

42

DOCMA

Photoshop für Kreative

DOCMA

132 SEITEN

PHOTOSHOP-KNOWHOW

www.docma.info



5/11

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

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

Deutschland
9,90 €

FOKUS: AUGEN

Augen retuschieren (S. 44)

Das Auge durchs Bild führen (S. 98)

Augen malen (S. 42)

KOPIERSTEMPEL

Das Funktionsprinzip und die kreativen Anwendungen (S. 30)

PHOTOSHOPS
GEHEIME TOOLS

Pixel Bender: OilPaint (S. 51)

PREMIUM-WORKSHOP

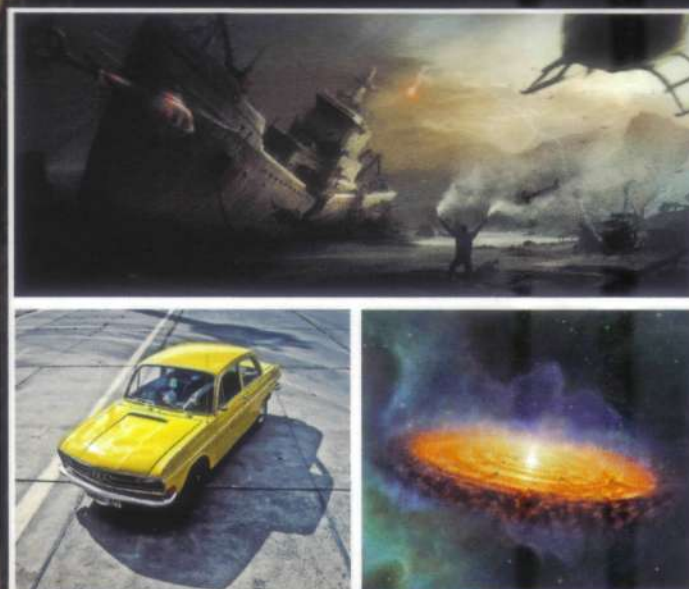
RAW FÜR
KREATIVEBildeffekte in der
Raw-Entwicklung (S. 17)

79

Seiten

WORKSHOPS
TIPPS & TRICKS

PHOTOSHOP-PROJEKTE

Gratis-Video:
Uli Staiger: 3D in
PHOTOSHOP

FREELOADS

1000+ Photoshop-Formen
500+ Pinselspitzen
50+ Fonts
80+ Aktionen u.v.m.DIE BESTEN DIGITAL-KARIKATUREN
DES DOCMA AWARDS 2011

Software-Test: Rausch-Entferner (S. 76)

Neue Serie: Fotobücher gestalten (S. 72)

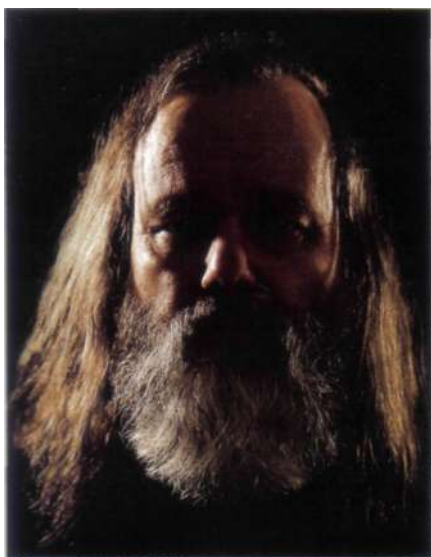
Instant-Photorealismus (S. 12)

Scott Kelbys Photoshop-Killer-Tipps (S. 46)

66243

0.5





Doppelte Monitore, leere Drucker und staatstragende Dealer

Während der Produktion dieser Ausgabe verweigerte mein Rechner plötzlich den Dienst, was mir zu der Erkenntnis verhalf, dass man sich schnell an Luxus gewöhnt. Der Ersatzrechner hatte zwar einen Monitor ordentlicher Größe, konnte mit meinem gewohnten 30-Zöller aber nicht mithalten.

Schlimmer war jedoch, dass es keine schnelle Möglichkeit gab, einen zweiten Bildschirm anzuschließen.

Seit vielen Jahre arbeite ich mit zwei Monitoren: Auf dem einen platziere ich nur die Arbeitsfläche mit dem Bild, das ich mir gerade vorgenommen habe (oder das Heft-Layout), auf dem anderen liegen alle Paletten, auch Dialogfenster öffnen sich dort. Während der Reparatur hatte ich das Gefühl, ohne den zweiten Bildschirm fast doppelt so lange wie sonst für meine Arbeit zu brauchen, weil ich ständig irgendwelche Bedienfelder und Fenster zur Seite schieben und durch Pinsel- und Stilpaletten scrollen musste.

Da wir größten Wert auf Farbverbindlichkeit legen, hat mein Kollege Christoph Künne mir seinen in die Jahre gekommenen und nicht mehr zuverlässig kalibrierbaren 30-Zöller als Zweitbildschirm angeboten. Ich habe seinerzeit sehr lange gebraucht, mich zur Anschaffung meines Exemplars durchzuringen - schließlich verbraucht so ein Ding eine Menge Energie (hilft im Winter aber auch dabei, das Arbeitszimmer zu heizen).

Als umweltbewusster Mensch betreibt man derlei nicht mit dem allerbesten Gewissen.

So, wie's aussieht, werde ich trotzdem zusagen und diesen Moniterrauch noch irgendwie auf meinem Schreibtisch unterbringen. Es müssen ja nicht immer gleich zwei so große sein aber ich verspreche Ihnen: Bildbearbeitung oder Layout lassen sich deutlich beschleunigen, wenn Sie alle relevanten Paletten in voller Größe ständig geöffnet vor sich haben

Auf die üble Praxis eines Drucker-Herstellers hatte ich vor zwei Ausgaben an dieser Stelle hingewiesen; der verbaut einen geheimen Chip in seinen Geräten, welcher nach einer bestimmten Zahl von Drucken simuliert, das Gerät sei kaputt. Die Firma meines Laser-Printers wendet ein anderes Verfahren an, um mehr Geld zu verdienen: Seit mehr als einem Jahr macht mich der Drucker mit hektischem Blinken besorgt darauf aufmerksam, dass die Schwarz-Kartusche leer sei. Nach und nach folgten die drei anderen (obwohl ich selten farbig drucke). Die Printqualität hat in dieser Zeit nicht nachgelassen. Also: In solchen Fällen nicht blindlings glauben, sondern abwarten!

Immer wieder erhalten wir Anfragen, in welcher Ausgabe dieser oder jener Beitrag zu finden sei. Mal wissen wir es, mal nicht. Dann müssen wir nachschauen. Am schnellsten geht das auf der DOCMA-Webseite unter <http://www.docma.info/magazin/heftthemen.html>. Wenn Sie gleich dort nachschlagen, müssen Sie nicht warten, bis wir Ihre Anfrage beantworten können, und wir haben mehr Zeit für spannende Artikel.

Leider ist der DOCMA Award zum Thema digitale Karikaturen zu Ende. Die Jury hat die 50 besten Arbeiten ausgewählt (Seite 110). Vom 12.8. bis 23.10. sind sie im Museum für Kommunikation in Frankfurt zu sehen.

Die politische Wirklichkeit bietet immer wieder faszinierende Anlässe, die geradezu danach lechzen, als Karikatur umgesetzt zu werden. Der fast schon wieder im Sommerloch verschüttete geheime Export von Panzern nach Saudi-Arabien war ein solcher Anlass. Die Angemessenheit des Milliarden-geschäfts hat der außenpolitische Sprecher der CDU/CSU Philipp Mißfelder so kommentiert: Saudi-Arabien trage erheblich zur Sta-

bilität in der Region bei und müsse deshalb gestützt werden. Mißfelder ist der mit den überflüssigen Hüftgelenkoperationen für Senioren. Für mich ein wichtiger Politiker, weil er mir die politische Orientierung erleichtert: Wenn er für etwas plädiert, weiß ich ohne die weitere Notwendigkeit einer Nachprüfung, dass ich dagegen sein muss.

Noch aufschlussreicher ist die Argumentation des wirtschaftspolitischen Sprechers Joachim Pfeiffer: „Wenn wir uns schon vor dem Spiel - jetzt ist ja gerade Fußball aktuell - aus dem Platz stellen, dann brauchen wir uns nicht wundern, dass wenn der Anpfiff stattfindet, dass wir dann nicht mehr mitspielen dürfen. ...Wie wollen wir diese [weltweit spitzenmäßige Rüstung-] Technologie erhalten? Da brauchen wir auch Exportmöglichkeiten ... Ich halte überhaupt nichts davon, dass man von vornherein versucht, alle anderen Argumente mit der moralischen Keule vom Tisch zu wischen.“ (Interview auf WDR 2)

Zusammengeschlossene Demokratie-Bewegungen werden dafür sicherlich Verständnis aufbringen. Vergessen wir auch nicht, dass ein guter Anteil der griechischen Staatsschulden auf Rüstungskäufe aus Deutschland zurückgeht, zu der Kanzlerin Merkel die Griechen noch vor nicht allzu langer Zeit gedrängt hat.

Doch zurück zu den Karikaturen. Wie schön hätte man diese Argumente umsetzen können: Ein Dealer vor dem Gymnasium, das ganze Sortiment von Haschisch über Heroin bis Crack im Diplomatenköfferchen, der mit weltmännischer Geste den Betrachter aufklärt: „Wenn ich es nicht mache, brauche ich mich nicht zu wundern, wenn andere diese begehrte Ware anbieten und das ganze Geld verdienen. Wie soll ich sonst mein mühsam aufgebautes Verteilernetz erhalten?“

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 12. Oktober 2011



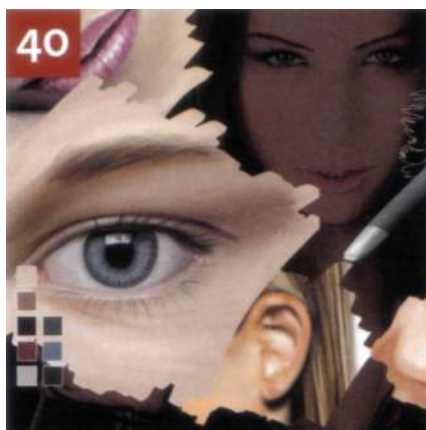
12



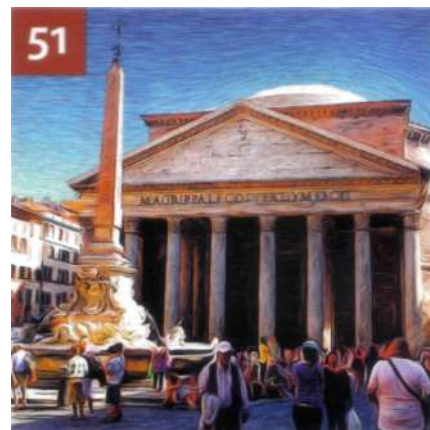
36



17



40



51

INTRO

12

Instant-Photorealismus

Bilder im Stil des Photorealismus erzeugen Sie ohne großen Aufwand mit den Werkzeugen von Photohops Raw-Konverter „Camera Raw“ oder in Lightroom. Man muss die Werkzeuge nur entgegen ihrer vorgesehenen Funktion benutzen.

14

Bildkritik:

Schlimmer geht's nimmer

Hätten wir den großen AUA!-Preis für die schrägste Montage zu vergeben - die HighFlyer-Anzeige hätte beste Chancen. Dazu ein Panorama, einen Regenbogen und eine faule Tomate.

16

Recht am Bild

Hier erfahren Sie, wie sehr Sie ein Bild, an dem Sie nicht die Urheberrechte besitzen, verändern müssen, um im juristischen Sinne ein eigenes Werk daraus zu machen.

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

17

PREMIUM-WORKSHOP

Kreative RAW-Entwicklung

Lernen Sie, die vielfältigen Möglichkeiten zur Bildentwicklung auszuschöpfen, die Camera Raw und Lightroom zu bieten haben.

30

Klonen mit Photoshop

Das Kopierstempel-Werkzeug bietet viel mehr Möglichkeiten und Optionen, als es auf den ersten Blick den Anschein hat.

36

Retro-Effekte

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren Bildern einen nostalgischen Charme verleihen.

40

Augen malen

Beim digitalen Malen von Menschen kommt es besonders auf die richtigen Proportionen und die Genauigkeit bei der Arbeit an.

44

Augenkorrektur

Tipps und Tricks zur fotografischen Augenretusche

46

Photoshop-Killer-Tipps

Tipps und Tricks von Scott Kelby

51

Schwungvoll malen

Das Modul „OilPaint“ der Photoshop-Ergänzung Pixel Bender verwandelt Fotos in dynamische Digitalgemälde. Kaum ein anderer Filter liefert so überzeugende Ergebnisse.

56

Photoshop-Sprechstunde

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

EXTENDED

62

Caspar David Friedrich für Fortgeschrittene

Romantische Landschaften aus dem Polygonbalkasten - geht das überhaupt? Ja, sagt Uli Staiger, und zeigt Ihnen die seelenvolle Seite von Cinema 4D.

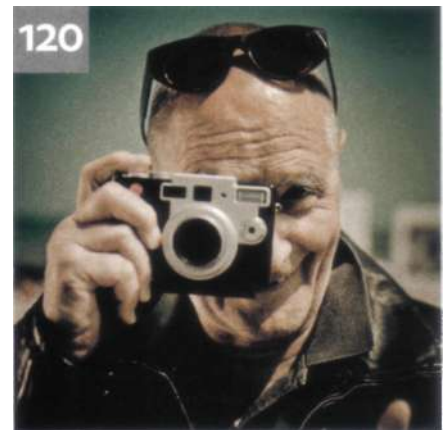
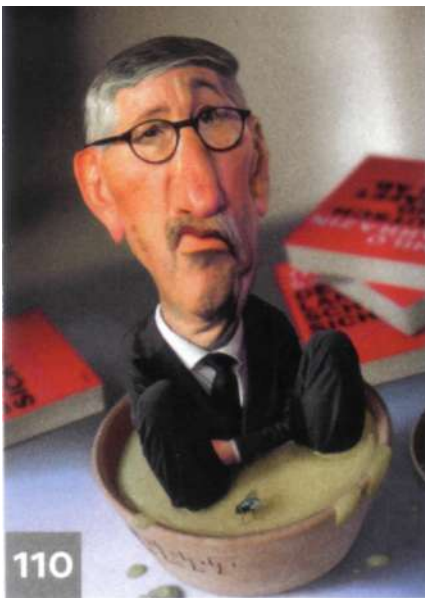
68

Nasse Öl- und Wasserfarben

Im neuen Corel Painter 12 haben die Entwickler das Verhalten feuchter Wasser- und Ölfarben deutlich verbessert.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter
www.docma.info/10040.html



- 70 Das Wacom-Stift-Tablett**
Für unsere Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis nach Tipps aus ihrer Praxis gefragt.

- 72 Am Anfang war das Layout**
Eva Ruhland bespricht in einer sechsteiligen Serie, die Sieger-Arbeiten unseres Fotobuch-Wettbewerbs.

- 76 Entrauschen mit den Spezialisten**
Die drei effizientesten Rauschfilter treten in unserem Softwaretest gegeneinander an.

- 82 Adobe Lightroom 3**
Tipps & Tricks zur Nachbearbeitung von Bildern

PROJEKTE

- 90 Phantasie und Wissenschaft**
Der Illustrator Ralf Schoofs hat sich auf astronomische Themen spezialisiert. Er zeigt Welten, die noch kein menschliches Auge gesehen hat - realistisch und ästhetisch zugleich.

- 98 Das Auge führen**
Eine gelungene Bildkomposition kann die Reihenfolge beeinflussen, in der ein Betrachter Bereiche des Bildes ansieht oder das Auge auf bestimmte Objekte lenken.

- 102 Die Analyse des Gesichts**
Egal, ob Sie ein Modell möglichst wirklichkeitsgetreu oder eher idealisiert porträtieren - in jedem Fall steht am Anfang die Analyse des Gesichts.

- 106 Epische Bilder**
Große Geschichten mit Bildern zu erzählen, ist Daniel Alekows Leidenschaft. Christoph Künne hat dem Berliner Kreativen bei der Arbeit über die Schulter geschaut.

DOCMATISCHES

- 08 News**
Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen
- 86 Software**
Neues zu Bildbearbeitungssoftware

- 110 DOCMA-Award-Jurysitzung**
Mitte Juli traf sich die Jury in Schloss Rauschholzhausen und wählte die besten digitalen Karikaturen - mit erstaunlichem Ergebnis.

- 120 Horizonte Zingst 2011**
Rückblick auf das vierte Horizonte Zingst Fotofestival.

- 122 Photoshop-Rätsel**
Leser-Lösungen zu unserem Skalierungs-Rätsel, und als neue Aufgabe: die Erzeugung eines Farbnegativs aus einem digitalen Positivbild.

- 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 Leserbrief**
Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.



Highlights auf DOCMA.info



Sucherlupe für Kamerafilmer
www.docma.info/10153.html



Intensivkurs Freistellen
www.docma.info/10157.html



Grafikpaket mit Wacom-Tablett
www.docma.info/10128.html



FotoTV-Film des Monats
www.docma.info/10151.html



Rückblick: Horizonte Zingst 2017
www.docma.info/10158.html



Intensivkurs
Farbauswahl mit dem Zauberstab
www.docma.info/10152.html



vielseitiger Stativkopf
www.docma.info/10154.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
Düsternstraße 1, 20355 Hamburg
Tel.: 030 - 61 10 52 - 806 (Fax: -807)

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

Onlineshop unter www.docma.info

Jahresabo: € 51,60 (Inland), € 59,40 (Ausland),
SFR 112,60 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost/Übersee)

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

Redaktionskontakt

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Kate Breuer, Michael Freeman, Olaf Giermann,
Tilo Gockel, Roger Hassler, Michael J. Hußmann,
Scott Kelby, Martin Krolop, Dirk Metzmacher,
Tim Meyer, Glenn Rand, Eva Ruhland, Uli Staiger,
Dennis Tölle, Florian Wagenkecht

Foto-Credits und Bildmaterial

Daniel Alekow, Doc Baumann, Kate Breuer, Elinor
Carucci, Phillip Stewart Charis, Cornelia Danzer,
Fotolia: Sandra Cunningham, Michael Freeman,
Gerhard Fühling, Olaf Giermann, Anke Großklaus,
Hermann Heibel, Michael J. Hußmann, istockphoto.
com: Elisabeth Coelfen, Francisco Fernandez, Oleg
Filipchuk, Izabela Habur, Iconogenic, Nikada, Maria
Pavlova, rabbit75_ist, Alexander Yakovlev, Peter Zele;
Scott Kelby, Günter B. Kögler, Martin Krolop, Christoph
Künne, Ina Künne, Edijs Palens, Stacy Pearshall, Rainer
Raschewski, Ralf Schoofs, Alan Smillie, Christine Trice

Titelbildmotiv

Torsten Wolber

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



DOCMA ist lww-geprüft, Nr. 06510-13242

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Kleine Systemkamera

Mit der NEX-C3 stellt Sony die weltweit kleinste und leichteste Systemkamera mit Wechseloptik, APS-C Bildsensor und schwenkbarem Monitor vor.

Sony erweitert die NEX-Serie um ein ultra-kompaktes Modell mit 16,2-Megapixel-Sensor, HD-Video-Funktion, kreativen Bildeffekten und einer neuen Menüführung. Weiteren Zuwachs erhält die NEX-Serie durch ein 30 Millimeter-Makro-Objektiv sowie einen Aufsteckblitz. Der in der Kamera verbaute Exmor APS-C HD CMOS-Sensor ist genauso groß wie der Bildsensor einer Spiegelreflexkamera und bietet eine hohe Lichtempfindlichkeit von ISO 12 800. Mit Belichtungszeiten zwischen 1/4000 und 30 Sekunden erlaubt der Kameraverschluss die Aufnahme von 5,5 Serienbildern pro Sekunde und ermöglicht umfangreiche Serienbild-Optionen. Hierzu gehört beispielsweise der Schwenkpanorama-Modus, der Panoramen wahlweise in 2D oder 3D aufnimmt. Ein weiteres Kreativ-Merkmal ist die HDR-Automatik, die ausgewogen belichtete Bilder auch bei schwierigen Lichtverhältnissen ermöglichen soll. Gegenüber dem Vorgängermodell hat Sony auch an der Benutzerführung gefeilt. Die Bedienoberfläche wurde übersichtlicher gestaltet, und die wichtigsten Einstellungen sind schneller erreichbar. Über das Kontrollrad lassen sich die Auswirkungen einer veränderten Einstellung sofort auf dem Display prüfen, selbst wenn verschiedene Effekte miteinander kombiniert werden. Neu ist auch die Peaking-Anzeige, die in drei Stufen und

drei Farben das manuelle Scharfstellen erleichtern soll. Viele bewährte Automatik-Modi ergänzen die Ausstattung. Die Kamera ist in Schwarz und Silber erhältlich und wiegt nur 225 Gramm. Die verschiedenen Kamera-Objektiv-Kits kosten zwischen 580 und 730 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10123.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

Aus Photoshop Convention wird PhoCon Professional



Am 10. und 11. November 2011 präsentiert sich zum fünften Mal in Folge die Photoshop-Fachveranstaltung für professionelle Photoshop-Anwender und feiert damit das erste Jubiläum. Berufsfotografen, Grafiker, Webdesigner und Kreative aus Werbeagenturen sind eingeladen, ihr Knowhow auf ein neues Level zu heben und die Experten der Bildbearbeitungssoftware zu treffen. In Zusammenarbeit mit den Beiratsmitgliedern der PhoCon Professional, zu denen auch dieses Jahr DOCMA-Chefredakteur Christoph Künne und DOCMA-Autor Uli Staiger zählen, hat die neue Koordinatorin Franka Feischhack das Konzept des Photoshop-Events runderneuert. Neben dem bewährten Veranstaltungsmix aus Vorträgen und Fachmesse will Ausrichter Macromedia den Anspruch, die Profis aus Fotografie, Grafik und Webdesign zusammenzuführen, mit dem neuem Namen „PhoCon Professional“ deutlich unterstreichen. Die zweitägige Veranstaltung hat sich dafür eine neue Location gesucht: Das moderne Multiplexkino CinemaxX sowie die dazugehörige MaxxWell Lounge am Münchner Isartor. Schirmherr der Veranstaltung ist DOCMA-Herausgeber Doc Baumann. Mehr Infos unter www.photoshopconvention.de



NEX-C3 mit 18-55/3,5-5,6 AF SEL-Objektiv für E-Mount-Anschluss

Fokussieren im Nachhinein

Das kalifornische Start-up-Unternehmen Lytro hat eine Revolution der digitalen Fotografie in Aussicht gestellt. Noch dieses Jahr soll eine Kamera für den Massenmarkt starten, die unter anderem ein nachträgliches Fokussieren von bereits aufgenommenen Bildern erlaubt. Um das zu ermöglichen, setzt Lytro auf die sogenannte Lichtfeld-Technologie. Diese ist zwar nicht ganz neu, war bislang aber relativ teuren Modellen und somit professionellen Anwendern vorbehalten. Im Unterschied zu klassischen Kameras kommt in einer Lichtfeld-Kamera ein Mikrolinsen-Raster statt eines konventionellen Objektivs zum Einsatz. Mehr dazu unter www.docma.info/10124.html



DOCMA featured Fotowettbewerb

Mit der partnerschaftlichen Unterstützung von DOCMA startet die größte Brau-Manufaktur Deutschlands den Fotowettbewerb „So echt wie Dein Leben“ mit einem Bonus für die DOCMA-Leser. Die ersten acht Teilnehmer, die Bilder mit dem Titelzusatz „docma“ einreichen, bekommen ein Landskron Partyfass und nehmen auch über das Voting an der Verlosung der Geld- und Sachpreise teil. Die Einreichungen müssen einen nach-

vollziehbaren und deutlichen Bezug zur Brauerei oder deren Produkten haben. Bildmontagen und Bearbeitungen sind erlaubt und erwünscht. Der Kreativität und der künstlerischen Sicht sind keine Grenzen gesetzt. Die Wettbewerbsgewinner und die 50 am besten gevoteten Bilder werden im Winter 2011/2012 an einer Ausstellung in Görlitz teilnehmen. Je nach Qualität der Einreichungen plant die Brauerei den Einsatz von Motiven in der Landskron Werbung (gegen branchenübliches Honorar). DOCMA wird über den Verlauf des Wettbewerbs berichten und die Gewinner präsentieren. Mehr dazu unter www.docma.info/10131.html

Füllmethodentafel für Photoshop

Die Füllmethodentafel von Michael Jordan unterstützt Photoshop-Anwender beim Einsatz von Füllmethoden zur Farb- und Tonwertkorrektur. Anhand der auf einem 300-Gramm-Papier gedruckten Tafel im A4-Format lässt sich die Wirkungsweise der 27 in Photoshop verfügbaren Füllmethoden ablesen und die geeignete Vorgehensweise beim Einsatz der Verrechnungsmodi planen. Das Hilfsmittel kostet 15 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10127.html



Action, Sport und Ritterfoto

Das Fotografen-Team Martin Krolop und Marc Gerst hat zwei Lehr-Videos erstellt, auf denen von der Aufnahme bis zur Bildbearbeitung alles gezeigt wird, was für die Entstehung eines Bildes notwendig ist. Das Video „Das Ritterfoto“ stellt von A bis Z - von der Idee, dem Shooting, der eingesetzten Technik bis hin zur Nachbearbeitung - die Entstehung einer Fotomontage vor. Auf „Action & Sport“ werden anhand vier bekannter Sportarten - Ski- und Snowboarding, Football, Mountainbiking, Motorrad - verschiedene Möglichkeiten der Sportfotografie sowie deren Nachbearbeitung erläutert. Beide DVDs enthalten neben den Lehr-Videos sämtliche Rohdaten sowie Photoshop-Dateien. Sie sind zum Preis von 35 Euro erhältlich unter www.docma.info/10122.html

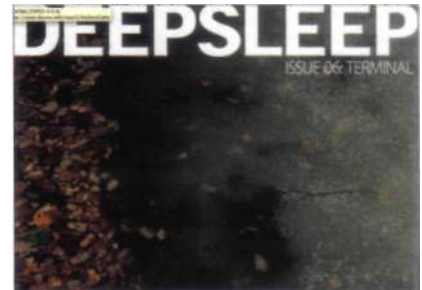
FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



LE NEGATIF

Flash-Magazin für Fotografie
www.lenegatif.com



DEEPSLEEP#6

Magazin für Fotografie und Illustration
<http://deepsleep.org.uk>



WOOF #13

PDF-Magazin für Fotografie & Illustration
www.woofmagazine.net

FIRMWARE-UPDATES

Canon hat mit der Firmware 2.0.9 für die **EOS 5 Mark II** und der Firmware 1.0.8 für die **EOS 50D** die Lese- und Schreibgeschwindigkeit in Verbindung mit UDMA-7-kompatiblen Speicherkarten verbessert und kleinere Fehler behoben. Auch für die **EOS 600D und 500D** sind Firmware-Updates zur Behebung von Fehlern erhältlich. Die **Systemkameras NEX 3 und NEX 5** von Sony haben mit der neuen Firmware 04 kreative Bildeffekte und die mit dem Modell NEX C3 eingeführte Peaking-Funktion für eine verbesserte manuelle Scharfstellung erhalten.



iPad-Kalibrierungs- lösung von Datacolor

Der Farbmanagement-Spezialist Datacolor hat mit SpyderGallery die erste Kalibrierungslösung für das iPad 1 und 2 vorgestellt. Die kostenlose Anwendung ermöglicht in Kombination mit einem Spyder3-Kolorimeter die Kalibrierung des Displays und die Erstellung von Farbprofilen für das iPad. Die farbechte Wiedergabe erfolgt anschließend im Bildbetrachter der App, wo die Bilder auch mit einem Wasserzeichen versehen werden können. Zudem lassen sich mit der Software Farbprofile für das iPad erstellen. Spyder3



übernimmt dabei die Kalibrierung des Displays und SpyderGallery die farbechte Darstellung der Farbkorrekturen. Die SpyderGallery-App ist als kostenloser Download im Apple App Store erhältlich. www.docma.info/10129.html



@ weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Objektivadapter fürs iPhone

Wer den Preis von rund 250 US-Dollar nicht scheut, kann sein iPhone mit diesem Adapter-Gehäuse aus Aluminium quasi zur Systemkamera machen und die manuelle Scharfstellung sowie die Schärfentiefe vorhandener DSLR-Objektive nutzen - wenngleich die Bildqualität wegen der Einfachheit der iPhone-Optik und des Sensors nicht an die einer Spiegelreflexkamera heranreicht. Durch diese Lösung erübrigt sich jedoch die Anschaffung spezieller iPhone-Objektive. Der iPhone SLR Mount kann direkt beim Anbieter Photojojo bestellt werden und wird für 25 Euro aus den USA auch nach Deutschland geliefert. www.docma.info/10126.html

Lichtschranken-Fernauslöser

Hama erweitert das DCC-Fernauslöser-System um eine Infrarot-Lichtschranke, die über ein kameraspezifisches Adapterkabel an die Kamera angeschlossen wird. Sender- und Empfänger des Auslösers werden am besten mithilfe des integrierten 1/4"-Gewindes auf Stativen befestigt und auf gleicher Höhe und einander zugewandt aufgestellt. Das System eignet sich für Einzel-, Langzeit- und Serienaufnahmen oder das Fotografieren mit verzögerter Auslösung und kostet knapp 100 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10130.html



Ringblitz zum Aufstecken

Mamiya hat den Vertrieb aller Produkte von enlight photo Ltd. in Deutschland übernommen, zu denen auch der orbis Ringblitz zählt. Einsatzgebiete des Aufsteckblitzes sind vor allem die Porträt- und Makrofotografie. Durch den Innendurchmesser von 86 mm können fast alle gängigen DSLR-Objektive bis hin zu einem 2,8/70-200 mm und auch Mittelformatobjektive der 6x4,5- und 6x7-Liga mit dem orbis verwendet werden. Normalerweise wird der Ringblitz zusammen mit dem Blitzgerät in der Hand gehalten. Der als Zubehör lieferbare, aus Flugzeugaluminium gefertigte orbis arm ermöglicht eine fixe Verbindung der Kamera mit dem auf das Blitzgerät aufgesetzten Ringblitz. Dies empfiehlt sich bei längeren Aufnahmestrecken oder beim Arbeiten mit Stativ. Im Lieferumfang sind ein Tragegurt, ein Moosgummipad und ein Transportbeutel enthalten. Der Aufsteckblitz kostet knapp 200 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10125.html



AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. CAFE DES ARTISTES

Die Fotografien des Künstlers Antonius - mystische, oft im Grenzbereich zwischen Fotografie und Malerei angesiedelte Kunstwerke - wurden schon rund um den Globus ausgestellt und sind noch bis zum 3.9.2011 in Berlin zu sehen.

www.artistico-berlin.com



2. DZ BANK

„Für Hund und Katz ist auch noch Platz“, heißt die Ausstellung von Tierfotografien aus der DZ BANK-Kunstsammlung, die bis zum 24. 9.2011 in Frankfurt Animalisches von über 20 internationalen Künstlerinnen und Künstlern bietet.

www.dzbank-kunstsammlung.de



3. MUSEUM KÜPPERSMÜHLE

Rund 100 teils großformatige Fotografien des deutschen Fotografen Hans-Christian Schink, entstanden in drei Jahrzehnten, sind bis zum 3.10.2011 Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar in Duisburg zu sehen.

www.museum-kueppersmuehle.de

Fotos: 1. Antonius 2. Esko Männikkö 3. Hans-Christian Schink

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



1. PHOTOSHOP SPECIAL

Füllmethoden

Wie Photoshops Füllmethoden genau funktionieren und was Sie damit Nützliches anstellen können - von Effekten bis zu Bildoptimierung - bringt Olaf Giermann in diesem Video-Training näher.



2. CINEMA 4D/PHOTOSHOP Photoshop & 3D

In diesem Video-Training ergänzt Uli Staiger eine Fotografie mit 3D-Elementen aus CINEMA 4D und Photoshop zu einer explosiven Szene.

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.

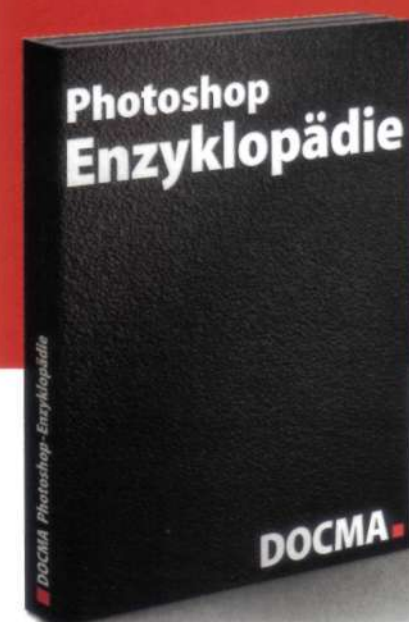
Der Nettopreis der DVD beträgt lediglich 125,20 Euro. Zum Vergleich: Der Preis für die 22 Bände der vergriffenen Buchausgabe lag ohne die hilfreichen Zusatzfunktionen bei 327 Euro. Bitte richten Sie Ihre Bestellung an:

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 €

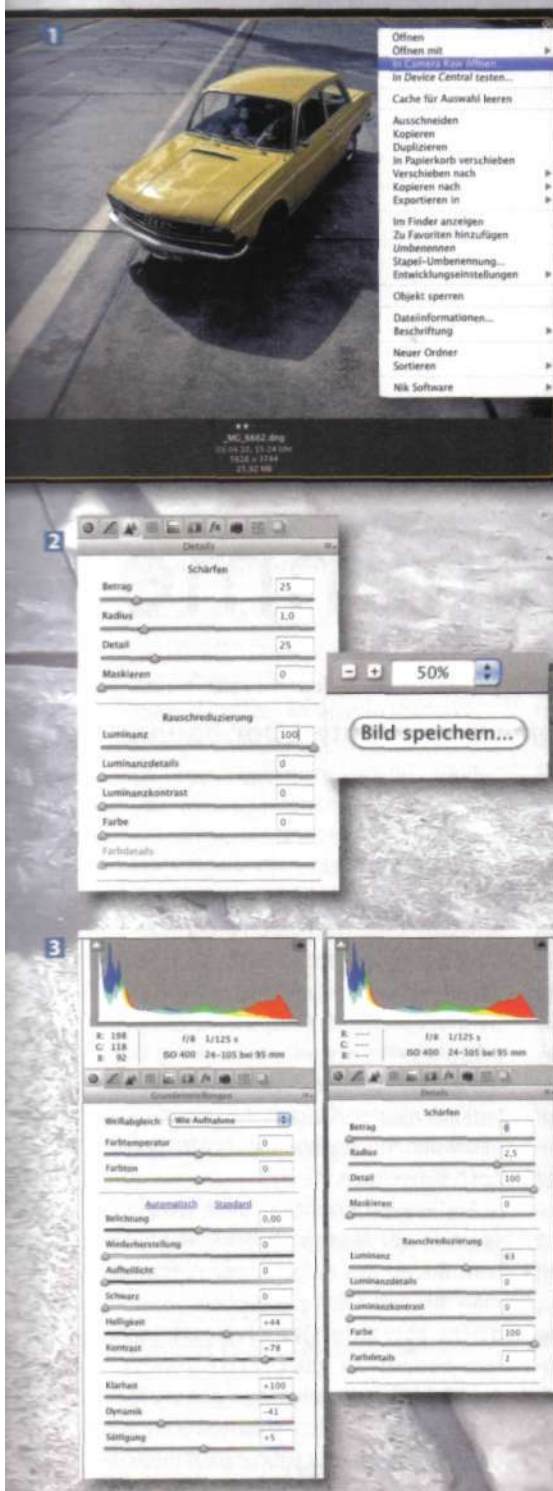




INSTANT- PHOTOREALISMUS

Bilder im Stil des Photorealismus erzeugen Sie ohne großen Aufwand mit den Werkzeugen von Photoshop's Raw-Konverter „Camera Raw“ oder in Lightroom. Man muss die Tools nur entgegen ihrer Funktion benutzen. | Christoph Künne

@Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/10110.html



Haben Sie das auch schon beobachtet? Wenn man in Camera Raw oder Lightroom Fotos entwickelt, die mit sehr hohen ISO-Einstellungen belichtet wurden, bekommen die Ergebnisse manchmal eine fast malerische Qualität. Grund dafür ist die Entrauschungsautomatik, die abhängig vom erkannten Kameramodell ihre Rauschunterdrückungs-Werte wählt und Bilddetails opfert, um Rauschartefakte zu übertünchen. Wer den Effekt steigern will, um sehr glatte Oberflächenstrukturen zu erhalten, die aussehen, als seien Sie mit Ölfarbe gemalt oder mit einem Airbrush gespritzt, kann den Effekt durch eine doppelte Raw-Entwicklung verstärken.

1 Ausgangsbild mit Camera-Raw öffnen

Sie müssen dazu nicht unbedingt eine Raw-Datei benutzen. Es reicht auch (die richtigen Voreinstellungen für „Camera Raw“ in Bridge oder Photoshop vorausgesetzt) ein JPEG oder ein TIFF. Wichtig zum Öffnen des Bildes ist der Weg über Bridge, wo Sie die Option „In Camera Raw öffnen“ im Kontextmenü finden, wenn Sie auf eine Datei mit der rechten Maustaste klicken.

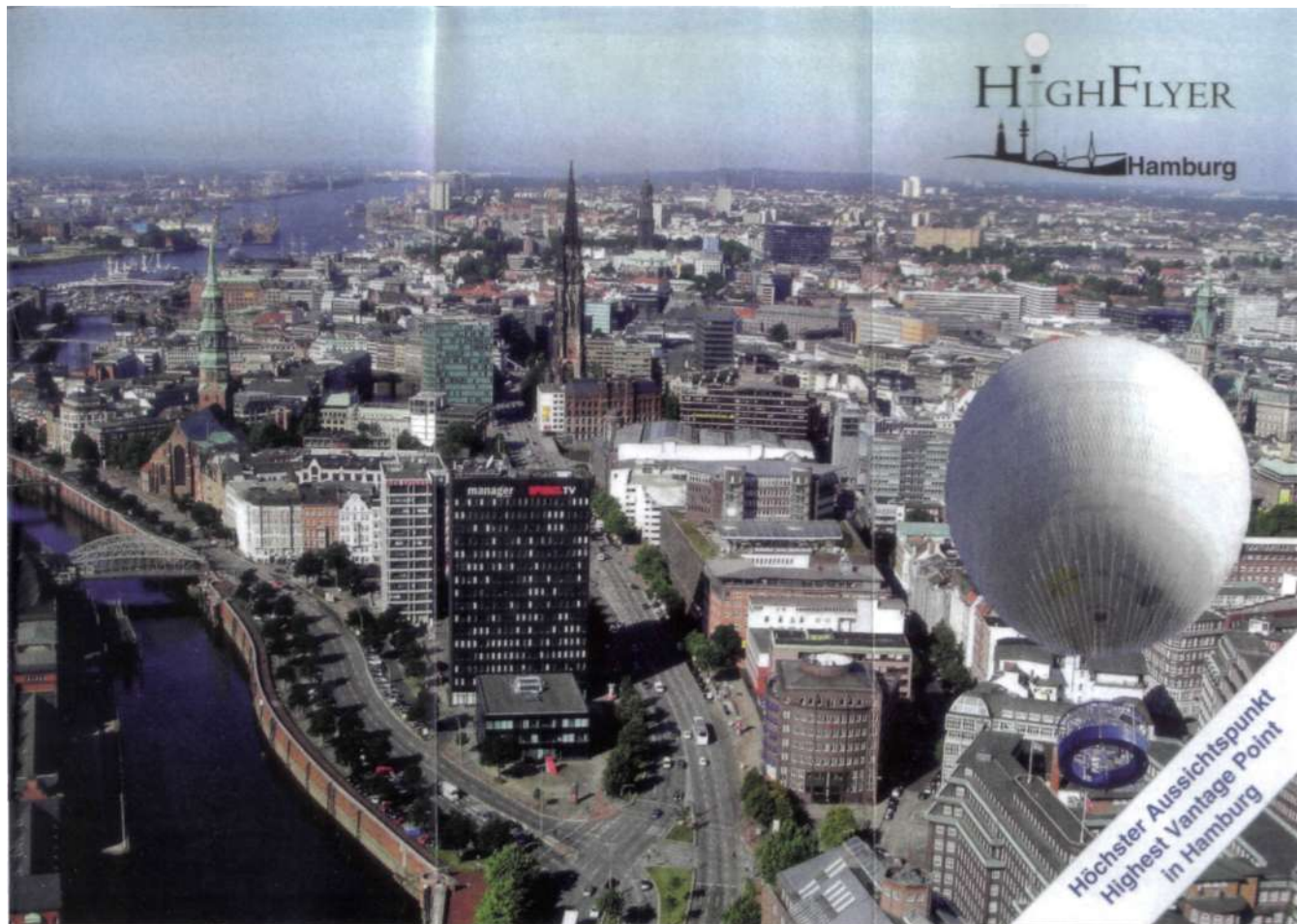
2 Erster Bearbeitungsdurchlauf

Nach der Abstimmung der Farbigkeit und der Kontraste mit den Werkzeugen des Raw-Konverters begeben Sie sich zum Reiter „Details“ in den Bereich „Rauschreduzierung“ und setzen dort den „Luminanz“-Wert auf 100 und alle anderen Werte auf 0. Anschließend exportieren Sie das Bild über die Schaltfläche „Bild speichern“ als JPEG-Datei und schließen den Raw-Dialog. Achtung: Wegen des bewusst herbeigeführten Detailverlusts können Sie zum Export die Bildgröße deutlich reduzieren und die Kompression im mittleren Qualitätsbereich ansetzen.

3 Zweiter Bearbeitungsdurchlauf

Rufen Sie das eben exportierte JPEG wieder über die Bridge im Camera-Raw-Dialog auf. Es sieht schon viel glatter aus als das Original. Zur Verstärkung des malerischen Effekts bearbeiten Sie die Datei erneut mit der Rauschreduktion, diesmal allerdings etwas vorsichtiger beim Festlegen des „Luminanz“-Werts und mit hoher „Farbe“-Korrektur. Ganz wichtig ist beim zweiten Durchlauf die Arbeit in der 100%-Ansicht. Zusätzliche Effektverstärkungen lassen sich mit den Scharfzeichnungsreglern, dem Kontrast- sowie dem Klarheit-Regler herbeiführen. Zum Abschluss wenden Sie die Einstellungen auf das JPEG an, indem Sie die Datei in Photoshop öffnen.

Photorealismus ist eine populäre Kunstform, die zwischen den späten 60er und den frühen 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts ihren Höhepunkt erlebte. Im Kern ging es darum, mit den Mitteln der Malerei Bilder zu schaffen, die der Momenthaftigkeit und der Präzision von Fotografien gleichkamen.



Schlimmer geht's nimmer

Hätten wir den großen AUA!-Preis für die schrägste Montage zu vergeben - die HighFlyer-Anzeige hätte beste Chancen. Dazu ein Panorama, ein Regenbogen und eine faule Tomate. | **Doc Baumann**

Eine Montage mit zahllosen kleinen Fehlern wie das Panorama aus Stockholm, oben auf der gegenüberliegenden Seite, erfreut den Forschergeist und kann den geneigten Betrachter stundenlang fesseln. Immer wieder finden sich Fehler, Fehler, Fehler...

Aber das ist ein mühsames Geschäft. Eine idealtypisch schlechte Montage sollte zumindest insofern herausragend sein, als sie im Negativen jene Werte aufweist, die man im Positiven von Vorbildlichem erwartet: klassische Einfachheit und Klarheit.

Bisher war mein Favorit jene Debitel-Annonce mit dem Schwimmbecken (DOCMA 23), weil dort fast alle Fehler, die man machen kann, geradezu lehrbuchmäßig umgesetzt waren. Dem Motiv freilich fehlte es an eben jener klassischen Einfachheit. Das lässt sich der von Richard Kunze entdeckten HighFlyer-Anzeige beim schlechtesten Willen

nicht vorwerfen. Sie wirbt für einen Ballonaufstieg in 150 Meter Höhe; von dort oben hat man gewiss einen beeindruckenden Blick über Hamburg. Mehr will und muss das Anzeigenmotiv gar nicht zeigen: die Hansestadt bei strahlendem Sonnenschein von hoch oben - der Ballon mit Besucherkanzel.

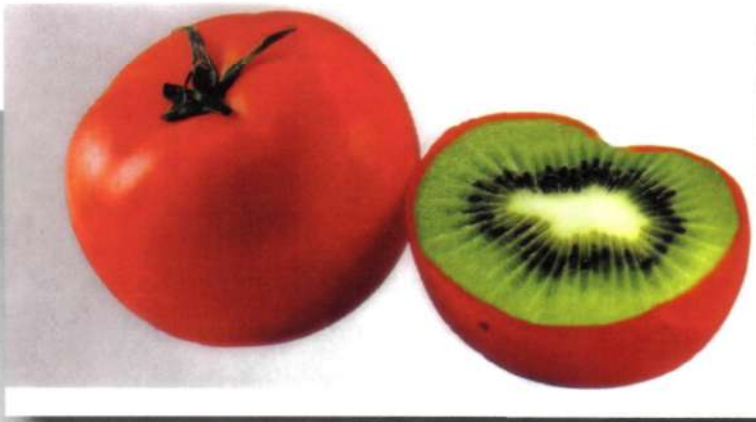
Was sind die häufigsten Montagefehler? Unsauberes Freistellen von Elementen (auf der eher technischen Ebene), nicht übereinstimmende Beleuchtungsbedingungen und falsche Perspektive (auf der konzeptionellen Seite). Und siehe: All dies demonstrieren die Hamburger an einem einzigen, schlichten Objekt, fast ein Kreis: dem Ballon.

Um mit der Technik zu beginnen der mag schon mehr als ein Dutzend Halteseile mühsam freistellen? Da lassen wir sie doch einfach ganz weg. Auch späteres Rekonstruieren mit Pinsel oder Linienzeichner war den Kolleg/innen viel zu mühsam.

Die Beleuchtung - in der Hintergrundszene kommt das Licht dank harter Schlag Schatten unübersehbar, schräg von links, beim Ballon hingegen von rechts. Hätte man ihn wenigstens mit einem Handgriff gespiegelt! Aber nein, ich weiß, den armen Bildarbeitern wird immer viel zu wenig Zeit zugestanden für ihre Projekte; da kann man wirklich nicht verlangen, dass sie diese zwei Sekunden fürs horizontale Umklappen auch noch aufwenden.

Am eindrucksvollsten aber ist die Perspektive des Aussichtsbalkons, ursprünglich vom Boden aus aufgenommen. Hier sollte man ihn nun schräg von oben bewundern dürfen, aber dazu hätte es eines Hubschraubers bedurft. Zu teuer, merkt sowieso niemand. Leider vergeben wir den AUA-Preis

noch nicht, aber ich mache mir ernsthaft Gedanken darüber, ihn einzuführen. Mag sich jemand als Sponsor profilieren?



Tomaten auf den Augen?

Ähnlicher Produktionsdruck dürfte die Grafiker/innen der Mitgliederzeitschrift der Krankenkasse Barmer-GEK geplagt haben, zu deren Anzeige Matthias Kleemann anmerkt:

„Mal abgesehen davon, dass die Werbeaussage irgendwie nicht richtig zündet, zeigt die Montage [oben auf dieser Seite], wie man auch bei minimalem Aufwand Murks produzieren kann. Hübsche Idee, hatte ich zunächst gedacht, aber bei genauerem Hinsehen schien irgendetwas nicht zu stimmen. Und richtig: Das Schnittprofil der Tomate weist daraufhin, dass diese Frucht vom Stielansatz her längs durchgeschnitten wurde. Der hineinmontierte Schnitt durch die Kiwi ist hingegen parallel zum Stielansatz erfolgt. Hier hätte man einfach nur fürs Foto beide Früchte in der gleichen Richtung durchschneiden müssen.“

Es wäre wirklich so einfach, aber selbst an solchen grundlegend bildlogischen Konzepten scheitern viele.

Anderswo ist es auch nicht besser

Von unserem schwedischen Leser Sven Berg kommt das Panorama oben, das nicht wie Ballon und Tomate durch klassische Schlichtheit glänzt, sondern zahllose Fehler aufweist

- so viele, dass der Einsender schon die Idee äußerte, daraus gleich einen Wettbewerb zu machen.

„Im Zentrum Stockholms liegt ‚Slussen‘, und dort passieren Tausende Autos, Tausende Menschen, alle U-Bahnen, Hunderte von Bussen - und noch dazu steht Slussen für Schleusen. Nun soll dieser Verkehrsknotenpunkt umgebaut werden. Den Gewinnervorschlag habe ich in einer Ausstellung angeschaut. Ich schicke Ihnen dieses Bild zu. Es ist ein Ausschnitt aus einem wandfüllenden Bild, es hat so viele Justige Details. Sie werden sicherlich lachen - oder weinen? (Große Webansicht unter: <http://www.stockholm.se/Fristaende-webbplats-er/Fackforvaltningssajter/Exploateringskontoret/NyaSlussen/Pressbilder/> - Sie sollten dann auf ‚högupplöst bild‘ klicken.

Einige Details: Entdecken Sie den armen Fahrradfahrer ohne Kopf? In Google Streetview sieht man das Gebäude hinten rechts. Das schöne Boot hinten rechts schwebt dort nicht nur übers Wasser, das Wasser fließt auch unbehindert mehrere Meter über Normalwasserstand.

Jemand verspricht, alles perfekt geplant zu haben, aber anscheinend hat er nicht mal genügend Geduld, um seine eigene Bilder noch einmal anzuschauen und zumindest die größten Fehler zu beheben.“

Foto (Montage?) Wettbewerbe

Ein Problem sind - oder sollten jedenfalls sein - falsche oder auch richtige Montagen bei Fotowettbewerben. Sind sie in den Teilnahmebedingungen zugelassen? Sehen die Juroren sie überhaupt, wenn sie vorkommen? Im BFF-Jahrbuch 2011 fand Felix Klingele ein „Foto“ von Joel Miller mit etlichen Komponenten, die den Gesetzen der Optik widersprechen (eingeklinktes Bild oben rechts): Der Schattenwurf der Szene passt nicht zum Regenbogen, die Spiegelungen im See sind in einer fast identischen Ansicht auf Millers Website nicht zu sehen.

