

41

DOCMA

4|11

Deutschland
9,90 €

Photoshop für Kreative DOCMA

132 SEITEN

PHOTOSHOP-KNOWLEDGE

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

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

ZEICHNUNGEN AUS FOTOS GEWINNEN

Die besten Techniken im Überblick (S. 34)
Tricks für Digitalzeichner (S. 86)

WOLKENMASKEN

Der Zaubertrick für realistische
Motiv-Kombinationen (S. 40)

1 Werkzeug – 1 000 Funktionen (S. 44) GRADATIONSKURVEN

Schärfe-Tricks aus der Praxis (S. 64)

Haarige Typoeffekte (S. 52)

Bildgestaltung für Profis (S. 68, 109, 112)

Mehrfachbelichtung simulieren (S. 96)

25 000 EURO
GEWINNPRÄMIEN
BEIM DOCMA AWARD80
SeitenWORKSHOPS
TIPPS & TRICKS

PHOTOSHOP-PROJEKTE

Gratis-Video:
Arbeiten im
Lab-Modus

FREELoads

12 000+ Texturen
1 000+ Pinselspitzen
100+ PS-Aktionen
30+ Fonts u.v.m.

PREMIUM-WORKSHOP

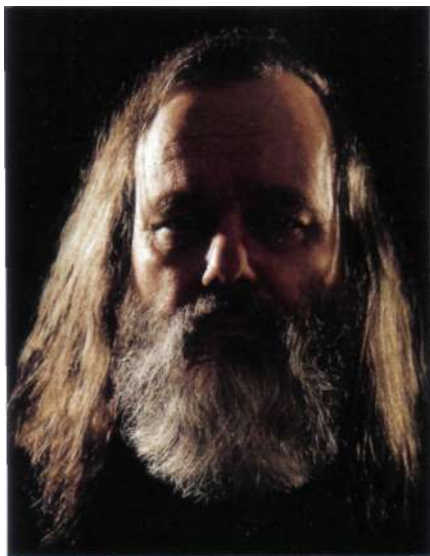
PROFESSIONELLE FOTO-VEREDELUNG

Pinselspitzen ganz
gezielt einsetzen (S. 21)

66243

0.4





Die rätselhafte Welt der merkwürdigen Photoshop-Geheimnisse

Haben Sie in letzter Zeit mal unsere Website www.docma.info besucht? Falls nicht, sollten Sie das unbedingt nachholen, denn dort hat sich viel verändert - nicht nur an der Gestaltung der Oberfläche, sondern auch an der Vielfalt und Zugänglichkeit der Inhalte.

Nach außen klar zu zeigen, was DOCMA zu bieten hat, ist wahrscheinlich nicht gerade unsere Stärke. Das liegt wohl auch daran, dass wir Artikel lieber schlicht mit Überschriften wie „Malen mit Photoshop“ einleiten als mit „Die rätselhafte Welt der Pinselspitzen“. Wir gehen davon aus, dass DOCMA-Leser/innen mündig genug sind, Qualität auch ohne großes Brimborium zu erkennen, und wir unser Wissen nicht mit lautem Marktgeschrei anpreisen müssen. Angesichts überquellender Kioske mit Zweit- und Drittverwertungen mag das etwas altnodisch wirken, aber wir würden uns da höchst ungern anpassen.

Der Abgabetermin des DOCMA Awards

naht. Am 23. Juni sollten die letzten digitalen Karikaturen auf unseren Server hochgeladen sein. Dann beginnen die Vorbereitungen zur Jurysitzung, und wenn diese Mitte Juli mit der Auswahl der Preisträger beendet ist, bereiten wir die Präsentation im Frankfurter Museum für Kommunikation vor. Die Ausstellung wird dort (neue Daten!) am 12. August eröffnet und läuft bis zum 23. Oktober. Prämien im Gesamtwert von rund 25 000 Euro warten auf die Preisträger.

Nicht immer stimmt das Urteil der Jury mit dem der docmatischen Gemeinde überein, wie die letzten Wettbewerbe zeigten. Am Entscheidungsmodell wollen wir nichts ändern, aber wie in jedem Jahr wird es auch 2011 wieder einen Publikumspreis geben, den Sie auf unserer Website Ende Juli bis Mitte August mitbestimmen können. Aktuelle Hinweise dazu finden Sie dort rechtzeitig.

Für technische Probleme ist bei DOCMA eigentlich mein Kollege Christoph Künne zuständig. Ausgelöst durch frische Praxiserfahrung muss auch ich mich zu diesem mir sonst eher fernen Thema äußern: Aus Erfahrung klug geworden, nehme ich auf Reportagen neben meiner Spiegelreflexkamera als Ersatz stets ein handliches Modell für die Hosentasche mit - das alte, in die Jahre gekommen, zeigt erste Ausfallerscheinungen; Zoombereich und Auflösung sind ebenfalls nicht mehr auf der Höhe der Zeit.

Also musste eine neue Kamera her - Anlass zu eifriger Lektüre von Testberichten und Nutzermeinungen. Entschieden, gekauft, Bilder angeschaut, zufrieden. Jedenfalls zunächst. Toller Zoom- und Makrobereich, gute Bildergebnisse. Dass sich das Programm-Einstellrad in der Tasche eigenmächtig verdreht - geschenkt. Ebenso, dass man beim einhändigen Festhalten ungewollt auf irgendeinen Knopf drückt und Parameter verstellt. Aber wie konnte ich nur so blöd sein, ein Modell ohne Sucher zu kaufen?! Vergessen Sie es, damit einen fliegenden Vogel oder ein fahrendes Auto anvisieren zu wollen. Vergessen Sie überhaupt, damit bei etwas hellerer Beleuchtung irgendetwas anzupeilen.

Entweder man klemmt das Ding mit angewinkelten Armen vor die Brust und sieht das Display nicht mehr, oder man hält es mit ausgestreckten Armen und verwackelt, trotz Verwacklungsschutz. Nie wieder eine Kamera ohne Sucher!

„Das kann bei uns nicht passieren!“ - so hatte ich in meinem vorigen Editorial, kurz nach der Katastrophe von Fukushima, die Haltung vieler deutscher Politiker zusammengefasst. Inzwischen - die Wahl in Baden-Württemberg ist gelaufen - merken sie, dass sich damit kein Blumentopf und vor allem kein Mandat mehr gewinnen lässt. Es folgt

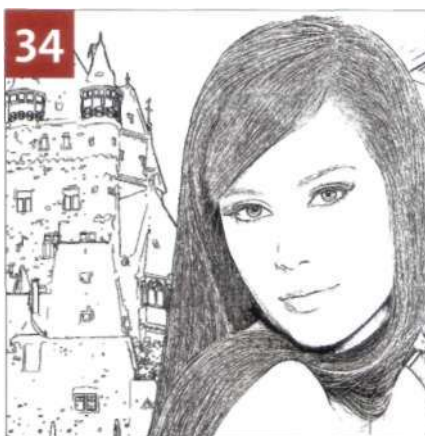
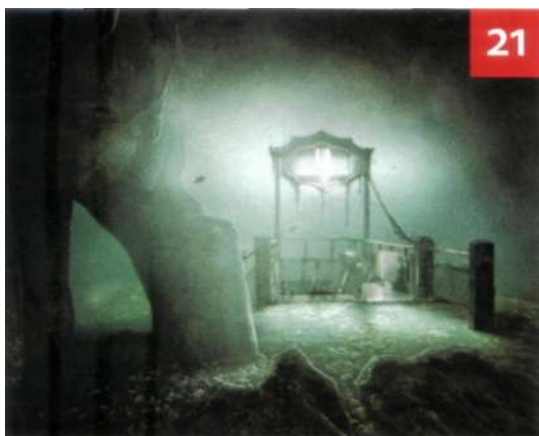
also der Einstieg in den Ausstieg aus dem Ausstieg. Dazu setzte die Bundesregierung eine Ethik-Kommission zur Entscheidungshilfe ein. Michael Hüther, Chef des Instituts der deutschen Wirtschaft, warnte dort vor - na, was wohl? Vor Moralismus. Und das in einem Gremium, das über Ethik diskutieren soll! Entlarvender geht's kaum noch.

Dabei ließe sich die ganze Atomindustrie mühelos mit der Logik der Marktwirtschaft hinwegfegen: Unterlägen Atomanlagen denselben Haftungsbedingungen wie Ihr Auto, müsste eine Kilowattstunde um die 2,36 Euro kosten. Das Risiko der Meiler ist aber so hoch, dass keine Versicherung es tragen könnte, daher wurde die Schadenssumme auf lächerliche 256 Millionen pro Block begrenzt. Bis 2,5 Milliarden müssten die Betreiber aus eigener Kasse zahlen, die richtig hohen Schäden der Staat, sprich: die steuerpflichtigen Opfer, wir selbst. Wie das mit Entschädigungen in der Praxis aussieht, lässt sich derzeit in Japan beobachten.

Beim Verdacht auf Bildfälschung kann mitunter auch eine große Überraschung herauskommen. Als wir auf die entlarvenden Ebenen in Obamas Geburtsurkunde aufmerksam gemacht wurden, deren Scan sich von der Website der US-Regierung herunterladen lässt, waren auch wir zunächst überzeugt, dass es sich dabei um eine Fälschung handeln muss - noch dazu eine besonders plumpe und blöde, wenn den Kritikern Buchstaben-Ebenen und leerer Hintergrund gleich mitgeliefert werden. Aber bei aller Wertschätzung - gut begründeter und sauber recherchierter-Verschwörungstheorien, in diesem Fall gelangten wir zu einem auch für uns verblüffenden Ergebnis. Lesen Sie mehr dazu auf Seite 16. Ich wünsche Ihnen einen schönen Sommer, Doc Baumann

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 17. August 2011



REPORTAGEN

14

Schnaps und Kakerlaken

Um seine Position am Markt zu behaupten, muss man auch mal frech auftreten. Das haben sich die Kreativen der Agentur J. Walter Thompson in Frankfurt wahrscheinlich gedacht, als sie den Claim für das Sierra-Motiv entwickelten: „Die beiden berühmtesten Mexikaner“.

16

Wurde Obamas Geburtsurkunde gefälscht?

Erweist sich die von der US-Regierung ins Web gestellte Geburtsurkunde Obamas als Bumerang, weil sie sich leicht als Fälschung entlarven lässt?

18

Vertrauen zählt

Diesmal geht es bildkritisch um mehrere Probleme: Geklonte Studenten, falsche Spiegelungsperspektive, eine gestreckte Frau (tatsächlich?) und krumme Zwei- und Dreiräder.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es **unter**
www.docma.info/W040.html

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

21

PREMIUM-WORKSHOP Malen mit Photoshop

Lernen Sie, ein digitales Foto mit Photoshops Malwerkzeugen effektiv und überzeugend zu verändern.

34

Strichzeichnungen

Wir zeigen Ihnen, wie man ein Foto in eine Strichzeichnung umwandelt, die genau die gewünschten Konturen berücksichtigt.

40

Wolkenmasken

Hier erfahren Sie, wie Sie mit dem Filter „Wolken“ verschiedene Strukturen zufallsverteilt mischen können.

44

So kriegen Sie den Bogen raus

Wie Sie den Gradationskurven-Dialog in Photoshop kreativ und präzise einsetzen können

50

Arbeitsbereiche

Wer in Photoshop CS5 verschiedene Arbeitsbereiche einrichtet, kann flexibler und schneller arbeiten.

52

Typoeffekte

Typografische Effekte, die thematisch passen, geben einem Flyer oder einem Plakat den letzten Pfiff.

54

Porträts bearbeiten

Tipps & Tricks aus dem Buch „Photoshop für Aktfotografen“

56

Photoshop-Sprechstunde

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

64

Schärfe

Tipps und Tricks zum Thema „Kontrast & Schärfe in Photoshop“

68

Verwunschener Morgen

Wie Sie in einer Szene nachträglich eine bestimmte Atmosphäre erzeugen können

70

Zurück in die Zukunft

Einblicke in die Evolutionsgeschichte von Photoshop

72

Wissen

Michael Hußmann beleuchtet Fragestellungen aus dem digital-fotografischen Alltag.



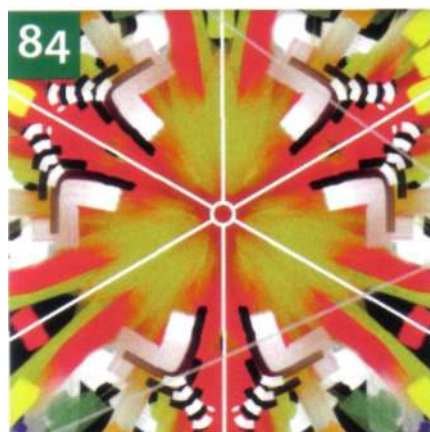
78



96



122



84



112



106

EXTENDED

78

Cinema 4D

Wir stellen Ihnen eine Einstiegshilfe in das 3D-Programm vor.

84

Painters neue Spiegelachsen

Die Möglichkeiten der Spiegel- und Kaleidoskop-Achsen in Painter 12

86

Das Wacom Stift-Tablett

Tipps und Tricks zur Verwendung des Grafik-Tabletts mit Photoshop

88

Lightroom 3

Tipps und Tricks zur Nachbearbeitung in Adobe Lightroom

PROJEKTE

96

Mehrfach codiert

Die Fotokünstlerin Jamari Lior nutzt die Zufälligkeit digitaler Mehrfachbelichtungen als Stilelement.

102

3D-Rundgang durch Piranesis Gefängnisse

Die „Carceri“-Serie von G. B. Piranesi gehört zu den einflussreichsten Werken der Kunstgeschichte.

106

Digital Lomo

Bildbearbeitung mit Digitalfoto-Apps auf dem Smartphone

108

Klassische Bildkomposition

Gleichgewicht und Harmonie in Bildern erzeugen

112

Hintergründe in der Porträtfotografie

Die Rolle des Hintergrundes bei Porträtaufnahmen

116

Calvins Mischungen

Doc Baumann besuchte die erste Vernissage des Photoshop-Künstlers.

DOCMATISCHES

08

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

12

DOCMA.info, die vierte

Informationen zum umfassenden Relaunch der DOCMA-Webseite

92

Software

Neues zu Bildbearbeitungssoftware

DOCMA-Award 2011

Endspurt für digitale Karikaturen

120 Photoshop-Rätsel

Leser-Lösungen zu unserem Struktur-Mischungsrätsel, und als neue Aufgabe: die Skalierung eines Bildelements ohne Auswahlwerkzeug

122

DOCMA-Buch

Nach drei Jahren Pause gibt es ein neues, großes DOCMA-Buch.

124 Bücher

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

126 Freeloads

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

128 Photoshop-Contest

Die Gewinner des Premium-Workshop-Contests aus DOCMA 40

129 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.



Highlights auf DOCMA.info



Energieversorgung für unterwegs
www.docma.info/10095.html



Fotokunst im Internet
www.docma.info/10088.html



FotoTV-Film des Monats
www.docma.info/10087.html



Sensorreinigung
für Fortgeschrittene
www.docma.info/10094.html



Man kann keinem Bild glauben
www.docma.info/10093.html



Obamas Geburtsurkunde gefälscht?
www.docma.info/10092.html



Bilder von Japan
www.docma.info/10090.html



Schutz für Kameradisplays
www.docma.info/10091.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-Maibaum (Red., gh)
Yves M. Libicky (Korr.)
Eva Mench (Korr.)
Johannes Wilwerding (Red.)
redaktion@docma.info

Einzelheftbestellungen und Abos:

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

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

Onlineshop unter www.docma.info

Jahresabo: € 51,60 (Inland), € 59,40 (Ausland),

SFR 112,60 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost/Übersee)

Studentenabo: € 42,- (Inland), € 49,50 (Ausland), SFR 91,20 (Schweiz)

Redaktionskontakt

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Uwe Braunschweig, Michael Freeman, Olaf
Giermann, Tilo Gockel, Christian Haasz, Martin
Krolop, Matthias Lemke, Tim Meyer, Stefan Petri,
Glenn Rand, Eva Ruhland, Uli Staiger, Jana Zemke

Foto-Credits und Bildmaterial

Doc Baumann, Bobby Boe, Uwe Braunschweig, Elinor
Carucci, Grégoire Dupond, Fotolia: Alexander Buchfink,
Nick Freund, Miramiska, Christian Schwier, Valua Vitaly,
Michael Freeman, Jürgen Gáb, Olaf Giermann, Christian
Haasz, Detlef Hoffmann, Calvin Hollywood, Immobilien-
Messe Wien, Martin Krolop, Christoph Künne, Matthias
Landsgesell, Matthias Lemke, Jamari Lior, Tim Meyer,
Stefan Petri, Glenn Rand, Renault, Eva Ruhland, Gabriel
Scarpa, Melvin Sokolsky, Uli Staiger, Paul Tumasov,
whitehouse.gov, David Williams, Jana Zemke,
Zensus2011, 3 D-Datei: Dosch Design

Titelbildmotiv

Carsten Mell

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-Maibaum,
Johannes Wilwerding
Technische Realisation: visuwerk GmbH, Lüneburg

DOCMA – Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbe-
arbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint im
eigenen Verlag. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bil-
der 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 Redak-
tion wieder. Gerichtsstand ist Lüneburg.



DOCMA ist iww-geprüft

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Selbstkalibrierender Bildbearbeitungsmonitor

Eizo schließt die Lücke zwischen dem 30- und dem 24-Zoll-Modell seiner High-End-Serie mit einem 27-Zöller mit ausklappbarem Sensor für die Hardware-Kalibrierung.

Der CG275W ist für Profis in Druckvorstufe und Bildbearbeitung konzipiert. Er basiert auf einem IPS-LCD-Panel mit einer Auflösung von 2560x1440 Punkten. Die 3D-Look-Up-Table und das integrierte Messgerät des Monitors sollen eine präzise und automatische Einstellung von Helligkeit, Schwarzwert, Weißpunkt und Tonwertkurve ermöglichen. Die Kalibrierung beherrscht der Monitor ohne das Zutun des Anwenders. Selbst der Rechner muss dafür nicht eingeschaltet sein. Der Sensor positioniert sich für den Vorgang automatisch und versteckt sich bis zur nächsten Messung geschützt im Gehäuserahmen. Einmal programmiert, startet der CG275W den Prozess zu individuell festgelegten Zeiten. Die Programmierung erfolgt am Mac oder PC über den ColorNaviagtor oder computerunabhängig über das OnScreen-Menü des Bildschirms. Laut Eizo reicht es aus, die Profilerstellung nach erfolgter Kalibrierung einmal pro Jahr durchzuführen. In der Zwischenzeit soll die automatische Selbstkalibrierung für konstante Farben sorgen. Um Farbabweichungen zu beseitigen, die bei schwankender Umgebungstemperatur oder während der Aufwärmphase auftreten können, verfügt der CG275W über ein internes Thermometer. Die Elektronik steuert und reduziert den unerwünschten Farbdrift vollautomatisch. Laut Eizo erzielt das Display eine Farbraumabdeckung von 100% sRGB, 97% Adobe-RGB und 99% ISO Coated V2. Das Gerät kostet 2500 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10050.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Foto: Guido Kallf



Foto: Roman Triggler

10 Jahre Fotocommunity

Vom 20. bis 22. Mai trafen sich Mitglieder und Mitarbeiter/innen der fotocommunity in den Kölner Messehallen anlässlich des zehnjährigen Bestehens der Webplattform für Fotografen. Mehr als tausend Mitglieder waren gekommen, um sich auszutauschen, von Profis zu lernen - und natürlich, um zu feiern. Es gab Vorträge, Workshops und Shootings, am Samstagabend auch Party und Musik. Zuvor hatte fc-Gründer Andreas Meyer am Beispiel der Webseitenentwicklung die Geschichte der Community aufgeblättert, der neue Geschäftsführer Dr. Flasbarth vergab die Preise an die besten Fotografen aus fünf Kategorien. Bei den Referenten unter anderem mit dabei: DOCMA-Herausgeber Doc Baumann, oben links mit seinen Kollegen Andre Hünseier und Uli Staiger; rechts signiert er am Addison-Wesley-Stand das neue DOCMA-Buch. www.docma.info/10049.html



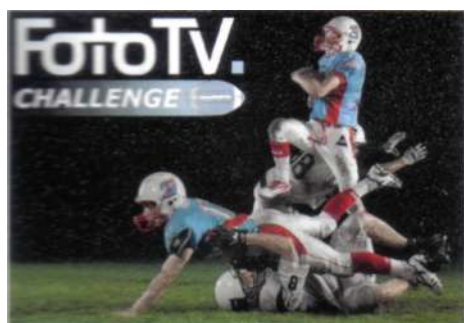
Logo-Design für Menschenrechte

Die Initiative „Ein Logo für Menschenrechte“ hat einen globalen Kreativ-Wettbewerb ausgelobt, bei dem nach einem weltweit anerkannten Symbol für Menschenrechte gesucht wird. Das Logo soll überall dort eingesetzt werden, wo es um Menschenrechte geht. Der Gewinner des Wettbewerbs erhält ein Preisgeld in Höhe von 5000 Euro. Auch die Zweit- und Drittplatzierten müssen nicht leer ausgehen - ihnen winken Preisgelder in Höhe von 3 000 und 1 000 Euro. Die Initiative will mit dem Wettbewerb einen friedlichen Beitrag zur weltweiten Anerkennung der Menschenrechte leisten. Mehr dazu unter www.docma.info/10053.html



A3+-Fotodrucker mit Wi-Fi-Schnittstelle

Epson hat mit dem Stylus Photo R2000 einen Fotodrucker vorgestellt, der mit der Ultra Chrome Hi-Gloss2-Pigmenttinte druckt und besonders homogene Ergebnisse liefern soll. Die Tintentanks bieten mit 17 ml Füllmenge gegenüber denen des Vorgängermodells R1900 50% mehr Inhalt. Der Drucker kann über die USB-oder Ethernet-Schnittstelle in ein Netzwerk eingebunden werden. Ohne Kabel ist das auch mit Hilfe der integrierten Wi-Fi-Schnittstelle möglich. iPhone- und iPad-Nutzer können den Drucker mit Hilfe der Epson iPrint-App ansteuern und nutzen. Epson verspricht eine präzise Farbwiedergabe mit feinsten Abstufungen, da die Farbe in einer variablen Tröpfchengröße ab 1,5 pl (Picoliter) auf das Druckmedium kommt. Die Druckauflösung liegt bei 5760 x 1 440 dpi. Das 8-teilige Tintenset beinhaltet neben sieben Farbpatronen auch eine klare Tinte mit Glanzverstärker, die für eine glänzende Oberfläche auf den Ausdrucken sorgen soll. Der Stylus Photo R2000 verarbeitet Fine-Art-, Hochglanz- und matte Medien bis zum Format A3+, sowohl einzelne Blätter als auch Rollenware. Darüber hinaus druckt er auch auf CDs und DVDs. Das Gerät kostet 509 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10048.html



FotoTV feiert den 4. Geburtstag

FotoTV, das Internetfernsehen für Fotografie, feiert seinen 4. Geburtstag und die Veröffentlichung des 1 000. Films mit interessanten Neuerungen. Die tausendste Produktion ist ein Film mit dem Magnum-Fotografen Steve McCurry, den unsere Leser kostenlos auf www.docma.info ansehen können. McCurry berichtet in diesem Interview über seine Arbeit als Fotoreporter und erzählt die Stories hinter einigen seiner Bilder, die mittlerweile Weltruhm genießen. Neben neuen Filmen wartet FotoTV auch mit einigen Neuerungen auf: Nutzer können ihr fotografisches Wissen offline testen und erhalten bei positivem Ergebnis ein FotoTV-Zertifikat. Eine weitere Neuheit ist die Verfügbarkeit von FotoTV auf mobilen Tablet-Computern wie dem iPad mithilfe von Apps. Zudem veranstaltet FotoTV im Sommer ein Event für Football- und Fotobegeisterte. Bei der „FotoTV.Challenge“ treten am 17. Juli vier Fotografen gegeneinander an, um unter gleichen Rahmenbedingungen vier fotografische Aufgaben am Rande eines eigens ausgerichteten Footballspiels zu meistern. Mehr dazu unter www.docma.info/10051.html

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



KAMERAKUNSTMAGAZIN 1/2011
Flash-Magazin für Fotografie
www.kamerakunstmagazin.de



BLUR MAGAZINE #21
PDF-Magazin für Fotografie
www.blur-magazine.com



COMMAG 4/2011
PDF-Magazin für Fotografie
www.psd-tutorials.de/commag

FIRMWARE-UPDATES

Fujifilm hat bei der **FinePix 100** mit der Firmware 1.01 einen Fehler behoben, der bei aktiviertem Quick Start Modus in Verbindung mit ISO-Bracketing eine Wiedereinschalten der Kamera verhinderte. **Samsung** hat die **NX 100** und **NX10** durch die FW 1.10 bzw. 1.30 mit einer Panoramafunktion und verbessertem Autofokus sowie Kompatibilität mit neuen i-Function-Objektiven aufgewertet. **Bei der Canon EOS 7D** wurde mit der FW 1.2.5 eine Reihe von Fehlern behoben sowie die Lese- und Schreibgeschwindigkeit mit UDMA 7-kompatiblen CF-Karten erhöht.



Lensbaby-Objektiv für Profis

Lensbaby hat mit dem Composer Pro ein selektives DSLR-Objektiv für das Spiel mit Schärfe und Unschärfe vorgestellt, das auch professionellen Ansprüchen genügen soll. Der auf Basis des Composers entwickelte „Composer Pro“ ist ein hochwertiges Objektiv mit manueller Fokussierung und Neige-Gelenk (Tilt). Er erzeugt besonders ausgefallene Fotos oder Videos mit selektivem Schärfebereich, dem sogenannten Sweetspot. Zielgruppe der Pro-Version des Composers sind Fotografen mit hohen Ansprüchen an Bildkontrolle, Verarbeitungsqualität und Funktionalität. Tubus und Drehgelenk der Wechseloptik bestehen aus Metall. Der leicht gedämpfte Fokus-Ring sorgt laut Anbieter für eine flüssige und präzise Scharfstellung. Das Kugelgelenk aus Metall erlaubt es, den ebenfalls metallischen Tubus individuell zu verändern. Durch Kippen wird die scharfe Zone der Aufnahme auf den gewünschten Bereich verlagert. Mit dem Lensbaby „Composer Pro“ kann man so die volle Aufmerksamkeit des Betrachters auf einen bestimmten Bereich lenken - zum Beispiel auf eine Person und nicht auf den Bildhintergrund. Der Composer Pro ist kompatibel mit dem Lensbaby Optic Swap-System und wird wahlweise in Kombination mit der neuen Sweet 35-Optik oder der Double Glass-Optik verkauft. Zu den nutzbaren Wechseloptiken gehören darüber hinaus auch die Fisheye-Optik, Soft Fokus, Pinhole, Single Glass und Plastik-Optik. Jede Optik kann einfach gewechselt werden, um unterschiedlichste Fotos mit selektiven Schärfeeffekten zu schießen. Der „Composer Pro“ ist mit DSLR-Kameras der Hersteller Canon, Nikon, Sony, Pentax und Olympus kompatibel. Er kostet in Kombination mit der Sweet 35-Optik 440 Euro und mit der Double Glass-Optik 330 Euro. www.docma.info/10054.html

@ weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



Zeichenstift fürs iPad

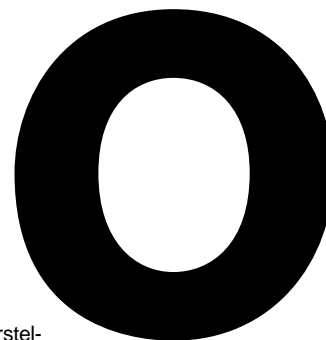
Wacom bringt mit dem Bamboo Stylus einen speziellen Schreib- und Zeichenstift für Apples iPad und andere Multimedia-Tablets auf den Markt. Er lässt sich unter anderem in Verbindung mit zahlreichen Apps für das iPad verwenden und soll dem Anwender ein authentisches Schreibgefühl und ein hohes Maß an Detailkontrolle geben. Der 12 cm lange und 20 Gramm schwere Stift besitzt einen Metallkörper, eine weiche Spitze und eine matt strukturierte Oberfläche. Seine austauschbare Spitze ist laut Wacom mit 6 mm um 25 Prozent schmaler als die konkurrierender Produkte. Der Bamboo Stylus kostet 30 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10056.html

Konzeptstudie: Leica i9

Kalifornische Produktdesigner haben die Konzeptstudie einer neuartigen Leica-Kamera vorgestellt, die das iPhone zu einer hochwertigen Kamera mit Internetanbindung machen könnte. Die imaginäre „Leica i9“ ist eine vollwertige Kamera mit 12-MP-Sensor, 8-fach optischem Zoom, eigenem Bildprozessor und einem internen Flash-Speicher. Sie dient gleichzeitig als iPhone-Gehäuse, indem sie es auf der Rückseite aufnimmt. Das Display des iPhones, das über einen 30 Pin-Connector mit der Kamera verbunden ist, wird für die Kamerabedienung genutzt. Nach den Plänen der Designer, deren Umsetzung eine Zusammenarbeit mit Apple und Leica voraussetzen würde, könnte die Kamera zu einem Preis zwischen 900 und 1 200 USD auf den Markt kommen. Mehr dazu unter www.docma.info/10057.html

Federleichter Pol-Zirkularfilter

Kenko hat einen Pol-Zirkularfilter entwickelt, der trotz seines geringen Gewichts von 10 Gramm und einer Dicke von nur 0,8 mm sehr stabil und haltbar sein soll. Der Hersteller betont, dass Vignettierungen, die gerade in Verbindung mit Extrem-Weitwinkelobjektiven bei Pol-Filtern „dickerer“ Bauart häufig auftreten, durch die ultradünne Bauweise vermieden werden. Der „Zeta EX“-Filter besitzt eine sehr glatte und hochwertig vergütete Glasoberfläche, die besonders kratzfest sowie wasser- und schmutzabweisend sein soll. Der Lichtdurchlass ist laut Kenko im Vergleich zu anderen Pol-Zirkularfiltern der Premium-Klasse um 25% höher. Dieser Wert wird durch eine extrem helle und lichtdurchlässige Filter-Folie ermöglicht, die mindestens eine Blendenstufe mehr Licht zur Verfügung stellen soll, als bei vergleichbaren Filtern üblich. Die Pol-Zirkularfilter sind in verschiedenen Durchmessern zu Preisen ab 169 Euro erhältlich. www.docma.info/10055.html



AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. SCHLOSS OBERHAUSEN

Die Ludwig Galerie zeigt bis zum 11.9.2011 Arbeiten des Magnum-Fotografen Elliot Erwitt. Hunde und Kinder, Gruppen und Nackte, Museen und Landschaften - niemand ist vor seinem augenzwinkernden und humorvollen Blick sicher.

www.ludwiggalerie.de



2. MÜNCHNER STADTMUSEUM

Die Ausstellung „Industriezeit“ zeichnet bis zum 11.9.2011 die Entwicklung der Industriefotografie von den Anfängen bis zur Gegenwart nach. Erstmals sind u.a. 150 Originalaufnahmen aus den Sammlungen des Münchner Stadtmuseums zu sehen.

www.stadtmuseum-online.de



3. GALERIE HILANEH VON KORIES

Bilder der Fotografin Dana Gluckstein werden bis zum 29.6.2011 unter dem Titel „Dignity - die Würde des Menschen“ anlässlich des 50-jährigen Bestehens von Amnesty International in Hamburg gezeigt.

www.galeriehilanehvonkories.de

Fotos: 1. Elliott Erwitt/Magnum Photos 2. George Eastman House 3. Dana Gluckstein

NEUE VIDEO-TUTORIALS

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



1. PHOTOSHOP

Comic Car

Ralf Mack zeigt in diesem Video-Training, wie man mit den Verzerrungstechniken von Photoshop aus dem Foto eines Fahrzeugs eine dynamische Illustration macht.



2. PHOTOSHOP

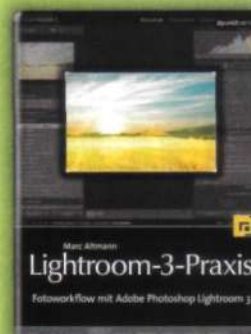
Wespen

In diesem Video-Training kombiniert Uli Staiger klassisches Still Life mit bewährten Photoshop-Techniken und schafft damit eine lichtdurchflutete Tischszene.

dpunkt.fotografie



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



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



NEU

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



NEU

Deutscher
Fotobuchpreis

2011, 642 Seiten
2. Auflage
€ 49,90 (D)
ISBN 978-3-89864-741-0



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

DOCMA.info, die vierte

Nach sechs Jahren haben wir die DOCMA-Webseite einem umfassenden Relaunch unterzogen und eine Vielzahl neuer Funktionen eingebaut. | **Christoph Künne**

DOCMA
DOC BAUMANN'S MAGAZIN FÜR PROFESSIONELLE BILDBEARBEITUNG

Über DOCMA Kontakt Mediadaten Impressum

DOCMA-Magazin 40
 ■ Blättern
 ■ Kaufen
 ■ Weiterempfehlen
 ■ Inhaltsverzeichnis
 ■ Materialdownload
 ■ Abonnieren

Themen Pixel Praxis Magazin DOCMatiker mein.DOCMA Archiv Suchwort... Suchen

AKTUELLE MELDUNGEN DES TAGES

Wie man kleine Bilder größer rechnet
 01.05.2011 | Von: Sven Fiedler | Unter: DOCMA 40
 Das Bild ist zu klein, die Auflösung zu niedrig? Da kann moderne Bildbearbeitungssoftware helfen. Neben Photoshop gibt es weitere Programme oder Plug-Ins zur sogenannten Interpolation, durch die sich Bilder größer rechnen.... ➔

Schutz für Kameradisplays
 28.04.2011 | Von: Johannes Wiewering | Unter: Hardware
 Die passgenauen Acrylgläser von Bilora schützen das Display vor Kratzern, Stößen und Schlägen. ➔

Tipp der Woche von Wacom
 28.04.2011 | Von: Johannes Wiewering | Unter: Tipps, Tricks & Tutorials
 Belegung der Intuos4-Express-Keys für Bildsichtung und Belichtung in Lightroom. ➔

PIXEL PRAXIS

Das JPEG-Format
 19.04.2011 | Von: Christoph Künne | Unter: Intensivkurse
 Das JPEG-Format wurde speziell zur Verkleinerung von Fotodateien entwickelt. ➔

FotoTV: Film des Monats
 17.04.2011 | Von: Johannes Wiewering | Unter: Gratis-Video-Workshops
 An dieser Stelle finden registrierte Docmatiker jeden Monat einen neuen, kostenlosen Film bzw. ein Videotutorial von FotoTV. ➔

Farbbereiche als Fülloption
 15.04.2011 | Von: Doc Baumann | Unter: Intensivkurse
 Ein phantastisches Hilfsmittel ist das Ausblenden von Helligkeitsbereichen oder Farben einer Ebene als Fülloption. ➔

DOCMA DVD EDITION

Photoshop Enzyklopädie DVD Edition **DOCMA**
 Photoshop-Basiswissen im Detail erklärt. Alle Bände jetzt auf DVD kaufen
 nur **149€**

Blog Artikel **Meist angeklickt**

1 Stunde Video gratis: Gesichtszüge verstärken
 27.04.2011 | Von: Christoph Künne

Spiegel-online unterstützt den DOCMA-Award
 26.04.2011 | Von: Johannes Wiewering

Gewinnspiel zum DOCMA-Web-Relaunch
 23.04.2011 | Von: Christoph Künne

Anregungen für den Karikaturen-Wettbewerb
 17.04.2011 | Von: Johannes Wiewering

Docma Magazin
 Gefällt mir

2.332 Personen gefällt Docma Magazin

"Gut Ding will Weile haben", weiß der Volksmund. Diese Weisheit haben wir uns in den vergangenen Jahren bei jedem Anlauf zur Neugestaltung von DOCMA.info vor Augen gehalten. Jetzt hat es endlich geklappt: Unsere Webseite präsentiert sich im zeitgemäßen Kleid und zeigt dabei viel deutlicher als vorher, was in ihr steckt.

Ein Blick zurück...

Als wir Ende 2002 die erste - selbstgemachte - Version von DOCMA.info ins Netz stellten, war das eine simple HTML-Seite, auf der man eine Mailadresse für Abobestellungen fand und die alle paar Monate überarbeitet wurde, um ein neues Heft anzukündigen. Außerdem gab es dort eine kostenpflichtige "DOCMA-Online"-PDF-Ausgabe, in der wir all das brachten, was nicht mehr mit ins gedruckte Heft gepasst hatte.

Die zweite Version aus dem Jahr 2004 war schon deutlich professioneller: Sie setzte auf ein zu diesem Zweck selbstgestricktes Content-Management-System und gestattete so die halbwegs komfortable Pflege bebildeter News und Artikel. Außerdem konnte man mit diesem System einen Newsletter verschicken, den wir wegen seiner Erscheinungsfrequenz "DOCMatische Wochenschau" nannten. Die Wochenschau hatte bald so viele Abonnenten, dass unser System sie nur in mehreren, nacheinander startbaren Schüben versenden konnte. Damit der Versandtraffic die Website nicht zum Stillstand brachte, musste man mit dem ersten Versandstart bis etwa 22:00 Uhr warten. Es folgten lange Nächte, die am Ende bis morgens um 5:00 Uhr dauerten. Weil die Agentur sich außerstande sah, das Problem zu lösen, wechselten wir mit der dritten Version von DOCMA 2005 auf den Content-Management-Standard Typo3. Seitdem ist es für alle Beteiligten komfortabler und stabiler geworden und viele der in den Folgejahren auftretenden Katastrophen ließen sich zumindest wieder halbwegs in den Griff bekommen.

Docma Magazin



2,332 Personen gefällt Docma Magazin.



Socialmedia-Dienste wie Facebook erleichtern vielen Lesern die tägliche Informationsaufnahme.



... nach vorn

In der neuesten Version von DOCMA.info haben wir versucht, alles, was derzeit an sinnvollen Funktionen für ein Portal wie die DOCMA-Website verfügbar ist, unter eine übersichtliche Oberfläche zu zwängen. Bisher hat die Website immer ein wenig an ein zu groß geratenes Blog erinnert. Diese Ästhetik war 2005 der letzte Schrei. Sie hat allerdings einen entscheidenden Nachteil: Neue Besucher kommen gar nicht erst auf die Idee, dass sich hier inzwischen über 7000 Artikel unter der Haube verstecken. Aus diesem Grund haben wir jetzt klarer hervorgehobene Rubriken, eine bessere Suchfunktion und eine Struktur, die schon auf den ersten Blick erahnen lässt, wie vielfältig die Berichterstattung auf DOCMA.info ist.

Auch das Internet hat neue Volksweisheiten hervorgebracht. Eine davon heißt: „Content ist King“. Individuelle Premium-Inhalte haben wir schon lange im Online-Angebot jetzt zeigen wir sie auch.

DOCMatisch seit

In der Kampagne „DOCMatisch seit“ präsentieren wir die Arbeiten ausgesuchter Langzeit-DOCMatiker. Als ältestes deutsches Magazin dieses Genres haben wir eine Vielzahl von treuen Lesern unter den besten deutschen Kreativen. Nach fast zehn Jahren finden wir es an der Zeit, dass auch die Online-Leser sich von diesen Arbeiten inspirieren lassen. Den Anfang macht ein Dreigestirn aus verschiedenen Bereichen der Bildgestaltung: Der Aktfotograf Christoph Gamper aus Meran, Deutschlands bekanntester Fotoillustrator und langjähriger DOCMA-Autor Uli Staiger sowie der High-End-Postproduktions-Marius Schwiegk aus Lübeck von Lucie & Lisann.



Der Webshop

Seit dem Relaunch hat DOCMA auch seinen eigenen Webshop. Hier gibt es natürlich in erster Linie DOCMA-Hefte, DOCMA-Bücher und die DVD mit der DOCMA-Enzyklopädie.

Aber wir führen für unsere Leser auch ausgewählte Photoshop- und Fotoliteratur sowie praktische Produkte für den kreativen Alltag. In Zukunft soll das Angebot um Software, die DOCMA-Bilddatenbank der Elementarfotografie und verschiedene DOCMA-Goodies erweitert werden. Schauen Sie doch einfach mal rein unter: www.docma.info/shop

Der Artikel-Funktionskasten

Immer wieder hörten wir von unseren Lesern den Wunsch, wir mögen doch bitte einen besseren PDF-Generator zum Sammeln der Artikel und eine E-Mail-Funktion zum Weiterempfehlen einbauen. Das haben wir nun getan. Außerdem können Sie jetzt jeden Artikel bei den bekannten und auch bei den weniger bekannten sozialen Webdiensten verlinken. Sie können ferner alle DOCMA-Nachrichten als RSS-Feed abonnieren, es gibt ein schlichtes, platzsparendes Drucklayout und - für registrierte DOCMatiker - eine komfortable Kommentarfunktion.

Mobile Optimierung

Noch sind es im Vergleich nur wenige, doch ihre Zahl steigt: Die DOCMA.info-Leser, die mit den neuen mobilen Internetgerätschaften auf unsere Website kommen. Natürlich wollen wir auch diese Besucher willkommen heißen und wir haben deshalb die Website für Webpad-Standardgrößen optimiert. Demnächst wird eine spezielle, schlank gehaltene Fassung für Mobiltelefone integriert - damit Sie von überallher kraftvoll auf uns zugreifen können.



Damit man immer genau weiß, in welcher Rubrik von DOCMA.info man gerade unterwegs ist, haben wir ein visuelles Orientierungssystem zum einfachen Zurechtfinden eingebaut.

SCHNAPS & KAKERLAKEN

Um seine Position am Markt zu behaupten, muss man auch mal frech auftreten. Das haben sich die Kreativen der Agentur J.WalterThompson in Frankfurt wahrscheinlich gedacht, als sie den Claim für das Sierra-Motiv entwickelten: „Die beiden berühmtesten Mexikaner“. Die Grafik dazu, die Kakerlake und Tequillaflasche vereint, stammt vom deutschen Illustrator Carsten Meli. Sie war eine von über zwanzig Motivideen, die Meli zur Abstimmung von Agentur und Kunde angefertigt hat. | **Christoph Künne**



Skizze

Der Entwurf erfolgte noch analog mit Papier und Bleistift. Erst nach dem Scannen der Vorlage hat Meli die wie getuscht aussehenden Schwärzen durch eine Tonwertkorrektur hinzugefügt.

Reinzeichnung

Die Finalisierung erfolgte in Abstimmung mit dem Kunden. Die Zeichnung dafür wurde in Photoshop neu angelegt.

Plastischer Look

Um die Wirkung der Grafik zu erhöhen, kamen mehrere Stilmittel zum Einsatz. Zunächst verdeutlichen die groben Malstriche den Zeichnungscharakter, der hohe Kontrast steigert aber gleichzeitig die plastische Wirkung. Außerdem hat Meli darauf geachtet, die hellsten und die dunkelsten Bereiche nicht an die Ränder zu legen, damit keine optische Langeweile aufkommt.

Etikettenschwindel

Um Zeit zu sparen, hat Meli für alle Entwürfe ein einziges Etikett gemalt und dieses dann immer mit den Transformationswerkzeugen an die jeweilige Perspektive angepasst.

Hütchenstruktur

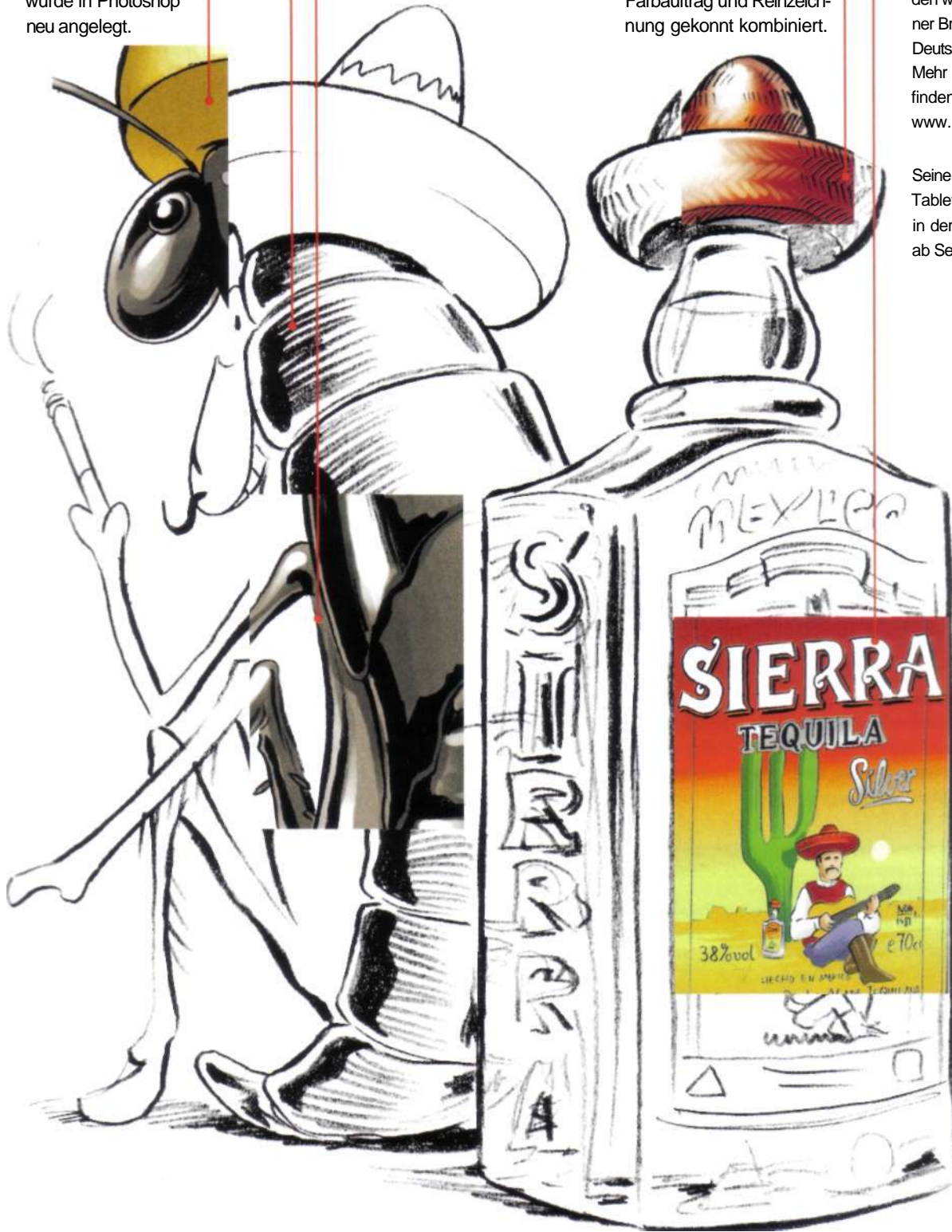
Um die für das Produkt typische Struktur auf der sombreroartigen Verschlusskappe zu erzeugen, wurden Farbauftrag und Reinzeichnung gekonnt kombiniert.



Carsten Meli

der 1974 geborene Diplom-Designer arbeitet als freiberuflicher Illustrator für große Kunden wie McDonalds, Warner Brothers und die Deutsche Bank. Mehr Bilder von ihm finden Sie unter [www. carstenmelli.com](http://www.carstenmelli.com)

Seine besten Wacom-Tablett-Tricks finden Sie in der Extended-Rubrik ab Seite 86.



STATE OF HAWAII			CERTIFICATE OF LIVE BIRTH			DEPARTMENT OF HEALTH		
			FILE NUMBER 151			61 10641		
1a. Child's First Name (Type or print)			1b. Middle Name			1c. Last Name		
BARACK			HUSSEIN			OBAMA, II		
2. Sex	3. This Birth	4. If Twin or Triplet, Was Child Born	5a. Birth Date	Month	Day	Year	5b. Hour	
Male	Single <input checked="" type="checkbox"/> Twin <input type="checkbox"/> Triplet <input type="checkbox"/>	1st <input type="checkbox"/> 2nd <input type="checkbox"/> 3rd <input type="checkbox"/>	August	4	1961	7:24 P.M.		
6a. Place of Birth: City, Town or Rural Location						6b. Island		
Honolulu						Oahu		
6c. Name of Hospital or Institution (If not in hospital or institution, give street address)						6d. Is Place of Birth Inside City or Town Limits?		
Kapiolani Maternity & Gynecological Hospital						Yes <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		
7a. Usual Residence of Mother: City, Town or Rural Location						7b. Island		
Honolulu						Oahu		
7c. County and State or Foreign Country						Honolulu, Hawaii		
7d. Street Address						7e. Is Residence Inside City or Town Limits?		
6085 Kalaniana'ole Highway						Yes <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>		
7f. Mother's Mailing Address						7g. Is Residence on a Farm or Plantation?		
						Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>		
8. Full Name of Father			9. Race of Father					
BARACK HUSSEIN OBAMA			African					
10. Age of Father	11. Birthplace (Island, State or Foreign Country)	12a. Usual Occupation	12b. Kind of Business or Industry					
25	Kenya, East Africa	Student	University					
13. Full Maiden Name of Mother			14. Race of Mother					
STANLEY ANN DUNHAM			Caucasian					
15. Age of Mother	16. Birthplace (Island, State or Foreign Country)	17a. Type of Occupation Outside Home During Pregnancy	17b. Date Last Worked					
18	Wichita, Kansas	None						
18a. Signature of Parent or Other Informant			18b. Date of Signature					
[Signature]			8-7-61					
19a. Signature of Attendant			19b. Date of Signature					
[Signature]			8-8-61					
20. Date Accepted by Local Reg.			21. Signature of Local Registrar		22. Date Accepted by Reg. General			
AUG - 8 1961			[Signature]		AUG - 8 1961			
23. Evidence for Delayed Filing or Alteration								

Die PDF-Datei mit der Geburtsurkunde des US-Präsidenten Barack Obama lässt sich seit einiger Zeit von der Webseite der US-Regierung herunterladen; der Link ist <http://www.whitehouse.gov/sites/default/files/rss-viewer/birth-certificate-long-form.pdf>. Um ganz sicher zu gehen, dass man nicht auf einer rechtsradikalen Website mit nachträglich selbst erzeugter Fälschung landet, kann man vorsichtshalber auch nur den ersten Teil der Adresse eingeben: <http://www.whitehouse.gov> und dann in die Suchmaske „birth certificate“ tippen. Man landet dann auf derselben Seite, die das links wiedergegebene Formular zeigt.

Wurde Obamas Geburtsurkunde digital gefälscht?

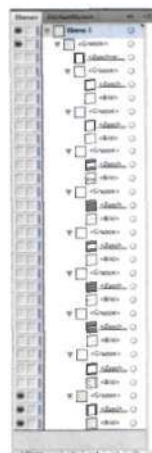
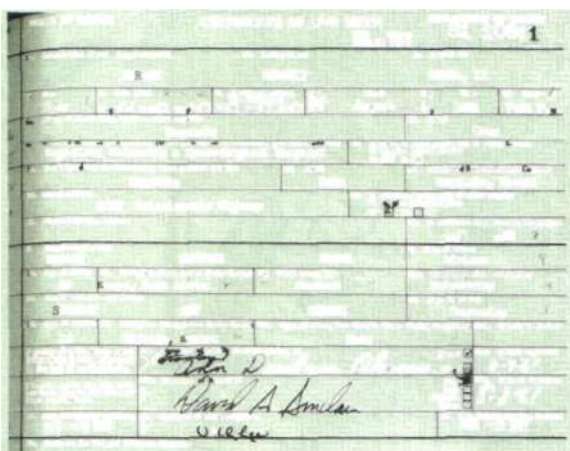
Erweist sich die von der US-Regierung ins Web gestellte Geburtsurkunde Obamas als Bumerang, weil sie sich leicht als Fälschung entlarven lässt? Eine Google-Suche nach "Obama/birth certificate/fake" ergibt fast 5 Millionen Treffer. Wir haben uns die fragliche Datei genauer angeschaut. | **Doc Baumann**

Seit der Kandidatur von Barack Obama versuchen seine rassistischen Gegner zu beweisen, dass er für das Präsidentenamt nicht in Frage komme, da er gar kein gebürtiger US-Amerikaner sei. Um die-

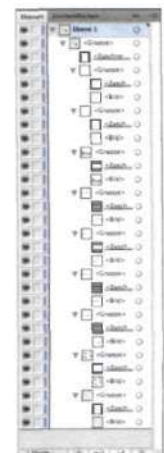
se Diskussion endgültig zu beenden, hat die US-Regierung im April eine gescannte Wiedergabe seiner Geburtsurkunde auf ihrer Webseite zugänglich gemacht. Doch statt ein für allemal für eine Klärung zu sorgen,

bewirkte die zum Download bereitstehende PDF-Datei genau das Gegenteil:

Denn Verschwörungstheoretiker mit Bildbearbeitungskenntnissen entdeckten seltsame Stellen in dem Formular. In der Tat, öff-



Öffnen Sie das von der Regierungs-Webseite heruntergeladene PDF in Illustrator und schauen sich dort die Ebenenpalette an, so finden Sie zahlreiche Ebenengruppen mit Untereinträgen. Mal sind das nur ein paar Buchstaben, mal ganze Wörter (rechts). Klicken Sie nach und nach alle Ebenen mit Ausnahme der untersten Gruppe weg, so bleibt ein fast leeres Formular übrig (links). Ist das der Beweis dafür, dass nahezu der komplette Text nachträglich in Illustrator ergänzt und dabei alter überschrieben wurde? Aber welcher Fälscher würde dafür dieses Programm einsetzen? Und dann am Ende noch vergessen, alle Ebenen auf eine zusammenzufassen?





Die Seite eines alten Reisepasses, links mit üblicher Scan-Software als JPEG, rechts mit demselben Scanner über Acrobat als PDF gescannt. Acrobats OCR-Funktion verwandelt identifizierbare Buchstaben in Text - allerdings mit leichten Abweichungen von Font, Größe und Farbe.

net man das PDF in Illustrator, so zeigt sich, dass es aus fast 20 Ebenen besteht. Mal befindet sich dort ein ganzes Wort, manchmal sind es nur einzelne Buchstaben. Einige dieser Textschnipsel sind voll deckend, andere erscheinen halb transparent.

Sie können das mit der heruntergeladenen PDF-Datei leicht selbst ausprobieren. Klicken Sie in Illustrators Ebenenpalette alle Gruppen bis auf die unterste weg, bleibt **nur** das fast leere Formular mit vereinzelter Buchstaben und Unterschriften.

Damit scheint die Fälschung bewiesen. Wie konnten die Profis der US-Regierung nur so dilettantisch vorgehen und ihren Kritikern die gefälschte Datei samt allen verwendeten Ebenen überlassen? Auf die neu entfachte Diskussion hat uns unser Leser Rolf Hildner aufmerksam gemacht. Er schreibt dazu:

"Der gepostete ‚Adobe Illustrator Proof ist vermutlich kein Beweis. Die multiplen Ebenen sind höchstwahrscheinlich ein Algorithmus der Scan/OCR-Software, mit der die Urkunde eingescannt worden ist. Das bedeutet: Die Software erkennt Buchstaben und speichert sie als separate Elemente mit

einer 1 Bit-Pixeltiefe (das verbraucht weniger Speicher). Alle anderen Elemente werden mit einer höheren Pixeltiefe gespeichert (verbraucht mehr Speicher).

Deshalb sehen alle Buchstaben auf der Obama-Urkunde so aus, als ob sie jemand nachträglich reingemalt hätte. Die Linien und andere Artefakte sind verwischt mit Antialiasing-Pixeln, wie man es bei einem normalem Scan erwarten würde."

Wir haben uns die Datei näher angeschaut. Zunächst fällt dem erfahrenen Bildfälscher auf: Wieso macht jemand das in Illustrator und nicht in Photoshop? Wieso ist er dann noch so blöd, alle Ebenen zu bewahren? Und warum kein einfaches JPEG? Scannen Sie ein Formular und sichern es dann als PDF, so gibt es keine Ebenen mit seltsamen Buchstabengruppen. Dennoch sind diese Illustrator-Ebenen kein Hinweis auf eine Fälschung. Um mehrseitige Dokumente zu scannen, verwenden Behörden oft Acrobat (Datei > PDF erstellen > Über den Scanner ...). Ein Vorzug des Verfahrens: Die Datei kann nun mit Suchfunktionen nach bestimmten Wörtern durchsucht werden.

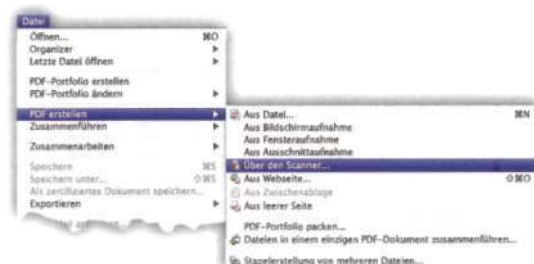
Schauen Sie sich zum Vergleich das JPEG oben links an und das PDF rechts daneben: „Auf Seite“ in der ersten Zeile wurde rechts in Text verwandelt, ebenso „des Reisepasses“ oder das W in „Wohnort“. Auch dieses PDF zeigt in Illustrator einen Ebenen-Aufbau (unten links); blendet man diese Ebenen aus, ist der größte Teil des Textes verschwunden.

So führt solides Halbwissen - gepaart mit rassistischen Vorurteilen - dazu, dass die Leser von Millionen Web-Einträgen nun davon überzeugt sind, Obamas Geburtsurkunde sei eine Fälschung und clevere Bildbearbeitungs-Profis hätten das endlich entlarvt.

Nachtrag: Zur Vorab-Veröffentlichung dieses Artikels auf Spiegel Online kam eine Leserkritik: Ich sei auf wichtige Fälschungsfehler gar nicht eingegangen, etwa den Namen von Obamas Geburtskrankenhaus. Stimmt. Aber zum einen wurde dieser Vorwurf bereits von Kollegen im Web widerlegt, und zum anderen beschränke ich mich auf das, was ich nachprüfen kann. Für mich ging es allein um die Bild-Datei. Ich habe übrigens gar nichts gegen Verschwörungstheorien - sofern sie korrekt recherchiert sind. •



Verfügen Sie über Acrobat, so versuchen Sie selbst einmal, seine Scan-Funktion beim Digitalisieren eines ausgefüllten Formulars einzusetzen (unten). Hier ist das ein alter Reisepass. Das mit aktivierter OCR entstehende, in Illustrator geöffnete PDF ist auch in diesem Fall aus zahlreichen Ebenen aufgebaut (links). Blenden Sie in der Palette alle Ebenengruppe mit Ausnahme der untersten aus, so verschwindet ein großer Teil des Textes, und sogar der Hintergrund wird an diesen Stellen automatisch rekonstruiert.





VERTRAUEN ZÄHLT

Diesmal geht es bildkritisch um mehrere Probleme: Geklonte Studenten, falsche Spiegelungsperspektive, eine gestreckte Frau (tatsächlich?) und krumme Zwei- und Dreiräder. | **Doc Baumann**

Wir werden also wieder einmal gezählt. Dazu wäre viel zu sagen und zu fragen; etwa, warum die Erhebungsbögen nicht anonymisiert, sondern direkt zuzuordnen sind. Ich will auch nicht auf Fragen wie die nach der Religion eingehen - die Nazis brauchten bei der Deportation der Berliner Juden seinerzeit nur auf solche Volkszählungsdaten zurückzugreifen, um ihre Transporte in die Vernichtungslager zusammenzustellen.

Beschränken wir uns auf die Anzeige der Statistischen Ämter. Um den Bürgern die Notwendigkeit dieser Zählung nahezubringen, stellen sie die Frage: „Wie viele Studienplätze brauchen wir morgen?“ Ich weiß es auch nicht - aber wenn ich mir das Bild genauer anschau, wäre meine Antwort: Ungefähr ein Drittel der Anzahl, die beim Zensus mit viel Aufwand ermittelt werden wird.

Denn diese Montage arbeitet mit geklonten Studierenden, mit Doppel- und Dreifachgängern. Sie können ja mal ein Spiel für einen warmen Sommerabend auf der Terrasse daraus machen: Ein beliebiges Gesicht wird mit dem Kugelschreiber markiert, und wer als erster die meisten Klone davon entdeckt, hat gewonnen.

Eine so plumpe Fälschung wäre auch in jedem anderen Zusammenhang peinlich. In diesem ist sie es ganz besonders. Denn wer wird den publizierten Ergebnissen auch nur im Geringsten vertrauen, wenn bereits der Aufruf zur Umfrage mit Lug und Trug agiert? Vielleicht darf man diese Vorlage aber auch zum Anlass nehmen, die Anzahl der erfragten Personen in einem Haushalt nach Belieben zu dritteln oder zu vermehren. Da die statistischen Ämter das für richtig halten, kann es für die Bürger nicht falsch sein.

Dass hier auch die üblichen Montagefehler auftreten, sei nur am Rande erwähnt. So ist etwa die junge Dame rechts in der ersten Reihe zum Teil durchsichtig; der abgeklappte Sitz erscheint hinter ihrem Bauch. Der Stift in ihrer schattenlosen Hand zeigt dasselbe merkwürdige Verhalten.

Entdeckt hat die Zensus-Anzeige Rainer Wagner; er schreibt dazu: "Man kannte aber auch positiv darüber urteilen: Wenigstens verschwendet der Staat nicht unsere Steuergelder für mehr Statisten."

Was ist richtig?

Ist richtig, was richtig aussieht-oder das, was nachmessbar stimmt? Vor einiger Zeit hatte ich eine Leserschrift zitiert. Die meisten Menschen würden die von mir angeprangerten Fehler der Bildlogik doch ohnehin nicht

Montage im Auftrag von Tierhaut



Perspektive-Korrektur von Doc Baumann

sehen (die Auftraggeber eingeschlossen), und ich hatte darauf geantwortet: Stimmt wohl, aber das kann kein Kriterium sein.

Sollten Sie mal nach Rom kommen und sich das Pantheon ansehen, so achten Sie auf die Säule ganz links. Es handelt sich um einen späteren Ersatz, an anderer Stelle ausgebuddelt, doch zufällig genau so dick wie jene rechts daneben. Passt also exakt. Wirklich? Leider nicht, denn nach der antiken Säulenordnung müsste sie - ebenso wie die an der rechten Ecke - um etwa zwei Prozent dicker sein als die anderen. Ist das schlimm, da es keinem der zahllosen Touristen auffällt? Oder anders gefragt: Woran orientiert sich überhaupt, was „richtig“ ist?

Denis hat mir aus Österreich eine Anzeige für eine Immobilien-Messe geschickt (rechts) und sie mit den Worten kommentiert: „Die Beine wirken zu weit entfernt vom Körper und es fehlt wohl auch der Schattenwurf, der das Ganze etwas realistischer machen würde.“ Das mit den fehlenden Schatten - dem der Hand auf dem Druck und des Drucks auf den Beinen - ist offensichtlich. Und dass die Beine der Frau viel zu weit unten sitzen, sieht man auch sofort. Doch ehe ich Denis zustimmte, wandte ich vorsichtshalber eine andere antike Regel an: Kopfhöhe mal sieben ergibt ungefähr die Körpergröße. Nach dieser Messung scheinen die Beine überraschend an der richtigen Stelle zu sitzen. Danach suchte ich bei Fotolia ein Model in ähnlicher Haltung, kopierte es

(links) in die Anzeige, skalierte den Kopf auf die korrekte Vergleichsgröße - und siehe da: Plötzlich wirkte die strahlende Hausfrau gar nicht mehr falsch. Wie Denis zutreffend erkannt hatte: Sie „wirkt“ unrealistisch - nachgemessen ist alles in Ordnung.

Den umgekehrten Effekt erleben Sie mitunter in Museen, wo Statuen oder Wandgemälde, die ursprünglich in großer Höhe angebracht waren, nun direkt vor Ihnen stehen. Erfahrene Künstler zogen Kopf und Oberkörper in die Länge, damit die Proportionen vom Boden aus richtig wirken. Nahezu auf Augenhöhe betrachtet, erscheinen solche Figuren dagegen grotesk verzerrt. Was ist nun also richtig? Das Gemessene oder das Wahrgenommene? Den Betrachtern merkwürdig erscheinende Ergebnisse kann es offensichtlich auch dann geben, wenn messbar alles stimmt.

Als ich die Renault-Anzeige mit dem gespiegelten Flügel sah (oben links), war ich begeistert. Tolle Idee! Und endlich mal eine Reflexion, bei der die Bildbearbeiter darauf geachtet haben, dass man aus dieser Position die Unterseite des gespiegelten Gegenstandes sehen müsste und nicht die in Photoshop hingebogene Oberseite. (Auch, wenn Spiegelndes

und Spiegelung hier zwei unterschiedliche Objekte sind.)

Aber ist die Reflexion tatsächlich korrekt? Nein, irgendetwas stimmt mit ihrer Ausrichtung nicht. Denn selbstverständlich unterliegt die Spiegelung eines Gegenstandes derselben Perspektive wie dieser selbst. Konstruiert man, nach seitlicher Erweiterung der Arbeitsfläche in Photoshop, die Fluchtlinien des Autos und daraus den Horizont, und zeichnet man danach auch die Fluchtlinien des gespiegelten Flügels ein, lässt sich leicht erkennen, dass diese weit unterhalb des Horizonts konvergieren. Dem armen Bildbearbeiter wurde sicherlich wieder viel zu wenig Zeit zugebilligt. Ich habe für die nachträgliche Korrektur (oben rechts) knapp eine Viertelstunde gebraucht.

So weit, so gut. Aber sonst eine perfekt umgesetzte Idee! Das dachte ich jedenfalls, weil mir keine weiteren Mängel aufgefallen waren. Bis, zufällig zur selben Anzeige, nach Fertigstellung dieses Textes eine Mail von Günter Blatt kam, in der er neben der Spiegelungsperspektive auflistete:

„1. Ein ‚normaler‘ Flügel, der sich derart spiegelt, hätte die hohen Töne (Diskant-



Montage im Auftrag der Immobilien-Messe Wien (Foto Modell: Christian Schwiher - Fotolia)



Montage im Auftrag von OBI

seite) auch im Spiegelbild rechts. Der Renault-Flügel hat sie links. Ein solches Spiegelbild gäbe es nur bei Flügeln für Linkshänder. 2. Der schlimmere Fehler ist jedoch die lange (gerade) Seite des Flügels (Bassseite) mit dem hinteren Standbein. Sie steht - ob für Links- oder Rechtshänderflügel - in rechtem Winkel zur Klaviatur. Wenn also die vorderen Füße des Flügels auf den beiden Vorderrädern des Autos stehen wie im Bild, kann unmöglich der hintere Fuß (Bassseite) auf derselben Autoseite ankommen wie die Diskantseite. Das geht nur bei Escher. 3. Wirft ein Gegenstand auf einer solch blanken Oberfläche wirklich Schatten?... Ob die Leute das extra machen, damit sie eine kostenlose Werbeseite bei Euch bekommen?"

Den tiefen Schatten auf blitzblankem Boden sollte es so zwar nicht geben, aber er scheint mir akzeptabel, um die Übergangsbrüche zu unterdrücken. Dass Tasten für hohe Töne rechts und vor den kurzen Saiten liegen müssten, ist mir zwar grundsätzlich klar - aber ich hatte einfach nicht darauf geachtet. Das Durcheinander entsteht also, weil der reflektierte Flügel auch noch horizontal gespiegelt wurde, was die Rechts-Links-Vertauschung entstehen lässt. Die korrekte Aufnahme hätte die Montage kaum

aufwendiger gemacht. „Wir sehen nur, was wir kennen“, schrieb Goethe einmal. Eben!

Gutes Rad ist teuer

Hier sind die Bildbearbeiter offenbar mal wieder auf die schiefe Bahn geraten. Wer sich vor einiger Zeit den OBI-Prospekt anschaut, entdeckte dort ein Fahrrad, bei dessen Eigenschaften einem angst und bange werden konnte (oben): Wenn es geradeaus fährt, befindet sich der vordere Reifen auf der einen, der hintere auf der anderen Seite des Weges. Zudem werfen diese Reifen, frontal beleuchtet, einen Schlagschatten, der nicht etwa dem erwarteten Strich in Breite der Felge entspricht, sondern ein Oval zeigt. So ungefähr sähe dieser Schatten aus, würde das Rad von der Seite beleuchtet.

