbearbeiter, Art Direktor, Agenturchef oder Auftraggeber dafür verantwortlich ist.

Das Ergebnis ist visueller Müll, und den muss man so nennen dürfen. Mit wenigen Ausnahmen sind da alle Diskussionsteilneh-

mer mit uns einig. Und wenn ein Leser anmerkt, man solle diese Anzeigen mal den Passanten in der Fußgängerzone zeigen, da würde keiner die Fehler bemerken, dann hat er sicherlich recht. Aber können das unsere Qualitätsmaßstäbe sein? Und würden wir die als Kunden einer Autowerkstatt oder als Patienten auch anlegen? In diesem Sinne wird sich DOCMA weiterhin offensiv für hohe Qualität bei der Bildbearbeitung einsetzen.

Bleiben wir bei Einstellungen und Werten, etwa den Kunden gegenüber. Vor einiger Zeit war in der arte-Dokumentation „Kaufen für die Müllhalde“ zu sehen, wie der Drucker eines Marktführers dahinschied. Pech, so ist das nun mal, irgendwann gehen Geräte kaputt. Man weiß von Strumpfhosen, dass deren Material früher zu lange hielt und dass seither eine „weiter“-entwickelte Material-Rezeptur zu frühzeitigem Verschleiß führt. Glühbirnen waren in der DDR so ausgelegt, dass sie 25 Jahre lang funktionierten. Und der erwähnte Drucker?

Ein Fachmann nahm das Gerät unter die Lupe und entdeckte einen winzigen Chip, dessen einzige Aufgabe es ist, nach einer bestimmten Anzahl von Drucken den Betrieb lahmzulegen. Mit einer russischen Software wurde ein Reset vorgenommen - der Drucker läuft wie neu. Mit anderen Worten: Man zieht uns nicht nur das Geld mit überpreuerten Tinten aus der Tasche, sondern beschießt uns mit eingebautem Verschleiß. Hinzu kommt, dass auf diese Weise Berge von Elektronikschrott aufgehäuft und Rohstoffe vergeudet werden.

Verantwortung gibt es offensichtlich nur noch gegenüber der Quartalsbilanz, aber nicht gegenüber den Kunden. Doch wen soll das wundern, wenn selbst gewählte Politiker nicht anders vorgehen? Der ehemalige hessische Ministerpräsident Koch hat vor sei-

nem Wechsel in die Wirtschaft ein Buch mit dem Titel veröffentlicht „Ohne Werte und Prinzipien ist kein Staat zu machen“. Und wie sah es mit diesen hochgelobten konservativen Werten aus, nachdem die fränkische Lichtgestalt zu Gutenberg bei Lügen und Ideenklau ertappt worden war? (Und bis zuletzt scheibchenweise nur das zugab, was andere längst aufgedeckt hatten?)

Offensichtlich werden diese „Werte“ immer nur dann aus der Schublade gezogen, wenn man sie gerade braucht. Der Hochstapler Gert Postel hat seinen Job als Oberarzt nicht wegen nachgewiesener medizinischer Fehler verloren, sondern weil jemand über seine gefälschte Identität stolperte. Hat man je die Forderung vernommen, nach einer Schamfrist solle er Gesundheitsminister werden? Nach der Logik der Gutenberg-Anhänger wäre das nur konsequent.

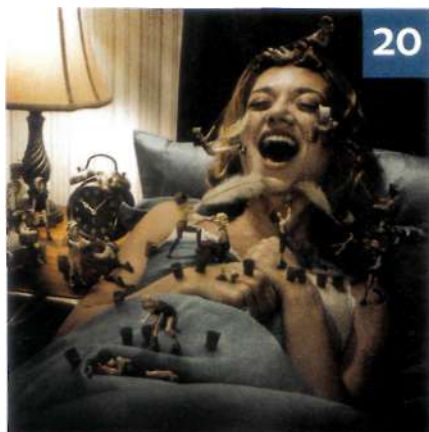
Von wegen Werte! Trotz der japanischen Atom-Katastrophe beten die Regierungspolitiker unverdrossen das Mantra runter „Das kann bei uns nie passieren“. Was zählt schon die Gesundheit der Bürger gegenüber den Profitinteressen der Atom-Industrie!?

Und in den USA, wo jeder Neonazi und Waffennarr unter dem Schutz der Meinungsfreiheit seine Lügen verbreiten darf, fordern die Werte-Vertreter Auslieferung und Tod von WikiLeaks-Gründer Assange und halten dessen angeblichen Informanten Manning wie in einem Dritte-Welt-Knast. Tod und Folter also für die, die peinliche Wahrheiten an die Öffentlichkeit bringen - Freispruch für die Hubschrauber-Besatzung, die Journalisten und Passanten im Irak wie Karnickel abgeknallt hat. Bevor er US-Präsident wurde, hat Obama solches Handeln nach wahren Werten noch als Zivilcourage gelobt. Diese Heuchler sollen sich ihre angeblichen Werte sonstwohin stecken!

Joachim Postel
DOCMA

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 15. Juni 2011



REPORTAGEN

14

Der Digital-Surrealist

Nach dem Bericht über Nico Ferrandos Projekt *Husband & Wife* in unserer vorletzten Ausgabe wollten viele Leser wissen, welche weiteren Bilder der argentinische Bildbearbeiter gemacht hat. Hier ist eine Auswahl seiner eindrucksvollsten Montagen.

20

All-in-Camera

Wie Augentropfen der Marke Visine entstehen, hat Werbefotograf Hans Starck humorvoll in Szene gesetzt. Dabei ist er visuell an die Grenzen dessen gegangen, was er für Fotografie hält.

24

Bildkritik: Jugendsünden

Nicht nur Minister werden mitunter von ihrer peinlichen Vergangenheit eingeholt - es trifft auch Bildbearbeiter.

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

25

PREMIUM-WORKSHOP

Bilder als Masken

Hier erfahren Sie, wie Sie mit dem Werkzeug „Farbbereich“ effektive Masken erstellen, die sich aus dem Motiv selbst ableiten.

38

Der Mischpinsel

Photoshop CS5 bietet ein neues Malwerkzeug an, das das Verhalten echter Farbpigmente auf Leinwand besser nachahmt, da sich bereits vorhandene Farben mit aufgetragenen vermischen. Doc Baumann erklärt Wirkungsweise und Verwendung.

42

Licht und Lichtreflexe

Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie mit verschiedenen Pinselspitzen Sonne in Ihre Bilder bringen und die richtigen Reflexe setzen.

45

Schön-gerechnet

Lernen Sie, wie Sie fleckige Haut retuschieren, ohne die Poren zu zerstören und Haare wegstempeln, ohne Spuren zu hinterlassen.

48

Panoramen perfekt montieren

Photoshops Panorama-Funktion arbeitet vollautomatisch. Bei Bedarf kann man jedoch eingreifen.

51

Die Zeichenfilter

Im dritten Teil unserer Filter-ABC-Serie erfahren Sie, wie Sie Ihre Bilder mit Zeichenfiltern verfremden und optimieren können.

56

Photoshop-Sprechstunde

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

62

Tipps & Tricks

Martin Krolop und Tilo Gockel verraten Ihnen ihre Tipps und Tricks zur Nachbearbeitung von Bildern.

66

Kanten aller Art verbessern

Mit dem Schnellauswahl-Werkzeug und „Kante verbessern“ erzeugen Sie in Photoshop CS5 Freisteller in null komma nichts.

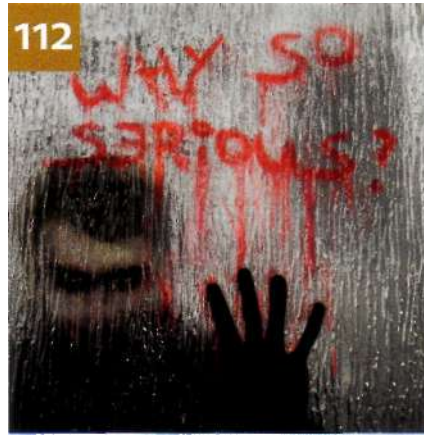
70

3D-Schrifteffekt mit Repousse

Wie man mit der 3D-Funktion „Repousse“ eine Eis-Schrift erzeugt, zeigt dieser Workshop.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter
www.docma.info/9030.html



EXTENDED

- 74 Cinema 4D meets Photoshop**
Erfahren Sie, wie man die besonderen Fähigkeiten beider Programme bei Bildcomposings sinnvoll nutzt.
- 80 Painters Konstruktionshilfen**
Corel Painter ist für den konstruktiven Bildaufbau bestens gerüstet.
- 82 Interpolation im Vergleich**
In unserem Software-Test treten Bildskalierungs-Tools gegen Photohops Interpolationsmethode an.
- 88 Das Wacom-Stift-Tablett**
Im ersten Teil der neuen Serie gibt Uli Staiger Tipps für die Verwendung eines Stift-Tabletts mit Photoshop.
- 90 Die Rhetorik des Fotobuchs**
Nur mit einem schlüssigen Gesamtkonzept gelingt ein Fotobuch mit stilistischer und inhaltlicher Einheit.
- 94 Lightroom 3**
Wenn Sie Ihre Farbaufnahmen aufpeppen möchten, wandeln Sie sie doch mal ganz oder teilweise in Schwarzweiß um.

PROJEKTE

- 98 Gepixelte Kalauer**
Sprachspiele in Bilder umzusetzen, hat sich die Berliner Fotogruppe Drei-staufdie Fahne geschrieben. Christoph Künne war bei einem ihrer Shootings zu Gast.
- 104 A rose is a rose was a rose**
Dieses Fotoprojekt führt vor, wie man Rosen jenseits aller Klischees für Porträtaufnahmen einsetzen kann.
- 108 Der eigene fotografische Stil**
In diesem Projekt lernen Sie, wie Sie Ihren Bildern einen persönlichen Stempel aufdrücken und einen eigenen Stil entwickeln können.
- 112 Filmplakat**
„Filmplakate“ waren das Thema der von Uli Staiger initiierten ersten DOCMA-Bildungsoffensive 2011.
- 116 Gemalte digitale Karikatur**
Jörg Warda zeigt in diesem Workshop, wie Sie eine digitale Karikatur erstellen können, die aussieht, als sei sie von Hand gezeichnet.

DOCMATISCHES

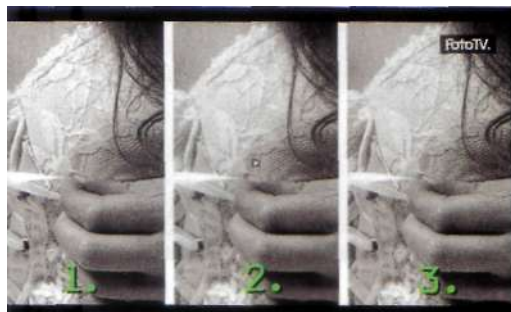
- 08 News/Software**
Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen
- 120 DOCMA Award 2011**
Alle Fakten zum Karikaturen-Wettbewerb auf einen Blick.
- 122 Leserbrief**
Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.
- 124 Photoshop-Rätsel**
Leser-Lösungen zu unserem Tropfen-Rätsel, und als neue Aufgabe die Mischung zweier Ebenen mit perspektivischen Strukturen
- 126 Bücher**
Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen - für Sie gelesen, gesichtet und bewertet
- 128 Freeloads**
Kostenloses Download-Material für Bildbearbeiter von Pinselspitzen über Icons bis Texturen - und vor allem: ein Gratis-Video!



Highlights auf DOCMA.info



Mega-Fotomontage
www.docma.info/8924.html



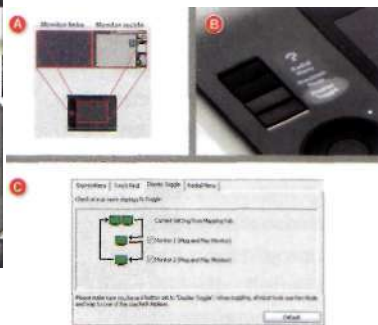
FotoTV-Film des Monats
www.docma.info/9046.html



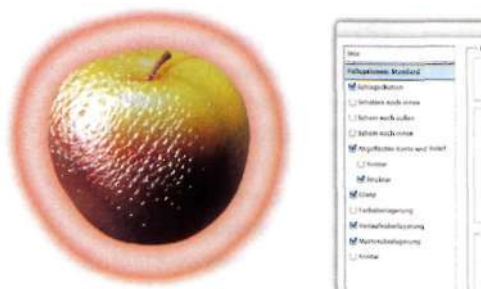
Aktuelles zur Zeit
www.docma.info/9040.html



Maleffekte-App für's iPhone
www.docma.info/8817.html



Wacom-Tipp
www.docma.info/9089.html



Intensivkurs: Abgeflachte Kante und Relief
www.docma.info/7932.html



Klebeband-Aktion für Photoshop
www.docma.info/8977.html

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

NEU!

Einzelheftbestellungen und Abos:

Interabo GmbH, Leserservice DOCMA
Düsternstraße 1, 20355 Hamburg
Tel.: 030 - 61 10 52 - 806 (Fax: - 807)
E-Mail: docma@interabo.de | Web-Bestellungen auch beim
Onlineshop unter www.docma.info

Jahresabo: € 51,60 (Inland), € 59,40 (Ausland),
SFR 112,60 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost / Übersee)
Studentenabo: € 42,- (Inland), € 49,50 (Ausland), SFR 91,20 (Schweiz)

Redaktionskontakt

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Ralph Altmann, Georg und Cora Banek, Eric Berger,
Michael Freeman, Sven Fischer, Friedrich Ganter,
Olaf Giermann, Tilo Gockel, Stefan Klein, Martin
Krolop, Yves M. Libicky, Eva Ruhland,
Uli Staiger, Jörg Warda

Foto-Credits und Bildmaterial

Ralph Altmann, Georg und Cora Banek, Ann-Marie
Bartelt, Doc Baumann, Jannis Becker, Eric Berger,
Christine Drews, Nico Ferrando, Fotolia: Alban Egger,
dmitrii_designer, konradbak, Peter Kim, Zdenka
Darula; Michael Freeman, Friedrich Ganter, Olaf
Giermann, Tilo Gockel, Stefan Klein, Kathrin Kleinod,
Martin Krolop, Christoph Künne, Ruth Marcus,
Richard Raabe, Rainer Raschewski, Sergej Romanov,
Franziska Rommel, Eva Ruhland, Michael Schulze,
Uli Staiger, Hans Starck, Jörg Warda, Jaqueline Zinke

Titelbildmotiv

Nico Ferrando

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: Dr. Gabriele Hofmann-Malbaum,
Johannes Willwerding

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

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Premium-Kompakt-kamera von Fujifilm

Die auf der Photokina angekündigte FINEPIX X100 soll Anfang April 2011 zu einem Preis von 1000 Euro in den Handel kommen.

Fujis innovative Kamera ist mit einem 12,3 Megapixel-Sensor im APS-C-Format, einem 23 mm-Objektiv und dem neu entwickelten Hybrid-Optischen Sucher ausgestattet. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus optischem und elektronischem Sucher. Er soll die Vorteile beider Systeme - Präzision auf der einen und Vielseitigkeit auf der anderen Seite - miteinander verbinden. So verspricht Fujifilm ein klares und scharfes Sucherbild bei gleichzeitiger Einblendung aller wichtigen Informationen wie Belichtungszeit, Blende, Weißabgleich oder Lichtempfindlichkeit. Für eine komfortable Vorschau und Wiedergabe kann per Knopfdruck auf das große LC-Display mit 1,44 Millionen Pixeln umgeschaltet werden. Durch die Kombination aus Festbrennweite und optimiertem Sensor ist die Lichtempfindlichkeit nach Herstellerangaben 10-mal höher als bei früheren Fujifilm-Modellen, was sich vor allem in einer Minderung des Bildrauschens bemerkbar machen soll. Auch der Bildverarbeitungsprozessor der Kamera ist eine Neuentwicklung. Der EXR-Prozessor soll gegenüber bisherigen Finepix-Kameras für eine höhere Auflösung sorgen und Lichtempfindlichkeit, Dynamikumfang sowie Geschwindigkeit entscheidend verbessern. Das an das Design klassischer Kameras angepasste Kameragehäuse der X 100 besteht aus einer Magnesium-Legierung und ist mit lederartigen Applikationen versehen. Mehr dazu unter www.docma.info/8944.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



DOCMA beim Fotofestival Horizonte Zingst

Dieses Jahr präsentiert **DOCMA** beim Horizonte Zingst Festival täglich (vom 29.05. bis 04.06.2011) das „DOCMA-Studio“. Dabei handelt es sich um ein Abend-Seminar von 19 bis 22 Uhr, bei dem angereiste Fotografen und die Workshopteilnehmer der Zingster Schule lernen, ihre fotografische Tagesausbeute mit Photoshop und Lightroom zu optimieren. Referent ist DOCMA-Chefredakteur Christoph Künne, der jede Veranstaltung mit einem Vortrag zu den großen Fragen der digitalen Bildbearbeitung einleitet. Neben dem Seminarprogramm gibt es natürlich auch hochkarätige Bilderschaufen. Einen besonderen Akzent setzt die Ausstellung „Der lange Schatten von Tschernobyl“ von Gerd Ludwig. Ein weiteres -Highlight ist die Open-Air-Installation von Christian von Alvensleben. Gegenstand seiner Arbeiten sind die im heimischen Atelier fotografierten „Meeres-Früchte“. Die vom Meer an die Strände der Insel Rhodos gespülten Reste heutiger Gebrauchsgüter werden als großformatige Fotografien (3x3 Meter) am Zingster Strand zur Schau gestellt. Mehr dazu unter www.docma.info/9077.html



Papier für Schwarz-Weiß- und Sepia-Drucke

TECCO erweitert das Sortiment um die neue Papiersorte „PHOTO Sepia Satin Portrait“ für Schwarz-Weiß und Sepia-Drucke in den Bereichen Porträt, Architektur und Landschaft. Das SSP240 ist ein 240 Gramm starkes PE-Papier mit satinierte Oberfläche und einem chamois-farbenen Papierton. Es enthält keine optischen Aufheller, wodurch laut TECCO ein natürlicher Look und eine lang anhaltende, gleichbleibend hochwertige Optik gewährleistet wird. Die für PE-Papier typische Planlage soll die als „Cockling“ bezeichnete Papierwellung, die durch hohe Tintenaufräge bei Papieren ohne PE-Beschichtungen auftritt, verhindern. Das neue Sepia-Papier weist die gleiche Retro-Style-Einfärbung auf wie TECCOs warmtoniges Baryt Ivory, ist jedoch laut TECCO im Großformatdruck deutlich einfacher zu verarbeiten. Mehr dazu unter www.docma.info/8908.html



30-Zöller für Anspruchsvolle

Mit dem SpectraView Reference 301

hat NEC Display Solutions sein neues Top-Modell für farbkritische Anwendungen vorgestellt. Der Hardware-kalibrierbare Monitor ist mit einem 10 Bit-P-IPS-Panel ausgestattet, das 1,07 Milliarden Farben sowie 107 Prozent des Adobe-RGB-Farbraums reproduzieren soll. Aufgrund einer sehr gleichmäßigen Farbwiedergabe, der hohen Auflösung und der großen Arbeitsfläche mit 2560 x 1 600 Bildpunkten eignet sich der Monitor speziell für anspruchsvolle Druckvorstufen- und Softproof-Anwendungen sowie für die farbkritische Bild- und Videobearbeitung. Die programmierbare 14 Bit-LUT sorgt im Zusammenspiel mit der SpectraView-Profiler-Software für 42 Bit Farbkontrolle und eine genaue Farbwiedergabe. Der SpectraView Reference 301 ist um bis zu 150 mm höhenverstellbar und kann im Quer- und Hochformat eingesetzt werden - Letzteres nur bei entsprechender Unterstützung durch die Grafikkarte. Das Gerät ist mit jeweils zwei Display Port- und DVI-D-Schnittstellen ausgestattet. Eine "Picture in/by Picture-Funktion" sowie eine programmierbare USB-Schnittstelle erlauben zudem die einfache Übertragung und Steuerung von Bildern aus zwei unterschiedlichen Computern mit nur einer Maus und Tastatur. Zum Lieferumfang gehören die Kalibrierungs-Software auf CD, ein individueller Nachweis über die Leistungscharakteristik des Displays sowie eine Blendschutzhaube. NEC gewährt drei, gegen Aufpreis auch fünf Jahre Garantie inklusive Hintergrundbeleuchtung, sowie eine sechs-monatige Null-Fehlerpixelgarantie ab dem Kaufdatum. Das Display ist in der Gehäusfarbe Schwarz zum empfohlenen Verkaufspreis von 3649 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8979.html

Fotokoffer nach Maß

Fotografen, die nach einem auf die eigene

Ausrüstung zugeschnittenen Fotokoffer suchen, werden bei der Firma Scherr Kreativmanagement fündig. Der Anbieter liefert individuell angepasste Einsätze für vorhandene Koffer sowie fertige Koffer mit maßgeschneidertem Einsatz. Selbst die Ausstattung von Motorradkoffern ist möglich. Um die Maßanfertigung in Auftrag zu geben, können Fotografen entweder die im Koffer unterzubringende Ausrüstung zur Vermessung am Firmensitz in Dortmund vorbeibringen oder aber eigene Vektordateien für den Zuschnitt der Schaumstoffeinsätze liefern. Durch eine genaue Vermessung soll die perfekte Passform der Innenausstattung des Fotokoffers gewährleistet werden. Neben dem optimalen Schutz der Ausrüstung bietet die angepasste Transportlösung auch den Vorteil, dass es sofort auffällt, wenn ein Ausrüstungsgegenstand fehlt. Scherr liefert unter anderem fertige Koffer von B&W, RIMOWA, PELICASE, Samsonite, sowie individuell angefertigte Flightcases. Mehr dazu unter www.docma.info/8917.html



FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



UNLESS YOU WILL #13
PDF-Magazin für Fotografie
<http://www.unlessyouwill.com>



POINT#19
PDF-Magazin der Hochschule für Medien
<http://www.hdm-stuttgart.de/point>



VICTOR 03.2011
PDF-Magazin für Fotografie
<http://www.victorbyhasselblad.com>

FIRMWARE-UPDATES

Pentax hat für die 645D, K-5 und K-r neue Firmwares bereitgestellt, die die Kameras mit SDXC-Karten kompatibel machen und den Autofokus der K5 und K-r verbessern. Zudem sind jetzt im B-Modus alle ISO-Werte wählbar. Olympus hat Firmware-Updates zur Fehlerbehebung für die E-5 und die Pen E-PL2 veröffentlicht. Bei der E-5 wurden die Farbeinstellungen des Monitors gelegentlich ungewollt zurückgesetzt. Bei der E-PL2 war der Bildstabilisator in den Konverter-Motivprogrammen standardmäßig ausstatt eingeschaltet. Beides wurde behoben.



Mini-Navigationssystem

Mit dem miniHomer 2.4 kommt ein vielseitiger GPS-Tracker des Taiwanesischen Herstellers NAVIN auf den deutschsprachigen Markt. Fotografen können das 40 Gramm leichte Gerät in der Größe einer Streichholzschachtel als Datenlogger für das Geotagging von Fotos einsetzen. Das Gerät wertet die Daten von bis zu 32 Satelliten gleichzeitig aus. Die Genauigkeit der Positionsbestimmung soll bei fünf Metern liegen. Mit Hilfe der mitgelieferten nTrip-Software lassen sich die Bilder von der Digitalkamera im Nachhinein den Aufnahmeorten zuordnen. Darüber hinaus bietet der miniHomer eine Reihe weiterer Funktionen. Er eignet sich für die Richtungsnavigation und als Messgerät, das Sportler über ihre aktuelle Leistung, Geschwindigkeit, Schritt-

tempo oder Höhe informiert.

Zudem sind ein elektronischer Kompass und eine sich selbst justierende Uhr integriert.

Die einfachste und namensgebende Funktion des kartenlosen Navigationssystems ist die „Back Home“-Funktion. Sie soll dabei helfen, in fremder Umgebung jederzeit den Ausgangspunkt einer Tour wiederzufinden. Dieser muss dazu lediglich vorab per Knopfdruck gespeichert werden. Die Bedienung des miniHomers erfolgt über zwei Tasten. Der miniHomer ist in Schwarz, Weiß oder Gelb zu einem Preis von 80 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/9015.html

@ weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



IQ-Digitalrückteile von Phase One

Phase One hat eine neue Generation von Digitalrückteilen mit 80,60,5 und 40 Megapixeln Auflösung angekündigt. Die Modelle IQ 180, IQ 160 und IQ 140 sollen hinsichtlich Bedienung und Leistungsfähigkeit neue Standards im Segment der digitalen Mittelformat-Kameras setzen. Die Rückteile sind mit einem Multi-Touch-Display mit 3,2 Zoll Diagonale ausgestattet. Das IQ 180 und IQ 160 nehmen im Vollformat (40,4 x 53,9 mm) auf, das Spitzenmodell IQ 180 bietet zudem die Möglichkeit, durch einfache Umschaltung die Empfindlichkeit auf das Vierfache zu erhöhen, indem lediglich mit 20 Megapixeln Auflösung fotografiert wird. Es bietet einen Belichtungsumfang von 12,5 Blendenstufen und ist mit einer USB 3-Schnittstelle und einer FireWire 800-Schnittstelle ausgestattet. Für kabelloses Fotografieren besitzt es ein neues, schnelles Speicherkarten-Interface, mit dem man aufgrund verzögerungsfreier Zwischenspeicherung kontinuierlich fotografieren kann, bis die Speicherkarte voll ist. Darüber hinaus wurde die Kompatibilität zwischen den IQ-Rückteilen und der Phase One 645 DF-Kamera verbessert. So kann der Betriebszustand des Rückteils direkt von der Kamera gesteuert werden. Das IQ 180 soll ab April 2011, die kleineren Modelle voraussichtlich Ende Mai erhältlich sein. Die Preise für die neuen Digitalrückteile beginnen bei knapp 17000 Euro. Für bestehende Phase One-Kunden gibt es spezielle Upgrade-Angebote. Mehr dazu unter www.docma.info/8890.html



Blitzvorsatz-Sets für kreative Fotografie

Im Vertrieb von Hapa-Team sind zwei neue Zubehör-Sets mit Blitzvorsätzen, das „Basic-Kit“ und das „Pro-Kit“ von Gary Fong erhältlich. Die Hauptrolle in den beiden Kits spielt der zusammenschiebbare Diffusor-Blitzvorsatz „Lightsphere Collapsible“, der es ermöglicht, diffuses Licht und eine warme Ausleuchtung beim Einsatz von Kamera-Aufsteckblitzen zu erzielen. Das Basic Kit enthält darüber hinaus eine Reihe von Domes, die in Verbindung mit dem Lightsphere Collapsible für unterschiedliche Effekte beim Blitzen sorgen. Dazu gehören der „Amber Dome“ für warm ausgeleuchtete Fotos, der „White Dome“ für besonders diffuses Licht und der „Chrome Dome“ für reflektierende Blitz-Effekte. Zusätzlich enthält das Kit ein Gel-Set in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün, das für farbige Akzente beim Blitzen sorgt. Im Pro-Kit für 220 Euro ist gegenüber dem Basic-Kit zusätzlich der „Power Snoot“ enthalten. Sein innen reflektierender und lichtundurchlässiger Tubus erzeugt spezielle Lichteffekte, insbesondere in Kombination mit dem „Power Grid“ das sich auf den Tubus des Power Snoot aufsetzen lässt. Dadurch wird das Blitzlicht gebündelt und leicht gebrochen. So lassen sich effektvolle, leicht konzentrierte Lichtwirkungen und Spitzlichter, etwa bei Porträts, setzen. Mehr dazu unter www.docma.info/9048.htm

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. GELSENKIRCHEN

In **19 Fotoserien** zeigt die Ausstellung „Privatsache“ bis zum 21.5.2011 im Wissenschaftspark Gelsenkirchen sehr unterschiedliche Positionen verschiedener Fotografen zum Privaten - vom Cybersex bis zum Tod der eigenen Großmutter.

www.bildsprachen.de



2. OFTERSHEIM/SCHWETZINGEN

In der Ausstellung „**Project One**“ stellt Calvin Hollywood am 13./14. Mai 2011 eine Serie von Fotomontagen vor, in denen er Männer und Frauen zu neuen Wesen vereint. Mit einem Vortrag eröffnet Doc Baumann die Veranstaltung.

www.calvinhollywood-blog.de



3. LUDWIG FORUM, AACHEN

Die Ausstellung „**Hyper Real - Kunst und Amerika um 1970**“ beleuchtet bis zum 19.6.2011 die künstlerische Reflexion des „American Way of Life“ im Kontext gesellschaftspolitischer Entwicklungen, wie der Civil-Rights-Bewegung oder der Nixon-Ära.

www.ludwigforum.de

NEUE VIDEO-TUTORIALS

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



1. PHOTOSHOP

Science-Fiction-Look

In diesem Video-Training zeigt Uwe Braunschweig, wie aus einem klassischen Studioporträt und ein paar Rohren und alten Apparaturen mit Hilfe von Photoshop ein Steampunk-Motiv entsteht.



2. PHOTOSHOP

Balloonatic

In Uli Staigers Video-Workshop geht es um die Erschaffung einer traumartigen Szene, die vom richtigen Licht und Reflexionen bestimmt wird.

dpunkt.fotografie



NEU

2011, 389 Seiten
3. Auflage
€ 44,90 (D)
ISBN 978-3-89864-742-7



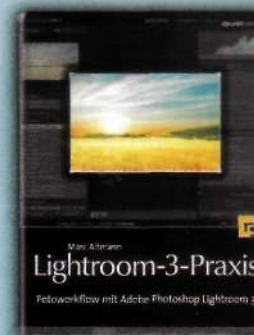
NEU

2011, 206 Seiten
€ 24,95 (D)
ISBN 978-3-89864-555-3



VORSCHAU

04./2011, ca. 240 Seiten
2. Auflage
ca. € 44,90 (D)
ISBN 978-3-89864-733-5



2011, 400 Seiten
€ 39,90 (D)
ISBN 978-3-89864-641-3



2010, 224 Seiten
2. Auflage
€ 34,90 (D)
ISBN 978-3-89864-679-6



dpunkt.verlag

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

www.dpunkt.de

Fotos: 1. Holger Cremer 2. Calvin Hollywood 3. Ralph Golings

Soft WARE

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



Perfectly Clear für Photoshop

Das Bildoptimierungs-Plug-in „Perfectly Clear“ für Mac OS und Windows analysiert Bilder und führt 10 automatische Korrekturen durch.

Die Bildoptimierungstechnologie „Perfectly Clear“, die ursprünglich für Fotolabors wie CeWe und fotokasten entwickelt wurde, gibt es seit einiger Zeit auch als Plug-in für Photoshop/Photoshop Elements und als App für iPhone und iPad. Das 64-Bit-kompatible Photoshop-Plug-in erledigt die wichtigsten Standard-Bildkorrekturen automatisch und überwiegend mit guten Ergebnissen. Seit Version 1.5 werden Ebenen und in Photoshop angelegte Auswahlen unterstützt. Zu den automatisch durchgeführten Korrekturen gehören die Einstellung von Belichtung, Kontrast und Farbsättigung, die Korrektur von Violett-, Grün- und Hauttönen sowie die Erzeugung eines wärmeren und lebendigeren Bildeindrucks. Auch die Rauschminderung und Nachschärfung sowie das Neutralisieren roter Augen übernimmt das Plug-in. Anwender können eine von sechs vorhandenen Voreinstellungen wählen und eigene Presets abspeichern. Einzelne Korrekturfunktionen lassen sich an- und abschalten und größtenteils im Wirkungsgrad beeinflussen. Das Perfectly Clear-Plug-in ist derzeit nur in englischer Sprache zum Preis von 199 US-Dollar erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8926.html



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



Capture One Pro unterstützt Grafiktablets

Phase One hat zwei kleinere Updates für den Raw-Konverter Capture One Pro 6 veröffentlicht. Nach dem Aktualisieren der Software auf Version 6.1 funktionieren der Pinsel und das Radierwerkzeug mit drucksensitiven Stiften von Grafiktablets. Neu ist auch die Möglichkeit der lokalen Kontrast- und Helligkeitskorrektur. Zudem wurden einige Fehler behoben. Mit dem Update erweitert Phase One auch die Unterstützung von Raw-Daten verschiedener Kameramodelle von Phase One, Leaf, Nikon Panasonic und Pentax, allen voran die neuen hauseigenen Mittelformatkameras IQ 180, IQ 160 und IQ 140. Weitere Fehlerbereinigungen und Verbesserungen sowie Kameraunterstützung für einige Leaf- und Olympusmodelle bringt das Update auf Version 6.1.1. Darüber hinaus hat die Firma Profoto ein kostenloses Plug-in bereitgestellt, mit dem sich kompatibles Beleuchtungsequipment von Profoto aus Capture One heraus steuern lässt. www.docma.info/8919.html

Software gegen Bilderdiebstahl

Der Hamburger Onlinedienst PhotopatroL verspricht Fotografen, Grafikern, Agenturen, Websitebetreibern und Markeninhabern, sie vor der unerlaubten Verwendung ihrer Bilder im Internet zu schützen. Die neue Version PhotopatroL 2.0 vereint die Technologien Fingerprinting, Gesichtserkennung und Markendetektion in einer Anwendung. Das kostenpflichtige Angebot soll Hinweise auf Copyright-Verletzungen im Internet liefern, ausgewertet nach Nutzungsort, Verwendungsart und Häufigkeit. Selbst veränderte Motive oder Bildausschnitte werden laut Anbieter gefunden. Während klassische Suchmaschinen Bilder durch die Analyse der Textinhalte kategorisieren, soll PhotopatroL 2.0 in der Lage sein, digitale Bilder und Grafiken exakt zu identifizieren. Der Service wird erfolgsabhängig abgerechnet. Mehr dazu unter www.docma.info/8889.html



Zoner Photo Studio

Jakobsoftware hat die deutsche Version von Zoner Photo Studio 13 vorgestellt. Die Windows-Software zum Verwalten, Bearbeiten und Veröffentlichen von Fotos soll dank 64-Bit-Fähigkeit und der Unterstützung von Mehrkernprozessoren deutlich schneller sein als die Vorversion. Zudem

will das Upgrade mit einem optimierten Raw-Modul, neuen Bildbearbeitungsfunktionen und besseren Möglichkeiten der Präsentation überzeugen. Katalogisierte Bilder lassen sich mit der neuen Volltextsuche anhand von Schlüsselwörtern, Aufnahmeorten oder Belichtungsinformationen finden. Fortgeschrittene Anwender sollen jetzt auch Freihand-Aufnahmen zu einem HDR-Bild zusammenfügen können. Die Technik lässt sich zudem nutzen, um Bildrauschen oder sich bewegende Objekte aus einem Bild zu entfernen. Darüber hinaus unterstützt der Editor - inklusive Radierer - jetzt vollständig Transparenzen. Ebenfalls neu hinzugekommen ist ein Korrekturpinsel-Werkzeug. Zoner Photo Studio 13 kostet 60 Euro.

www.docma.info/8933.html



Vorabversionen

Adobe hat Release-Kandidaten von Lightroom 3.4 und Camera Raw 6.4 veröffentlicht. Neu ist die Erweiterung der Rohdaten-Unterstützung für sieben Kameras, darunter die Canon EOS Rebel T3i und Olympus E-PL1 s. Außerdem wurden die Profile für die Objektivkorrektur optimiert und um zehn neue ergänzt. Fotografen können mit ihrer Hilfe unerwünschte Bildverzerrungen und chromatische Aberrationen automatisch korrigieren. Des Weiteren werden einige Fehler behoben. Mehr dazu unter www.docma.info/9076.html



Tool für inhaltsbewahrendes Skalieren

Der Entwickler Maxim Gapchenko hat die deutschsprachige Software iResizer für Windows und Mac-OS veröffentlicht. Damit sollen sich Bilder proportional und unproportional skalieren lassen, während bestimmte Bildinhalte unver-

ändert erhalten bleiben - ähnlich, wie es Photoshop mit der Funktion "inhaltsbewahrendes Skalieren" ermöglicht. Ein intelligenter Algorithmus erzeugt beim Vergrößern neue Bildinhalte aus den jeweiligen Umgebungstexturen und versucht dabei, nur unbedeutende Bildinhalte zu verändern. Beim Verkleinern soll das Tool unwichtige Bereiche entfernen. Die Software ist bei Software Butler in verschiedenen Lizenzen für 30,36 und 80 Euro erhältlich. Mehr zu dem Thema im Softwaretest ab Seite 82. www.docma.info/9056.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™

datacolor

Der Digital-Surrealist

Nach dem Bericht über Nico Ferrandos Projekt *Husband & Wife* in unserer vorletzten Ausgabe wollten viele Leser wissen, welche weiteren Bilder der argentinische Bildbearbeiter gemacht hat. Hier ist eine Auswahl seiner eindrucksvollsten Montagen. | **Doc Baumann**

Die Begeisterung der DOCMA-Leser war groß, nachdem wir in Heft 38 Nico Ferrandos Projekt *My Husband & Me - me & My Wife* vorgestellt hatten (DOCMA 38, Seite 118 ff.). „Mehr davon!“ war die einhellige Meinung, vor allem, nachdem einige Leser im Web weitere seiner außergewöhnlichen Arbeiten gefunden hatten.

Von Husband-and-Wife-Montagen hat er erst einmal genug; leicht nachvollziehbar nach diesem voluminösen und aufwendigen Werk! Da passt es gut, dass wir zeigen möchten, was er sonst noch im Bereich zwischen Fotografie und Montage gemacht hat.

Bemerkenswert, jedoch mit anderem Fokus ist auch sein neues Projekt „Paper Bag Series“ bei dem er Ikonen der Fotografiegeschichte nachstellt, aber die Individualität der abgebildeten Personen eliminiert, indem er ihnen eine Papiertüte über den Kopf stülpt - Nico nennt das „Anti-Porträts“.

Das fügt sich in sein Konzept der „interpretativen Fotografie“. Damit meint er die Schwerpunktsetzung auf seinen subjektiven Zugang zur sichtbaren Welt ohne den Anspruch, diese dokumentarisch zu erfassen.

Traditionell beschreibt das eine künstlerische Position. Sieht sich Nico Ferrando als Künstler? „Mein erster Zugang zur Fotografie geschah durch Film und Werbung. Das hat künstlerische Aspekte, spielt sich aber in einem kommerziellen Umfeld ab. Durch meine Ausbildung in London änderte sich mein Zugang zur Fotografie. Ich verstehe mich heute als Fotograf, der Kunst macht - nicht als fotografierenden Künstler. Da sitze ich irgendwie zwischen den Stühlen.“

Auf die Frage nach Personen, die ihn maßgeblich beeinflusst haben, nennt er an erster Stelle die Surrealisten - die Bezüge zu Rene Magritte etwa in den Montagen auf Seite 17 sind in der Tat nicht zu übersehen und zum Teil direkte Interpretationen von dessen Sujets mit den Mitteln von Fotografie und digitaler Montage. Auch Diane Arbus nennt er, Andreas Gursky oder David Lynch.

Nico Ferrandos Werke sind ein hervorragendes Beispiel für konzeptionell ausgereifte Montagen mit einer klaren zentralen Grundidee, einfachem, aber wirkungsvollem Bildaufbau und perfekter Beherrschung von Fotografie und Photoshop. •



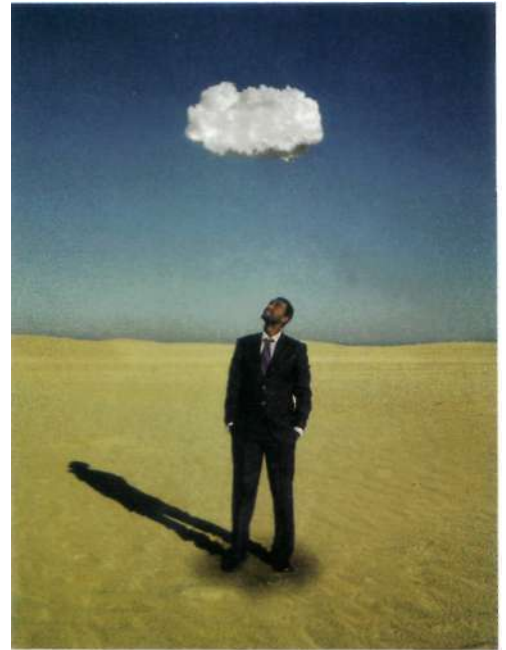
Cuerpo (Körper) ähnelt konzeptionell Ferrandos *My Husband & Me-Serie*, der Mischung männlicher und weiblicher Anatomie (oben). Das Werbemotiv ganz unten heißt schlichtem *Seil durch die Wüste*.



Nicolas Ferrando wurde 1978 in Buenos Aires geboren. Der argentinische Fotograf und Filmmacher arbeitet als freier Künstler und für die Werbeindustrie. Er lebt in Buenos Aires, London und Wien.







Die Anzeige oben links fotografierte und montierte Nico Ferrando für einen Hersteller von Drachen, der offensichtlich genug Humor hatte, um mit diesem gelangweilten Stubenhocker sein vom Ventilator in der Luft gehaltenes Produkt zu bewerben. Auch das Beispiel oben rechts stammt aus dem Bereich der Werbung (und zitiert Magrittes *Der Ursprung der Sprache* von 1963).



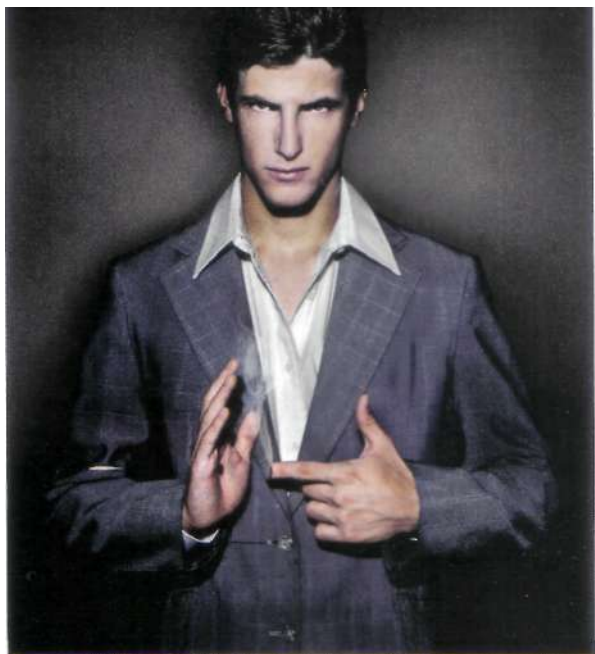
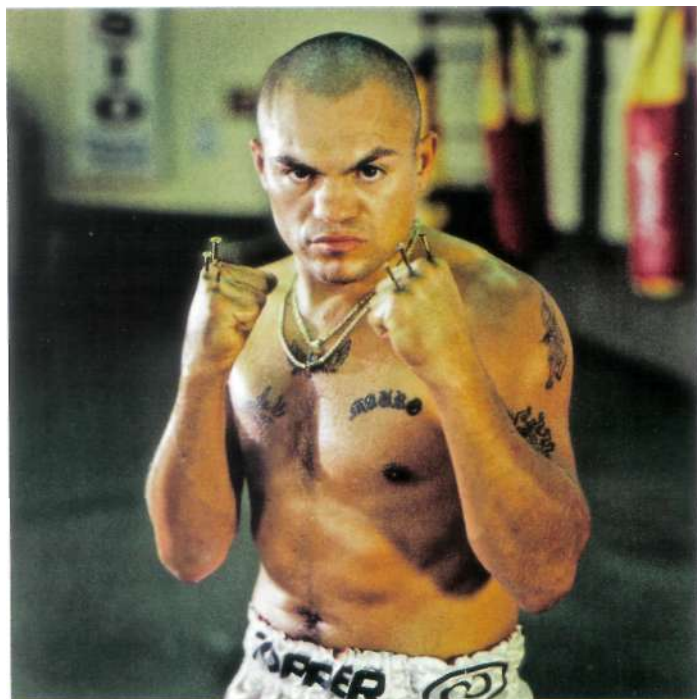
Die drei Montagen links und unten sowie das Bild auf Seite 15 (dessen Entstehen wir auf Seite 19 vorstellen) stammen aus der Serie *Sin Cabeza (Kopflös)*. Die genaueren Titel benennen lediglich, was der Betrachter sieht: *Löcher*, *Pflanze*, *Park* beziehungsweise *Lampe*. Bei allen diesen Arbeiten ist der Bezug zum Surrealismus unübersehbar. In Form eines traditionellen Gemäldes hätte sich wohl jedes dieser Bilder bruchlos in eine Ausstellung der Surrealisten des letzten Jahrhunderts eingepasst.





Die deutlichsten Bezüge zum belgischen Surrealisten Rene Magritte finden sich wohl in diesen Montagen: Die schwebenden Männer mit Mantel und - dem immer wieder auftauchenden - Bowler-Hut aus *Golkonda* (1953, oben) oder der Kopf als Vogelkäfig nach *Der Therapeut* (1937, unten Mitte). Das Porträt des Hutträgers mit der Glühbirne (rechts) ist eine Mischung aus *Der große Krieg* (1964), wo ein Apfel vor dem Gesicht schwebte, und dem überstrahlten Kopf aus *Das Lustprinzip* (1937). •

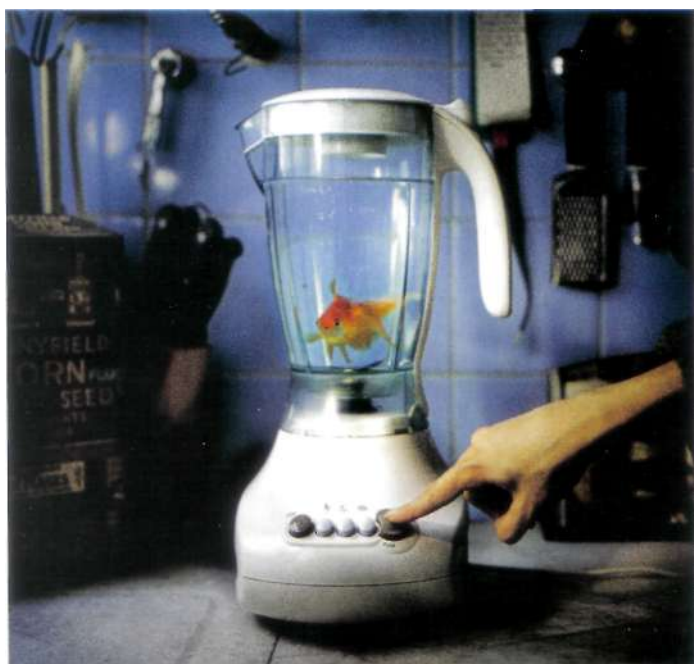




ER KANN AUCH RICHTIG BÖSE

Bis auf das Bild oben - *Geschoss-Hand* - stammen alle Beispiele dieser Seite aus Nico Ferrandos Werbetätigkeit: der Boxer mit den in die Knöchel gedrehten Schrauben, der Operateur, der sein Weißbrot für die Fleischbeilage in den Arbeitsplatz stippt, das Kaninchen, das mit Heimwerkerausrüstung eine Unterschenkelamputation ausführt.

Ganz auf Bildbearbeitung verzichten könnte die Szene mit dem Goldfisch im Mixer - die Idee ist von kaum zu übertreffender Einfachheit, und dennoch reicht allein der gespannte Zeigefinger aus, um den Betrachter vor Entsetzen erstarren zu lassen. Wenn Kinder im Haushalt sind, bitte darauf hinweisen, dass man so etwas nicht tut - und schon mal Antworten auf die dumme Frage ausdenken, wo der Unterschied zu den Brathähnchen liegt, die Mutti zum Essen serviert und von denen man weiß, dass viele von ihnen nach unzureichender Betäubung lebendig gerupft und zerstückelt werden.

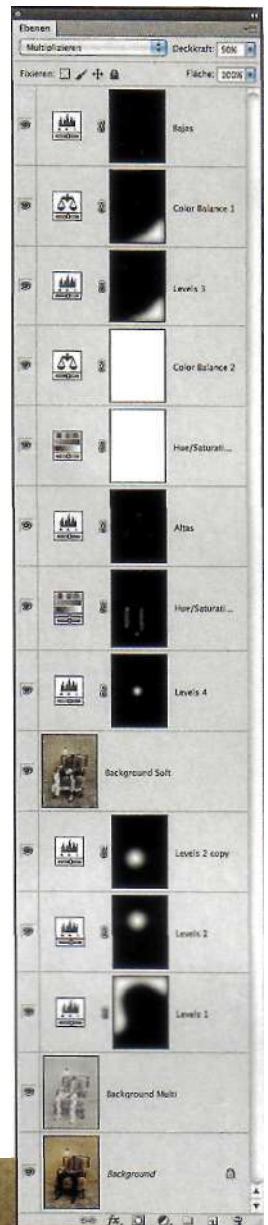


Nicos Ausgangsmaterialien zu *Kopflös-Lampe* waren ein Sessel, eine an dessen Rückenlehne geklebte Lampe, er selbst als Modell und das leere Hemd, aus dessen Kragen die Lampenhalterung später herausragen soll; zwei Versionen sehen Sie in der oberen Reihe. Mit konstanter Beleuchtung und mit Stativ von einem fixierten Punkt aus aufgenommen, ist es nicht schwer, diese Elemente in einer Montage auf Ebenen zusammenzufügen.



Nicos Bilddateien lassen erkennen, dass die Montage der Elemente durchaus nicht den überwiegenden Teil der Bildbearbeitung ausgemacht hat. Die beiden Abbildungen der mittleren Reihe zeigen Montageschritte, bei denen die Wand getönt und mit einem Muster versehen sowie der Boden umgefärbt wurde.

Diese Ebenenpalette gehört zu der Bildfassung unten links. Die Montage ist abgeschlossen - nun geht es darum, mit gezielten Färbungen und der Überlagerung durch aufhellende und abdunkelnde Zonen die gewünschte Bildstimmung zu schaffen.



- So sieht die fertige Montage aus, nachdem nochmals zahlreiche weitere Ebenen hinzugekommen sind, die der Farb- und Lichtstimmung dienen (größer auf Seite 15). Dabei kam es vor allem darauf an, die von der Lampe ausgehende Beleuchtung zu akzentuieren, indem angestrahlte und im Schatten liegende Partien durch maskeierte Einstellungsebenen betont wurden. •

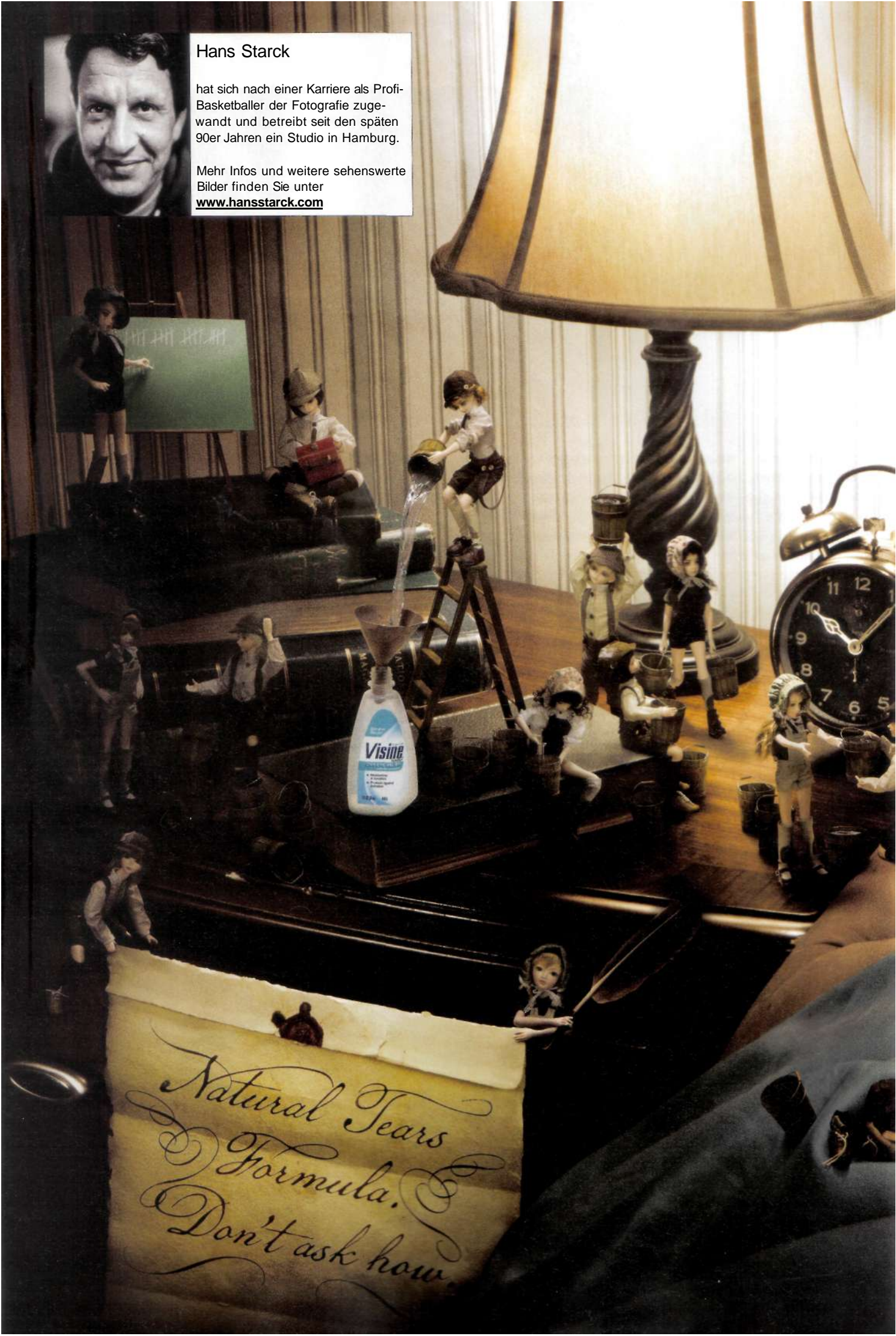


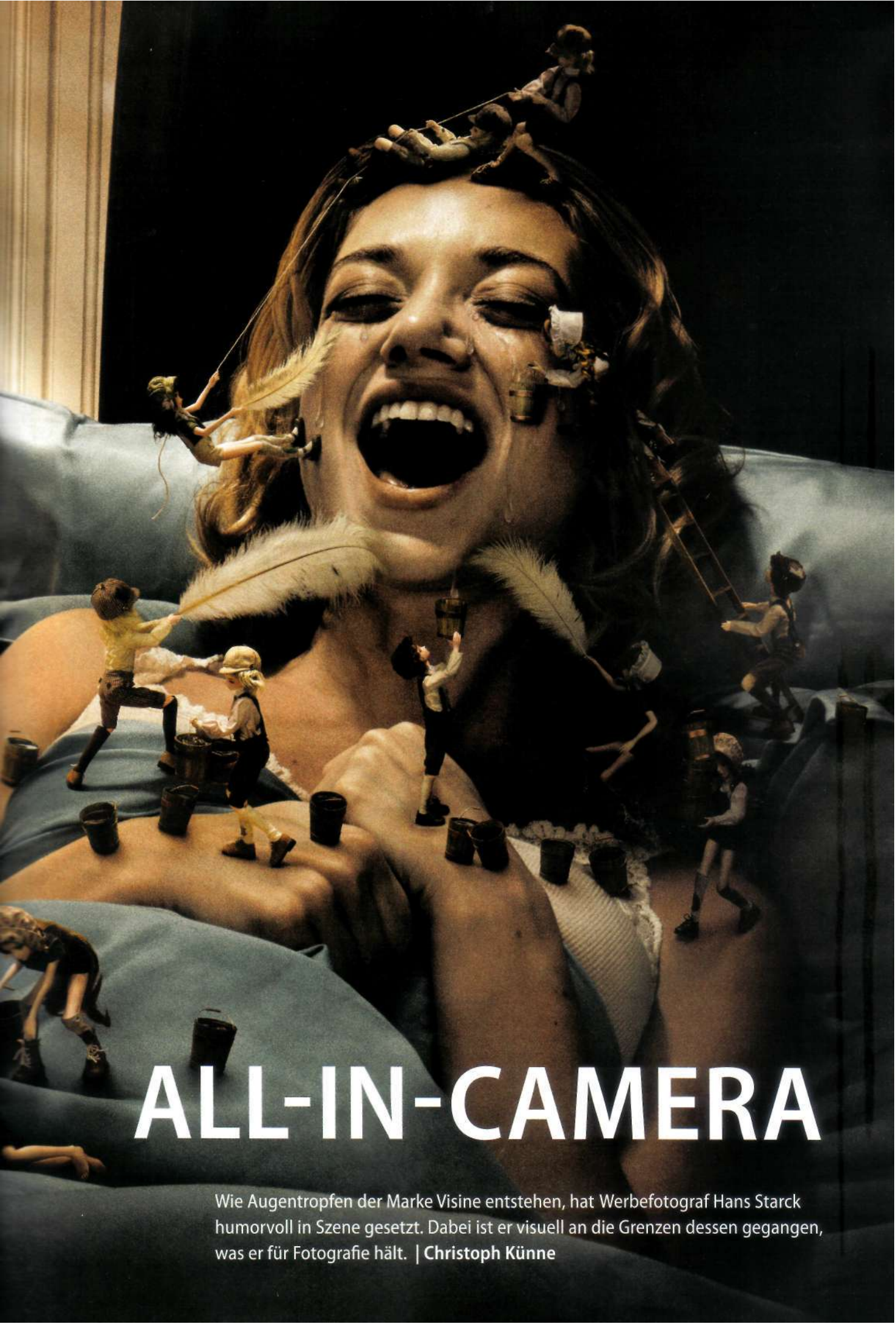


Hans Starck

hat sich nach einer Karriere als Profi-Basketballer der Fotografie zugewandt und betreibt seit den späten 90er Jahren ein Studio in Hamburg.

Mehr Infos und weitere sehenswerte Bilder finden Sie unter www.hansstarck.com





ALL-IN-CAMERA

Wie Augentropfen der Marke Visine entstehen, hat Werbefotograf Hans Starck humorvoll in Szene gesetzt. Dabei ist er visuell an die Grenzen dessen gegangen, was er für Fotografie hält. | **Christoph Künne**

Wenn seine Bilder gänzlich in der Kamera entstehen mag er sie am liebsten. „Um nicht falsch verstanden zu werden: Ich bin alles andere als ein analoger Filmfreak. Ich weiß die Vorzüge des digitalen Mittelformats zu schätzen und auch Photoshop mit all seinen Möglichkeiten. Aber für mich muss ein Foto auch in einer Anzeige wie ein Foto aussehen und nicht wie eine Grafik“, erklärt der Hamburger Werbefoto-Generalist Hans Starck. „Natürlich lassen sich mit dem Rechner alle Effekte irgendwie erzeugen oder schlimmstenfalls einfach ins Bild malen - nur weiß bei komplexeren Ideen meist keiner der Beteiligten, wie so etwas wirklich aussieht, wenn man es fotografieren würde. Ich mache daher lieber zuerst ein Bild davon und passe es dann mit Retuschen an die Vorstellungen der Auftraggeber an.“

Auch die drei Motive der Visine-Augentropfen-Kampagne hätte Starck lieber fotografiert als montiert. „Doch stießen wir hier an eine Grenze. Puppen in der richtigen Größe gab es einfach nicht, und so standen wir vor der Entscheidung: Montage oder CGI. Ich entschied mich für Montage und eine Handvoll übergroßer Puppen, die per Express aus Süd-Korea anreisten. Mit ihnen konnte ich am Tabletop-Set im Studio einfacher experimentieren, um die richtigen Posen zu finden, als am Bildschirm im Dialog mit einem CGI-Spezialisten. Es sind am Ende ja auch ziemlich Wimmelbilder geworden, die auf humorvolle Art erklären wollen, wie die Chemiker bei Johnson & Johnson die Formel für ihr Produkt entwickelt haben. Um echte Tränen analysieren zu können, mussten sie Menschen zum Lachen, zum Weinen oder zum Zwiebelschneiden bringen. Ihre Techniken erläutern die drei Motive.“



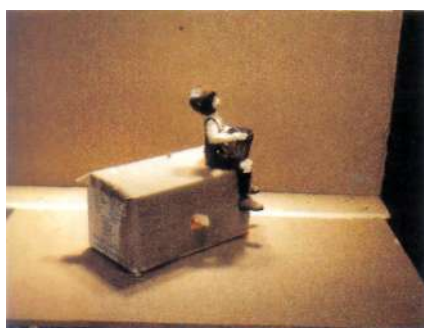
Schon auf dem Scribble der verantwortlichen Werbeagentur J. Walter Thompson aus New York sind sowohl der Bildaufbau als auch die Dramaturgie des späteren Motivs klar zu erkennen. In der Ausführung mussten allerdings viele Details angepasst werden.



Auf dem Ausgangsbild sieht man zwar deutlich, dass das Gesicht des Models um die Augen herum nass ist, doch für die Bildaussage war die Erkennbarkeit richtiger Tränentropfen wichtig. Um diese zu simulieren, setzte Hans Starck Fotos von Klebstofftropfen ein, die er früher einmal zur Inszenierung einer Kampagne für Mineralwasser aufgenommen hatte.

- Puppen, die sich für solche Fotoeinsätze eignen, sind rar. Wenn überhaupt, findet man sie als Spielzeug für Manga-Comic-Fans. Ein eigenständiger Markt sind die Accessoires. Mehr dazu unter: www.arcadiadolls.com/store





Alle 5 Szenen hat Hans Starck an die Lichtverhältnisse der späteren Montage angepasst vor einem gefalteten Kartonhintergrund aufgenommen. Der Vorteil dieser Kartonfarbe liegt in ihrer Adaption der späteren Farbstimmung. So lassen sich störende Umgebungsfarbreflexe auf ein Minimum reduzieren. Wie groß die Puppen sind, zeigt das zweite Bild von oben, auf dem man den Arm einer Assistentin als Größenvergleich sieht.



Als Ausgangsbild wird die Bühne des Geschehens mit einem Model fotografiert. Die Figuren aus den anderen Bildern wurden später bei der Arbeit im Studio zunächst skaliert und dann grob ausgeschnitten montiert, um die perspektivische Richtigkeit zu überprüfen.

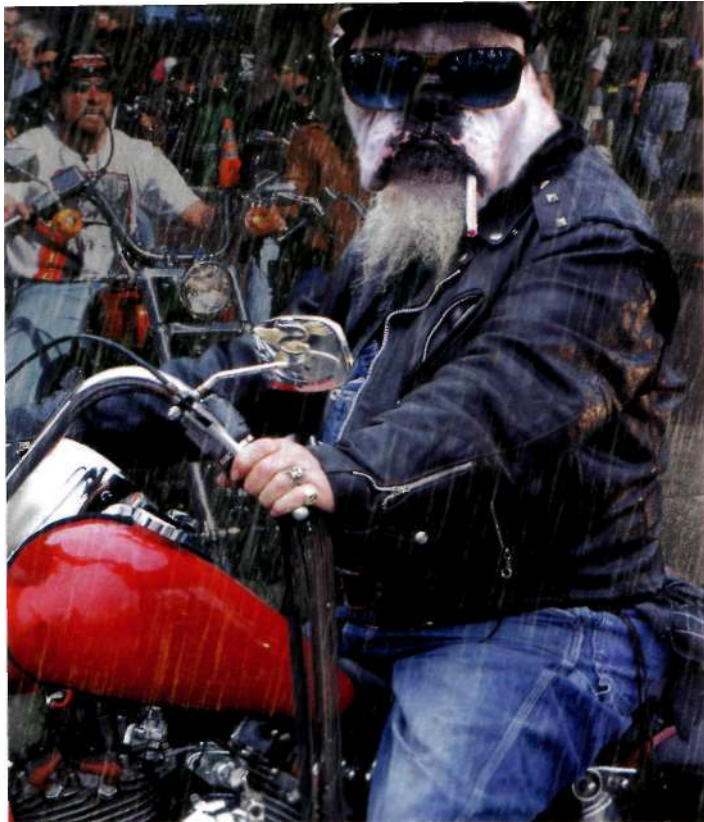


Die Postproduktion hat nach Abschluss der Fotoarbeiten alle Puppen und deren Accessoires neu freigestellt, an den richtigen Stellen platziert, mit der Lichtsituation entsprechenden Schatten versehen und am Ende den Look durch Gelbtonung der Lichter optisch gewärmt und so an die amerikanischen Sehgewohnheiten angepasst.



JUGEND-SÜNDEN

Nicht nur Minister werden mitunter von ihrer peinlichen Vergangenheit eingeholt - es trifft auch Bildbearbeiter. | **Doc Baumann**



Nur wenige Diskussionsthemen haben auf der DOCMA-Webseite so viele Beiträge provoziert wie „Bildkritik in der Kritik“. Fast alle Einsender waren der Meinung: „Muss sein“. Einige wenige meinten: „Inhaltlich notwendig, aber bitte weniger polemisch“, die waren aber deutlich in der Minderheit gegenüber jenen, welche gerade diesen Ton schätzen.

Gut gefallen hat mir der Eintrag eines „Herrn L“, der schrieb: „Natürlich muss es diese Bildkritik geben. Sie ist wichtiger und nützlicher als so manche andere Dinge in diesem Heft. Aber ich habe den Eindruck, dass der Baumann aufgrund seines Ausbildungshintergrundes und seiner arroganten und selbstherrlichen Charakterzüge genau das Betätigungsfeld gefunden hat, in welchem er sich suhlt und wälzt wie ein Schwein im Schlamm.“ Grunz!

Aufmerksame DOCMA-Leser versorgen mich immer wieder mit Beispielen digitaler Montagen, bei denen die Bildlogik zu wünschen übrig lässt. So erreichte mich kürzlich eine Mail mit Bildanhang, Betreff: Trockenregen, in der Heiner aus Stuttgart schrieb: „Das Titelbild einer Zeitschrift, das ich Ihnen hier schicke, ist zwar schon 15 Jahre alt, enthält aber viele jener Brüche und Widersprüche, auf die Sie stets hinweisen. So weicht etwa die Lichtrichtung bei dem Motorradfahrer vorn von der im Hintergrund ab, und wie können die Personen hell beleuchtet sein und harte Schatten werfen, wenn es doch angeblich regnet? Mal ganz abgesehen davon, dass dieser Regen nirgends Spuren hinterlässt und auf Menschen und Motorrädern kein Tröpfchen zu sehen ist.“ Die bemerkenswerte Poin-

te dieser Kritik hebe ich mir fürs Ende dieses Beitrags auf.