Meine Anfrage beim herausgebenden Bund Freischaffender Foto-Designer über die Einschätzung solcher Aspekte (nicht nur montiert, sondern auch noch optisch falsch) wurde einer Antwort nicht für würdig erachtet. Es wäre nicht schlecht, wenn Veranstalter von Fotowettbewerben über dieses Thema einmal nachdenken würden. •

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



Recht am Bild

Wie hoch muss bei einer Verwendung von fremdem Bildmaterial in einer Montage der Grad der Verfremdung und ästhetisch-kreativen Eigenständigkeit sein, um von einem eigenen Werk sprechen zu können? Welche Kriterien stellt die Rechtsprechung auf? **Dennis Tölle** und **Florian Wagenknecht** geben Antwort auf diese Fragen.

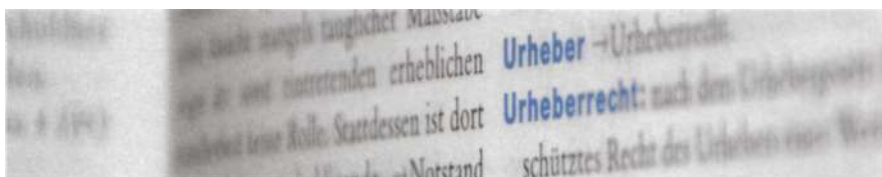
Bei **Weitem nicht alle** Grafiken und Bilder basieren allein auf eigenem Bildmaterial - viele machen sich bereits vorliegende Kreationen zu Nutze. So werden zum Beispiel bei Fotomontagen einzelne, bereits vorhandene Elemente zu einem Gesamtbild verbunden. Rechtlich stellt sich hierbei die Frage, ob es sich dabei um ein neues, eigenständiges Werk oder „nur“ eine Bearbeitung der genutzten Elemente handelt. Dies ist entscheidend dafür, ob bei der Veröffentlichung und Verwertung der neuen Kreation die Zustimmung der Urheber der verwendeten Grafiken einzuholen ist. Während bei der Bearbeitung gem. § 23 Urhebergesetz (UrhG) die Zustimmung erforderlich ist, ist dies bei der Schaffung eines neuen, eigenständigen Werkes durch freie Bearbeitung gem. § 24 UrhG nicht der Fall.

Eigenständig oder Bearbeitung?

Ob nun ein eigenständiges, schutzfähiges Werk oder doch eine Bearbeitung vorliegt, kann mithilfe der von der Rechtsprechung aufgestellten Kriterien zumindest annähernd ermittelt werden. Die Grenze zwischen diesen beiden Rechtszuständen ist jedoch fließend und häufig vom konkreten Einzelfall abhängig.

Man bewegt sich zumindest dann in den Grenzen der (zustimmungs-)freien Benutzung, wenn „angesichts der Eigenart des neuen Werkes die entlehnten eigenpersönlichen Züge des geschützten Werkes verblassen“ (BGH, Urt. v. 11.03.1993, Aktz.: I ZR 263/91 - Alcolix). Verändert man also fremdes Bildmaterial und fügt es mit weiteren eigenen Elementen in eine Collage ein, kann eine solche Eigenart angenommen werden.

Erforderlich ist ebenso, dass das neu geschaffene Werk einen ausreichenden inneren Abstand zum Original aufweist (BGH, Urt. v. 11.03.1993, Aktz.: I ZR 264/91 - Alcolix-Persiflagen; BGH, Urt. v. 20.12.2007, Aktz.: I ZR 42/05 - TV-Total). Diese Voraussetzung wird bei der unveränderten Übernahme einzelner Elemente regelmäßig nicht erfüllt sein, so dass dann eine zustimmungspflichtige Bearbeitung vorliegt.



Ist das Original hingegen lediglich als Anregung zu einem neuen Werk verwendet worden, so kann von einer freien Benutzung gesprochen werden. Die Veröffentlichung und Verwertung ist dann ohne Zustimmung des Urhebers des Originals zulässig. Lässt man sich beispielsweise als Fotograf durch fremde Fotos von der Art der künstlerischen Gestaltung inspirieren und versucht sich später selbst in diesem Bereich, so kann derjenige, der bereits ähnliche Fotos dieser Art gemacht hat, eine Weiterverbreitung nicht verhindern. Die identische Übernahme der Kombination zum Beispiel von Motiv, Lichtstimmung und Blendeneinstellung sollte jedoch vermieden werden, um nicht in den Verdacht des Kopierens zu geraten. Geschieht dies unwissentlich und ohne Kenntnis von älteren, identischen Bildern, so spricht man von einer grundsätzlich denkbaren „Doppelschöpfung“. Liegt eine solche vor, existieren beide Urheberrechte an den identischen Fotos parallel weiter.

Urheberrecht des Bearbeiters

Unabhängig davon, ob nun eine Zustimmung zur Vervielfältigung oder Veröffentlichung erforderlich ist, erlangt der Bearbeiter ein eigenes Urheberrecht an der Bearbeitung (§ 3 UrhG).

Dieses gestattet ihm, die Verwendung seines Werkes durch Dritte zu untersagen, und es belohnt ihn damit für seine erbrachte Leistung.

Beispiel: Fotograf A ist Urheber eines Fotos. Bearbeiter B nimmt daran Veränderungen vor, die nicht die Grenze zur freien Benutzung überschreiten. Verkäufer C verkauft das bearbeitete Bild des B ohne Zustimmung. Jetzt können sowohl A als auch B gegen diese Verwendung des C vorgehen. A aus seinem ursprünglichen Urheberrecht und B aus seinem Bearbeiterurheberrecht heraus.

Der Bearbeiter ist also nicht komplett schutzlos gestellt. Trotzdem wirkt das Urheberrecht des A am ursprünglichen Bild noch immer stärker, so dass er dem Bearbeiter B die Veröffentlichung und Verwertung der Bearbeitung untersagen kann. Dies bleibt solange der Fall, wie die Bearbeitung keinen derart großen inneren Abstand zum Original hat, dass sie als freie Benutzung gilt.

Wie bereits eingangs erwähnt ist die Grenze zwischen (unfreier) Bearbeitung und freier Benutzung schwimmend und stark einzelfallabhängig. In Fällen, die nicht ad hoc einer Kategorie zuzuordnen sind, bleibt zur Vermeidung von Schwierigkeiten **letztlich nur** der Weg zum Anwalt seines Vertrauens. (gh) •

BLOG: RECHT AM BILD

Seit 2010 betreiben die Jurastudenten und Hobbyfotografen Dennis Tölle (26) und Florian Wagenknecht (26) den Blog www.rechtambild.de. Dort schreiben sie über Themen rund um das Urheber- und Fotorecht und erläutern anhand der aktuellen Rechtsprechung rechtliche Fragen und Probleme. Neben den Artikeln bietet Recht am Bild eine stetig anwachsende Urteilsdatenbank mit einer Sammlung einschlägiger Urteile zum Thema Fotorecht.

Über Anregungen zu neuen Themen und allgemeine Fragen zum Thema Fotorecht freuen sich die Autoren.

PREMIUM WORKSHOP

KREATIVE RAWENTWICKLUNG

Raw-Dateien erhalten nicht nur die beste Bildqualität, die Ihre Kamera liefern kann. Sie lassen sich außerdem ideal für kreative Zwecke nutzen. **Christoph Künne** zeigt Ihnen in diesem Premium-Workshop, wie Sie die vielfältigen Möglichkeiten zur Bildentwicklung ausschöpfen, die Camera Raw und Lightroom zu bieten haben.



EINE EINFÜHRUNG IN RAW

Die Arbeit mit Raw-Dateien gilt vielen Fotografen immer noch als fast geheime Wissenschaft.

► Seite 18

OPTIMIERTE BILDQUALITÄT

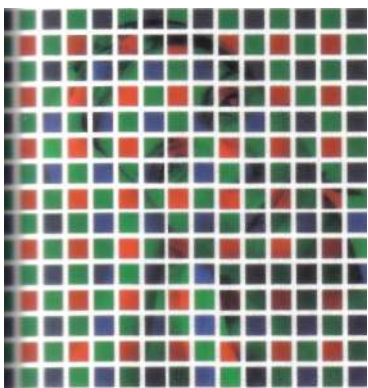
Auch mit Optimierungstechniken lassen sich kreative Eingriffe in Fotos vornehmen.

► Seite 20

MANUELLE BILDEINGRIFFE

Bei der Raw-Entwicklung gibt es viele Werkzeuge und Techniken, um Bilder punktuell zu korrigieren.

► Seite 22



VEREDELN UND VERFREMDEN

Raw-Werkzeuge sind auch beim Veredeln oder beim kreativen Verfremden von Fotos hilfreich.

► Seite 24



PRESETS UND VARIANTEN

Mehrere Versionen eines Bildes, Entwicklungsvorgaben und eigene Pinsel kann man sichern.

► Seite 26



CONTEST

Mitmachen und gewinnen

Die spannendsten Raw-Entwicklungen werden prämiert.

► Seite 27

PREMIUM WORKSHOP



Die Arbeit mit Raw-Bildern gilt vielen Fotografen immer noch als eine Wissenschaft für sich, weil man vor dem Öffnen des Bildes in Photoshop noch durch den Camera-Raw-Dialog muss. Doch gerade diese Werkzeugsammlung ist für viele Fotografen zum besseren Photoshop geworden.

• Raw

Als Rohdatenformat (Raw) bezeichnet man Dateiformate, in denen eine Kamera die Bilddaten nach der Digitalisierung weitgehend ohne Bearbeitung auf das Speichermedium schreibt. Die meisten Hersteller benutzen eigene Dateiformate, die sich zudem noch von Kameramodell zu Kameramodell unterscheiden und nicht zwingend zueinander kompatibel sind. Rohdaten werden auch als „digitales Negativ“ bezeichnet. JPEG-Bilder erlauben pro Farbkanal 256 Helligkeitsabstufungen (8 Bit), demgegenüber enthalten Rohdatenformate meist 10, 12 oder 14 Bit an Helligkeitsinformation, was 1024 bis 16384 Helligkeitsabstufungen entspricht.

HINWEIS Grundsätzlich kann man auch JPEG- und TIFF-Dateien im Camera Raw-Dialog bearbeiten. Allerdings muss man dies zunächst in den Camera-Raw-Voreinstellungen festlegen und dann die Datei über Adobe Bridge via Kontext-Menü öffnen.

Vom Umgang mit Fotos eine Einführung in Raw

Kaum ein Fotograf kam in analogen Zeiten auf die Idee, den Abzug eines Fotos zu archivieren und das Negativ wegzuworfen. In der digitalen Ära war es dagegen lange Usus, genau das zu tun: Statt die Aufnahme aufzubewahren, die der Sensor tatsächlich gemacht hatte, zogen es viele vor, eine von der Kamera entwickelte Fassung aufzubewahren, bei der 80% der Bildinformation - um Speicherplatz zu sparen - gelöscht wurden.

Man kann das natürlich auch von einer anderen Warte sehen: Die verbleibenden 20% Bildqualität reichen für 80% der normalen Anwendungen völlig aus - zumindest solange, wie man an den Bildern keine extremen Bearbeitungen vornehmen möchte. Grundsätzlich gilt die Faustregel: Wer auf Bildqualität Wert legt, arbeitet mit Raw.

Raw oder TIFF?

Das, was in der Raw-Datei steckt, findet man technisch-qualitativ auch in einer 16-Bit-TIFF-Version des Bildes. Nur ist das ausentwickelte TIFF bei den Bildern vieler Kameras etwa sechsmal so groß wie die zugrunde liegende Raw-Datei. Vor diesem Hintergrund

bleibt unverständlich, dass es viele Profifotografen gibt, die zwar immer mit Raw arbeiten, doch darauf schwören, vor der Bearbeitung alle fotografierten Bilder erst einmal von einem Raw-Konverter in 16-Bit-TIFFs umwandeln zu lassen.

Im Hinblick auf Rechenzeit, Speicherplatz und Arbeitsaufwand ist es klüger, die Entwicklung des Raw-Bild im Raw-Konverter vorzunehmen, alle Entwicklungseinstellungen in einer automatisch angelegten Parameterdatei als Textinformation zu speichern und das Bild solange im Raw-Modus zu archivieren, bis man es tatsächlich für den Einsatz im Layout oder für einen Ausdruck braucht.

Eine Belichtung - viele Bilder

Im Raw-Bild-Workflow gibt es zudem viele strukturelle Optionen, die speziell kreativen Fotografen entgegenkommen

Wer nicht meint, mit dem Druck auf den Kamera-Auslöser sei die Bearbeitung des Bildes abgeschlossen, findet im Raw-Workflow zwei zentrale Aspekte, seine Fotos auf Wunsch immer wieder neu - entweder besser oder einfach anders - abzustimmen. Der erste Aspekt liegt in der Eigenart von Raw-



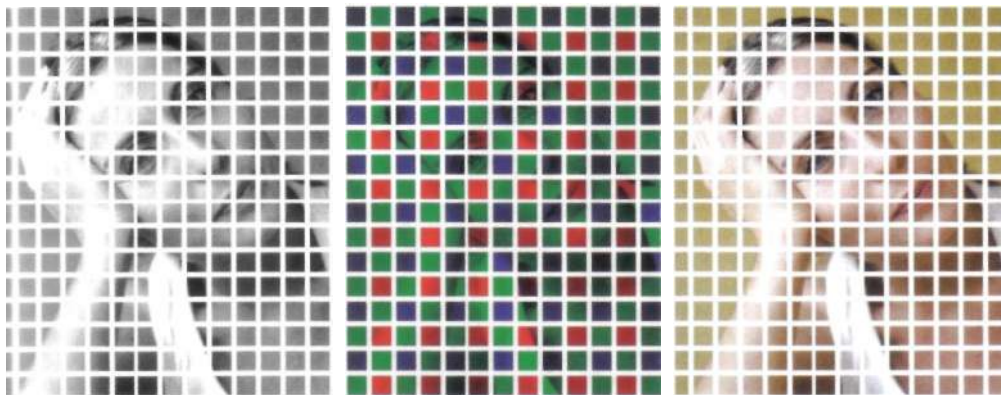
JPEG oder Raw?

Bei der Umwandlung von Raw-Informationen in JPEG-Daten innerhalb der Kamera werden die Bilder nicht nur entwickelt und mit starken Verlusten komprimiert, sondern auch geschärft und farblich nachbearbeitet. Zudem setzt die Kamera einen Weißabgleich sowie einen Farbraum fest und der Tonwertumfang wird reduziert.





Ein Bild in vier Variationen aus Camera Raw: Ganz links: Die Raw-Datei aus der Kamera. Mitte links: Farbverstärkt mit digitalem Aufhelllicht. Mitte rechts: Schwarzweiß mit viel Detailstruktur. Ganz rechts: Eigenwillige Farben, erzeugt mit der „Kamerakalibrierung“.



In Digitalkameras entstehen Farbbilder aus der Information eines monochromen Sensors, dessen Pixel mit RGB-Farbfilttern belegt sind. Daraus errechnet der kamerainterne Bildprozessor die Farbigkeit und die fehlenden Details. Beim Raw übernimmt diese Aufgabe ein Raw-Konverter auf dem Computer, wie Lightroom oder Camera Raw, das Teil von Photoshop ist.

Dateien begründet, die Rolle digitaler Negative zu übernehmen. Bei den meisten Raws wird nur ein Graustufen-Bildkanal aufgenommen.

Die Farbinformation errechnet die Kamera oder alternativ die Raw-Konvertersoftware aus der Kombination dieses Graukanals und eines Farbfiltermusters, mit dem die Pixel auf dem Sensor bedampft sind.

Wenn man sich vor Augen führt, dass zwei Drittel der Bildpixel gar nicht fotografiert, sondern aus den Umgebungspixeln interpoliert werden, zeigt sich, wie wichtig dieser Rechenschritt ist, den man in Anlehnung an die analoge Tradition als „Raw-Entwicklung“ bezeichnet.

Wie eingangs bemerkt, bleibt das Raw trotz der Entwicklung unverändert erhalten. Wenn

nun der Hersteller der Entwicklungssoftware - wie etwa 2010 bei Adobe in CS5 und Lightroom 3 geschehen - den Algorithmus optimiert, bedeutet das für alte Fotos, dass man sie damit neu, also mit besseren Farben und/oder mit mehr Details entwickeln kann.

Der zweite Aspekt des flexibleren Workflows besteht darin, zu jeder Raw-Datei beliebig viele Entwicklungsvarianten zu speichern, ohne dabei die Festplatte weiter zu füllen.

Während man in Photoshop's Camera Raw in Kombination mit Bridge darauf beschränkt bleibt, die Varianten im Raw-Konverter nacheinander zu betrachten, kann man sie sich in Lightroom (wo sie übrigens „Virtuelle Kopien“ heißen) auch direkt nebeneinander ansehen. •

• Kommentar



Als ich mit der allgemeinen Einführung von Camera Raw in Photoshop CS auf die Möglichkeiten stieß, die mir die neue

Raw-Technologie an die Hand gab, war es für mich von Stund' an klar: Ich wollte nie wieder anders arbeiten. Und ich dachte, das müsste eigentlich allen Fotografen so gehen. Doch in den folgenden Jahren sollte ich beobachten, wie lange es dauerte, bis zumindest die meisten professionell arbeitenden Fotografen auf den Raw-Workflow umgestiegen waren. Inzwischen ist die Technik in den meisten Studios angekommen. Die Möglichkeiten, die Raw-Konverter heute neben einer optimierten Entwicklung bieten, nutzt dagegen noch kaum jemand. Warum eigentlich nicht?

• DNG

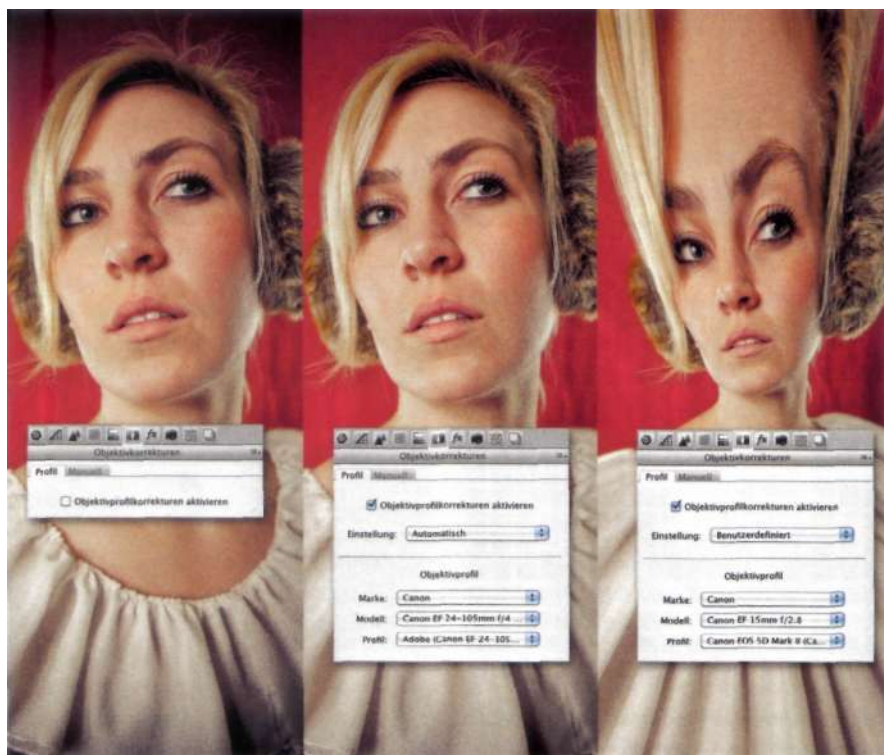
Digital NeGativ - ein von Adobe entwickelter, aber dennoch offener Raw-Standard. In ihn kann man fast alle anderen herstellerspezifischen Raw-Formate konvertieren, ohne dabei die Raw-Entwicklung vornehmen zu müssen. DNG gilt als das zukunftsicherste Raw-Format.

• XMP

Extensible Metadata Platform Weil kein Raw-Format - außer DNG - das Hinzufügen von Daten in Drittanbieter-Software erlaubt, werden die Entwicklungsparameter, die Sie in Camera Raw festlegen, in einer separaten, im Fachjargon „Sidecar“ genannten Datei abgelegt. Diese trägt denselben Namen wie Ihr Foto, nur eben mit der Endung, „xmp“, und enthält nur Textinformation. Beim Öffnen der Raw-Datei werden die Parameter der XMP-Datei jedesmal neu ins Rohbild gerechnet. Löscht man die XMP-Datei, wird das Bild mit den Standard-Entwicklungseinstellungen angezeigt.

Optimierte Bildqualität

Bei vielen Fotografen steht vor den gestalterischen Eingriffen der Wunsch, zumindest eine Variante des Bildes so perfekt wie möglich auszuarbeiten. Doch auch diese Abstimmungsarbeiten bieten Optionen, die Ästhetik im Rahmen des dokumentarischen Bildcharakters zu beeinflussen.



▲ Ent- und Verzerren

Seit Photoshop CS5 und Lightroom 3 beherrscht Adobes RawEngine eine Funktion zur Bildentzerrung nach vorgegebenen Profilen. Wenn Sie also mit Linsen oder Kompaktkameras arbeiten, die sich in der (stetig erweiterten) Liste der unterstützten Geräte finden, sind Objektivverzerrungen, Vignettierungen und Chromatische Aberrationen für Sie kein Thema mehr. Einfach den Schalter „Objektivprofilkorrekturen aktivieren“ unter dem Reiter „Objektivkorrekturen“ im Bereich „Profil“ setzen, und schon gleicht die Raw-Engine die Metadaten des Bildes mit der Profildatenbank ab und sucht nach der verwendeten Linse. Wer hier zusätzlich manuell eingreifen will, kann entweder selbst gemessene Profile für seine Objektivsammlung anlegen oder die drei Regler zur Manipulation der Korrekturstärke nutzen.

Zusätzliche Möglichkeiten etwa zur Entzerrung, zur Korrektur stützender Linien oder zum Neubestimmen der Bildmitte finden sich im Bereich „Manuell“. Der steht ebenfalls zur Verfügung, wenn Objektiv oder Kamera nicht in der Profildatenbank verzeichnet sind. Selbst wenn es auf den ersten Blick so scheint - die Funktion macht aus einem Colaflaschenboden keine Leica-Linse. Aber sie optimiert, was schon von Haus aus gut ist. Besonders auffällig sind die Optimierungen natürlich bei starken Weitwinkel-Aufnahmen. Aber man kann auch Profile auswählen, die gar nicht für das eigene Objektiv gedacht sind, wenn man zum Beispiel Porträts schlanker ausfallen lassen möchte oder einem Bild durch nachträgliche Verzerrungen die Ästhetik einer anderen Brennweite verleihen will.

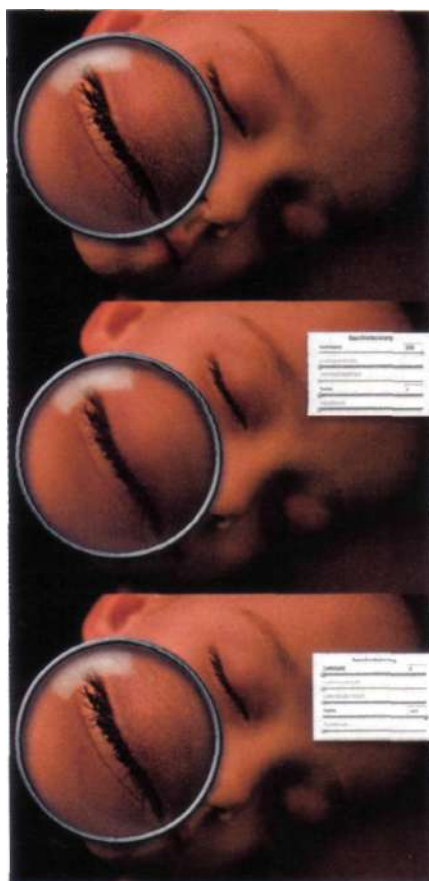
▼ Schärfen

Durch den Entwicklungsprozess, bei dem zwei Drittel des Bildes interpoliert werden und zudem bei den meisten Kameras Anti-Aliasing-Filter vor dem Sensor zum Einsatz kommen, sind Raw-Bilder etwas weniger scharf als sie technisch sein könnten. Es empfiehlt sich also eine moderate Schärfung, die man aber nicht mit der Schärfung am Ende des Prozesses verwechseln darf, bei der der Detailverlust im Druckprozess kompensiert werden soll. Für kreative Eingriffe ist allenfalls der Regler „Detail“ interessant, mit dem sich Hautstrukturen herausarbeiten lassen. Wichtig ist, dass man ihn in der 100%-Ansicht anwendet, da seine ohnehin sehr zurückhaltenden Auswirkungen sonst fast unsichtbar bleiben.



Entrauschen •

Ein Teil der Bildentrauschung geschieht automatisch bei der Raw-Entwicklung. Im Reiter „Details“ finden Sie zusätzlich unter „Rauschreduzierung“ fünf Schieberegler, mit denen Sie noch verbliebene Farb- und Luminanzartefakte recht gut aus dem Bild bekommen. Wirklich störend sind meist nur die Farbartefakte, die der „Farbe“-Regler fast gänzlich eliminiert. Pixelstrukturen glätten Sie mit dem „Luminanz“-Regler, wobei die „Luminanzdetails“ einiges von dem zurückholen, was der obere Regler zerstört hat. Aus Sicht des Kreativen erhält man prima Ergebnisse, wenn man bei Fotos ab 1600 ISO die Luminanz auf hohe Werte setzt. Die Ergebnisse erinnern wegen ihrer weichen Strukturen an analoge Filmaufnahmen. Noch extremer in Richtung Photorealismus lässt sich der Effekt treiben, wenn man die auf Seite 12/13 beschriebene Technik einsetzt.



Details herausarbeiten

Die Regler „Wiederherstellung“ und „Aufhelllicht“, die Sie unter dem Reiter „Grund-einstellungen“ finden, wirken sich auf das Raw-Bild ähnlich aus wie der „Tiefen/Lichter“-Dialog aus Photoshop. Die Regler werden im Optimierungsprozess normalerweise dazu eingesetzt, Spitzlichter abzumildern und zugelaufene Details in den Schatten herauszuarbeiten. Wenn man beide Regler jedoch auf sehr hohe Werte setzt, hat das eine Einebnung der Licht- und Schattenverhältnisse zur Folge, die normalerweise mit einer deutlichen Überbelichtung einhergeht. Verschiebt man anschließend den Belichtungsregler nach links, bekommt man ein neutral belichtetes Ergebnis ohne heftige Kontraste. Zuvor schon ausgewogene belichtete Bilder verlieren durch eine solche Bearbeitung ihren Charme und erscheinen nur flach. Bildern mit heftig zulaufenden Schatten und großen Partien, in denen sich kaum Zeichnung befindet, verleiht die Bearbeitung bisweilen einen interessant-unwirklichen Detailreichtum. •

• 100 %-Ansicht

Wenn Sie am Bildschirm wirklich sehen wollen, was Sie verändern, kommen Sie nicht um die Darstellung in der 100%-Ansicht herum. Meist füllt dann zwar nur ein Bildausschnitt den Monitor, aber Sie sehen so jedes Pixel in der 1:1-Ansicht. Bei allen kleineren Darstellungen werden Pixel unterschlagen und der Bildschirm zeigt nur eine ungefähre Annäherung an die zugrundeliegende Bildinformation.

• Anti-Aliasing-Filter

Fast alle Kamerahersteller, abgesehen von Leica und solchen, die auf Mittelformatrückteile spezialisiert sind, bauen Anti-Aliasing-Filter vor ihre Bildsensoren, um damit eine Moire-Bildung bei dafür empfindlichen Strukturen zu unterdrücken. Der Preis für diese Vermeidung ist ein Mangel an Detailschärfe, der anschließend über eine digitale Nachschärfung ausgeglichen wird.

• Bildrauschen

Bildrauschen nimmt man in zwei Formen wahr: Beim optisch stärker störenden Farbrauschen bilden sich bunte Pixel, die ansonsten homogene Farbflächen durchsetzen. Das Helligkeitsrauschen erinnert dagegen eher an Filmkorn, weil es sonst glatte Flächen durch Artefakt-Strukturen vergrößert. Mehr zum Thema Rauschen und Rauschbeseitigung lesen Sie ab Seite 76.

• Eigene Objektivprofile

Für alle, die an ihren DSLRs mit alten Linsen aus der Zeit analoger Spiegelreflexkameras arbeiten oder sich nicht sonderlich populärer Objektive bedienen, stellt Adobe ein kostenloses Programm zur Verfügung, mit dem Sie sich ihre individuellen Profile zur Entzerrung selbst ausmessen können. Die Adobe Air-Software heißt „Lens Profile Creator“, und man kann sie kostenlos in den Adobe Labs herunterladen: www.docma.info/10117.html.

Manuelle Eingriffe

Die meisten Raw-Workflows bearbeiten Fotos als Ganzes. Doch es gibt auch eine Reihe von Techniken und Werkzeugen, mit denen sich Bilder im Raw-Konverter punktuell verändern lassen.



• Auftrag löschen

Wenn Sie sich vermasselt haben, verwandeln Sie den Pinsel durch Halten der Alt-Taste in einen Radiergummi. Aber Achtung: Dessen Größe, Dichte, Fluss und Kanteneinstellungen sind unabhängig von denen des Malpinsels einzustellen.

• Alle Korrekturen löschen/ausblenden

Unten links im Bedienfeld des Korrekturpinsels können Sie mit einem Klick alle an dem Bild vorgenommenen Korrekturen auf einmal löschen. Rechts daneben finden Sie auch einen Schalter, mit dem Sie die Ansicht der Pins an und abschalten.

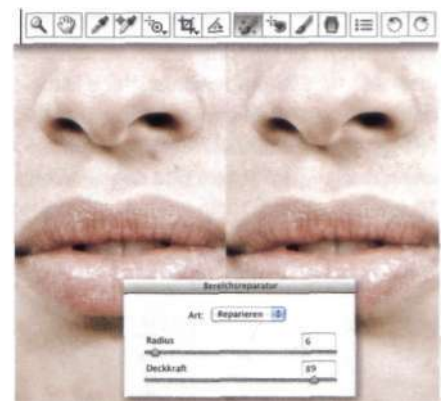
• Einzelne Korrekturen löschen

um nur einen von mehreren gesetzten Korrektur-Pins in einem Bild zu löschen, aktivieren Sie diesen per Mausklick und entfernen ihn durch einen beherzten Druck auf die Löschen (Backspace)-Taste.



Bereichsreparatur •

Das Werkzeug „Bereichsreparatur“ ist in erster Linie dafür gedacht, Pickel und Leberflecke zu überdecken. Man hat die Wahl zwischen den Anwendungsarten „Kopieren“ und „Reparieren“. Um es vorwegzunehmen: Präzise Hautretuschen und das Entfernen komplexer Elemente sind durch die Beschränkung auf kreisrunde Anwendungsflächen nicht möglich. Es handelt sich also um ein Notfallwerkzeug, mit dem nur wenige kreative Eingriffe gelingen.



Mehrfachbelichtung stempeln

Einzige Ausnahme von der Unbrauchbarkeits-Regel für den Kreativ-Einsatz ist die Kopieren-Funktion mit maximalem Werkzeugradius und reduzierter Deckkraft. Damit kann man Mehrfachbelichtungen simulieren, indem man Versatzstücke aus anderen Bildbereichen zum Beispiel in leere Hintergrundflächen kopiert. Allerdings muss man auch hierbei mit Einschränkungen leben, weil die Größe des Werkzeugs begrenzt ist.

Korrekturpinsel •

Der Korrekturpinsel ist ein unterschätztes Werkzeug, weil viele seine Möglichkeiten nicht erkennen. Mit ihm lassen sich punktuell Belichtung, Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Klarheit oder Bildschärfe beeinflussen, und außerdem kann man eine Farbe damit auftragen. Spannend sind aber nicht so sehr diese Möglichkeiten im Einzelnen, sondern die Kombination der Merkmale. Vor allem, wenn man den Schalter „Automatisch maskieren“ aktiviert, lässt sich mit dem Tool schnell und trotzdem erstaunlich präzise arbeiten. Im Bild rechts sieht man einen Mix aus Aufhellung und Sättigungsreduktion.





Farbpinsel: Teilkolorierung

Ein beliebter Effekt ist die Teilkolorierung eines Fotos, die an althergebrachte Techniken aus dem Zeiten von nicht vorhandenem oder sehr teurem Farbfilm erinnert. Das Arbeitsprinzip ist ganz einfach: Stellen Sie die Farbigkeit des Fotos so ein, dass die Bereiche, die später farblich erhalten bleiben sollen, Ihren Vorstellungen entsprechen. Dann wählen Sie den Korrekturpinsel aus und setzen mindestens den „Sättigung“-Regler auf -100. Entfernen Sie danach mit dem Pinsel aus allen Bildbereichen, die schwarzweiß werden sollen, die Farbe. Um die Art der Schwarzweißumsetzung zu beeinflussen können Sie auch im Nachhinein, wenn der Korrekturpunkt des Pinselauftrags aktiviert ist, mit den anderen Reglern experimentieren. In erster Linie korrigieren „Kontrast“ und „Klarheit“ die Tonwertumsetzung. Aber auch mit „Belichtung“, „Helligkeit“ und „Schärfe“ lässt sich das Ergebnis nach Wunsch weiter abstimmen.

Strukturpinseln: Digitales Bügeleisen •

Wem der Detailreichtum digitaler Fotos manchmal etwas zu aufdringlich erscheint, der kann mit einem Pinsel, der „Klarheit“, „Bildschärfe“ und „Kontrast“ reduziert, ablenkende Details aus Strukturen entfernen, Haut verjüngen oder einem Bild punktuell einen grafischen Touch verleihen. Die Anwendung dieser Pinsel-Variante empfiehlt sich zum einen beim Abdämpfen von zuviel Detailinformation in Hintergründen, die den Blick vom Wesentlichen ablenkt. Zum anderen kann man damit Materialanmutungen verändern. Für eine generelle Porträt-Verjüngungskur dagegen bietet Photoshop bessere und vor allem überzeugendere Werkzeuge.



Farbpinsel: Umfärben

Wenn Sie die Farbgebung eines Objekts verändern möchten, wählen Sie dazu einen Korrekturpinsel, bei dem Sie zunächst eine Farbe festlegen und anschließend damit über den Bildbereich, der umgefärbt werden soll, malen. Da sich die Farbe mit dem Untergrund vermischt, kann es bei stark abweichenden Zielfarbvorgaben nötig werden, zusätzlich den „Sättigung“-Regler nach rechts zu verschieben. Wenn das alles noch nicht zum Ziel führt, müssen Sie mit zwei Pinselkorrekturen arbeiten: Die erste reduziert die Sättigung und legt die grundsätzliche Helligkeit fest, die zweite trägt die neue Farbe auf.



Veredeln und verfremden

Die Adobe Raw-Funktionen haben längst den Funktionsumfang einfacher Bildoptimierer verlassen und wachsen mit jeder Version um neue Werkzeuge, die auch beim Veredeln oder beim kreativen Verfremden von Fotos helfen. Das ganze Spektrum der Möglichkeiten kann man hier leider nicht darstellen. Deswegen haben wir ein paar exemplarische Techniken zusammengestellt, die jeder für sich und seine Bedürfnisse weiterentwickeln sollte.



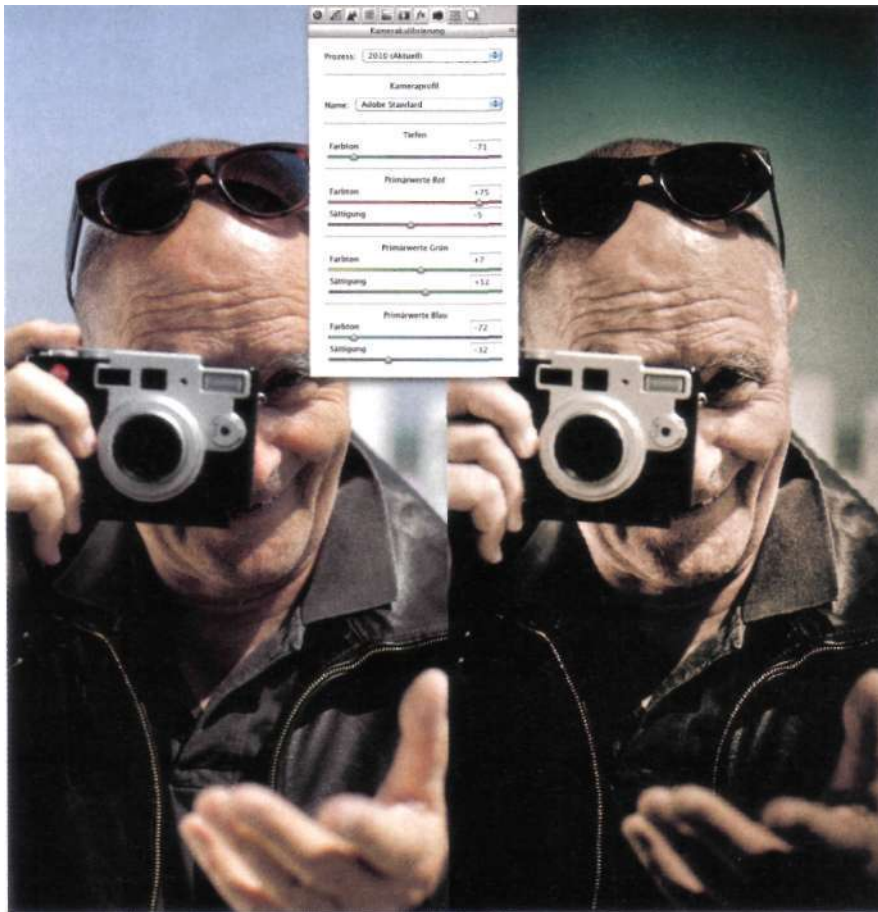
Vignetten

Eigentlich trachtet der Fotograf danach, Vignetten - also Randabdunklungen - in seinen Aufnahmen zu vermeiden. Deswegen findet sich im Reiter „Objektivkorrekturen“ unter „Manuell“ die Funktion „Objektivvignettierung“, bei der man durch Verschieben des Reglers die Bildecken aufhellt. Sichtbare Randabdunklungen eignen sich allerdings auch dazu, den Blick des Betrachters unschwellig auf ein Bildelement zu lenken. Daher benutzen die meisten Anwender das Werkzeug entgegen seiner Grundfunktion und dunkeln damit die Ränder durch Nach-links-Verschieben des „Stärke“-Reglers ab. Allerdings geht beim späteren Beschneiden des Bildes oft die Wirkung verloren, so dass die Entwickler der Raw-Engine unter dem Reiter „Effekte“ ein zweites Werkzeug speziell für künstliche Vignetten hinzugefügt haben. Es bietet erheblich mehr Gestaltungsfreiheiten und wirkt sich gleichzeitig subtiler auf den freigestellten Bereich aus.

Verlaufsfilter multifunktional •

Der Raw-Verlaufsfilter ist von der Idee her zunächst einmal ein digitaler Ersatz für analoge Glasfilter, die - vor das Objektiv geschraubt - je nach Beschaffenheit Belichtungen relativiert oder zum Beispiel aus einem trüb-grauen Himmel einen dramatisch orangenen Himmel gemacht haben. Vorzüge der digitalen Verläufe liegen aber nicht nur in der besseren Steuerbarkeit oder in der einfacheren Dosierung, sondern man kann mit solchen Verläufen wieder wie beim Korrekturpinsel mehrere verschiedene Bildkorrekturen kombinieren. Grenzen setzt einem zu-meist nur die eigene Kreativität.



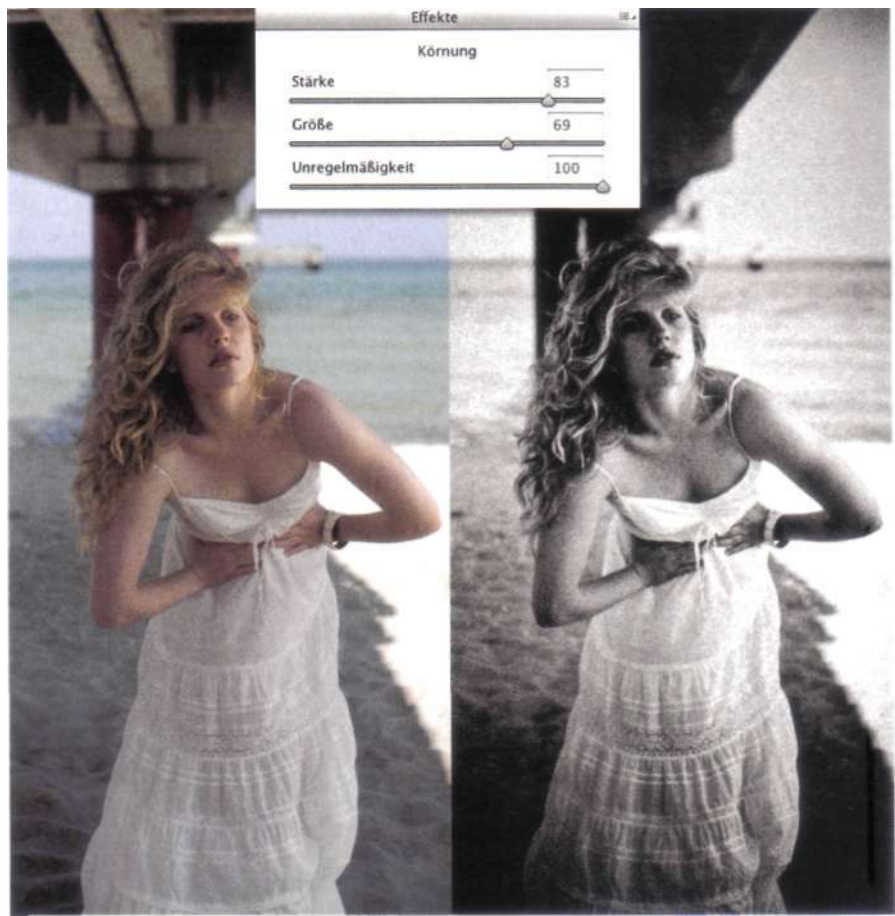


Farbshifting

Einzelne Motivbereiche verändert man farblich mit dem Korrekturpinsel; ganze Farbauszüge mit den „Farbton“-Reglern in HSK-Graustufen. Doch wie lässt sich die Farbigekeit des ganzen Bildes verschieben? Ein für solche Einsätze prädestiniertes Werkzeug ist die „Kamerakalibrierung“ unter dem gleichnamigen Reiter. Hier finden Sie Tools zur Korrektur der Primärfarben Rot, Grün und Blau getrennt für Farbton und Sättigung. Im ersten Anlauf scheinen die Auswirkungen von Korrekturen sowohl heftige als auch schwer erklärbare Auswirkungen zu haben. Wenn man sich aber einmal etwas Zeit nimmt, um mehrere farblich stark abweichende Bilder damit zu bearbeiten, entwickelt man schnell ein Gefühl für die Möglichkeiten, die in den sechs Reglern stecken. Beginnen Sie einfach damit, die Sättigung der Farbauszüge erst einzeln und dann in Kombination zu verändern.

Rasender Reporter-Look •

Wer früher als Fotoreporter unterwegs war, musste nicht nur schnell alle Bildparameter per Hand einstellen, sondern oft auch mit sogenanntem „schnellem“ Film arbeiten. Darunter verstand man Filme mit einer Empfindlichkeit von ISO 400 oder mehr, deren typisches Merkmal eine unübersehbare Kornbildung war. Wurde dann ein Teil des Bildes vergrößert, dominierten die Körner oft die Bildästhetik. In Camera Raw gibt es seit Neuestem auch hierfür ein Helferlein unter dem Reiter „Effekte“. Mit der Körnungsoption lassen sich Stärke, Größe und Unregelmäßigkeit der Kornbildung steuern. Extrem hohe Werte bringen (gerne in Kombination mit Schwarzweiß) den Reportage-Look, niedrige Werte dagegen unterstützen die Schärfewirkung des Bildes, weil das Korn dem Betrachter wie eine Objektstruktur erscheint. •



PRESETS UND VARIANTEN

Jeder Fotograf entwickelt mit der Zeit oder für eine Zeitspanne bestimmte Vorlieben, wie seine Bilder abgestimmt sein sollen. Die Früchte der eigenen Forschungsarbeit lassen sich konservieren und steigern so gleichzeitig die zukünftige Produktivität.

• Mehrere Bildversionen

In Lightroom kann man von jedem Bild eine „Virtuelle Kopie“ erzeugen und diese wie eine eigenständige Belichtung behandeln. In Photoshop's Camera Raw lassen sich verschiedene Varianten eines Bildes als „Schnappschüsse“ im entsprechenden Reiter ablegen. Einen neuen Schnappschuss erzeugt man mithilfe eines Klicks auf das Abreissblocksymbol am unteren Rand der Schnappschuss-Liste.

• Einstellungs-Presets

Einstellungs-Presets sind in der täglichen Arbeit eine große Hilfe, weil sie den Durchsatz beim Abstimmen merklich erhöhen. Presets anzulegen ist dagegen zeitaufwendig. Zum einen, weil die Anzahl der kombinierten Merkmale die Zahl der Bilder, mit denen sie im Sinne des Erfinders funktionieren, einschränkt. Zum anderen, weil Presets in ihrer Wirkung auch sehr stark zwischen unterschiedlichen Bildsensoren variieren. Was zum Beispiel mit einer Canon 5 D gut funktioniert, führt nicht unbedingt auch bei einer 5D Mark II zum gleichen Ergebnis.

• Korrekturpinsel-Vorlagen

Auch für Korrekturpinsel lassen sich Merkmalskombinationen als Vorgaben ablegen. Die Funktion befindet sich etwas versteckt im Kontextmenü der Korrekturpinsel-Palette. Hier lassen sich mit dem Befehl „Neue Einstellungen für lokale Korrektur“ zuvor getroffene Kombinationen von Pinselgröße und Wirkung sichern und später auch wieder aufrufen.

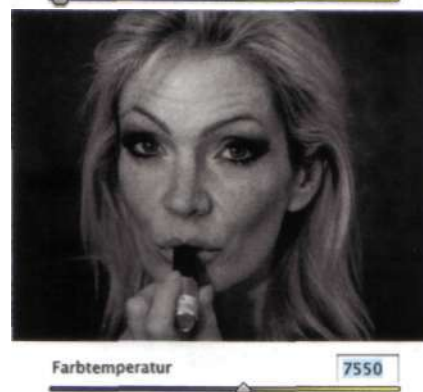
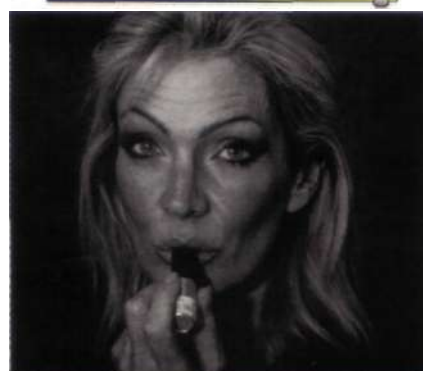


Farbtemperaturabhängige Schwarzweißvarianten •

Die normale Schwarzweißumsetzung in Raw ist ebenso komfortabel wie einfach: Man aktiviert unter dem Reiter „HSL/Graustufen“ den Schalter in Graustufen konvertieren“, stimmt die Umwandlungsintensität der Farbauszüge mittels der acht angebotenen Schieberegler ab und korrigiert bestenfalls im Reiter „Grundeinstellungen“ noch Grundhelligkeit und Kontrastverhalten. Wem das zu langweilig ist, der findet im Regler „Farbtemperatur“ einen Gehilfen, der zahllose schwer kalkulierbare Schwarzweißversionen des Bildes - motivabhängig bis an den Rand von Solarisationseffekten - auf Basis der zuvor vorgenommenen Graustufenumsetzung erzeugt. Kein Werkzeug für alle Gelegenheiten, aber manchmal findet man hier beim Experimentieren durch Zufall die perfekte Variante für ein sonst zu langweiliges Motiv. •

Aufhellblitz

Bilder, die einen nachträglichen digitalen Aufhellblitz vertragen können, sind meist im zentralen Motiv unterbelichtet. Das kann passieren, wenn man wirklich mit zuwenig Licht arbeitet, aber auch, wenn man in einer Gegenlichtsituation fotografiert. Um einen Aufhellblitz zu simulieren, müssen Sie zwei Eingriffe kombinieren: Die Nachbeleuchtung der Bildmitte und die Abdunklung der Ränder. Zur Aufhellung der Bildmitte empfiehlt es sich, den „Aufhelllicht“-Regler weit nach rechts zu ziehen. Den Abdunklungseffekt erreichen Sie mit der Kombination aus einer künstlichen Objektiv-Vignette und der Verstärkung der Schwarz-Werte. Durch zusätzliches Erhöhen der Werte für „Helligkeit“ und „Kontrast“ wird das Blitzen glaubhafter.