Nun könnte man meinen: Na ja, bei der Werbung für einen Garten- und Heimwerkermarkt geht's halt etwas hemdsärmelig zu. Agenturen, die richtig teure Markenfirmen betreuen, würde so etwas sicherlich nie unterlaufen. Leser dieser Kolumne wissen es besser. Nehmen wir etwa eine der angesehensten deutschen Marken, Mercedes, und schauen uns an, was sie zum 125. Jubiläum zu bieten hat (unten). Eine Gegenüberstel-

lung: Hier die aktuellen Modelle, dort die Anfänge, repräsentiert durch ein motorgetriebenes Dreirad (also gar nicht so weit weg von den neuen Fahrrädern mit Elektro-Unterstützung). Offensichtlich hatte die Firma in ihren Gründerjahren noch eine ganz andere Perspektive als heute. Damit der Betrachter das sofort erkennt, wurde den Neufahrzeugen eine Perspektive zugewiesen, die sich deutlich von der des Oldtimers unterscheidet. Dessen Fluchtpunkt liegt weit unterhalb des Horizonts der drei Neuwagen. Da jedoch seine Standfläche - also der Kontakt der Räder mit dem Boden - halbwegs mit dem Rest der Szene übereinstimmt, sieht das gequälte Vehikel einfach nur krumm und schief aus.

Bei anderen Motiven der Serie fällt das weniger stark ins Auge, ist aber ähnlich falsch. Sofern es sich nicht um eine Visualisierung gewandelter Perspektiven handelt, ist es also schlichter Murks. (Es wäre etwas anderes, ginge es hier um Kunst. Da macht sich das Feuilleton bereitwillig und untätig auf die Suche nach Argumenten, warum schlechte Bilder eigentlich umwerfend gut sind. Dank solcher intellektueller Verrenkungen wird dann etwa aus matten Schnappschüssen von Cy Twombly große Kunst - Bildchen, die keiner freiwillig vom Sperrmüll klauben würde, kriegen das Attribut verpasst "Im Rausch des Lichts", und schon hängen sie im Museum.)

Doch solange zusammenmontierte Werbeanzeigen wie diese noch nicht gerahmt an Museumswänden hängen und auf die Adellung durchs Feuilleton verzichten müssen, darf man wie bei des Kaisers neuen Kleidern feststellen, dass die Verantwortlichen ihr Geld nicht wert sind und Pfusch liefern. „Die bekommen Kohle ohne Ende und produzieren so eine unglaublich schlechte Qualität“, ärgert sich Ingo Heyland, der mir die OBI-Anzeige schickte. „Wenn meine Praktikanten in der EBV so etwas abliefern würden, dürften sie dafür nachsitzen.“

Und Richard Stocker, von dem die Mercedes-Werbung kam, fragt sich und mich, ob er das Opfer einer optischen Täuschung geworden sei oder ob die Werber das vielleicht absichtlich gemacht haben. Rätsel über Rätsel - es ist ja auch schwer, sich wirklich vorzustellen, dass dahinter schlichte Unfähigkeit stecken könnte statt ausgeklügelter Produktästhetik und Werbestrategie. •

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



Montage im Auftrag von Mercedes

PREMIUM WORKSHOP

MALEN MIT PHOTOSHOP

Photoshop-Anwender lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Die, die zeichnen können, und solche, die fest davon überzeugt sind, dafür keinerlei Begabung zu besitzen. Also dachten wir uns, es wäre an der Zeit, die zweite Gruppe vom Gegenteil zu überzeugen, und behaupten: Jeder kann zeichnen! | Uli Staiger.



WOLKEN MALEN MIT EINEM WOLKENPINSSEL

Wolken haben einen entscheidenden Einfluss auf die Bildstimmung.

► Seite 23

ATMOSPHERE UND STAUB MALEN

Mit Nebel, Rauch und Staub lässt sich die Tiefenwirkung in einem Bild verstärken.

► Seite 24

LICHTREFLEXE UND SPITZLICHTER

Das Einmalen von Reflexen und Spitzlichtern lässt ein Bild brillanter erscheinen.

► Seite 26

LICHT MALEN

Licht ist nicht alles, aber ohne Licht ist alles nicht viel wert.

► Seite 27

SONDERFALL DETAIL-STRUKTURIERUNG

Kaum sichtbare Kanten lassen sich durch Aufmalen von heller Farbe zum Leuchten bringen.

► Seite 28

PFLANZEN MALEN

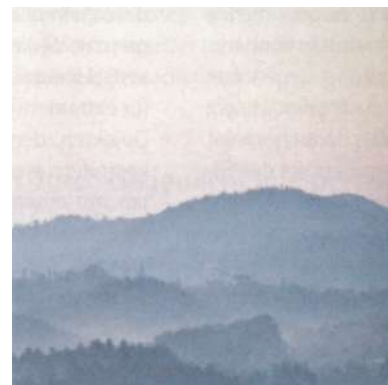
Auch beim Generieren neuer Formen sind strukturierte und universell einsetzbare Pinselspitzen eine große Hilfe.

► Seite 30

KORROSION

Oberflächen lassen sich nicht nur bemalen, sondern mit Hilfe eines Ebenenstils auch aufrauen oder korrodieren.

► Seite 31



PREMIUM WORK SHOP

Malen mit Photoshop

Das Malen von Licht trägt üblicherweise dazu bei, die Wirkung einer Lichtquelle auf eine Oberfläche sichtbar zu machen. Dieses Beispiel zeigt, dass sich durch vorsichtiges Auftragen von weißer Farbe aber auch unterschiedliche Ebenen miteinander verbinden lassen. Getreu der Maxime: Was von einer gemeinsamen Lichtquelle bestrahlt wird, muss sich auch in derselben Szene befinden.



Betrachtet man das Pinsel-Bedienfeld von Photoshop CS5, so ist man zunächst fasziniert von den vielen Möglichkeiten und Einstellungen, die eine ganz normale Pinselspitze vom simplen Malwerkzeug flugs in einen Kalligrafiepinsel oder einen höchst detaillierten Bilderstempel verwandeln. Schaut man dann auf die große Zahl unterschiedlicher Pinselspitzen, die man sich aus dem Netz laden kann, und kombiniert diese mit den Ebenenstilen, so ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten der kreativen Entfaltung. Und genau dort liegt auch das Problem. Denn je größer die Kombinationsmöglichkeiten, desto größer im allgemeinen auch die Verwirrung und desto schwieriger ist es, eine geeignete Strategie für eine bestimmte Herausforderung zu erdenken. Deshalb soll der Schwerpunkt dieses Premiumworkshops auch nicht darin bestehen, die technischen Möglichkeiten von Photoshop's gigantischer Pinselfabrik zu demonstrieren, sondern eine Reihe von typischen Anwendungen zu zeigen, die Sie für eigene Bilder leicht abwandeln können.

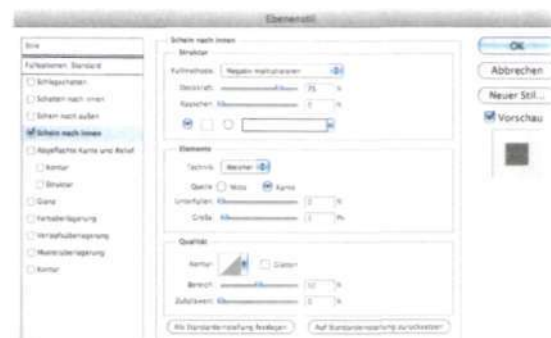
Eine wichtige Grundhaltung gegenüber Photoshop bewährt sich auch beim Malen: Denken Sie um die Ecke! Was damit gemeint ist, kann man vor allem am Beispiel der Filtergalerie erkennen: Die Benennung der einzelnen Filter gibt oft nur wenig Aufschluss darüber, wie man sie einsetzt oder mit welchen Werkzeugen man sie kombinieren könnte. So lässt sich mit dem Glasfilter zwar so etwas wie eine geriffelte Glasoberfläche erzeugen. Wirklich überzeugend aber wirkt der Filter erst bei der Darstellung von Hitzeblimmern über einer sonnenbeschienenen Landstraße. Ebenso ergeht es den Pinselspitzen: Mit Wolkenpinseln lassen sich nicht nur Himmel aufmöbeln, sondern auch Wassertropfen überzeugend darstellen.

Wer den Bereich der fotografierten Pixel verlässt und zu malen beginnt, der macht schon bald eine verblüffende Feststellung:

Je strukturierter der Bereich ist, in dem das Pinselwerkzeug eingesetzt werden soll, desto einfacher darf dieses gestaltet sein. Das bedeutet im Klartext: Wenn Sie beispielsweise Lichtkanten auf eine sehr fein strukturierte Oberfläche malen, genügt ein einfacher runder Pinsel mit einer Kantenschärfe von 50%. Wollen Sie dagegen Struktur, sprich Wolken, in einen tendenziell langweiligen blauen Himmel bringen, so lässt sich dafür ohne Weiteres ein großer Pinsel mit komplexen Formen verwenden. Außer dieser Faustregel gibt es noch drei weitere, die bei der groben Festlegung einer Malstrategie sehr hilfreich sind:

- Gegenstände, wozu großzügig betrachtet auch Wolken, Nebel und Dunst zählen, malen Sie auf eine Ebene, deren Füllmethode „normal“ ist. Spielt Transparenz eine Rolle, so wird diese über die Deckkraft des Pinsels erzeugt.
- Licht malt man fast immer mit der vierten Gruppe der Füllmethoden, also „ineinanderkopieren“ oder „Weiches Licht“ für begrenzte Wirkung beziehungsweise „Hartes“, „Lineares“ oder „Strahlendes Licht“ für extremere Helligkeitswerte.
- Objekten, deren Oberflächenstruktur Sie verändern wollen, kommt man am besten mit einem Ebenenstil bei. So lassen sie sich mit diversen Mustern und Kanten-effekten kombinieren, die eine fast greifbare Haptik erzeugen (Screenshot unten).

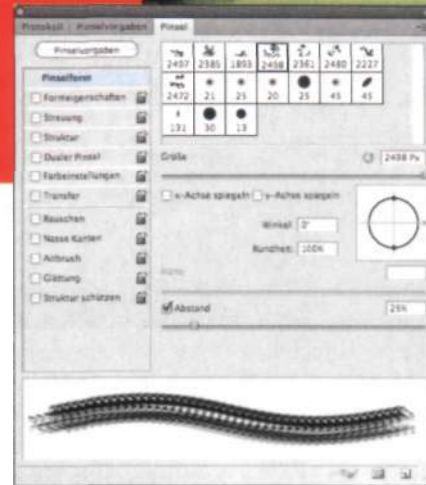
Mit diesem Rüstzeug dürfte es Ihnen nun nicht mehr allzu schwer fallen, die folgenden Beispiele nachzuvollziehen. •



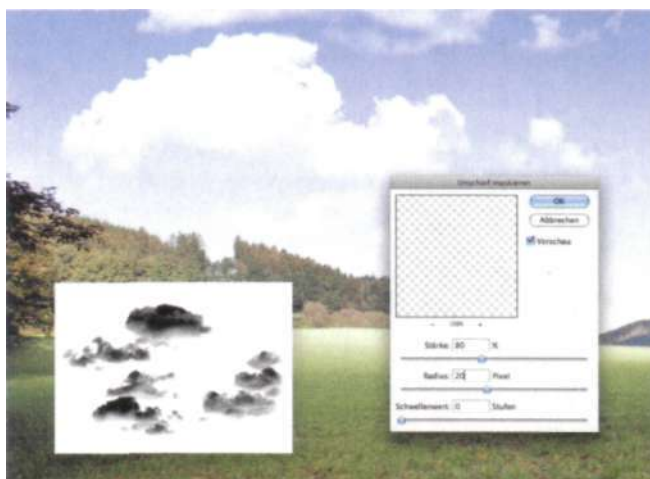
Wolken malen mit einem Wolkenpinsel

Sucht man im Netz nach Wolkenpinseln, so findet man eine Fülle von unterschiedlichen Formen und Größen. Mit ein wenig Nacharbeiten bekommt man ein realistisches Ergebnis.

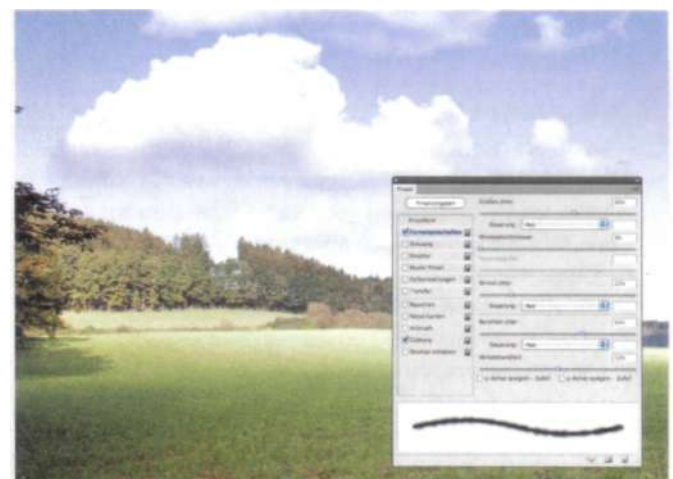
Wolken haben Einfluss auf die Bildstimmung. Dicke Cumuluswolken wirken freundlicher als hohe Eiswolken, denen häufig ein Tief mit schlechtem Wetter folgt. Außerdem verstärken sie die Perspektivwirkung einer Aufnahme beträchtlich. Achten Sie beim Einsetzen einer Pinselspitze darauf, dass sie ausreichend hoch aufgelöst ist. Die Kantenlänge des Pinsels steht als kleine Zahl unter dem jeweiligen Symbol und sollte nach Möglichkeit stets größer sein als der Durchmesser, mit dem Sie aktuell arbeiten.



Das Wolkenpinsel-Set, mit dem in diesen beiden Beispielen gearbeitet wird, finden Sie über www.docma.info/10042.html.



01 Jeder kann malen: Dieser Himmel besteht aus einem einzigen Klick mit dem Wolkenpinsel. Um ihn dem Motivkontrast anzupassen und dabei nicht die Lichter ausfressen zu lassen, wird er mit dem „Unschärf Maskieren“-Werkzeug behandelt. Der sehr hoch gewählte Radius erhöht so anstatt der Schärfe den Lokalkontrast.

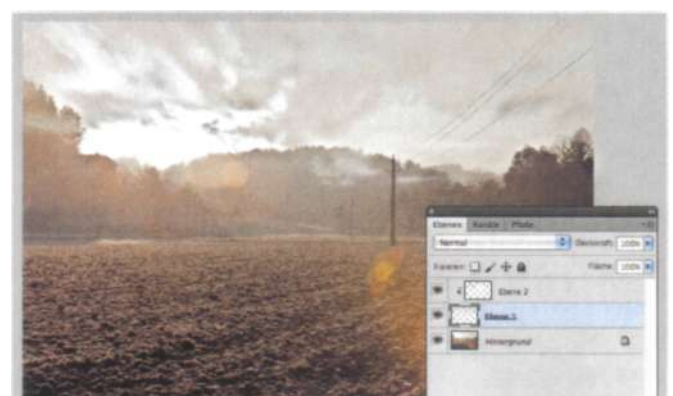
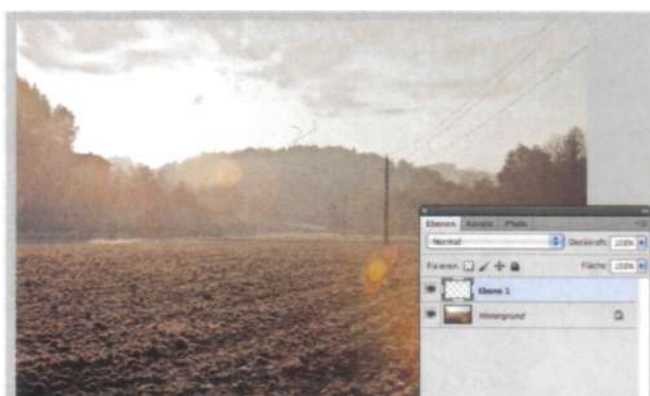


02 Ein einziger Klick mit dem Pinsel bedeutet immer auch nur eine einzige Farbe. Deshalb sollten nun die Wolken-Unterseiten etwas schattiger gemalt werden. Verwenden Sie dazu eine neue Ebene und einen schwarzen, runden Pinsel mit einer Deckkraft von 10%.

Stimmung verstärken durch Gegenlicht und perspektivische Verzerrung

03 Wolken müssen natürlich nicht immer weiß sein. Betrachtet man sie gegen eine tief stehende Sonne, so beschatten sie sich selbst und erscheinen dunkler als der Himmel.

04 Durch eine einfache Transformation, in diesem Fall eine perspektivische Verzerrung, kann man die herbstlich wirkende Bildstimmung noch verstärken, denn Wolken lassen sich durch ihre ästhetisch wirkende Formlosigkeit sehr gut transformieren und skalieren.



Atmosphäre und Staub malen

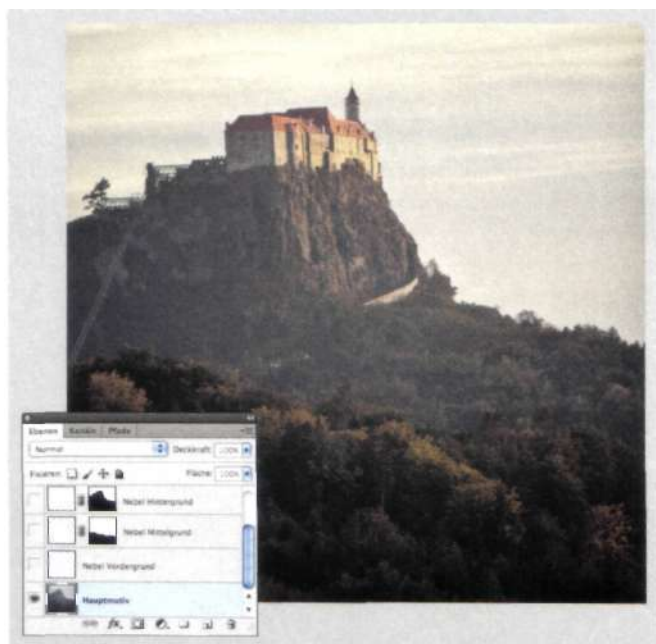
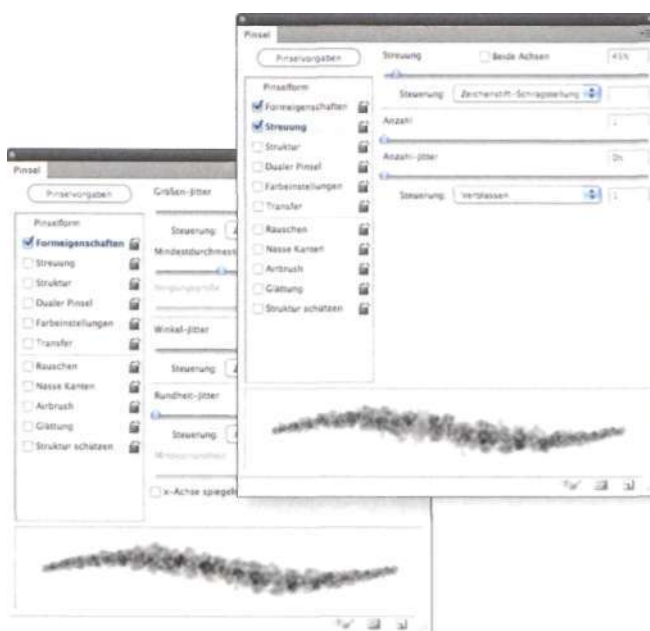
Auch wenn es vielleicht im ersten Moment etwas verwirrend klingt: Atmosphäre und Staub sind Begriffe, die bei der Tiefenstaffelung einzelner Bildebenen eng miteinander verwandt sind.

Das hier verwendete Xplosion-Pinselset von qbrushes finden Sie auf www.docma.info/10043.html

Obwohl das Malen von Nebel und Staub nicht direkt etwas mit den Rauchwolken einer Explosion zu tun hat, eignen sich die Formen dieses Pinsel-Sets doch sehr gut für die Darstellung von aufgewirbeltem Staub oder waberndem Nebel. Im Gegensatz zum Malen einer Wolke, die mit einem einzigen Klick mit dem Pinsel entsteht, werden Nebel, Rauch und Staub mit sehr geringer Deckkraft und lang gezogenen Pinselstrichen aufgetragen. Kombiniert man diese Maltechnik mit Ebenenmasken auf mehreren unterschiedlichen Ebenen, so lässt sich die sogenannte Luftperspektive der Landschaft sehr gut nachahmen.

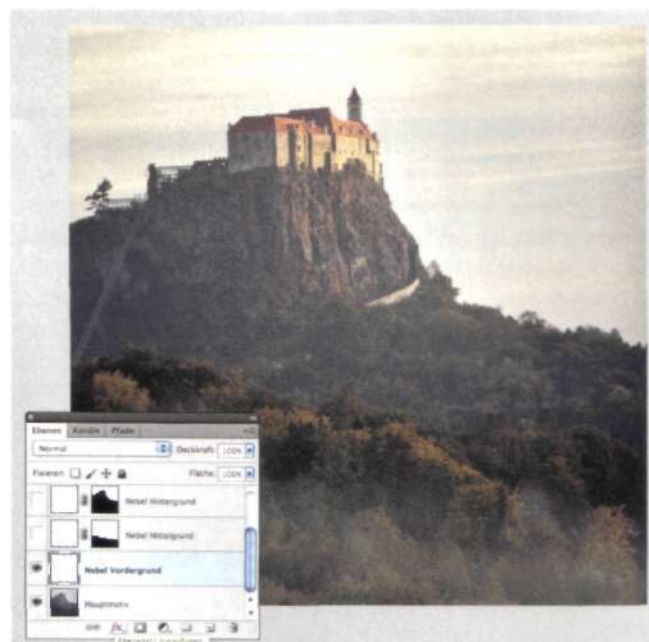
01 Pinselspitze einstellen •

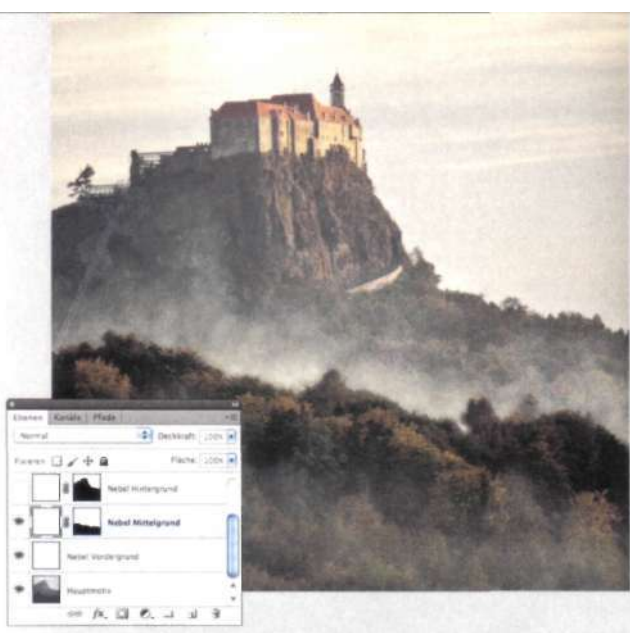
Um unmittelbaren Einfluss auf die Größe der Malspur zu nehmen, teilen Sie der Spitze einen Mindestdurchmesser von 25 % zu. Der Jitter-Wert sorgt in Verbindung mit dem Druck, den Sie auf den Stift ausüben, für ein organisch wirkendes Muster. Der Winkel-Jitter verhindert, dass dieses Muster sich wiederholt. Die Streuung setzt die Pinselspitze beim Malen nicht nur in der Zugrichtung aneinander, sondern weicht, entsprechend der Schrägstellung des Stiftes, nach oben und unten von dieser Richtung ab.



03 Malen Sie mit einer runden, weichen Pinselspitze und einer Deckkraft von 5% ein wenig weiße Farbe in den Vordergrund. Es geht nur darum, eine leichte Distanz aufzubauen, da das Motiv mit einer langen Brennweite fotografiert wurde.

02 Zur Vorbereitung legen Sie über dem Hauptmotiv drei neue Ebenen an: Die erste erhält keine Ebenenmaske, die mittlere maskiert den Wald im Vordergrund aus und die dritte alles bis zur Horizontlinie. Erstellt wurden die Masken mit einer Schnellauswahl, verfeinert über den Maskenkantendialog.

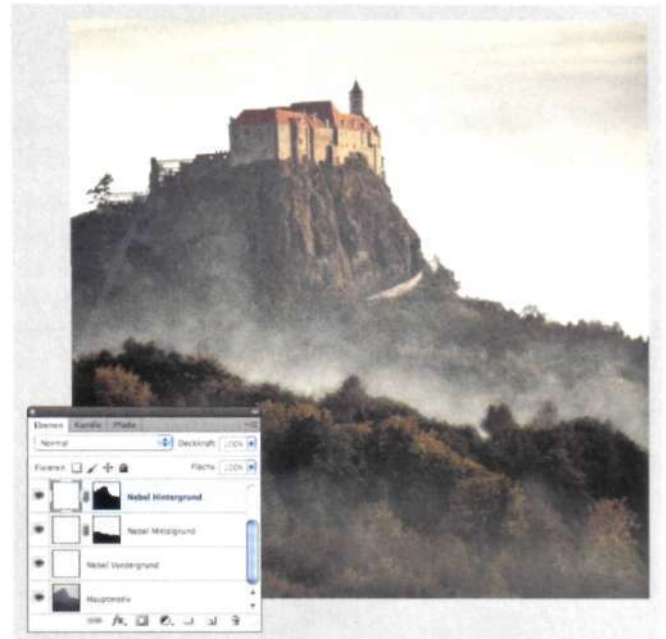




05 Die oberste Ebene maskiert die gesamte Landschaft und lässt nur den Himmel unbedeckt. Die Aufhellung des Horizonts öffnet das Motiv und lässt den Himmel durch Verstärkung der Luftperspektive noch weiträumiger erscheinen.



07 Malen Sie auch bei den beiden anderen Baumaschinen den Staub ein, der nahe der Räder soeben aufgewirbelt wurde. Verwenden Sie eine Deckkraft von drei bis sechs Prozent und bearbeiten Sie diese Stellen häufiger als diejenigen, die weiter von den Fahrzeugen entfernt liegen.



06 Ohne aufgewirbelten Staub wirkt das Heck des Lkw schwer und statisch. Außerdem sind die Schatten unter dem Fahrzeug und auf der Innenseite der schwarzen Reifen sehr dunkel und zeigen keinerlei Detailzeichnung mehr (linke Bildhälfte).

Wählen Sie einen der Xplosion-Pinsel und beginnen Sie, an der Stelle Staub zu malen, wo er gerade entstanden sein muss: An den Reifen und entlang des Fahrweges, den der Lastwagen soeben zurückgelegt hat. Versetzen Sie sich in die Szene und versuchen Sie nachzuempfinden, wo der Lkw entlanggefahren ist!



08 Zum Schluss legen Sie eine neue Ebene an und malen den Staub ein, der sich schon ein paar Sekunden länger in der Luft befindet: Er hatte mehr Zeit, sich auszubreiten, nimmt also eine größere Fläche ein und wird deshalb auch mit einer größeren Spitze aufgetragen.

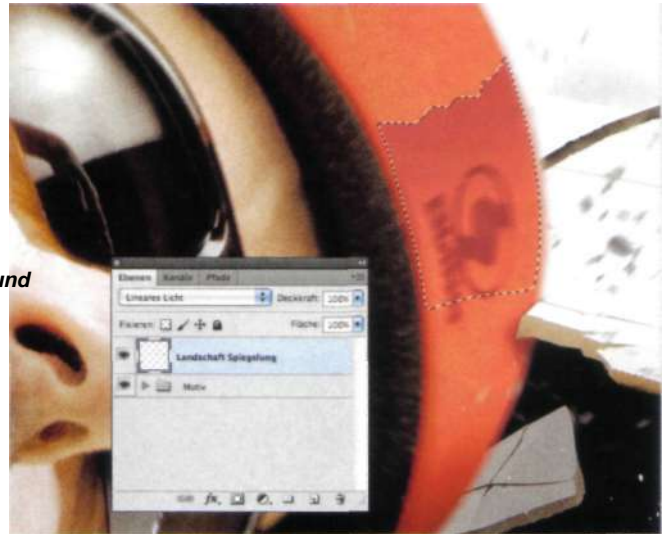
Lichtreflexe und Spitzlichter

Kein Glanz ist so gut, als dass er nicht durch Betonen der Reflexion und Aufmalen eines Spitzlichtes noch brillanter dargestellt werden könnte.

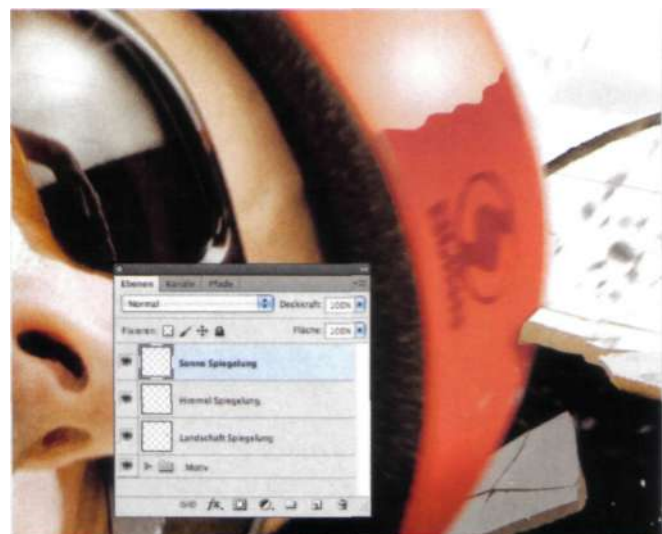
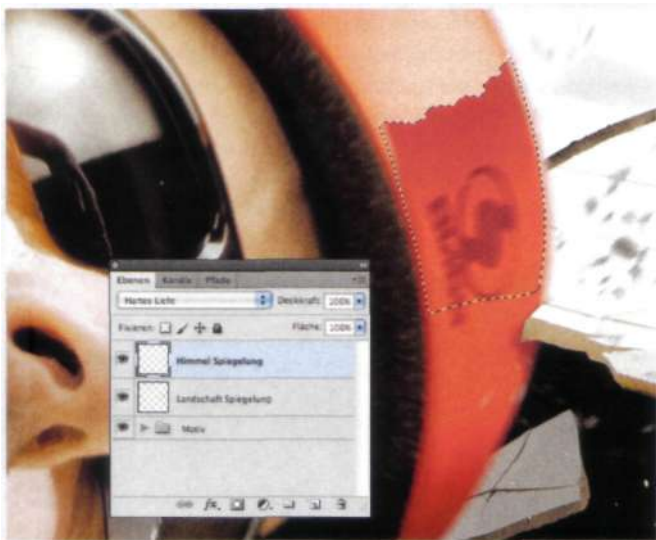
Im folgenden Beispiel soll die Oberflächeneigenschaft des Helms verändert werden. Er besteht aus mattem Kunststoff, der wenig über seine Oberfläche preisgibt. Damit er härter und brillanter wirkt, bekommt er eine Reflexion und ein Spitzlicht aufgemalt. Eine Auswahl dazu passender Pinsel finden Sie beispielsweise in Photoshop unter „Verschiedene Spitzen“.

Der hier verwendete Reflex stammt aus einer Sammlung von Sternpinseln, die Sie auf psd-tutorials.de über www.docma.info/10044.html finden. Geben Sie in der Durchsuchen-Maske das Wort „Sterne“ ein und laden Sie das Set Nr. 62 herunter.

01 • Beginnen Sie mit einer Auswahl, die Sie am besten von Hand mit dem Lasso-Werkzeug ziehen. Die Auswahl sollte sich an der Stelle des Gegenstandes befinden, die ihrer räumlichen Lage gemäß den Horizont spiegelt. Der unregelmäßige Verlauf der Auswahl stellt eine Art Universalhorizont dar, der in den meisten Fällen ein realistisches Ergebnis erzeugt.



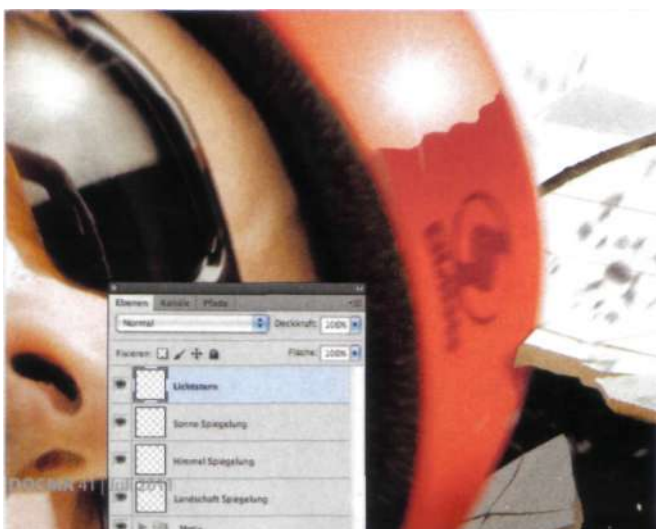
02 Nachdem Sie den oberen Teil der Auswahl mit einer großen, sehr weichen Pinselspitze schwarz gefärbt haben, legen Sie eine neue Ebene an, invertieren die Auswahl und malen nun mit Weiß. Verwenden Sie in beiden Fällen eine Deckkraft von 10% und achten Sie beim Malen auf einen sanften Verlauf.



03 Da sich die Sonne im Helm spiegeln muss, erzeugen Sie auf einer weiteren Ebene eine weiche Sonnenreflexion. Dazu eignet sich ein kleinerer Pinsel als der, den Sie zum Malen des Himmels benutzt haben. Die eigene Ebene ist notwendig, um die Reflexion unabhängig von der Himmelsspiegelung steuern zu können.

04 Zum Abschluss malen Sie entweder mit einer von Photoshop's „Verschiedenen Spitzen“ oder mit einer aus dem Netz heruntergeladenen Pinselspitze das Spitzlicht über die Reflexion.

Tipp: Wenn Sie die einzelnen Strahlen mit dem Wischfinger weiter nach außen ziehen, erscheint das Spitzlicht organischer.



Licht malen

Licht ist nicht alles, aber ohne Licht ist alles nicht viel wert. Verstärken Sie das Gegenlicht, um Landschaften sonnendurchflutet erscheinen zu lassen.



Licht zu malen erfordert räumliches Vorstellungsvermögen. Wenn Sie sich die Objekte, aus denen die Szene besteht, in räumlichem Bezug zur Lichtquelle vorstellen können, haben Sie schon halb gewonnen. Alles weitere erledigen Sie mit der Wahl einer geeigneten Füllmethode oder durch die Deckkraft des Pinsels. Die Pinselformen, die Sie benötigen, brauchen in den meisten Fällen nicht besonders ausgeprägt zu sein, denn Licht und Schatten ändern lediglich Luminanz, Farbe und Farbsättigung einer Oberfläche, nicht aber deren Form.

Um Erfahrung zu sammeln, beginnen sie mit einfachen Motiven, die große Pinselspitzen erlauben. Dazu zählen viele Porträts ebenso wie Landschafts- oder Naturaufnahmen. Legen Sie eine neue Ebene über die Hintergrundebene, füllen Sie sie mit mittlerem Grau und verrechnen Sie sie im Modus „Strahlendes Licht“. Der Namen des Modus gibt bereits Aufschluss darüber, welche Wirkung Sie erwarten dürfen. Malen Sie mit geringer Deckkraft und großer Werkzeugspitze, so werden die helleren Bereiche überdurchschnittlich stark aufgehellt.



01 So kommt die Aufnahme aus der Kamera. Nachdem die graue Ebene angelegt wurde,...



02 ... wird ein sehr heller Gelbton mit einer Pinseldeckkraft von 10% auf die ohnehin von der Sonne angestrahlten Bildteile gemalt.



03 Die Sonne rechts sollten Sie lieber in einer separaten Ebene malen, damit Sie die Helligkeit unabhängig vom Rest der Landschaft kontrollieren können.



Sonderfall Detailstrukturierung

Wie sie kaum sichtbare Kanten durch Aufmalen von heller Farbe zum Leuchten bringen können

Etwas komplizierter liegt die Sache bei Bildern mit filigranen Strukturen. Hier müssen Sie jede einzelne Kontur nachziehen und so das gesamte Motiv praktisch einmal übermalen. Das klingt schlimmer als es ist, schließlich brauchen Sie lediglich den vorgegebenen Formen zu folgen und die Größe des Pinsels diesen anzupassen. Auch bei diesem Beispiel kommt die Füllmethode „Strahlendes Licht“ zum Einsatz.

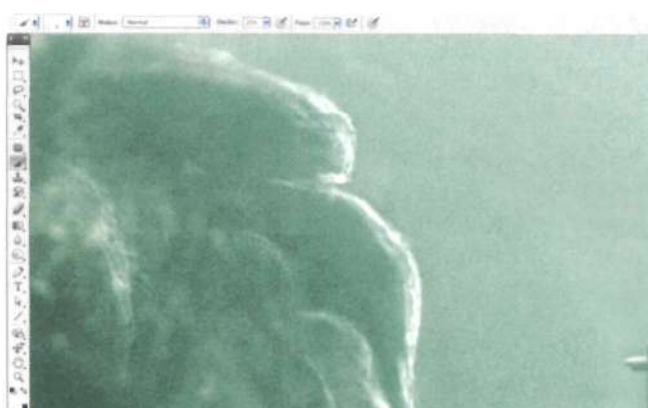
- 01 Zunächst stellen Sie eine Grundhelligkeit her. Die vom Licht bestrahlten Steine reflektieren ihrerseits wieder einen Teil des Lichtes, der so auch kleinere Vertiefungen und Spalten erhellt. Malen Sie mit einem mittelgroßen Pinsel und 5% Deckkraft mehrfach über die zu erhellenden Stellen.



- 02 Dann folgen die im Gegenlicht aufleuchtenden Konturen des Meeresbodens. Je nach Luminanzwert der Struktur ist eine Deckkraft von 5 bis 20% sinnvoll.



- 03 • • Ähnlich verfährt man mit Kanten, nur dass die Pinselstriche dort den Strukturen angepasst und länger ausgeführt werden.

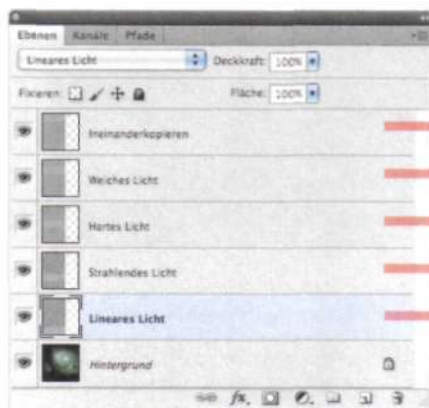




04 Da sich im Wasser jede Menge Schwebstoffe befinden, die sichtbar werden sollen, wird das Wasser vor und hinter der U-Bahn-Station jeweils mit einer großen, weichen Spitze aufgehellt. Links sehen Sie das Bild vor dem Aufhellen, rechts das Ergebnis.

Welche der Füllmethoden am besten geeignet sind, um Licht darzustellen, probieren Sie bei eigenen Motiven am besten im Einzelfall aus. Einen Hinweis gibt Ihnen dieses Zuordnungsbild: „Ineinanderkopieren“ erhöht den Kontrast, „Weiches Licht“ die Luminanz.

Beide besitzen nur eine begrenzte Wirkung. Von den drei Licht-Verrechnungsmodi ist das „Strahlende Licht“ für die Mitteltöne perfekt, während tiefe Schatten besser mit „hartem“ oder „linearem Licht“ bearbeitet werden.



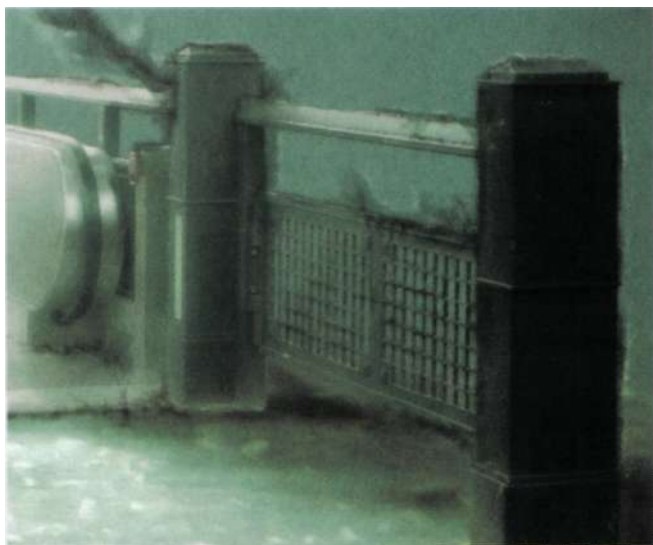
Pflanzen malen

Auch beim Generieren neuer Formen sind strukturierte und universell einsetzbare Pinselspitzen eine große Hilfe.

Das Malen organischer Strukturen wie zum Beispiel Pflanzen ist prinzipiell etwas anderes als das Malen von Lichtsäumen, denn hierbei entstehen ganz neue Formen. Es gibt also nicht viel, an dem Sie sich orientieren können, außer einer gut recherchierten Reihe von Vorlagen, die das zeigen, was Sie malen wollen. Der Pinsel, der sich zum Malen der Algen gut eignet, sollte deren Struktur wiedergeben. Die Form der Pflanze entsteht durch die Pinselführung.



02 • Verdichten Sie die Struktur nach und nach. Mit derselben Spitze lassen sich auch die feinen Verästelungen einzeichnen, Sie brauchen dazu lediglich die Größe des Pinsels zu verändern.



03 Zum Schluss legen Sie über der Algen-Ebene eine neue Lichtebene an, teilen ihr eine Schnittmaske zu und verrechnen sie mit der Füllmethode "Strahlendes Licht". Behalten Sie Pinsel und Deckkraft bei und zeichnen Sie einen feinen Lichtsaum über die Außenbereiche der Algenstrukturen.



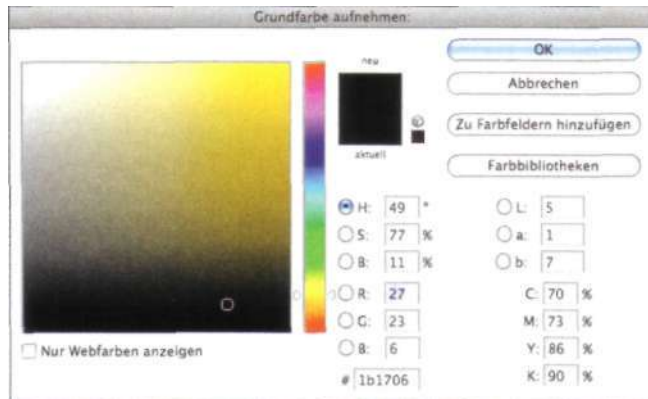
01 In unserem Beispiel haben wir den Wolkenpinsel eingesetzt, seine Formeigenschaften aber verändert: Größe, Durchmesser und Winkel werden durch Jitter-Werte gesteuert, die Streuung erhält einen geringen Wert von 75 %. Die Deckkraft des Pinsels beträgt 30%, die Farbe ist ein kühles, sehr dunkles Grau. Tasten Sie sich beim Malen an die Form heran. Sie können sie während des Malens entwickeln, indem Sie die wogende Algenstruktur zunächst entlang vorhandener Formen auftragen und dann immer freier werden.



Tipp für Nutzer eines Grafiktablets: Zur Steuerung Ihres Farbauftrags stehen Ihnen der Druck auf das Tablett und der Neigungswinkel des Stiftes zur Verfügung. Zu steuern gibt es aber wesentlich mehr: Deckkraft, Winkel, Rundheit und andere Parameter lassen sich während des Zeichnens variieren. Es ist also eine gute Idee, beispielsweise die Pinselgröße oder -Schärfe mit der freien Hand über die Tastatur zu steuern. Legen Sie dafür in den Tastaturbefehlen zwei nahe beieinanderliegende Tasten fest, dann können Sie sehr flüssig arbeiten. Noch ein Hinweis: Wenn die Größe der Pinselspitze plötzlich nicht mehr angezeigt wird, haben Sie wahrscheinlich gerade versehentlich die Feststelltaste gedrückt. Einfach noch mal drücken.

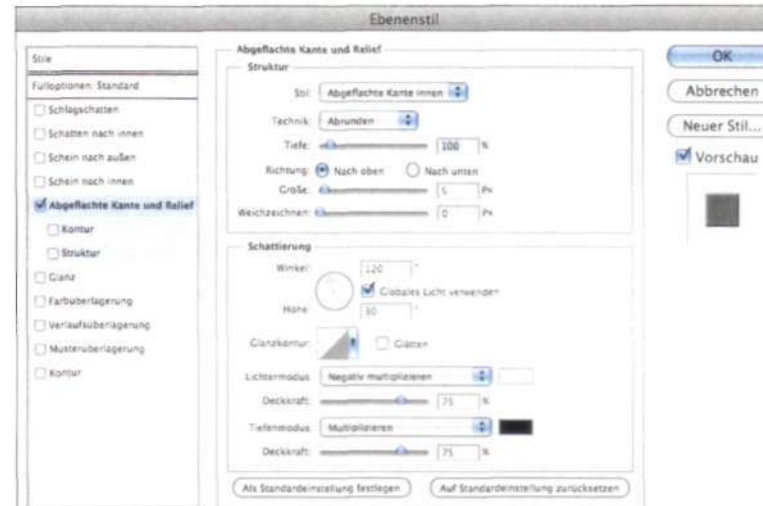
Korrosion

Oberflächen lassen sich nicht nur bemalen, sondern mit Hilfe eines Ebenenstils auch aufrauen oder korrodieren.



01 Legen Sie zunächst eine neue Farb-Füllebene an. Diese können Sie mit einem Doppelklick jederzeit öffnen und auf diese Weise sehr einfach die Farbe ändern.

02 Teilen Sie der Füllebene den Ebenenstil „Abgeflachte Kanten und Relief“ zu. Der wichtigste Parameter ist der Winkel des Lichts, er sollte etwa dem Einfallswinkel der realen Lichtquelle auf die zu korrodierende Fläche entsprechen.



INSPIRATION FÜR KREATIVE



Christoph Künne und Doc Baumann zeigen ein »Best of« der spannendsten Geschichten rund um Photoshop-Produktionen. Die Kreativen, z.B. Uli Staiger, Tom Krieger oder Calvin Hollywood, erzählen von ihren Projekten, verraten die heißesten Tricks, dank derer ihre Bilder so gut aussehen und lassen die Herzen von Grafikern, Fotografen und Fotoillustratoren höher schlagen. Seien Sie bei der praktischen Entstehung von Fotomontagen aus Werbung und Redaktion, Illustrationen und Bildoptimierungen dabei.

ISBN 978-3-8273-3042-0
400 Seiten, komplett in Farbe
€49,80 [D]
<http://www.awl.de/3042>



Die Geschichte Apples ist schon oft erzählt worden - allerdings noch nie so detailliert recherchiert und reich bebildert wie in Charlotte Erdmanns Buch "One more thing". Die bekannte Journalistin schöpft aus ihrem über viele Jahre zusammengetragenen Informationsfundus und erzählt Apples (nicht immer geradlinigen) Aufstieg von der Garagenfirma zum führenden Medienunternehmen unserer Zeit anhand seiner Produkte und Leitfiguren - kenntnisreich, kompetent und unterhaltsam.

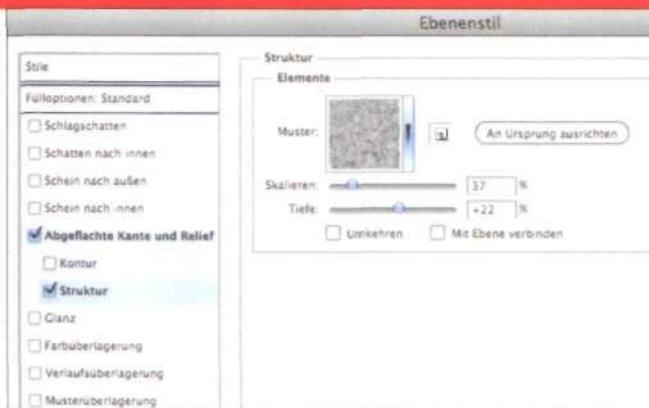
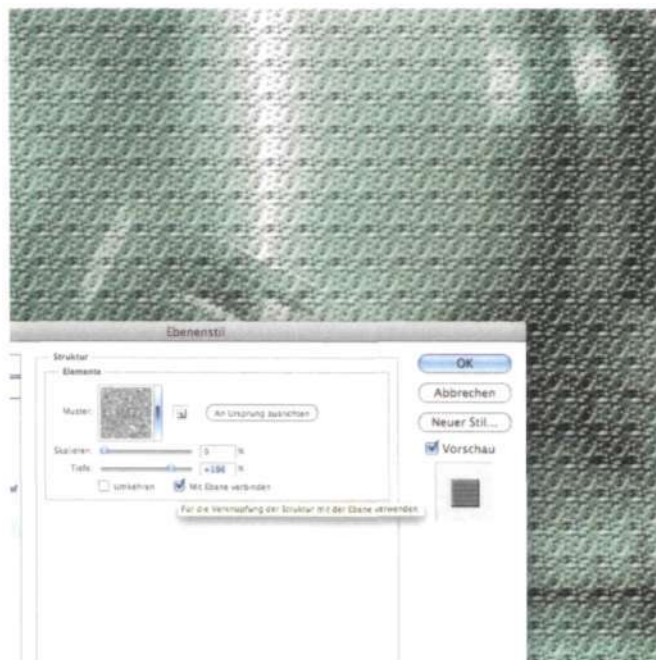
ISBN 978-3-8273-3057-4
416 Seiten, komplett in Farbe
€29,80 [D]
<http://www.awl.de/3057>



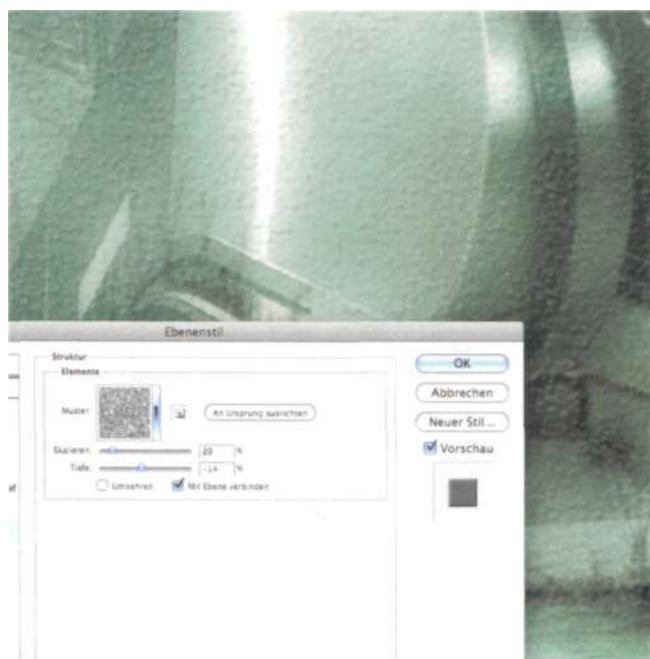
Ebenen sind der Schlüssel zum Verständnis von Photoshop. Matt Kloskowski erklärt Ihnen in einfachen Worten und Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie Sie mit Ebenen arbeiten, Bilder aus mehreren Ebenen aufbauen, Ebenen miteinander mischen und vieles mehr. Außerdem geht es darum wie Sie Ihre Fotos mit pfiffigen Ebenetricks verbessern und retuschieren können und Sie lernen jede Menge Tricks kennen, die Ihr (Photoshop-Leben) erleichtern.

Matt Kloskowski
ISBN 978-3-8273-3059-8
320 Seiten, Website zum Buch, komplett in Farbe
€29,80 [D]

03 Setzen Sie bei der „Struktur“ ein Häkchen und wählen Sie ein möglichst abstraktes Muster aus. Mit den Cursor-Tasten kann man sich ziemlich flott durch die Muster durchklicken.



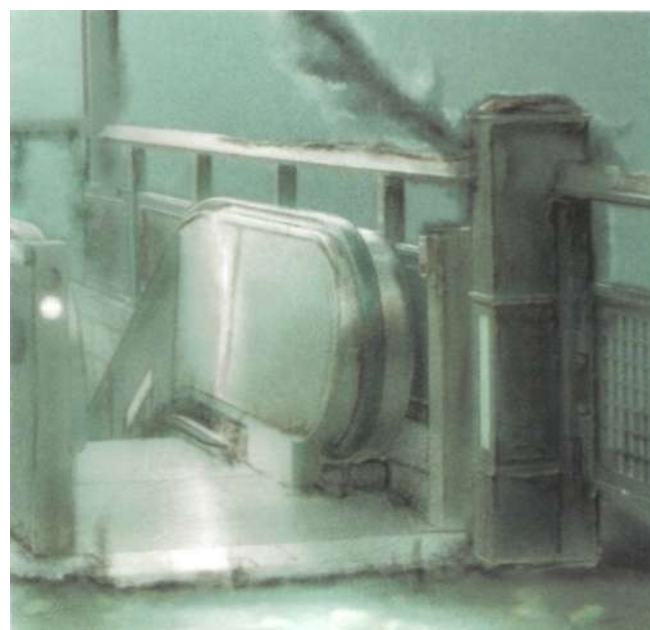
04 Stellen Sie den Wert für die Tiefe auf über 100% und skalieren Sie das Muster so klein, bis sichtbare Wiederholungen entstehen. Erhöhen Sie den Wert wieder um etwa 20%, so haben Sie die kleinstmögliche Struktur ermittelt.



05 • Jetzt legen Sie den Tiefenwert fest, wobei Sie darauf entscheiden, ob die Struktur erhaben oder eingepägt sein soll. Blenden Sie dann die Füllenebene über das Füllen der Ebenenmaske mit Schwarz komplett aus.



06 Nun folgt der kreative Teil: Zeichnen Sie mit einem feinen Pinsel Roststrukturen entlang der Konturen Ihres Objektes. Zeichnen Sie vor allem entlang von Knicken, Kanten, Ecken und Schweißnähten mit einer Deckkraft von 30%.



07 • Auch Flächen können Sie in die Korrosion mit einbeziehen. Die malen Sie mit einer größeren Pinselspitze, dafür nur mit einer Deckkraft von 10%. Als Pinsel eignen sich einfache runde Pinsel, doch auch abstrakte Strukturen wie Spritzer- oder Rauchpinsel liefern realistische Ergebnisse. •

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, Fotomonteur und Grafiker zum Gegenstand haben. Zudem zeigen wir Arbeitstechniken jenseits des Alltäglichen.



STRICHZEICHNUNGEN

Fotos umwandeln

► Seite 34

WOLKENMASKEN

Strukturen mischen

► Seite 40

SO KRIEGEN SIE DEN BOGEN RAUS

Gradationskurven erklärt

► Seite 44

ARBEITSBEREICHE

Oberflächenanpassung

► Seite 50

TYP OEFFEKTE

Graseffekt und Glitzertext

► Seite 52

PORTRÄTS BEARBEITEN

Photoshop für Aktfotografen

► Seite 54

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungsvorschläge zu Leserfragen

► Seite 56

SCHÄRFEN

Kontrast & Schärfe in Photoshop

► Seite 64

VERWUNSCHENER MORGEN

Hintergrundmontage

► Seite 68

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

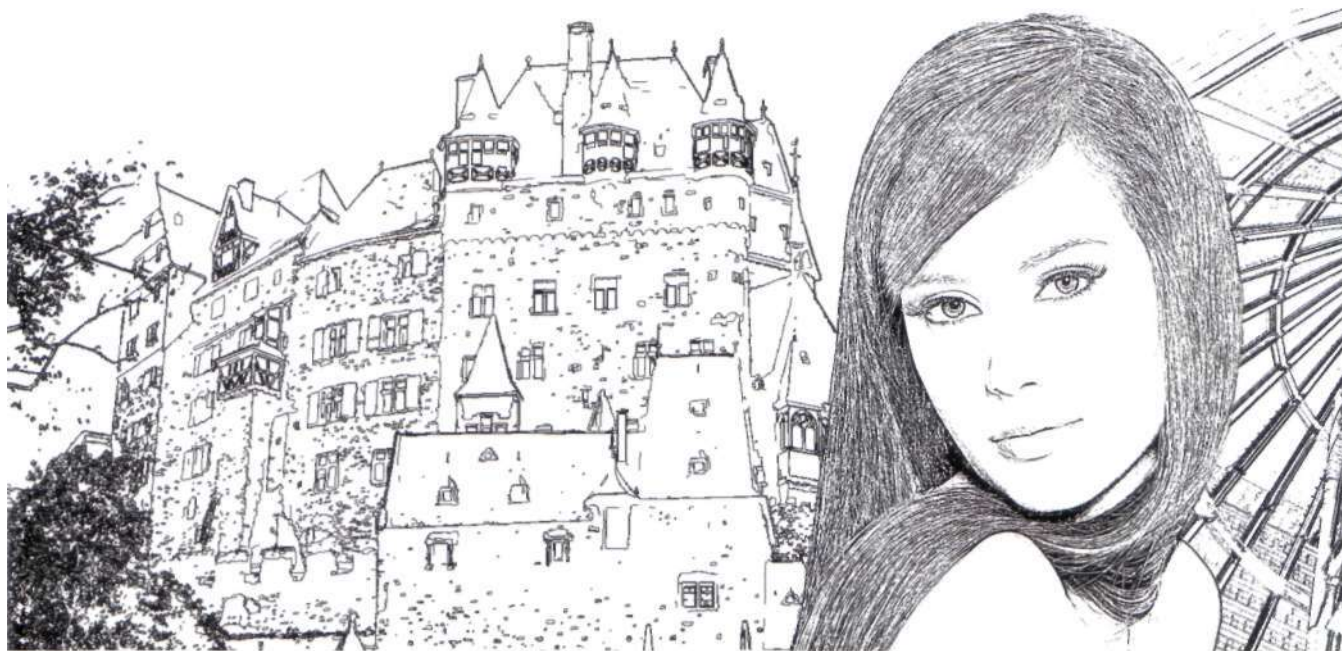
Photoshop-Geschichte

► Seite 70

WISSEN

Bildtechnik von Michael Hußmann

► Seite 72



STRICHZEICHNUNGEN

Es ist gar nicht so einfach, ein Foto so in eine Zeichnung umzuwandeln, dass genau die gewünschten Konturen berücksichtigt werden. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Vorgehensweisen. | **Doc Baumann**

Der Versuch, ein Foto mit den dafür vorgesehenen Konturenfiltern in eine überzeugende Umrisszeichnung zu verwandeln, schlägt meist fehl. Die schwarzen Linien erscheinen überall - nur nicht dort, wo Sie sie haben wollen. Das liegt zum einen an der Wirkungsweise der Filter, hat aber auch viel mit der gewählten Bildvor-

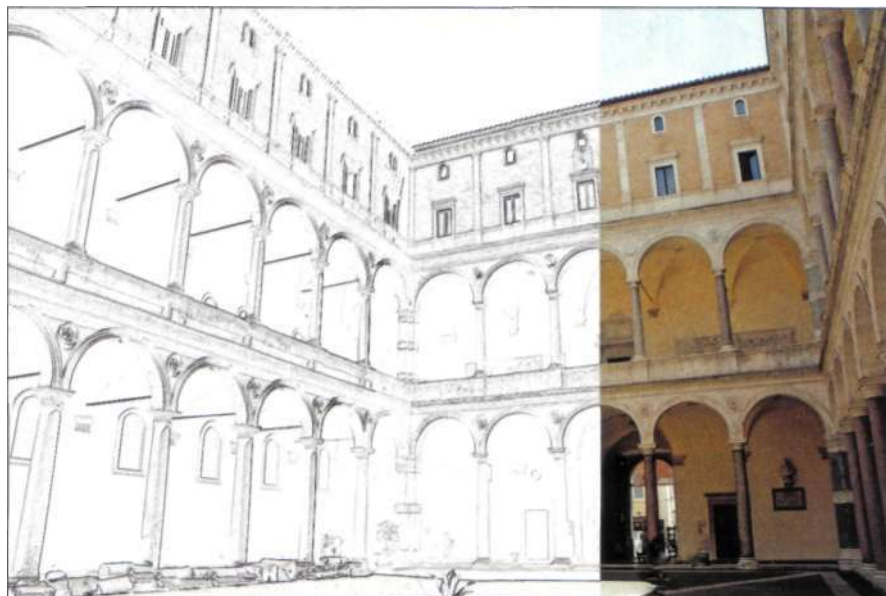
lage zu tun: Zu schwache Kontrastkanten - oder umgekehrt: durchs Motiv verlaufende Schlagschatten - führen unvermeidlich zur Bildung von Linien, wo man eigentlich keine haben möchte.

Ich werde Ihnen in diesem Tutorial neben den vertrauten Filtern einige Vorgehensweisen vorstellen, die Sie genauer steuern kön-

nen. Auf der letzten Seite des Beitrags finden Sie zudem einige Plug-ins, die sich ebenfalls zu diesem Zweck einsetzen lassen.

Das auf den folgenden Seiten verwendete Porträt von Fotolia können Sie zum Nachvollziehen der Arbeitsschritte gratis von www.docma.info/10040.html herunterladen; es hat die Nummer 27916492.

Am besten eignen sich Vorlagen mit klaren Konturen und Kontrastkanten wie diese Aufnahme vom Innenhof der Cancelleria in Rom. Schattenränder dagegen müssen nachträglich retuschiert werden.

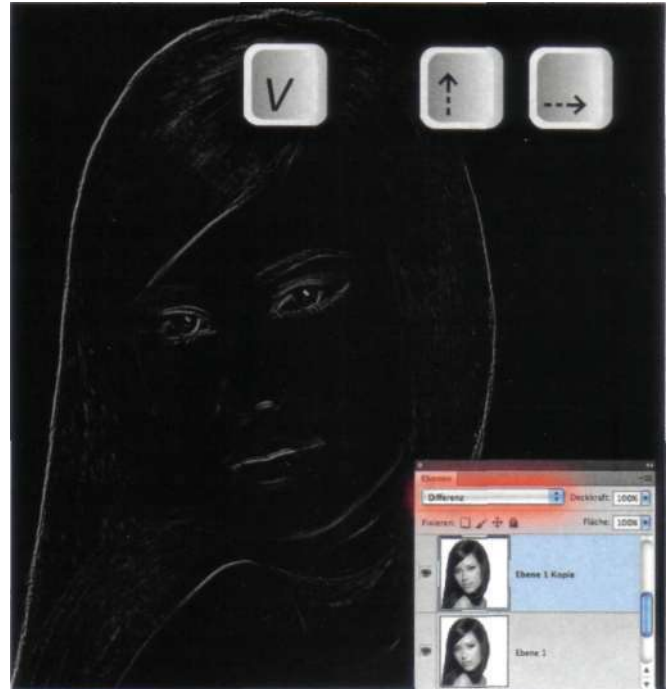


Gesichter - hier eine Büste Vespasians - benötigen gleichmäßige Beleuchtung ohne Schatten.



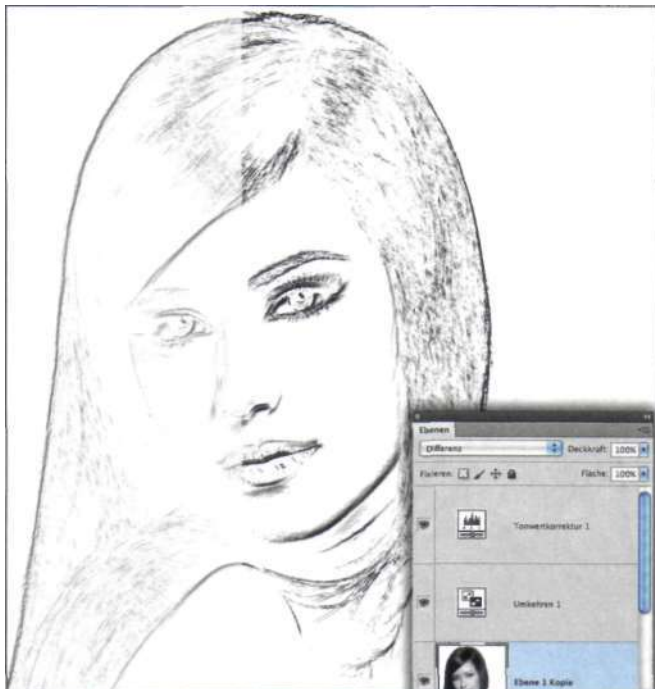
1 AUSGANGSFOTO UNDEBENENAUFBAU

Das erste Verfahren basiert auf der Differenz-Verrechnung einer leicht verschobenen Ebene mit ihrem Duplikat. Wichtige Voraussetzung für ein gutes Ergebnis ist ein kontrastreiches Foto, möglichst ohne Schlagschatten. Kontrastschwachen Bereichen - egal ob im Schatten oder flach beleuchtet - fehlen die Informationen, die Sie für die weiteren Schritten benötigen, um Konturen zu erzeugen.



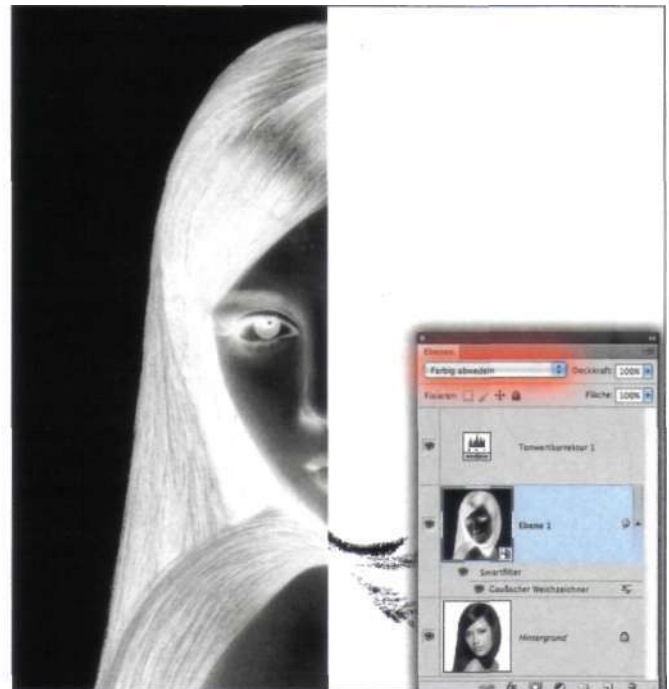
2 DIFFERENZ-EBENENVERRECHNUNG

Entsättigen Sie die Hintergrundebene (oder ein Duplikat davon, das Sie per „Strg-/Befehlstaste-J“ erzeugen). Duplizieren Sie diese Ebene erneut und weisen Sie ihr in der Ebenenpalette den Verrechnungsmodus "Differenz" zu. Aktivieren Sie eine der beiden Ebenen, wählen Sie das "Verschieben"-Werkzeug (V-Taste) und bewegen Sie die Ebene per Pfeil-Tasten um einige Pixel horizontal und vertikal.



3 INVERTIEREN UND VERSTÄRKEN

Horizontaler und vertikaler Versatz sollten nicht mehr als drei Pixel betragen; jedes Drücken der Pfeil-Tasten versetzt die Ebene um ein Pixel. Um das Negativ-Ergebnis [Bild 2] zum Positiv zu machen, fügen Sie eine „Umkehren“-Einstellungsebene hinzu. Das Ergebnis (linke Hälfte) wirkt wie eine Zeichnung mit weichem Bleistift. Um akzentuiertere Linien zu erhalten, erzeugen Sie eine „Tonwertkorrektur“-Einstellungsebene und verlagern Schwarz- und Weißpunkt (rechts).



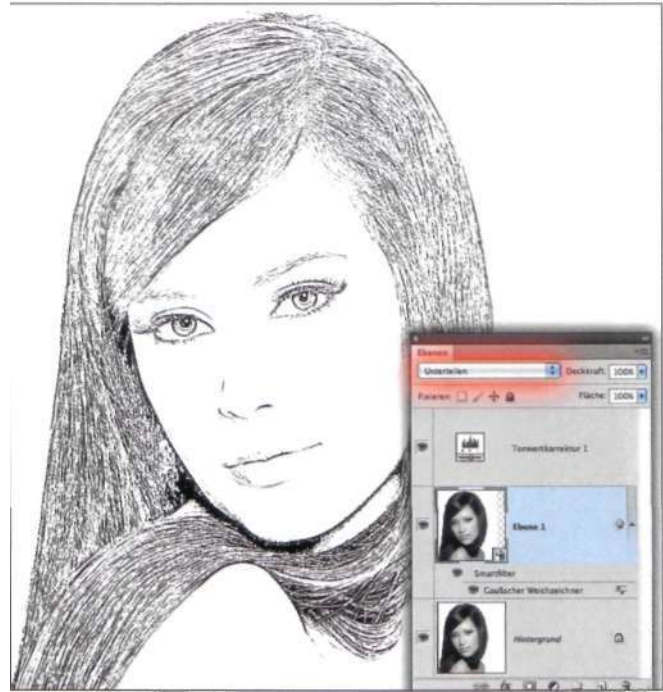
4 INVERTIERTE EBENE FARBIG ABWEDELN

Das zweite Verfahren hat Jörg Warda in seinem Workshop in der vorigen DOCMA auf Seite 118 vorgeschlagen: Entsättigen Sie das Bild, duplizieren Sie die Hintergrundebene und kehren Sie sie zum Negativ um (Strg-/Befehlstaste-I), im Bild links. Anschließend setzen Sie die Ebene auf den Modus „Farbig abwecheln“ rechts) und machen sie zum Smart-Objekt - entweder über das Kontext-Menü der Ebenenpalette oder über ...Ebene > Smart-Objekte“.