Die Anzeige, auf die sich eine andere Mail bezog, wies dagegen so wenige Mängel auf, dass ich den Einsender erst fragen musste, ob ich womöglich Gravierendes übersehen hätte. In seiner Antwort erläuterte er mir die - tatsächlich eher geringfügigen - Fehler und hängte den unerwarteten Kommentar an:

„Ich arbeite in einer Werbeagentur und habe an dieser Anzeige mitgewirkt. Ich bin unter anderem durch Ihre Bildkritiken wesentlich kritischer mit meiner Arbeit geworden. Sollte ich allerdings jemals einem Werbekaufmann bei uns was von Schattentemperaturen oder Ähnlichem erzählen, würde ich vermutlich nur ein Kopfschütteln oder ein ‚So lange es keine Zeit kostet‘ ernten. Bei dem vorliegenden Projekt hatte ich jedenfalls einen dicken Hals und habe mir gedacht, ich reiche es mal zur Bildkritik ein; falls wir eine aufs Haupt kriegen, dann verdient, und dann ändert sich vielleicht mal was. Sollten Sie sich jetzt benutzt vorkommen, bitte ich um Entschuldigung. Allerdings genießen Sie nun mal einen Ruf als Fachmann, und Kritik von außen ändert manchmal dort etwas, wo Kritik von innen versagt.“

Aber bei unserer anfangs bereits zitierten Leser-Diskussion in Web gab es auch andere Stimmen. So schrieb etwa Markus: „Als Bildbearbeiter in einer großen Agentur kann ich nur sagen, dass weder von Kunden- noch von Agenturseite aus großer Wert auf die Logik von Bildinhalten gelegt wird. Es gilt die Devise: ‚Mach schon und hau raus!‘ Wenn’s hinterher gut aussieht, interessiert’s niemanden, ob Wolken oder Holzplanken logisch im Bild ste-

hen (Beispiel aus DOCMA 38, Seite 26). Lieber Doc, gehen Sie doch mal mit der Anzeige durch die Fußgängerzone und fragen Sie die Passanten nach Bildfehlern.“

Ich fürchte, er hat recht - der großen Mehrheit der Befragten würden diese Fehler eben so wenig auffallen wie den Touristen in Rom die Tatsache, dass die linke, später ersetzte Säule vor dem Pantheon um zwei Prozent zu dünn ist. Aber ist Nicht-Erkennen ein Kriterium? Ist zum Beispiel eine Doktorarbeit in Ordnung, nur weil keiner mangels genauen Hinsehens entdeckt hat, dass darin seitenweise von anderen Autoren abgekupfert wurde? Ist ein ärztlicher Kunstfehler weniger schlimm, weil 99,9 Prozent der Passanten in der Fußgängerzone die Operation auch nicht besser hingekriegt hätten?

Würde es sie stören, wenn unser Heft voller Rechtsschreibfehler wäre - oder wäre das unwichtig, weil viele Passanten in der Fußgängerzone die nicht entdecken täten? Mit den Worten von „hagesas“ Diskussionsbeitrag: „Wer sein Handwerk nicht versteht und Pfusch liefert, muss sich damit abfinden, dass sein Produkt als Pfusch erkannt und beurteilt wird.“

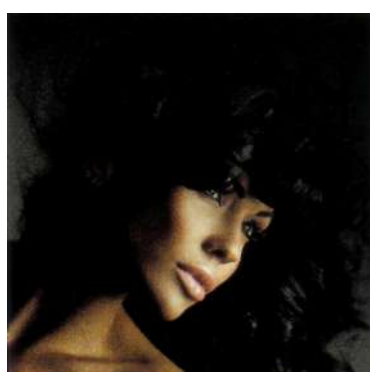
Ach ja, die versprochene Pointe zur 1996er Illustration „Hundewetter“: Dieses Titelbild stammt leider von mir.

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

PREMIUM WORKSHOP

BILDER ALS MASKEN

Die effektivsten Masken sind jene, die sich aus dem freizustellenden Motiv selbst ableiten lassen. Die vielseitigste Methode dafür ist das Ausblenden von Farbbereichen. Sie hat zudem den Vorzug, nicht-destruktiv zu sein und immer wieder spätere Anpassungen zuzulassen. Das gilt nicht nur für Montagen, sondern für alle Mischungen und Kombinationen von Ebenen. Unser Workshop stellt Ihnen den Umgang mit diesem Werkzeug ausführlich vor. | **Doc Baumann**



WIE FUNKTIONIERT „FARBBEREICH“?

Die Regler für „Farbbereich“ bei den Ebenenstilen sind ein mächtiges, aber gut verstecktes Werkzeug.

► Seite 26

„FARBBEREICH“ AUSBLENDEN STATT EBENENMASKE

Die meisten „Farbbereich“-Ergebnisse lassen sich auch mit Ebenenmasken erzielen – hier erfahren Sie, wie beide zusammenhängen.

► Seite 28

HELLIGKEITSINFORMATIONEN DER FARBKANÄLE NUTZEN

Unser Beispiel zeigt, warum Farbkanal-Ebenenmasken ein unnötiger Umweg sind.

► Seite 30

FARBANTEILE AUSBLENDEN

Auch einzelne Farben lassen sich auf dem Weg über „Farbbereich“ beeinflussen.

► Seite 32

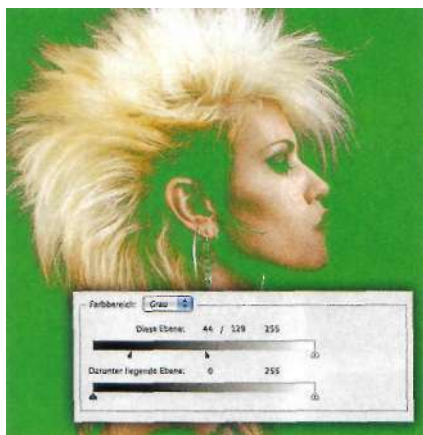
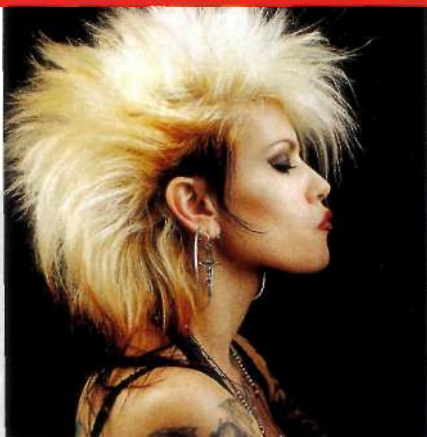
WEITERE BEISPIELE AUS DER PRAXIS

„Farbbereich“ hilft nicht nur bei komplexen Montagen und beim Freisteller schwieriger Konturen, sondern auch bei vielen anderen Vermischungen von Ebeneninhalten.

► Seite 34

PREMIUM WORK SHOP

Foto: Peter Kim - Fotolia



Ganz oben sehen Sie das Original, unten die fertige Maske. Ausblenden dunkler Farbbereiche per „Farbbereich“ führt schnell zum Freistellen.



Bilder als Masken

Bei unserem **Photoshop-Rätsel** im vorletzten Heft ging es um die Frage, wie man ein geeignetes Bild in kürzester Zeit mit Schnee und Reif ausstatten kann. Dazu kamen viele Lösungsvorschläge; auf etliche davon wäre ich nicht ohne weiteres gekommen. Verwundert hat mich allerdings, dass kaum jemand das von mir erwartete Verfahren benutzt hatte: Eine weiße Ebene darüberlegen, „Ebenenstil“ aufrufen, dort unter „Farbbereich > Grau“ dunkle Bereiche der Bild-Ebene weich ausblenden.

Seit ich es vor Jahren entdeckt habe, verwende ich das Werkzeug „Farbbereich“ für zahllose Montageeingriffe und Ebenenkombinationen - und staune immer wieder darüber, dass ich damit offenbar weitgehend allein bin. Dabei ist dieses Verfahren ungeheuer vielseitig und flexibel; die unterschiedlichen Anwendungsbereiche, die ich Ihnen in diesem Workshop vorstellen werde, zeigen das deutlich.

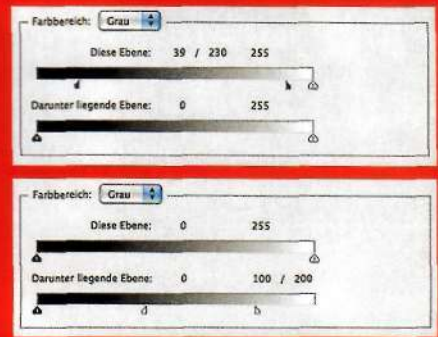
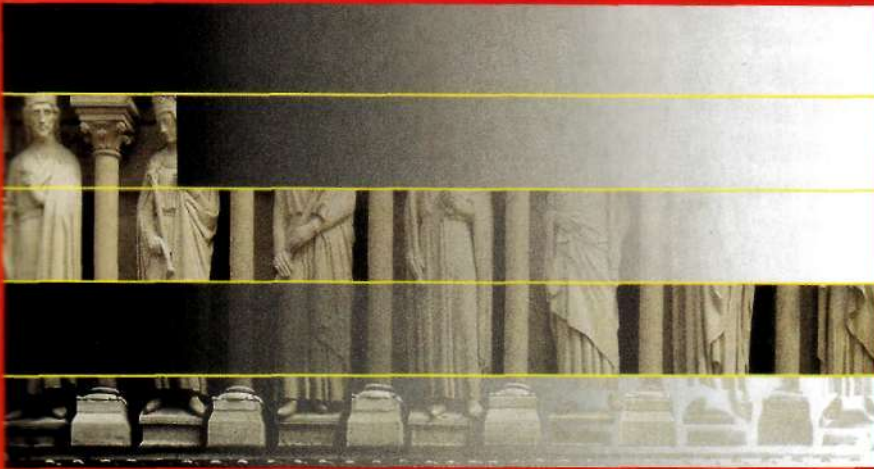
Falls Sie bei der einen oder anderen Umsetzung der Meinung sein sollten, das funktioniere doch auf anderen Wegen

ebenso - aber natürlich! Es gibt wenig, das man in Photoshop tun kann, wofür sich nicht alternative Wege finden ließen. Ob Sie die hier vorgeschlagenen Lösungen für eigene Projekte übernehmen, liegt ganz bei Ihnen. Sie sollten sie nur kennen, um sich im Einzelfall bewusst dafür - oder dagegen - entscheiden zu können.

Die zahlreichen alternativen Lösungsansätze zu dem Schnee-und-Reif-Rätsel haben gezeigt, was alles möglich ist - allerdings bin ich in fast jedem Fall beim Nachbauen des jeweiligen Vorschlags zu dem Ergebnis gekommen, dass es per „Farbbereich“ wesentlich schneller und exakter funktioniert und zudem nachträgliche Korrekturen erleichtert.

Es gibt übrigens noch weitere Gründe: Die PSD-Bilddatei gegenüber mit den Raureifzweigen ist mit weißer Zusatzebene 1,4 MB groß; nehmen Sie „Farbbereich“-Einstellungen vor, wächst sie auf 2,4 MB, verwenden Sie stattdessen jedoch eine Ebenenmaske, werden es 3,1 MB.

Das Ergebnis der meisten „Farbbereich“-Einstellungen können Sie in vergleichbarer

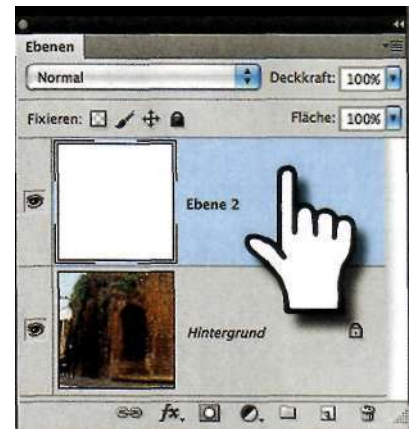


Ein Schwarzweißverlauf überlagert eine Bildebene. Je nach Festlegung, Einstellung und Kombination der Regler werden helle oder dunkle Töne der oberen oder unteren Ebene beeinflusst.

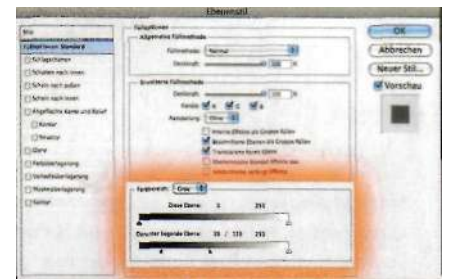
Weise auch auf dem Weg einer zugeordneten Ebenenmaske erreichen; dazu mehr auf den nächsten Seiten. Aber diese Vorgehensweise ist weit weniger flexibel, da die nötigen Tonwertänderungen einer Ebenenmaske nur fest zugewiesen und nicht über Einstellungsebenen vorgenommen werden können. Zudem betrifft diese Methode immer nur die aktuelle Ebene, während „Farbbereich“ Kombinationen mit der

darunterliegenden zulässt. (Das geht auf anderem Wege auch, aber dafür müssen Sie die Ebenenreihenfolge umdrehen; außerdem können Sie so keine Einstellungen für beide Ebenen zugleich vornehmen.)

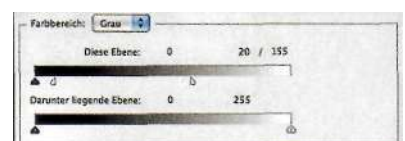
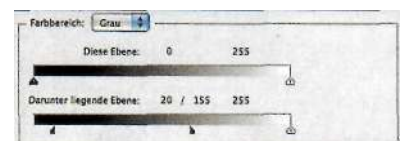
Wie Sie sehen werden, sind die Einsatzmöglichkeiten sehr vielfältig. Wenn Ihnen selbst spannende Varianten einfallen, nehmen Sie doch am Contest teil; als Gewinn winkt das neue PhotoTools 2.6 (Seite 35).



Für Schnee und Reif an Fassade und Tannenzweigen hatten die DOCMA-Leser die unterschiedlichsten Lösungen eingesandt. Um allerdings auch den Himmel in der linken oberen Ecke blau zu erhalten, bietet nur „Farbbereiche“ einen schnellen Weg (mehr auf Seite 32).

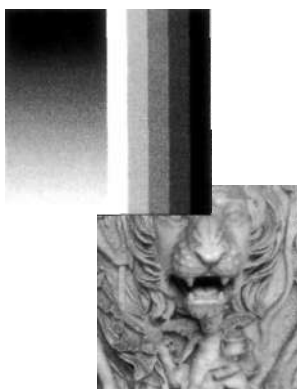
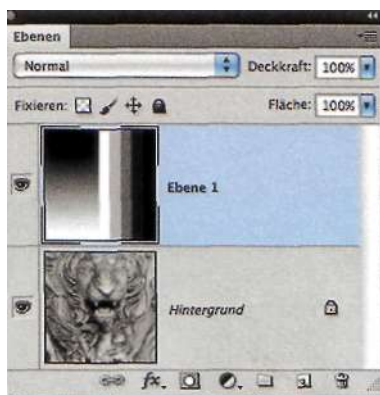


Für die winterliche Anmutung dieses Mauerwerks wurde eine weiße Ebene überlagert; dunkle Bereiche zwischen 39 und 119 für die „Darunter liegende Ebene“ sind weich ausgeblendet. Im Falle der Tannenzweige sind es entsprechend die Werte 20 bis 155. Zum selben Ergebnis gelangen Sie, wenn Sie die Tannenebene über die weiße legen und mit denselben Werten 20 bis 155 für die aktuelle Ebene das Weiß darunter einblenden (unten).



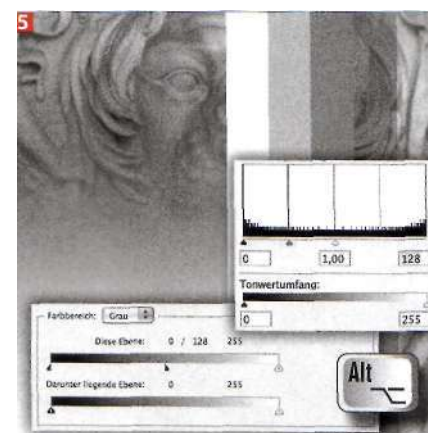
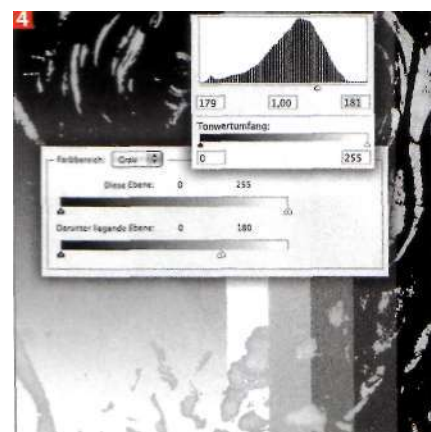
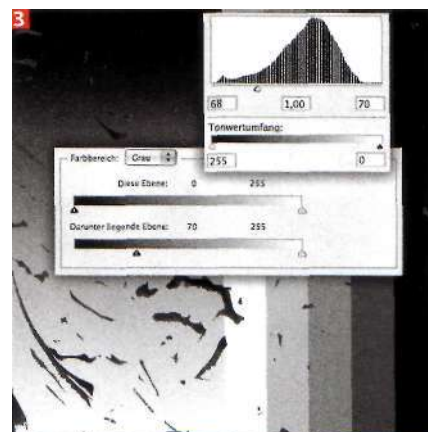
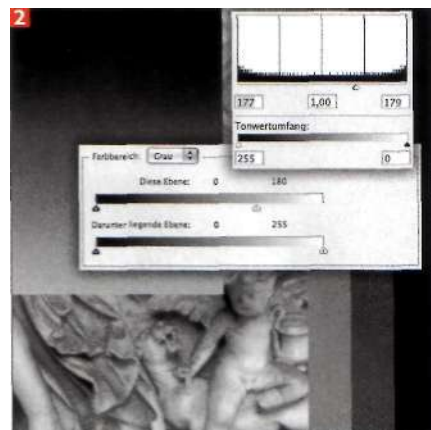
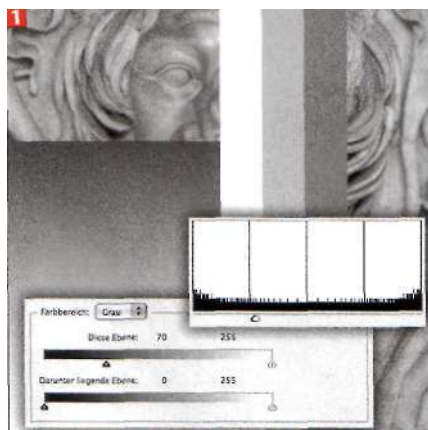
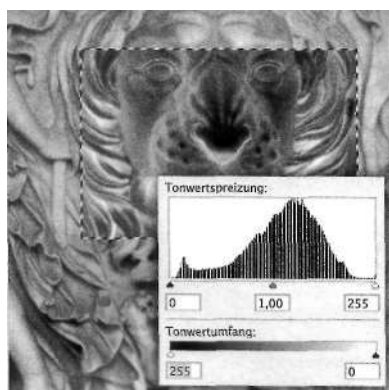
Farbbereich ausblenden statt Ebenenmaske

Sofern es nur um die Auswirkung einer Ebene auf eine andere geht, lässt sich Ein- und Ausblenden von Helligkeitsbereichen auch mittels der Beeinflussung von Ebenenmasken durch Tonwertkorrekturen oder Manipulation der Gradationskurven erzielen – jedoch nur sehr viel aufwendiger.



Unsere Testdatei ist aus zwei Ebenen aufgebaut; um nicht gleich auch die Auswirkung auf Farben einzubeziehen, im Graustufenmodus. Die auf dieser Doppelseite gezeigten Auswirkungen von „Farbbereich“ gehen immer von der aktivierten oberen Ebene aus.

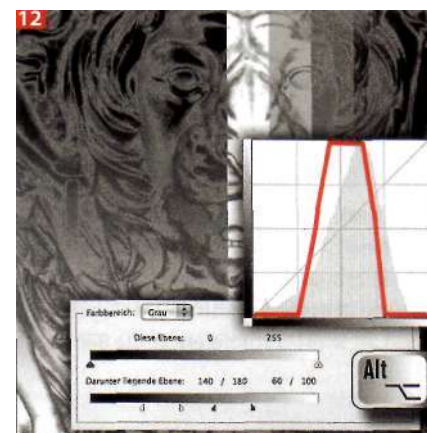
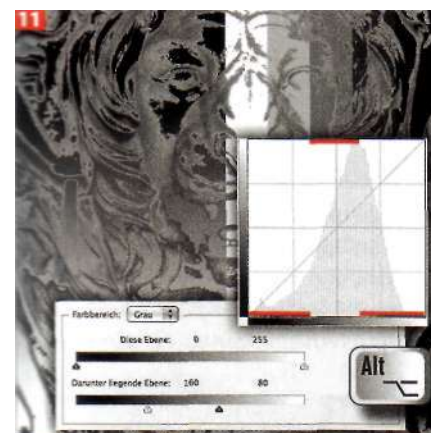
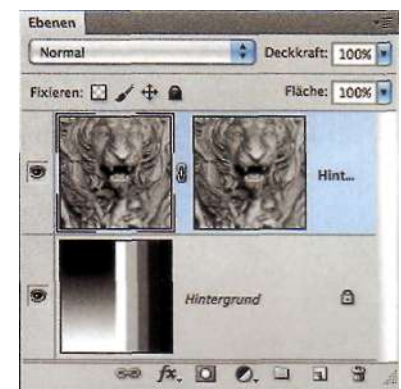
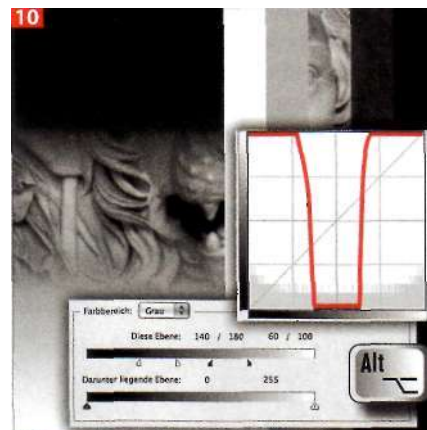
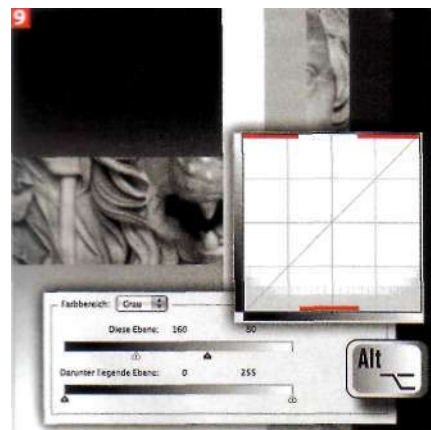
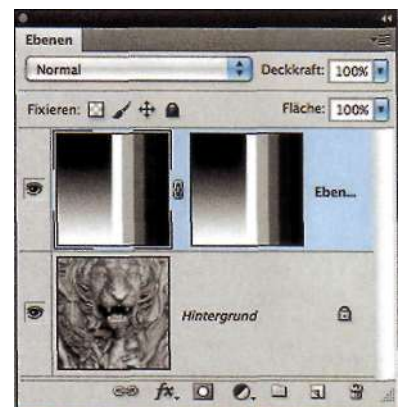
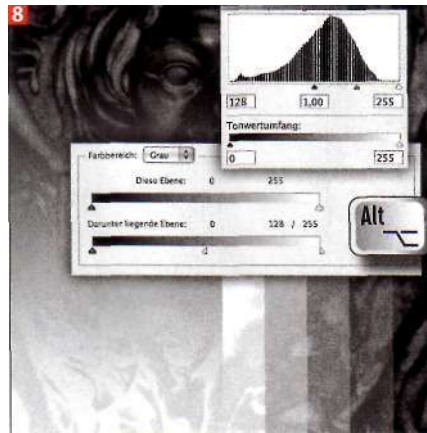
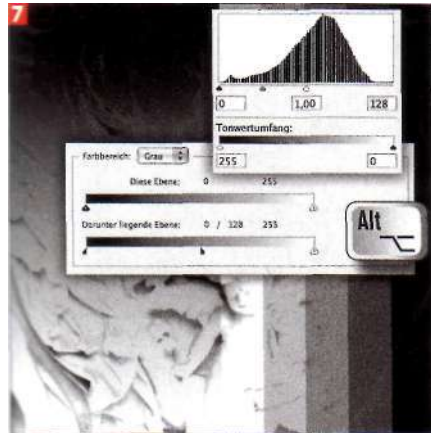
Schauen Sie sich die Regler von „Tonwertumfang“ im Dialog „Tonwertkorrektur“ näher an, so sehen Sie etwa bei den Abbildungen 3 und 5, dass Schwarz- und Weißpunktposition durch Ziehen ausgetauscht wurde. Das ist ein einfacher und schneller Weg zur Negativumwandlung (unten).



Die Abbildungen zeigen jeweils eine Anwendung von „Farbbereich“ mit Screenshot der verwendeten Einstellung sowie solche der ergebnisgleichen Zuweisung einer „Tonwertkorrektur“ beziehungsweise „Gradationskurve“ auf die Ebenenmaske (dazu ausführlich ganz rechts). [1] Dunkle Tonwerte der oberen Ebene hart ausblenden, [2] helle Tonwerte der oberen Ebene hart ausblenden, [3] und

[4] dunkle (helle) Tonwerte der unteren Ebene hart ausblenden, [5] und [6] dunkle (helle) Tonwerte der oberen Ebene weich ausblenden, [7] und [8] dunkle (helle) Tonwerte der unteren Ebene weich ausblenden. Die oft zu lesende Behauptung, man könne mit Photoshop keine Mitteltöne ausblenden, ist falsch; dazu müssen Sie nur die Regler der dunklen Töne in den hellen und die der hellen in den

Um Farb- beziehungsweise Helligkeitsbereiche einer Ebene weich auszublenden, drücken Sie beim Ziehen der Regler die Alt-Taste. Das dunkle oder helle Dreieck teilt sich dann in zwei halbe Dreiecke auf, die sich separat verschieben lassen.



Ersatz von „Farbbereich“ durch Helligkeitsmanipulation einer Ebenenmaske

Die Screenshots von „Tonwertkorrektur“ (beziehungsweise „Gradationskurven“ bei den Abbildungen 9 bis 12) zeigen jeweils die Einstellungen, die notwendig sind, um das per „Farbbereich“ erzielte Ein- oder Ausblenden zu erzielen. Allerdings ist das auf diesem Weg deutlich schwieriger, denn Sie benötigen zum einen eine Ebenenmaske, zum zweiten müssen Sie die beiden Ebenen gegebenenfalls austauschen, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Drittens jedoch - das ist die wohl stärkste Einschränkung - lassen sich auf Ebenenmasken keine Einstellungs Ebenen anwenden. Das bedeutet, dass die Tonwertveränderungen, die Sie vornehmen, endgültig sind und später nicht ohne Qualitätsverluste - mitunter gar nicht mehr - korrigierbar sind.

Wichtig dabei ist: Die zugewiesene Ebenenmaske ist dabei immer das Graustufenduplikat der oberen Ebene. Dazu in der Kanälepalette oberste Zeile mit Strg-/Befehlstaste anklicken, zur Auswahl machen, dann daraus die Ebenenmaske der oberen Ebene erzeugen.

dunklen Bereich verschieben. Um für ent-
---echende Ergebnisse die Ebenenmaske zu
beeinflussen, eignet sich die Gradationskurve
besser als die Tonwertkorrektur. [9] zeigt
das harte Ausblenden der Mitteltöne aus der
oberen Ebene, [10] die weiche Version; [11]
und [12] demonstrieren analog das harte
und weiche Ausblenden aus der unteren
Ebene. Bei allen Eingriffen über die Ebenen-

maske müssen Sie die Ebenenreihenfolge
umkehren, wenn Sie die im Ausgangszu-
stand untere Ebene beeinflussen wollen (das
betrifft die Abbildungen 3, 4, 7, 8, 11 und 12).
Bei Verwendung von „Farbbereich“ ist die
Umkehrung nicht nötig. Der Umgang mit
diesen Reglern ist daher einfacher und viel-
seitiger. Kombinationen der oberen und un-
teren Regler sind ebenso möglich (Seite 30).

Helligkeitsinformationen der Farbkanäle nutzen

Die Anwendung von „Farbbereich“ kann bei dazu geeigneten Bildvorlagen das Freistellen schwieriger Bereiche erheblich beschleunigen. Wollen Sie größeren Einfluss auf das Ergebnis haben, verwenden Sie ebenfalls die im Bild steckenden Informationen und schauen sich die Farbkanäle an.



Haare freistellen per „Farbbereich“

Durch das Ausblenden von Farbbereichen lassen sich die Haare dieses Fotos sehr schnell freistellen. Schritt eins: Ebene zweimal duplizieren; Hintergrundebene mit Kontrastfarbe füllen. Schritt zwei: Dunkle Bildbereiche (da blonde Haare) der oberen Ebene weich ausblenden (ganz oben). Schritt 3: Dem zweiten Duplikat eine schwarze Ebenenmaske zuweisen und die „Löcher“ der Farbbereich-Ausblendung mit weißem Pinsel ausmalen (oben). Unten sehen Sie den Ebenenaufbau.



Natürlich müssen Sie die Möglichkeiten von „Farbbereich ausblenden“ nicht nutzen; es gibt andere und vertrautere Wege, auf die in einem Bild steckenden Informationen zurückzugreifen, um daraus eine Maske zu er-



zeugen. Bei unserem Beispiel ist der Rotkanal am hellsten und damit als Grundlage einer Maske am besten geeignet [1]. Duplizieren Sie ihn als neuen Kanal und wenden Sie den Abwedler im Bereich „Lichter“ an; es reicht,



dies in einer breiten Randzone zu tun [2]. Randbereiche, die zu dunkel für diesen Werkzeugeinsatz sind, hellen Sie auf, indem Sie als Vorgabe „Mitteltöne“ wählen. Das Ergebnis sehen Sie in [3]. Duplizieren Sie die Bildebene

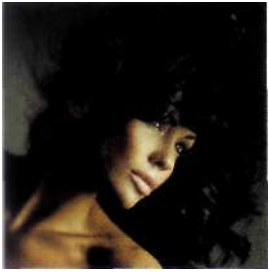


zweimal, blenden Sie die obere Version aus, laden Sie den eben bearbeiteten Kanal als Auswahl, und weisen Sie die der mittleren Ebene als Ebenenmaske zu, indem Sie auf das entsprechende Icon am Fuß der Ebenen

Kombinierte Auswirkung auf beide Ebenen

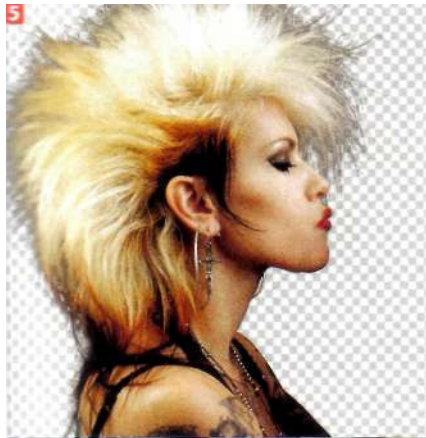
Selbstverständlich können Sie bei Bedarf die Regler sowohl für „Diese Ebene“ als auch für „Darunter liegende Ebene“ verschieben. Das gilt für hartes wie für weiches Ausblenden.



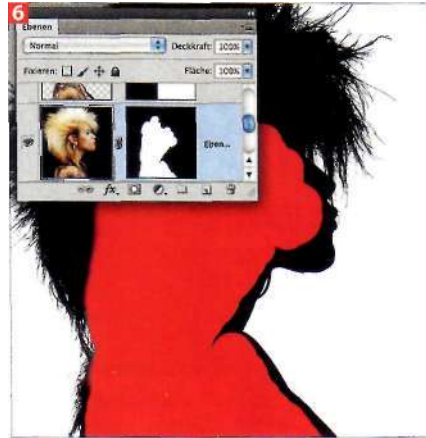


Uneinheitlicher Hintergrund

Wegen des Helligkeitsverlaufs im Hintergrund des Bildes links reicht einfaches Ausblenden nicht aus; am Fuß dieser Seite sehen Sie die fünf kombinierten Ebenenmasken, die nötig waren, um die Maske links in der Mitte zu erzeugen. Das dritte Bild zeigt das Ergebnis. Die Maske ist vor allem im rechten Teil durchaus noch nicht vollkommen. Ob sich der Aufwand weiterer Arbeit lohnt, liegt auch am gewählten neuen Hintergrund; ist er dunkel, fallen Fehlstellen nicht auf.



palette klicken [4]. Die weitere Vorgehensweise entspricht der in der Spalte links für "Farbbereich ausblenden" beschrieben: Blenden Sie die oberste Ebene wieder ein, weisen Sie ihr eine schwarze Ebenenmaske



zu und malen Sie die Bereiche weiß aus, die in der mittleren Ebene als Aussparungen verblieben sind [5]. Eine Ansicht der Ebenenmaske - hier mit rot gefüllter Auswahl der „Farbbereich“-Ebene - sehen Sie in Schritt



[6]. Wie viel Arbeit Sie in die Bearbeitung der mit Hintergrundfarbe kontaminierten Haarspitzen stecken, hängt vom neuen Montagehintergrund ab. In diesem Fall [7], mit zwei unterschiedlichen Tonwertkorrekturen des



Kanals aus Schritt 3 ist das unvermeidlich, bei der Montage in Bild 10 dagegen unnötig. Zunächst hellen Sie die Haarspitzen mit dem Nachbelichter (Bereich: Lichter) so auf, dass noch genügend Details übrig bleiben [8],



dann bestimmen Sie oben links in der Ebenenpalette „Transparente Bereiche fixieren“. Malen Sie nun im Modus „Farbe“ mit großem weichen Pinsel mit aufgenommenen Farben über diese Zone, so tönen Sie die Haare wie-



der in ihrer Ursprungsfarbe [9,10]. Sie haben bei diesem Verfahren mehr Möglichkeiten differenzierter Eingriffe als bei „Farbbereich ausblenden“ - die benötigte Bearbeitungszeit ist allerdings auch deutlich länger. •



Freistellen auf mehreren Ebenen

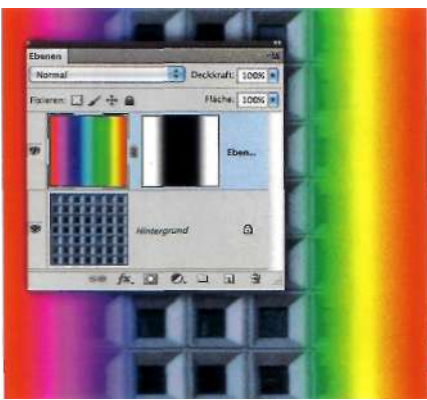
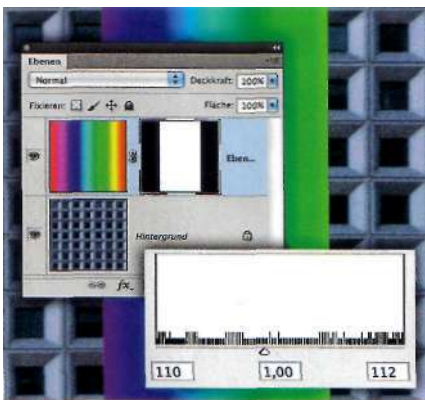
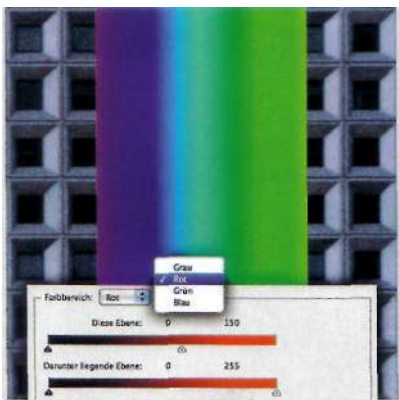
Rechts sehen Sie die schwarzhaarige Frau per „Farbbereich“ freigestellt vor hellem Hintergrund. Links die Ebenenpalette der fünf beteiligten Ebenen. Nach zunehmend stärkerem Aufhellen von Ebenenduplikaten bleiben nach dem Ausblenden der Hintergrundbereiche jeweils unterschiedliche Bereiche schwarzer Haare stehen, die nach Abschalten der anderen Ebenen durch „Strg-/Befehl“-Anklicken der Kompositkanalzeile zur Auswahl gemacht und der wieder voll eingblendeten Ebene als Maske zugewiesen werden.



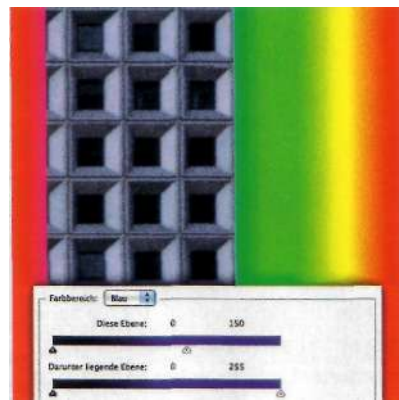
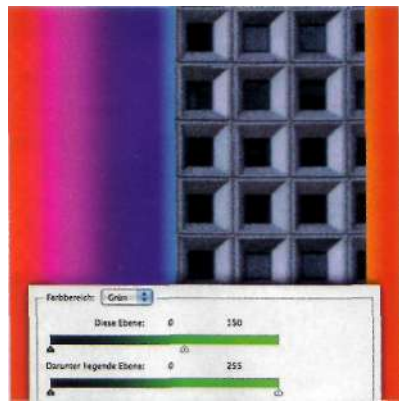
Das Foto der blonden Punkerin oben können Sie zum Nachvollziehen dieses Workshops mit dem Code 57EB3LU8 gratis von www.fotolia.de herunterladen, Bildnummer # 20383815. Die Testbilder mit Tannenzweigen, Mauer, Löwenrelief u.a. finden Sie bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft unter www.docma.info/9030.html

Farbanteile ausblenden

Was beim Ausblenden von "Farbbereichen" für den Eintrag "Grau" (also die Helligkeitswerte der Ebene) gilt, lässt sich ähnlich auch für die entsprechenden Einträge der Kanäle: R, G und B; C, M, Y und K sowie L, a und b sagen. Dazu sollte man die Farbmodelle allerdings einigermaßen verstehen.



Wie auf Seite 28 lässt sich auch das Ausblenden von Farben über ein Graustufenduplikat einer Ebene als eigene Ebenenmaske erzielen. Oben links - analog zum Bild ganz links - ist das der per Tonwertkorrektur tongetrennte, invertierte Rotkanal, rechts der unveränderte Rotkanal.



Einfacher und vielseitiger geht es auch hier wieder per „Farbbereich“. Dem Bild mit dem schreienden Mann wird eine schwarze Ebene überlagert (oben). Unten sehen Sie zwei Varianten des Einblendens von Farben für „Darunterliegende Ebene“: Links hart durch Verschieben des Rotreglers auf 247, rechts weich durch gesplittete Blauregler auf 130 und 190.



Hart ausblenden, Beispiel RGB-Farben

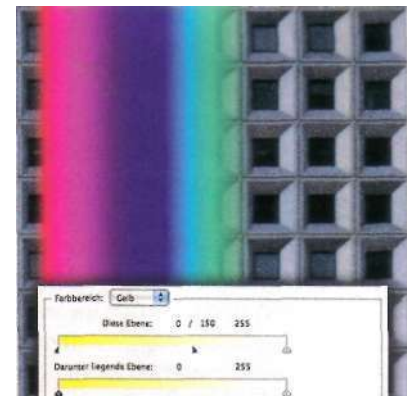
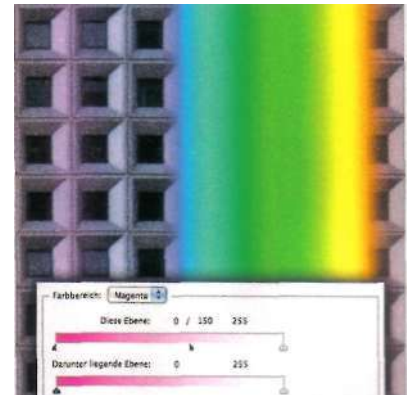
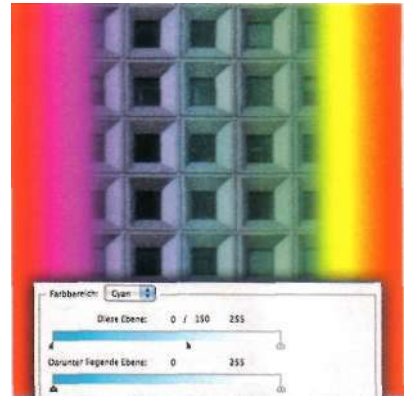
Die Hintergrundebene zeigt die Fenster eines Hochhauses, die obere Ebene einen Spektralverlauf. Wählen Sie nach Doppelklick auf die Ebenenzeile der oberen Ebene in der Ebenenpalette statt „Farbbereich > Grau“ einen der dort angezeigten Kanäle - bei einem RGB-Bild also Rot, Grün oder Blau - so können Sie ähnlich wie zuvor bei den Helligkeitswerten auch Farbanteile ausschließen. Wollen Sie etwa rote Anteile des Spektrums hart ausblenden, so ziehen Sie den Rot-Regler für „Diese Ebene“ von rechts nach links, entsprechend für Grün oder Blau.



Betrachten wir ein Beispiel aus der Praxis näher. Das Foto oben habe ich auf einem Markt in Valetta auf Malta aufgenommen. Mit seinen vielen Farben eignet es sich gut für dieses Experiment. Zunächst habe ich ein paar Maschen aus einem Pullover als Wiederholungsmuster vorbereitet, eine überlagernde Ebene damit gefüllt und deren Inhalt perspektivisch den auf dem Marktstand gestapelten Shirts angeglichen. Die Aufgabe bestand nun darin, dieses Strickmuster nur denjenigen zuzuweisen, die Rotanteile enthalten. Üblicherweise würde man ver-



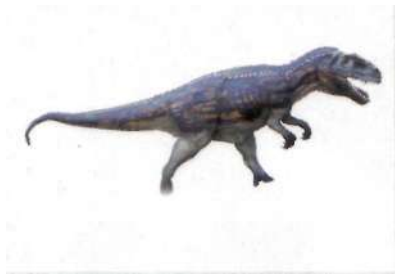
suchen, das über eine Ebenenmaske der oberen Maschen-Ebene zu lösen, für die man natürlich vor allem den Rotkanal nutzt. (Dort sind Rotanteile hell - im Gegensatz zu einer CMYK-Datei, wo entsprechende Stellen im Magenta- und Gelbkanal dunkel sind.) In diesem Fall habe ich aus der "Darunterliegenden Ebene" im Rotbereich die Werte zwischen 102 und 238 weich ausgeblendet; das Strickmuster der oberen Ebene (Modus: Lineares Licht, 90% Deckkraft) wird also entsprechend nur dort sichtbar, wo auf der Ebene darunter rote Pixel vorhanden sind. Wegen der additiven Farbmischung sind auch gelbe Flächen davon betroffen.



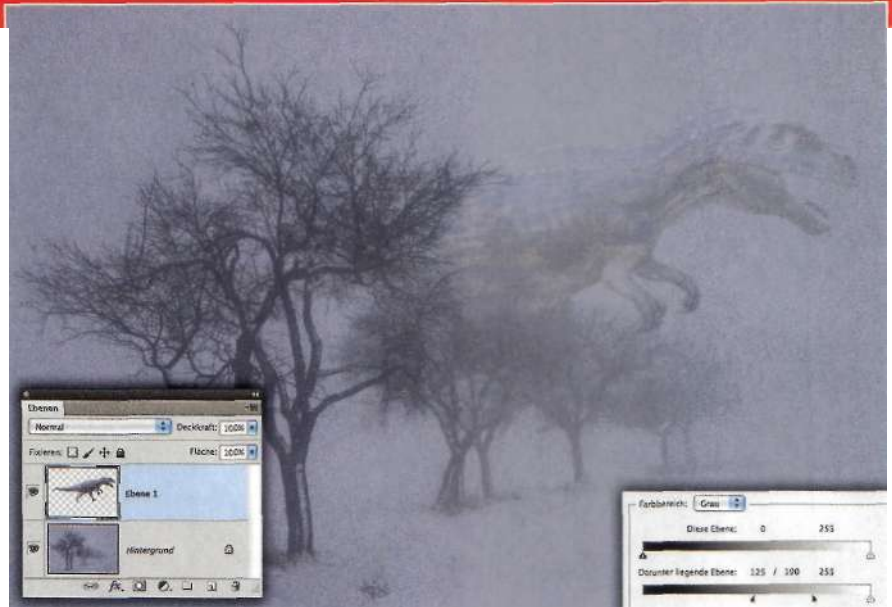
Weich ausblenden, Beispiel CMYK-Farben

Da der RGB-Modus auf einem additiven Farbmodell beruht, ziehen Sie zum Ausblenden einer Farbe am rechten Regler. Wollen Sie dagegen Farben aus einer CMYK-Ebene ausschließen, dann ziehen Sie die linken Regler nach rechts. Hier wurden jeweils die Werte für Cyan, Magenta und Gelb zwischen den Positionen 0 und 150 mit gedrückter Alt-Taste weich ausgeblendet. Wählen Sie den Lab-Modus, so können Sie sowohl auf dessen Luminanzkanal wie auf seine beiden Farbkanäle a und b zugreifen.

Weitere Beispiele aus der Praxis



Wie bekommt man das Dino-Modell ohne aufwendiges Maskieren von Bäumen und Nebelschichten in den Hintergrund der Szene?



Es gäbe gewiss andere Methoden als das Ausblenden von Farbbereichen, um den verirrtten Dino hinter die winterlichen Obstbäume zu setzen und halb im Nebel verschwinden zu lassen. Aber keine andere geht so schnell, ist so flexibel und lässt sich dabei so exakt steuern.



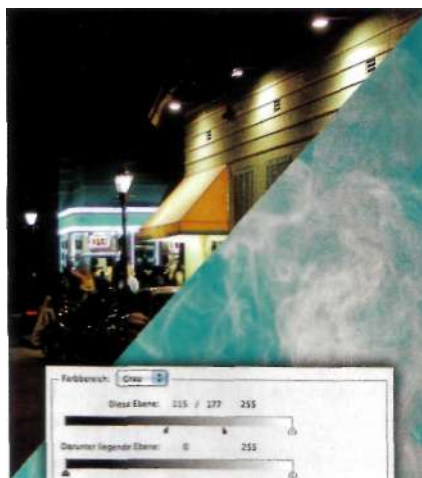
Der alte Kupferstich ist für eine Reproduktion in einem Buch zu dunkel und zu fleckig. Wie lässt sich der Papierhintergrund schnell weiß machen?



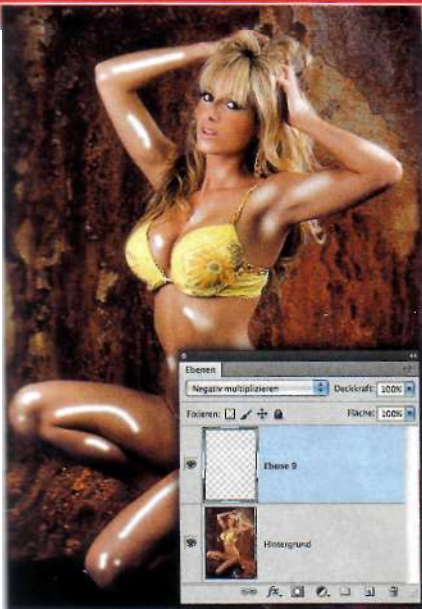
Das Ausblenden von Farbbereichen eignet sich für alle Arten der Mischung und Kombination verschiedener Ebenen. Um das Papier des Kupferstichs weiß zu machen, blenden Sie bei aktivierter oberer weißer Ebene für die darunterliegende weich die dunklen Pixel ein.

FAZIT

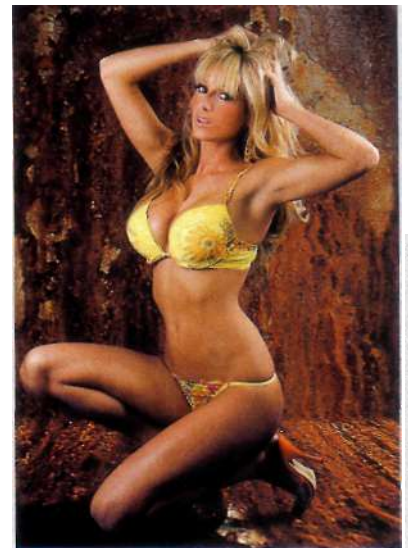
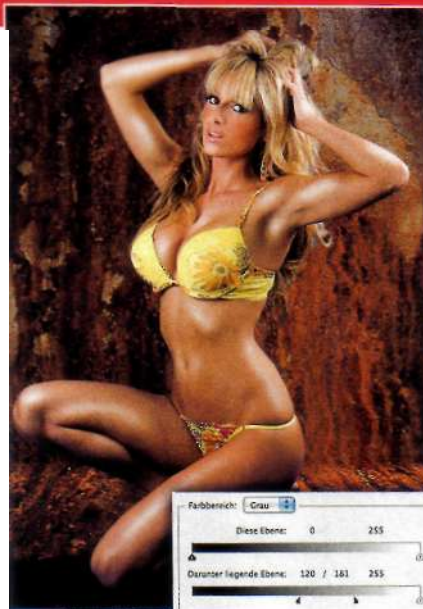
Die Möglichkeiten des Ausblendens von Farbbereichen sind praktisch unbegrenzt. Das Verfahren eignet sich nicht nur für Montagen von Objekten mit komplexen Konturen - wobei Sie den Binnenbereich ignorieren und später manuell ergänzen können -, sondern auch für ganz andere Ebenenmischungen, von denen Sie auf dieser Seite einige Beispiele sehen. Alle diese Ergebnisse könnten Sie auch auf anderem Wege erzielen. Aber da die Bearbeitung von Ebenenmasken, etwa per Gradationskurve, immer mehr oder weniger endgültig ist, empfiehlt es sich in den meisten Fällen, statt dessen zunächst den nicht-destruktiven Weg von „Farbbereich“ auszuprobieren.



Umgekehrt wie bei der alten Grafik führt das weiche Ausblenden der dunklen Pixel der überlagernden Rauch-Ebene dazu, diese vor dem neuen Hintergrund freizustellen. Die Verwendung eines Farbkanals als Maske allein führt nicht zu demselben nicht-destruktiven Ergebnis.



Der Glanzeffekt wurde mit weißem Pinsel auf eine negativ multiplizierende Ebene gemalt (linkes Bild, links) und stark weichgezeichnet (rechte Hälfte). Um ihn sinnvoll auf bereits helle Stellen der Haut zu beschränken, blenden Sie deren dunklere Bereiche weich aus (rechtes Bild).



Das Modell - leicht bearbeitet und vor neuem Hintergrund - im Original. Wie lässt sich die Haut digital mit einem Glanzeffekt versehen?



Liegt die Farbverlaufsebene lediglich multiplizierend über der Grafik, sieht das ziemlich langweilig aus (linkes Bild). Blenden Sie dagegen helle Bereiche der unteren Ebene weich ein, so wirkt das Ergebnis sofort wesentlich akzentuierter und interessanter (rechtes Bild).



Die Cover-Grafik zu DOCMA-Ausgabe 38. Für das Titelbild wollten wir eine andere Farbstimmung, ohne die harten Glanzlichter zu verlieren. Wie bekommt man das schnell hin?

Contest | Ausblenden von Farbbereichen

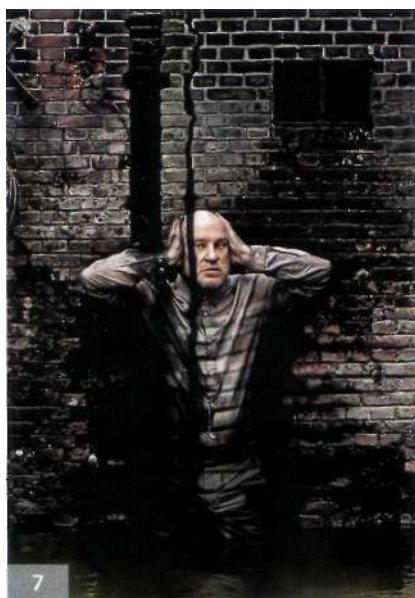
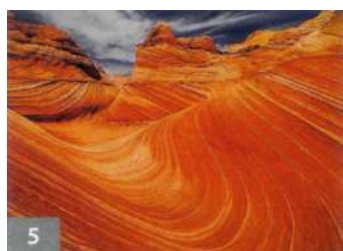


Die Aufgabe: Senden Sie uns ein eigenes Bild, in dem Sie das hier vorgestellte Verfahren des Ausblendens von Farbbereichen eingesetzt haben. Wie immer müssen Sie über die entsprechenden Nutzungsrechte verfügen, abgebildete Personen müssen einverstanden sein.

Einsendeschluss ist der 4. Mai 2011. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte schicken Sie eine RGB-Jpeg-Bilddatei mit maximal 2500 Pixel Kantenlänge sowie eine stark verkleinerte als .psd mit Ebenen und maximal 500 Pixel Kantenlänge an redaktion@docma.info. (Bewahren Sie die größere Originaldatei auf; vielleicht benötigen wir sie für den Abdruck. Die von der Redaktions-Jury ausgewählten besten Arbeiten stellen wir in der nächsten DOCMA vor. Der Sieger erhält zudem von Globell die onOne-Software PhotoTools in der brandneuen Version 2.6 v mit über 300 Effekten und Aktionen im Wert von 230 Euro. •

Web CLICKS

Die besten Kreativseiten
für **Bildbearbeiter** und **Fotografen**



4. PETER CAKOVSKY
<http://cakovsky.weebly.com>

5. MARIANNA SAFRONOVA
www.mariannasafronova.com

6. MATTHEW ALBANESE
www.matthewalbanese.com

8. JÜRGEN POLLAK, STUTTGART
www.juergenpollak.de

DESIGNER/AGENTUREN

1. MICHAEL O, NEW YORK
www.bymichaelo.com

7. FOTOMAKI RETOUCHING, HAMBURG
www.fotomaki.de



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.



DER MISCHPINSEL

Wirkungsweise und Verwendung des Mischpinsels

► Seite 38

LICHT UND LICHTREFLEXE

Erzeugen einer sonnigen Stimmung und Setzen von Reflexen

► Seite 42

SCHÖN-GERECHNET

Abmildern von fleckiger Haut und Wegstempeln von Haaren

► Seite 45

PANORAMEN MONTIEREN

Wie Sie Photoshops Panorama-Funktion auf die Sprünge helfen

► Seite 48

ZEICHENFILTER

Wie Sie Bilder mit Zeichenfiltern verfremden und optimieren

► Seite 51

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungsvorschläge zu Leserfragen

► Seite 56

NACHBEARBEITUNG

Tipps und Tricks von Martin Krolop und Tilo Gockel

► Seite 62

KANTEN VERBESSERTEN

Möglichkeiten und Grenzen von „Kante verbessern“

► Seite 66

3D-SCHRIFTEFFEKT

Eis-Texteffekt mit Hilfe der 3D-Funktion „Repoussé“ erzeugen

► Seite 70



DER MISCHPINSEL

Photoshop CS5 bietet ein neues Malwerkzeug an, das das Verhalten echter Farbpigmente auf Leinwand besser nachahmt, da sich bereits vorhandene Farben mit aufgetragenen vermischen. Doch Wirkungsweise und Verwendung sind erklärungsbedürftig. | **Doc Baumann**

Wie Photoshop's Kunstprotokollpinsel oder die Impressionismus-Variante des Musterstempels verhilft der neue Mischpinsel dazu, gemäldeartige Ergebnisse auf der Basis von Fotovorlagen zu erzielen. Das kommt Anwendern entgegen, die gern Malerisches vorweisen möchten, aber wenig Erfahrung damit haben.

Der Mischpinsel ist eher eine Weiterentwicklung des Wischfingers, ausgestattet mit

etlichen ergänzenden Wirkungsparametern. Diese sind allerdings recht gewöhnungsbedürftig; ihre Abhängigkeit voneinander ist so stark, dass sich oft schwer vorhersagen lässt, was auf dem Monitor erscheinen wird. Hinzu kommt, dass sich bei einigen zwischen 1 und 2% Stärke sehr viel ändert, dann aber bis 100% nur noch wenig. Seltsam sind zudem die erheblichen Unterschiede, die bei Verwendung von Maus und Grafiktablett-Stift

zustande kommen - hier wurde fast immer der Stift eingesetzt. Sie sollten sich also mit dem Werkzeug gut vertraut machen, bevor Sie ein anspruchsvolles Malprojekt starten. Vieles können Sie diesem Tutorial entnehmen (und sich so einige Tage des Experimentierens ersparen, die ich für das Verständnis des Mischpinsels gebraucht habe.) Anderes finden Sie durch eigenes Ausprobieren und Üben am besten heraus.

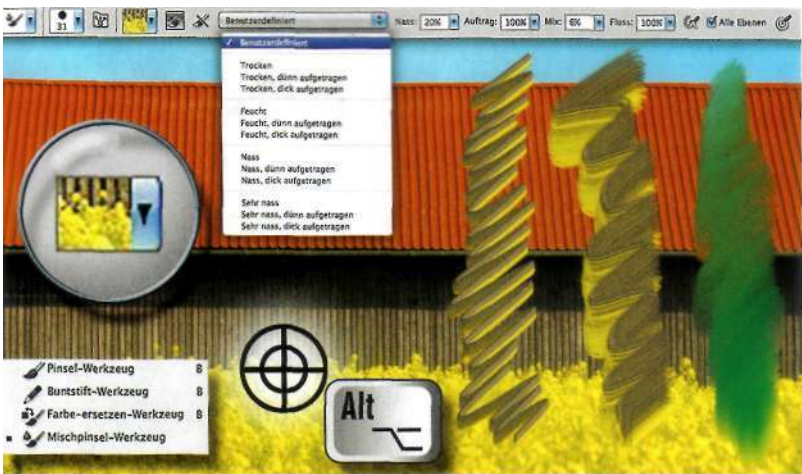


D Stift und Maus

Im Prinzip können Sie alle Pinselspitzen auch für den Mischpinsel verwenden; die besten Ergebnisse erzielen Sie jedoch mit den neuen „natürlichen“ Pinselvarianten (rechte Bildhälfte sowie Abb. 3 und 4). Eine einfache runde Spitze (links), bei A mit dem Grafiktablett-Stift von oben nach unten, bei B umgekehrt geführt, erzielt etwa dasselbe Ergebnis wie C mit der Maus. D und E zeigen den Einsatz des neuen Pinsel bei Stift-Nutzung, F, kaum erkennbar, dieselbe Spitze bei identischen Werten mit der Maus. Auch für G wurde die Maus eingesetzt, aber mit einer anderen Spitze und größerem Durchmesser. Einzelne Borsten bleiben bei Maus-Nutzung meist besser erkennbar.

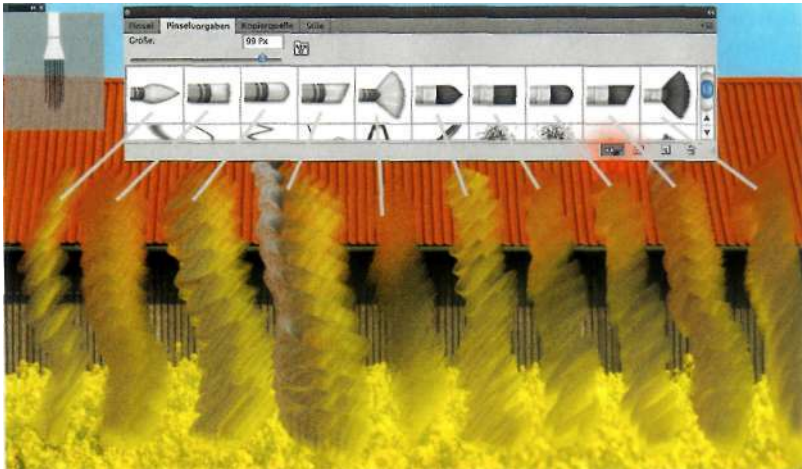
2 Besonderheiten des Mischpinsels

Zunächst einmal erreichen Sie das Werkzeug nicht über die Umschalt- und B-Taste (unten links); Sie müssen es in der Werkzeugpalette direkt wählen. Malfarbe nehmen Sie wie beim Pinsel auf, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste ins Bild klicken; aber das Ergebnis ist keine einzelne Farbe, sondern es sind alle Farben des angeklickten Bereichs! Dieser Aufnahmebereich hängt vom aktuell gewählten Spitzendurchmesser ab. Die erste Spur zeigt einen mit kleiner Spitze aufgenommenen Ausschnitt, die zweite ebenso, aber mit größerer Spitze gemalt. Wählen Sie eine Farbe aus der Palette „Farbfelder“ oder aktivieren Sie bei der Aufnahmevorschau (Lupe) die Option „Nur Volltonfarben laden“ (Abb. 5), so entsteht ein Ergebnis wie das ganz rechts.



3 Neue Pinselvarianten

Die besten Ergebnisse mit dem Mischpinsel erzielen Sie wie erwähnt mit Photoshops neuen „natürlichen“ Pinselspitzen. Aktivieren Sie das Symbol "Borstenpinselvorschau" (hier am Fuß der Pinselpalette rot markiert), so wird Ihnen ein Feld angezeigt, das wichtige Pinselmerkmale wie Form, Anzahl, Länge und Stärke der Borsten sowie bei Stiftverwendung dessen Neigung anzeigt (links oben). Die maximale Größe dieser Spitzen liegt bei 300 Pixeln. Wie sie bei ansonsten identischen Parametern wirken, zeigt die Abbildung.



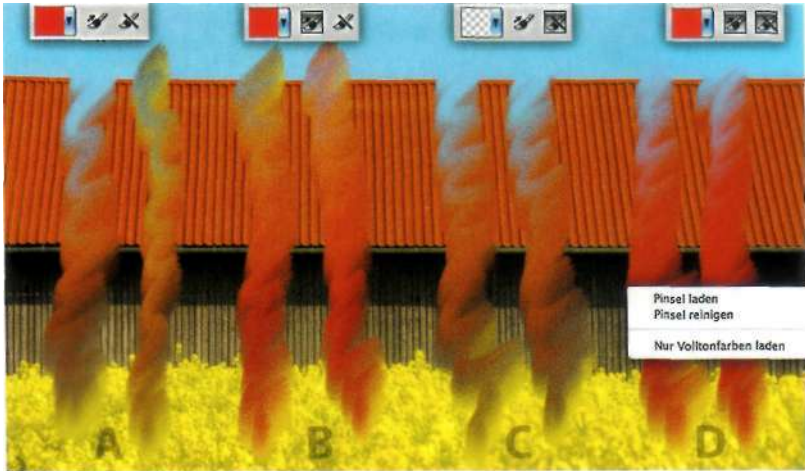
4 Parameter der Borstenpinsel

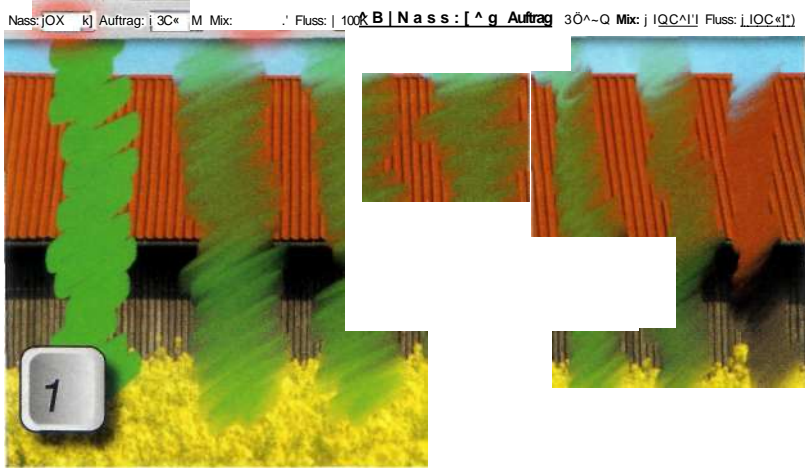
Öffnen Sie in der Pinselpalette den Reiter „Pinsel-form“, so erscheinen neue und ungewöhnliche Regler - unter dem Namen des Pinsels sind das: Borsten (Anzahl), Länge, Stärke, Steifheit sowie Winkel (nur bei Maus-Verwendung sinnvoll, wird beim Stift durch dessen Haltung bestimmt). Einige weitere Reiter sind aktiv, aber nicht alle Parameter einstellbar. Dafür gibt es unter „Transfer“ spezielle Regler für Jitter von Nässe und Mischung, die normale Pinsel nicht unterstützen. Rechts sehen Sie einige Varianten des Pinsels „Flach, gekrümmt“, hier übrigens mit der Maus gemalt, die einzelne Borsten oft besser erkennen lässt als der Stift.



5 Pinsel laden und reinigen

Eine wichtige Rolle spielen die beiden Buttons "Pinsel nach jedem Strich laden" und „Pinsel-farbe nach jedem Strich entfernen“. Im abgedunkelten Z-stand sind sie nach dem Anklicken aktiv. Für nur einen einzelnen Strich wählen Sie die Optionen bei Bedarf unter dem Pfeil des Aufnahmebereichs (Optionen rechts unten, vergleiche auch Abb. 2). Von links nach rechts, mit roter Malfarbe und jeweils zweimal nacheinander von oben nach unten geführt sehen Sie: A: Laden und Reinigen aus (nur Bildfarben); B: Laden an, Reinigen aus; C: Laden aus, Reinigen an (Bildfarben; neu angesetzter Pinsel beginnt nicht mit zuletzt aufgenommener Farbe); D: Laden und Reinigen beide an.



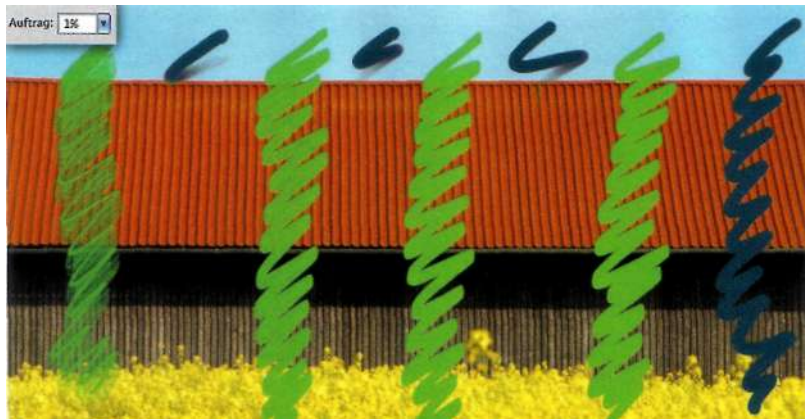


0 DieParameter„Nass“und„Mix“

Diese beiden Parameter - die Sie in der Optionenleiste einstellen - sind unmittelbar aneinandergekoppelt. Das lässt sich bereits daran erkennen, dass die Vorgabe eines „Nass“-Wertes von 0 das Feld „Mix“ automatisch deaktiviert. Diese Nässe wirkt sich vor allem auf die Weichheit der Malspur aus; „Mix“ dagegen bestimmt, ein wie hoher Anteil durch die geladene/n beziehungsweise durch überstrichene Farbe/n zustande kommt (aus dem Bild oder zuvor aufgemalt). Die Ausprägung von „Nass“ bestimmen Sie alternativ auch über die Zifferntasten. Die Spuren links entsprechen den „Nass“-Werten 1, 2, 10 und 100%; rechts entsprechende „Mix“-Werte.