Contest // Kreative Raw-Entwicklung



Durchforsten Sie Ihr Archiv oder schnappen Sie sich einfach Ihre Kamera und gehen Sie mit ihr vor die Tür auf Bilderjagd. Motive, die es kreativ zu verfremden lohnt, gibt es überall. Es können Menschen in ihrer Umgebung sein, Pflanzen im Park, Tiere im Zoo, inszenierte Sammelstücke oder klassisch komponierte Landschaftsbilder. Einmal im Raw-Modus auf die Speicherkarte gebannt, ist die perfekte Ausarbeitung nur ein paar Mausklicks entfernt. Lust bekommen? Dann geben Sie Gas und schicken Sie uns Ihre Ausgangsbilder, die Resultate (jeweils mit maximal 1500 Pixel Kantenlänge) und die dazugehörigen Presets per E-Mail an die Adresse [**contest@docma.info**](mailto:contest@docma.info)

Mit Einsendung der Daten erklären Sie sich einverstanden, dass dieses Bild im Kontext der Berichterstattung von der DOCMA-Redaktion eingesetzt werden darf. Außerdem erklären Sie mit der Einsendung, dass Sie der Urheber des Bildes sind und über alle Rechte am Bild verfügen, die zur Veröffentlichung nötig sind (Model-Release etc.).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinne

Einsendeschluss ist der 09.09.2011



SUNSNIPER DPH
im Wert von 139 Euro

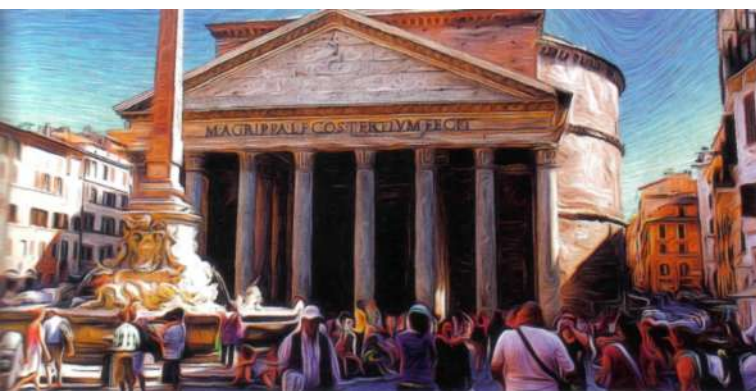
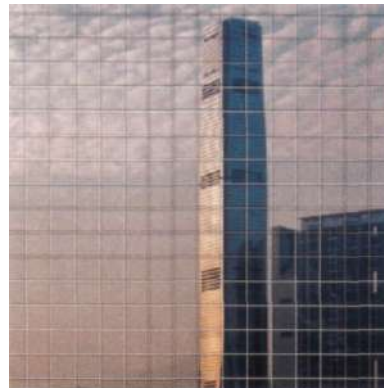
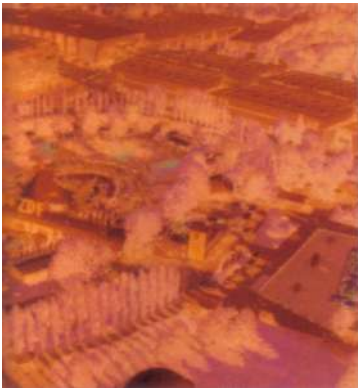
SUNSNIPER Leather
im Wert von 129 Euro



SUNSNIPER PRO im Wert von 69 Euro

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

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



KLONEN MIT PHOTOSHOP

Das Kopierstempel-Werkzeug kann viel mehr, als sein Name vermuten lässt.

► Seite 30

RETRO-EFFEKTE

Wie Sie Ihren Bildern einen nostalgischen Charme verleihen.

► Seite 36

PORTRÄTS MALEN

Beim digitalen Malen von Menschen kommt es besonders auf die richtigen Proportionen an.

► Seite 40

AUGENKORREKTUR

Tipps und Tricks zur Augenretusche

► Seite 44

PHOTOSHOP-KILLER-TIPPS

Tipps und Tricks von Scott Kelby

► Seite 46

SCHWUNGVOLL MALEN

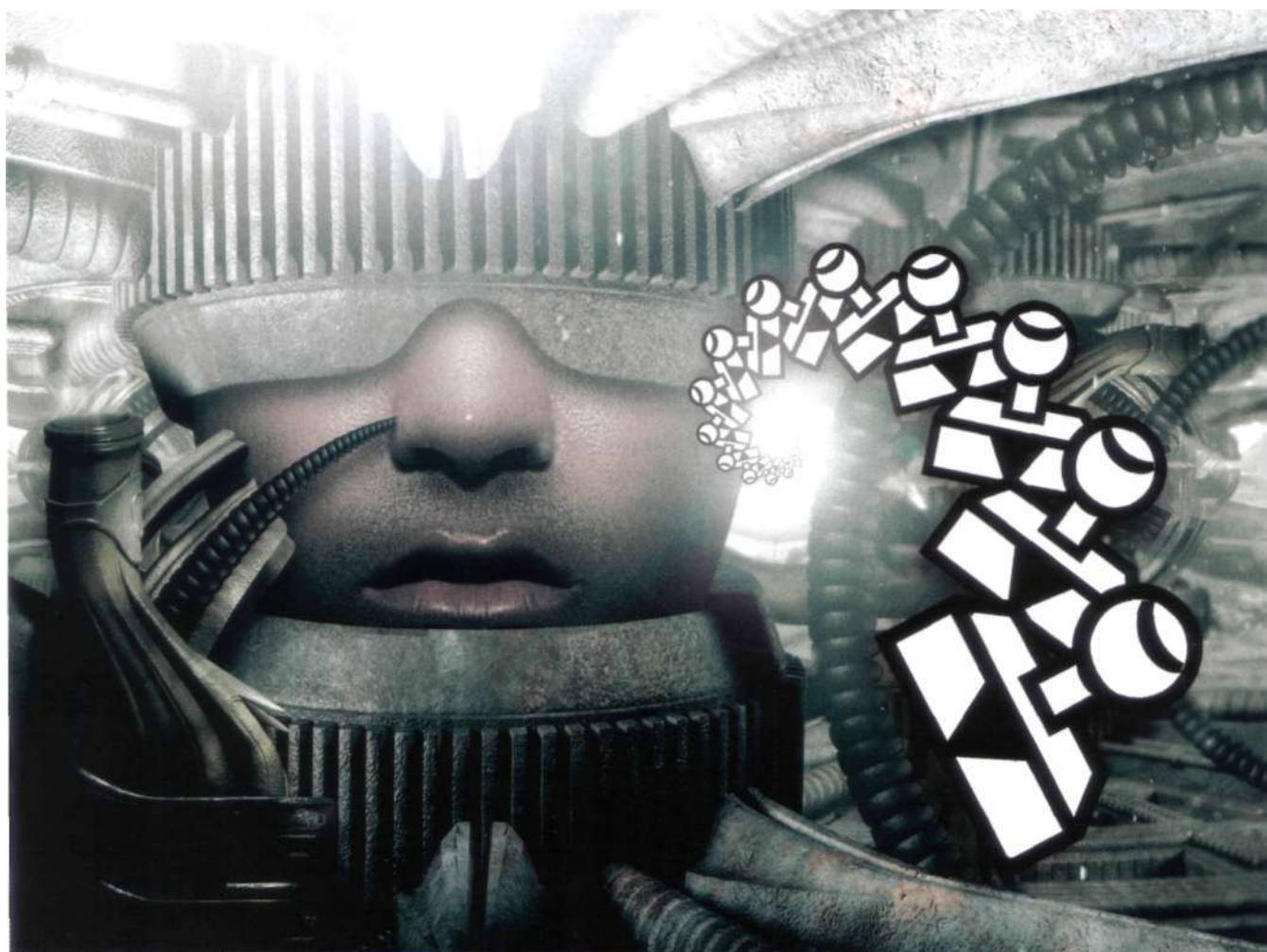
Das Modul „OilPaint“ der Photoshop-Ergänzung Pixel Bender verwandelt Fotos in dynamische Digitalgemälde.

► Seite 51

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungsvorschläge zu Leserfragen

► Seite 56



Fotos: Olaf Giermann

KLONEN MIT PHOTOSHOP

Das Kopierstempel-Werkzeug kommt immer dann zum Einsatz, wenn man Bildstörungen oder Leute, die sich ins Foto gedrängt haben, entfernen möchte. Doch es bietet viel mehr Möglichkeiten und Optionen, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Was das Werkzeug alles kann, zeigt Ihnen **Olaf Giermann**.



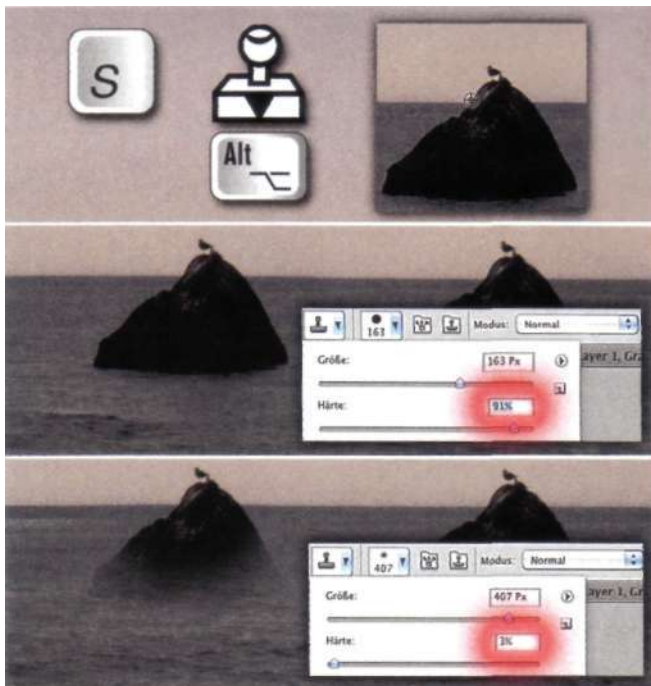
Mit Klonen bezeichnet man die Erzeugung von genetisch identischen Lebewesen. Gut, soweit ist Photoshop nicht, - und ethisch fraglich ist das Ganze auch. Aber immerhin kann man Bildteile von einer Bildstelle zu einer anderen kopieren: mit dem Kopierstempel-Werkzeug (engl. Clone stamp tool).

Im Photoshoprätsel der DOCMA 41 fragte Doc Baumann, wie man einen Baum an eine andere Bildstelle duplizieren kann - jedoch ohne Auswahlen, Ebenenduplikate und dergleichen zu verwenden. Erste Wahl ist da natürlich der Kopierstempel. Nur sollte das Duplikat gleichzeitig auch leicht rotiert und größer skaliert werden. Und hier kommen 5elb5t einige erfahrene Photoshop-Anwender ins Grübeln.

Doch auch das lässt sich mit dem Kopierstempel bewerkstelligen. Voraussetzung ist jedoch, dass Sie als Photoshopversion

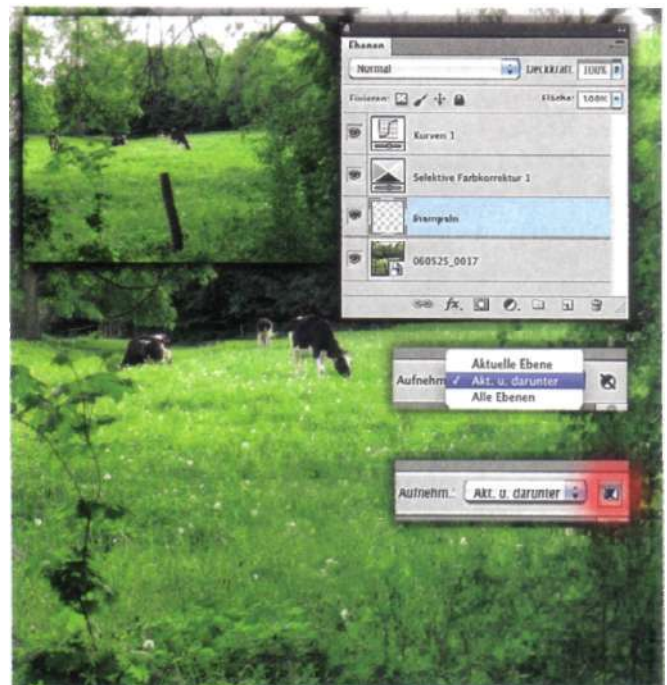
CS3 oder höher verwenden, denn dort haben Sie das Bedienfeld „Kopierquelle“ zur Verfügung. Mit diesem werden die Möglichkeiten, die Sie in der Optionsleiste des Stempels - und des Reparatur-Pinsels! - finden, deutlich erweitert und erlauben sogar das Retuschieren von Videos durch das Kopieren von Bildbestandteilen von Frame zu Frame.

Das Vervielfältigen von Objekten ist oft deutlich schneller mit Auswahlen, Ebenenduplikaten und Transformationen erledigt. Auch Strukturen kann man leicht als Ebenen mit einer Maske einem Bild hinzufügen. Aber das Stempeln hat einen entscheidenden Vorteil: Durch die malerische Anwendung des Werkzeugs erhält man oft ein wesentlich natürlicheres Aussehen, das man über direkte Ebenenkopien nur aufwendiger erzielen könnte. Und mit mehreren, unterschiedlichen Kopierquellen ist es ein Leichtes, mehrere Strukturen zu einem neuen Ganzen zu vermischen.



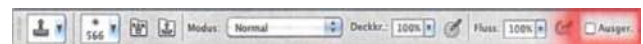
Das Prinzip des Stempelns

Mit dem Stempel (Taste S) nehmen Sie mit gehaltener Alt-Taste und einem Klick ins Bild eine Bildstelle auf (im Screenshot oben) und können diese dann an eine andere Stelle malen (Mitte). So lassen sich Objekte duplizieren oder störende Bildstellen überdecken. Mit weicher Stempelkante, also mit verringerter Stempelhärte, gestalten Sie die Übergänge weicher (unten).



Stempeln auf Ebenen

In der Regel sollten Sie auf einer eigenen leeren Ebene stempeln. So können Sie Stempel-Fehler einfach wegradieren. Damit das funktioniert, stellen Sie den Aufnehmen-Modus in der Optionsleiste des Stempels auf „Aktuelle Ebene und darunter“ beziehungsweise „Alle Ebenen“. Vorsicht bei Einstellungsebenen über der Stempелеbene! Aktivieren Sie dabei die „Ignorieren“-Option direkt neben dem Aufnehmen-Feld (rot hervorgehoben). Im Beispiel wurde der Zaun entfernt.

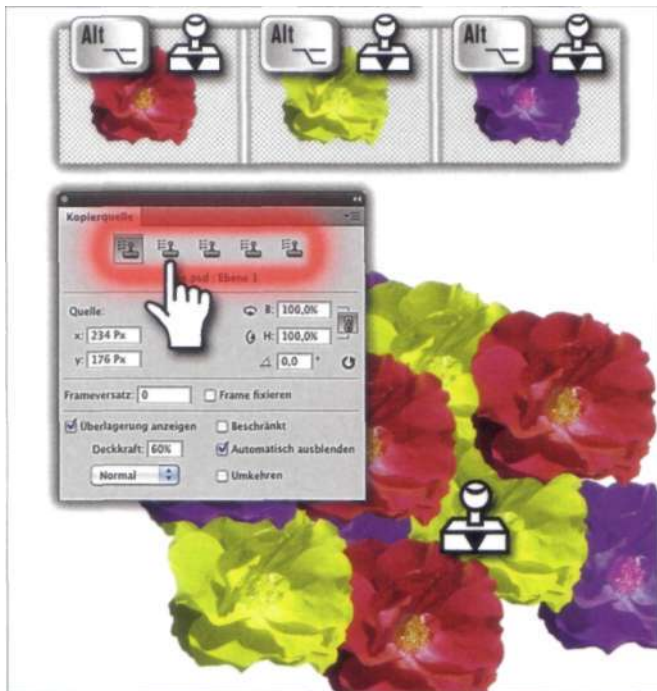


Bilder als Kopierquelle

Sie können direkt von anderen Ebenen oder sogar von anderen geöffneten Bildern auf die Zielebene stempeln. Klasse, oder? Aktivieren Sie hierzu die Quellebene in dem gewünschten Bild und klicken Sie dann die gewünschte Bildstelle wie gehabt mit gehaltener Alt-Taste an. Auf der Zielebene legen Sie nun los und kopieren, wie im Beispiel einen Weg (rot umrandet), von einem Bild in das andere.

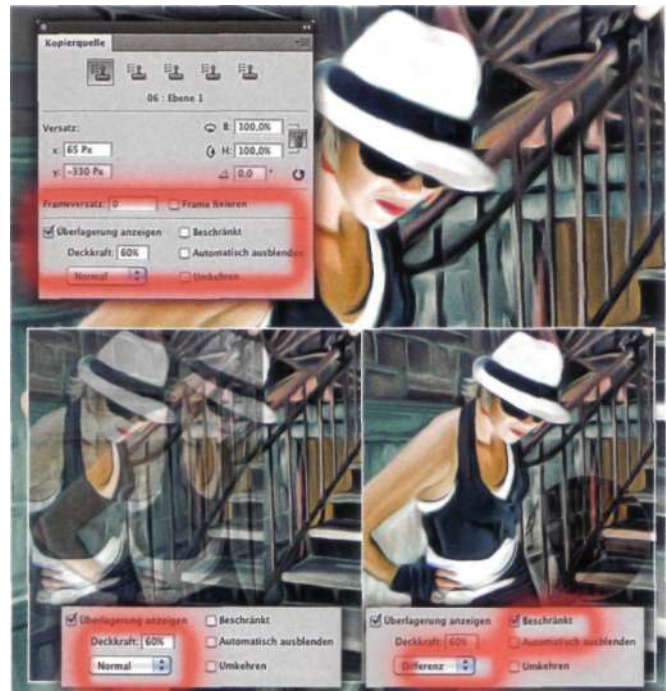
Objekte vervielfältigen

Mit der Option „Ausgerichtet“ merkt sich Photoshop den relativen Versatz zwischen Aufnahmepunkt und der Stempelstelle. Deaktivieren Sie diese Option, springt der Aufnahmepunkt nach jedem Klick zurück zur Originalstelle. Ein freigestelltes Objekt (zum Beispiel eine Rose) auf einer eigenen Ebene, können Sie so - einmal aufgenommen - mit einer ausreichend großen Pinselspitze schnell durch einzelne Klicks vervielfältigen. •



Mehrere Kopierquellen

Wenn Sie verschiedene Färbungen oder Motive mischen möchten, wäre es mühselig, für jedes Bild immer wieder extra den Aufnahmebereich neu zu definieren. Aber das brauchen Sie nicht. Über „Fenster > Kopierquelle“ öffnen Sie das gleichnamige Bedienfeld, in dem Sie bis zu fünf Kopierquellen speichern und zwischen ihnen wechseln können. Wählen Sie einen der Speicherplätze und legen Sie dann die Kopierquelle mit Alt-Klick fest.



Stempeln mit Vorschau

Wenn Sie im „Kopierquelle“-Bedienfeld die „Überlagerung anzeigen“ lassen, sehen Sie schon vor dem Klicken, wo die Kopierquelle aufgetragen werden wird. Links lässt sich die Deckkraft der Vorschau einstellen sowie einer von vier Überlagerungsmodi wählen. Rechts beschränken Sie die Vorschau auf die Pinselgröße, können die Vorschau beim Malen automatisch ausblenden lassen oder diese auch einfach umkehren.



Texturen malen

Der Stempel erleichtert deutlich das Malen von Texturen - zum Beispiel auch beim nachträglichen Verfeinern von 3D-Renderings. Sie können direkt auf Ebenen in einem anderen Ebenenmodus als „Normal“ Stempeln (zum Beispiel „Weiches Licht“) - vorzugsweise mit wenig Deckkraft oder Fluss. Dank der Kopierquelle-Palette haben Sie hierbei sowohl eine Vorschau als auch die Möglichkeit, schnell zwischen den Kopierquellen zu wechseln.



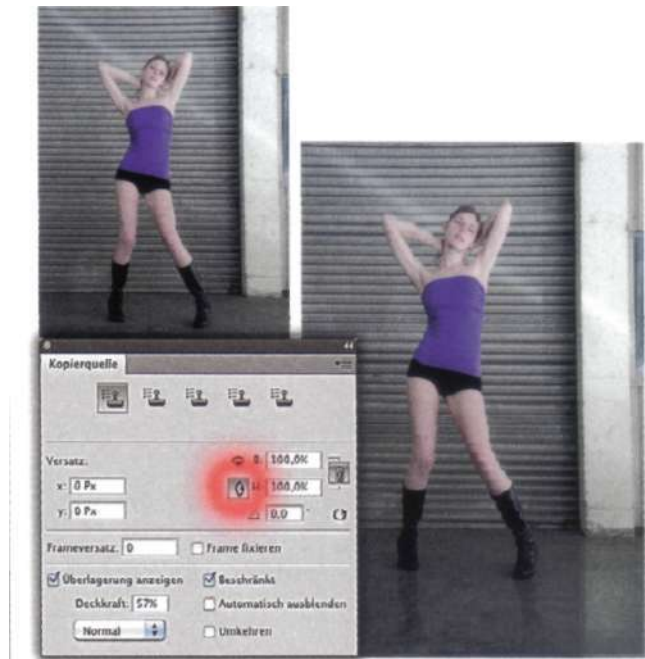
Mehr Variationen

Doch das „Kopierquellen“-Panel kann noch viel mehr. So fügen Sie beim Stempeln direkt Variationen hinzu, indem Sie die Kopierquelle drehen, spiegeln oder skalieren. Zum Verändern der Werte klicken Sie die Beschriftung der Felder an und ziehen links/rechts. Mit aktiviertem Kettensymbol erhalten Sie beim Skalieren das Seitenverhältnis. Mit dem Drehpfeil setzen Sie mit einem Klick die Einstellungen wieder zurück.



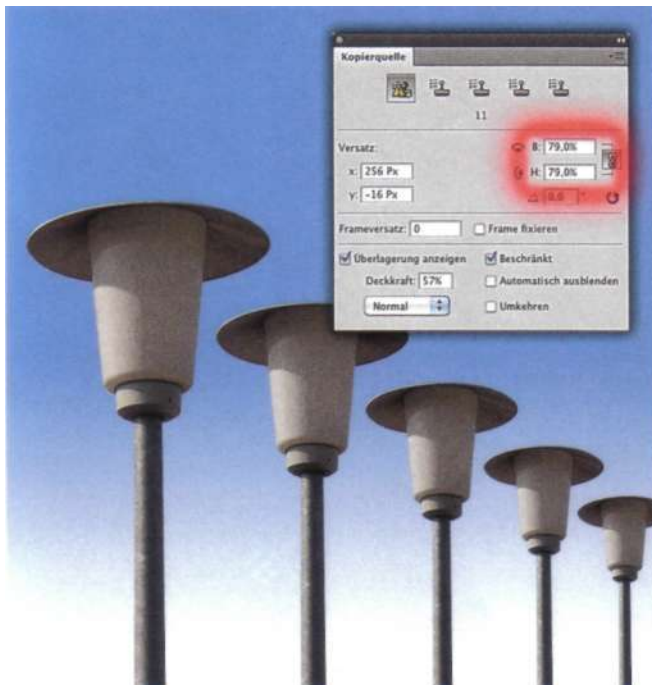
Horizontal spiegeln

Bei symmetrischen Bildern lohnt es sich für kleinere Retuschen oft nicht, Ebenenduplikate zu verwenden, diese zu transformieren und zu maskieren. So etwas können Sie bei passender Beleuchtung mit der „Horizontal spiegeln“-Option rasch durchführen. Im Beispiel soll die rechte Schraube auf der Stoßstange genau wie die auf der linken Seite aussehen. Mit dem spiegelnden Stempel ist das nur ein Klick. Auch bei Porträts eine brauchbare Option.



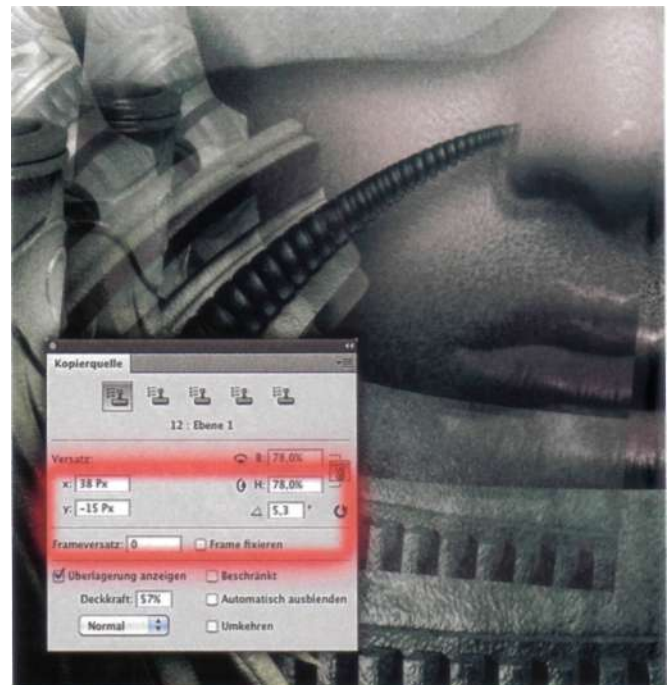
Vertikal spiegeln

Mit der „Vertikal spiegeln“-Option erzeugen Sie unkompliziert Oberflächenspiegelungen. Wählen Sie eine geeignete Kopierquelle entlang der Spiegelachse aus und malen Sie auf einer eigenen Ebene mit einem geringen Flusswert sanft die Spiegelungen ein. Gerade bei perspektivisch nicht einfachen Spiegelungen geht es so recht fix. Achtung: In CS3/CS4 müssen Sie zum Spiegeln die Skalierenwerte mit einem Minus versehen.



In die Tiefe duplizieren

Für perspektivische Retuschen bietet Photoshop den Fluchtpunktfilter an. Beim einfachen Duplizieren von freigestellten Objekten kann man mit dem Stempel oft schneller zum Ziel kommen. Sie verwenden dazu die Option „Ausgerichtet“, skalieren Sie in der Kopierquelle ein wenig kleiner und stempeln dann von vorn nach hinten, indem Sie jeweils die bereits geklonten Objekte nochmals klonen und dabei weiter verkleinern.



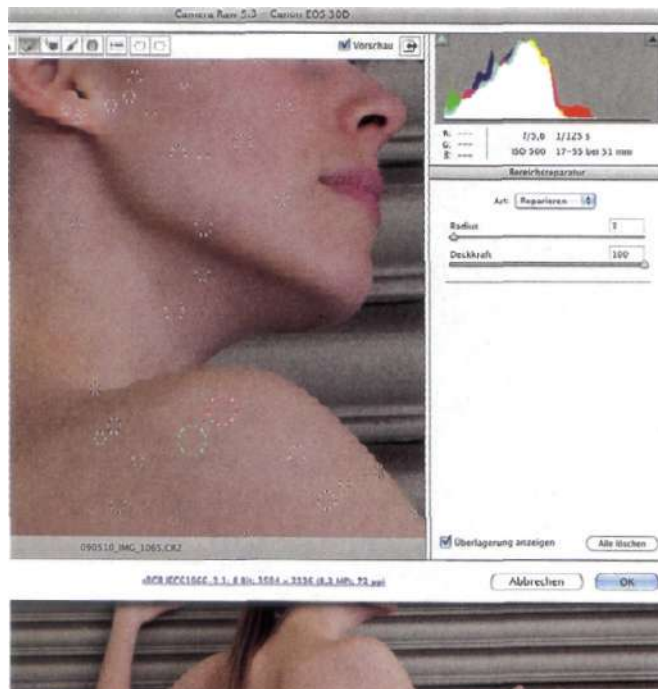
Rundungen stempeln

Mit der Rotation der Stempelspitze können Sie sogar „um die Ecke“ stempeln, also Rundungen folgen und diese fortsetzen. Damit Sie nicht viel herumprobieren müssen, schalten Sie am besten die Vorschau ein, deaktivieren „Beschränkt“ und regulieren nun Versatz, Rotation und Skalierung direkt in der „Kopierquelle“-Palette. Sämtliche runden Formen im Aufmacherbild wurden auf diese Weise erzeugt.



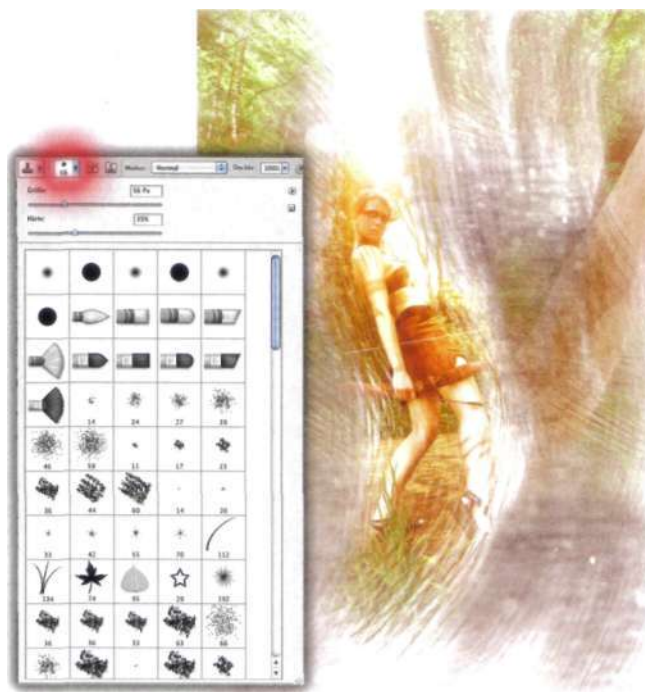
Wiederholungen vermeiden

Wenn Sie Bildelemente, wie im Beispiel Reiter und Pferd (links), entfernen möchten, achten Sie darauf, dass Sie als Kopierquelle keine Bildteile aus der unmittelbaren Nähe aufnehmen. Vermeiden Sie vor allem Wiederholungen oder gar deutliche Muster (Mitte). Variieren Sie die Pinselgröße und Härte und wechseln Sie oft die Kopierquelle. So hinterlassen Sie keine schon auf den ersten Blick verräterischen Spuren (rechts).



Retusche in Camera Raw?

Die Stempel-Retusche in Camera Raw ist gegenüber Photoshop's Stempel & Co. recht rudimentär, hat aber zwei entscheidende Vorteile: Sie können erstens diese Stempelschritte einfach auf beliebig viele andere Bilder übertragen (bei Sensorstaub!). Und zweitens können Sie beim Öffnen als Smart-Objekt jederzeit wieder zu Camera Raw zurückkehren und vergessene Retuschen problemlos nachholen - auch wenn Sie nachträglich die Raw-Entwicklung ändern.



Stempeln mit Pinselspitzen

Beim Stempeln sind Sie nicht auf eine kreisrunde Pinselspitze festgelegt. Probieren Sie in kniffligen Fällen eines der mitgelieferten Presets aus. Gerade Pinselspitzen mit unregelmäßiger statt weicher Kante eignen sich hervorragend für Retuschen, da Sie die Pixel nicht „zermatschen“. Mit den Borstenpinseln können Sie malerische Effekte erzeugen, wenn Sie von mehreren Bildern in ein anderes stempeln.



Musterstempel und Impressionistisch

Mit dem Musterstempel, den Sie hinter dem Standard-Stempel finden, können Sie ebenfalls interessante, malerische Effekte erzeugen. Speichern Sie zunächst über „Bearbeiten > Als Muster festlegen“ das Bild in Photoshop als Muster. Dieses können Sie mit dem Musterstempel ins Bild malen. Interessant wird das Ganze mit der Option „Impressionistisch“. Hiermit können Sie Ihr Bild schnell malerisch stilisieren. Nutzen Sie unterschiedliche Pinselgrößen und eine geringe Deckkraft. (gh) •

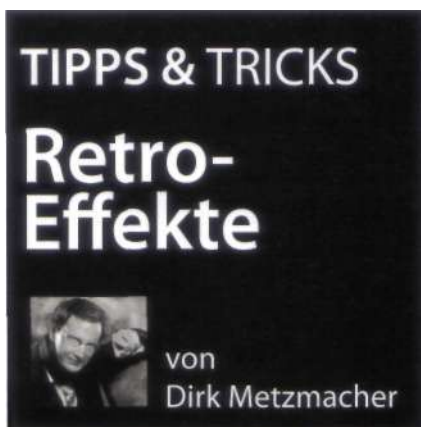


Foto: © Izabela Habur / istockphoto.com

Die zweifache Tönung

Werden zwei Verläufe kombiniert, so ergeben sich mitunter Verfärbungen, die an alte, vergilbte Fotos erinnern, die allzu lange in der Sonne lagen. Je nach eingesetzten Farben können Sie aber auch dezentere Ergebnisse erreichen.

In diesem Beispiel wurden zunächst über „Ebene > Neue Einstellungsebene“ zwei Verlaufsumsetzungen aktiviert. Um die Farben einzustellen, klicken Sie den Verlauf der oberen Einstellungsebene an. Damit rufen Sie das Dialogfenster „Verläufe bearbeiten“ auf. Klicken Sie auf den linken unteren „Farbunterbrechung“-Regler und wählen Sie einen dunklen Brauntönen, bei dem rechten nehmen Sie Weiß als Farbe. Bei der unteren „Verlaufsumsetzung“-Ebene stellen Sie die Farben auf einen dunklen Blautönen und einen Beigetönen um. Ist das erledigt, rufen Sie die Fülloptionen bei dem oberen Verlauf auf. Stellen Sie die Regler von „Farbbereich“ unter „Diese Ebene“ etwa auf 40/90 und 160/240. Sobald Sie einen der Regler mit gedrückter Alt-Taste verschieben, werden Sie sehen, wo diese Zahlen erscheinen. Damit haben Sie erreicht, dass in den Tiefen und Lichtern die untere Einstellungsebene weich durchschimmert. Ansprechende Farbverfremdungen sind hiermit also möglich.

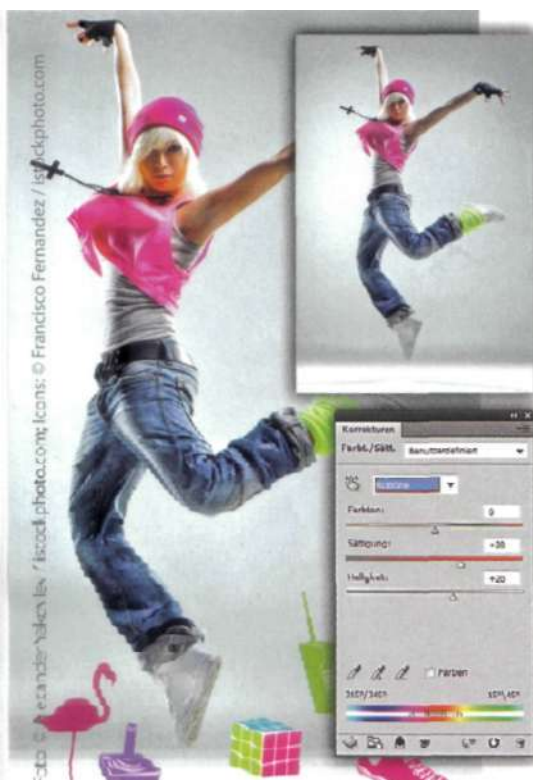


Foto: © eandersonoliveira / istockphoto.com

80er-Jahre-Glamour

Um die typisch „giftigen“ Neon-Farben der 80er Jahre zu erreichen, verstärken Sie diese über „Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbton/Sättigung“ mit einer Einschränkung auf bestimmte Farbbereiche.

Wechseln Sie zunächst von „Standard“ zu „Rottöne“, um diese gezielt in Richtung grelles Pink zu intensivieren. Danach bearbeiten Sie die Gelb- und Grüntöne, immer wird der Farbton leicht angepasst, und die Sättigung sowie die Helligkeit werden verstärkt.

Fügen Sie noch einige zum Jahrzehnt passende grafische Elemente ein. Liegen diese auf weißem Hintergrund, so stellen Sie sie nur grob frei und Sie können sie dank der Füllmethode „Multiplizieren“ unkompliziert einbinden. Über „Befehls-/Strg-Taste+T“ lassen sich die Grafiken dann schnell drehen und positionieren. Übrigens: Die Einschränkung auf Farbbereiche hilft auch bei der Optimierung der Hautfarbe.



Foto: © oleg filipchuk / istockphoto.com

Farbverschiebungen

Die „Farbbalance“ wird zumeist dazu verwendet, Farbstiche in einem Foto zu entfernen. Sie lässt sich aber auch nutzen, um die Farben im Bild so zu verschieben, dass ein Retro-Farbefekt entsteht.

Erstellen Sie zunächst eine neue Einstellungsebene vom Typ „Schwarzweiß“, drücken Sie im Einstellfeld auf die Schaltfläche „Auto“ oder passen Sie die Werte von Hand an. Erzeugen Sie dann eine weitere Einstellungsebene vom Typ „Farbbalance“. Im Einstellfeld aktivieren Sie unter „Farbton“ die Tiefen und geben von oben nach unten -45,0,45 ein. Gehen Sie dann auf die Mitteltöne und geben Sie 45,0, -45 ein. Bei den Lichtern sind es die Werte 20,0, -20. Zahlreiche Farbvariationen sind so möglich. Über die Ebenendeckkraft können Sie leicht die Stärke der Farben regeln.

Eine Vignettierung unterstützt den Effekt. Erstellen Sie dazu eine Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ und dunkeln Sie das Bild komplett ab. Setzen Sie mit dem Pinsel einen schwarzen Punkt in die Mitte der Maske und drücken Sie „Befehls-/Strg-Taste+T“ zum Transformieren. Halten Sie die Umschalt- und die Alt-Taste zusammen gedrückt und ziehen Sie den Punkt auf. Jederzeit können Sie die Stärke der Vignettierung einstellen.

Mit Lichtreflexen spielen

Um künstlich gealterte Fotos leicht unreal erscheinen zu lassen, bieten sich Lichtreflexe in Form eines Bokeh-Effektes an. Der einfachste Weg dazu führt über spezielle Pinselvorgaben, wie sie unter dem Begriff „Brushes Bokeh“ zahlreich im Netz zu finden sind. Ist das Pinsel-Werkzeug aktiviert, lassen sich die Spitzen über die Auswahl der Pinselvorgaben und den kleinen Pfeil auf der rechten Seite laden, der zu den Optionen führt. Aus der Liste wählen Sie „Pinsel laden“ aus.

Geben Sie den Pfad zum neuen Pinsel-Set an und wählen Sie einen Pinsel aus. Auf einer neuen Ebene fügen Sie damit den Bokeh-Effekt in weißer Farbe ein. Dieser sollte über helle Bereiche zu sehen sein, die eine Unschärfe zeigen. Reduzieren Sie die Deckkraft und probieren Sie verschiedene Füllmethoden wie etwa „Negativ multiplizieren“ aus.



Foto: © Nala Pavlova / iStockphoto.com

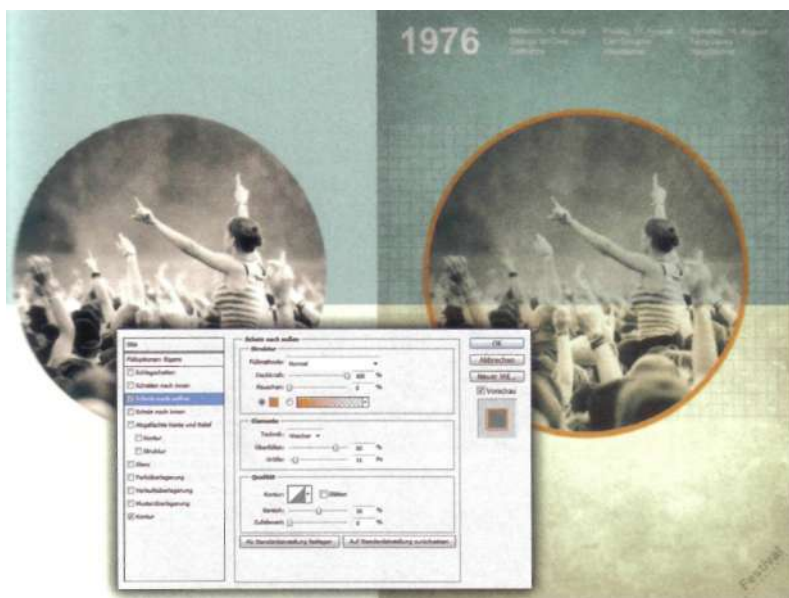


Foto: © Nikada / iStockphoto.com

Festival-Poster gestalten

Fotos, die - wie auf diesen Seiten beschrieben - mit einem Retro Effekt versehen werden, können Sie natürlich auch in Kompositionen verwenden. Exemplarisch gestalte ich hier ein Festival-Poster.

Füllen Sie ein Dokument in der Größe 1200 x 1700 Pixel mit einem hellen Beige-Ton. Selektieren Sie eine Hälfte des Dokumentes mit dem Auswahlrechteck und füllen Sie es mit der Farbe RGB 170/204/204, heben Sie die Auswahl auf. Mit dem Ellipse-Werkzeug entsteht auf einer neuen Ebene in weißer Farbe ein großer Kreis in der Mitte. Fügen Sie das Foto darüber ein und erstellen Sie eine Schnittmaske.

Aktivieren Sie den Ebenenstil „Schein nach außen“ mit Füllmethode: Normal, Deckkraft: 100%, Farbe: RGB 221/119/17, Überfüllen: 80% und Größe: 18 Pixel. Es folgt der Ebenenstil „Kontur“ mit Größe 7 Pixel und der Farbe RGB=221/102/51. Reduzieren Sie die Deckkraft der Kreisfläche auf 70%. Einfache Überschriften und Informationen folgen. Eine passende Textur könnte in der Füllmethode „Multiplizieren“ das Papier altern lassen.

Seventies-Poster-Effekt

Um die knalligen Farben der 70er Jahre zu erreichen, kopieren Sie zunächst die Hintergrundebene und stellen die Füllmethode auf „Weiches Licht“. So kommt es zu einer Kontraststeigerung, auf der Sie aufbauen können.

Wählen Sie „Ebene>Neue Einstellungsebene>Gradationskurven“, bestätigen Sie mit „OK“ und wechseln Sie von RGB zum Rot-Kanal. Setzen Sie einen Punkt genau in die Mitte, einen zweiten etwas weiter unten. Geben Sie links bei Ausgabe: 65 ein und bei Eingabe: 65. Formen Sie eine leichte S-Kurve. Auch im Grün-Kanal formen Sie die Linie in eine S-Form um, im Blau-Kanal hingegen formen Sie eine umgedrehte S-Kurve. Die Tiefen wirken so bläulicher, die Lichter etwas gelblicher. Drücken Sie „Umschalt-Befehl“ Strg-Taste-N und nennen Sie die Ebene „Blau“. Ändern Sie die Füllmethode auf „Ausschluss“. Die Vordergrundfarbe stellen Sie auf RGB 0/0/102 und füllen die Ebene mit dieser Farbe. Sie haben damit die Schattenbereiche etwas flächiger und bläulicher gestaltet. Über die Deckkraft steuern Sie die Stärke der Umsetzung.



Foto: © leonogenic / iStockphoto.com



Klassiker: Lomografie

Schlechte Bildqualität, aber viel Charme - so lassen sich die Fotos beschreiben, die einer LOMO-Kamera entstammen. Den besonderen Charme dieser Fotos können Sie ganz einfach simulieren.

Kopieren Sie die Hintergrundebene und gehen Sie auf „Bild > Korrekturen > Schwarzweiß“. Um wieder Farbe in das Bild zu bringen, gehen Sie von der Ebenen- in die Kanäleansicht und wählen den Rot-Kanal aus. Über „Bild > Korrekturen > Helligkeit/Kontrast“ erhöhen Sie den Kontrast auf 100. Auch der Grün-Kanal wird so behandelt. Zurück in der Ebenen-Ansicht wenden Sie den Filter „Objektivkorrektur“ an. Unter „Benutzerdefiniert“ stellen Sie die Vignette auf Stärke: -100 und Mittenwert: 60. Möchten Sie

die Farben noch etwas krasser umsetzen, erstellen Sie eine neue Ebene und wählen eine Seite des Bildes mit dem Auswahlrechteck-Werkzeug aus. Füllen Sie die Selektion mit einer Farbe Ihrer Wahl, kehren Sie mit „Umschalt-Befehls-/Strg-Taste-!“ die Auswahl um und füllen Sie die andere Seite mit einer weiteren Farbe. Heben Sie die Auswahl auf, blenden Sie die aktuelle Ebene aus und aktivieren Sie die darunter liegende Ebene. Mit „Bild > Korrekturen > Gleiche Farbe“ sorgen Sie für eine Kolorierung. Dazu werden unter „Quelle“ das aktuelle Dokument und die soeben erstellte Ebene ausgewählt. Spielen Sie mit den Reglern „Luminanz“ und „Farbin-tensität“, bevor Sie über „Verblenden“ die Stärke der Umsetzung einstellen.

Soft-Focus-Effekt

Gehen Sie auf „Ebene Neue Füllebene > Verlauf“ und stellen Sie bei schwarzer Vordergründfarbe einen Verlauf von der Vordergründfarbe zu Transparent ein. Die Art sollte auf „Radial“ stehen, Skalieren auf 150% und „Umkehren“ sowie „Dither“ aktiviert sein. Reduzieren Sie die Deckkraft auf 50%. Wählen Sie nun eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurve“ und erhöhen Sie dort mit der klassischen S-Kurve den Kontrast. Wählen Sie bei „RGB“ den Rot- und Grün-Kanal einzeln aus und erhöhen Sie auch da leicht den Kontrast. Im Blau-Kanal heben Sie die Tiefen etwas an und reduzieren die Höhen. Über die Deckkraft steuern Sie die Stärke.

Gehen Sie zu „Ebene > Neue Füllebene > Farbfläche“ und wählen Sie einen Fuchsia-Ton aus (hier: RGB 187/17/136). Reduzieren Sie die Deckkraft auf 20% und stellen Sie die Füllmethode auf „Negativ multiplizieren“. Drücken Sie „Umschalt-Befehl-/Strg-Alt-E“, um alle Ebenen reduziert auf einer neuen Ebene abzulegen. Nutzen Sie den Gaußschen Weichzeichner mit einem Radius von 3 Pixel. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie die Schaltfläche „Ebenenmaske hinzufügen“ an. Mit dem Pinsel und weißer Vordergründfarbe malen Sie am Rand entlang. So haben Sie nicht nur die Farbänderung des Fotos über die Jahre simuliert, sondern auch die Abnahme der Qualität des Objektivs zu den Rändern hin.



Retro-Streifen-Effekt

Wählen Sie eine Vordergründfarbe in einem Grünton aus und ziehen Sie mit dem Rechteck-Werkzeug einen dünnen Streifen auf. Kopieren Sie ihn mit „Befehl-/Strg+J“ und bewegen Sie die Kopie mit dem „Verschieben“-Werkzeug etwas nach rechts. Über einen Doppelklick auf die Ebenenminiatur lässt sich die Farbe der Kopie leicht anpassen. Kopieren Sie den nächsten Streifen, verschieben Sie ihn und passen Sie ihn ebenfalls farblich an. So erzeugen Sie nach und nach eine Fläche aus mehreren Streifen. Wählen Sie mit gedrückter Umschalt-Taste alle Ebenen mit den Streifen aus, indem Sie zunächst die oberste, dann die unterste Streifen-Ebene anklicken. Drücken Sie „Befehl-/Strg+E“ zum Reduzieren. Gehen Sie auf „Bearbeiten > Transformieren > Verkrümmen“ und ziehen Sie die Greifpunkte im Wechsel auseinander und zusammen. So entsteht die typische „Siebziger-Jahre-Kurve“ die sich in zahlreichen Kompositionen als Hintergrundelement einsetzen lässt. (gh) •



Foto: © rabbit75 ist / istockphoto.com

Tutorial



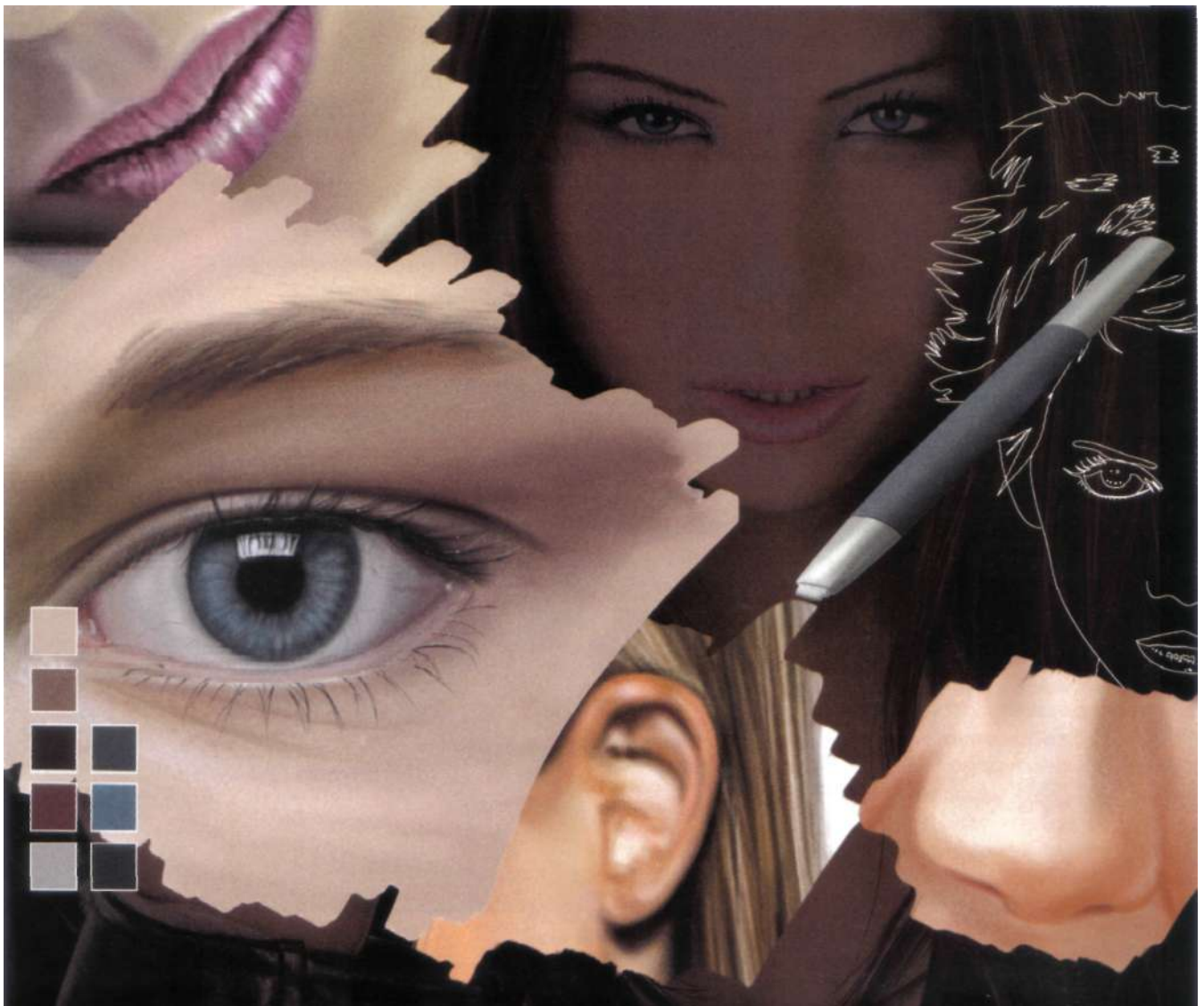
von
Roger Hassler

Augen malen

Das Porträtieren von Menschen ist eine der Königsdisziplinen beim Malen, nicht nur in der digitalen Kunst. Bei dieser Art des Digital Paintings kommt es besonders auf die Proportionen und die Genauigkeit bei der Arbeit an.