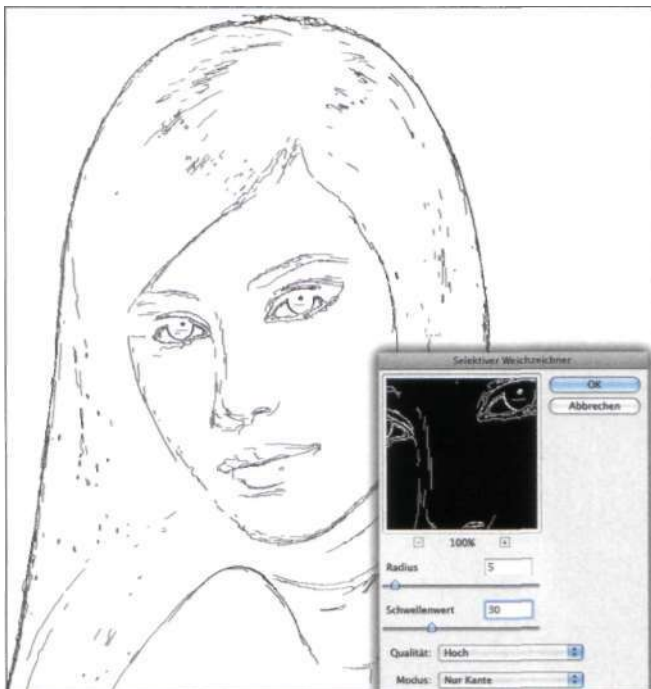
5 WEICHZEICHNEN UND VERSTÄRKEN

Der oberen Ebene weisen Sie nun den Smart-Filter „Gaußscher Weichzeichner“ zu (links). Wollen Sie die resultierenden Konturen akzentuieren, so ergänzen Sie eine „Tonwertkorrektur“-Einstellungsebene und schieben den Schwarzpunkt-Regler weit nach rechts und den Weißpunkt-Regler ein wenig nach links. Den Grad der Weichzeichnung regulieren Sie im Smart-Filter beliebig nach.



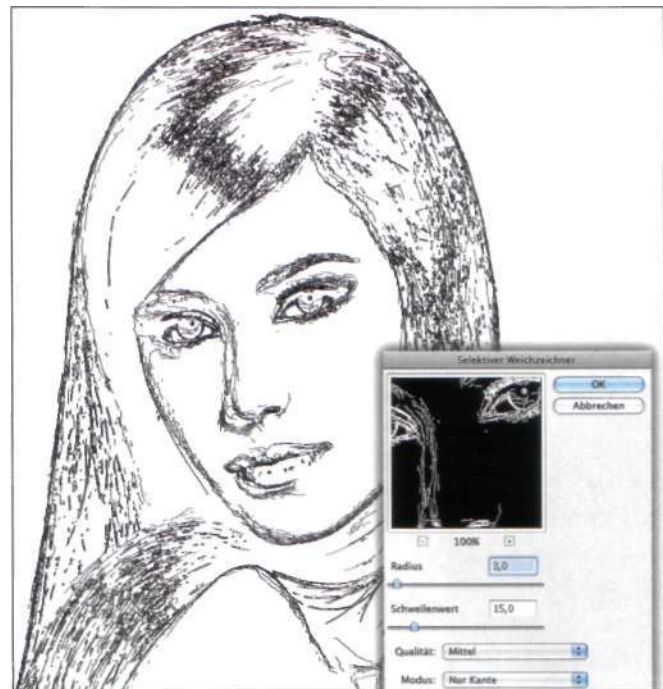
6 3. EBENENMODUS "UNTERTEILEN"

In DOCMA 39 hatten Calvin Hollywood und Olaf Giermann auf Seite 62 eine Methode vorgeschlagen, die fast zum selben Ergebnis führt: Hier setzen Sie das Ebenenduplikat auf den in CS 5 neuen Modus „Unterteilen“, bevor Sie den Gaußschen Weichzeichner als Smart-Filter anwenden und das Ergebnis per „Tonwertkorrektur“-Einstellungsebene verstärken. Sie sparen dabei das „Umkehren“ der Ebene.



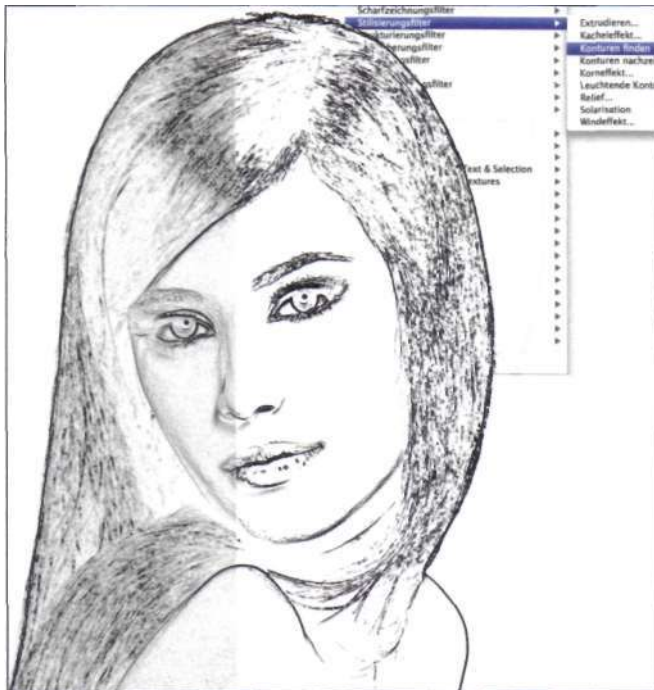
7 PS-FILTER: „SELEKTIVER WEICHZEICHNER“

Was bieten Photoshop's Filter? Der „Selektive Weichzeichner“ softet Flächen ähnlicher Tonwerte und bewahrt - je nach Einstellung - Kontrastgrenzen. Für unsere Zwecke besonders interessant ist sein Modus „Nur Kante“ (der eigentlich die Kontrastgrenzen anzeigt). Bei niedrigem Radius und hohem Schwellenwert verbleiben nur wenige Kanten an den stärksten Kontrastsprüngen. Das Ergebnis der Filterung müssen Sie anschließend noch als Negativ umkehren.



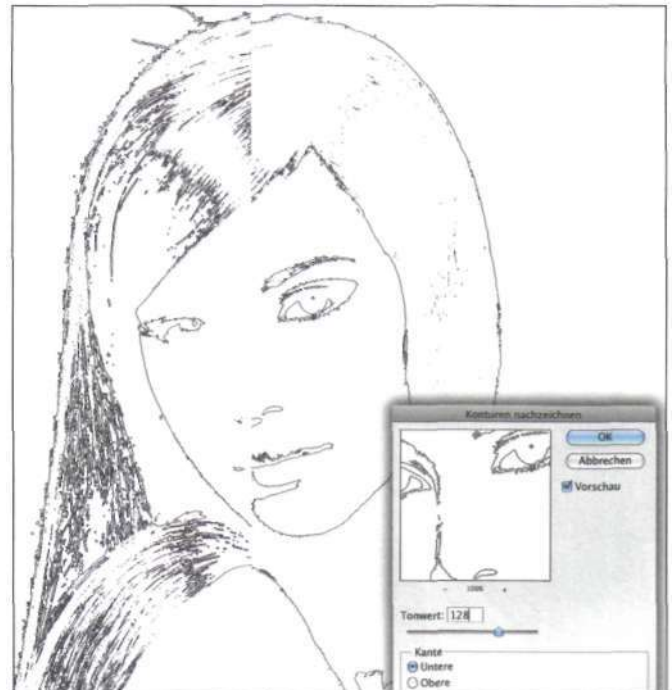
8 HOHER RADIUS, NIEDRIGER SCHWELLENWERT

Sowohl eine Erhöhung des Wertes für „Radius“ wie das Absenken von „Schwellenwert“ führt zur Anzeige von mehr Kontrastkanten. Deren Darstellung lässt sich zusätzlich durch die Wahl einer höheren „Qualität“ beeinflussen. Die in den beiden Abbildungen verwendeten Parameter (5/30) bei Bild 7; 8/15 bei Bild 8) können Sie jeweils aus dem Screenshot des Filterdialogs ablesen. Auch die Burg in der Aufmacherillustration (Seite 34) wurde mit diesem Filter umgesetzt.



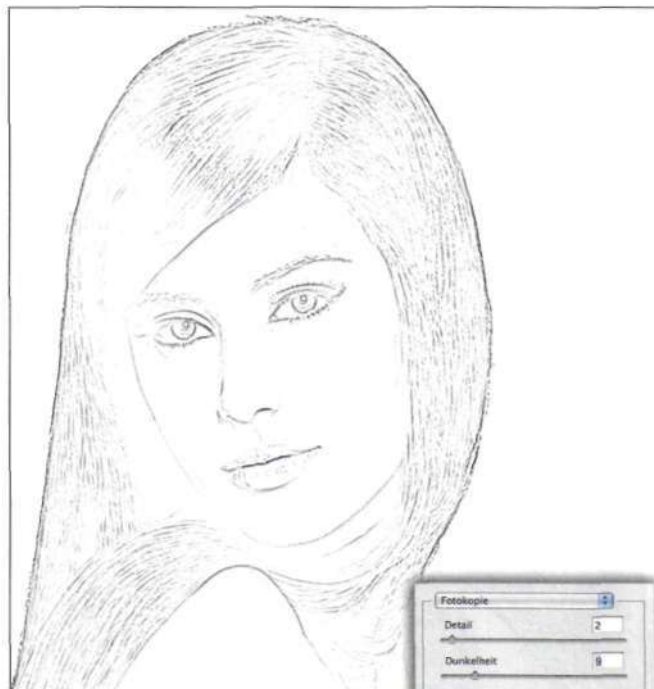
9 STILISIERUNGSFILTER „KONTUREN FINDEN“

Dieser Filter aus der Gruppe der „Stilisierungsfiler“ verfügt über keine Einstellungsparameter, er wird also ohne weitere Beeinflussungsmöglichkeiten des Resultats direkt angewandt. (Erkennbar ist das im Filtermenü daran, dass nach dem Filternamen keine drei Punkte folgen.) Bei Bedarf akzentuieren Sie das Ergebnis (links) wie zuvor bei den anderen Methoden - etwa in Bild 5 - beschrieben (rechts).



10 FILTER "KONTUREN NACHZEICHNEN"

Zu grafisch ganz anderen Liniendarstellungen führt „Stilisierungsfiler > Konturen nachzeichnen“; sie erinnern stärker an die Kontrastgrenzen des „Selektiven Weichzeichners“ (Bild 7 und 8). Zur Steuerung steht Ihnen ein „Tonwert“-Regler zur Verfügung sowie die Wahl der „Unteren“ und „Oberen Kante“. Die Einstellungen sind links „Tonwert 30/Obere Kante“, rechts „Tonwert 128/ Untere Kante“.



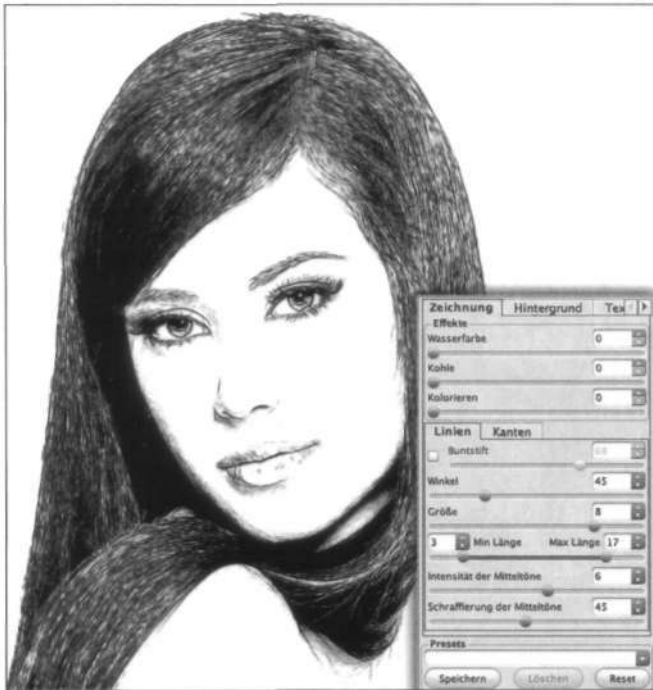
11 ZEICHENFILTER "FOTOKOPIE"

Ähnliche Ergebnisse wie mit dem „Fotokopie“-Filter können Sie über entsprechende Parameterzuweisung auch bei den in Schritt 3 bis 5 vorgestellten Verfahren erzielen. Bei häufiger Anwendung ist das Anlegen einer Aktion sinnvoll. Wer lieber auf fertig programmierte Filter mit ihren Reglern zurückgreift, findet bei „Fotokopie“ eine gute Lösung für weiche Umsetzungen. Auch in diesem Fall lohnt sich je nach gewünschten Ergebnis eine weitere Akzentuierung.



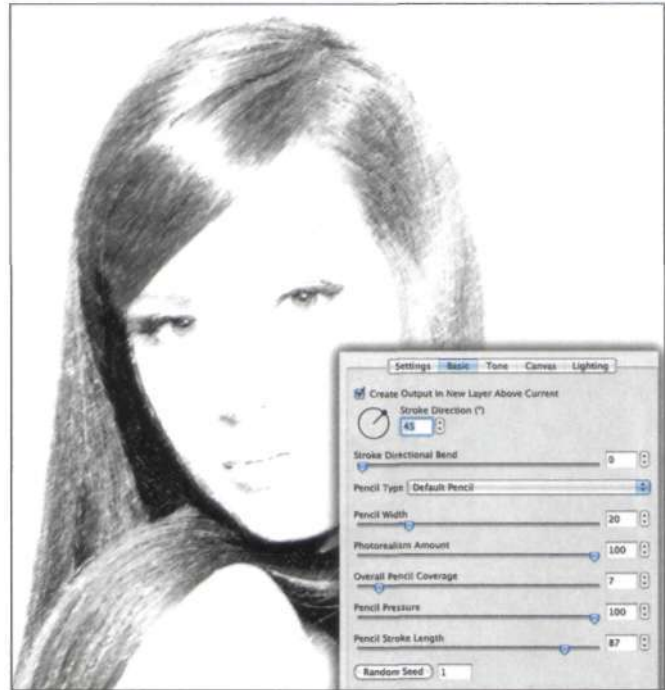
12 ZEICHENFILTER "STEMPEL"

Zu einem völlig anderen grafischen Stil, der eher an einen Holz- oder Linienschnitt erinnert, verhilft Ihnen der Zeichenfilter „Stempel“. Bei diesen Vervielfältigungsverfahren gibt es keine dünnen Linien, so dass bei einer entsprechend angestrebten Anmutung mit etwas größerer Umsetzung überzeugende Bilderergebnisse entstehen. Der Filter „Stempel“ greift auf die aktuellen Vorder- und Hintergrundfarbe zurück. Wählbar sind „Hell-Dunkel-Balance“ und „Glättung“.



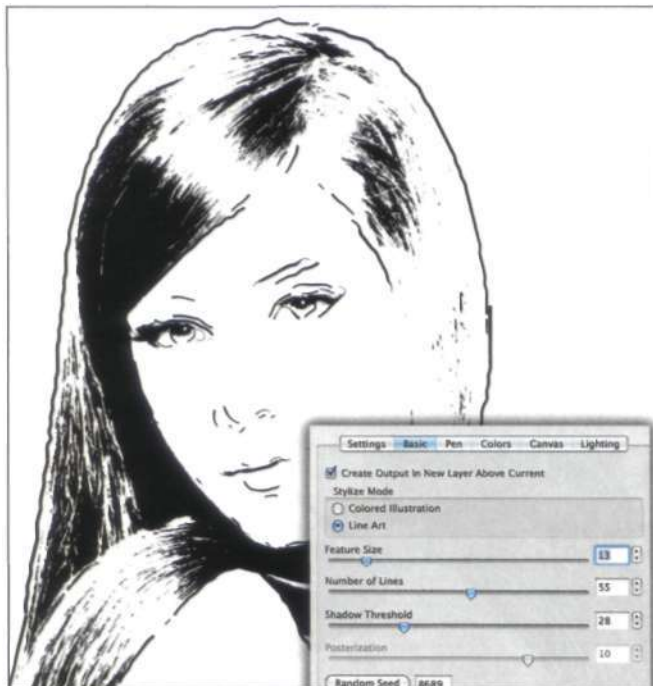
13 5. PLUG-INS: AKVIS PLUG-IN „SKETCH“

Das „Sketch“-Plug-in führt zur wohl überzeugendsten Umsetzung eines Fotos in eine Zeichnung, die dank der Regler „Intensität der Mitteltöne“ und „Schraffierung der Mitteltöne“ sehr gut steuerbar ist und durchaus „handgemacht“ wirkt. Die beiden anderen Parameter sind „Größe“ (des Stifts) sowie „Minimale und maximale Länge“ (der Zeichenstriche). Leider arbeitet das Plug-in sehr langsam.



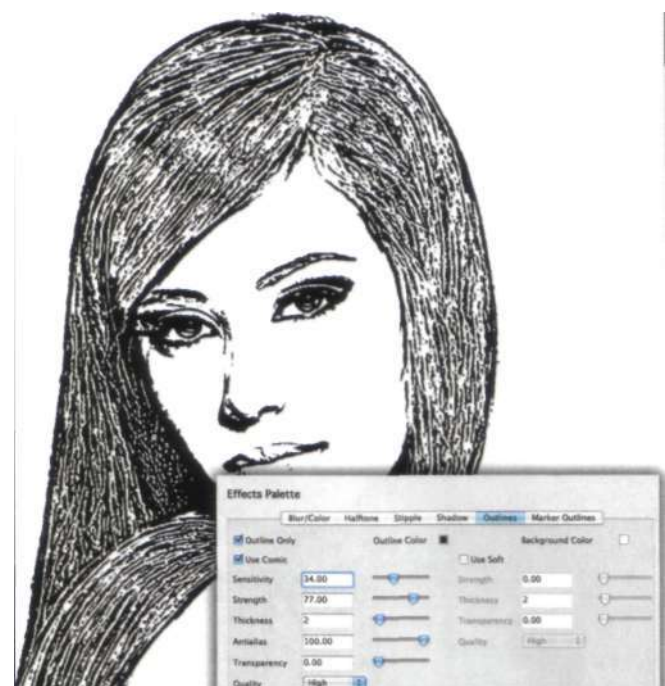
14 ALIEN SKIN PLUG-IN „PENCIL SKETCH“

Zur Alien-Skin-Collection „Snap Art“ gehört unter anderem „Pencil Sketch“. Ähnlich wie bei „Sketch“ entsteht keine typische Konturenzeichnung, sondern eher eine schraffierte Bleistift-Grafik. Sie könnten in diesem Fall die manuelle Anmutung dadurch verstärken, dass Sie den Filter nicht auf das ganze Bild anwenden, sondern je nach Ausrichtung der Haare unterschiedliche Schraffurwinkel wählen.



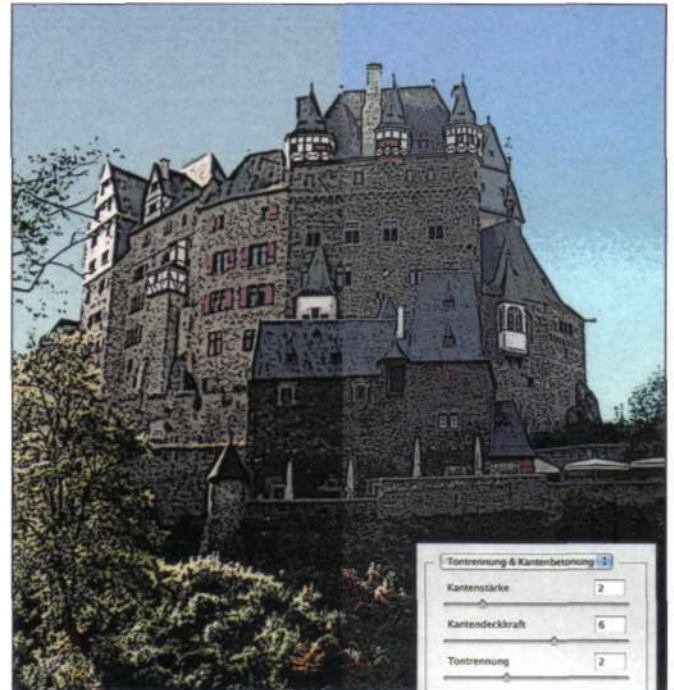
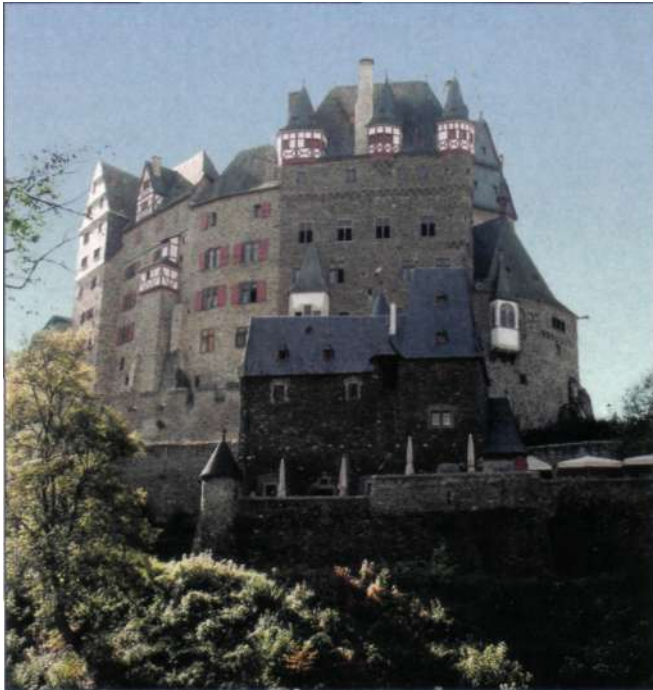
15 ALIEN SKIN PLUG-IN „STYLIZE“

Ein weiteres Plug-in aus Alien Skins „Snap Art“-Sammlung ist „Stylize“, das vor allem durch seine eigenwilligen - vektororientierten - Konturlinien auffällt. Sie verlaufen zum Teil zufallsgesteuert, was dem Bild einen eher comic-artigen Charakter verleiht. Dazu kommt eine Mischung mit tongetrennten Elementen des Ausgangsfotos. Ob sich die resultierende freie Umsetzung der Konturen für Ihr Projekt eignet, müssen Sie im Einzelfall entscheiden.



16 DIGITAL ANARCHY PLUG-IN „TOON IT!“

Bereits der Name „ToonIt!“ für dieses Plug-in von Digital Anarchy lässt erahnen, dass auch hier die Ergebnisse an Comics erinnern. Von den zahlreichen Fenstern und Reglern habe ich für unseren Zweck lediglich auf „Outlines“ zurückgegriffen, das eine gewisse Ähnlichkeit zu Photoshop's „Stempel“ (Bild 12) aufweist. So entsteht eine kräftige, holzschnittartige Wirkung - aber abhängig von der Kombination der Parameter sind viele andere Varianten möglich.

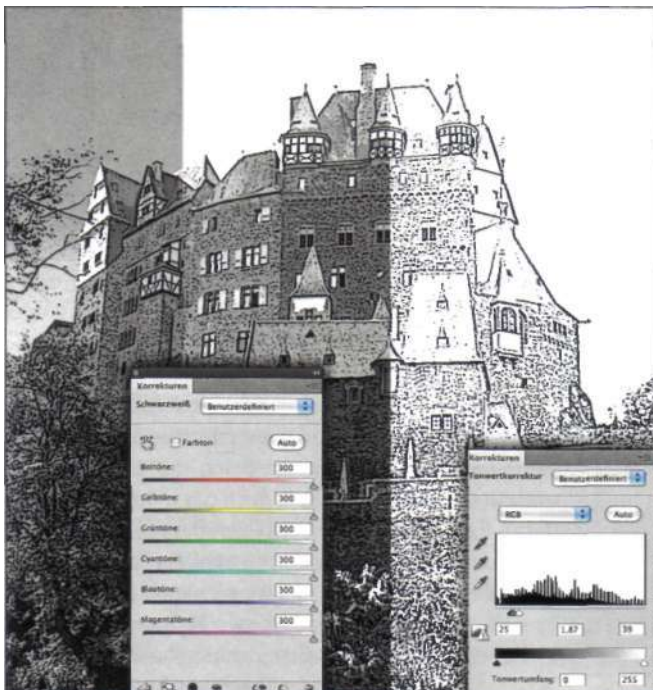


17 ZUSÄTZLICH FARBEN: AUSGANGSFOTO 18

Schauen wir uns zum Abschluss ein Motiv aus dem Bereich der Architektur an, das sich in der Regel besser für eine Konturumwandlung eignet als ein Porträt. Als Beispiel habe ich die Burg Eltz ausgesucht. Gebäude haben den Vorzug klar strukturierter Umrisslinien, allerdings können Binnenstrukturen dabei mitunter stören. Hier kommt weiterhin die Vegetation mit vielen Umrissen hinzu.

„TONTRENNUNG UND KANTENBETONUNG“

Mischungen aus Konturzeichnung und Farbfassung lassen sich auf vielen Wegen realisieren, Bild 20 zeigt dazu zwei Varianten. Experimentieren Sie mit den Weichzeichner-, Kunst-, Mal- und Zeichenfiltern sowie ergänzend mit der Deckkraft. Der Kunstfilter „Tontrennung und Kantenbetonung“ leistet gleich beides: Konturdarstellung und Farbvereinfachung durch Tontrennung.



19 EINSTELLUNGSEBENE „SCHWARZWEISS“

Wollen Sie nur die erzeugten Konturen weiterverwenden, so empfehlen sich als Zwischenschritt die „Schwarzweiß“-Einstellungen, etwa über „Bild > Korrekturen“. In der „Auto“-Variante entsteht in diesem Fall das Ergebnis links; schieben Sie alle Farbreiger nach rechts, wird daraus das in der Mitte. Mit einer „Tonwertkorrektur“-Einstellungsebene (rechts) ist es nun deutlich einfacher, ohne Verluste die schwarzweißen Konturen herauszuarbeiten.



20 MISCHUNG MIT FARBIGER BILDFASSUNG

Der in Bild 18 beschriebene Filter modifiziert die Farbdarstellung durch comic-artige Tontrennung. Legen Sie ein Duplikat des ursprünglichen Fotos multiplizierend über die Konturdarstellung, können Sie alle erdenklichen Filter darauf anwenden; hier sind das „Matter machen“ (links) und „Gekreuzte Malstriche“ (rechts), jeweils mit 70% Deckkraft. Schwaches Überlagern eines Fotos mit den eigenen Konturen führt zu dezenter Detailbetonung (ganz rechts). •



WOLKENMASKEN

Wie lassen sich Strukturen auf zwei Ebenen zufallsverteilt mischen? Realistische Ergebnisse erzielen Sie mit dem Filter „Wolken“ in einer Ebenenmaske - mit oder ohne Perspektive. | **Doc Baumann**

Diesmal brauchen wir etwas mehr Platz, um zu zeigen, wie ich bei unserem letzten Photoshop-Rätsel vorgegangen bin: Die Aufgabe bestand darin, Pflastersteine mit Geröllbrocken zu vermischen. Lösungsvorschläge der DOCMA-Leser dazu finden Sie auf Seite 120.

Ich verwende dieses Verfahren immer dann, wenn ich zwei Ebenen mehr oder weniger zufallsverteilt kombinieren will. Das führt natürlich nur dann zu einem brauchbaren Ergebnis, wenn die Bedingungen von Perspektive und Beleuchtung bei den beteiligten Ebenen einigermaßen - besser: weitgehend - übereinstimmen. Den gepflasterten Platz oben mit einer frontal fotografierten Backsteinmauer zu vermischen, ergäbe lediglich ein wildes Durcheinander.

Beim Rätsel waren gleich zwei Probleme zu bewältigen: Zum einen die Anwendung des Renderfilters „Wolken“ (mit Schwarz und Weiß als Vorder- und Hintergrundfarbe) für die Ebenenmaske der oberen Ebene, zum anderen das perspektivische Verzerren dieser (nicht verketteten) Maske mit ihrer Wolkenfüllung - passend zur perspektivischen Verkürzung der beiden Bilder.

Die ersten Beispiele dieses Tutorials zeigen entsprechende Szenen: Erdboden mit Gras, sandbedecktes Pflaster, auf einer Wasseroberfläche treibende Algen sowie ausgedünnte Wolken (die ja ebenfalls der Perspektive unterliegen und zum Horizont hin kleiner und dichter werden).

In derselben Weise - und einfacher, da kein perspektivisches Transformieren notwendig

ist - können Sie zwei Bilder oder Strukturen ohne Tiefenerstreckung mit einer Ebenenmaske mischen. Auch das möchte ich Ihnen an diversen Beispielen demonstrieren: eine Backsteinmauer mit abblätterndem Verputz, eine Wand mit Efeu-Bewuchs, eine Fläche mit halb abgerissenen Plakaten und ein digitales Gemälde, das unregelmäßig von einer Rissstruktur überzogen ist.

Da eine Wolkenmaske nur wenige rein schwarze und weiße Bereiche aufweist, müssen Sie in der Regel per Gradationskurve oder Tonwertkorrektur eine kräftige Kontrastverstärkung vornehmen, damit das Einblenden der oberen Ebene nicht zu weich ausfällt. Gegebenenfalls empfiehlt es sich, nach dieser Akzentuierung per Pinsel ergänzend manuell einzugreifen.

1 Übereinstimmende Perspektive

Suchen Sie zunächst zwei Bilder aus, die sowohl hinsichtlich ihrer Beleuchtungsbedingungen wie hinsichtlich ihrer Perspektive übereinstimmen. Leichte Abweichungen fallen in der Praxis meist nicht auf und sind daher tolerierbar. Abweichungen der Beleuchtungsrichtung lassen sich oft einfach dadurch in den Griff bekommen, dass Sie das weniger wichtige Foto horizontal spiegeln. Auch die allgemeine Helligkeit, der Kontrast und die Farbstimmung sollten nicht merklich voneinander abweichen. Fügen Sie die beiden Ausgangsbilder als Ebenen in einer Datei zusammen und weisen Sie der oberen Ebene eine Ebenenmaske zu.



2 Wolkenfilter und Perspektive

Aktivieren Sie die Ebenenmaske, indem Sie in der Ebenenpalette auf ihr Icon klicken; setzen Sie per D-Taste Vorder- und Hintergrundfarbe auf schwarz und weiß. Unter „Filter>Renderfilter>Wolken“ füllen Sie die Ebenenmaske mit der Wolkenstruktur (unten). Für den nächsten Schritt ist es wichtig, dass das Verkettungssymbol zwischen den Bildern von Ebene und Maske nicht aktiv, also weggeklickt ist. Rufen Sie mit „Strg-/Befehlstaste-T“ den Transformationsrahmen auf und wählen Sie unter „Bearbeiten transformieren > Perspektivisch“ (oder im Kontextmenü) und verzerren Sie die Wolkenstruktur passend zur Bildperspektive.



3 Wolkenkontrast verstärken

Nach dem Zuweisen des Wolkenfilters zur Maske der oberen Ebene und nach dem perspektivischen Verzerren sieht das Bild zunächst aus wie in der linken Hälfte; die Inhalte der beiden Ebenen werden weich miteinander vermischt. Für die meisten Kombinationen ist diese Mischung zu weich. Aktivieren Sie also die Ebenenmaske erneut und verstärken Sie den Kontrast der Wolken erheblich. Ich habe hier die Regler von „Bild > Korrekturen > Tonwertkorrektur>Tonwertstreuung“ im mittleren Bereich dicht zusammengeschoben (rechts); andere Anwender werden hier vielleicht eher den Weg über eine steile Gradationskurve wählen.



4 Ebenenmaske umkehren

Nachdem Sie durch gezielte Kontrastverstärkung der Ebenenmaske die Verteilung der Elemente beider Ebenen so festgelegt haben, dass ein zufriedenstellendes Ergebnis entsteht, können Sie einmal versuchen, die Ebenenmaske einfach zu invertieren. Dabei entsteht natürlich ein ganz anderes Resultat - das kann aber gerade deswegen, weil Sie es nicht wie das vorausgehende nach Sichtkontrolle geplant haben, ebenfalls recht reizvoll und vor allem überraschend sein. Bei Komponenten wie diesen Steinen ist es zudem sinnvoll, die endgültige Fassung durch Einsatz von schwarzen und weißen Pinseln in der Maske zu ergänzen, um sichtbar angeschnittene Steine zu ergänzen.





5 Wasser mit Algen

Bei allen Montagen auf dieser Seite bin ich auf dieselbe Weise vorgegangen wie zuvor beschrieben: Auswahl geeigneter Fotos, Überlagerung in einer Datei, Ebenenmaske mit Wolkenfilter, die nicht gekettete Ebenenmaske perspektivisch passend verzerren. In diesem Beispiel standen zwei Fotos am Anfang: eine Wasseroberfläche und ein Algenteppich. Ergänzend habe ich hier die im Premium-Workshop von DOCMA 40 (ab Seite 24) ausführlich erläuterte Technik des Ausblendens von Farb- und Helligkeitsbereichen genutzt, um dunkle und helle Stellen der unten liegenden Wasseroberfläche aus der Algen-Schicht auszublenden.



6 Sandbedecktes Pflaster

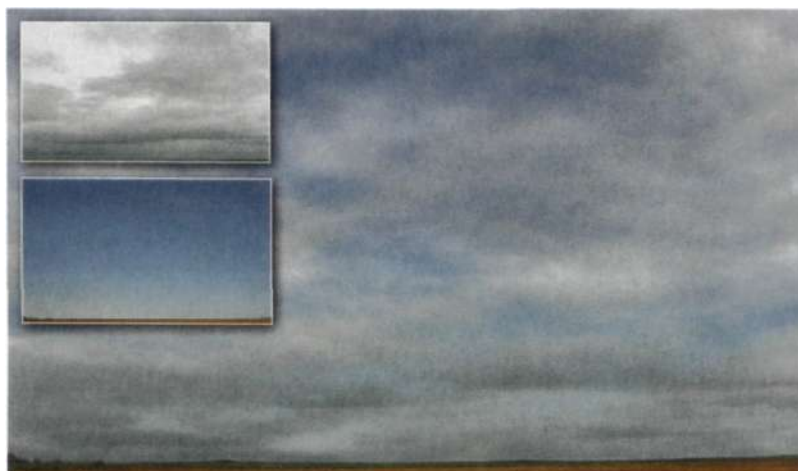
Die grundlegenden Schritte sind auch hier gleich. Um den - hier in der Maske etwas weicher belassenen - Übergang zwischen oberer Sand- und unterer Pflaster-Ebene körniger zu gestalten, bin ich folgendermaßen vorgegangen: Die fertig bearbeitete Ebenenmaske als neuen Kanal duplizieren, dort über „Auswahl > Farbbereich“ die Maskenbereiche mit dünn aufgetragenem Sand selektieren und diese Auswahl in der Ebenenmaske mit „Rauschen hinzufügen“ bearbeiten („Farbbereich“ lässt sich aus der Ebenenmaske direkt nicht aufrufen, sondern wechselt zur Bild-Ebene). Das Ergebnis wirkt mit diesem Zwischenschritt überzeugender.



7 Erdboden mit Grasbewuchs

Auch hier stellt der Übergang zwischen Boden und Grasfläche ein Problem dar; weder eine harte Maske (etwa per „Schwellenwert“) noch eine weiche Übergangszone wirkt realistisch. Ich habe daher „Verzerrungsfilter > Schwingungen“ mit den im Screenshot ersichtlichen Parametern verwendet. Das Ergebnis sind viele kleine, spitze, vertikal ausgerichtete Zacken in der Maske, was zu einem plausiblen Übergang der beiden Ebenen führt.

TIPP: Wollen Sie auf die obere Ebene eine weitere Ebenenmaske, etwa als Verlauf, anwenden, so kopieren Sie zuvor alle Ebenen auf eine reduziert und weisen dieser die neue Maske zu (wie in Bild 5).



8 Echte Kunstwolken

Wie Sie mit einer hellen Ebene und einer perspektivisch verzerrten Ebenenmaske Wolken darstellen, hatten wir Ihnen schon häufiger gezeigt. Bessere Resultate als bei einer bloßen Farbfüllung erzielen sie, wenn Sie auf die obere Ebene das Foto eines vollständig bewölkten, auf die untere das eines klaren Himmels setzen. Die perspektivisch verzerrte und wie zuvor beschrieben mit Kontraststeigerung akzentuierte Maske sorgt für die Dichte und Verteilung der künstlichen Wolken; das echte Wolkenbild dagegen bestimmt deren Färbung und Helligkeit und gewährleistet so ein realistischeres Ergebnis.

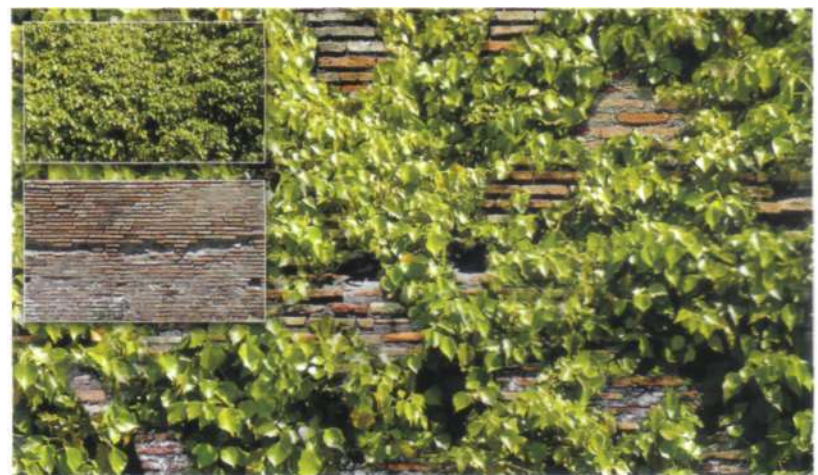
9 Abblätternder Verputz

Die Vorgehensweise bei den Montagen auf dieser Seite unterscheidet sich von den bisherigen Beispielen dadurch, dass Sie die der oberen Ebene zugewiesene Maske nicht perspektivisch verzerren müssen. Die nachträgliche Kontraststeigerung nehmen Sie auch hier vor. Ein Vorzug der nicht-perspektivischen Sicht besteht darin, dass Sie gegebenenfalls Ebeneneffekte anwenden können. Hier und bei Bild 9 ist das „Schlagschatten“; bei Bild 10 kommt bei den halb abgerissenen Wahlplakaten noch „Abgeflachte Kante und Relief“ hinzu. Bei Perspektive ist das nicht möglich, weil die Effekte nicht der Tiefenverkürzung unterliegen.



10 Backsteinmauer mit Efeu

Bei dem abgeplatzten Putz in Bild 9 spielt es keine Rolle, wo genau die Grenzen der Wolken, die Ebenenbereiche ausblenden, in der Ebenenmaske verlaufen. Bei den anfangs vorgestellten Geröllbrocken oder bei diesen Efeuablättern dagegen ist es anders: Sie wirken unglaublich, wenn sie zerschnitten werden oder halbtransparent erscheinen. Ist das Bild also so groß, dass solche Mängel erkennbar wären, sollten Sie die Mühe nicht scheuen, die Ränder der Blätter an problematischen Stellen mit weißem oder schwarzem Pinsel in der Ebenenmaske zu überarbeiten. Der Schlagschatten-Effekt trägt zur plastischen Wirkung bei.



11 Abgerissene Wahlplakate

Diese digitale „Decollage“ besteht aus drei Ebenen: Dem Foto einer Wand mit fast vollständig abgerissenen Plakaten sowie zwei Plakat-Aufnahmen (aus dem italienischen Wahlkampf). Auf die Ebenenmaske des linken Plakats habe ich lediglich den Wolkenfilter angewandt und seinen Kontrast verstärkt. Hier ist die Kante so hart, dass Sie auch mit „Schwellenwert“ arbeiten könnten. Beim rechten Plakat kam zusätzlich „Verzerrungsfilter > Schwingungen“ hinzu; danach wandte ich „Weichzeichnerfilter > Bewegungsunschärfe“ mit einem Winkel von 90 Grad an, um die spitzen Risse ein wenig weicher zu gestalten.



12 Risse in Gemäldeschichten

Digitale Gemälde sehen oft „echter“ aus, wenn Sie sie nachträglich mit einer Krakelüre-Struktur versehen. (Photoshops „Risse“-Filter überzeugt hier wenig.) Ich habe mir für solche Zwecke eine repetitive Musterfüllung angelegt, die ich realen Rissbildungen nachgezeichnet habe; ich wende Sie als skalierbaren Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief > Struktur“ mit leicht plastischer Wirkung an (siehe Lupe rechts). Wird das komplette Gemälde damit überlagert, sieht das meist unrealistisch aus - weisen Sie der Risse-Ebene dagegen eine Wolken-Ebenenmaske zu (diesmal ohne nachträgliche Kontraststeigerung), so wirkt die Krakelüre-Verteilung deutlich glaubhafter.





Alle Fotos (außer für Schritt 10): Olaf Giermann

SO KRIEGEN SIE DEN BOGEN RAUS

Der Gradationskurven-Dialog ist eines der komfortabelsten, flexibelsten und auch präzisesten Werkzeuge in Photoshop - auch, wenn er beim ersten Kontakt etwas einschüchternd wirken mag. Deshalb wird er sicher schnell Ihr neuer, bester Freund im täglichen Kreativeinsatz, meint **Olaf Giermann**.



Mit keinem anderen Werkzeug lassen sich so gezielt die Tonwerte in einem Bild einstellen wie mit dem Gradationskurvenwerkzeug. Sie können auf der „Kurve“ (also auf der im Grundzustand eigentlich diagonalen Linie) einzelne Punkte setzen und diese verschieben. Die horizontale Achse steht dabei für den aktuellen Zustand („Eingabewert“) und die vertikale Achse zeigt die Werte nach der Korrektur an („Ausgabewert“). Es gibt viele Wege, die Punkte zu platzieren: Direkt durch Ziehen mit der Maus, mit den Pfeiltasten oder durch direkte Eingabe in die Zahlenfelder - es ist also alles zwischen einer groben, schnellen Korrektur und einer exakten Tonwertänderung um vielleicht nur eine einzige Stufe möglich.

Bei Manipulation der Gesamtkurve beeinflussen Sie vor allem Helligkeit und Kontrast des Bildes. Aber je nach Farbmodus stehen Ihnen weitere Kurven zur Verfügung, mit denen Sie auch die Einzelkanäle eines Fotos individuell bearbeiten

und so Farbkorrekturen zur Eliminierung „böser“ Farbstiche durchführen können. Andererseits lassen sich auch farbliche Stilisierungen erzeugen, was man dann wohl als „guten“ Farbstich bezeichnen könnte.

In jedem Kanal haben Sie die Möglichkeit 16 Punkte zu setzen - einschließlich der beiden Endpunkte der Kurve (Schwarzbeziehungweise Weißpunkt). Dadurch erhalten Sie bei einem RGB-Bild auf vier Kurven (RGB, R, G, B) effektiv 64 (!) Regler, mit denen sich das Bild beeinflussen lässt. Gerade bei der Optimierung der oft bildwichtigen Mitteltöne hat deshalb die Gradationskurve die Nase weit vor allen anderen Dialogen wie beispielsweise der Tonwertkorrektur.

Auch im Komfort gewinnt die Gradationskurve - denn Sie sehen direkt und auf einen Blick, was Sie insgesamt und/oder in den einzelnen Kanälen verändert haben. Außerdem können Sie mit dem „Zielgerichtet-korrigieren“-Werkzeug bei Bedarf auch die Kurvenanzeige ignorieren

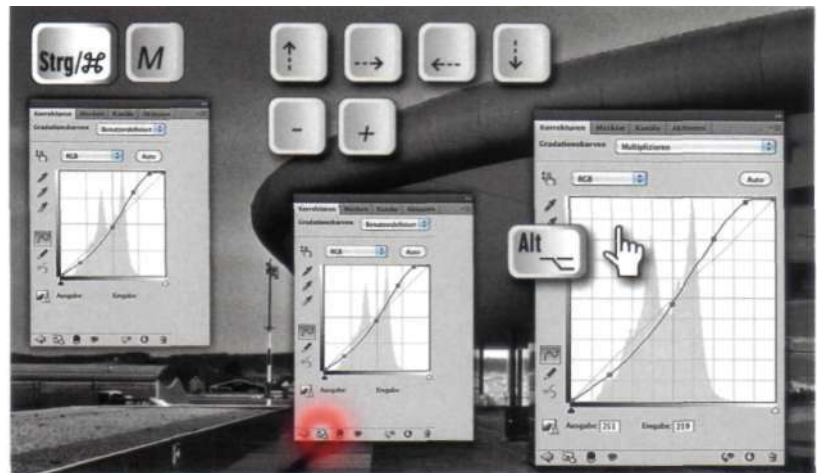
und direkt im Bild die Tonwerte „zurecht-zupfen“. Durch Verwendung von Einstellungsebenen bleiben Sie darüber hinaus maximal flexibel und können eventuelle Fehler später leicht wieder korrigieren.

Je nach verwendetem Farbraum ist das Wissen um Farbe und Komplementärfarbe beim Arbeiten mit den Kurven von großem Vorteil. Denn senken Sie die eine Farbe, verstärken Sie damit die andere. Gehen Sie mal in jeden einzelnen Kanal der Kurve, ziehen Sie die Mitteltöne weit nach oben und anschließend weit nach unten - so haben Sie den Bogen schnell raus.

Als kleine Merkhilfe können Sie sich eine Einstellungsebene „Farbbalance“ anlegen, denn dort sehen Sie in RGB und auch Lab direkt gegenübergestellt die jeweiligen Komplementärfarben - sowohl in Worten als auch in farbiger Darstellung. Übermorgen lächeln Sie vielleicht über diesen „Trick“, aber vielleicht hilft er Ihnen jetzt noch, das eine oder andere Mal „die Kurve zu kriegen“?

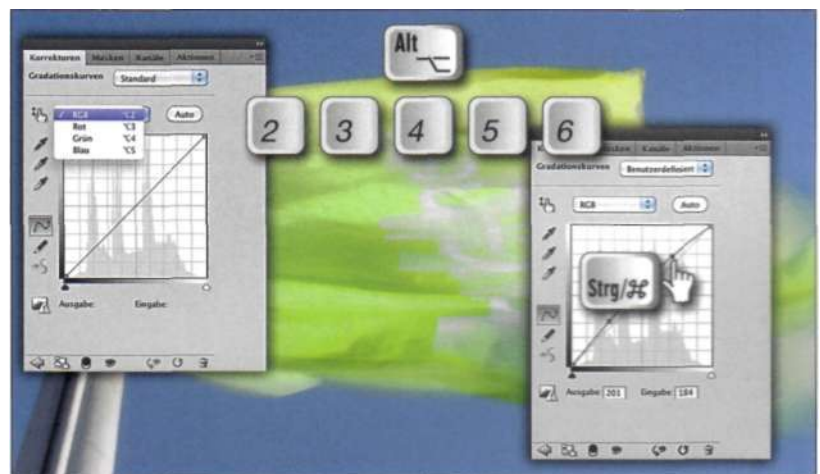
1 Genaueres „Kurven“

Öffnen Sie das Gradationskurven-Einstellfeld (Strg-/Befehl-M). Neben der direkten Zahleneingabe lassen sich aktivierte Punkte hier schrittweise mit den Cursorstasten verschieben. Mit Plus und Minus können Sie von Punkt zu Punkt springen. Mit dem Stift ebenso wie mit der Maus arbeiten Sie genauer, wenn Sie das Dialogfeld durch Anklicken der „Bedienfeld in erweiterter Ansicht anzeigen“-Schaltfläche vergrößern und die Hintergrundkästchen mit Alt-Klick in das Dialogfeld verkleinern. Dies ist vor allem im Lab-Modus sinnvoll, da kleine Änderungen dort große Auswirkungen haben.



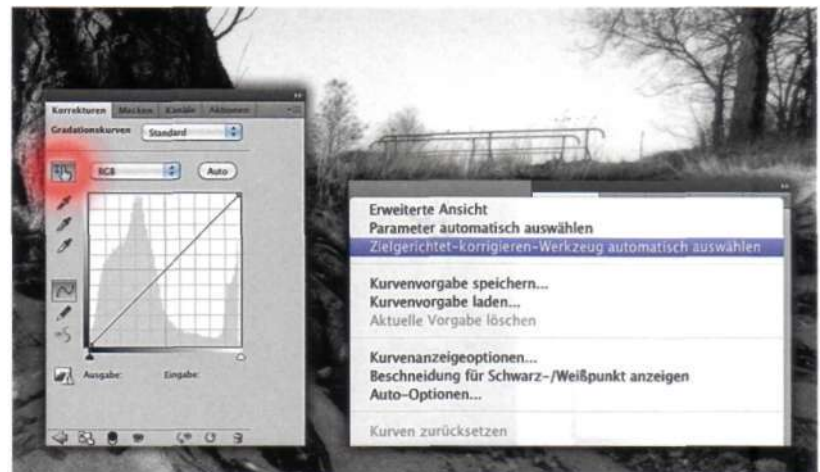
2 Schnelleres „Kurven“

Der Wechsel zwischen den einzelnen Kanälen der Gradationskurve kann mitunter etwas lästig werden. Mit den entsprechenden Shortcuts erledigen Sie dies wesentlich schneller: Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und springen Sie dann mit der Taste 2 bis 5 (CMYK: bis 6) direkt in den entsprechenden Kanal. Punkte löschen Sie unkompliziert, indem Sie diese aus der Kurve ziehen oder mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken.



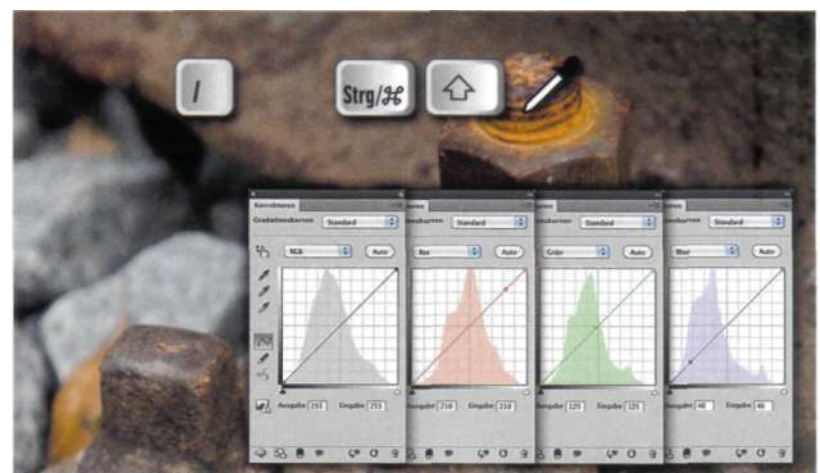
3 Zielgerichtet korrigieren

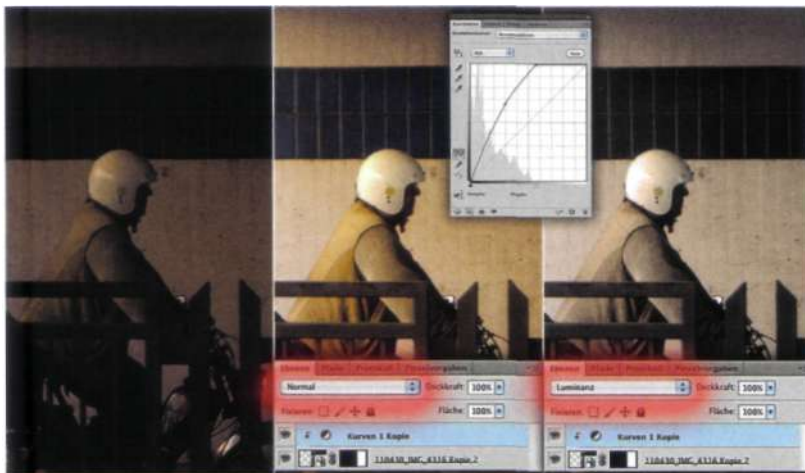
Seit Photoshop CS4 kann man dank des „Zielgerichtet-korrigieren-Werkzeugs“ intuitiver arbeiten: Sie verändern einen Tonwert bei geöffnetem Einstellfenster durch Klicken und Ziehen direkt im Bild. Automatisch wird ein Punkt, der dem markierten Farbwert entspricht, auf der Kurve gesetzt und diese beim Ziehen live angepasst. Seit Version CS5 können Sie im Menü des Korrekturbedienfelds auch bestimmen, dass das Werkzeug automatisch auswählen „sofort beim Anlegen der Kurve aktiviert wird.“



4 Punkte schnell setzen

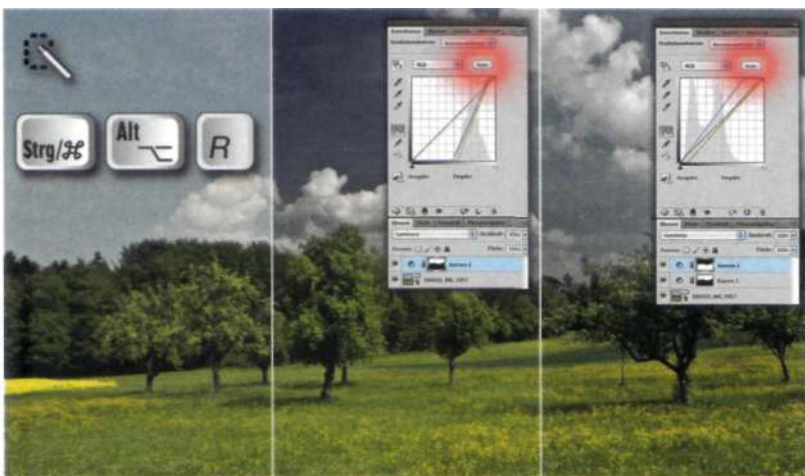
Für Farbkorrekturen muss man oft einen Punkt gleichzeitig in allen drei Kanälen setzen. Hierzu bedarf es seit Photoshop CS4 eines Werkzeugwechsels zur Pipette (Taste I). Klicken Sie dann mit gehaltener Strg-/Befehls- und Umschalt-Taste ins Bild auf den gewünschten Tonwert. Auf der RGB-Kurve wird dabei kein Punkt gesetzt. Das ist dank des „Zielgerichtet-Korrigieren-Werkzeugs“ aber auch nicht nötig. •





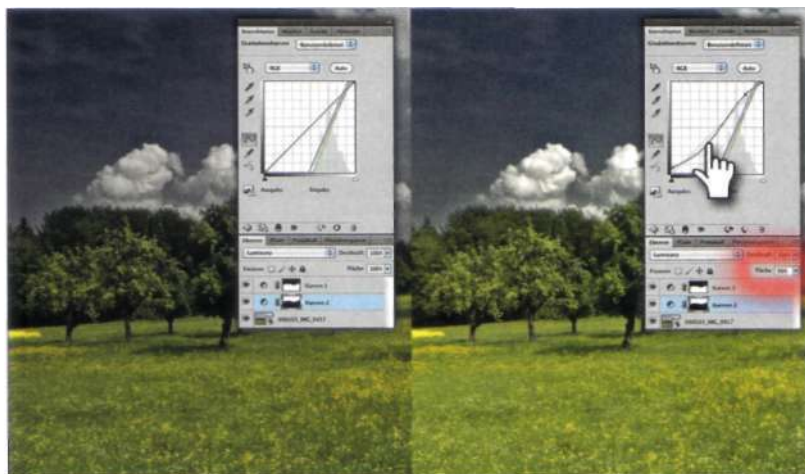
5 Kurven zur Kontrastkorrektur

Wenn Sie ein Bild aufhellen, abdunkeln oder den Kontrast verändern, kommt es immer auch zu einer Veränderung der Farben. Beim Aufhellen, wie im mittleren Bild zu sehen, werden diese kräftiger. Dieser Effekt kann erwünscht sein, denn durch die höhere Farbsättigung erscheint manches Bild frischer. Falls Sie solche Farbverschiebungen aber vermeiden wollen, stellen Sie den Ebenenmodus der Gradationskurven-Einstellungsebene auf „Luminanz“. Nun verändern Sie ausschließlich die Helligkeiten und nicht die Farben (rechts).



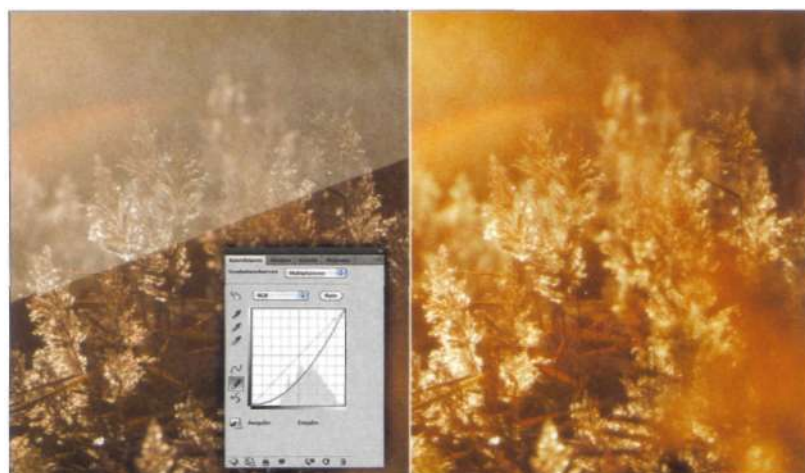
6 Schnelle Kontrastoptimierung

Autokorrekturen funktionieren oft erstaunlich gut bei der Optimierung einzelner Bildbereiche. Wählen Sie hierzu (in CS5 z.B. mit der Schnellauswahl, gefolgt von „Kante verbessern“ mit einem geeigneten Radius) den Himmel aus (links) und klicken nach Anlegen der Kurve auf die Schaltfläche „Auto“ (Mitte). Klicken Sie mit gehaltener Alt-Taste, dann können Sie bestimmen, mit welchem Algorithmus die Autokorrektur durchgeführt wird. Für die Anpassung des Kontrasts der Vegetation duplizieren Sie die Einstellungsebene, invertieren die Maske und drücken erneut auf Auto (rechts).



7 Justieren der Autokorrekturen

Wenn Ihnen der Kontrast gefällt, jedoch die Farbe nicht, gilt auch bei Autokorrekturen der Schritt 5. Natürlich müssen Sie sich nach Anwendung der Autokorrektur nicht mit dem Ergebnis zufriedengeben. Sie können jede Kurve von Hand nachträglich anpassen und so beispielsweise Mitteltonkontraste verbessern beziehungsweise die Kontraste weiter verstärken oder abschwächen. Fällt der Effekt zu kräftig aus, ist die einfachste und schnellste Möglichkeit ihn abzumildern, die Deckkraft der Einstellungsebene(n) zu senken.

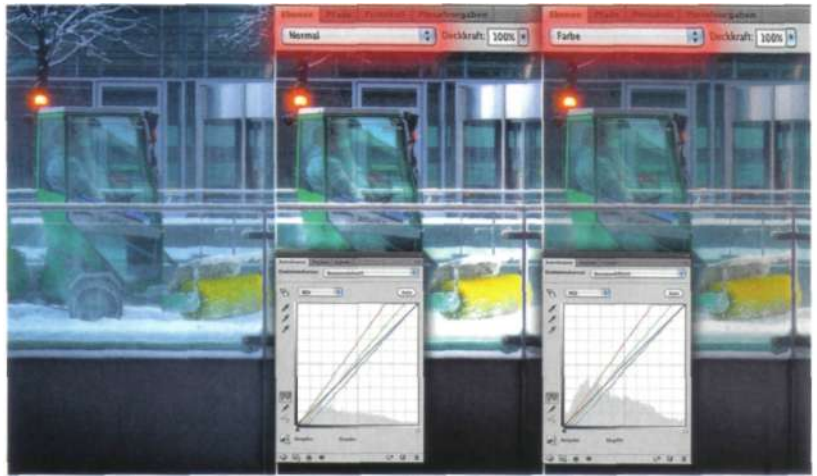


8 Kurven oder Füllmethoden?

Abdunkelnde, aufhellende und kontraststeigernde Korrekturen können Sie auch über Ebenenfüllmethoden durchführen. Im Beispiel sehen Sie eine Kurve, die exakt wie der Ebenenmodus „Multiplizieren“ wirkt. Mit einer bildoptimierten Gradationskurve lässt sich wesentlich präziser korrigieren. Füllmethoden sind allerdings sehr schnell und leicht automatisierbar. Im Beispiel rechts wurde die Ausgangsebene mit sich selbst multipliziert, eine weitere weichen Schimmer weichgezeichnet. Derartige Filteranwendungen sind mit Kurven nicht möglich.

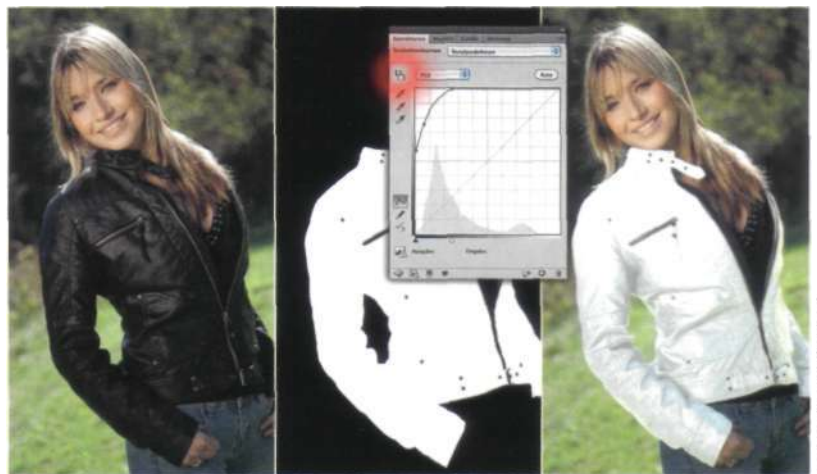
9 Farbstiche mit Kurven entfernen

Zur Korrektur von komplexen Farbstichen benutzen Sie die drei Pipetten der Gradationskurve. Klicken Sie mit jeder einzelnen auf einen Bereich, von dem Sie vermuten, dass dieser im Originalfoto rein schwarz, farblos (=grau) oder rein weiß sein müsste. Das funktioniert sehr gut, hat aber den Nachteil, dass die Kontraste ebenfalls verändert werden. Ausschließlich die Farben - aber nicht den Kontrast - korrigieren Sie im Ebenenmodus „Farbe“. Im Kurvenhistogramm sehen Sie direkt den Unterschied zwischen beiden Füllmethoden. Im Modus „Farbe“ bleiben mehr Mittelöne erhalten.



10 Schwarz zu Weiß mit Kurven

Eine komplizierte Umfärbung!? Doch es ist „nur“ eine Kontrastveränderung. Weiße Kleidung hat keine reinen Schwarz-Werte. Sie besteht ausschließlich aus hellen Graustufen. Wählen Sie zunächst den zu verändernden Bereich (die Jacke) genau aus. Dieser muss noch Details in den Tiefen aufweisen. Erstellen Sie eine Gradationskurvenebene, heben Sie den Schwarzpunkt auf ein helles Grau und ziehen Sie den Weißpunkt nach links. Mit dem „Zielgerichtet-korrigieren“-Werkzeug können Sie nun alle Grautöne zwischen diesen beiden Extremwerten durch einfaches Klicken und Ziehen im Bild fein abstimmen.



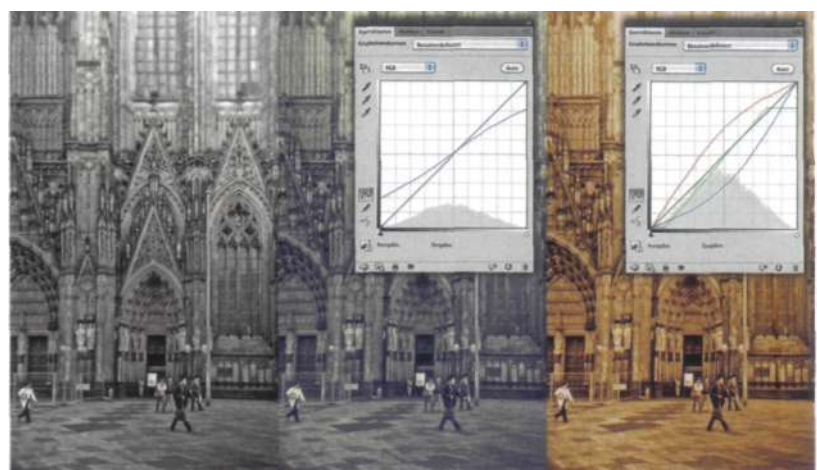
11 Hell zu Dunkel mit Kurven

Auch hier ist ein einfaches Invertieren keine Option. Dies würde nicht nur die weißen Bereiche, sondern auch die gesamte Licht- und Schattensituation umkehren. Zum Umfärben in Schwarz ziehen Sie in der Kurve die Mitten so stark nach unten, bis auch die Schwarztöne beschnitten werden. Möchten Sie Glanzstellen bewahren, belassen Sie es dabei. Falls nicht, müssten Sie den Weißpunkt zusätzlich absenken. Damit diese Methoden funktionieren, ist es notwendig, dass Sie zum einen ganz exakt die umzufärbenden Bereiche auswählen und zum anderen, dass diese Bereiche noch Details aufweisen.



12 „Looks“ mit Kurven

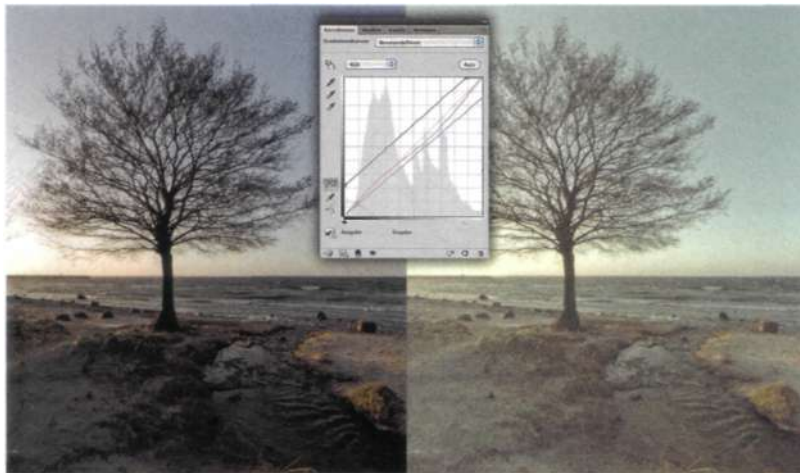
Mit Gradationskurven haben Sie bei der Farbstilierung volle Kontrolle, welche Farbe Sie einzelnen Helligkeitsbereichen zuweisen möchten. Denken Sie einfach in Komplementärfarben. Weniger Rot ist mehr Cyan, weniger Grün mehr Magenta und weniger Blau mehr Gelb. Dass mehr Rot auch mehr Rot bedeutet, klingt dagegen fast banal, oder? Mehr Rot und Blau verschiebt alles in Richtung Orange. Falls Sie gerade die Kombination von Farben interessant finden, gehen Sie einfach durch die Kanäle und spielen Sie verschiedene Kombinationen durch. Es lohnt sich! •





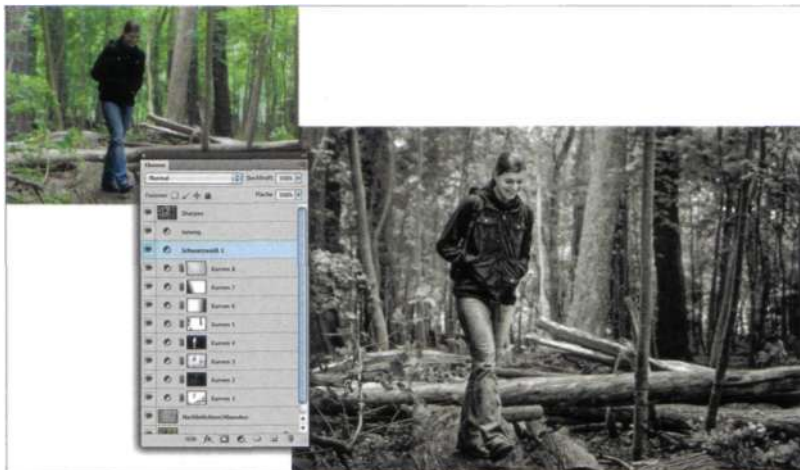
13 „Looks“: Cross-Entwicklung

Derzeit sehr angesagt ist ein Look, der sich an das Ergebnis einer analogen Cross-Entwicklung (auch: Cross Processing) anlehnt. Das größte Manko der digitalen Umsetzung ist auch gleichzeitig ihr größter Vorteil: Es gibt keine Zufallsschwankungen des Ergebnisses. Denn Sie können mit den Kurven fein bestimmen, wie genau und wie stark der Effekt ausfallen soll. Grundlegend machen Sie hierfür Folgendes: Erhöhen Sie den Kontrast im Rot- und im Grünkanal (S-Kurve), senken Sie den Kontrast im Blaukanal (umgekehrte S-Kurve und/oder Senkung des Tonwertumfangs).