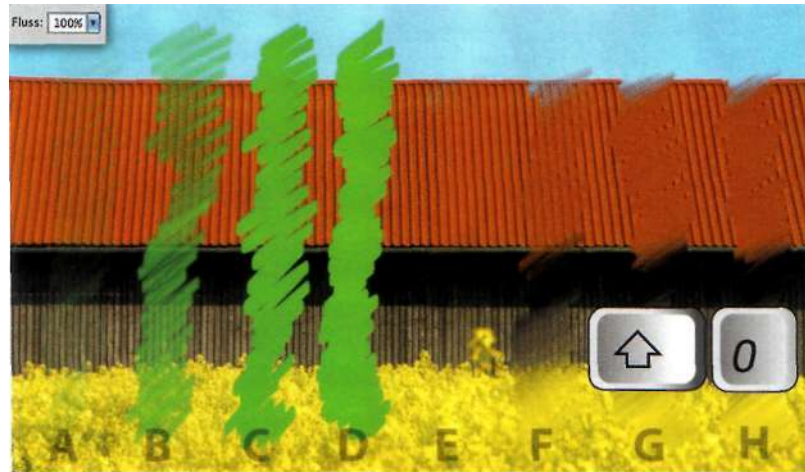
Q Variationen von „Auftrag“

Mit Ausnahme von „Fluss“ leiden fast alle Regler des Mischpinsels daran, dass sie die vorgebliche 100-Prozent-Bandbreite zwischen keiner und voller Wirkung nicht wirklich ausnutzen; von 1 auf 3% ist ein großer Sprung- bis 100% tut sich dann aber nicht mehr viel. Hier sehen Sie ein Ansteigen von „Auftrag“, welches sich teils auf die Dichte, teils auf die Spurlänge auswirkt. Bei den „natürlichen“ Pinseln geschieht dabei allerdings ebenso wenig wie bei Verwendung der Maus, nur eine einfache runde Pinselspur (dunkelblau) wird bei zunehmendem „Auftragswert“ länger.



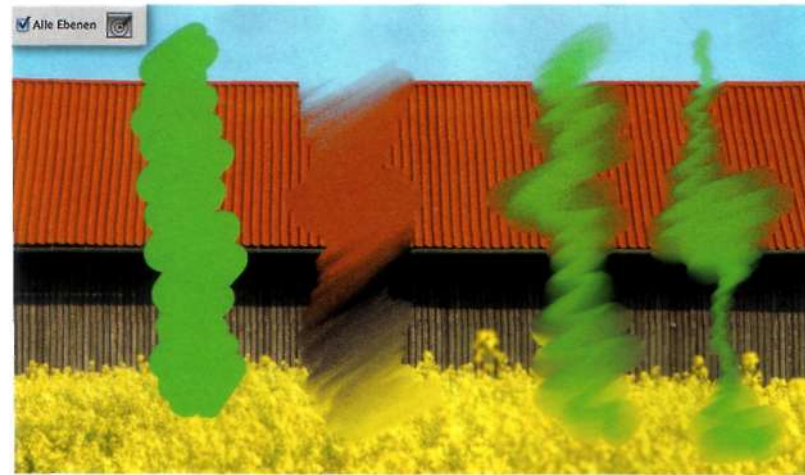
0 Variationen von „Fluss“

„Fluss“ das in diesem Fall weitgehend der „Deckkraft“ entspricht, reagiert auf die Einstellung seiner Regler am genauesten. Die Spuren A bis D wurden mit trockener Volltonfarbe gemalt bei „Fluss“ von 1, 2, 50 und 100%, die rechts von E bis H mit denselben Werten, aber mit Verwischung der Bildfarben. Die „Fluss“-Stärke regeln Sie per Regler oder mit den Zifferntasten bei gleichzeitig gedrückter Umschalttaste. Übrigens müssen Sie nicht alle Parameter angleichen; unter dem Feld „Benutzerdefiniert“ (Abb. 2 oben) finden Sie voreingestellte Sets mit den Vorgaben „Trocken“, „Feucht“, „Nass“ und „Sehr nass“, jeweils mit „dünn“ oder „Dick auftragen“.



EI „Alle Ebenen“ Stiftdruck

Bei den folgenden vier Abbildungen 10 bis 13 möchte ich Ihnen zeigen, wie wichtig die Option „Alle Ebenen“ ist. Wird sie in der Optionenleiste eingeschaltet, verwischen und mischen Sie auf leeren Ebenen Farben, die auf nicht aktivierten Ebenen liegen und vermeiden es dadurch, das zugrundeliegende Ursprungsbild zu zerstören. Die Malspur erscheint jedoch auf der zuvor leeren Ebene. Das betrifft sowohl Volltonfarben wie Verwischungen (links). Das Symbol mit dem Stift und den konzentrischen Kreisen (links oben) steht für das Ein- und Ausschalten der drucksensitiven Steuerungen beim Arbeiten mit dem Stift (rechts).



10 Auto-Foto als Malvorlage

Wollen Sie den Mischpinsel nicht zum freien Malen einsetzen, sondern zur Überarbeitung einer Fotovorlage, erzeugen Sie zunächst eine neue, leere Ebene. Denn anders als beim Kunstprotokollpinsel greift das Werkzeug nicht auf die ursprünglichen Bildpixel zu, sondern verwischt die aktuell vorhandenen Farben. Die Anwendung des

Mischpinsels auf einer leeren Ebene hebt also die Wischfarben auf diese Ebene. Das hat den Vorzug, dass Sie nicht das komplette Bild, Großflächiges und Details, zusammen malen müssen. Beginnen Sie mit groben Übermalungen von Himmel und Wiese und legen Sie jeweils neue Ebenen an.



11 Übermalung ohne Details

Überarbeiten Sie dieselbe Bildstelle mehrfach - einmal für eher großflächiges Malen mit Pinselspitzen höheren Durchmessers, einmal für Details kleiner Spitze -, so blenden Sie die zuvor gemalten Ebenen in der Regel aus; platzieren Sie die Detail-Ebene oberhalb der größeren Unter-malung. In diesem Stadium wurden auf verschiedenen Ebenen alle großflächigen Elemente ausgemalt. Hier fehlen noch feinere Komponenten wie Chromleisten, Leuchten und dergleichen. Um den Blick auf wichtige Elemente zu lenken, halten Sie das Umfeld von Himmel, Wald und Wiese vergleichsweise detailarm.



12 Übermalen von Konturen

Auf einer weiteren Ebene akzentuieren Sie wichtige Objekte durch Umrisslinien oder Herausarbeiten --- -lanzlichtern. Dazu setzen Sie „Nass“ und „Mix“ auf null und malen deckend (was der Vorgabe, trocken“ entspricht). Da sich diese Striche nicht oder - sofern zugelassen - nur wenig mit den Bildfarben vermischen, arbeiten Sie auf diese Weise manuell Konturen in Bereichen heraus, die sich klar von ihrem Hintergrund absetzen sollen. Dasselbe gilt etwa für Glanzlichter, die bei erlaubter Mischung oft zu flau und weich begrenzt erscheinen würden und ebenfalls härteres Auftragen verlangen.



13 Fertiges "Mischpinsel"-Gemälde

So sieht das fertige Gemälde aus - es hätte durchaus Chancen, in eine Ausstellung amerikanischer

Photorealisten der 70er Jahre geschmuggelt zu werden. Selbstverständlich können Sie viele weitere Hilfsmittel heranziehen, um zu noch überzeugenderen Ergebnissen zu gelangen. Ein Beispiel: Erzeugen Sie einen neuen Alphakanal, füllen Sie ihn mit einer Leinenstruktur, laden Sieden Kanal als Auswahl und blenden Sie die Auswahlgrenzen aus. Der mischpinsel wirkt sich jetzt nur noch auf den "Erhöhungen" der Leinenstruktur aus (Bildausschnitt unter der Lupe). Einen Weg, um aufgetragene Farbe plastisch erscheinen zu lassen, finden Sie in der „Sprechstunde“ auf Seite 58. •





LICHT UND LICHTREFLEXE

Licht verändert die Stimmung eines Bildes. Hier zeigt Ihnen **Uli Staiger**, wie Sie mit verschiedenen Pinselspitzen Sonne in Ihre Bilder bringen und wie Sie die richtigen Reflexe setzen.



Fotos: Uli Staiger

Bei dem Originalbild links handelt es sich um eine Foto-montage aus verschiedenen Elementen. So zeigt das Meer auf der linken Seite andere Lichtverhältnisse als der Meeresabschnitt rechts. Der Schatten der Klippen wurde vertieft und betont so die Sonnenreflexion hinter den Felsen. Der Generator wird auf seiner rechten Seite von einer Lichtquelle beleuchtet, die im Bild nicht vorhanden ist. Um eine einheitliche und stimmige Lichtstimmung zu schaffen, soll eine Sonne eingezeichnet werden. Zu beachten ist dabei, dass die Sonne nie klar abgegrenzt erscheint, sondern immer überstrahlt, und dass das Licht die gesamte Umgebung der Sonne erhellt. Pflichtfarbe beim Einzeichnen einer Sonne ist weiß.

TIPP: In einem Video analysiert Uli Staiger die ursprünglichen Lichtverhältnisse in diesem Bild und erklärt anhand mehrerer Beispielfotos, wie sich Sonnenlicht am Himmel typischerweise ausbreitet. Dadurch wird deutlich, wo sich der optimale Standpunkt für die Sonne befindet. Das sechs Minuten lange Video können Sie sich unter folgendem Link kostenlos ansehen: www.docma.info/8875.html

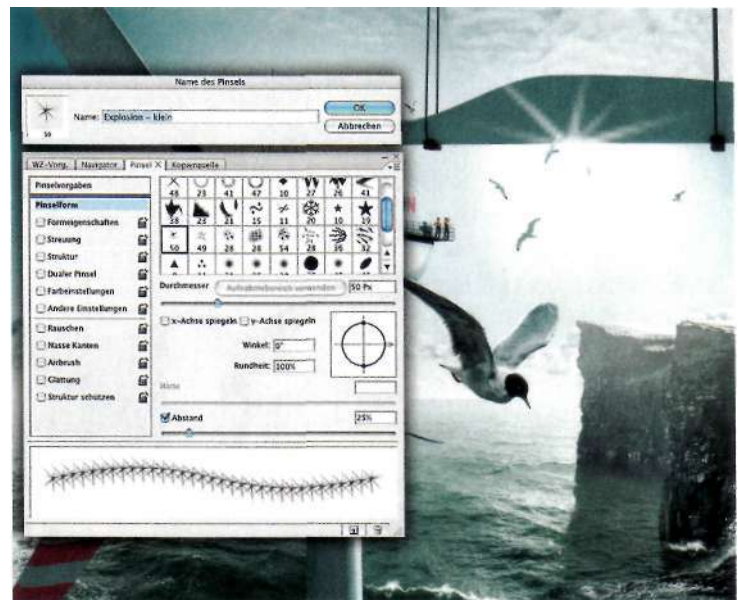
1 Sonne an den Himmel malen

Legen Sie eine neue Ebene an (in diesem Bild unterhalb der "Propeller"-Ebene) und wählen Sie einen sehr großen Pinsel aus (bei einem Bild, das wie das vorliegende 5 000 Pixel breit ist, etwa 2 000 Pixel). Stellen Sie die Härte auf 0%, die Deckkraft 40 - 50% und übermalen Sie den Himmel mit Weiß. An der Stelle, an der die Sonne steht, malen Sie mit einem kleineren Pinsel noch einmal heller nach. Um die Strahlen einzufügen, können Sie probeweise auf einen vorgefertigte Strahlenpinsel zurückgreifen. Um diesen aufzurufen, gehen Sie in das Menü der Pinselpalette, wählen „Verschiedene Pinsel“. Dort aktivieren Sie den Pinsel mit dem Namen „Explosion klein“ (ab CS4: „Starburst small“).



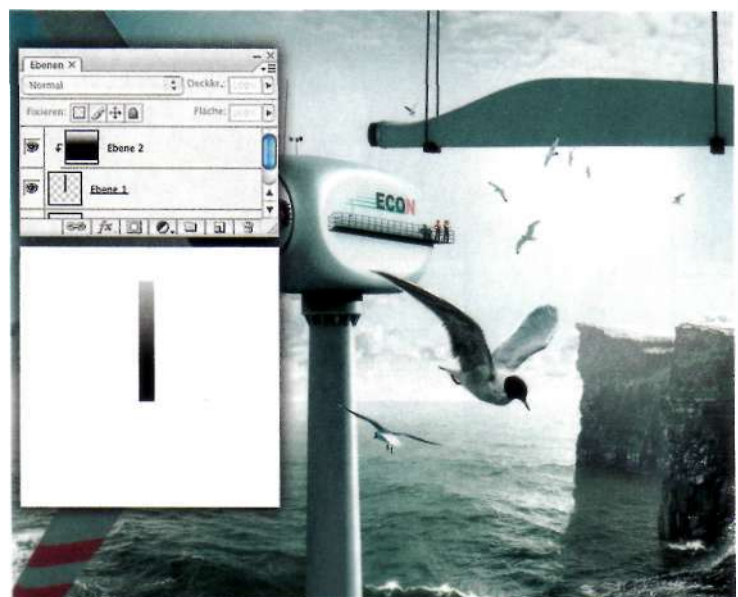
2 Strahlen einfügen

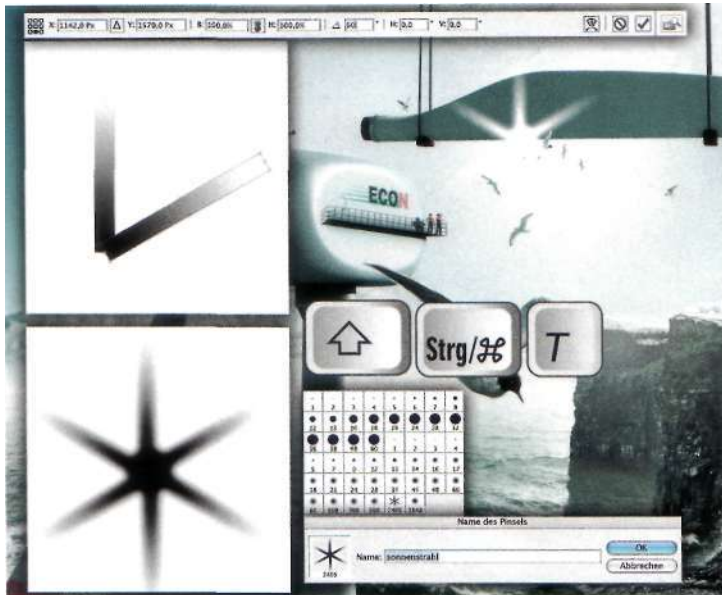
Legen Sie eine neue Ebene an, die diesmal oberhalb der "Propeller"-Ebene liegt. Denn die Sonnenstrahlen sollen später teilweise hinter und teilweise vor dem Propeller liegen. Stellen Sie die Pinselgröße auf einen sehr hohen Wert; die Deckkraft bleibt bei 100%. Da sich die Sonne zum Teil hinter dem Propellerflügel befindet, setzen Sie die Strahlen exakt auf die Unterkante des Flügels. Gelingt das nicht auf Anhieb mit dem Pinsel, verschieben Sie die Ebene mit den Strahlen entsprechend. Schaut man sich die so erzeugten Strahlen näher an, stellt man fest, dass sie ein geriffeltes Muster haben, das den Effekt stört. Auch eine Weichzeichnung hilft da nur bedingt. Um dem Effekt realistischer gestalten, ist es also sinnvoll, einen eigenen Pinsel anzulegen.



3 Neue Pinselspitze I

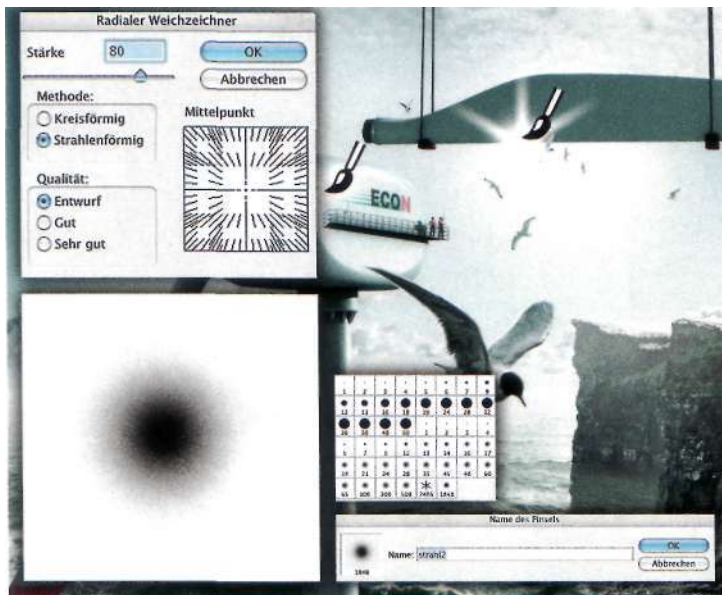
Legen Sie dazu eine neue Datei mit den Pixelmaßen 2 500 x 2 500 an. Das ist das Maximum, das eine Pinselspitze haben kann. Wählen Sie im Menü der Pinselpalette "Quadratische Spitzen", aktivieren Sie eine davon und setzen Sie sie auf etwa 150 Pixel. Legen Sie oberhalb der Hintergrundebene eine neue Ebene an und malen Sie mit schwarzer Farbe bei gedrückter Umschalt-Taste (damit die Linie gerade wird) eine senkrechte Linie. Um die Linie zu ihrem Ende hin schwächer werden zu lassen, legen Sie oberhalb der „Linien“-Ebene eine neue Ebene an und ziehen darauf mit dem Verlaufswerkzeug bei gedrückter Umschalt-Taste einen Schwarz-Weiß-Verlauf von der Mitte zum Rand auf. Wenden Sie darauf „Ebene > Schnittmaske erstellen“ an. Ihr Verlauf bezieht sich jetzt nur noch auf die zuvor gemalte Linie. Vereinigen Sie die beiden Ebenen zu einer. •





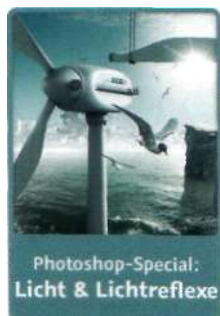
4 Neue Pinselspitze II

Für den Stern-Effekt muss der Strahl vervielfältigt und gedreht werden. Kopieren Sie die Ebene, gehen Sie zu „Bearbeiten > Transformieren> Drehen und ziehen Sie im „Transformieren“-Rahmen den Mittelpunkt auf den unteren mittleren Anfassser, um den Drehpunkt zu definieren. Geben Sie in der oberen Leiste im „Winkel“-Feld „60“ ein, bestätigen Sie über den Haken in der Leiste. Kopieren Sie die letzte Ebene und drehen Sie mit „Umschalt-Strg- Befehlstaste-T“ („Erneut Transformieren“) um 60° weiter. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie sechs Strahlen haben. Reduzieren Sie auf die Hintergrundebene. Um das Zentrum zu soften, setzen Sie mit einer runden Pinselspitze einen großen Punkt in die Mitte des Strahlenkranzes. Mit dem Gaußschen Weichzeichner (etwa 30 - 35 Pixel) zeichnen Sie den Stern weich. Speichern Sie Ihre Datei als Pinselspitze unter „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen.“



5 Eine ganz andere Pinse spitze

Für den Lichtreflex auf der Kante des Generators benötigen Sie einen weiteren Pinsel. Legen Sie erneut eine Datei mit den Maßen 2500 x 2500 Pixel an. Legen Sie eine neue weiße Ebene an, auf der Sie in der Mitte mit Schwarz und einer runden, weichen Pinselspitze von etwa 1000 Pixel einen Punkt malen. Setzen Sie den Verrechnungsmodus der Ebene auf „Sprengeln“. Reduzieren Sie nun auf die Hintergrundebene und rufen Sie "Filter>Weichzeichnungsfilter> Radialer Weichzeichner. Stellen Sie diesen auf Methode: Strahlenförmig, Qualität: Entwurf und Stärke: 80. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie wieder unter „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“. Setzen Sie mit Ihrem Pinsel mit Weiß einen Punkt an der oberen Kante des Generators. Den gleichen Pinsel können Sie auch anwenden, um dem Strahlenkranz auf dem Propeller in der Mitte mehr Intensität zu verleihen und dadurch die Überstrahlung **durch die** Sonne zu imitieren. (gh)



Der hier abgedruckte Workshop ist ein Auszug aus dem Video-Tutorial von Uli Staiger, „Licht & Lichtreflexe. So bringen Sie Sonne ins Bild!“. In diesem Tutorial geht es nicht nur um Photoshops Pinsel-Werkzeug. Uli Staiger zeigt auch, wie Lichteffekte mit dem radialen Weichzeichner oder - ganz anders - mit Cinema 4D erzeugt werden.

Das gesamte Tutorial hat acht Kapitel und eine Laufzeit von einer Stunde. Es ist als Online-Training zum Preis von 7,00 Euro über www.docma.info/8874.html erhältlich.

Tutorial



von
Friedrich
Ganter

@ Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/9030.html

Schön-gerechnet

Bei der Retusche hat man oft mit zwei Problemen zu kämpfen: Das Abmildern von fleckiger Haut, ohne die Poren zu zerstören und das Wegstempeln von Haaren, ohne Stempelspuren zu hinterlassen. Die hier vorgestellte Methode erledigt beides und kann noch einiges mehr.



Fotos: Friedrich Ganter

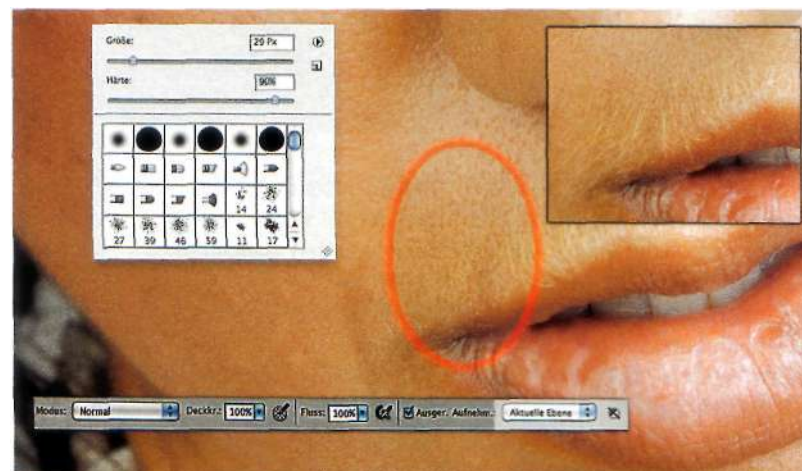
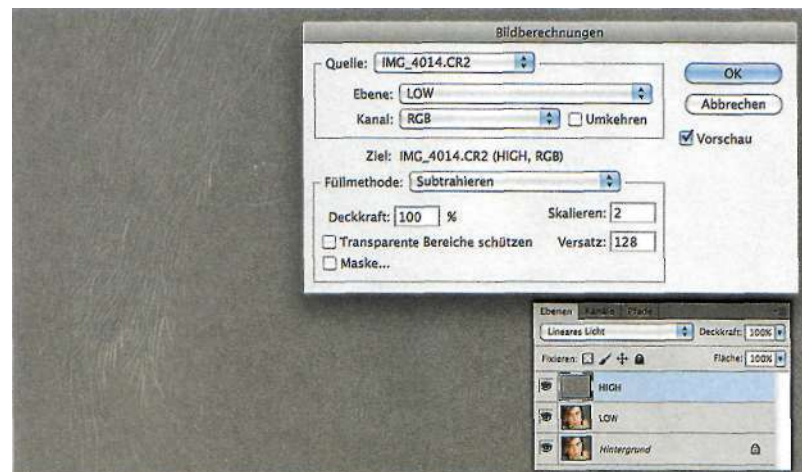
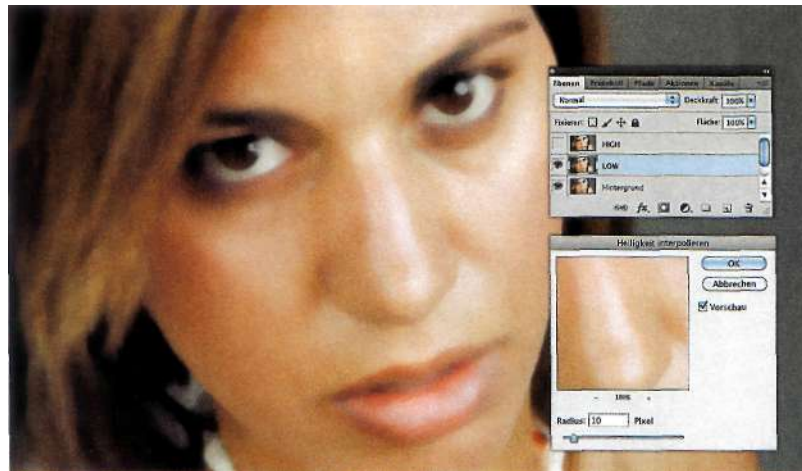
Methoden zur Hautretusche gibt es viele. Doch fast alle haben einen Nachteil: Durch das Weichzeichnen der Haut geht die Hautstruktur mehr oder weniger verloren. Die hier vorgestellte Methode ermöglicht es, die Haut zu glätten, ohne dass dabei die Poren verschwinden. Sie arbeiten zu diesem Zweck auf zwei Ebenen, wobei eine nur die tief-frequenten Bildinformationen enthält (das

heißt die großflächigen Farben), die andere Ebene nur die hochfrequenten Bildinformationen (die Hautstruktur, kleine Pickel, einzelne Haare). Diese beiden Ebenen werden unterschiedlich behandelt:

Auf der Tieffrequenz-Ebene verwenden Sie einen Weichzeichner. Damit können Sie die Farben einer fleckigen Haut ausgleichen, wobei die Hautporen erhalten bleiben. Auf der Hochfrequenz-Ebene

hingegen stempeln Sie Pickel, feine Haare und dergleichen weg, ohne dass die Hauttöne verändert werden.

Die hier vorgestellte Vorgehensweise nennt sich „Methode der Frequenztrennung“. Sie wurde in Deutschland von Jonas Wendorf und Peter Rudolph bekanntgemacht (www.docma.info/9032.html). Dieser Workshop zeigt Ihnen zusätzlich, wie Sie die Retusche beschleunigen können.



1 Das Prinzip

Diese Methode basiert darauf, dass Sie das Bild auf zwei separaten Ebenen völlig unterschiedlich bearbeiten. Die untere Ebene wird bei der Erzeugung stark weichgezeichnet. Dadurch finden sich auf ihr keine Details mehr, so dass Sie darauf die Haut soften können, ohne Feinheiten wie Poren zu verändern. Die obere Ebene entsteht aus einer Bildberechnung. Dadurch enthält sie (wie bei einer Hochpassebene) nur die feinen Bilddetails, die Farben sind verschwunden. Erst wenn man beide Ebenen durch die Füllmethode „Lineares Licht“ kombiniert, setzt sich daraus wieder das komplette Bild zusammen. Wie Sie konkret vorgehen, zeigen die folgenden Schritte.

2 Weichzeichnen

Erstellen Sie zwei Ebenenkopien. Die untere Ebene nennen Sie LOW, die obere HIGH. Die HIGH-Ebene blenden Sie aus, die Ebene LOW aktivieren Sie. Die LOW-Ebene wird nun weichgezeichnet, damit sie keine Details mehr enthält. Das erreichen Sie, indem Sie zum Beispiel „Rauschfilter > Helligkeit interpolieren“ mit circa 10 Pixeln anwenden. Nun blenden Sie die HIGH-Ebene wieder ein und aktivieren sie. Der nächste Schritt beruht auf mathematischen Grundlagen und erfolgt über die Bildberechnungen.

3 Bildberechnungen

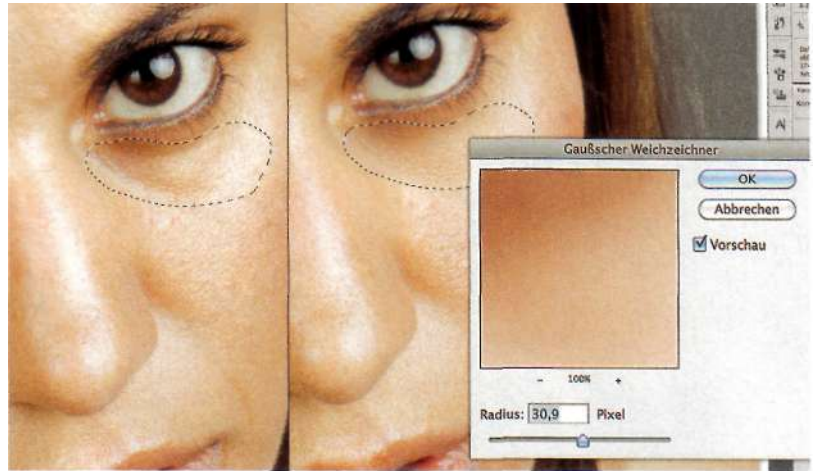
Um die Details getrennt von der Farbigkeit herauszuarbeiten, nutzen Sie die „Bildberechnungen“ aus dem Menü „Bild“. Nehmen Sie je nach Bittiefe des Bildes folgende Einstellungen vor: 8-Bit Bild: Ebene LOW; Kanal RGB; Füllmethode Subtrahieren; Skalieren 2 und Versatz 128; Quellebene nicht invertieren. 16-Bit Bild: Füllmethode Addieren; Skalieren 2; Versatz 0, Quellebene invertieren. Danach wird die HIGH-Ebene (die jetzt einer Hochpass-Ebene ähnlich sieht) auf Ebenenmodus „Lineares Licht“ gesetzt. Durch diese Verrechnung der zwei Ebenen erscheint das Bild wieder wie im Original. Jetzt kann die Retusche erfolgen.

4 Stempeln von Details

Die störenden Hautdetails retuschieren Sie auf der HIGH-Ebene mit dem Stempel-Werkzeug (ca. 90% Härte). Bei „Aufnehmen“ muss „Aktuelle Ebene“ ausgewählt sein. Es können nur recht kleine Strukturen gestempelt werden, da nur diese in der HIGH-Ebene vorhanden sind. So lassen sich Pickelchen, einzelne Haare und dergleichen wegstempeln, ohne Stempelspuren zu hinterlassen, da nur die Struktur, nicht aber die Farbtöne der Haut betroffen sind. Auch einen schwer zu retuschierenden Damenbart kann man mit dieser Methode sehr leicht und sauber entfernen.

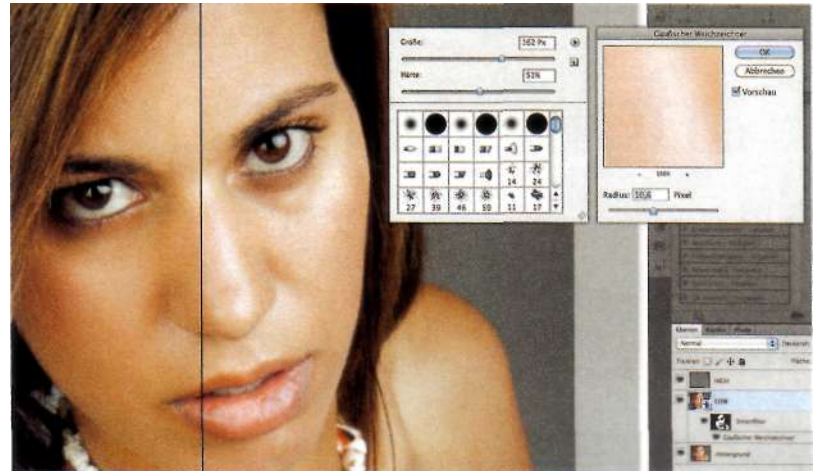
5 Ausbessern von Hautflecken

Wollen Sie die Farbe der Haut glätten, verwenden Sie die LOW-Ebene. Diese enthält die niederfrequenten Bildinformationen, das heißt die Tonwerte der Haut. Um zum Beispiel fleckige Haut in der Farbe anzupassen, wählen Sie den entsprechenden Bereich großzügig mit dem Auswahlwerkzeug aus, wobei eine weiche Auswahlkante von etwa 10 Pixel verwendet werden sollte. Diese Auswahl behandeln Sie dann beispielsweise mit dem Gaußschen Weichzeichner, wobei der Radius recht groß ausfallen (ca. 20-40 Pixel) kann.



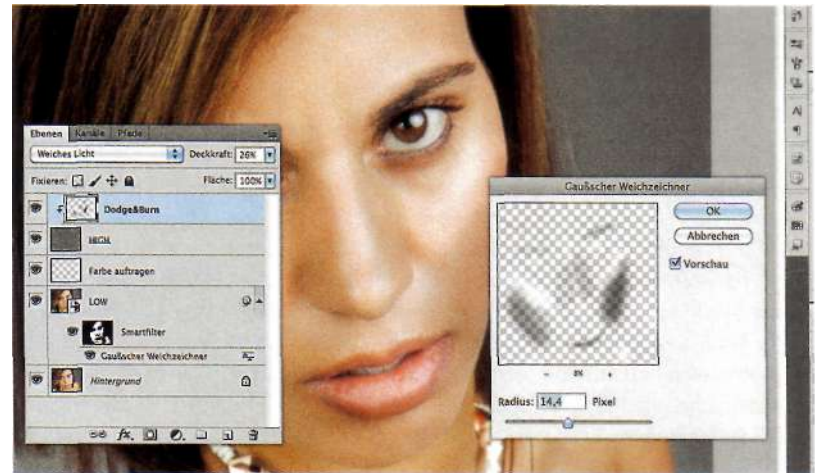
6 Die bequeme Methode

Anstatt auf der LOW-Ebene umständlich mit Auswählen und Weichzeichner zu arbeiten, können Sie einfacher mit einem Pinsel auf einer Maske malen: Aktivieren Sie die LOW-Ebene und konvertieren Sie sie in ein Smart-Objekt. Wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner mit einem passenden Radius (ca. 20-40 Pixel) an. Sie haben jetzt einen Smart-Filter erstellt. Invertieren Sie die Maske des Gaußschen Weichzeichners und malen Sie mit einem weißen, weichen Pinsel in der Maske, um die Haut zu glätten. Wollen Sie weniger stark glätten, reduzieren Sie die Deckkraft. Der Smart-Filter erlaubt Ihnen, den Radius des Weichzeichners nachträglich zu ändern, um die Wirkung anzupassen.



7 Nachretuschieren

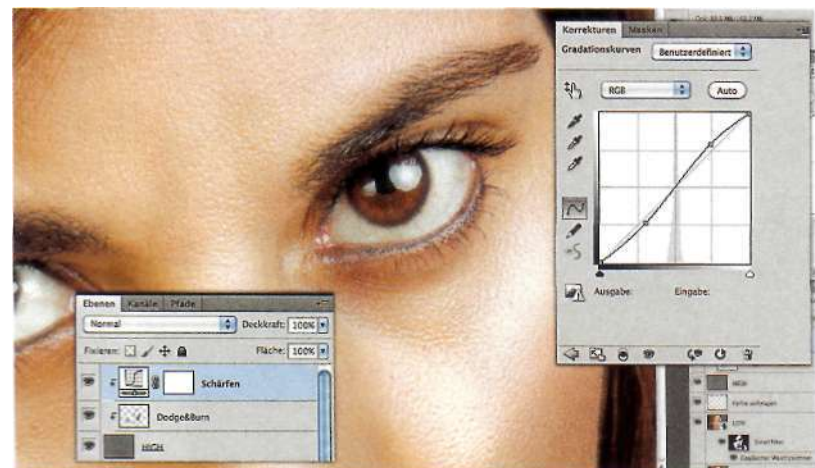
Für Farbanpassungen und zur Ausbesserung von Glanzstellen legen Sie eine Ebene im Modus „Normal“ über die LOW-Ebene. In dieser malen Sie mit der gewünschten Farbe mit einem weichen Pinsel auf ca. 20-30% Deckkraft. Sie können auch den Ebenenmodus „Farbe“ probieren. Achten Sie auch hier auf einen weichen Pinsel. Für Korrekturen im Dodge & Burn-Verfahren legen Sie eine Ebene im Modus „weiches Licht“ über die HIGH-Ebene und erstellen eine Schnittmaske. Da diese Ebene empfindlicher als eine normale „weiches Licht“-Ebene reagiert, empfiehlt es sich die Deckkraft auf ca. 25% zu reduzieren, um das gewohnte Verhalten zu erreichen.



8 Bild schärfen

Zum Schluss schärfen Sie das Bild nichtdestruktiv. Dazu erstellen Sie eine Einstellungsebene "Gradationskurven" als Schnittebene über der HIGH-Ebene. Durch das Steigern des Kontrastes mittels S-Kurve wird die Schärfe im Bild erhöht. Über die Gestaltung der Gradationskurve lassen sich zum Beispiel auch gezielt nur die Tiefen oder die Lichter schärfen.

TIPP: Zwar ist der Aufbau der Ebenen etwas aufwendig, lässt sich aber gut als Aktion automatisieren. Als DOCMA-Download unter www.docma.info/9030.html stellen wir eine Aktion für 8-Bit- oder 16-Bit-Bilder zur Verfügung, die alle hier besprochenen Ebenen erzeugt. (gh)





Panoramen perfekt montieren

Photoshops Panorama-Funktion arbeitet vollautomatisch.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind oder ein Panorama nach Wunsch haben wollen, können Sie dennoch eingreifen. **Ralph Altmann** zeigt, wie das geht.

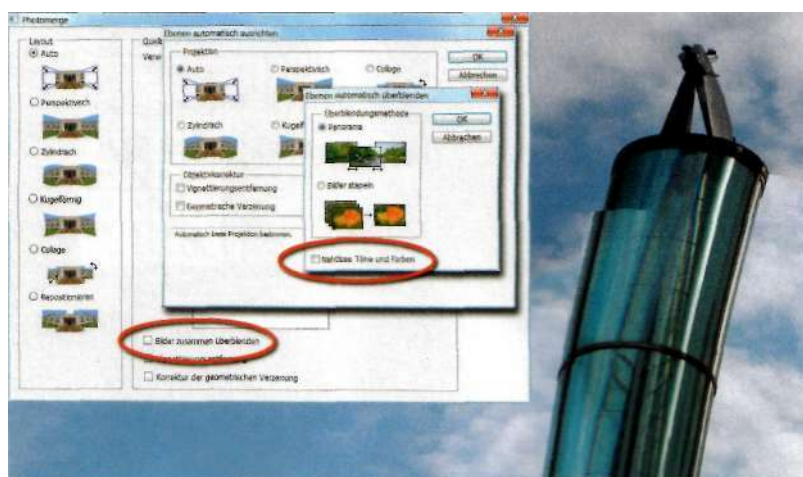


Die Photomerge-Funktion von Photoshop setzt Einzelbilder passend zusammen, ohne dass man sich dabei mit technischen Details beschäftigen muss: Bilder aussuchen, „Auto“ markieren und „OK“ drücken, fertig ist das Panorama - zumindest, wenn die Einzelbilder ausreichend überlappen und im Hinblick auf Bildwinkel und Horizont-Lage nicht allzu exotisch sind (bei Fisheye-Aufnahmen versagt die Automatik meist). Ausrichtung, Anpassung der Perspektiven und nahtlose Überblendung nimmt das Programm automatisch vor.

Handelt es sich nicht um Panoramabilder, sondern um einfache Bilderstapel, extrahiert Photomerge die am besten belichteten und schärfsten Bereiche und erzeugt so beispielsweise aus einem „Fokus-Stack“ ein Bild mit hoher Schärfentiefe. Photomerge schneidet in beiden Fällen die passenden Bereiche der Einzelbilder über Ebenenmasken hart aus und setzt sie wie Puzzleteile pixelgenau aneinander. Eine anschließende Anpassung von Farbe und Helligkeit macht die Übergänge unsichtbar. Das Ergebnis ist ein Stapel aus ein-

zeln maskierten Ebenen - ideal für eine manuelle Nachbearbeitung, sollte man meinen.

Diese wird nötig, wenn Photomerge die Einzelbilder doch nicht völlig exakt ausrichten konnte, weil beispielsweise die Panoramaaufnahmen ohne Stativ mit Nodalpunktadapter gemacht wurden. Oder es bewegten sich Personen durchs Bild. Photomerge versucht zwar, diese zu entfernen, doch nicht immer gelingt dies komplett, manchmal ist es auch gerade nicht erwünscht. Versuchen Sie aber, die Ebenen korrigierend zu verschieben oder deren Maskierung zu verändern, offenbart sich ein Mangel der Photomerge-Funktion: Beim „nahtlosen Überblenden“ passt sie nicht - wie man erwarten würde - die Helligkeit und Farbe der kompletten Ebene an, sondern nur deren nicht maskierte Bereiche. Bei Veränderung der Nahtstellen tauchen nun plötzlich Areale mit abweichender Helligkeit auf, die mühsam nachkorrigiert werden müssten. Um das zu vermeiden, teilen Sie den gesamten Prozess in zwei Photomerge-Läufe auf und nehmen die manuellen Korrekturen zwischen diesen Läufen vor.



1 Erster Photomerge-Lauf

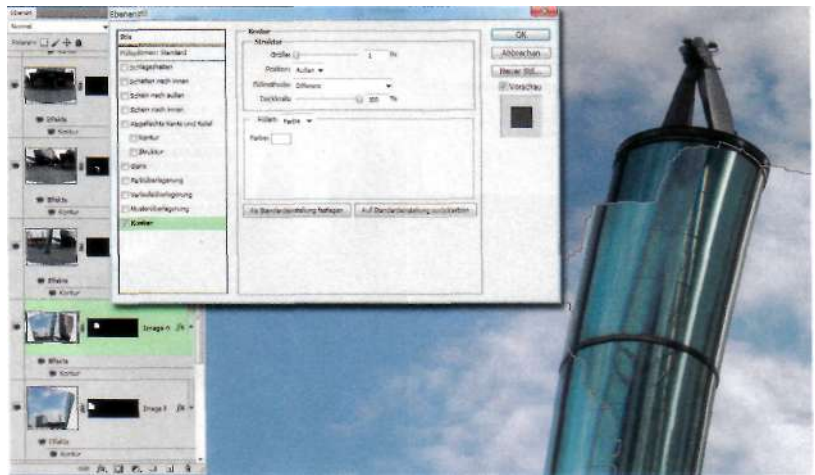
Wählen Sie „Datei > Automatisieren > Photomerge“, im Dialog die zusammenzufügenden Einzelbilder und das gewünschte Layout (hier: „Auto“). „Bilder zusammen überblenden“ erhält zunächst kein Häkchen. Wurden die Einzelbilder bereits in einen Ebenenstapel geladen, markieren Sie alle Ebenen und wählen die Befehle „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten“ und anschließend „Bearbeiten > Ebenen automatisch überblenden“. Letzteres ohne die Option „Nahtlose Töne und Farben“. Photoshop berechnet nun die optimalen Nahtstellen, verändert aber weder Helligkeit noch Farben. Deshalb gibt es an den Übergängen noch mehr oder weniger deutliche Abweichungen.

2 Nahtstellen markieren

Für die Kontrolle und die Nachbearbeitung sollten die Nahtstellen noch besser sichtbar sein.

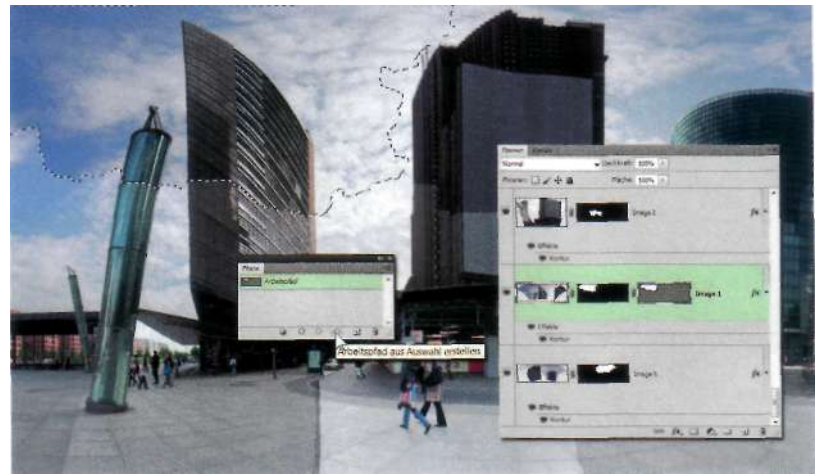
Dies wird über eine weiße Kontur erreicht. Wählen Sie „Ebene > Ebenenstil > Kontur“ (oder Doppelklick auf die Ebenenminiatur) und die in der

Abbildung gezeigten Werte. Die Füllmethode „Differenz“ sorgt dafür, dass die Kontur auch auf hellem Hintergrund sichtbar ist. Dieser Ebenenstil muss nun auf alle Ebenen kopiert werden: Aus dem Kontextmenü „Ebenenstil kopieren“ wählen.. dann in der Ebenenpalette alle restlichen Ebenen auswählen (Umschalt-Klick auf die erste und letzte Ebene), aus dem Kontextmenü „Ebenenstil einfügen“ wählen.



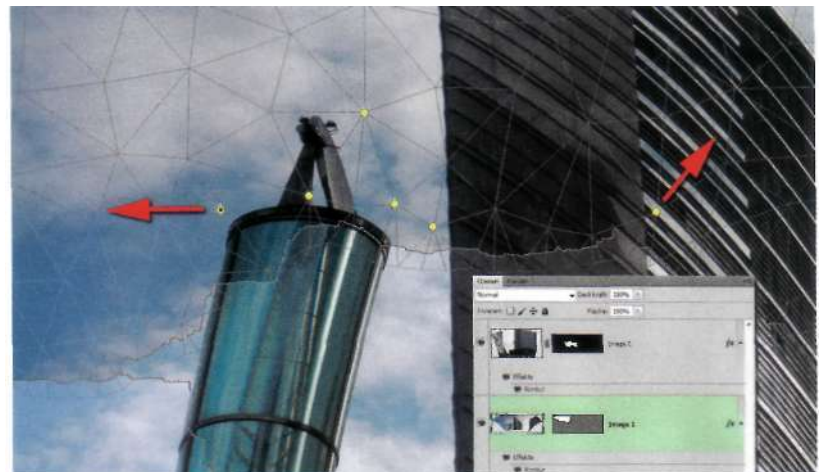
3 Ebenenmaske retten

Finden Sie die beiden falsch angepassten Ebenen (mit dem Verschiebungswerkzeug, Taste „V“) und „Automatisch auswählen“ ins Bild klicken, dies markiert die Ebene in der Ebenenpalette und blenden Sie alle anderen aus. Weil das neue Formstempel-Werkzeug von CS5, mit dem die Ebene im nächsten Schritt passend verzerrt werden soll, keine Ebenenmaske toleriert, muss die Maske in eine Vektormaske umgewandelt werden: Ebenenmaske als Auswahl laden (mit gedrückter Strg-/Befehl-Taste auf das Masken-Icon der Ebene klicken), in der Pfadpalette „Arbeitspfad aus Auswahl erstellen“ wählen und über „Ebene > Vektormaske > Aktueller Pfad“ aus dem Pfad eine Vektormaske erstellen.



4 Brüche korrigieren

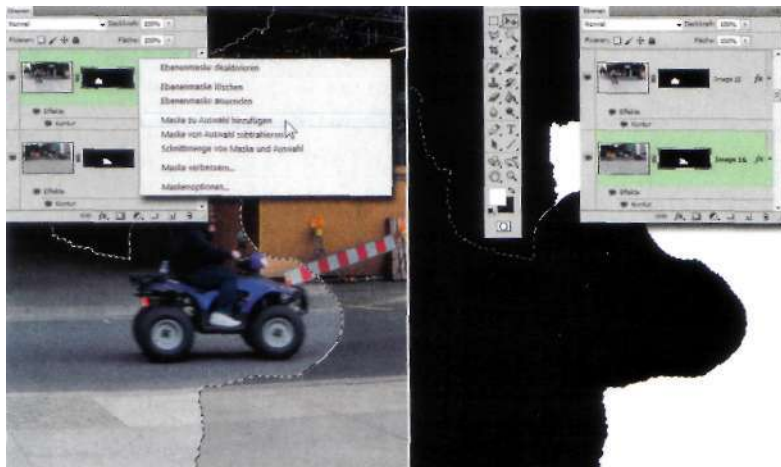
Nach dem Löschen der Ebenenmaske und der Aufhebung der Verbindung zwischen Ebene und Vektormaske - diese soll ja nicht mitverzerrt werden - rufen Sie das Formgitter-Werkzeug (ab Version CS 5) auf und setzen einige Ankerpunkte an die Stellen, die nicht verändert werden dürfen. Mit einem oder mehreren weiteren Ankerpunkten kann nun selektiv der gewünschte Bereich der Ebene verschoben und verzerrt werden, bis die Nahtstellen exakt passen. Wenn das gelungen ist, wird die Vektormaske gerastert („Ebene > Raster > Vektormaske“), was sie in eine Ebenenmaske umwandelt, die wieder mit der Ebene verbunden wird. Zum Schluss wird der Arbeitspfad gelöscht.



5 Bildbereiche einblenden

Bildbereiche, die Photomerge unerwünscht ausblendet hat, lassen sich durch Malen mit weißer Farbe in der Ebenenmaske wieder einblenden. Eventuell müssen Sie die betreffende Ebene (nennen wir sie zur besseren Orientierung die „erste“ Ebene) vorher in der Ebenenpalette über die angrenzende („zweite“) Ebene schieben. Es genügt, den gewünschten Umriss mit hartem Pinsel großzügig auszumalen, die Feinarbeit erledigt Photoshop im abschließenden Photomerge-Lauf. Falls Sie die Kontur bei der Arbeit stören sollte, blenden Sie den entsprechenden Ebeneneffekt durch Klick auf das Augensymbol in der Ebenenpalette temporär aus.





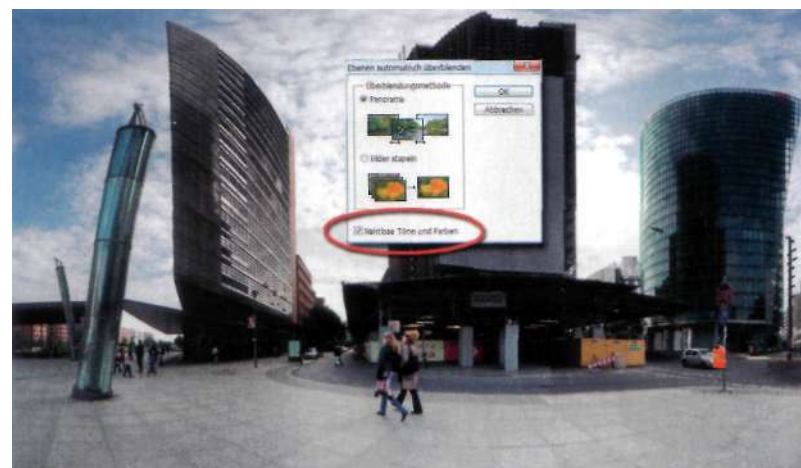
6 Bildbereiche ausblenden

Nun müssen in der zweiten Ebene noch die unerwünschten Bildbereiche ausgeblendet werden - auch dann, wenn diese gar nicht sichtbar, weil verdeckt sind. Andernfalls kann es passieren, dass Photomerge sie eigenmächtig wieder einblendet. Malen Sie die betreffenden Bereiche in der Ebenenmaske mit schwarzer Farbe aus. Schneller und genauer geht es folgendermaßen: Ebenenmaske der ersten Ebene in Auswahl umwandeln (mit Strg-/Befehls-Taste auf Maskenminiatur klicken), zur zweiten Ebene wechseln, mit Alt-Klick auf die Maskenminiatur die Ebenenmaske wählen, schwarze Hintergrundfarbe wählen und die Löschaste drücken.



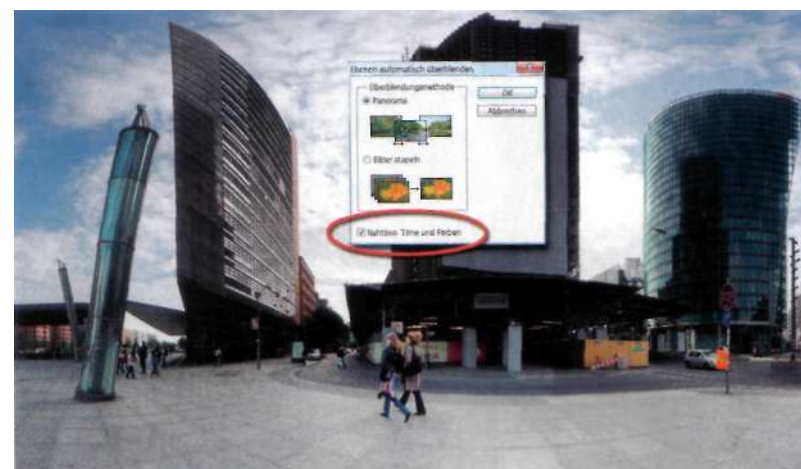
7 Ebenenmasken vergrößern

Damit Photoshop beim abschließenden Photomerge-Lauf neue lückenlose Nahtstellen erzeugen kann, müssen sich die Einzelebenen ein wenig überlappen. Dazu vergrößern Sie die Ebenenmasken mit „Filter>Sonstige Filter> Helle Bereiche vergrößern“. Ein Radius von ein Pixel genügt oft, sicherer sind 5 bis 10 Pixel. Je mehr, desto mehr Freiheit hat Photomerge beim Finden neuer Nahtstellen, desto größer ist aber auch die Gefahr, dass es unerwünschte Bahnen findet. Nach erstmaliger Anwendung des Filters klicken Sie einfach die nächste Ebenenmaske an und drücken „Strg/Befehl-F“, das wendet den Filter mit den gleichen Einstellungen erneut an.



8 Ebenenmasken anwenden

Mit dem letzten Schritt wurde sichergestellt, dass sich die Masken um wenigstens 2 Pixel überlappen. Nun sollten die Ebenenmasken auf die Ebenen angewendet und diese damit hart ausgeschnitten werden. Photomerge kümmert sich nämlich nicht um schon vorhandene Ebenenmasken und legt neue an - wie gesagt nach eigenem Gutdünken, was alle Ihre manuellen Korrekturen zunichte machen könnte. Entfernen Sie jetzt auch die Kontur (mit „Strg-/Befehl-Alt-A“ alle Ebenen markieren, Kontextmenü aufrufen und „Ebenenstil löschen“ wählen). Ich habe mir eine Aktion angelegt, welche die letzten Schritte (Filter, Maske anwenden, Kontur entfernen) automatisch ausführt.



9 Ebenen überblenden

Die restliche Arbeit erledigt Photoshop. Rufen Sie „Bearbeiten > Ebenen automatisch überblenden“ mit aktiviertem „Nahtlose Töne und Farben“ auf. Dies startet den abschließenden Photomerge-Lauf. Die neu errechneten Nahtstellen folgen gezwungenermaßen den manuellen Korrekturvorgaben, denn andere Wege stehen dem Programm jetzt nicht mehr zur Verfügung. Nun werden auch Helligkeiten und Farben der Einzelbilder angepasst. Mit dieser Methode unterliegen Sie nicht mehr dem Diktat der Photomerge-Automatik und können Bildbereiche und Personen nach Belieben ein- und ausblenden. (gh) •

Workshop

Die Zeichenfilter

Im dritten und letzten Teil unserer Filter-ABC-Serie lernen Sie die Zeichenfilter kennen, mit denen Sie Ihre Bilder künstlerisch verfremden, aber auch hinsichtlich Kontrast und Detail nachbearbeiten können. Lassen Sie sich von **Olaf Giermann** inspirieren.

von Olaf Giermann

TEIL 1

KUNSTFILTER

TEIL 2

MALFILTER

TEIL 3

ZEICHENFILTER

Die Zeichenfilter finden Sie alle in der Filtergalerie. Die Wirkung der meisten hängt davon, welche Vorder- und Hintergrundfarbe Sie eingestellt haben. Bei unseren Beispielen auf diesen Seiten haben wir Schwarz als Vordergrundfarbe und Weiß als Hintergrundfarbe (Taste D) eingestellt. Die meisten Filter in diesem Menü sollen Zeichen- oder besser Linieneffekte imitieren. Andere wie Basrelief und Stuck haben einen eher dreidimensionalen verfremdenden Effekt, und es verwundert ein wenig, dass sie bei den Zeichenfiltern zu finden sind. Manche Filter wenden Sie besser auf grafische Fotos mit vielen Linien an, andere benötigen eine Vorlage mit Flächen. Um Ihnen den jeweils besten Effekt zu zeigen, demonstrieren wir Ihnen die Filterergebnisse an zwei unterschiedlichen Ausgangsbildern.

Fotos: Olaf Giermann und Doc Baumann



Anhand zweier unterschiedlicher Originalbilder demonstrieren wir die Wirkungen der Filter. Das Bild der Fässer oben zeigt Linien und Flächen. Es eignet sich besonders für Kantenbetonung und Reliefs. Hier wurde es mit dem Filter „Fotokopie“ (Details: 24; Dunkelheit: 50) bearbeitet.

Das Bild links eignet sich mit seinen filigranen Linien eher für die eigentlichen Zeichenfilter. Hier wurde der Filter „Contestift“ mit den Einstellungen „Vordergrund: 13“, „Hintergrund: 6“, „Leinwand“, „Skalierung: 100%“, „Reliefhöhe: 4“ und „Licht: oben“ angewandt.



Basrelief

Basrelief bedeutet „Flachrelief“, das heißt, der Filter erzeugt ein flach erscheinendes Relief. Sie können den Detail-Grad von einer eher abstrahierenden bis zu einer sehr detailreichen Darstellung einstellen. Mit dem zweiten Regler „Glättung“ regulieren Sie die Details nach. Sie haben zudem noch die Wahl zwischen verschiedenen Lichtrichtungen.

Im Beispielbild wurde der Filter mit den Einstellungen „Detail: 8“ „Glättung: 4“, „Licht: unten“ eingesetzt.

TIPP: Der Filter lässt sich gut nutzen, um Details in einem normalen Foto herauszuarbeiten. Wenden Sie ihn dazu auf einer separaten Ebene an und verrechnen Sie diese im Modus „ineinanderkopieren“ oder „Weiches Licht“ mit dem Originalbild.

Stuck

Beim Stuckfilter handelt es sich ebenfalls um einen Relief-Filter. Er erzeugt eine flächige Weichzeichnung mit einem Glanzeffekt. Man kann „Farbverhältnis“ (das Verhältnis zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe), einstellen, mit „Glättung“ abstrahieren und die Richtung bestimmen, aus der das Licht fällt.

Die Einstellungen hier sind: „Farbverhältnis: 25“, „Glättung: 1“, „Licht: oben“.

TIPP: Mit diesem Filter können Sie den Kontrast erhöhen. Wenden Sie ihn dazu auf einer separaten Ebene an und verrechnen Sie diese im Modus „Ineinanderkopieren“ mit dem Originalbild.

Strichumsetzung und Fotokopie

Strichumsetzung setzt das Bild in kleine Striche um. Sie können „Strichlänge“, „Hell/Dunkel-Balance“ und Strichrichtung bestimmen. Im Beispiel haben wir die Einstellungen „Strichlänge: 15“, „Hell/Dunkel-Balance: 100“, „Richtung: horizontal“ genutzt.

Der Filter „Fotokopie“ eignet sich gut für Comic-Effekte. Einstellen lassen sich hier die „Details“ und die „Dunkelheit“ der Linien. Wenden Sie ihn an, um Kanten zu betonen. (Verrechnen Sie ihn im Modus „Multiplizieren“ mit dem Originalbild, verstärken Sie die Details.) Er ähnelt dem Filter „Tontrennung und Kantenbetonung“. Ein Anwendungsbeispiel finden Sie auf der vorhergehenden Seite.



Prägepapier

Hiermit imitieren Sie eine Art Relief in einer Papieroberfläche. Sie können eine „Körnung“ hinzufügen, mit der Sie die Rauheit der Papieroberfläche bestimmen, und die Tiefe des Reliefs wählen. Mit „Farbverhältnis“ definieren Sie, wie ausgedehnt das Relief sein soll.

Für das Bild oben wurden die Werte „Farbverhältnis: 20“, „Körnung: 10“ und „Reliefhöhe: 10“ gewählt.

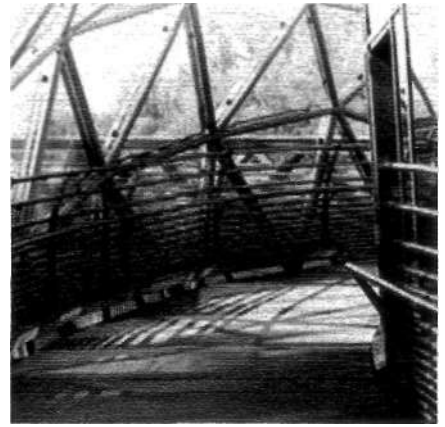
Gerissene Kanten

Hierbei handelt es sich um eine Art Schwellenwert-Umsetzung mit körnigen Kanten. Sie haben die Möglichkeit, das Farbverhältnis zwischen Vordergrund- und Hintergrundfarbe einzustellen, mit „Glättung“ eine Weichzeichnung vorzunehmen und den Kontrast zu regulieren. Der Filter eignet sich besser zu Schwellenwert-Anwendungen als der eigentlich dafür bestimmte Dialog, da er mehr Regler zur Feinjustierung bietet. Die Einstellungen hier sind: „Farbverhältnis: 25“, „Glättung: 10“, „Kontrast: 15“.

Stempelfilter

Der Stempelfilter stellt wie „Gerissene Kanten“ eine recht flexible Schwellenwertumsetzung dar, allerdings mit stärker gerundeten Kanten. Mit „Glättung“ stellen Sie diese weichen Kanten ein. Der „Hell/Dunkel-Balance“-Regler entspricht der Schwellenwertumsetzung.

Für das Beispielbild wurden „Hell/Dunkel-Balance: 25“ und „Glättung: 8“ gewählt.



Kohleumsetzung, Kreide- und Kohlefilter

Bei Kohleumsetzung stehen Ihnen abdunkelnde Striche zur Verfügung, deren Stärke Sie einstellen können. Ein weiterer Regler erlaubt es, den Detailgrad zu wählen, und mit der „Hell/Dunkel-Balance“ regulieren Sie das Verhältnis Ihrer Einstellungen.

Der Kreide- und Kohlefilter ist eine Variante der Kohleumsetzung, allerdings feiner steuerbar. Da Sie sowohl Kohle als auch Kreide zur Verfügung haben, können Sie nicht nur abdunkelnde, sondern ebenso aufhellende Striche erzeugen. Dadurch wirkt das ganze Bild ein wenig feiner. Mit „Druck“ regulieren Sie die Stärke des Auftrags. Für das Beispiel wurden die Einstellungen „Kohle: 10“, „Kreide: 5“, „Druck: 2“ gewählt.

Feuchtes Papier

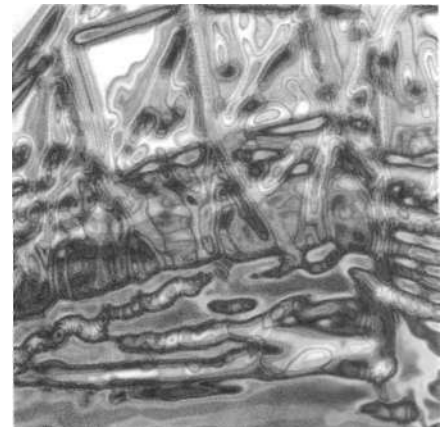
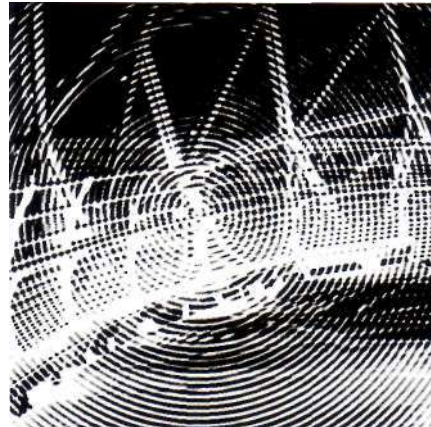
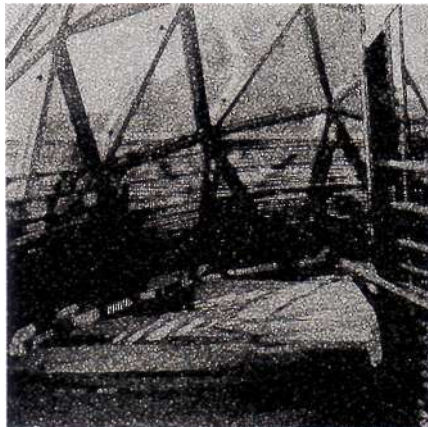
Dieser Filter soll, wie der Name schon sagt, das Malen auf einem feuchten Blatt Papier imitieren. Papier besteht aus Fasern, und je länger diese sind, desto stärker wird Farbe auf einem feuchten Blatt Papier verteilt. Genau das können Sie mit dem Regler „Faserlänge“ nachahmen: Bei kurzer Faserlänge erzielen Sie einen recht geringen Abstraktionsgrad, bei höherer Einstellung dieses Reglers ziehen Sie die Farbe in die Länge und zwar sowohl horizontal als auch vertikal. Mit „Helligkeit“ und „Kontrast“ können Sie Ihre Einstellungen verfeinern. Der Filter eignet sich gut für Hintergründe und zur Abstraktion.

Die Einstellungen hier sind: „Faserlänge: 24“, „Helligkeit: 45“, „Kontrast: 60“.