Wenn Sie ein Porträt malen und nur feine Nuancen verändern, kann es sein, dass Sie der Person eine ganz andere Persönlichkeit verleihen. Es gibt unzählige Möglichkeiten, verschiedene Hauttöne, Strukturen, Proportionen, Schatten und Lichter darzustellen, die das Gesamtbild ausmachen. Beim digitalen Malen von Porträts spielen die Bildgröße, die Entfernung des Objektes, der Bild-Ausschnitt, also die „Informationsmenge“, eine große Rolle. Diese Faktoren geben unter anderem vor, ob viele oder wenige Details realisierbar sind. Wird ein Ganzkörper-Porträt gemalt, sind zum Beispiel keine Hautporen oder Äderchen im Auge mehr sichtbar. Auch bei einem „Speedpainting“ oder einer „Konzeptzeichnung“ stehen zunächst einmal eher Proportionen oder Farbigkeiten im Vordergrund. Arbeitet man dagegen an einem „Close-up“, hat man die Möglichkeiten, dem Motiv durch entsprechende Details mehr Ausdruck und Tiefe zu verleihen. Auch der Stil kann variieren: Sie können bestimmen, ob das Motiv eher fotorealistisch oder stilisierend vereinfacht gemalt werden soll. Es gibt also viele Aspekte zu berücksichtigen.



Schritt für Schritt - Das Auge

In dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung für die digitale Porträt-Maltechnik geht es zunächst um einen Bildausschnitt, genauer gesagt, um die Entstehung eines Auges. Dabei werden Sie mit einem Bildaufbau von grob nach fein arbeiten. Sie werden sehen, wie unterschiedliche Pinsel für verschiedene Effekte und Strukturen eingesetzt werden können. Dadurch kann der Malprozess erleichtert werden und Sie lernen Techniken kennen, die für die Realisierung von Hautstrukturen wichtig sind.

SCHRITT 1 •

Starten Sie für die Übung mit einem Basisfarbton im Hintergrund. Die Wahrnehmung und die Arbeitsgeschwindigkeit kann auf diese Weise optimiert werden, weil die Basisfarbe eine permanente Referenz bietet. Verwenden Sie zum Beispiel den Farbton RGB 211/183/169 und einen harten Pinsel mit 100 Prozent Deckkraft.



SCHRITT 2

Skizzieren Sie die Konturen. Benutzen Sie dafür einen „Airbrush/rund/weich“-Pinsel und Schwarz. Sie können die Grobskizze entweder „freihand“ aufmalen oder Sie zeichnen die Konturlinien von einer Fotovorlage durch.



SCHRITT 3 •

Mit einem Pinsel tragen Sie nun grob die weiteren Haut- und Augenfarben auf. Als Farbquelle dient Ihnen zum Beispiel eine Fotoabbildung. Dort entnehmen Sie einfach mit dem „Pipetten“-Werkzeug die Farben. Achten Sie bei der Auswahl auf Licht- und Schattenfarbtöne. Mit diesen Techniken erzeugen Sie innerhalb kürzester Zeit einen groben Überblick über das Motiv.



SCHRITT 4

Die unterschiedlichen Farbfelder und Nuancen sollen nun miteinander verbunden werden. Das klappt im Groben schon mal sehr gut mit dem „Wischfinger“-Werkzeug. Verwenden Sie dafür zum Beispiel die Einstellung „Airbrush/rund/weich“ und den Schwellenwert von 50 - 75 Prozent. Passen Sie die Werkzeug-Größe der Formgebung an. Bei größeren Flächen wählen Sie eine größere Einstellung, bei kleineren Flächen wie der Iris und der Bindehaut eine kleinere. Durch das Ineinanderwischen entsteht eine Überblendung der einzelnen Farben. Dabei sollten Sie die Formgebung beachten. Verwenden Sie das Werkzeug, als würden Sie damit Farbe auftragen. •





SCHRITT 6 •

Das Motiv wird von unscharf nach scharf und von hinten nach vorne gestaltet. Das bedeutet, alle Glanzpunkte und kleinen Details wie Wimpern kommen erst in den nächsten Schritten dazu. (Tipp der Redaktion: Legen Sie für solche Schritte so viele neue Ebenen an wie möglich und nötig - das erleichtert Korrekturen und nachträgliche Anpassungen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht ganz zufrieden sind.) In diesem Schritt überprüfen Sie noch mal die wichtigsten bisherigen Formen und Linien. Die Iris ist für den Betrachter ein wichtiges Bildelement, daher sollten hier jetzt noch ein paar weitere Ergänzungen und Korrekturen einfließen.

SCHRITT 5

Jetzt kommen weichere Übergänge und zusätzliche Details dazu. Dafür eignet sich der „Airbrush/rund/weich“-Pinsel. Auch hier wird die Pinselgröße orientiert an Formgebung und Farbflächengröße eingestellt. Kleinere Details und Linien malen Sie mit einem kleineren Pinsel, größere Farbflächen überblenden Sie mit größeren. Die Farbe entnehmen Sie jeweils dem Motiv. Beachten Sie neben den Farbtönen auch immer die Proportionen der einzelnen Bildmerkmale. Zudem überprüfen Sie mit dem „Pipetten“-Werkzeug kontinuierlich die Farben des Motivs mit denen des Referenzfotos und korrigieren sie falls nötig.



◀ SCHRITT 7

Bei einer Detailwiedergabe darf natürlich nicht die Hautstruktur fehlen. Damit Sie nicht jede Pore einzeln aufmalen müssen, sollte dieser Prozess ein wenig automatisiert werden. Legen Sie sich einen eigenen Pinsel mit gepunkteter Struktur an. Im Menü für die Pinselvorgaben aktivieren Sie eine Streuung von 75 Prozent.

Setzen Sie ebenfalls einen Haken bei „Andere Einstellungen“, damit „Deckkraft“- und „Fluss-Jitter“ aktiviert werden. Zum Schluss müssen Sie noch den Haken bei „Glättung“ wählen, dann kann es losgehen. Beachten Sie beim Auftragen der Farbe, dass Sie einen Farbton wählen, der entweder ein paar Nuancen heller oder dunkler ist. Die Farbe wählen Sie jeweils recht

zugig mit dem Pipetten-Werkzeug aus dem Motiv oder dem Referenzfoto aus. Variieren Sie auch die Pinselgröße und die Deckkraft, um die Oberfläche der Haut unregelmäßig zu gestalten. Die aufgetragenen Hautstrukturen können Sie mit einem runden und weichen Pinsel im Airbrush-Modus wieder leicht zurücknehmen. Die Iris wurde mit Blau-Türkis und mit ein paar transparenten Pinselstrichen leicht eingefärbt.



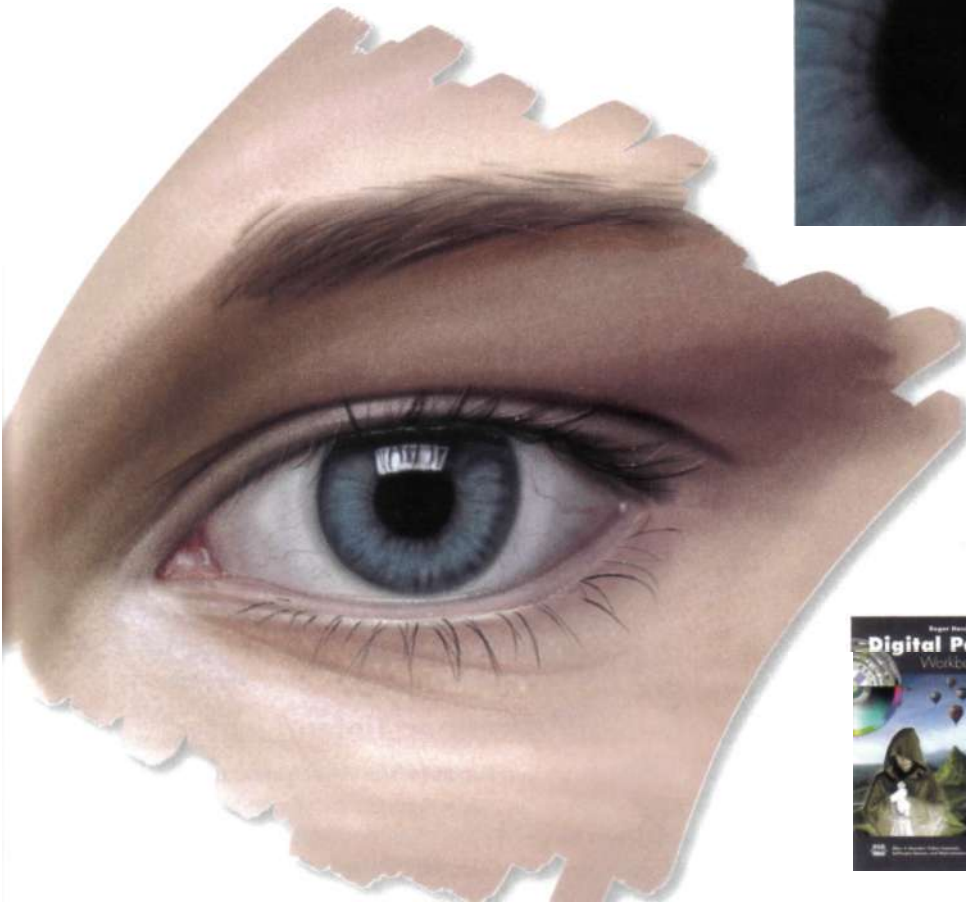
SCHRITT 8 •

Ist die grundlegende Gestaltung abgeschlossen, können Sie nun in den letzten Schritten zusätzliche Details ergänzen. Augenbrauen und Wimpern malen Sie mit dem „rund/weich“-Pinzel, da diese Objekte zum Ende hin spitz auslaufen. Für Lichtreflexionen und weitere Details an der Iris und an der Pupille, kommt dann wieder der „Airbrush/rund/weich“-Pinzel zur Anwendung. Orientieren Sie sich bei den Wimpern an Ihren Fotovorlagen. Die Wimpern sollten auf keinen Fall zu gleichmäßig „wie ein Gartenzaun“ aussehen. Lichtkanten und Schatten dürfen Sie sogar unterbrochen auftragen, da das Auge des Betrachters die Struktur automatisch im Gehirn verbindet. Verwenden Sie für die Härchen ruhig unterschiedliche Farben. Die Augenbrauen können eine andere Farbigkeit haben als die kleinen, feinen Härchen auf der Hautstruktur.

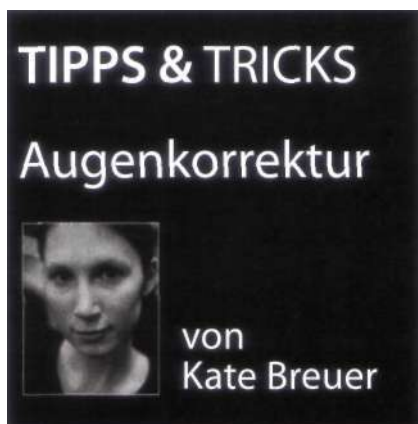


SCHRITT 9

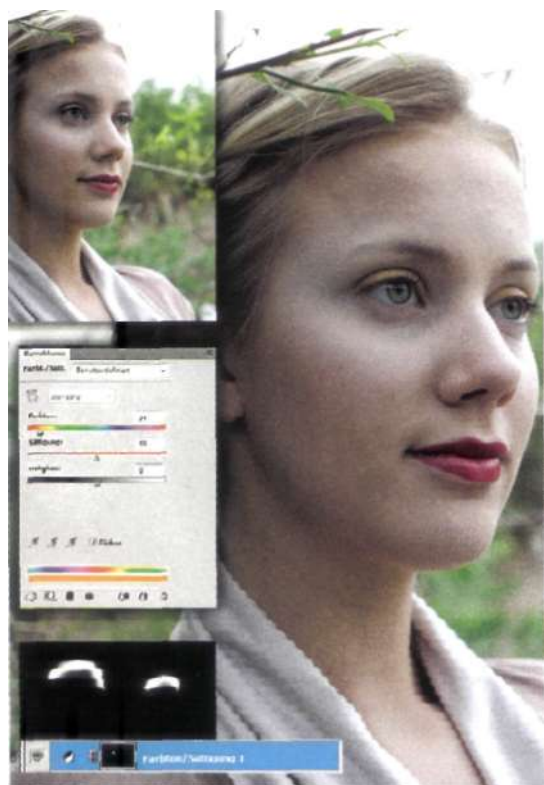
Im letzten Schritt kommen weitere Details dazu. Schatten und Irisfasern malen Sie mit einem „Airbrush/rund/weich“-Pinzel, die Äderchen auf den Augapfel mit einem „rund/weich“-Pinzel. Zusätzliche Hautstrukturen und Lichtpunkte machen dieses Motiv noch realistischer. Sie entscheiden je nach Größe und optischer Darstellung den Detailgrad Ihres Motivs. •



Dieses Projekt ist ein Auszug aus dem Buch „Digital Painting Workbook“ von Roger Hassler, Newart Medien & Design, 2011.

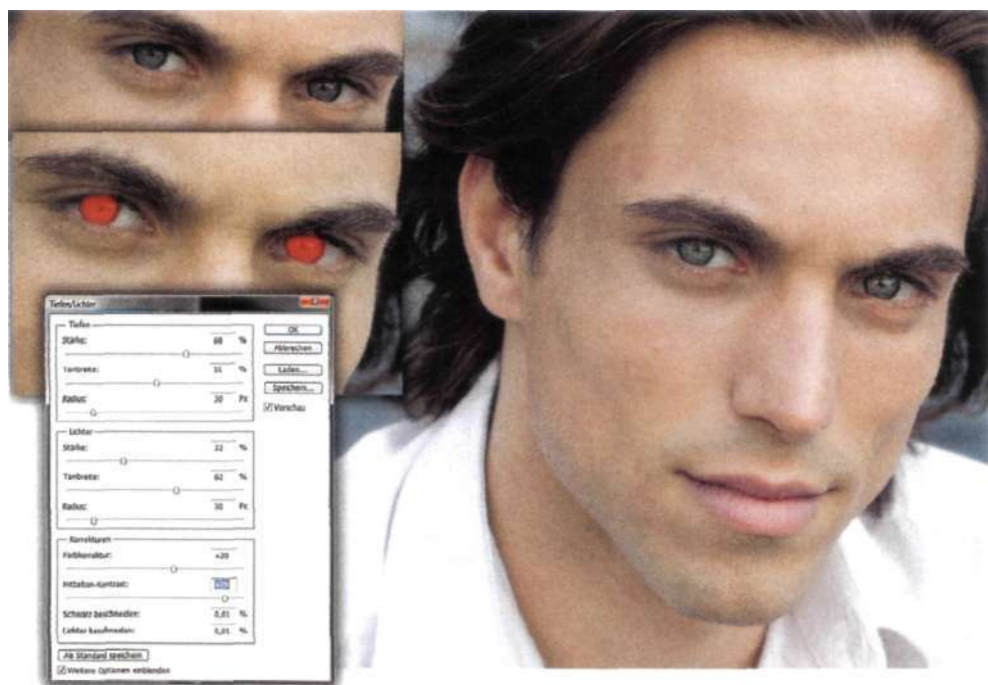


Fotos: Kate Breuer



Künstlichen Lidschatten einfügen

Wenn keine Visagistin am Set ist, ist es oft leichter. Lidschatten-Kreationen nach dem Shooting einzufügen, als selbst zu schminken. Erstellen Sie eine Ebene „Farbton/Sättigung“ und ändern Sie den Ebenenmodus zu „Farbe“. Aktivieren Sie im Dialog den Haken bei „Färben“. Wählen Sie nun zunächst einen sehr auffälligen Farbton. Invertieren Sie die Maske, um die Farbe auszublenken und maskieren Sie die Bereiche wieder, an denen der Lidschatten zu sehen sein soll. Wählen Sie nun eine Farbe, die zu Ihrem Bild passt. Wenn Sie weitere Einstellungsebenen „Farbton/Sättigung“ erstellen, können Sie 50 mehrere Lidschattenfarben kombinieren. Sollte eine Farbe zu extrem sein, passen Sie die Deckkraft an oder maskieren Sie diese mit geringer Deckkraft.

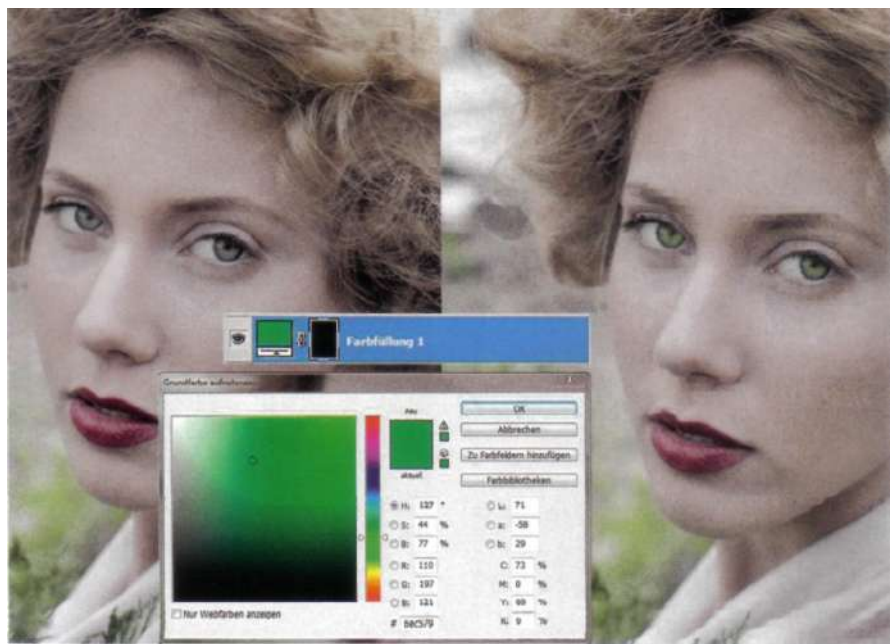


Die Augen zum Strahlen bringen über „Tiefen/Lichter“

Um die Augen strahlen zu lassen, wählen Sie Iris und Pupille im Maskierungsmodus aus und kopieren die Augen auf eine neue Ebene. Öffnen Sie „Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter“ und blenden Sie weitere Optionen ein. Erhöhen Sie den Mitteltonkontrast und passen Sie die Werte Stärke und Tonbreite in den Tiefen und den Lichtern an. Reduzieren Sie bei Bedarf die Deckkraft der Ebene.

Augenringe entfernen

Augenringe lassen sich leicht entfernen, indem Sie diese übermalen. Wechseln Sie zum Pinselwerkzeug und wählen Sie eine helle Hautfarbe. Malen Sie bei geeigneter Pinselgröße mit weicher Kante über die Augenringe und über die umliegenden Flächen. Passen Sie die Deckkraft der Ebene an und zeichnen Sie das Ergebnis bei Bedarf weich.



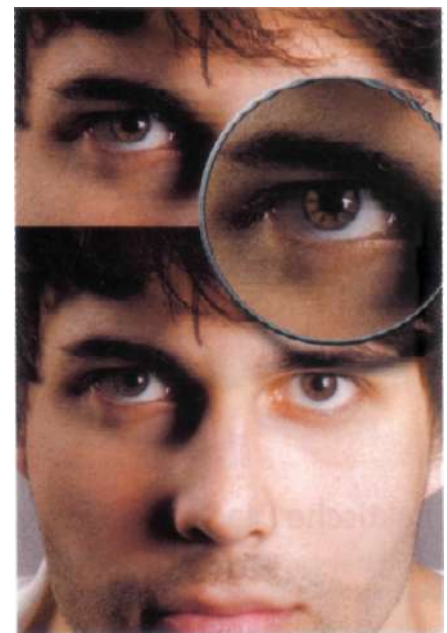
Die Augenfarbe ändern

Wenn die Augenfarbe Ihres Models nicht zum Bild passt, erstellen Sie eine neue Einstellungsebene „Farbfäche“. Wählen Sie eine passende Augenfarbe und ändern Sie den Modus der Ebene zu „Farbe“. Invertieren Sie die Maske der Ebene und maskieren Sie nur die Iris. Passen Sie bei Bedarf Farbton oder Deckkraft an.

Augen strahlend malen

Wenn keine Struktur in den Augen vorhanden ist, hilft auch der „Tiefen/Lichter“-Filter (siehe Tipp rechts) nicht wirklich weiter. Um dennoch Ausdruck in die Augen zu bekommen, wechseln Sie zum Pinselwerkzeug und stellen einen sehr kleinen, weichen Pinsel ein. Wählen Sie mit gedrückter Alt-Taste eine Farbe aus der Iris. Öffnen Sie durch einen Doppelklick auf das Farbfeld den Dialog für die Pinselfarbe und legen Sie zunächst eine etwas hellere Farbe fest.

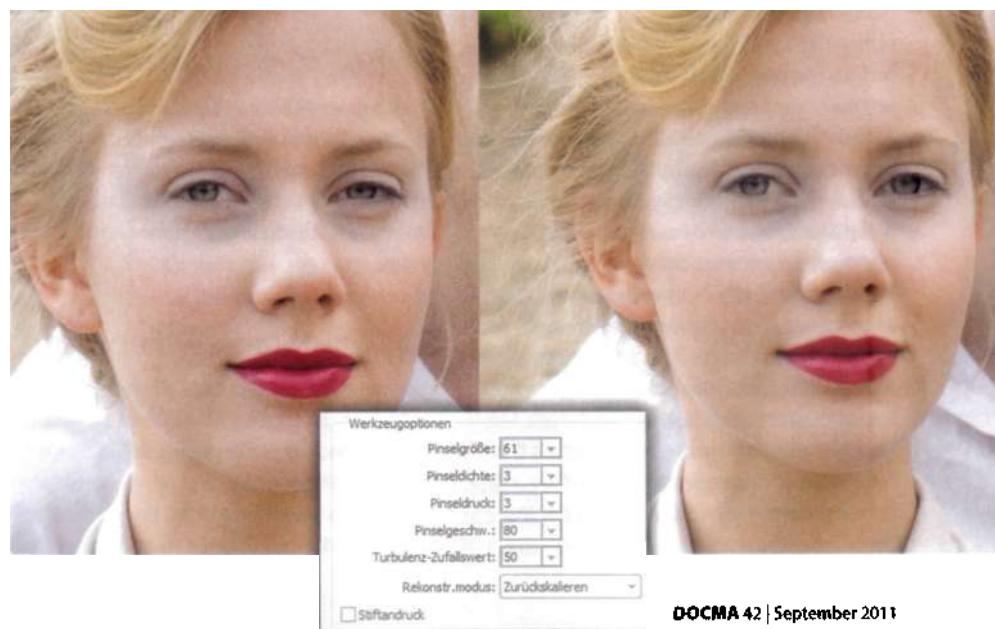
Malen Sie mit dieser Farbe Linien von der Iris zum Pupillenrand, um etwas Struktur in die Augen zu bekommen. Wählen Sie nun eine etwas dunklere Farbe und malen weitere Linien. Zeichnen Sie die Ebene mit den gemalten Linien mit dem Gaußschen Weichzeichner etwas weich.

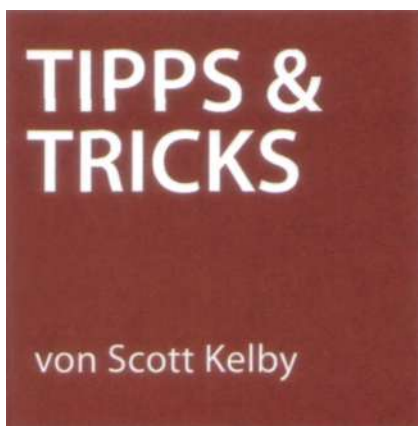


Um Kajal und Mascare zu betonen und die Augen zum Strahlen zu bringen, erstellen Sie eine neue Ebene. Füllen Sie diese über „Bearbeiten > Fläche füllen > 50% Grau“ mit einem neutralgrauen Ton. Ändern Sie den Ebenenmodus auf „Weiches Licht“ und fahren Sie mit schwarzem Pinsel bei geringer Deckkraft die Augenränder und Wimpern nach.

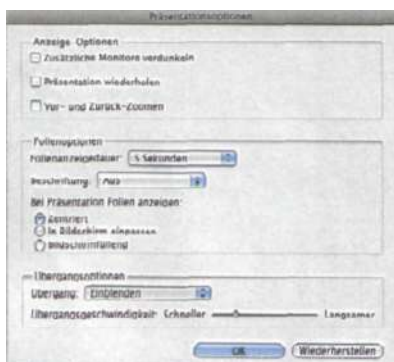
Die Augen öffnen über „Verflüssigen“

Strahlender Sonnenschein beim Shooting kann dazu führen, dass ein Model die Augen etwas zukneift oder ein Auge geschlossener ist als das andere. Wählen Sie die Augen großzügig aus und duplizieren Sie diese auf eine neue Ebene. Öffnen Sie „Filter>Verflüssigen“ und aktivieren Sie das „Nach-linkschieben“-Werkzeug. Achten Sie darauf, dass ein geringer Pinseldruck eingestellt ist und passen Sie die Pinselgröße dem Auge an. Fahren Sie nun oberhalb des Auges von innen nach außen und unterhalb des Auges von außen nach innen, um das Auge zu öffnen. Wiederholen Sie dies, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. (gh) •





Diese Tipps & Tricks stammen aus dem Buch „Photoshop CS5 für digitale Fotografie. Erfolgsrezepte für Digitalfotografen“ von Scott Kelby, erschienen bei Addison Wesley, 2010.



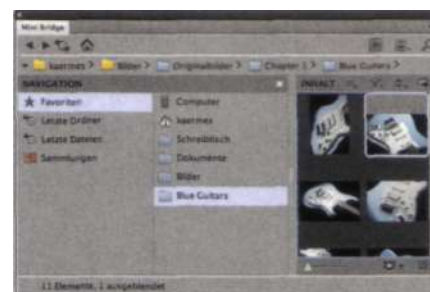
Praktische Diashow-Befehle

Wenn Sie einige Bilder in der Mini Bridge auswählen und „Diashow“ aus dem Pop-up-Menü des Vorschau-Icons aufrufen (unten rechts), erhalten Sie eine bildschirmfüllende, automatisch ablaufende Diashow mit Übergängen. Es gibt zudem einige sehr praktische Befehle, die Sie bei der Ausführung benutzen können. Zum Beispiel: Drücken Sie „R“, um die Diashow anzuhalten und das aktuelle Foto in Camera Raw zu öffnen (anschließend lassen Sie die Diashow mit der Leertaste weiterlaufen), drücken Sie die „Punkt“-Taste, um einen Stern zu vergeben, zweimal Punkt vergibt zwei Sterne usw., drücken Sie „U“, um das Bild im Uhrzeigersinn, und „Umschalt-U“, um es entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen, mit „L“ erhalten Sie die Präsentationsoptionen, mit der Taste „Plus“ zoomen Sie ein und mit „Minus“ zoomen Sie aus. Die Zahlen 1-5 fügen Sterne-Bewertungen, die Zahlen 6-9 farbige Beschriftungen hinzu. Wenn Sie „H“ drücken, bekommen Sie eine Liste der Diashow-Befehle.



Betrachtungsmodus in der Mini Bridge

Damit Bilder in der Mini Bridge im Betrachtungsmodus gezeigt werden, sollten entweder keine oder alle Bilder ausgewählt sein, die Sie anschauen wollen (indem Sie sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken). Anschließend wählen Sie „Betrachtungsmodus“ aus dem Pop-up-Menü des Vorschau-Icons (unten rechts im Inhaltsfenster). Bei weniger als fünf Bildern werden die Bilder nicht in der bildschirmfüllenden Karussell-Diashow des Betrachtungsmodus, sondern nur im Vollbildmodus angezeigt. Im Betrachtungsmodus erscheint eine Vollbildansicht mit einer karussellartigen Darstellung. Das ist aus zwei Gründen schön: Erstens ist es eine wirklich hübsche Präsentation. Sie können sich entweder mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur oder mit den Pfeil-Buttons in der unteren linken Ecke des Bildschirms durch die Fotos bewegen (kommt ein Foto nach vorn, wird es größer und heller). Wollen Sie das vorn stehende Bild in Photoshop öffnen, dann drücken Sie die Taste „O“. Um es in Adobe Camera Raw zu öffnen, drücken Sie die Taste „R“. Um alle Bilder in Camera Raw zu öffnen, drücken Sie „Alt-R“. Den Betrachtungsmodus verlassen Sie mit „Esc“. Haben Sie eines dieser Kürzel vergessen, drücken Sie „H“.



Favoriten zu Mini Bridge hinzufügen

Wie bringen Sie Ihre am häufigsten benutzten Ordner in das Mini-Bridge-Navigationsfenster, damit sie auf einen Klick zu erreichen sind? Klicken Sie auf „Gehe zu Adobe Bridge“ oben im Bedienfeld, um zur Big Bridge zu springen, und suchen Sie im Ordner-Bedienfeld (oben links) den gewünschten Ordner. Anschließend rechtsklicken Sie auf den Ordner und wählen „Zu Favoriten hinzufügen“ aus dem Pop-up-Menü. Klicken Sie dann auf das „Zurück zu Adobe Photoshop“-Icon (den Bumerang), um zu Photoshop zurückzuspringen. Der Ordner erscheint nun in der Favoriten-Liste der Mini Bridge.

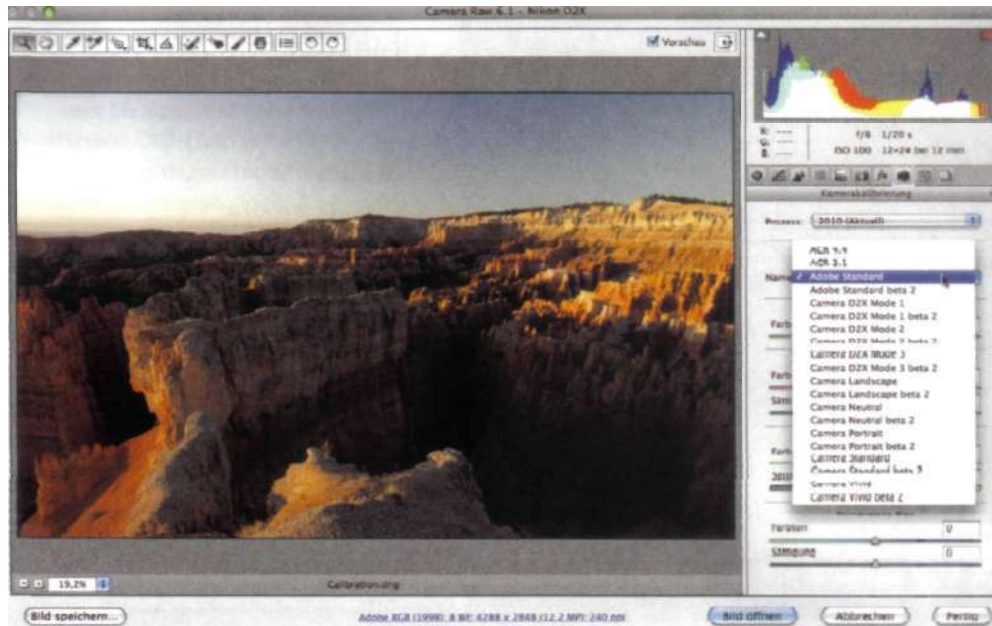
Das Camera-Raw-Fenster gleich weglassen

Haben Sie ein Raw-Foto bereits bearbeitet, wollen Sie das Camera-Raw-Fenster vermutlich nicht jedesmal öffnen, wenn Sie die Datei öffnen. Drücken Sie deshalb die Umschalt-Taste, wenn Sie in Mini Bridge auf die Raw-Datei doppelklicken. Das Bild öffnet

sich in Photoshop, die letzten Änderungen wurden angewandt, das Camera-Raw-Fenster bleibt Ihnen erspart. Haben Sie in Camera Raw keine Änderungen vorgenommen, öffnet sich das Bild mit den Camera-Raw-Standardwerten. Das spart viel Zeit.

Echte Vorher-/Nachher-Ansichten

Eigenartig an der Art, wie Camera Raw mit Vorschauen umgeht, ist, dass diese pro Bedienfeld erzeugt werden. Nehmen Sie also Änderungen in den Grundeinstellungen vor, wechseln dann zu Details und ändern dort etwas, erhalten Sie beim Deaktivieren der „Vorschau“-Checkbox (oben rechts im Vorschaubereich) keine echte Vorher-/Nachher-Ansicht der Änderung, sondern nur eine aus dem letzten Bedienfeld. Um die Wirkung Ihrer Änderungen tatsächlich zu sehen, klicken Sie auf das Vorgaben- oder das Schnappschüsse-Bedienfeld. Wenn Sie nun die Vorschau ein- und ausschalten, sehen Sie wirklich, wie das Bild vor bzw. nach den Änderungen aussieht.



Cooler Raw-Retuschiertrick

Bei einer verbreiteten Retuschetechnik in Photoshop zum Reduzieren von Glanzstellen in Gesichtern wird der Reparatur-Pinsel benutzt, um solche Flecken vollständig zu entfernen, anschließend wählen Sie den „Verblässen“-Befehl aus dem „Bearbeiten“-Menü und verringern dort die Deckkraft. Ein Hauch von einem Fleck kehrt zurück, so dass ein leichtes Leuchten zu erkennen ist (das funktioniert ganz gut). Ähnlich geht es in Camera Raw, wenn der Fleck mit dem Bereichsreparatur-Werkzeug (auf „Reparieren“ gesetzt) entfernt und dann die Deckkraft geändert wird.

JPEG-Anmutung und Kameraprofil

Falls Sie sich schon einmal gefragt haben, wieso RAW Bilder auf dem Display Ihrer Kamera gut, in Camera Raw dagegen flau aussehen, finden Sie hier die Antwort: Auf dem Display sehen Sie eine JPEG-Vorschau (selbst wenn Sie in Raw fotografieren). Ihre Kamera wendet automatisch eine Farbkorrektur, Schärfung usw. an. Wenn Sie in Raw fotografieren, weisen Sie die Kamera an: „Schalte alle Farbverbesserungen und Schärfungen aus - lass das Bild so, ich bearbeite es selbst.“ Falls Ihnen jedoch diese JPEG-Anmutung als Ausgangspunkt für die RAW-Bearbeitung gefällt, dann probieren Sie es einmal mit einem Kameraprofil. Klicken Sie auf das Kamerakalibrierung-Icon (das dritte von rechts) oben im Bedienfeld. Öffnen Sie im Abschnitt Kameraprofil das „Name“-Popup-Menü. Sie finden dort eine Liste der für Ihre Kamera verfügbaren Kameraprofile (die eingebetteten EXIF-Daten verraten Camera Raw, welche Kamera Sie benutzen). Falls Sie z. B. mit einer Nikon fotografieren, finden Sie hier eine Liste der Bildstile, die Sie auf Ihr Bild angewandt haben könnten, wenn Sie im JPEG-Modus fotografiert haben (im Raw-Modus ignoriert Camera Raw wie erwähnt diese kameraeigenen Profile). Mit einer Canon-Kamera sehen Sie entsprechend eine andere Liste.

Auto-Korrektur mit Camera Raw

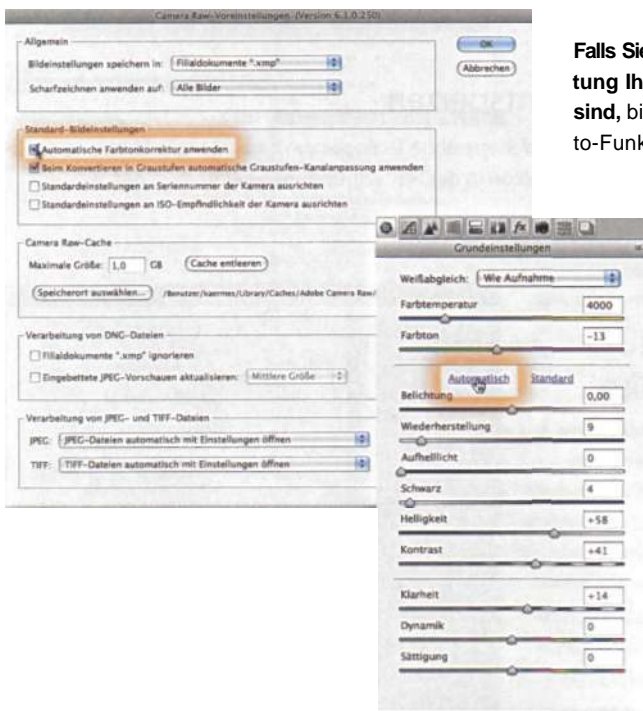
Falls Sie mit der manuellen Bearbeitung Ihrer Bilder nicht ganz glücklich sind, bietet Camera Raw auch eine Auto-Funktion, mit der die Belichtung des

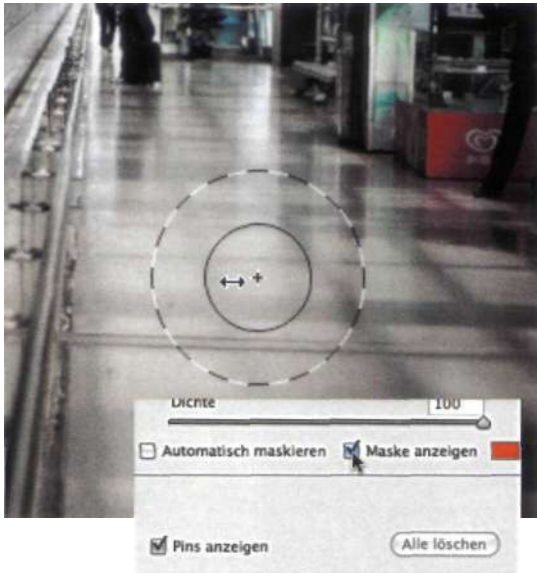
Bildes korrigiert wird (inklusive Tiefen, Aufhelllicht, Kontrast und Wiederherstellung) und die inzwischen gar nicht mehr so übel ist. Falls Ihnen die Ergebnisse gefallen, ändern Sie die Voreinstellungen, damit Camera Raw alle Fotos, die Sie öffnen, automatisch anpasst.

Sobald ein Bild in Camera Raw geöffnet ist, können Sie die Belichtung mit dem „Automatisch“-Button korrigieren. In älteren Versionen von Camera Raw war diese Auto-Korrektur nicht so

überzeugend. Inzwischen wurde sie jedoch deutlich verbessert und funktioniert ganz anständig (vor allem, wenn Sie gerade überhaupt keinen Plan haben, wie Sie vorgehen sollten). Klicken Sie also einfach einmal darauf und warten Sie ab, was passiert. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, ist das nicht schlimm - drücken Sie „Strg-/Befehlstaste-Z“ um den Vorgang zu widerrufen.

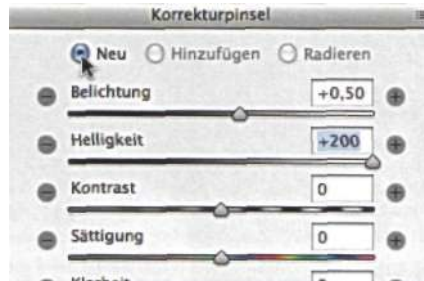
Sie können Camera Raw so einrichten, dass es ein Foto nach dem Öffnen automatisch korrigiert. Klicken Sie dazu in der Werkzeugleiste auf das Icon „Voreinstellungen“ (das dritte von rechts) und aktivieren Sie die Checkbox „Automatische Farbtonkorrektur anwenden“. Klicken Sie dann auf „OK“. Camera Raw bewertet ab sofort jedes Bild und versucht, es zu korrigieren. Falls Ihnen die Tonwertkorrekturen nicht gefallen, klicken Sie auf den „Standard“-Button rechts neben dem „Automatisch“-Button (der jetzt verblasst dargestellt ist, da Sie ihn ja bereits angewendet haben).





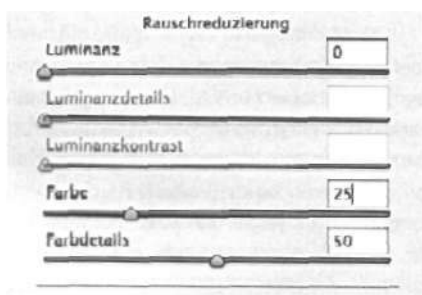
Objektivkorrektur-Raster

Im **Objektivkorrektur-Bedienfeld von Camera Raw** können Sie z. B. Gebäude begradigen oder Verzerrungen ausrichten. Drücken Sie die Taste (V), dann erscheint ein Raster über Ihrem Bild, das Ihnen beim Ausrichten hilft. Drücken Sie (V) erneut, um es loszuwerden.



Farbe beim Malen sehen

Wenn Sie mit dem Korrekturpinsel malen, sehen Sie die Anpassung normalerweise sofort (wenn Sie also abdunkeln, wird der Bereich sofort dunkler). Feine Änderungen sind jedoch vielleicht schwer zu erkennen (und wenn Sie nicht sehen, was Sie tun, geraten Sie leicht über Bereiche, die Sie eigentlich nicht verändern wollen). Aktivieren Sie in einem solchen Fall den Button „Maske anzeigen“ unten rechts im Bedienfeld. Wenn Sie jetzt malen, tun Sie das mit Weiß (Standard-Maskenfarbe; Sie können sie im Farbfeld rechts neben der Checkbox ändern), so dass Sie genau sehen, welche Bereiche betroffen sind. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie (Y), um die Maske wieder auszuschalten. Ausprobieren lohnt sich,



Rauschprobleme vermeiden

Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass eventuell vorhandenes Rauschen in Ihren Fotos in den Schatten auftritt. Bedenken Sie dies beim Bearbeiten der Bilder. Wenn Sie die Schatten stark öffnen (mit Aufhelllicht, Schwarz oder dem Belichtungs-Regler), wird bereits existierendes Rauschen verstärkt. Falls Sie das Öffnen der Schatten nicht vermeiden können, setzen Sie wenigstens die Rauschreduzierung von Camera Raw ein.

Anpassungen verdoppeln

Wenn Sie mit dem Korrekturpinsel eine Anpassung vornehmen und den entsprechenden Regler ganz nach rechts ziehen, Ihnen der Effekt jedoch nicht ausreicht, gibt es eine Lösung. Klicken Sie auf den Button neu (oben im Bedienfeld) und malen Sie mit denselben Einstellungen über denselben Bereich. Damit verdoppeln Sie die Werte für die Einstellungen (genial, um kontrastreiche Effekte auf Kleidung anzuwenden, wo jede Falte, jedes Spitzlicht und jeder Schatten betont werden müssen).



Einen Gaußschen Weichzeichner malen

Technisch gesehen ist das zwar kein echter **Gaußscher Weichzeichner**, aber in Camera Raw CS5 können Sie einen Weichzeichner-effekt ins Bild malen, indem Sie im Korrekturpinsel-Bedienfeld die Bildschärfe auf unter null verringern (ich gehe sogar oft bis auf -100, um es wie den echten Gaußschen Weichzeichner aussehen zu lassen). Das ist praktisch, um mit einem unscharfen Hintergrund für mehr Tiefenwirkung zu sorgen.

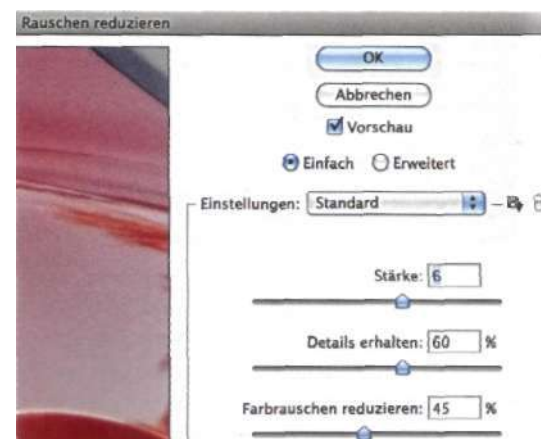


Hintergrundebene sofort entsperren

Das wird Ihnen gefallen. Um die Hintergrundebene ohne Dialogbox in eine normale Ebene zu verwandeln, ziehen Sie das kleine Schloss-Icon in der Hintergrundebene einfach in den Papierkorb des Ebenen-Bedienfelds.

Vorsicht vor dem „Rauschen reduzieren“-Filter

Es gibt in Photoshop CS5 zwei Stellen, an denen Sie das **Rauschen reduzieren** können: Die Rauschreduzierung in Camera Raw ist großartig, der „Rauschen reduzieren“-Filter in Photoshop („Filter > Rauschen“) ist es nicht. Vermutlich haben die Regler gar keine Funktion - oder nur als Weichzeichnerfilter. Nehmen Sie daher nur die Rauschreduzierung in Camera Raw und vermeiden Sie die andere.



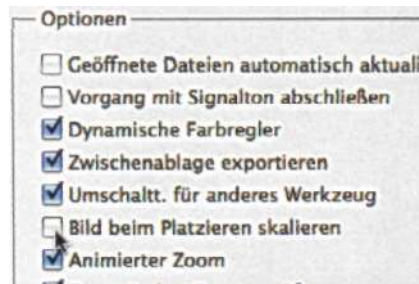


Pinselfgröße und Weichheit visuell ändern

Das ist wahnsinnig praktisch, denn Sie haben die Größe und Weichheit Ihres aktuellen Pinsels direkt vor Augen. Halten Sie die Alt- und Ctrl-Taste gedrückt und klicken und ziehen Sie nach oben bzw. unten, um die Weichheit bzw. Härte des Pinsels zu steuern, und nach rechts bzw. links, um ihn zu vergrößern oder zu verkleinern.

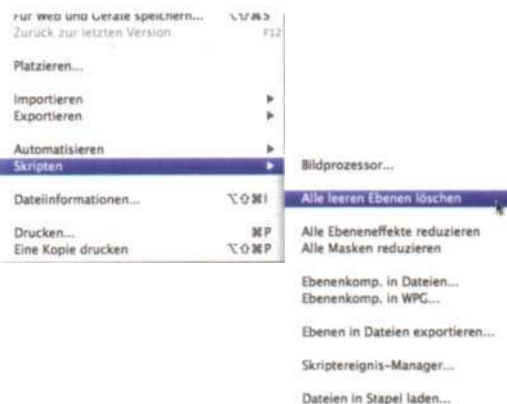
Größenänderung beim Platzieren eines Bildes

Wenn Sie ein Bild in ein offenes Dokument in Photoshop CS5 ziehen, geht Photoshop standardmäßig davon aus, dass Sie seine Größe an das Dokument anpassen wollen. Falls Sie das nicht wollen, öffnen Sie mit „Strg-/Befehl-K“ die Voreinstellungen, klicken Sie auf der linken Seite auf „Allgemein“ und deaktivieren Sie die Checkbox „Bild beim Platzieren skalieren“.



Rauschen aus Handy-Fotos entfernen

Da Photoshop ein Profiwerkzeug ist, würden die meisten von uns sicher nicht auf die Idee kommen, mit der Rauschreduzierung von Camera Raw das Rauschen aus unseren Handy-Fotos zu entfernen. Warum eigentlich nicht? Handy-Fotos sind berüchtigt für Farbrauschen, das Camera Raw sehr gut entfernen kann. Probieren Sie es. Ich wette, Sie werden es häufiger benutzen, als Sie gedacht hätten (suchen Sie das Foto in Mini Bridge, rechtsklicken Sie darauf und wählen Sie „In Camera Raw öffnen“).



Schnell leere Ebenen loswerden

In CS5 gibt es neuerdings ein Skript, das Ihr Ebenen-Bedienfeld durchsucht und automatisch leere Ebenen entfernt (also Ebenen, auf denen sich nichts befindet). Sobald Sie nämlich ein großes Projekt mit vielen Ebenen bearbeiten, werden Sie schneller als gedacht leere Ebenen haben. Damit Photoshop für Sie aufräumt, wählen Sie „Alle leeren Ebenen löschen“ aus dem Menü „Datei > Skripten“.

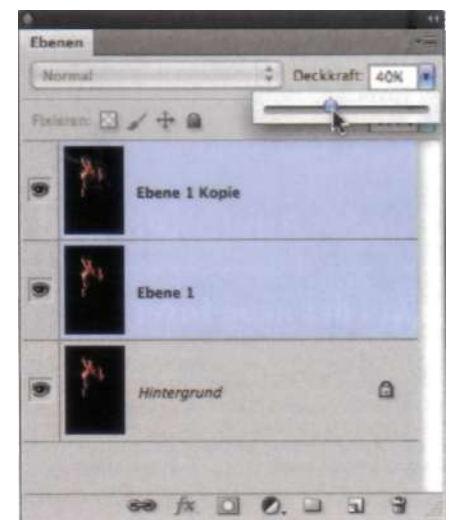
Die 32-Bit-Beleuchtungseffekte

Wenn Sie Photoshop im 64-Bit-Modus betreiben, ist Ihnen vermutlich aufgefallen, dass der „Beleuchtungseffekte“-Filter nicht funktioniert bzw. gar nicht im „Filter“-Menü auftaucht (unter „Renderfilter“). Falls Sie diesen Filter brauchen, müssen Sie Photoshop beenden und im 32-Bit-Modus neu starten. Gehen Sie auf einem Mac in den „Programme“-Ordner, klicken Sie auf das Photoshop-CS5-Icon und drücken Sie „Befehlstaste-I“. Aktivieren Sie die Checkbox „Im 32-Bit-Modus öffnen“. Wenn Sie Photoshop starten, finden Sie die Beleuchtungseffekte im „Filter“-Menü. Auf einem PC geht das zur Zeit nicht.