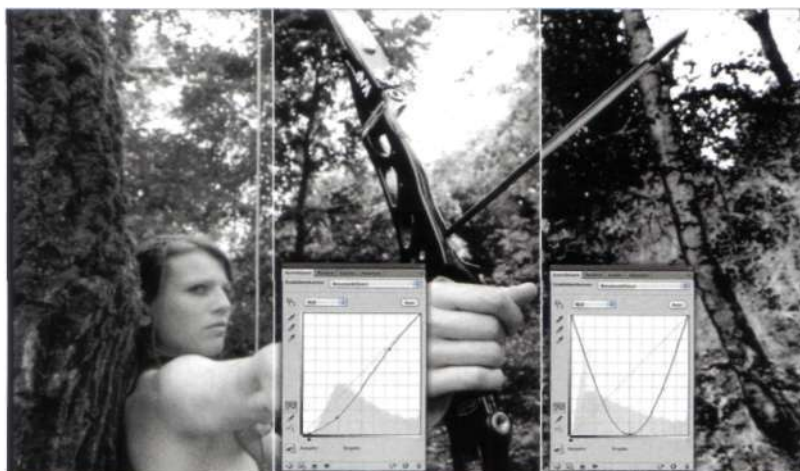
14 „Looks“: Pastellfarben

Den im vorhergehenden Tipp erwähnten Tonwertumfang senken Sie ebenfalls für einen pastellfarbigen Bildeindruck. Im Gesamtkanal heben Sie hierzu den Schwarzpunkt auf einen helleren Wert, so dass Sie keine reinen Schwarztöne im Bild haben. Den Weißpunkt, Kontrast und die Farben passen Sie je nach vorhandenem Ausgangsfoto an. Bei diesem Bild habe ich die Weißtöne etwas aufgehellt und das Bild dann leicht farblich stilisiert durch eine leichte Kontrasterhöhung im Rotkanal und eine Senkung des Weißpunkts im Blaukanal. Letzteres fügt einen gelblichen Farbstich in jedem Tonwertbereich hinzu.



15 Schwarzweiß mit Kurven

Bei einer Schwarzweißkonvertierung optimiert man die Graustufen so, dass man aus den Farbkontrasten schöne Helligkeitskontraste ableitet. Das geht mit einer Einstellungsebene Schwarzweiß sehr bequem. Oberhalb dieser Ebene können Sie mit Kurven eine fein abgestufte Tonung hinzufügen. Unterhalb dieser Ebene steuern Sie mit dem Gradationskurven-Dialog das Ganze noch wesentlich feiner: Sie optimieren so nicht nur kanalweise die (Farb-) Kontraste für das gesamte Bild, sondern dank der Masken auch für jeden einzelnen Bildbereich.

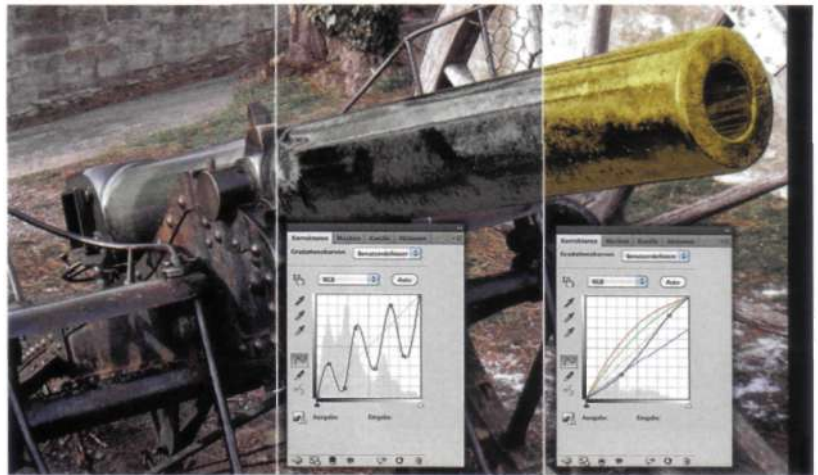


16 Pseudosolarisationseffekt

Ein interessanter Effekt aus der analogen Fotografie ist die Pseudosolarisation. Dabei kommt es neben einer Kontraststeigerung zu einer Umkehrung der dunkleren Bildstellen, während die hellsten unverändert bleiben. Mit nur einer Kurveneinstellungsebene könnten Sie den Effekt zwar auch erstellen, aber mit zweien ist er leichter steuerbar. Erhöhen Sie zunächst den Mittentonkontrast mit Kurve 1. Mit Kurve 2 invertieren Sie alles bis zu den Mitteltönen, die dann langsam in Weiß übergehen. Mit Kurve 1 lassen sich nun Intensität und Wirkung des Effekts feinjustieren.

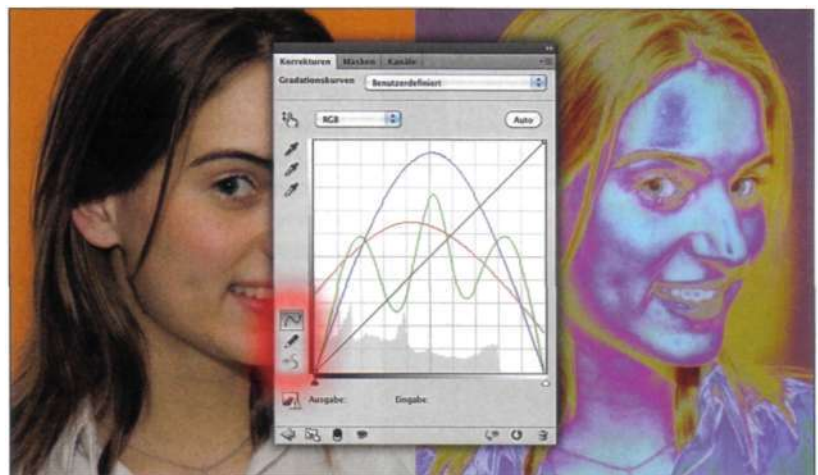
17 Mehrfach-Solarisation

Mit einer wellenförmigen Kurve können Sie eine Art Mehrfach-Solarisation durchführen. So lässt sich eine solche Kurve beispielsweise anwenden, um metallischen Glanz auf eher stumpfen Oberflächen zu simulieren, die aber einige Helligkeitsverläufe aufweisen müssen. Durch die mehrfachen Tonwertumkehrungen werden scheinbare Lichtreflexe erzeugt. Möchten Sie die so erzeugte Metalloberfläche in sattes Gold umwandeln, geht auch das mit Kurven sehr gezielt. Senken Sie den Weißpunkt des Blaukanals, so dass auch Spitzlichter gelb werden, und erhöhen Sie die Mitten von Grün- und Rotkanal.



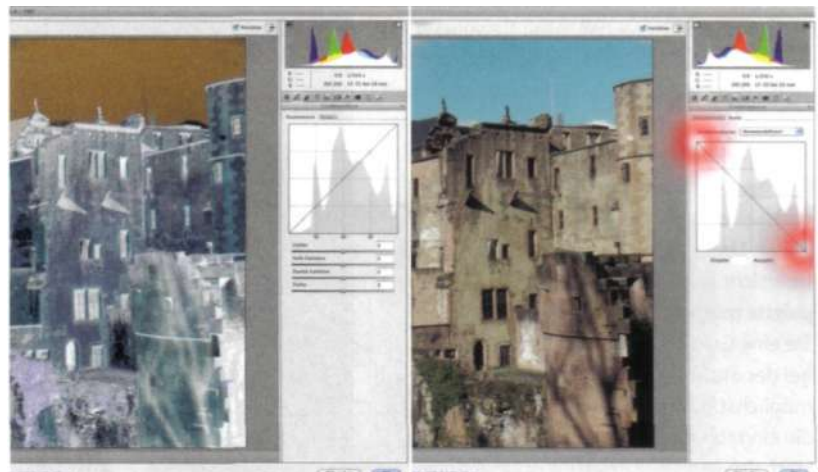
18 Kurven als Hilfe

Kurven bieten mehr als einfache Farb- und Kontrastkorrekturen. Mit Falschfarbeneffekten verstärken Sie Unterschiede in einem Bild. Diese farbverfremdenden Kurven können für wissenschaftliche Bildanalysen, akkuratere Retuschen sowie auch für kreative Effekte, wie beispielsweise die Solarisation eingesetzt werden. Diese „wilden“ Kurven malen Sie direkt mit dem Buntstiftwerkzeug in den einzelnen Kanälen ein und glätten diese mit der gleichnamigen Option. Jegliche noch so feine Bild-/Haut-Störung oder Über-/Unterbelichtung lässt sich dadurch deutlicher sichtbar machen und deshalb leichter retuschieren.



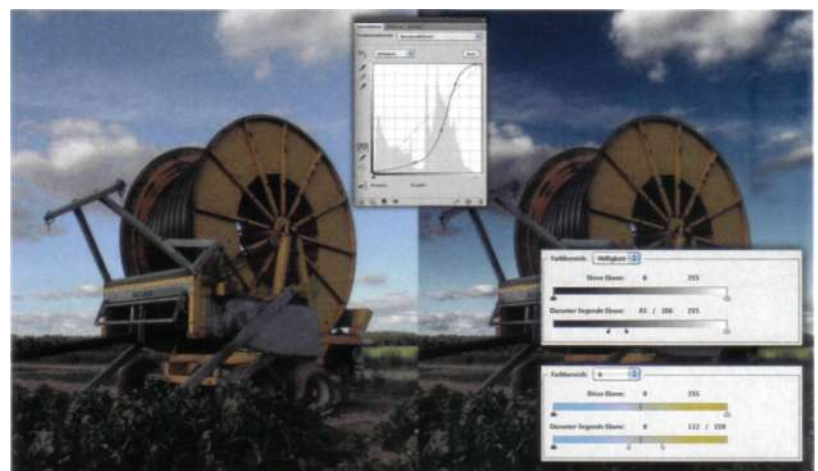
19 Kurven beim Scannen

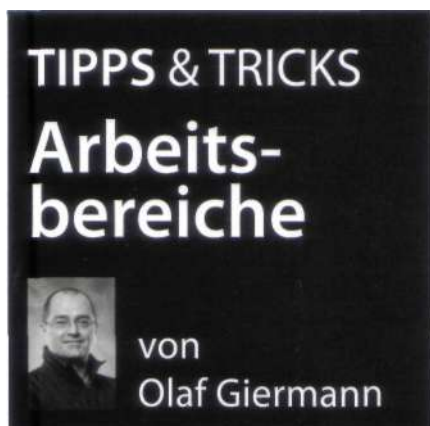
Beim Scannen (vor allem im Raw-Format) der analogen Fotobestände gilt es eine kleine Hürde zu nehmen: Das gescannte Farbnegativ muss invertiert werden. In Lightroom oder Camera Raw ist das leicht möglich: Stellen Sie die Gradationskurve auf Punktkurve um und ziehen Sie dann den Schwarzpunkt nach oben und den Weißpunkt nach unten. Die Orangemaske entfernen Sie über den Weißabgleich und stimmen dann die allgemeine Farbgebung mit den Reglern im HSL-beziehungsweise Kalibrierungs-Tab ab. Nun können Sie alle Bilder direkt ins Zielformat exportieren.



20 Kontrastkorrekturen in Lab

Im Lab-Modus ist es oft nicht nötig, für Korrekturen Masken anzulegen. Im Beispiel soll nur der Himmel kontrastreicher werden. Erstellen Sie dazu eine kontraststeigernde Kurve im L-Kanal. Nun müssen Sie nur noch die Bereiche ausblenden, die im Originalbild anders als der Himmel, also nicht blau und eher dunkel waren. Mit einem Doppelklick auf die Einstellungsebene öffnen Sie die Fülloptionen und blenden für „Darunter liegende Ebene“ die sehr dunklen Bereiche im Helligkeitskanal aus und im b-Kanal die gelben Bereiche. Mit gehaltener Alt-Taste teilen Sie die Regler für einen weichen Übergang. (qh) •





Fotos: Olaf Giermann

Die kleine CS5-Revolution

Mit mehreren Arbeitsbereichen können Sie seit Photoshop CS5 deutlich flexibler und schneller arbeiten. Das hat im Vergleich zu den Vorversionen vor allem zwei Gründe:

Zum einen können Sie in der Anwendungsleiste jetzt ohne Umweg über ein Untermenü den gewünschten Arbeitsbereich direkt anklicken, da sich die Arbeitsbereichsleiste an ihrem An-fasser nach links erweitern lässt. Die Reihenfolge der einzelnen Arbeitsbereiche ändern Sie mit Drag&Drop. Aber wirklich toll ist, dass sich Photoshop CS5 jetzt merkt, was Sie an den vorde-finiierten Arbeitsbereichen geändert haben! Ein Beispiel: Wenn Sie zusätzlich zum gespeicherten Arbeitsbereich das Histogramm eingeblendet haben und nur mal kurz in einen anderen Arbeitsbereich und dann zurück wechseln, dann wurde früher der gespeicherte Arbeitsbereich wieder hergestellt, und weg war das Histogramm. In CS5 finden Sie dagegen alles so vor, wie Sie es verlassen haben. Wollen Sie die Änderungen loswerden, setzen Sie einfach den Arbeitsbereich über das Menü oder über einen einfachen Rechtsklick in der Anwendungsleiste zurück.

Mehr Arbeitsbereiche, noch schneller arbeiten

Ihren wirklich großen Vorteil spielen **Arbeitsbereiche dann aus**, wenn Sie mehr als einen einsetzen. Diese Situation kennen Sie sicher: Eben noch hatten Sie für eine bessere Übersicht all der hundert Ebenen die Ebenenpalette maximiert, aber kurz danach führen Sie eine Gradationskurvenkorrektur durch, bei der die Ebenen unwichtig sind, aber ein möglichst großes Korrekturenbedienfeld und die eingeblendete Infopalette hilfreich wären. Statt also jetzt jede Palette einzeln ein- und auszublenden, in der Größe anzupassen und alles neu anzuordnen, speichern Sie die Arbeitsbereiche „Ebenen“ und „Gradationskurven“. In Zukunft benötigen Sie für die optimale Palettenanordnung dann nur noch einen einzigen Klick für den Wechsel.

Speicherbare Arbeitsbereiche mit individuellen Palettenoptionen gibt es in Photoshop schon seit einigen Jahren. In Photoshop CSS sind diese jetzt besser erreichbar und vielseitiger geworden, so dass es lohnt, sich mit ihren Möglichkeiten etwas tiefergehend zu beschäftigen und gewohnte Arbeitsweisen zu überdenken.



Arbeitsbereiche mit Wacom kombinieren

Als Besitzer eines Stifttablets hat man die Wahl zwischen Anklicken, Auswählen oder Tastendrücken. Als Anklicker müssen Sie nichts ändern: Sie klicken zum Aktivieren den gewünschten Arbeitsbereich in der Anwendungsleiste an. Als Auswähler müssen Sie zunächst ein Tastaturkürzel für jeden Arbeitsbereich vergeben. Diese Shortcuts können Sie nun direkt über die Tastatur aufrufen oder mit diesen im Wacom-Treiber individuelle Radialmenüs erstellen und so bequem die Arbeitsbereiche wechseln. Wenn Sie lieber Tasten drücken, legen Sie sich die Arbeitsbereiche doch direkt auf die Tablettastaten. Bei einem Wacom Intuos 4 werden die Arbeitsbereiche direkt per LED angezeigt.



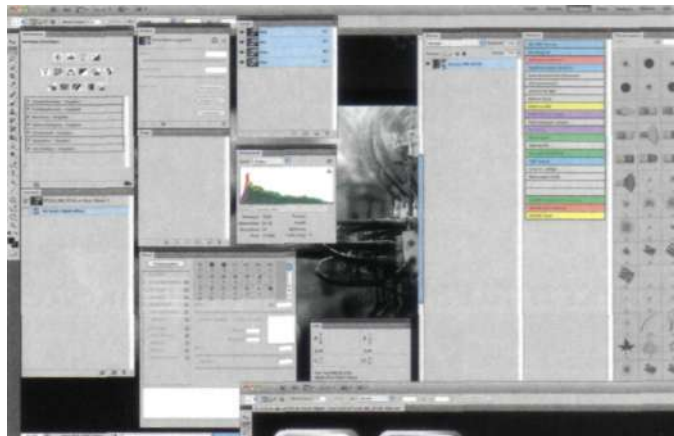
Arbeitsbereiche bei großer Bildschirmfläche

Photoshop kommt mit einer Reihe vorgefertigter Arbeitsbereiche daher. Da gibt es einen für Fotografen optimierten Bereich, einen anderen für Designer und einige andere mehr. Probieren Sie diese mal aus - vielleicht entsprechen sie ja bereits exakt Ihrer Arbeitsweise. Falls Sie aber sehr viel Bildschirmfläche zur Verfügung haben, also einen 30-Zoll-Monitor, zwei oder gar mehrere Monitore, dann nutzen Sie diesen Platz. Wichtige Bedienfelder (Info, Histogramm, Korrekturen, Pinsel und Pinselvorgaben, Ebenen, Protokoll...) können Sie einfach allesamt auf dem zweiten Monitor platzieren, während auf dem ersten Monitor das Bild maximiert im Vordergrund steht. Mit dem Navigator-Bedienfeld behalten Sie dabei den Überblick, wo Sie sich gerade im Bild befinden. Mit viel Bildschirmfläche haben Sie es wirklich einfacher.

Arbeitsbereiche, wenn der Platz eng wird

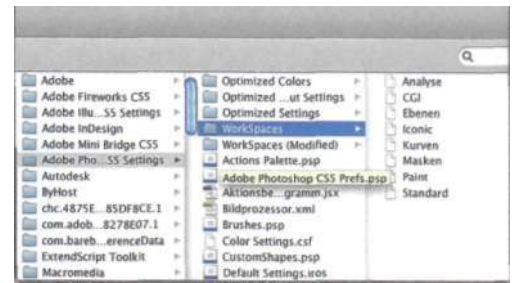
Anders sieht es aus, wenn man nicht viel Platz auf dem Monitor hat. Auch unterwegs wollen Bilder bearbeitet werden, und tragbare Notebooks haben leider nicht die Auflösung der Desktopmonitore. Aber auch hier bietet Photoshop einige Lösungsansätze. Die einfachste Möglichkeit ist, die Bedienfelder über den kleinen Doppelpfeil in der Menüleiste auf Icons zu minimieren. Mit einem Klick können Sie das Bedienfeld dann maximieren und über „Voreinstellungen > Benutzeroberfläche > Bedienfelder automatisch auf Symbole minimieren“ direkt nach der Korrektur auf die kleine Größe schrumpfen lassen.

Eine andere, sehr schnelle Strategie ist das Einblenden aller wichtigen Bedienfelder nebeneinander und über dem eigentlichen Bild. Möchten Sie das Bild sehen, blenden Sie mit der Tabulatortaste direkt alle Bedienfelder aus und wieder ein. Halten Sie zusätzlich die Umschalttaste gedrückt, bleiben sogar die Werkzeugleiste und ihre Optionsleiste sichtbar. Legen Sie sich „Umschalt+Tab“ auf eine Stifttaste (Wacom) kann man auch auf sehr kleinen Bildschirmen sehr schnell und komfortabel arbeiten.



Die Photoshopoberfläche optimieren

Wenn Sie beim Arbeiten mit Photoshop merken, dass Sie ständig die gleichen Bedienfelder benutzen, andere dagegen gar nicht - dann wird es Zeit, dass Photoshop sich Ihre Vorlieben merkt. Also legen Sie sich alle Bedienfelder so, wie es für Sie optimal ist, und speichern Sie diese Anordnung über „Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich“. Dort können Sie auch zwischen einzelnen Arbeitsbereichen wechseln oder einzelne löschen. (gh) •



Aktualisieren, sichern und löschen

Leider kann man einen bestimmten Arbeitsbereich nicht ändern und dann direkt speichern. Hierfür müssen Sie den Umweg über „Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich“ wählen und exakt den gleichen Namen für den zu aktualisierenden Arbeitsbereich vergeben. Das Löschen ist dagegen einfach und direkt im gleichen Menü zu finden.

Auf jeden Fall sollten Sie Ihre persönlichen Arbeitsbereiche in Ihr Backup-Konzept einbeziehen und diese auf andere Medien kopieren. Auf dem Mac sichern Sie hierzu die Dateien, die Sie unter *Benutzer > Library > Preferences > Adobe Photoshop CS 5 Settings > Workspaces* finden. Bei Windows XP liegen die Dateien unter: *Dokumente und Einstellungen/[Benutzername]/Anwendungsdaten/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Adobe Photoshop CS 5 Settings/Workspaces* und bei Windows 7 unter *Benutzer/[Benutzername]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Adobe Photoshop CS 5 Settings/Workspaces*.



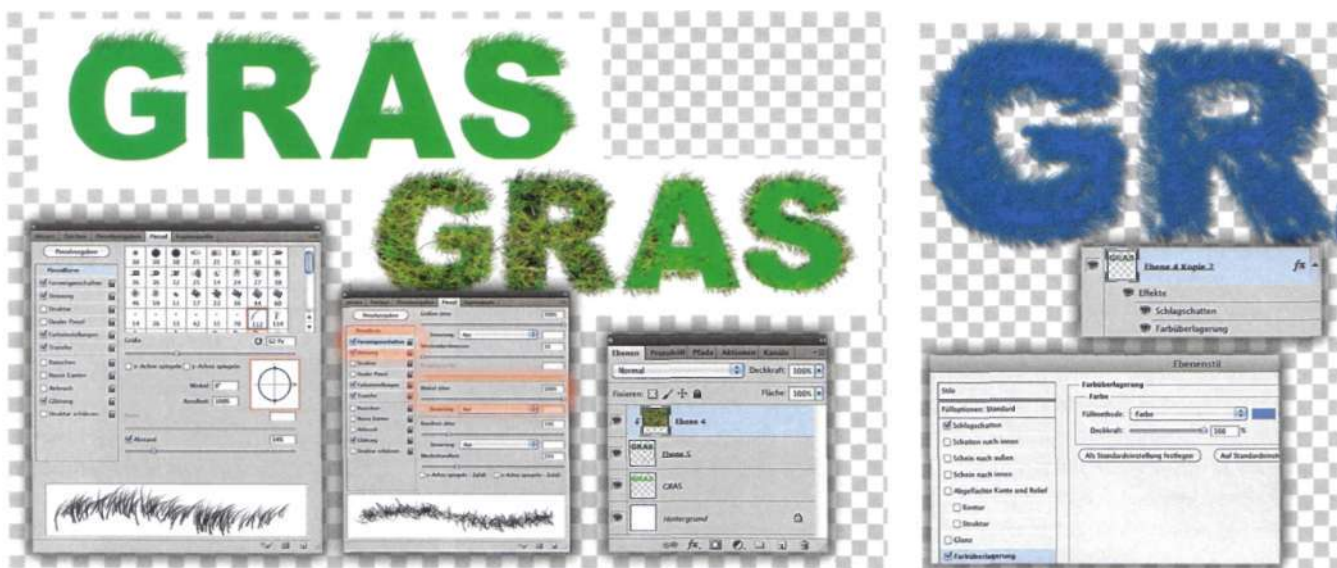
TIPPS & TRICKS

TYPEEFFEKTE

Die beiden Typeeffekte auf dieser Seite stammen von www.psd-tutorials.de. Die Autoren sind Stefan Petri (Gras) und Jana Zemke (Glitzereffekt).



Typografische Effekte, die thematisch passen, geben einem Flyer oder einem Plakat den letzten Pfiff. Wir zeigen Ihnen hier zwei Effekte, die Sie schnell und einfach umsetzen können.



Graseffekt mit Variationsmöglichkeiten

Erstellen Sie ein neues Dokument in der von Ihnen gewünschten Größe und schreiben Sie Ihren Text. Wählen Sie dazu möglichst eine Schrift mit fetten Buchstaben (hier: Arial Black, Schriftgröße 85 Punkt). Falls nötig, erhöhen Sie den Abstand, also die Laufweite, zwischen den einzelnen Zeichen. Aktivieren Sie den Pinsel und wählen Sie aus den Pinselvorgaben die Dünengrasspitze. Sie werden damit die Schriftkonturen mit einem Grasrand versehen. Dazu stellen Sie Vorder- und Hintergrundfarbe auf zwei unterschiedliche Grüntöne. Legen Sie eine neue Ebene an, malen Sie darauf zunächst nur den oberen Rand

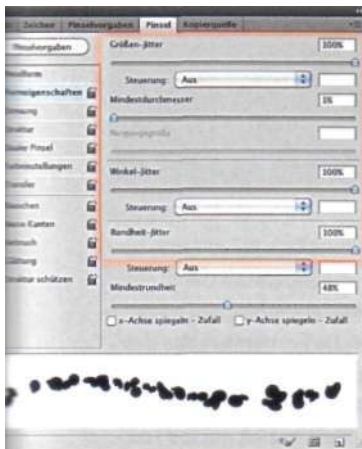
der Buchstaben mit dem Pinsel aus. Verkleinern Sie die Pinselspitze und füllen Sie Buchstabenränder im mittleren Bereich aus. Öffnen Sie das Pinselbedienfeld (F5-Taste) und drehen Sie den Pinsel in der Winkel-Einstellfeld weiter nach rechts. Bemalen Sie jetzt alle Buchstabenkanten, die rechts ausgerichtet sind. Danach erneut den Pinsel leicht drehen und die Kanten anlegen, die nach unten ausgerichtet sind, zum Schluss die nach links gerichteten Kanten. Nun malen Sie den inneren Bereich aus. Damit das Gras dort nicht nur in eine Richtung „wächst“, stellen Sie im Pinselbedienfeld bei den Formeigenschaften den

Winkel-Jitter auf 100 %. Laden Sie ein Grasfoto und fügen Sie es direkt über Ihrer Gras-Ebene ein. Um eine Schnittmaske zu erzeugen, die bewirkt, dass das Foto nur über den Pixeln der darunterliegenden Ebene erscheint, klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf die Linie zwischen den Ebenen.

Eine Variante erhalten Sie, wenn Sie das Gras beispielsweise durch ein Strohfoto ersetzen. Eine weitere Variante erhalten Sie, wenn Sie die Fotos ausblenden, auf Ihrer Gras-Ebene einen Schlagschatten hinzufügen sowie eine Farbüberlagerung mit der Füllmethode „Farbe“ - der Monster-Wuscheltext ist fertig.

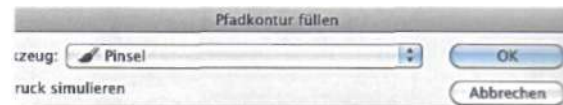
Glitzertext

Erstellen Sie ein neues Dokument und füllen Sie es mit schwarzer Farbe. Schreiben Sie in einer geschwungenen, etwas breiteren Schrift einen Text. Im Ebenenbedienfeld klicken Sie mit gehaltener Strg-/Befehls-Taste auf die Ebenenminiatur der Textebene, um den Text auszuwählen. Gehen Sie zum Pfadbedienfeld und klicken Sie dort auf das Symbol für „Arbeitspfad aus Auswahl erstellen“. Im Pinselbedienfeld nehmen Sie einen normalen, kleinen runden Pinsel und stellen einen recht weiten Abstand zwischen den Punkten der Linie ein. Unter „Formeigenschaften“ regulieren Sie „Größen-Jitter“



auf 100%. Dadurch erhalten Sie unterschiedlich große Pinselspitzen. Damit nicht alle Spitzen rund, sondern auch einige etwas schräg und schmal dargestellt werden, setzen Sie den „Rundheit-Jitter“ ebenfalls auf 100%. Unter „Streuung“ stellen Sie den gleichnamigen Regler auf etwa 150%, damit sich die Pinselpunkte gut verteilen.

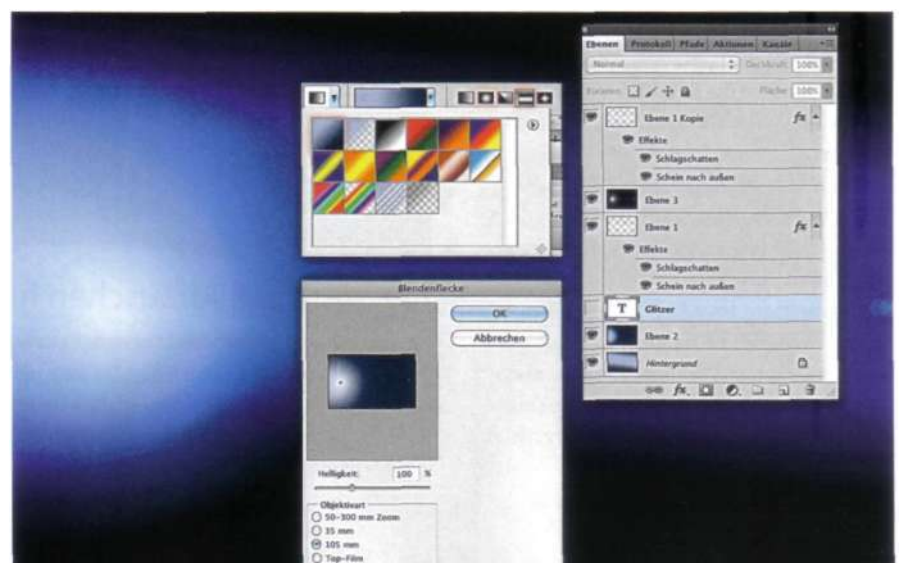
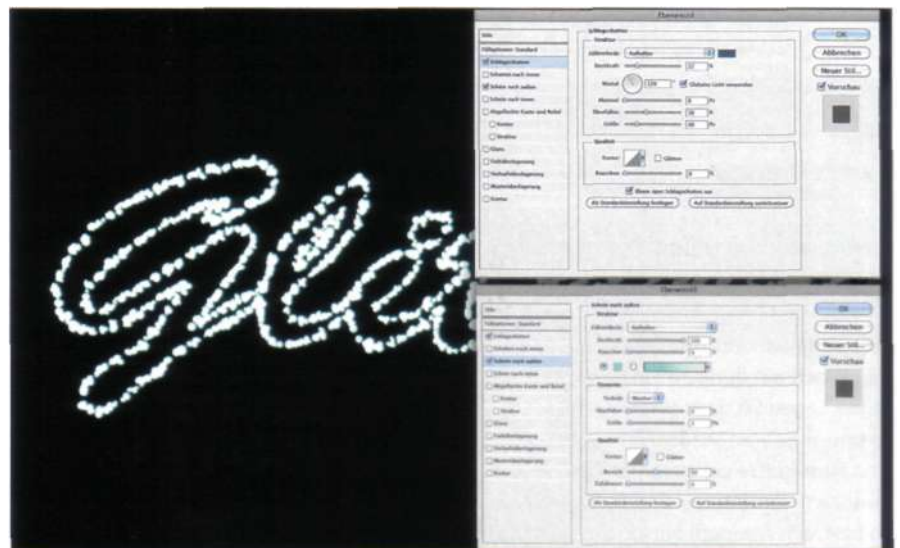
Gehen Sie jetzt wieder in Ihre Ebenenpalette und blenden Sie die Textebene aus. Erstellen Sie eine neue Ebene und setzen Sie Weiß als Vordergrundfarbe. Im Pfadbedienfeld wählen Sie aus dem Kontextmenü „Pfadkontur füllen“ („Druck simulieren“ soll nicht aktiviert sein). Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, experimentieren Sie mit der Pinselgröße, dem Abstand und der Streuung. Füllen Sie den Pfad erneut, aber diesmal mit „Druck simulieren“. Deaktivieren Sie den Pfad, indem Sie im Pfadbedienfeld auf eine Stelle unterhalb des Eintrags klicken.



Um den Glitzereffekt zu verstärken, wenden Sie die Ebeneneffekte „Schlagschatten“ und „Schein nach außen“ an, jeweils mit den im Screenshot rechts abgebildeten Werten. Die Farbe für den Schlagschatten ist RGB=0/73/107 und für den Schein RGB=0/246/255. Deaktivieren Sie die Effektebene.

Um den Hintergrund zu gestalten, setzen Sie die Vordergrundfarbe auf RGB=155/173/213, die Hintergrundfarbe auf RGB=5/22/59 und aktivieren die Hintergrundebene. Wenden Sie darauf einen Verlauf vom Typ „Reflektierter Verlauf“ so an, dass die Schrift hell unterlegt ist. Erstellen Sie eine neue Ebene, ändern Sie den Verlaufstyp auf „Radialer Verlauf“ und wenden Sie ihn so an, dass der Verlaufsmittelpunkt links liegt. Setzen Sie die Füllmethode der Ebene auf „Ineinanderkopieren“ und aktivieren Sie wieder die Effektebene.

Damit der Text noch strahlender erscheint, fügen Sie einen zusätzlichen Blendenschein hinzu. Erstellen Sie dazu eine neue Ebene und füllen Sie sie mit Schwarz. Dann gehen Sie auf „Filter > Renderfilter > Blendenfleck“ und bewegen den Lichtpunkt ungefähr dorthin, wo der erste Buchstabe Ihres Textes steht. Stellen Sie die Objektart auf 105 mm und ändern Sie die Füllmethode auf „Weiches Licht“. Duplizieren Sie die Effektebene und platzieren Sie sie über die Blendenfleck-Ebene, damit der Glitzertext wieder deutlicher wird. (gh) •

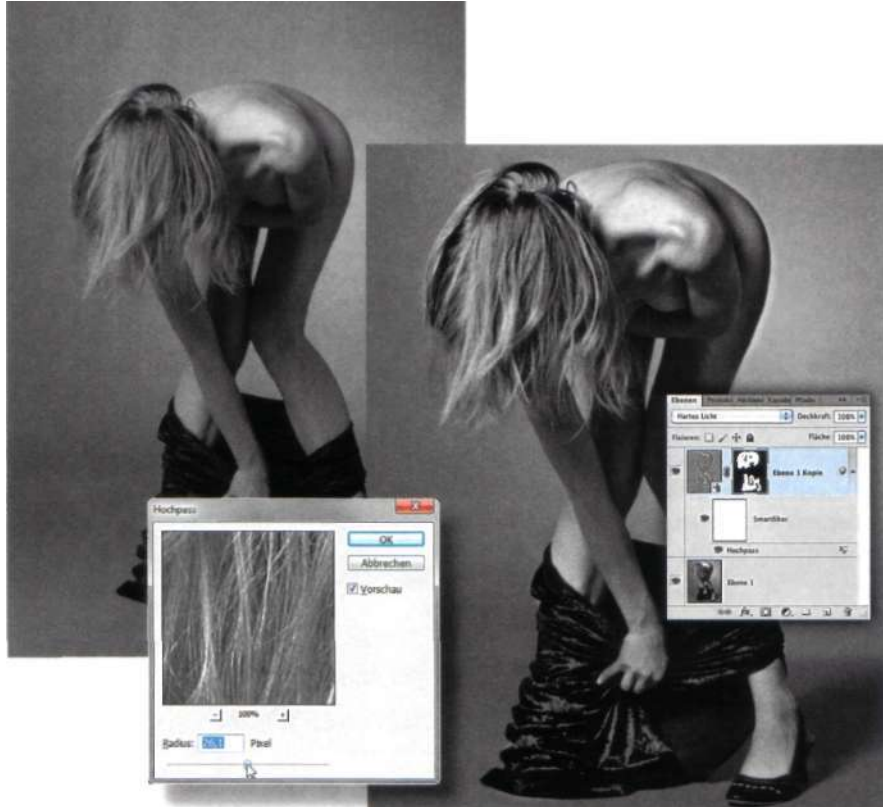


TIPPS & TRICKS

Porträts bearbeiten



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem Buch „Photoshop für Aktfotografen“ von Christian Haas und Eva Ruhland, Franzis-Verlag 2010.



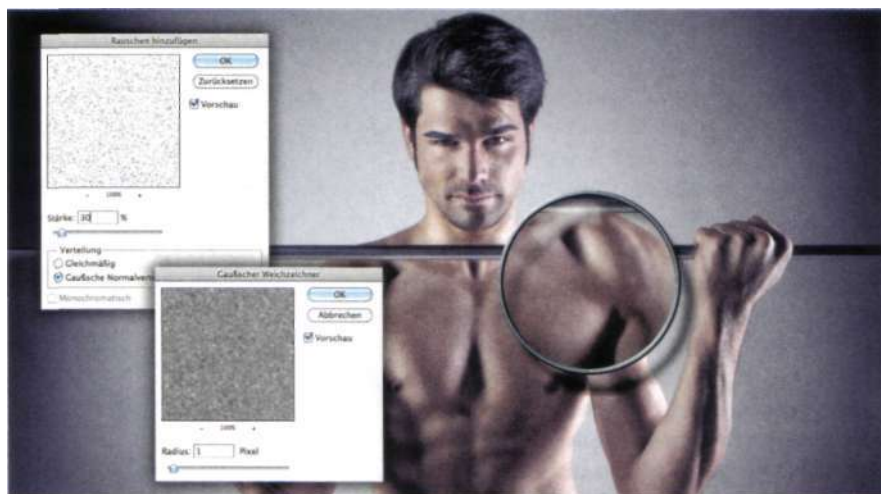
Lokales Schärfen

Duplizieren Sie die Hintergrund-Ebene mit **Strg/Befehlstaste-J** und wandeln Sie die Ebenenkopie in ein **Smart-Objekt** um. Den Ebenenmodus stellen Sie auf „Hartes Licht“. Jetzt wenden Sie per „Filter> Sonstige Filter“ den Hochpass an. Überprüfen Sie bei der Vergabe des Radius jene Bereiche, die knackig scharf erscheinen sollen, wie hier die Haare und das Kleid, die bei 26 Pixel richtig plastisch wirken. Gnadelos hat der Hochpass-Filter alle Elemente des Bildes härter gezeichnet. Mit Hilfe einer Maske beschränken Sie den Effekt gezielt nur auf Haare und Kleid. Wählen Sie „Ebene > Ebenenmaske > Alles ausblenden“. Photoshop erzeugt eine schwarz gefüllte Ebenenmaske, die den Filter komplett ausblendet. Malen Sie nun mit dem Pinsel-Werkzeug (Taste B, eventuell mehrfach drücken) und der Vordergrundfarbe Weiß über all jene Bereiche, deren Konturen mit dem Hochpass herausgearbeitet werden sollen. Passen Sie die Größe des Pinsels je nach Gegebenheit in der Optionsleiste an. Insbesondere an Kanten reduzieren Sie die Pinselgröße und erhöhen dessen Härte auf mindestens 50%. Für Bereiche, die nur ein wenig schärfer erscheinen sollen, reduzieren Sie die Deckkraft des Pinsels in der Optionsleiste auf 50% oder weniger, wie hier bei der Hand und am Fuß des Models.



Augenbrauen auffüllen

Augenbrauen und Wimpern kann man relativ einfach mit dunklen Pinselstrichen auffüllen. Legen Sie dazu eine neue leere Ebene an und aktivieren Sie den Pinsel. Stellen Sie eine Pinselspitze ein, deren Größe und Kantenschärfe den Haaren an den Augenbrauen bzw. den Wimpern entspricht. Sie müssen wahrscheinlich ein paar Versuche machen, bis die Pinselspitze das gewünschte Ergebnis bringt. Bei der Verwendung des Stifts ist wichtig, dass Sie die Formeigenschaften des Pinsels aktivieren und die Größensteuerung verwenden. Dadurch wird jeder Pinselstrich am Ende dünner und die Wimpern/Augenbrauen sehen realistischer aus. Stellen Sie, nachdem Sie eine passende Pinselspitze erzeugt haben, als Vordergrundfarbe die Farbe der Wimpern bzw. Augenbrauen ein, und malen Sie die neuen Haare in die neue Ebene. Falls die Brauen/Wimpern zu intensiv werden, reduzieren Sie entweder die Deckkraft des Pinsels oder am Ende die Deckkraft der gesamten Ebene.

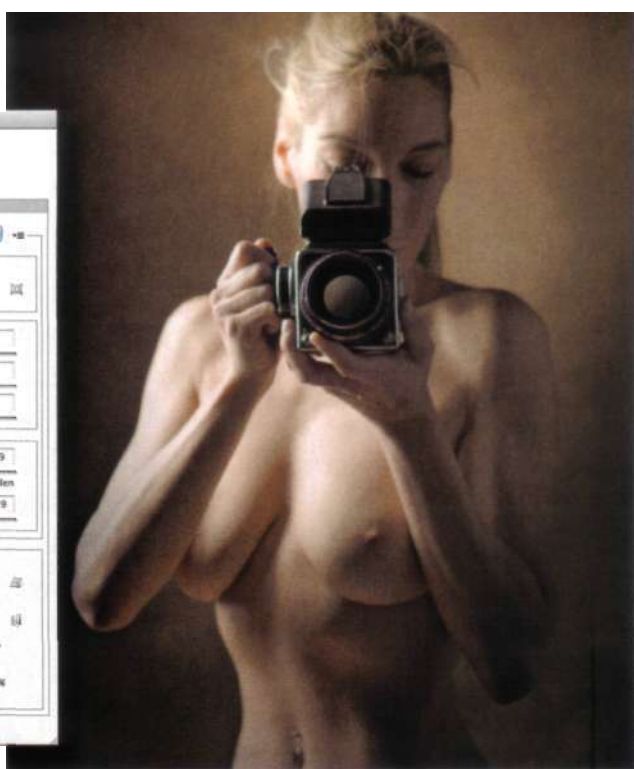


Künstliches Bildrauschen hinzufügen

Ein markiges Männerporträt verträgt ein wenig Bildrauschen, um die Härte der Kontraste subtil zu verstärken. Dazu legen Sie eine neue, graue Ebene mit der Füllmethode „Weiches Licht“ an. Die Ebene füllen Sie mit dem Befehl „Filter>Rauschfilter> Rauschen hinzufügen“ mit Bildrauschen. Zeichnen Sie das Rauschen dann noch mit dem Gaußschen Weichzeichner bei einem geringen Radius von 1 Pixel weich.

Glanzstellen ausbessern

Um Glanzstellen auf der Haut zu reduzieren, bietet sich das Kopierstempel-Werkzeug im Modus „Abdunkeln“ an. Sobald Sie den Kopierstempel aktiviert haben, stellen Sie in der Optionsleiste zunächst Pinselgröße und Deckkraft auf einen Wert um die 40% ein. Wichtig ist, dass Sie eine Pinselspitze mit sehr weicher Kante verwenden. Stellen Sie dann den Modus auf „Abdunkeln“. Dadurch wird nur dann Farbe aufgetragen, wenn die übermalte Bildstelle heller ist als die Referenzfläche des Kopierstempels. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf einen Bereich mit richtig belichteter Haut und übermalen Sie dann mit mehreren Pinselstrichen die glänzenden Hautpartien.



Augenringe entfernen

Umfahren Sie die Augenringe mit dem „Ausbessern“-Werkzeug, schieben Sie die Auswahl auf einen Bereich mit glatter Haut und drücken Sie die Tastenkombination Strg-/Befehl-Umschalt-F. Es erscheint der Dialog „Verblenden“. Reduzieren Sie hier die Deckkraft auf einen Wert, bei dem die Augenschatten zwar verschwunden sind, die Hautstruktur aber noch natürlich wirkt.

Vignettierung per Objektivkorrektur

Um Ihren Bildern Vignettierungen hinzuzufügen, können Sie den Filter „Objektivkorrektur“ im Menü „Filter“ einsetzen, mit dem Sie schnell und einfach die Bildecken abdunkeln. Beim ersten Start der Objektivkorrektur aktualisiert Photoshop CS5 den Datenbank-Cache für die Objektivprofile, die im Filter-Dialog unten links angezeigt werden. Öffnen Sie das Register „Benutzerdefiniert“. Stellen Sie im Bereich Vignette die Stärke auf einen negativen Wert, hier -89. Der Mittenwert von +29 dient dazu, die Ausdehnung der Vignette in die Bildmitte hinein zu steuern. (gh) •

Monitore lügen, aber...

Spyder3 zeigt die Wahrheit.

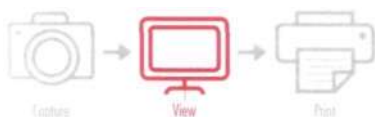
Monitore können Sie bei der Farbbeurteilung fehlleiten. Mithilfe von patentierter Technologie und intelligenten Lichtsensoren kalibriert der Spyder3-Kolorimeter den Monitor und stellt Farben unverfälscht dar. Deshalb können Sie sich darauf verlassen, dass Ihre Farben am Monitor richtig dargestellt werden.

Spyder3Elite - Kalibriert Frontprojektoren, CRTs, LCDs und Laptops. Innovatives Design und konkurrenzlose Performance mit Multi-Display-Abstimmung und erweiterter Anpassung des Umgebungslichts.

Spyder3Pro - Kalibriert CRTs, LCDs und Laptops. Bietet Multi-Display-Kalibrierung und einfache Anpassung des Umgebungslichts.

Spyder3Express - Einfache, automatische Kalibrierung in wenigen Schritten für einzelne CRT, LCD- oder Laptop-Bildschirme. Einfacher kann Monitorkalibrierung nicht sein.

Spyder3Elite: € 75 | Spyder3Pro: € 125,- | Spyder3Express: € 85

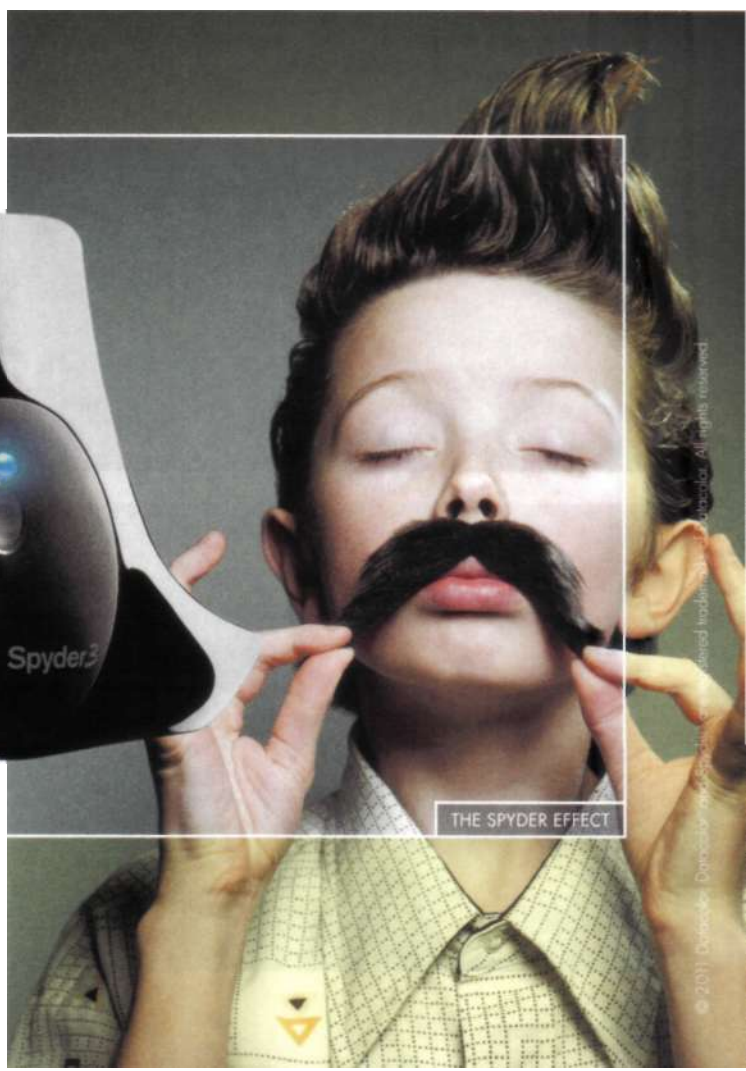


Spyder™

Vertrieben durch Globell
www.globell.com
+31 77 306 8100

www.datacolor.com

datacolor





Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/10040.html

Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Wie lassen sich beim Weichzeichnen harte Auswahlkanten bewahren? Warum sieht ein Himmel-Verlauf anders aus als der Himmel selbst? Wie kommt ein Babyfußabdruck auf den Bauch einer Schwangeren? Lassen sich Scan-Ränder per Aktion beschneiden? Gibt es auch für unregelmäßige Strukturen eine Musterfüllung? Wie bringt man einen Glow-Effekt in ein Modelfoto? Und unser Leser Matthias Lemcke hat noch eine weitere Variante zufallsverteilter Tropfen gefunden.



FIXIERTES SOFTEN

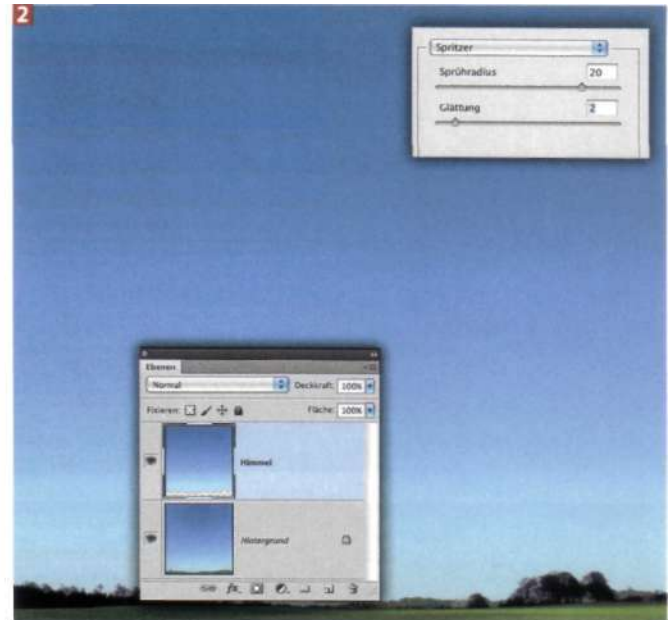
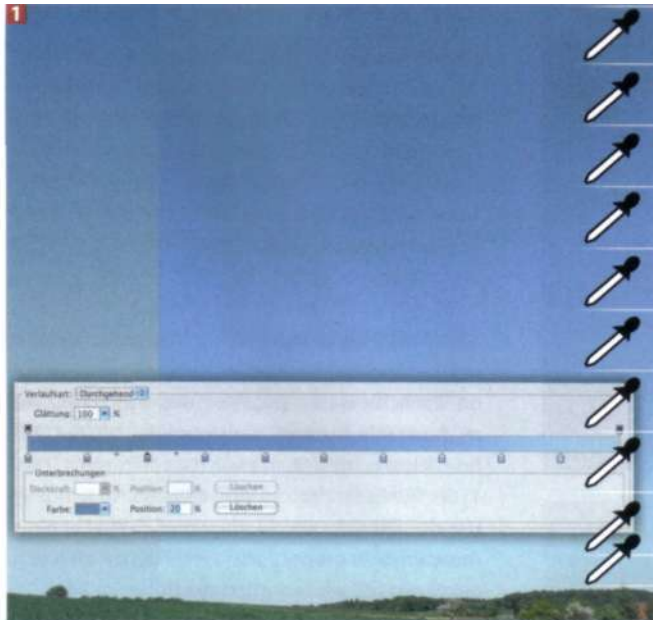
FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich komme leider mit dem Weichzeichnen eines freigestellten Elements auf einer ansonsten leeren Ebene nicht zurecht. Wende ich den Gaußschen Weichzeichner an, so wird alles gesoftet, Pixel in den Randbereichen werden also sozusagen mit Transparenz gemischt. Ich will aber einen scharfen Rand beibehalten. Das gelingt mir aber auch dann nicht, wenn ich (durch Strg-Klicken auf die Ebenen-Miniatur) die Pixel dieser Ebene zur Auswahl mache. Haben Sie einen Tipp, wie ich hier weiterkomme? Mit besten Grüßen, Reiner Berger

ANTWORT: In derTat sollte man annehmen, dass Photoshop bei einer bestehenden Auswahl den Weichzeichnungseffekt auf die selektierten Pixel beschränkt und deren Farbwerte aneinander angleicht. Aber wie Sie es korrekt beschreiben: Das passiert nicht. Ein vergleichbares Ergebnis erhalten Sie übrigens, wenn Sie auf einer Ebene ohne Transparenzzonen innerhalb einer Auswahl weichzeichnen - auch dann werden Pixel außerhalb der Selektion in die Berechnung einbezogen, was eine oft noch störendere Erscheinung ist als in Ihrem Fall. Mit meinem Lösungsvorschlag lässt sich aber auch das in den Griff bekommen.

Den Ebenenaufbau haben Sie ja bereits beschrieben: Über einer Ebene im Hintergrund liegt eine weitere, darauf befinden sich Bildpixel, hier der Adlerkopf und der Buchstabe [Bild 1].

Das Anwenden des Gaußschen Weichzeichners auf dieser Ebene, insbesondere mit hohen Werten, führt auch zu einer Aufweichung der Konturen (was in Bild 2 als Simulation einer Tiefenschärfenverlagerung ja durchaus gewünscht wäre). Dies gilt unabhängig davon, ob Kopf und Buchstabe ausgewählt sind oder nicht.

Die Lösung: Aktivieren Sie in der Ebenenpalette für diese Ebene das Symbol für „Transparente Pixel fixieren“ [Bild 3, unten links]. So bleiben bei der Anwendung von Filtern scharfe Objektkonturen erhalten. Die zuvor beschriebenen Farbarte-fakte auf einer Ebene bekommen Sie so ebenfalls in den Griff: Auswahl auf neue Ebene duplizieren, Ebenenpixel fixieren, erst dann weichzeichnen.



HIMMEL-VERLAUF FESTLEGEN

FRAGE: Hallo Doc, ich möchte die Farben eines blauen Himmels als Verlauf speichern. Das Ergebnis sieht aber immer anders aus, auch, wenn ich Vorder- und Hintergrundfarbe exakt abgreife. Danke, Rolf

ANTWORT: Das Problem besteht darin, dass Sie die Farbenvielfalt eines unbewölkten Himmels zwischen Horizont und Zenit (oder jedenfalls dem höchsten sichtbaren Punkt) mit nur zwei Farben wiedergeben wollen [Bild 1, links]. Die reichen nicht aus. Setzen Sie das

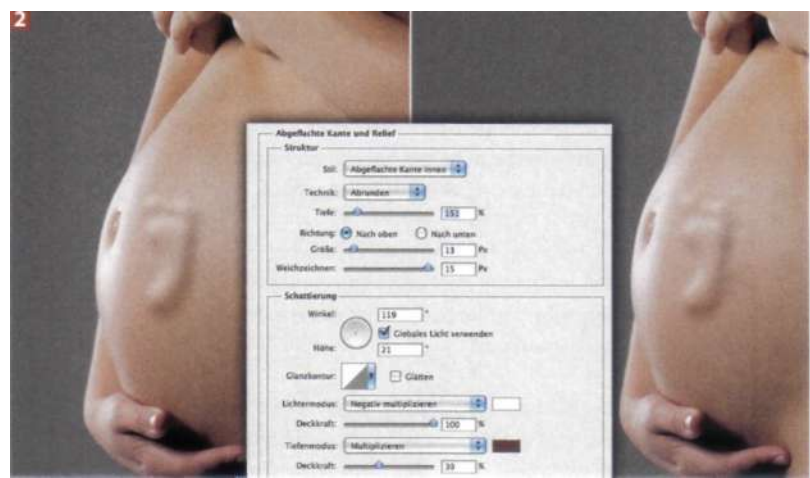
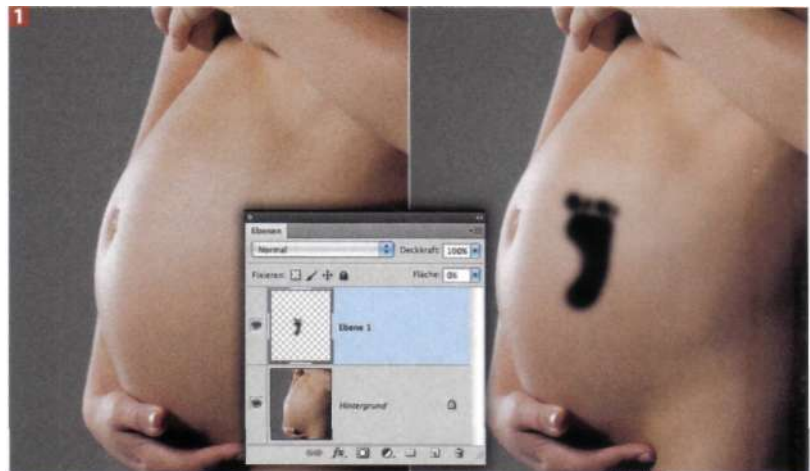
Bildraster auf 10% Abstand, blenden Sie es ein, öffnen Sie den „Verlaufs“-Dialog und setzen Sie in 10%-Schritten Farbmärken, indem Sie die Himmelfarben an den entsprechenden Stellen aufnehmen [Bild 1, rechts]. Den entstandenen Verlauf sichern Sie unter neuem Namen. Ziehen Sie ihn nun in der Himmel-Auswahl eines anderen Bildes senkrecht auf [Bild 2], so entspricht er weitgehend dem Original. Das in der linken Hälfte hier übertrieben stark dargestellte Banding entfernen Sie am besten mit "Malfilter> Spritzer" (DOCMA 40, S. 56).



BAUCH MIT FUSSABDRUCK

FRAGE: Sehr geehrter Herr Baumann, ich suche eine Bildbearbeitungstechnik, mit der man einen Fußabdruck auf dem Bauch einer schwangeren Frau darstellen kann. Wissen Sie, wo ich danach recherchieren könnte, oder haben Sie dieses Thema schon einmal in Ihrer Zeitschrift behandelt? Ich wäre für jegliche Hilfe sehr dankbar. Herzlichen Dank im Voraus und beste Grüße, Stephanie Deissner

ANTWORT: Dazu könnte man natürlich einen ganzen Workshop schreiben. Machen wir's kurz: Neue Ebene anlegen, den Abdruck einfügen, positionieren und skalieren. Da er keine harten Konturen aufweisen soll, wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner an. Setzen Sie in der Ebenenpalette den Wert für "Fläche" auf null [Bild 1]. Öffnen Sie die „Ebenenstile“ und aktivieren Sie „Schlagschatten“ und „Abgeflachte Kante und Relief“; die verwendeten Werte entnehmen Sie dem Screenshot [Bild 2]. Achten Sie auf Übereinstimmung der vorhandenen und zugewiesenen Beleuchtung. Verwenden Sie als Tiefenfarbe nicht Schwarz, sondern eine dunkle, aus dem Bild aufgenommene Hautfarbe. In der Version rechts habe ich auf gleichem Weg noch ein paar Dehnungsfalten ergänzt. Das Fotolia-Foto der Schwangeren mit der Nummer 23759700 können Sie zum Nachvollzug unter www.docma.info/10040.html herunterladen.





SCANRAND BESCHNEIDEN

FRAGE: Hallo Doc, wie immer, wenn ich mich melde, komme ich nicht weiter. Ich habe Dia-Scans, welche etwas größer gescannt wurden als 24x36. Nun bin ich auf der Suche nach einem Automatismus, um diesen Rahmen weg zu bekommen. So wie Freistellen, aber mit der Berechnung der Bildgröße vom Mittelpunkt aus. Gibt es da einen Trick? Vielen Dank im Voraus, Olaf

ANTWORT: Eigentlich braucht man dafür gar keinen besonderen Trick, es reicht eine normale Aktion. Zunächst wählst Du „Alles“ aus, dann gehst Du zu „Auswahl > Auswahl transformieren“; in der Optionsleiste achtest Du darauf, dass links oben [Bild 1] der Punkt für das Zentrum aktiviert ist. Achtung: Um den Rahmen wegzuschneiden, darfst Du die Auswahl *nicht* proportional verkleinern - im hier gezeigten Fall wird zentriert die Höhe um 74%, die Breite um 83% reduziert. Abschließend kommt noch „Bild > Freistellen“ - fertig.

Alles zuvor Beschriebene lässt sich leicht in eine Aktion schreiben [Bild 2, unten links]. Einzige Einschränkung: Wegen des ungleichen Skalierungsverhältnisses vertikal und horizontal kannst Du diese Aktion nur für Querformat-Dias verwenden. Lösung 1: Zwei Aktionen für Quer- und Hochformate anlegen. Lösung 2: Die Skalierung der Auswahl etwas großzügiger vornehmen; dann fällt am Bildrand ein wenig weg, dafür lässt sich die Aktion für Scans in beiden Ausrichtungen nutzen.



NACHTRAG ZU „TROPFEN ERZEUGEN“

„Ich weiß: Der Abgabetermin für das aktuelle Rätsel ist bereits abgelaufen“, schreibt Matthias Lemcke. „Leider habe ich die interessante Aufgabe zu spät entdeckt. Da ich aber sofort eine Idee für die Lösung hatte, versuche ich's halt trotzdem.“

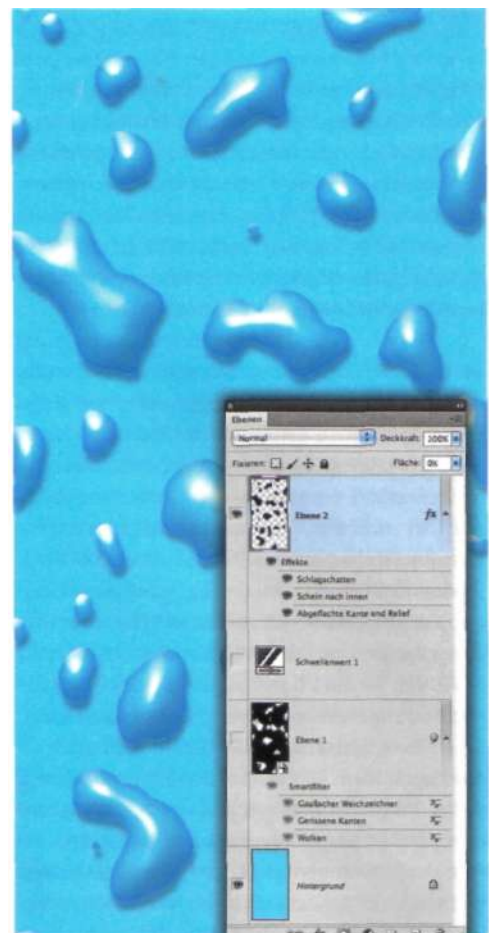
Meine Lösung: Zunächst legt man eine neue Datei (RGB, 8 Bit) an. Je höher die Auflösung und Größe der Datei ist, um so mehr Tropfen werden erzeugt. Dann wendet man auf die Hintergrundebene den Filter „Wolken“ an, danach den Filter „Gerissene Kanten“ aus der Filtergalerie. In meinem Versuch haben sich die Einstellungen „Farbverhältnis 35, Glättung 15, Kontrast 1“ bewährt.

Nun hat man zufällig verteilte weiße Flecken auf schwarzem Grund. Um die Flecken zu glätten, braucht man zwei weitere Schritte: Erstens: eine starke Weichzeichnung mit dem Gaußschen Weichzeichner (auflösungsabhängig: etwa so stark, dass die kleinen Flecken gerade noch erkennbar bleiben). Zweitens: Mit der Korrektur „Schwellenwert“ lässt sich das weiche Bild wieder auf eine scharfkantige Schwarz/Weiß-Darstellung zurückführen. Durch die vorherige Weichzeichnung entstehen scharfkantige, glatte Ovale und organische Formen - die Grundformen der Tropfen. Mit dem Schieberegler des „Schwellenwerts“ kann man die Größe der Tropfen steuern.

Das war es im Prinzip schon. Mit einem Befehls-Klick auf den RGB-Kanal im Kanäle-Panel erhält man die entsprechende Tropfen-Auswahl - einfach eine neue Ebene anlegen, die ausgewählten Bereiche mit einer beliebigen Farbe füllen, die Flächendeckkraft auf Null setzen und mit einem Ebenenstil eine schöne Tropfen-Optik erzeugen. Fertig.

Da der Filter „Wolken“ bei jeder Anwendung ein anderes Ergebnis liefert, bekommt man wirklich eine Zufallsverteilung der Formen, und weil sich die beschriebene Vorgehensweise per Aktion automatisieren lässt, hat man die Möglichkeit, per Knopfdruck Wassertropfen zu generieren.

Kleine Ergänzung von Doc Baumann: Danke für den schönen Tipp! Noch besser steuern lässt sich das Ergebnis übrigens, wenn die überlagernde Ebene als Smart-Objekt angelegt wird mit Smart-Filtern und Ebenen-Effekt ausgestattet wird (siehe Screenshot).





MUSTER FÜR BODEN

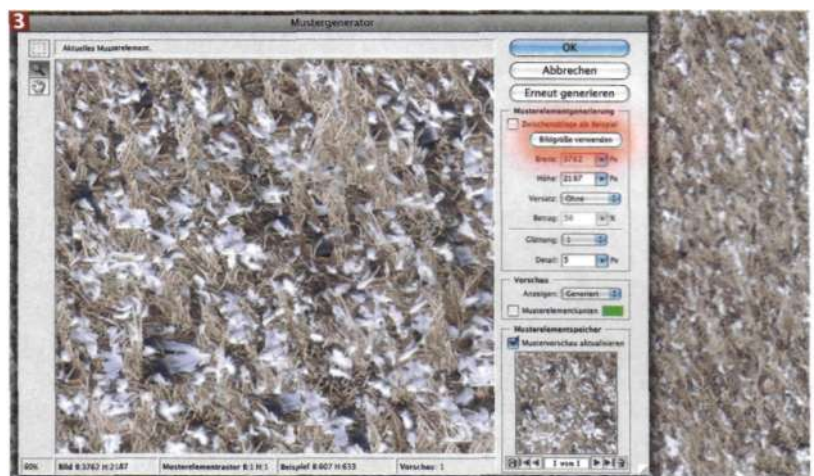
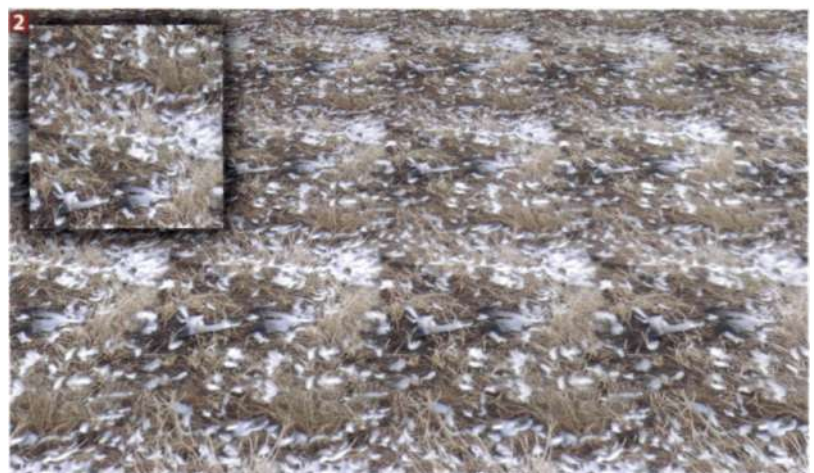
FRAGE: Liebe DOCMAtiker, ich habe das angehängte Foto von einer Stelle aufgenommen, an der Vogelfedern verstreut waren [Bild 1]. Damit wollte ich nun für eine Montage eine komplette Boden-Ebene füllen. Ich habe dafür die zentrale Stelle ausgewählt, kopiert, in eine neue Datei eingefügt und mit dem Filter „Verschiebungseffekt“ - wie von Euch mal beschrieben - die Bildgrenzen in die Mitte verschoben. Dann habe ich die Übergänge retuschiert, alles ausgewählt und es zur Musterfüllung gemacht. Damit füllte ich eine Ebene, die nun perspektivisch verzerrt wurde [Bild 2]. Das Ergebnis sieht aber leider völlig künstlich aus, und man erkennt sofort, dass es gekachelt wurde. Seht Ihr einen Weg, wie ich zu einem besseren Ergebnis gelangen könnte? Schon mal Danke und herzlichen Gruß, Jochen Hartmann

ANTWORT: Repetitive Muster sollte man in der Regel nur dann anwenden, wenn man ihnen den Wiederholungscharakter ansehen darf - das gilt etwa für Fliesen, Backsteinwände oder ähnliches. Bei unregelmäßigen Strukturen wie in Ihrem Fall fällt die Kachelung fast immer auf. Leider liefert Adobe das für solche Zwecke geeignete Werkzeug „Mustergenerator“ nicht mehr direkt mit; Sie können es aber bei Adobe herunterladen (www.docma.info/10047.html) und finden es nach der Installation als Plug-in im Filter-Menü.