Conte-Stift

Ein Conte-Stift ist eine in Stiftform gepresste Kreide. Im Filter können Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe einstellen und so auch den Kontrast beeinflussen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, eine Struktur zu wählen und diese zu skalieren oder in der Reliefhöhe zu verändern. Auch die Richtung, aus der das Licht fällt, lässt sich bestimmen.

Der Filter wurde hier mit den Werten „Vordergrund: 13“, „Hintergrund: 6“, „Leinwand“, „Skalierung: 100%“, „Reliefhöhe: 4“ und „Licht: oben“ angewandt.



Punktierstich

Dieser Filter baut das Bild aus kleinen Punkten auf und ähnelt einer Aquatinta-Radierung. Mit der „Dichte“ stellen Sie ein, wie dicht die Punkte beieinander liegen - sind sie sehr dicht, sind sie nicht mehr zu erkennen. Mit „Vordergrund“ und „Hintergrund“ legen Sie den Kontrast fest. Mit einem geringen Kontrast erzielen Sie einen hohen Stilisierungsgrad.

Das Beispielbild zeigt den Filtereffekt mit den Einstellungen „Dichte: 4“, „Vordergrund: 40“, „Hintergrund: 5“.

Rasterungseffekt

Sehr interessant ist der Rasterungseffekt. Damit können Sie nicht nur ein Punkt-, sondern ebenso ein Linien- und ein Kreisraster anwenden. Einstellen lassen sich „Größe“ der Rasterpunkte, -linien oder -kreise sowie „Kontrast“ des Rasters. In unserem Workshop auf der nächsten Seite sehen Sie an einem Beispiel, wie der Rasterseffekt eingesetzt werden kann.

Für das Bild oben wurden die Werte „Größe: 2“, „Kontrast: 40“, „Musterart: Kreis“ eingesetzt.

Chrom

Dieser Filter ähnelt einer verstärkten Version von Kunststoffolie aus dem Kunststofffilter-Menü. Sie können ihn nutzen, um Metall-, Spiegelungs- oder Flüssigkeitseffekte zu erzeugen. Einstellen lassen sich bei ihm „Detail“ und „Glättung“.

Die Einstellungen für das Beispiel oben lauten: „Detail: 0“, „Glättung: 10“.



COMIC-EFFEKT MIT RASTER

Mit den Zeichenfiltern können Sie nicht nur zeichnen, sondern vor allem interessante Effekte erzeugen. In diesem kleinen Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie den Stempelfilter und den Rasterungseffekt nutzen, um eine Comic-Stilisierung zu erzielen.

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

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



Duplizieren Sie die Ausgangsebene und wandeln Sie sie in ein Smartobjekt um. Rufen Sie die Filtergalerie auf, gehen Sie dort in das Zeichenfilter-Menü und wählen Sie den Stempel-Filter. Damit der stilisierende Effekt wirkt, die Details in dem Bild aber nicht verloren gehen, regulieren Sie die Hell/Dunkel-Balance recht hoch (hier: 43) und die Glättung niedrig (hier: 4). Einen zweiten Filtereffekt „stapeln“ Sie über den ersten. Legen Sie dazu in der Filtergalerie über das entsprechende Symbol rechts unten eine „Neue Effektebene“ [1, rot markiert] an. Auf der wenden Sie den Raste-

rungseffekt an mit den Einstellungen „Linie“, „Größe: 3“, „Kontrast: 27“ und verlassen die Filtergalerie mit einem Klick auf „OK“. Nun geht es darum, den Rasterungseffekt aus dem Himmel zu entfernen. Wählen Sie dazu im Originalbild, beispielsweise mit der Farbbereichsauswahl, den Himmel aus. Die Auswahl muss nicht sehr genau sein, da das Bild stark stilisiert ist. Gehen Sie wieder auf Ihre duplizierte Ebene und erstellen Sie über das Symbol für „Neue Füll- oder Einstell-ebene erstellen“ am Fuß des Ebenen-Bedienfeldes eine „Farbfüllung“-Ebene. Es wird automatisch auf der Basis Ihrer Auswahl eine

Maske hinzugefügt. Um das Ganze einzufärben, legen Sie oberhalb Ihrer bisherigen Ebenen eine Verlaufsebene an, wählen aus den Verlaufsvorgaben „Violett, Orange“, bestätigen mit „OK“ und verrechnen die Verlaufsebene mit der darunterliegenden Farbfüllungs-Ebene im Modus „Negativ multiplizieren“. Um den Farbeffekt kontrastreicher zu gestalten, ersetzen Sie im Verlaufsdiallog Orange durch Rot. Dazu klicken Sie im Verlaufsdiallog auf das orangefarbene Häuschen [3, rot markiert] und wählen im aufspringenden Farbdiallog einen Rotton aus. (gh) •

Doc Baumanns

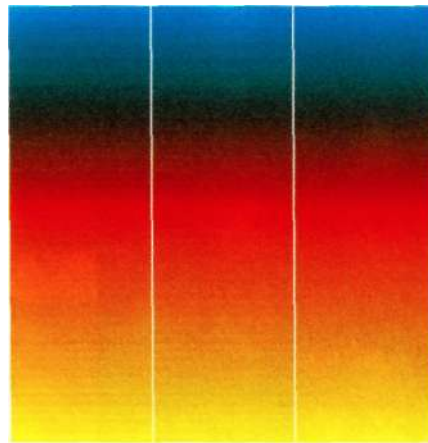
PHOTOSHOP-
Sprechstunde

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

BANDING ENTFERNEN >

FRAGE: Lieber Doc Baumann, wenn ich Verläufe anlege, erhalte ich manchmal Ergebnisse mit deutlicher Streifenbildung. Wie lässt sich das vermeiden? Danke und Gruß, Jutta

Ich habe den Banding-Effekt im nebenstehenden Bild bewusst übertrieben (links). Vermeiden lässt er sich mitunter durch Zuschalten der Option „Dither“. „Rauschen hinzufügen“ (Mitte, hier ebenfalls übersteigert) sollten Sie nur mit geringen Werten bis 2 anwenden. Gute Ergebnisse liefert „Malfilter>Spritzer“ (rechts), der Pixel weich verteilt.

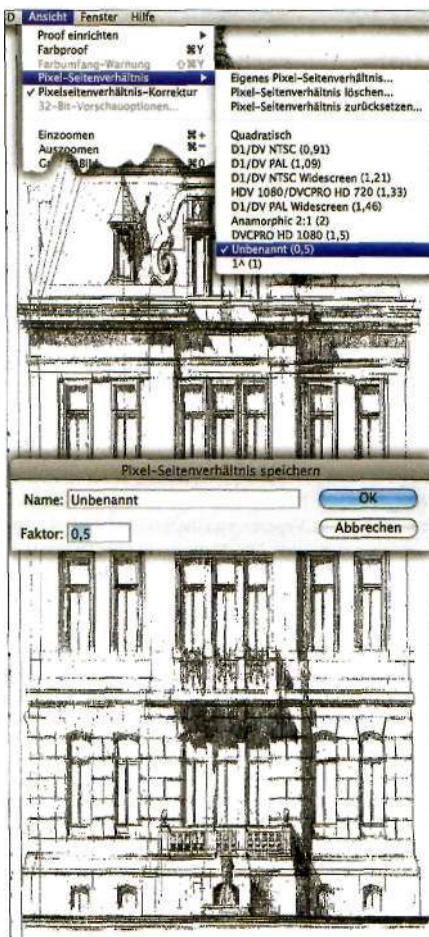


GEHEIMNISVOLLES JPEG

FRAGE: Wenn ich ein komprimiertes JPEG öffne und dann neu abspeichere, wird die Datei immer größer als vorher. Die angehängte Datei habe ich unter „Für Web speichern“ mit Qualität 70 abgespeichert und ihre Dateigröße ist 35,6 KB. Wenn ich sie nun wieder öffne und noch mal mit denselben Werten speichere, erhalte ich eine Dateigröße von 44,3 KB, also 10 KB mehr! Ich müsste auf Qualität 51 runtergehen, um wieder auf eine ähnliche Dateigröße wie vorher zu kommen.

Sehe ich das richtig, dass durch die JPEG-Komprimierung „mehr“ Bildinformation durch neue Artefakte entsteht und deshalb bei einer erneuten Komprimierung die Datei größer wird? Denn zum Beispiel bei einem Bild mit viel Weiß ist der Effekt stärker als bei einem üblichen Foto; ich nehme an, dass das Weiß durch die Artefakte „beschädigt“ wird und neue Farben erhält, die vorher nicht da waren? Liebe Grüße, Rainer Wagner

Oh je, mit solchen technischen Problemen kenne ich mich leider zu wenig aus. Vielleicht wissen DOCMA-Leser ja eine Antwort auf diese Frage. Und wo wir schon dabei sind, hätte ich gleich auch noch eine: Die Bilddatei unten mit dem Spektralverlauf ist 660x480 Pixel groß. Speichere ich sie mit JPEG-Qualität 12 in RGB, so ist die 120 KB groß; im CMYK-Modus dagegen sind es nicht 480 KB (für einen Farbkanal mehr), sondern 1,9 MB - also nicht das 1,33-, sondern das 16-fache!



VERZERRTES BILD

FRAGE: Hallo Doc, heute wende ich mich mal mit einem (wahrscheinlich) kleinen TIFF-Problem an Euch. Beim Öffnen der angehängten Datei erscheint diese total gestaucht - in der Windows-Vorschau jedoch ganz normal. Was mache ich verkehrt? Das Bild soll koloriert werden. Gab es da nicht auch einmal einen Workshop in einer DOCMA? Ich habe sie ja nun schon ein paar Jahre im Abo, nur ist es ziemlich mühsam den Überblick zu behalten und die passende Ausgabe zu finden. Ist ein Index für solche Fälle geplant? Sonnige Grüße, Holger May

Natürlich habe ich nach zwölf Sekunden des Nachdenkens die richtige Antwort aus dem Ärmel geschüttelt... Habe ich? Schön wär's! Tatsächlich listete ich zwar eine ganze Latte möglicher Ursachen auf - die richtige aber fand Holger allein: In seinen Scanner-Voreinstellungen waren keine quadratischen Pixel eingetragen, sondern ein Seitenverhältnis von 0,5 (in CS5 unter „Ansicht > Pixel-Seitenverhältnis“; in seiner CS3-Version noch im Menü „Bild“). Und was seinen Wunsch nach einem Index für solche Fälle betrifft - den gibt's schon lange und stets aktualisiert auf www.docma.info unter „Heftthemen“.



Foto: Richard Raabe



GESICHTER UND MARZIPANFIGUREN

FRAGE: Sehr geehrte Damen und Herren, bei einer Hochzeit habe ich Marzipanfiguren auf einer Torte fotografiert (Bild oben links). Jetzt würde ich gerne die echten Gesichter des Paares einsetzen. Das Austauschen ist eigentlich kein Problem, aber die Farben von Gesichtern und Marzipanköpfen lassen sich mit meinen Kenntnissen nicht anpassen. Haben Sie hier einen Trick für mich? Vorab vielen Dank für Ihre Antwort. Freundlich grüßt Ernst Richard Raabe



Dazu fallen mir gleich ein paar mögliche Wege ein. Schauen wir uns zunächst die Ausgangsbilder an [1]: Die beiden Figuren sowie das Gesicht des Marzipan- und des echten Bräutigams. Sie unterscheiden sich erheblich in Farbe und Helligkeit; bei der Braut ist das noch ausgeprägter. **Methode 1:** Wählen Sie den Binnenbereich des Marzipanges aus, duplizieren Sie ihn auf eine neue Ebene, wenden Sie den Weichzeichnerfilter „Durchschnitt“ an (hier auch: „Rauschen hinzufügen“). Kopieren Sie das mit breiter weicher Kante ausgeschnittene



Gesicht darüber, setzen Sie seine Ebene auf „Luminanz“ und passen Sie Helligkeit und Farbe zum Beispiel per „Tonwertkorrektur“ an [2]. **Methode 2:** Wählen Sie die Gesichter in der beschriebenen Weise weich aus und fügen Sie sie an passender Stelle auf verschiedenen Ebenen ein. Rufen Sie „Bild > Korrekturen > Farbe ersetzen“ auf, wählen Sie die Hautfarbe aus und gleichen Sie sie dem Marzipan-Ton an [3]. Gegebenenfalls nehmen Sie anschließend eine ergänzende Korrektur per Gradationskurve vor. **Methode 3:** Nach dem Einfügen der

beiden freigestellten Gesichter machen Sie diese - auch hier wieder separat für jedes von ihnen - durch Anklicken der Ebenenzeile mit gedrückter Strg-/Befehlstaste zur Auswahl. Wenden Sie „Bild > Korrekturen > Gleiche Farbe“ an. Dazu bestimmen Sie jeweils im Dialogfeld: „Quelle: die aktuelle Datei“, „Ebene: die mit den Marzipanfiguren“, „Farben anhand von Auswahl in der Quelle berechnen“ sowie „Auswahl bei Korrektur ignorieren“ [4 unten]. Gegebenenfalls nutzen Sie ergänzend die Regler für Luminanz, Farbintensität und Verblässen. •



GLÄNZENDE OBERFLÄCHE

Frage: In Painter ist es möglich, Farbe so aufzutragen, dass sie richtig plastisch und dreidimensional wirkt, mit Schattenkanten und Glanzlicht. Wie Sie bei der Vorstellung von ArtRage in DOCMA gezeigt haben, lässt sich dort Farbe sogar direkt mit einem Metallic-Effekt versehen. Nun versuche ich schon länger, etwas in dieser Art in Photoshop hinzukriegen, aber leider will es mir nicht gelingen. Können Sie mir einen Tipp geben, ob das überhaupt möglich ist und wie es sich gegebenenfalls machen lässt? Schon mal vielen Dank und herzliche Grüße aus Erfurt, Marina

1 RELIEF-FILTER ÜBERLAGERN

Ja, das geht durchaus auch in Photoshop. Ich nehme als Beispiel das fertige Mischpinsel-Gemälde von Seite 38. Duplizieren Sie die Hintergrundebene, wählen Sie „Bild > Korrekturen > Sättigung verringern“ und wenden Sie „Stilisierungsfiler > Relief“ an (oben, rechte Hälfte).

2 RELIEF-VERRECHNUNG

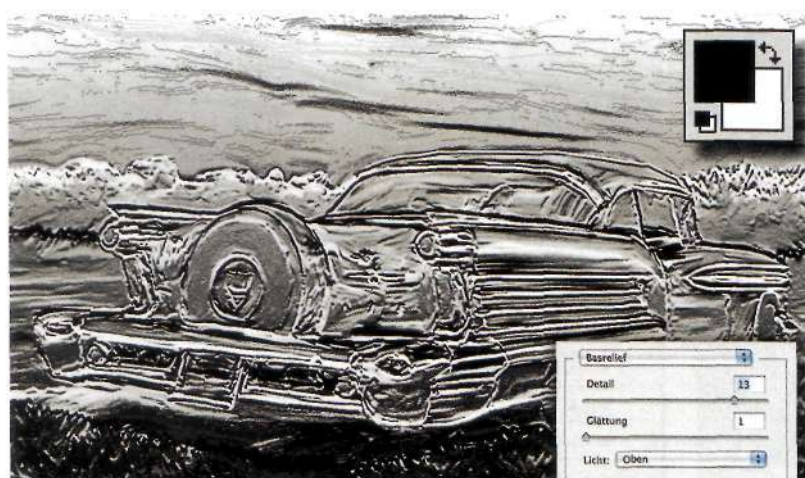
Setzen Sie die obere Ebene auf einen der Modi zwischen „Ineinanderkopieren“ und „Strahlendes Licht“; hier ist es „Lineares Licht“ mit 84% Deckkraft. Die Filterparameter „Winkel“, „Höhe“ und „Stärke“ bestimmen Sie nach Augenschein, bis die erwünschte Wirkung erreicht ist. (Nach Umwandlung in ein Smart-Objekt könnten Sie zwar alternativ „Relief“ als Smart-Filter zuweisen und nach einem Doppelklick auf die Filterzeile einen Modus zuweisen (rechts Mitte) - die vorherige Entsättigung allerdings ist so nicht möglich).

3 BASRELIEF-FILTER

Der „Relief“-Filter kann zwar kontrastreiche Pinselstriche hervorheben und damit einen plastisch-pastosen Farbauftrag simulieren, das Ergebnis ist aber recht hart. Versuchen Sie es stattdessen einmal mit „Zeichenfilter > Basrelief“. Auch diesen Filter wenden Sie auf das Ebenenduplikat an. Er greift auf Vorder- und Hintergrundfarbe zurück; die verwendeten Werte für „Detail“, „Glättung“ und Lichtrichtung sehen Sie rechts unten angezeigt.

4 BASRELIEF-VERRECHNUNG

Auch hier wählen Sie für die obere Ebene einen der genannten Verrechnungsmodi; „Weiches Licht“ wirkt am schwächsten, darauf folgt „Ineinanderkopieren“. Je weiter Sie in der Liste nach unten gehen, um so stärker und härter erscheint das Ergebnis. Auch die Deckkraft spielt natürlich eine Rolle. Wie Sie sehen, erinnert die Mischung bei den gewählten Parametern nicht mehr nur an plastische Pinselstriche, sondern das Bild zeigt durchaus den in Marinas Frage angesprochenen Metallic-Effekt. Berücksichtigen Sie bei der Anwendung von „Basrelief“, dass das Bild in Richtung der Lichtquelle aufgehellt, in der Gegenrichtung abgedunkelt wird.



5 METALLIC-TONUNG

Wollen Sie den resultierenden Metallic-Effekt weiter verstärken, so erreichen Sie das über Photohops vertraute Farbbearbeitungs-Dialoge. Die linke Bildhälfte wurde hier mittels der Farbkanaleinstellungen unter „Tonwertkorrektur“ in Richtung Gelb-Rot für eine wärmere Anmutung verschoben; in der rechten Hälfte dagegen kamen die Regler von „Farbton/Sättigung“ für kühlere Blautöne zum Einsatz. Auch andere Eingriffe sind möglich wie zum Beispiel „Fotofilter“ oder die Überlagerung einer schwach deckenden Vollton-Farbebene in einem geeigneten Modus wie „Farbe“ oder „Linear nachbelichten“.



6 PINSELKONTUREN VERSTÄRKEN

Einen interessanten Effekt erzielen Sie, indem Sie ein entsättigtes Duplikat der Bildebene in der von Jörg Warda auf Seite 117 beschriebenen Weise bearbeiten: Duplizieren Sie die Ebene ein weiteres Mal und invertieren Sie sie zum Negativ; setzen Sie die obere Ebene auf den Modus „Linear abweden“. Das Bild wird weiß. Öffnen Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ und schieben Sie den Regler langsam nach rechts. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, vereinigen Sie die beiden Ebenen und akzentuieren die resultierende Ebene mit einer „Tonwertkorrektur“ (links). Abschließend setzen Sie sie auf „Multiplizieren“ (Ergebnis rechts).



7 METALLIC-EFFEKT

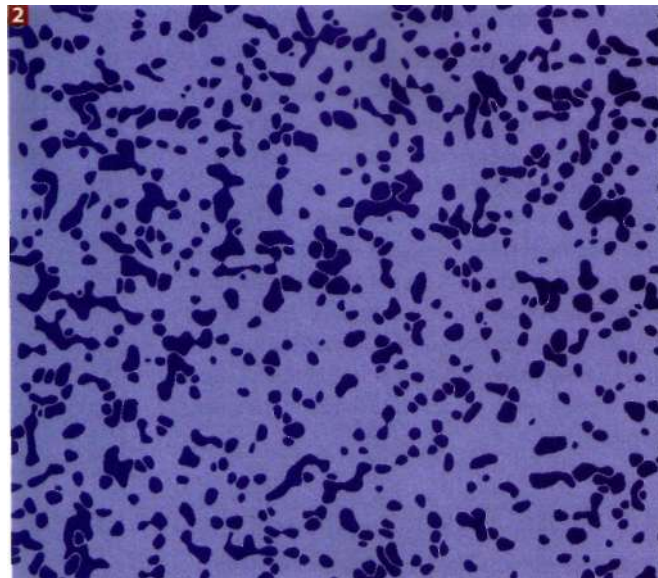
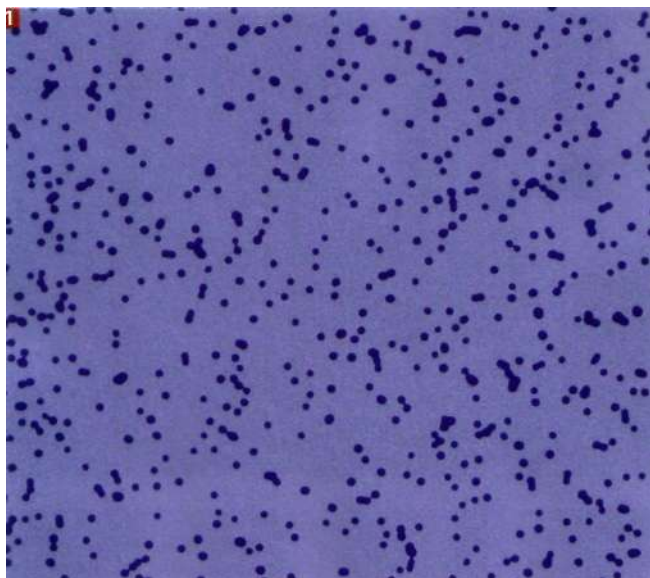
Kommen wir noch einmal auf den Metallic-Effekt zurück. Am besten eignet er sich für relativ flache Strukturen wie diesen Verputz - weniger für übliche Szenen mit Objekten und größerer Tiefenerstreckung. Wie Sie dabei vorgehen, habe ich in den Schritten 3 und 4 demonstriert. Experimentieren Sie neben der Stärke von „Detail“ und „Glättung“ vor allem mit den acht angebotenen Beleuchtungsrichtungen; die Ergebnisse sehen recht unterschiedlich aus und hängen auch von der Ausrichtung der Strukturen im Originalbild ab. Vermeiden Sie möglichst, dass fotografierte und zugewiesene Lichtrichtung störend voneinander abweichen.



8 FARBZUWEISUNG

Bei solchen flachen Strukturen wird der Metallic-Effekt noch deutlicher. (Auch im Falle des Auto-Gemäldes bezieht er sich ja nicht auf die Szene des Straßenkreuzers in der Landschaft, sondern auf das digitale Gemälde als Platte mit erhabenem Farbauftrag.) Beachten Sie, dass viele Farben, die am Monitor im RGB-Farbraum sehr überzeugend metallisch aussehen, nach der Umwandlung in CMYK-Druckfarben nur noch halb so eindrucksvoll wirken. Vermeiden Sie sowohl zu feine „Details“ als auch zu hohe „Glättung“. Bei manchen Parameter-Kombinationen kann es vorkommen, dass das Ergebnis völlig unscheinbar wirkt; versuchen Sie es dann einfach erneut mit anderen Werten. •



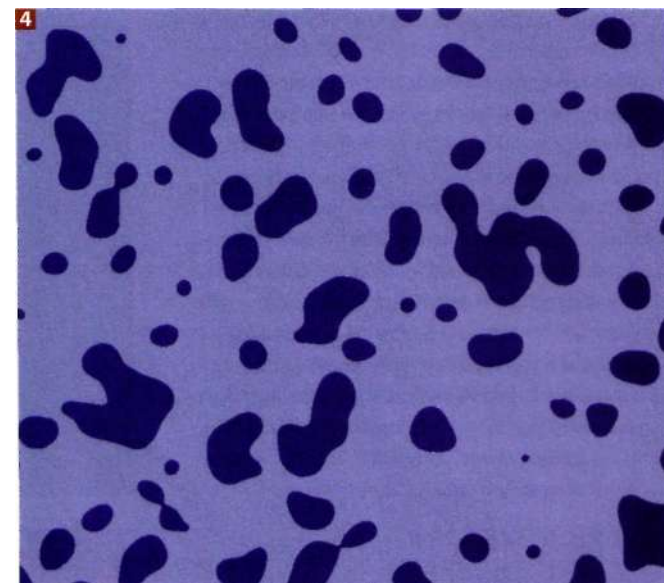
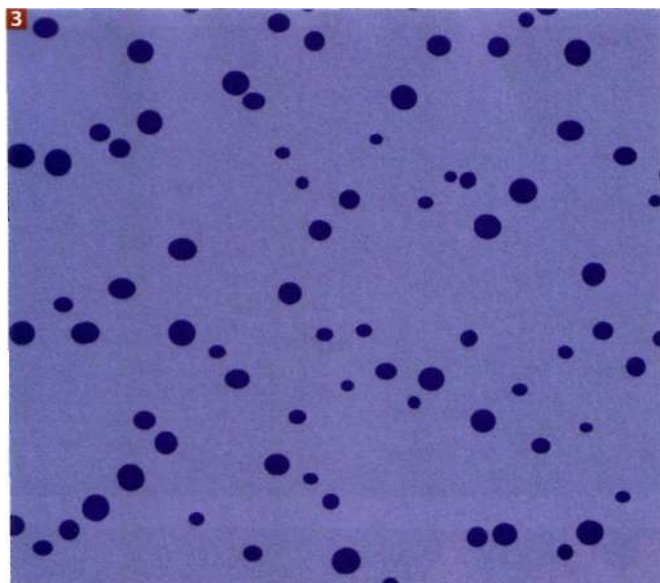


TROPFEN ODER PUNKTE VERTEILEN

Irgendwie ist es schade, dass die vielen Einsendungen zu unseren Photoshop-Rätseln, die wir aus Platzgründen in der entsprechenden Rubrik nicht vorstellen können (Seite 124), nicht angemessen gewürdigt werden. Das soll nun anders werden. Spannende Lösungswege werde ich in der „Sprechstunde“ aufgreifen, zudem erscheinen fast alle auch noch einmal auf unserer Webseite. Wie lassen sich regelmäßige oder unregelmäßige „Tropfen“ zufallsverteilt in ein Bild streuen? (Ich gebe die Texte hier wieder wie in den Mails beschrieben - einiges habe ich - ehrlich gesagt - nicht verstanden und konnte es

auch nicht nachvollziehen. Sie finden die kompletten Texte und Abbildungen auf der DOCMA-Website.)

Beginnen wir mit dem Vorschlag von Antje Buurman-Buchloh, **Bild 1**: 1. Neues Bild, schwarz füllen, 2. Filter > Rauschen hinzufügen, 40%, monochrom, gleichmäßig, 3. Schwellenwert: 36, 4. Strukturierungsfiler > Risse, Abstand 100, Tiefe 1, Helligkeit 10, 5. Schwellenwert 66, 6. Risse-Filter mit identischen Einstellungen, 7. Schritt 5 und 6 ggfs. wiederholen, 8. Bild > Korrektur > Umkehren, 9. Weiß löschen, 10. verbleibende Punkte auswählen, 11. Auswahl um 3 Px erweitern, 12.



Auswahl schwarz füllen, 13. Auswahl um 3 Px abrunden, 14. Auswahl umkehren, 15. löschen.

Bei **Bild 2** von Sören Deininger ist der Text zu lang, um Sie hier abzu- drucken; bitte schauen Sie ihn sich im Web an.

Bild 3 von Andre Möschter: 1. Fläche mit Farbe füllen, Strukturierungsfiler „Körnung“, Intensität 30, Kontrast 100, Körnungsart „Spritzer“ 2. Vergrößerungsfiler „Kristallisieren“, Zellengröße 15, 3. Soll gerundet werden, kann der Rauschfilter „Staub Kratzer“ mit Stufe 3 bis 5 eingesetzt werden.

Auch **Bild 4** von Tilo Gockel benötigt eine zu ausführliche Beschreibung, zu der uns hier leider der Platz fehlt. In Kurzform beschreibt er seine Vorgehensweise mit den Worten: Rauschen, binarisieren, helle

und dunkle Bereiche vergrößern mit Gaußschem Weichzeichner zwischendurch, abermals weichzeichnen; dann iterativ zwei bis drei Mal: helle/dunkle Bereiche vergrößern, Filter Schwamm. Auf unserer Webseite können Sie auch das ausführlicher nachlesen.

Bild 5 von Manuel Glückler: 1. Neue Ebene erstellen, weiß füllen, 2. Filter: Rauschen hinzufügen (Stärke 4%, gleichmäßig, monochromatisch), 3. Gaußscher Weichzeichner (4 Px), 4. per Tonwertkorrektur und/oder Gradationskurve akzentuieren, 5. Gaußschen Weichzeichner und Akzentuierung wiederholen, 6. Farbbereich auswählen: Lichter, Auswahl löschen und aufheben. Sollen die Tropfen plastisch über der Ebene darunter liegen, dann folgende Ebenenstile darauf anwenden: a. Schlagschatten (Multiplizieren, 100%, Abstand und Größe je-



weils 1 Px, Überfüllen 0%, Ebene spart Schlagschatten aus), b. Schatten nach innen (Ineinanderkopieren, 30%, Abstand 10 Px, Unterfüllen 0%, Größe 5 Px), c. Schein nach innen (Ineinanderkopieren, 30%, Verlauf Schwarz-Transparent, Technik: Weicher; Kante, Unterfüllen 0%, Größe 5 Px), d. Abgeflachte Kanten und Relief (Abgeflachte Kanten innen, Hart weißeln, Tiefe 250%, Richtung nach oben, Größe 9 Px, Weichzeichnen 8 Px; Lichtermodus negativ multiplizieren 75%; Tiefenmodus: Farbig abwedeln 30%). •

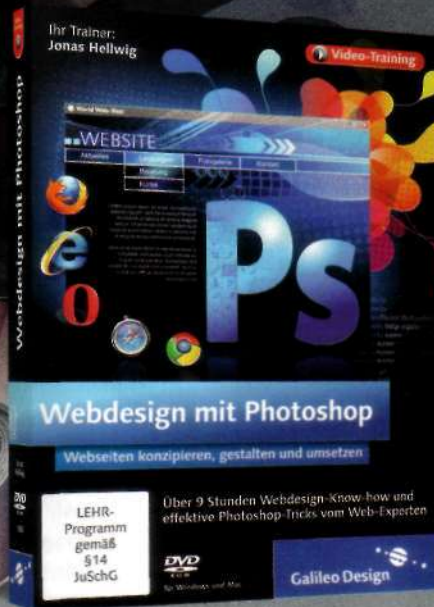
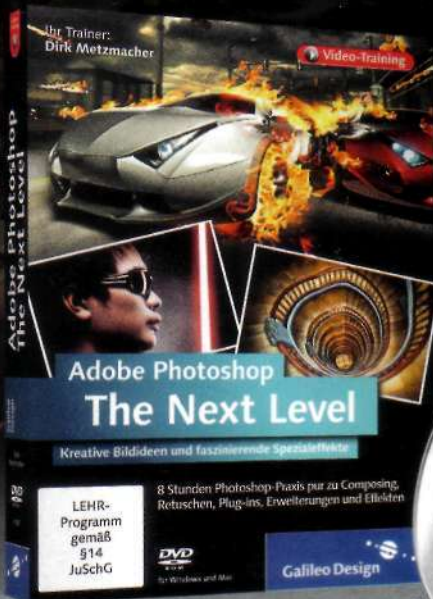
TECHNISCHE FRAGEN ZUR DIGITALEN BILDBEARBEITUNG

An meinen beiden Antworten zu den Fragen auf Seite 56 - zum Pixel-Seitenverhältnis und zur Größe von JPEG-Dateien - lässt sich ablesen, dass ich mich mit solchen eher technischen Problemen nicht in der Tiefe auskenne, die eine professionelle Beratung erfordert. Für ein Magazin mit unserem hohen Anspruch ist das unbefriedigend.

Immer wieder haben wir Einsendungen, Tipps und Ideen von unserem Leser **Tilo Gockel** erhalten, der sich an der Hochschule Aschaffenburg beruflich mit der Informatikseite der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung befasst. Wir haben ihn gefragt, ob er bereit wäre, Ihre eher technisch ausgerichteten Fragen zu beantworten. Er hat zugestimmt - also machen wir das künftig so. Um die eher „kreativen“, Photoshop-bezogenen Probleme werde ich mich weiterhin kümmern, eher technisch-informatische richten Sie unter redaktion@docma.info künftig bitte an Tilo Gockel.



Photoshop kreativ!



Video-Training

Photoshop – The Next Level von Dirk Metzmacher

Über 8 Stunden Photoshop-Workshops für kreative Bildideen und faszinierende Spezialeffekte

DVD, 8 Stunden Spielzeit, 49,90 €
» www.GalileoDesign.de/2841

Webdesign mit Photoshop von Jonas Hellwig

8 Stunden Photoshop-Praxis für Webdesigner – inkl. Tipps zur Umsetzung mit HTML und CSS

DVD, 9 Stunden Spielzeit, 39,90 €
» www.GalileoDesign.de/2349

Kostenlose Videos im Web!

» www.Galileo-Videotrainings.de

Galileo Design

Know-how für Kreative.

TIPPS & TRICKS

von Martin Krolop



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Praxistraining Fotografie: Blitzlicht“ von Martin Krolop. In 9 Kapiteln und mehr als 12 Stunden Laufzeit erläutert der Trainer, wie Sie Licht

in der Fotografie einsetzen und wie Sie Ihre Bilder nachträglich bearbeiten. Das vollständige Tutorial ist als DVD zum Preis von 49,80 Euro erhältlich unter:

www.docma.info/9095.html

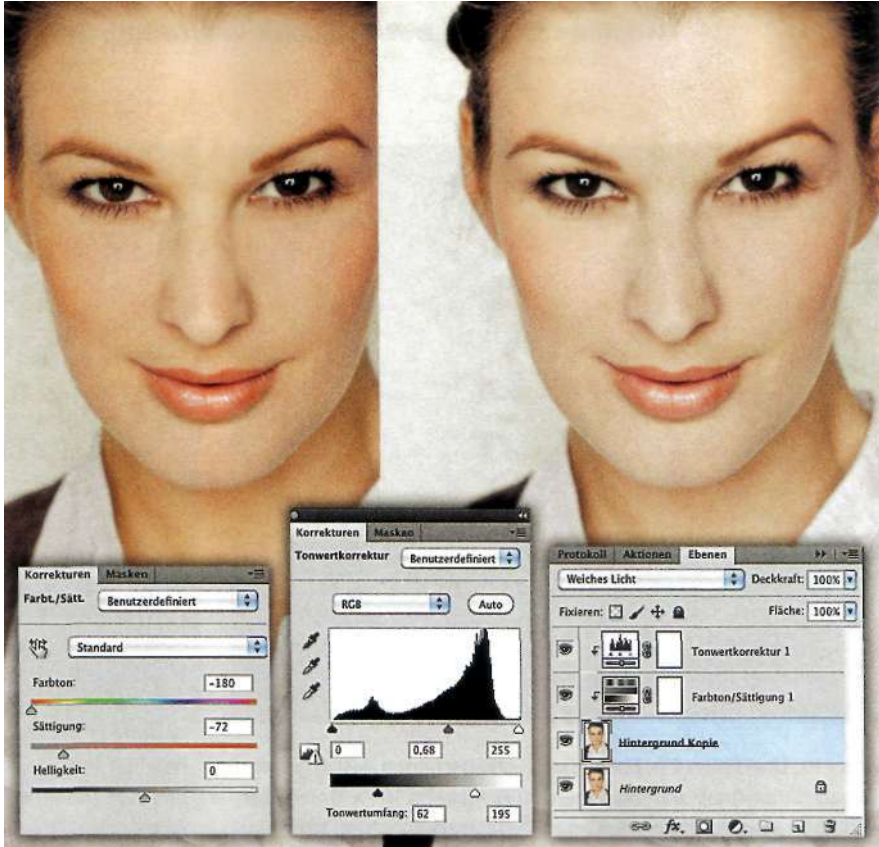


Porträtretusche planen

Nehmen Sie sich Zeit, vor der Porträtretusche Ihr Bild genau anzusehen und zu planen, was geändert werden muss. Ein kleiner Trick hilft Ihnen dabei. Legen Sie eine neue Ebene an, aktivieren Sie den Pinsel und wählen Sie eine kontrastreiche Farbe. Dann zeichnen Sie in dem Bild alle Stellen ein, die Sie bearbeiten wollen. Im Beispiel sollen die Muttermale am Hals und im Ausschnitt entfernt, die Lippe verkleinert, die Schatten im Mundwinkel, an der Nase und auf der Stirn retuschiert und das rechte Auge etwas geöffnet werden.



weitere Tipps & Tricks finden Sie unter www.docma.info



Fotos: Martin Krolop

Porträtretusche: Kontrast anpassen

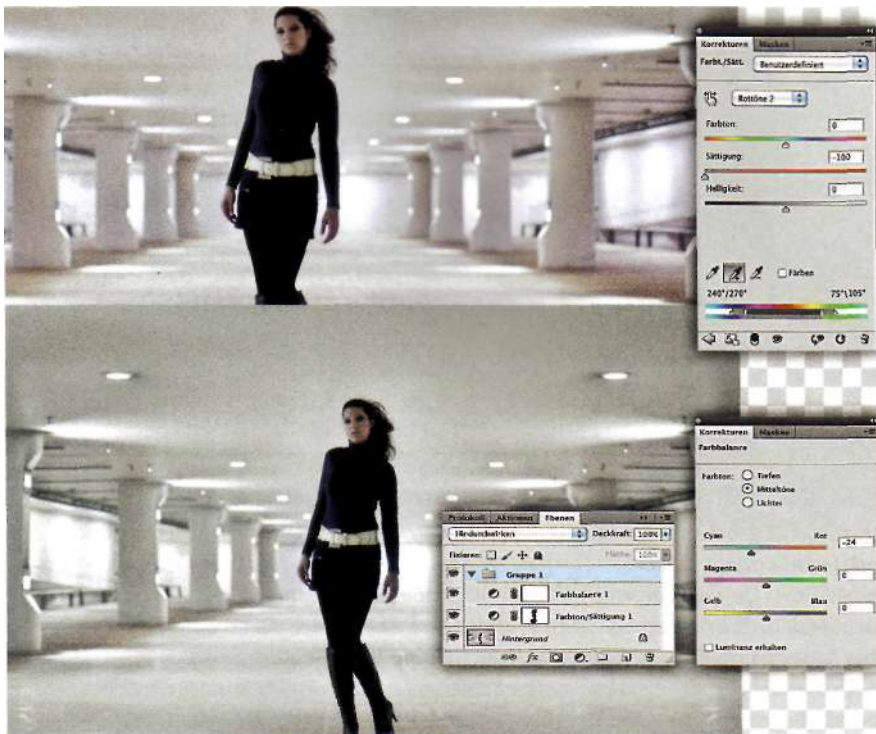
Duplizieren Sie Ihre Ebene und setzen Sie das Duplikat auf den Modus „Weiches Licht“. Dieser Modus rechnet, vereinfacht gesagt, sowohl jeweils die Farben als auch die Helligkeitswerte der übereinanderliegenden Pixel zusammen, das heißt Sie erzielen sowohl eine Kontrast- als auch eine Farbverstärkung. Erzeugen Sie nun eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ und eine vom Typ „Tonwertkorrektur“, die Sie beide über das Ebenenmenü als Schnittmaske definieren. Damit wenden Sie alle Einstellungen lediglich auf Ihre Ebenenkopie an. Stellen Sie Farbton auf -180 und reduzieren Sie die Sättigung auf -72; Sie erhalten Kontrast, aber ohne Farbverstärkung. Allerdings haben dunkle Stellen (z.B. Haare und Augen) und die weißen Töne viel Zeichnung verloren. Gehen Sie in die Tonwertkorrektur und ziehen Sie im Tonwertumfang sowohl den linken Regler für die dunklen Töne wie auch den rechten für die hellen Töne zur Mitte. Über den mittleren Regler im oberen Histogramm können Sie die Gesamthelligkeit beeinflussen. Mit der Deckkraft Ihrer Arbeitsebene verfeinern Sie Ihre Korrektur.

Hautunreinheiten schnell entfernen

Die meisten Hautunreinheiten treten im Rot-Bereich auf. Dieses Phänomen können Sie sich für eine sehr schnelle Hautretusche zunutze machen.

Wählen Sie am Fuß des Ebenenbedienfeldes die Einstellungsebene „Selektive Farbkorrektur“. Der Dialog ist auf „Rottöne“ voreingestellt. Ziehen Sie den Schwarz-Regler weit nach links - Sie erhalten ein aufgehelltes, kontrastarmes Porträt mit einem reinen, fast porzellanfarbenen Teint. „Demaskieren“ Sie nun in der schwarzen Ebenenmaske mit dem Pinsel Augen, Lippen, Kleidung, Haare sowie die gewünschten Rottöne der Haut (Rouge auf den Wangen). Mit der Deckkraft regeln Sie die Stärke des Auftrags. Wirkt das Bild jetzt zu hell, legen Sie als oberste Ebene eine „Farbfläche“-Füllebene im Modus „Weiches Licht“ an und wählen den gewünschten Hautton. Mit einer Schnittmaske beschränken Sie die Farbe auf die Haut, mit der Deckkraft regulieren Sie nach.





Perfektion durch Farbe

Im Beispielbild sollen die störenden Farben eliminiert werden und insgesamt eine farblosere, kühlere Anmutung entstehen.

Rufen Sie eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ auf, wählen Sie „Gelbtöne“ aus und klicken Sie mit der addierenden Pipette („+“-Zeichen hinter der Pipette) auf die magenta-, cyanfarbenen und blauen Bereiche. Mit der subtrahierenden Pipette nehmen Sie zu viel ausgewählte Farben heraus. Im Farbverlauf am Fuß des Bedienfeldes können Sie Ihre Farbauswahl kontrollieren und sie gegebenenfalls verfeinern. Reduzieren Sie jetzt die Sättigung vollständig. Damit die Farbigkeit des Modells erhalten bleibt, schützen Sie es mit einer Maske.

Legen sie als nächstes eine Farbbalance-Ebene an, deaktivieren Sie „Luminanz erhalten“ und verschieben Sie den Rot/Cyan-Regler leicht in Richtung Cyan. Sie haben die Vielfalt der unterschiedlichen Tönungen durch einen einheitlichen leichten Farbstich ersetzt.

Zähne weißer machen

Zähne zu weißen gehört zu den Standardbearbeitungen der Porträtretusche. Zoomen Sie das Bild heran, und erstellen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“. Wählen Sie im Drop-down-Menü „Gelbtöne“ und konkretisieren Sie die Gelbtöne, indem Sie mit der Pipette auf die Zähne klicken. Ziehen Sie nun den Regler für Helligkeit hoch und den für Sättigung herunter. Klicken Sie in die Ebenenmaskenminiatur und invertieren Sie die Maske mit Strg-/Befehls-Taste-I zu schwarz. Malen Sie mit einem harten Pinsel und weißer Vordergrundfarbe die Zähne aus. Sollten Sie über die Lippen oder das Zahnfleisch malen, können Sie das mit schwarzer Farbe wieder rückgängig machen. Regulieren Sie jetzt den Helligkeits- und Sättigungsregler so, dass die Zähne weißer sind, aber einen natürlichen Farbton behalten.



Rauschen reduzieren

Kopieren Sie Ihre Hintergrundebene zweimal, deaktivieren Sie die oberste Ebene und arbeiten Sie auf der mittleren. Gehen Sie zu „Filter > Rauschfilter > Rauschen reduzieren“; Einstellungen: hohe Reduzierung (Stärke 8), Details erhalten: 0, Farbrauschen reduzieren (Glättung): 32, Details scharfzeichnen 10. Das Rauschen wird dadurch reduziert, die Kantenschärfe bleibt, doch das Bild wird im Detail deutlich unschärfer. Um das auszugleichen, aktivieren Sie die oberste Ebene, rufen „Filter > Sonstige Filter > Hochpass“ auf und wählen die Stärke so, dass Sie die Konturen sehen, nicht aber die Körnung (hier: Radius 0,8). Stellen Sie jetzt Ihre oberste Ebene auf den Modus „Weiches Licht“-Sie erhalten einen Kompromiss aus reduziertem Rauschen und Verlust an Detailschärfe. Mit der Deckkraft können Sie fein nacharbeiten.

Schatten auf Nasenrücken

Nasen sind oftmals ein Problem in der Fotografie. Bei diesem Modell beispielsweise wirkt die hübsche Nase dadurch, dass der obere Bereich bei der Aufnahme im Schatten lag, der untere aber Licht abbekommen hat, „knubbelig“. Das Problem lösen Sie, indem Sie mit dem Stempel-Werkzeug den Schatten verlängern. Legen Sie dazu eine neue, leere Ebene an, wählen Sie den Kopierstempel, stellen Sie die Deckkraft auf etwa 40% und verlängern Sie auf der leeren Ebene den Schatten auslaufend zur Nasenspitze hin. Arbeiten Sie dann den Lichter-Bereich auf dem Nasenrücken nach. (gh) •



TIPPS & TRICKS



von
Tilo Gockel



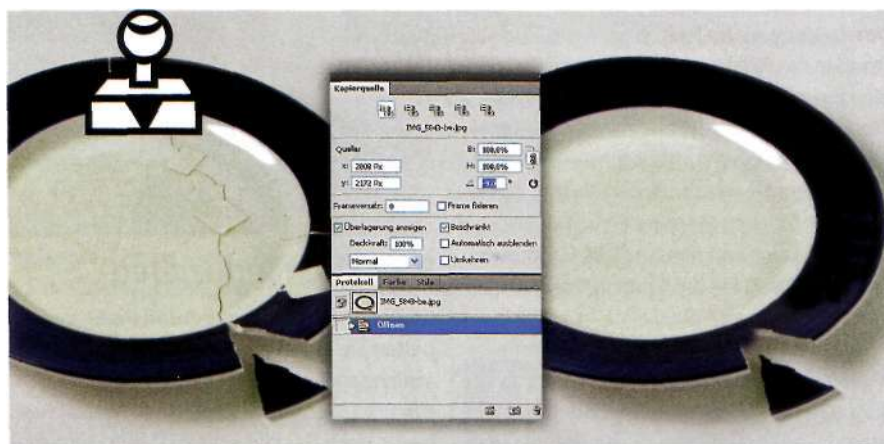
Diffuser "Glow"

In letzter Zeit sieht man häufiger Modeaufnahmen, die recht entsättigt und pastellartig erscheinen. Um diesen Effekt zu erzeugen, wurde das Beispielbild zuerst mit der Farbbalance bearbeitet, um es kühler zu gestalten. Dazu wurde in den Tiefen der Blauanteil leicht erhöht und in den Höhen der Cyananteil. Das Ergebnis überlagern Sie mit einer Ebene, die mit einem weißlich-hellblauen Pastellton gefüllt ist. Setzen Sie den Ebenenmodus auf „Negativ Multiplizieren“ und die Deckkraft auf ca. 35%. In einer schwarzen Ebenenmaske malen Sie mit einem großen, weichen Pinsel und weißer Farbe den Pastell effekt rund um das Model.



Der Klarheitsregler, nicht nur in Adobe Camera Raw

Der Klarheitsregler in Adobe Camera Raw diente ursprünglich dazu, den Mitteltonkontrast anzuheben und somit Bilder klarer und schärfer wirken zu lassen. Mittlerweile wird er aber fast schon als „Unklarheits“-Regler verwendet und verleiht, wenn man ihn nach links, statt nach rechts bewegt, besonders Porträts, Aktaufnahmen und Hochzeitsbildern einen besonderen „Glow“. Ein wenig ärgerlich ist, dass man keine Entsprechung in Photoshop findet. Man muss für den „Glow“-Effekt also das Bild speichern und es mittels „Datei > Öffnen als“ nochmal über Adobe Camera Raw laden. Es gibt jedoch einen Weg in Photoshop (vgl. DOCMA 33, Seite 42), einen ähnlichen Effekt zu erzielen: Kopieren Sie Ihre Ebene, setzen Sie die Kopie auf den Verrechnungsmodus „Weiches Licht“ und wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner mit einem Radius von ca. 50-60 Pixel an. Erstellen Sie nun oberhalb Ihrer ursprünglichen Ebene eine Einstellebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ mit einer Schnittmaske. Reduzieren Sie die Sättigung (hier: -27) und erhöhen Sie die Helligkeit (hier: +16).

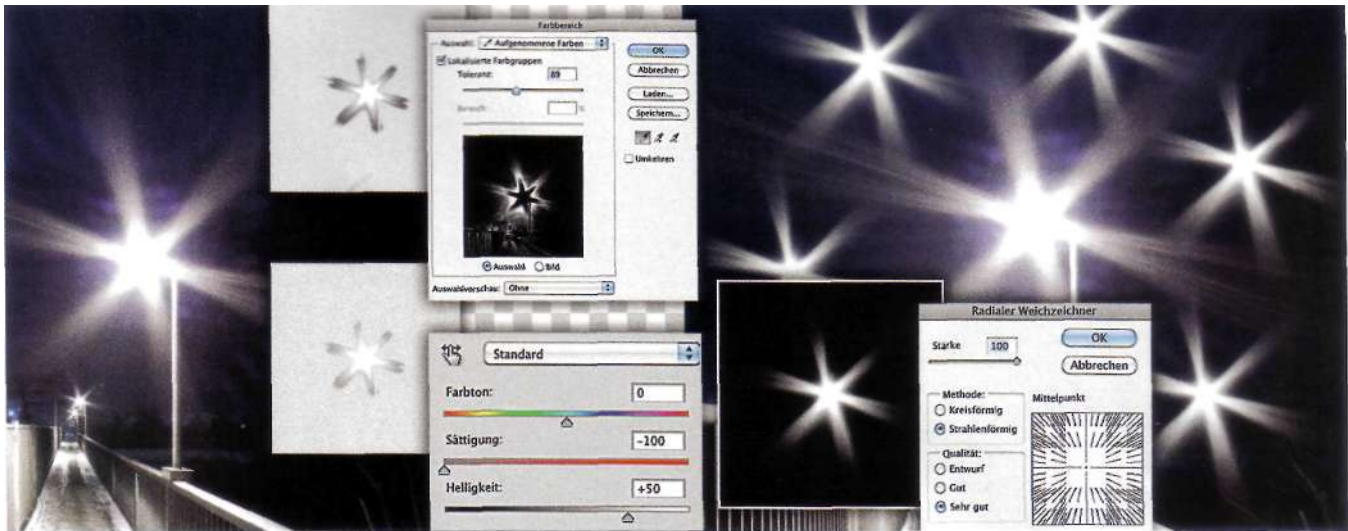


Teller mit „drehendem“ Stempel reparieren

Die Reparatur des zerschlagenen Tellers im Beispielbild ist nicht ganz einfach: Wenn man ein heiles Stück Rand als Sample für das Stempelwerkzeug aufnimmt, so stimmt die Orientierung beim Stempeln über einem defekten Stück Rand nicht mehr, da der Stempel die Rundung des Tellers nicht nachvollzieht. Die Lösung des Problems finden Sie unter „Fenster > Kopierquelle“. Mit der Eingabe eines Winkels im Feld hinter dem Winkelsymbol lässt sich der Stempel „drehen“. Wenn Sie den Winkel immer wieder an den Verlauf der Tellerrundung anpassen, können Sie dem Rand folgen und exakt daran entlangstempeln. Der Screenshot zeigt eine Momentaufnahme mitten im Stempelprozess.

Mühsam ist es nur, ständig einen neuen Winkel einzugeben. Doch da gibt es einen Trick: Wenn Sie mitten im Stempelprozess in das Eingabefeld zum Winkelmaß klicken, können Sie bequem beim Stempeln parallel mit der linken Hand mit den Cursorpfeiltasten (Pfeil hoch, Pfeil runter) die Drehrichtung ändern. Wenn Sie dazu noch die Umschalttaste nutzen (die gibt's in der Nähe der Pfeiltasten auch auf der rechten Seite der Tastatur), wechseln Sie die Richtung in größeren Schritten (mit dem Faktor 10). Das ist zwar schon wesentlich einfacher, geht aber noch immer quälend langsam. Etwas schneller funktioniert es, wenn Sie den Cursor über das Winkelfeld halten, bis der Mauszeiger zum Rechts-Links-Pfeil wird. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den Wert durch Ziehen der Maus verändern.

Windows-Nutzer haben eine weitere Möglichkeit: Sie können die Winkelmaße auch mit dem Mauseisrad verstellen. Noch schneller geht es, wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten.

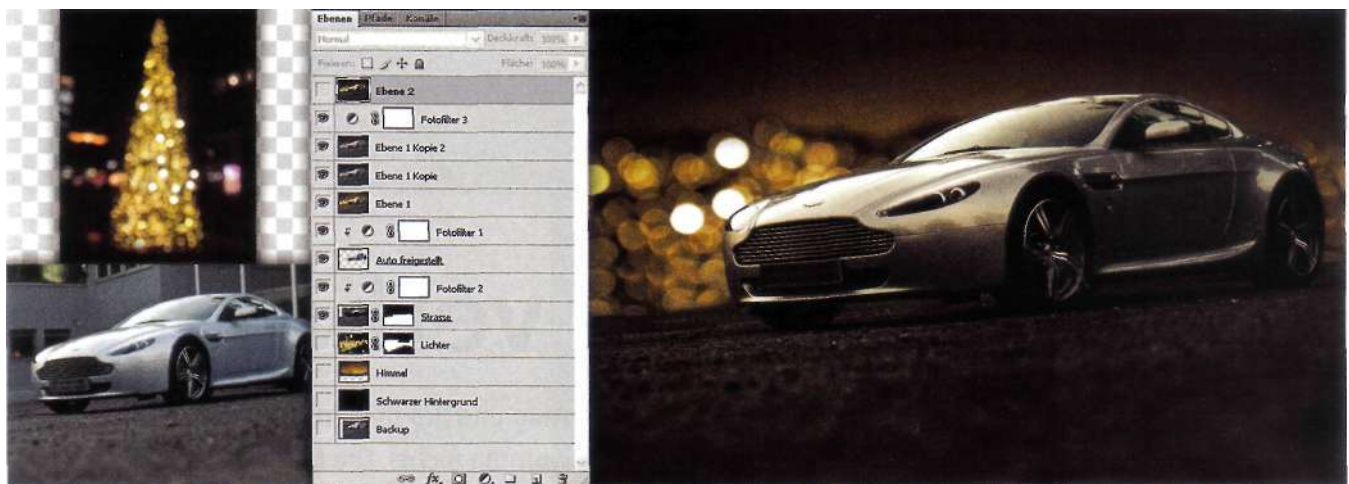


Blendensterne erzeugen und einfügen

Oft wünscht man sich für eine Nacht- oder Gegenlichtaufnahme schöne Blendensterne. Mit der Kamera können Sie diese mit weit geschlossenen Blenden oder Star-Filtern direkt erzeugen (Cokin P Star Filter 8), aber auch mit Photoshop lassen sich Sterne ins Bild bringen. Die mitgelieferten Pinselspitzen bieten zwar schon einige Möglichkeiten, aber so richtig glaubwürdig sind die Ergebnisse nicht. Besser verwenden Sie einen Blen-

denstern aus einem anderen Bild. Dabei gehen Sie wie folgt vor: Suchen Sie ein Bild mit einem gewünschten Blendenstern und stellen Sie diesen frei. Hier erfolgte die Freistellung über die Farbbereichsauswahl; mit dem Radiergummi wurde nachbearbeitet. Im „Farbton/Sättigungs“-Dialog reduzieren Sie die Sättigung auf 0 und setzen die Helligkeit auf etwa +50 herauf. Beschneiden Sie Ihr Bild auf ein Quadrat mit dem Stern in der Mitte

und wenden Sie darauf „Filter > Weichzeichnerfilter > Radialer Weichzeichner (Stärke 100, strahlenförmig, sehr gut)“ an. Wiederholen Sie diesen Schritt zwei- bis dreimal (zur besseren Sichtbarkeit wurde hierbei eine schwarze Ebene unterlegt). Fügen Sie nun den Stern ins Bild ein, indem Sie ihn markieren, kopieren und in Größe und Lage anpassen. Setzen Sie abschließend den Ebenenmodus auf „Hartes Licht“.



Aston Martin und Big City Bokeh

Wie kann man einen edlen Sportwagen in einer Aufnahme gelungen präsentieren? Relativ einfach funktioniert es mit diffussem Tageslicht: Für eine interessante Lichtrichtung geht es am besten in der Zeit um den Sonnenuntergang. Weiterhin ist auch die Wahl der Perspektive und der Brennweite wichtig - ein bodennaher Blickwinkel kann die Szene wesentlich dynamischer wirken lassen, ein 50mm-Normalobjektiv sichert eine verzerrungsarme und in den Proportionen stimmige Ansicht.

Nach dem Raw-Import des Fotos sind verschiedene Verarbeitungsschritte nötig wie

den Kontrast zu erhöhen (Gradationskurven), etwas zu entrauschen (maskierte Rauschreduktion) und die Farbgebung abzustimmen (warme Fotofilter). Ein weiterer Kniff für ein edles, kontrastreiches Erscheinungsbild ist die Verrechnung des ursprünglichen Bildes mit einer entsättigten Version im Ebenenmodus „Multiplizieren“ oder „Weiches Licht“ (Deckkraft auf ca. 30%). Als nächster und zeitintensivster Schritt steht das Freistellen des Autos mit dem Lasso-Werkzeug oder dem Zeicherstift-Werkzeug an.

Nun sieht der Sportwagen schon gut aus, aber der Hintergrund ist seiner nicht wirklich

würdig. Daher haben wir uns stellvertretend für die Skyline einer Großstadt für ein Foto mit sehr vielen Bokeh-Unschärfescheibchen entschieden - tatsächlich handelt es sich um einen unscharf aufgenommenen Weihnachtsbaum. Der Weihnachtsbaum wird waagrecht ausgerichtet und dann als neue Ebene zwischen Auto und Autohintergrund eingebracht. Den Rest der Montage erledigen Sie - wie im Screenshot angedeutet - mit zwei Masken. Am Ende steht das Einsetzen eines passenden orangenen Verlaufes für den Himmel und eine Farbanpassung mittels Fotofiltern auf den einzelnen Ebenen. (gh) •

Fotos: Olaf Giermann



Kanten aller Art verbessern

Extrahieren war gestern! Mit Schnellauswahl-Werkzeug und „Kante verbessern“ erzeugen Sie in Photoshop CS5 Freisteller in null Komma nichts. Die Möglichkeiten und Einschränkungen von „Kante verbessern“ erläutert dieses Tutorial

von **Olaf Giermann**.



Detaillierte Fotooptimierung oder aufwendige Fotomontage - in Photoshop gibt es viele Wege zum beabsichtigten Bildeergebnis. Dabei ist ein grundlegender Arbeitsschritt fast immer das Erstellen von Auswahlen und Masken. Und so viel ist klar: Sieht man hinterher deutlich die Kanten der Bearbeitung im Bild oder wirkt etwas in einer Fotomontage „wie ausgeschnitten“, dann ist etwas schief gelaufen. Und genau hier kommt der Dialog „Kante verbessern“ ins Spiel.

Damit fällt es sehr leicht, die Konturen einer zuvor getroffenen Auswahl im Bild zu manipulieren. Sie können Kanten glätten, Kanten weichzeichnen beziehungsweise schärfen sowie den Auswahlbereich verkleinern oder vergrößern. Alles Eingriffe, die Sie auch in älteren Versionen über „Auswahl>Auswahl verändern“ und die darunter zu findenden Einzeldialoge durchführen konnten, die aber seit Photoshop CS3 in „Kante verbessern“ zusammengefasst wurden.

Neu in Photoshop CS5 ist die für mich etwas gefährlich klingende „Farbdekontamination“ von teiltransparenten Pixeln und die deutlich verbesserte Kantenerkennung. Mit Letzterer können Sie Photoshop die Kanten neu berechnen lassen - und zwar innerhalb eines bestimmten Radius oder eines gemalten Bereichs. Das klingt zunächst noch ganz unspektakulär - aber im täglichen Einsatz kann man damit wirklich viel Zeit sparen und alte Wege der Maskenerstellung hinter sich lassen. Aber eins nach dem anderen ...

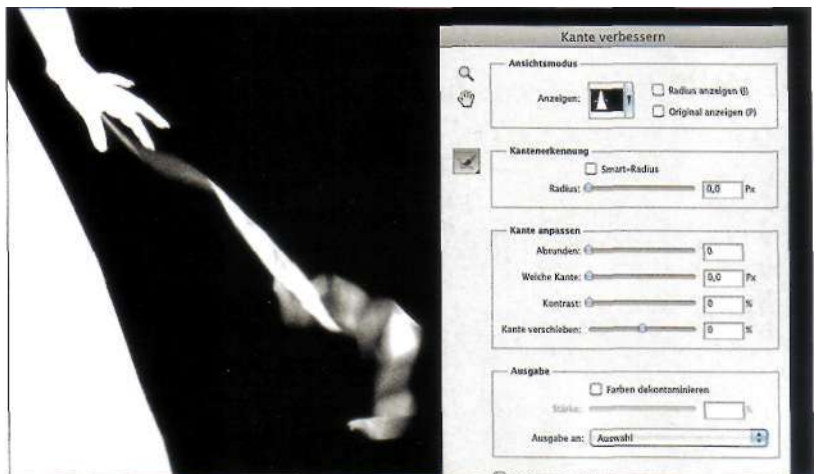
1 „Kante verbessern“ aufrufen

Damit Sie den Dialog aufrufen können, muss eine Auswahl oder eine Ebenenmaske aktiv sein. Bei dieser heißt der Befehl dann entsprechend „Maske verbessern“. Kaum eine Funktion können Sie auf derart vielen Wegen erreichen: Über das Menü „Auswahl > Kante verbessern“, über die gleichnamige Schaltfläche in der Werkzeugleiste der Auswahlwerkzeuge beziehungsweise im Maskenbedienfeld oder über einen Rechtsklick in die Auswahl beziehungsweise Maske. Und zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch eine Tastenkombination: Strg-/Befehls-, Alt- und R-Taste.



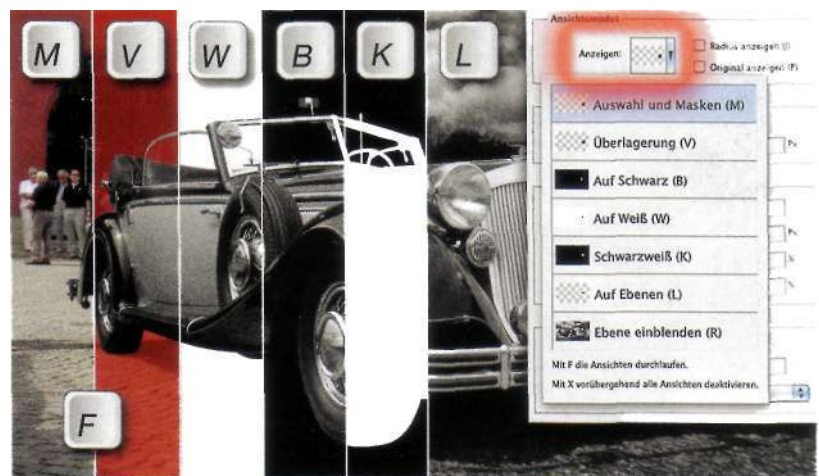
2 Der Aufbau des Dialogs

Beim ersten Aufruf ist die Vielzahl der Regler und die Funktionsweise des „Radius Verbessern“-Pinsels vielleicht etwas verwirrend. Aber der Filter ist ganz logisch strukturiert. Ganz oben finden Sie die verschiedenen, hilfreichen Ansichtsvarianten und die Bildnavigationswerkzeuge. Direkt darunter ist alles zusammengefasst, was Sie für die halbautomatische Maskenverbesserung benötigen. Alle Regler für die manuelle Korrektur finden Sie im Feld „Kante anpassen“. Im „Ausgabe“-Feld können Sie die Farbe des alten Hintergrunds aus der Auswahl entfernen. Ist doch sehr übersichtlich, oder?



3 Vorschauoptionen

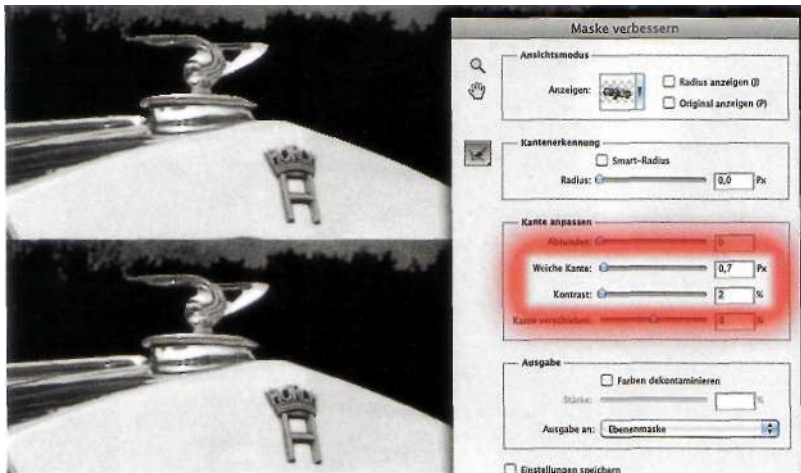
Zur effektiven Beurteilung der Auswahl/Maske können Sie verschiedene Ansichten mit einem Klick in das Drop-down-Feld auswählen. Alternativ aktivieren Sie eine Ansicht direkt mit der jeweils dahinter stehenden Taste. So können Sie das ausgewählte Objekt vor schwarz (B) oder weiß (W) darstellen, die Maske (K) oder sogar die Auswahl bei einer bereits bestehenden Maske (M) einblenden. Sehr nützlich ist „Auf Ebenen“ (L), da dieser Modus die Wirkung der Maske direkt im Bild zeigt. Mit der Taste „F“ durchlaufen Sie die Ansichten nacheinander.