Pixelraster beim Einzoomen

Diese hübsche kleine Funktion sehen Sie erst, wenn Sie auf 600% oder mehr einzoomen - es ist ein kleines Pixelraster, das es Ihnen erleichtert, die Pixel bei starker Vergrößerung zu unterscheiden. Standardmäßig ist es eingeschaltet (probieren Sie es aus - zoomen Sie wirklich weit ein); falls Sie es ausschalten wollen, wählen Sie „Ansicht > Einblenden > Pixelraster“.



Die Deckkraft mehrerer Ebenen ändern

Das haben wir uns schon lange gewünscht: die Möglichkeit, die Deckkraft mehrerer Ebenen gleichzeitig zu ändern. Wählen Sie die fraglichen Ebenen aus und verringern Sie die Deckkraft oben im Ebenen-Bedienfeld. Die Deckkraft aller ausgewählten Ebenen wird um denselben Betrag verringert. Ahhhhhh, es sind die kleinen Dinge. nicht wahr? (ah) •



PIXEL BENDER TEIL 1
OILPAINT

OilPaint: Schwungvoll malen

Das Modul „OilPaint“ der Photoshop-Ergänzung Pixel Bender verwandelt Fotos in dynamische Digitalgemälde. Kaum ein anderer Filter liefert solch überzeugende Ergebnisse. | **Doc Baumann**

Mal ehrlich - würden Sie das Bild des Pantheon oben nicht klein in unserem Heft sehen, sondern auf Leinen an einem der zahllosen Gemälde-Verkaufsstände auf der Piazza Navona in Rom entdecken, kaum jemand würde dahinter einen digitalen Filter vermuten. (Ganz im Gegensatz zu vielen der dort ausgestellten Werke, denen man die Plug-in-Herkunft auf den ersten Blick ansieht.)

Die expressiven Pinselschwünge erinnern an van Goghs großzügige Behandlung pastoser Farben auf der Leinwand. Die Ausgewogenheit zwischen malerischer Vereinfachung und realistischer Wiedergabe der Szene ist überzeugend. Und doch handelt es sich hier um nichts anderes als eine Art steuerbare Aktion. Sie läuft unter Pixel Bender

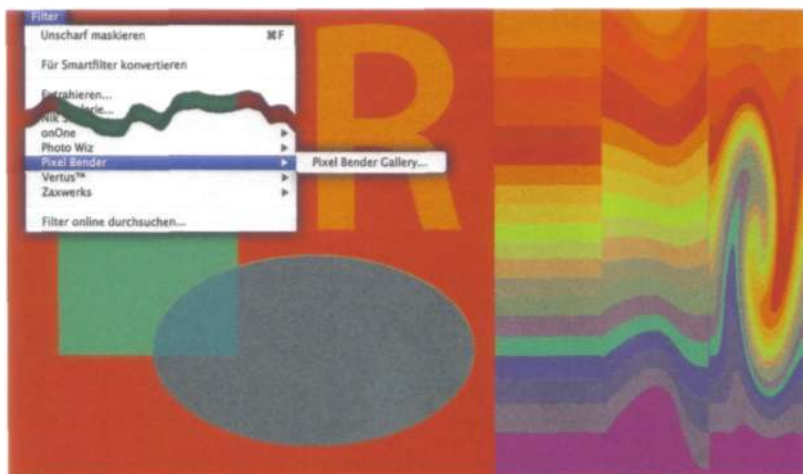
(mehr dazu unter www.docma.info/10116.html; dort können Sie auch die entsprechenden Module herunterladen). Weiter werde ich Ihnen in den folgenden Heften vorstellen. Pixel Bender unterstützt Photoshop ab CS5 und erscheint nach dem Laden als neuer Eintrag im Filter-Menü. Sowohl Pixel Bender als auch die einzelnen Module sind gratis.

„OilPaint“ wurde von C. Foster entwickelt. Der Algorithmus dürfte weitgehend dem für das Alien Skin Plug-in „Eye Candy>Textures>Squirrel“ gleichen, der Gemälde-Effekt ist hier aber weitaus überzeugender.

Da das Sub-Programm direkt auf die Grafikkarte oder CPU zugreift, ist die Umsetzung sehr schnell; sie wird groß in der frei skalierbaren Vorschau angezeigt. In „OilPaint“ helfen Ihnen fünf Regler dabei, das Ergebnis zu

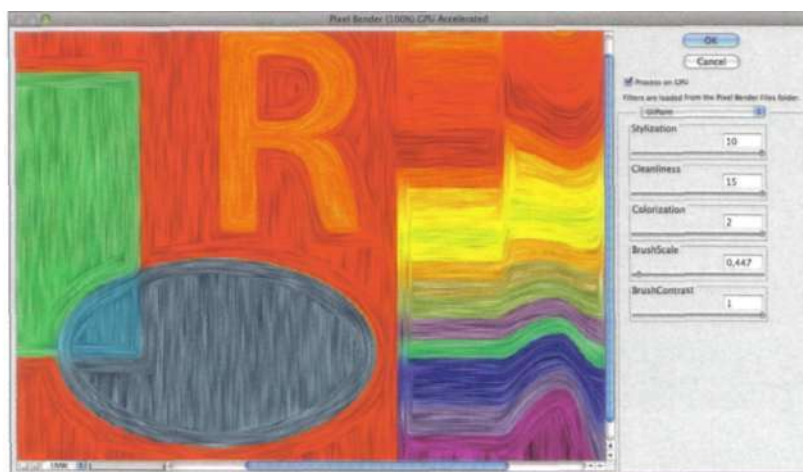
bestimmen: Stylization, Cleanliness, Colorization, BrushScale und BrushContrast. Je nach ihrer Kombination entstehen realistische oder stärker abstrahierende Umsetzungen. Eine wichtige Rolle bei der Detailwiedergabe spielt die Ausgangsgröße des Bildes. Mit den Möglichkeiten von Photoshop passen Sie anschließend das Digitalgemälde Ihren Vorstellungen weiter an. Im Beispiel oben habe ich dafür „Unschärf maskieren“ mit hohen Werten eingesetzt sowie die Sättigung verstärkt.

In den folgenden Ausgaben werden wir Ihnen weitere Module von Pixel Bender vorstellen. Manche von ihnen können nicht mehr als entsprechende Photoshop-Filter, haben aber den Vorzug, im Gegensatz zu diesen eine angemessene Vorschau zu bieten. •



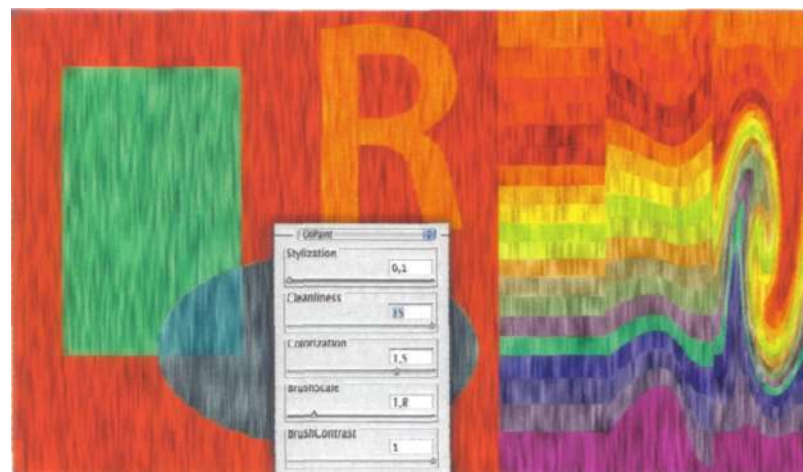
1 Testbild

Schauen wir uns vorab am Beispiel dieses Testbildes an, was „OilPaint“ aus einer einfachen Vorlage macht. Dazu habe ich etliche Elemente zusammengestellt: Zunächst links eine monochrome, rote Hintergrundfläche, darauf zwei geometrische Formen, die sich überlagern und eine Mischfarbe bilden, weiterhin einen Buchstaben. Im rechten Teil gibt es drei unterschiedlich bearbeitete, tongetrennte Verläufe: Der erste ist vertikal ausgerichtet, der zweite wurde zusätzlich verzerrt, der dritte mit dem Spiralfilter verquirlt. „OilPaint“ rufen Sie auf, indem Sie im Menü unter „Sonstige Filter“ zu „Pixel Bender“ gehen und dort „OilPaint“ aus der Liste der „Pixel Bender Gallery“ wählen.



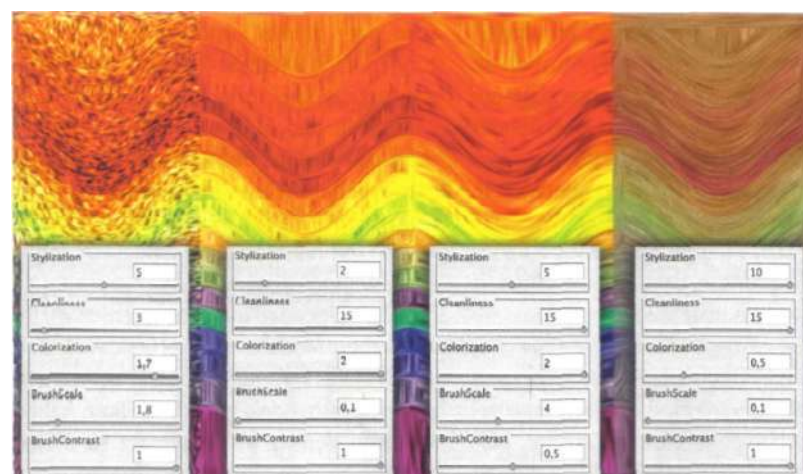
2 Pixel Bender-Fenster „OilPaint“

Das - frei skalierbare - Fenster, das sich öffnet, zeigt auf der linken Seite eine große Vorschau, rechts oben das Klappmenü der geladenen Module, darunter die dafür jeweils verfügbaren Regler. Im Falle von „OilPaint“ sind das fünf. Die für das hier gezeigte Resultat eingestellten Werte können Sie dort ablesen. Die entstehende Struktur, die ein wenig Photoshops Renderingfilter „Fasern“ ähnelt, orientiert sich an Konturen und Kontrastkanten; bei einem hohen Wert von „Stylization“ werden Konturen umrahmt. Monochrome Flächen sind senkrecht strukturiert.



3 Veränderte Parameter

Experimentieren Sie mit den Reglern, um die für Ihr Projekt am besten geeignete Kombination zu ermitteln. In der Regel sollte der „BrushContrast“ auf dem Höchstwert von 1 stehen, ebenso die „Cleanliness“ auf maximalen 15. Größerer „BrushScale“ führt zu größeren Strukturen. Mit „Colorization“ regeln Sie die Sättigung. Setzen Sie die „Stylization“ auf niedrigere Werte, so verschwinden die Umrahmungen von Konturen zunehmend; die in Bild [2] noch entsprechend ihrer Ausrichtung strukturierten Balken der Verläufe werden jetzt alle wie monochrome Flächen in vertikale Strichlagen umgesetzt.



4 Parameter-Kombinationen

In diesem Beispiel habe ich einen zunächst vertikalen, tongetrennten Spektralverlauf mit dem Verzerrungsfilter „Schwungen“ bearbeitet und dann mit vier unterschiedlichen „OilPaint“-Einstellungen gefiltert. Bei der linken Variante fällt besonders auf, dass eine Reduzierung von „Cleanliness“ zu tupfenförmigen Strukturen führt (in diesem Falle sollte man gegebenenfalls den Kontrast reduzieren, um eine impressionistische Wirkung zu erzielen). Verringerte Werte von „Colorization“ ergeben ein weniger gesättigtes Bild; wie der folgende Schritt zeigen wird [5], entsteht beim Wert 0 eine reine Graustufenumsetzung. Hauptsache, der Effekt passt zum jeweiligen Bild.

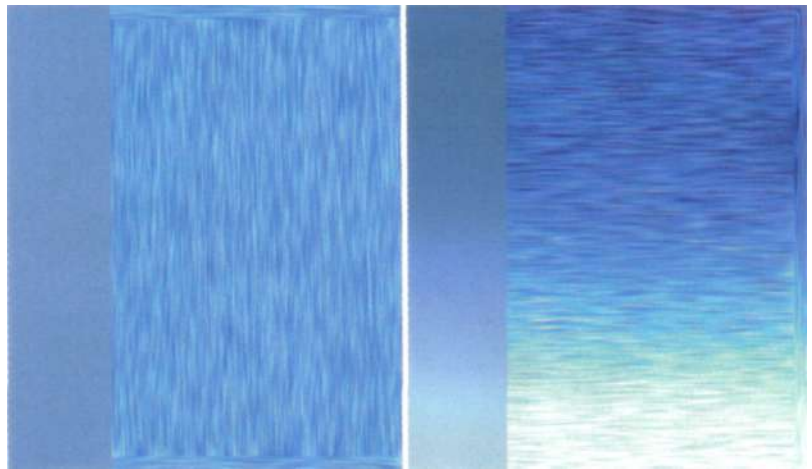
5 Graustufenumsetzung

Verschieben Sie den Regler für „Colorization“ ganz nach links auf seinen Nullpunkt, entsteht eine reine Graustufenumsetzung. Diese können Sie zum Beispiel auch auf das Duplikat einer Ebene anwenden und danach die obere Ebene auf einen Mischungsmodus setzen, der zu einem interessanten Ergebnis führt. Versuchen Sie das zum Beispiel bei einem Schriftzug; Text wird von „OilPaint“ sehr dynamisch interpretiert (unten). Für eine noch ausgeprägtere - etwa holzschnittartige grafische Wirkung - reduzieren Sie das Ergebnis anschließend per „Tontrennung“ oder „Tonwertkorrektur“ auf klare Schwarzweißwerte (rechts).



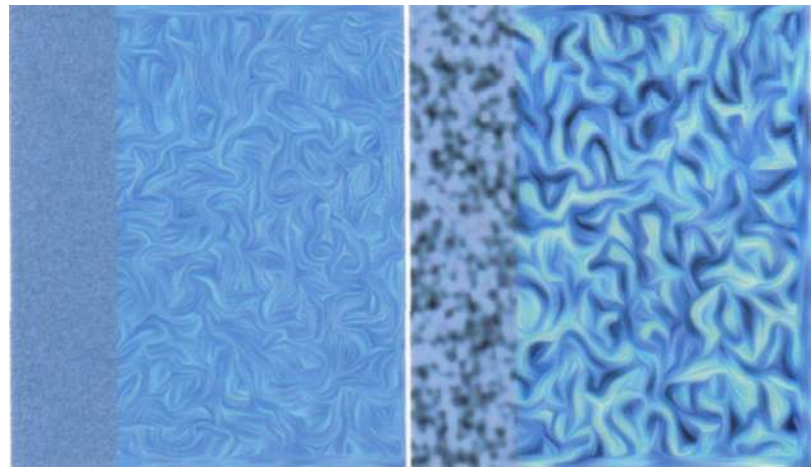
6 Umsetzung monochrom/Verlauf

Damit Sie bei Ihren Experimenten mit Fotovorlagen das Verhalten von „OilPaint“ genauer einschätzen können, betrachten wir noch einmal einige grundlegende Beispiele etwas näher. Sie hatten ja bereits in Abbildung [2] gesehen, dass eine einfarbige Fläche immer in eine vertikal ausgerichtete Struktur verwandelt wird (links). Für die Umsetzung eines Himmels ist das in der Regel nicht gewünscht. Um „OilPaint“ dazu zu zwingen, seine Strichlagen horizontal auszurichten, füllen Sie solche Flächenbereiche daher stets mit einem senkrechten Verlauf; daraus entsteht eine horizontale Strukturierung (rechts).



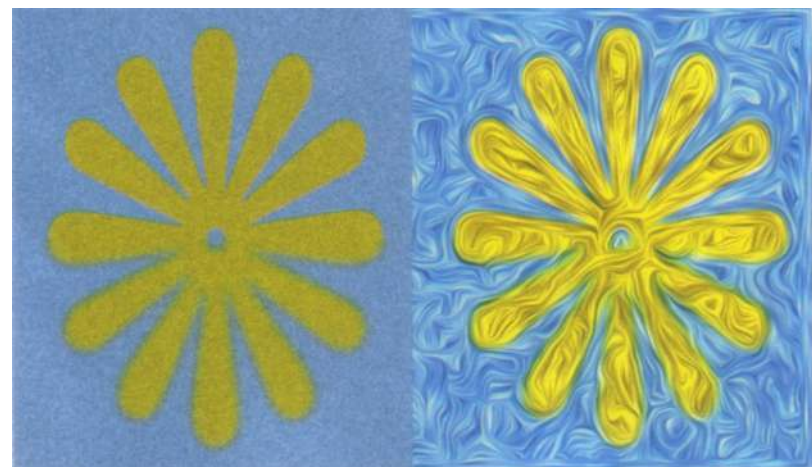
7 Umsetzung von Störungen

Gebogene Strichführungen erzielen Sie, indem Sie den Verlauf zuvor biegen (wie in Abbildung 4). Wollen Sie eine weniger gerade ausgerichtete Struktur erreichen, dann lösen Sie die entsprechende Farbfläche mit dem Filter „Rauschen hinzufügen“ auf (links). Die Rauschstärke spielt dabei keine bedeutsame Rolle. Ganz anders sieht es aus, wenn Sie das Rauschen selbst skalieren (rechts). Das lässt sich direkt mit Photoshop per Transformieren erreichen, direkt aus einem Filter mit „Eye Candy>Textures>Texture Noise“. Zu interessanten Ergebnissen kann auch das vorausgehende Füllen einer Fläche mit einem Muster führen.



8 Formorientierung und Störung

Je nach Einstellung der Parameter in „OilPaint“ und den Kontrastverhältnissen im Ausgangsbild entstehen Strukturen unterschiedlicher Art. Die im unteren Teil leicht gesofeteten Strahlen dieses Sterns führen zu einer etwas weicherer Umsetzung (rechts); die „Pinselstriche“ folgen der Form weniger exakt als oben. Sie können das Ergebnis dadurch steuern, dass Sie für kleinflächige Verwirbelungen Störungen hinzufügen - das aber nicht so ausgeprägt, dass dadurch die Erkennung vorhandener Kontrastkanten unmöglich gemacht wird. Dank solcher Vorbereitungen lassen sich die „Mal“-Ergebnisse recht gut vorbereiten, wie die nächsten Schritte zeigen werden. •





9 Behandlung von Haaren

Das Malen und Zeichnen von Haarsträhnen ist eine recht mühsame Angelegenheit. Selbst auf der Basis eines Fotos macht es - auf einer neuen Ebene - viel Arbeit. Filter helfen kaum bei einer detailgetreuen Umsetzung. Für den Zweck, Haare genau umzusetzen, ohne dabei jede zufällige Unregelmäßigkeit 1:1 zu übernehmen, ist „OilPaint“ ein hervorragendes Werkzeug, das Sie nicht allein für malerische Zwecke einsetzen können, sondern ebenso zur Nachbearbeitung von Fotos. Duplizieren Sie die Hintergrundebene des Ausgangsfotos (links) und wenden Sie „OilPaint“ an; wichtig sind „Stylization“ und „BrushScale“.



10 Maskieren, Sättigung reduzieren

Auf der Duplikatebene haben Sie nun die malerisch abstrahierte Version des Bildes, bei dem die Haare - je nach Stärke der „Stylization“ - mehr oder weniger vereinfacht wurden. Im nächsten Schritt fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu und blenden damit diejenigen Anteile des Bildes aus, die keine Haare sind. Sie müssen dabei in den Randzonen nicht übermäßig exakt vorgehen, da auf der Ebene darunter ja dieselben Haare zu sehen sind. Es ist in der Regel besser, mit einem hohen Wert von „Colorization“ zu arbeiten und die Sättigung später in Photoshop wieder passend zum Originalbild herabzusetzen (rechts).



11 Anwendung auf Fell; Bildgröße

Ähnlich können Sie zur Akzentuierung aller Strukturen vorgehen, bei denen die Ausrichtung ihrer Elemente eine wichtige Rolle spielt. Ein weiteres passendes Beispiel ist etwa Fell. Bedeutsame Faktoren für die Umsetzung durch „OilPaint“ sind dabei auch die Größe und Auflösung des zugrundegelegten Bildes. Die Katze (links) wurde einmal aus der Originalgröße der Abbildung gefiltert (Mitte links), dann aus einer doppelt so großen Vorlage (Mitte rechts). Je größer das Original, um so feiner die erzielbaren Strukturen. Bei einer grafisch vereinfachten Schwarzweißumsetzung (rechts) wird das besonders deutlich.

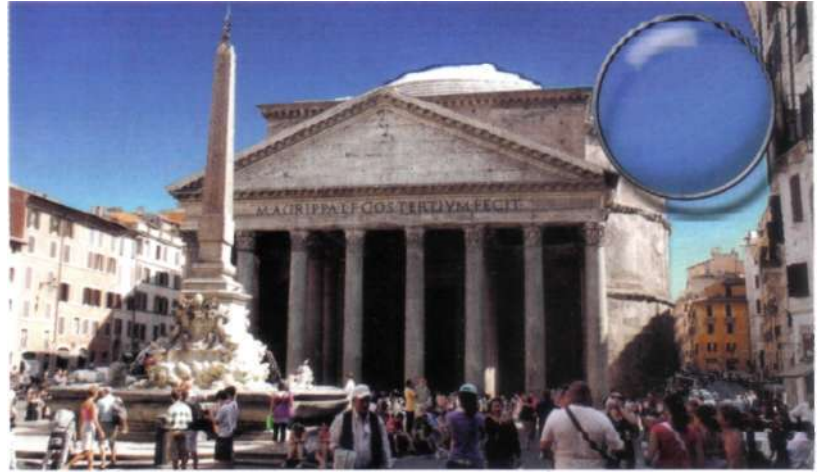


12 Ausgangsfoto Pantheon

Für die Aufmacherillustration zu diesem Artikel habe ich ein Foto des Pantheons in Rom verwendet. Klare Kontraste, Elemente wie parallele Säulen, Architekturelemente, Fenster, der Brunnen mit dem darauf stehenden Obelisken, Menschen im Vordergrund - sie alle lassen erwarten, dass „OilPaint“ auf dieser Basis ein ansehnliches Digitalgemälde entstehen lässt. Gegebenenfalls hilft vorab eine ausgeprägte Schärfung. Eine Komponente dieses Fotos allerdings würde wohl nicht sonderlich überzeugend aussehen, und das ist der Himmel. Dieser Bereich lässt kaum Modulation von Helligkeit und Farbe erwarten - und wenn man schon in Rom ist, sollte er kräftig blau sein.

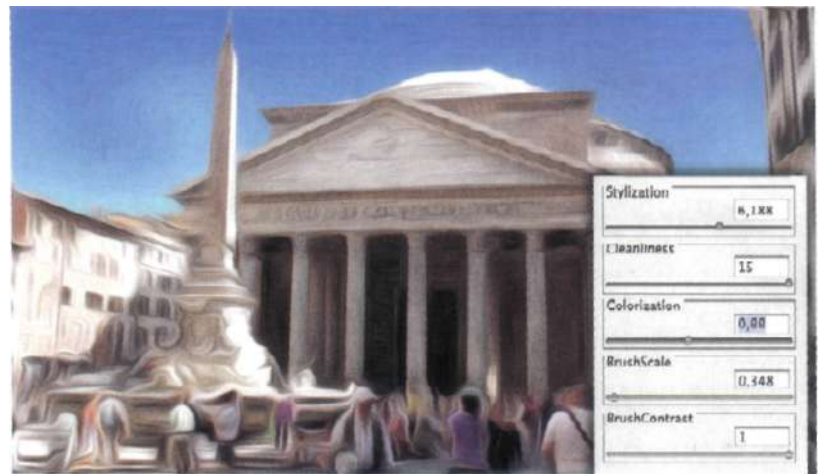
13 Himmel vorbereiten

Den strahlend südländischen Himmel habe ich also einem anderen Foto entnommen und in die Auswahl des ursprünglichen eingefügt. Um zu ausgeprägteren Strukturen als Basis für „OilPaint“ zu kommen, wurde dieser Bereich (auf einer separaten Ebene liegend) per Tontrennung in waagerechte Streifen unterteilt (links). Im nächsten Schritt habe ich Teile des streifigen Himmels ausgewählt und mit „Verzerrungsfilter> Strudel“ bearbeitet (rechts vergrößert schwach unter der Lupe zu erkennen). Dasselbe wiederholte ich mit abweichenden Parametern in der anderen Hälfte des Himmels (im folgenden Bild zu erkennen).



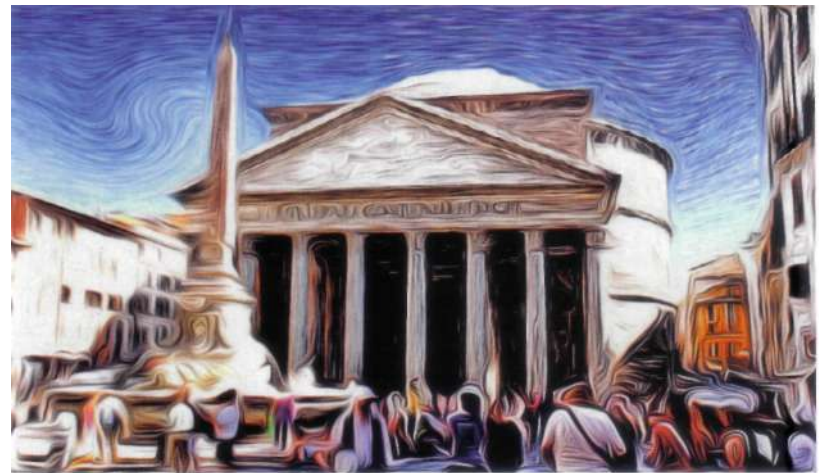
14 Weiche Malumsetzung

Schauen wir uns zunächst eine „gemalte“ Fassung mit eher weichem Charakter an; beim tatsächlichen Arbeiten mit Pinsel und Ölfarben würde man hier mit sanften Pastelltönen malen und viel Weiß zumischen. Für dieses Ergebnis wurden „Colorization“ mit einem mittleren Wert angewandt, geringe Abstände der Pinselborsten gewählt (niedriger Wert für „BrushScale“) und „Stylization“ mit etwa zwei Dritteln (6,1) definiert. Die Parameter „Cleanliness“ sowie „BrushContrast“ bleiben auf den Maximaleinstellungen. Einige zu weiche und glatte Übergänge (etwa links vom Obelisken) sollte man manuell nachbearbeiten.



15 Kontrastreiche Gemäldefassung

Ganz anders wirkt diese Variante, bei der es gerade um stark gesättigte Farben und harte Kontraste geht, die jede Spur des digital simulierten Pinsels erkennen lassen. Bei der - eigentlich unrealistischen - Struktur des Himmels wird dies besonders deutlich. Dazu habe ich nach Abschluss der „OilPaint“-Umsetzung in Photoshop zunächst den „Unschärf Maskieren“-Filter mit hohen Werten angewandt (zur Demonstration beim Himmel links schwächer, rechts stärker), danach unter „Farbton/Sättigung“ die Sättigung hochgezogen. Auch hier sind hinsichtlich der Detailzeichnung Größe und Auflösung des Bildes wichtig.



16 Grafische Umsetzung

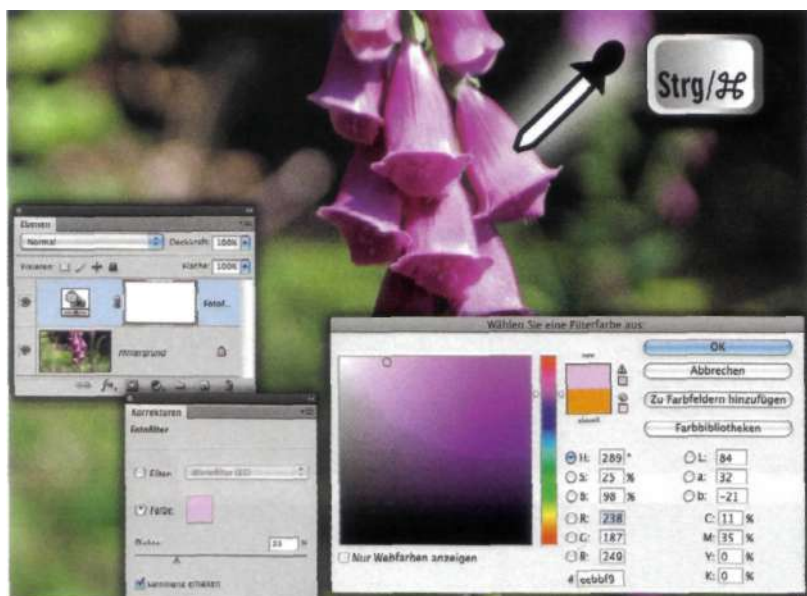
Besonders eindrucksvoll erscheinen mir die Schwarzweiß-Umsetzungen, die sich aus diesen Filterergebnissen gewinnen lassen. Bereits in Abbildung [5] hatte ich ein solches Beispiel gezeigt. Dieser Variante liegt die hochauflösende Bilddatei der Aufmacherillustration zu Grunde; das lässt sich etwa an der Inschrift des Giebels erkennen, die im wesentlich kleineren Bild [15] völlig in der Malstruktur untergeht. Ich kenne derzeit keinen anderen Filter, der ein Foto so eindrucksvoll in eine Grafik verwandelt. Dazu braucht es nicht mehr als eine auf null gesetzte „Colorization“ und eine Schwarzweiß-Akzentuierung mit den Schwarz-/Weißpunkt-Reglern der Tonwertkorrektur". •





Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/10no.html

Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Kann man bei Einsatz des Fotofilters die Filterfarbe per Pipette aufnehmen? Wie lässt sich künstliche Haut überzeugend darstellen? Welche Vorgehensweise ist nötig, um aus einem Farbnegativ ohne Scannerunterstützung ein Positiv zu machen? Wie bekommt man einen Überblick über seine vielen heruntergeladenen Pinselspitzen? Gibt es ein Verfahren, um mit logarithmischem Zuwachs zu verzerren?



FOTOFILTER UND PIPETTE

FRAGE: Hallo Doc, eine kurze Frage, ich bin da anscheinend echt zu blöd für: Wenn ich beim Fotofilter die Farbe selbst vorgeben möchte, muss ich das immer so machen, dass ich mir die RGB-Werte meiner Wunschfarbe vorher aufschreibe und dann im aufpoppenden Farbwähler eintrage. Mit der Pipette geht's irgendwie nicht. Was mache ich falsch? Viele Grüße, Georg Thiele

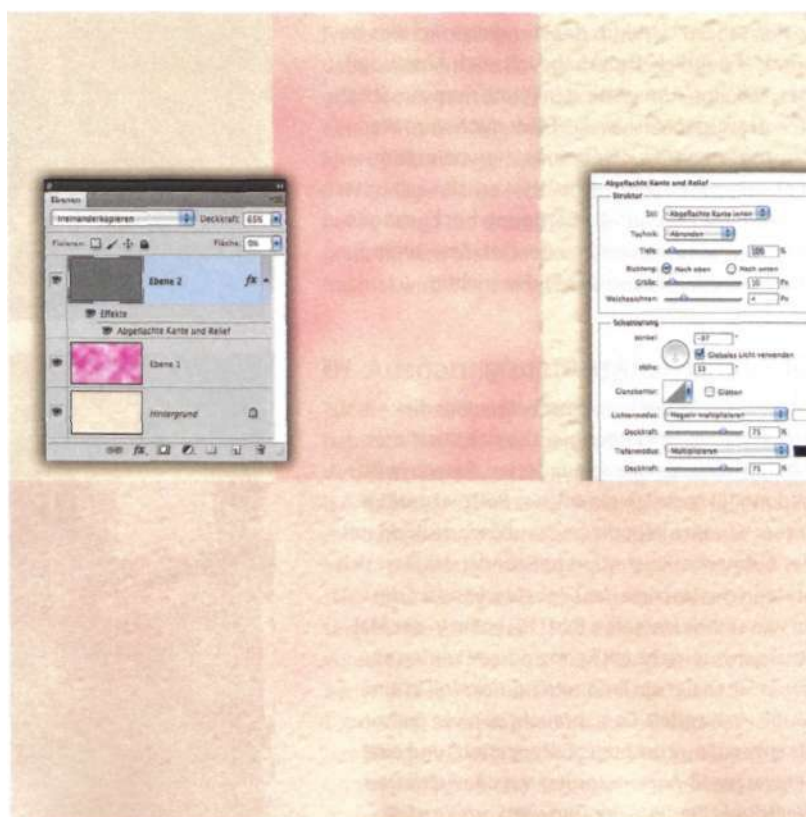
ANTWORT: Doch, das mit der Pipette geht schon; bei einfacher Anwendung direkt, per Einstellungsebene bei aktivierter Ebenenmaske (erkennbar am Rahmen) müssen Sie dabei die Strg- beziehungsweise Befehlstaste gedrückt halten, und schon übernimmt Photoshop die gewählte Farbe aus dem Bild automatisch in den Farbwähler und Fotofilter. Ohne Tastenunterstützung funktioniert es bei deaktivierter oder gelöschter Ebenenmaske.



KUNST HAUT DARSTELLEN

FRAGE: Liebe DOCMATiker, ich möchte mit Photoshop (künstliche) Haut darstellen - aber die sieht immer nur aus wie eine Farbfläche. Habt Ihr eine Idee, wie man das besser und natürlicher hinkriegt? Mit herzlichem Gruß, Irene

ANTWORT: Am besten ist natürlich, Du fotografierst einfach ein großes Hautstück. Aber da Du ausdrücklich schreibst, dass Du diese Haut künstlich erzeugen willst: Erstmal eine typische Hautfarbe finden (per Pipette aus einem Foto aufnehmen) und die Hintergrundebene damit füllen (links). Dann wähle Weiß und Magenta als Vorder- und Hintergrundfarben, fülle mit dem Filter „Wolken“ eine neue Ebene und setze sie auf „Multiplizieren“ und schwache Deckkraft (Mitte). Eine dritte Ebene im Modus „ineinanderkopieren“ füllst Du mit Neutralgrau und wendest den Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante“ an mit einer passenden „Struktur“ (rechts). Sowohl im oberen wie im unteren Teil der Abbildung habe ich eine zu hohe Deckkraft der beiden Ebenen eingestellt, damit der Effekt deutlicher zu erkennen ist. In der Praxis sollte das, um halbwegs echt zu wirken, merklich schwächer ausfallen.





POSITIV AUS FARB-NEGATIV

FRAGE: Hallo Herr Baumann, ich habe mehrere Ordner voller Farbnegative. Nun habe ich mir vorgenommen, die besten davon zu digitalisieren. Aber nicht mit einem Scanner, sondern indem ich sie mit einem Blitzlicht durchleuchte und mit meiner Nikon D300 abfotografiere. Die Qualität sollte - so denke ich mir - mit der Kamera besser werden. Dazu meine Frage: Wie bekomme ich die farbige Filmmaske weg? Mit der Einstellung des Weißabgleichs an der Kamera oder irgendwie mit Photoshop? Danke für eine Antwort. Mit freundlichen Grüßen aus Franken, Günter B. Kögler

ANTWORT: Invertiert man ein gescanntes - oder wie in diesem Fall abfotografiertes - Farbnegativ [1], so erhält man ein stark bläustichiges Positiv, das auch nach einer Farbkorrektur nicht wirklich überzeugend aussieht.

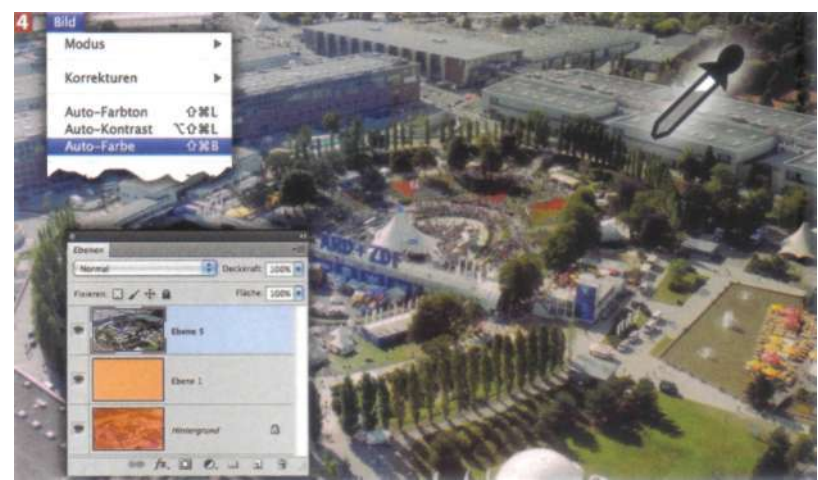
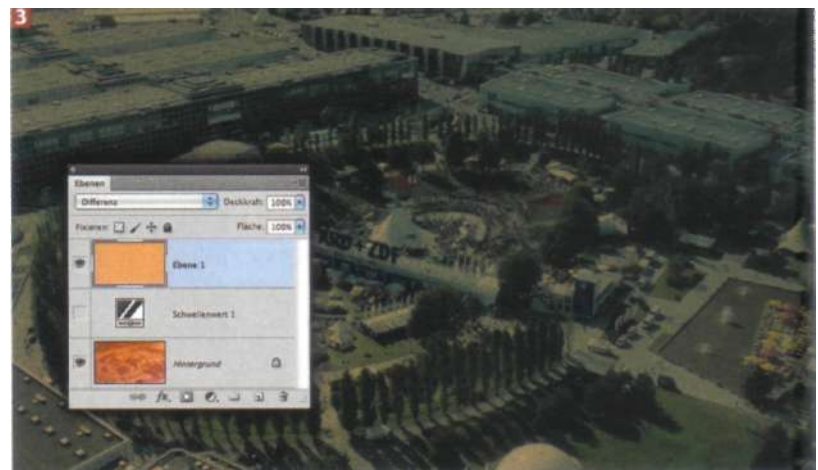
Ich schlage daher den folgenden Weg vor: Erzeugen Sie eine „Schwellenwert“-Einstellungsebene, verschieben Sie den Regler, bis nur noch die hellsten Stellen weiß dargestellt werden, und markieren Sie eine davon mit dem „Farbaufnahme-Werkzeug“ (im Werkzeugfeld der Pipette) [2, links]. Blenden Sie die Einstellungsebene aus und entnehmen Sie aus dem Negativbild die Farbe an der markierten Stelle; sie sollte weitestgehend der reinen Orange-Maskierung des Films ohne Farbanteile des Bildes entsprechen [2, rechts].

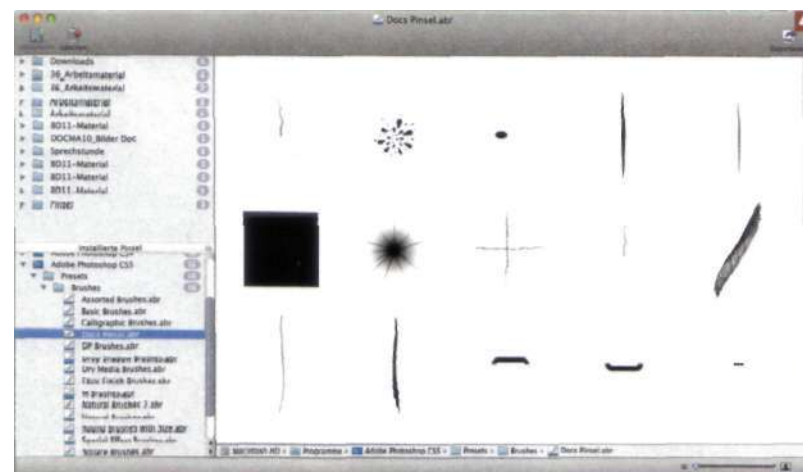
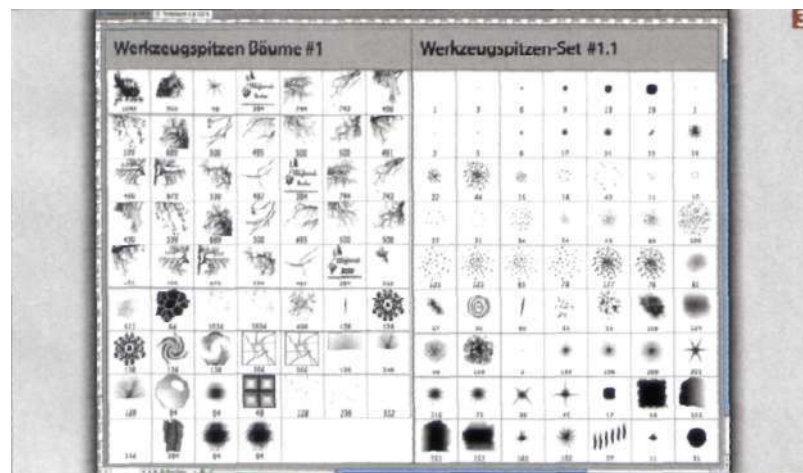
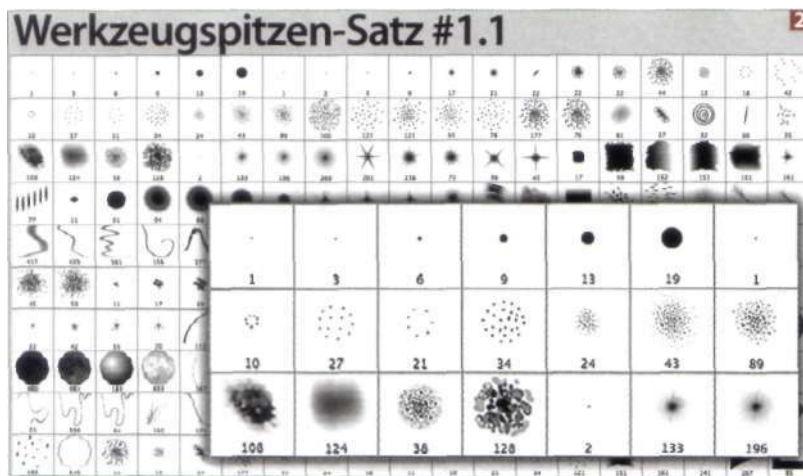
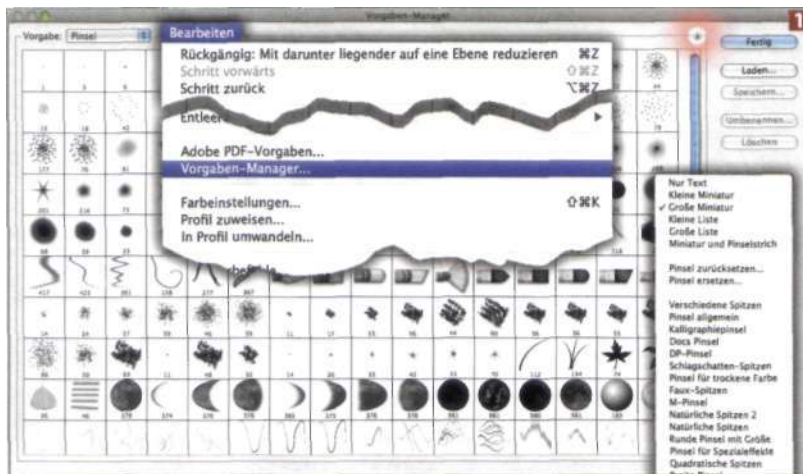
Mit dieser aufgenommenen, für alle Negative der Serie gültigen Maskierungsfarbe als Vordergrundfarbe füllen Sie eine neu angelegte Ebene, dann setzen Sie diese Ebene auf den Modus „Differenz“. Das Ergebnis sehen Sie in Bild 3.

Mit der Tastenkombination „Umschalt-, Alt-, StrgVBefehls- und E-Taste“ erzeugen Sie eine neue Ebene, die alle sichtbaren Ebenen darunter zusammenfasst [4, Ebenenpalette, oberste Zeile]. In den meisten Fällen reicht es aus, wenn Sie nun „Bild > Modus > Auto-Farbe“ wählen beziehungsweise „Umschalt-, Strg-/Befehls- und B-Taste“. Alternativ oder ergänzend setzen Sie die Neutralgrau-Pipette aus den Feldern „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurve“ ein, mit der Sie auf eine (vermutlich) neutrale Stelle im Bild klicken. Versuchen Sie es an verschiedenen Stellen, bis ein ansehnliches Ergebnis entsteht [4, rechte Seite]. Bei manchen Fotos kann auch „Bild > Korrekturen > Gleiche Farbe > Ausgleichen“ weiterhelfen.

(Die Orange-Maskierung von Farbnegativen diene übrigens dazu, die gegenseitige Beeinflussung der Farben in den verschiedenen Filmschichten zu reduzieren und den Kontrast zu verstärken.)

Wo wir nun mit Hilfe von Photoshop aus einem Farbnegativ ein Positiv gemacht haben, liegt es nahe, das umgekehrte Experiment zu versuchen: Wie macht man aus einem beliebigen Farbbild eine Fassung, die wie sein Negativfilm aussieht? Wenn Sie sich mit diesem Problem näher befassen und zudem etwas gewinnen möchten, nehmen Sie an unserem Photoshop-Rätsel auf Seite 123 teil!





PINSELSPITZEN-ÜBERSICHT

FRAGE: Hallo Doc! Als langjähriger DOCMA-Leser habe ich auch mal eine Frage an die Photoshop-Profis: Wie Sie das aus Ihrer Praxis sicher auch kennen, haben sich im Laufe der Zeit Hunderte von Brushes angesammelt. (Was habt Ihr auch immer so schöne Free-Loads:-)) Naja, und nun habe ich etwas den Überblick verloren. Kennen Sie eine Möglichkeit, den Überblick wieder zu erlangen? Sei es durch PS selbst, eine andere Software oder durch schlichte Ausdrücke? Vielleicht verraten Sie mir auch Ihren Trick, die Brushes vernünftig zu organisieren. Vielen Dank für Ihre Mühe und schöne Grüße aus dem Sauerland! Jörg Heyne

ANTWORT: Um ehrlich zu sein - ich habe gar keinen besonderen Trick dafür, da sich die Menge der von mir tatsächlich verwendeten Spitzen ziemlich in Grenzen hält. Ab und zu lade ich mal eine nach, wenn ich eine besondere Wirkung erzielen will, lösche sie dann aber wieder aus meiner Standardzusammenstellung, weil ich sie vermutlich in absehbarer Zeit nicht mehr benötigen werde.

Um den Überblick über eine sehr große Anzahl von Werkzeugspitzen zu behalten, würde ich folgendermaßen vorgehen: Öffnen Sie zunächst „Bearbeiten > Vorgaben-Manager > Pinsel“. Unter dem Pfeil oben rechts können Sie die Ansichtgröße wählen; verwenden Sie „Große Miniatur“ [1].

Mit der aktiven Ecke unten rechts skalieren Sie das Fenster auf eine Größe, die etwa der Hälfte der späteren Ansicht entsprechen sollte. Machen Sie davon einen Screenshot (unter Windows für das Fenster „Vorgaben-Manager“ mit „Druck- und Alt Gr-Taste“, unter Mac für eine Auswahl mit „Umschalt-, Befehlstaste und 4“. Bei Windows landet das Bild in der Zwischenablage, beim Mac auf dem Desktop). Fügen Sie den Screenshot in eine leere Photoshop-Arbeitsfläche ein und geben Sie zur Identifizierung als Textzeile den Namen der Pinselspitzen-Datei (mit der Endung .abr) ein. Da die Ansicht relativ klein ist, hilft zur späteren Beurteilung eine Skalierung um 200% [2].

Verwenden Sie für alle Spitzen-Sets - genauer: für Ihre skalierten Screenshots - Arbeitsflächen identischer Größe, so können Sie diese als Bilder etwa in eine InDesign-Datei laden und daraus ein mehrseitiges PDF mit einer Komplett-Übersicht machen [3] und dieses bei Bedarf ausdrucken. Die Kopfzeile mit der Benennung des jeweiligen Sets hilft Ihnen bei der späteren Suche. Sehr viel aufwendiger, aber auch treffsicherer bei der Suche, wäre eine Datenbank, in der Sie jede einzelne Spitze mit Abbildung, individueller Benennung und Set-Zugehörigkeit auflisten.

Für Windows, Mac und Linux gibt es den Gratisprogramm für die Spitzenübersicht unter <http://www.hongkiat.com/blog/preview-photoshop-brushes-with-abrviewer/>, für Mac OS X zudem die Software Brush Pilot (www.brushpilotapp.com), in der Sie alle Spitzen-Sets öffnen und anschauen können [4]. Zudem lassen sich alle Spitzen als einzelne png-Dateien in einen Ordner exportieren.



GESTRECKT VERZERREN

FRAGE: Beim Transformieren hätte ich gerne die Möglichkeit, etwas unproportional auseinanderzuziehen. Damit meine ich, dass beim Transformieren die Bildbereiche von der einen zur anderen Seite unterschiedlich stark auseinandergezogen werden. Ich habe das mit einem Linienraster versucht und gedacht, dass die Verlagerung des Mittelpunktes an den Rand des Transformationsrahmens zum gewünschten Ergebnis führt (vergleiche bei der Rotation) - das geht aber nicht, es hat keine Auswirkung. Mit bestem Gruß, Thorsten Wiegand

ANTWORT: Das Werkzeug, mit dem Sie so etwas näherungsweise hinbekommen, hat nichts mit den Transformations-Tools zu tun, sondern versteckt sich in einer Option des Verzerrungsfilters „Wölben“.