Kopieren Sie die Auswahl aus Bild 1 und fügen Sie sie auf einer leeren Ebene in Ihrer - deutlich größeren - Montage ein. (Die Datei sollte sogar mindestens doppelt so groß sein wie die fertige Montage.) Wählen Sie die Pixel der Ebene aus (mit Strg-/Befehlstaste auf Ebenenminiatur klicken), öffnen Sie „Filter > Mustergenerator“ und aktivieren Sie „Bildgröße verwenden“; dann klicken Sie auf „Erneut generieren“ [Bild 3]. Ohne „Bildgröße verwenden“ erhielten Sie auch hier eine Kachelung.

Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, wenden Sie „Erneut generieren“ weitere Male an. In der Regel erzielen Sie überzeugendere Ergebnisse, wenn Sie die Werte für „Glättung“ und „Detail“ hochsetzen; allerdings verlängert sich dadurch die Berechnungszeit erheblich. Achten Sie darauf, dass durch die fraktale Zerstückelung keine harten Kanten in der berechneten Struktur entstehen. Es lohnt sich, hier eine Weile zu experimentieren. Sind Sie mit der Musterfüllung zufrieden, wenden Sie sie per OK an. (Einen ausführlichen Workshop zu diesem Filter finden Sie in DOCMA 1 ab Seite 56 beziehungsweise in „Die besten Photoshop-Workshops aus DOCMA“ ab Seite 326).

Im letzten Schritt rufen Sie „Perspektivisch transformieren“ auf und verzerren die Ebene passend zur geplanten Perspektive Ihrer Montage. Damit für die horizontnahen Bereiche genug Pixelmaterial vorhanden ist, sollte diese Datei, wie erwähnt, deutlich größer sein als das endgültige Bild. Erst nach bestätigter Transformation schneiden Sie das Bild auf die Größe der Montage zu und übertragen es in die entsprechende Datei [Bild 4].



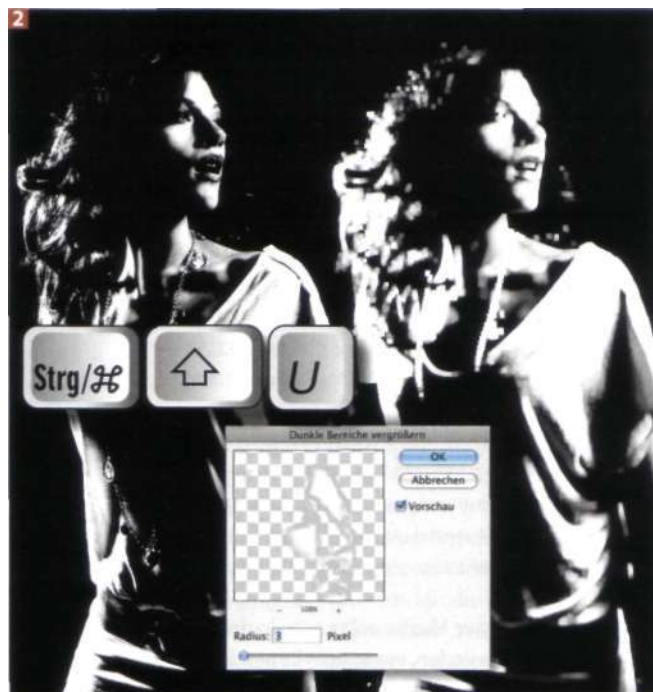


© Alexander Buchfink | Fotolia

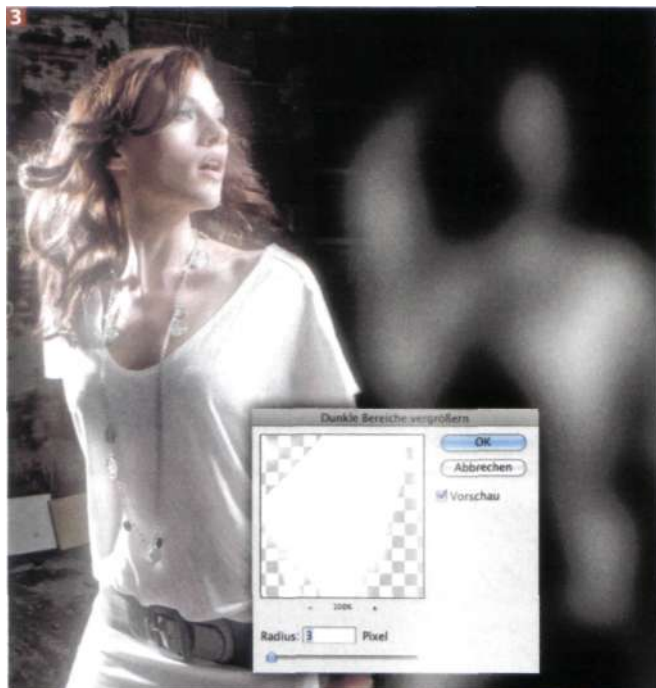


GLOW-EFFEKT ZUWEISEN

Zu seinem „Diffuser Glow“ unter „Tipps & Tricks“ im letzten Heft auf Seite 64 diskutierte mein Kollege Tilo Gockel mit mir, welche Lösung ich für diesen Effekt vorgeschlagen hätte. Meine Antwort finden Sie hier, eine weitere von einem Leser - eigentlich eine Einsendung für das letzte Photoshop-Rätsel - auf Seite 128.



Es gibt sicherlich viele Wege, um einen solchen Glow-Effekt auf ein Foto anzuwenden. Ich würde dabei wohl auf folgende Weise vorgehen: Zunächst wähle ich die hellsten Stellen des Modells aus; dafür eignet sich am besten „Auswahl > Farbbereich“ [Bild 1]. Falls das Modell nicht bereits vor einen neuen Hintergrund montiert wurde und auf einer eigenen Ebene liegt, müssen unerwünscht mitselektierte helle Hintergrundbereiche wieder aus der Auswahl entfernt wer-



den - es sei denn, Sie wollen sie absichtlich mit demselben Effekt versehen. Die entstehende Auswahl duplizieren Sie auf eine neue Ebene. Um Farbverfälschungen zu vermeiden, setzen Sie die Sättigung auf null [Bild 2, links, vor schwarzem Hintergrund]. Der nächste Schritt erscheint zunächst etwas überraschend: Um helle Pixelbereiche auszuweiten, wählen Sie „Sonstige Filter > Dunkle Bereiche vergrößern“! [Bild 2, rechts]. Da es auf der Ebene sonst nur Transparenz gibt, funktioniert dafür nur dieser Filter. Wenden Sie nun den Gaußschen Weich-

zeichner auf die Ebene an und weisen Sie ihr den Modus „Negativ multiplizieren“ zu; gegebenenfalls setzen Sie die Deckkraft etwas herab [Bild 3]. In Bild 4 sehen Sie, dass ich ergänzend zwei weitere Eingriffe vorgenommen habe: Auf der obersten Ebene liegt im Modus „Ineinanderkopieren“ eine neutralgraue Ebene, auf der ich eine kreisförmige Auswahl aufgezogen habe, die invertiert sowie sehr stark weichgezeichnet und dann mit Schwarz gefüllt wurde; das führt zu einer Vignettierung, die die Bildecken abdunkelt. Außerdem erzeugte



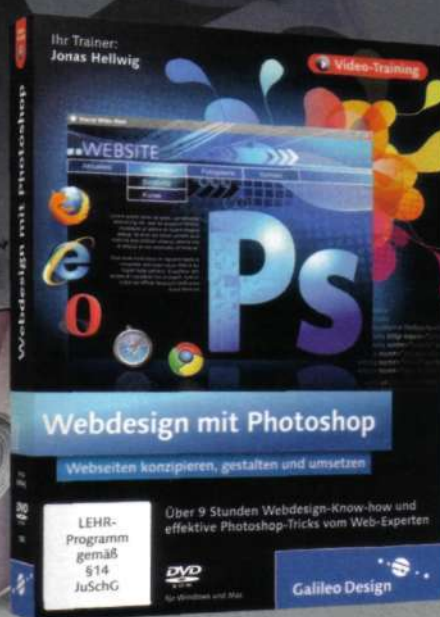
ich eine Einstellungsebene vom Typ „Fotofilter“; die Filterfarbe ist Violett, die Dichte 35 % [Bild 4].

Ihnen stehen vielfältige Möglichkeiten offen, Wirkung und Ausprägung des Glow-Effektes zu beeinflussen: Das beginnt bei der Toleranz der Farbauswahl der hellen Bereiche des Modells, setzt sich fort mit den eingestellten Radien der beiden Filter „Dunkle Bereiche vergrößern“ und „Gaußscher Weichzeichner“ und reicht bis zur Deck-

kraft dieser Ebene sowie der Farbe und Stärke der zugewiesenen „Fotofilter“-Farbe (die beiden rechten Varianten in Bild 5 wurden mit Grün gefiltert). Andere Ebenen-Modi als „Negativ multiplizieren“ dagegen sind in der Regel weniger geeignet.

Das Fotolia-Foto des Modells mit der Nummer 16339107 können Sie zum Nachvollzug gratis von unserer Website www.docma.info/10040.html herunterladen. •

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!

TECHNIK TIPPS

von Tilo Gockel

METADATEN SCHÜTZEN?

FRAGE: In Photoshop gibt es die Möglichkeit, unter „Datei-Info“ Metadaten anzulegen. Leider kann jeder, der die Datei in die „Hände“ bekommt, die Metadaten spurlos löschen. Gibt es eine Möglichkeit, diese dauerhaft zu speichern bzw. mit einem Passwort zu schützen? Richard Fladda

ANTWORT: Lieber Herr Fladda, Metadaten und EXIF-Infos kann man natürlich leicht löschen. Auch mit Photoshop selbst ist es ein Leichtes, etwa über „Kopieren“ die reinen Bildinfos zu sichern. Vielleicht ist der Hintergrund Ihrer Frage generell die Suche nach einer Möglichkeit, etwas nicht Sichtbares und schwer Lösbares unterzubringen. Die typische Anwendung ist ein Copyright-Vermerk, beispielsweise um das Bild bei einer Verletzung des Urheberrechts im Netz wiederfinden zu können; andere Anwendungen sind aber ebenso denkbar. Das ist möglich mit Methoden der Steganografie, etwa mit dem Images-Bridge-Verfahren von der Firma Digimarc; die Microstock-Agentur Fotolia u.a. nutzen dies bereits.

Eine andere Anwendung wäre, dass man in manchen Fällen belegen muss, dass das Bild von einem selbst stammt. Das ist aber leichter zu lösen, indem man stets die Raw-Dateien aufbewahrt oder die Bilder vor der Weitergabe ein ganz klein wenig zuschneidet und die Originale sichert. Der zweite Trick funktioniert dann auch mit JPEGs.

BILLIGER VHS-PHOTOSHOP?

FRAGE: Liebes DOCMA-Team, ein Bekannter hat mir geraten, einen Volkshochschul-Kurs zum Thema Fotografie oder Photoshop zu belegen, um auf diesem Weg die offizielle Bezugsberechtigung für eine wesentlich günstigere Photoshop-Version zu bekommen. Geht das tatsächlich? Susanne Mayer

ANTWORT: Liebe Frau Mayer, früher war das so, aber leider funktioniert das nicht mehr!

Hier hat sich tatsächlich etwas am Vertriebsmodell geändert. Ein Anruf bei Adobe bringt Klarheit: Die Firma hat letztes Jahr ein sehr interessantes Studenten- und Dozentenmodell eingeführt. Dozenten, Lehrer, Lehrbeauftragte und Hochschulmitarbeiter erhalten vergünstigte Versionen und dürfen diese auch updaten und kommerziell nutzen. Das gleiche gilt für Studenten an Schulen oder Universitäten, die einen staatlich anerkannten Abschluss bieten.

Dies gilt aber nicht (mehr) für die VHS, und so kann man anders als früher über einen VHS-Kurs leider keine vergünstigte Version beziehen. Vorsicht auch: Die angesprochene Hochschul-/Dozentenversion darf nicht in Hochschulen genutzt werden; sie ist nur für den nebenberuflichen Gebrauch bestimmt. Für die Nutzung in Schulen und Hochschulen gibt es natürlich auch weiterhin spezielle Lizenzen. Details finden sich hier: <http://www.adobe.com/de/education/purchasing/qualify.html>

JPEG-KOMPRESSIONS-LEVEL?

FRAGE: In Anschluss an die Frage von Rainer Wagner aus der letzten DOCMA-Ausgabe (Heft 40, Seite 56): Wie bekommt man heraus, welches Kompressionslevel beziehungsweise welche Qualitätsstufe eine bestehende JPEG-Dateien aufweist? Burkhard Ortmann

ANTWORT: Lieber Herr Ortmann, hierzu gibt es mehrere Möglichkeiten, die zwischen einfach und verlässlich und aufwendig und weniger verlässlich rangieren.

Wenn Sie wissen, dass das Bild mit Photoshop gespeichert wurde, dann können Sie das JPEG-Tag APP13 auslesen, hierin steht die Photoshop-Qualitätsstufe von 1 bis 12. Mit dem kostenlosen schlanken Programm Jpegsnoop (http://www.foto-freeware.de/download_win.php?id=1253) für Windows ergibt sich mit der Suche nach dem Textstring „Quality“ beispielsweise korrekt für ein bei uns getestetes Beispiel: „Photoshop Save As Quality = [7]“. Wenn das Bild fürs Web gespeichert wurde, dann schaut man unter „Photoshop Save For Web Quality =“.

Für JPEGs, die nicht in Photoshop gespeichert wurden, kann man die Quantisierungstabellen (JPEGSnoop gibt sie unter DQT aus) bzw. direkt die daraus errechnete Angabe „approx quality factor“ auslesen, was aber bei veränderten Tabellen schon weniger verlässlich ist.

Für Mac-User mit Leidenspotenzial käme alternativ das Programm ImageMagick in Frage. Auch damit ist es anscheinend möglich, die Einträge APP13 sowie auch eine Schätzung zur JPEG-Quality zu lesen, und zwar mit dem dort mitgelieferten Tool „Identify“. Wir haben dies allerdings in der Redaktion noch nicht getestet. •

ICH BIN FREI.

ARTIKEL 1:

Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren. Sie sind mit Vernunft und Gewissen begabt und sollen einander im Geist der Brüderlichkeit begegnen.

DIE ALLGEMEINE ERKLÄRUNG DER MENSCHENRECHTE ICH SCHÜTZE SIE – SIE SCHÜTZT MICH

Mehr zu den 30 Artikeln der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte und weitere Informationen unter www.amnesty.de

**AMNESTY
INTERNATIONAL**



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



TIPPS & TRICKS

SCHÄRFE

von Olaf Giermann



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Kontrast & Schärfung in Photoshop. Global-, Lokal- und Mikrokontrast“ von Olaf Giermann. In sechs Stunden Laufzeit erläutert

Giermann, welche Schärfungstechnik wann, wie und warum am besten funktioniert. Das vollständige Tutorial ist als DVD zum Preis von 49,80 Euro erhältlich unter:

www.docma.info/10081.html



Fotos: Olaf Giermann

Schärfen mit Kanten- oder Flächenmaske

Kantenmasken ermöglichen Ihnen, Strukturen stark scharf zu zeichnen, ohne Farb- oder Helligkeitssäume an den Kanten zu erhalten. Mit Flächenmasken verbessern Sie die Kontraste, ohne die Details zu überzeichnen.

Duplizieren Sie die Hintergrundebene, rufen Sie den Scharfzeichnungsfilter „Unschärf maskieren“ auf und wählen Sie recht hohe Werte (hier: Stärke 200, Radius 2,3, und - um Artefakte zu vermeiden - einen Schwellenwert von 7). Um eine Kantenmaske zu erstellen, blenden Sie die Ebene mit der Schärfung aus, gehen in das Kanäle-Bedienfeld und laden hier durch Strg-/Befehl-Klick auf die Kanal-Miniatur des Gesamtkanals die Luminanz-Auswahl. Erstellen Sie auf der Schärfungsebene eine Maske der Luminanz-Auswahl und wenden Sie darauf den Stilisierungsfilter „Konturen finden“ an. Rufen Sie nun „Auswahl > Maske verbessern“ auf, ziehen Sie im folgenden Dialog den Regler „Weiche Kante“ auf 5-6 Pixel und erhöhen Sie „Kontrast“ auf etwa 20%. Den Effekt mildern Sie etwas ab, wenn Sie „Kante verschieben“ auf etwa -15% stellen. Die Fläche in der Maske ist jetzt weichgezeichnet und die kontrastreichen Außenkanten sind geschützt. Im Gefiederbereich haben Sie eine starke Scharfzeichnung, während an den starken Kontrastkanten keine Säume zu sehen sind.

Wenn Sie die Maske nun mit Strg-/Befehl-I invertieren, erzielen Sie eine ausgeprägte Verstärkung an den Kontrastkanten, während die Verstärkung im Gefieder, also in den kleineren Details, etwas milder ausfällt. Bei dieser konturverstärkenden Variante der Schärfung kommt es zu Farbverschiebungen; diese vermeiden Sie, indem Sie den Ebenenmodus auf „Luminanz“ stellen.



Luminanzmasken

Luminanzmasken bewirken einen graduellen Übergang von dunklen zu hellen Farbtönen. Durch sie wirken sich Änderungen in den dunkleren Bereichen weniger stark aus, in den helleren Bereichen mehr. Um eine Luminanzmaske zu erstellen, gehen Sie in das Kanäle-Bedienfeld. Suchen Sie hier den Kanal aus, in dem die Kanten besonders gut gezeichnet sind. Im Beispiel ist das der Grün-Kanal. Oft ist auch der Gesamtkanal geeignet. Durch Strg-/Befehl-Klick in die entsprechende Kanal-Miniatur (oder: Strg-/Befehl+Alt und die Zahl des jeweiligen Kanals) laden Sie eine Luminanz-Auswahl. Im Ebenenbedienfeld können Sie diese Auswahl einer Ebene als Maske hinzufügen. Sie erhalten damit ein Schwarzweißbild, das die Bildhelligkeiten repräsentiert.



Halos reduzieren mit Luminanzmaske

Beim Schärfen können Halos entstehen, Helligkeits- oder Farbsäume an den Kontrastkanten. Mit einer einfachen Methode reduzieren Sie diese: Duplizieren Sie Ihre Hintergrundebene und laden Sie mit Strg-/Befehl+Alt-2 die Luminanz-Auswahl. Kehren Sie die Auswahl um (Um-schalt-Strg-/Befehl-I). Wenn Sie nun Ihr Bild schärfen, wirkt sich dies nur in den Tiefen aus. Im Beispiel wurde in beiden Fällen der Filter „Unschärf maskieren“ mit den Werten Stärke 160, Radius 4, Schwellenwert 13 angewandt, unten auf eine invertierte Luminanz-Auswahl. Die Halos im Horizontbereich sind deutlich abgemildert.



Halos getrennt nach Helligkeit reduzieren

Helle und dunkle Farbsäume lassen sich auch getrennt voneinander regulieren. Im Beispielbild wurde zunächst die Ebene dupliziert, in ein Smart-Objekt verwandelt und darauf der „Unschärf maskieren“-Filter mit einer Stärke von 229% und einem Radius von 2,6 Pixel angewandt. Das Rauschen wurde mit einem recht hohen Schwellenwert von 5 Stufen

unterdrückt. Bei dieser starken Scharfzeichnung sind Halos entstanden, überschärfte helle und dunkle Säume. Sie reduzieren diese, wenn Sie die Deckkraft ihrer Ebene vermindern. Besser ist es jedoch, die Intensität der Halos getrennt voneinander zu regulieren. Setzen Sie dazu Ihre Ebene auf „Abdunkeln“ - Sie sehen nur noch die dunklen Säume.

Mit der Deckkraft lässt sich deren Intensität nun einstellen. Duplizieren Sie die Ebene und setzen Sie Ihr Duplikat auf „Aufhellen“. Hier erscheinen jetzt die hellen Säume, die Sie ebenfalls mit der Deckkraft nachbearbeiten können. Im Beispiel wurde die Deckkraft für die „Abdunkeln“-Ebene auf 80%, und die für die „Aufhellen“-Ebene auf 45% gestellt.



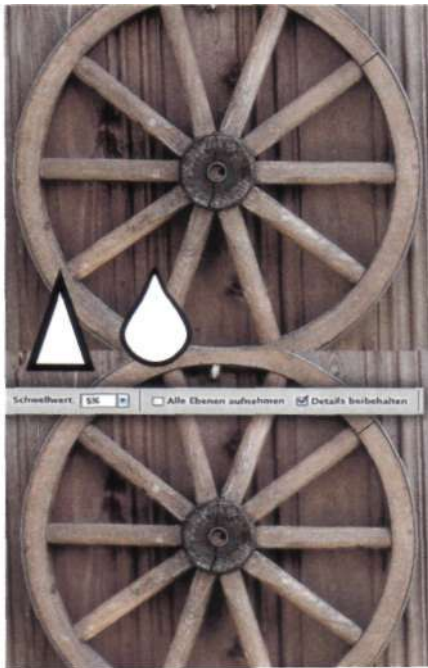
Details verstärken mit Basrelief-Filter

Mit dem „Basrelief-Filter lassen sich Details stark herausarbeiten. Duplizieren Sie dazu die Ebene, gehen Sie in die Filtergalerie, rufen Sie „Zeichenfilter > Basrelief“ auf und wählen Sie recht hohe Werte für „Detail“ und recht niedrige für „Glättung“. Um den Effekt zu demonstrieren, wurden die Werte im Beispielbild extrem eingestellt („Detail“: 15, „Glättung“: 3), Lichtrichtung „unten“. Der Filter erzeugt Details, wo vorher keine waren. Setzen Sie die Filterebene auf einen kontrastverstärkenden Modus, hier „Ineinanderkopieren“. Da die Lichtrichtung „unten“ zum Einsatz gekommen ist, hat sich das Bild etwas nach oben verschoben. Mit der Pfeiltaste verschieben Sie deshalb die Filterebene wieder nach unten.

Wenn Ihnen Ihr Bild noch nicht so recht gefällt, invertieren Sie es versuchsweise mit Strg-I. Im Beispielbild sieht in der invertierten Variante der Boden gut aus, in der nicht invertierten Fassung kommt der Himmel besser zur Geltung. Um das Beste von beiden zu bekommen, fügen Sie der invertierten Filterebene eine Maske hinzu und ziehen darin über den Himmel einen Verlauf auf (Vordergrundfarbe Schwarz). Dann duplizieren Sie die Ebene, invertieren zunächst die Maske und anschließend die gesamte Ebene.

Bildtiefe simulieren

Sie erzielen auf einem sehr schnellen Weg Bildtiefe, wenn Sie mit dem Scharfzeichner-Werkzeug den Vordergrund schärfen und mit dem Weichzeichner den Hintergrund absöften. Im Beispielbild wurde der Scharfzeichner auf die Speichen angewendet, der Weichzeichner auf die Wand dazwischen. Damit Ihr Bild in den geschärften Bereichen nicht pixelig wird, achten Sie beim Einsatz des Scharfzeichner-Werkzeugs darauf, dass in der Menüleiste die Checkbox „Details beibehalten“ aktiviert ist, der Schwellenwert nicht zu hoch liegt, und dass Sie nicht zu häufig über eine Stelle fahren.





Mikrodetails mit grauen Ebenen verstärken

Eine neutralgraue Ebene ermöglicht Ihnen, feine Details in Ihrem Bild herauszuarbeiten. Duplizieren Sie dazu Ihre Ebene zweimal, invertieren Sie die oberste Ebene mit Strg-/Befehl-I, versetzen Sie sie in den Modus „Lineares Licht“ und reduzieren Sie die Deckkraft auf 50% - Sie erhalten eine graue Ebene. Um die Details sichtbar zu machen, wenden Sie auf die Ebene den Weichzeichnerfilter „Matten machen“ mit einem Radius von 18 Pixel und einem Schwellenwert von 30 an. Da der Gaußsche Weichzeichner die Konturen mit Säumen versehen würde, eignet sich dieser Filter besser, denn bei ihm können Sie mit dem Regler „Schwellenwert“ die Säume reduzieren. Um Säume abzumildern, die trotzdem entstanden sind, wenden Sie anschließend den Gaußschen Weichzeichner mit einem kleinen Radius (hier: 0,5 Pixel) an. Fassen Sie nun die beiden anfangs erzeugten Ebenen zu einer zusammen und setzen Sie die neu entstandene Ebene in den Modus „Ineinanderkopieren“ oder, um die Details noch mehr zu betonen, „Lineares Licht“. Mittels einer schwarzen Ebenenmaske und weißer Vordergrundfarbe beschränken Sie die Schärfung auf einige Bildbereiche. Im Beispiel sind das die Bäume und die Mauern der Burg.



Besser schärfen im Lab-Modus

Der Lab-Farbraum eignet sich zum Schärfen oft wesentlich besser als der RGB- oder CMYK-Raum. Duplizieren Sie Ihre Ebene, schärfen Sie Ihr Bild sehr stark mit „Unschärf maskieren“ (hier: Stärke 206%, Radius 6,4 Pixel, Schwellenwert 0) und setzen Sie die Ebene auf den Modus „Luminanz“. Dadurch vermeiden Sie Farbverschiebungen. Das so behandelte Bild kopieren Sie mit „Bild > Duplizieren“ (Ebenen nicht reduzieren) in eine neue Datei, die Sie in den Lab-Modus umwandeln. Wenn Sie nun die beiden Dateien vergleichen, stellen Sie auf den ersten Blick wenig Unterschiede fest; wenn Sie jedoch in Ihre Bilder hineinzoomen, so bemerken Sie viele feine Unterschiede und ausgeprägtere Kontraste. Schauen Sie beispielsweise hier im linken Bildausschnitt die Kanten der Flaschen im RGB-Modus an, so erscheinen sie weiß, im Lab-Modus (rechts) sind sie zart getönt, die Kronkorken haben mehr Kontrast, und in den lichten Bereichen ist wesentlich mehr Zeichnung vorhanden. Dies bleibt auch so erhalten, wenn Sie die Ebenen reduzieren und die Datei in RGB zurückverwandeln.

Bewegungsunschärfe verringern

Mit dem „Selektiven Scharfzeichner“ können Sie in einem gewissen Maße Bewegungsunschärfe abmildern. Duplizieren Sie Ihre Ebene und rufen Sie „Scharfzeichnerfilter > Selektiver Scharfzeichner“ auf. Wählen Sie hier „Entfernen: Bewegungsunschärfe“, Tiefen/Lichter-Verblenden sollte auf „0“ stehen. Erhöhen Sie die Werte für Stärke und Radius, so dass sich die Schärfe verbessert. Im Beispielbild verläuft die Bewegungsunschärfe vertikal, dementsprechend wird hier der Winkel auf 90 Grad gestellt (wenn Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, bewegen Sie sich in 45-Grad-Schritten). Bei Bildern mit einer anderen Bewegungsrichtung tasten Sie sich an den passenden Winkel heran. Um die optimale Schärfe zu erreichen, experimentieren Sie mit den Werten der beiden Regler (hier Stärke 130% und Radius 10 Pixel). Aktivieren Sie auch die Checkbox „Genauer“ und schauen Sie, ob das die Bildwirkung verbessert.



Video testen

Unter folgendem Link können Sie kostenlos einige Kapitel des hier vorgestellten Video-Tutorials anschauen. Sie erfahren zum Beispiel, wie Sie einen einfachen Farbstich entfernen oder Farbkontrast und Gegenlicht verstärken: www.docma.info/10081.html (Anmeldung erforderlich). (gh) •



VERWUNSCHENER MORGEN

Der Song „Haunted“ der US-amerikanischen Rock- und Metal-Band "Type O Negative" hatte **Uwe Braunschweig** zu diesem Bild der schlafenden Schönen inspiriert, die sich im Licht der aufgehenden Sonne in den Laken räkelt. Um die Atmosphäre zu erzeugen, die der Song vermittelt, müssen Sie sich etwas Zeit nehmen.

1 Freistellen, Transformieren, Reinigen

Schon bei der Aufnahme des Modells hatte Uwe Braunschweig das Konzept des Bildes im Kopf: Ein Loft mit vielen Fenstern, durch die helles Morgenlicht ins Zimmer strömt. Darin ein Bett, in dem „alone but exhausted“ eine schöne junge Frau erwacht. Bei der Aufnahme des Modells wurde ein grüner Hintergrund verwandt, um das Freistellen zu erleichtern. Als Hintergrundbild eignete sich die Aufnahme einer Autowerkstatt.

Beginnen Sie die Arbeit damit, das Modell samt Bett freizustellen, laden Sie Ihr Hintergrund-Bild in die Datei und transformieren Sie es so, dass es perspektivisch passt und störende Elemente, hier die Autos, nicht mehr zu sehen sind. In diesem Bild wurde der Hintergrund horizontal gespiegelt. Bei der Transformation gleichen Sie am besten auch gleich die stürzenden Linien aus.

Unsaubere Stellen im Hintergrund, wie Teile von Autos und vor allem Kabel, retuschieren Sie mit dem „Stempel“- und dem „Bereichspinsel-Reparatur“-Werkzeug. Mit dem Reparaturpinsel arbeiten Sie nach. (Wie Sie den Hintergrund bereinigen, zeigt Ihnen Uwe Braunschweig in einem kostenlosen Video unter: www.docma.info/10086.html - Registrierung erforderlich.)

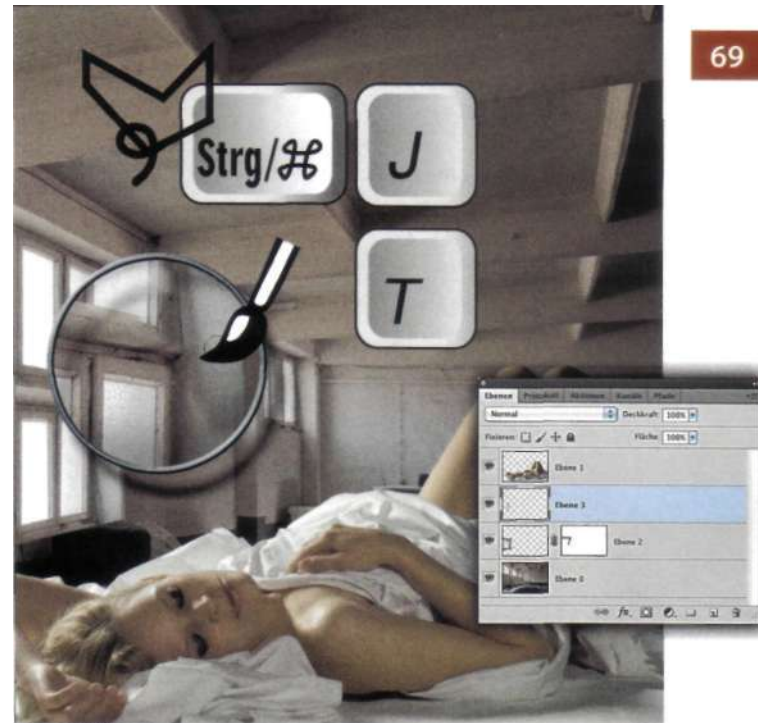
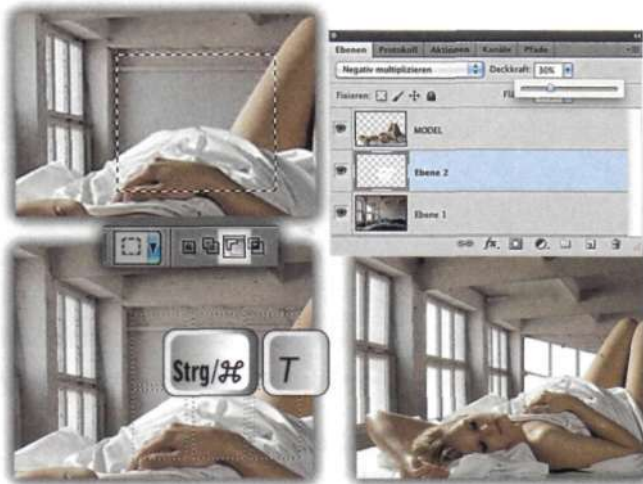


Fotos: Uwe Braunschweig



2 Fenster verändern

Um den Loft-Charakter des Hintergrunds zu verstärken, sollte die Anzahl der Fenster verdoppelt werden. Wählen Sie dazu mit dem Polygon-Werkzeug die Fenster mitsamt den Seitenbereichen grob aus, duplizieren Sie mit Strg-/Befehl-J den Inhalt Ihrer Auswahl auf eine neue Ebene. Schieben Sie das neue Fenster nach unten, rufen Sie mit Strg-/Befehl-T den Transformationsrahmen auf und passen Sie das Fenster an. Arbeiten Sie dabei mit gedrückter Strg-/Befehls-Taste und nutzen Sie den mittleren Anfasser. Damit Sie sich am Original-Fenster orientieren können, reduzieren Sie die Deckkraft ein wenig (wenn das Fenster passt, setzen Sie diese wieder herauf). Auf einer Ebenenmaske malen Sie mit einem weichen Pinsel und schwarzer Farbe die Fensterseiten weg. Das äußere Fenster ist gekippt, was sich beim Kopieren natürlich übertragen hat. Um das Fenster zu „schließen“, wählen Sie es mit dem Lasso aus, kopieren den ausgewählten Inhalt auf eine neue Ebene, aktivieren das Transformationswerkzeug und drehen leicht nach links.



3 Lichteinfall simulieren

Um das Licht der aufgehenden Sonne zu simulieren, soll auf der hinteren Wand ein Schatten der Fensterrahmen erzeugt werden. Ziehen Sie dazu auf der Wand ein großes Auswahlrechteck auf, aktivieren Sie in der Menüleiste des Auswahlwerkzeugs „Von Auswahl subtrahieren“ und ziehen Sie die „Fenstersprossen“ von der Auswahl ab. Erzeugen Sie eine neue Ebene, füllen Sie darauf die Auswahlflächen mit Weiß (also mit „Licht“) und transformieren Sie die Rechtecke in die entsprechende Form. Arbeiten Sie dabei auch mit der perspektivischen Transformation. Setzen Sie die Ebene auf „Negativ multiplizieren“, reduzieren Sie die Deckkraft und zeichnen Sie mit dem Gaußschen Weichzeichner (etwa 8 Pixel Radius) weich.

4 Staub in der Luft

Um den Staub in der Luft aufzuwirbeln, richten Sie eine neue Ebene ein, ziehen in der oberen linken Ecke eine Auswahl auf, die ungefähr ein Viertel des Gesamtbildes beträgt, und wenden darauf den Renderfilter „Wolken“ an. Heben Sie die Auswahl auf, setzen Sie den Ebenenmodus auf „Negativ multiplizieren“ und ziehen Sie mit „Transformieren“ das gefüllte Rechteck über das ganze Bild. Legen Sie eine schwarze Ebenenmaske an und malen Sie mit dem Polygon-Lasso für jedes Fenster einzeln einen Keil ins Bild. Anschließend füllen Sie die Auswahl in der Ebenenmaske mit Weiß und heben Sie auf. Die harten Kanten der Auswahl weichen Sie mit dem Gaußschen Weichzeichner (hier: 50 Pixel), auf die Maske angewandt, auf. Mit einem großen, schwarzen, weichen Pinsel lassen Sie den Effekt im rechten Bereich auslaufen. Wenden Sie den Effekt dann auf die anderen Fenster an. (Unter folgendem Link erläutert Ihnen der Autor die genannten Arbeitsschritte in einem Video, das Sie sich kostenlos anschauen können: www.docma.info/10085.html - Registrierung erforderlich)

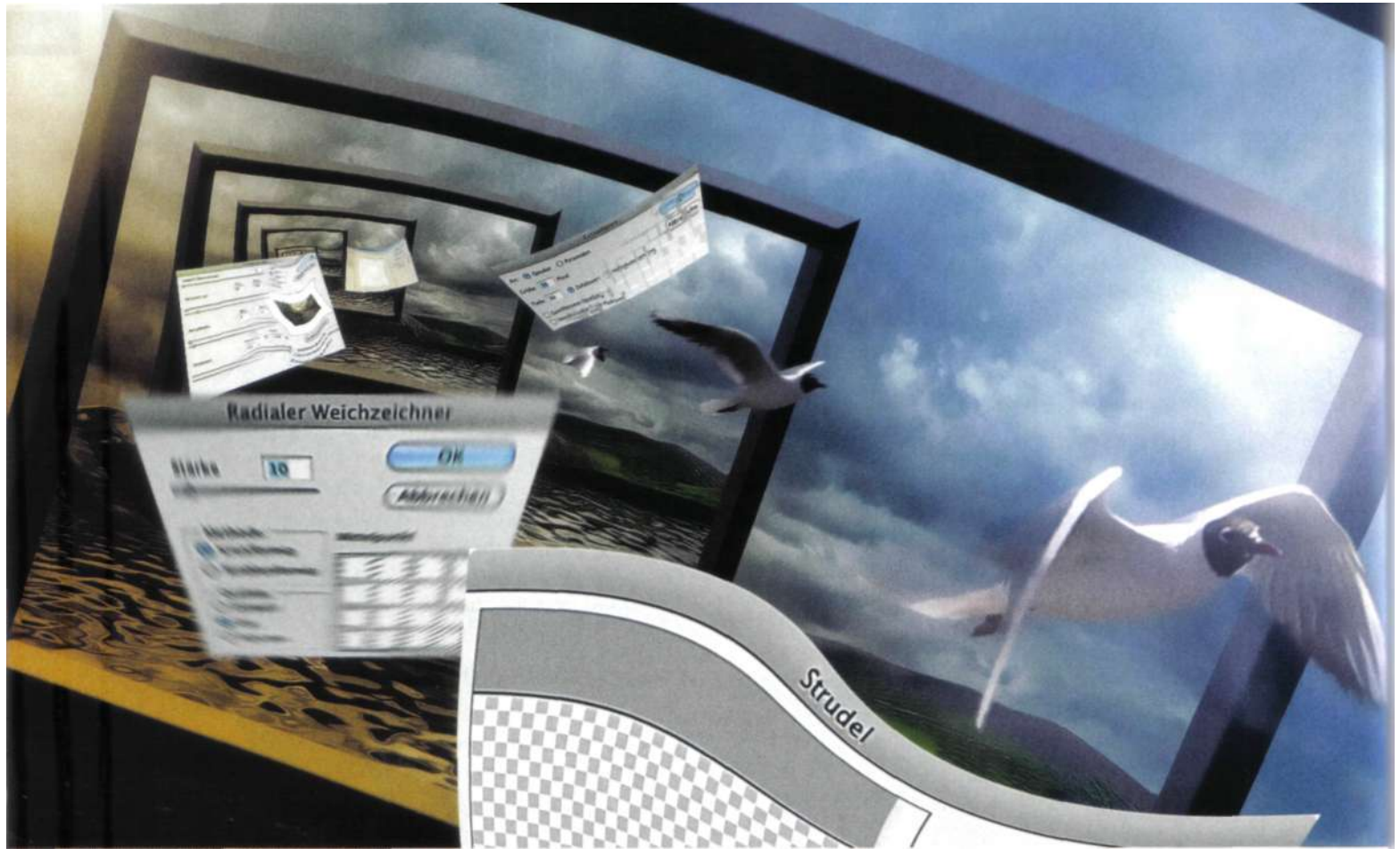


5 Lichtstimmung und Feinschliff

Mit einer überlagernden „Farbfläche“-Ebene erhielt das Bild einen warmen Brauntönen. Damit das Hauptmotiv, die Frau, mehr ins Licht rückt, wurde einerseits der Hintergrund dunkler gestaltet und mit einer Vignette versehen, andererseits das Modell aufgehellt. Zum Abschluss wurden insgesamt die Kontraste verstärkt und mit dem Dodge & Burn-Verfahren die Details herausgearbeitet. (qh) •



Dieses Tutorial ist ein Auszug aus dem Video-Training „Haunted“ von Uwe Braunschweig. Das Training hat eine Laufzeit von einer Stunde und ist zum Preis von 9,95 Euro erhältlich unter: www.docma.info/10084.html



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Photoshop ändert sich von Version zu Version. Neues kommt hinzu, manches ändert sich gravierend, anderes gar nicht, und einige Funktionen verschwinden völlig. **Olaf Giermann** gibt einen kleinen Einblick in die Zeitschleifen des Programms.



Seit der Modernisierung der Bedienoberfläche in Photoshop CS4 merkt man als Anwender deutlicher als je zuvor, dass sich manche Programmtile Photoshops älter als andere anfühlen. Viele Filter sind nie aktualisiert worden und präsentieren sich nun als unkomfortable Dialoge mit mickriger Vorschau. Das prominenteste Beispiel hierfür ist wohl der für Bewegungsdynamik aller Art



In die Jahre gekommen:
Radialer Weichzeichner,
Schwingungen und Extrudieren



Leistungsfähiger als der radiale Weichzeichner: Topaz Lens Effects.

sehr praktische „Radiale Weichzeichner“, bei dem es überhaupt keine echte Bild vorschau gibt. Aber auch leistungsfähige Filter wie die Renderfilter „Blendenflecke“ und „Beleuchtungseffekte“ oder der Verzerrungsfilter „Schwingungen“ stammen noch aus der Urzeit von Photoshop. Leider kann man als Anwender hier nichts anderes machen, als (weiter) auf die nächste Photoshopversion zu hoffen oder auf modernere Lösungen von Drittanbietern auszuweichen, wie zum Beispiel Topaz Lens Effects statt des Radialen Weichzeichners.

Verstecke

Doch einiges ändert sich, und der Anwender findet manche beliebten Funktionen nicht mehr am erwarteten Ort. So suchten nicht wenige nach dem Update von Photoshop 6 auf 7 nach dem verschwundenen „Verflüssigen“-Filter, denn dieser befand sich nicht mehr im „Bild“-Menü, sondern tatsächlich besser passend unter „Filter“.

Einiges hat Adobe in den letzten Versionen neu einsortiert: Das Pixelseitenverhältnis wanderte aus dem „Bild“-Menü in das Menü „Ansicht“, der Verzerrungsfilter „Objektivkorrektur“ wurde direkt oben im Filtermenü und damit leichter zugänglich platziert - nur der Filter „Weiches Licht“ hat sich scheinbar hartnäckig im Menü der Verzerrungsfilter verkrallt, mit denen er allerdings nichts gemeinsam hat, weshalb niemand diesen Effekt dort suchen würde.



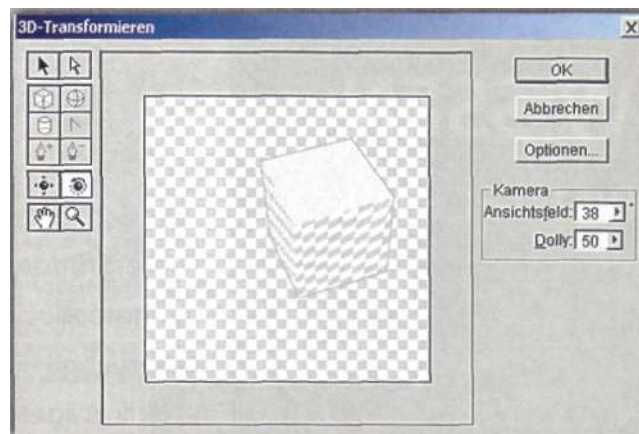
Impressionistisches Malen: Im Musterstempel wiederauferstanden.

So eine „Fehlpositionierung“ kann auch in anderer Hinsicht verwirrend sein. Nehmen wir mal den Befehl „Tiefen/Lichter“ den wir unter „Bild > Korrekturen“ (früher: Anpassungen) finden. Zwar führt man mit dieser Funktion Korrekturen am Bild durch, nur fragen sich viele zu Recht, warum es denn diese praktische Funktion nicht als Einstellungsebene gibt? Ganz einfach: Es handelt sich um einen Filter! Es werden Pixel durch Weichzeichnung miteinander verrechnet. Folgerichtig funktioniert „Tiefen/Lichter“ seit Photoshop CS3 als Smart Filter, lässt sich also nondestruktiv einsetzen. Da die Funktion jedoch - anders als zu erwarten - nicht unter den Filtern auftaucht, kennen viele Anwender diese Möglichkeit nicht.

Manche Optionen verschwinden auch für eine Version und tauchen dann an anderer Stelle wieder auf. Ein Beispiel hierfür ist die Option für impressionistisches Malen beim Protokollpinsel. Bis Photoshop 5 konnte man damit ein als Protokollschnappschuss zwischengespeichertes Foto künstlerisch-abstrahiert ins Bild zurückmalen. In Photoshop 6 war diese Option verschwunden, tauchte aber kurz danach in Version 7 wieder auf - jedoch als Option des Musterstempels. Gegenüber dem Protokollpinsel hat dies den Vorteil, dass ein als Muster festgelegtes Bild auch nach dem Schließen und Wiederöffnen der Datei noch vorhanden ist, während die Protokollplatte sich nur Schnappschüsse und Schritte der aktuellen Sitzung merkt.

Verschwundene Filter

Einige Filter sucht man nach einem Update von einer früheren Version auf CS4 oder CS5 vergebens. Andere funktionieren nicht und werden dann im Menü auch gar nicht erst angezeigt, wenn man Photoshop im 64-Bit-Modus benutzt. Das betrifft zum Beispiel den Digimarc-Filter zum digitalen Copyrightschutz. Interessanterweise gibt es Unterschiede zwischen Photoshop-Versionen für Mac und Windows. So wird das Twain-Plug-in zwar auf dem Mac, aber nicht



Ist entbehrlich geworden: Filter „3D transformieren“

von Windows im 64-Bit-Modus unterstützt, dafür läuft der Renderfilter „Beleuchtungseffekte“ nur unter Windows auch im 64-Bit-Modus.

Einige Filter aus älteren Photoshopversionen werden bei der Installation von Photoshop auch nicht mehr automatisch mitinstalliert. In CS3 fiel so der Filter „3D-Transformieren“ weg. Mit diesem konnte man früher in einem winzigen Vorschaubildchen Bilder verzerren und so auf gekrümmte Oberflächen bringen oder Objekte wie Quader oder Kugel erzeugen. Heute ist dies ein entbehrlicher Filter. Dank der „Verkrümmen“-Transformation beziehungsweise dem Form-



Das Bridge Ausgabemodul ist jetzt für Kontaktabzüge zuständig.

gitter oder den neuen 3D-Möglichkeiten von Photoshop Extended kommt man wesentlich schneller und einfacher ans Ziel.

Etwas anders war die Situation nach dem Update auf Photoshop CS4: Extrahieren, Kontaktabzug und Mustergenerator (siehe dazu auch Seite 59) fielen unter den Tisch. Dabei wurde der „Extrahieren“-Filter als Freistellhilfe erst mit Photoshop CS5 wirklich überflüssig. Adobe hat die Kantenanalyse in die Funktion „Kante verbessern“ (vergleiche dazu Dooma 40, S. 66 ff.) integriert und ganz erheblich verbessert. Einen Ersatz für die Funktionalität des „Kontaktabzugs“ findet man im Ausgabemodul der Bridge CS4/CS5, mit dem man Kontaktabzüge zwar deutlich komfortabler, jedoch mit etwas eingeschränkten Funktionen erstellen kann. Für den Mustergenerator gibt es leider noch gar keine Alternative.

Falls Sie also diese Filter weiter benutzen möchten, können Sie diese einfach nachinstallieren. Sie finden diese optionalen Zusatzmodule auf Ihrer Photoshop-Installations-DVD im Ordner „Zugaben“ oder zum Download bei [Adobe.de](http://www.adobe.de) unter folgenden Links:

Optionale Zusatzmodule für Windows:

<http://www.docma.info/10082.html>

Optionale Zusatzmodule für Mac:

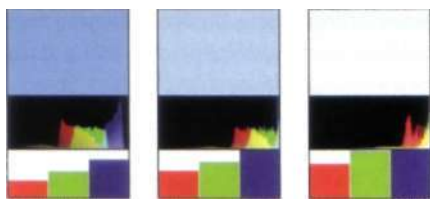
<http://www.docma.info/10083.html> (ah) •



Wer sich mit seiner Kamera auskennt und technischen Hintergründen auf den Grund geht, kann dadurch oft Zeit in Photoshop sparen. Der bekannte Kameratester und Fototechnik-Fachautor **Michael Hußmann** beleuchtet in dieser Rubrik Fragestellungen aus dem digitalfotografischen Alltag.

Warum ist der Himmel türkis?

Auf Fotos, die bei strahlend blauem Himmel aufgenommen wurden, erscheint das Blau des Himmels nicht selten grünlich verfärbt. Die Ursache dieses Phänomens ist nicht etwa ein fehlerhafter Weißabgleich, sondern die Überbelichtung eines einzelnen Farbkanals, in diesem Fall des Blaukanals. Wenn man sich ein Bild im Wiedergabemodus anschaut, erkennt man eine generelle Überbelichtung auf Anhieb: Das Bild wirkt zu hell und im Bereich der Lichter fehlt die Zeichnung. Falls die Kamera die Tonwertverteilung als Histogramm anzeigen kann, fällt die Ballung der Tonwerte am rechten Rand auf. Digitalbilder bestehen aber aus drei Farbkanälen, und wenn nur ein einzelner Kanal überbelichtet ist, bleibt dies oft unbemerkt. Die Bilder wirken weder unnatürlich hell, noch zeigt sich der für Überbelichtung typische Verlust an Zeichnung; der einzige Effekt ist eine Farbverschiebung, beispielsweise von Blau zu Türkis oder von Rot zu Orange. Wie dieser Effekt entsteht, kann man anhand von Aufnahmen des blauen Himmels erklären.



Die Beispielbilder zeigen das Ergebnis einer Belichtungsreihe: Das erste Bild ist korrekt belichtet; die beiden anderen sind um eine beziehungsweise zwei Blendenstufen überbelichtet.

Partielle Überbelichtung...

Im Bild links zeigt der Himmel ein typisches Himmelblau, das sich in diesem Fall aus 37% Rot, 56% Grün und 81% Blau zusammensetzt - kein reines Blau also, aber eine Farbe, in der Blau klar dominiert. Dass die Belichtung optimal ist, kann man am RGB-Histogramm ablesen: In allen drei Farbkanälen

bleiben die Tonwerte innerhalb des verfügbaren Bereichs. Schon eine um eine Blendenstufe reichlichere Belichtung führt zu einer Überbelichtung des Blaukanals, dessen Tonwerte an den rechten Rand rücken. Die blauempfindlichen Elemente des Bildwandlers sind bereits übersteuert; noch hellere Tonwerte können nicht mehr unterschieden werden.

Der blaue Anteil der Himmelsfarbe erreicht die maximalen 100%; Grün wächst auf 77% und Rot auf 57% an, womit sich das Verhältnis zwischen Blau und Grün leicht zu Grün verschiebt.

Dies wird noch deutlicher, wenn man ein um zwei Blendenstufen überbelichtetes Bild betrachtet. Der Grünanteil erreicht 98%, was zusammen mit den nicht mehr steigerungsfähigen 100% Blau ein helles Türkis ergibt; der ebenfalls angewachsene Wert im Rotkanal hat keinen Einfluss auf den Farbton, sondern erhöht nur die Helligkeit und verringert die Sättigung. Erst eine noch stärkere Überbelichtung würde auch den Rotanteil nahe 100% bringen; der Himmel erschiene dann weiß.

Die Gefahr einer solchen Farbverschiebung besteht immer dann, wenn die Farbe eines Motivs eine relativ stark gesättigte Grundfarbe, also Rot, Grün oder Blau ist. Eine leichte Überbelichtung kann dann schon zur Übersteuerung in diesem Farbkanal führen, sodass dessen Anteil sein Maximum erreicht und nicht mehr weiter steigen kann; jede weitere Überbelichtung verschiebt dann den Farbton zu jener Grundfarbe hin, deren Anteil an zweiter Stelle liegt.

Wenn man beispielsweise eine rote Rose fotografiert, führt eine Überbelichtung zu einer Verschiebung der Blütenfarbe zu Orange oder Violett, je nachdem, ob der Grün- oder der Blau-Anteil neben dem dominierenden Rot an zweiter Stelle liegt. Rote Motive sind ähnlich dem Himmelblau besonders anfällig für Farbverschiebungen.

Dagegen sind die Mischfarben Gelb, Blaugrün und Violett unproblematisch. Zum ei-

nen sorgt die Mischung aus zwei Grundfarben für ein vergrößertes Tonwertspektrum; das hellste Gelb entsteht beispielsweise aus je 100% Rot und Grün und ist daher doppelt so hell wie das hellste Rot oder Grün allein. Zum anderen würde eine Überbelichtung beide dominierenden Farbkanäle übersteuern lassen; nur der Anteil des dritten Kanals stiege dann weiter und das Ergebnis wäre eine Verringerung der Sättigung und eine Vergrößerung der Helligkeit, aber keine Änderung des Farbtons.

... und wie man sie vermeidet

Würde man allein das kritische Motiv, also beispielsweise den blauen Himmel oder eine Rosenblüte fotografieren, so hätte die Belichtungsautomatik keine Schwierigkeiten, diese richtig zu belichten. Die Landschaft unter dem blauen Himmel oder die Blätter der Rose werden aber oft sehr viel dunkler sein, und wenn die Kamera dann versucht, durch eine reichlichere Belichtung auch in diesen Bildbereichen noch für eine hinreichende Differenzierung der Tonwerte zu sorgen, führt dies zu einer Überbelichtung im Blau- beziehungsweise Rotkanal.

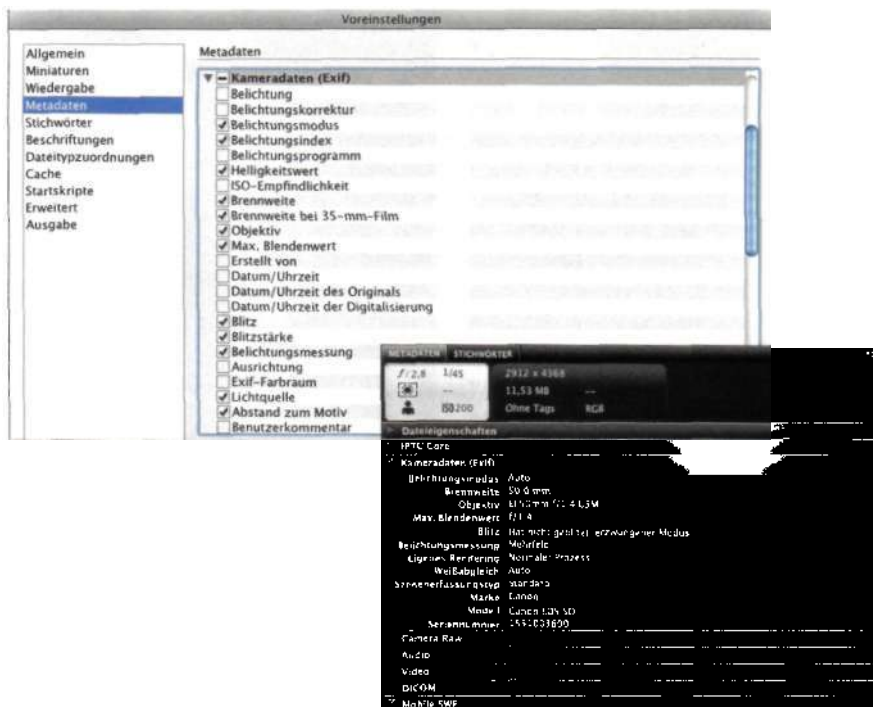
Sofern das Histogramm-Display der Kamera die Tonwertverteilung in allen drei Farbkanälen anstatt nur über alle Kanäle gemittelt anzeigt, kann man solche Situationen leicht erkennen und die Belichtung korrigieren; andernfalls muss man auf problematische Motive achten und deren Farbwiedergabe nach der Aufnahme kontrollieren, soweit das anhand des Displaybildes möglich ist. Die nötige Belichtungskorrektur wird manchmal eine Nachbearbeitung erfordern, die die Tonwertkurve im unteren Bereich anhebt und die Wirkung der knapperen Belichtung ausgleicht. Die beste Ausgangsbasis dazu bietet, sofern verfügbar, das Raw-Format, das gegenüber JPEG ein größeres und feiner aufgelöstes Tonwertspektrum bewahrt und Qualitätsverluste bei der Nachbearbeitung minimiert.

Was sind EXIF-Daten?

In älteren Lehrbüchern der Fotografie wird (nicht nur) dem Anfänger empfohlen, über die Belichtungsdaten aller Fotos Buch zu führen, also nach jeder Aufnahme Blende, Belichtungszeit und andere Werte aufzuschreiben. Ein gutgemeinter Rat, denn wie soll man aus aufnahmetechnischen Fehlern lernen, wenn man später nicht mehr weiß, wie man sie gemacht hat? Dass sich andererseits auch früher schon nur wenige daran gehalten haben, liegt nicht nur daran, dass dies allzu mühsam war - die immer weitgehendere Automatisierung aller Kamerafunktionen machte es auch immer schwieriger, die Belichtungsdaten überhaupt in Erfahrung zu bringen. Wenn aber ohnehin nur die Kameraelektronik selbst weiß, wie eine Aufnahme zustande kam, sollte sie diese Daten auch selbst speichern können. Eben dazu dient das Bildformat EXIF („Exchangeable Image File format“), das neben den komprimierten Bilddaten selbst auch die Aufnahmeparameter beinhaltet.

Das EXIF-Format, ein ursprünglich japanischer Industriestandard, der seit der Version 2.1 auch Bestandteil der DCF-Spezifikation („Design Rule for Camera File System“) ist, basiert auf den bekannten Formaten JPEG und TIFF für komprimierte beziehungsweise unkomprimierte Bilder. Beide Formate sind sehr flexibel und offen für Erweiterungen, weshalb es möglich war, EXIF abwärtskompatibel zu den Grundformaten zu halten: Bildbearbeitungsprogramme, die mit JPEG- und TIFF-Bildern umgehen können, sind auch in der Lage, Bilder im EXIF-Format zu öffnen. Tatsächlich sind Bilder in diesem Format kaum von gewöhnlichen JPEGs oder TIFFs zu unterscheiden, was einer der Gründe für die weitgehende Unbekanntheit des Formats trotz seiner hohen Verbreitung ist. Gewöhnlichen Grafikprogrammen entgeht freilich auch, was EXIF-Bilder gegenüber JPEG- und TIFF-Bildern auszeichnet: Neben den komprimierten oder unkomprimierten Bilddaten speichern Digitalkameras zu jedem Bild zusätzlich die Belichtungsdaten der jeweiligen Aufnahme. Wie ausführlich diese Informationen ausfallen, hängt von Hersteller und Modell ab.

Zu den von den meisten Kameras protokollierten Daten zählen neben dem Aufnahmezeitpunkt die Blende und die Belichtungszeit, die Brennweite des Zoomobjektivs, die Empfindlichkeit des Bildwandlers, die Blitzbetriebsart, die Belichtungsmessmethode (etwa Integral- oder Spotmessung) und der beim Weißabgleich gewählte Wert, weiterhin Details der Umsetzung der CCD-Pixel in das gespeicherte Bild.



In Adobe Bridge kann man in den Voreinstellungen entscheiden, welche Metadaten der Aufnahme unter dem Reiter „Metadaten“ der Bridge-Oberfläche zu sehen sein sollen. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass die Kamera (und auch das Objektiv) die entsprechenden Daten liefern.

Gängige Programme zur Bildbearbeitung zeigten diese Zusatzinformationen lange Zeit nicht an, sie ignorierten sie auch beim erneuten Speichern der Bilddatei.

Sobald man ein aus der Kamera ausgelesenes Bild gedreht, farblich korrigiert oder mit verbessertem Kontrast gesichert hatte, waren die in der ursprünglichen EXIF-Datei noch enthaltenen Aufnahmeinformationen verschwunden, und wer die unbearbeiteten Originaldateien danach löschte, hatte diese Daten damit endgültig verloren. Photoshop-Anwender mussten auf die EXIF-Implementierung bis zur Version 7.0 warten. Inzwischen werden EXIF-Daten aber recht umfassend unterstützt.

Neben den vom Kamerahersteller mitgelieferten Programmen, die EXIF-Daten in der Regel zumindest anzeigen, und Adobes Bildverwalter Bridge, gibt es auch recht komfortable Software, welche die Aufnahmeinformationen aus EXIF-Dateien lesen, auswerten und exportieren kann. Windows-Anwender können auf die Freeware EXIF-Viewer zurückgreifen, mit der man die Belichtungsdaten nicht nur inspizieren, sondern auch in einem Index speichern und als Excel-Tabelle exportieren kann. Macintosh-Besitzer können sich des grafischen Allroundtalents GraphicConverter bedienen, der die zusätzlichen Daten des EXIF-Formats erkennt, sie in der Info-Palette anzeigt, auf Wunsch in die Zwischenablage kopiert und beim erneuten Speichern einer Datei separat abspeichert.

Die Nützlichkeit der EXIF-Daten hängt nun davon ab, welche der im Standard vorgesehenen Felder die Kamera tatsächlich ausfüllt. Canons Digital ixus V beispielsweise speicherte noch die Entfernungseinstellung,

während dieses Feld bei den meisten Kameras leer bleibt. Manche günstigen Kompaktkameras wiederum speichern nur sehr wenige Daten ab. Die Schlüsselwerte Blende und Belichtungszeit sind aber bei den meisten Kameras verfügbar und reichen schon aus, die Ursache einer mißlungenen Aufnahme zu erkennen: Eine lange Verschlusszeit beispielsweise macht verständlich, warum eine Aufnahme verwackelt ist, und ein Blendenwert wie f2,8 macht deutlich, dass es der Kamera an Licht gefehlt hatte - man hätte besser den eingebauten Blitz zugeschaltet, denn dass der nicht aktiv war, ist ebenfalls in den EXIF-Daten verzeichnet.

Auch die Wirkung unterschiedlicher Blendenöffnungen auf die Schärfentiefe - störende Details im Hintergrund kann man nur mit weit offener Blende in Unschärfe verschwimmen lassen - lassen sich anhand der protokollierten Aufnahmeinformationen nachvollziehen.

Um Konsequenzen daraus ziehen zu können, benötigt man natürlich eine Kamera, die eine manuelle Belichtungseinstellung oder den Wechsel des Motivprogramms erlaubt.

Wenn die Kamera die gemessene Entfernung zum Motiv speichert, kann man die scheinbare Größe von Objekten in der Schärfentiefe ausmessen und aus der Brennweite und der Entfernung ihre tatsächliche Größe berechnen. Die Einsatzmöglichkeiten dieser Technik zu dokumentarischen Zwecken sind dennoch begrenzt, da das Auflösungsvermögen des Autofokus die Messgenauigkeit begrenzt - ein Angler, der seinen Fang dokumentieren will, legt doch besser einen Vergleichsmaßstab dazu.

Wie funktioniert die JPEG-Kompression?

Die Bilddaten sind fast immer redundant, das heißt sie enthalten wiederkehrende Muster, die man für eine verlustfreie Kompression zusammenfassen kann: Ab dem zweiten Auftreten derselben Pixelfolge genügt ein Verweis auf das erste Auftreten, der sehr viel weniger Speicherplatz benötigt. Das bekannteste Kompressionsverfahren dieser Art ist das von Lempel, Ziv und Welch (LZW) entwickelte, wie es beispielsweise auch Programmen wie WinZip auf dem PC und Stuffit! auf dem Macintosh zugrundeliegt. GIF-Bilder sind stets LZW-komprimiert und TIFF, ein Format mit einer unüberschaubaren Vielzahl von Varianten, lässt ebenfalls die Kompression der Bilddaten nach LZW zu. Diese verlustfreien Verfahren sind sehr effektiv, wenn es gilt, Bilder mit flächigen, scharf begrenzten Strukturen zu komprimieren, aber typische Fotos lassen sich so nur in geringem Maße schrumpfen.

Große Kompressionsfaktoren kann man nur mit verlustbehafteten („lossy“) Verfahren erreichen, die die Bilddaten nicht nur kompakter speichern, sondern zur weiteren Verringerung des Speicherbedarfs solche Daten weglassen, deren Fehlen keinen nennenswerten Unterschied für den Bildeindruck macht. Eine verlustbehaftete Bildkompression opfert einen Teil der ursprünglichen Bildqualität, um dafür Speicherplatz zu sparen, und da viele Bilddetails für den menschlichen Betrachter unsichtbar sind, unbeachtet bleiben oder für minder wichtig angesehen werden, kann man die Dateigröße recht drastisch reduzieren, bevor sich die Qualität deutlich sichtbar verschlechtert.

JPEG

Seit mehr als einem Jahrzehnt ist das von der „Joint Photographic Experts Group“ entwickelte und nach diesem Gremium benannte JPEG-Verfahren die dominierende verlustbehaftete Kompressionsmethode. Das JPEG-Dateiformat JFIF ist neben GIF das verbreitetste Grafikformat im Internet, aber auch Formate wie Adobes PDF und Apples PICT unterstützen die Kompression der Bilddaten nach dem JPEG-Verfahren. Seit Version 6.0 kann Photoshop sogar TIFF-Grafiken JPEG-komprimiert speichern, wenn auch um den Preis der Inkompatibilität mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen. Bei Digitalkameras ist JPEG/JFIF neben TIFF das Standardgrafikformat.

Trotz der vielen Vorzüge von JPEG, die für den universellen Erfolg dieses Kompressionsverfahren verantwortlich sind, bringt es auch einige prinzipbedingte Nachteile mit



Bei der JPEG-Kompression werden 8 mal 8 Pixel große Felder auf unstrukturierte Farbblöcke reduziert.

sich. Zwar kann man Bilddateien vielfach auf ein Zehntel ihrer Ursprungsgröße komprimieren, ohne dass die Bildqualität auffällig leidet, aber bei stärkerer Komprimierung werden die JPEG-typischen Artefakte sichtbar: Dort, wo sich die Farben nur in kleinen Schritten ändern, löst sich das Bild in quadratische Farbblöcke auf, während sich an kontrastreichen Konturen Geisterbilder zeigen.

Um diese Probleme besser zu verstehen, muss man wissen, wie die JPEG-Kompression arbeitet. Für JPEG, wie für fast alle verlustbehafteten Kompressionsverfahren gilt, dass man in einem ersten Schritt die farbigen Pixel fit für die anschließende Kompression macht. Der Ausgangspunkt der JPEG-Kompression sind Pixel in den Grundfarben Rot, Grün und Blau, die für eine verlustbehaftete Kompression nicht optimal geeignet sind. Vor der eigentlichen Kompression wandelt man die RGB-Farben beispielsweise in das YCrCb-Modell um, das im ersten Kanal die reine Helligkeitsinformation (Y) speichert, also den Durchschnitt der Helligkeit des roten, blauen und grünen Kanals. Im zweiten Kanal speichert man die Abweichung des roten Kanals von der Durchschnittshelligkeit und im dritten Kanal die Abweichung des blauen Kanals. Der Wert für den grünen Kanal lässt sich daraus berechnen und braucht nicht eigens gespeichert zu werden. Nachdem man so die Komponenten Luminanz (Helligkeit) und Chrominanz (Farbigkeit) getrennt hat, kann man die Auflösung der beiden Chrominanzkanäle auf die Hälfte oder ein Viertel reduzieren, da sie für den Schärfeeindruck keine große Rolle spielt. Das Sehzentrum des Menschen enthält unabhängige Systeme für die Wahr-

nehmung von Farben und Formen, und der farbenblinde Formerkennung würde fein aufgelöste Farbgrenzen ohnehin ignorieren; das Farberkennungssystem wiederum arbeitet mit einer drei- bis viermal so geringen Auflösung wie die Formerkennung. Bei der Speicherung der Bilder von Digitalkameras kommt hinzu, dass die einzelnen Pixel eines CCD-Chips jeweils den roten, blauen oder grünen Anteil des Lichtes registrieren, nicht aber alle drei. Die jeweils fehlenden Farbanteile müssen aus den Nachbarpixeln interpoliert werden, weshalb die Farbauflösung ohnehin niedriger als die der Helligkeit ist und sich der Verlust in diesem ersten, Chroma-Subsampling genannten Kompressionsschritt in Grenzen hält. Die Umwandlung der Farben in ein Luminanz/Chrominanz-Farbmodell und die Vergrößerung der Farbauflösung ist übrigens weder auf das JPEG-Verfahren noch auf die Digitaltechnik beschränkt; die analogen Fernsehnormen PAL, SECAM und NTSC sehen ganz ähnliche Umwandlungen vor.