4 Maskenblitzer

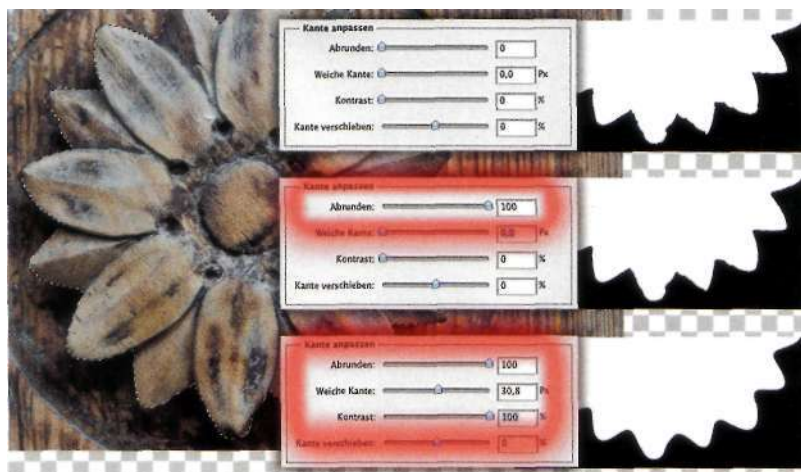
In der Überlagerungsansicht (V) können Sie effektiv kontrollieren, wie genau Ihre Auswahl ist, da Sie durch die transparente Überlagerung der Maske direkt sehen, wo Sie zuviel oder zu wenig Pixel ausgewählt haben. Farbe, Transparenz und Modus der Überlagerung legen Sie mit einem Doppelklick auf das Symbol für den Maskierungsmodus fest. Das funktioniert leider nicht innerhalb von „Kante verbessern“. Mit dem Regler „Kante verschieben“ lässt sich die Auswahl erweitern oder verkleinern. Wie stark dieser Regler wirkt, hängt übrigens von der Weichheit der Auswahl ab. •





5 Weichzeichnen und Kontrast

Die meisten Objekte mit klaren Kanten profitieren in einer Fotomontage von einer leichten Kantenweichzeichnung von 0,5 bis 1 Pixel, da sie sich so harmonischer in den neuen Hintergrund einfügen. Mit den Reglern „Weiche Kante“ und dem Kontrastregler können Sie dafür die Kanten so weich beziehungsweise scharf wie nötig gestalten. Verwenden Sie hier am besten die Ansichtsoption „Auf Ebenen“ und orientieren Sie sich an anderen, bereits im Hintergrund vorhandenen Kanten, falls Sie sich nicht sicher sind, wie weich oder scharf die Kante sein sollte.



6 Abrunden der Auswahl

Hartkantige Objekte - wie zum Beispiel diese Holzblume - könnte man mit dem Zeichenstift ganz exakt freistellen. Aber gerade wenn es schnell gehen soll, greift man dann doch lieber zum Schnellauswahlwerkzeug. Mitunter erhält man so jedoch ausgefranste Objektränder. Diese können Sie mit der Option „Abrunden“ abmildern. Sollte die Abrundung geringer als gewünscht ausfallen, lässt sich diese verstärken, indem Sie „Weiche Kante“ etwas nach rechts ziehen und dann mit „Kontrast“ die Schärfe der Kante wieder herstellen. In diesem Fall wäre das aber deutlich zuviel des Guten.

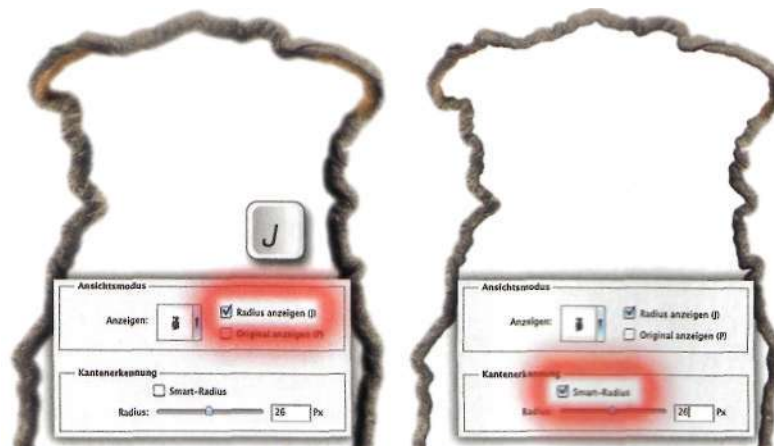


7 Die Sache mit dem Radius

Unter uns: So richtig spannend wurde „Kante verbessern“ erst mit Photoshop CS5. Die Auswahl oder Freistellung filigraner Details wie Haare, Fell oder Bäume geht mit der verbesserten Kantenerkennung erheblich schneller. Der kleine Hund hier im Beispiel wurde grob über die Schnellauswahl ausgewählt. Allein durch die Verschiebung des Radius nach rechts wird die Maske deutlich verbessert. Photoshop untersucht den Bereich um die Auswahlgrenze herum und versucht dabei, die Details in diesem Radius jeweils dem Objekt beziehungsweise dem Hintergrund zuzuordnen.

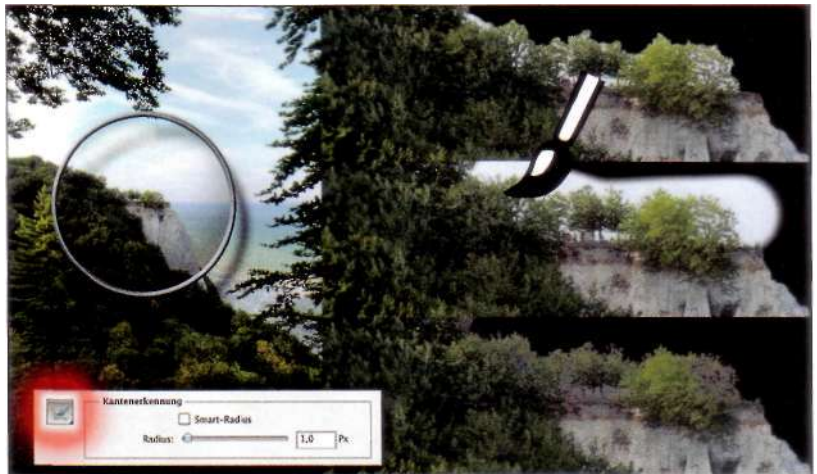
8 Den Radius smart wählen

Zum Freistellen muss man jeweils den optimalen Radius ermitteln. Dieser sollte nur so groß wie nötig sein, damit keine Hintergrundobjekte in die Auswahl einfließen. Bei 26 Pixeln hat man im Beispiel einen guten Kompromiss erreicht, der die meisten Fellspitzen gerade noch beinhaltet. Kontrollieren Sie dies, indem Sie den Radius einblenden (Taste J). Die Option „Smart Radius“ versucht bei Aktivierung den Radius zu optimieren - also so eng wie möglich entlang der Kanten zu führen. Diesen Effekt sehen Sie deutlich bei eingblendetem Radius.



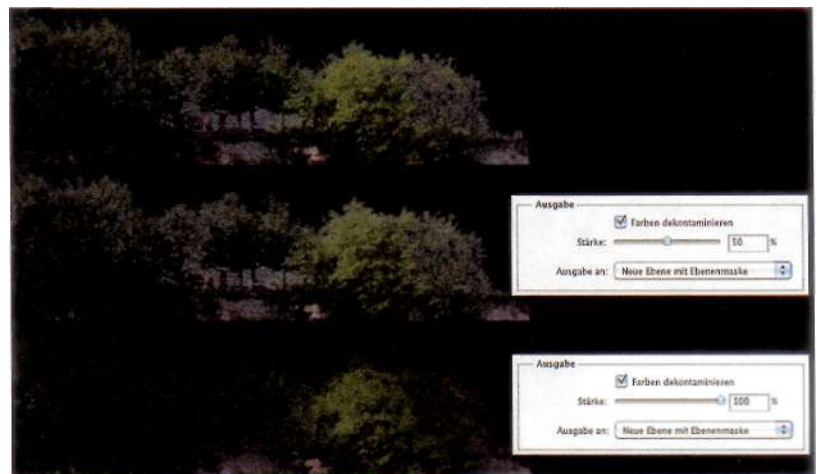
9 Radius einmalen und radieren

Vor allem bei großflächig zu korrigierenden Bereichen kommen Sie allein mit dem Radius-Segler und der Smart-Option kaum zum gewünschten Ergebnis. In dem Fall können Sie mit dem „Radius Verbessern“-Pinsel den freizustellenden Bereich zusätzlich direkt ins Bild malen. Sie sehen dann unmittelbar, wie diese Bereiche der Maske neu berechnet werden. Übermalen Sie den gesamten Bereich wie hier die Baumgruppen oder auch nur einzelne, abstehende Details. Mit der Taste „X“ können Sie dazu zur normalen Ansicht und wieder zurückschalten. Mit gehaltener Alt-Taste radieren Sie „zuviel“ gemalten Radius direkt wieder weg.



10 Farbdekontamination

Bei teildurchsichtigen Objekten (Haare) oder sehr feinen Strukturen (Zweige) verbleibt oft ein farbiges Schein des Hintergrunds, der sich vor allem vor neuem, dunklen Hintergrund störend bemerkbar machen kann. Hier kann die Option „Farbe dekontaminieren“ helfen - die wirkt allerdings nur auf teiltransparente Pixel. Wählen Sie die Stärke so niedrig wie nötig, damit Sie keine Details verlieren. Unter „Ausgabe an“ wählen Sie, ob die Dekontamination beziehungsweise Kantenverbesserung in eine neue Ebene oder in ein neues Dokument ausgegeben werden soll.



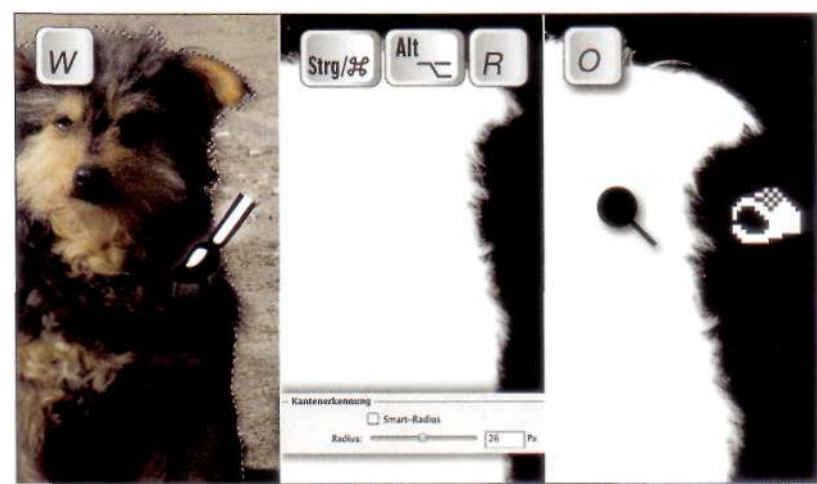
11 Probleme?

Sie sollten sich aber darüber im Klaren sein, dass auch „Kante verbessern“ in Photoshop CS5 (noch?) nicht zaubern kann. Die Software weiß nicht wirklich, was Hintergrund und was Objekt ist. Und wenn beide in Farbe und Kontrast ähnlich sind, können nur Sie als Anwender entscheiden, was (nicht) ausgewählt werden soll. „Kante verbessern“ bietet dafür eine schnell erzeugte, gar nicht so schlechte Ausgangsbasis für die Maske. Traditionelles Freistellwissen wird dadurch also nicht ersetzt, sondern nur beschleunigt.



12 Strategie für schnelles Freistellen

Erstellen Sie zunächst die Auswahl so genau wie möglich und machen Sie daraus eine Ebenenmaske. Praktisches Hilfsmittel hierfür sind das Schnellauswahlwerkzeug mit kleiner Pinselspitze oder die Farbbereichsauswahl. Korrigieren Sie diese Maske mit „Kante verbessern“ so gut wie möglich. Sollte das Ergebnis nicht ausreichen, blenden Sie die Maske mit einem Alt-Klick auf das Maskensymbol ein und optimieren Sie sie im Detail mit Nachbelichter (Modus: Tiefen) und Abwedler (Modus: Lichter). Verwenden Sie geringe Belichtungswerte und nähern Sie sich langsam dem gewünschten Freistellergebnis. (gh) •





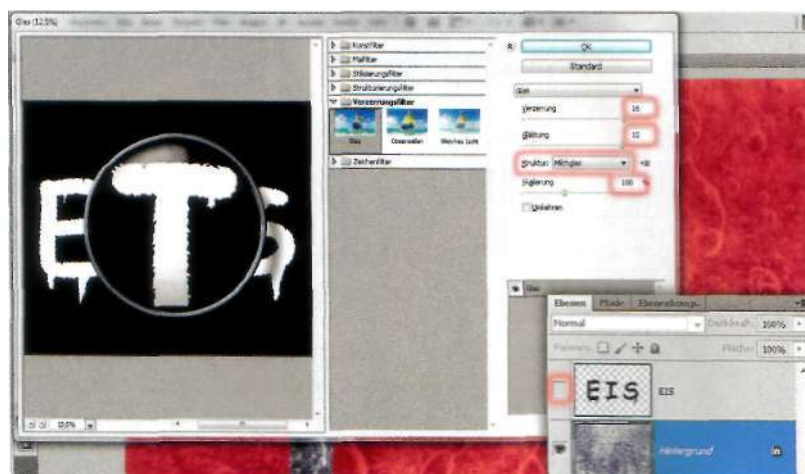
3D-Schrifteffekt mit Repousse

Mit CS5 Extended hat Photoshop's 3D-Werkzeug eine neue Funktion namens „Repousse“ erhalten. Dass man damit auch etwas anderes machen kann als einen einfachen 3D-Text, zeigt der folgende Workshop. | **Stefan Klein**



1 Erstellen des Textes

Öffnen Sie das Bild „Eis.dng“ in Adobe Camera RAW. Schreiben Sie mit dem Text-Werkzeug den Schriftzug „EIS“ mit schwarzer Farbe. Ich habe dazu die Schrift „Comic sans MS Bold“ bei einer Schriftgröße von 350 pt gewählt. Öffnen Sie die Palette „Zeichen“ („Fenster>Zeichen“) und stellen Sie die „Laufweite“ auf 200. Zentrieren Sie den Text mit dem Verschieben-Werkzeug, rastern Sie ihn („Ebene > Rastern > Text“) und gehen Sie zu „Filter > Verflüssigen“. Klicken Sie mit dem „Vorwärts-krümmen“-Werkzeug in einen der Buchstaben und ziehen Sie Eiszapfen nach unten. Ziehen Sie auch von außerhalb eines Buchstabens nach innen.

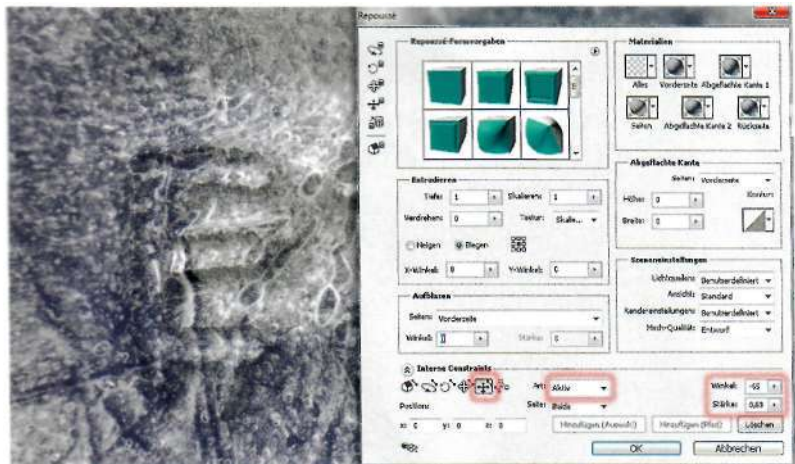


2 Textränder „aufrauen“

Aktivieren Sie die Ebene mit dem Text und klicken Sie mit gedrückter „Strg-/Befehls-Taste“ auf das Ebenen-Thumbnail, um die Ebene als Auswahl zu laden. Aktivieren Sie den Maskierungsmodus („Q-Taste“). Gehen Sie zu „Filter > Verzerrungsfilter>Glas“. Geben Sie folgende Werte ein: „Verzerrung“:16; „Glättung“:12; „Struktur“: Milchglas; „Skalierung“:100%. Klicken Sie „OK“. Beenden Sie den Maskierungsmodus wieder. Kehren Sie die Auswahl um („Strg-/Befehls- und I-Taste“). Klicken Sie auf das Augensymbol neben der Ebene mit dem Text, um diese unsichtbar zu machen, und aktivieren Sie dann die Hintergrundebene.

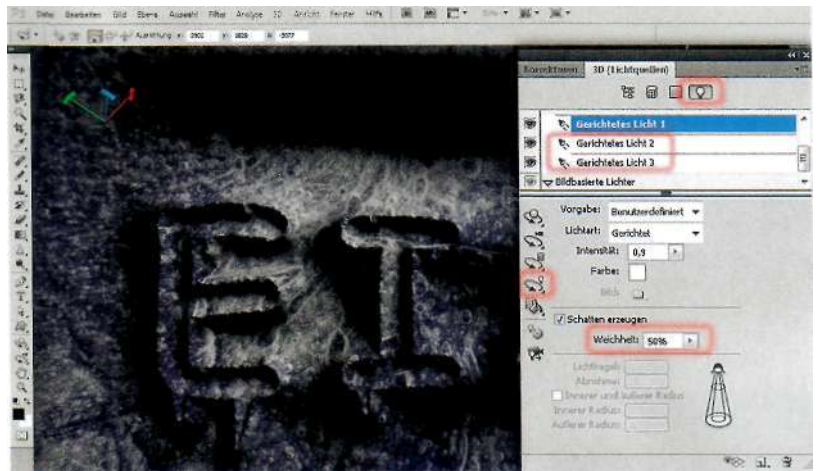
3 3D-Transformation, Repousse

Gehen Sie zu „3D > Repousse > aktuelle Auswahl“. Klicken Sie auf eines der Werkzeuge für "innere Constraints". Wenn Sie den Cursor ins Bild bewegen, sehen Sie blaue Umrandungen, sobald Sie sich über einem der Buchstaben befinden. Klicken Sie im Bild auf das „E“, um dieses Constraint auszuwählen. Wählen Sie im „Repousse“-Dialog bei „Art“ die Option „aktiv“. Daraufhin werden die Einträge für „Winkel“ und „Stärke“ verfügbar. Stellen Sie den „Winkel“ auf „-65“ und die „Stärke“ auf „0,7“. Verfahren Sie mit den anderen beiden Buchstaben ebenso. Klicken Sie „OK“ um das „Repousse“-Objekt zu erstellen.



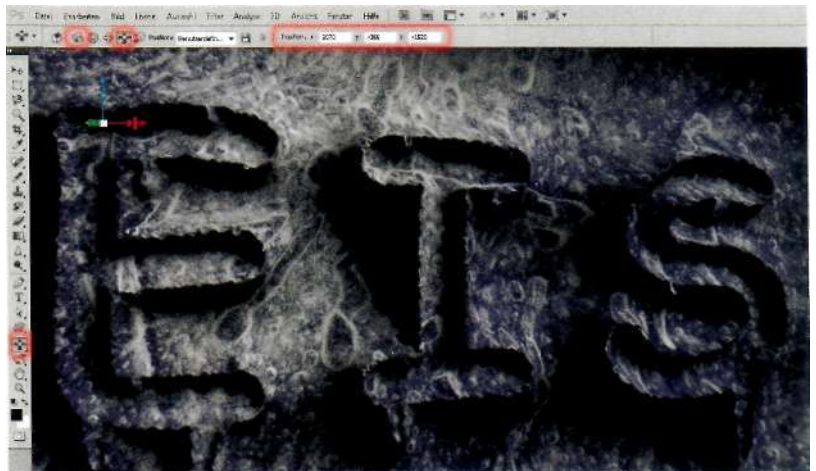
4 Licht einrichten

Doppelklicken Sie auf die 3D-Ebene, um die 3D-Palette zu öffnen. Aktivieren Sie den Button mit der kleinen Glühbirne und wählen Sie „Gerichtetes Licht 2“. Mit einem Klick auf das Papierkorb-Symbol löschen Sie diese Lichtquelle, dann entfernen Sie „Gerichtetes Licht 3“ auf die gleiche Weise. Aktivieren Sie „Gerichtetes Licht 1“, stellen Sie die „Weichheit“ auf 50% und wählen Sie das „Lichtquelle drehen“-Werkzeug. Gehen Sie mit dem Cursor ins Bild und bewegen Sie die Lichtquelle, bis Sie einen guten Schattenwurf erzielen. Testen Sie folgende Werte: x: -2 900; y: 1 020; z: -3077 (Optionsleiste).



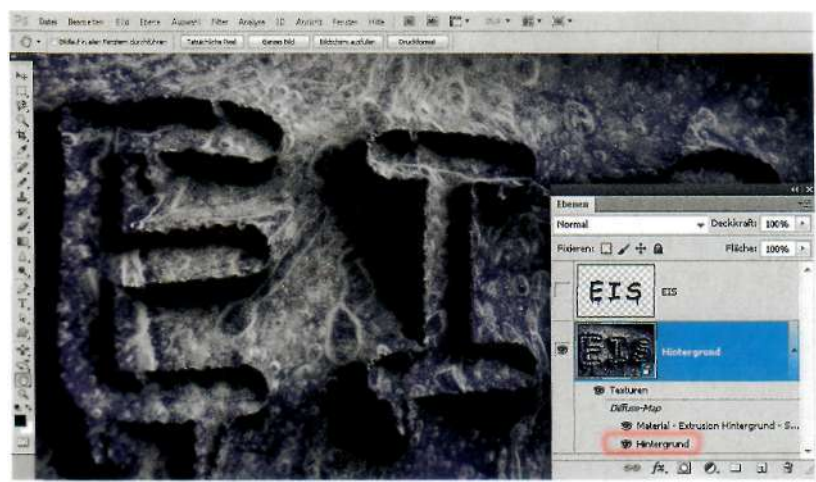
5 3D-Objekt positionieren

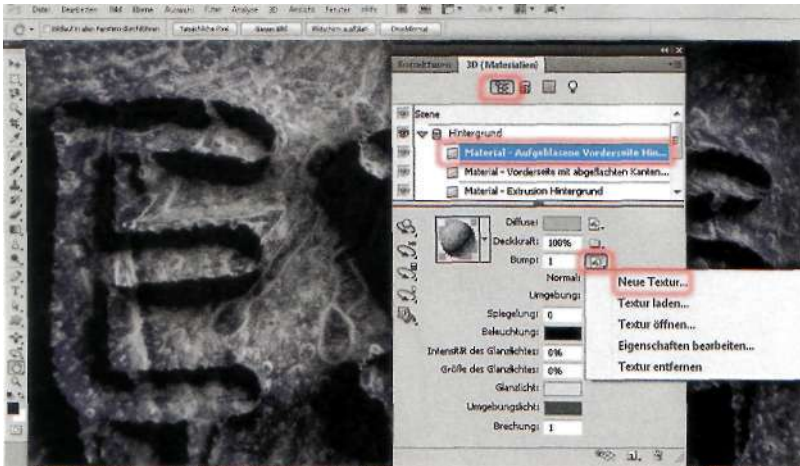
Nun geht es darum, das 3D-Objekt in die richtige Position zu bringen, und zwar etwas nach rechts gedreht und nach vorne gezogen: Ersteres machen Sie mit dem „3D-Objekt-drehen“-Werkzeug („K-Taste“). Ziehen Sie damit im Bild einfach etwas nach rechts. Nehmen Sie anschließend das „3D-Objekt-verschieben“-Werkzeug, um das Objekt etwas näher nach vorne zu ziehen.



6 Textur kopieren

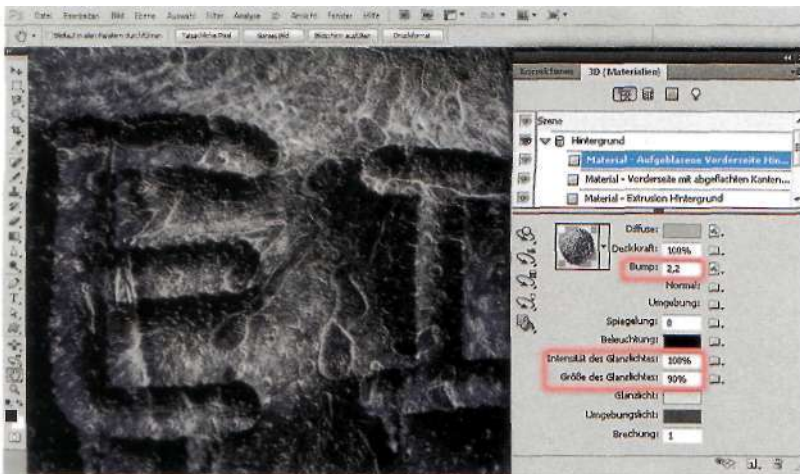
Um Unebenheiten in der Eisoberfläche zu erzeugen, legen Sie eine Bump-Map an. Als Basis hierfür verwenden Sie das Bild der Eisfläche. Doppelklicken Sie hierzu auf die Textur „Hintergrund“ in der Ebenen-Palette. Dadurch öffnet sich das Bild der Eisfläche. Kopieren Sie es mit „Strg-/Befehls-A-Taste“ gefolgt von „Strg-/Befehls-C-Taste“ in die Zwischenablage. Schließen Sie das Bild dann wieder und kehren Sie zu Ihrem Composing zurück.





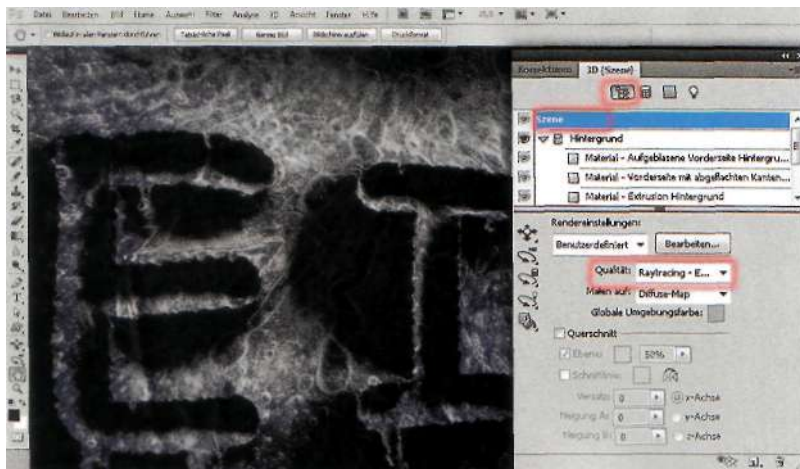
7 Bump Map anlegen

Öffnen Sie die 3D-Palette, klicken Sie auf den oberen linken Button und wählen Sie "Material Aufgeblasene Vorderseite". Gehen Sie zum Eintrag „Bump“, klicken Sie dort auf den kleinen Ordner rechts daneben, um das Menü zu öffnen, und suchen Sie „Neue Textur“ heraus. Es öffnet sich der Dialog für eine neue Datei. Dort wählen Sie als „Vorgabe“ die „Zwischenablage“. Somit erhalten Sie eine Textur mit 4752 x 3168 Pixeln. Klicken Sie „OK“.



8 Glanzlicht einstellen

Öffnen Sie noch einmal den Eintrag „Bump“. Dieses Mal klicken Sie auf „Textur öffnen“. Eine leere Datei öffnet sich, und Sie fügen den zuvor kopierten Inhalt (Eisfläche) ein. Speichern und schließen Sie dieses Texturbild. Im Feld neben „Bump“ tragen Sie nun den Wert 2,2 ein. Dieser legt fest, wie stark die Unebenheiten sichtbar werden sollen. Tragen Sie bei „Intensität des Glanzlichts“ 100% und bei „Größe des Glanzlichts“ 90% ein, um eine leicht glänzende Oberfläche zu erzeugen. Je größer die Prozentangabe bei der „Größe des Glanzlichts“, um so kleiner (!) sind die sichtbaren Reflexe.

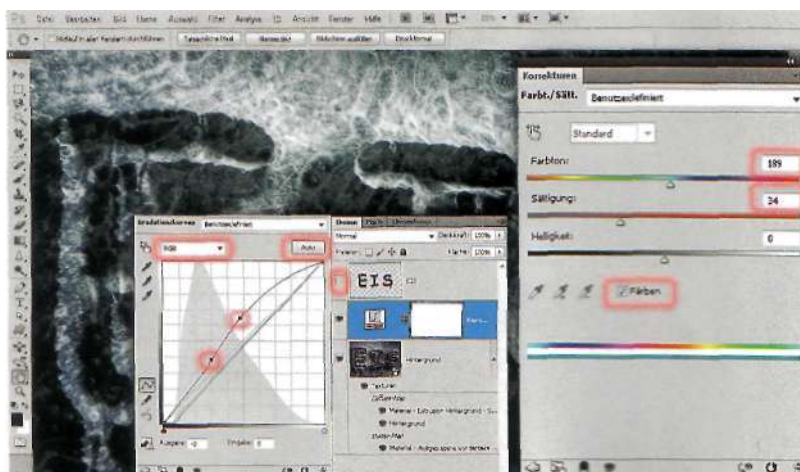


9 Raytracing

Um jetzt schon mal einen besseren Eindruck der 3D-Szene zu bekommen, klicken Sie auf „Szene“ ganz oben in der 3D-Palette. Bei „Qualität“ schalten Sie auf „Raytracing-Entwurf“. Sie können den Vorgang jederzeit mit der Leertaste abbrechen. Mit dem Befehl „3D> Progressives Rendern fortsetzen“ können Sie das Raytracing wieder aufnehmen. Wollen Sie weiter am 3D-Objekt arbeiten, empfiehlt es sich, die „Qualität“ wieder zurück auf „Interaktiv“ zu stellen. Für die endgültige Ausgabequalität stellen Sie die „Qualität“ auf „Raytracing-endgültig“. Das Rendern mit dieser Option kann mehrere Stunden in Anspruch nehmen.

10 Kontrastkorrektur

Gehen Sie zu „Fenster > Korrekturen“ und erstellen Sie eine Einstellungsebene „Gradationskurven“. Klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf „Auto“ und dort auf „Kontrast kanalweise verbessern“. Geben Sie eventuell bei „Beschneiden“ noch andere Werte ein und klicken Sie auf „Ok“. In der RGB-Kurve ziehen Sie die Kurve nach oben und gestalten sie leicht S-förmig. Legen Sie zum Abschluss eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ an („Farbton“: 189, „Sättigung“: 34, „Farben“ anklicken). Stellen Sie die „Deckkraft“ der Ebene auf 35 %. Führen Sie dann ein endgültiges Raytracing durch. Am besten über Nacht, denn das dauert. (gh) •



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.



CINEMA 4D MEETS PHOTOSHOP

Wie man die Fähigkeiten beider Programme bei Bildcomposings sinnvoll einsetzt.

► Seite 74

PAINTERS KONSTRUKTIONSHILFEN

Corel Painter ist für den konstruktiven Bildaufbau bestens gerüstet.

► Seite 80

INTERPOLATION IM VERGLEICH

Sind spezielle Bildskalierungsprogramme beim Vergrößern besser als Photoshop?

► Seite 82

DAS WACOM-STIFTTABLETT

Tipps zur Verwendung eines Grafiktablets mit Photoshop

► Seite 88

DIE RHETORIK DES FOTOBUCHS

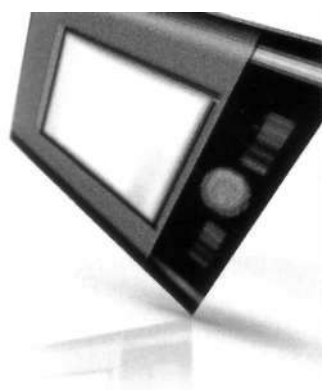
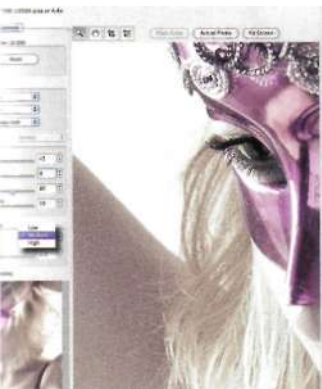
Ein Fotobuch ist weit mehr als nur die Aneinanderreihung von beliebigen Bildern.

► Seite 90

LIGHTROOM

Wie man Farbbilder durch eine Schwarz-Weiß-Umwandlung aufpeppt.

► Seite 94





Cinema 4D meets Photoshop



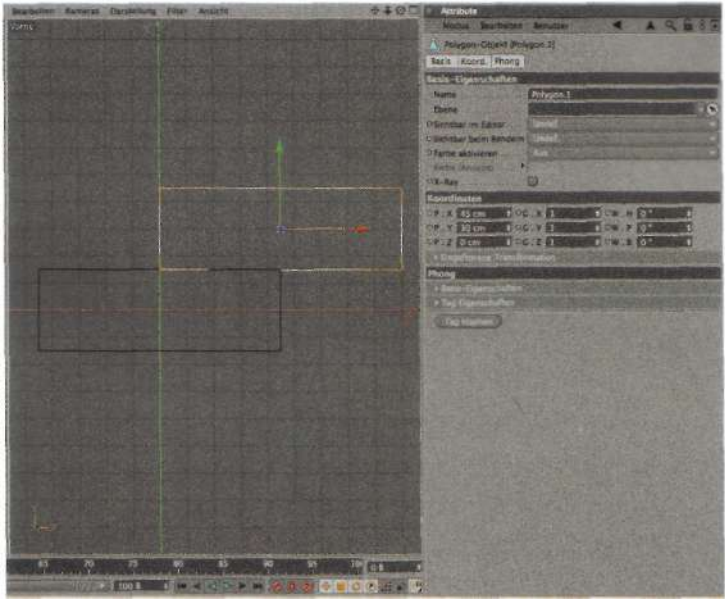
Die Entstehungsgeschichten toller Bildcomposings liest sich oftmals wie das Who is Who der angesagtesten Kreativsoftware: Modelliert in Cinema 4D, gerendert mit AR3, Postproduktion mit Photoshop CS5. Schön. Aber welche Software übernimmt dabei welche Aufgabe? Malt man das eine oder andere Detail einfach dazu oder sollte man es besser modellieren? Da kann man nur sagen: Kommt drauf an! Worauf, zeigt Ihnen Uli Staiger.

Man darf wohl zu Recht davon ausgehen, dass die meisten 3D-Modellierer vor ihrer ersten Begegnung mit der dritten erstmal die zweite Dimension kennengelernt haben, üblicherweise in Form von Photoshop. Eine Ausnahme bilden da nur die wirklich alten Hasen, die harten Jungs der ersten Stunde, denn Cinema 4D wird dieses Jahr sage und schreibe 25 Jahre alt und ist damit älter als Photoshop. Nun denn.

Die meisten Bildbearbeiter jedoch betrachten Photoshop als ihre Primärsoftware. Ihr Ausgangsmaterial sind nicht 3D-Modelle, sondern eigene Fotografien oder Dateien von Bildagenturen, die immer besseres Material zu immer günstigeren Preisen anbieten. Nur für den Fall, dass man ein Bild braucht, das sich nicht ohne Weiteres beschaffen lässt, ergänzt man mit Elementen aus Cinema 4D. Im besten Fall sieht das Ergebnis dann fotorealistisch aus, nicht zuletzt deshalb, weil Photoshop einer der wichtigsten Lieferanten für Texturen, Relief- und Displacementmaps ist, ganz unabhängig davon, mit welcher 3D-Software gearbeitet wird.

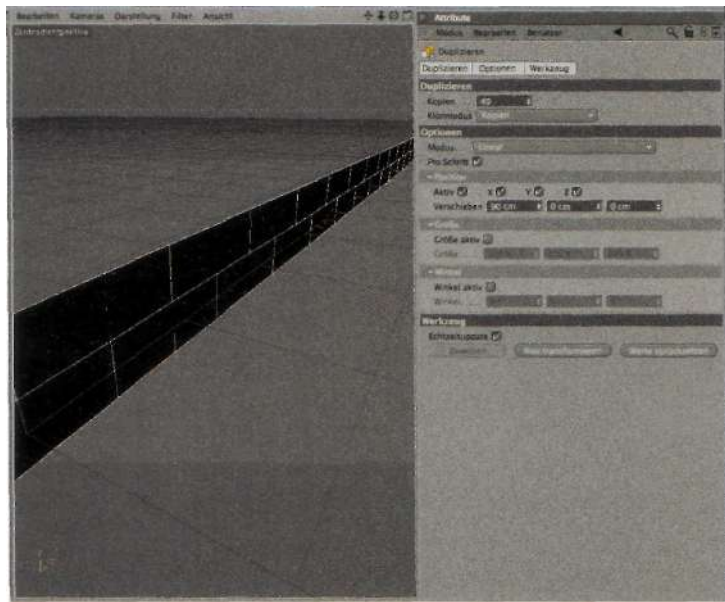
Mindestens ebenso wichtig für ein realistisches Ergebnis sind die Möglichkeiten, die Photoshop für die Postproduktion von SD-Produktionen anbietet. Denn solange keine Animation am Ende der Produktionskette stehen soll, sondern ein klassisches 2D-Motiv, ist nur schwer einzusehen, warum man mit viel Aufwand Texturen fotografiert und dann auf aufwendig modellierte Objekte mappt, wenn es auch einfacher geht. Andererseits ist es natürlich relativ unsinnig, komplexe Modellierungen wie die einer Explosion mitsamt ihrer Beleuchtung über Fotografie und Photoshop lösen zu wollen, wenn man das ohne besonderen Aufwand in Cinema 4D erledigen kann. Es geht also darum, 2D- und 3D-Software so miteinander zu kombinieren, dass sich die Programme gegenseitig ergänzen oder neudeutsch formuliert: Get the best of both worlds.

Im Falle unseres Workshopbildes bedeutet dies, dass die Fabrik natürlich fotografiert wird, denn der digitale Nachbau würde eine ganze Menge an Zeit in Anspruch nehmen. Es genügt, nur die Mauer nachzumodellieren, die in die Luft gejagt werden soll. Die Mauertextur kann entweder eine Fotografie oder der wirklich sehr schicke Ziegel-Shader aus der aktuellen Version R12 sein; die Explosion übernimmt in Cinema 4D der Explosionsdeformer FX. Die Maskierung erledigt Cinema 4D quasi im Vorbeigehen, die Anpassung der gerenderten Datei an die Tonwerte des Bildes ist wiederum eine klassische Photoshop-Domäne. Die Lichtführung teilen sich beide Programme. Wenn Sie Lust haben, dann laden Sie doch die Arbeitsdateien von www.docma.info/9030.html herunter und bauen Sie unsere apokalyptische Vision nach! •



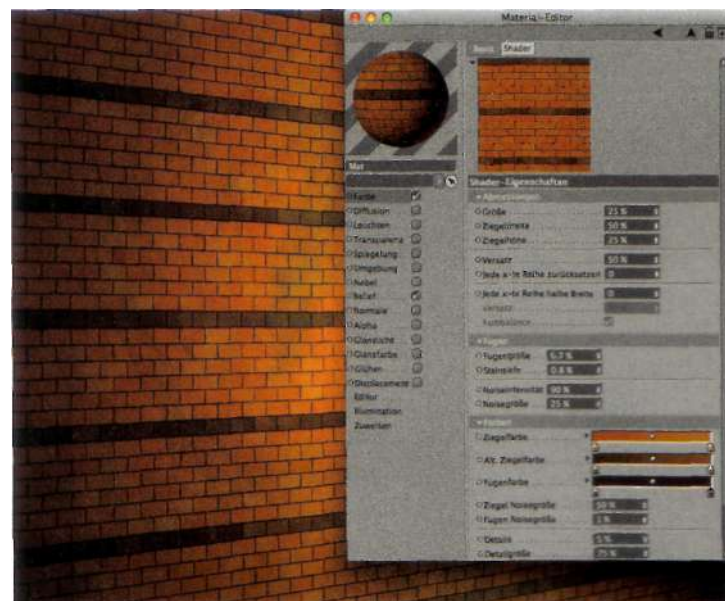
1 Steine anlegen

Der erste Stein der Mauer wird aus einem Polygon-Grundobjekt erzeugt. Es ist 90 cm lang und 30 cm hoch, besitzt also ein Seitenverhältnis von 3:1. Wandeln Sie es von einem Grundobjekt in ein Polygonobjekt um und ändern Sie die X- und Y-Koordinaten der Kopie, so dass der neue Stein genau auf dem ersten steht und um eine halbe Länge nach rechts versetzt ist. Damit ist das sich wiederholende Baumuster der Wand fast fertig. Um seine Vervielfältigung zu vereinfachen, wenden Sie den Befehl „Verbinden und Löschen“ aus dem Objektmenü des Objektmanagers an. Sollten Sie mit R11 oder älter arbeiten, müssen Sie die Schritte „Verbinden“ und „Löschen“ nacheinander ausführen.



2 Mauer aufbauen

Um nun nicht Steinpaar um Steinpaar aneinandersetzen zu müssen, verwenden Sie den „Duplizieren“-Befehl aus dem Funktionsmenü. Damit die Mauer breit genug wird, erzeugen Sie 49 Kopien des Steinpaars. Als Modus eignet sich „linear“ am besten, schließlich soll eine Reihe entstehen. Verschieben Sie die Paare um exakt eine Steinlänge, also um 90 cm. Die vielen Kopien fassen Sie nun erneut über den Befehl „Verbinden und Löschen“ zusammen; damit haben Sie die erste Doppelreihe erzeugt. Duplizieren Sie sie 45-mal, diesmal allerdings in Y-Richtung, damit die Mauer in die Höhe wächst. Tragen Sie zwei Steinhöhen, also 60 cm für den Y-Wert ein und weisen Sie die Einstellungen zu.

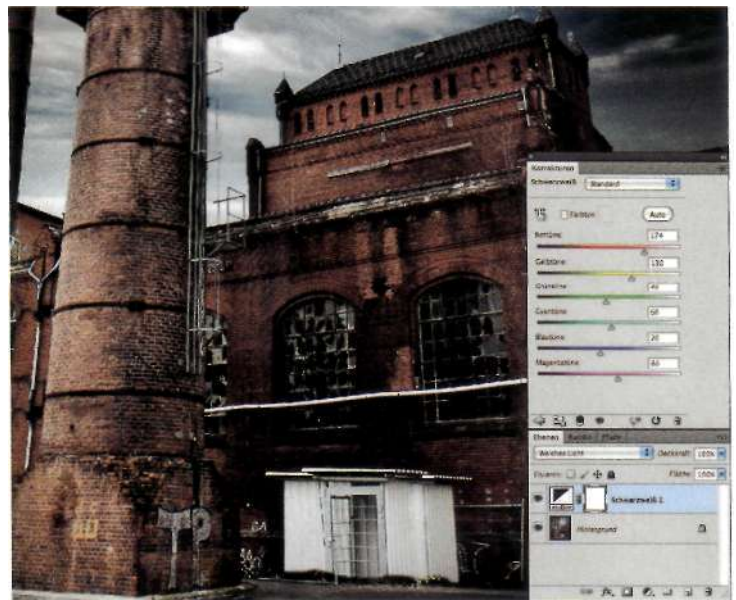


3 Material anlegen

Beim Material haben Sie die Qual der Wahl: Entweder fotografieren Sie eine Ziegelwand, die allerdings möglichst gleichmäßig ausgeleuchtet sein und keine harten Schatten aufweisen sollte. Damit sie zur modellierten Mauer passt, sollte sie eine Höhe von 90 Steinen und eine Breite von 45 Steinen haben. Die andere Möglichkeit der Texturierung besteht darin, den Ziegelshader zu bemühen. Der ist allerdings erst ab der Version R12 wirklich brauchbar. Weisen Sie das Material anschließend der Mauer zu und ändern Sie die Mapping-art von UVW- auf Quadermapping. Eventuell müssen Sie die Kachelung und den Offset für U- und V-Werte noch etwas anpassen, bis die Struktur der Steine mit der Struktur des Modells übereinstimmt.

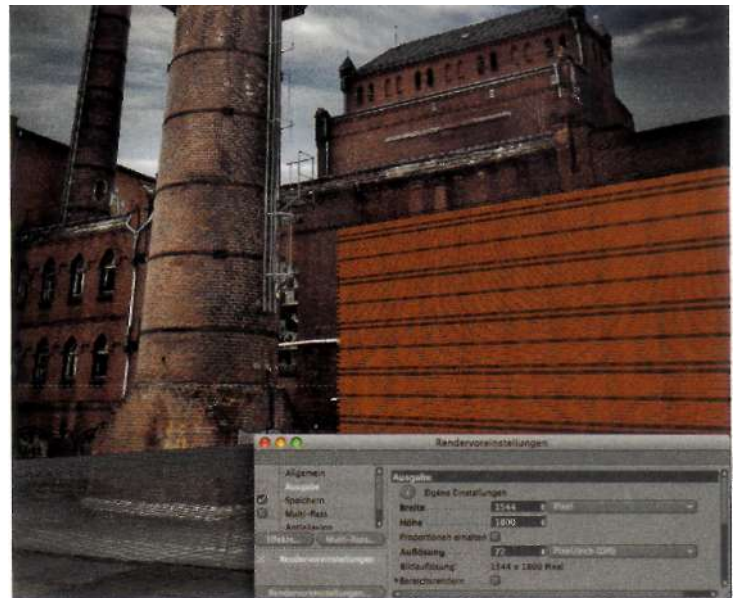
4 Vorbereitung in Photoshop

Bereiten Sie nun das Grundmotiv in Photoshop vor. Für einen griffigeren Bildlook eignet sich eine Schwarzweiß-Einstellungsebene. Die wird im Modus „Weiches Licht“ mit der Hintergrundebene verrechnet und lässt das Bild zunächst sehr dunkel erscheinen. Sobald Sie aber die Rot- und die Gelbtöne aufhellen, bekommen Sie wieder genügend Zeichnung in die tiefen Schatten. Speichern Sie das Ergebnis als PSD-Datei, denn wir werden es gleich an zwei Stellen brauchen: Einmal, um mit der Datei weiterzuarbeiten und das spätere Rendering in die tiefen Schatten. Speichern Sie das Ergebnis als PSD-Datei, denn wir werden es gleich an zwei Stellen brauchen: Einmal, um mit der Datei weiterzuarbeiten und das spätere Rendering in die tiefen Schatten.



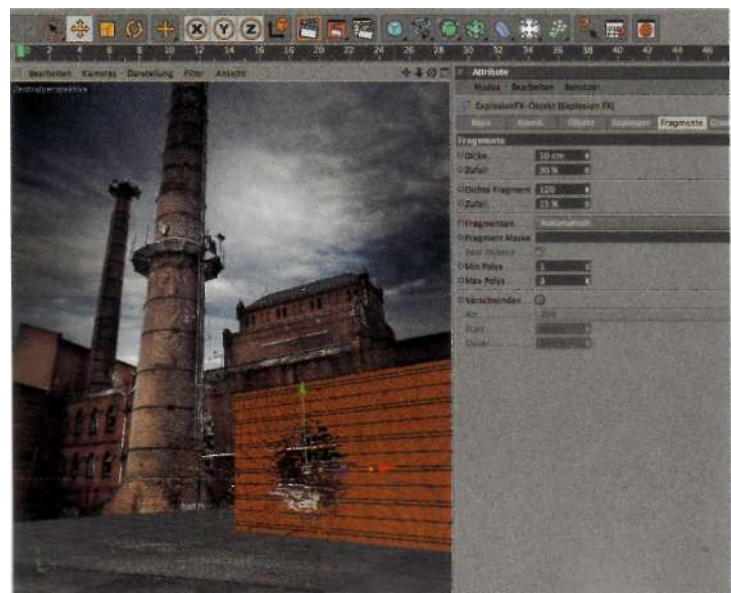
5 Hintergrundobjekt anlegen

Das aufbereitete Bild soll im Hintergrund der perspektivischen Ansicht des Cinema-Editors erscheinen. Legen Sie also ein Hintergrundobjekt an. Es gehört zu den Szeneobjekten und ist im Objektmenü zu finden. Das Hintergrundobjekt wird erst sichtbar, wenn es ein Material zugewiesen bekommt. Legen Sie ein neues Material an, weisen Sie das Bild dem Farbkanal zu und ziehen Sie es auf das Hintergrundobjekt. Jetzt fehlt für eine unverzerrte Darstellung nur noch die richtige Auflösung: Legen Sie in den Rendervoreinstellungen eine Ausgabegröße von 1544 x 1800 Pixeln fest. Dies entspricht exakt der Bildgröße, also passen nach dem Rendern auch die Abmessungen des Renderings und der Photoshop-Datei genau zusammen.



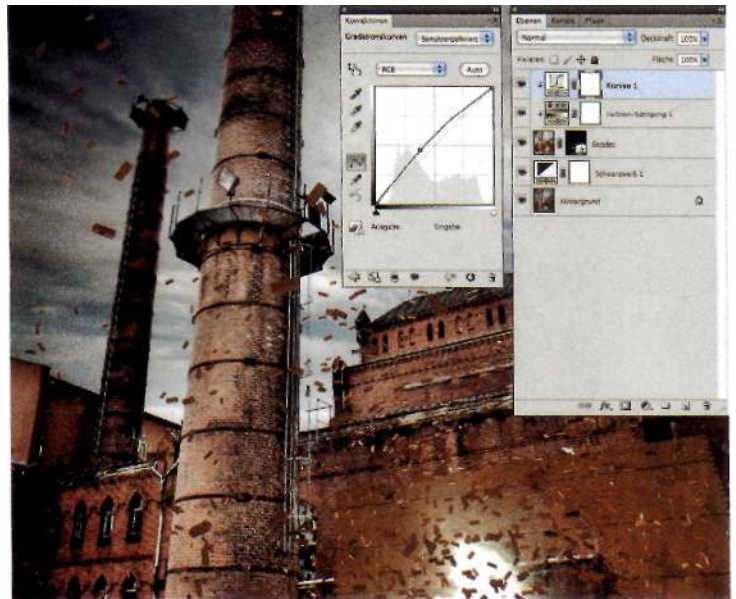
6 Explosionsdeformer

In den Deformatorobjekten finden Sie das ExplosionFX-Objekt. Eigentlich ist dieses Ding für die Animation, also den Ablauf von Bewegungen ausgelegt. Wenn Sie ein wenig mit den Werten experimentieren, werden Sie aber auch eine für die Momentaufnahme geeignete Darstellung finden. Folgende Einstellungen sind dabei besonders wichtig: „Rotation“: Legen Sie hier einen Wert von 50 bis 100% fest. „Fragments“: Hier bestimmen Sie die Tiefe der herausgesprengten Steine. Die „Dichte“ definiert, wie weit die Steine fliegen. Über die minimale und maximale Anzahl der Polygone legen Sie fest, wieviele Polygone nach der Sprengung mindestens und höchstens zusammenhängen dürfen. Auch die Position des Explosionsobjektes spielt eine Rolle. Verschieben Sie es nicht nur in der Mauerebene, sondern auch in Z-Richtung.



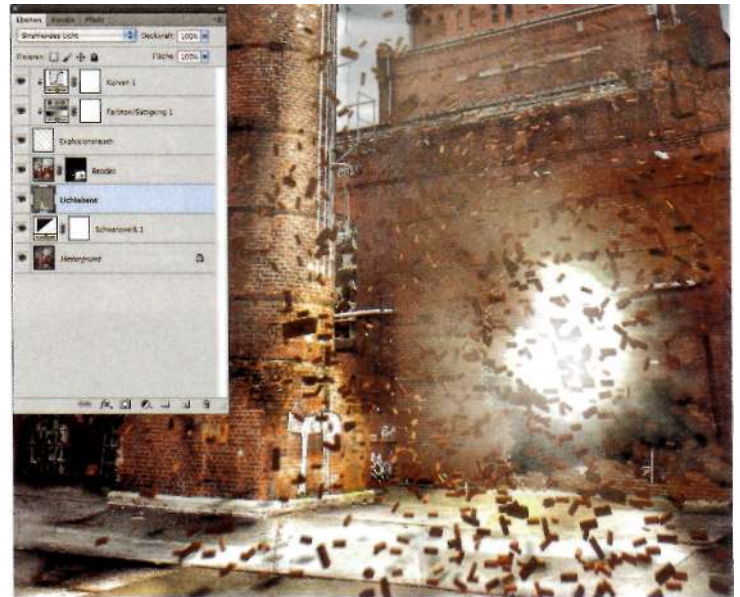
10 Datei einfügen

Speichern Sie das Ergebnis als PSD-Datei ab. Dann öffnen Sie die Datei in Photoshop und ziehen sie auf das in Schritt 4 vorbereitete Hintergrundbild. Laden Sie die Auswahl „Alpha“, die beim Rendern entstanden ist, und legen Sie durch einen Klick auf das „Maske hinzufügen“-Symbol im Maskenbedienfeld eine neue Ebenenmaske an. Dann werden Farbsättigung und Helligkeit der gerenderten Mauer über zwei entsprechende Einstellungsebenen angepasst. Sollte Ihnen die Mauerkante noch zu hart vorkommen, so können Sie sie über die bereits angelegte Ebenenmaske noch mit dem Hintergrundbild besser verschmelzen. Partielle Helligkeitsanpassungen lassen sich am einfachsten über den Abwender und Nachbelichter regeln.



11 Licht malen

Die umherschwirrenden Backsteine werden bereits perfekt beleuchtet. Jedoch müsste von dem sehr hellen Punktlicht auch eine Wirkung auf den Schornstein und den Boden festzustellen sein. Dieses Licht malen Sie nun in das Hintergrundbild hinein. Legen Sie eine neue graue Ebene an und verrechnen Sie sie im Modus „Strahlendes Licht“. Als Vordergrundfarbe eignet sich ein sehr helles Gelb mit den Werten R 255, G 250, B 225. Malen Sie mit weicher Spitze und einer Deckkraft von 10% Licht auf das Mauerwerk, bis die Lichtwirkung visuell überzeugend aussieht. In einer neuen, darüberliegenden Ebene malen Sie mit großer, weißer Pinselspitze noch Staub und Rauch über beide Ebenen, um sie optisch miteinander zu verbinden.



12 Bildwirkung verstärken

Obwohl das Explosionsobjekt ganz brauchbare Ergebnisse liefert, können es die herausgesprengten Backsteine doch nicht ganz mit realen, fotografierten Steinen aufnehmen. Das ließe sich zwar modellieren, doch wäre der Zeitaufwand relativ hoch. Fügen Sie also statt dessen im Vordergrund noch ein paar fotografierte Brocken ein. Platzieren Sie einige davon am Bildrand, denn sie sprengen dann im wahrsten Sinne des Wortes den Bildrahmen! Zum Schluss dunkeln Sie das Ergebnis mit einer Gradationskurve noch ein wenig ab und erzeugen in einer neuen Ebene eine dunkle Vignette. Das hebt die Lichtwirkung abermals hervor und lässt die Explosion noch heller erscheinen. (gh) •





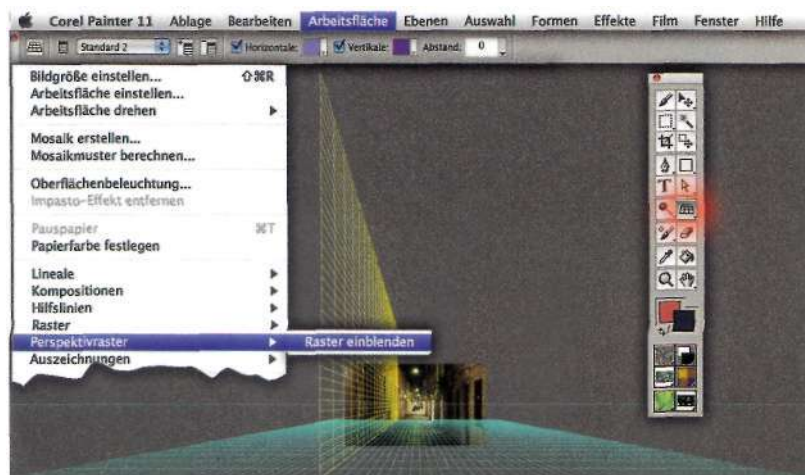
Painters Konstruktionshilfen

Mehrere Rastergitter, Werkzeuge zum Einblenden des Goldenen Schnitts und zweier Fluchtlinien-Ebenen - Corel Painter ist für den konstruktiven Bildaufbau bestens gerüstet. | **Doc Baumann**

Eigentlich erwartet man von einer Software, deren Schwerpunkt das Bildermachen mit realistisch wirkenden Malwerkzeugen ist, nicht unbedingt diese Vielzahl hochspezialisierter Hilfslinien. Aber

wer professionell malt, weiß, dass das kein rein spontaner Akt ist, bei dem Farben genialisch-willkürlich auf der (digitalen) Leinwand verteilt werden. Der Bildaufbau muss hier ebenso stimmen wie bei einer Montage.

Wie Sie diese konstruktiven Hilfsmittel für beide Arten von Bildern sinnvoll einsetzen können, welche es gibt, wie sie aufgebaut sind, sich einstellen und anpassen lassen, das wollen wir uns genauer anschauen.



1 Perspektivraster anzeigen

In Painters Werkzeugpalette (rechts) finden Sie ein Icon für die Konstruktionshilfen. Halten Sie die Maus auf dem kleinen Dreieck unten rechts, werden Ihnen „Goldener Schnitt“, „Layout-Raster“ und „Perspektivraster“ angezeigt. Während nach ihrer Aktivierung bei allen oben im Fenster eine entsprechende Optionsleiste mit Einstellmöglichkeiten erscheint, verfügen nur „Goldener Schnitt“ und „Layoutraster“ dort auch über ein Augensymbol zum Anzeigen dieser Hilfslinien. Das „Perspektivraster“ dagegen kann nur - nicht ganz konsequent - über „Arbeitsfläche > Perspektivraster > Raster einblenden“ dargestellt werden.

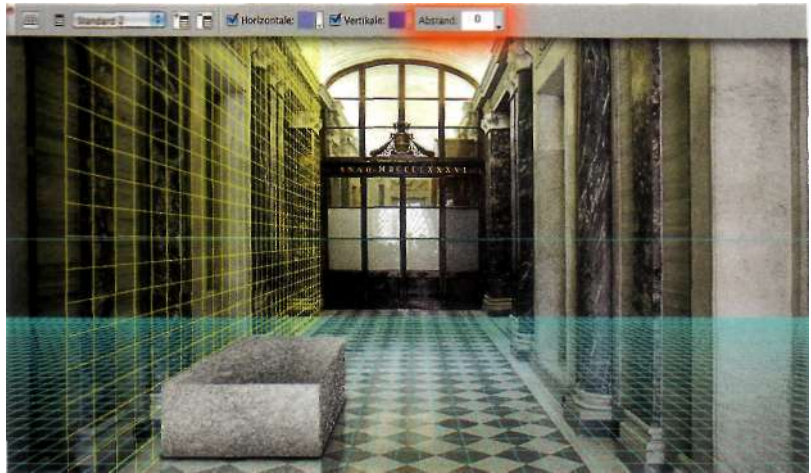
2 Perspektivraster anpassen

Das Raster besteht aus einer waagerechten und einer senkrechten Ebene, die einer Szene durch Verschieben angepasst oder auf einer leeren Arbeitsfläche für die geplante Komposition vorgegeben werden können. Die Verlagerung der Horizontalebene bestimmt dabei auch den Fluchtpunkt der Vertikalebene; letztere lässt sich seitlich auf dem „Boden“ verschieben. Ihnen können eigene Farben zugewiesen werden, der Rasterlinienabstand betrifft beide. Nicht optimal gelöst ist die Anzeige des besonders wichtigen Fluchtpunktes (hier unter dem Handsymbol); er ist bei Überlagerung einer Szene schwer zu erkennen. Ansonsten funktioniert das Werkzeug sehr gut.



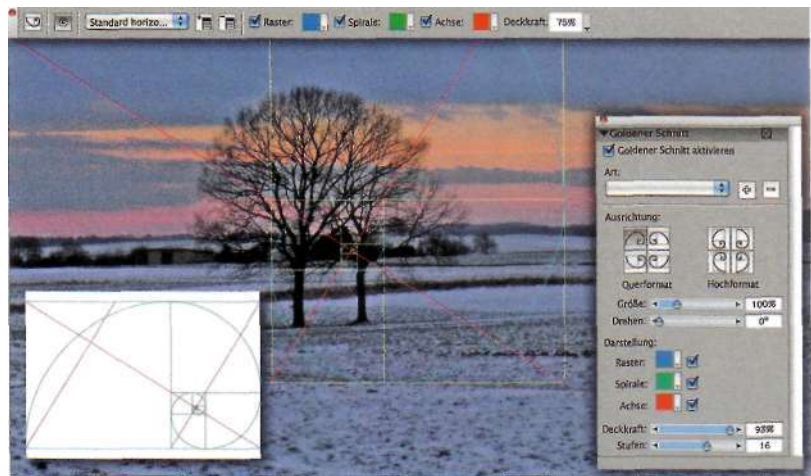
3 Anwendung des Perspektivrasters

Das Horizontalraster passen Sie durch Verschieben seines oberen und unteren Randes sowie des Fluchtpunktes an. Dazu müssen Sie die Ansichtgröße gegebenenfalls wie in Schritt 1 so verkleinern, bis Sie alle Kanten sehen. Wollen Sie nun ein Objekt, das der Szene hinzugefügt werden soll, aus seinen Seitenflächen konstruieren (oder komplett einsetzen, sofern es unter denselben perspektivischen Bedingungen fotografiert wurde), so orientieren Sie sich dabei an den Gitterlinien. Befinden sich diese nicht an der benötigten Stelle, so verschieben Sie keinesfalls das Gitter, sondern ändern nur in der Optionsleiste den Abstand der Gitterlinien.



4 Goldener Schnitt

Sie erinnern sich an den Matheunterricht? Verhältnis der kurzen Strecke zur langen ist gleich dem der langen zur Gesamtstrecke; in Zahlen etwa 1:1,618. Wichtige Objekte auf Bildern sollten nach diesen Verhältnissen platziert sein. Das Werkzeug rufen Sie in der Werkzeugpalette auf; das Einstellungsfeld dazu unter „Fenster > Goldener Schnitt“ (rechts). Dort und zum Teil ebenso in der Optionsleiste (oben) finden Sie die Steuerungsmöglichkeiten wie Größe, Drehung, Lage der Spirale, Farbzueweisung, Deckkraft oder Anzahl der Unterteilungsstufen. Platzieren Sie das Zentrum der Spirale an der Stelle, die Ihnen im Bild als besonders wichtig erscheint.



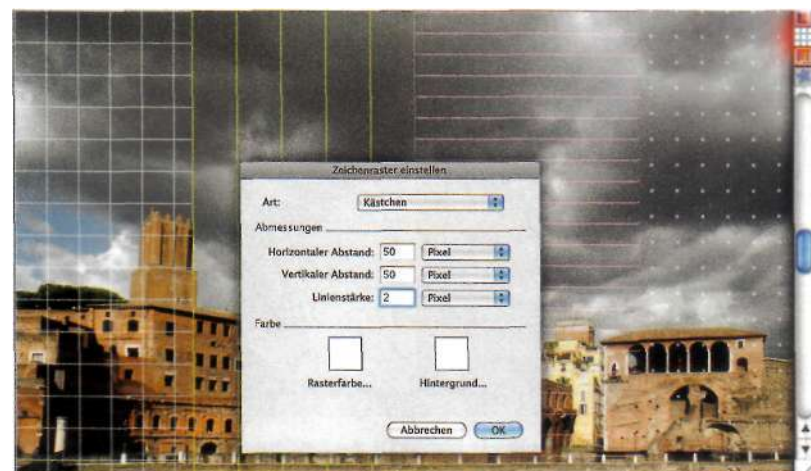
5 Beschnittenes Bild

Dieses Bild ist die nach dem Goldenen Schnitt freigestellte Fassung von Bild 4. Eine Platzierung der Baumgruppe genau in der Mitte oder weiter am Rand würde in der Regel als weniger harmonisch erscheinen. Die acht verschiedenen Lagen der Spirale im Einstellungsfenster zeigen, dass dies nicht die einzige Aufteilungsmöglichkeit ist. Sie müssen sich natürlich nicht sklavisch an diese Verhältnisse halten, aber eine genaue Betrachtung vieler Gemälde und bedeutender Fotografien zeigt, dass der Bildaufbau sehr häufig, wenn auch nicht immer, den Vorgaben des Goldenen Schnitts folgt. Probieren Sie's aus; schaden wird es ganz bestimmt nichts.



6 Zeichenraster

Painter verfügt über zwei Raster: Layout- und Zeichenraster. Sie können gleichzeitig angezeigt oder mit dem Symbol rechts oben umgeschaltet werden. Bei Aktivieren der Option „Am Zeichenraster ausrichten“ („Arbeitsfläche > Raster“) schnappen Pfade, Formen und Text ein. Die Anzeige ist möglich als Gitter, senkrechte oder waagerechte Linien oder Punkte mit wählbarer Farbe; ebenso ist der Abstand nach Vorgabe diverser Maßeinheiten möglich. Anders als das Layout-Raster kann man das Zeichenraster nicht verschieben. Aktivieren Sie „Effekte > Sonstige Effekte > Liniertes Papier“, so erscheint das Zeichenraster nicht nur am Monitor, sondern wird wie von Ihnen definiert auch gedruckt. •



INTERPOLATION IM VERGLEICH

Die Veränderung der Bildgröße, insbesondere das Hochrechnen der Auflösung, gehört zu den grundlegenden Bildbearbeitungen. Neben Photoshop gibt es weitere Programme oder Plug-ins zur Interpolation, die auf anderen Algorithmen beruhen und eine bessere Qualität versprechen, als Photoshop sie bietet. **Sven Fischer** testet, ob diese Versprechen gehalten werden.



Die Testkandidaten: onOne Perfect Resize, Benvista PhotoZoom, Akvis Magnifier, AlienSkin BlowUp

Bei der Auswahl der Testkandidaten haben wir nur Programme berücksichtigt, die es sowohl für Windows-Systeme wie auch für den Mac gibt. Einige sind nur als Plug-in verfügbar, eins auch als Stand-Alone-Produkt. Im Bereich der Plug-ins steht Alien Skin Blow Up zur Verfügung. Die Programme Akvis Magnifier, Benvista Photozoom und onOne Perfect Resize lassen sich als eigenständige Programme wie auch als Plug-ins installieren.

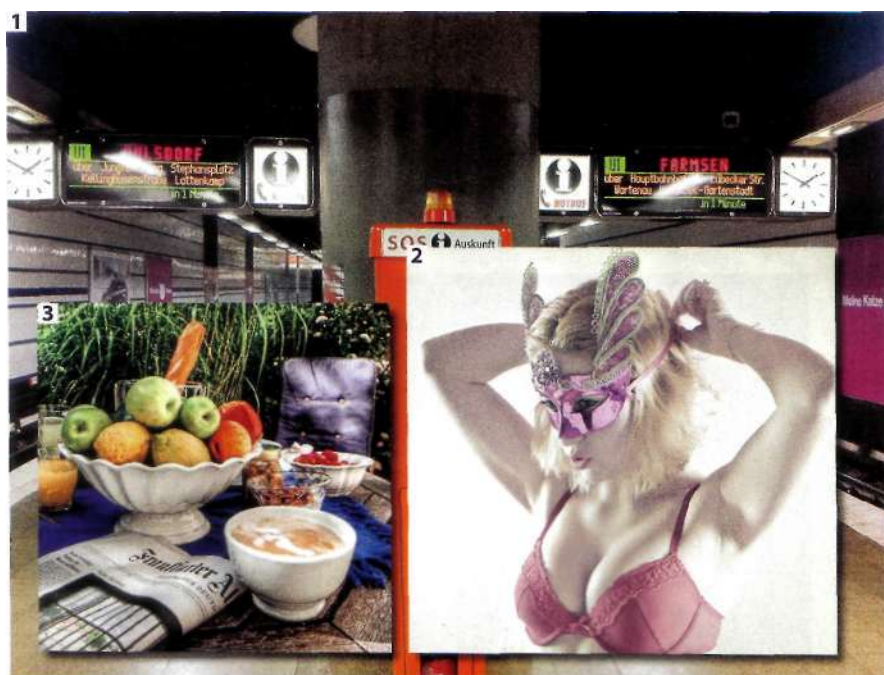
Die Hauptfrage ist zunächst einmal, was die zusätzlichen Programme anders machen als Photoshop, und welche Technologie dahintersteckt. Wichtig ist auch die Frage, ob alle Kandidaten die Ergebnisse von Photoshop erreichen.