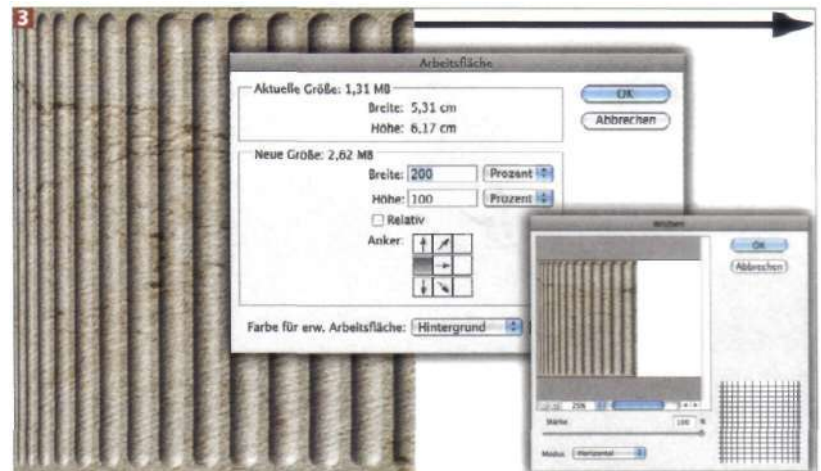
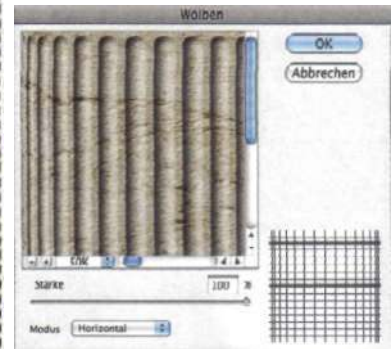
Zunächst habe ich ein Beispielbild vorbereitet und dem Foto einer Steinplatte durch Überlagerung mit Elementen, die mit dem Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“ bearbeitet wurden, eine Kannellierung (vertikale Vertiefungen) hinzugefügt [1]. Gehen Sie nun zu „Filter > Verzerrungsfrei Wölben > Horizontal“, so erzeugt dieser Filter nicht die übliche Kugelverzerrung, sondern wölbt das Bild nur in horizontaler Richtung (ähnlich wie man das mit einem bedruckten Stück Pappe machen könnte, das halbkreisförmig gebogen wird).

Das Ergebnis sehen Sie in Bild [2] links; als „Stärke“ wurde das Maximum von 100% eingegeben. Rechts habe ich einen gespiegelten Schwarz-Weiß-Schwarz-Verlauf überlagert, um das Ergebnis wie eine Säule aussehen zu lassen.

Allerdings will Thorsten Wiegand sein Linienraster nicht zu beiden Seiten stauchen lassen, sondern nur zu einer. Das unterstützt der Filter leider nicht. Doch mit einem Umweg können Sie ihn dazu zwingen: Vergrößern Sie zunächst die Arbeitsfläche nach rechts auf eine Breite von 200% [3]. Wenden Sie nun den Filter erneut an - und zwar auf die komplette Fläche -, so passiert in dem weißen Bereich rechts nichts (jedenfalls nichts Sichtbares); der linke Bereich jedoch wird links gestaucht - allerdings auch rechts gestreckt.

Wählen Sie die Filteroption „Vertikal“, so können Sie auf diesem Weg etwa horizontale Streifen oder eine gleichmäßige Struktur pseudo-perspektivisch verzerren. Die von oben aufgenommenen Kiesel [4, links] werden so zu einem steinigen Strand; die Kirchenfassade (tatsächliche Ansicht rechts oben) lässt sich umgekehrt im oberen Teil strecken, wenn Sie im Filter einen negativen Wert für „Stärke“ vorgeben. Eine ausführliche Beschreibung dieses Verfahrens finden Sie in Band 5 unserer Photoshop-Enzyklopädie („Perspektive“) ab Seite 119, inzwischen auf der DVD mit allen 22 Bänden enthalten (siehe Anzeige Seite 11).

Mit viel Fummelei könnten Sie übrigens auch nichtproportional skalieren und verzerren, indem Sie „Bearbeiten transformieren > Verkrümmen“ anwenden. Es ist allerdings nicht einfach, damit diesen Effekt überzeugend zu reproduzieren.





DRUCK UND AUFLÖSUNG

FRAGE: Ich möchte von einem gelungenen Foto ein Poster drucken. Wie groß muss die Auflösung für welche Druckgröße sein? Ray aus Dreiech

ANTWORT: Es kommt darauf an, was mit dem Bild geschehen soll. Oft ist ein relativ großer Ausdruck, stets abhängig von der verlangten Dots-per-Inch-Zahl, möglich. Bei Postern geht man davon aus, dass der Betrachtungsabstand groß ist und dass daher eine kleine Auflösung ausreicht. Hier eine Übersicht zu gängigen Auflösungszahlen und eine Beispielrechnung:

1. PosterXXL empfiehlt 100 dpi für „sehr gute“ Ergebnisse, druckt aber auch mit etwas weniger noch „gut“. Ich habe es mit 88 dpi getestet: Ein Bild in 1677x2516, gedruckt auf 50x75 cm, sieht wirklich „gut“ aus, genau genommen sogar sehr gut.

1. Meinbildkalender.de verlangt 150 dpi, und wenn man das nicht einhält, dann werden die Ergebnisse weicher. Das stimmt, das hab ich leidlich erfahren müssen: Ein Kalenderblatt-Foto mit 2779 Pixel Breite auf DIN A2 (42 x 60 cm), das ergibt 115 dpi und wurde etwas weich.

3. Bei Whitewall ist die geforderte dpi-Größe vernünftigerweise von der Größe des Ausdrucks abhängig:

3 MP Bild (ca. 1 500x2000 Pixel), druckbar bis 40 x 52 cm; entspricht 100 dpi.

5-MP Bild (ca. 1900x2600 Pixel), druckbar bis 60 x 80 cm; entspricht 82 dpi.

10-MP-Bild (ca. 2 800 x 3 800 Pixel), druckbar bis 120 x 160 cm; entspricht 61 dpi.

3. Professionelle Buch- und Zeitschriftenverlage verlangen von den Autoren 300 dpi und drucken auch tatsächlich 300 dpi. Daten mit 250-280 dpi gehen notfalls auch, werden aber ungern verwendet.

Ein Beispiel: Vor kurzem habe ich ein Poster von einem Foto aus einer 21-Megapixel-Kamera (Canon 5D Mk II) drucken lassen. Das Foto hatte ursprünglich 5616x3744 Pixel Auflösung, nach einem sehr engen Hochkant-Beschnitt sind noch 2496x3744 Pixel

übriggeblieben - ist das nicht ein wenig knapp für ein Poster? Nein, ausgehend von der Info, dass zum Beispiel PosterXXL 100 dpi (also 100 Druckpunkte pro Zoll beziehungsweise pro 2,54 cm) benötigt, können wir ausrechnen, dass man nach den obigen Angaben das Bild dort mit sehr gutem Ergebnis auf $2496/100 = \text{ca. } 25 \text{ Zoll}$ (entsprechend $25 \times 2,54 \text{ cm} = 63,5 \text{ cm}$ Breite) drucken lassen kann. Erstaunlich, nicht wahr?

Und hier noch ein Tipp zum Thema: Nie sollte man selbst die Bildauflösung ändern bzw. die Bilder hoch- oder gar herunterinterpolieren - auch nicht, wenn die Druckerei oder der Verlag das empfehlen oder vorschreiben wollen. Das können die internen Rastermethoden der Drucker besser.

Hier liegt dann meist ein Missverständnis vor: Gemeint ist, dass man die Auflösung pro Zoll oder Zentimeter in der JPEG- oder TIFF-Datei eintragen soll und damit quasi ein Maß in cm für die Dateigröße. An den Pixeldaten ändert sich hierbei nichts. Einstellen kann man den Wert in Photoshop via „Bild > Bildgröße“. Dabei muss die Checkbox „Interpolationsverfahren“ deaktiviert sein, dann kann nichts passieren. Genauso auch beim Freistellungswerkzeug: Man kann problemlos cm eingeben, nicht aber Pixel, und sollte stets darauf achten, dass oben in der Eingabezeile „Auflösung“ kein Wert steht.

Weiterhin schadet es nichts, die Bilder vor dem Versenden relativ kräftig zu schärfen (etwa mit der Penum-Scharfzeichnungsaktion für Photoshop, mit Nik Sharpener oder einfach mit „Unschärf Maskieren“), da Druckergebnisse im Regelfall weicher aussehen als die Darstellung auf dem Monitor. (Penum ist die Kurzform von Peter Numratzki, der diese schicke Aktion ausgetüftelt hat. Leider betreibt er seine Seite nicht mehr, hat uns aber erlaubt, die Aktion unter www.docma.info/10119.html zum Download verfügbar zu machen (suche dort: penum).

KEINE TRISTEN AUSSICHTEN

FRAGE: In meiner Freizeit stehe ich öfters Modell und bekomme von den Fotografen die Fotos auf CD. Wenn ich die Ergebnisse mit meinen Bildbetrachtern (ACDSee und IrfanView, beide mit eingeschaltetem Farbmanagement) anschau, sieht es prima aus. Wenn ich die Datei nach Photoshop lade, allerdings recht trist. Woran liegt das und wie kann ich mir helfen? Klara aus Johannesburg

ANTWORT: Hallo Klara, die Frage ist berechtigt, das Phänomen kenne ich auch, und seitdem ich einen Wide-Gamut-Monitor verwende, wird es noch deutlicher.

Deine Fotografen scheinen Dir JPEG-Dateien ohne ICC-Farbprofil zu schicken. Sie werden dann je nach Viewer, Browser und Bearbeitungsprogramm anders interpretiert. Sobald solch eine Datei einmal mit Photoshop gespeichert wurde, ist standardmäßig ein Profil dabei - die Datei sollte nun immer gleich aussehen, nur eben leider anders als vorher.

Wenn Dir der Look von vorher wirklich so gut gefällt, so kannst Du diesen auch dauerhaft zuweisen - das ist allerdings nun ein schmutziger Workaround und hat mit korrektem Farbmanagement wenig zu tun. Aber es sieht dann so aus, wie Du es wolltest.

Bei IrfanView ist es so (bei ACDSee wahrscheinlich auch), dass der Viewer bei fehlendem ICC-Profil einfach das Monitorprofil annimmt. Bei mir wäre das etwa das Profil spyder3express.icm. Um dieses nun dauerhaft als ICC-Profil in der Datei zu verankern, kannst Du vorgehen wie folgt:

1. Datei nach Photoshop laden.
2. Datei als JPEG speichern, dabei die Checkbox „ICC-Profil...“ leer lassen.
3. Datei wieder laden. Nun meldet Photoshop das fehlende Profil und fragt nach, was mit der profillosen Datei geschehen soll.
4. Hier z.B. wählen: „Profil zuweisen: Spyder3Express“ und ankreuzen „Dokument anschließend in RGB-Arbeitsraum konvertieren“.

Den gleichen Effekt hat man übrigens, wenn man PSD-Dateien mit IrfanView betrachtet, und genauso kann man diesen besonderen Farbllook dann auch dauerhaft verankern (abspeichern als JPEG ohne Profil). Meistens sieht es bei mir schlechter aus, aber in einigen wenigen Fällen gefällt mir diese fehlinterpretierte Darstellung auch besser.

Und hier noch zwei wertvolle Websites

zum Thema, deren Autoren mir schon häufiger bei solchen und ähnlichen Fragen kompetent weitergeholfen haben: Tobias Huneke: Website and Services zum Thema Farb-Management: www.docma.info/10120.html Andreas Beitinger: Website zum Thema Farbräume und Farb-Management. Besonders interessant: Testbilder zur Leistungsfähigkeit des Browsers/Displays: www.docma.info/10121.html.



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.



CASPAR DAVID FRIEDRICH FÜR FORTGESCHRITTENE

Romantische Landschaften aus dem Polygonbaukasten von Cinema 4D.

► Seite 62



NASSE ÖL- UND WASSERFARBEN

Im neuen Corel Painter 12 haben die Entwickler das Verhalten feuchter Wasser- und Ölfarben deutlich verbessert.

► Seite 68



DAS WACOM-STIFT-TABLETT

Für unsere Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis nach praktischen Tipps gefragt.

► Seite 70

AM ANFANG WAR DAS LAYOUT

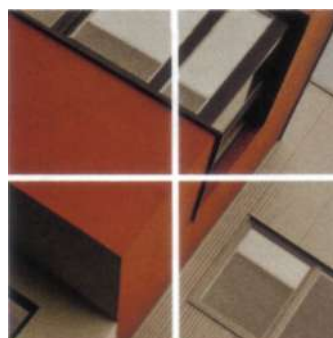
Eva Ruhland bespricht in einer sechsteiligen Serie die Sieger-Arbeiten unseres Fotobuch-Wettbewerbs.

► Seite 72

ENTRAUSCHEN MIT DEN SPEZIALISTEN

Die drei effizientesten Entrauschungsprogramme treten im Test gegeneinander an.

► Seite 76

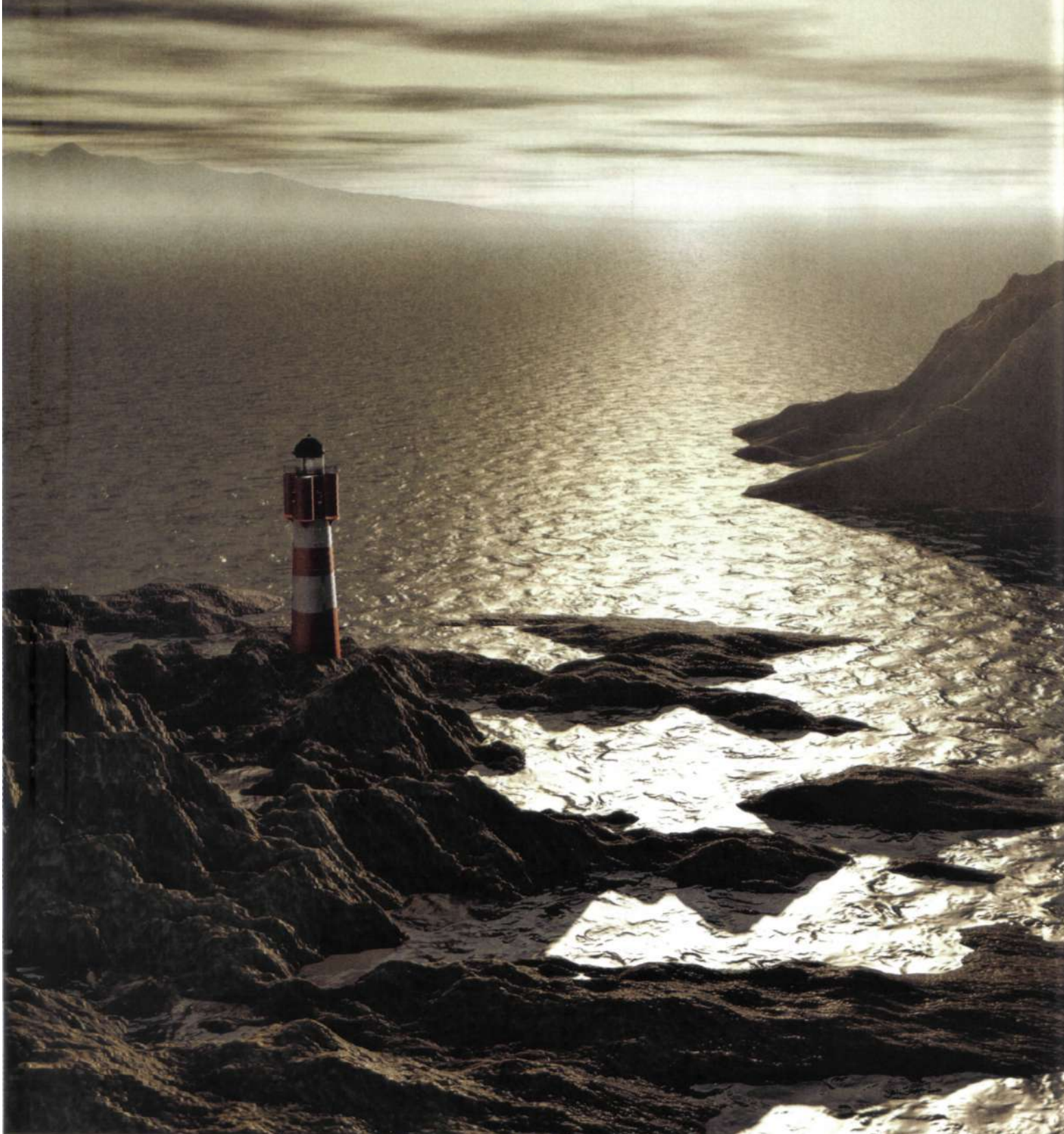


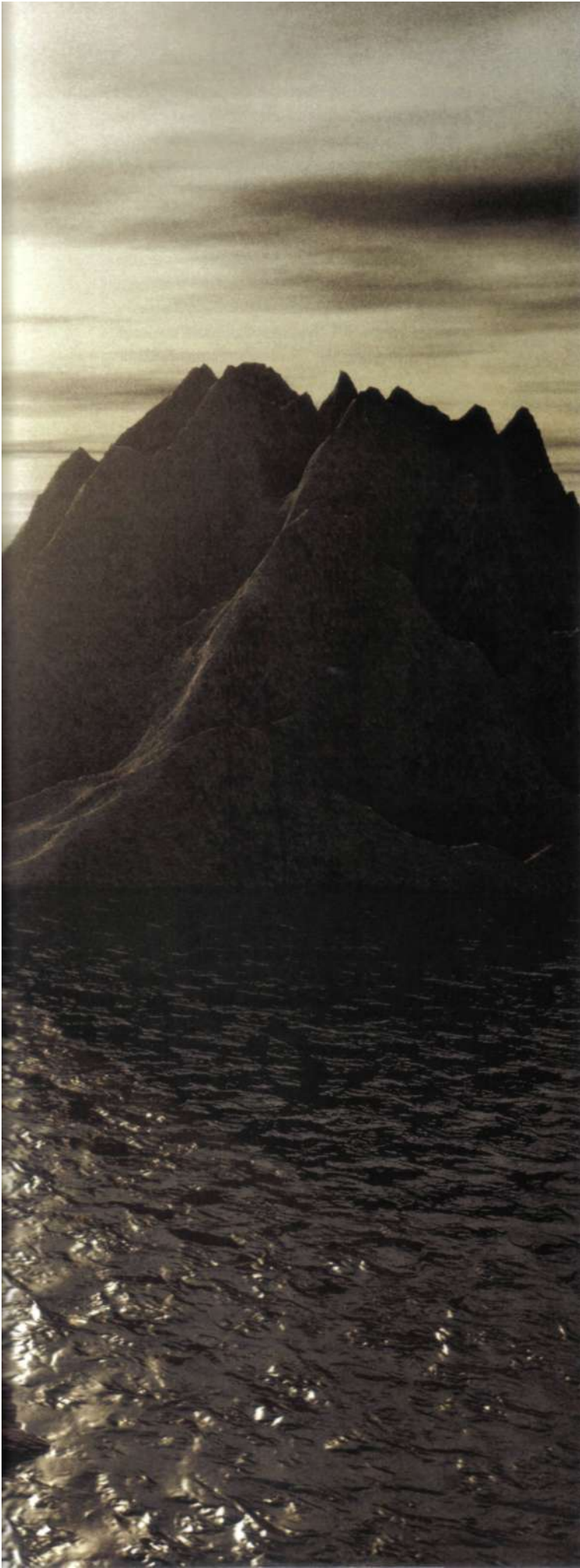
ADOBE LIGHTROOM 3

Tipps & Tricks zur Nachbearbeitung von Bildern

► Seite 82

Caspar David Friedrich für Fortgeschrittene





Romantische Landschaften aus dem Polygonbaukasten - geht das überhaupt? Ja, sagt **Uli Staiger**, und zeigt Ihnen die seelenvolle Seite von Cinema 4D.

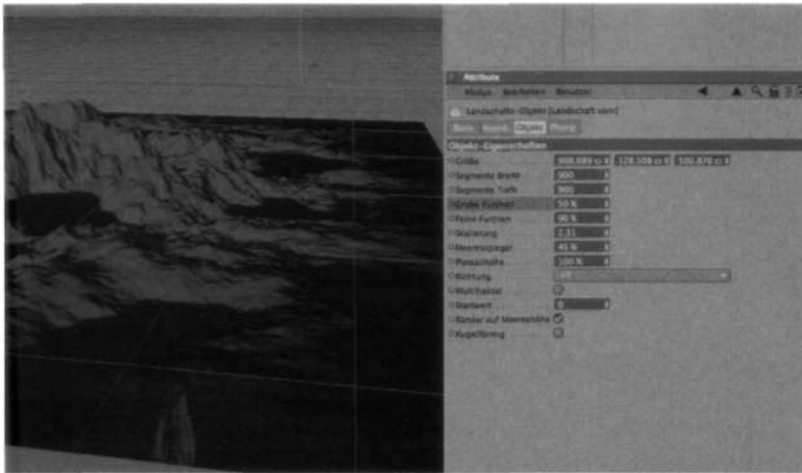


Die romantische Landschaftsmalerei des beginnenden 19. Jahrhunderts schaffte es in ganz besonderer Weise Stimmungen zu transportieren und die Seelenlage des damaligen Zeitgeistes widerzuspiegeln. Kurze Zeit später entwickelte sich die Landschaftsfotografie zu einem Genre, das bis heute oft als Ausdruck des inneren Bekenntnisses des Fotografen zur Natur dient. Warum also nicht mal im Polygonbaukasten von Cinema 4D nachsehen, ob man romantische Landschaften auch generieren kann?

Natürlich geht das. Es ist sogar verhältnismäßig einfach, Landschaften zu bauen, denn für die beiden wichtigsten Elemente, Erde und Himmel, besitzt Cinema 4D eigene, großzügig ausgestattete Objekte. Die lassen sich durch eine überschaubare Zahl unterschiedlicher Parameter leicht steuern. Interessanter Zusatznutzen für Photoshopper: Jedes einzelne der hier vorgestellten Landschaftselemente lässt sich auch separat verwenden, beispielsweise in Verbindung mit einer Fotografie. So ist es möglich, gebirgig unterversorgte Wüstenregionen mit fernen Bergketten zu bestücken, Wasserflächen über öde Täler oder leergebagerte Tagelagergruben zu legen oder langweilige, nicht zur Bildstimmung passende Himmel zu ersetzen. Oder Sie generieren die komplette Landschaft in Cinema 4D.

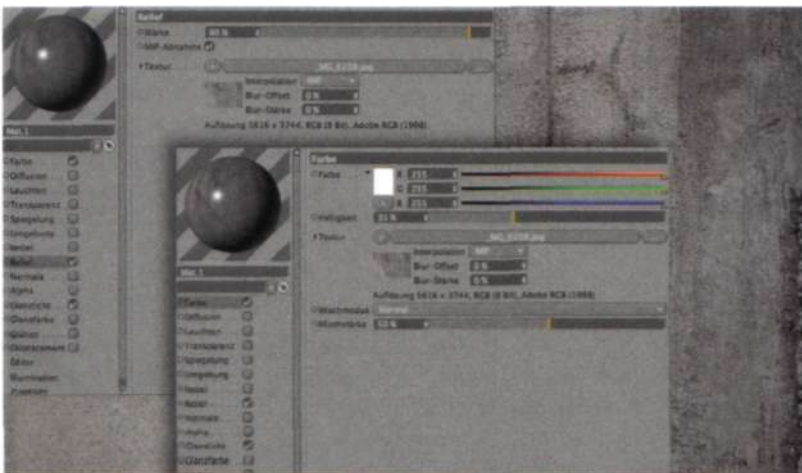
Wenn Sie nun denken, dass Ihr Computer fast alles von allein erzeugen kann, da mit nur zwei Mausklicks ein Himmel angelegt ist und eine Landschaft nur wenig mehr braucht - dann liegen Sie leider falsch. Denn ebenso wie Malen mehr ist als Farbe auf einer Leinwand zu verteilen und Fotografieren nicht nur bedeutet, den Auslöser zu finden und zu drücken, so erfordert das Entwerfen und Komponieren einer Landschaftsansicht ein solides Grundverständnis in Sachen Perspektive und Lichtführung. Sogar ein bisschen Ahnung von Geologie und Meteorologie sind äußerst nützlich, wie Sie im Verlauf unseres Workshops sehen werden.

Den Aufbau der Felseninseln übernimmt das Landschaftsobjekt. Größe, Höhe und die Beschaffenheit der Oberfläche werden über wenige Parameter gesteuert; die Auswirkung Ihrer Einstellungsänderungen können Sie live im Editor verfolgen. Das Geheimnis für eine fein strukturierte, realistisch wirkende Oberfläche besteht neben einer überzeugenden Textur in der Anzahl der Polygone: Nur eine wirklich hohe Auflösung für Objekte im Vordergrund sieht realistisch aus. Den Himmel, genauer gesagt das Skyobjekt, setzen Sie nach dem Baukastenprinzip zusammen. Es erhält eine große Anzahl einzelner Attribute, die Sie ihm völlig unabhängig voneinander zuteilen können. Auf diese Weise bestimmen Sie über den Sonnenstand, die Dichte und Zusammensetzung der Atmosphäre, Anzahl und Aussehen der Wolkenschichten und eine Vielzahl anderer meteorologischer Erscheinungen wie Nebel, Regenbogen oder Sonnenstrahlen. Eine gewisse Ausnahme bildet das Erzeugen der Wasseroberfläche. Sie besteht aus nichts weiter als einem einzelnen Polygon. Ihre optische Qualität bezieht die glatte Oberfläche lediglich aus dem ihr zugeordneten Material. •



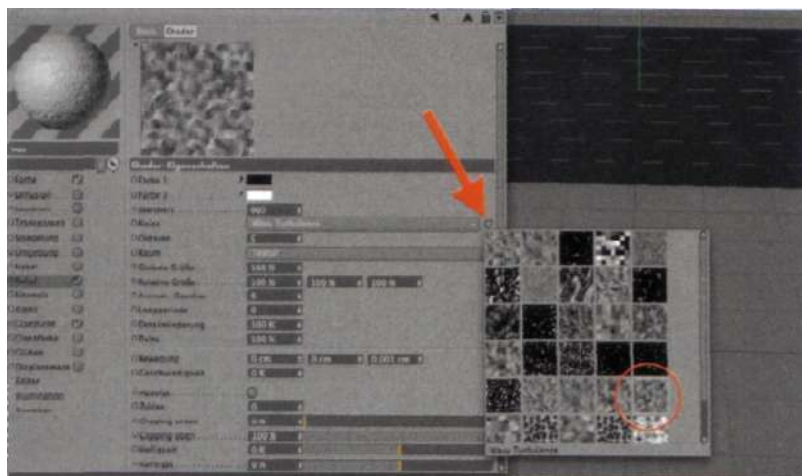
1 Landschaftsobjekt aufrufen

Das Landschaftsobjekt finden Sie in der Liste der parametrischen Grundobjekte. Seine verschiedenen Parameter erklären sich eigentlich von selbst, da man jede Änderung sofort im Editor sehen kann. Zwei Dinge sind allerdings besonders beachtenswert: Entfernen Sie den Haken hinter „Multifraktal“, so bekommen Sie eine eher monolithisch wirkende Landschaft, im Gegensatz zum Gebirgsmassiv, wenn Sie das Häkchen setzen. Außerdem: Setzen Sie die Anzahl der Segmente beträchtlich nach oben, da die Landschaft dadurch feiner strukturiert wird und natürlicher wirkt.



2 Material anlegen

Stellen Sie sich vor, es gäbe eine miniaturisierte Landschaft mit Steinen und Vertiefungen, durchzogen von Gräben. Diese Landschaft wäre das perfekte Material! Das Beste: Es gibt sie tatsächlich, denn fast jede Haus- oder Sichtbetonfassade erfüllt diese Bedingungen. Laden Sie also ein Bild einer solchen Nahaufnahme sowohl in den Farbkanal als auch in den Reliefkanal. Je stärker die Luminanzunterschiede innerhalb der Bilddatei sind, desto geringer können Sie den Stärkewert im Reliefkanal einstellen. Zum Schluss geben Sie dem Material noch ein kleines, hartes Glanzlicht.



3 Wasser: Noise auswählen

Als Wasseroberfläche eignet sich ein einfaches Polygon. Wählen Sie seine Maße sehr groß, damit es die gesamte Landschaft bedeckt. Wählen Sie den Y-Wert so, dass ein Teil der Inseln über und ein Teil unter Wasser liegt. Legen Sie dann ein neues Material an und laden Sie einen Noise Shader in den Reliefkanal. Ein Klick auf den Shader eröffnet dessen Einstellungsoptionen: Als Noise-Art eignet sich „WavyTurbulence“ am besten, da dieser Noise Wasseroberflächen nachempfunden ist. Je größer der Wert für die „Globale Größe“ gesetzt wird, desto näher scheint man der Wasseroberfläche zu sein. 100% ist zunächst ein guter Mittelwert.

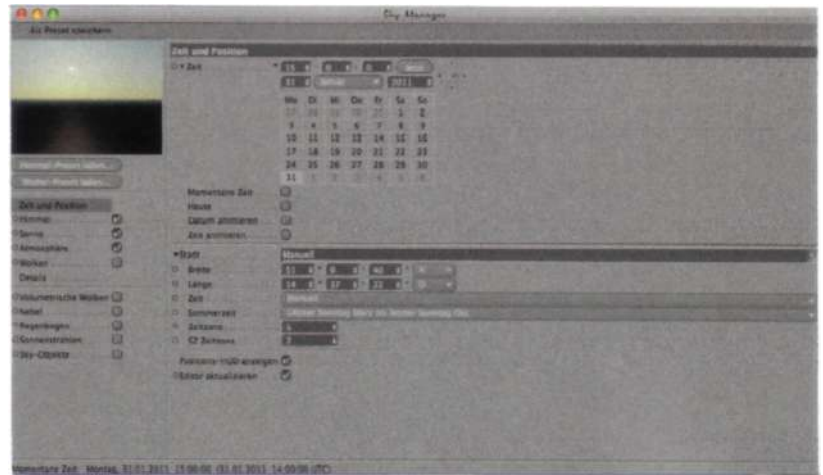


4 Let it flow

Der Reliefkanal alleine reicht für eine überzeugende Wasserdarstellung noch nicht aus. Da Meerwasser meist eher dunkel ist, stellen Sie den Farbkanal auf ein kühles, mittleres Grau. Der Spiegelungskanal bekommt eine Intensität von 50%, das Glanzlicht müssen Sie in Abhängigkeit vom Sonnenstand wählen. Schon recht geringe Unterschiede in der Uhrzeit, sprich Höhe der Sonne, rufen große Unterschiede im Glanzverhalten des Wassermaterials hervor. Deshalb führen Sie die Feinjustierung des intensiven, jedoch nicht zu breiten Glanzlichtes am besten erst dann ein, wenn das Skyobjekt fest installiert ist.

5 Sternzeit

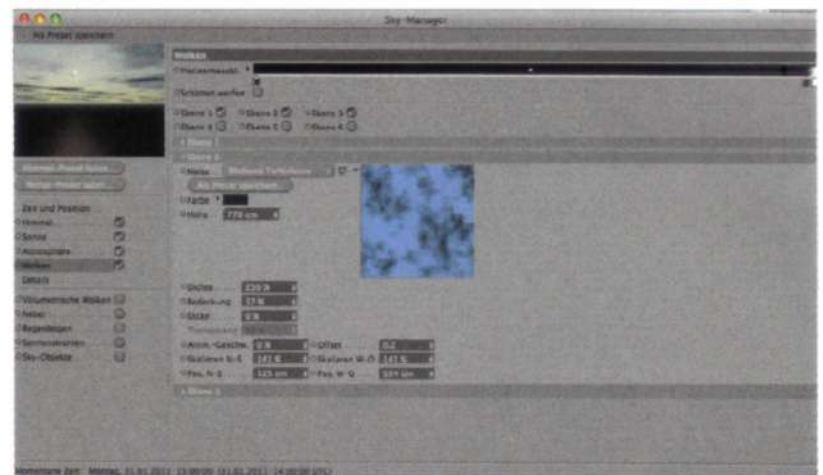
Vielleicht kommen Ihnen die Einstellmöglichkeiten des Skyobjekts etwas übertrieben vor, doch haben die verschiedenen Optionen allesamt große Vorteile beim Animieren. Sie können also wählen zwischen der Angabe von Länge und Breite des Sonnenstandes oder der Platzierung der Sonne über die Werte von Datum und Uhrzeit. Übrigens: Verwechseln Sie das Skyobjekt bloß nicht mit dem Himmelsobjekt. Dieses gehört im Gegensatz zum Sky zu den Szeneobjekten und ist nichts weiter als eine weiße Kugel, während das Skyobjekt eine regelrechte Wettermaschine ist und so ziemlich jede Witterung herstellen kann.



6 Wolken

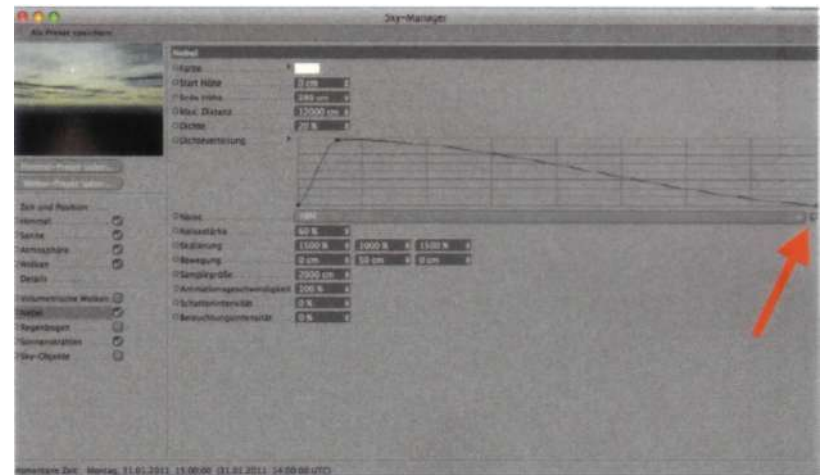
Zwar besteht die Möglichkeit, innerhalb des Skyobjekts ein Himmelspreset zu wählen, doch lässt sich der Himmel individueller gestalten, wenn Sie die Wolken über das Wolkenmodul schichtenweise anlegen. Jede der sechs Ebenen kann mit unterschiedlichen Noise-, sprich Wolkenarten, belegt werden, die aufgrund der perspektivischen Darstellung eben auch wie Wolken wirken. Auch deren Dichte, Dicke sowie Farbe und den Anteil der Bedeckung regeln Sie für jede Wolkenschicht separat.

TIPP: Da das Wasser sehr viel besser zur Geltung kommt, wenn die Sonne als Gegenlicht am Himmel steht, sollten die Wolkenfarben überwiegend dunkel gewählt werden.



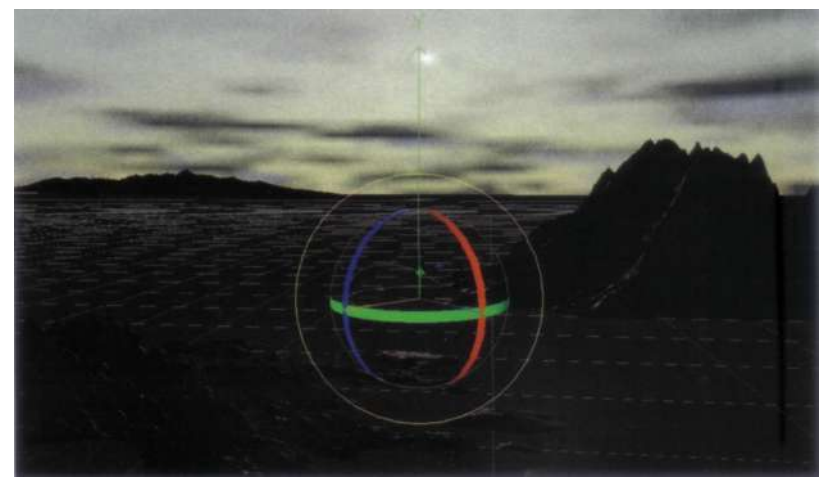
7 Nebel anlegen

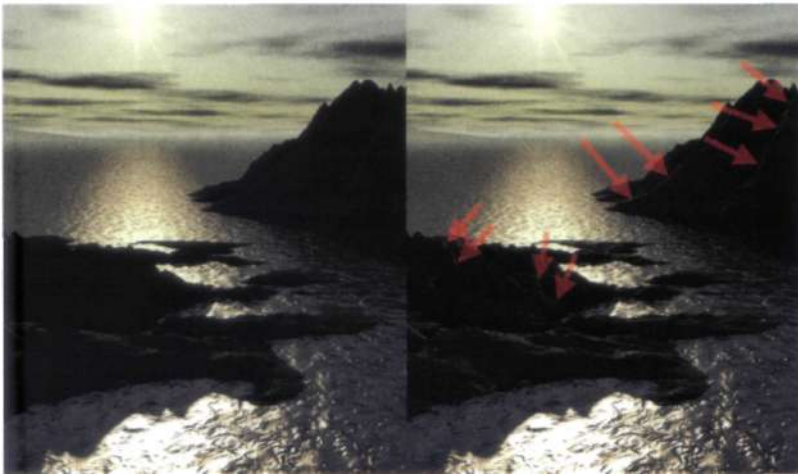
Das Nebelmodul von Cinema 4D ist ein wenig tricky. Grundsätzlich sollten Sie die maximale Distanz nur etwa doppelt so weit wählen wie das am weitesten entfernte Objekt der Szene. Die Nebelverteilung innerhalb der Atmosphäre bestimmen Sie über eine Kurve. Um ein wenig Modulation in das trübe Einerlei des Nebels zu bekommen, können Sie einen Noise aus einer Liste auswählen, die Sie am rechten Ende der Dichteverteilungskurve finden. Auch wichtig für eine realistische Darstellung von Dunst sind Start- und Endwert der Höhe. Ein zu niedriger Endwert erzeugt eine scharfe Abgrenzung, ein zu hoher verdeckt zuviel der Himmelsfläche.



8 Montage der Elemente

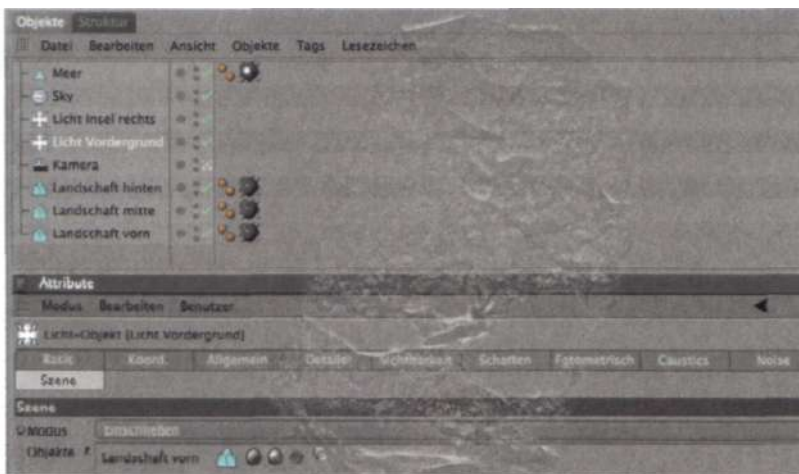
Verteilen Sie nun weitere Landschaftsobjekte in der Szene. Je weiter entfernt vom Kamerastandpunkt sie sich befinden, desto geringer sollte ihre Auflösung sein. Nun zeigt sich auch der Vorteil des Polygons als Wasserfläche gegenüber einem Bodenobjekt: Das Bodenobjekt würde immer eine scharfe Abgrenzung zum Himmel bilden, während das Polygon sich nicht bis in die Unendlichkeit ausdehnt und seine Kanten vom Nebel verdeckt werden können. Die Feinjustierung des Himmelsobjekts gelingt übrigens am einfachsten, wenn Sie es um die Y-Achse drehen, bis sich die Sonne am richtigen Standpunkt befindet. •





9 Zusätzliche Lichtquellen einbauen

Einerseits ist es einfach, mit dem Landschaftsobjekt komplexe Strukturen zu erschaffen, andererseits sind deren Kanten glatte Polygone, die keinerlei Unregelmäßigkeit aufweisen. Eben diese Unregelmäßigkeit der Oberfläche wäre in der Realität aber für einen Lichtsaum verantwortlich, den Sie in Cinema 4D am besten durch Einfügen neuer Lichtquellen erzeugen. Legen Sie sowohl für die rechte als auch die vordere Felseninsel eine neue Punktlichtquelle an. Sie können beide ruhig aus Richtung der Sonne strahlen lassen, da sie jedoch nicht unendlich weit weg sind, ist der Einfallswinkel stumpfer als bei der Sonne und die Felskanten bekommen Licht.



10 Lichtquellen zuordnen

Punktlichtquellen besitzen die Eigenschaft, nach allen Richtungen gleich stark zu strahlen. Das wäre soweit in Ordnung, schließlich sollen sie ja das Licht der Sonne imitieren. Problematisch jedoch ist die Tatsache, dass eine Lichtquelle, die nur einem bestimmten Objekt zugedacht ist, dennoch alle anderen Objekte mitbeleuchtet. Es sei denn, Sie klicken im Attributemanager auf den Reiter „Szene“. Wählen Sie den Modus „Einschließen“ und ziehen Sie die betreffende Felseninsel in das darunterliegende Feld. Nun beeinflusst die Lichtquelle nur noch die Insel und lässt den Rest unbeleuchtet.



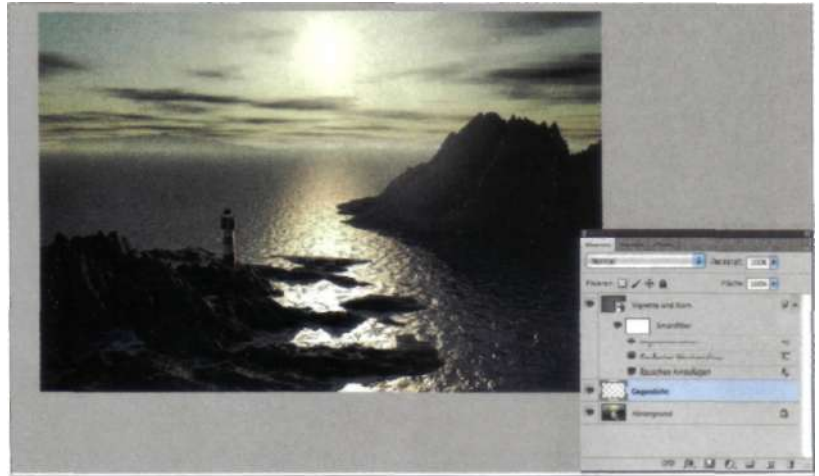
11 Rendern mit Himmelssampler

Beim Rendern kann man in den wenigsten Fällen auf die beiden Effekte „Ambient Occlusion“ und „Global Illumination“ (GI) verzichten. Nachteil vor allem des zuletzt genannten Effektes ist, dass er die Renderzeit mächtig verlängert. Schauen wir uns die Szene aber mal an, so bietet sich eine spezielle Variante der GI an: Der sogenannte Himmelsampler. Der hat eine festgelegte Strahlentiefe von 1 und eignet sich immer dann, wenn die GI zwar gewünscht ist, die Szene aber im Freien stattfindet. Denn es gibt keine verwinkelten Ecken oder Innenraumteile, die unbedingt erhellt werden müssten. Außerdem ist das Skyobjekt die Hauptlichtquelle, der Himmelsampler trotz sehr gutem Ergebnis also schneller als die beiden Modi IC und QMC.

Der Name ist übrigens Programm: Klicken Sie auf den mittleren Reiter, so finden Sie eine einzige Einstellungsmöglichkeit, nämlich die der Samples. Wie immer in Cinema 4D, wenn Sie die Anzahl der Samples einstellen können, gilt folgende Regel: Je geringer die Anzahl der Samples, desto schneller der Render, aber desto körniger und ungenauer das Ergebnis. Erhöhen Sie die Anzahl der Samples, braucht der Render länger, das Ergebnis ist aber besser. In unserem Fall sind 32 Samples gut genug für ein Testrendering, das finale Rendering sollte aber mit mindestens 128 Samples erfolgen.

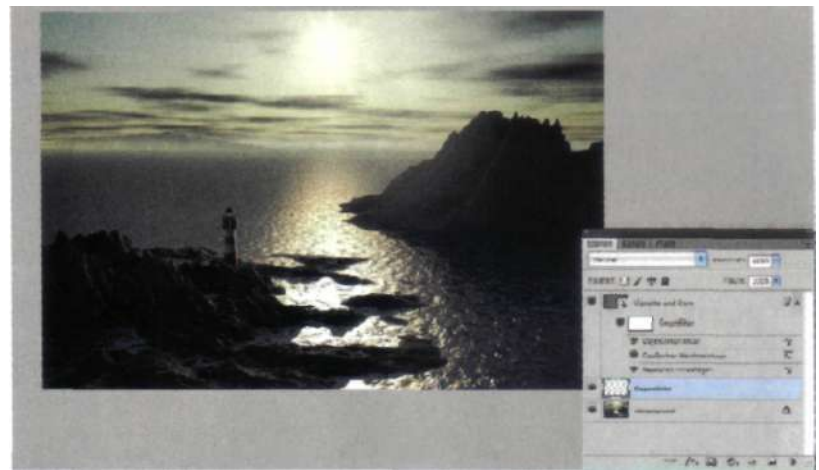
12 Photoshop: Vignette & Rauschen

Nach dem Speichern des Ergebnisses laden Sie die Datei in Photoshop. Nun soll das Motiv noch entperfektioniert werden, denn es ist fast zu schön, um wahrhaftig zu sein. Legen Sie eine neue, graue Ebene an (Tonwert 128), ändern Sie die Füllmethode „Ineinanderkopieren“ und verwandeln Sie die Ebene in ein Smart-Objekt, um eventuelle Änderungen in folgenden Filterwerten vornehmen zu können. Wenden Sie als ersten Filter „Rauschen hinzufügen“ mit 15% an, zeichnen die Ebene anschließend mit 2,5 Pixeln weich und wenden zum Schluss den Filter „Objektivkorrektur“ an. Nur eben nicht zur Korrektur einer Vignettierung, sondern zum Einfügen derselben.



13 Gegenlicht malen

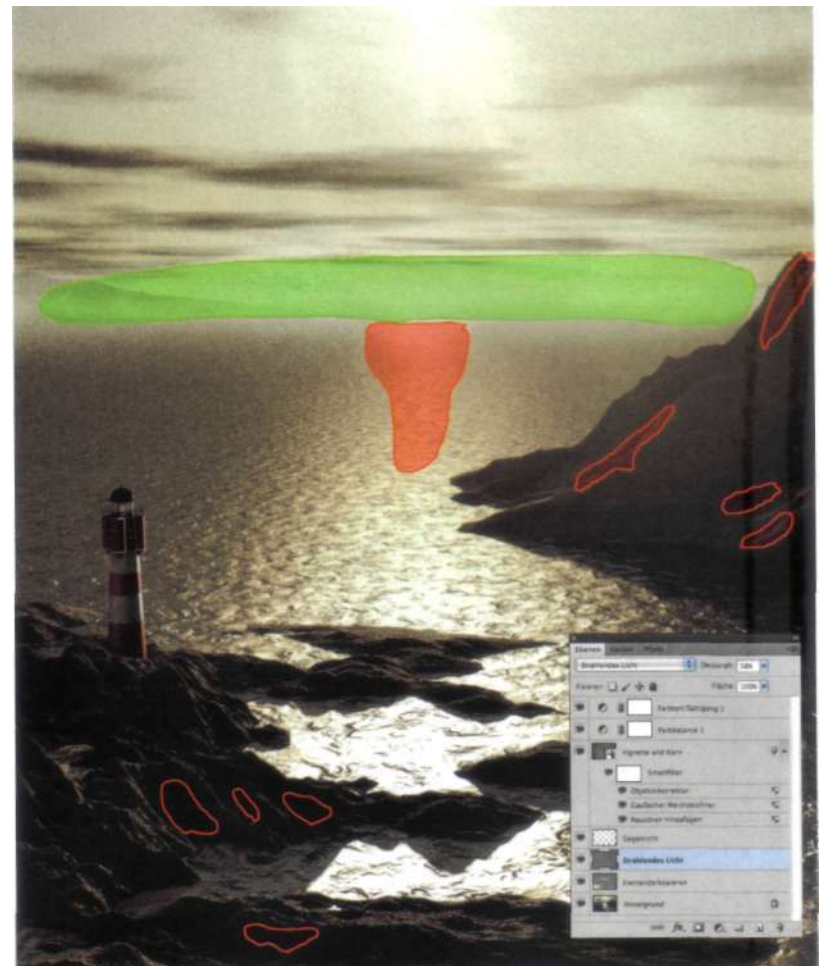
Nachdem Sie die Perfektion des Renderergebnisses gebrochen und eigentlich, vom fotografischen Standpunkt aus betrachtet, unerwünschte Effekte wie Vignettierung und Bildrauschen zugefügt haben, folgt ein weiterer Effekt, der umso stärker auftritt, je schmutziger die Frontlinse der Kamera ist: Die Überstrahlung der Sonne. Für die erwünschte Lichtstimmung legen Sie eine neue Lichtquelle an und malen mit extrem großer, sehr weicher Spitze einen hellen, leicht gelblichen Punkt über die Szene. Der Farbauftrag von 30% lässt die dunklen Felsen diffuser und dunsiger erscheinen und sorgt so für das Gefühl gleißenden Lichts.



14 Kontraste verändern

Eine Farbbalance-Einstellungsebene erzeugt das typisch warme Licht des späten Nachmittags, eine weitere Einstellungsebene reduziert die Sättigung auf ein erträgliches, nicht kitschig wirkendes Maß. Den letzten Schliff bekommt das Motiv durch eine Veränderung der Kontrastverhältnisse. Jeder Betrachter hat ein Gespür für die Balance zwischen Licht und Schatten, eine vorsichtige Aufhellung der Schatten verleiht der Darstellung etwas Graphisches.