Für die eigentliche JPEG-Kompression wird das Bild in je 8 mal 8 Pixel große Blöcke eingeteilt, die unabhängig voneinander verarbeitet werden. Mit dem mathematischen Verfahren der Diskreten Cosinus-Transformation (DCT), einer Verwandten der bekannteren Fourier-Transformation, ermittelt man aus den Helligkeitsschwankungen innerhalb eines Blocks die darin enthaltenen Frequenzen (das Verfahren ist im mathematischen Sinn „diskret“, da es mit einzelnen Pixeln, also Samples des kontinuierlichen Helligkeitsverlaufs, arbeitet). Das Ergebnis sind 64 Koeffizienten, die annähernd dieselbe Information wie die ursprünglichen 64 Pixel

enthalten. Die Koeffizienten der einzelnen Frequenzen teilt man nun jeweils durch eine Zahl, die um so größer ist, je geringer die Bedeutung dieses Frequenzanteils für die menschliche Wahrnehmung ist und je kleiner die komprimierte Bilddatei am Ende werden soll, und rundet das Ergebnis auf eine ganze Zahl. Im Extremfall ist das Resultat Null und kann gänzlich wegfallen, aber der Effekt der Datenreduktion stellt sich erst ein, wenn im letzten Schritt die Koeffizienten aller 8-mal-8-Blöcke in einer sogenannten Entropie-Kodierung möglichst platzsparend in Nullen und Einsen umgesetzt werden. Eine Entropie-Kodierung kennt man vom Morsealphabet, das dem im Englischen häufigsten Buchstaben „e“ den kürzesten Code, „-“, zuordnet, dem seltenen Buchstaben „q“ hingegen die längere Folge „-.-“. In ähnlicher Weise kodiert man häufig auftretende (meist kleine) Koeffizienten mit kürzeren Bitfolgen als die selteneren.

Ärgerliche Artefakte

Überzieht man die Kompressionsvorgabe beim JPEG-Verfahren, so verringern sich fast alle Koeffizienten auf Null und die 8-mal-8-Felder werden auf unstrukturierte Farbböcke reduziert, die ein solches Bild für die meisten Anwendungen unbrauchbar machen (siehe Abbildung links). Ein weiteres Problem liegt in der Methode der Diskreten Cosinus-Transformation, die Helligkeitsverläufe durch eine Addition einzelner Schwingungen nachzubilden versucht. Während sich periodische Schwingungen mit diesem Verfahren gut wiedergeben lassen, ist es für einmalige Veränderungen wie einen abrupten Wechsel von hell zu dunkel nur schlecht geeignet. Nach der DCT ist die Annäherung noch passabel, doch wenn aufgrund eines hohen Kompressionsfaktors nur wenige Koeffizienten übrig bleiben, lässt die resultierende Schwingung Geisterbilder und Farbsäume erscheinen.

Um solche Artefakte zu vermeiden, sollte man nach Möglichkeit die höchste JPEG-Qualitätsstufe wählen, die sich an der Kamera einstellen lässt; diese wird das Bild durchweg auf ein Fünftel bis zu einem Zehntel der ursprünglichen Dateigröße komprimieren. Wenn man das Ausmaß des Nachschärfens einstellen kann, sollte man hier die geringste Stufe wählen, da durch das Nachschärfen entstandene Artefakte durch eine nachfolgende JPEG-Kompression noch hervorgehoben werden.

Das meist unvermeidliche Nachschärfen überlässt man besser einem Bildbearbeitungsprogramm, das eine Kontrolle des Effekts erlaubt; generell sollte das Nachschärfen immer am Ende der Bildbearbeitung stehen.

Warum haben meine Bilder nur 72 dpi?

Die EXIF-Daten eines Digitalbilds enthalten Angaben zur Auflösung in horizontaler und vertikaler Richtung, und mancher hat sich schon darüber gewundert, dass viele Digitalkameras hier einen recht kleinen Wert von 72 dpi eintragen. Ist 72 dpi nicht ein typischer Wert für die Bildschirmauflösung und müsste ein für den Druck oder für Abzüge geeignetes Bild nicht eine viel höhere Auflösung wie beispielsweise 300 dpi haben?

Zunächst einmal verwendet der EXIF-Standard mit „dpi“ die falsche Einheit, denn angegeben wird hier die Zahl der Pixel pro Zoll, also „ppi“ („pixel per inch“). Dies ist nichts weiter als ein Maßstab, der angibt, wie groß ein Pixel ist: „72 ppi“ bedeutet, dass 72 Pixel auf einen Zoll gehen, ein Pixel also 1/72 Zoll breit beziehungsweise hoch sein soll. Über die Fähigkeit, feine Details im Bild wiederzugeben, oder über die Eignung des Bildes für einen bestimmten Verwendungszweck ist damit nichts gesagt; dafür ist allein ausschlaggebend, wie viele Pixel das Bild in der Breite und Höhe misst. Ein 72-ppi-Bild ist weder besser noch schlechter als eines mit 300 ppi, sofern beide dieselbe Zahl von Pixeln enthalten.

Der EXIF-Standard wird nicht nur für die Bilder von Digitalkameras, sondern auch für Scans benutzt, und nur bei Verwendung eines Scanners ergibt die Auflösungsangabe in den EXIF-Daten überhaupt einen Sinn. Wenn ein Scanner die Vorlage mit 600 ppi abtastet, dann wird ein Bilddetail, das 1,0 Zoll groß ist, im vom Scanner erzeugten Digitalbild 600 Pixel messen. Anhand der in Pixel pro Zoll angegebenen Auflösung kann man also die Größe einer gescannten Vorlage berechnen. Für die Fotos einer Digitalkamera lässt sich der Auflösungs Wert nicht angeben, denn dazu müsste man wissen, wie weit ein abgebildeter Gegenstand von der Kamera entfernt war. Selbst wenn die vom Autofokus gemessene Entfernung in den EXIF-Daten gespeichert würde, was die meisten Kameras leider nicht tun, wird ein Bild fast immer mehrere Gegenstände in unterschiedlicher Entfernung zeigen; es gäbe also keine Auflösungsangabe, die für das gesamte Bild gelten würde. Für solche Fälle sieht der EXIF-Standard vor, dass ein Default-Wert eingetragen wird - eben 72 ppi. Manche Digitalkameras tragen dennoch andere Werte wie 144 oder 300 ppi ein, aber das hat keinerlei Bedeutung; an der Bildqualität ändert es nichts.

JPEG-Dateien enthalten neben der Auflösungsangabe in den eingebetteten EXIF-Daten noch einen eigenen, davon unab-

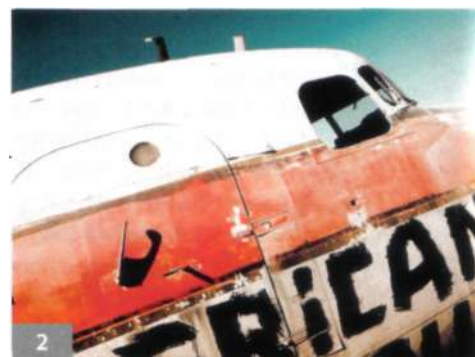


hängigen Auflösungs Wert, der allerdings durchweg mit der EXIF-Auflösung identisch ist. Der Auflösungs Wert des JPEG-Bildes bezieht sich nicht auf die Vorlage, also das wiedergegebene Motiv, sondern auf die Ausgabe: Er gibt an, wie groß ein Pixel gedruckt oder ausbelichtet werden soll, und ist damit ein Maßstab anstatt einer echten Auflösungsangabe. Es liegt auf der Hand, dass auch dieser Wert keinen Einfluss auf die Bildqualität haben kann. Oft wird er auch ignoriert; Webbrowser beispielsweise stellen normalerweise jedes Bildpixel durch ein Bildschirmpixel dar, und wenn das Display eine Auflösung von 96 ppi hat, wird auch das Bild mit 96 ppi angezeigt. Bildbearbeitungsprogramme werten die Angabe aber häufig aus und stellen das Bild nach dem Öffnen in diesem Maßstab dar; ein 300-ppi-Bild wird also auf einem 96-ppi-Bildschirm zunächst verkleinert angezeigt. Weitergehende Auswirkungen hat auch das nicht, denn die Darstellung lässt sich ja vergrößern, und wenn man einen anderen Maßstab für die Ausgabe wünscht, kann man den vorgegebenen ppi-Wert durch jeden anderen ersetzen, ohne dazu die Bilddaten umzurechnen.

Das Beispiel der Bildschirmdarstellung macht auch deutlich, dass es sich beim ppi-Wert um einen Maßstab handelt und nicht in jedem Fall um die tatsächliche Auflösung. Wenn man ein typisches 7-Megapixel-Bild mit 3072 mal 2304 Pixeln auf einem Display mit 1 024 mal 768 Pixeln und einer Auflösung von 96 ppi formatfüllend darstellen will, so muss man es dazu auf ein Drittel verkleinern. Auf dem Bildschirm messen dann 3 x 96 Bildpixel ein Zoll, sodass der Maßstab 288 Pixel pro Zoll beträgt. Die Auflösung liegt aber weiterhin bei 96 ppi, der Auflösung des Displays. Ähnliches gilt für den Druck und die Ausbelichtung auf Fotopapier: Wenn man bei einem Bilderdienst einen Abzug im Format 10 x 15 Zentimeter bestellt, so muss der Maßstab mehr als 500 ppi betragen, damit das 7-Megapixel-Bild auf das vorgegebene Papierformat passt. Der Belichter des Bilderdienstes wird aber mit 300 oder allenfalls 400 ppi arbeiten, und so kann auch die tatsächliche Auflösung nicht höher als dieser Wert sein - man müsste schon einen Abzug im A4-Format ordern, um alle Bildpixel auch auf dem Fotopapier wiederzufinden. •

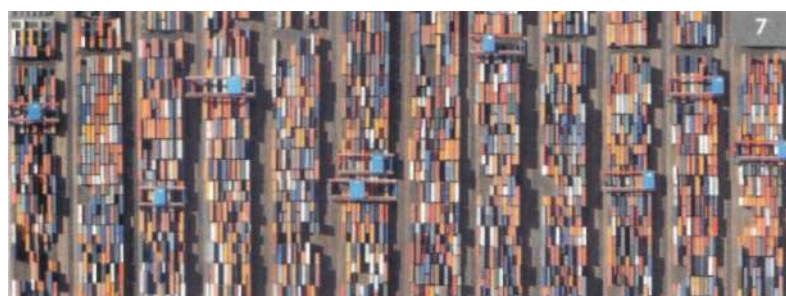
Web CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FOTOGRAFEN

1. ANDRIC
www.andric.biz
2. WERNER BARTSCH, HAMBURG
www.wernerbartsch.de
3. DENIS DARZACQ, PARIS
www.denis-darzacq.com
5. FRED MERTZ
www.fredmertzphotography.com
6. NICK VEASEY
www.nickveasey.com
7. STEPHAN ZIRWES
www.stephanzirwes.com
8. CHIP PHILLIPS
www.chipphillipsphotography.com
9. JULIE BLACKMON
www.julieblackmon.com



DESIGNER

3. TAYLORJAMES, LONDON
www.taylorjames.com
4. STAUDINGER UND FRANKE, WIEN
www.staudinger-franke.com

DOCMA EXTENDED

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



CINEMA 4D: EINSTIEGSHILFE FÜR DESIGNER

Der Start in das Thema 3D ist alles andere als ein Selbstläufer. Zu groß scheint der Schritt von der 2D-Welt hinüber in die dritte Dimension. Wir haben nach einer passenden Einstiegshilfe gesucht und sind bei Dosch Design fündig geworden.

► Seite 78



PAINTERS NEUE SPIEGEL-ACHSEN

Einmal malen, aber dabei gleich zwei, vier oder noch mehr symmetrische Malspuren hinterlassen: Die Spiegel- und Kaleidoskop-Achsen im neuen Painter 12 machen es möglich.

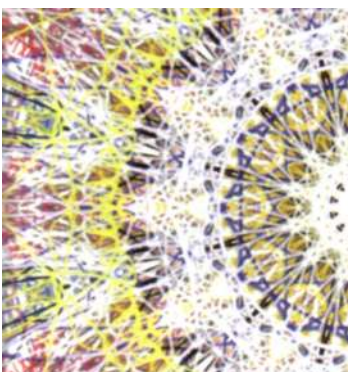
► Seite 84



DAS WACOM- STIFT-TABLETT

Für eine kleine Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis nach praktischen Tipps im Umgang damit gefragt. In diesem Heft setzt Carsten Mell die Serie fort.

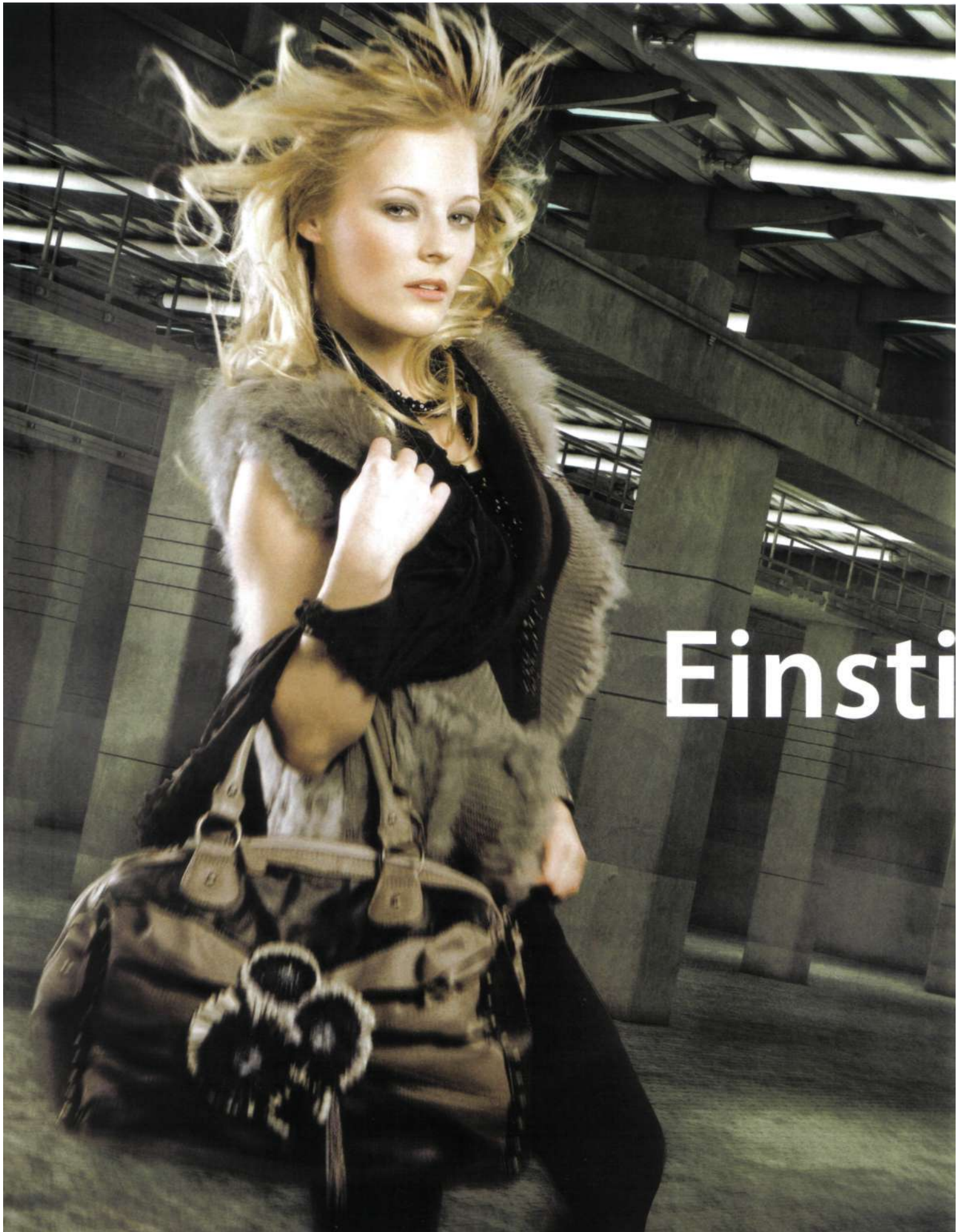
► Seite 86



NACHBEARBEITUNG MIT LIGHTROOM

Auszüge aus dem Video-Tutorial „Praxistraining Fotografie: Blitzlicht“ von Martin Krolop.

► Seite 88



egshilfe für Designer



Keine Frage: Der Start in das Thema 3D ist alles andere als ein Selbstläufer. Zu groß scheint der Schritt von der 2D-Welt hinüber in die dritte Dimension. Wir haben nach einer passenden Einstiegshilfe gesucht und sind bei Dosch Design fündig geworden. | Uli Staiger

Der Einstieg in die 3D-Welt von Cinema 4D hat oft etwas vom Ausstieg aus einer Sucht: Man macht den Schritt erst dann, wenn man von der Realität respektive vom Kunden dazu gezwungen wird. Der erste Kontakt mit der Software scheint bei vielen Usern recht ähnlich abzulaufen: Sie laden sich eine Demoversion von Cinema 4D herunter, schubsen einen Würfel oder eine Kugel von links nach rechts und wieder zurück und schließen das Programm mit Grausen für die nächsten sechs Monate. Die Aussicht, erst lernen zu müssen, wie man aus einem Würfel eine komplette Fabriketage baut, ist für viele Designer so „uncool“ dass sie sich vom 3D-Schock erst einmal erholen müssen. „Cool“ dagegen wäre, das fertige 3D-Produkt einfach aus dem Netz zu laden, es perspektivisch anzupassen und dem Kunden ein verblüfftes Lächeln ins Gesicht zu zaubern. Wie das geht? Einfacher, als Sie vielleicht glauben.

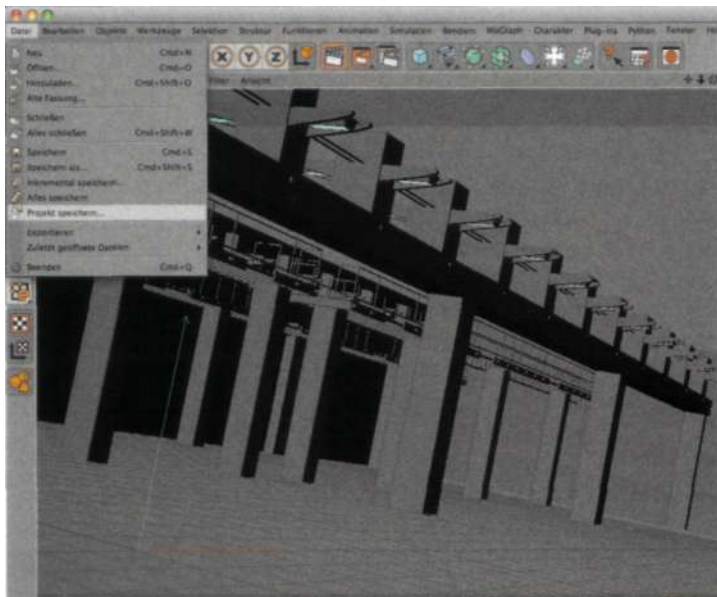
Wer schon mal im Netz nach günstigen oder lizenzfreien 3D-Modellen gefahndet hat, kennt sicherlich die rein werbefinanzierten Seiten, die jeden erdenklichen Haushaltsgegenstand anbieten, dazu noch ein paar Autos, Badeschlappen für sie und ihn und den einen oder anderen Jet. Für marginale Hintergrundobjekte sind solche Dateien durchaus einsetzbar, wenn es auch mitunter recht mühsam ist, die richtigen Links anzuklicken und nicht auf einer Werbeseite zu landen. Problematisch sind solche, oft nur aus minderwertigen dreieckigen Polygonen bestehenden Dateien erst dann, wenn sie zum Haupt-Act werden sollen, also großflächig im Bild erscheinen müssen. Dann entlarvt sie ihre Detail- und Materialarmut als einfache 3D-Hintergründe. Außerdem müssen Sie die Texturen möglicherweise selbst auf das Modell mappen, da die Zuordnung verloren gegangen ist. Schade um die viele Arbeit.

Besser fahren Sie in der Regel mit dem Kauf einer Sammlung von 3D-Objekten. Die kann man nämlich einfach runterladen, öffnen und rendern. Die Modellierung fällt weg, auch die Beleuchtung oder der Szene angemessene Rendereinstellungen sind bereits angelegt. So legen Sie für wenig Geld eine Sammlung ganzer Villen, Städte oder anderer Orte an, die Sie so nur für viel Geld fotografieren könnten. Ganz abgesehen von den Ausgaben für den Location Scout, der den Ort erst einmal finden müsste. Kombiniert man ein solches Motiv dann mit einer fotografierten Bilddatei, so lassen sich, ruckzuck, Szenen erschaffen, von denen Ihre Kunden noch nicht einmal zu träumen wagten. Ganz ohne eigenes Modellieren und dennoch fotorealistisch. •

DOSCH DESIGN

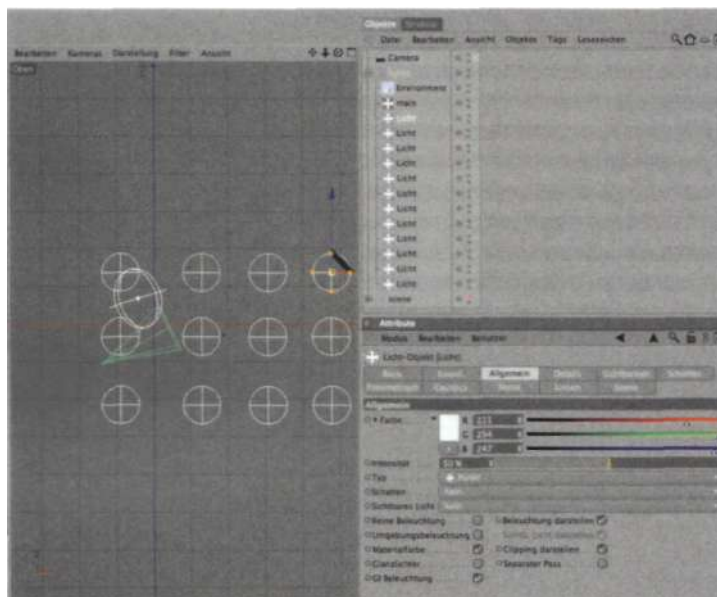
Der Name DOSCH DESIGN steht seit mehr als 15 Jahren für höchste Qualität in der Entwicklung von Computer-Grafik-Produkten im 3D-Bereich und der Visualisierung. Das Unternehmen - gegründet 1995 von Sebastian Dosch - bietet Designern eine umfassende Produktpalette für den professionellen Einsatz in den Bereichen 3D-Design, Visualisierung, Animation, Movies/TV und Desktop Publishing. Dabei setzt DOSCH DESIGN seinen Design- und Qualitätsanspruch in hochwertige Produkte mit einem attraktiven Preis-Leistungs-Verhältnis um. Die DOSCH DESIGN-Produkte sind immer lizenzfrei verwendbar, weshalb für den kommerziellen Einsatz keine weiteren Kosten entstehen.

Kontakt: www.doschdesign.com



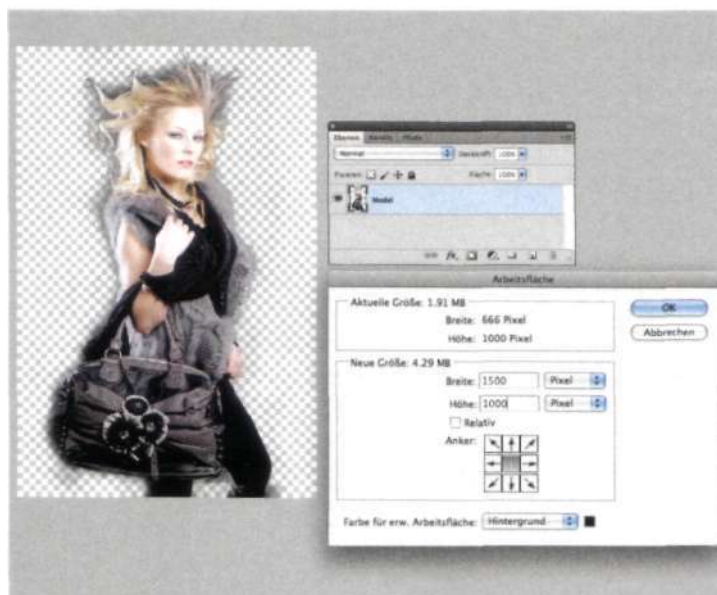
1 Download

Haben Sie den gewünschten Ordner heruntergeladen und eines der darin befindlichen Objekte geöffnet, so wollen Sie die Datei vermutlich an anderer Stelle Ihres Rechners oder gar auf einem anderen Rechner des Netzwerkes abspeichern. Das sollten Sie aber unbedingt mit dem Befehl „Projekt speichern“ tun. Denn so findet das Programm nach dem Öffnen auch alle Materialien wieder, die in einem eigenen Texturenordner abgelegt werden. Die Befehle „Speichern“ und „Speichern als ...“ sind nur dann sinnvoll, wenn Sie während des Arbeitsprozesses den aktuellen Zustand der Datei an derselben Stelle sichern wollen, von der aus Sie sie auch geöffnet haben.



2 Licht steuern

Wenn Ihnen die Ausleuchtung der Szene so gefällt wie sie ist, brauchen Sie an der Lichtführung natürlich nichts zu ändern. Bei den Dateien von Dosch Design ist es üblich, alle Lichter in einem Nullobjekt zusammenzufassen, welches durch einen Klick auf das „+“-Symbol im Objektmanager geöffnet werden kann. Klicken Sie sich durch die einzelnen Lichtquellen, so können Sie im Editor durch die orangenen Punkte erkennen, welche Lichtquelle Sie gerade aktiviert haben. Im Attribut-Manager haben Sie unter dem automatisch erscheinenden Reiter „Allgemein“ dann die Möglichkeit, Farbe, Intensität und eventuell auch den Schattenwurf und die Form der Lichtquelle zu verändern.

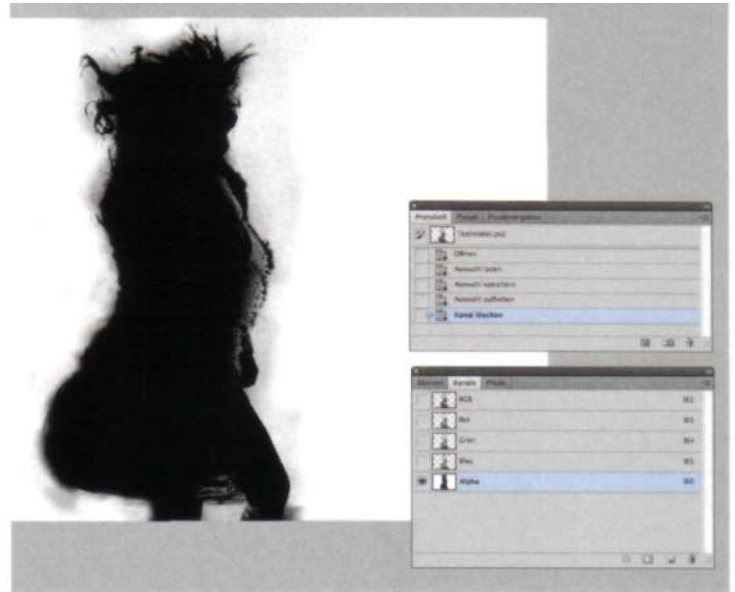


3 Model vorbereiten

Das Model, welches vor die Szene montiert werden soll, wird grob freigestellt. Dazu eignet sich der Hintergrundradiergummi. Sauberes, zeitraubendes Arbeiten ist hier nicht notwendig, die Freistellung dient lediglich dem Zweck, das Model-Motiv später als Vordergrund-Objekt zu nutzen. Die Datei sollte nicht größer als 5 bis 10 MB sein, sonst kann Cinema 4D das Bild nicht mehr interpretieren. Nach dem einfachen Freistellen bringen Sie die Arbeitsfläche auf das Seitenverhältnis des gewünschten Endformates. Im Beispiel soll das gerenderte Bild ein Seitenverhältnis von 2:3 besitzen, also werden Höhe und Breite der Model-Ebene auf genau dieses Seitenverhältnis eingestellt.

4 Alphamaske erstellen

Die Deckkraft eines Objektes lässt sich in Cinema 4D nur über ein zugeordnetes Material steuern. Im Material-Editor aktivieren Sie entweder den Transparenz- oder den Alphakanal. Da der Alphakanal einfacher zu handhaben und damit für reine Freistellzwecke besser geeignet ist, erstellen Sie ihn am besten bereits in Photoshop: Klicken Sie mit gedrückter Strg-/Befehls-Taste auf das Model-Thumbnail in der Ebenenminiatur des Ebenenbedienfeldes. So erzeugen Sie eine Luminanzauswahl, die dann über "Auswahl speichern" als Alphakanal gesichert wird. Anschließend speichern Sie die Modeldatei im PSD-Format und schließen sie.



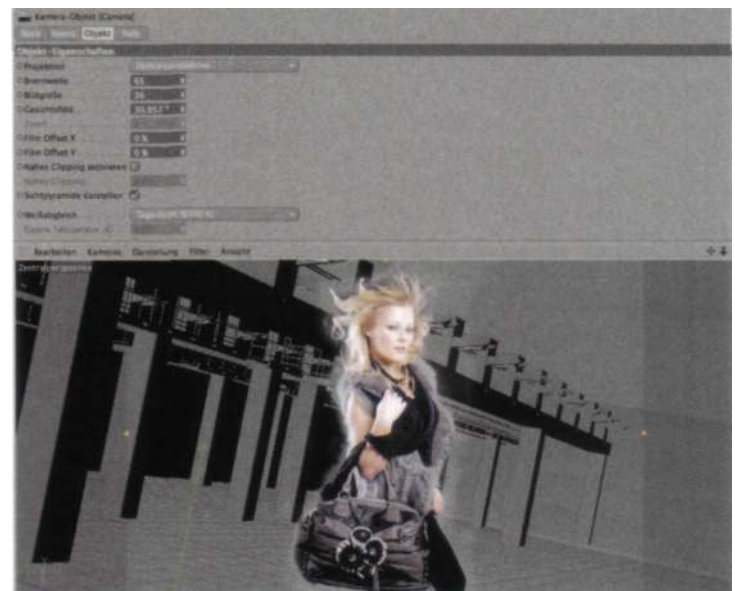
5 Model ins Spiel bringen

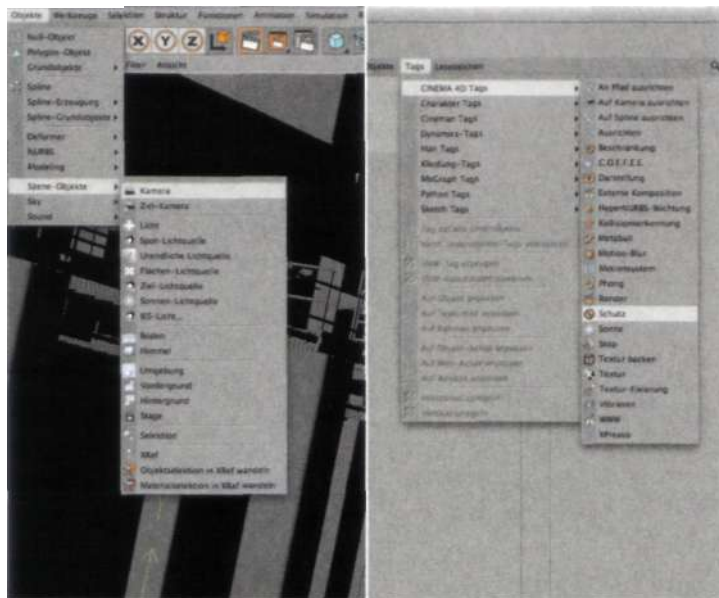
Die passende Perspektive der 3D-Datei lässt sich nur ermitteln, wenn Sie beide Komponenten - Model und Hintergrund - gemeinsam in einem Bild betrachten. Deshalb wählen Sie aus den Szeneobjekten ein neues Vordergrundobjekt aus, welches ohne zugeordnetes Material zunächst unsichtbar ist. Legen Sie danach ein neues Material an. Diesem teilen Sie die Datei „Model.psd“ zu: Einmal im Farbkanal, indem Sie die Bilddatei als Textur laden - ein zweites Mal laden Sie die Datei in den Alphakanal, der erfreulicherweise den in Photoshop angelegten Kanal sofort findet und alles außer dem maskierten Model ausblendet. Zum Schluss ordnen Sie das Material dem neu angelegten Vordergrundobjekt zu.



6 Brennweite festlegen

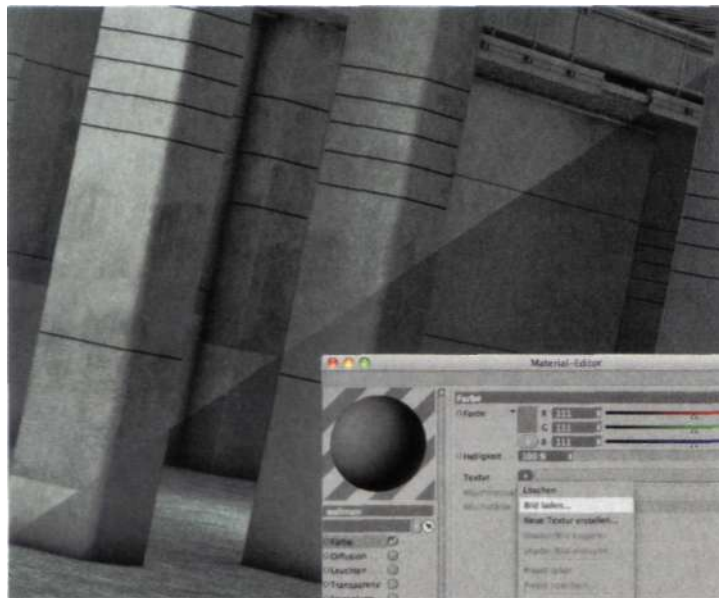
Aktivieren Sie im Objektmanager die Kamera und stellen Sie sicher, dass das Symbol hinter der Kamera weiß ist, die Kamera damit also eingeschaltet. Im Attribut-Manager können Sie nun die Brennweite der Kamera festlegen. Da die perspektivische Wirkung der Brennweite vom Aufnahmeformat abhängig ist, gibt es neben der Festlegung der Brennweite auch die Möglichkeit, die Bildgröße zu verändern. So, wie sie voreingestellt ist, entspricht sie dem Kleinbildformat, das in der Digitalfotografie auch als Vollformat bezeichnet wird. Wenn Sie ansonsten mit größeren oder kleineren Aufnahmeformaten umgehen, können Sie die Bildgröße auch an diese anpassen, um die gewohnte Perspektivwirkung bei der Wahl Ihrer Brennweite zu bekommen.





7 Kamera steuern

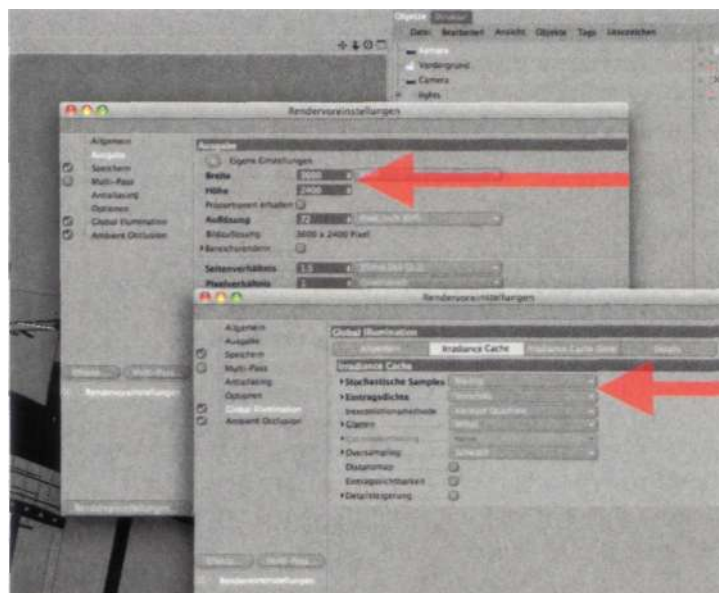
Nun fahren Sie durch die Szene. Bewegen Sie den Stift oder die Maus direkt im Editorfenster mit folgenden Tasten: Taste „1“ verschiebt die Kamera in horizontaler und vertikaler Richtung, Taste „2“ zoomt ein oder aus, je nachdem, ob Sie die Maus nach links oder rechts bewegen. Mit der Taste „3“ schwenken Sie die Kamera. Wenn Sie ein wenig Übung haben, können Sie sich so durch die Szene bewegen und geeignete Kamerapositionen suchen. Wenn Sie dabei eine Position festhalten wollen, holen Sie sich aus den Szeneobjekten einfach eine neue Kamera. Die alte Kameraposition sichern Sie gegen versehentliches Verschieben über ein Schutz-Tag, welches Sie im Objektmanager finden.



8 Materialien austauschen

Alle 3D-Modelle werden inklusive Texturenordner geliefert. Dennoch kann es sein, dass Sie von der Farbe oder Struktur einer Oberfläche eine andere Vorstellung haben und diese adaptieren müssen. Im Beispiel sind die Pfosten und Wände des Parkhauses mit Kunststoff verkleidet, der zu glatt wirkt. Statt dessen sollte eine Sichtbeton-Struktur verwendet werden. Durch Doppelklicken des Kunststoffmaterials öffnet sich der Material-editor. Um den Kunststoff durch Sichtbeton zu ersetzen, musste lediglich eine einfache fotografierte Betonstruktur geladen werden.

TIPP: Verwenden Sie große Dateien zur Strukturierung, damit sie auch bei Betrachtung aus der Nähe echt wirken.

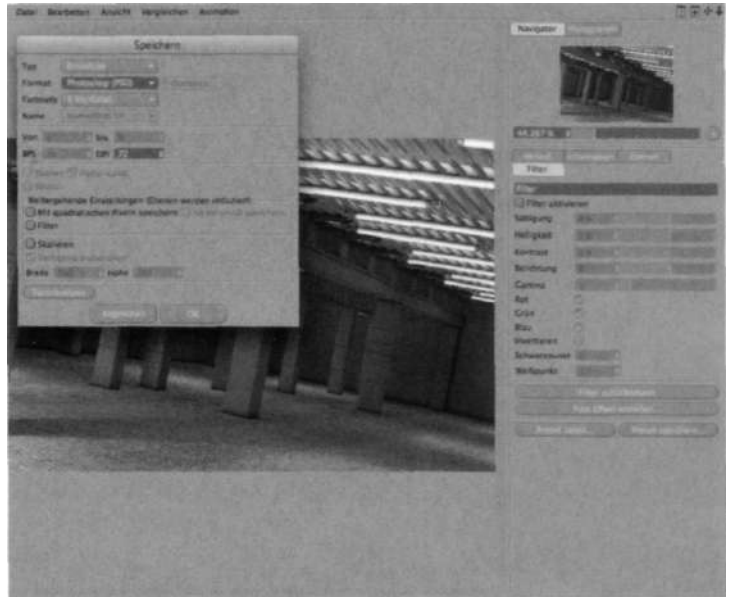


9 Renderer anpassen

Eigentlich können Sie die Rendereinstellungen unverändert anwenden. Allerdings wäre es Glückssache, wenn sogar die Ausgabegröße genau der entspräche, die Sie sich vorgestellt hatten. Klicken Sie also in den Rendervoreinstellungen die "Ausgabe" an und legen Sie dort die Ausgabegröße der Datei fest. In unserem Beispiel entspricht das Seitenverhältnis der zuvor festgelegten Größe von 2:3. Und wenn Sie schon einmal dabei sind: In den meisten Fällen wird der Effekt der Global Illumination angewandt. Stellen Sie fürs Test-Rendern die Optionen für die "Stochastischen Samples" und die „Eintragsdichte“ auf „niedrig“ beziehungsweise „Vorschau“ - das spart enorm viel Renderzeit!

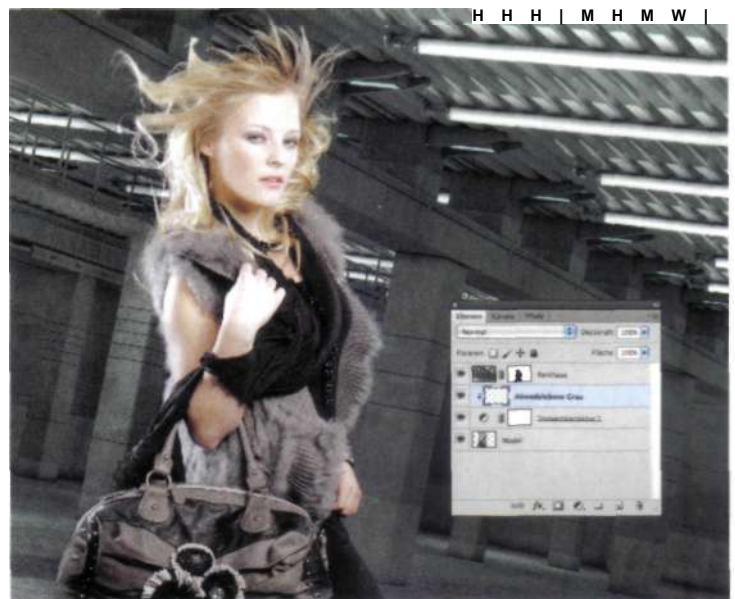
10 Ergebnis speichern

Bevor Sie nun den mittleren der drei Render-Buttons drücken und damit das Rendern im Bildmanager starten, sollten Sie das Vordergrundobjekt mit dem Modelbild ausschalten. Klicken Sie dafür im Objektmanager auf die beiden grauen Punkte hinter dem Vordergrundobjekt, bis sie rot sind. So wird das Objekt im Editor (oberer Punkt) und im Renderer (unterer Punkt) ausgeschaltet. Dann starten Sie den Renderprozess, der je nach angegebener Dateigröße und Rechnerausstattung wenige Minuten bis einige Stunden in Anspruch nehmen kann. Speichern Sie das Bild dann, am besten im Format PSD, und öffnen Sie es in Photoshop.



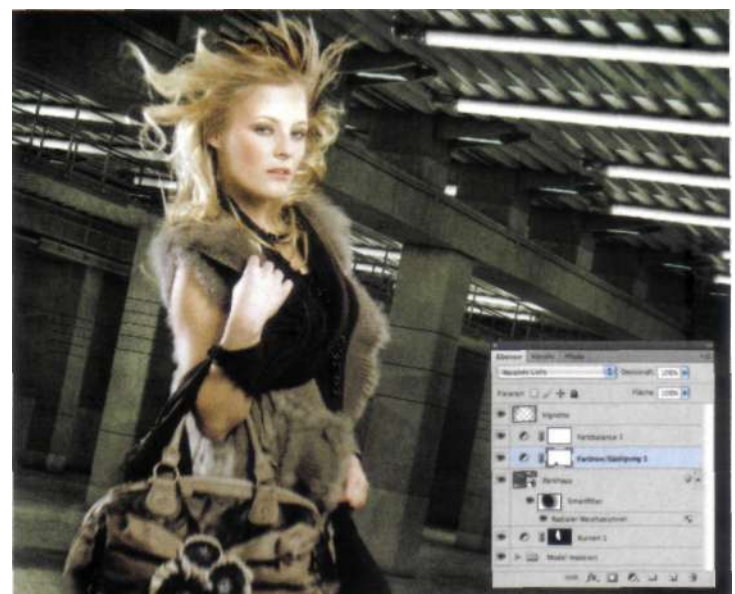
11 Grauebene ausblenden

Der Rest ist reine Photoshoparbeit. Die Model-Datei wird geöffnet und als eigene Ebene unter die des gerenderten Parkhauses gelegt. Setzt man das Parkhaus auf „Ineinanderkopieren“ und malt über eine Ebenenmaske die Umriss des Models grob aus, so kann man modusbedingt auf das genaue Ausmaskieren von Haaren und Pelz verzichten. Das Grau, vor dem das Model fotografiert wurde, ist allerdings weder farbneutral noch überall gleich hell. Eine Tonwertkorrektur neutralisiert den Farbstich, über die im Normalmodus verrechnete Abwedel-Ebene werden die Grautöne aufgehellt und auf diese Weise unsichtbar gemacht.

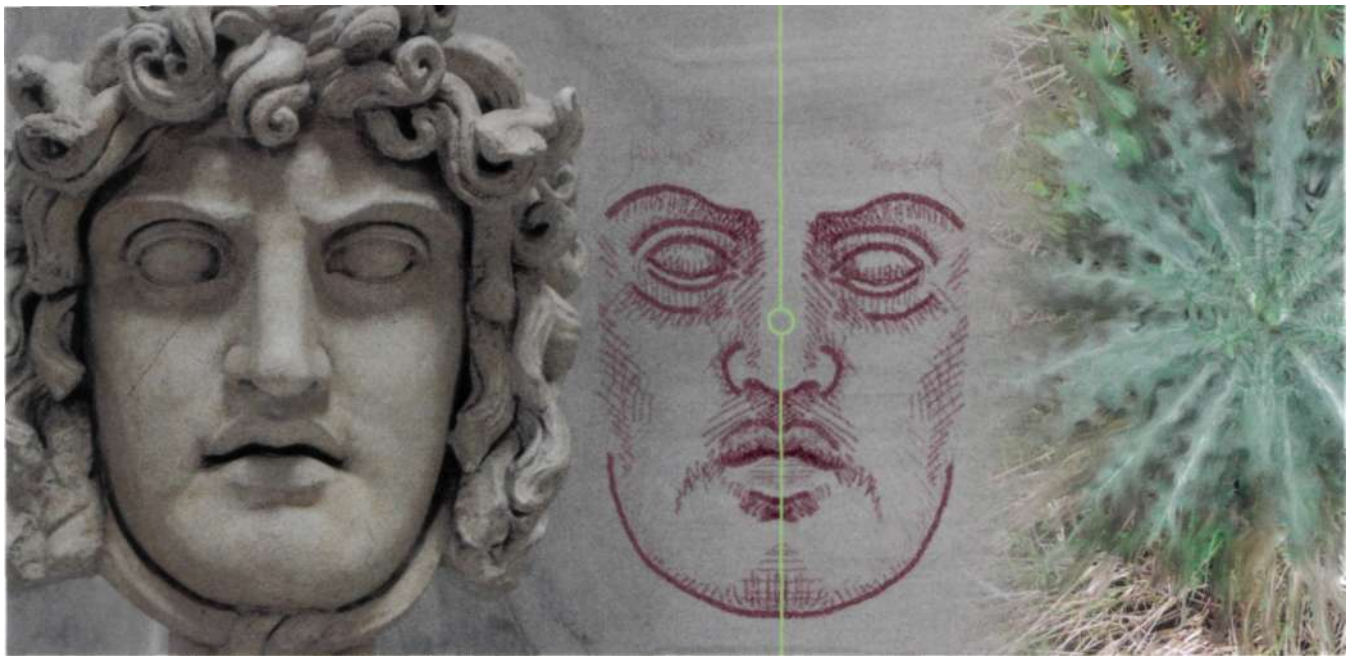


12 Look aufbauen

Um auch noch den letzten Hinweis auf die rein digitale Herkunft des Hintergrundes zu vertuschen, wird bei den Ebenen unabhängig voneinander über den „Radialen Weichzeichner“ Bewegungsunschärfe verpasst. Auch die Farbe unterstützt den Eindruck einer real erzeugten Fotografie, weil die typisch grünliche Beleuchtung von Leuchtstoffröhren über das Bild gelegt wurde. Da der Hintergrund aus überwiegend dunklen Tonwerten besteht, wurden nur die Tiefen eingefärbt. So kann das leicht toxisch wirkende Grün zwar die Kleider des Models färben und so zu einem realistischen Eindruck führen, den hellen Gesichtstönen aber nichts anhaben. Alles eine Frage der Abstimmung! (gh) •



Die hier genutzte Datei des Parkhauses können Sie sich gratis herunterladen unter: www.doschdesign.com/docma.zip



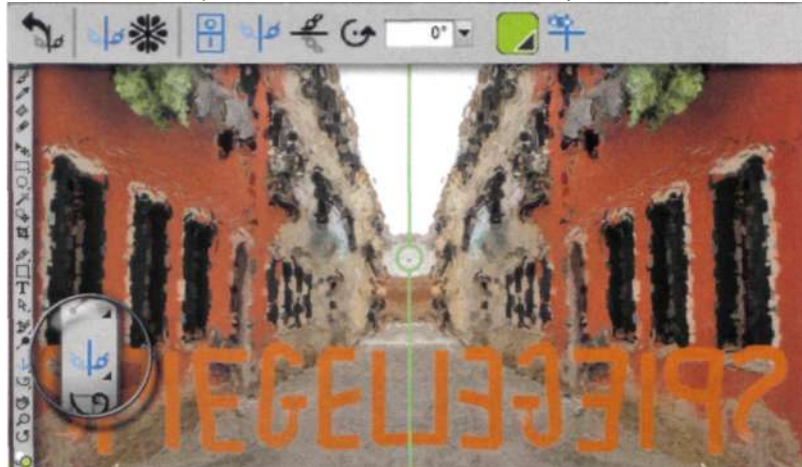
Painters neue Spiegel-Achsen

Einmal malen, aber dabei gleich zwei, vier oder noch mehr symmetrische Malspuren hinterlassen: Die Spiegel- und Kaleidoskop-Achsen im neuen Painter 12 machen es möglich. | **Doc Baumann**

Vielleicht erinnern Sie sich: In Heft 36 hatte ich auf Seite 85 unter „Gespiegeltes Malen“ beklagt, dass diese schöne Funktion – die MacPaint bereits 1984 anbot – in Photoshop nur äußerst umständ-

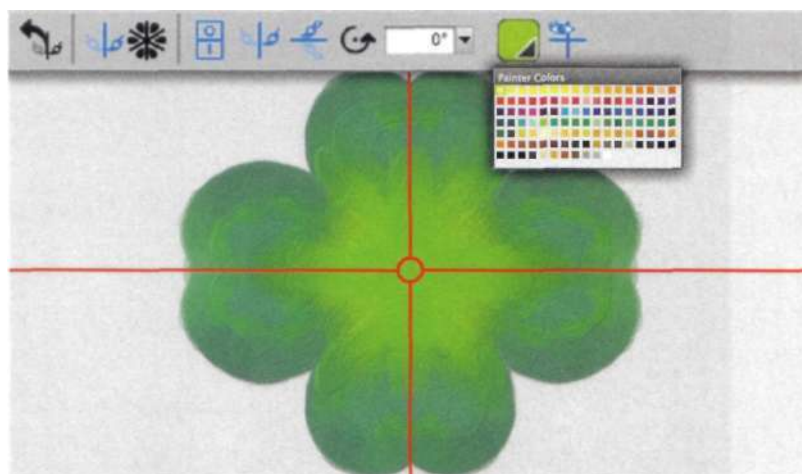
lich nachgeahmt werden kann. Indergerade erschienenen Version 12 von Corel Painter ist sie nun wieder verfügbar: Als „Spiegeln“ mit einer oder zwei und als „Kaleidoskop“ mit bis zu 12 Symmetrieachsen. Da sich alle Mal-

das etwa auch (oben rechts und Bild 5) für das Verschmieren von Bildpixels. Wir zeigen Ihnen einige Beispiele dafür, was sich mit dieser Funktion alles machen lässt.



1 Spiegel-Option aufrufen

In Painters Werkzeugpalette gibt es ein neues Symbol. Der senkrechte Strich mit den reflektierten Pinseln daneben steht für „Spiegeln“ (beim Malen). Nach dem Anklicken erscheinen oben in der Optionen-Leiste weitere Einstellmöglichkeiten: für Reset, vorübergehendes Ausschalten, Zuweisen einer horizontalen Symmetrieachse (mehr in Schritt 2), Rotation, Wahl der Achsenfarbe (hier Grün) sowie Ausblenden dieser Achse. Verwenden Sie danach ein beliebiges Malwerkzeug (mit der B-Taste erreichbar), so wird dessen Spur an der senkrechten Achse gespiegelt und automatisch auf deren anderen Seite aufgetragen.

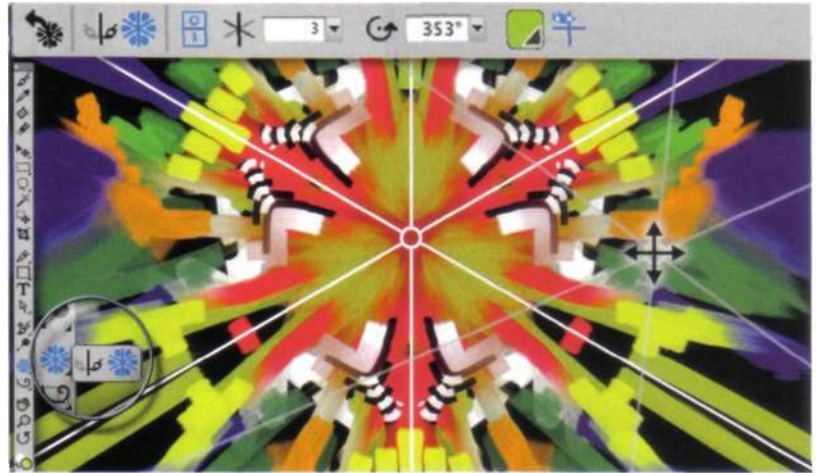


2 Zwei Spiegel-Achsen verwenden

Mit eingeschalteter vertikaler Spiegel-Achse könnten Sie zum Beispiel ein frontales Porträt in der Hälfte der Zeit zeichnen oder klonen (oben); Sie bearbeiten eine Seite, und die zweite entsteht ohne Ihr Zutun. Geht es um zwei Spiegel-Achsen wie etwa bei einem vierblättrigen Kleeblatt, so schalten Sie in der Optionen-Leiste das Symbol für „Horizontale Achse“ hinzu. Aus einem Malstrich werden nun nicht zwei, sondern vier. Da die grün dargestellten Achsen bei dieser Hintergrundfarbe schwer zu erkennen wären, wählen Sie in der Optionen-Leiste eine andere Farbuweisung. Stört Sie die Anzeige beim Malen, so blenden Sie sie vorübergehend mit dem Symbol rechts ganz aus.

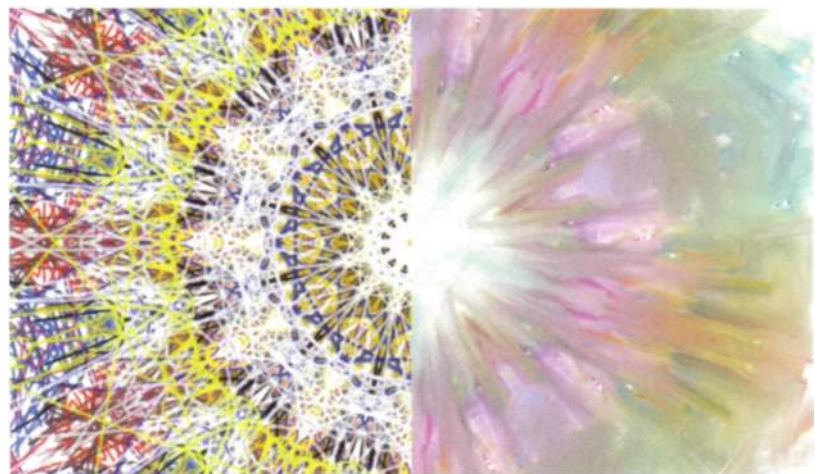
3 Kaleidoskop-Achsen

Wollen Sie so ein dreiblättriges Kleeblatt malen, helfen senkrechte und waagerechte Achsen nicht weiter - dafür gibt es an derselben Stelle in der Werkzeugleiste "Kaleidoskop". In der Optionen-Leiste kommt ein Feld hinzu, in dem Sie numerisch oder über Schieberegler die Anzahl der Achsen zwischen drei und zwölf festlegen können. Ist Position oder Ausrichtung der Achsen für das, was Sie darstellen wollen, unpassend, so verschieben Sie diese bei aktiviertem Kaleidoskop-Werkzeug (ebenso bei den Spiegel-Achsen) durch Positionieren des Cursors über dem Kreis in der Mitte, Sie rotieren entsprechend über einem der Strahlen.



4 Malen mit zwölf Achsen

Die maximale Anzahl der Kaleidoskop-Achsen ist zwölf. Aus einem Malstrich werden so 24. Bei dieser Vielzahl von Achsen entsteht fast immer etwas interessant Aussehendes, weil selbst wildes Gekritzel zwangsläufig eine Ordnung erhält. In der linken Hälfte habe ich mit dem Marker und verschiedenen Farben fast blind gezeichnet - dennoch entstehen sowohl radiale als auch konzentrische Formen. Rechts kam nach dem Pinsel das Malmesser zum Einsatz. Malen Sie zunächst ohne Symmetrie und verwenden dann Werkzeuge, die bereits vorhandene Farbe aufgreifen, reduziert sich die symmetrische Formgebung.



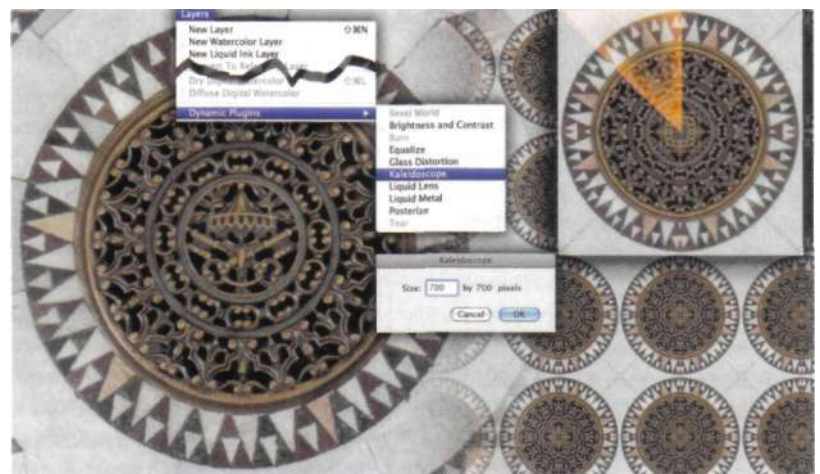
5 Auswirkung auf Bildpixel

Da das Malmesser nicht nur die als Pinselspuren aufgetragene Farbe verwischt, sondern sich auf alle Pixel eines Bildes auswirkt, können Sie die Spiegelungs- und Kaleidoskop-Optionen zum Beispiel auch auf ein Foto anwenden. Das betrifft übrigens sämtliche Malwerkzeuge, die keine eigene Farbe hinzufügen, sondern vorhandene Farben aufweichen, verwischen oder sonstwie modifizieren. Ich habe den Maleffekt bei dieser Sonnenblume mit geraden radialen Strichen angewandt; bei der Distel oben rechts auf der gegenüberliegenden Seite wurden die Spuren ebenfalls radial, aber zickzack-förmig angelegt.



6 Kaleidoskop-Ebeneneffekt

Was Photoshop „Ebeneneffekte“ nennt, wird in Painter als „Dynamische Plug-ins“ bezeichnet. Lassen Sie sich nicht dadurch verwirren, dass eines von ihnen ebenfalls „Kaleidoskop“ heißt; es hat eine andere Funktion: Sie erzeugen damit auf einer Ebene ein verschiebbares Quadrat mit vertikaler und horizontaler Spiegel-Achse; das Bild darunter wird entsprechend aufgegriffen und achtfach reflektiert. Sie könnten so etwa aus dem Bronzegitter links selbst dann noch einen kompletten Kreis machen, wenn Sie nur über das „nord-nord-westliche“ Achtel verfügten (rechts oben). Mit einem weiteren Schritt erzeugen Sie daraus ein Wiederholungsmuster (unten). •



TIPPS & TRICKS

von Carsten Mell



Entwurfszeichnung

Vor der Reinzeichnung kommt der Entwurf. Das gilt fürs analoge Zeichnen ebenso wie fürs digitale. Carsten Mell arbeitet hier - wie früher auf Papier - mit hellblauer Farbe. „Hellblau“, so erklärt er, „wurde beim Scannen oder Kopieren fast unsichtbar.“ Für welche Farbe man sich entscheidet, ist heute egal, wichtig bleibt allerdings, dass sie deutlich heller als Schwarz ist, mit dem das Endergebnis angelegt wird. Man sollte auch nicht vergessen, mit verschiedenen Ebenen zu arbeiten. „Wenn ich mit Schwarz vorzeichne, kann ich später nicht mit schwarz darüber zeichnen, weil ich dann keine Unterschiede sehe. Grundsätzlich sollte man alle funktional eigenständigen Elemente auf unterschiedlichen Ebenen sichern. Dann lässt sich die Vorzeichnung später einfach ausblenden“.



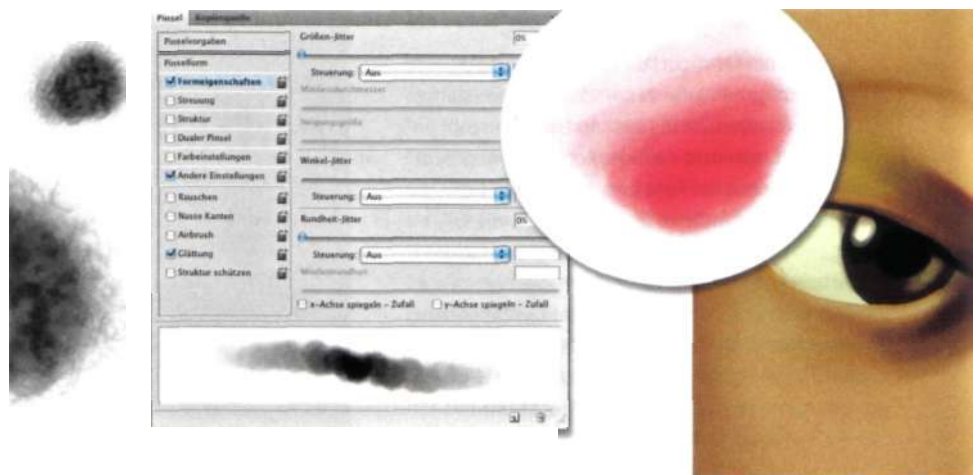
Carsten Mell
wurde 1974 geboren und hat nach dem Abitur seinen Abschluss als

Diplom-Designer in Düsseldorf gemacht. Seit 1995 ist er als Illustrator im Kölner Umland selbständig. Zu seinen Kunden zählen unter anderem McDonalds, Warner Brothers und die Deutsche Bank.



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 setzt **Carsten Mell** die Serie mit Tipps fürs digitale Zeichnen fort.



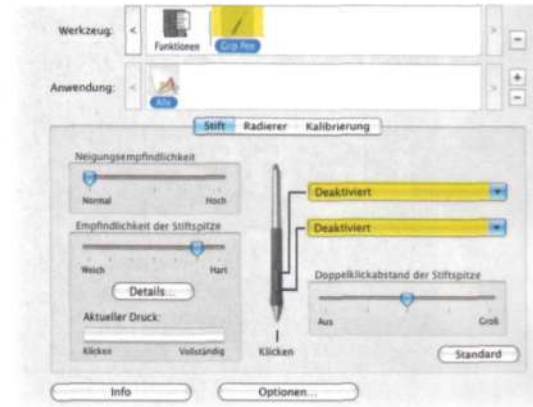
Pinsel für den Schichtauftrag

In der analogen Malerei trägt man Farbe meist in mehreren Schichten auf und schafft durch die damit verbundenen Helligkeitsunterschiede Plastizität. Ausgangspunkt für einen solchen „Schichtpinsel“ in Photoshop ist zunächst die Pinselspitze „Nagel Series 13“ (zu finden unter www.docma.info/9174.html). Dabei handelt es sich um einen ausgefranzten Fleck mit Haar- und Punktstrukturen in den Randbereichen. Damit der Pinsel je nach Andruck auf dem Grafiktablett die Farbe unterschiedlich dicht aufträgt, muss in der Pinselpalette unter „Andere Einstellungen“ die Option „Zeichenstift Druck“ aktiviert sein. Die Pinsel-Werkzeugeinstellungen sollten bei ca. 30% Deckkraft und 100% Fluss liegen. Der hohe Fluss-Wert garantiert gut sichtbare Kanten bei den unterschiedlichen Strichen, die mittlere Deckkraft macht mehrere Arbeitsgänge erforderlich bis die Farbe voll deckend aufgetragen wird. So lässt sich die Kolorierung schichtweise aufbauen, ohne dass man die Deckkräfteeinstellungen zwischendurch ändern muss. Außer zum Kolorieren von Zeichnungen kann man diesen Pinsel auch gut zur Simulation von Ölfarbaufträgen einsetzen.



Digitaler Tuschestift

Typisch für einen Tuschestift oder eine Tuschfeder ist die Möglichkeit, die Auftragsbreite durch Andruck zu steigern. Das funktioniert auch mit einem Grafiktablett, es geht damit sogar besser. Während ein Stift seine Auftragsbreite in der Regel um den Faktor drei erweitern kann, erlaubt das viel sensiblere Tablett Breitenvariationen bis zum Faktor 10. Man hat hier also ein verstärktes Malstift-Feeling. Außerdem fransen die Spitzen nicht aus. Die richtige Werkzeugspitze für den Tuschestift ist ein einfacher Kreis mit harter Kante. Seine Größe definiert die maximale Ausdehnung bei starkem Andruck. Die Werte für Deckkraft und Fluss stehen auf 100% und die Option „Zeichenstift Druck“ unter „Andere Einstellungen“ in der Pinsel-Palette muss deaktiviert sein. So wirkt sich die Druckempfindlichkeit nur auf die Größe der Malspitze aus, nicht aber auf die Deckkraft.



Stiftschalter deaktivieren

Stifte für Grafiktablets sind nicht nur für Illustratoren gemacht, sondern auch für vielfältige technische Anwendungen. Dort kann man den Wippschalter auf dem Grafikstift oft mit Gewinn nutzen, bei klassischen Illustrationsarbeiten stört seine Funktionalität jedoch oft, wenn man ihn versehentlich aktiviert. Temporär lässt er sich mit dem Kontrollfeld des Grafiktablets lahmlegen. Wer ihn nie braucht, kann auch die Gummiarmierung gegen die zweite mitgelieferte ohne Wippschalter-Ausschnitt tauschen.



Fell-Pinsel

Wollte man haarige Fellkanten manuell einmalen, würde das viel Zeit in Anspruch nehmen. Einfacher ist es, das Pinselspitzen-set „Fur Brushes“ zu nutzen (www.docma.info/9175.html), das sich beim Malen der Fellkanten automatisch an der Strichrichtung orientiert.



Pixel- und Vektorstriche

Pinselspitzen und Malstriche lassen sich in Photoshop und Illustrator fast identisch einsetzen. Während Photoshop's Pinsel mit Bildpunkten (also Pixeln) malt, zeichnet Illustrators Pinsel-Werkzeug Pfade auf, die sich später - wie alle Vektor-Objekte - sehr komfortabel korrigieren lassen. Ein weiterer Vorzug, der für Vektoren spricht, ist ihre nachträgliche, unbegrenzte Skalierbarkeit. Ein zu klein angelegtes Photoshop-Bild lässt sich nur in Grenzen für große Prints vergrößern, weil die Konturen schnell an Schärfe verlieren. Hat man diese jedoch als Vektoren angelegt, ist die Skalierung kein Problem. Bei Farbflächen kommt die Problematik übrigens nicht so stark zum Tragen. (ck)

TIPPS & TRICKS

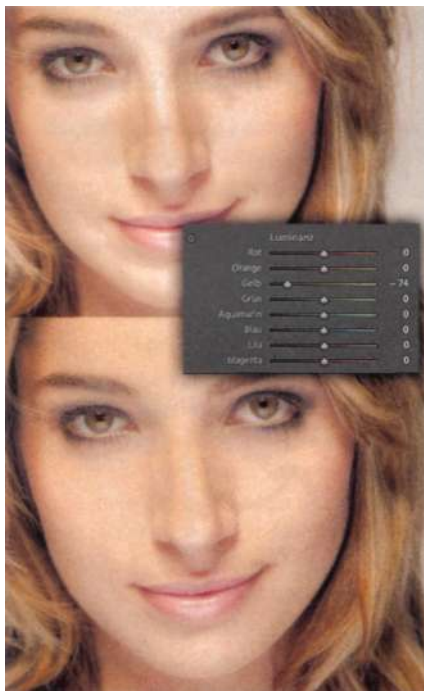
Lightroom 3

von Martin Krolop



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Praxistraining Fotografie: Blitzlicht“ von Martin Krolop. In neun Kapiteln und mehr als zwölf Stunden Laufzeit erläutert der Trainer, wie Sie Licht in der Fotografie einsetzen und wie Sie Ihre Bilder mit Photoshop oder Lightroom nachträglich bearbeiten. Das vollständige Tutorial ist als DVD zum Preis von 49,80 Euro erhältlich unter:

www.docma.info/9095.html



Glanzstellen entfernen

Bei Porträtfotos kommt es oft zu Glanzstellen auf dem Nasenrücken, dem Kinn oder der Stirn. Es gibt eine sehr schnelle Methode, diese abzumildern, die nicht immer, aber häufig wirkt. Gehen Sie im HSL-Bedienfeld auf das Menü „Luminanz“ und ziehen Sie den Gelbregler herunter. Das funktioniert, weil diese „ausgebrannten“ Stellen oft im Gelbbereich liegen. Allerdings eignet sich diese Methode nicht, wenn das Gesamtbild viel Gelbanteile enthält.