Als Testbilder haben wir drei typische Beispiele ausgewählt, wie sie in der Praxis häufig vorkommen. Bild 1 ist die JPG-Aufnahme einer Handy-Kamera mit einer Auflösung von knapp 2600x1900 Pixel. Daraus soll ein Ausschnitt (ca. 1/3 des Bildes) auf das Format DIN A4 vergrößert werden. Bei Bild 2 handelt es sich um das RAW-Foto einer digitalen Spiegelreflex-Kamera (ca. 5600x3700 Pixel), das auf das Format DIN A0 hochgezogen wird. Bild 3 ist ein stark komprimiertes, niedrig aufgelöstes JPG-Webbild (Kantenlänge 500 Pixel), das auf knapp 3500 Pixel Kantenlänge hochinterpoliert werden soll.

Was bietet Photoshop?

Die qualitativ beste Interpolationsmethode, die in Photoshop zu finden ist, nennt sich „bikubische Interpolation“. Zwar bietet Photoshop auch eine einfache Pixelwiederholung und eine „bilineare“ Interpolation, beide sind aber unter qualitativen Aspekten nicht empfehlenswert.

Bei der bikubischen Interpolation werden die Werte benachbarter Pixel verglichen und weiche Tonabstufungen errechnet



Die Ausgangsbilder: Ein JPG einer Handy-Kamera [1], das RAW-Foto aus einer digitalen Spiegelreflex [2] (Canon EOS 5D Mark II) und ein Web-JPG mit 500 Pixel Kantenlänge [3].

(bilinear mittelt lediglich die Werte benachbarter Pixel). Photoshop bietet bei der bikubischen Variante neben der Standard-Interpolation auch die Optionen „optimal“ (gedacht für Verläufe), „glatter“ (Vergrößerung) und „schärfer“ (Verkleinerung). Diese Empfehlungen sollte man nicht zu eng interpretieren. Auch bei Vergrößerungen kann man durchaus mit der Methode „bikubisch schärfer“ sehr gute Ergebnisse erzielen, obwohl sie eigentlich für Verkleinerungen gedacht ist. Abhängig vom jeweiligen Motiv kann bei der Methode „bikubisch glatter“ bei Vergrößerungen - bewirkt durch die damit verbundene Weichzeichnung - das Ergebnis recht unscharf erscheinen. In diesem Fall sollte man besser die Variante „bikubisch schärfer“ verwenden.

Was ist bei Interpolationen zu beachten?

Zum Thema Bildvergrößerung liest und hört man viele „Mythen“. Oft wird die Möglichkeit der Interpolation beispielsweise prozentual angegeben, manchmal ist da von bis zu 1000 Prozent zu lesen. Solche Aussagen berücksichtigen eine wichtige Grundlage nicht - die optische Qualität des Ausgangsbildes.

Es spielt bei jeder Interpolationsmethode eine große Rolle, ob eine kleine Pixelmenge zur Verfügung steht, wie bei einem Webbild, oder eine große Menge an „Ausgangsmaterial“ wie bei einem Raw-Foto. Je größer die Masse an Pixeln ist und je besser sie strukturiert ist (in Form von klaren Helligkeits- und Farbkontrasten), umso besser kann das interpolierte Ergebnis sein. Es ist also unmöglich, pauschal festzulegen, eine Software könne um 1000 Prozent vergrößern, zumindest nicht, wenn es um die visuelle Qualität des skalierten Fotos geht.

Ein weiterer Aspekt, der oft völlig außer Acht gelassen wird, ist der Betrachtungsabstand. Je größer das Format eines Fotos ist, umso größer ist üblicherweise auch der Abstand, aus dem es betrachtet wird. Je weiter der Betrachter vom Bild entfernt ist, umso weniger kann er kleine Details erkennen. Dann spielt eher die Grundscharfe des Bildes eine Rolle. Und die ist bei einer DSLR mit guten Objektiven sicherlich erheblich höher als bei einem Webbild mit deutlichen Artefaktstrukturen. Übertrieben formuliert, werden beim JPG-Webbild lediglich die Störstrukturen vergrößert, und das kann nicht den gleichen optischen Schärfeeindruck ergeben wie bei einem Bild aus einer DSLR.

Es ist also in der Praxis viel wichtiger zu fragen, woher das Bild kommt und wieviel Pixel es als Ausgangsmaterial bietet, als mit hohen Prozentwerten zu jonglieren.



Der beste Algorithmus zur Vergrößerung der Bildauflösung in Photoshop ist die Methode „bikubisch“, die in drei Varianten angeboten wird.

Methoden zur Interpolation der Bildauflösung

Bikubisch

Vergleicht die Werte benachbarter Pixel und errechnet dabei weiche Tonstufen. Dabei verliert das Bild zwangsläufig an Schärfe. Die Variante „bikubisch schärfer“ vermeidet diesen Effekt durch eine erneute Kontrastierung der Tonwerte. Die Methode „bikubisch glatter“ konzentriert sich mehr darauf, Kantenstrukturen zu glätten und dadurch weniger pixelig erscheinen zu lassen.

Bilinear

Mittelt die Werte benachbarter Pixel. Dadurch kommen Ungenauigkeiten ins Bild, die sich bei starken Vergrößerungen immer mehr verstärken. Eine Kantenglättung oder -kontrastierung findet nicht statt.

Fraktalmethode

Zerlegt die Pixelstruktur in kleine, auflösungsunabhängige Elemente, die problemlos skaliert werden können. Die skalierte Fraktalinformation wird wieder in eine Pixelstruktur mit der benötigten höheren Auflösung umgerechnet.

Stair Interpolation

Erhöht die Auflösung in kleinen Schritten und nicht in einem großen Schritt. Dadurch bleibt mehr Kontrast erhalten.

S-Spline

Die Pixelstruktur wird in Kurven mit Knotenpunkten umgerechnet, skaliert und anschließend wieder in Pixel zurückgerechnet. Dabei werden Bildbereiche mit starken Kontrasten anders berechnet als Bereiche, die weniger Kontraste enthalten.

Lanczos

Benannt nach dem Mathematiker Cornelius Lanczos. Das mathematische Verfahren wird auch „multivariate Interpolation“ genannt und berechnet neue Samplestrukturen iterativ auf Basis von Berechnungsmethoden aus der Signalverarbeitung (Sine Filter).

Mitchell

Benannt nach dem Mathematiker Don P. Mitchell, arbeitet mit kubischen Filtern und kommt vorrangig beim Herunterrechnen einer Bildauflösung zum Einsatz.

onOne Perfect Resize 7

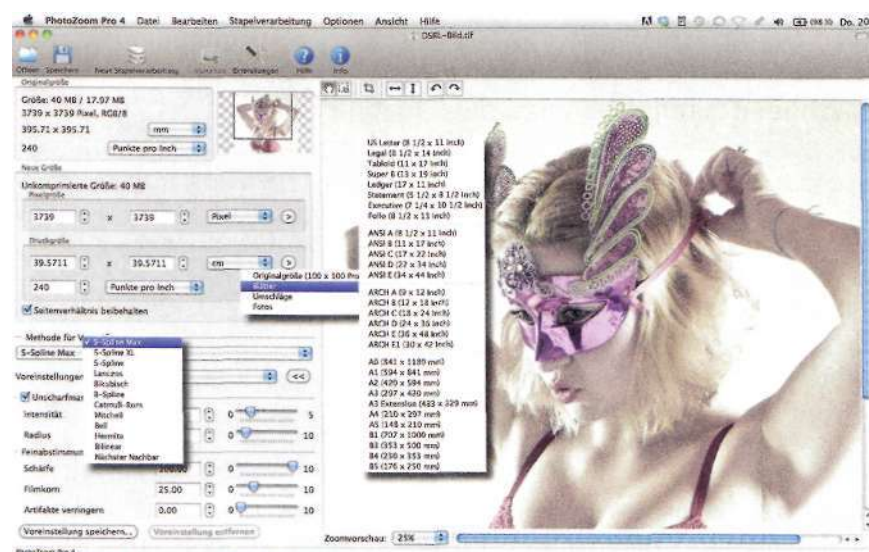
Das Programm ist Teil der aktuellen onOne Perfect Photo Suite 5.5.1. Eine der wesentlichen Neuerungen dieser Sammlung von Bildbearbeitungs-Tools ist, dass alle Programme nur auch als eigenständige Soft-

ware laufen, nicht nur als Plug-in innerhalb von Photoshop (wobei die Plug-in Variante ebenfalls zur Verfügung steht).

Perfect Resize wurde früher unter der Bezeichnung Genuine Fractals vertrieben. Dieser Name verweist bereits auf die Berechnungsmethode, die den



Die Oberfläche von Prefect Resize bietet neben den Einstellungen zur Vergrößerung viele Optionen, um Bilddetails zu erhalten beziehungsweise stärker herauszuarbeiten.



Photozoom Pro verfügt über viele Voreinstellungen hinsichtlich der Ausgabegröße. Die Software hat 12 verschiedene Algorithmen zur Interpolation der Bildauflösung.



Foto: Christoph Künne

Akvis Magnifier bietet eine aufgeräumte Benutzeroberfläche mit einigen Optionen zur Erhaltung von Bilddetails.

Interpolationen zugrunde liegt. Die Pixelstruktur wird dabei in kleine, auflösungsunabhängige Elemente zerlegt (darauf bezieht sich die Bezeichnung „Fraktale“), die dann skaliert werden können. Im letzten Schritt wird die skalierte Fraktalinformation wieder in eine Pixelstruktur, diesmal mit entsprechend höherer Auflösung, umgerechnet. Seit seiner Erscheinung im Jahre 1997 hat dieser Softwareansatz bereits einige Preise abgeräumt und gehört zu den bewährten Software-Tools im Photoshop-Umfeld.

Die Programmoberfläche ist übersichtlich und gut strukturiert. In der Verarbeitungsgeschwindigkeit zeigt sich Perfect Resize etwas langsamer als Photoshop (ca. 25%). Dafür wirkt das Ergebnis meist etwas schärfer, wobei eher einheitliche Flächen leicht unruhiger und rauher erscheinen.

Benvista Photozoom Pro 4

Auch dieses Programm ist schon seit einigen Jahren auf dem Markt und wurde anfangs von der niederländischen Firma Shortcut vertrieben.

Die Software bietet insgesamt zwölf verschiedenen Berechnungsmethoden, die zur Interpolation eingesetzt werden können. Davon sind in erster Linie drei Varianten der sogenannten „S-Spline“-Interpolation zu nennen. Das ist eine patentgeschützte Methode, die nur in Photozoom zu finden ist. Die genauen Berechnungswege hat der Hersteller aus naheliegenden Gründen bislang nicht veröffentlicht.

Dieses Berechnungsverfahren soll vor allem den Schärfeverlust, der üblicherweise bei einer bikubischen Interpolation auftritt, vermeiden. In Bildbereichen mit starken Kontrasten wird dabei mit anderen mathematischen Methoden gerechnet als in Bereichen, die weniger Kontraste enthalten. Die Ergebnisse wirken am Bildschirm oft recht grafisch und flächig. Der visuelle Eindruck ist beim gedruckten Ergebnis deutlich besser als am Bildschirm.

Größter Nachteil der Software ist die Geschwindigkeit. Bei der Methode „S-Spline Max“, welche die besten Ergebnisse liefert, dauert die Berechnung fast doppelt so lange wie in Photoshop. Die Variante „S-Spline XL“ arbeitet schneller und liefert Ergebnisse, die sich in vielen Fällen nicht wesentlich von der Methode „Max“ unterscheiden. Diese Methode ist im Rahmen einer Produktion empfehlenswert, wenn Geschwindigkeit eine wichtige Rolle spielt. Deutlich schneller sind auch die Methoden „Lanczos“ und „Mitchell“, die fast die Geschwindigkeit von Photoshop erreichen. Ihre Ergebnisse können sich qualitativ mit der „S-Spline“-Methode messen.

Die Software verarbeitet in der Stand-alone-Version - im Gegensatz zu Perfect Resize - keine PSD-Bilder. Die Bilder sollten also im TIF- oder JPG-Format vorliegen.

Akvis Magnifier 4

Das Programm der russisch-kanadischen Softwareschmiede Akvis unterstützt in der Stand-alone-Version ebenfalls keine Daten im PSD-Format und hat gravierende Probleme mit der Verarbeitungsgeschwindigkeit. Insbesondere bei großen Datenmengen geraten auch schnelle Rechner an ihre Grenzen (bis hin zum Absturz).

Der Hersteller betont, dass keine bikubische Interpolation verwendet wird und spezielle Algorithmen zur Anwendung kommen, die vor allem Kompressionsartefakte reduzieren sollen. Diese Wirkung ist nur bedingt nachvollziehbar. Die typischen JPG-Artefakte sind beim Handy-Bild nach wie vor erkennbar. Beim Webbild werden die Artefaktstrukturen so stark geglättet, dass zwar die Artefakte nicht mehr sehr auffallen, aber auch Kanten werden in der Folge ziemlich pauschal glattgebügelt, so dass Texte kaum noch lesbar sind und viele Kontraststrukturen im Bild einen sehr grafischen Eindruck vermitteln und eher an eine Zeichnung aus Illustrator erinnern.

Qualitativ bringt das Programm keinen Vorteil, und die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist in keiner Weise akzeptabel.

Alien Skin Blow Up 2.0

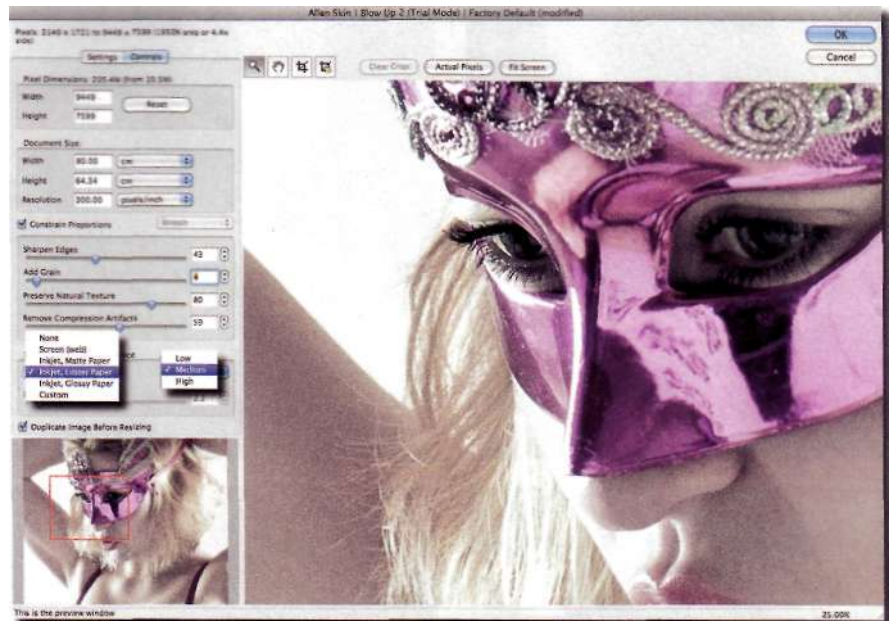
Das Programm des amerikanischen Herstellers Alien Skin ist vor allem für die vergrößerte Druckausgabe konzipiert. Die Voreinstellungen zur Interpolation sind dementsprechend an der Ausgabe, insbesondere auf Tintenstrahldruckern, ausgerichtet. Dies hat Auswirkungen auf die verwendeten Schärfungsmethoden und -stärken. Mit Schiebereglern können JPEG-Kompressionsartefakte reduziert werden. Blow Up 2 kann außer mit RGB-Bildern auch mit CMYK sowie 32-Bit-HDR-Fotos arbeiten.

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist gut und nur unwesentlich langsamer als Photoshop. Der Schärfeeindruck ist etwas stärker als bei Photoshop.

Das Programm macht einen guten Eindruck und ist durchaus praxistauglich, allerdings ist der Preis deutlich zu hoch.

Stair Interpolation

Häufig stößt man auf Empfehlungen, bei einer Vergrößerung der Bildauflösung nicht in einem großen Schritt zu interpolieren, sondern in mehreren kleinen. So wird beispielsweise geraten, die Bildgröße in Schritten von jeweils 10 oder 20 % stufenweise zu erhöhen. Dazu stellt man im Dialog „Bild-



Alien Skin Blow Up konzentriert sich ganz auf die Vergrößerung eines Bildes für die Druckausgabe auf Tintenstrahlsystemen.

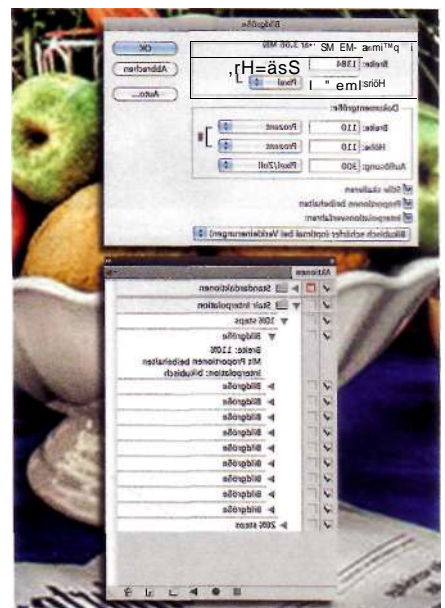
größe" die neue Bildgröße auf 110% und wiederholt diesen Schritt so oft wie nötig.

Praxistests bestätigen diese Vorgehensweise. Die Bilder behalten deutlich mehr Schärfe, selbst bei der klassischen Methode „bikubisch“ (ohne „glatter“ oder „schärfer“). Der Schärfeeindruck lässt sich sogar noch besser erhalten, wenn am Anfang und am Ende der Interpolationsstufen jeweils ein Schritt mit „bikubisch schärfer“ eingebaut wird.

Diese Vorgehensweise ist natürlich aufwendiger, hat aber den Charme, dass sie sich in Form einer Aktion hervorragend automatisieren lässt. Die stufenweise Erhöhung der Bildauflösung ist qualitativ die beste Methode, auch im Vergleich zu den spezialisierten Programmen dieses Tests.

Fazit

Bevor man relativ viel Geld in eine spezialisierte Software steckt, sollte man erst einmal die Möglichkeiten von Photoshop ausreizen. Hier ist insbesondere die Stu-



Die stufenweise Erhöhung der Bildauflösung in kleinen Schritten, ergänzt durch gelegentliches Schärfen, bietet nach allen Tests die beste Qualität.

Unschärfmaskierung

Der Filter Unschärfmaskierung lokalisiert Pixel, die sich im Tonwert von den umliegenden Pixeln um den Betrag des vorgegebenen „Schwellwerts“ unterscheiden, und erhöht den Tonwertunterschied um den Betrag der bei „Stärke“ eingegeben wird. Der Radius bestimmt, wieviele umgebende Pixel von der Schärfung betroffen sind - je höher der Wert, desto breiter der Kanteneffekt, und umso stärker wirkt die Schärfung.

Es gibt viele Strategien, die Unschärfmaskierung einzusetzen. Im Zusammenhang mit der Stair Interpolation macht es Sinn, bei hohen Vergrößerungen, Schärfen-Schritte einzubauen. Unsere empfohlenen Werte für grobe Kontraste sind dabei: Stärke 30, Radius 45, Schwellwert 0. Für feinere Kontraste empfehlen wir: Stärke 120, Radius 0.9, Schwellwert 0.



Die Testergebnisse in Ausschnitten: Von links nach rechts jeweils Handy-Bild, Webbild und DSLR-Foto, von oben nach unten onOne Perfect Resize 7, Benvista Photozoom Pro 4, Akvis Magnifier, Alien Skin Blow Up 2.0



Im Vergleich dazu die Ergebnisse aus Adobe Photoshop CS5, berechnet mit „bikubisch schärfer“.

feninterpolation und gelegentliches Schär-
fen zwischen einzelnen Stufen eine erfolg-
versprechende Methode, die sich zudem
hervorragend automatisieren lässt. Unter
www.docma.info/9030.html steht Ihnen
eine solche Aktion zur Verfügung. Sie kön-
nen sich ein entsprechendes Plug-in auch
bei Fred Miranda (www.docma.info/9039.html)
für 25 Dollar herunterladen.

Von den vorgestellten Modulen sind
nur onOne Perfect Resize 7 und Alien
Skin Blow Up 2.0 wirklich praxistauglich.
Sie bieten eine gute Qualität, übersichtliche
Benutzerführung und eine vernünftige
Geschwindigkeit. Insbesondere der
Punkt Geschwindigkeit ist der große Ha-
ken bei Benvista Photozoom Pro 4. Die In-
terpolation des DSLR-Bildes dauerte gut
50 Minuten, das ist ein heutzutage in-
akzeptabler Wert, insbesondere im Ver-
gleich zu den Konkurrenten (im Vergleich
dazu: Photoshop ca. 4 Minuten, onOne ca.

9 Minuten, Blow Up ca. 5 Minuten). Akvis
Magnifier bringt qualitativ keinen Vorteil
und führt bei großen Datenmengen even-
tuell sogar zum Absturz des Rechners. Hier
kann guten Gewissens keine Empfehlung
für die Praxis gegeben werden.

Anhand der ausgewählten Beispiele zeigt
sich, dass die Qualität der Interpolation in
erster Linie von der Qualität des Ausgangs-
bilds abhängt. Bei dem DSLR-Foto hatten
keiner der Kandidaten qualitative Probleme
(abgesehen von der Geschwindigkeit).
Beim Handy-Bild gab es allerdings bereits
Unterschiede im Schärfefeindruck. Beim
Webbild, das eine extreme Interpolation er-
fordert, trennt sich die Spreu vom Weizen.
Hier sind die qualitativen Unterschiede
deutlich zu sehen. Es erweist sich, dass bi-
kubische Interpolation, stufenweise ange-
wandt und sinnvoll ergänzt durch einzelne
Schärfeschritte, nicht die schlechteste Vari-
ante darstellt. (gh) •

Fazit für Schnellleser

Die Qualität einer Interpolation hängt
in erster Linie von der Qualität des
Ausgangsbildes ab. Gute, scharfe Bil-
der mit genügend Grundauflösung las-
sen sich meist sehr stark vergrößern
(400-500% sind überhaupt kein Prob-
lem). Je schlechter die Ausgangsqualität
und je niedriger die Grundauflösung ist,
umso schlechter ist auch die Qualität der
Interpolation.

Wer nicht gleich Geld ausgeben
möchte für Software von Drittanbietern,
sollte erst einmal die Stair Interpolation
in Schritten von 10-20% austesten. Die
Interpolationsmethode sollte bikubisch
sein. Ab und zu, etwa alle fünf Schritte,
sollte eine Unscharfmaskierung einge-
schoben werden.

@ Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/9030.html

Produkt	Besonderheiten	Download	Gesamt eindruck	Preis	Empfehlung
onOne Perfect Resize 7	Fraktalberechnung, langsamer als Photoshop	http://www.globell.com/ Unsere-Hersteller/ onOne-Software	★ ★ ★ ★	149,95 EUR	Professionell einsetz- bare Software
Benvista Photozoom Pro	R-Spline Methode, 12 verschiedene Methoden	http://www.benvista. com/photozoompr	★ ★ ★	169,00 EUR	Qualität gut, Geschwin- digkeit bei bester Methode sehr langsam
Akvis Magnifier 4	instabil, sehr langsam	http://akvis.com/de/ magnifier/index.ph	★	99,00 EUR	nicht empfehlenswert
Alien Skin Blow Up 2	gute Geschwindigkeit, Qualität vergleichbar mit Photoshop	http://www.alienskin. com/blowup/index.aspx	★ ★ ★ ★	249,00 US \$	Professionell einsetzbare Software, Preis zu hoch
Si Pro 2.5	basiert auf Stair Interpolation	http://www.fredmiranda. com/shopping/SImpro	★ ★ ★	24,90 US \$	Alternative zu Erstel- lung eigener Aktionen

TIPPS & TRICKS

von Uli Staiger



Projektion

Nach Installieren der Wacom-Software befassen Sie sich am besten zuerst mit der Projektion. Hier bestimmen Sie die Lage der Express Keys und damit die Ausrichtung des Tablett als Links- oder Rechtshändertablett. Wenn Sie Dokumente oder Icons auf den Papierkorb ziehen oder als Mac-User etwas ins Dock bewegen möchten, rutschen Sie leicht vom Brett und bleiben mit der Stiftspitze am Rand des Tablett hängen. Um solche Ausrutscher zu vermeiden, ändern Sie unter „Projektion“ einfach den Teilbereich des Tablett. Legen Sie die Projektion so fest, dass ein knapper Zentimeter Abstand zum Tabletttrand bestehen bleibt.



Uli Staiger ist Fotograf, mehrfacher DOCMA-Award-Gewinner, wurde in den 90er Jahren durch seine Photoshop-Mon-

tagen bekannt und widmet sich in letzter Zeit zunehmend der 3D-Welt. Vor allem für gemalte und gezeichnete Ergänzungen in Photoshop setzt er seit Jahren Wacom-Tablett und Stift ein.



Grafik: Uli Staiger

DAS WACOM-STIFT-TABLETT

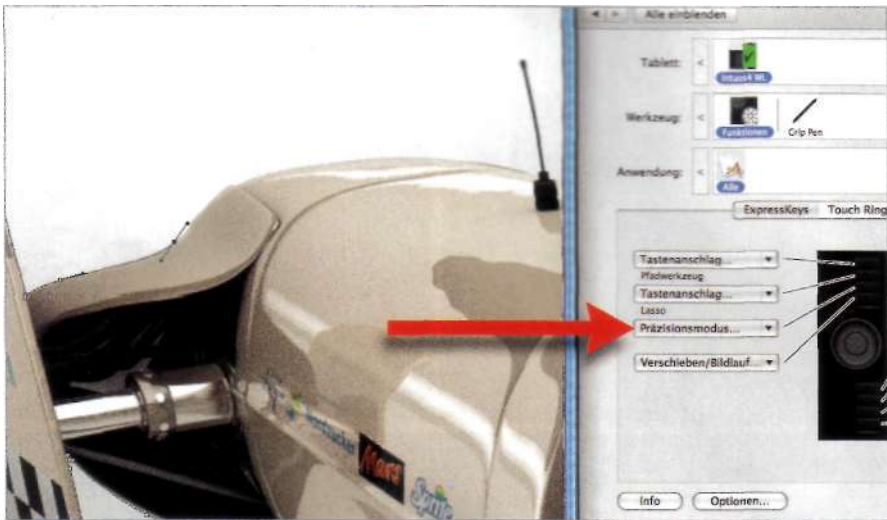
Wussten Sie, dass die Maus zu einer bedrohten Art gehört? Zwar scheint sie bisweilen unausrottbar selbst in den angesagtesten Kreativschmieden ihr Unwesen zu treiben, doch wenn man genau hinschaut, wird ihre Lage doch allmählich ernst. Denn nach und nach wird sie vom Wacom-Stift-Tablett verdrängt. Nicht nur, dass sich damit deutlich schneller und wesentlich intuitiver arbeiten lässt, nein, es versteht sich auch erstklassig mit Adobes Kreativprogrammen. Für eine kleine Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis danach befragt, wie sie mit dem Grafik-Tablett arbeiten und ob sie uns ein paar praktische Tipps im Umgang damit verraten. In diesem Heft beginnt **Uli Staiger** mit einigen einführenden Hinweisen.



Programme

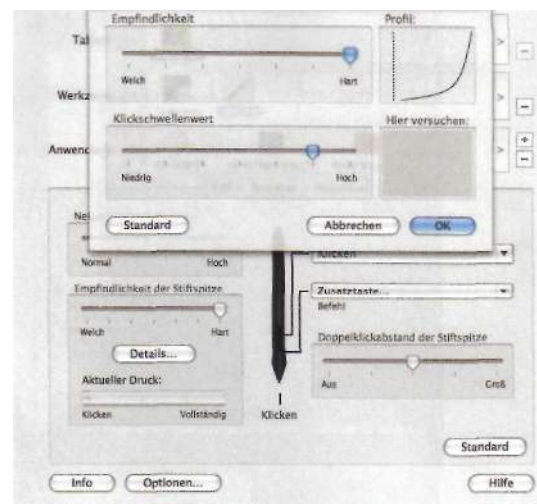
Im Radialmenü (bei Intuos4 und Cintiq 21UX) sind „E-Mail“ und „www“ voreingestellt. Da man aber meist sowieso zu den Tasten und nicht zum Tablett greift, wenn man ins Netz geht oder Mails verfasst, ist eine Belegung mit anderen Programm-Icons deutlich sinnvoller: Legen Sie hier lieber die Programme drauf, zwischen denen Sie ohnehin am häufigsten hin- und herswitchen.

Übrigens: Die Eigenschaften von Tablett und Stift lassen sich für Ihre verschiedenen Programme gesondert festlegen. So können Sie zum Beispiel über den Wippschalter des Stiftes für Photoshop die Größe der Pinselspitze variieren, sich in Lightroom dagegen mit derselben Bewegung flott durch einen Ordner voller Dateien klicken.



Präzision

Die Express Keys sind frei mit häufig genutzten Funktionen belegbar. So hat man zu oft eingesetzten Tasten kürzein umweglosen Zugang ohne jedesmal zur Tastatur greifen zu müssen. Ganz gleich, wie Sie die Tasten belegen, eine besondere Wacom-spezifische Anwendung aber sollten Sie auf jeden Fall auf einen der Keys legen: Den Präzisionsmodus. Er verlangsamt die Bewegung des Cursors erheblich und ermöglicht so pixelgenaues Arbeiten. So lassen sich zum Beispiel Ankerpunkte eines Pfades viel genauer setzen.

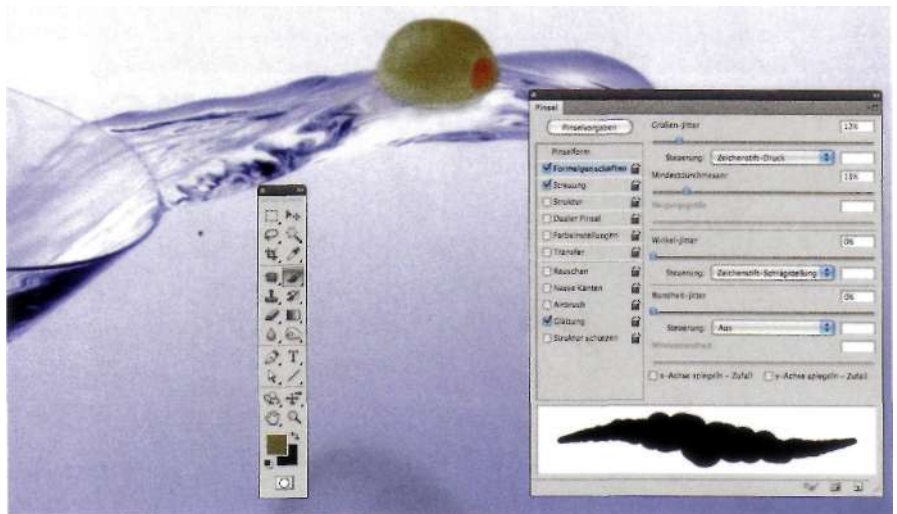


Empfindlichkeit

Das Tablett reagiert äußerst empfindlich auf Druck. Allerdings sollten Sie über die beiden Werte „Empfindlichkeit“ und „Klickschwellenwert“ festlegen, wie der Stift auf Ihren persönlichen Stil anspricht: Hohe Empfindlichkeit und relativ hoher Klickschwellenwert fühlt sich ähnlich an wie ein Bleistift mittlerer Härte!

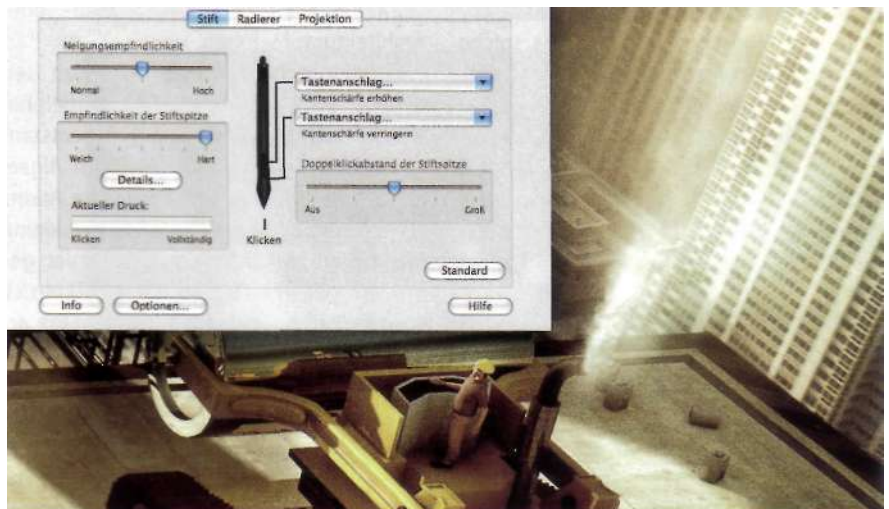
Zeichenstift

In Photoshop's Pinselbedienfeld finden Sie an vielen Stellen der Pinselformeigenschaften Auswahlmensüs, die den Druck oder die Schrägstellung des Stiftes als Steuerungsoption anbieten. Wählen Sie eine dieser Möglichkeiten aus, so lassen sich beispielsweise die Größe oder die Deckkraft Ihres Strichs intuitiv steuern. Diese Möglichkeiten der Steuerung sind in erster Linie beim Zeichnen wichtig und tragen viel zu einem natürlichen Erscheinungsbild vom gemalten Lichtern, Schatten oder Wolken bei.



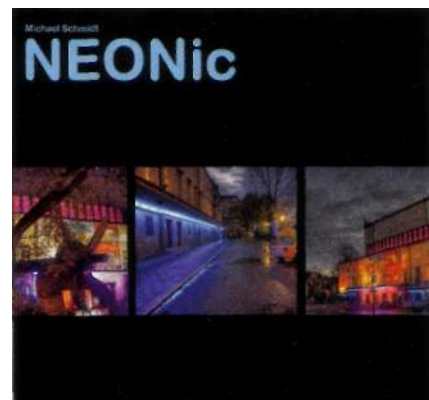
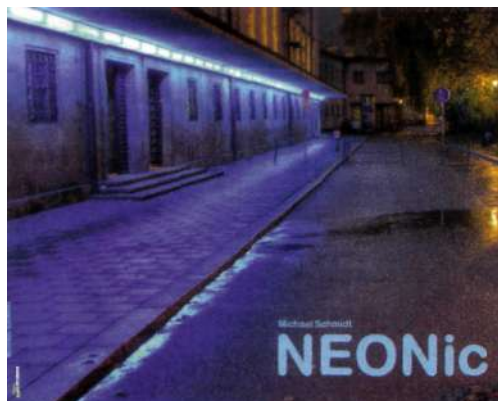
Wippe

Die Wippe nahe der Spitze des Stiftes belegen Sie am besten mit zwei Befehlen, die Sie immer wieder benötigen. Für Photoshop eignet sich sehr gut die Größe oder die Schärfe der Pinselspitze, was das Malen von Elementen wie Rauch oder Staub erheblich beschleunigt. In Lightroom oder der Bridge dagegen kommt es auf anderes an: Hier sind die Vorwärts- oder Zurück-Tasten als Belegung von Vorteil. Doch ganz gleich, wie Sie sie auch belegen, es gilt die alte schwedische Weisheit: Entdecke die Möglichkeiten!





Der Fotograf Michael Schmidt lädt Sie ein auf eine erleuchtende Reise durch die urbane Nacht - mehr als 60 faszinierende Aufnahmen bilden ein farbenfrohes Spektrum der Nacht, die in der Großstadt zum Tag gemischt wird.



Fotos: Eva Ruhland und Christoph Künne

DIE RHETORIK DES FOTOBUCHS

Ein Fotobuch ist weit mehr als nur die Aneinanderreihung von beliebigen Bildern. Mit einem schlüssigen Gesamtkonzept aus Themenbogen, passendem Layout, grafischen Elementen und geeigneten Schriftarten schaffen Sie eine stilistische und inhaltliche Einheit ganz im Stil klassischer Fotobücher. | **Eva Ruhland**



Die TV-Werbung suggeriert die sorgenfreie Fotobuch-Welt: Mit nur einem Klick zum fertigen Fotobuch. Jedem auch nur halbwegs ästhetisch orientiertem Menschen ist klar, dass solche Massenprodukte nicht zum gewünschten, visuell und inhaltlich ansprechenden Gesamtergebnis führen können. Im Gegensatz dazu stehen konzeptionell, inhaltlich und gestalterisch ausgefeilte Fotobücher, die den Betrachter absolut in ihren Bann ziehen.

Das klassische Fotobuch

Der letzte Teil dieser Workshop-Reihe dreht sich nicht um die typischen „Erzähl“-Fotobücher wie Hochzeitsalben oder Urlaubsberichte, sondern um die klassische Variante des personen- oder themenorientierten Fotobuchs. Dazu gehören

zum Beispiel Sammlungen der schönsten Fotos eines bestimmten Fotografen (in unserem Fall: Ihre eigenen Werke) oder Themenbände wie Nacht-, Natur- oder Architekturaufnahmen.

Solche Fotobücher gibt es schon seit Mitte des 19. Jahrhunderts - gemeinhin gilt das zwischen 1843 und 1853 entstandene Werk "Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions" von Anna Atkins als erstes Fotobuch. Hierfür wurden kleine Meereslebewesen auf lichtsensitives Papier gepresst, wobei man lediglich einen Eindruck von der Beschaffenheit der Lebewesen erhielt. In der Folge erlebten Fotobücher in den USA, in Europa und auch in Japan eine Blüte. Im 20. Jahrhundert machten große Fotokünstler von Henri Cartier-Bresson bis hin zu Helmut Newton in prachtvollen Fotobüchern auf ihre Arbeiten aufmerksam.

Tun Sie es diesen Größen der Fotografie gleich und produzieren Sie Ihr eigenes Fotobuch!

Konzipieren & Sammeln

Gerade bei klassisch angelegten Fotobüchern kommt es stark auf die richtige Auswahl von Schriften, Hintergrundfarben und natürlich von passenden Fotos an. Aus diesem Grund sollten Sie vor der Arbeit im Fotobuch-Editor ein Scribble von Hand anfertigen, die auf Ihrem Rechner installierten Schriftarten nach einem passenden Font durchforsten und - beispielsweise mit Adobe Bridge - die Bildauswahl am virtuellen Leuchtkasten vornehmen. Sobald Sie Ihre Auswahl getroffen haben, erfolgt die Montage im Fotobucheditor von CEWE, während komplexere Bildbearbeitungsaufgaben in Photoshop erledigt werden.

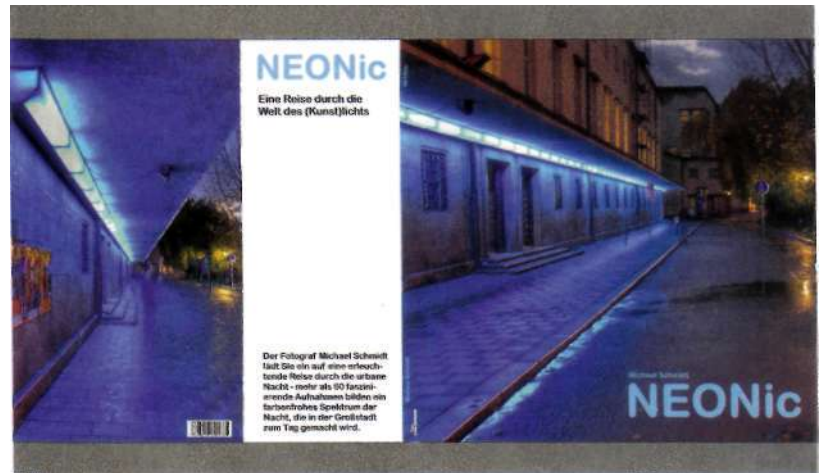
1 Der Titel I: Das Foto dominiert

Was passt besser zur Einbandseite eines ambitionierten Fotobuchs als eine formatfüllende Aufnahme? Im Beispiel wurde das in der Dämmerung entstandene Bild der Neon-Flucht ganzseitig und abfallend auf der Umschlagseite platziert. Bei der Verwendung solcher Titelbilder stellt sich oft die Frage: Wohin mit dem Text? Hier hilft nur eine kluge Vorauswahl der für den Titel in Frage kommenden Bilder. Im Beispiel wurde ein Bildausschnitt gewählt, der unten rechts einen sehr ruhigen, nahezu monochromen Straßenzug zeigt. Dort lassen sich im nächsten Schritt Name und Titel unterbringen.



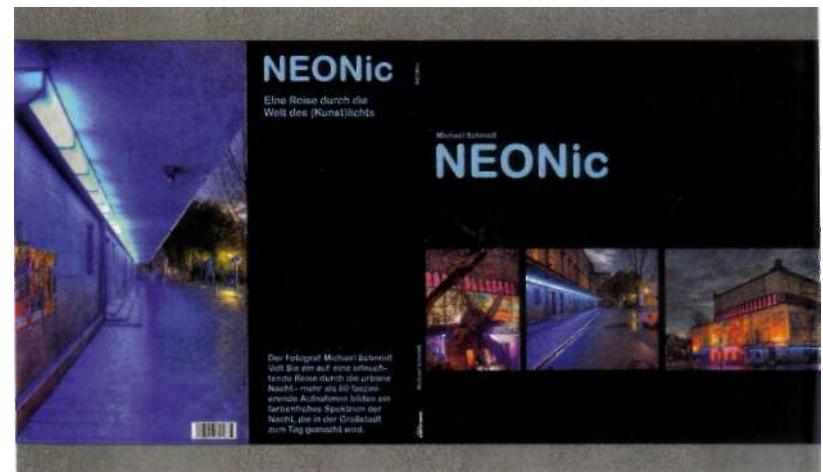
2 Der Titel II: Schriftart und U4

Auch die Schriftart für Titel und Überschriften ist meist das Ergebnis eines langen Auswahlprozesses. Eine rundliche Schriftart mit viel „Fleisch“ bringt den Charakter des Themas - Neonbeleuchtung - am besten zum Ausdruck, in diesem Fall fiel die Wahl auf den Font „Arial Rounded Bold“. Die leuchtend blaue Schriftfarbe harmonisiert perfekt mit Thema und Titelbild. Für die Rückseite (Fachjargon „U4“) wurde eine Hochformataufnahme des Titelmotivs gewählt, die rund zwei Drittel der Seite einnimmt. Im freien Bereich rechts finden Titel und Kurzbeschreibung Platz, die ebenfalls unter Verwendung der Titelschrift gesetzt wurden, allerdings im Schriftschnitt „Normal“.



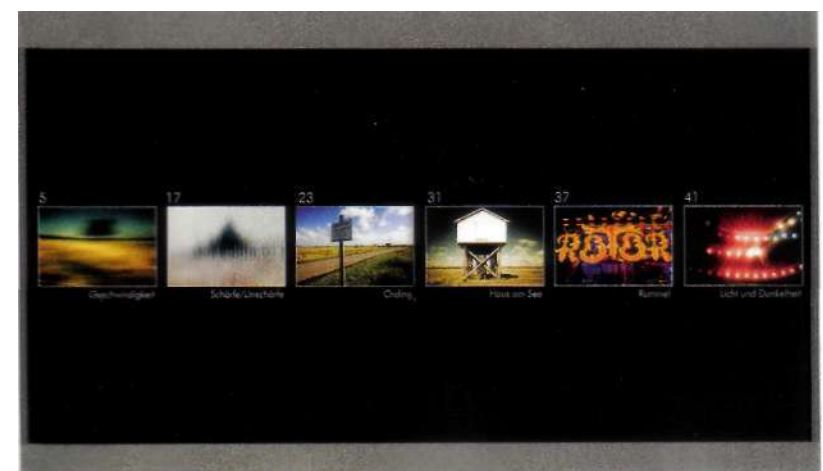
3 Der Titel III: Mehrere Bilder

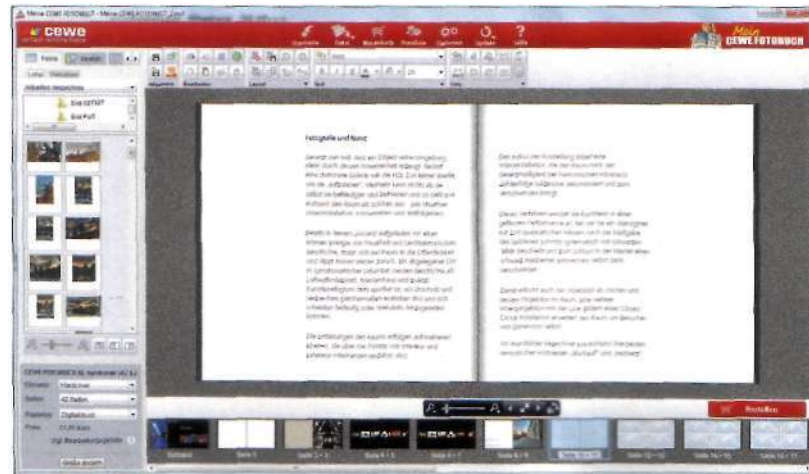
Wenn Sie sich nicht für ein Motiv entscheiden können - etwa weil die Vorauswahl mehrere hervorragende Titelbilder hervorgebracht hat - greifen Sie doch auf das Stilmittel der Collage zurück. Im Beispiel wurde der Hintergrund komplett schwarz eingefärbt, so dass er die Seite dominiert und dadurch das Thema („Nacht“) gut illustriert. Die eigentlichen Motive werden zwar viel kleiner als bei der formatfüllenden Variante abgebildet, garantieren aufgrund des Kontrastes zum schwarzen Hintergrund dennoch eine starke Präsenz. Für zusätzliche Dynamik bei gleichzeitiger visueller Harmonie sorgen die unterschiedlichen Bildgrößen im Verhältnis 1 zu 2 zu 3.



4 Grafisches Inhaltsverzeichnis

Gerade Fotobüchern steht ein rein tabellarisches Inhaltsverzeichnis gar nicht gut zu Gesicht - hier sollten Sie stets nach visuellen Lösungen suchen. Ein beliebtes Stilmittel ist die Platzierung von Bildern aus den entsprechenden Kapiteln neben den jeweiligen Inhaltsangaben. Im Beispiel wurde den einzelnen Bildern wesentlich mehr Raum eingeräumt: Die Seitenangaben finden sich an der oberen linken Ecke der Fotos und die Kapitelnamen am unteren rechten Bildrand. Der schwarze Hintergrund sorgt für starken Kontrast, während die weiße Schrift im Font „Futura Light“ für einen dezenten typografischen Look sorgt.





5 Kapiteltrenner

Wenn man die im Inhaltsverzeichnis verwendeten Layoutelemente konsequent auch bei den Kapiteltrennseiten innerhalb des Buchs einsetzt, entsteht eine visuelle Klammer, die das ganze Buch sozusagen zusammenhält. Im Beispiel wurde eine Variation der Inhaltsdoppelseite aus dem vorangegangenen Abschnitt gewählt. Die Texte und Seitenzahlen sind verschwunden, dafür wurden alle „inaktiven“ Themenbilder in Graustufen gewandelt, während das aktuelle Kapitelbild bunt und größer dargestellt wird. So entsteht der visuelle Eindruck einer App auf einem Computer oder Smartphone, welche die Auswahl eines Themas per Mausklick ermöglicht.

6 Groß aufgemachte Bilder

Klassische Fotobücher arbeiten meist mit einer strikten Trennung von Bild und Text, damit die Fotoarbeiten ohne störende Textelemente wirken können. Dabei werden gerne ganzseitige Abbildungen verwendet, die meist auf der rechten Seite zu platzieren wären, da das Auge des Betrachters beim Umblättern stets die rechte Seite zuerst erfasst. (Blättern Sie einmal durch eine Zeitschrift und versuchen Sie eine ganzseitige Werbeanzeige auf der linken Seite zu finden!) Bildbeschreibungen zu doppelseitig aufgemachten Fotos folgen dabei auf der anschließenden linken Seite, gefolgt von der Beschreibung des Bildes auf der rechten Seite.

7 Informativ: Bildbeschreibungen

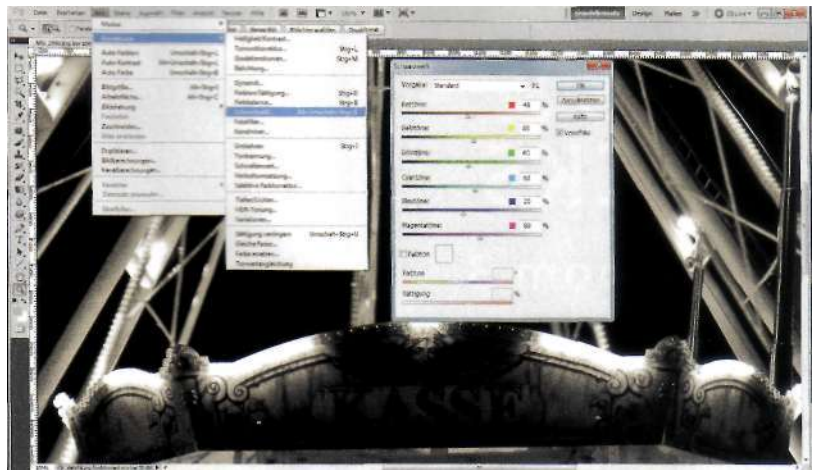
Je nach Ausrichtung des Fotobuchs können Sie neben Titel, Ort und Entstehungsjahr auch noch weitere Informationen in klein gesetzter Schrift hinzufügen. Viele Fotobücher versorgen den interessierten Betrachter mit technischen Informationen zu Kameramodell, Blende, Belichtungszeit, und Ähnlichem. Künstlerisch orientierte Fotobücher warten dagegen eher mit kleinen Beschreibungstexten, Zitaten des Fotografen oder von Rezensenten auf. Technische Informationen erhalten Sie schnell und komfortabel in Adobe Bridge; zu finden in der Karteikarte „Metadaten“.

8 Genießen und Vertiefen

Wenn Sie zu Ihren Fotoarbeiten viel zu sagen haben, sollten Sie Ihr Fotobuch mit einem umfangreichen Textteil versehen. Zwar funktioniert prinzipiell auch die Kombination von Bildern mit mehr oder weniger ausführlichen Textpassagen über alle Buchseiten hinweg, doch die Präsentation der Fotos leidet meist unter einem solchen Sachbuchbeziehungsweise Fachzeitschriften-Stil. Besser ist es, den Textteil zur Einstimmung des Lesers direkt nach dem Inhaltsverzeichnis beginnen zu lassen oder zur Abrundung ans Ende des Buchs zu stellen. Achten Sie dabei auf ein luftiges Layout mit ausreichend Weißflächen und großen Absätzen, um den Eindruck einer „Bleiwüste“ zu vermeiden.

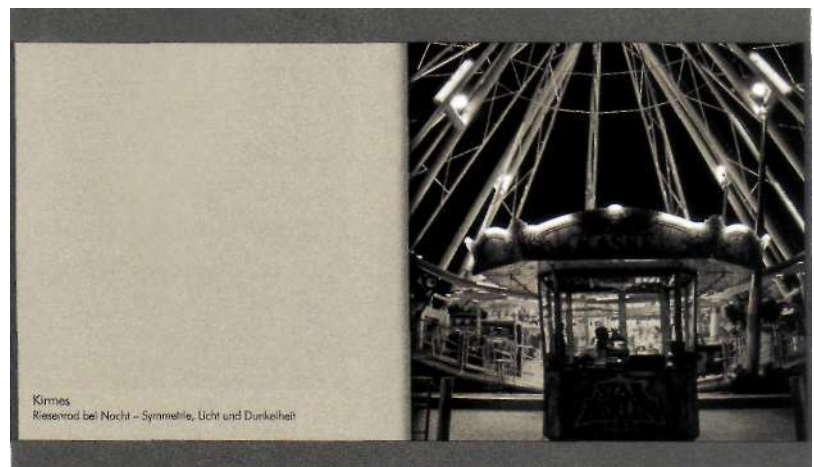
9 Fotobuch in Schwarz und Weiß

Reine Schwarzweißfotografie ist zwar mit Digitalkameras nicht mehr möglich, doch entsprechend belichtete und nachfolgend mit leistungsstarken Tools ins Schwarzweißformat konvertierte Bilder üben immer noch einen ganz besonderen Reiz aus. Achtung: Nutzen Sie zur Konvertierung der Bilder keinesfalls die Graustufenfunktion des CEWE-Editors, da Sie keinerlei Einfluss auf das Ergebnis haben. Idealerweise benutzen Sie die Photoshop-Funktion „Schwarzweiß“ aus dem Menü „Bild/Korrekturen“. Dort können Sie die bevorzugten Einstellungen auch als Vorgabe speichern und konsequent auf alle Bilder Ihres Schwarzweiß-Fotobuchs anwenden.



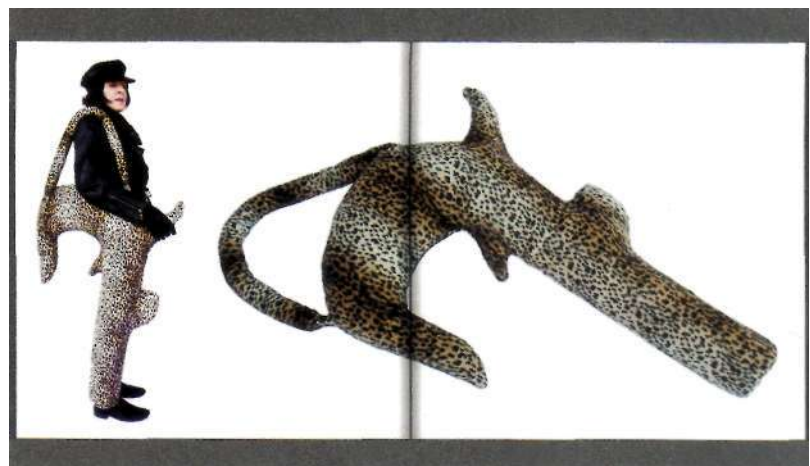
10 Schwarzweiß-Layout

Gerade bei Schwarzweiß-Fotobüchern sollten Sie ein möglichst schlichtes und klassisches Layout wählen. Die strikte Bild/Text-Trennung spielt hier eine besonders große Rolle. Im Beispiel entsteht ein homogener Gesamteindruck von linker Bild- und rechter Textseite, da mit dem Pipette-Werkzeug von Photoshop einer der dominierenden Grautöne aus dem unteren Bilddrittel herausgepickt und als vollflächiges Element dem Hintergrund der linken Textseite zugewiesen wurde. Der Text wurde auf das Wesentliche reduziert - hier: Serienname, gefolgt von einem kurzen Statement, - damit sich das Bild ungestört entfalten kann.



11 Freisteller und Cliparts

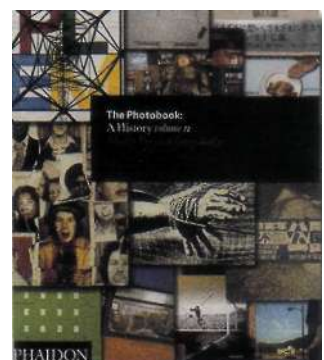
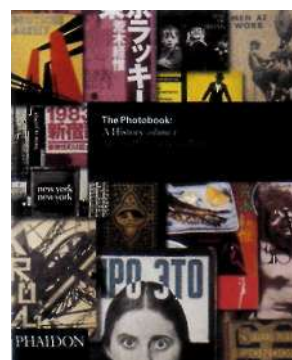
Cliparts, strukturierte Hintergründe, Schmuck-Überschriften und sonstige störenden Elemente haben in einem klassischen Fotobuch nichts verloren. Widerstehen Sie also der Versuchung, in den großen Dateiarchiven des Fotobuch-Editors zu stöbern. Anders verhält es sich dagegen bei Freistellern: Wenn Fotos von Personen und Objekten bereits bei der Aufnahme als Freisteller konzipiert waren, spricht nichts dagegen, diese zur Auflockerung in ein klassisches Fotobuch zu integrieren - so wie das Kunstobjekt der "Waffentasche", die als freigestelltes Objekt die Doppelseite dominiert und am linken Seitenrand in getragener Form nochmals abgebildet wird. (gh) •



Die „Fotobuch-Bibel“

Das Autorenduo Martin Parr und Gerry Badger hat mit der zweibändigen Ausgabe von „The Photobook: A History“ eine wertvolle Standard-Referenz zum Thema Fotobuch geschaffen. Die ausschließlich in englischer Sprache erhältlichen Bücher zeichnen mit vielen Beispielen die Geschichte des Fotobuchs vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart nach. Anhand der Abbildungen lassen sich inhaltliche, ästhetische und formale Entwicklungen über einen Zeitraum von über 150 Jahren nachvollziehen. Keine Frage, dass die reich bebilderten Bücher auch eine nahezu unerschöpfliche Inspirationsquelle für eigene Fotobuch-Projekte darstellen.

Martin Parr, Gerry Badger, „The Photobook: A History“; Volume 1: ISBN 978-0714842851, 320 Seiten, Volume 2: ISBN 978-0714844336, 336 Seiten, 90 US \$ (erhältlich u.a. bei Amazon)



TIPPS & TRICKS

Lightroom 3

von Eric Berger



Fotos: Eric Berger



1 Entsättigen mit dem Sättigungsregler

Zwar steht Ihnen in Lightroom für die Schwarzweiß-Umwandlung das "HSL/Farbe/SW"-Bedienfeld des Lightroom-Entwicklungsmoduls zur Verfügung, doch können Sie auch einfach im Bedienfeld „Grundeinstellungen“ den Sättigungsregler an den äußersten linken Anschlag ziehen, um ein entsättigtes RGB-Farbbild zu erhalten. Korrigieren Sie danach in üblicherweise Lichter sowie Helligkeit und erhöhen Sie das Aufhelllicht auf einen Wert von etwa +90. Im Gegenzug ist es erforderlich, Schwarz entsprechend zu erhöhen, bis der Bildeindruck stimmt. Wesentlich ist das Einhalten dieser Reihenfolge, zuerst das Aufhelllicht hoch und dann die Tiefen anpassen.

Wenn Sie Ihre Farbaufnahmen aufpeppen möchten, wandeln Sie sie doch mal ganz oder teilweise in Schwarzweiß um. Wie Sie vorgehen müssen, um dabei zu spannenden Ergebnissen zu kommen, zeigt Ihnen **Eric Berger** an zwei Beispielen.

2 Kontrast und Teiltonung

Erhöhen Sie die Klarheit auf etwa +40, um einen angemessenen Kantenkontrast zu erhalten. Der Glanz und die Plastizität des Outfits kommen so besonders gut zur Geltung. Die Schwärzen, welche im Foto keine Zeichnung haben sollen, dunkeln Sie mit dem untersten Regler der Gradationskurve (Tiefen) noch etwas ab, indem Sie diesen sehr weit nach links verschieben. Den kühlen Blautönen erhalten Sie durch das Einfärben der Tiefen im Teiltonungspanel (vergleiche DOCMA 39, S. 87).



3 Schärfe und Korn

Im Bedienfeld „Details“ erhöhen Sie den „Betrag“ der Schärfe auf einen hohen Wert (hier: +60). Einen analogen Komeindruck erzeugen Sie im selben Arbeitsgang, indem Sie die Details auf +50 stellen. Kontrollieren Sie die Wirkung im 100%-Vorschaufenster. Mit dem „Maskieren“-Regler grenzen Sie die Schärfung an flächigen Stellen aus. Welche Bereiche geschärft werden, überprüfen Sie durch Drücken der Alt-Taste, während Sie gleichzeitig den Regler verschieben - schwarz angezeigte Bildbereiche werden nicht geschärft.



1 Entsättigung mit HSL

Für das zweite Beispiel nutzen Sie zur EntSättigung das "HSL"-Bedienfeld, klicken auf das kleine, runde Symbol für die selektive Anpassung, bewegen direkt im Bild den Cursor auf die Farbbereiche, welche entsättigt werden sollen und ziehen bei gedrückter Maustaste die Maus nach unten. Die betroffenen Farbbereiche werden nun farblos wiedergegeben. Mit zwei Klicks ist der gesamte Bereich des Himmels entsättigt. Setzen Sie das Werkzeug ein weiteres Mal ein, um die Sättigung der Hauttöne zu reduzieren (die Maus nur ein kleines Stück nach unten ziehen).

Um die Dramatik des Himmels zu verstärken, setzen Sie den Korrekturpinsel zum verlustfreien Nachbelichten und Abwedeln ein. Beginnen Sie damit, die mittelgrauen Himmelspartien entsprechend abzdunkeln. Der Regler für die Helligkeit wird kräftig nach links gezogen, um dies zu erreichen. Die Option "Automatisch maskieren" hilft dabei, die helleren Wolken auszusparen. Diese sollen im nächsten Arbeitsgang aufgehellt werden. Ein kurzes Innehalten des Mauszeigers auf dem Pin des selektiv bearbeiteten Bereichs zeigt diesen - zu Kontrollzwecken - im Maskierungsmodus rot unterlegt an.



2 Aufhellen und Körnung

Um aufzuhellen, wählen Sie die Option „Neu“ und eine Plus-Korrektur von Lichtern und Helligkeit aus. Achten Sie darauf, dass Sie hier nicht übertreiben, da immer noch etwas Zeichnung in den hellsten Stellen vorhanden sein soll. Je nachdem, welchen Bearbeitungspen Sie auswählen, können Sie jederzeit nachträglich noch die partielle Abdunklung/Aufhellung anpassen. Ein Color Key Bild verlangt eine entsprechend steile Gradation, um zu wirken; dazu passen Sie die Gradationskurve entsprechend an.

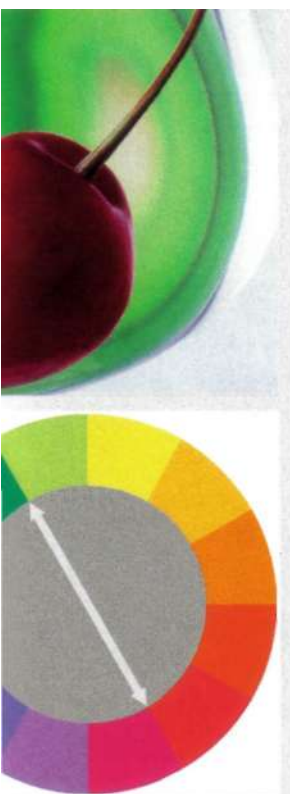
Künstliches, analog anmutendes Korn fügen Sie im Bedienfeld „Effekte“ hinzu. Die Parameter der Einstellung sind von Ihrem persönlichen Geschmack wie auch von der Dateigröße abhängig. Ich habe hier eine „Stärke“ von 14, eine „Größe“ von 25 und eine „Unregelmäßigkeit“ von 50 gewählt. Das „Color Key“-Bild ist nun fertig und kann in einem beliebigen Dateiformat exportiert werden.



TIPP: Wenn Sie eine virtuelle Kopie an dieser Stelle anlegen, können Sie am gleichen Foto (ohne Speicherplatzvergeudung) eine komplette Schwarzweiß-Version testen. Öffnen Sie dazu das S/W-Bedienfeld. und Sie erhalten ein völlig entfärbtes Ergebnis. Die partiellen Tonwertkorrekturen bleiben selbstverständlich erhalten. (gh) •

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 eianschließend 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.



GEPIXELTE KALAUER

Sprachspiele in Bilder umzusetzen, hat sich die Berliner Fotogruppe Drei-st auf die Fahne geschrieben.

► Seite 98

A ROSE IS A ROSE WAS A ROSE

Wie man Rosen jenseits aller Klischees für Porträtaufnahmen einsetzt.

► Seite 104

DER EIGENE FOTOGRAFISCHE STIL

Wer sich mit seinen Bildern von der breiten Masse abheben möchte, muss eine persönliche Ausdrucksweise erlernen.

► Seite 108

FILMPLAKAT

„Filmplakate“ waren das Thema der ersten DOCMA-Bildungs-offensive 2011, die von Uli Staiger ins Leben gerufen wurde.

► Seite 112

GEMALTE DIGITAL-KARIKATUR

In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie eine digitale Karikatur erstellen können, die aussieht, als sei sie handgezeichnet.

► Seite 116





ANNA L. BOLIKA
DOPING IST VOLL FÜRN ARSCH

Gepixelte Kalauer

Sprachspiele in Bilder umzusetzen, hat sich die Berliner Fotogruppe Drei-st auf die Fahne geschrieben. Christoph Künne war bei einem ihrer Shootings zu Gast.

Sie heißen „Karl Laschnikow“, „Anna L. Bolika“ oder „Kay Nezeit“ und sind Projekte der Berliner Fotogruppe Drei-st. Ihre Titel bilden sich aus Verballhornungen alltagssprachlicher Redewendungen oder Gegenstände - bevorzugt in Vor- und Nachnamen. Die dazugehörigen Charaktere sind ästhetisch zugespitzt und wollen der sprachlichen Vorgabe bildlichen Ausdruck verleihen. Das Maß der Übersteigerung erinnert an Comics, aber dennoch sind es Fotos. Zumindest waren es am Anfang sehr aufwendig produzierte Belichtungen, bevor sie eine zeitintensive Nachbearbeitung erhielten, deren Ergebnisse die Sphäre der Fotografie hinter sich gelassen zu haben scheinen.

Genau dieser Aufwand ist es, der den Bildern ihre Besonderheit verleiht. Das sieht man nicht nur den Resultaten an, noch stärker zeigt es sich bei der Produktion der Ausgangsbilder. Die ist ungewöhnlich professionell, zumal Drei-st sich als reines Spaß-Projekt versteht. Eins, das allein dem Zweck dient,

seinen Initiatoren einen Zeitvertreib zu verschaffen, den sie als Ausgleich zu ihrem Brot-erwerb betrachten. Manchmal geht es aber auch darüber hinaus. Und das eine vermischt sich mit dem anderen - wie in diesem Fall.