Legen Sie zwei neue Ebenen an, jeweils mit mittlerem Grau gefüllt. Eine davon verrechnen Sie im Modus „Ineinanderkopieren“, diese Ebene brauchen Sie in erster Linie zur Aufhellung tiefer Schatten im Vordergrund (rote Markierungen). Verwenden Sie anstatt des Abwedlers lieber einen Pinsel, dessen Farbe ein sehr helles Gelb sein sollte. Malen Sie mit einer Deckkraft von maximal 5%, bis die Schatten gut durchgezeichnet sind. Die zweite Grauebene verrechnen Sie mit „Strahlendes Licht“, sie dient nur der Aufhellung des Horizontes (grüne Markierung). Da es sehr leicht passiert, dass Sie trotz geringer Pinseldeckkraft reines Weiß am Horizont erzeugen, greifen Sie einfach zu einem kleinen Trick: Reduzieren Sie nach dem Aufhellen die Ebenendeckkraft auf 50 bis 80%. So riskieren Sie keine Tonwertabrisse und haben dennoch einen wirklich hellen, weit entfernt wirkenden Horizont. (gh)





Nasse Öl- und Wasserfarben

Das Aussehen digitaler Malfarben wird immer realistischer. Im neuen Corel Painter 12 haben die Entwickler das Verhalten feuchter Wasser- und Ölfarben deutlich verbessert. | **Doc Baumann**

Aquarellfarbe auf nassem Papier ist schwer zu beherrschen. Bis sie sich so verhält, wie Sie das wollen, ist einige Übung nötig. Diese Eigenwilligkeit scheint das Gegenteil der exakten digitalen Steuerung am Computer zu sein. Und doch sind überzeugend aus, und ein paar elektronisches Tropfen Terpentin auf dem Monitor verteilt wirken Wunder. Wir demonstrieren Ihnen in einem kurzen Überblick den Umgang mit den neuen Malwerkzeugen.

1 Echte Wasserfarbe

Painter verfügt über diverse Wasserfarben- beziehungsweise Aquarell-Werkzeuge; um die Besonderheit des neuen zu erleichtern, wurde es „Echte Wasserfarbe“ getauft. Nach Wahl des Pinsel-Werkzeugs öffnen Sie durch Klicken in die linke Ecke der Optionenleiste das Menü der Werkzeugvarianten; rechts erscheinen darin deren jeweilige Modi. Diese Abbildung und die nächste zeigen 24 der 28 verfügbaren Werkzeugauswirkungen; in Abbildung [3] sehen Sie die wichtigsten Einstellungen des Tools. Neue Modi können Sie durch veränderte Kombination der Parameter selbst erzeugen und speichern.



2 Aquarell-Varianten

Wie bei jedem Malen mit Wasserfarbe in Painter entsteht bei Wahl eines solchen Malwerkzeugs automatisch eine spezielle neue Ebene, auf der sich nur mit diesem Pinseltyp malen lässt. Je nach Definition der verschiedenen Einstellgrößen läuft die „echte Wasserfarbe“ zum Beispiel auf „feuchtem“ Papier aus, Pigmente konzentrieren sich an den Rändern der übermalten Bereiche, es entstehen Spritzer oder schwammartige Strukturen. Ebenso reagiert die Farbe bei Bedarf auf die vorgegebene Papierstruktur und lässt das Ergebnis so noch realistischer erscheinen. Einige Varianten dienen dem gezielten Entfernen der aufgetragenen Farbe, ebenfalls auf aquarelltypische Weise.

3 Palette der Aquarell-Parameter

Die im Menü eines Malwerkzeugs aufgelisteten Modi sind, wie erwähnt, fixierte Kombinationen seiner Einstellgrößen. Die Anzahl der Fenster, in denen Sie die Spur eines Werkzeugs beeinflussen können, ist in Painter sehr groß. Das reicht von einfachen Parametern wie Durchmesser und Deckkraft bis zu wirkungsspezifischen: Die Palette im nebenstehenden Bild regelt ausschließlich Einstellgrößen der „echten Wasserfarbe“ wie Feuchtigkeit, Farbkonzentration, Viskosität, Ausdehnung, Pigmentverhalten, Reaktion auf Papierstruktur oder Verschmierung. Interessante Kombinationen sichern Sie unter eigenem Namen.



4 Feuchte Ölfarben

Analog zu den Wasserfarben, aber mit anderer Wirkung, kommen in Painter 12 die „Echten feuchten Ölfarben“ hinzu. Ein Dutzend von ihnen ist als Werkzeugvarianten im Menü bereits angelegt; auch dabei gibt es, ähnlich der Ansicht in Bild [3], eine eigenständige Palette mit Schiebereglern zur Steuerung des Pinselverhaltens. Hier wurde feuchte Ölfarbe zunächst in Flecken aufgetragen, dann mit digitalem „Terpentin“ nachträglich verdünnt. Das Ergebnis ist völlig anders als bloßes Weichzeichnen der Malspuren; die Farbpigmente werden wie von einer Flüssigkeit auseinandergeschwemmt und bilden deutliche Ränder.



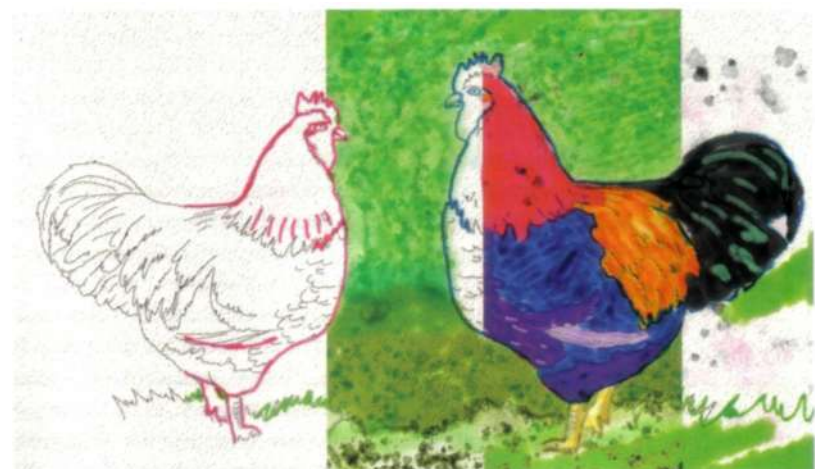
5 Ölmalerei auf feuchter Farbe

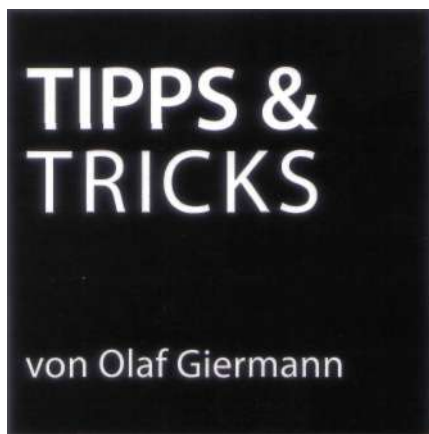
Hier habe ich diese zwölf Varianten auf dem vorbereiteten Farbuntergrund angewandt. Einige sind nur schwach sichtbar, da sie keine Farbe hinzufügen, sondern vorhandene verdünnen. Das betrifft die erste und letzte Spur der oberen sowie die beiden linken der unteren Reihe. Es ist leicht zu erkennen, wie auch beim Auftragen des „Terpentins“ die Struktur des Malgrundes berücksichtigt wird. (Die Wirkung der aufgetragenen Pinselstriche lässt sich gut vergleichen - alle diese Spurverläufe sind identisch, was dank Painters Funktionen des Aufzeichnens und Abspielens von Malspuren sehr einfach ist.)



6 Bildaufbau

Auch beim Umgang mit feuchten Farben kann es sinnvoll sein, verschiedene Ebenen anzulegen. Sollen Mischungseffekte erzielt werden, müssen die Farben natürlich wie in Bild [5] auf derselben Ebene liegen. Am Beispiel der Aufmacherillustration können Sie hier ablesen, bei welchen Ebenen eine separate Behandlung vorzuziehen ist. Über dem strukturierten Papierhintergrund (ganz links) liegt als oberste Ebene - damit sie trotz Übermalungen immer sichtbar bleibt - die Umrisszeichnung der beiden Hähne. Hinzu kam auf verschiedenen Ebenen der Aufbau des grünen Hintergrundes, die farbige Konturierung der Tiere sowie - ebenfalls mehrschichtig - deren Binnenausmalung.





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 Olaf Giermann die Serie mit Tipps fürs digitale Zeichnen fort.



Fingerakrobatik vermeiden

Mit „Strg-/Befehl-Alt Shift-E“ können Sie alle Ebenen zu einer neuen Ebene zusammenfassen. Ein sehr praktischer Shortcut, der jedoch etwas Fingerakrobatik erfordert, will man ihn mit nur einer Hand ausführen. Legen Sie derartige „Monster-Shortcuts“ doch auf die Express-Tasten des Tablett. Im Wacom-Treiber stellen Sie hierzu auf „Tastenanschlag“, geben das Tastaturkürzel und einen passenden Namen ein und fortan benötigen Sie nur noch einen einzelnen Fingerdruck für diese Aktion.



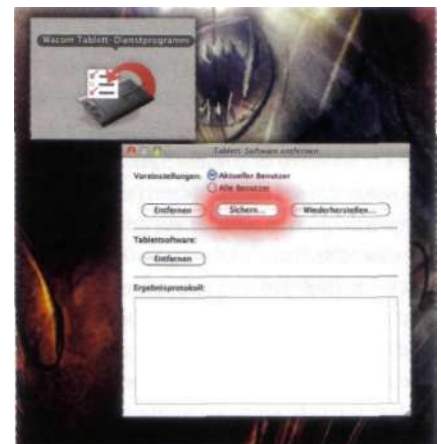
Olaf Giermann lebt und arbeitet in Schwetzingen und hat nach langjähriger, intensiver Beschäftigung mit Photoshop und 3D-Programmen sein

Hobby zum Beruf gemacht. Als freiberuflicher Digitalkünstler erstellt er Characterdesigns und Cover für die Musikbranche und vermittelt als Autor und Trainer seine Begeisterung für die digitale Bildbearbeitung in Artikeln, Videos und Workshops.



Funktionen schnell aufrufen

Wussten Sie, dass man in dem Radialmenü der Profi-Tablets weitere Radialmenüs verschachteln kann? Sogar mehrfach! So können Sie das Radialmenü sinnvoll unterteilen und alle Funktionen mit wenigen Klicks von jeder Stelle in Photoshop aufrufen. Wählen Sie als Funktion „Untermenü“. Für die Photoshop-Funktionen, die Sie verwenden möchten, müssen Sie zunächst in Photoshop Tastenkürzel vergeben - sofern nicht bereits vorhanden. Diese weisen Sie dann als „Tastenanschlag“ den einzelnen Radialmenüpositionen zu.



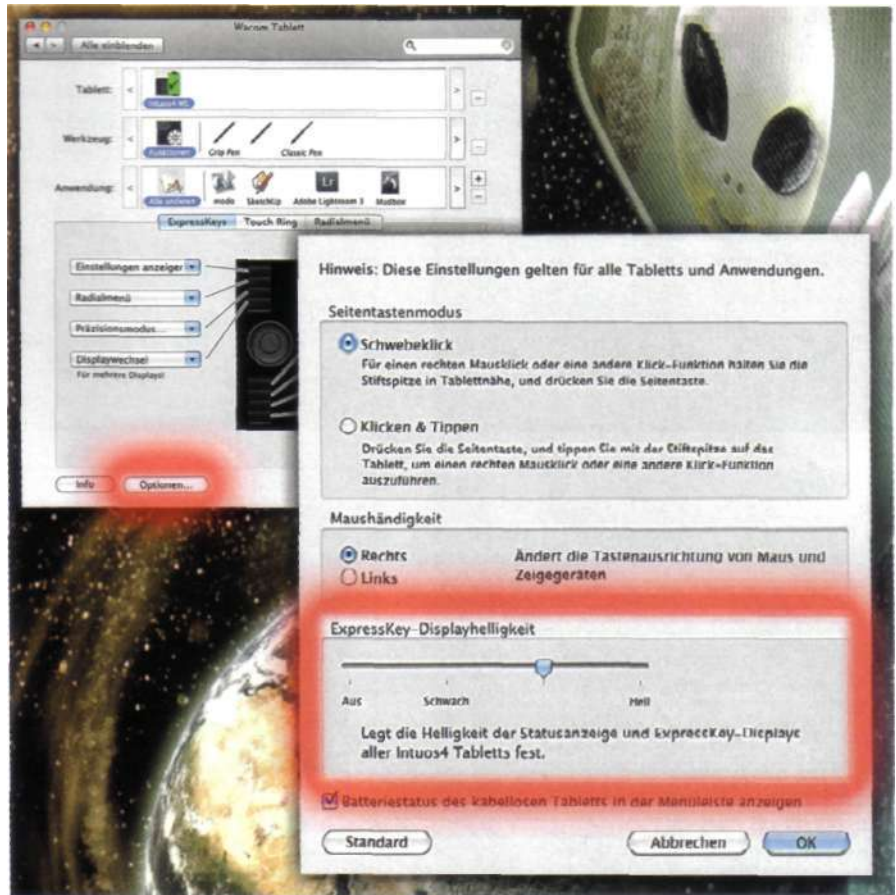
Tablett-Einstellungen sichern und übertragen

Oft vermissen Anwender die Möglichkeit, die Einstellungen im Wacom-Treiber (Expresskeys, Empfindlichkeit, Projektion, Radialmenü ...) zu sichern oder auf einen anderen Rechner zu übertragen. In den Systemeinstellungen werden Sie vergebens nach einer Lösung suchen. Diese finden Sie im Wacom Tablet-Dienstprogramm, das Sie unter „Programme > Wacom Tablet“ aufrufen können.



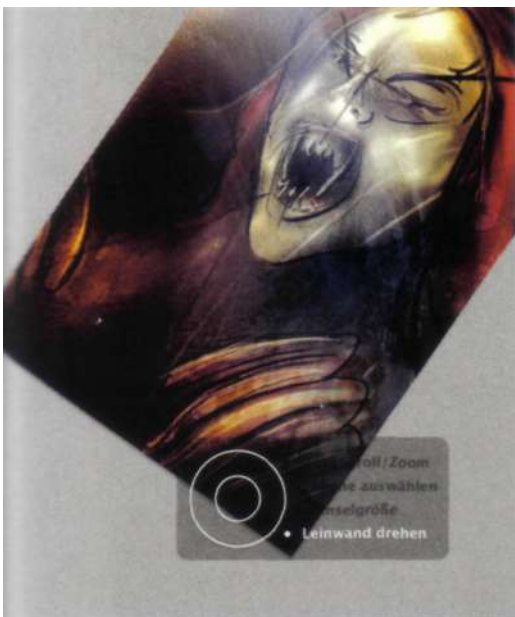
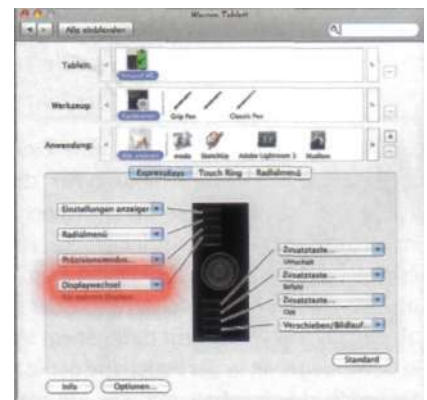
Neigungssensitivität

Ein mächtiges Feature der Intuos-Tablets ist die Stiftneigung. Am deutlichsten wird dies beim Einsatz der Borstenpinsel in Photoshop CS5. Sie sehen direkt mit Vorschau, wie sich einzelne Pinselstriche je nach Stiftstellung völlig unterschiedlich verhalten - fast schon so, wie man es von einem echten Pinsel kennt. Je nach Neigung bestimmen Sie, ob eher Pinselstriche zu sehen sein sollen oder ob die Farben eher weich verteilt werden.



ExpressKey-Display

Toll, dass die ExpressKeys des Intuos4 kleine OLEDs haben, welche die Funktionsbelegung dieser Tasten anzeigen. Nur - abends sind Sie manchmal zu hell, tagsüber zu dunkel. Genau deshalb können Sie in den Wacom-Tablett-Optionen die Helligkeit der Anzeige regulieren oder - falls Sie das wirklich möchten - auch ganz ausschalten.



Arbeitsfläche drehen

Seit Photoshop CS4 lässt sich die Arbeitsfläche drehen und so in der für das Handgelenk ergonomischsten Strichrichtung malen. Mit dem Touch Ring am Intuos 4 können Sie das jederzeit ohne Werkzeugwechsel tun. Belassen Sie im Treiber die Einstellung auf Standard und drücken Sie den mittleren Knopf des Touch Rings bis Sie „Leinwand drehen“ aktiviert haben. Mit dem Touchring drehen Sie die Arbeitsfläche. Zum Zurücksetzen der Drehung drücken Sie die Escape-Taste.

Radierer „missbrauchen“

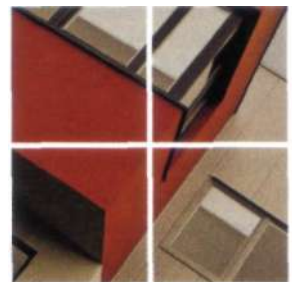
Die Rückseite des Wacom-Stiftes wird oft nur als Radierer benutzt - eine Funktion, die man viel schneller über die E-Taste als über das Rotieren des Stiftes aktivieren kann. Aber haben Sie schon mal bemerkt, wie schön weich und breit sich diese Spitze auf dem Tablett anfühlt? Genau das richtige für malerische Techniken, für die man sonst einen Pinsel einsetzen würde. Damit das funktioniert, ändern Sie den Radierer im Treiber von „Radierer“ auf „Klicken“.

Mehrere Displays

Falls Sie mehrere Displays oder zusätzlich zum Bildschirm ein Wacom Cintiq einsetzen, können Sie mit der Funktion „Displaywechsel“ mit dem Cursor von Bildschirm zu Bildschirm springen. **Ein kleiner Geheimtipp:** Klicken und halten Sie die Titelleiste eines Fensters oder eines Photoshopbedienfeldes. Wenn Sie nun „Displaywechsel“ drücken, so springt das Fenster direkt zusammen mit dem Cursor auf den anderen Bildschirm. Schneller geht's nicht. (gh) •



Südpark, Werkstätte Linz
Linz Pichling
© 2010
10. November 2010



Südpark, Werkstätte Linz
Linz Pichling
© 2010
10. November 2010

Am Anfang war das Layout

In DOCMA 37 haben wir die Gewinner des Fotobuch-Wettbewerbs vorgestellt. Unsere Fotobuch-Spezialistin **Eva Ruhland** hat sich die Sieger-Bücher angeschaut und untersucht in einer sechsteiligen Serie, was daran besonders gut ist, aber auch, was die Preisträger hätten noch besser machen können. Im ersten Teil der Serie geht es um Erwin Saidnaders Fotobuchprojekt SÜDPARK.

Alle Baukunst bezweckt eine Einwirkung auf den Geist, nicht nur einen Schutz für den Körper. Mit diesem Zitat des britischen Schriftstellers John Ruskin stimmt der Linzer Fotokünstler Erwin Saidnader die Leser auf sein 2010 entstandenes Fotobuchprojekt SÜDPARK ein. Das klingt nach der Einleitung für einen Bildband über Meisterwerke der Architektur in den Metropolen der Welt – und nicht nach einem visuellen Rundgang durch ein Gewerbegebiet in der Peripherie der österreichischen Stadt Linz.

Erwin Saidnader hat mit seinem preisgekrönten Fotobuch gleich zwei Kunststücke vollbracht; Erstens haben er und sein Team schlichte Zweckbauten in faszinierenden Architekturaufnahmen festgehalten, und zweitens hat er die Ergebnisse in einem ansprechenden Fotobuch voller typografischer und gestalterischer Kniffe vereint. Das Besondere daran: Die Fotos folgten den Layoutvorgaben.

Aller Anfang ist schwer

„Ich wohne in der Nähe des neu entstandenen Gewerbegebiets Südpark und bin beim Spaziergehen auf die Idee zu einem Projekt für die Mitglieder meines Fotoclubs gekommen“, lässt uns Erwin Saidnader, seines Zeichens aktives Mitglied des Fotoclubs der Linz AG Sport, wissen. Doch der Weg zum ambitionierten

Fotobuchprojekt war steinig – die anderen Clubmitglieder fanden die Idee, Zweckbauten in einem Gewerbegebiet abzulichten, nicht besonders attraktiv. Doch Saidnader war von seiner Idee überzeugt und ging allein auf Erkundungstour, stets auf der Suche nach Besonderheiten an den Produktionshallen und Bürogebäuden von Schuhfabriken, Softwareschmieden und Ventilatorenherstellern. Mit den Probestudien im Kasten machte sich der Linzer an die Ausarbeitung eines Layoutkonzepts für das Club-Projekt.

Erst das Layout, dann die Fotos

Während sich das Layout der meisten Fotobücher dem vorhandenen Bildmaterial unterzuordnen hat, ging Erwin Saidnader den umgekehrten Weg: Er entwarf eine strikte Layoutvorgabe, gepaart mit einer einheitlichen Bildwirkung in formaler und farblicher Hinsicht. Keine leichte Aufgabe bei sieben weiteren Fotografen, die Saidnader für sein ambitioniertes Projekt mit dem Titel SÜDPARK gewinnen konnte.

„Fotos müssen raus aus dem Computer!“

Warum Saidnader ausgerechnet das Medium Fotobuch für sein Projekt gewählt hat, liegt in seiner Vorliebe zu greifbaren Fotoarbeiten begründet. Seine Devise lautet: „Fotos müssen raus aus

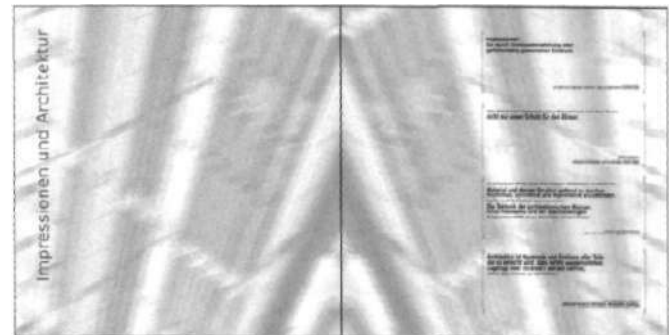
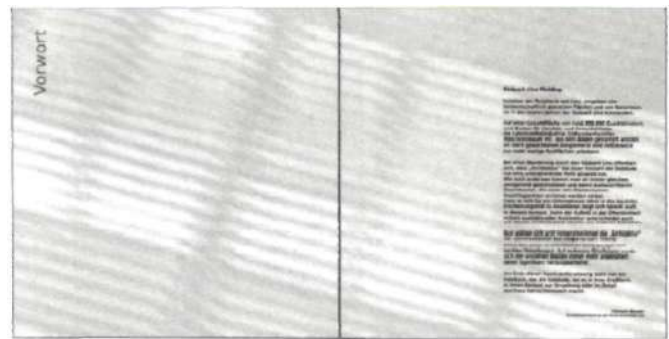
dem Computer!"; eine reine Bildschirmpräsentation seiner Arbeiten kommt für ihn nicht in Frage. Und aufgrund seiner langen Erfahrung mit Konzeption und Layout von Drucksachen kam er schon früh in Berührung mit über das Internet vertriebenen digitalen Fotobüchern: „Kaum habe ich von der Möglichkeit erfahren, Fotobücher im Internet zu bestellen, habe ich auch schon die ersten Experimente damit gemacht.“ Seine ersten Eindrücke waren allerdings ebenso kostspielig wie ernüchternd: „Die Bücher, die ich bei den ersten kleineren Anbietern bestellt habe, kosteten mehr als 150 Euro. Das Papier war schlecht, die Farben flau und beim Umblättern sind die Seiten rausgefallen...“ Solche Probleme gehören mittlerweile jedoch der Vergangenheit an - große Unternehmen wie CEME bieten Digitaldruck auf hochwertigem Fotopapier mit solider Bindung.

Ein Fotobuch wie ein Kunstbuch

Neben dem Konzept „Inhalt folgt Form“ hat Erwin Saidnader das gesamte Fotobuch wie ein typisches Fach- oder Kunstbuch aufgezo-gen. Die Umschlagseiten enthalten Buch- und Untertitel auf der Titelseite (U1) sowie Informationen zum Inhalt auf der Rückseite (U4, siehe Abbildung linke Seite oben). Nach dem Aufblättern des Buchs wird der sogenannte „Schmutztitel“ sichtbar, auf dem Buchtitel und Herausgeber klein abgebildet sind. Dann folgt das Vorwort, das von einem Architekturstudenten verfasst wurde (Bild rechts oben). Einen stimmungsvollen Einstieg ins Thema bietet die mit „Impressionen und Architektur“ betitelte Zitateseite (Bild rechts, Mitte). Dann folgt eine Doppelseite mit dem aufwendig gestalteten Inhaltsverzeichnis (Abbildung rechts unten), das von Profilporträts der beteiligten Fotografen illustriert wird. „Auch das war Bestandteil meines Fotoworkshops,“ lässt uns Saidnader wissen, „die Aufnahme mehrerer Motive vor identischen Hintergründen und bei absolut gleichmäßiger Ausleuchtung.“

Hintergründiges

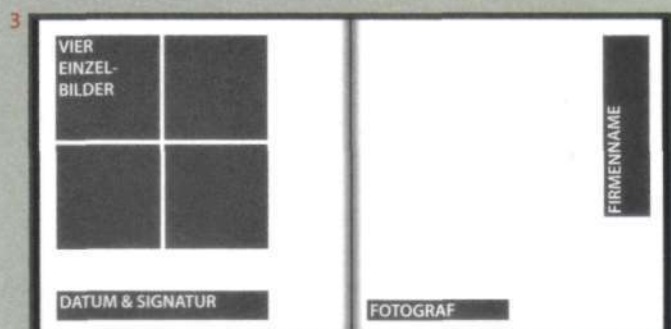
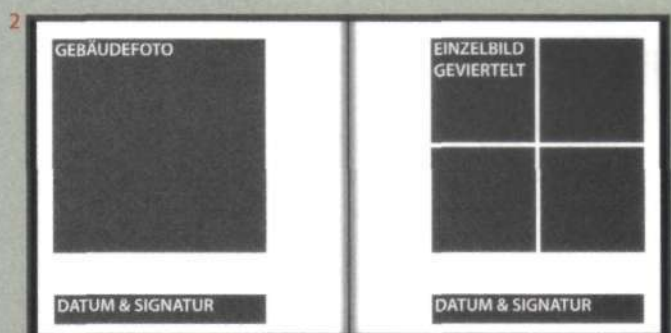
Titel, Rückseite und die einleitenden Seiten des Fotobuchs sind mit monochromen Ausschnitten vorgestellter Fotos hinterlegt,

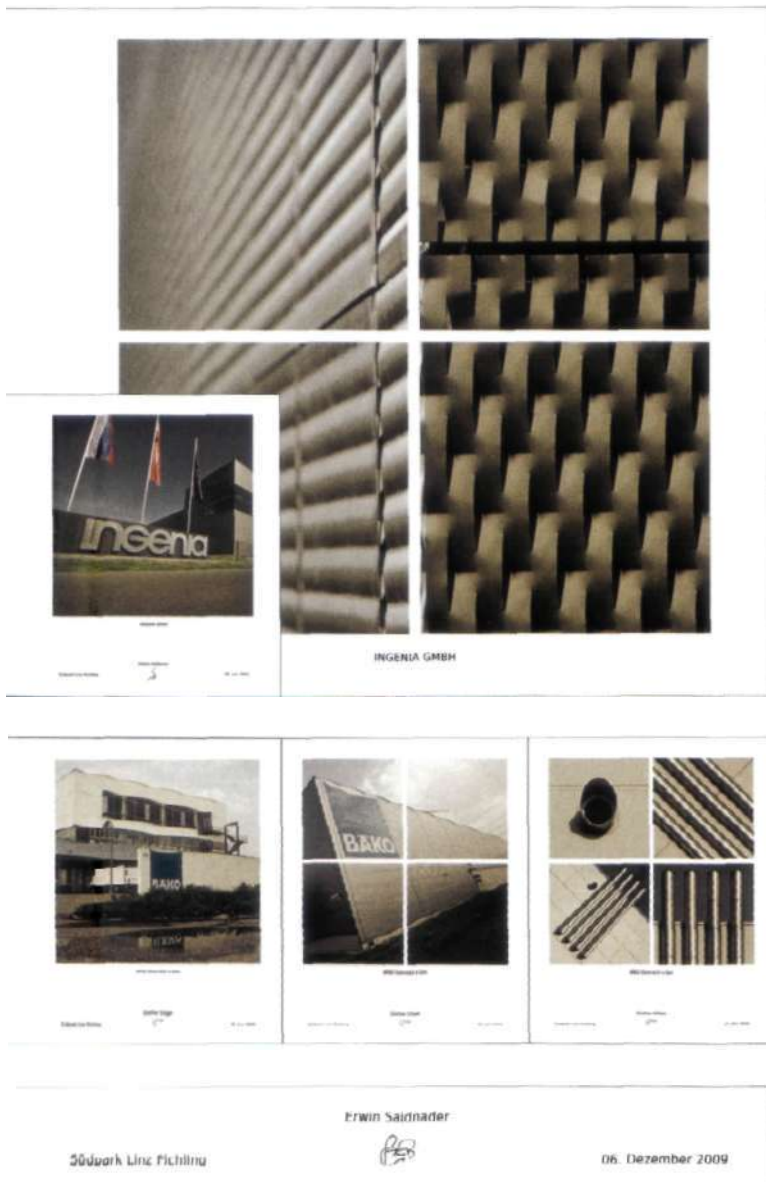


„Ich hatte von Anfang an ein echtes Buch im Sinn.“ - Saidnader hat den Fotoseiten typische inhaltliche Elemente aus Fachbüchern vorangestellt.

SÜDPARK: Das Layout-Konzept

Noch bevor die teilnehmenden Fotografen auf Motivjagd gingen, wurde ihnen von Erwin Saidnader das Layoutkonzept mit auf den Weg gegeben. Jedes Gebäude wird auf drei Seiten vorgestellt: Zunächst eine weitgehend freie Einleitungsseite mit den Namen der Fotografen und der abgebildeten Firma [1], dann eine Doppelseite mit einem herkömmlichen Foto auf der linken Seite und einer geviertelten Einzelaufnahme rechts sowie Datum und Signatur des Fotografen darunter [2]. Zum Schluss kommt eine linke Seite mit vier Einzelbildern in quadratischer Anordnung, bevor die nächste Einleitungsseite folgt [3].





die mit Bewegungsunschärfe und reduzierter Deckkraft in Photoshop bearbeitet und montiert wurden. Saidnader hat übrigens für den gesamten Gestaltungsprozess Adobe Photoshop CS5 gewählt und auf die Unterstützung eines Satzprogramms wie InDesign bewusst verzichtet: „Alle Fotografen sollten ihre Bilder selbst ins Layout einfügen, und dabei war Photoshop der kleinste gemeinsame Nenner.“ Der Fotobuchgestalter hat eine Vorlage im PSD-Format angelegt, welche die Platzhalter für die Aufnahmen gemäß des vorgegeben Layoutkonzepts als fixierte Ebenen enthielt. Die teilnehmenden Fotografen fügten ihre Bilddateien eigenständig ein und lernten dabei, dass es bei der Wahl des richtigen Bildausschnitts auf jeden Millimeter ankommt. Um eine über alle 106 Seiten hinweg gleichmäßige Bildwirkung in Sachen Färbung, Kontrast und Tonalität zu erzielen, hat Saidnader ein Preset in Adobe Lightroom angelegt, durch das alle fertigen Aufnahmen geschleust wurden.

And the winner is...

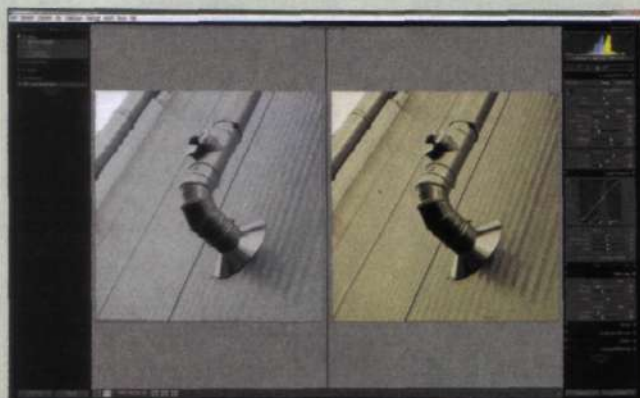
Nach einer Begehung des Areals unter der Leitung eines kundigen Architekturstudenten (der zur Überraschung der Fotografen bereits dem Rohbau der links abgebildeten Ingenia GmbH eine hervorragende Qualität attestierte, welche anschließend tatsächlich einen Architekturpreis erhielt) wurden die 24 abzulichtenden Gebäude per Losverfahren unter den acht Fotografen verteilt. „Nur so konnten wir sicherstellen, dass nicht jeder die Sahnestückchen für sich rauspickte“, erklärt Saidnader die Gründe für die ungewöhnliche Verlosungsaktion. Nach getaner fotografischer Arbeit machten sich Saidnader und seine Clubkollegen an die Montage der Bilder in die quadratischen Masken der vorgesehenen Photoshop-Ebenen. Dabei herausgekommen sind drei Seiten pro Gebäude - als Pflicht eine herkömmliche Totale und eine interessante Viertelung per „Fadenkreuz“, und als Kür die vier Detailaufnahmen mit bildgeometrischen Wechselwirkungen. Die fertigen Seiten hat Erwin Saidnader als hochauflösende JPG-Dateien exportiert und damit die Layoutseiten im CEWE-Fotobucheditor bestückt. Für die zehn bestellten Exemplare im XL-Format 29 x 29 wurden aufgrund der hohen Seitenzahl fast 1000 Euro fällig - doch „die Hälfte der Produktionskosten haben wir ja durch den DOCMA-Gewinn wieder drin!“ freut sich Saidnader. Gratulation! •

SÜDPARK: Vom Konzept zum Fotobuch

1 FARBANPASSUNG UND TEILTONUNG

Jedes Foto wurde in Adobe Photoshop Lightroom mit einem vordefinierten Preset entwickelt. „Nur so konnte ich sicherstellen, dass über alle 106 Seiten unseres Fotobuchs hinweg eine homogene Bildwirkung erzielt wird“, erklärt Saidnader diesen Bearbeitungs-

schritt. Die Klarheit wurde angehoben und die Sättigung verringert [1], bevor die Bilder mithilfe der Funktion „Teiltonung“ [2] mit dem Farbton 50 bei einer Sättigung von 30 in den Lichtern und Schatten die charakteristische Gelbtönung erhielten.



2 FOTOS IN TEMPLATES EINPASSEN

Nach der Entwicklung in Lightroom wurden die Fotos in Photoshop geladen und dort auf vordefinierten Ebenen [1] platziert, die entweder das Fadenkreuz für die Einzelbilder [2] oder vier Aussparungen für die Viererkombis enthalten. Für die korrekte Beschriftung hat Erwin Saidnader vier separate Textebenen [3] mit der Schriftart „Bitstream Vera Sans“ angelegt.



3 SEITENBESCHRIFTUNG UND GEPINSELTE SIGNATUREN

Die Bilder erhielten mittig gesetzte Bildunterschriften mit dem Firmennamen in Großbuchstaben [1]. Der untere Seitenrand wird von einer Fußzeile [2] mit Buchtitel, Aufnahmedatum und einem ungewöhnlichen Detail in der Mitte geziert: Einer Signatur [3] des jeweiligen Fotografen als Photoshop-Pinsel-Spur [4].



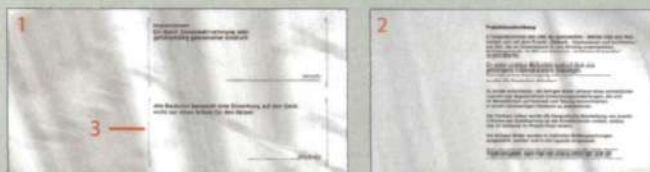
4 GESTALTUNG DER TITEL- UND RÜCKSEITE

Für die Umschlagseiten kamen monochrome Versionen abgedruckter Fotos bei stark reduzierter Deckkraft zum Einsatz. Saidnader hat viel Liebe zum gestalterischen Detail bewiesen: Die Textgruppen Titel-Fotografen-Gebäude bilden ein gefälliges Dreieck [1] und die hinterlegten Bilder enthalten allesamt parallele, aufsteigende Diagonalen [2] (gestrichelte Linien). Eine mit Bewegungsunschärfe gefilterte Aufnahme des Ortsschilds [3] bringt Spannung in den Titel. Der Buchrücken [4] entstand erst später im CEWE-Editor.



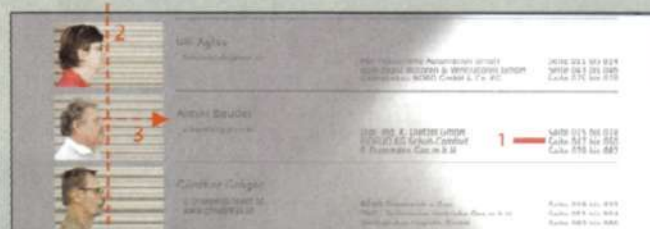
5 ZITATESEITE UND PROJEKTDESCHEIBUNG

Durch Schmutztitel und Doppelseiten mit Zitaten [1], Vorwort und Projektbeschreibung [2] nimmt Saidnader die Struktur eines Kunstbuchs auf. Schönes Detail: Die von angedeuteten Sucherrahmen [3] eingefassten Zitate.



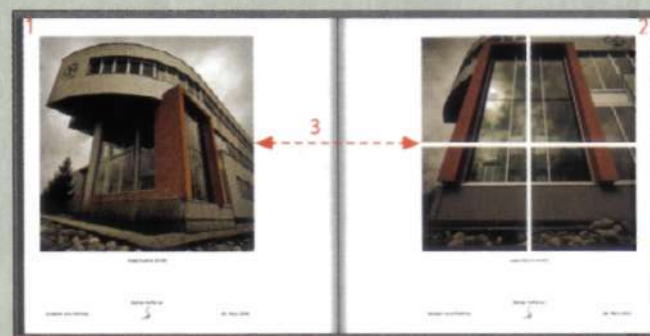
6 INHALTSVERZEICHNIS

Beim Inhaltsverzeichnis geht Saidnader unkonventionelle Wege, indem er den Inhalt nicht nach Seitenzahlen, sondern alphabetisch nach den Namen der Fotografen ordnet [1]. Bemerkenswert sind die perfekt ausgerichteten Gesichter [2] und die Blicklinien [3] der Porträtierten auf ihre Namen.



7 INNENLAYOUT

Das Innenlayout ist schlicht und effizient: Die quadratischen Bildrahmen sitzen jeweils 23 mm vom oberen, linken [1] und rechten [2] Rand entfernt, so dass im Falzbereich [3] viel Weißraum bleibt, was den Doppelseiten einen luftiges Erscheinungsbild verleiht.



8 FOTOBUCH-ERSTELLUNG

Die Einzelseiten [1] wurden mit einer Auflösung von 30 x 30 cm bei 300 dpi als JPGs gespeichert und im CEWE-Editor einzeln auf die Vorlagenseiten gezogen [2]. Die Bestellung erfolgte als CEWE Fotobuch XL mit 106 Seiten und Hardcover im Digitaldruck [3].



SOFT- WARE



von
Michael J.
Hußmann

ENTRAUSCHEN MIT DEN SPEZIALISTEN

Dem unvermeidlichen Rauschen in Digitalbildern kann man mit Photoshops Bordmitteln begegnen, aber darauf spezialisierte Filter kommen schneller zu besseren Resultaten. **Michael J. Hußmann** hat die drei effizientesten Rauschfilter in den neuesten Versionen darauf getestet, ob sie auch starkes Rauschen ohne Detailverlust reduzieren können.



Alle digitalen Bilder, die ihre Existenz nicht allein dem Computer verdanken, sind von einem mehr oder weniger auffälligen Rauschen überlagert – jedes Pixel weicht in Farbe und Helligkeit ein wenig vom Sollwert ab. Schon das Licht ist aufgrund seiner Quantennatur verrauscht, wenn es den Sensor von Digitalkamera oder Scanner erreicht. Das im Sensor und beim Auslesen erzeugte Rauschen kommt noch hinzu, und schließlich ist auch die Digitalisierung der Sensordaten eine Quelle von Rauschen. Nur die digitale Bildbearbeitung lässt das Rauschen unverändert, sofern man nicht mit „Störungen hinzufügen“ bewusst neues Rauschen erzeugt.

In der Digitalfotografie nimmt das Rauschen mit steigendem ISO-Wert zu, und

so würde man es oft gerne entfernen oder wenigstens reduzieren. Diese Aufgabe ist deshalb so komplex, weil die durch Rauschen erzeugten Strukturen nicht immer zuverlässig von echten Texturen zu unterscheiden sind; Sand, Putz oder auch kleinteiliges Blattwerk sind nur mit hohem algorithmischen Aufwand vom Rauschen zu trennen. Als Alternativen zu den verschiedenen Methoden, das Rauschen mit Photoshops vorhandenen Werkzeugen zu reduzieren, gibt es daher Plug-ins, deren Hersteller sich teilweise gezielt auf diese einzige Aufgabe konzentriert haben. Für einen Vergleichstest haben wir die Produkte Dfine 2.0 (Nik Software), Neat Image 7.0 (ABSoft) und Noise Ninja 2 (PictureCode) ausgewählt, die es jeweils in Versionen für Mac OS X

und Windows gibt. Neben Photoshop unterstützen alle drei Hersteller auch Apple Aperture, Nik Software und darüber hinaus Adobe Lightroom. Neat Image und Noise Ninja gibt es auch als eigenständige Anwendung, im Falle von Neat Image auch für Linux. Alle Hersteller empfehlen, die Rauschunterdrückung am Anfang der Bildbearbeitung anzuwenden, weshalb es eine Überlegung wert sein kann, sich für ein Plug-in für den Raw-Konverter statt für Photoshop zu entscheiden; in Photoshop würde man die Plug-ins direkt nach der Konversion durch CameraRaw oder dem Öffnen eines JPEG anwenden.

Alle Plug-ins benutzen Profile, um die Rauschunterdrückung an die unterschiedlich verrauschten Vorlagen anzupassen. Für viele Kameras stehen Profile für die verschiedenen ISO-Werte auf der Hersteller-Website bereit, die entweder der Hersteller selbst oder andere Nutzer angelegt haben; generell kann man die nötigen Profile aber auch selbst erzeugen. Dazu muss die Software Flächen ohne echte Textur ausmessen und daraus ableiten, wie stark Bildbereiche mit unterschiedlicher Farbe und Helligkeit verrauscht sind. Der Charakter des Bildrauschens hängt von vielen Faktoren ab. Bei JPEGs macht es beispielsweise einen Unterschied, mit welchen Einstellungen von Farbsättigung, Kontrast, Schärfe und interner Rauschunterdrückung man fotografiert hat, und Entsprechendes gilt für die Einstellungen im Raw-Konverter. Auch die Wahl des Raw-Konverters selbst spielt eine Rolle. Für optimale Ergebnisse sollte man daher eigene, auf den bevorzugten Workflow abgestimmte Profile anlegen.

Neben der Analyse des Rauschens und der daraufhin angepassten Rauschreduzierung ist die Benutzerschnittstelle und die Steuerung der Rauschunterdrückung ein

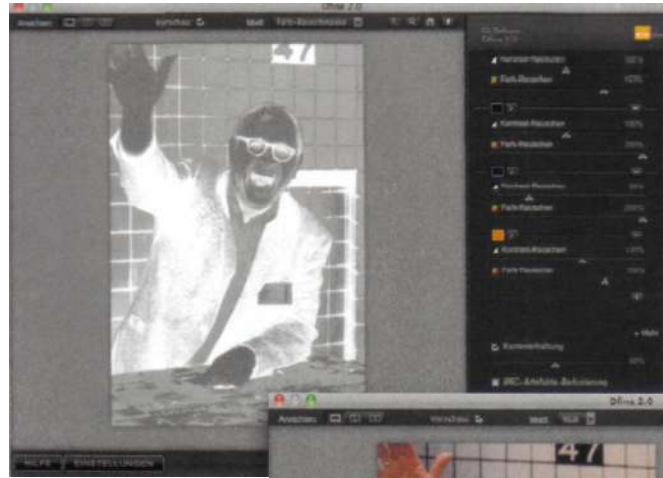
wichtiges Testkriterium. Es ist nicht schwer, Rauschen vollständig zu eliminieren, allerdings entsteht dann der gefürchtete Shrinkwrap-Effekt - Kanten mit hohem Kontrast behalten zwar ihre Schärfe, aber die Bereiche dazwischen wirken glattgezogen, so als sei das Motiv in Folie verpackt. Man muss die Rauschunterdrückung behutsam anwenden und die verschiedenen Lösungen unterscheiden sich darin, in welcher Weise sie deren Intensität zu kontrollieren erlauben. Eine optimale Justierung der Rauschunterdrückung für ein bestimmtes Bild setzt voraus, dass man sie auf verschiedene Bildteile unterschiedlich stark anwenden kann, was wiederum einer Stapelverarbeitung entgegensteht, wenn sich die Einstellungen für ein Bild nicht auf ein anderes übertragen lassen. Auch hierin setzen die drei Plug-ins auf unterschiedliche Strategien.

Dfine 2.0

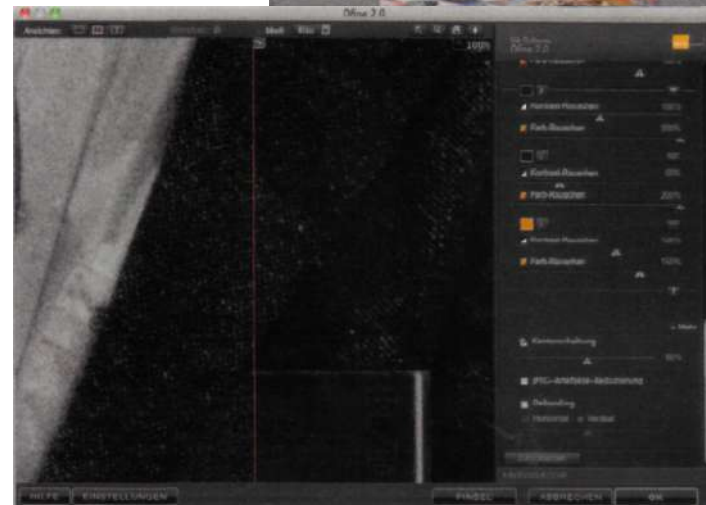
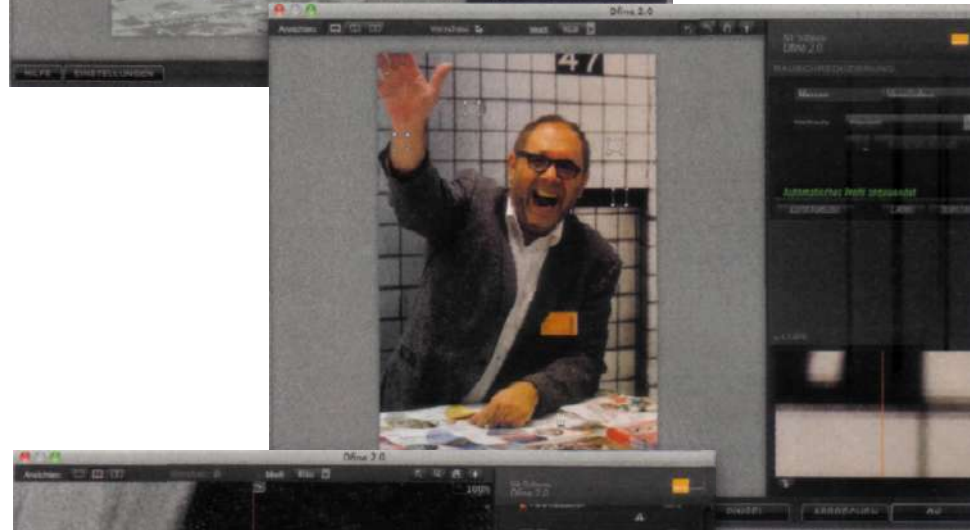
Nik Software bietet mehrere Plug-ins mit ähnlicher Benutzeroberfläche an. Insbesondere die U-Point-Technologie, mit der man Eingriffe auf einzelne Bildbereiche begrenzen kann, findet man in allen Produkten dieses Herstellers wieder.

Nach dem Aufruf von Dfine wird zunächst die Charakteristik des Rauschens im Bild bestimmt. Dfine kann auf Basis der EXIF-Daten automatisch ein passendes unter den vorhandenen Profilen auswählen, aber auch eine manuelle Wahl ist möglich. Um ein eigenes Profil anzulegen, können Sie Dfine die Aufnahme einer Graukarte oder eines weißen Blatts analysieren lassen, die Sie mit den gleichen Einstellungen - insbesondere des ISO-Werts - fotografieren. Zwischen dem Rauschen bei verschiedenen Tonwerten und Farben wird hier also nicht unterschieden. Auf diese Weise angelegte Profile kann man speichern und weitergeben; Nik Software bietet der Benutzergemeinde aber keine Möglichkeit, Profile auf die eigene Website heraufzuladen, um sie so mit anderen zu teilen. Dfine kann aber auch ohne zuvor ausgewähltes Profil arbeiten, indem es das Bild selbstständig analysiert. Die Software identifiziert mutmaßlich strukturlose Flächen in verschiedenen Teilen des Bildes und ermittelt die Art des Rauschens in diesen Bereichen, um ein individuelles Profil für das aktuelle Bild zu erstellen. Diesen Prozess kann man durch die Auswahl weiterer Testflächen unterstützen.