Spoteffekt durch Querdenken

Manchmal muss man in die entgegengesetzte Richtung gehen, um zum Ziel zu gelangen.

So auch bei diesem Bild, bei dem die Charakteristik - der Spot-Effekt - verstärkt werden soll.

Aktivieren Sie im „Entwickeln“-Modus das Korrekturpinselwerkzeug (Taste K), stellen Sie die Belichtung auf etwa 1,5, wählen Sie den Radius des Pinsels so, dass Sie das Modell komplett abdecken, und malen Sie über das Modell. Wenn Sie sich wundern, dass dieser Bereich, der im Ausgangsbild sowieso schon ein wenig zu hell ausgeleuchtet ist, jetzt auch noch aufgehellert wird, hier die Erklärung: Die Bearbeitung findet auf dem Raw-Bild statt, das heißt, Sie erstellen lediglich eine Maske, in der das Bild um 1,5 Blendenstufen überbelichtet wird. Gehen Sie nun in die „Grundeinstellungen > Belichtung“, so können Sie dort die Belichtung wieder um anderthalb Stufen (-1,5) zurücknehmen - ganz ohne Qualitätsverlust. Dadurch, dass Sie nicht den gesamten Hintergrund maskieren, sondern lediglich eine Silhouette um das Modell legen, sparen Sie Zeit und können den Spot präziser herausarbeiten.



Korrektur mit "HSL"

Das Bedienfeld „HSL“ enthält die Korrekturreglern für Farbton, Sättigung und Luminanz. Damit lässt sich eine völlig neue Farbstimmung schaffen. Im Beispielbild stimmte zwar der Hautton, doch war der Hintergrund leicht gelbstichig-orange und zu unruhig. Korrigiert wurde dies mit folgenden Änderungen: Im Menü „Farbton“ wurden Orange (+7), Gelb (+100) und Grün (+43) erhöht. In der „Sättigung“ wurde Gelb etwas zurückgenommen (-73), in der „Luminanz“ ebenfalls Gelb reduziert (-55) sowie Grün etwas erhöht (+12). Um dem Ganzen noch eine etwas kühlere Anmutung zu geben, wurde Lila ganz zurückgeregelt, wodurch die roten Streifen im Top des Modells sich in Blau wandelten. Zum Schluss wurde das Bild mit einer Vignette versehen. Die Einstellungen wirken sich wie die selektive Farbkorrektur in Photoshop lediglich auf die betreffenden Farben, nicht jedoch auf das ganze Bild aus. Schwierig wird es, wenn die Farben dicht beieinander liegen.

Schwarzweißkonvertierung

Mit Lightroom lässt sich ein Bild schnell in Schwarzweiß konvertieren. Doch welche Einstellungen sind wirklich sinnvoll?

Schieben Sie zunächst die Sättigung auf -100, um die Farben herauszunehmen. In der Regel sollen Schwarzweiß-Fotos einen hohen Kontrast haben. Deshalb verstärken Sie den Kontrast mit dem entsprechenden Regler sowie mit dem Schwarz-Regler. Durch dieses Verfahren verlieren Sie jedoch sehr viel Information in der Haut; sie wirkt „ausgebrannt“. Um die Details zu erhalten, ziehen Sie den Regler „Wiederherstellung“ hoch - Sie erhalten ein kontrastreiches, aber ausgewogenes Foto. Die Haut zeigt einen sanften Grauton, in dem sich die notwendigen Informationen finden.



Farbstimmung mit "Kamerakalibrierung" verändern

Lightroom bietet viele Möglichkeiten, Farbstimmungen zu verändern. Ein dazu selten genutztes Werkzeug ist das Bedienfeld „Kamerakalibrierung“. Die im Beispielbild vorgenommenen Änderungen sehen Sie im Screenshot. Das Werkzeug ist schwer zu beherrschen; am besten experimentieren Sie damit. Starten Sie, indem Sie zunächst die Farbtöne verstellen und dann jeweils mit der Sättigung nachregulieren. Die Feinabstimmung führen Sie schließlich im HSL-Feld durch.

Rote Augen korrigieren

Bei der Arbeit mit dem Aufklappblitz kommt es recht häufig zu roten Augen.

Lightroom hat zu deren Korrektur ein eigenes Werkzeug, das Sie im „Entwickeln“-Modul finden. Aktivieren Sie es, wandelt sich die Cursorspitze in ein Fadenkreuz. Bewegen Sie dessen Mittelpunkt auf die Mitte des roten Auges und klicken Sie darauf. Um das Auge sehen Sie jetzt ein Oval, das Sie auf- und zuziehen können. Im Werkzeugmenü können Sie die Größe der Pupille sowie die Stärke der Abdunklung regulieren. Die Vorgehensweise funktioniert dann, wenn das Rot deutlich ausgebildet ist. Das trifft im Beispielbild auf das rechte Auge zu, beim linken Auge erkennt Lightroom das Rot nicht. Hier setzen Sie den Korrekturpinsel mit einer recht kleinen, harten Spitze ein und reduzieren die Belichtung.



Helligkeitskorrektur mit dem Verlaufsfilter

Beim Einsatz von Blitzlicht passiert es schnell, dass der Lichtkegel „verrutscht“ und das Motiv teilweise zu dunkel wird. Der Verlaufsfilter hilft, den zu dunklen Bereich zu korrigieren. Drücken Sie im Entwicklungsmodul die Taste M oder wählen Sie das Symbol für den Verlaufsfilter. Stellen Sie die Belichtung höher und ziehen Sie den Verlauf von unten nach oben. Je größer Sie den Verlauf ziehen, desto weicher werden die Übergänge. In der Mitte können Sie den gesamten Verlauf bewegen und drehen.





Farbbearbeitung in Graustufen

Die Nachtaufnahme in diesem Beispiel soll in ein Graustufenbild umgewandelt und anschließend hinsichtlich der Helligkeitsverteilung nachbearbeitet werden. Zur Vorbereitung bearbeiten Sie in den „Grundeinstellungen“ das Farbfoto so, dass die einzelnen Farbbereiche deutlich voneinander abgetrennt erscheinen, das heißt das Modell soll eine andere Farbe haben als der Hintergrund, und dieser eine andere Farbe als die Haut.

Für das Beispielbild ließ sich das mit den abgebildeten Werten erzielen.

Zur weiteren Bearbeitung rufen Sie das SW-Bedienfeld auf. Da das Bild deutlich voneinander separierte Farben hat, können Sie jetzt auch im Graustufenbild die Farben „ansprechen“. Das heißt, verschieben Sie im SW-Bedienfeld den Rot-Regler, so wirkt sich das auf den (im farbigen Bild) roten Mantel aus. Die Orange- und Gelb-Regler beeinflussen den

Hintergrund, der Blauregler den Rollkragen-pulli. Sie haben also im Ausgangsbild durch die deutliche Differenzierung der Farben einzelne Bereiche freigestellt, die Sie nun bearbeiten können.

Die Bildreihe oben zeigt ganz links das Originalbild, daneben das „farbseparierte“ Bild, dann folgt das daraus entstandene Schwarzweißfoto und schließlich das „farblich“ bearbeitete Endergebnis.



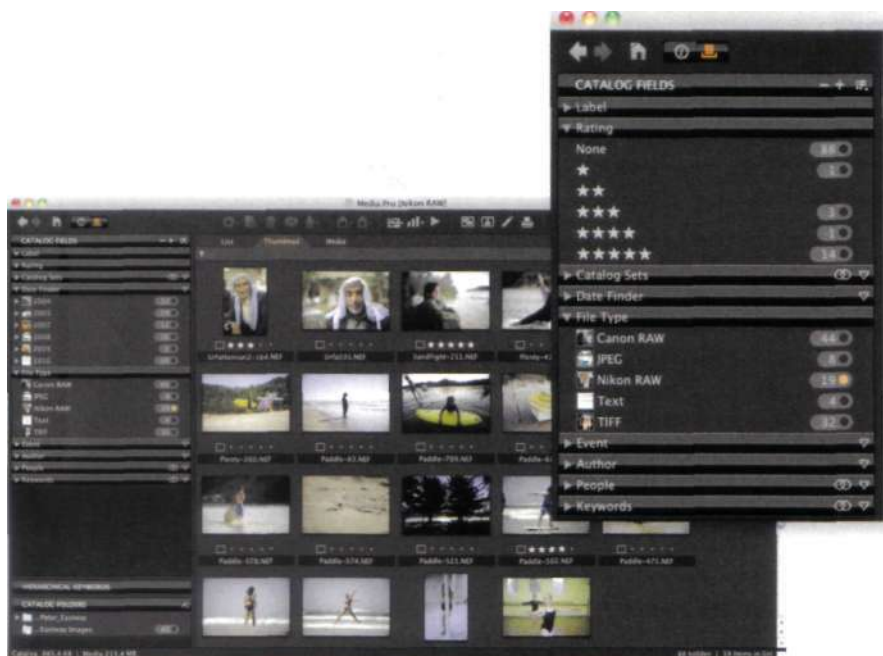
Geringe Schärfentiefe

Unser Beispielfoto wurde als Nahaufnahme

angelegt mit den Werten $f\ 1,6$; $1/125\ s$; ISO 125, 50 mm Brennweite. Durch die weit geöffnete Blende hat das Bild eine sehr geringe Schärfentiefe und selbst die schärfste Stelle am Bild linken Auge ist im Vergleich zu einem mit kleiner Blende aufgenommenen Foto noch recht unscharf. Bei solchen Aufnahmen beginnen Sie den Schärfeprozess am besten mit dem Klarheitsregler, da das Bild damit an genereller Schärfe gewinnt. Öffnen Sie dann das „Details“-Bedienfeld, und stellen Sie im Schärfen-Feld den Radius-Regler recht hoch und den Betrag mittel ein. Würden Sie umgekehrt vorgehen, würden die Flächen eher pixelig als scharf werden. Um den Eindruck von Schärfe zu verstärken, erhöhen Sie in den Grundeinstellungen mit dem Schwarz-Regler den Kontrast. Abschließend öffnen Sie das Bild in Photoshop und verringern dort die Bildgröße mit der Methode „bikubisch schärfer“. (gh) •

Soft WARE

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



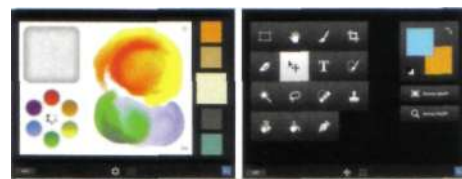
Corel Painter 12

Corel hat eine neue Version seiner Malsoftware Painter für Mac OS X und Windows veröffentlicht. Die neu gestaltete Programmoberfläche beinhaltet jetzt ein Navigatorfenster und kann vom Anwender zur effizienteren Nutzung angepasst werden. Häufig verwendete Befehle und Funktionen lassen sich mithilfe von Tastenkürzeln ausführen. Die Malwerkzeuge hat Corel um „Realistisches Aquarell“ und „Realistisches nasses Öl“ ergänzt. Mit der neuen Kaleidoskop- und Mandala-Malerei lassen sich Pinselstriche in ausgewogene Spektren bunter Formen oder Mischungen mit 3 bis 12 Flächen umwandeln. Im ebenfalls neu hinzu gekommen Spiegelmodus können zur schnellen und einfachen Gestaltung Malspuren symmetrisch horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden. Nicht zuletzt durch spürbare Optimierungen bei der Geschwindigkeit soll sich der Wechsel zur neuen Version lohnen. Corel Painter 12 kostet 415 Euro. Ab S. 84 stellt Doc Baumann einige der neuen Funktionen vor. Mehr dazu unter www.docma.info/10060.html

Dateiverwaltung für Fotografen

Phase One hat die vor einem Jahr von Microsoft übernommene Digital Asset Management-Software Expression Media - die ursprünglich von iView Media stammt - weiterentwickelt und unter dem Namen Media Pro veröffentlicht.

Phase One Media Pro ist eine Verwaltungs-Software für Foto-, Video- und Multimedia-sammlungen. Sie ermöglicht die speicherunabhängige Organisation von Bilddaten auf Netzlaufwerken, CDs, Festplatten, DVDs oder anderen Medien. Media Pro fasst unterschiedliche Medien zu visuellen Katalogen zusammen, die einfach und schnell gesichtet, durchsucht und bewertet werden können. In umfangreichen Katalogen können Aufnahmen mit Capture One oder anderen Bildbearbeitungsprogrammen nicht-destruktiv bearbeitet werden. Die Daten lassen sich bei Bedarf in andere Formate umwandeln. Kataloge können gesichert und archiviert, als Diashow oder Web-Galerie veröffentlicht und per E-Mail, Kontaktabzug und Druck ausgegeben und publiziert werden. Die Software besitzt einen integrierten Raw-Konverter und unterstützt RAW- und Videodateien verbreiteter professioneller und semiprofessioneller Kameras. Media Pro für Mac OSX und Windows kostet 139 Euro, für ein Upgrade von Expression Media 2 werden 39 Euro fällig. Mehr dazu unter www.docma.info/10065.html



Photoshop-Apps fürs iPad

Adobe hat drei verschiedene Touch Apps veröffentlicht, mit denen iPad-Anwender individuelle Farben erstellen, direkt auf dem Bildschirm malen und Photoshop-Werkzeuge vom Tablet aus steuern können. Die im Apple App Store erhältlichen Apps „Color Lava“, „Eazel“ und „Nav“ wurden mit dem Photoshop Touch Software Development Kit (SDK) entwickelt, um aufzuzeigen, welche neuen Interaktionen zwischen Photoshop CS5 und Tablets möglich sind. Mit dem SDK können neben iOS-Apps auch Tablet-Applikationen für Android und Blackberry erstellt werden. Mehr dazu unter www.docma.info/10064.html



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

Verbesserungen für Capture One

Phase One hat ein kostenloses Update für seine Raw-Software mit zusätzlichem Kamera-Support und einigen Verbesserungen veröffentlicht. Version 6.2 unterstützt Raw-Daten der Phase-One-Digitalrückteile IQ180, IQ160 und IQ140 sowie verschiedener Kameras von Samsung, Fuji, Ricoh, Panasonic, Canon, Sony und Nikon. Die Phase-One-Rückteile können jetzt mithilfe der Software gesteuert werden (Tethered Shooting). Zudem wurde die Maskierungsfunktion insoweit verbessert, dass sich auch Sättigung und Reinheit im Bild verändern lassen. Die Einstellungsmasken lassen sich jetzt invertieren und aus einer anderen Ebene kopieren. Darüber hinaus gibt es zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten für Canon- und Nikon-Kameras. Mehr Performance verspricht Phase One durch verbesserte OpenCL- und 64-Bit-Unterstützung. Capture One ist in zwei Versionen als Capture One Express und Capture One Pro für 100 bzw. 300 Euro erhältlich. Das Update ist für Anwender von Version 6 kostenlos. Mehr dazu unter www.docma.info/10058.html



Raw-Updates von Adobe

Adobe hat **Lightroom 3.4** und **Camera Raw 6.4** veröffentlicht. Die Updates stehen auf der Adobe-Website zum Download bereit. Sie bieten eine erweiterte Rohdaten-Unterstützung für 13 Kameramodelle, darunter die Canon EOS Rebel T3i, Nikon D5100 und Fuji FinePix X 100. Mithilfe der mehr als 25 neu hinzugefügten Objektivprofile können Fotografen unerwünschte Bildverzerrungen und chromatische Aberrationen automatisch korrigieren. Das kabelgebundene Fotografieren mit Lightroom ist nach dem Update auch mit der Canon EOS 60D, EOS 550D (Digital Rebel T2i/EOS Kiss X4 Digital) und der Nikon 7000 möglich. Mehr dazu unter www.docma.info/10059.html



Plug-in für Lichtstrahlen

Die auf **Special Effects für Filme** spezialisierte Firma Digital Film Tools bietet mit dem Plug-in "Rays" für Photoshop, Lightroom und Aperture ein neues Werkzeug an, das für das nachträgliche Einfügen von Lichtstrahlen in ein Bild entwickelt wurde. Mit Rays lassen sich Lichteffekte erzielen, wie sie etwa im Nebel oder beim Lichtdurchtritt durch Wolken, Fenster, Spalten oder Löcher entstehen. Rays läuft mit Photoshop ab CS3, PS Elements ab Version 6, Lightroom 3 und neuer, sowie Apple Aperture 3 und neuer. Es ist sowohl für Windows als auch Mac OS X zum Preis von 50 US-Dollar erhältlich. www.docma.info/10061.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

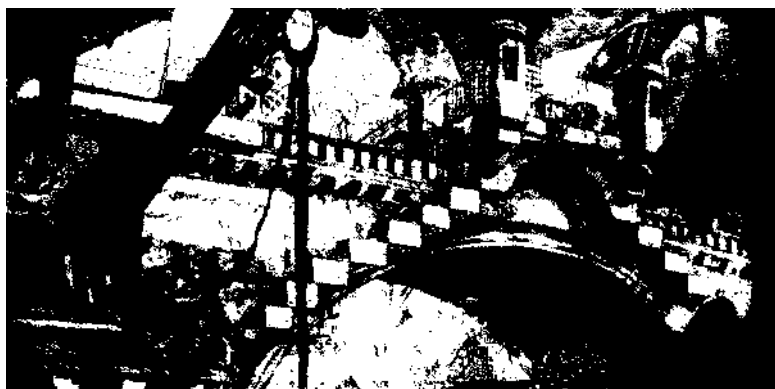
Wegen zahlreicher Nachfragen:
Zur Unterstützung von Schulungen, Seminaren, Unis, Volkshochschulen und ähnlichen gibt es Mengenrabatt:
ab 5 Ex. 45 %, ab 10 Ex. 55 %.
Diese Bestellungen richten Sie bitte an:
sem-ps-dvd@docma.info

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



PROJEKTE

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



MEHRFACH CODIERT

Die Fotokünstlerin Jamari Lior benutzt die Zufälligkeit digitaler Mehrfachbelichtungen als Stilelement.

► Seite 96

3D-RUNDGANG DURCH PIRANESIS GEFÄNGNISSE

Die „Carceri“-Serie des Kupferstechers G. B. Piranesi gehört zu den einflussreichsten Werken der Kunstgeschichte.

► Seite 102

DIGITAL LOMO

Mit Digitalfoto-Apps auf Smartphones bekommt die Bildbearbeitung auf dem Handy eine ganz eigene Qualität.

► Seite 106

KLASSISCHE BILDKOMPOSITION

In zweiten Teil unserer Serie zum fotografischen Stil erfahren Sie, wie Sie Gleichgewicht und Harmonie in Ihren Bildern erzielen können.

► Seite 108

HINTERGRÜNDE IN DER PORTRÄTFOTOGRAFIE

Der Hintergrund eines Porträts kann seine Wirkung entscheidend beeinflussen.

► Seite 112

CALVINS MISCHUNGEN

Calvin Hollywood lud zu seiner ersten Ausstellung ein. Die gezeigten Montagen kombinieren Paare zu einem neuen Wir-Gefühl.

► Seite 116





Jamari Lior

von Haus aus promovierte Medienwissenschaftlerin, hat nach beruflichen Stationen als Model, Schauspielerin und Journalistin die Kunstfotografie als Berufung entdeckt. Neben ihren freien Projekten gibt sie ihr Wissen in Workshops weiter, schreibt Bücher und produziert Video-Tutorials.

Mehr Infos und weitere sehenswerte Bilder finden Sie unter www.jamari-lior.de

MEHRFACH CODIERT

Die Fotokünstlerin Jamari Lior hat ein Verfahren entwickelt, bei dem sie die Zufälligkeit digitaler Mehrfachbelichtungen als Stilelement benutzt. | **Christoph Künne**

Jamari Lior ist auf Menschenbilder spezialisiert. Doch obwohl der Mensch bei ihr im Zentrum steht, liegt ihr wenig daran, ihn zu dokumentieren. „Mich interessiert nicht die Natürlichkeit eines Porträts“, erklärt die Endzwanzigerin beim Gespräch in einem Bonner Cafe mit Rheinblick. „Ich will nicht einfach ablichten, was da ist, sondern mich aktiver am Bild beteiligen.“ Dazu setzt sie die ganze Bandbreite inszenatorischer Kunstgriffe ein: Aufwendiges Make-up und Hairstyling, avantgardistische Kleidung, Hintergründe zwischen puristischer Kargheit und märchenhafter Opulenz, Accessoires von verschwenderischer Extravaganz, Einsatz von Typografie, grafische Elemente sowie Farbigkeiten, wie man sie fast nur in den Tiefen von Photoshop zusammen mixen kann. All das arrangiert mit hoher stilistischer Sicherheit. „Als Lichtzeichnerin, die Konzepte auf den Punkt genau umsetzt, sehe ich mich jedoch gar nicht. Ich habe zwar

eine Idee im Kopf, doch arbeite ich mich über viele Belichtungen zu meinem Ziel vor.“

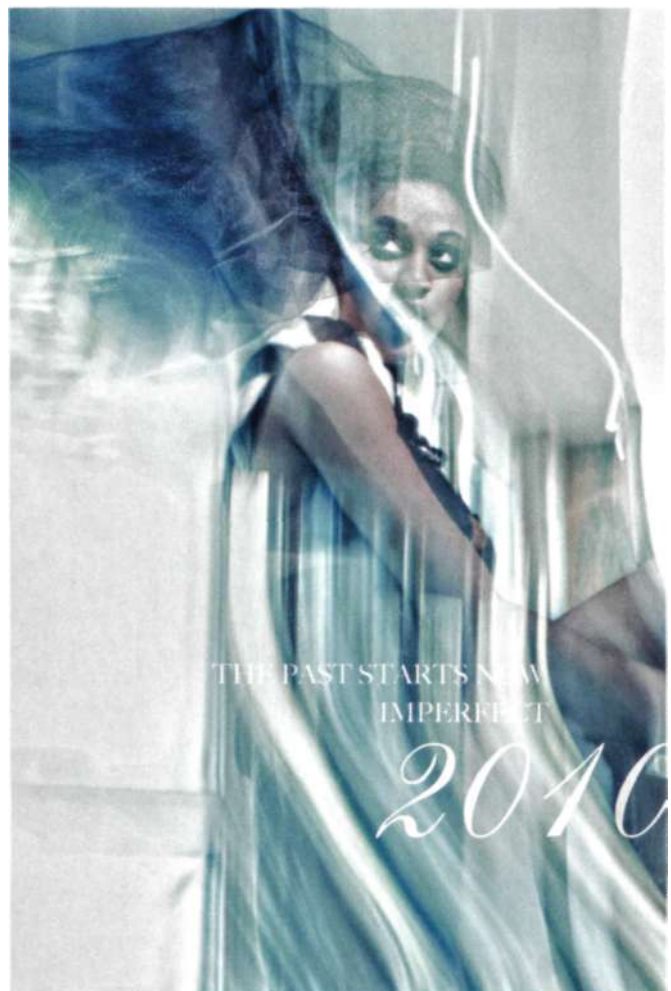
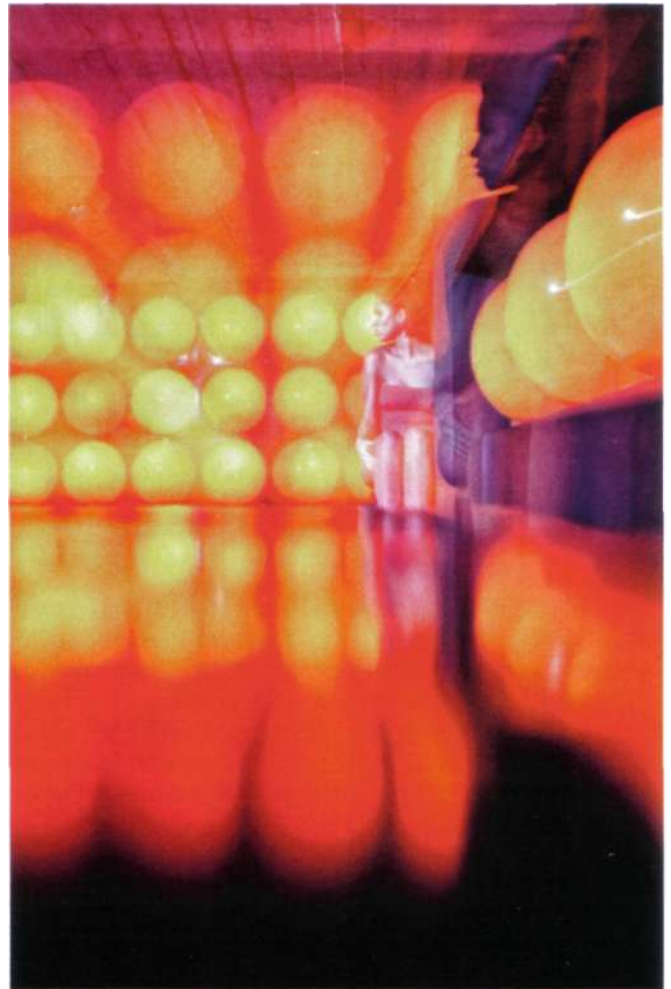
Liors Begeisterung für die Fotografie entfachte ein Studienaufenthalt in Indien. „Von den Farben und Formen dieser Kultur fasziniert, begann ich zu fotografieren und hatte auch schon bald die ersten Veröffentlichungen.“ Dennoch dauerte es eine Weile, bis die Arbeit mit der Kamera den Stellenwert in ihrem Leben einnahm, den sie heute hat. Zunächst probierte sie sich als Fotomodell und Schauspielerin, dann wandte sie sich dem Journalismus zu, schließlich studierte sie Medienwissenschaften. „Die Liebe zu den Bildern war zwar immer da, doch ich brauchte ein paar Jahre, um herauszufinden, was ich damit eigentlich anstellen wollte.“ Heute realisiert Lior vornehmlich freie Kunstprojekte. Ihr Thema sind Alltagsbeobachtungen, die sie mit Accessoires, Licht und Photoshop emotional auflädt. •

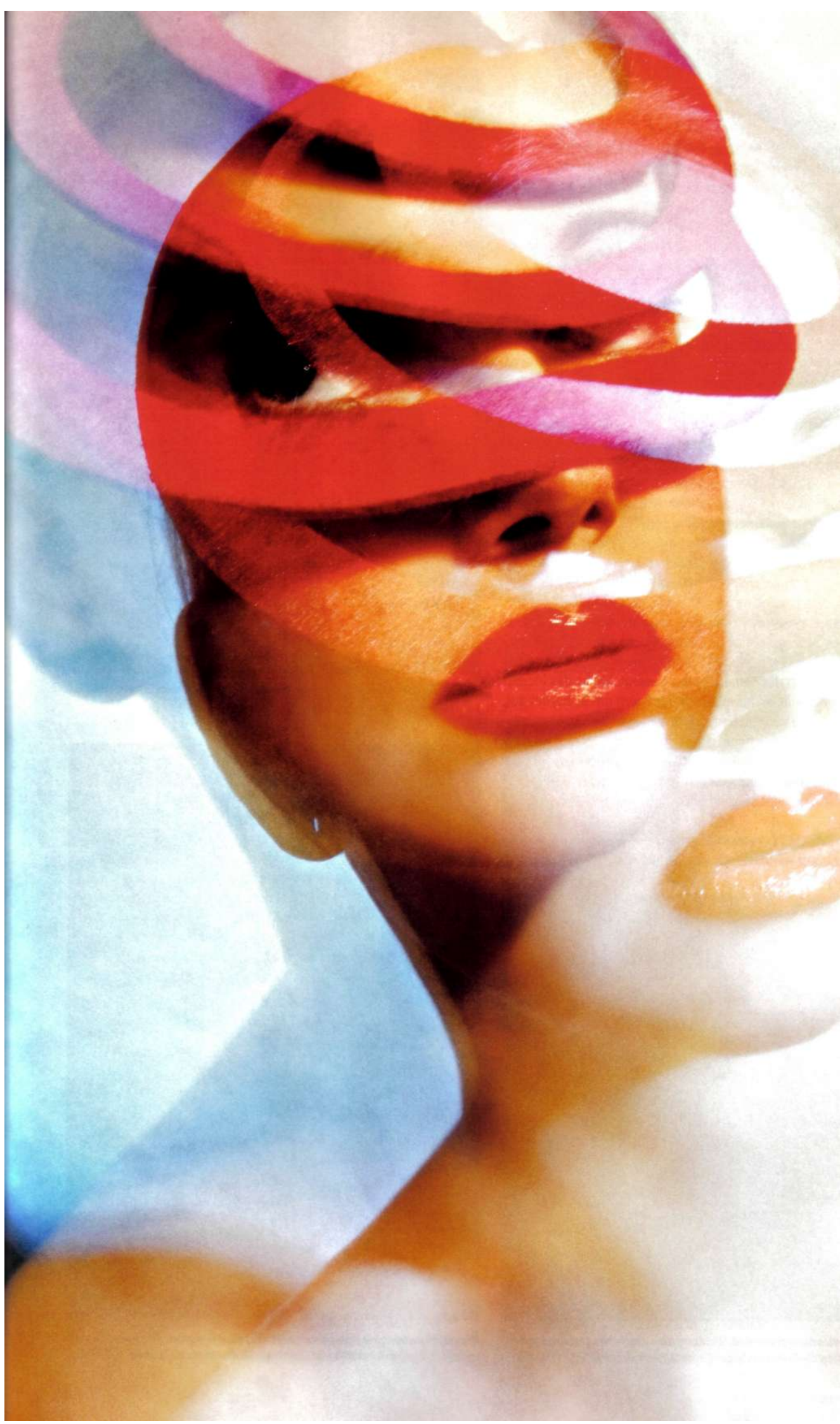


Experimente

Allein mit der Kombination aus Technik, Planung und Inszenierung ist es in der künstlerischen Fotografie nicht getan. Wer sich mit seinen Bildern von der Masse abheben will, muss individuelle Zugänge zu seinen Motiven und zu seiner Aufnahmetechnik entwickeln. Die Liebe zur Vielfalt und der Wunsch, sich in ihren Bilderwelten auszutoben, haben Jamari Lior dazu gebracht, ihre Arbeitsweise als eine Art dauerhaftes Experiment zu konzipieren. „Manchmal ist das Experiment die Tugend, die aus der Not entsteht. Etwa, wenn die Fashion, die man fotografieren will, auf den Fashionfotos zu langweilig wirkt“, erzählt Lior aus ihrem fotografischen Alltag. „Zum Einsatz der Mehrfachbelichtungen bin ich eher durch Zufall gekommen. Ich hatte ein paarmal im Studio damit experimentiert, während einer Langzeitbelichtung mehrfach zu blitzen, das Ergebnis aber allenfalls nett gefunden.“

Etwas später erklärte mir bei einem Projekt in einem Hotel der zu-ständige Manager, ich dürfte - entgegen den Absprachen im Vorfeld - nur solche Bilder machen, auf denen man den Aufnahmeort nicht identifizieren könnte. So etwas ist ja kein Problem mit Photoshop, aber der Mann wollte die Bilder vor Ort sehen und freigeben. Ich er-innerte mich an die Mehrfachbelichtungs-Experimente und machte Unmengen von Bildern, bis etwas Vorzeigbares dabei herauskam. Am Schluss konnte ich dem Manager beim Verlassen des Hotels auf dem Display der Kamera zeigen, wie wenig man von den Hintergründen würde identifizieren können. Er war zufrieden und ich hatte, wenn auch etwas unfreiwillig, spannende Erfahrungen mit diesem neuen Aufnahmeansatz sammeln können.“





Fotografie...

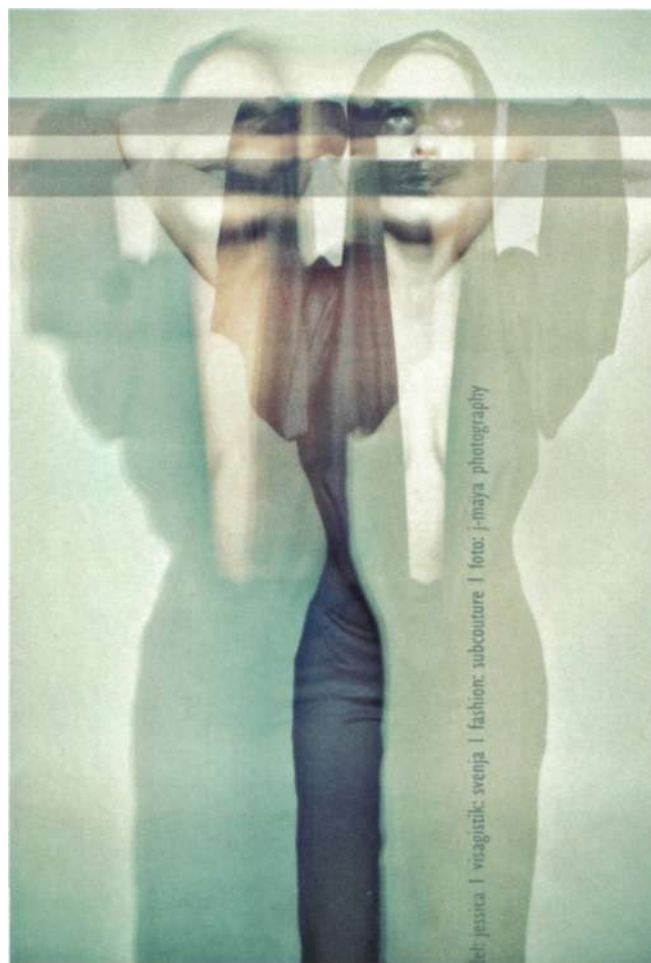
Das Grundprinzip der Aufnahmetechnik ist einfach: Die Umgebung ist ein möglichst dunkler Raum. Damit man hauptsächlich das auf dem Bild sieht, was mit dem Blitzen belichtet wird, verzichtet man auf Einstelllicht und sonstige Beleuchtung. Der Raum muss für die Langzeitbelichtung aber nicht zwingend dunkel sein. Auch mit Einstelllicht kann es charmant aussehen. Was man dann jedoch einkalkulieren muss, sind Schlierenbildungen, vor allem von Glanzstellen in Kleidung, Make-up und Location, sowie Unterschiede im Weißabgleich zwischen dem Teil, der eher geblitzt wurde und dem, was durch das Einstelllicht auf den „Film“ gekommen ist. Dies lässt sich jedoch bei einer doppelten Entwicklung des Raw-Formats und einem Mischen beider Versionen in Photoshop leicht anpassen. „Die Ermittlung des passenden Blendenwertes erfordert eine Kombination aus Experimentierfreude und Erfahrung. Stellen Sie die Belichtung durch Erproben so ein, dass einmal Blitzen eine leicht unterbelichtete Bildausleuchtung produziert. Weitere Blitze steigern die Helligkeit nicht mehr in der Intensität wie der erste. Grundsätzlich sollten Sie wegen des besseren Schärfeverhaltens mit einer möglichst weit geschlossenen Blende arbeiten.“ Die Langzeitbelichtung erfolgt bei den meisten Kameras im Modus „B“. Das B steht für „Bulb“. In diesem Modus belichtet die Kamera solange, wie der Auslöser gedrückt bleibt. Den oder die Blitze löst man selbst - oder ein Assistent - manuell aus, während der Verschluss geöffnet ist.

Das war der einfache, planbare Teil - dann kommt die Kunst: Behalten die Kamera und das Licht ihre Standpunkte bei, während das Model sich bewegt, ergibt das einen Geistereffekt. Der Hintergrund ist statisch, das Model wird teiltransparent. Visuell spannender ist es, wenn man die Kamera etwas bewegt. Bleibt das Modell unverändert, erscheint es, als löse sich der Raum um es herum auf. Die Lichtquelle(n) zu verschieben, bringt dagegen wenig. Es entstehen nur etwas eigentümliche Schatten, solange das Modell wirklich stillhält. Sehr schwer kalkulierbar, aber ästhetisch oftmals hochspannend sind Effekte, die entstehen, wenn sich Modelpose und Kameraposition während der Langzeitbelichtung ein oder mehrere Male verändern.

Wie Jamari Lior solche Aufnahmen meistert, erklärt sie in einem Video, das Sie unter www.docma.info/10096.html finden.



Ebenfalls eine klassische Doppelbelichtung, nur wurde hier zwischen zwei Blitzbelichtungen die Brennweite des Zoomobjektivs verändert.



Eine klassische Doppelbelichtung, bei der die Kamera beim Blitzen minimal verschoben wurde.

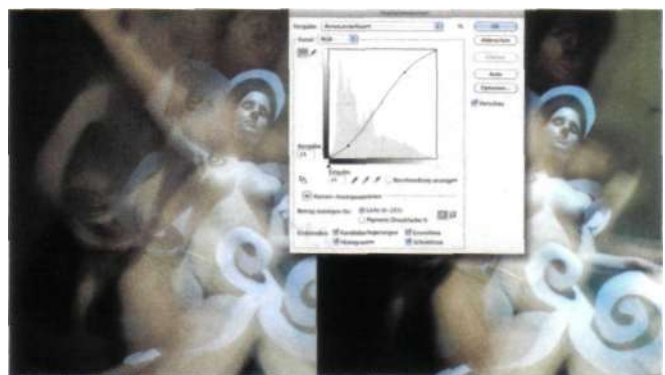


Dieser Effekt ist etwas komplexer: Zunächst wird mit einem Blitzlicht einmal belichtet, dann mit einer Dauerlichtlampe lichtpinselartig gemalt.



... und Photoshop

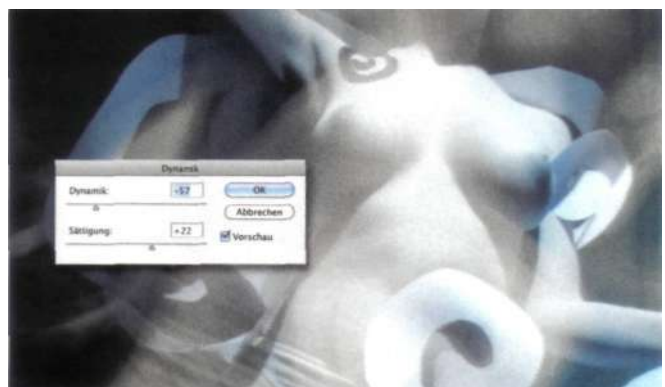
Werden Fotos mit der oben beschriebenen Technik aufgenommen, zeigen sie zumeist drei Merkmale: Erstens sind sie in der Regel zu hell belichtet, zweitens zeigen Sie sehr schwache Kontraste und drittens wenig Schärfe. Je nachdem, wie der Fotograf bevorzugt vorgeht, kann er sein Bild direkt in Camera Raw bzw. Lightroom abstimmen oder den größeren Werkzeugkasten von Photoshop nutzen. Jamari Lior arbeitet am liebsten mit Photoshop und setzt dort auf die Gradationskurve, die Unschärfmaskierung, den Dynamik-Dialog und die „Selektive Farbkorrektur“. Wichtig für das Finish der Bilder sind zudem das Textwerkzeug sowie eine Vielzahl interessanter Schriften, die auf dem Rechner installiert sein müssen.



Schon eine moderat S-förmige Gradationskurve entfernt den mit der Mehrfachbelichtung fast unweigerlich einhergehenden weichen Kontrast. Herausgearbeitet werden Farbsättigung und Tiefen. Zudem steigt die Plastizität.

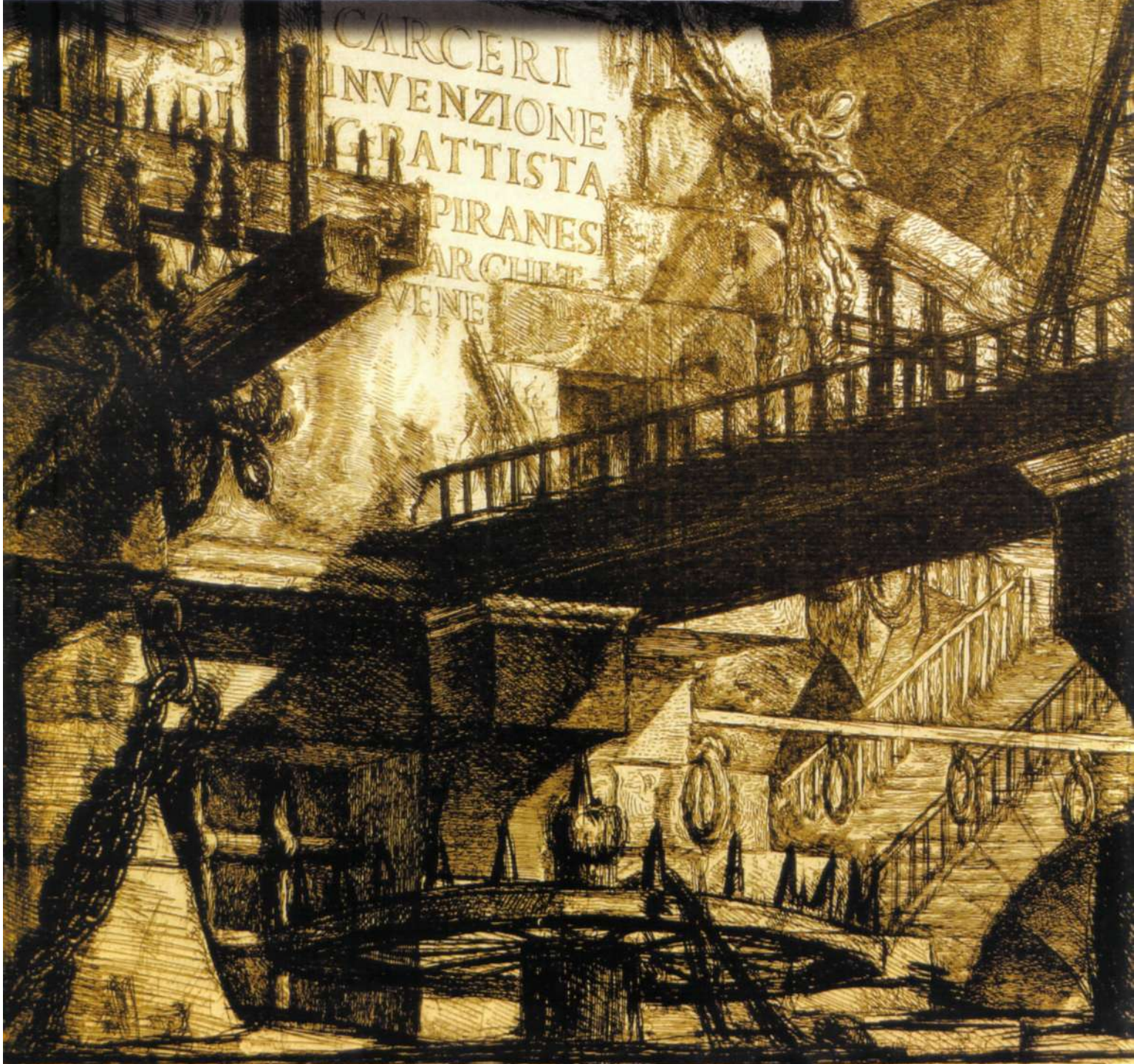
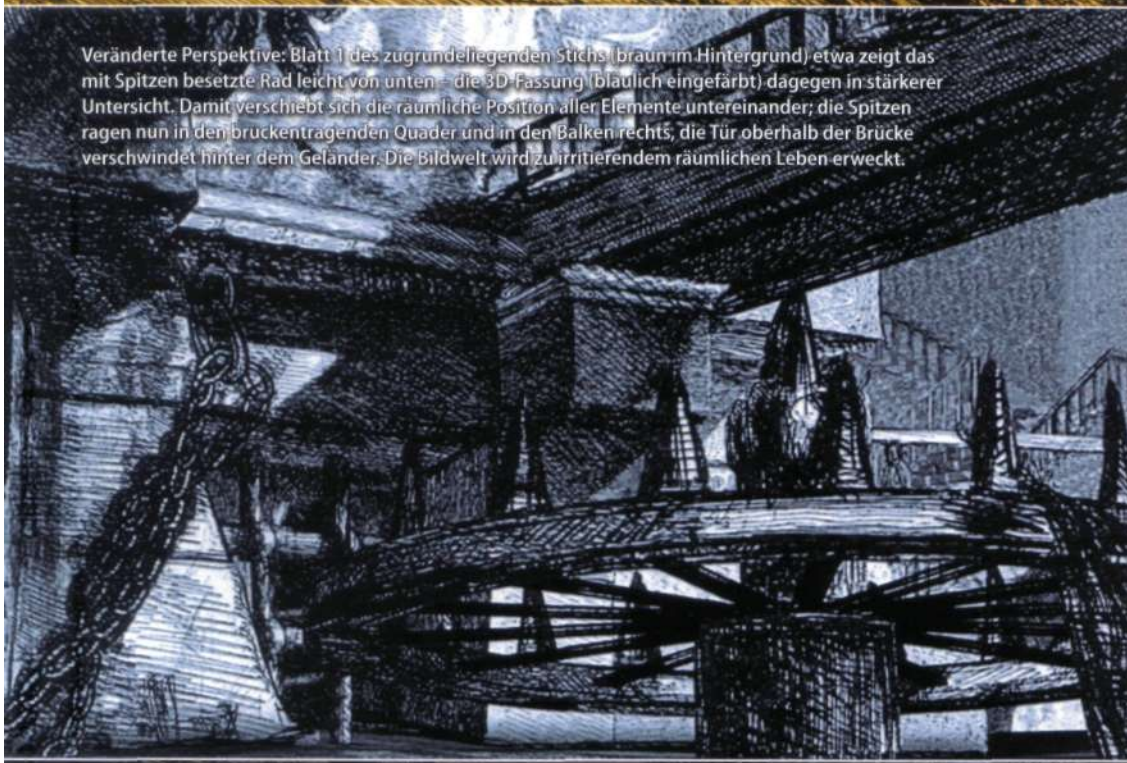


Subtile Umfärbungen sind eine Domäne der „Selektiven Farbkorrektur“. Wenn man die Gesamtanmutung beeinflussen möchte, empfiehlt es sich, zunächst nur die „Grautöne“ mit der Methode „Relativ“ zu bearbeiten.



Für anspruchsvolle Korrekturwünsche der Farbintensität eignet sich der Dialog „Dynamik“. Er ist erst relativ kurze Zeit in Photoshop dabei und gestattet die Intensität zu erhalten und die Farben dennoch zu entsättigen. •

Veränderte Perspektive: Blatt 1 des zugrundeliegenden Stiches (braun im Hintergrund) etwa zeigt das mit Spitzen besetzte Rad leicht von unten – die 3D-Fassung (bläulich eingefärbt) dagegen in stärkerer Untersicht. Damit verschiebt sich die räumliche Position aller Elemente untereinander; die Spitzen ragen nun in den bruckentragenden Quader und in den Balken rechts; die Tür oberhalb der Brücke verschwindet hinter dem Geländer. Die Bildwelt wird zu irritierendem räumlichen Leben erweckt.



3D-Rundgang durch Piranesis Gefängnisse

Die "Carceri"-Serie des Kupferstechers G. B. Piranesi (1720-1778) gehört zu den einflussreichsten Werken der Kunstgeschichte. Eine Ausstellung in seiner Heimatstadt Venedig präsentierte einen 3D-Rundgang durch diese beklemmenden Kerker. Den Film gibt es nun auf DVD. | **Doc Baumann**

Piranesi hat seine „Carceri d'Invenzione“ - was etwa als „Die Gefängnisse der Vorstellungskraft“ übersetzt werden könnte - in einer Serie von zunächst 14 großformatigen Kupferstichen (1749/50) geschaffen; 1761 erschien die stark überarbeitete, dunklere und wesentlich dramatischere zweite Fassung in 16 Blättern. Die Grafiken zeigen phantastische Architektur-szenen mit gewaltigen Bogenkonstruktionen, scheinbar endlosen Treppenfluchten, schwindelerregenden Brücken und antiken Relikten. Von Balken hängen Stricke und Ketten herab, und gelegentlich entdeckt man Gerätschaften, die einem Folterkeller entstammen könnten - Anlass des Titels dieser Serie. Menschen trifft man nur vereinzelt in dieser düsteren Welt.

Immer wieder haben sich Betrachter gefragt, wie das gigantische Gebäude, von dem uns Piranesi immer nur vereinzelte Ansichten zeigt, wohl in seiner Gesamtheit aussehen könnte. (Eine Frage, die um so schwieriger zu beantworten ist, als der Künstler hier - lange vor Escher - mitunter in irrwitziger Weise mit der Perspektive spielt und Säulen

und Gewölbe ineinanderschachtelt, die keine reale Entsprechung haben können. Bei einer schlechten Montage ist so etwas schlichtes Unvermögen; bei Piranesi sind es meisterhafte Konstruktionen, in deren Labyrinth sich die gefangene Vorstellungskraft hoffnungslos verirrt.)

Der Versuch einer dreidimensionalen Umsetzung durch Gregoire Dupond von Faktum Arte ist nicht der erste seiner Art. Um nur zwei Beispiele zu nennen: Die Eröffnungsszene von Krabbes Literaturverfilmung „Die Eroberung des Himmels“ (1992) wurde ebenso von den Carceri inspiriert wie die Klosterbibliothek in Annauds Film „Der Name der Rose“ (1986). Bemerkenswert an Duponds Umsetzung ist nicht nur, dass sich sein komplettes Projekt ausschließlich Piranesis Blättern widmet, sondern dass er die Architektur nicht mit den erwarteten 3D-Mitteln von Cinema 4D aus Steinen, Balken und rostigem Eisen nachgebaut hat, sondern in dreimonatiger Arbeit die Kupferstiche selbst zu irritierendem Leben erweckte.

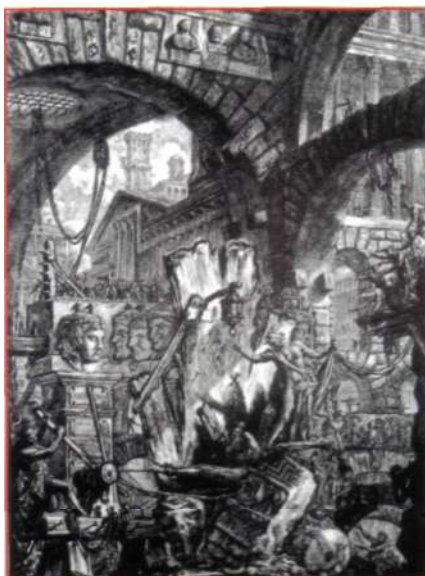
Unvermeidlich musste dabei vieles ergänzt und angepasst werden; Licht und

Schatten ergeben sich oft nicht aus den 3D-simulierten Beleuchtungsbedingungen, sondern durch Schraffuren. Die Grafiken wurden - ver- und entzerrt - auf die Oberfläche einer "leeren" Architektur gemappt.

Die konstruktiven Brüche von Carceris Perspektiven wurden dabei noch deutlicher, als bloßes Betrachten der Stiche sie erkennen lässt. Da seine 16 Einzelblätter keinen erkennbaren Bezug zueinander zeigen, sondern das Bestehen des Gesamtbaus im Titel nur implizit behaupten, lassen sich die Ansichten fast beliebig zu einem Ganzen zusammenfügen. Dupond ist das hervorragend gelungen; elf Minuten lang irrt die Kamera durch Bögen und Gewölbe, Treppen hinauf und hinab, und sie eröffnet immer wieder neue Ausblicke, die der mit den Carceri Vertraute wiedererkennt.

In kleinem Format anschauen lässt sich diese Reise unter <http://www.factum-arte.com/eng/videos.asp>. Bestellen können Sie die DVD, die zum Vergleich auch Wiedergaben der Carceri-Stiche enthält, zum Preis von 25 € (+5€ Porto) über <http://www.factum-arte.com/eng/publications/multimedia.asp>.

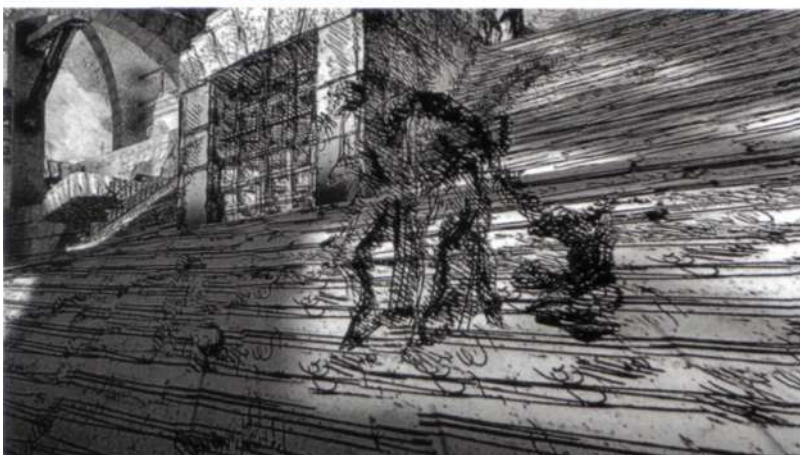
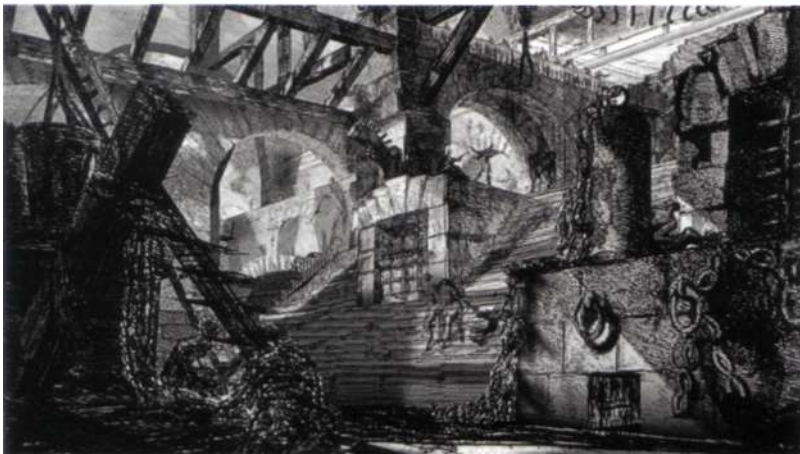
Unten links sehen Sie - rot umrahmt - Blatt 2 der stark überarbeiteten zweiten Auflage; rechts dieselbe Szene mit zusätzlichen Elementen in der 3D-Fassung.





DAS GROSSE RAD

Blatt 9 (der zweiten Auflage, oben links) ist eine der merkwürdigsten Darstellungen der Serie; mit eigenem Namen bekannt geworden unter der Bezeichnung: Das große Rad. Dessen Aufhängung bleibt unklar, wie viele andere räumliche Zusammenhänge. Im 3D-Film dagegen (oben rechts) wird das gewaltige Gebilde plötzlich durch einen Torbogen hindurch sichtbar, nachdem die Treppe in Stich 14 (unten) erklimmt und der Besucher um eine weitere Ecke gebogen ist. Der Screenshot aus dem Film zeigt die Konstruktion neuer, für den Gesamtbau nötiger Verbindungselemente sowie die Übernahme von Schraffuren zur Gestaltung der Oberflächen.



PERSPEKTIVISCHE VERSCHIEBUNG

Blatt 14 (der zweiten Auflage, oben) zeigt Piranesi's Stich. Achten Sie vor allem auf die perspektivische Lage der tiefengestaffelten Architekturdetails zueinander. In den beiden Filmausschnitten links ragt der schräge Balken nicht länger in die vergitterte Öffnung der Treppe, sondern hat sich zur Seite verschoben; der von der Decke herabhängende Eisenkorb wandert langsam nach oben links und verschwindet schließlich ganz aus dem Bild. Interessant ist die Behandlung der wenigen Figuren: Der auf der Treppe sitzende Mann etwa wird als überlagernde Zeichnung behandelt, hinter der sich die Schraffuren der Stufen bei Bewegung der Kamera hindurchbewegen (links unten). Er bewohnt diese seltsame Welt nicht wirklich, sondern erscheint als transparenter Geist.



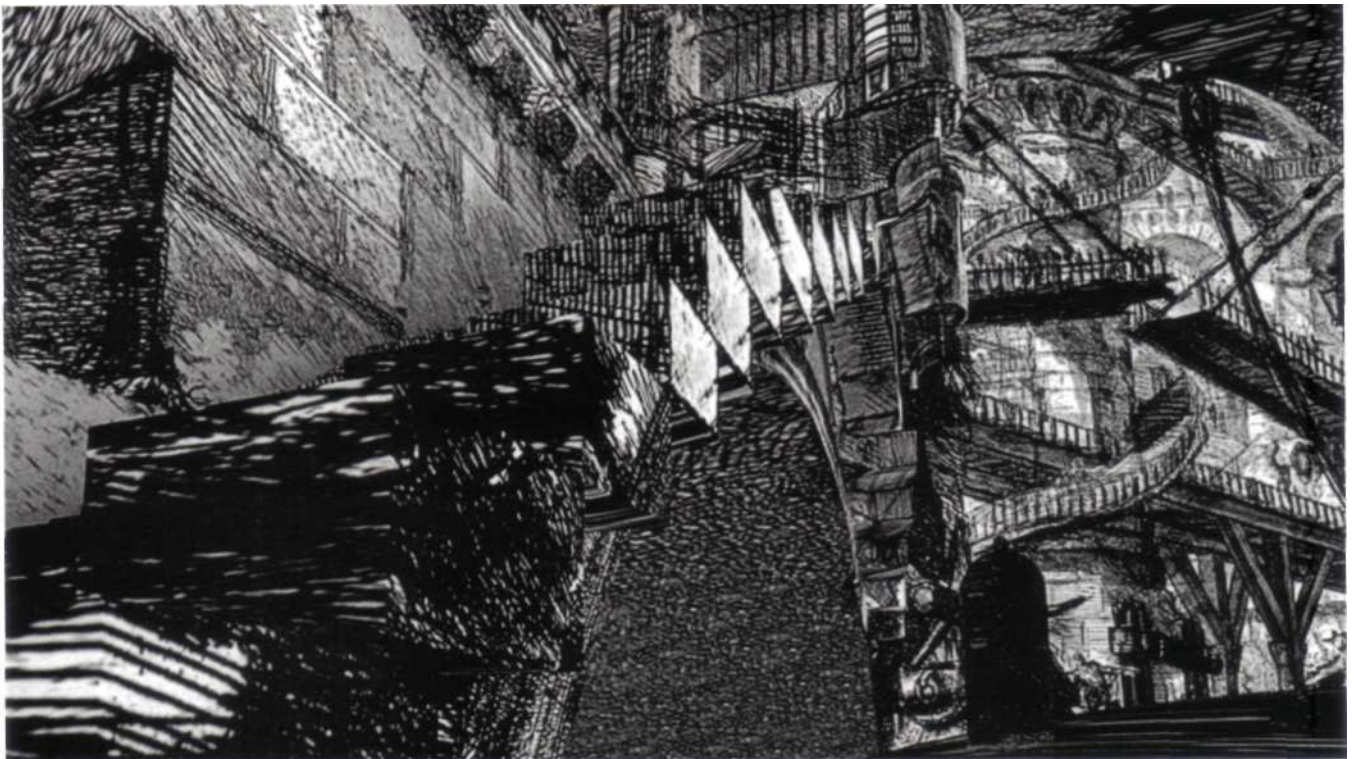
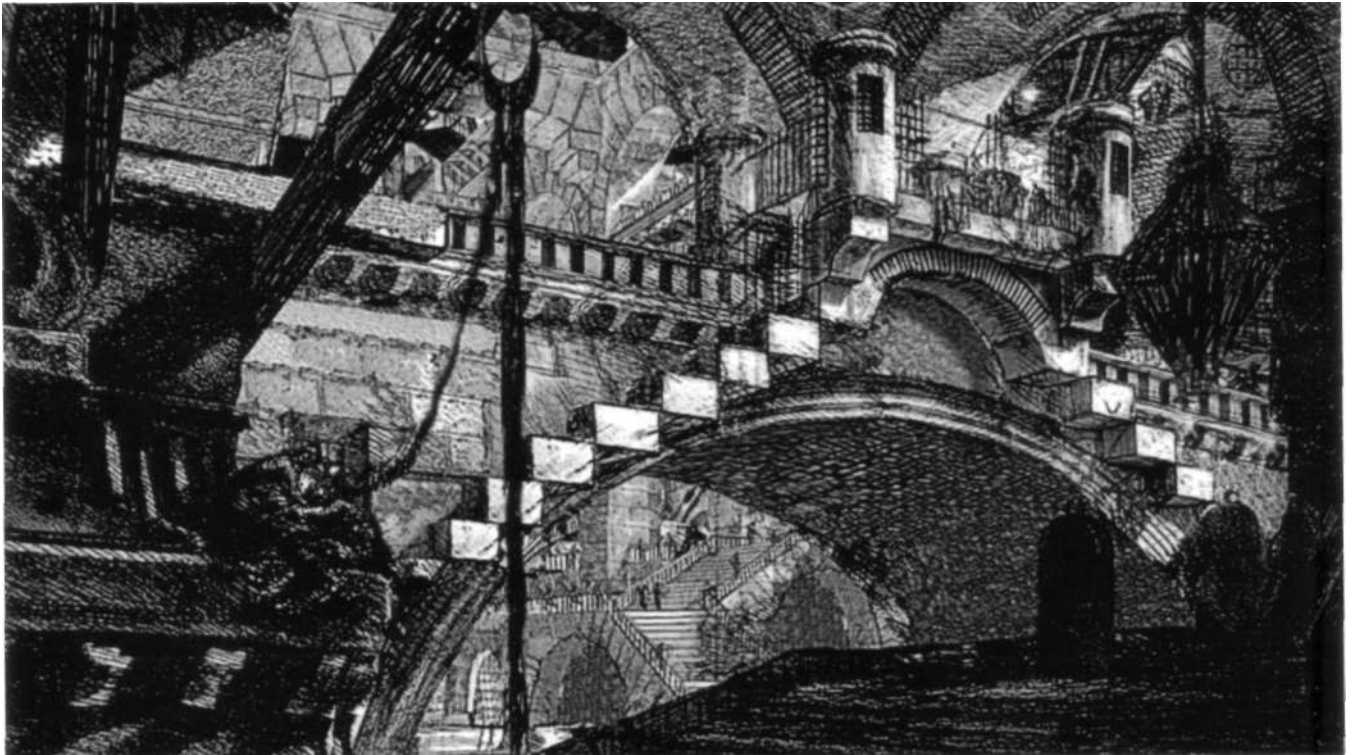
TREPPAUF, TREPPAB

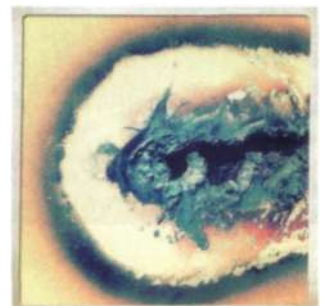
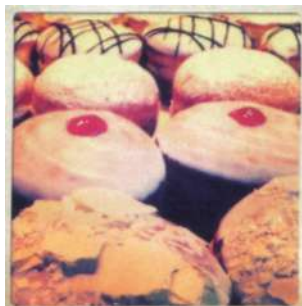
Die Stufen einer Treppe, die in Blatt 11 (der zweiten Auflage, links) mit dem dazugehörigen Bogen einen Durchgang überspannen, zeigen die perspektivische Anpassung der 3D-Szene besonders deutlich. Bereiche, die zuvor durch Elemente im Vordergrund verdeckt waren, mussten ergänzt werden. Im Hintergrund rechts (Bild ganz unten) erscheint hinter der Brücke der Turm mit der ausladenden Spiraltreppe aus Stich 7. Man wünscht sich nach dieser elfminütigen Reise, sie ginge noch lange weiter.



Originalfoto: Gabriel Scarpa

Gregoire Dupond, Schöpfer der Cinema4D-Carceri-Animation





DIGITAL LOMO

Mit Digitalfoto-Apps auf Smartphones bekommt die Bildbearbeitung auf dem Handy eine ganz eigene Qualität. | **Christoph Künne**

Noch findet man die meisten Bildbearbeitungs-Apps auf dem iPhone, aber auch die anderen Plattformen rüsten auf. Bald dürfte man auf jedem Smartphone eine App installieren können, die per Knopfdruck im Fachjargon „Lo-Fi“ genannte Bilder erzeugt. Entweder gleich beim Fotografieren mit der integrierten Kamera, oder auf Basis bereits vorhandener Fotos, die im Speicher des Geräts abrufbar sind. „Lo-Fi“-Fotografie ist im Kern das glatte Gegenteil moderner digitaler Lichtbildnerei. Hier geht es um geringe Auflösungen, schräge Farben und möglichst individuelle optische Effekte, die von den technischen Defiziten billiger Linsen und analogem Filmmaterial herrühren. Natürlich machen auch Digicams in Handys schlechte Bilder, aber sie sind anders schlecht. Vor allem sind sie qualitativ längst nicht mehr so gruselig wie noch vor ein paar Jahren. Um auf digitalem Weg zurück zu dem zu finden, was Kultkameras wie die Lomo, die Holga, die Diana oder die verschiedenen Polaroidmodelle auf den Film belichteten, braucht man heute eine App. Dann geht auch das wieder per Knopfdruck, und man muss in den meisten Fällen nicht vor der Aufnahme entscheiden, welchen Look das Bild bekommen soll. Das kann man sich für die nächste U-Bahnfahrt, eine Sitzung im Wartezimmer oder eins von den pseudo-wichtigen Geschäftsmeetings aufheben, bei denen es ohnehin alle normal finden, wenn jeder an seinem Smartphone herumfummelt. •



Top oder Flop?

Ist Handy-Bildbearbeitung eine ernsthafte Beschäftigung für hartgesottene Photoshopper? Im Zweifel zeigt es die Praxis. Zeigen Sie uns, was Sie mit den neuen Tools anfangen und posten Sie Ihre spannendsten "Fonografien" auf der DOCMA-Facebook-Fanpage. Einfach DOCMA-Fan auf Facebook (www.facebook.com/docmamagazin) werden und schon kann es losgehen.

FOTO-Projekt

von Michael Freeman



GLEICHGEWICHT

Folgende Arten von Gleichgewicht spielen bei der Bildkomposition eine entscheidende Rolle:

Raum: Anordnung der Objekte und Elemente in einer Szene

Tonwert: Dunkel und hell sowie dazwischen vorhandene Verläufe

Tiefe: Verhältnis zwischen Vorder- und Hintergrund, Verteilung der Elemente auf verschiedenen Ebenen

Schärfe: Fokus- oder Bewegungsunschärfe; da das Auge von Schärfe angezogen wird, benötigt ein konventionelles Gleichgewicht einen relativ großen Unschärfebereich zum Hervorheben des scharfen Elements.

Farbe: Unterschiede im Farbton und in der Sättigung

Inhalt: Unser Wissen über Ereignisse, Menschen und andere Objekte im Bildausschnitt beeinflusst unsere Aufmerksamkeit, manchmal bis zum Ausschluss aller anderen Dinge. Erkennbare Elemente sind unterschiedlich gewichtet - ein Gesicht weit stärker als dessen Fläche oder Tonwertkontrast vermuten lassen.

Klassische Bildkomposition

Es gibt Fotografen, die auf Empfehlungen für Bildausschnitt und Bildkomposition nichts geben. Doch ist es ja oft so, dass man die Regeln erst einmal kennen muss, bevor man sie vernachlässigen kann. Im zweiten Teil unserer Serie zum fotografischen Stil gibt **Michael Freeman** einen Einblick, wie Sie Gleichgewicht und Harmonie in Ihren Bildern erzielen können.

Bei der Bildkomposition gibt es gewisse Standards, die dafür sorgen, dass die meisten Betrachter eines Kulturkreises ein Bild als ausgewogen - also im Gleichgewicht befindlich - empfinden. Sechs verschiedene Komponenten spielen dabei zusammen: Raum, Tonwert, Tiefe, Schärfe, Farbe und Inhalt. Auch wenn ein solches Gleichgewicht auf Harmonie und Ausgeglichenheit zielt, bedarf es doch auch der Spannung, um eine Aufnahme interessant und reizvoll erscheinen zu lassen. Eine totale Symmetrie, beispielsweise ein einfaches Objekt in der Mitte eines quadratischen Bildformats, ist zweifellos ausgewogen - allerdings recht statisch und damit oft uninteressant. Alles Asymmetrische dagegen enthält Spannung, doch erfordert der Wunsch des Betrachters nach Gleichgewicht, dass diese Spannung auch wieder aufgelöst wird. Das kann beispielsweise dadurch geschehen, dass ein weiteres Objekt im Bild platziert wird.