Als sich die Gruppe kurz vor Weihnachten im verschneiten Berliner Stadtteil Steglitz im Capital Duck Studio von Helmut Bies trifft, macht schon die Zahl der Anwesenden stutzig.

Neben den drei Mitgliedern der Gruppe, dem Fotografen Rainer Raschewski, der Bildbearbeiterin Christine Drews und dem ideen-gebenden Hobbymodell Matthias Herrfurth, trifft nach und nach eine ganze Reihe anderer an der Produktion Beteiligten ein: Die drei weiblichen Modelle Anna Marszalek, Sandra Körtge und Michaela Kunath, die Visagistin Lieselotte Leitner, der Assistent Erik und zum Schluss das Kamerateam einer High-Tech-Firma, das die Gelegenheit nutzt, Material für ein innovatives Lehrfilmkonzept aufzunehmen.

Organisation

Mit Kaffee, Softdrinks und Snacks versorgt, gibt es zunächst ein ausführliches Briefing, das die Rollen- und Aufgabenverteilung betrifft. Die Modelle erhalten einen aktualisierten, bis ins Detail ausgearbeiteten Motivplan, der die genauen Erwartungen an ihre Arbeit beschreibt, und der Fotograf beantwortet ihre Fragen zu den einzelnen Positionen. Anschließend unterschreiben alle Beteiligten die unumgänglichen Verträge, die die Verwertungsrechte regeln.

Motivplan

Für den geplanten Zeitrahmen von sechs Stunden stehen sechs Motive auf dem Programmzettel: „Zum Einführungspreis“, „Darmflora“, „Haarspalterei“, „Anna L. Bolika“, „Schneewitchen“ und „Bohnensuppe“.

Wandelnde Geburtsstätte für Sprachspiele dieser Art ist Matthias Herrfurth, der im Freundeskreis auch den Spitznamen „Karl Auer“ bekommen hat.

Er liefert die thematische Grundlage der Drei-st-Projekte, sieht zu, dass es den Bildumsetzung nicht an Übertreibung man-

gelt und steht gleichzeitig für viele Projekte Modell. Auch bei diesem Shooting kommt er zum Einsatz, aber nur am Rande, als personelle Ergänzung für die „Haarspalterei“.

Licht

Während die Modelle für die ersten Motive in der „Maske“ geschminkt werden, richten die Kreativen das Licht ein. Dazu erklärt Rainer Raschewski: „Das Lichtsetting ist im Grunde einfach, weil wir eine relativ flexible Bühne haben möchten, um uns ganz auf die Modelle konzentrieren zu können. Mit zunehmender Komplexität des Lichtaufbaus sinkt der Handlungsspielraum für Fotograf und Modell.“

Deswegen beschränken wir uns hier lieber auf das Wesentliche. Uns ist für diese Bilder wichtig, dass wir Spots von rechts und links hinten oben haben und einen großen Reflektor vorne. Die rückwärtigen Lampen werden ‚abgenegert‘, damit sie nicht ins Objektiv blitzen. In unserem Fall erledigen das zwei •

Video

Bei diesem Shooting war auch ein Videoteam von RRP vor Ort, das im Rahmen einer Kooperation zwischen einem Forschungsinstitut und DOCMA einen Test für neue redaktionelle Lerninhalte am praktischen Beispiel umgesetzt hat.



Die Mitwirkenden

Models: Anna Marszalek, Sandra Körtge und Michaela Kunath

Visagistin: Lieselotte Leitner

Studio: Capital Duck Studio, Berlin

Drei-st: Christine Drews, Rainer Raschewski und Matthias Herrfurth

Mehr Infos zu den Mitwirkenden, Bilder vom Set und weiterführende Weblinks finden Sie unter

www.docma.info/9081.html



schwarze, auf Höhe der Lampen in zwei Meter Entfernung platzierte Kartonplatten.

Die rückwärtige Beleuchtung dient dazu, das Modell vom Hintergrund abzuheben, weil diese Lichter die Konturen betonen. Von vorne oben kommt eine 1,5 Meter Oktabox zum Einsatz. Sie steht dem Modell im 90-Grad-Winkel gegenüber, und damit ist für eine weiche, fast schattenfreie Ausleuchtung gesorgt.

Dieses Licht liefert die Basis, die wir für die spätere Bearbeitung brauchen: Es erzeugt einerseits weiche Kontraste und andererseits eine extreme Detailvielfalt. Allerdings muss man zur Ausleuchtung einer so großen Fläche mit leistungsstarken Blitzköpfen in der Liga über 1 000 Wattsekunden arbeiten. Mit entfesselten Kompaktblitzen ginge das im Prinzip auch, nur stehen die dann wegen der geringeren Lichtausbeute zu nah am Motiv. Das schränkt die Flexibilität erheblich ein."

Kameratechnik

Damit die vielen vom Licht in Szene gesetzten Bilddetails der Nachwelt erhalten bleiben, macht Raschewski bei der Technik wenig Kompromisse. „Sicherlich könnte man mit einer digitalen Mittelformatkamera noch etwas mehr herausholen, aber ich beschränke mich in erster Linie aus Gründen der Flexibilität auf ein DSLR-Vollformatsystem. Wenn man das mit den hochwertigsten Linsen der jeweiligen Marke kombiniert, kommt dabei eine Qualität heraus, die zumindest analoges Mittelformat hinter sich lässt."

Man könnte es auch anders formulieren: Wenn man Studiolicht dieser Art einsetzt, kann man damit das Maximum aus den Sensoren herausholen und viele Schwächen, die diese bei natürlichem Licht zeigen, aus der Welt schaffen. Außerdem zeigen besonders die Objektive beim Einsatz von Studiolicht, was in ihnen steckt. Im Guten wie im Schlechten.

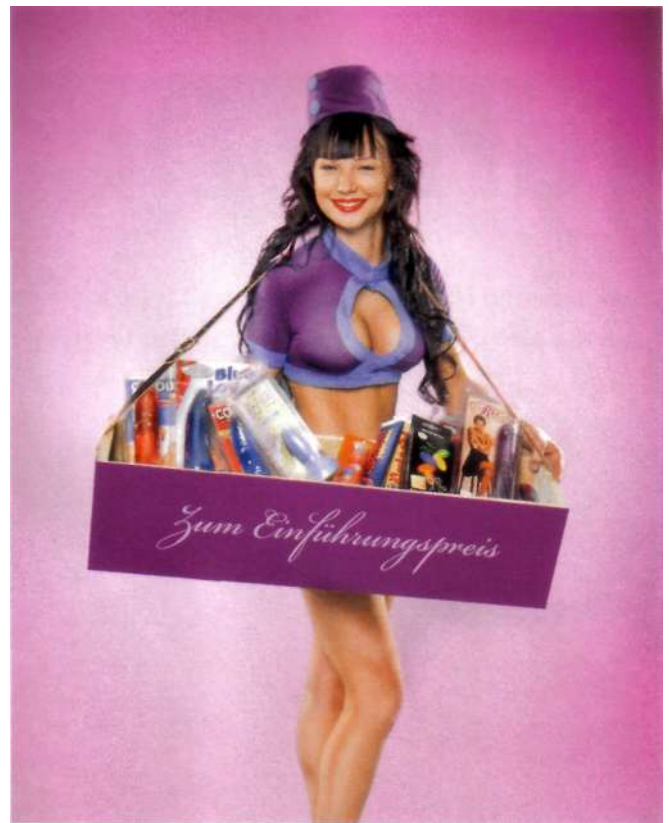
Nachbearbeitung

Erste Auswahlen und Bearbeitungen erfolgen bei Drei-st schon im Studio auf einem mitgebrachten PC mit 24-Zoll-Referenzmonitor. „Auf dem Kameradisplay sieht man einfach zu wenig", erläutert die Bildbearbeiterin Christine Drews den Zusatzaufwand. „Je mehr wir zum Zeitpunkt der Aufnahmen noch korrigieren können, desto weniger Arbeit bleibt mir hinterher."

Aus diesen Grund versuchen wir schon im Studio so weit wie möglich auf den Punkt zu arbeiten, denn die anschließende Photoshop-Bearbeitung ist auch ohne Retuschen langwierig genug."

Im Kern kommt die Dodge & Burn-Technik zum Einsatz, wie wir sie im Premium-Workshop von DOCMA 37 grundlegend erklärt haben. Auf den folgenden Seiten zeigt Christine Drews an einigen Details weiterführende praktische Aspekte der nachträglichen Akzentuierung. •

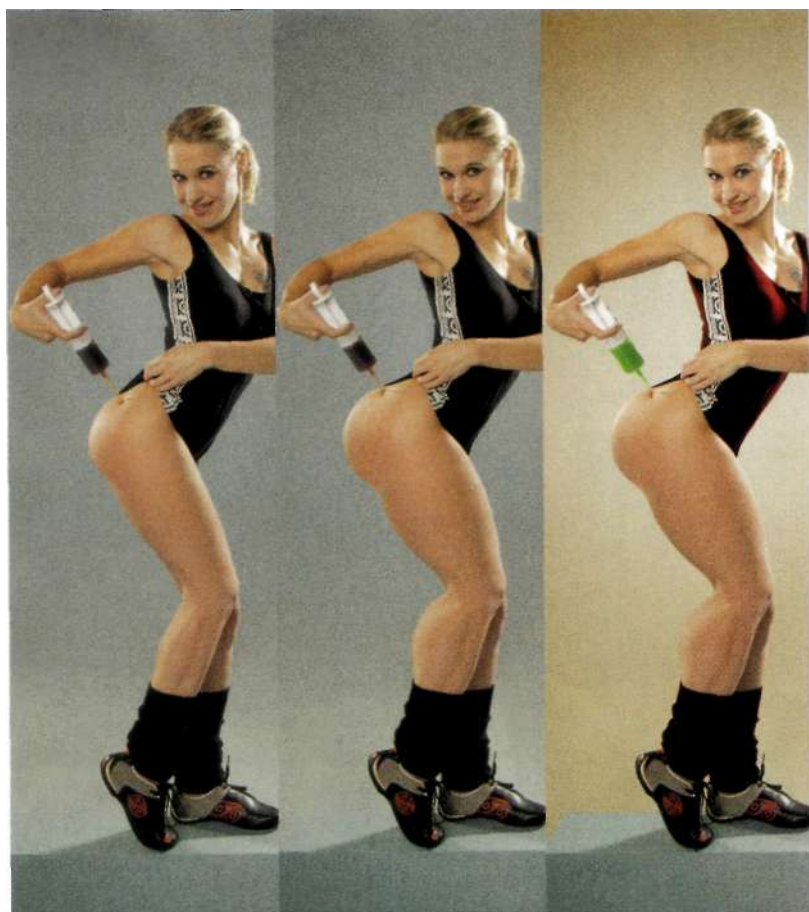




Das Arbeitsprinzip der Kalauer-Namensbildung hat sich in jüngster Zeit zunehmend in Richtung Begriffsumde-
finition gewandelt - wie bei der „Darmflora“. Aber auch
Alltagsplattitüden oder Werbeslogans sind vor der
kreativer Verbildlichung von Drei-st nicht sicher.

Turbo Dodge & Burn

Abwedeln und Nachbelichten eines Bildes zur Steigerung der Wirkung sind nichts wirklich Neues. Doch die Arbeitstechnik von **Christine Drews** treibt den Effekt an sein Limit.

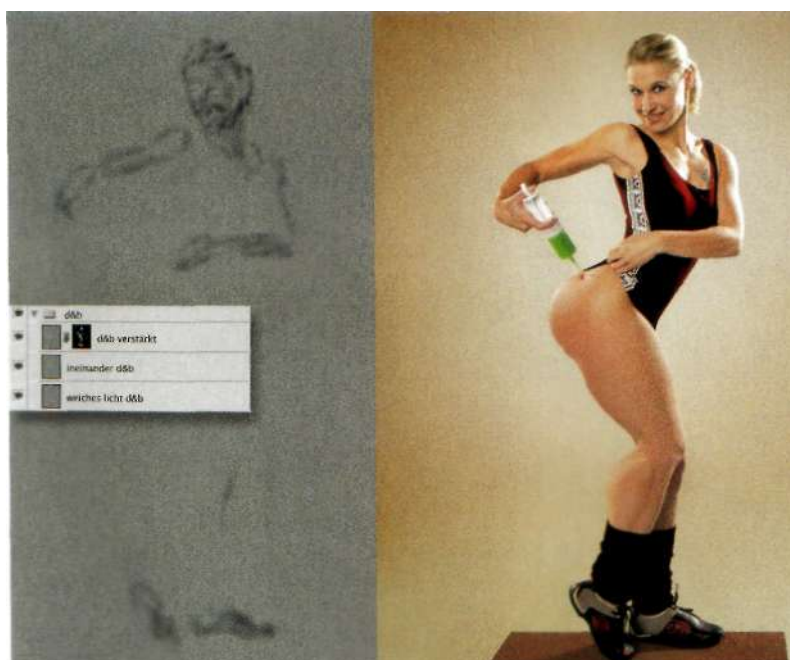


Vorarbeiten

In diesem Bild sind alle für die Arbeiten von Drei-st typischen Stilmittel vertreten. Die Bearbeitung beginnt mit allgemeinen Hautretuschen und in diesem Fall speziellen Verformungen. Der Oberschenkel des Models entsprach nicht den Vorstellungen der Macher, und so wurde er mit den Werkzeugen des Verflüssigen-Dialogs in Dimensionen gebracht, die an die Frauenbein-Ästhetik des Comic-Zeichners Robert Crumb erinnern. Die im Anschluss erfolgten Farbkorrekturen konzentrieren sich zum einen auf Kleidung und Details, zum anderen würden Gesicht und Dekolletée weich aufgehellt. Der neutrale Hintergrund wird in Abstimmung mit dem Hautton umgefärbt und über Aufhellungsebenen mit einem weichen Spotlight versehen. Den Abschluss der vierstufigen Vorarbeiten bilden die Einfärbung des Siebertreppchens und der Einbau von Textelementen.

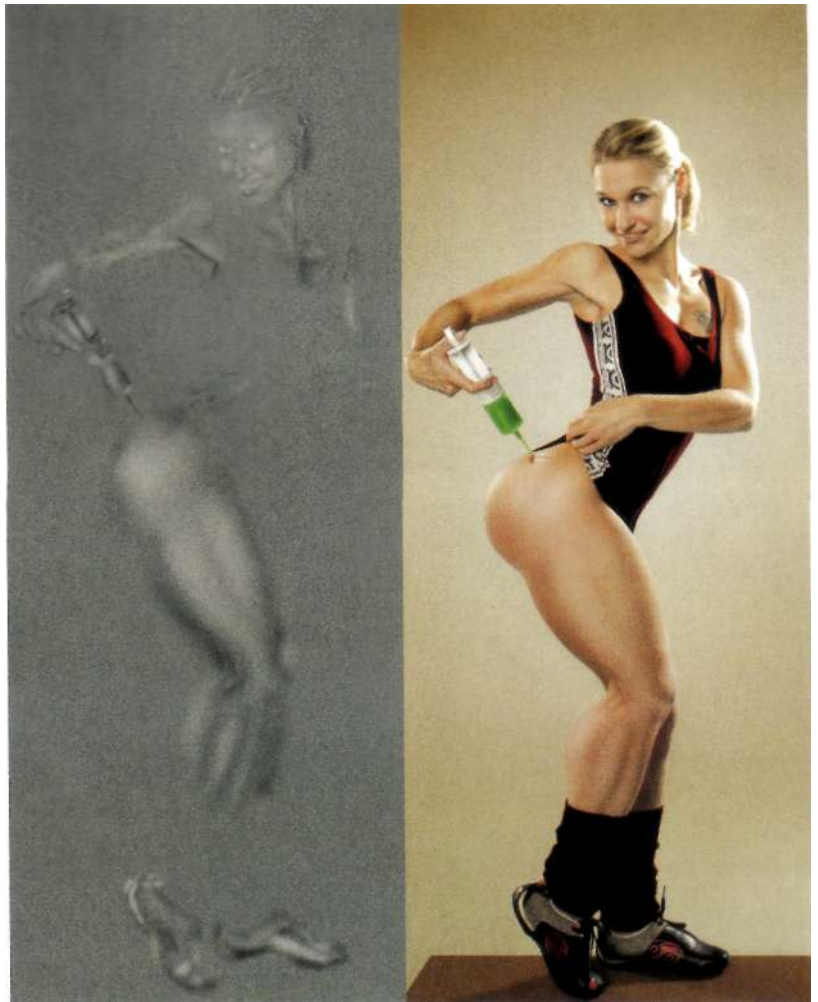
D & B: Weiche Zusatzschatten

Das Dodging & Burning erfolgt bei Christine Drews in drei Schritten: Zunächst legt sie zwei Neutralgrau-Ebenen an. Die untere im Verrechnungsmodus "Weiches Licht" verstärkt die Schatten des Bildes. Auf ihr malt sie mit schwarzer Farbe, einem weichen Pinsel und geringer Deckkraft zunächst die Mitteltöne des Bildes nach, die als Schattenpartien verstärkt werden sollen. Zur Steigerung der Plastizität und zur Herausarbeitung von Formen setzt Drews auf dieser Ebene zudem Schatten auf Stellen, wo Formkonturen, wie etwa Muskeln, sein sollten, aber im Original keine waren. Dieser zweite Teil der Arbeit ist der wirklich kreative, der die spätere Glaubwürdigkeit maßgeblich beeinflusst. Die Bearbeitung erfordert malerische Fähigkeiten, eine genaue Beobachtung und zeichnerisches Geschick, um mithilfe von Schatten die Plastizität an den gewünschten Stellen glaubwürdig zu erhöhen.



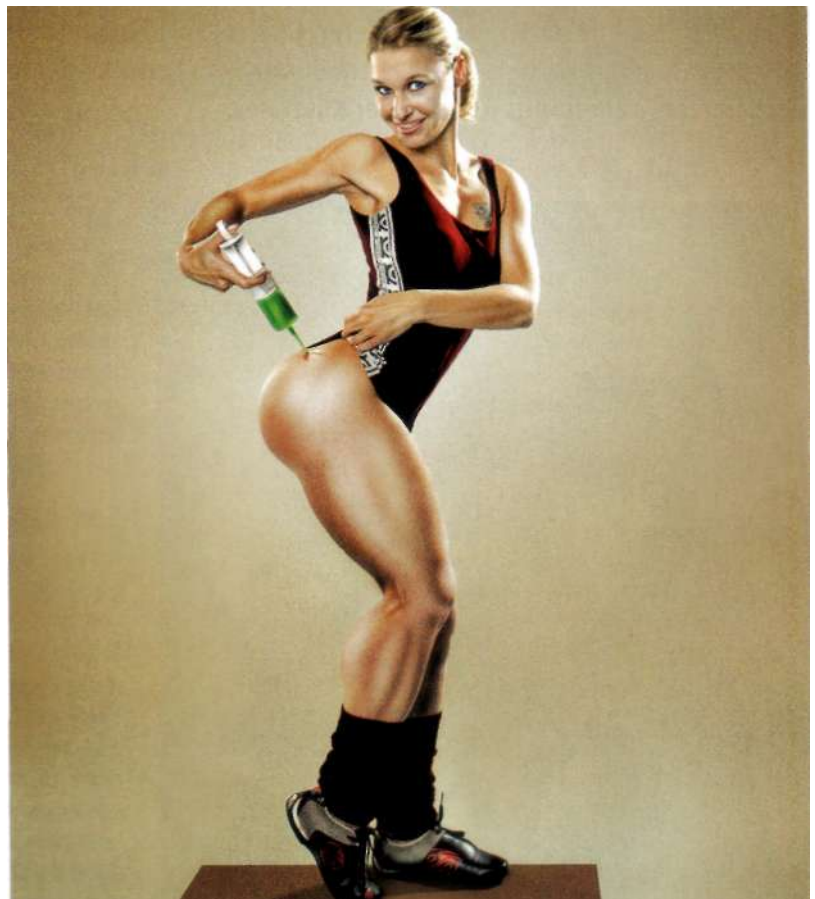
D&B: Harte Lichter und Schatten

Die zweite, obere Ebene nutzt Drews in erster Linie, um die Lichter des Bildes zu intensivieren, aber auch für zusätzliche Schattierungen. Je nach Belichtung der Vorlage und Beleuchtung des Motivs setzt sie die Ebene meist auf „Ineinanderkopieren“ für einen stärkeren Effekt, oder gelegentlich auch auf „Weiches Licht“ für eine weniger augenfällige digitale Nachbeleuchtung. Gemalt wird auch hier wieder mit weicher Pinselspitze und geringer Deckkraft. Weiße Farbe hellt Lichter auf oder setzt neue Reflexionen auf Stellen, wo zuvor keine waren. Schwarze Farbe intensiviert vorhandene Schatten oder ergänzt den Schattenfall an Stellen, wo die aufgemalten Lichter nach den Regeln der Physik von Schattenwürfen begleitet sind. Sie sollten sich dieser Nachbeleuchtung zwar mit den Augen eines Fotografen oder besser noch mit denen eines Zeichners zuwenden, doch arbeiten die meisten Dodger & Burner eher nach ihrem Gefühl. Je besser das ausgebildet ist, desto eindrucksvoller werden die Ergebnisse. Solange man noch nicht sicher ist, welches Licht und welcher Schatten wie intensiv wohin muss, um einen bestimmten Effekt zu erreichen, sollte man diese Technik verhalten einsetzen.



D&B: Verstärkung

Den letzten Feinschliff erhält die Nachbeleuchtung mit einem einfachen Trick: Duplizieren Sie zunächst die bereits ausgearbeitete Ebene für harte Lichter und Schatten aus dem letzten Schritt. Dann blenden Sie die Ebene mit einer schwarzen Ebenenmaske aus und malen sie anschließend ganz vorsichtig mit weißer Farbe wieder auf den Stellen auf, wo eine weitere Effektverstärkung der Bildaussage dienlich ist.



TIPP

Die hyperrealistische Bildwirkung lässt sich noch weiter intensivieren, wenn Sie die Bild-details mit dem Filter "Unschärf maskieren" nachschärfen. Die "richtigen" Werte hängen von der Auflösung Ihres Bildes ab. Startpunkt ist ein Radius von unter 1 Pixel und eine Stärke von über 150%. •

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

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



105 mm | f 13,0 | 1/160 sek | ISO 100 | Studioblitz

A rose is a rose was a rose

Rosen haben einfach einen besonderen Charme, sind besondere Blumen, doch leider auch Standard-Accessoires in der Fotografie. Für Cora Banek kein Grund, nicht doch Rosen für Porträtaufnahmen einzusetzen - allerdings jenseits der Klischees.



105 mm | f 13,0 | 1/160 sek | ISO 100 | Studioblitz

Für mich soll's rote Rosen regnen ..." sang 1968 Hildegard Knef. Das Lied deutet schon an, welche Bildvorstellungen Cora Banek im Kopf hatte, als sie Porträtaufnahmen mit Rosen plante: Die Bilder sollten stark und modern, verträumt, sanft und selbstbewusst, bewegend und bewegt, kühl und feurig zugleich sowie lebendig und voller Emotionen sein. Um dieses recht ambitionierte Ziel zu erreichen, setzte sie an drei zentralen Aspekten an: bei den Blumen, bei der Bewegung im Bild und bei der Nachbearbeitung.

Fotogene Blumen

Als Accessoires für Beauty-Shootings werden Blumen recht häufig eingesetzt. Ihre fragile Schönheit und die Vielfalt ihrer Farben passen sowohl formal als auch inhaltlich hervorragend zum Thema Beauty. Wenn Sie ebenfalls Blumen in Beauty-Bildern verwenden wollen, sollten Sie ein paar Grundregeln beherzigen: Da es sich bei Beauty-Aufnahmen zumeist um Großaufnahmen des Gesichts handelt, werden auch die Blüten groß im Bild zu sehen sein. Wenn Sie nicht übermäßig viel Zeit mit der Retusche der Bilder verbringen wollen, achten Sie deswegen bereits beim Kauf auf erstklassige, frische Exemplare. Wenn Sie die Blumen beispielsweise auf die Kleidung des Modells, auf Schmuckstücke oder andere Accessoires abstimmen möchten, achten Sie auch auf den richtigen Farbton.

Bewegung einfangen

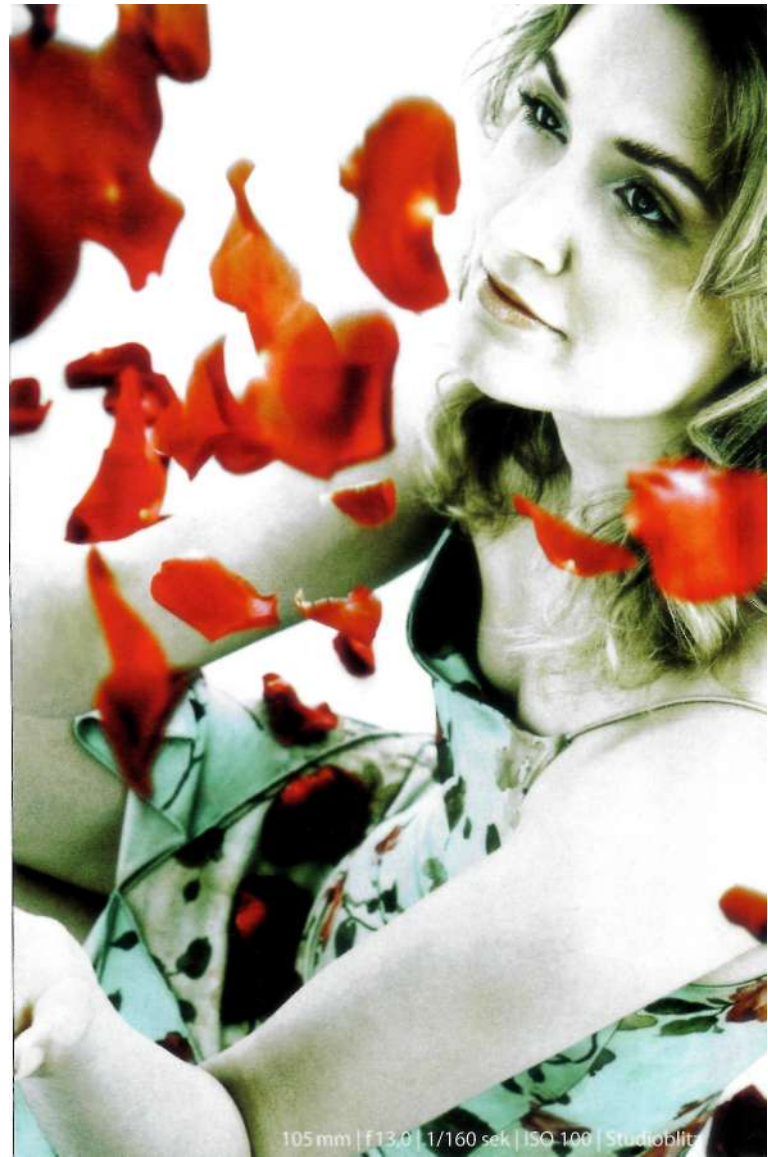
Geplant waren zwar auch Aufnahmen mit ganzen Rosenköpfen, doch der Schwerpunkt sollte auf Bilder mit einzelnen Rosenblättern liegen, da sich mit diesen wesentlich dynamischere Situationen inszenieren lassen.

Wenn Sie Bewegung im Bild einfangen, wie sie durch das Hochwerfen und Auffangen der Blütenblätter entsteht, achten Sie sowohl auf die Details im Bewegungsablauf als auch auf die Haltung der Hände und Finger: Sind die Hände (zu) synchron? Wirkt die Fingerhaltung unnatürlich? Ist der Abstand zwischen Gesicht und Händen richtig? Wird das Gesicht verdeckt? Werfen die Hände ungewollte Schatten? Ist der Gesichtsausdruck zu konzentriert auf den Bewegungsablauf? Nutzen Sie die Möglichkeit, Bilder auf dem Kameramonitor anzeigen zu lassen, und überprüfen Sie diese Einzelheiten.

Genauso wichtig wie die Körperhaltung des Modells sind bei bewegten Motiven die technischen Einstellungen der Kamera und der Lichtanlage. Da die Rosenblätter leicht verwischt wirken sollten, wählte Cora Banek eine lange Verschlusszeit von 1/15 Sekunde. Die Studioblitzanlage war zum Glück sehr leistungstark und hatte kurze Blitzfolgezeiten, weshalb sie schnell hintereinander ausgelöst werden konnte. Wenn Sie auf Schärfentiefe verzichten und die Leistung der Blitzköpfe etwas herunterregeln, verkürzen Sie zusätzlich die Ladezeiten, und Sie können die Serienbildschaltung Ihrer Kamera benutzen.

Vorher nachbearbeiten

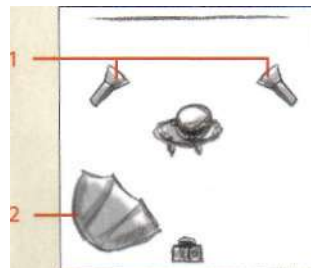
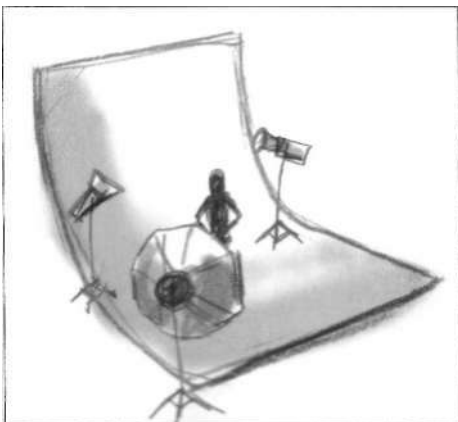
Die digitale Nachbearbeitung der Bilder sollte immer als Teil der Aufnahmeidee beziehungsweise als Teil des Bildkonzepts begriffen werden, um ein in sich stimmiges Gesamtergebnis zu erreichen. Zum einen können Sie dann bereits die Belichtung der Bilder in Kontrast, Helligkeit und Lichtführung auf die gewünschte Nachbearbeitung abstimmen. Zum anderen sollte aber auch die Bildgestaltung zu den digitalen Effekten passen. Wenn Sie beispielsweise eine extrem bunte Bearbeitung planen, •



Beauty-Ausleuchtung

Bei der Ausleuchtung dieses Sets sind zwei Dinge wichtig: die Berücksichtigung der Bewegung im Bild und das Thema Beauty. Das eine verlangt nach einer Blitzanlage mit kurzen Folgezeiten (für solche Fälle sind deshalb auch helle Dauerlichtlampen sehr gut geeignet), das andere in diesem Fall nach einer hellen, gleichmäßigen, schattenfreien Ausleuchtung. Banek wählte eine übergroße Oktabox, die mit ihrem Durchmesser von 180 cm auf ihrem Stativ so ein-

gestellt werden konnte, dass das auf dem Boden sitzende Modell direkt im Lichtkegel stand und vollständig und gleichmäßig ausgeleuchtet wurde. Den weißen Hintergrund hellte sie zusätzlich mit zwei Spots mit Manschettenvorsätzen auf, die sie seitlich so platzierte, dass sich ihre Lichtkegel vor dem Hintergrund überschneiden, damit auf den Bildern keinerlei Lichtabfall zu sehen sein würde.



Zwei Spots mit Manschetten-Vorsätzen [1] hellen den Hintergrund in 45°Grad-Anordnung auf, während eine sehr große Oktabox [2] von seitlich vorne das gesamte Modell ausleuchtet.





kann die lebendige und dynamische Farbwirkung mit einer schrägen Linienführung und engen, subjektiven Anschnitten passend unterstützt werden. Gleichzeitig brauchen solche Bilder einige Bildgestaltungsmittel, die mit Harmonie einem zu unruhigen Gesamteindruck dezent entgegenwirken.

Bildgestaltung und Nachbearbeitung wirken umso passender, je stärker sie miteinander verzahnt und aufeinander sowie auf die eigentliche inhaltliche Motividee ausgerichtet sind. Die beiden zentralen Fragen, die Sie sich dazu stellen sollten, sind: Passt das Motiv zu der gewünschten Bildaussage? Unterstützt der gewählte Bearbeitungseffekt diese Aussage tatsächlich?

Eine gute Bildbearbeitung braucht gutes Ausgangsmaterial. Vermeiden Sie also den Fehler, mit diversen Photoshop-Effekten das Bild „herausreißen“ zu wollen. Nur Ihre besten Bilder sind es wert, dass Sie Zeit in die Nachbearbeitung investieren. Jeden Bearbeitungsschritt sollten Sie daraufhin prüfen, ob er wirklich notwendig ist. Ziel ist es, das Bild dadurch zu verbessern, dass das Motiv unterstützt und die Wirkung verstärkt wird sowie das Gesamtergebnis schlüssig wirkt.

Leuchtendes Rot

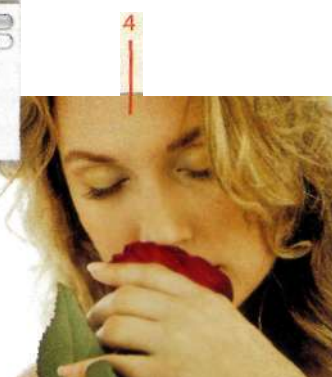
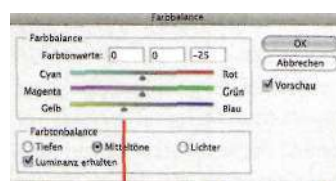
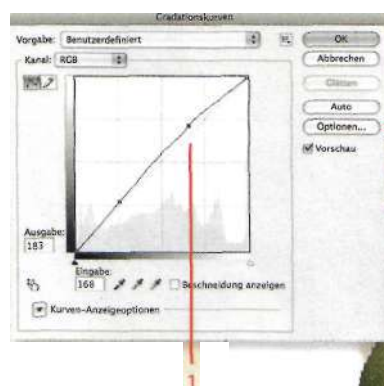
Für diese Rosenbilder wollte Cora Banek mit einer etwas aufwendigeren selektiven Farbverschiebung die Rosenblätter nicht nur hervorheben, sondern in einer kühlen, geradezu künstlichen Umgebung regelrecht zum Glühen und Leuchten bringen. Ihr Ziel war, die Rosenblätter zum Blickfang und Hauptmotiv zu machen, während das Modell mit seiner ausdrucksstarken Mimik den Bildern eine weitere Facette hinzufügt und ihnen so eine zweite, vor allem inhaltliche und stimmige Ebene verleiht. (gh) •

Nachbearbeitung: Aufwendige Tonwertverschiebung

1 KONTRASTSTEIGERUNG UND MEHR GELB

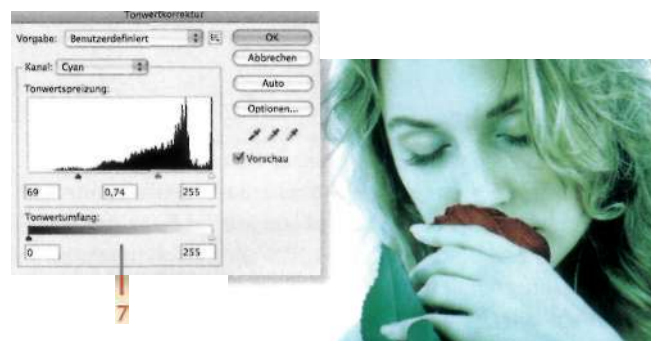
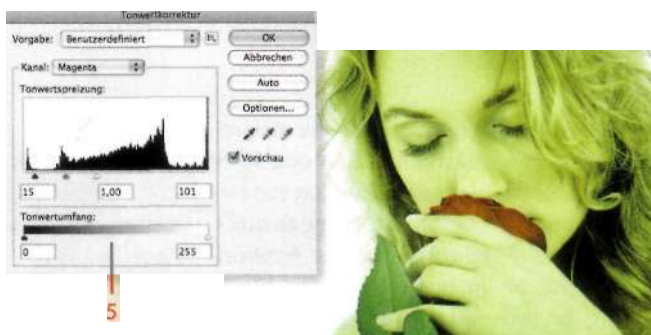
Beginnen Sie die Nachbearbeitung Ihrer Aufnahmen, indem Sie die Gradationskurve leicht zu einer sanften S-Kurve anheben [1]. Dadurch werden die Bilder etwas heller und kontrastreicher als das Original [2] und sind damit das ideale Ausgangsmaterial für eine eher aufwendige Tonwert-Verschiebung. Erhöhen Sie für eine

wärmere Gesamtwirkung [4] des späteren Endergebnisses den Gelbanteil in den Mitteltönen des Bildes. Verwenden Sie dafür die Farbbalance („Bild > Korrekturen > Farbbalance“) und verschieben Sie den entsprechenden Regler nach links [3].



2 CMYK-MODUS UND TONWERTE VERSCHIEBEN

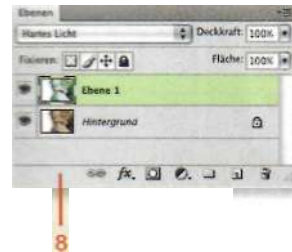
Wählen Sie das gesamte Bild aus, kopieren Sie es, erstellen Sie ein neues Dokument und fügen Sie das Bild aus Ihrem Zwischenspeicher ein. Wechseln Sie in den CMYK-Modus und öffnen Sie die Kanäle-Palette. Hier können Sie durch Anklicken zwischen den Farbkä- nalen wechseln. Klicken Sie als erstes auf den Magenta-Kanal und öffnen Sie dann die Tonwertkorrektur „Bild > Korrekturen > Tonwertkorrektur“. Verschieben Sie die Tonwerte und verringern Sie dadurch die Tonwertspreizung, indem Sie die kleinen Pfeile unterhalb des Histogramms nach links bewegen [5]. Verfahren Sie genauso mit dem Gelb- und Cyan-Kanal [6, 7] - die Tonwertverschiebung erfolgt bei Ersterem ähnlich wie bei den Magenta-Werten, für Cyan sind gleichmäßigere, aber hellere Tonwerte das Ziel. Lassen Sie sich durch einen Klick auf den Composit-Kanal wieder das gesamte CMYK-Bild anzeigen und bearbeiten Sie es mit dem Gauß- schen Weichzeichner mit einem relativ kleinen Radius.



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

3 VERRECHNEN, BLAUTÖNE UND LETZTER SCHLIFF

Wählen Sie das etwas blautichtige Endergebnis der Tonwertverschiebung wiederum aus, kopieren Sie es, und setzen Sie es in h'm Originalbild ein. Dort wird dafür automatisch eine neue Ebene erstellt. Aktivieren Sie diese und setzen Sie die Füllmethode auf „Hartes Licht“ [8]. Fixieren Sie das Ergebnis dadurch, dass Sie die beiden Ebenen auf die Hintergrundebene reduzieren.



Das Bild sieht der endgültigen Bearbeitung zwar schon ziemlich ähnlich,; nun müssen Sie nur noch den leichten Blaustich - besonders in den Hauttönen - durch „Selektive Farbkorrektur“ korrigieren. Bearbeiten Sie ausschließlich die Blautöne, indem Sie ihren Cyan-Anteil und ihre Helligkeit reduzieren [9].

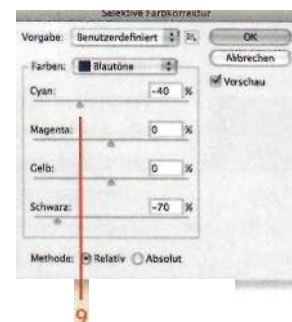


FOTO-Projekt

von Michael Freeman



FRÜHE SICHTWEISEN

Der Fotograf und Lehrer László Moholy-Nagy nannte in den 1920er Jahren acht Wege für die fotografische Aufnahme eines Objekts. Obwohl keine Stile, waren sie deren Vorreiter und ein erster ernsthafter Versuch zu klären, was im Gegensatz zu den anderen bildnerischen Künsten speziell und was überhaupt möglich ist. Hier die Wege bzw. Möglichkeiten:

Abstraktes Sehen:

direkte Aufzeichnung ohne Kamera oder Objektiv (z. B. Fotogramm)

Exaktes Sehen:

Reportage

Schnelles Sehen:

schnelle Bewegung einfrieren

Langsames Sehen:

Bewegungsunschärfe und Langzeitbelichtung

Intensiviertes Sehen:

Mikrofotografie, Filter, Infrarot

Durchdringendes Sehen:

Röntgenstrahlen

Gleichzeitiges Sehen:

Montage und Mehrfachbelichtung

Verzerrtes Sehen:

optische Verzerrung und Effekte der Nachbearbeitung

Der eigene fotografische Stil

In Zeiten, in denen fast jedes Kind mit einer Kamera umgehen kann, ist Fotografie Allgemeingut geworden. Um so wichtiger ist es für ambitionierte Fotografen, ihren Bildern einen persönlichen Stempel aufzudrücken, einen eigenen Stil zu entwickeln. **Michael Freeman** erläutert, wie Sie eine persönliche Ausdrucksweise erlernen.

Die Fotografie unterscheidet genauso wie die Malerei oder andere Bereichen der bildenden Kunst bestimmte Stile und Stilrichtungen. Doch was ist überhaupt ein Stil? Er ist - so die Definition von Freeman - die erkennbare, personalisierte Art und Weise, bestimmte Dinge zu tun. In der Fotografie ist Stil das Ergebnis aus den vielen Möglichkeiten, unter denen ein Fotograf wählen kann: Bildaufbau, Brennweite, Timing und Beleuchtung. Es gibt bestimmte Gründe, warum man den Bildausschnitt so und nicht anders unterteilt, das Aufnahmeobjekt an einer bestimmten Stelle platziert oder auf ein bestimmtes Licht wartet. Diese Arbeitsweise ist direkter Ausdruck des persönlichen Geschmacks und Gefühls. Ein Fotostil unterscheidet sich jedoch von den Stilarten anderer bildender Künste darin, dass er von bestimmten Gelegenheiten abhängt. Die Fotografie baut häufig auf vorgegebene Lebenssituationen auf und bietet manchmal nur geringen Bewegungsspielraum. Natürlich legen sich Fotografen mit einem festgelegten und sehr prägnanten Stil nicht unbedingt auf Alltagssituation fest - ein Motiv unbeachtet zu lassen, ist ebenso wichtig wie die Suche nach Motiven, die dem eigenen Fotostil entsprechen.

Wie aber entwickelt man einen eigenen Stil? Die beste Methode ist, Bilder daraufhin zu untersuchen, wie sie komponiert sind und was ihren Reiz ausmacht. In unserer dreiteiligen Serie kommentiert Michael Freeman Bildbeispiele unter den Aspekten „Harmonie und Gleichgewicht“, „Klassisches Gleichgewicht“ und „Das Auge führen“.

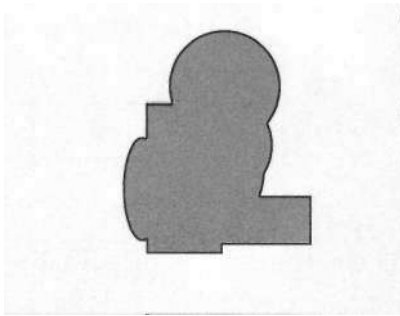
Harmonie und Gleichgewicht

Beim Betrachten eines Bildes suchen wir unbewusst nach Harmonie und Gleichgewicht. Heute sind eigentlich die meisten Möglichkeiten für das Erzeugen angenehmer visueller Erlebnisse bekannt und umfassen Techniken wie das Festlegen von Proportionen zwischen Objekt und Umgebung. Zusätzlich sorgt man für relative Kontraste, stellt einer Farbe ihre Komplementärfarbe gegenüber oder unterteilt den Bildausschnitt ausgehend von harmonischen Abhängigkeiten - was allerdings nicht immer zwingend interessant sein muss. Oft möchten wir uns von neuen Dingen überraschen lassen und uns über etwas Gedanken machen - das weckt unsere Aufmerksamkeit und hält uns in Schwung.

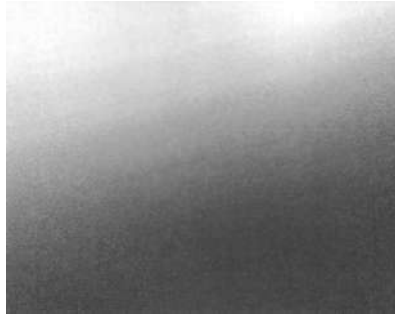
Das zeigt sich besonders beim Kriterium Gleichgewicht beziehungsweise Ausgewogenheit. Ausgewogene Bilder sind inzwischen zu einem Gemeingut geworden - ist keine Ordnung im Bild, bleibt ein gewisses Gefühl von Unzufriedenheit zurück. Doch ein perfektes Gleichgewicht ist zwar ruhig und wohltuend, kann aber auch langweilig sein. Gute Fotos und Kunstwerke enthalten auch Überraschungen und Nuancen, die mit den Standardregeln für Bildkomposition zu tun haben. Achten Sie deshalb sowohl auf Ausgewogenheit als auch auf Störungen in der Komposition und bringen Sie eigentlich Gegensätzliches wieder ins Gleichgewicht. Die Bildbeispiele auf diesen Seiten zeigen Ihnen, wie das geht. •

Warum wir bestimmte Bilder mögen und andere nicht

Die folgenden Illustrationen zeigen, wie unser visuelles Wahrnehmungssystem funktioniert. Die Bilder sind ein Beispiel für das, was wir (ohne groß nachzudenken) sehen - eine Erwartung beziehungsweise Vermutung, die häufig zu einer Präferenz wird.



Das Element mit eindeutigen Kanten innerhalb des Bildausschnitts ist das Aufnahmeobjekt; alles andere ist Hintergrund.



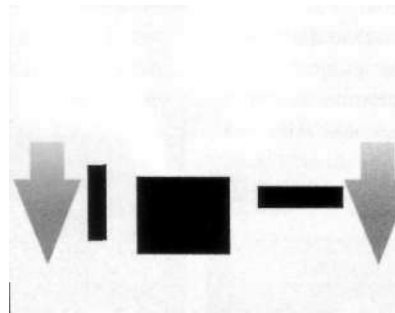
Hellere Bereiche in der oberen Bildhälfte



Licht von oben



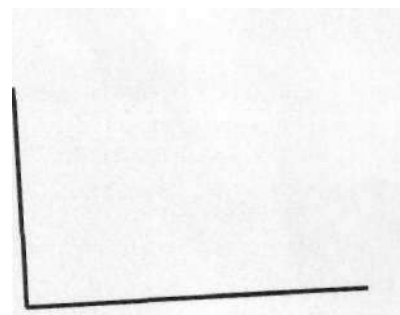
Bei Motiven im Freien ist der Vordergrund dunkel und der Hintergrund heller.



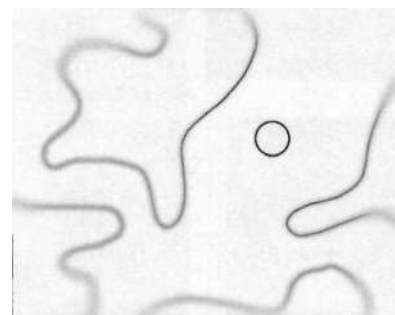
Eine gewisse Schwerkraft arbeitet im Bildausschnitt und zieht Bildelemente etwas nach unten.



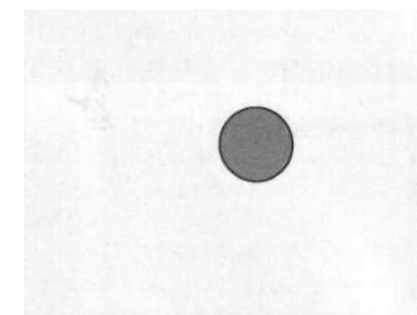
Eine niedriger Horizont oder eine Kante gilt als Basis.



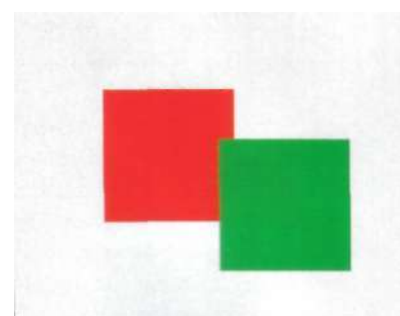
Fast horizontale/vertikale Kanten und Linien werden als horizontal oder vertikal wahrgenommen.



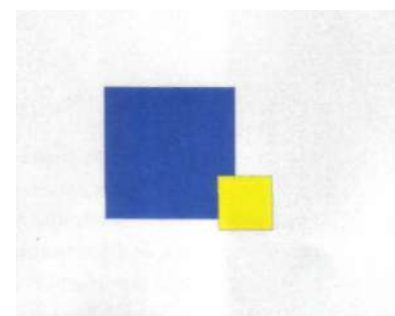
Bildwichtige Elemente sind scharf fokussiert.



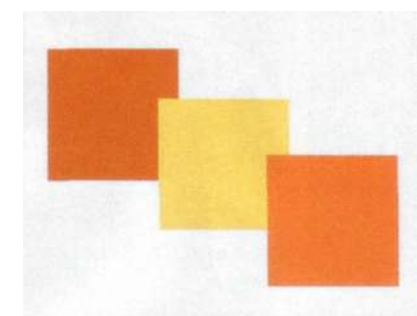
Bildwichtige Elemente befinden sich nahe der Bildmitte.



Komplementäre Farben passen gut zusammen - oder sie beißen sich.



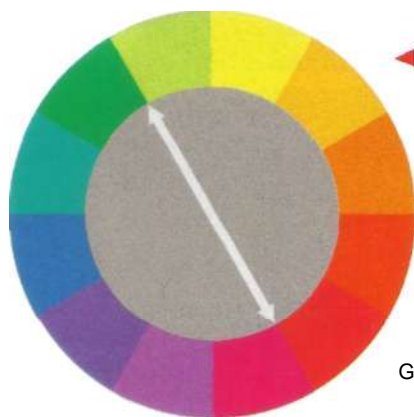
Helle Objekte werden im Vergleich zu dunklen kleiner wahrgenommen.



Elemente mit ähnlichen Farben passen zusammen und erscheinen einheitlich.

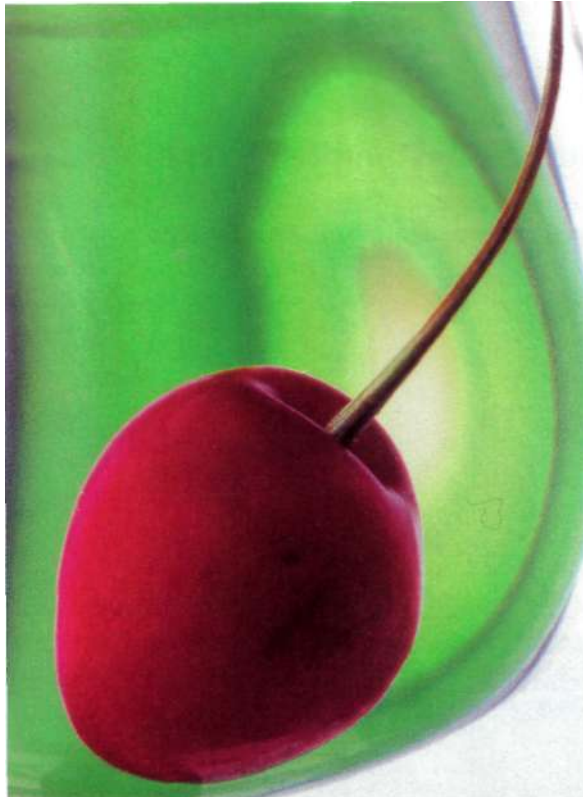
VORPROGRAMMIERTE HARMONIE

Das Bild rechts ist in Komplementärfarben angelegt. Gemeinsam in einem Bild scheinen sich Komplementärfarben so wie hier der rote und grüne Farbton gegenseitig zu verstärken - das Phänomen ist bekannt als Simultankontrast. Den sogenannten Sukzessiv-Kontrast bei Komplementärfarben erschließen Sie sich durch ein Experiment: Starren Sie auf einen dieser Bereiche einige Sekunden und schauen Sie dann auf einen leeren weißen Bereich: Sie sehen das Nachbild in den Komplementärfarben. Dieses Phänomen wurde in den 1820er Jahren von dem französischen Chemiker Chevreul entdeckt.



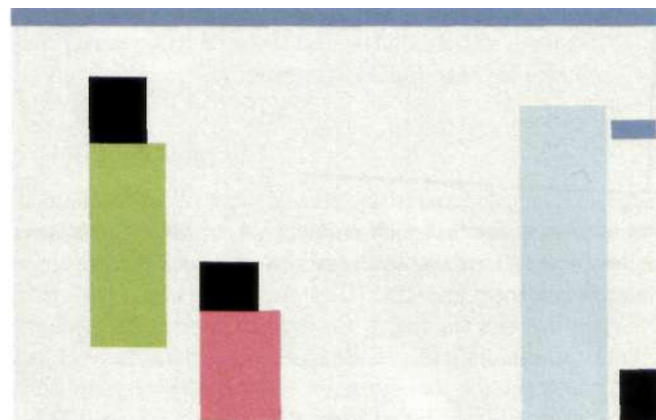
◀ HARMONISCHE FARBPAARE

Komplementärfarben wie Rot und Grün stehen sich im Farbkreis gegenüber. Jede Farbe verstärkt die Intensität der anderen und erzeugt Harmonie und Gleichgewicht im Bild.



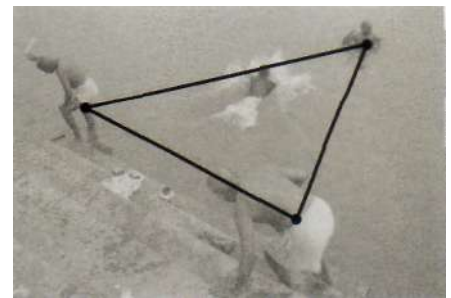
GLEICHGEWICHT UND ÜBERRASCHUNG

Das Gleichgewicht in dieser Straßenszene ist das Ergebnis einer klassischen Aufteilung des Bildausschnitts entsprechend dem Goldenen Schnitt. Das überraschende Element ist wegen der Aufnahme teilweise durch das Glas links losgelöst. Das Glas bricht und spiegelt das Licht und zeigt einen offensichtlich anderen Teil des Motivs. Die Aktivität innerhalb des Bildausschnitts erregt ebenfalls die Aufmerksamkeit, und das Auge hat es schwer, an einer von mehreren interessanten Stellen zu verharren.



DAS UNERWARTETE

Das Bild fasziniert mit einer unerwarteten Präsenz und Ausrichtung von Farbblöcken - eine ungewöhnlich präzise grafische Symmetrie in einem alltäglichen Motiv. Frauen tünchen ein Haus im nördlichen Sudan. Die Anordnung der einzelnen Elemente ist so interessant, dass sie sofort ins Auge springt. Eine weniger designorientierte Auffassung hätte sich mit einem engeren Bildwinkel (Teleobjektiv oder näher ans Objekt) auf die Aktion und nicht auf ein formales Arrangement konzentriert.



GESCHICKTE LÖSUNG

Mehrere Elemente in einer bestimmten Anordnung innerhalb der Bildkomposition sind üblich und auch gut nachvollziehbar, sofern das Bild nicht nur oberflächlich betrachtet wird. Ein solches Vorgehen gehört zum Studioalltag, erfordert aber draußen (hier an einem Flussufer) einige Mühe, Geduld und Glück.

Der ins Wasser eintauchende Mann ergänzt ein Dreieck, das sich für eine klare grafische Lösung nutzen lässt. Gleichzeitig sorgt er für Dynamik. Eine solche Aufnahme erfordert Antizipation und schnelle Reaktion. (Die digital bearbeitete Version zeigt das Bild ohne den eintauchenden Mann).



KOMPOSITION IM DETAIL

Die Gesamtkomposition oder Idee eines Bildes kann durch kleine Details stark verändert werden. Die Komposition im Beispiel setzt sich hauptsächlich aus den beiden weiß gekleideten Figuren vor den durch eine fast senkrechte Linie voneinander getrennten Blöcken aus Wand und Eingang zusammen. Der angehobene Fuß des Mannes auf der linken Seite sorgt im Originalfoto (links) für Dynamik und dafür, dass die senkrechte Achse der Figur links an der senkrechten Kante des Eingangs ausgerichtet erscheint (einfach ein wenig zur Seite gehen). Oben sehen Sie, wie sich eine Verschiebung dieser Kante auswirkt. Eine andere Version (unten, bearbeitet per Computer) zeigt zum Vergleich das Bild ohne das Detail mit dem angehobenen Fuß. (gh) •



Dieses Projekt ist ein Auszug aus dem Buch „Die fotografische Idee“ von Michael Freeman, Markt und Technik, 2010.



MICHAEL SCHULZ



SHERLOCK HOLMES



FILMPRODUKTION VV

CHRISTMAS DAY

Fotografie von

Klaus Kniebeck





FILMPLAKAT

„Filmplakate“ waren das Thema der ersten DOCMA-Bildungsoffensive 2011. Unser Autor Uli Staiger hat das Projekt gemeinsam mit Prof. Petra Scheer an der MDH Mediadesign Hochschule in Berlin ins Leben gerufen. | **Christoph Künne**

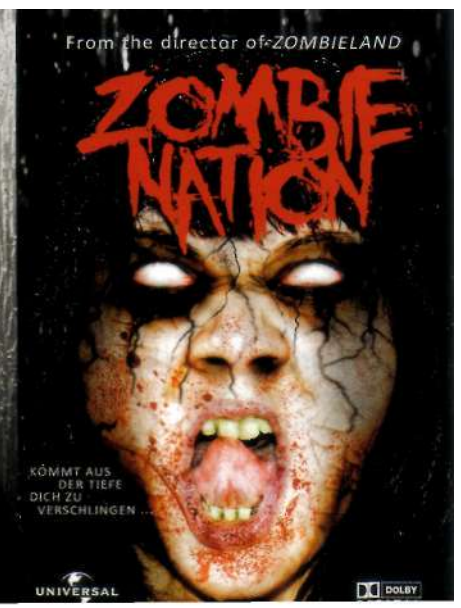
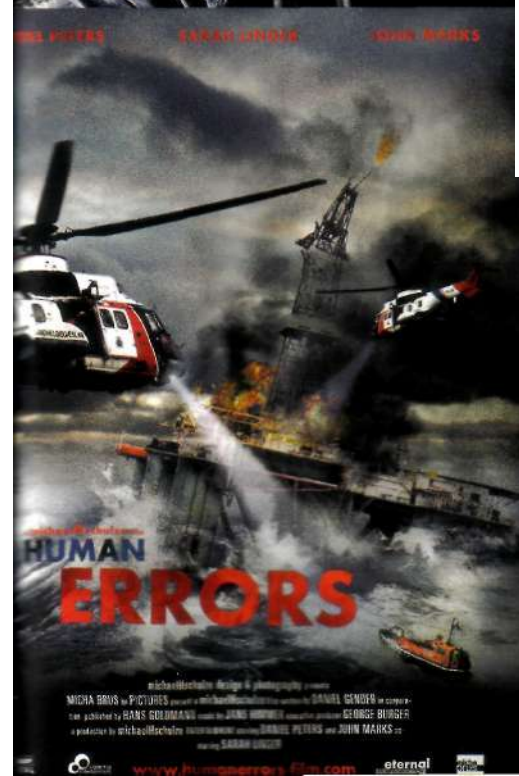
er heute ein kreatives Studium aufnimmt, muss neben Photo-shop eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen beherrschen. Das gilt nicht nur für Fotografen, sondern auch für Grafiker und andere Mediadesigner. „Bei uns lernen die Studierenden neben vielen anderen Qualifikationen auch die Entwicklung einer systematischen Methodik für Bildbearbeitungs- und Bildcomposingprozesse“, erklärt Petra Scheer, Professorin am Berliner Standort der MDH Mediadesign Hochschule die Anforderungen. „Wie so etwas jenseits theoretischer Lehrbuchansätze funktioniert, erfährt man allerdings am besten von Praxis-Profis.“

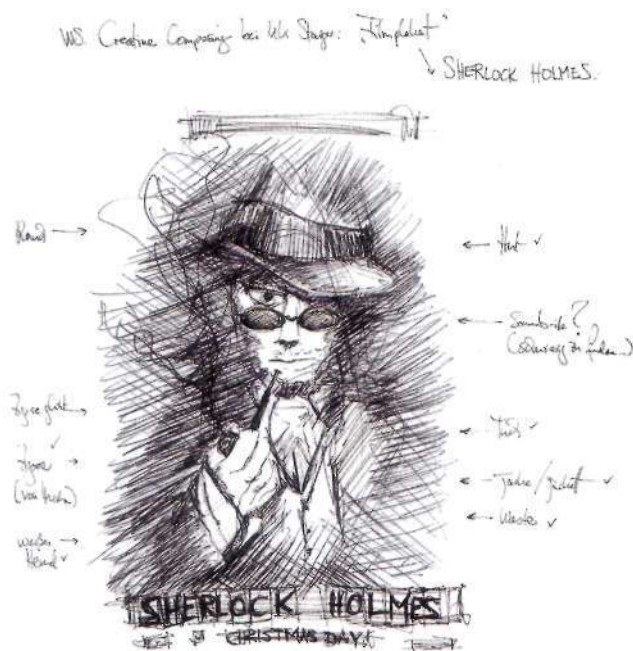
Uli Staiger hat mit seinem engagierten Workshop bei unseren Studenten dazu beigetragen, dieser Qualifikation ein Stück näher zu kommen. Die Ergebnisse spiegeln die kreative und konzeptionelle Auseinandersetzung mit einem vorgegebenen Thema wider.“

Aber warum macht Uli Staiger das? Wir haben ihn gefragt: „Die Antwort ist ganz einfach: Weil ich es wichtig finde, dass die jungen Leute in der Ausbildung möglichst früh eine realistische Idee davon bekommen, was

sie später im Beruf können müssen und vor allem in welcher Tiefe sie etwas wissen sollten.“ Staigers Antwort hat uns zum Nachdenken gebracht. Wenn der Staat bei der Ausbildung zunehmend spart, ist es doch eigentlich die Aufgabe von Leuten wie uns, unser Wissen denen zur Verfügung zu stellen, die es in Zukunft brauchen werden. Nach langer Diskussion in der Redaktion entstand ein Plan: Die DOCMA-Bildungsoffensive 2011. Wir bieten in diesem Jahr Hoch- und Fachschulen, deren Ausbildungspläne die Arbeit mit Photoshop einschließen, an, Workshops für ihre Studierenden bei ihnen vor Ort abzuhalten. Kontakt mit uns (redaktion@docma.info) aufnehmen können Lehrende. Die Abstimmung der Inhalte des Workshops erfolgt im Dialog mit dem jeweiligen Referenten.

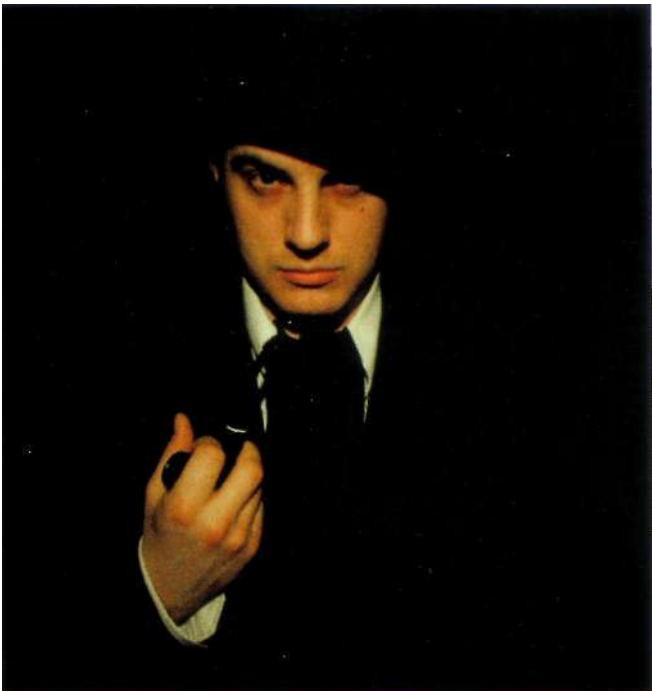
Bei diesem Workshop an der MDH Mediadesign Hochschule ging es in erster Linie darum, eine kommerzielle Idee nach Vorbild oder frei auf Papier zu konzipieren und anschließend mit den passenden Werkzeugen umzusetzen. Wir zeigen auf den folgenden Seiten in groben Zügen, wie die Studentin Katrin Kleinod das amerikanische Originalplakat der 2009er Verfilmung von Sherlock Holmes nachempfunden hat. •





1 KONZEPT

Das Konzept entstand aus der Erinnerung an dieses formal relativ einfache Kinoplatat, das als Vorankündigung des Kinostarts in den USA diente, und daher mit vergleichsweise wenigen grafischen Mitteln auskommt. Das Scribble hatte vornehmlich den Zweck zu dokumentieren, was alles für das Fotoshooting benötigt werden würde.



2 AUSGANGSBILD

Die dem Plakat zugrunde liegende Aufnahme entstand im Studio der Hochschule und kam mit sehr wenig Beleuchtungstechnik aus. Das Model Michael Schulz wurde mit einem tubenförmigen, harten Spot von vorne oben ausgeleuchtet und vor einem schwarzen Hintergrund fotografiert.



3 GRUNDFARBLOOK

Nach den typischen Haut- und Detailretuschen wie dem Beseitigen der Tränensäcke, korrigierte Katrin Kleinod zunächst die Lichtstimmung mit einer selektiven Farbkorrektur der Rot- sowie der Gelbtöne in Verbindung mit einer Kontraststeigerung von warmem Gelb in Richtung magentastichiges Weiß.