Neben den genannten Komponenten wirken sich auch Form, Ausrichtung und Unterteilung des Bildausschnitts auf das Gleichgewicht aus. Während Maler die Maße und Proportionen der Leinwand entsprechend dem Motiv und dem persönlichen Geschmack frei wählen konnten, sind Fotografen bei der Aufnahme zunächst an die - aus Herstellungsgründen standardisierten - Aufnahmeformate für Film und Sensoren gebunden. Zwar ist es heute üblich, ein Bild beliebig zu beschneiden, doch lehnten das viele Fotografen in der Vergangenheit ab.

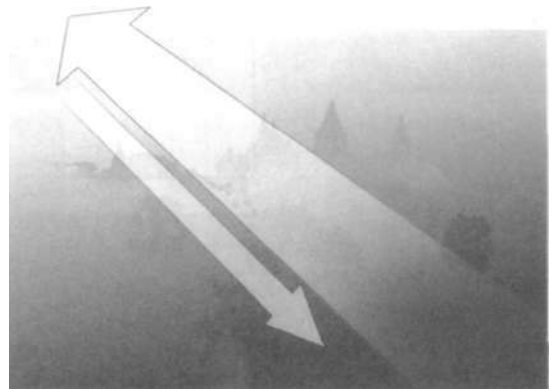
Nicht nur Format und Ausrichtung eines Bildausschnitts sorgen für einen ausgewogenen Bildeindruck, sondern auch dessen Unterteilung, das heißt, das harmonische Verhältnis der Bildelemente zueinander. Die bekannteste (aber nicht die einzige) harmonische Teilung ist der Goldene Schnitt. Beim Goldenen Schnitts ist das Verhältnis des kleineren zum größeren Teil gleich dem Verhältnis des größeren Teils zum Ganzen. Das Verhältnis beträgt 1:1,618 beziehungsweise 62% zu 38% (vergleiche DOCMA 40, Seite 81). Eine andere Methode basiert auf zwei überlappenden Quadraten (links und rechts), die sich in jedem Rechteck finden. Der Ansatz hier geht davon aus, dass ein Quadrat eine so grundlegende Form ist, dass sie auch in einem längeren Rechteck „existiert“ - eine Methode, die bis auf die Malerei des Mittelalters zurückgeht. Das Beispiel auf Seite 111 zeigt, wie die Diagonalen in den imaginären, sich überlagernden Quadraten in ihren Schnittpunkten die horizontalen und vertikalen Teilungen erzeugen. •

Schon früh in der Kleinbildfotografie vergrößerten Fotografen ihre Bilder mit ihren (schwarzen) Rändern - als Beweis dafür, dass das Bildformat nicht beschnitten wurde. Die Ursprünge gehen auf Henri Cartier-Bresson zurück, der seine eigene Meinung über die Bildkomposition (die er als „Geometrie“ des Bilds bezeichnete) und das Freistellen bzw. Beschneiden hatte: „Beginnt man erst mit dem Beschneiden eines guten Fotos, ist das ein Aus für das geometrisch korrekte Zusammenspiel der Proportionen“. Henri Cartier-Bresson vergrößerte seine Bilder mit einem dünnen Rand, um die Genauigkeit seiner Bildkomposition zu beweisen. Er wollte damit ausdrücken, dass er das Bild so fotografierte und nicht anders, und in dem von ihm beabsichtigten Moment. Dieser Standpunkt impliziert, dass Fotografie mit dem aufgenommenen Bild zu tun hat und nicht mit dem später konstruierten.



GLEICHGEWICHT IN EINEM VERLAUF

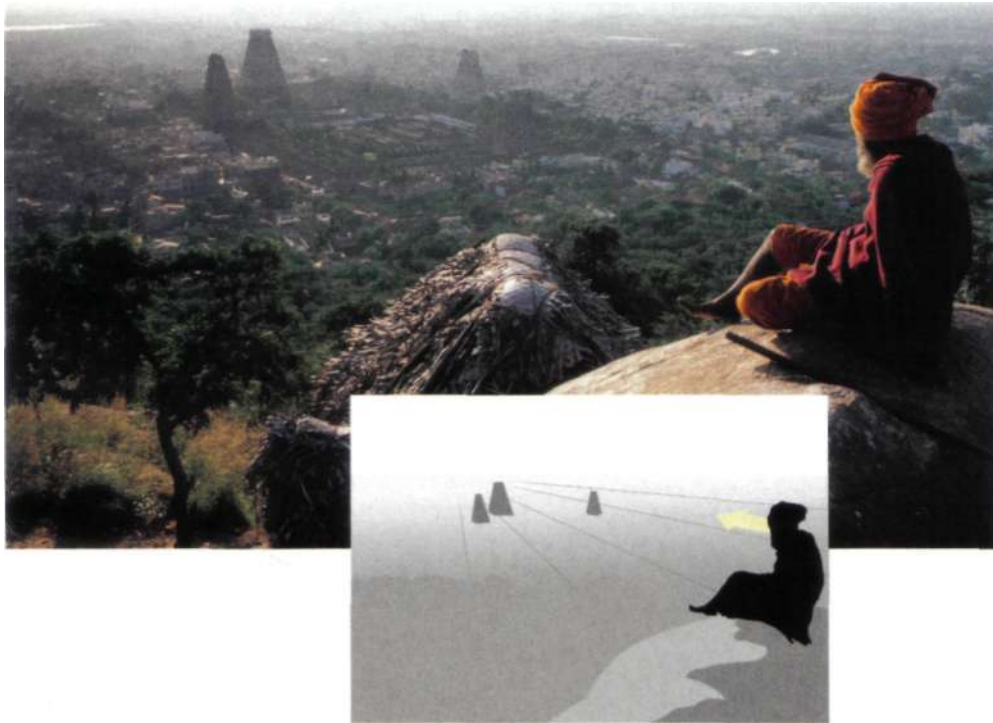
Auch ohne klare Trennung der Komponenten gibt es ein gewisses Gleichgewicht. Bei der Luftaufnahme der alten Tempel in Bagan, Myanmar (Burma), sorgen die silhouettenhaften Konturen für Aufmerksamkeit, wobei ein Tonwertverlauf die Hauptstruktur im Bild ist. Der Verlauf beginnt unten im Bild dunkel und endet oben hell, was unserem Harmonie-Empfinden entspricht (dunkler Vordergrund verläuft in einen helleren Hintergrund) - der Blick wandert zuerst von unten rechts nach oben links. Wir unterstellen, dass dieser Verlauf über die Bildbegrenzung reicht. Der Blick wandert wieder zurück und diese Diagonale scheint die Aufmerksamkeit zu kanalisieren, wobei jedoch die Hauptrichtung von unten rechts nach oben links ist.



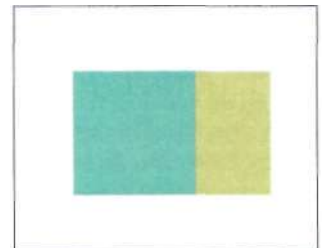
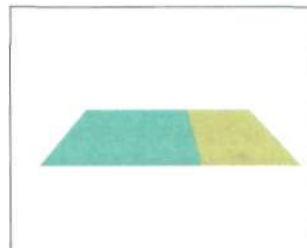
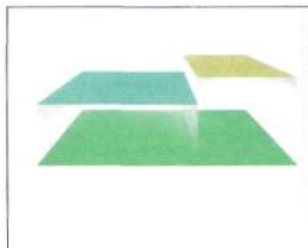
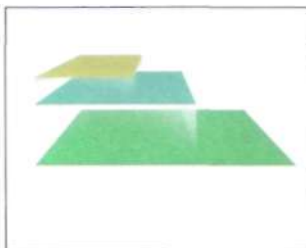
GLEICHGEWICHT ZWISCHEN SCHARF UND UNSCHARF

Da wir ein scharf fokussiertes Blickfeld erwarten, wird das Auge stets von unscharf zu scharf abgebildeten Details wandern, was sich wiederum auf das Gleichgewicht auswirkt. Obwohl das Farbgewicht auf dem unscharfen roten Banner liegt und auch die weißen chinesischen Schriftzeichen dominieren, bilden die scharf abgebildeten Personen den Bildmittelpunkt - gut ausgewogen, obwohl sie nur 6 Prozent der Bildfläche einnehmen.

GLEICHGEWICHT ZWISCHEN VORDER- UND HINTERGRUND



Tiefe in einem Motiv sorgt für natürliche Gegensätze zwischen Vorder- und Hintergrund. Solange Tiefe oder verschiedene Ebenen wahrnehmbar sind, erkennen wir automatisch das Potenzial für Kontrast, was sich auf den Bildausschnitt, die Platzierung und die relative Größe auswirkt. Der Inder auf dem Felsen hat offensichtlich einen Bezug zu den Tempeltürmen in der Ferne. Die Tiefe ist so viel stärker, als wenn sich beide Elemente auf einer Ebene befinden würden. Die Komposition beeindruckt durch den extrem rechts platzierten Mann. Sein Blick ins Bild bringt die zusätzliche Dynamik eines Vektors.



GOLDENER SCHNITT

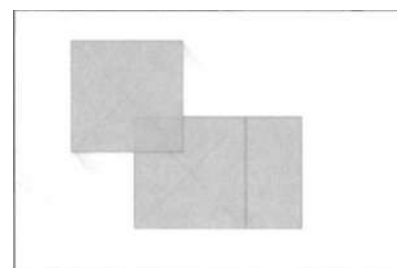
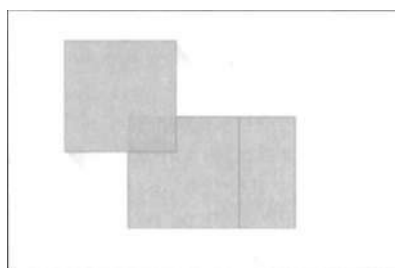
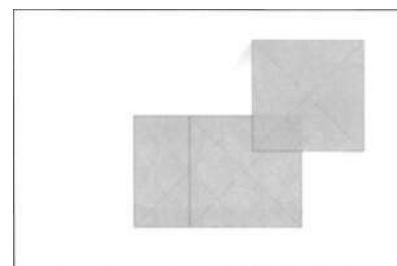
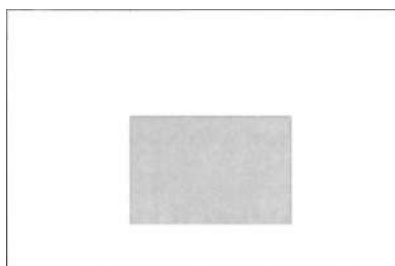
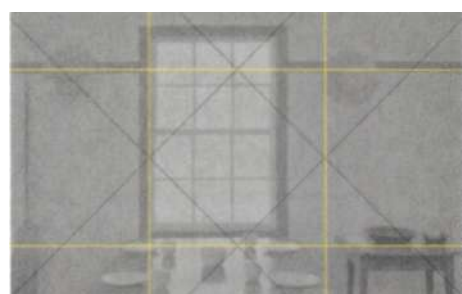
Beim Goldenen Schnitt ist das Verhältnis des kleineren Teils zum größeren gleich dem Verhältnis des größeren Teils zum Gesamten (siehe Illustrationen) - das Besondere ist die einheitliche Relation. Die Hauptunterteilungen der Bilder entsprechen dem Goldenen Schnitt und verlaufen horizontal oder vertikal.





QUADRATE IN EINEM RECHTECK

In jedem Rechteck sind zwei Quadrate enthalten, die sich je nach Seitenverhältnis des Rechtecks überlappen oder auch nicht. In diesem Foto wurde das linke implizierte Quadrat bewusst als Hilfe für die Platzierung des Fensters genutzt - sämtliche in diesem Quadrat enthaltenen Elemente scheinen als Gruppe vereint zu sein.



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

FOTO-Projekt

von Glenn Rand
und Tim Meyer



Hintergründe in der Porträtfotografie

Wie der Soundtrack eines Films ist auch der Hintergrund eines Porträts kein ausschlaggebender Faktor für das Gelingen des Werks. Dennoch ist er ein wichtiger Teil, denn er kann zum Erfolg beitragen oder die Wirkung des Porträts beeinträchtigen.

Beim klassischen Porträt werden im Hintergrund alle Objekte entfernt, die vom Modell ablenken könnten. In umgebungsorientierten Porträts hingegen kann er dazu beitragen, eine gewünschte Stimmung oder Information zu vermitteln. Studiohintergründe haben den Vorteil, dass der Fotograf sie gestalten und die Beleuchtung regulieren kann. Außerhalb des Studios sollten Hintergründe so gewählt werden, dass sie den Anforderungen des Porträts gerecht werden. So muss darauf geachtet werden, welcher Teil davon im Porträt zu sehen sein und in welchem Verhältnis dieser Ausschnitt zum Modell stehen wird.

Nahtlose Hintergründe

Wie der Name schon sagt, zeigt ein nahtloser Hintergrund keine Übergänge zwischen Wand und Boden sowie in der Regel wenig Veränderungen in der Form und im Muster. Das bietet den großen Vorteil, das Modell isoliert darstellen zu können. Da der Ton des Hintergrunds einheitlich ist und keine ablenkenden Elemente sichtbar sind, kann der Hintergrund ein Lichtmuster oder eine Lichtintensität annehmen oder zu einem Farbfeld werden, von der beziehungsweise dem sich das Modell abhebt. Bei einem Ganzkörperporträt muss sich der nahtlose Übergang auch unterhalb des Modells fortsetzen, so dass keine Brüche oder Ecken sichtbar sind.

Abgesehen davon, dass ein solcher Hintergrund die Aufmerksamkeit ganz auf das Modell lenkt, bietet er abhängig von der Beleuchtung auch Gestaltungsmöglichkeiten in Bezug auf Helligkeit und Farbgebung. Bei einer einheitlichen Gesamtbeleuchtung ist er ein gleichmäßiges Feld, das die Umrisse des Modells definiert. Wird das Licht hingegen ungleichmäßig auf ihm verteilt, entsteht die Möglichkeit, bestimmte Bereiche des Modells zu betonen und andere auszublenden. Wird der Hintergrund zum Beispiel auf der Schattenseite des Gesichts erhellt, wird dieser Teil des Porträts hervorgehoben. Einen nahtlosen Hintergrund kann man variieren, indem das Material drapiert wird, so dass Räumlichkeit oder unterschiedliche Tonwerte erzeugt werden.

Gemalte Hintergründe

Die Idee, einen Hintergrund für ein Porträt zu malen, geht auf die Anfänge der kommerziellen Fotografie zurück. Ziel der Veränderung ist es, eine attraktive Umgebung für das Porträt zu schaffen (Seite 114).

In manchen Fällen werden als Vorlage klassische Landschaftsbilder verwendet, aber es gibt auch andere Motive, die das Porträt unterstützen können. Die Szenen in gemalten Hintergründen sind oft stilisiert, um der Wirklichkeit des Modells ein unwirkliches Umfeld entgegenzusetzen. Eine weitere Variante ist der abstrakte oder impressionistische Hintergrund, der eine Mischung aus Farben und Tönen zeigt, die sich jedoch nicht störend auf das Modell auswirken.

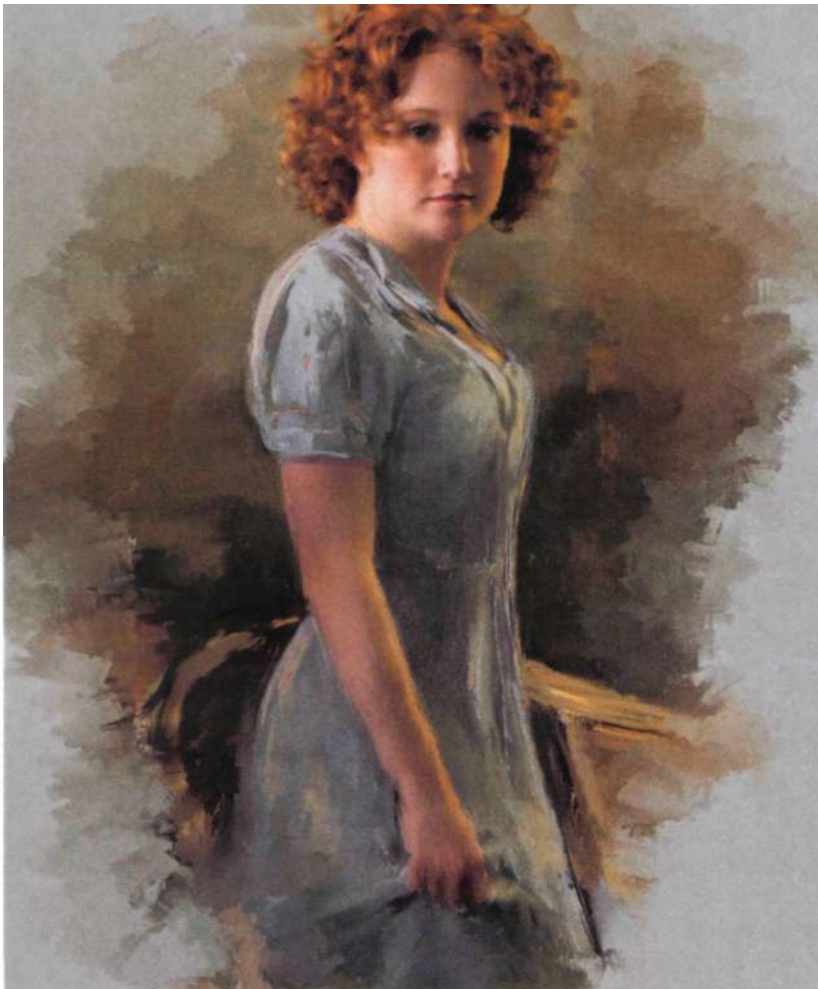
Die moderne Methode des Einsatzes eines Hintergrundbilds oder eines abstrakten Hintergrunds begann mit Projektionssystemen, die das Modell in eine bestimmte Szene versetzten. Man projizierte ein Dia so, dass hinter dem Modell ein Bild sichtbar wurde. •



© David Williams (mit freundlicher Genehmigung des Künstlers)



Melvin Sokolsky erhielt 1963 den Auftrag, ein Porträt von Lena Horne für das Magazin SHOW aufzunehmen. Der Artikel trug die Überschrift „Breaking the White Barrier“. Als Sokolsky vor Ort eintraf, fand einen weißen, nahtlosen Hintergrund und Lena Horne in einem weißen Kleid vor. Anstatt sie vor dem weißen Hintergrund zu fotografieren, riss er eine Öffnung in das Papier und bat Lena Horne, die weiße Fläche von hinten zu durchbrechen.



In diesem Porträt gestaltete Paul Tumason den Hintergrund, aber auch Elemente des Porträts mit abstrakter Malerei.

Die Projektionssysteme sind durch Green-Screen- und Chroma-Key-Systeme ersetzt worden. Die Bezeichnungen Green-Screen und Blue-Screen bezieht sich auf die Farbe der Fläche hinter dem Modell. Da es sich nicht um natürliche Farbe handelt, kann sie in der digitalen Bearbeitung als Blindfarbe verwendet und beliebig ersetzt werden. Es gibt zwei Aspekte, die für einen korrekten Einsatz der Green-Screen-Technik beachtet werden müssen: Zum einen muss die Fläche hinter dem Modell aus der Perspektive der Kamera gleichmäßig beleuchtet sein; Schatten auf der Green-Screen können beim Einstellen der Blindfarbe zu Problemen führen. Zum anderen sollte die Beleuchtung des Porträts die Lichtführung im gewählten Hintergrund imitieren. Wird die Szene, die hinter dem Modell erscheinen soll, von rechts beleuchtet, dann muss das Licht auch bei der Aufnahme des Porträts aus dieser Richtung kommen.



Gestellte Umgebungen

In der Porträtfotografie wird gelegentlich eine gestellte Hintergrundszenen verwendet. Oft handelt es sich um Nachbildungen üblicher Umgebungen wie zum Beispiel einem Büro mit Bücherregalen. Der Vorteil dieser Konstruktionen besteht darin, dass Fokus und Beleuchtung reguliert werden können. Selbst wenn sie nur aus einer einzigen Wand oder einer Wand mit einer einzigen Ecke bestehen, sind bereits im Entwurf verschiedene Kamerawinkel berücksichtigt, die es ermöglichen, das Modell vor dem Hintergrund in verschiedenen Posen aufzunehmen. In den meisten Fällen ist keine Decke vorhanden, so dass es zudem möglich ist, das Licht aus einem hohen Winkel auf das Modell zu richten.

Auch Outdoor-Konstruktionen werden häufig als Hintergründe eingesetzt. Im Gegensatz zur Studio-Konstruktion hängt der im Freien verwendete Hintergrund vom Umgebungslicht ab. Bei der Auswahl eines Aufnahmeortes im Freien sollte daher auf den Sonnenwinkel geachtet und direktes Sonnenlicht vermieden werden. Ebenso wie der Lichtwinkel spielt auch die Beleuchtung des Hintergrunds eine maßgebliche Rolle. Im Freien wird der Hintergrund vom Umgebungslicht beleuchtet und kann so nicht direkt reguliert werden. Daher

Nahtlos bedeutet nicht, dass der Hintergrund gleichmäßig sein muss. In diesem Porträt von Slash feuchtete Melvin Sokolsky den schwarzen nahtlosen Hintergrund an, damit er Falten warf und sich verformte.

© David Williams (mit freundlicher Genehmigung des Künstlers)



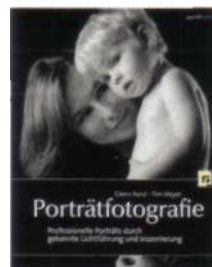
David Williams wählte für dieses Porträt einen Hintergrund vor Ort und bezog dabei die Menschen ein, die im Leben der porträtierten Person eine wichtige Rolle spielen.

muss sowohl auf den Winkel der Kamera als auch auf den grundlegenden Ton der Bereiche hinter dem Modell geachtet werden.

Umgebungsorientiertes Porträt

In einem umgebungsorientierten Porträt wird ein Hintergrund gewählt, der etwas über die Persönlichkeit der porträtierten Person aussagt. Dies kann ihr Arbeitsplatz, ihr Zuhause oder es können auch wichtige Symbole sein, die uns Aufschlüsse über eine Person geben. Im Gegensatz zu den meisten anderen Porträts trägt der Hintergrund in der umgebungsorientierten Porträtfotografie maßgeblich zum Bildinhalt bei.

Unabhängig davon, welchen Hintergrund Sie wählen oder welche Probleme sich ergeben - die Aufmerksamkeit sollte vor allem der porträtierten Person gelten, denn das Gelingen des Porträts ist letztendlich wichtiger als die Wirkung des Hintergrunds. (gh) •



Dieses Projekt ist ein Auszug aus dem Buch „Porträtfotografie“ von Glenn Rand und Tim Meyer, dpunkt. Verlag, 2010.

© Elinor Carucci (mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin)





Calvins Mischungen

Calvin Hollywood lud zu seiner ersten Ausstellung ein. Die gezeigten Montagen kombinieren Paare zu einem neuen Wir-Gefühl. | **Doc Baumann**



Zweifelnd betrachten die Besucher das große Foto an der Wohnzimmerwand. Irgendwie kommt ihnen der abgebildete Mann vertraut vor - irgendwie aber auch nicht. Ehe sie ins Fettnäpfchen treten, fragen sie vorsichtshalber nach. „Dies“, so erklärt der Hausherr stolz, „sind wir.“

„Wir“ ist halb er, halb sie; in Calvin Hollywoods Spezialmischung allerdings immer mit maskulinem Gesamteindruck. „Männer kann ich einfach besser; die Gesichter sind meist markanter, die fallen mir leichter“, erklärt er die Ergebnisse aus zahlreichen Versatzstücken.

Mitte Mai war die Ausstellung in seiner Heimatgemeinde Oftersheim bei Heidelberg zu sehen. Der Bürgermeister - samt Gattin selbst Objekt einer der Paar-Montagen - hielt die Eröffnungsrede, Doc Baumann führte die Besucher in die Grundprinzipien digitalen Compositings und in die Geschichte montierter Elemente in der Kunst ein; dann erläuterte Calvin Hollywood selbst sein Projekt und die dahinterstehenden Intentionen. Am nächsten Tag folgte ein Workshop.

Die Vernissage war gut besucht, wenn sich auch, wie später der Lokalpresse zu entnehmen war, nicht allzu viele Einheimische blicken ließen. Dabei trägt das Studio des Fotografen, dem Pfälzer Umfeld angemessen, doch den schönen Namen „Weisches Licht“.

Aufgemischt: Der Bürgermeister von Oftersheim und seine Frau (Bild links oben); in der linken Bildhälfte als Ausstellungsbesucher, in der Mitte als Resultat der Paar-Kombination per Photoshop.

„Melias“ ist der Kunstname des freundlichen Herren im gestreiften Hemd und der entsprechenden Montage (links, Mitte und unten). Unten zwei der Ausgangsbilder von Melanie und Tobias, die - neben vielen weiteren fotografischen Versatzstücken - das Ausgangsmaterial des Werkes bilden.

Nach gelungener Ausstellungseröffnung atmet Calvin Hollywood (Bild unten, zweiter von links) erst mal durch. Große Bühnen ist er ja gewöhnt; die erste Präsentation eigener Werke jedoch war mit etwas Lampenfieber verbunden. Mit am Tisch: Armin Böttigheimer (links), DOCMA-Autor Olaf Giermann und Doc Baumann, der die Einführungsrede gehalten hatte (ganz rechts).



Ausstellungsfotos: Matthias Landgesell

DOCMA Award 2011

Endspurt für digitale Karikaturen

Nicht vergessen! Am 23. Juni ist Einsendeschluss für Ihre Karikaturen zum aktuellen Wettbewerb.

Verpassen Sie den Termin nicht! Prämien im Wert von **25 000 Euro** warten auf Sie. | **Doc Baumann**

Wenn Sie Pech haben, lesen Sie diese Ausgabe zu spät und der Einsendetermin für Ihre Karikaturen liegt bereits ein paar Tage zurück. Das wäre wirklich schade, denn dann könnte die Jury Ihre Werke nicht bewerten, diese würden nicht auf möglichen Spitzenplätzen in DOCMA und im Web gezeigt, Ihre Arbeiten wären nicht zweieinhalb Monate lang im Frankfurter Museum für Kommunikation ausgestellt. Sie könnten sich keinen der wertvollen Gewinne sichern, die unsere Sponsoren auch in diesem Jahr wieder bereitgestellt haben (Liste siehe unten).

Mit anderen Worten, es wäre ein Riesenfrust für Sie. Ruhm und Ehre, lebt wohl! Also hoffen wir gemeinsam, dass Sie Ihre Dateien bereits rechtzeitig auf den DOCMA-Server hochgeladen haben oder dass wir sie mit

diesem Artikel wenigstens daran erinnern konnten, das bis zum 23. Juni noch zu tun.

Für all jene, die sich - und mich - sorgenvoll gefragt haben, ob sie unbedingt einen Politikerkopf verzerren müssten, habe ich das Beispiel gegenüber montiert, um zu zeigen, dass es auch ganz anders geht. Dass der Herr einen Turmschädel hat, ist für die Aussage des Bildes eher nebensächlich - es passte so schön zur Form des Atommeilers. Im Allgemeinen geht es dabei um die glaubwürdigen und vor allem die weniger glaubwürdigen Initiativen zur „Energiewende“ - also zum Ausstieg aus dem Ausstieg aus der Kernenergie. Kernkraft als politisches Glaubensbekenntnis verkauft sich halt nicht mehr so gut nach Fukushima. Und im Speziellen geht es um die großen Stromanbieter, die sich nun auch ein grünes Mäntel-

chen umhängen und Elektrizität aus angeblich umweltfreundlichen Quellen anbieten - zusätzlich zu dem aus ihren AKWs. Da sollte man doch eher die unterstützen, die schon immer auf Nachhaltigkeit gesetzt haben.

Sie sehen, an Themen und bildlichen Umsetzungsmöglichkeiten herrscht kein Mangel. Deutlich mehr Interessenten als in früheren Jahren haben sich für den Award online registriert. Wie viele davon am Ende tatsächlich digitale Karikaturen einreichen werden, wissen wir zum gegenwärtigen Zeitpunkt natürlich noch nicht.

Jedenfalls sind wir schon sehr gespannt darauf, was wir uns diesmal in der Jurysitzung anschauen dürfen. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg! Übrigens: **Ab Ende Juli können Sie auf unserer Website den Gewinner des Publikumspreises wählen.**

DIE GEWINNPRÄMIEN BEIM DOCMA AWARD 2011

- 3 x Adobe CS 5 Premium (je 2 735 €)
- 3 x Adobe CS 5 Standard (je 2021 €)
- 3 x Adobe Photoshop CS 5 Extended (je 1 426 €)
- 1 x Wacom Cintiq 12 WX (1 000 €)
- 2x 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 liefern: Hewlett-Packard, Nopar international sowie das Fotolabor M. Dafür unseren herzlichen Dank!



ALLE FAKTEN AUF EINEN BLICK

Thema: Digitale Karikaturen

Zugelassene Techniken: Alle digitalen Verfahren, etwa Montage, Bildverzerrung, Zeichnung, Gemälde, 3D, Mischtechniken

Teilnehmerklassen: Profis, Semiprofis, Ausbildungsbereich

Zuordnung der Klasse: Nimmt jeder Teilnehmer selbst vor

Ausgangsmaterial: Eigene oder rechtmäßig erworbene Bilder; die nach der Registrierung (siehe unten) für Sie zugänglichen 50 Fotos von Prominenten aus Politik und Kultur von Hermann Heibel (nur für Zwecke dieses Wettbewerbs, siehe DOCMA 39, S. 111)

Anzahl der eingereichten Arbeiten: maximal fünf

Bildgröße: etwa 2 000 x 3 000 Pixel (Höhe x Breite oder umgekehrt), RGB, JPEG-Stufe 8

Originaldatei: Bitte bewahren Sie diese mit Ebenen usw. auf – wir benötigen sie von den Gewinner/innen für die Ausstellung

Rechte: Mit Ihrer Einsendung und Anerkennung der Teilnahmebedingungen bestätigen Sie, dass die eingereichten Bilder von Ihnen stammen und dass Sie mit der Weitergabe an DOCMA keine Rechte Dritter verletzen. Mit Ihrer Einsendung übertragen Sie DOCMA kostenfrei die nicht-exklusiven Nutzungsrechte im Rahmen des DOCMA Awards für Abbildungen, Ausstellung usw.

Teilnahmegebühr: keine

Einsendebeginn: seit 15. Mai 2011

Einsendeschluss: 23. Juni 2011

Registrierung und ausführliche Teilnahmebedingungen:

www.docma.info/Award2011.html

Vorgehensweise: Nach dem Lesen und Anerkennen der Teilnahmebedingungen auf der DOCMA-Webseite klicken Sie auf das Feld „Nächster Schritt“, dort geben Sie Ihre Daten ein. Nach der Fertigstellung erhalten Sie eine Bestätigungs-Mail an Ihre angegebene Mail-Adresse, die unter anderem Ihre Teilnehmernummer enthält. Mit dieser loggen Sie sich ab 15. Mai erneut ein, geben die Daten Ihrer fertigen Bilder an (Titel, Technik usw.), benennen die Bilddateien mit Teilnehmer- und laufender Nummer und laden sie hoch. Keine Einsendung mehr von Datenträgern und unterschriebenen Teilnahmebedingungen! Einsendungen per E-Mail-Anhang werden nicht berücksichtigt.

Jurierung: Juli 2011; alle Bilder sind anonymisiert

Preisvergabe: Juli/August 2011; Übergabe zur Ausstellungseröffnung oder Zusendung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ausstellung: *Achtung, geänderte Daten!* 12. August bis 23. Oktober 2011 im Museum für Kommunikation, Frankfurt a. M.



Montage: Doc Baumann; Originalfoto: Mario; milkovax - Fotolia

Visueller Kommentar von Doc Baumann zur „Energiewende“ der Regierung und der Parteien: **ALLES WIRD GUT!**

wacom

EPSON
EXCEED YOUR VISION

datacolor

hp

Museum für Kommunikation Frankfurt

NOPAR INTERNATIONAL *Simply iNnovate*

DOCMA 41 | Juli 2011

PHOTOSHOP- RÄTSEL

Hier finden Sie die Lösung zum Struktur-Mischungsrätsel aus dem vorherigen Heft

Der Gewinner ist diesmal Torsten Gädt mit der Montage rechts. Als einziger hat er sowohl den Rendering-Filter „Wolken“ angewandt als auch daran gedacht, dass die dabei erzeugten Strukturen in einem weiteren Schritt perspektivisch transformiert werden müssen, damit die Steinhäufen (nicht nur die einzelnen Steine aus dem Foto) mit zunehmender Entfernung kleiner werden. Das betrifft natürlich Strukturmischungen aller möglichen Elemente.



Ebenenmischung mit Perspektive

Das war ein wirklich überraschendes Ergebnis! Wie immer kamen viele Einsendungen mit Lösungsvorschlägen - aber nur ein einziger war wirklich vollständig richtig. Neben Ideen, die zwar zu den Pflastersteinen passten, bei dem Bild mit Erdboden und Gras aber schon nicht mehr gepasst hätten, schlugen viele - korrekt - eine Ebenenmaske vor, verwendeten diese aber etwa, um dort manuell zu malen. Das geht durchaus, ist aber viel zu aufwendig. Auch das angemessene Werkzeug, nämlich den Filter „Wolken“, verwendeten etliche - aber leider fehlte der letzte, ausschlaggebende Schritt. Und welcher ist das?

Nun, bei der Aufgabe ging es darum, zwei perspektivisch übereinstimmende Fotos zu kombinieren. Also muss die Wolkenstruktur

in der Maske ebenfalls perspektivisch verzerrt werden, damit weiter entfernte Strukturen entsprechend schrumpfen. Das hat nur Torsten Gädt korrekt umgesetzt:

„Liebes DOCMA-Team, eigentlich wollte ich meine Lösung gar nicht einsenden, schien mir doch der Lösungsansatz zu billig. Aber das Ergebnis kommt dem abgedrucktem Beispiel doch recht nahe. Vorgegangen bin ich wie folgt:

1. Beide Dateien öffnen, eine davon als neue Ebene auf die andere kopieren.
2. Neue Ebene erstellen und mit dem Filter ‚Wolken‘ füllen, dabei Vordergrundfarbe Schwarz und Hintergrundfarbe Weiß wählen (D-Taste).
3. Diese neue ‚Wolken‘-Ebene so verzerren, dass sie zu den Strukturen passt, hier also unten perspektivisch in die Breite ziehen.
4. Per Ton-

wertkorrektur den Kontrast erhöhen, so dass ein härteres Wolkenbild entsteht. 5. Per ‚Farbbereich‘ Lichter auswählen und die Auswahl zur Maske der zweiten Ebene machen. Eventuell per Tonwertkorrektur o.a. korrigieren. Fertig. (Natürlich kann man das verkürzen, indem man den Wolkenfilter gleich auf der Maske anwendet - lässt sich aber schlechter steuern.) Beste Grüße, Torsten Gädt“.

Diese Einschränkung sehe ich nicht so, da sich Transformation und Tonwertkorrektur ohne Weiteres auch direkt in der Maske anwenden lassen - ausführlich beschreibe ich das Verfahren auf Seite 40. Gewonnen hat Torsten trotzdem, und mit ihm Marco Klotz und Petra Rychert, und zwar Pavel Kapluns neues Praxis-Buch zu „Photoshop CS5“ von Addison-Wesley im Wert von 40 Euro.

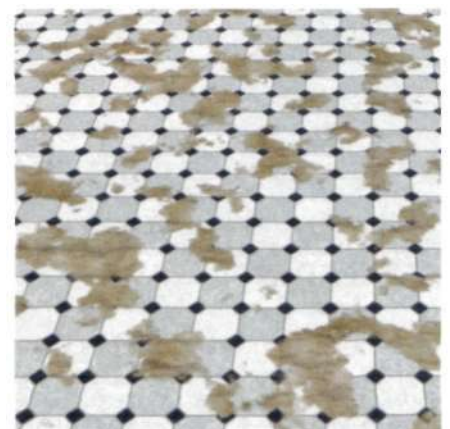
Die Lösung von Marco Klotz ist fast richtig: Den Wolkenfilter auf die obere Ebene anwenden, dann die entstandenen Formen durch eine starke Kontraststeigerung weiter akzentuieren. Nur die perspektivische Verzerrung am Ende fehlte leider.



Petra Rychert ist ähnlich vorgegangen wie unser Hauptgewinner Torsten; auch sie hat den Wolkenfilter zunächst auf eine Zwischenebene angewandt und diese später in eine Ebenenmaske umgewandelt (mit zwei eigenen Fotos aus Island).



Auch Kai Saager hat mit dem Wolkenfilter zunächst eine Zwischenebene gefüllt; allerdings machte er daraus später keine Ebenenmaske, sondern eine Schnittmaske - das ist ein wenig umständlich, führt aber, wie man sieht, auch zum Erfolg.



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Skalieren und rotieren Sie ein Bild-Duplikat, aber ohne Auswahlwerkzeuge

Die Gewinnprämie für dieses Rätsel hat Corel zur Verfügung gestellt: Das Malprogramm Painter 11 im Wert von 415 Euro. Painter hilft Ihnen nicht nur beim Malen, sondern verfügt auch über interessante Werkzeuge zur Bildbearbeitung.



Alles - nur keine Auswahlen

Der ergänzte Baum in dem Bild unten rechts ist offensichtlich ein Duplikat seines Nachbarn, allerdings größer und zudem in einem anderen Winkel eingefügt. Es wäre kein großes Problem, dieses Ergebnis mit Unterstützung der Auswahlwerkzeuge zu erreichen.

Aber unsere neue Aufgabe erlaubt gerade diese Hilfsmittel nicht: Egal ob Lasso oder Zauberstab, Pfad oder „Farbbereich auswählen“, Ebenenduplikat und Maske - um den Zwilling von links nach rechts zu kriegen, zu skalieren und zu neigen, dürfen Sie keines der Auswahlwerkzeuge anrühren. (Später, für eine eventuell nötige Nachbearbeitung, dürfen Sie es dann wieder.)

Das Original unten links können Sie unter www.docma.info/10040.html herunterladen - unbedingt nötig ist das allerdings nicht, um dahinterzu kommen, auf welchem Weg wir hier vorgegangen sind. Als Lösung

reicht ein kurzer Satz, der den angewandten Weg beschreibt. Noch schöner, damit wir auch was zu zeigen haben, wäre die Anwendung auf ein eigenes Bild, das wir im nächsten Heft vorstellen können.

Ihre Lösung senden Sie uns als JPEG-Datei, Stufe 10 mit einer maximalen Seitenlänge von 1 200 Pixel, bis spätestens zum **12. Juli 2011** an redaktion@docma.info mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“.

Gehen mehrere richtige Lösungen ein, werden wir unter diesen Einsendungen die mit dem überzeugendsten Bild auswählen. („Richtig“ bedeutet hier: sinnvoll und erfolgreich gelöst. Wie wir aus Erfahrung wissen, muss das ja nicht unbedingt der Weg sein, den wir dabei selbst eingeschlagen haben; vielleicht finden Sie andere.) Der Gewinner oder die Gewinnerin erhält diesmal als Prämie Corel Painter 11 (für Windows oder Mac) im Wert von 415 Euro. (doc) •



Die Ergänzungen in den beiden Bildern oben und unten rechts sind mit dem Verfahren entstanden, das Sie diesmal als Lösung herausfinden sollen. Dürften Sie dazu Auswahlwerkzeuge einsetzen, wäre das sicherlich kein Problem - aber genau die sollen nicht verwendet werden. Die Duplikate sind (proportional und nicht-proportional) skaliert, dazu rotiert. Wie geht das?



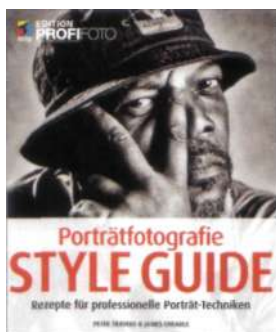
Menschen- Bilder- Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet von **Christoph Künne**

Bad Style Guide

„Rezepte für professionelle Porträttechniken“ klingt mehr als verheißungsvoll.

Leider wird der Inhalt dem Titel kaum gerecht. In dem Buch finden sich zwar eine Vielzahl von Belichtungsrezepten mit Beispielen, Erklärungen, in welchen Situationen die Bilder entstanden sind, Kameradaten und Lichtskizzen. Allerdings ist das mit der "Professionalität" so eine Sache. Als Leser erwartet man bei solch einem Titel beispielhaft gut ausgeleuchtete Bilder. Nur sind die gebotenen Lichtsetzungen eher typisch für Bildjournalisten, die unter hohem Zeitdruck arbeiten. Die Autoren weisen auch immer wieder darauf hin. Man könnte auch böse sagen, die Fotos sind weit davon entfernt, perfekt zu sein. Eher handelt es sich um zumeist mittelmäßige Bilder, die in ihrer Lichtsetzung den Zeitdruck des Fotografen zum Ausdruck bringen. Das ist zwar auch „professionell“, aber leider nicht im positiven Sinne. „Quick 'n dirty“-Styles hätten den Inhalt erheblich besser beschrieben.



Portraitfotografie Style Guide - Rezepte für professionelle Porträt-Techniken
von Peter Travers und James Cheadle
Taschenbuch, 176 Seiten
mitp, 2011
34,95 Euro



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



Die Alben
Contemporary German Photography
gebundene Ausgaben, über 300 Seiten
seltmann+söhne 2010/2011
jeweils 49 Euro

Die Alben

Themenspezifische Fotobücher für Artbuyer und Kreative - das ist die Idee hinter der bis dato 13-bändigen Serie aus dem Seltmann-Verlag. Diese Bücher bestechen nicht nur durch ihre Größe und die opulente Ausstattung, sondern bieten in erster Linie eine Übersicht über die aktuelle deutsche Profi-Fotografie in den jeweiligen Sujets. Themen sind Autos, Reportage, Menschen, Beauty, Porträt, Stillleben, Architektur und Landschaft.

Models fotografieren

Dem Thema Modelfotografie widmen sich meist nur Artikel in Foto-Zeitschriften; beschränkt auf eine oder zwei Doppelseiten. Jamari Lior hat zu diesem Thema ein Buch mit über 200 Seiten geschrieben. Da fragt man sich unweigerlich: Ist das nicht etwas zu viel? Nach der Lektüre weiß man: Das ist es nicht. Sicher, der erfahrene Fotograf, der oft mit Models zu tun hat, kennt vieles, was hier zu lesen ist, in der einen oder anderen Form aus der Praxis. Dennoch dürfte die in ihrer Strukturiertheit schon fast wissenschaftlich anmutende Herangehensweise der Autorin auch ihm neue Erkenntnisse und Denkansätze vermitteln. Aber das Buch adressiert in erster Linie den, der in diese Form der Fotografie einsteigen will und nach Orientierung sucht. Die bekommt er in fast jeder denkbaren Hinsicht: Es geht neben - glücklicherweise - nur am Rande behandelten technischen Aspekten vor allem um den Umgang mit Menschen, die eigene Entwicklung als Fotograf sowie um rechtliche, organisatorische und vor allem alltagspraktische Aspekte. Kurzum: Auch wenn Modelfotografie draufsteht, kann jeder, der Menschen fotografisch inszenieren will, hier eine Menge lernen. Arbeiten der Autorin mit einer speziellen Unschärfe-technik finden Sie übrigens bei den Projekten ab Seite 96.



Modelfotografie werden: Kommunizieren, Fotografieren, Präsentieren
von Jamari Lior
gebunden, 224 Seiten
Addison-Wesley, 2011
39,80 Euro

Das Anlitz der Weimarer Republik

Der Fotograf August Sander (1876-1964) hat über viele Jahre Porträts für sein siebenbändiges Monumentalwerk „Menschen des 20. Jahrhunderts“ zusammengetragen. Der Titel klingt umfassender als es das Werk in Wahrheit ist. Die Sammlung beginnt in den zehner Jahren des letzten Jahrhunderts und reicht bis in die späten Fünfziger. Ihr Schwerpunkt liegt am Ende des Kaiserreichs und in der Weimarer Republik. Der Zeit also, als Sander vor der nationalsozialistischen Machtübernahme auf dem Zenit seines Erfolges stand. Im Gegensatz zu den typischen Bildern dieser Epoche zeigt Sander hier nicht vornehmlich betuchte Bürger, die normalerweise einen Fotografen seines Renommées beauftragt hätten, sondern vor allem das einfache Volk, aus dem er als Sohn eines Zimmermanns selbst stammt: Bauern, Handwerker, Bettler und Dienstboten. Alle Porträtierten erscheinen - meist klas-



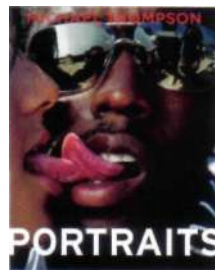
Menschen des 20. Jahrhunderts:
Die Gesamtausgabe
von August Sander
gebunden, 800 Seiten
Schirmer/Mosel 2010
98 Euro

sisch arrangiert - mit typischer Kleidung und oft mit Gegenständen ihres Alltags. Sander gliederte sein Werk in sieben Gruppen: „Der Bauer“, „Der Handwerker“, „Die Frau“, „Die Stände“, „Die Künstler“, „Die Großstadt“ und „Die letzten Menschen“. Die fototechnische Qualität der Fachkamera-Belichtungen und die bisweilen erschreckend lieblose Nachbearbeitung von Aufnahme-

medefiziten beim Printen im Labor darf man nicht mit aktuellen Maßstäben messen. Das gilt auch für die aus heutiger Sicht nicht sonderlich stringente Systematik der Typologien, der Aufnahmesettings oder der Darstellungskontexte. Im Vordergrund bei Sanders Werk steht ganz klar die Bildaussage. Nichtsdestotrotz zählt August Sander heute zu den am höchsten gehandelten Fotografen, und seine Porträtsammlung hat ihre Zeit mit enzyklopädischem Anspruch eingefroren und für uns Nachfolgende eine kulturwissenschaftliche Forschungslandschaft in Graustufen hinterlassen. Was auf den ersten Blick als eine Zusammenstellung oft verwaister, meist gewandelter Berufs- und Typendarstellungen erscheint, spiegelt bei genauerem Hinsehen die sichtbare Realität einer Gesellschaft im Wandel - beim Übergang von der Monarchie in die Demokratie. So reduzieren Sanders Bilder die - im Rückblick gerne als Kulturrepublik wahrgenommene - Weimarer Zeit auf ihren Kern: die „goldenen 20er“ der neuen Reichen und der Intellektuellen in den großen Städten, die am Volk in der Provinz fast spurlos vorüber zu gehen scheinen. Im Kapitel „Die Künstler“ findet sich das, was man aus heutiger Sicht von Porträts der Weimarer Zeit erwartet: Legere Herren in Anzug und Krawatte sowie Frauen in eleganten Kleidern. Allesamt mit wachem Blick, mal ernst, mal humorvoll, ganz nach der Richtung ihrer Selbstinszenierung. Auffällig ist dabei, dass fast alle Künstlerinnen dieselbe kurze Bob-Frisur tragen. Das glatte Gegenteil zeigen die Bilder der Bauern aus dem Westerwald. Zwar tragen auch sie - wie übrigens selbst die meisten der Bettler und Dienstboten - zum Anlass des Fotografiertwerdens Schlips und Kragen. Im krassen Gegensatz zur Kulturkleidung stehen jedoch ihre stumpfen, emotionslosen Mienen. Sie lassen keinen Raum für Zweifel an überlieferten Aussagen, dass es bis in die 30er Jahre Usus war, in schlechten Zeiten den Hungertod der Altenteiler auf den Bauernhöfen billigend in Kauf zu nehmen.

Was man in Sanders Porträtsammlung bei genauerer Betrachtung zu sehen bekommt, führt auch dem Gestrigsten vor Augen, wie wenig wünschenswert eine Beschwörung der Rückkehr in die „gute alte Zeit“ sein dürfte - abgesehen vielleicht vom Verzicht auf Freizeitkleidung in der Öffentlichkeit.

Angelesen



Das Cover im modischen Farbblook mit knalligen Details täuscht ein wenig über den Inhalt des Bildbands **Portraits von Michael Thompson**. Hier bietet er vornehmlich relativ aktuell aufgenommene Schwarzweißbilder im Retro-Stil der Magazinfotografie der 70er und 80er Jahre. Der Zeit, als man gezwungenermaßen noch auf körnigem Film belichtete. Ob er mit analogen Materialien arbeitet oder die Effekte digital erzeugt, bleibt unerwähnt. Zu sehen ist auf den Bildern, die in der Zeit ab 1998 entstanden sind, die mehr oder minder aktuelle Prominenz des internationalen Showbusiness. **gebunden, 212 Seiten**
Feymedia, 2011, 49 Euro



Noch bis zum 17. Juli 2011 ist im Hamburger Museum für Kunst und Gewerbe die Ausstellung **Portraits in Serie. Fotografien eines Jahrhunderts** zu sehen. Wer sie verpasst hat, dürfte mit dem Katalog von **Gabriele Betancourt** fast ein wenig besser bedient sein, denn hier ist der rote Faden und die Idee hinter dem Ausstellungskonzept deutlich leichter und transparenter zu durchschauen als in der Ausstellung selbst. Gegenstand sind eine Reihe internationaler Fotografen, die sich im vergangenen Jahrhundert mit dem Konzept des Serienporträts befasst haben. Geistiger Vater dieses Themas - wenn auch nicht der älteste Vertreter - ist August Sander mit seinen „Menschen des 20. Jahrhunderts“. Hervorheben sollte man aber auch Stefan Moses. Ihm ist es in den 60er Jahren mit dem Porträtzyklus „Deutsche“ gelungen, ein optisches Sittengemälde seiner Zeit anzufertigen, das den Bürger - allein oder in der Gruppe - im Rahmen seiner sozialen Rolle vor weißem Hintergrund zeigt. Im Fokus stehen jedoch nicht die einzelnen Fotografen, sondern die Entwicklung der Serienporträt-Auffassung von den Zeiten der Plattenkamera bis zu Menschen-Nachbildungen mit 3D-Software.

gebunden, 240 Seiten
Kerber, 2011, 38,90 Euro

Free LOADS

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



Wallpaper mit Planeten-
und Weltraummotiven
www.docma.info/10073.html



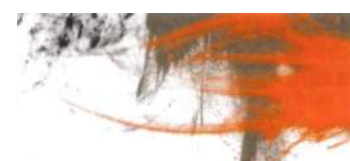
100 Natur-Wallpaper
www.docma.info/9067.html



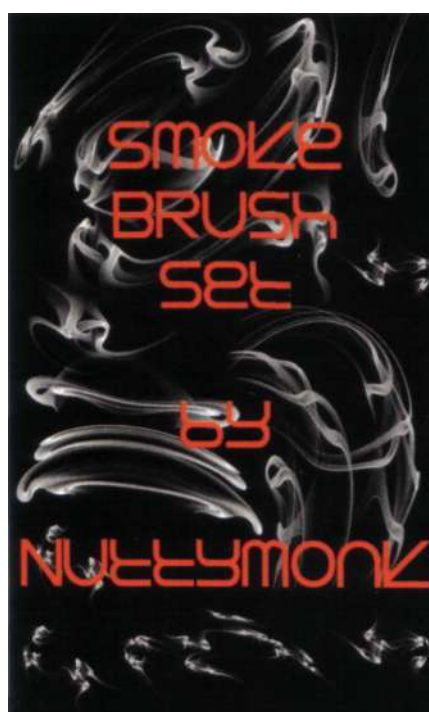
Mehr als 200
Feder-Pinselspitzen
www.docma.info/10075.html



Mehr als 500
Texturen-Werkzeugspitzen
www.docma.info/10072.html



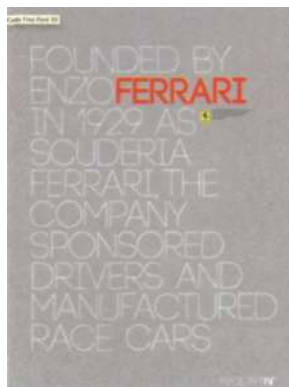
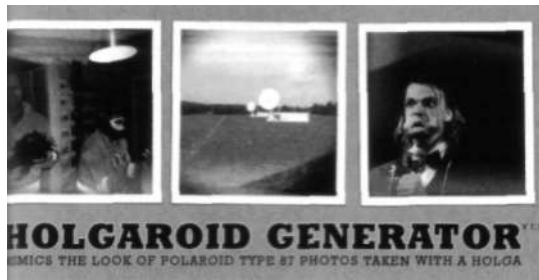
300 Photoshop-Malpinsel
www.docma.info/10069.html



33 Sets mit Rauch-Pinselspitzen
www.docma.info/10077.html



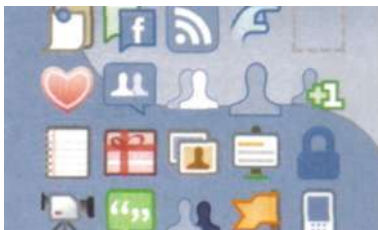
100 Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10079.html



30 Fonts
www.docma.info/10074.html



Facebook-Icons
www.docma.info/10076.html



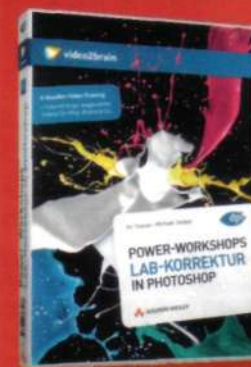
Mehr als 12 000 Texturen
www.docma.info/10070.html



Zum Thema „Bild- und Kanalberechnungen in Lab“ bieten wir Ihnen vier Gratis-Kapitel mit ca. 40 Minuten Spielzeit aus dem Video-training „Power-Workshops: Lab-Korrektur in Photoshop“ von video2brain an. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Der Lab-Modus bietet interessante Alternativen zur Farbkorrektur im RGB-Modus. Mit ihm kommt man in vielen Fällen schneller zum Ziel oder erhält bessere Ergebnisse. Den Weg von der Ausgangsdatei zum fertigen Bild erklärt der Fotograf Michael Jordan ebenso ausführlich wie die verwendeten Werkzeuge.



Videotrainning
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10040.html



60 Vektorgrafiken
www.docma.info/10080.html



Den ersten Platz in unserem Contest belegt diesmal der freischaffende Fotograf sowie Dozent für digitale Bildbearbeitung und Fotografie, Bobby Boe, mit seiner Simulation einer Linsenvorsatzfilter-Weichzeichnung. Er ist „Fan“ der "Farbbereiche ausblenden"-Funktion, seit es sie gibt. An der nicht ganz billigen Softar-Vorsatzlinse der Firma Zeiss, die er hier imitiert, fasziniert ihn vor allem, „dass die hellen Lichter-Bereiche zart-duftig ins Bild diffundieren, ohne das ganze Bild flau wirken zu lassen“. Boe, der als Modelfotograf in Mailand, Sardinien, Hong Kong und in der Karibik gearbeitet hat, lebt heute in München und ist spezialisiert auf 360°-Panoramen und virtuelle Rundgänge (www.rundumpanoramen.de). Er gewinnt die onOne-Software PhotoTools 2.6 v von Globell im Wert von 230 Euro.

Farbbereiche ausblenden



Den 2. Platz belegt der Hobbyfotograf und -bildgestalter bürger Gaby mit „Ewelina auf Feuerstuhl“. Seine Arbeiten, in deren Mittelpunkt Menschen stehen, sind zu sehen unter: <http://beam.to/pixelschieber>

Im letzten Heft haben wir die DOCMA-Leserinnen und Leser aufgefordert, sich mit Bildern an unserem Contest zu beteiligen, die mit „Farbbereiche ausblenden“ nachbearbeitet wurden. Hier stellen wir Ihnen die drei Gewinner vor.



Mit seinem „blauen Zebra“ landet Detlef Hoffmann auf dem 3. Platz. Der Hobbyfotograf lebt in Potsdam, hat mit seinen Arbeiten verschiedene Auszeichnungen gewonnen, in Fotozeitschriften veröffentlicht und beteiligt sich regelmäßig an Fotoausstellungen.

Leser- BRIEFE

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

Anmerkungen zur neuen DOCMA-Website

Liebe DOCMATiker,
früher habe ich Eure Web-Seite zwar auch besucht (ich muss jedoch zugeben, nicht allzu häufig), aber seit Ihr sie neu gestaltet habt, ist das alles sehr viel übersichtlicher und klarer geworden und macht mir auch einfach mehr Spaß.

Ich weiß nicht, wie das anderen geht, aber ich finde, Ihr stellt Euer Angebot oft unter dem Schefel (falls noch jemand was mit diesem alten Bibelspruch anfangen kann). Wenn man Eure Hefte liest oder sogar durcharbeitet, merkt man, wie viel Arbeit, Kenntnis, intime Vertrautheit mit Photoshop da drin steckt (und in meinem Alter darf ich das sagen, auch, wenn es sich heute vielleicht altmodisch anhört: wie viel Herzblut).

Diese Breite und Vielfalt wird mit der neuen Seite sehr viel deutlicher; ich finde schneller, was mich interessiert, und gewinne einen besseren Überblick über die vielfältigen Informationen. Die Funktionen, die sich unter der Kopfleiste verbergen, habe ich zwar nicht sofort entdeckt, und bis ich gemerkt hatte, dass man über die DOCMATiker-Köpfe oben auch Texte zu den Herrschaften einblenden kann, hattet Ihr sie schon wieder rausgenommen.

Ich muss Euch sagen, dass ich viele Aufträge und zufriedene Kunden Euren Workshops verdanke. Als Profi kommt man viel zu selten zum Experimentieren und ist froh, wenn man seine Arbeit schafft.

Ich hoffe, Ihr habt die Folgen der Insolvenz Eures früheren Kooperationspartners inzwischen gut überstanden und Doc Baumann kann sich wieder sein Müsli zum Frühstück leisten. Also weiter so, und herzliche Grüße von einem alten DOCMATiker der ersten Stunde (nun ja, genau genommen seit Ausgabe 3), Euer Felix Wenzel

Lieber Felix, danke für die positive Resonanz zur neu gestalteten Website. Wir werden uns weiterhin bemühen, gute Beiträge und praxisingerechte Lösungen anzubieten. Stimmt das hören wir öfter, in DOCMA stecke sehr vielmehr, als wir nach außen hin deutlich machen. Wir werden daran ankerten. Was mein Müsli betrifft: Ich muss es immerhin nicht mehr wie im letzten Jahr mit Sägespänen strecken. In ein paar Monaten werden wir so weit sein, uns wieder ein halbwegs angemessenes Honorar auszahlen zu können. Doc

Zu feige für echte Bildkritik?

Sehr geehrter Herr Dr. Baumann,
Ihre Bildkritiken sind immer das Erste, was ich in einer neuen DOCMA lese. An der Diskussion darüber, ob sie angemessen oder übertrieben ist, habe ich mich nicht beteiligt, für mich ist das gar keine Frage. Ich lerne daraus mindestens so viel wie aus einem Workshop und gucke seitdem auch kritischer, auch auf eigene Arbeiten.

Allerdings ist mir aufgefallen, dass Sie fast immer nur Beispiele aus der Werbung heranziehen. Warum knöpfen Sie sich nicht mal haarsträubende Beispiele aus Photoshop-Heftchen wie etwa [...] vor? Trauen Sie sich nicht? Was einem dort als Tutorial angeboten wird, steckt so voller Fehler (das, was Sie immer Bildlogik nennen), dass ich mich frage, ob die Verfasser noch was anderes können als ein paar PS-Werkzeuge bedienen. Das einzige, was ich daran bewundere, ist die Courage, so was öffentlich vorzustellen und den eigenen Namen drunterzusetzen.

Ich finde, wenn Sie glaubwürdig bleiben wollen, müssten Sie auch mal solche Machwerke auseinandernehmen. Wenn ich wirklich was lernen will und nicht nur hübsche (?) Bildchen gucken, brauche ich ohnehin nur DOCMA. Vorteil des Vergleichens: Man erkennt Eure Qualität noch besser. Mit den besten Grüßen, Norbert Becker

Hallo Herr Becker, sofern ich mal in diese Hefte geschaut habe, ist mir derlei zwar auch aufgefallen (und es hat mich zugegebenermaßen in den Fingern gejackt, etwas darüber zu schreiben) - aber ich hielt es dennoch für schlechten Stil, es wirklich zu tun. Das könnte als Konkurrenzdenken missverstanden werden, und das würde ich gern vermeiden. Daher: Beredtes Schweigen. In diesem Sinne, Doc Baumann

Projekt-Rubrik und Pixel-Humor

Hallo DOCMA-Redaktion,
ich wollte nur mal kurz schreiben, dass ich Eure neue Rubrik „Projekte“ für eine gute Idee halte. Vor allem der Bericht von Herrn Künne über die Pixel-Kalauer von Drei-st hat mir gut gefallen. Ein bisschen mehr Humor dieser Art würde ich in den DOCMA-Heften durchaus begrüßen. Ich bin gespannt, welche Ergebnisse bei Eurem Karikatur-Award eingehen (ich habe selbst auch teilgenommen). Grüße aus dem sonnigen Süden, Angelika

DOCMA jetzt auch in Flaschen!

Liebes DOCMA-Team!

Zufällig bin ich auf dieses nette Produkt gestoßen und habe mir gleich gedacht, ein zweites Standbein für das DOCMA-Team kann ja nicht schlecht sein. Aber warum gerade die Kosmetikindustrie? Gefunden hab ich diesen Nagelhärter-Lack bei uns in Österreich und - ich schwöre - das Foto stammt nicht aus Photoshop & Co.

Liebe Grüße von einem frischgebackenen DOCMA-Abonnenten aus Österreich, Peter Kranich

Lieber Peter,

das ist uns jetzt aber peinlich, dass wir diesen kleiner Nebenverdienst nicht besser geheimhalten konnten. Nachdem unser Verlagspartner im letzten Jahr pleite gegangen war, mussten wir ja sehen, wo wir ein bisschen Geld nebenbei herkriegten. Und da wir nun schon die Markenrechte am Namen DOCMA hatten ... Klar, an dem genialen Grafik-Design der Verpackung sieht man natürlich gleich, dass das von uns Gestaltungsprofis kommt, da hätten wir vorsichtiger sein müssen.

Zunächst hatten wir damit begonnen, rostige alte Nägel aus Brettern zu ziehen, sie wieder geradezuklopfen und mit der Drahtbürste zu entrosteten. Aber obwohl sie anschließend schön gerade und blitzblank waren, wollte sie uns keiner abkaufen. Dann schlug unsere Redakteurin vor, wenn wir schon was in Richtung Nagelpflege machen wollten, sollten wir es doch mal mit Fingernägeln versuchen.

Zunächst haben wir das missverstanden und abgeschnittene Nägel recycelt, das brachte aber auch kaum was ein. Bis wir dann auf die geniale Idee mit dem Nagelhärter kamen. (Wir haben ihn zunächst an Eisennägeln ausprobiert, aber wenn man sie beim Einschlagen nicht richtig trifft, werden sie leider trotz der Sonderbehandlung weiterhin krumm.)

Dank unserer neuen schnelltrocknenden Formel (zu meiner Schulzeit gab es die noch nicht, aber heute können Formeln viel mehr als früher, auch etwa in die Haut einziehen) läuft das Geschäft mit dem Härter jetzt so gut, dass wir gelegentlich sogar darüber nachdenken, die mühsame Heftproduktion ganz aufzugeben. Leider ist uns noch nichts eingefallen, wie man die beiden Produkte zusammenführen kann ... etwa Nagelhärter im Abo, alle zwei Monate ein kleines Fläschchen.

Aber bitte nicht verraten; das muss unter uns bleiben! Für Ihr Stillschweigen bieten wir Ihnen bestechungstechnisch eine Zweiliterflasche an für den Fall, dass wir mal ganz umsteigen - die reicht fürs Leben! Viele Grüße an den frischgebackenen Abonnenten, Doc Baumann





BEKENNTNISSE EINES KNIPSERS

Warum fotografiert der Mensch, und was braucht er dazu wirklich? **Christoph Künne** hat sich auf die Suche nach der perfekten Reisekamera begeben und dabei Erstaunliches gefunden.

Ich bin ein Zauderer. Na ja, nicht immer, aber immer dann, wenn es darum geht, komplexe und vor allem teure technische Geräte anzuschaffen. Am schlimmsten ist das erste Mal, also der Kauf einer neuen Produktgattung. Für meine erste digitale Spiegelreflexkamera hat der Entscheidungsprozess drei Jahre gedauert. Nicht aus Unlust, sondern weil ich noch nicht so richtig wusste, wofür genau ich sie brauchen würde. Nach der Erstschaftung war das bald herausgefunden. Den Kauf aller weiteren Folge Modelle entschied ich binnen Tagen oder sogar Stunden. Schlicht, weil ich wusste, worauf ich achten musste und was mein Fotografenleben erleichtern würde. Ein Systemwechsel kam aufgrund der begleitenden Investitionen in Objektive längst nicht mehr in Frage. Vor einiger Zeit ergab sich ein neues Produktproblem: Mir fehlte eine Reisekamera. Mitunter ist es etwas beschwerlich, immer mit so einem unhandlichen Zweieinhalb-Kilo-DSLR-Gerät am Arm durch die Gegend zu ziehen. Und außerdem ist damit unauffälliges Fotografieren fast unmöglich. Das war 2008. Danach belauerte ich den Markt über zwei Jahre, las fast jedes Gerücht und fieberte allen Ankündigungen entgegen, die eine Lösung meines Problems zu bieten versprochen.

Wie Stammleser dieser Kolumne wissen, bin ich ein großer Liebhaber von Festbrennweiten, offenen Blenden und unscharfen Hintergründen. Das alles sind Merkmale, die einen großen Sensor voraussetzen, oft komplexe und damit schwere Konstruktionen sowie im Prinzip ein Wechselobjektivsystem. Am liebsten wären mir solche Exoten wie eine Mamiya 7 mit Mittelformatsensor oder eine Hasselblad X-Pan Panoramakamera in digital. Natürlich mit Autofokus und Bildstabilisierung - ist klar. Aber wahrscheinlich bin ich der Einzige, der sich so etwas wünscht. Und außerdem ist anzunehmen, dass solch eine Kamera, wenn es sie denn gäbe, ruinös teuer sein würde. Als die ersten EVIL-Systeme (Electronic Viewfinder Interchangeable Lens) aufkamen, waren sie auch als Zweitkamera bezahlbar und ihre Spezifikationen klangen



ich begeistert. Doch in der Praxis wollte keine Freude aufkommen. Meine Hände sind zu unjapanisch groß für die kleinen Gehäuse. Der aufgesteckte elektronische Mini-Sucher konnte mich auch nicht überzeugen. Ich rang mal wieder mit mir, zauderte und wartete.

Dann beschloss ich, mich dem Problem von der anderen Seite zu nähern. Nicht die Technik sollte entscheiden, sondern die Anwendung. Was genau wollte ich denn unterwegs fotografieren? Menschen, die ich treffe. Orte, die ich später für Fotoproduktionen nutzen kann. Inspirierende Details und vielleicht auch noch Reportage-Bilder, für das Heft oder zumindest für das Blog auf [DOCMA.info](http://docma.info). Kurz, ich wusste es mal wieder gar nicht so genau. Und wenn man etwas nicht weiß, dann sollte man erst einmal herumprobieren, um herauszufinden, auf was es ankommt.

Auf der Suche nach einer Immer-dabei-Reisekamera-Testausstattung wurde ich schneller fündig als erwartet. Ich hatte sie bereits, trug sie täglich mit mir herum und entdeckte ihren Wert doch erst durch Zufall: Die Kamera in meinem Telefon.

Zwar gibt es weder Hintergrundunschärfen noch alles andere, was ich normalerweise an Kameras schätze, doch erschaffen die Bildbearbeitungsprogramme auf dem Smartphone derart charmante Bilder, dass ich meine „große“ Kamera immer öfter zu Hause lasse. Außerdem kann man kaum unauffälliger fotografieren. Sogar drucken lassen sich die Ergebnisse bis 20 mal 30 Zentimeter, direkt ins Netz hochladen sowieso, und GeoTags gibt es automatisch dazu. Manchmal ist weniger doch mehr und eröffnet gleichzeitig ganz neue Perspektiven.

Mein Leben zumindest ist mit Entdeckung der Handyfotografie leichter geworden. Ich muss weniger schleppen und auch keine Zeit auf sinnlose Recherchen und langes Zaudern verschwenden, denn die Erstschaftung der Produktgattung Foto-Handy liegt bei mir schon Jahre zurück.

Munter bleiben!



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

schon ganz passabel: Handliche Hochleistungskameras mit relativ großen 4/3-Sensoren, lichtstarken Pancake-Wechseloptiken und fast allen manuellen Eingriffsmöglichkeiten. Beim Lesen der Feature-Listen war