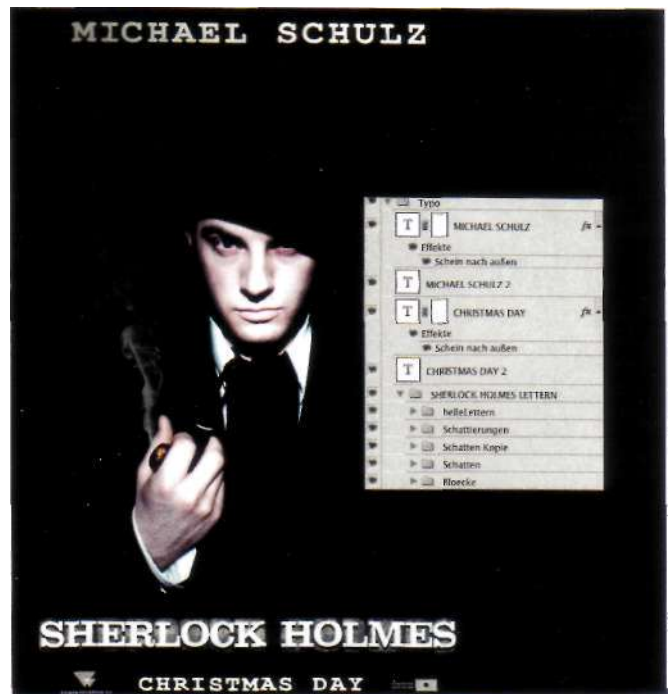
4 GESICHTSKORREKTUREN

Das Gesicht des Models machte sie mit einer ebenso einfachen wie effektiven Korrektur schmaler: Auf drei leeren Ebenen trug sie mit schwarzer Malfarbe unterschiedliche künstliche Schatten auf und verrechnete diese in den Modi „Weiches Licht“ und „Ineinanderkopieren“



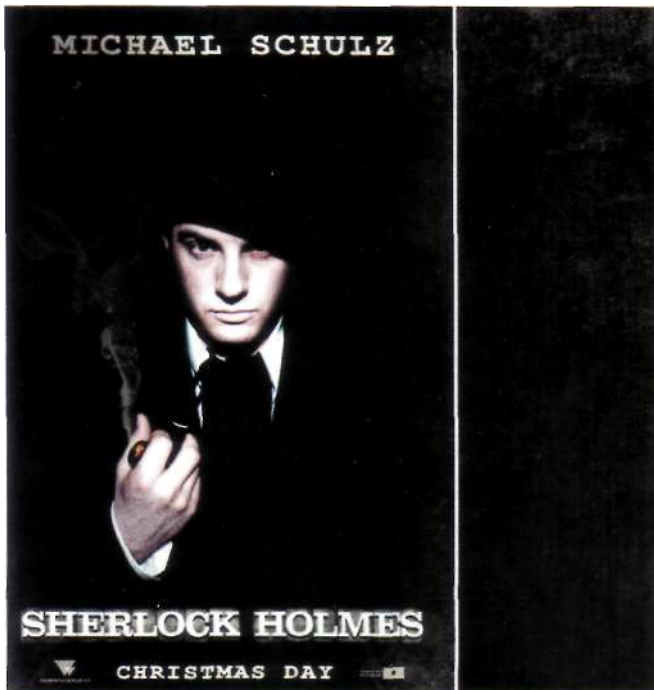
5 GLUT UND RAUCH

Die Glut der Pfeife ist aus dem Foto eines Kamins entliehen, da beim Fotografieren echter Rauch nur gestört hätte. Der Rauch selbst wurde mit passenden Pinselspitzen gemalt, und besteht aus mehreren Ebenen mit unterschiedlichen Deckkräften. So wirkt er vielschichtiger und weniger künstlich, als wenn er in nur einem Arbeitsdurchgang entstanden wäre.



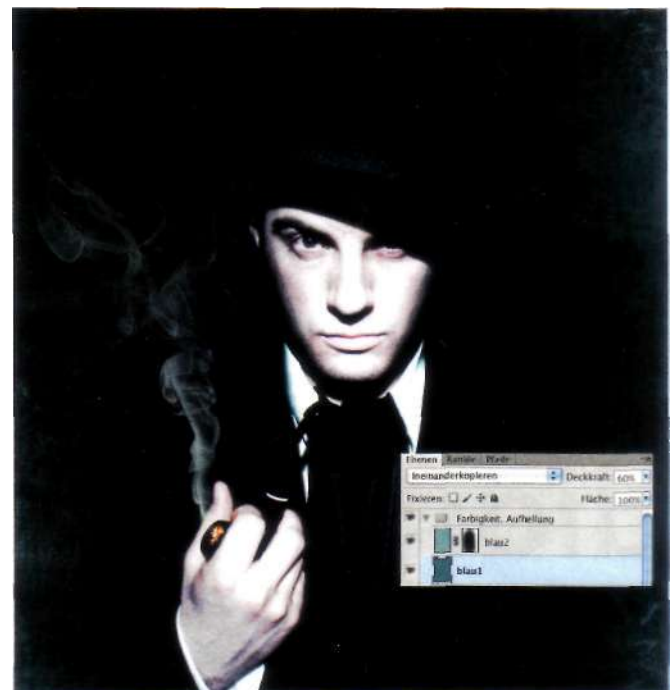
6 TYPOGRAFIE

Die Typografie ist ein wichtiger Schritt vom Motiv zum Filmplakat. Während der Name des Schauspielers und das Ankündigungsdatum mit einfachen Ebeneneffekten auskommen, besteht der Sherlock-Holmes-Schriftzug aus texturierten Einzellettern, die mit komplexen manuell erzeugten Schattenwirkungen versehen wurden.



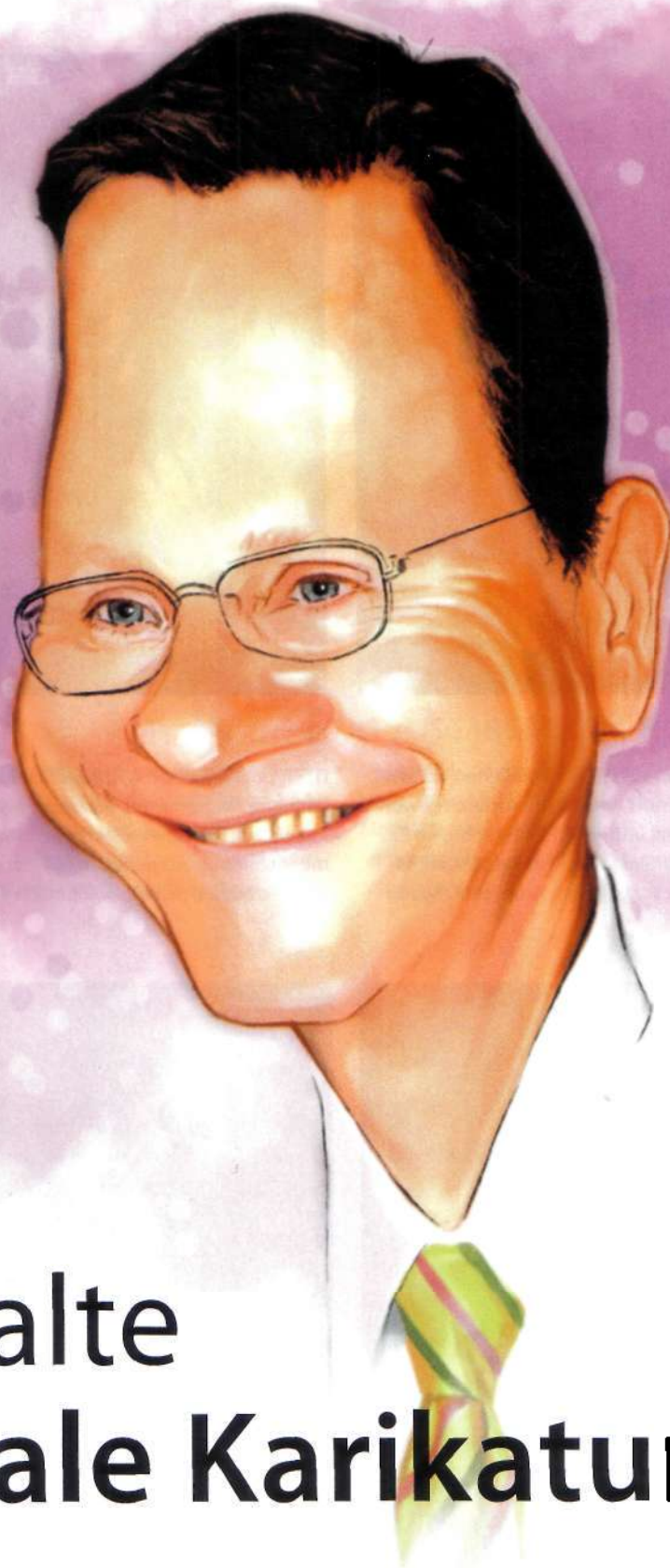
7 ABNUTZUNGSSPUREN

Auch bei der Gestaltung der Alterungsspuren an den Rändern des Plakats hat es sich Katrin Kleinod nicht leicht gemacht. Statt mit Strukturüberlagerungen zu arbeiten, zog sie es vor, den Abnutzungseffekt mit unterschiedlichen Pinselspitzen, verschiedenen Voreinstellungen und weißer Farbe manuell aufzutragen.



8 FINALER FARBLOOK

Der finale blaue Farbton entstand durch zwei unterschiedlich blaue Vollton-Ebenen, die im Modus „Ineinanderkopieren“ verrechnet wurden. Die eine Ebene ist dunkler und kräftiger und hat eine Deckkraft von 60%, die andere ist etwas heller, mit einer Deckkraft von 100%, aber einer Ebenenmaske, die den Mittelteil ausspart.



Gemalte digitale Karikatur

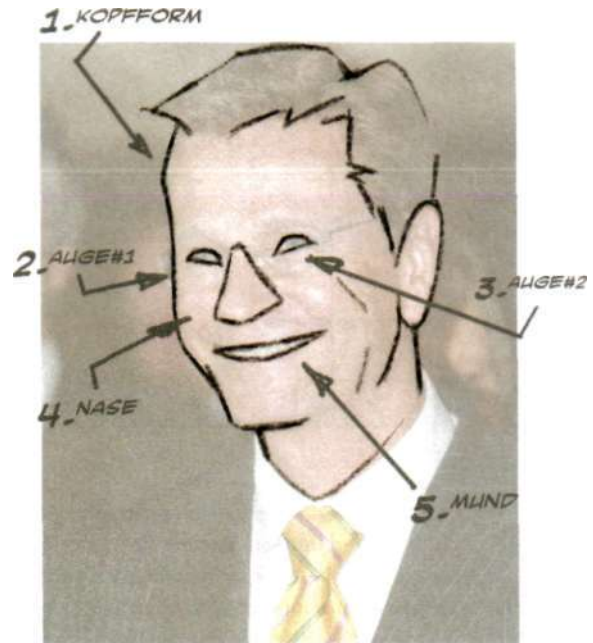
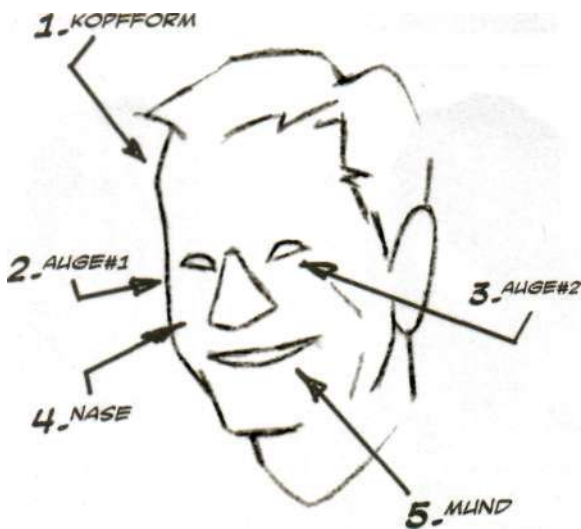


In der letzten DOCMA-Ausgabe hatten wir am Beispiel einer von Calvin Hollywood gestalteten Karikatur verdeutlicht, worum es im diesjährigen DOCMA-Award geht. Damit der Eindruck nicht aufkommt, beim Wettbewerb wären nur Verzerrungskünste gefragt, stellen wir mit diesem Workshop von **Jörg Warda** zur Inspiration eine ganz andere Herangehensweise vor.

Als mich **Doc Baumann** anrief und fragte, ob ich einen Workshop zum Thema Karikatur machen wolle, war ich erst mal überrascht, denn ich bin nicht gerade für meine Karikaturen bekannt. Trotzdem fand ich die Aufgabe reizvoll und wollte auch selbst mal sehen, was mir zu dem Thema alles einfällt. Ich wollte den Workshop auf keinen Fall so anlegen, dass er nur eine Anleitung für Leser ist, die gut zeichnen können oder bereits umfangreiche Kenntnisse und Fähigkeiten mit Stift und Papier entwickelt haben. Vielmehr fand ich die Idee interessant, eine Methode zu zeigen, die nach einer handgezeichneten Karikatur aussieht und die Sie nachmachen können, auch wenn Sie kein großartiger Zeichner sind.

1 VORBEREITUNGEN •

Duplizieren Sie die Bildebene; füllen Sie die Hintergrundebene mit Weiß, und legen Sie eine weitere leere Ebene oberhalb des Bildes an. Über den Deckkraftregler schwächen Sie die Fotoebene so ab, dass Sie eine Art Lichttisch zum Abpausen erhalten. Auf der leeren Ebene über dem Foto lassen sich nun mit einem Pinsel der Wahl die Umrisse grob nachzeichnen. Sie brauchen die Linien nur, um herauszufinden, welche Merkmale des Gesichts hervorstechen, um diese später in der Karikatur zu übertreiben. Da ich noch etwas mehr Platz zum Arbeiten haben möchte, benutze ich das Freistellungs-Werkzeug, um die Arbeitsfläche zu erweitern.



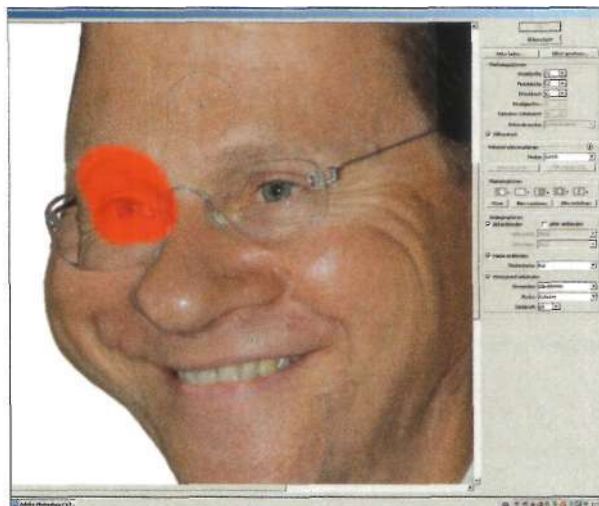
ETWAS THEORIE: Wie bei allem gibt es auch für Karikaturen eine Menge nützlicher theoretischer Anleitungen. Eine der wichtigsten ist die Regel der fünf Formen. Nimmt man diese fünf Formen und betrachtet ihre Proportionen zueinander, hat man nicht nur die Merkmale, die ein Gesicht einzigartig machen, sondern auch einen Hinweis, welche davon besonders herausstehen. In der Karikatur nehmen wir genau diese und übertreiben sie etwas. Im Fall von Herrn Westerwelle ist das eindeutig die Kopfform und insbesondere die lange Stirn.

2 NEUE PROPORTIONEN FINDEN

Ich nehme nun die Ebene mit der Strichzeichnung und zerschneide die Zeichnung mit dem Lasso und dem Befehl „Ebene durch Kopie“ (Strg-/Befehls-Umschalt- und J-Taste) in die Einzelteile der fünf Formen - also eine Ebene für die Kopfform, eine für das linke Auge und so weiter. Die Kopfform unterteile ich noch mal in Stirn, Kinn rechte und Kinn linke Seite (linkes Bild). Mit „Transformieren“ kann ich jetzt die einzelnen Teile solange verschieben, skalieren und verzerren, bis

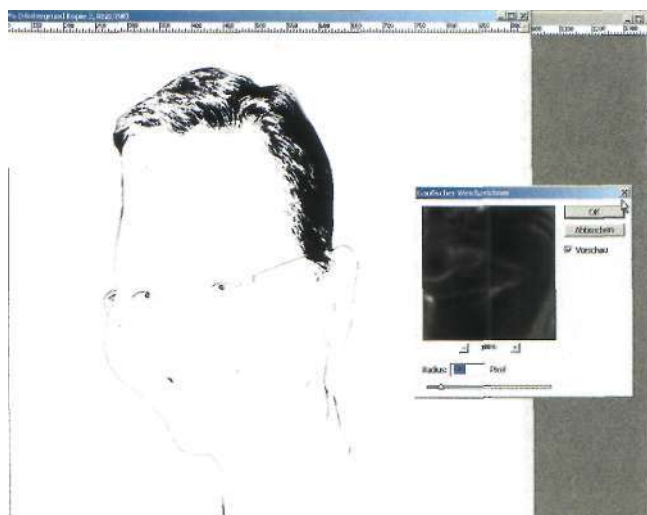
die wichtigen Merkmale entsprechend angeordnet sind. Das Gute an dieser Methode ist, dass man sehr schnell merkt, wenn die Person sich nicht mehr ähnlich sieht. Zum Schluss muss man nur noch mit einem Pinsel die Lücken in der Zeichnung schließen, und schon hat man eine Grundlage dafür, welche Veränderungen im nächsten Schritt zu machen sind (rechtes Bild). •





3 MORPHEN

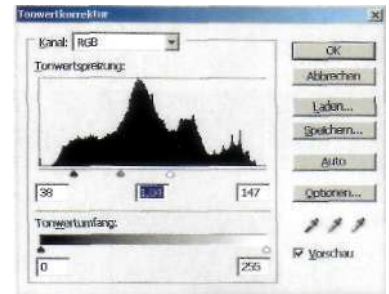
Bevor ich den Kopf mit dem Verflüssigen-Filter bearbeiten kann, muss ich ihn vom Hintergrund trennen, also mit dem Lasso freistellen. In diesem Fall muss ich dabei aber nicht sonderlich gründlich vorgehen, es wird ja keine Fotomontage (Bild oben links). Von dem freigestellten Foto erstelle ich wieder für jede der fünf Formen eine Ebene. Dann werden diese entsprechend der Skizze mit dem Verflüssigen-Filter verformt. Beim Arbeiten mit dem Filter hilft es, wenn Sie Verformungen immer in kleinen Schritten vornehmen und die Pinselgröße entsprechend ändern (Bild oben Mitte). Bereiche, die Sie nicht verformen wollen, können Sie mit einer Maske schützen (Bild oben rechts). Die Funktionen des Filters sind sehr umfangreich und es macht Sinn, alles in Ruhe auszuprobieren. Sind alle Ebenen bearbeitet, reduziere ich die Ebenen auf eine und glätte die Übergänge mit dem Kopierstempel-Werkzeug, so dass alles einen sauberen Eindruck macht und keine harten Schnittkanten zu sehen sind (Bild rechts).



4 STRICHZEICHNUNG ERSTELLEN

Jetzt wird das Gesicht in eine Bleistiftzeichnung verwandelt. Dazu gibt es eine schöne alte Methode, die deutlich bessere Ergebnisse liefert als jeder Photoshopfilter. Zuerst wird die Ebene mit dem gemorphten Kopf dupliziert und die Sättigung auf null gesetzt, so dass ein Graustufenbild entsteht (Bild oben links). Dann wird diese Ebene dupliziert und invertiert, wodurch man ein Negativ erhält (Bild oben Mitte). Für die Negativ-Ebene wählen Sie „Farbig abwedeln“ als Ebenenmodus. Öffnen Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ und schieben Sie den Regler langsam nach rechts; damit regulieren Sie die Stärke der Strichzeichnung. Duplizieren Sie alle sichtbaren Ebenen auf eine (Umschalt-, Alt-, Strg-/Befehlstaste + E) und setzen Sie die „Tonwertkorrektur“ ein, um den Effekt weiter zu akzentuieren (Bild rechts).





5 REINZEICHNUNG

Die Strichzeichnung ist schon sehr schön, enthält aber noch eine Menge an Details, die an einen Photoshopfilter erinnern. Deshalb ziehe ich auf einer neuen leeren Ebene die Konturen der Strichzeichnung mit dem Pinsel-Werkzeug nach. Dabei können Sie den Linien auch mehr Dynamik geben, indem Sie die Breite variieren und kleine Lücken lassen. Das verleiht dem Ganzen den Eindruck einer Federzeichnung.

6 FARBE

Um die Zeichnung zu kolorieren, wähle ich die Ebene mit dem farbigen gemorphten Kopf und nehme eine Tonwertkorrektur vor; dabei lassen sich die Regler ordentlich drehen, und die Tonwerte extrem bearbeiten (Bild oben rechts). Anschließend wende ich den selektiven Weichzeichner auf die Ebene an und experimentiere etwas mit den Einstellungen, bis die Übergänge den Eindruck einer groben Pinselzeichnung erwecken (Bild links). Um den Charakter einer handgemachten Pinselzeichnung weiter zu verstärken, nehme ich den Airbrush-Pinsel und glätte die Farben und Kanten im Bild (Bildausschnitt rechts). Filter haben den Nachteil, dass sie keine Richtung der Pinselführung erkennen lassen. Deshalb sollten Sie beim Nachziehen der Kanten bewusst darauf achten, Striche und Linien zu erzeugen. Außerdem empfiehlt es sich zu versuchen, die Details zu vereinfachen - zum Beispiel bei den Ohren. Die Pinselspitze sollte zwischen harten und weichen Kanten wechseln, um mehr Dynamik zu erzeugen. Auf keinen Fall darf das Ergebnis zu weich und glatt aussehen. Wer Photoshop CS5 besitzt, kann an dieser Stelle mit dem Mischpinsel das Aussehen von echten Pinselstrichen noch glaubwürdiger simulieren (vergleiche dazu das Tutorial auf Seite 38).

7 MONTAGE

Jetzt muss nur noch die Ebene mit der Strichzeichnung auf „Multiplizieren“ gestellt und je nach Geschmack in der Deckkraft angepasst werden (Bild links). Den Hintergrund erstelle ich mit einigen der vielen kreativen Pinselspitzen aus den DOCMA-Freeloads (Bild rechts). Der Rest ist Fine-Tuning: ein Punkt hier, einer da, vielleicht noch etwas die Rottöne abschwächen, Kontraste anpassen - aber das bleibt alles Geschmackssache. Ich hoffe, die Anleitung war verständlich und hat dazu angeregt, es mal selbst mit einer Karikatur zu versuchen. Und nicht vergessen: Es gibt niemals nur den einen Weg, um ein Ergebnis zu erhalten - und zur Not gibt es auch immer noch „Strg + Z“.



DOCMA Award 2011

DIGITALE KARIKATUREN

Am 23. Juni ist Einsendeschluss für Ihre Karikaturen zum aktuellen Wettbewerb. Noch ist ausreichend Zeit. Prämien im Wert von **25 000 Euro** warten auf Sie. | **Doc Baumann**

Nachdem ich in den letzten Ausgaben digitale Karikaturen vorgestellt hatte, die vor allem unter Einsatz von Verzerrungswerkzeugen entstanden waren, erhielten wir mehrere Anfragen, ob man denn auch digital zeichnen oder malen dürfe. Eigentlich sei eine Karikatur doch etwas Grafisches. Aber selbstverständlich! Ich wollte nicht den Eindruck erwecken, Sie müssten unbedingt „Verflüssigen“ oder „Formgitter“ verwenden. Es darf auch 3D-Software sein oder Sie können - wie Jörg Warda auf den vorausgehenden Seiten - ein digitales Gemälde anlegen oder mit Morphing-Software Ministerpräsident Mappus als Wiedergänger oder späten Zwilling von Franz Joseph Strauß darstellen.

Allerdings müssen Sie dazu über das Bildmaterial verfügen, das die Karikierten zeigt.

Das sollten Sie keinesfalls einfach aus den Medien kopieren, weil Sie damit Urheberrechte verletzen würden. Daher haben wir fünfzig Porträts bereitgestellt, von denen Sie nach Ihrer Anmeldung zum Award (siehe rechts) maximal fünf kostenlos herunterladen können. Zur Verfügung gestellt hat sie der Fotograf Hermann Heibel.

Im Falle von Zeichnungen und Gemälden, die von einem Foto nur angeregt sind und ausreichend kreative Eigenleistung erkennen lassen, könnte man zwar auch auf veröffentlichte Fotos zurückgreifen. Das Problem ist das „Erkennen“ - im Zweifels- und Prozessfall erkennt es der eine Richter und der andere nicht. Um Ihnen und uns unnötigen Ärger zu ersparen, müssen wir Sie also bitten, diese Rechtefrage sehr sorgfältig zu beachten. Dies gilt auch bei eigenen Fotos;

da müssen die Abgebildeten - sofern es keine Personen der Zeitgeschichte sind - einverstanden sein. Eine klare Grenzziehung zwischen einer entlarvenden Karikatur und einer verunglimpfenden ist ebenso wenig möglich. Käme die Jury zu dem Ergebnis, ein Bild könnte als Beleidigung gewertet werden, müsste sie es leider aussondern.

Gute Chancen haben Karikaturen, die Zusammenhänge aufzeigen. Auf das Problem der Aktualität gehe ich gegenüber am Beispiel meines Gutenberg-Porträts noch einmal kurz ein. Aber natürlich kann auch das bloße Übersteigern typischer Merkmale überzeugen, ob nun von Prominenten oder anderen Mitmenschen (wie beim Beispiel von Calvin Hollywood in DOCMA 39).

Bis zum 23. Juni haben Sie noch Zeit. Wir wünschen Ihnen schon jetzt viel Erfolg!

DIE GEWINNPRÄMIEN BEIM DOCMA AWARD 2011

3 x Adobe CS 5 Premium (je 2 735 €)
 3 x Adobe CS 5 Standard (je 2 021 €)
 3 x Adobe Photoshop CS 5 Extended (je 1 426 €)
 1 x Wacom Cintiq 12 WX (1 000 €)
 2 x Wacom Intuos 4 Wireless (je 400 €)
 1 x Epson Stylus Pro 3880 (1 665 €)
 3 x Datacolor Spyder3Studio (je 419 €)
 1 x Fotolia Credit Pack mit 300 Credits (327 €)
 1 x Fotolia Credit Pack mit 200 Credits (234 €)
 1 x Fotolia Credit Pack mit 100 Credits (117 €)
 1 x Video2Brain Standard Abonnement (200 €)
 1 x Video2Brain-Trainings (150 €)
 1 x Video2Brain-Trainings (100 €)
 2 x Nopar hochwertiges Druckerpapier (je 100 €)

DIE SPONSOREN DES DOCMA AWARDS 2011

Bei den Organisationskosten unterstützen uns Adobe, Nopar international, DataColor und Fotolia. Gewinnprämien stellen zur Verfügung: Adobe, Wacom, Epson, DataColor, Fotolia, Video2Brain und Nopar international. Drucke für Jury und Ausstellung fertigen an: Hewlett-Packard, Nopar international sowie das Fotolabor M. Dafür unser herzlicher Dank!



Adobe

Leser- BRIEFE

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

Bildkritik unbedingt weitermachen

Hi Doc,
erstmal zum neuen Heft: Super! Endlich Infos zum nächsten DOCMA Award; hatte schon gefürchtet, dass das witzige Thema doch nicht klappt. Jetzt hat man zwar nicht mehr wie früher so lange Zeit für die Bearbeitung, aber bei mir war es meistens eh'so, dass ich erst spät damit anfang.

Einen riesen Dank an den Fotografen Hermann Heibel für die bereitgestellten Fotos. Ich finde es schon fast beschämend, dass er der einzige war.

Was mir auch sehr positiv auffällt: Seit der Verlagsumstellung finden sich Anzeigen von NGOs (Greenpeace, Amnesty International) im Heft. Finde ich gut!

Und mein Senf zur Bildkritik: Unbedingt weitermachen! Solche Anzeigen wie die Hyundai-Werbung oder dieser Blitzkoffer sind echt mal super peinlich. Beim Lagerfeld in der VW-Werbung konnte ich das mit den Haaren nicht ganz nachvollziehen, auch nicht, nachdem ich mir ein größeres Bild davon online angesehen habe. Nur die Hand mit der Kamera finde ich auch etwas sehr seltsam an ihm. Klar ist das Ganze eine Montage, das Auto wäre realistisch anders beleuchtet, etc. Aber Werbung soll ja immer ein perfektes Produkt zeigen, da wären realistische Aufnahmen mit blöden Lichtreflexen hinderlich. Meiner Meinung nach gibt es grobe Fehler, die es zu vermeiden gilt und Fehler, die man in einer Werbung gerne hinnimmt, damit das Endprodukt passt.

Liebe Grüße, Rainer

Fragen zum DOCMA Award

Hallo Herr Baumann,
mit großer Freude habe ich der jüngsten DOCMA entnommen, dass der Award nicht ausgesetzt wird. Auch ich hatte insgeheim befürchtet, dass die wirtschaftlichen Wirren um Ihr Magazin das Projekt verhindern.

Respekt übrigens, dass Sie mit der DOCMA weitermachen, ich habe Ihre Ausführungen dazu im Editorial mit Spannung und Bewunderung gelesen und möchte Ihnen viel Erfolg dabei wünschen; natürlich auch, weil ich auf dieses tolle

Magazin nicht verzichten möchte. Das Thema finde ich diesmal anspruchsvoll. Aber jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

Mit dem Begriff Karikatur verbindet man zunächst mal eine Zeichnung. Nachdem ich aus Ihren ersten Ausführungen zum Award herausgelesen hatte, dass es diesmal aber um die karikaturenhafte Bearbeitung von Fotos geht, lese ich in der jüngsten DOCMA eine Bemerkung, die den Schluss zulässt, dass auch Zeichnungen zugelassen sind, vorausgesetzt (das nehme ich jetzt mal an), sie sind trotzdem digital entstanden, also zum Beispiel mit einem Stifttablett. Habe ich das richtig verstanden?

Wie sieht das aus Ihrer Sicht mit dem Urheberrecht aus? Wenn ich einer Zeichnung ein urheberrechtlich geschütztes Foto zugrundelege, von dem im fertigen Bild am Ende nichts mehr zu sehen ist, (zum Beispiel weil ich es abgepaust und dann diese abgepauste Ebene verändert habe), verletze ich dann immer noch den Urheberrecht? Wie sieht das mit Bildern aus, die der Urheber zur Veröffentlichung freigibt, dabei aber die Bedingung stellt, dass sein Name bei der Veröffentlichung genannt wird? Angenommen, so ein Bild kommt unter die Preisträger und wird veröffentlicht und ausgestellt, dann dürfte es doch kein Problem sein, drunter zu schreiben: Foto: Fritz Meier/Bearbeitung: Matthias Kleemann (als Beispiel)?

Mich würde in diesem Zusammenhang Ihre Meinung zu dem Portal commons.wikimedia.org interessieren. Dort bekommt man Bilder, die qualitativ für Montagen geeignet sind, ich steige aber nicht so ganz durch die Bedingungen bei einer Veröffentlichung durch. Vielleicht sollte man die DOCMA-Leser auf dieses Portal hinweisen. Ebenso darauf, dass beispielsweise viele Politiker auf ihren eigenen Internetseiten Bilder in ausreichender Auflösung zur Veröffentlichung zur Verfügung stellen.

Viele Grüße, Matthias Kleemann

Hallo Herr Kleemann,
Sie haben es richtig verstanden - zugelassen sind alle Karikaturen, die digital entstanden sind, ob durch Verzerrung, gezeichnet, gemalt, 3D...

In dem von Ihnen genannten Fall, dass der Foto-urheber einverstanden ist und genannt wird, sehe ich kein Problem. Bei Bildern aus den Medien ist die Rechtsprechung uneinheitlich, weil es immer um die Frage geht, ob die kreative Eigenleistung hoch genug ist; das beantwortet der eine Richter so und der andere so. Um also den Teilnehmer/innen und uns Ärger zu ersparen, empfehlen wir diesen Weg nicht.

Zu den Wiki-Bildern ist auf deren Seite zu lesen: „Clicking on an Image in any project will take you to the Information page for that image. This will list Information supplied by the uploader, including the Copyrightstatus, the Copyright owner, and the license conditions.“ Also sollte man so bei jedem verwendeten Bild nachschauen, wie die Rechtslage aussieht.

Was die Bilder der Politiker auf deren eigenen Seiten betrifft, so steht in den Nutzungsbedingungen meist,

dass sie jede Art der Bildbearbeitung ausdrücklich untersagen.

Ich bin gespannt auf Ihre diesjährigen Einsendungen; mit freundlichem Gruß, DocBaumann

Preisgünstige Sensorreinigung

Hi Doc,
ich wollte für die DOCMA-Leser einmal dokumentieren, wie ich in neunzig Prozent der Fälle selbst einen stark verschmutzten Sensor in einen neuwertigen Zustand versetze. Ich bestreiche ihn dazu mit feiner (!) Leberwurst, hole meine Katze Tussie, und in weniger als drei Minuten ist der Sensor blitzblank.

Nur wenn das nicht wirken sollte, greife ich zur Chemie. Ich baue in diesen Fällen den Sensor aus. Zunächst versuche ich es mit feinem Schmirgelpapier. Ist er dann immer noch schmutzig, weiche ich ihn in Domestos ein, nehme eine nicht zu weiche Zahnbürste und schrubbe. Für die wirklich hartnäckigen Fälle brauche ich allerdings den Oxyreiniger. Dessen feine Körnchen wurden bislang noch mit jedem Schmutz fertig.

Danach lässt man die Kamera ein Vollbad nehmen, fügt nur ein bisschen Haushaltsnatron hinzu. Das macht das Wasser schön weich und es gibt keine hässlichen Kalkflecken. Wenn Kamera und besonders der Sensor trocken sind, muss man diesen nur noch mit ein bisschen Alu-Reiniger polieren und es kann wieder losgehen.

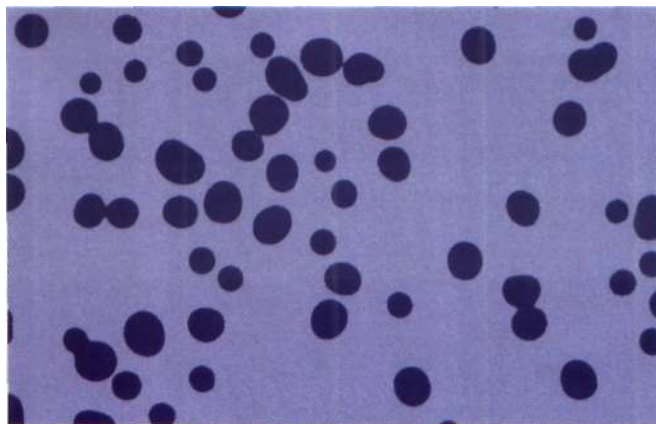
Das klappt wirklich immer und spart richtig viel Geld und Zeit. Herzlich, Dr. Ruth Marcus

PS: Ganz wichtig: Es muss keine teure Leberwurst sein. Aber fein muss sie sein. Im letzten Jahr hat mein diesbezüglicher Fehlgriff den Sensor meiner Mark III DS so sehr beschädigt, dass ich einen neuen einbauen lassen musste.

Liebe Ruth, ich habe starke Bedenken gegen diese Methode, weil ich nicht glaube, dass man den Sensor damit wirklich sauber kriegt. Außerdem ist sie ohnehin nur beschränkt empfehlenswert, da die meisten Menschen keine Katze haben. Mich würde interessieren, was unsere Leser dazu meinen. Um die Diskussion nicht endlos hier im Heft hinzuziehen, setzen wir das ganz aktuell auf www.docma.info fort. Dort zeige ich auch, wie ich das einfach mit Wasser und meinem Hochdruckreiniger angehe. Weitere Beiträge und Lösungsvorschläge erbeten; Gewähr für ein befriedigendes und für die Kamera unbedenkliches Ergebnis wird nicht übernommen.



PHOTOSHOP-RÄTSEL



Dies ist die „Tropfen“-Lösung des Gewinners Felix Maurice Manchon, der vor allem den Filter „Punktierstrich“ eingesetzt hat. Der Einheitlichkeit halber wurden alle drei Abbildungen dieser Seite mit gleichen Farben versehen.

Verteilte Tropfen erzeugen

Diesmal kamen so viele interessante Lösungsvorschläge, dass ich neben den hier beschriebenen und abgebildeten einige weitere auf Seite 60 vorstellen möchte. Es wäre doch schade, wenn die unter den Tisch fielen. Fast alle Einsender haben einen ganz eigenen Weg gefunden, Überschneidungen kommen kaum vor; entsprechend unterscheiden sich ihre Ergebnisse.

Da bei denen, die uns am besten gefallen haben, die Anzahl der Schritte bis zu den fertig verteilten Tropfen etwa gleich groß war, haben wir am Ende den Zufall entscheiden lassen. Der Gewinner ist diesmal Felix Maurice Manchon. Er erhält für seinen Vorschlag (oben) von unserem Sponsor Corel Painter 11 im Wert von 415 Euro; dort gibt es einen eigenständigen Filter zur Verteilung von Tropfen. Und so ist er vorgegangen:

„Auf einer schwarzen Arbeitsfläche mit der Seitenlänge 90x90 Pixel habe ich den Zeichenfilter, Punktierstrich mit der Dichte 4 angewandt, dann das Bild auf 900x900 Pixel vergrößert und mit dem Gaußschen Weichzeichner bei einem Radius von 5 Pixeln

weichgezeichnet. Danach habe ich Schwellenwert auf 60 geregelt und den Filter Tiefenschärfe abmildern angewandt (Form: Achteck, Radius: 30, Helligkeit: 100, die restlichen Werte auf 0). Nachdem Invertieren regelte ich noch einmal abschließend den Schwellenwert, diesmal auf 208.“

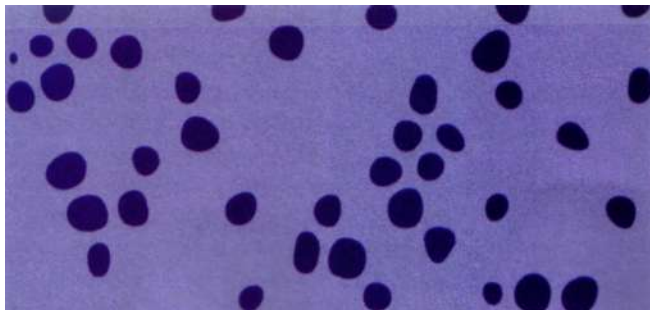
Richard Stocker (unten links) schlägt vor: Neue Datei mit 900x900 anlegen, mit der Taste D die Standard-VG-HG-Farbe einstellen, Renderfilter: Wolken, Strukturierungsfilter: Buntglas-Mosaik mit den Werten 32/20/0 (Größe/Fugenbreite/Licht), Schwellenwert anwenden, Wert 1, gegebenenfalls mit dem Verflüssigen-Filter etwas Unruhe in das Bild bringen, dabei mit verschiedenen Pinselgrößen arbeiten, Gaußschen Weichzeichner mit einem Radius von 11 anwenden, zum Schluss „Tonwertkorrektur“ aufrufen, Schwarz- und Weißpunktregler zusammenschieben; bei einem gewissen Abstand dazwischen werden die Konturen nicht pixelig hart, und je nachdem, ob sich die beiden eher im rechten oder linken Bereich treffen, sind die Tropfen größer oder kleiner.

Und Sebastian Ditz (unten rechts) liefert die Lösung: Neues Bild mit gewünschter Hintergrundfarbe erstellen. Hintergrundebene duplizieren, mit Tropfenfarbe füllen und mit schwarzer Vektormaske versehen, auf der schwarz gefüllten Ebenenmaske folgende Filter ausführen: 1. Filter>Vergrößerungsfilter > Punktieren: Zellengröße 20, 2. Filter>Vergrößerungsfilter > Kristallisieren: Zellengröße 20, 3. Filter > Strukturierungsfilter> Buntglas-Mosaik: Größe der Mosaiksteine 27, Fugenbreite 18, Lichtintensität 0, 4. Bild-> Korrekturen > Tonwertkorrektur: Regler für Lichter und Mitteltöne nach ganz links ziehen, 5. Filter > Zeichenfilter > Stempel: Hell/Dunkel-Balance 48, Glättung 20, 6. Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner: Radius 0,5 Pixel.

Durch passende Wahl der jeweils angewandten Filterwerte können Sie die Größe und Verteilungsdichte der Tropfen in fast allen Fällen genauer bestimmen.

Auf Seite 61 zeigt Manuel Glückler, wie sich aus solchen abgerundeten Flecken realistisch wirkende Tropfen entwickeln lassen.

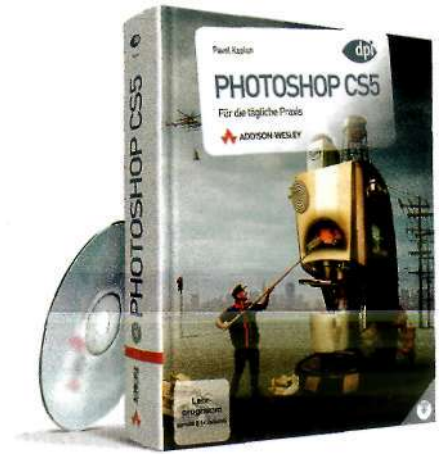
Sowohl Richard Stocker (links) als auch Sebastian Ditz (rechts) haben für die Tropfen und deren Abstände unter anderem den Filter „Buntglas“ verwendet.



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Diesmal geht es um die
–schung zweier Ebenen mit
perspektivischen Strukturen

*Für die drei überzeugendsten
Lösungen stellt Addison-Wesley
drei Exemplare des neuen Buchs
von Pavel Kaplun „Photoshop
CS5 - Für die tägliche Praxis“ im
Wert von 40 Euro zur Verfügung.
Der Band hat 576 Seiten, auf ei-
ner beigefügten DVD gibt es das
verwendete Bildmaterial und
Tryout-Versionen von Photoshop.*



Ebenenmischung mit Perspektive

Stellen Sie sich vor, Sie wollten zwei Fotos zusammenmontieren, die beide ähnliche perspektivische Merkmale aufweisen. Etwa Algen, die auf einer Wasserfläche treiben, oder wie in unseren Beispielen Steinbrocken, die auf einer gepflasterten Fläche liegen, oder Gras, das unregelmäßig aus dem Erdboden sprießt.

Natürlich gelangten Sie zu einem Ergebnis, indem Sie die eine Ebene über die andere legen und manuell freistellen. Das kann dann schon mal ein paar Stunden dauern. Ich war dagegen mit den beiden Montagen unten in jeweils etwa einer Minute fertig.

Sie können die beiden Bilder links unter www.docma.info/9030.html herunterladen und sie zur Grundlage Ihrer Ebenmischung machen. Sehr viel interessanter wäre es allerdings, wenn Sie mit eigenen Fotos arbeiteten. Die Redaktions-Jury wüsste das gewiss zu schätzen. Achten Sie darauf, dass Perspektive und Beleuchtung der beiden Ausgangsbilder einigermaßen übereinstimmen. Wenn das nicht der Fall ist, können die Ergebnisse recht seltsam - und nicht unbedingt preiswürdig - aussehen.

Die Lösungen senden Sie uns als JPEG-Dateien, Stufe 10 mit einer Seitenlänge von

900 x 900 Pixel bis spätestens zum **12. Mai 2011** an redaktion@docma.info mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“. Ergänzend zum Bild schicken Sie bitte eine kurze Beschreibung mit, wie Sie Schritt für Schritt vorgegangen sind. Die verwendeten Ausgangsbilder und die Datei mit Ebenen bewahren Sie bitte auf; wir werden sie von den Gewinnern anfordern.

Die Redaktions-Jury wählt die besten drei Lösungen aus; die Gewinner/innen erhalten dafür Pavel Kapluns neues Band „Photoshop CS5 - Für die tägliche Praxis“ von Addison-Wesley im Wert von 40 Euro. (doc) •

Zwei Ausgangsbilder, unter ähnlichen perspektivischen Bedingungen aufgenommen (links): der Pflasterbelag eines Platzes und zufällig verteilte Geröllbrocken. Ihre Aufgabe: Mischen Sie die beiden Fotos so, dass ungefähr das unten in der Mitte zu sehende Ergebnis dabei herauskommt. Bei dem von mir angewandten Verfahren war das in etwa einer Minute erledigt. Rechts mit derselben Vorbereitung eine Mischung aus Erdboden und Rasen. Sie können auch gern eigene Fotos verwenden.



Bücher

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

Grafik-Almanach

Wer sich in der Welt von Publishing und Illustration bewegt, hat heute nur noch selten eine umfassende Ausbildung dafür genossen. Markus Wägers Buch versteht sich als Leitfaden für all jene, die gestalten wollen, aber nicht so recht wissen wie. Das 600-Seiten-Werk beginnt bei den theoretischen Grundlagen der Arbeit mit Form und Farbe, befasst sich mit Bildern, Schrift und kommt etwa ab der Buchmitte mit Gestaltungsrastern zu den eher praktischen Aspekten des Grafikdesigns wie Textsatz, Raster, Corporate Design und Druckvorstufe. Der Verfasser hat ein Handbuch vorgelegt, dass sowohl dem Einsteiger wie dem Profi eine Vielzahl äußerst nützlicher Informationen zum Umgang mit den verschiedenen Mitteln des Grafikdesigns an die Hand gibt. Zudem ist es so geschrieben, dass man sich gerne versehentlich festliest. Ein Muss für jeden spezialisierten Kreativen, der über den Tellerrand seiner Disziplin hinausblicken will. (ck)



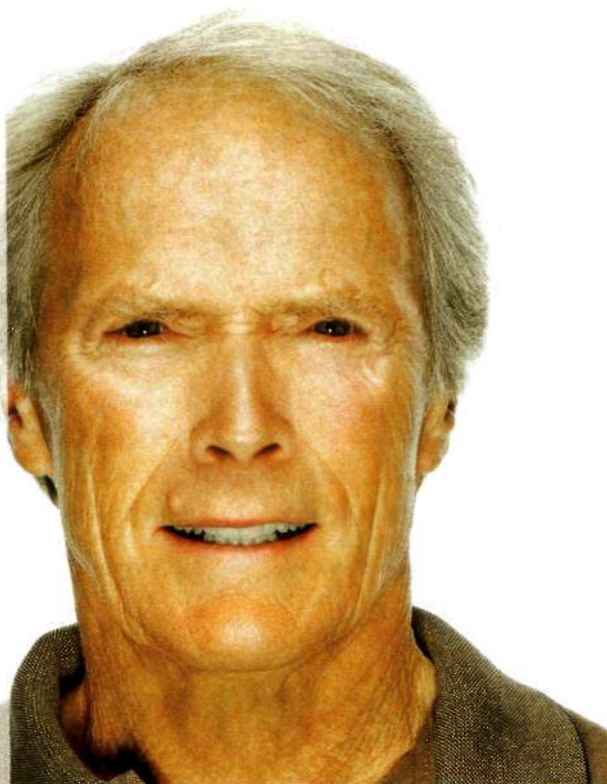
Grafik und Gestaltung.
Das umfassende Handbuch
von Markus Wäger
Gebunden, 620 Seiten
Galileo Design, 2010
39,90 Euro

Weisheit

Andrew Zuckerman

Weisheit – der Film
DVD im Buch

Chinua Achebe
Richard Adams
Madeleine Albright
Buzz Aldrin
Alan Arkin
Burt Bacharach
Frederik Boilestein
Dave Brubeck
Dok Bruns
Zbigniew Brzezinski
Chuck Close
Billy Connolly
Terence Conran
Judi Dench
Clint Eastwood
Frank Gehry
Jane Goodall
Nadine Gordimer
Harald zur Hausen
Victor Havel
John Hume
Helmut Jahn
Edward M. Kennedy
Bille Jean King
Henry Kissinger
Kris Kristofferson
Juan José Linz
Esther Mahlangu
Nelson Mandela
Kurt Masur
Luc Montagnier
Jeanne Moreau
Graham Nash
Rupert Neudack
Nick Nolte
Yoko Ono
Jacqueline Pápin
Rosemarie Richter
Mary Quant
Robert Redford
Vanessa Redgrave
Richard Rogers
Ravi Shankar
Wolke Soyinka
Helen Sumner
Desmond Tutu
Lalla Vignelli
Massimo Vignelli
Bill Wyler
Andrew Wyeth
Federico Mayor Zaragoza



Weisheit: 50 Porträts. Bildband zur Porträt-Fotografie von Andrew Zuckerman und Alex Vlcek gebunden, 216 Seiten mit DVD Knesebeck 2009 49,95 Euro

50 Weisheiten

Ältere Menschen sind nicht nur weiser als jüngere; wenn man sie fotografiert, sehen sie zudem auch meist noch viel interessanter aus. Der Fotograf Andrew Zuckermann hat 50 Persönlichkeiten der amerikanischen Gesellschaft ins Studio gebeten, sie mit klarem Licht vor weißem Hintergrund fotografiert und dabei über die wesentlichen Themen des Lebens interviewt: Liebe, Erfolg, Glück und Tod. Herausgekommen ist ein dickes Bilderbuch mit ausdrucksstarken Porträts und klugen Texten inklusive einer DVD mit Interviewmitschnitten. (ck)

Magazin-Journalismus

Es gab sie einst, die goldenen Jahre der Bildjournalisten. Damals, als noch nicht jeder Amateur mit einer vollautomatisierten High-End-Kamera durch die Welt lief, die auch noch bei Kerzenlicht fast alle Details einer Szene speichert. Von dieser vergangenen Zeit erzählt Foto-reporter und Buchautor Harald Schmitt, der in 33 Jahren Arbeit für das fotografisch immer schon sehr ambitionierte Nachrichtenmagazin Stern den Aufstieg und Fall dieser Berufsgruppe miterlebt hat. Neben vielen schönen Geschichten aus der guten alten Zeit lernt der Leser eine Menge über die Arbeitstechniken des Bildprofis. Das ist nützlich für eigene Reportageprojekte und hilft natürlich, die Bildausbeute zu verbessern. Leider eignet es sich aber kaum, das Wissen professionell zu nutzen. In der Reportagefotografie, wie sie hier beschrieben wird, ist heute oft nur noch Anerkennung der Lohn, nicht Geld. Fotostalgiker werden das Buch zu schätzen wissen, weil es hier eine Vielzahl von 70er- und 80er Jahre Farbbildern zu sehen gibt, die früher trotz etlicher technischer Mängel auf Doppelseiten gedruckt wurden. Heute würden sie aller Wahrscheinlichkeit nach im Papierkorb landen. Dankenswerterweise hat man sie für diese Publikation nicht extra in Photoshop nachbearbeitet. (ck)



Auf den Punkt:
33 Jahre als Foto-reporter für den Stern von Harald Schmitt gebunden, 304 Seiten Addison-Wesley, 2010 39,80 Euro

Lightroom-Visionen

David duChemins Buch „Mit Lightroom entwickeln“ ist in mehrfacher Hinsicht etwas ganz Besonderes: L_m einen verbindet es die Themen Fotografie und Bildbearbeitung auf hohem Niveau sehr gekonnt miteinander. Zum anderen ist es von jemandem geschrieben, der sich als Bildjournalist versteht und daher die Nachbearbeitung von Bildern eigentlich aus Gründen der Authentizität ablehnen sollte. Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen geht es ihm aber nicht um eine vermeintliche objektive Wahrheit, die ein dokumentarisches Bild wiedergeben muss, sondern um die subjektive Umsetzung seiner „Vision“ des Gesehenen. Aus diesem Grund betrachtet er Lightroom als ein Werkzeug, mit dem er seinen Vorstellung vom Bild optimieren kann. Dankbarerweise verzichtet duChemin in diesem 250 Seiten Lightroom-Tutorial auf die strukturierte Erklärung aller Funktionen. nacheinander, wie das seine Autoren-



Mit Lightroom entwickeln:
Von der Vision zur Perfektion
von David DuChemin
gebunden, 258 Seiten
Addison-Wesley, 2011
39,80 Euro

kollegen zumeist tun. Er nähert sich Lightroom über die Bearbeitung von Einzelbildern, anhand derer er die Funktionalität im Hinblick auf die Verbesserung der Bildwirkung erörtert. Auf diese Weise streift er alle praxisrelevanten Werkzeuge und führt gleichzeitig exemplarisch vor, wie man sie sinnvoll einsetzt. DuChemins Lightroom-Buch gehört als thematischer Zwitter ins Regal jedes ernsthaften Fotografen, der seine Bilder mit Lightroom (aber natürlich auch wegen der Funktionsüberschneidung mit Camera Raw) entwickelt. (ck)

Fine Art-Techniken

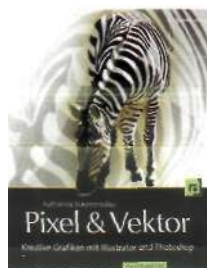
Der Begriff Fine Art ist etwas überstrapaziert worden. Wahrscheinlich, weil im Grunde niemand weiß, was Fine Art genau beschreibt, aber jeder, der sich Mühe bei der Herstellung seiner Fotos gibt, Fine Art produziert. Der kanadische Arzt George Barr ist angetreten und hat ein Buch für Fine Art Fotografen geschrieben, in dem er quer durch die fotografischen Themenwelten erklärt, wie man seine Bilder mit dem Einsatz passender Photoshop-Techniken ausarbeitet. Sein Ansatz grenzt sich gegen Kosten/Nutzen-orientierte Fotografen ab, da er viel Zeit auf das einzelne Werk verwendet. Barr zeigt an vielfältigen zusammengewürfelten Projekten einerseits, wie er sich Szenen schon vor der Belichtung erarbeitet, und andererseits, welche Techniken er nutzt, um das belichtete Material vom Raw-Bild aus so weit zu bekommen, bis es seiner Intention entspricht. Thematisch streift er dabei alle wichtigen



Der Blick über die Schulter
von George Barr
gebunden, 298 Seiten
dpunkt, 2010
39,90 Euro

Techniken wie Farbkorrekturen, Schwarzweißumwandlungen, HDR, Panoramen, Bildkomposition, Malfilter, Focus-Stacking, Ausrüstungsfragen und Schärfetechniken. Das Buch eignet sich vor allem für Photoshopper, die sich tiefer ins Thema Fotografie mit natürlichem Licht einarbeiten möchten. Interessant kann es auch für begeisterte Fotografen sein, die ihre Schätze mit einfachen Photoshop-Eingriffen veredeln möchten. (ck)

Angelesen



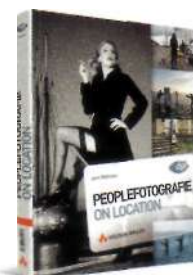
Wer die Werkzeuge von Photoshop mit denen von Illustrator kombiniert, vermischt Pixel mit Vektoren - im Fachjargon heißt diese Disziplin „Vexeln“. Das weiß kaum jemand, obwohl sich viele an den Ergebnissen erfreuen, wenn sie sie in der Werbung oder als Element der Gestaltung von Webseiten betrachten. **Katharina Skommodau** hat sich der ehrenvollen Aufgabe gewidmet, ein Buch zu schreiben, das Techniken für **Kreative Grafiken mit Illustrator und Photoshop** an 10 Praxisprojekten erklärt. Es eignet sich in erster Linie für Grafiker und Illustratoren, die ihren Horizont erweitern wollen, gleichgültig, ob sie aus dem Lager der Pixel- oder der Vektor-Fans stammen. Für Fotografen und Monteure ist es nur am Rande interessant. (ck)

gebunden, 252 Seiten
dpunkt, 2010, 36,90 Euro



Unglaublich - ich habe mich schon beim ersten Lightroom 1-Buch gewundert, das mit mehr als 100 Seiten Umfang auf den Markt kam, warum man das alles lesen soll, um ein fast selbsterklärendes Programm zu bedienen. Aber dieses Werk, **Lightroom 3: Das offizielle Handbuch für Fotografen von Martin Evening** hat die Latte auf eine neue Höhe gelegt. 650 Seiten zum Verwalten, Bearbeiten und Ausgeben von Raw-Dateien. Ich kann mir niemanden vorstellen, der dieses Buch wirklich braucht, aber der Autor hat es so ansprechend illustriert, dass man als Fotograf all die Detailinfos mit großer Lust zur Kenntnis nehmen kann. (ck)

gebunden, 651 Seiten
Addison-Wesley 2010, 49,80 Euro



Sie fotografieren gerne Menschen, arbeiten aber nicht gerne im Studio und schätzen den Einsatz von Kunstlicht? Dann finden Sie in dem Buch **Peoplefotografie on Location von Jens Petersen** eine breit angelegte technische Hilfestellung rund um alle Problemfelder, die bei der Fotografie vor Ort anfallen. Mit der Breite geht leider die Tiefe verloren, doch werden Einsteiger die kaum vermissen. (ck)

gebunden, 272 Seiten
Addison-Wesley, 2010, 39,80 Euro

Free LOADS

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen

Zum Thema „Mehr Schärfentiefe, mehr Dynamikumfang“ bieten wir Ihnen mehrere Kapitel mit insgesamt 30 Minuten Laufzeit aus dem Videotraining „Power-Workshops: Kontrast & Schärfe in Photoshop“ von video2brain kostenlos an. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft (www.docma.info/9030.html) finden Sie den Weblink, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Bei jeder Fotooptimierung oder kreativen Bildveränderung ist das A und O der Kontrast- und Schärfeneindruck des Bildes. Olaf Giermann zeigt Ihnen, wie Sie Kontraste und Schärfe gezielt beeinflussen. Dabei erklärt er, wie und warum eine Technik funktioniert und wann Sie diese am besten und ohne Umwege einsetzen.



Mehr als 40 Wallpaper
www.docma.info/9065.html



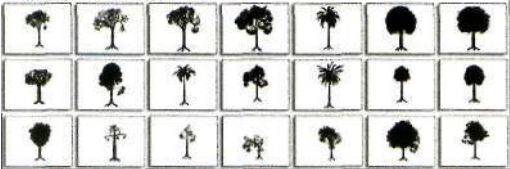
80 Photoshop-Pinselspitzen
www.docma.info/9063.html



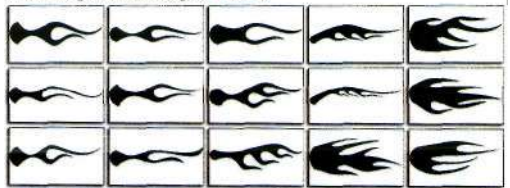
Mehr als 50 Special-Effect-Brushes
www.docma.info/9070.html



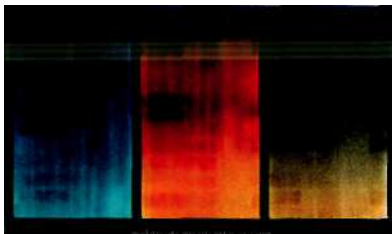
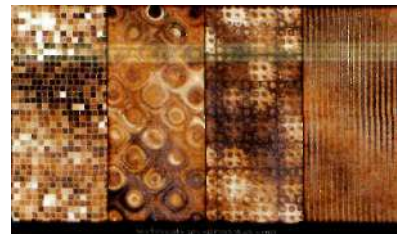
Photoshop Custom Shapes: **Live Trees**



Photoshop Custom Shapes: **Flames**



Mehr als 60 Formen für Photoshop
www.docma.info/9069.html



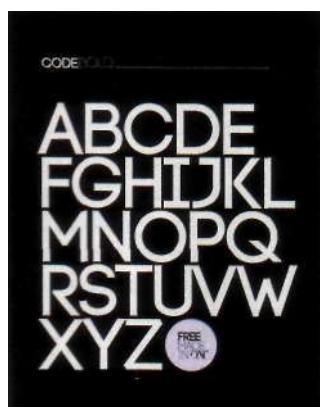
@ weitere Freeloads unter
www.docma.info/327S.html

Mehr als 650 Photoshop-Muster
www.docma.info/9071.html

Mehr als 620 Bokeh-Texturen
www.docma.info/9062.html



35 Headline-Fonts
www.docma.info/884S.html



Nützliche PSD-Dateien
www.docma.info/9066.html



87 Weltraum-3D-Modelle
www.docma.info/9068.html

Die komplette Photoshop- Enzyklopädie der Edition DOCMA auf DVD für nur **149,-** Euro

Die DVD-Fassung enthält alle 2 500 Seiten der Buchausgabe als druckbare PDFs, ergänzt um Suchfunktionen, Links zu anderen Seiten und Bänden sowie direkt zum Bild-Arbeitsmaterial in Photoshop.

Der Nettopreis der DVD beträgt lediglich 125,20 Euro. Zum Vergleich: Der Preis für die 22 Bände der vergriffenen Buchausgabe lag ohne die hilfreichen Zusatzfunktionen bei 327 Euro. Bitte richten Sie Ihre Bestellung an:

ps-dvd@docma.info

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

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





NEUE HARDWARE

Einfach mal ein paar Computer-Komponenten austauschen, um das System wieder in Schwung zu bringen. Klingt nach leichter Übung, kann aber zum Alptraum werden. | **Christoph Künne**

Neulich wurde ich Opfer einer Steuerprüfung.

Ich wusste, ich sitze tagelang im Büro herum und kann nicht richtig arbeiten. Ständig muss man Prüfern Fragen beantworten oder Belege suchen. Die Zeit ist im Grunde futsch. Was vielleicht noch geht, sind einfache Tätigkeiten wie Fortschrittsbalken überwachen. Eine prima Gelegenheit also, meine digitale Redaktionsmaschinerie in Schwung zu bringen - dachte ich.

Ein Check des Maschinenparks förderte drei Problemzonen zutage: Der nicht eben alte Hauptrechner für die Bildbearbeitung war entschieden zu langsam, ein betagter 30-Zöller zeigte nur noch 70 Prozent der vorhandenen Tonwerte an, und das NAS (der Minidatenserver) erreichte gerade mal im Schnitt ein Fünftel seiner technischen möglichen Transferraten bei der Datenübertragung.

Der Plan

Recherchen ergaben, dass meine NAS-Konfiguration ebenso ein Problem war wie der Einsatz eines NAS als Zugriffsspeicher für gigabytegroße Photoshopdateien, wenn man mit Bridge arbeitet. Das Ding war ohnehin ziemlich voll. Es bot sich an, die Kapazität zu verdoppeln und es dann zum Backup zu degradieren, während die Nutzdaten auf dem Hauptrechner lagern.

Das Upgrade eines NAS im „Raidlevel 5“ also mit einer Festplatte Redundanz (in meinem Fall sechs 1-TB-Festplatten, die am Ende 5-TB Speicher ergeben), ist eine etwas verzwickte Angelegenheit. Wegen der komplexen Datenstruktur kann die Rekonfiguration der Daten, die nach dem Wechsel einer Platte nötig ist, schon mal einen Arbeitstag oder mehr in Anspruch nehmen. Bei sechs Platten ist das eine Woche - wenn alles gutgeht, sonst droht Datenverlust. Zu lang und zu gefährlich, dachte ich - besser, ich baue in den Photoshop-Rechner zwei 3-TB-Festplatten ein, speichere darauf die NAS-Daten und spiele sie nach dem Aufrüsten einfach zurück. Danach kann ich die beiden großen Festplatten als schnelleres Raid 1 (volle Datenredundanz - aus 6-TB werden 3-TB) formatieren und zumindest das Bildarchiv dort lagern.

Um dem Photoshop-Rechnereine wirksame Verjüngungskur zu verpassen, wollte ich bei der Gelegenheit auch gleich noch eine SSD als Systemplatte einbauen und den alten Monitor durch einen aktuellen austauschen.

Datenschaukeln

Nachdem unsere neue Verlegerin der finanziellen Seite des Plans ihren Segen erteilt hatte, konnte es losgehen. Die Teile trafen so pünktlich ein wie die Steuerprüferin. Und als die ihren Auftritt nach drei Tagen um weitere zwei verlängern wollte, ging technisch gerade gar nichts. Daten im Netzwerk hin- und herzuschieben erwies sich als ebenso langwierig wie die gefürchtete Datenrekonfiguration. Zwischendurch hatte ich das System des Photoshop-Rechners auf der SSD neu installiert, die Altdaten übernommen und dabei erfahren, wie viel Zeit man damit verbringen kann, die Softwarelizenzen wiederzubeschaffen, die bei einer solchen Aktion verlorengehen. Später, gleich nach dem Datenumzug, meldete sich eine der sechs niegelagerten 2-TB-Serverfestplatten vom Dienst ab und wollte ersetzt werden.



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

Sichtgeräte einrichten

Bastelfreude bereitete auch der Monitor. In meinem Fall ist der Rechner wegen seines unkultivierten Lärmens in einen Keller unter dem Büro verbannt. Während die Distanz bei seinem Vorgänger über einen sündhaft teuren Dual-DVI-Switch überbrückt werden musste, bot der neue Bildschirm die Möglichkeit, das mitgelieferte Monitorkabel gegen eine längere Version auszutauschen. Das gibt eine bessere Bildqualität als mit DVI-Switch. Allerdings brauchte es zwei Anläufe, um ein Kabel zu bekommen und zu verlegen, das flimmerfrei war.

Die Steuerprüferin hatte ihre Arbeit zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht beendet, wollte meinem Elend aber nicht länger bei-

wohnen und zog es vor, die folgenden zwei Wochen in ihrem Amt weiterzuprüfen.

Aus Freude über ihren Abgang blieb der nagelneue Monitor am nächsten Tag wegen eines Netzteildefekts dunkel. Bis ein Tauschgerät da war, ließ ich mir eine Mischung aus Monitor und Grafiktablett zum Testen liefern. Dies zeigte zwar anstandslos ein Bild, doch wollte der Rechner das Tablett erst erkennen, als ich eine direkte USB-Verbindung durch die Decke gelegt hatte. Unverständlicherweise musste es eine passive sein und keine aktive, die das Signal verstärkt. Nun fehlte nur noch die Farbechtheit. Kalibrationsversuche mit mehreren Geräten verschiedener Hersteller brachten keine befriedigenden Ergebnisse. Immer waren die Korrekturkurven der neu gemessenen Profile mit seltsamen Zacken versehen, die Grau- in Farbkeile verwandelten und rund 40 Prozent der Tonwerte in Lichtern und Tiefen verschluckten. Das änderte auch der hinzugekommene Austauschmonitor nicht. Nicht einmal alte Profile ohne Zacken zeigten alle Tonwerte korrekt an. Die Lösung brachten weder aktive noch passive Verlängerungen, sondern ein Tausch des ansonsten tadellos funktionierenden USB-Hubs und eine weitere Neuinstallation des Betriebssystems.

Spätschäden

Als nach insgesamt zwei Wochen alles lief, drang ein nächtliches Freudenbier in das Büro-Notebook und verursachte mit seiner Kohlensäure den Tod des Mainbords. Zum schmerzlichen finanziellen Schaden gesellte sich ein zeitlicher: Eine halbe Woche Daten restaurieren, weil wegen der Umbauarbeiten am NAS das Backupsystem noch nicht lief, und eine weitere halbe Woche Einrichtung des Notebook-Nachfolgers, nachdem der geliefert war. Die alte, teilerrettete Installation hatte sich auch einen Alkoholschaden zugezogen, der zu dauernden Abstürzen führte. Dann endlich war die Zeit gekommen, zur Kenntnis zu nehmen, was die Dame von der Steuerprüfung während meiner Bastelorgie angerichtet hatte. Aber das ist eine noch fiesere Geschichte. **Munter bleiben!**