Im zweiten Schritt wird die Anwendung der Rauschunterdrückung auf Basis des Profils gesteuert. Dfine zeigt das Bild wahlweise vollständig oder auf 100 Prozent vergrößert



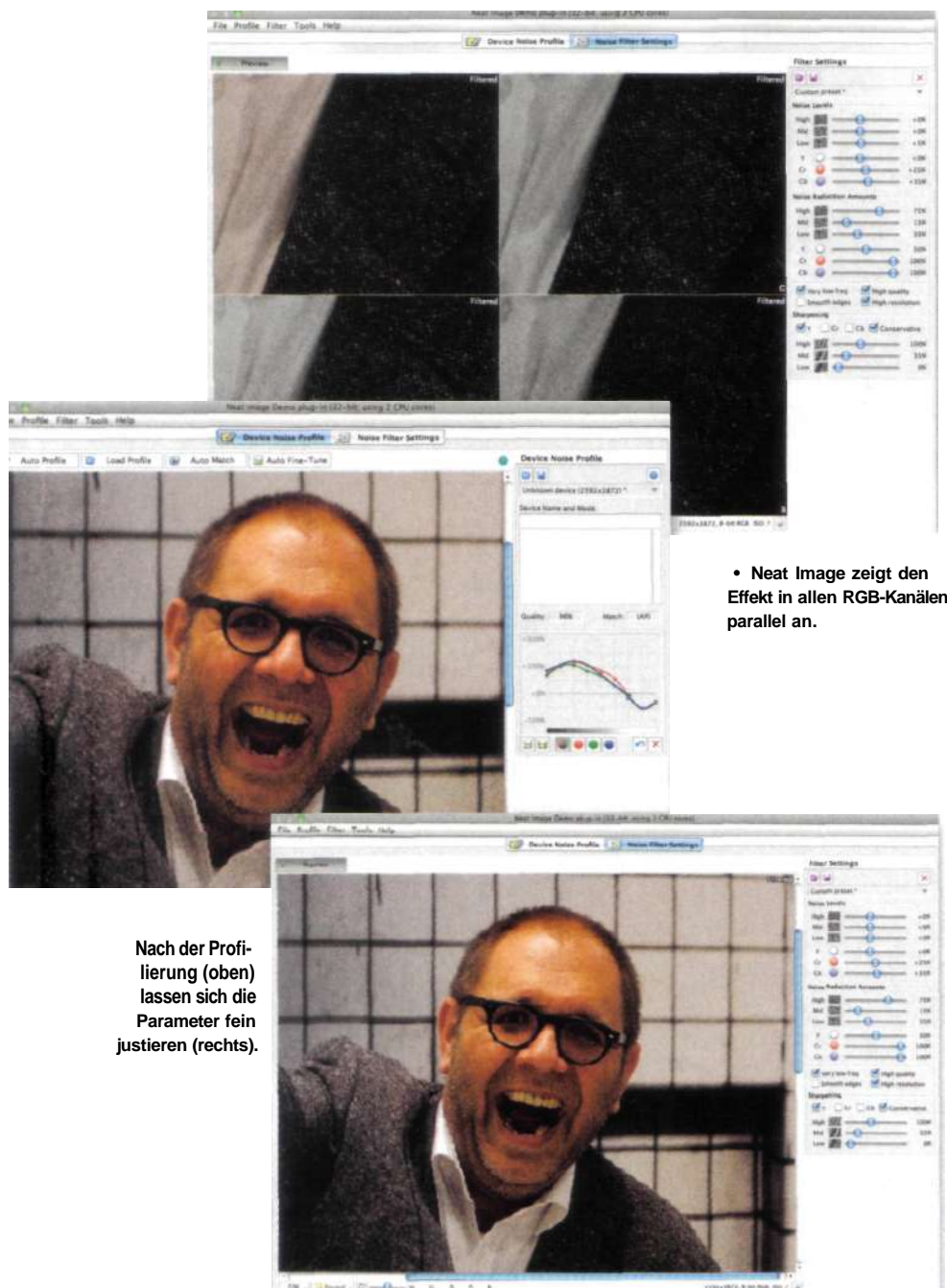
Zur Kontrolle kann Dfine die Stärke der Rauschunterdrückung als Maske anzeigen.



Den Erfolg kann man in jedem Farbkanal getrennt begutachten; bei Kunstfotaufnahmen ist der Effekt im Blaukanal am stärksten.

Helligkeits- und Farbrauschen

Wenn man Helligkeitsrauschen (zufällige Abweichungen der Helligkeit) vom Farbrauschen (zufälligen Abweichungen der Farbe) unterscheidet, dann handelt es sich nicht um unterschiedliche Arten des Rauschens: Durchweg ist ein Sensorpixel nur für eine der drei Grundfarben empfindlich, und wenn beispielsweise ein rotempfindliches Sensorpixel aufgrund des Rauschens ein Signal über dem Sollwert erzeugt, führt das im Bild sowohl zu einem helleren als auch einem rötlichen Pixel - und da das rotempfindliche Sensorpixel auch bei angrenzenden, für andere Farben empfindlichen Bildpixeln zum Rotkanal beiträgt, ebenso in der Nachbarschaft dieses Pixels. Dasselbe Rauschen äußert sich also gleichzeitig als Helligkeits- wie als Farbrauschen. Die Unterscheidung liegt allein im Auge des Betrachters, aber eben deshalb ist sie wichtig - Helligkeitsrauschen stört uns deutlich weniger als das auffälligere Farbrauschen, weshalb es von den Rauschunterdrückungsverfahren unterschiedlich behandelt wird. Diese arbeiten meist mit einem Farbmodell wie YCbCr, in dem Luminanz und Chrominanz getrennt sind. Eine Weichzeichnung in den Farbkanälen kann das Farbrauschen dämpfen; der für den Schärfeeindruck entscheidende Helligkeitskanal und damit das Helligkeitsrauschen bleiben hingegen unverändert, was im Ergebnis ein visuell erheblich rauschärmeres, aber immer noch scharfes Bild ergibt.



- Neat Image zeigt den Effekt in allen RGB-Kanälen parallel an.

Nach der Profilierung (oben) lassen sich die Parameter fein justieren (rechts).

Grobes und feines Rauschen

Die Granularität des Rauschens reicht vom feinkörnigen, hochfrequenten Rauschen über das grobkörnige Rauschen mit niedriger Ortsfrequenz bis zum Extrem großflächiger farbiger Wolken. Der Unterschied liegt nicht in der Entstehungsursache, denn grobes wie feines Rauschen ist gleichermaßen ein Zufallsprodukt. Beim Würfeln ist jede Augenzahl von eins bis sechs gleich wahrscheinlich, unabhängig davon, welche Augenzahlen zuletzt gewürfelt wurden. Meist wird man daher mit jedem Wurf eine andere Augenzahl als beim vorherigen Wurf erhalten, was einem feinkörnigen Rauschen entspräche. Trotzdem gibt es bisweilen Glücks- oder Pechsträhnen, in denen man mehrmals hintereinander besonders hohe beziehungsweise niedrige Augenzahlen würfelt, und genau so entstehen die größeren Rauschartefakte aus einer Gruppe von Pixeln mit zufällig ähnlichem Rauschen. Da die verschiedenen Ortsfrequenzen des Rauschens durch dieselben Zufallsprozesse entstehen, findet man sie in jedem verrauschten Bild. Für besonders auffälliges grobes Rauschen ist die Rauschunterdrückung selbst verantwortlich: Eine Weichzeichnung zur Reduzierung des Rauschens muss mit einem relativ kleinen Radius erfolgen, da sonst der Schärfeeindruck in Mitleidenschaft gezogen würde. Damit werden aber nur die hohen Ortsfrequenzen des Rauschens entfernt und das niedrigfrequente Rauschen tritt danach um so auffälliger hervor, da es nicht mehr vom feinkörnigen Rauschen überdeckt wird.

an, wobei man Vorher/Nachher-Vergleiche auf Basis von zwei Bildern oder eines geteilten Bildes anzeigen lassen kann; daneben gibt es noch eine Lupenansicht.

Die Steuerung beschränkt sich darauf, für Farb- und Helligkeitsrauschen getrennt das Ausmaß ihrer Unterdrückung einzustellen, jedoch nicht nur global, sondern auch individuell abgestimmt auf die verschiedenen Bildbestandteile. Dazu kann man einerseits die U-Point-Technologie benutzen, also an beliebig vielen Stellen Einstellpunkte im Bild platzieren, deren kreisrunder Einflussbereich frei wählbar ist. Jeder dieser Einstellpunkte hat wiederum eigene Regler für die Stärke der Unterdrückung von Farb- und Helligkeitsrauschen. So kann man beispielsweise die Unterdrückung des Helligkeitsrauschens herunterregeln, um die Detailzeichnung zu verbessern. Als Alternative kann man Farbbereiche definieren und die Parameter des Entrauschens für diese Farben getrennt einstellen. Nachdem man die Farbwerte mit einer Pipette aufgenommen oder direkt ausgewählt hat, vermisst man allerdings eine Option, um auch die Toleranz einzustellen, mit der Bildpixel als diesem Farbbereich zugehörig gewertet werden. Die Steuerung des Entrauschens auf Basis von Farbbereichen hat den Vorteil, weniger abhängig von einem einzelnen Bild zu sein. Daher kann man diese Art der Feinjustierung für die Stapelverarbeitung mehrerer gleichartiger Bilder nutzen; die U-Point-Kontrollpunkte bleiben an ein bestimmtes Bild gebunden.

Unabhängig von der gewählten Methode lässt sich das Ergebnis überprüfen, indem man die Intensität der Unterdrückung von Farb- und Helligkeitsrauschen als schwarz-weiße Maske einblendet - je heller das Bild, desto stärker wird an dieser Stelle das Rauschen unterdrückt. Neben der regelbaren Unterdrückung des Farb- und Helligkeitsrauschens lässt sich noch eine Unterdrückung des waagerechten oder senkrechten Banding zuschalten - eine Option, die nur Dfine bietet. Auch die optionale Verminderung von Artefakten der JPEG-Kompression ist eine Spezialität dieses Produkts. Dfine kostet 119 Euro.

Neat Image 7.0

Diese Software, die als Plug-in ebenso wie als eigenständige Anwendung verfügbar ist, zählt mit einer Geschichte von zwölf Jahren zu den Klassikern dieses Genres und ist das einzige Produkt des Herstellers ASoft. Wie üblich, wählt man im ersten Schritt der Anwendung von Neat Image ein Profil - das Plug-in kann anhand der

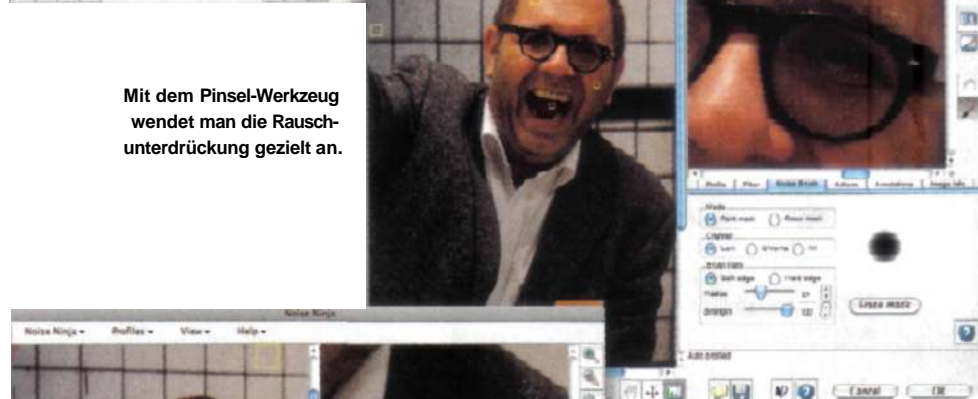
Metadaten des Bildes ein geeignetes Profil finden (die Kriterien, nach denen das am besten passende Profil identifiziert wird, sind einstellbar), aber daneben gibt es die Optionen einer Profilierung auf Basis des zu entrauschenden Bildes, wozu strukturlöse Flächen gefunden werden müssen, wahlweise von der Software oder dem Benutzer. ASoft empfiehlt ein für den Zweck der Profilierung optimiertes Target, das vor allem Schattierungen von Grün und Violett enthält. In der Regel wird man aber schon auf der Website des Herstellers fündig, der Profile für viele gängige Kameramodelle bereit stellt. Anders als das vergleichsweise hermetische Dfine stellt Neat Image das ermittelte Rauschprofil in einer editierbaren Equalizer-Ansicht dar, die eine Kontrolle und - viel Erfahrung mit der Arbeitsweise dieser Software vorausgesetzt - auch manuelle Eingriffe erlaubt.

Die Feinjustierung des Entrauschens im zweiten Schritt folgt einem anderen Ansatz als Dfine; alle Parameter wirken global - und sind daher auch mit einer Stapelverarbeitung kompatibel -, können in ihrer Anwendung aber sehr viel präziser gesteuert werden. Im einfachen Modus gibt es zwar nur getrennte Regler für die Unterdrückung des Farb- und Helligkeitsrauschens sowie für das Nachschärfen; der Advanced-Modus stellt dagegen präzisere Instrumente bereit. Die Rauschunterdrückung regeln Sie separat für den Helligkeitskanal und die Farbkanäle des YCbCr-Farbmodells. Außerdem können Sie die Unterdrückung feinen, mittleren und groben Rauschens getrennt einstellen; für besonders fleckiges Rauschen gibt es eine spezielle Option. Auch das Ausmaß des Nachschärfens können Sie für



Zur Profilierung kann auch Noise Ninja selbst tätig geeignete Flächen auswählen.

Mit dem Pinsel-Werkzeug wendet man die Rauschunterdrückung gezielt an.



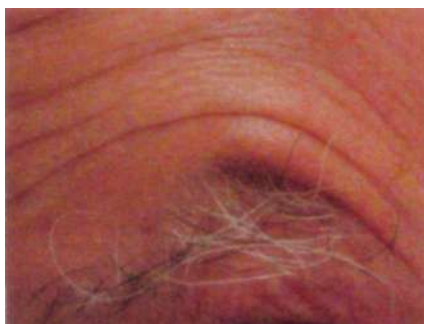
Die Reduzierung von Farb- und Helligkeitsrauschen lässt sich auch global steuern.



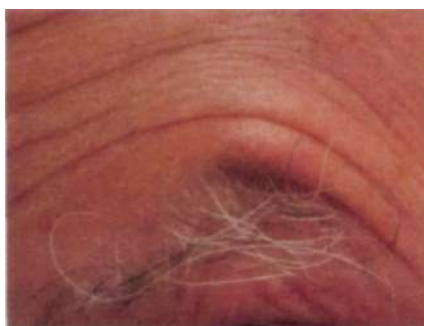
ÜBERSICHT

Produkt	website	kompatibel mit	Stand-alone	Betriebssystem	Preis	Gesamteindruck	Empfehlung
Nik Software Dfine 2.0	www.niksoftware.com	Photoshop, Lightroom, Aperture	nein	Mac OS X, Windows	119 Euro	★ ★ ★	übersichtliches Bedienkonzept; hoher Preis
ASoft Neat Image 7.0	www.neatimage.com	Photoshop, Aperture	ja	Mac OS X, Windows, Linux (nur Standalone)	34 Euro (Home), 67 Euro (Pro), 59 Euro (Aperture Plug-in Pro oder Standalone)	★ ★ ★	sehr weitgehende globale Einstellmöglichkeiten
PictureCode Noise Ninja 2	www.picturecode.com	Photoshop, Aperture	ja	Mac OS X, Windows	\$45 (Home Bundle), \$80 (Pro Bundle)	★ ★ ★	gute globale wie auch lokale Einstellmöglichkeiten

ORIGINAL



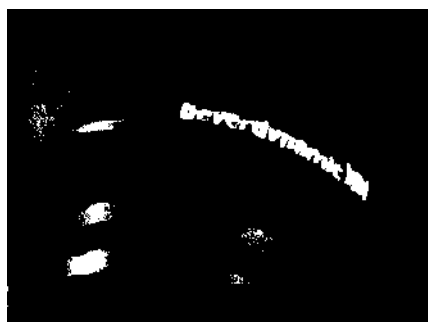
DFINE



Neat Image



Noise Ninja



Wenn man die Rauschunterdrückung an die unterschiedlich detailreichen Teil des Motivs anpasst, erreicht man mit allen drei Plug-ins eine starke Reduzierung des Rauschens ohne Detailverlust.

unterschiedlich feine Strukturen und für die Kanäle Y, Cb und Cr individuell wählen. Es empfiehlt sich meistens, vor allem im Helligkeitskanal Y scharfzuzeichnen, um den Schärfeeindruck zu steigern, ohne das Farbrauschen erneut hervorzuheben. Alle Einstellungen lassen sich als Preset speichern, um sie auch unabhängig von der Stapelverarbeitung auf andere Bilder anwenden zu können.

Zur Kontrolle aller Einstellungen zeigt Neat Image einen zoom- und verschiebbaren Ausschnitt an. Sie können zwischen Original und bearbeitetem Bild hin und her schalten; eine geteilte Ansicht oder eine

Gegenüberstellung beider Versionen gibt es dagegen nicht.

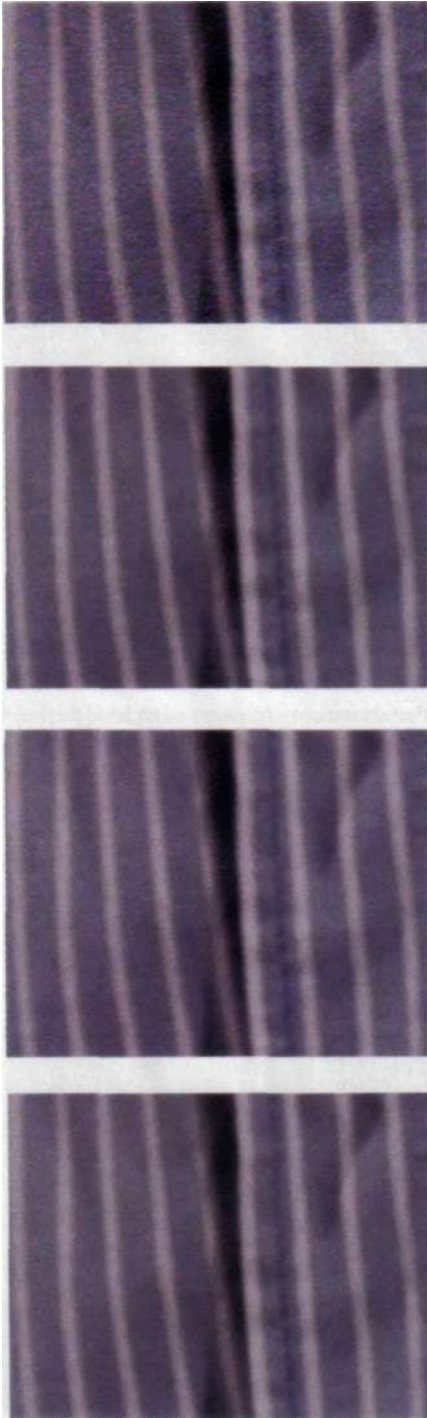
Neat Image kostet in der auf die Bearbeitung von JPEGs im 8-Bit-Farbraum beschränkten Home-Version 34 Euro; die unbeschränkte Pro-Version kostet 67 Euro.

Noise Ninja 2

Auch bei Noise Ninja, wie Neat Image das einzige Produkt seines Herstellers Picture-Code und seit acht Jahren auf dem Markt, haben Sie die Wahl zwischen einem Plug-in und einer eigenständigen Anwendung. Beim ersten Versuch, das Plug-in unter Mac

OS X zu installieren, tauchte Noise Ninja überhaupt nicht im Filtermenü auf; als Ursache stellte sich nach Lektüre der umfangreichen FAQ heraus, dass die aktuelle Version unter Photoshop CS5 noch nicht den 64-Bit-Modus unterstützt; nur wenn man Photoshop im 32-Bit-Modus startet, lässt sich Noise Ninja nutzen. Nach Auskunft des Herstellers soll jedoch in Kürze eine Beta-Version verfügbar werden, die diese Einschränkung aufhebt.

Zur Profilierung stehen die üblichen Alternativen zur Wahl, also die automatische oder manuelle Auswahl eines vorhandenen Profils - auf der Picture Code-Website



finden Sie eine große Auswahl - sowie die automatische oder manuelle Profilierung auf Basis des bearbeiteten Bildes. Picture-Code bietet eine spezielle Farbtafel als Target für die Profilierung an, damit man das Rauschverhalten der eigenen Kamera oder des Scanners ausmessen kann.

Die Steuerung der Rauschunterdrückung kann - wie bei Neat Image - global erfolgen, aber es gibt auch die Möglichkeit, wie in Dfine, in verschiedenen Teilen des Bildes mit unterschiedlichen Werten zu arbeiten. Die globale Steuerung setzt dabei auf einen anderen Ansatz als Neat Image. Die wesentlichen

Zufallsmuster

Als Zufallsprodukt ist das Rauschen prinzipiell unregelmäßig und überall gleich; die Algorithmen zur Rauschunterdrückung setzen dies meist voraus und interpretieren alle erkennbaren Muster als echte Bilddetails. Allerdings kommt es beim Auslesen der Sensorpixel vor, dass ganze Zeilen oder Spalten von Pixeln etwas zu starke oder zu schwache Signale erzeugen, wodurch ein streifiges Muster entsteht - das sogenannte „Banding“. Als geborenen Mustererkennern fallen uns solche regelmäßigen Störungen auch dann noch auf, wenn die Abweichungen vom Sollwert minimal sind. Leider sind viele Rauschunterdrückungsverfahren gegen Banding machtlos. Trotz der Gleichmäßigkeit unterscheidet sich das Rauschen in den drei Farbkanälen. Dass wolkige Rauschartefakte in den Schatten oft blau sind, hat nicht mit Zufall zu tun: Blauempfindliche Sensorpixel einer Digitalkamera sind durchweg weniger lichtempfindlich als insbesondere die grünempfindlichen Pixel, weshalb ihre Signale stärker angehoben werden müssen und damit auch das Rauschen zunimmt. Wenn man dann mit Glühlampenlicht fotografiert, das von vorn herein wenig Blau enthält, wird dieser Effekt noch verstärkt.

Regler sind der Smoothness-Regler, mit dem sich die Ansprechempfindlichkeit der Rauschunterdrückung verändern lässt, und der Strength-Regler, mit dem man die Aggressivität der Rauschunterdrückung kontrolliert. Je größer der Smoothness-Wert, desto kontrastreichere Strukturen werden noch als Rauschen angesehen und daher der Rauschunterdrückung unterworfen; wie stark sie sich auswirkt, regelt der Strength-Wert. Beide Werte können für das Farb- und Helligkeitsrauschen getrennt gewählt werden. Um die Wirkung solcher Einstellungen zu kontrollieren, sind Sie auf ein relativ kleines Vorschaubild angewiesen, das sich zwischen der originalen und der bearbeiteten Version umschalten lässt, wahlweise als RGB-Bild oder als Farbauszug.

Neben dieser globalen Steuerung können Sie die Rauschunterdrückung auch selektiv auf einzelne Bildbereiche anwenden. Dazu dient ein „Noise Brush“ mit regelbarem Radius und Deckkraft, mit dem sich eine Maske über das Bild malen lässt, um die Rauschunterdrückung fein zu steuern. Für die Unterdrückung des Farb- und Helligkeitsrauschens können Sie jeweils eigene Masken anlegen, aber optional auch eine einzige Maske für beides. Naturgemäß lässt sich der Noise Brush nur auf einzelne Bilder sinnvoll anwenden; für eine Stapelverarbeitung ist er ungeeignet.

Die Home-Version von Noise Ninja kostet rund 45 Dollar; sie ist auf 8 Bit beschränkt, nutzt nur eine einzige CPU und unterstützt weder Smartfilter noch die Stapelverarbeitung. Die uneingeschränkt nutzbare Pro-Version kostet rund 80 Dollar.

Vergleich

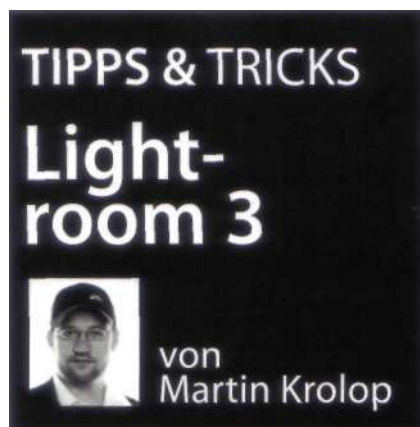
Die Plug-ins setzen unterschiedliche, von ihren Herstellern nicht im Detail dokumentierte

Verfahren ein, aber unabhängig davon erzielen Sie - eine am aktuellen Bild orientierte Feinjustierung vorausgesetzt - mit jedem der Drei ähnlich gute Resultate. Die wesentlichen Unterschiede liegen im Bedienkonzept, wobei man Neat Image und Noise Ninja ihr Alter ansieht; die Benutzerschnittstelle dieser Produkte wirkt altbacken und hebt sich gegenüber der klaren Gliederung des deutlich teureren Dfine ab. Auf der anderen Seite ermöglichen diese Plug-ins auch noch weiter gehende Eingriffsmöglichkeiten, deren Nutzung aber eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert. In der Summe ihrer Vor- und Nachteile kann sich keines der Produkte als klarer Sieger etablieren.

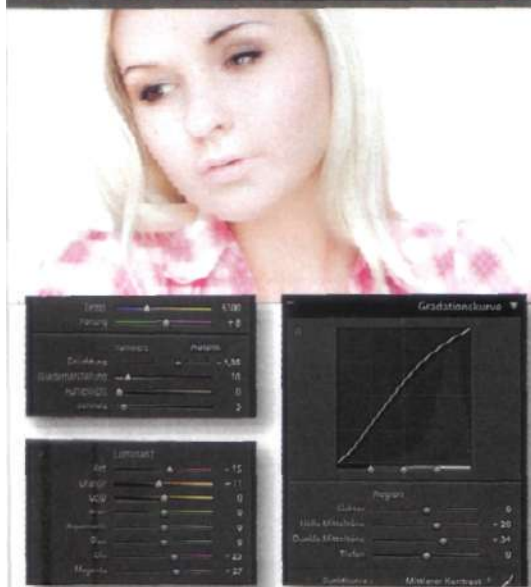
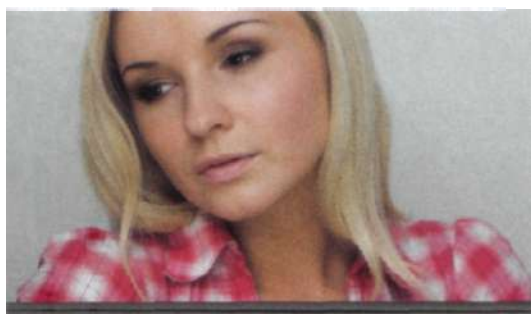
Fazit

Alle drei Plug-ins schaffen es auf ihre jeweils eigene Weise, das unerwünschte Rauschen von erhaltenswerten Bilddetails zu trennen, auch wenn sie für optimale Ergebnisse noch immer der helfenden Hand des Benutzers bedürfen. Ähnlich trennscharfe Ergebnisse mit den Bordmitteln von Photoshop zu erzielen wäre sehr viel aufwendiger.

Die Unterschiede zwischen den Produkten liegen vor allem in der Benutzerschnittstelle, mit der man den Prozess der Rauschunterdrückung steuert. Mit Dfine beeinflussen Sie vor allem die Anwendung auf unterschiedliche Bildbereiche, während Neat Image die präziseste Kontrolle über die Rauschunterdrückung selbst erlaubt; Noise Ninja kombiniert beide Ansätze. Dfine, das teuerste der drei Plug-ins, überzeugt mit dem elegantesten Interface und erfordert kaum, sich mit den Feinheiten des Verfahrens auseinanderzusetzen; Noise Ninja und mehr noch Neat Image sprechen verstärkt die Tüftler an. (gh) •



Fotos: Martin Krolop



Kreative Farbeffekte

Im „Entwickeln“-Modus findet sich der Korrekturpinsel (K). Dieses Werkzeug ermöglicht lokale Änderungen in den grundlegenden Bildeinstellungen; so lassen sich beispielsweise Belichtung oder Sättigung in nur einem ganz bestimmten Bildbereich ändern. Im gleichen Dialog findet sich auch die Farbpalette. Damit können Sie das Bild lokal einfärben. Wählen Sie dazu mit dem Korrekturpinsel einen Bereich aus, öffnen Sie die Farbpalette und wählen Sie eine Farbe. Lightroom weist die Farbe dem ausgewählten Bereich zu. Um eine neue Farbe zu erhalten, klicken Sie im Korrekturpinsel-Dialog auf „Neu“ und bestimmen einen neuen Bereich. Die „Pins“ markieren die jeweils ausgewählten Bereiche und erlauben auch eine erneute Nachbearbeitung. Das Verfahren ist perfekt für unser 70er-Jahre-Foto, das mit den klassischen Farben Gelb, Magenta und Rot bearbeitet wurde. Damit lässt sich in Sekunden das farbige „Flaren“ eines alten Objektivs erzeugen.



Extreme Änderungen

Bei der Raw-Entwicklung können Sie selbst krasse Änderungen des Bildlooks ohne zu starke Qualitätsverluste durchführen. In unserem Beispiel haben wir aus einem Porträt mit grauen Hintergrund und einer normal belichteten Situation ein Bild geschaffen, das wie eine High Key-Aufnahme anmutet. Dazu haben wir fast alle Helligkeitsregler ausgenutzt, welche in Lightroom zu finden sind. Die grundlegende Belichtung wurde um 1,35 Blenden erhöht. Mit der Gradationskurve haben wir helle und dunkle Mitteltöne extrem heller gestaltet. Hinzu kam final eine Farbluminanzkorrektur in der HSL-Anpassung. Die roten und Magenta-dominierten Farbbereiche wurden danach abermals stark aufgehellt.

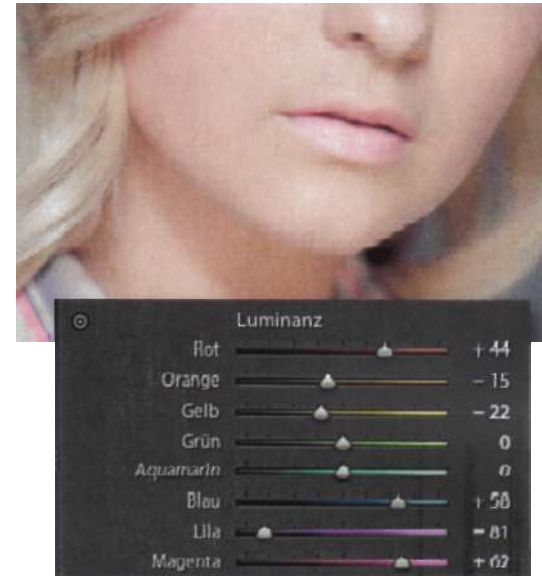
Maskieren in Lightroom

Auf dem Ausgangsbild waren auf der weißen Wand starke Schattenwürfe links und rechts der Wangen und des Halses zu sehen. Fotografisch hätte man diesen Makel mit einem weiteren Licht im Hintergrund lösen können. Da das nicht geschehen ist, muss Lightroom das Problem beheben. Das geschieht mittels einer Belichtungskorrektur bei aktiviertem Korrekturpinsel (K). Setzen Sie ein Häkchen bei „Automatisch maskieren“, stellt Lightroom nur das Gesicht frei. Die Kante zwischen Kinn und Hintergrund wird automatisch erkannt, und Sie können mit einer starken Pluskorrektur in der Belichtung den Hintergrund komplett überstrahlen lassen. Die weitere Anpassung erfolgte mit einer generellen Anhebung fast aller Helligkeitswerte in der Gradationskurve sowie einer Farbkorrektur in der Palette „Kamerakalibrierung“.



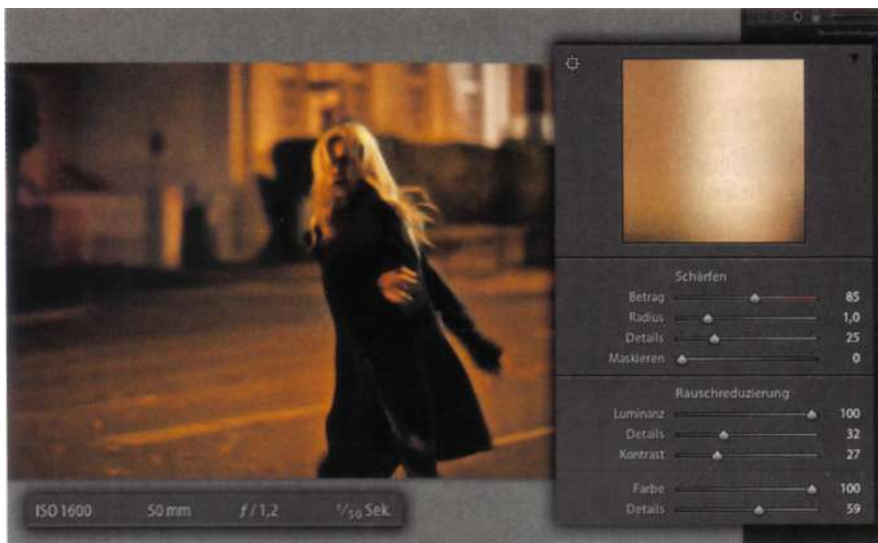
Farbveränderungen leicht gemacht

Nehmen Sie in einer Fotografie extreme Farbveränderungen vor, dann verändert sich auch die natürliche Hautfarbe des Modells. Sie sollten deshalb bei einer solchen Bildbearbeitung Ihre Arbeit mit dem HSL-Farbkorrekturmodus beginnen statt mit den generellen Bildkorrekturen von Sättigung, Weißabgleich oder Kamerakalibrierung. Der HSL-Modus bietet die Möglichkeit, die Farben im Bild gezielt und abgegrenzt zu verändern und damit die Hauttöne zu bewahren. Sie können also Farben im Foto - in unserem Beispiel die Blau-, Cyan- und Magenta-Werte - bearbeiten, ohne die Gelb-, Orange- oder Rottöne zu verändern.



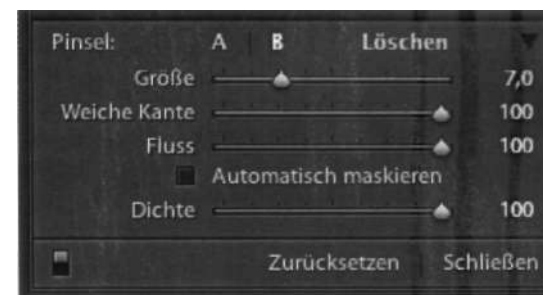
Natürliche Lippen

Im „Luminanz“-Dialog des HSL-Bedienfeldes bietet sich ein Regler gerade für die Porträtfotografie an: der für die Rotwerte. Denn die menschliche Haut weist oftmals ausgeprägte Rotwerte auf. Weniger bei perfekter Haut, sondern vielmehr in geschädigten, unreinen Bereichen. Hellen Sie die Rotwerte im „Luminanz“-Dialog auf, erzielen Sie eine schönere Haut. Gleichzeitig können Sie damit den Lippen einen natürlichen Look verleihen. Dafür braucht es zwar oftmals noch eine Korrektur in den Magentawerten, doch der Zeitaufwand, auch einen zweiten Regler zu verschieben, hält sich ja in Grenzen.



Alte Fotos optimieren

Werfen Sie doch einmal einen Blick in Ihr Archiv. Mit der „Entrauschen“-Funktion in Lightroom lässt sich so manches ältere Foto optimieren. Die Möglichkeit, digitale Störungen aus einem Foto zu entfernen, hat sich in Lightroom stark verbessert. Mit fünf Reglern entfernen Sie fast jedes noch so störrische Korn aus dem Bild. Natürlich erfordert jede Aufnahme abhängig von Kontrasten, Helligkeitswerten, Kamera und ISO-Einstellungen eine individuelle Vorgehensweise. Trotzdem oder gerade aufgrund der Einfachheit dieser fünf Einstellungen lohnt sich ein Blick ins Archiv. Wir haben zum Beispiel dieses Foto, das aus einem Film zu stammen scheint, auf unserem Server gefunden - vor Jahren aufgenommen bei heute lächerlichen ISO 1600 mit einer Canon 20D. Damals war da Bild aufgrund des enormen Rauschens nicht zu gebrauchen, heute ist es ein Shot, den es neu zu bearbeiten gilt.



Das Scroll-Rad nutzen

Bei Korrekturarbeiten ist es sehr wichtig, immer eine der Arbeit angepasste Pinselspitze zu nutzen. Drehen Sie bei aktiviertem Korrekturpinsel Ihr Scroll-Rad, so verändern Sie damit die Größe des Pinsels. Grundsätzlich sollten Sie immer einen so großen Pinsel wie möglich wählen, denn je größer die Fläche der Änderung, umso unsichtbarer die Anpassung. Nutzt man zu kleine Pinselgrößen, fallen vorgenommene Änderungen leicht auf. Es entstehen zum Beispiel bei Helligkeitsveränderungen Flecken auf dem Foto.



Extremer Kontrast

Mit einer Kombination aus Aufhelllicht, Schwarzwert, Belichtungs- und Dynamikkorrektur erzeugen Sie einen extremen Kontrast. Hellen Sie alle dunklen Bildbereiche über das Aufhelllicht mit dem maximalen Wert von 100 auf. Da dadurch die Aufnahme insgesamt zu hell wird, reduzieren Sie danach die Bildhelligkeit. Durch diese Bearbeitung gibt es keine Schwarzwerte mehr und kaum noch dunkle Grauwerte; deshalb muss der Kontrast zurückgebracht werden. Das erfolgt über eine extreme Anhebung des Schwarz-Reglers - im Beispiel auf einen Wert von 61. Nach der Änderung des Schwarzwertes sind die Farben viel zu kontrastreich geworden. Um wieder an die ursprüngliche Farbverteilung heranzukommen, reduzieren Sie die Dynamik.



Hautunreinheiten entfernen

Mit dem Bereichsreparatur-Werkzeug (Taste Q) können Sie schon in der Raw-Bearbeitung Muttermale und kleinere Hautunreinheiten entfernen. Aktivieren Sie das Bereichsreparatur-Werkzeug, wählen Sie mit einem möglichst kleinen Radius einen „intakten“ Hautbereich aus und ziehen Sie die Auswahl auf die zu korrigierende Stelle. Die ausgewählte Hautstelle wird über die Hautunreinheit gelegt und deckt diese ab. Besonders wichtig bei dieser Arbeitsweise ist, dass der Ersatzbereich niemals größer als notwendig ausgewählt werden sollte. Je kleiner er ist, desto unauffälliger sind die Maßnahmen. Der „intakte“ Bereich kann übrigens an einer völlig anderen Bildstelle liegen. So ist zum Beispiel die Haut auf der Stirn und am Wangenbereich oftmals perfekt als digitales Hauttransplantat nutzbar.



Besser freistellen

Möchte man in Lightroom ein Motiv freistellen, so lenken die Kontrollelemente auf dem Monitor oft ab. Mit einem Druck auf die Taste „L“ dimmen Sie die Beleuchtung außerhalb des Fotos und mit einem zweiten Druck schalten Sie sie sogar ab. Keine Sorge, der Monitor geht nicht aus, sondern Lightroom blendet lediglich alles um das Foto herum aus - auch den Beschnitt. Angezeigt wird nur noch der vorge-sehene Ausschnitt..



Vignette anlegen

In Lightroom 3 legen Sie mit dem „Betrag“-Regler im „Objektivkorrektur“-Dialog schnell und einfach eine Vignette um Ihr Foto. Besonders bei Porträts, in denen die aufgenommene Person lediglich die Mitte des Bildes füllt, lenkt die Vignettierung den Blick des Betrachters von den Ecken hin zum Motiv. Selbst die Maximaleinstellung von -100 kann dabei einen schönen Effekt erzielen.

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

Soft WARE

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



Porträtsoftware von Akvis

Mit MakeUp 1.0 veröffentlicht Akvis eine Windows- und Mac-kompatible Software zur Porträtverbesserung.

Das als eigenständige Anwendung und als Plug-in für Photoshop und andere Bildbearbeitungsprogramme erhältliche, deutschsprachige Tool soll Porträts weitgehend automatisch verbessern und ihnen einen Glamour-Look verleihen. Im wesentlichen geschieht dies durch eine Glättung und Bereinigung der Haut, eine Farbkorrektur des Teints und eine Aufhellung von Schattenpartien. Die Software bietet zwei Bearbeitungs-Modi: „Express“ und „Erweitert“. Im Express-Modus erfolgt die Korrektur mit einem einzigen Mausklick, während es im erweiterten Modus möglich ist, den Hautton mit der Pipette aufzunehmen und bestimmte Parameter gezielt zu verändern, um das Ergebnis zu optimieren. In diesem Modus sind auch spezielle Effekte wie High-Key-Beleuchtung möglich, wodurch harte Schatten unterdrückt und kleine Unvollkommenheiten entfernt werden. Dank Stapelverarbeitungs-Funktion lassen sich einmal gewählte Einstellungen ohne großen Aufwand auf eine ganze Serie von Bildern anwenden. Akvis MakeUp ist in deutscher Sprache erhältlich und kostet rund 35 Euro. Zum Ausprobieren steht eine voll funktionsfähige Version mit 10 Tagen Laufzeit zum Download bereit. Mehr dazu unter www.docma.info/10133.html



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



Noise Control

Mit Noise Control ergänzt die Plugin Site ihre PhotoWiz-Serie um ein Photoshop-kompatibles Plug-in zur Rauschentfernung. Wie alle bereits am Markt etablierten Tools dieser Art erhebt es den Anspruch, Bildrauschen und Artefakte zu entfernen, ohne dabei die Detailzeichnung negativ zu beeinflussen. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, arbeitet es auch bei 8-Bit-Bildern intern mit einer Genauigkeit von 16 beziehungsweise 32 Bit. NoiseControl bietet zwei Methoden, um Rauschentfernungs-Parameter automatisch auszuwählen. Die „Auto-Sample-Funktion“ ermittelt die erforderlichen Einstellungen anhand der Auswertung eines Rauschmusters, während die „Auto-Preset-Funktion“ eine vorhandene Voreinstellung anhand der eingebetteten EXIF-Daten auswählt. Daneben bietet das Tool zahlreiche Möglichkeiten zum manuellen Feintuning. NoiseControl kostet 50 US-Dollar und ist für Windows und demnächst auch für Mac OS X erhältlich. Einen Test verschiedener Rauschunterdrückungs-Tools finden Sie in diesem Heft ab Seite 80. www.docma.info/10134.html



Schwarz-Weiß-Effekte

Die „Black & White Effects“ des Fotografen, Digitalkünstlers und Photoshop-Trainers Gavin Phillips sind zum ersten Mal in deutscher Sprache bei Globell erhältlich. Es handelt sich dabei um ein nach unterschiedlichen Themenbereichen geordnetes Set von Photoshop-Aktionen. Jede Aktion beinhaltet bis zu 40 einzelne Schritte, die individuell angepasst werden können. Die Aktionen nutzen Smart-Objekte und sind mit Photoshop CS2 bis CS5 unter Mac OS X und Windows einsetzbar. Das Set kostet 70 Euro. Zum Kennenlernen stehen vier Aktionen kostenlos zum Download bereit. Mehr dazu unter www.docma.info/10135.html



Billiger VHS-Photoshop?

Zu Tilo Gockels Meldung im letzten Heft, dass es Photoshop nicht mehr verbilligt für Volkshochschulkurse gäbe, erreichte die DOCMA-Redaktion folgende Mail: „Liebes Docma-Team, in Ausgabe 41 (S. 62) steht leider zum Thema VHS-Bezug der

Adobe-Produkte eine falsche Auskunft. Sehr wohl konnten bis zum 30.6. auch weiterhin mit einem entsprechenden VHS-Kurs Adobe-Produkte bezogen werden, wenn auch nur über den Cobra-Shop. Das Angebot galt schon seit Monaten und ist in der „Szene“ auch bekannt. Einen Eintrag hierzu gab es bereits am 17.12. in unserem Forum psd-tutorials. Viele Grüße und weiter machen, Peter. Danke.“ Tilo Gockels Recherchen, auch bei Adobe, hatten vorab das Gegenteil ergeben. Die Lizenzen für die Volkshochschulen wurden letztes Jahr von Adobe gekündigt. Dann hat der Cobra-Vertrieb Verhandlungen aufgenommen und eine befristete Ausnahmeregelung erzielt, wonach doch noch VHS-Kursteilnehmer-Lizenzen bezogen werden können. Das ist also legal und korrekt und lief in der Tat am 30.6. aus (wir hatten sofort nach Peters Mail auf www.docma.info darüber berichtet). Aktuell sind wohl Gespräche und Verhandlungen zwischen Adobe und Cobra im Gange, die den Zeitraum danach betreffen. Aussagen zum Ausgang waren zum Redaktionsschluss noch nicht möglich. Details und News hierzu gibt es unter www.docma.info/10132.html

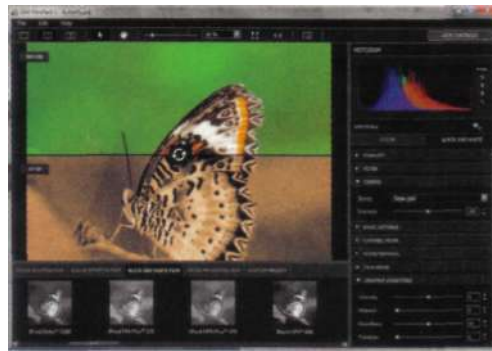


Layoutsoftware für Fotografen

LumaPix FotoFusion Extreme ist eine auf die Bedürfnisse von professionellen und semiprofessionellen Fotografen zugeschnittene Layoutsoftware für Windows. Das Tool kann beispielsweise zur Gestaltung von Einladungskarten, Dankungen, Flyern oder Fotobüchern eingesetzt werden. Auch komplette, druckfähige Magazine sollen sich mit Lumapix erstellen lassen. Anwender können Projekte als einzelne Bilder für den Druck oder als mehrseitige PDFs ausgeben. Vorlagen und Grafiken können sie direkt aus dem Internet laden und in das eigene Projekt integrieren. Das Programm enthält für einen schnellen Einstieg eine Reihe von Layoutvorlagen. Unterschiedliche Bildformate und Bildgrößen im Layout passen sich laut Anbieter automatisch dem Ausgabeformat an, wenn der Anwender sich für eine andere Albumgröße entscheiden sollte. Einschränkungen können lediglich durch die Auflösung und Größe der verwendeten Bilder entstehen. In der deutschen Programmversion werden nach und nach die Formate von gängigen Dienstleistern für Fotobücher hinterlegt. Anwender sollen somit auf spezielle Anbieter-Software verzichten können. FotoFusion kostet 300 Euro. Kunden, die bei Globell die aktuelle englische Version gekauft haben, erhalten ein kostenloses Update auf die deutsche Version. Mehr dazu unter www.docma.info/10137.html

Digitalfotos im Analog-Look

DxO Labs hat eine neue Version seiner Software zur Simulation von Silberhalogenid-Filmen vorgestellt. Die für Mac OS X und Windows



erhältliche Anwendung ahmt den charakteristischen Look dutzender Schwarz-Weiß- und Farbfilme nach. Version 3 beinhaltet 10 neue Film-Profile und 10 neue Farbfilter. Zudem können Anwender mithilfe verschiedener Werkzeuge eigene Film-Looks erzeugen. Die Software steht als Plug-in für Photoshop CS4/5, Lightroom 3, Apple Aperture 3 und DxO Optics Pro 6.6 zur Verfügung, daneben auch als eigenständige Anwendung. DxO FilmPack 3 kostet je nach Funktionsumfang 79 Euro beziehungsweise 129 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10136.html

flash2softbox
Lichtformer an Systemblitzgeräte adaptieren

flash2softbox ist eine Lösung, Systemblitzgeräte und professionelle Lichtformer wie Softboxen, Lichtklappen, Spotlichtvorsätze uvm. zu adaptieren. Dabei ist der flash2softbox Adapter das Bindeglied zwischen Systemblitz und Lichtformer ohne den Systemblitz selbst mit dem Lichtformer zu belasten. Somit entsteht eine ultramobile Blitzanlage, unabhängig vom Stromnetz, für In- und Outdoor.

SAMBESI GROUP
Onlineshop: www.sambesigroup.com

Infos: www.flash2softbox.com

Exklusivvertrieb: Sambesigroup, D-99510 Apolda, Tel. 03644 - 56 04 34

Web KLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

FOTOGRAFEN

1. JAMES STILES, LOS ANGELES
www.jamesstilesphoto.com

2. OLFF APPOLD, HAMBURG
www.olfappold.com

3. DAVID VAUGHAN, NEW YORK
www.davidvaughanstudio.com

4. SONJA LEKOVIC, BELGRAD
www.sonjalekovic.com

5. RASMUS KAESMANN, BERLIN
www.kaessmannphotography.com

6. FRANK SIRONA, KONSTANZ
www.franksirona.de

7. DIBYENDU DUTTA,
<http://magicshutters.net>

8. TIM THIEL, FRANKFURT
www.tim-thiel.de

9. PHILIPP RATHMER, HAMBURG
www.philipprathmer.de

10. ILAN HAMRA, BERLIN
www.ilanhamra.com

11. JOHANN COHRS, FRANKFURT
www.johanncohrs.com

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.



PHANTASIE UND WISSENSCHAFT

Der Illustrator Ralf Schoofs hat sich auf astronomische Themen spezialisiert. Er zeigt Welten, die noch kein menschliches Auge gesehen hat – sie sollen wissenschaftlich möglich und zugleich ästhetisch sein.

► Seite 90

DAS AUGE FÜHREN

Eine gelungene Bildkomposition wirkt nicht nur ausgewogen, dynamisch und harmonisch. Sie kann auch die Reihenfolge beeinflussen, in der ein Betrachter Bereiche des Bildes ansieht oder das Auge auf bestimmte Objekte lenken.

► Seite 98

DIE ANALYSE DES GESICHTS

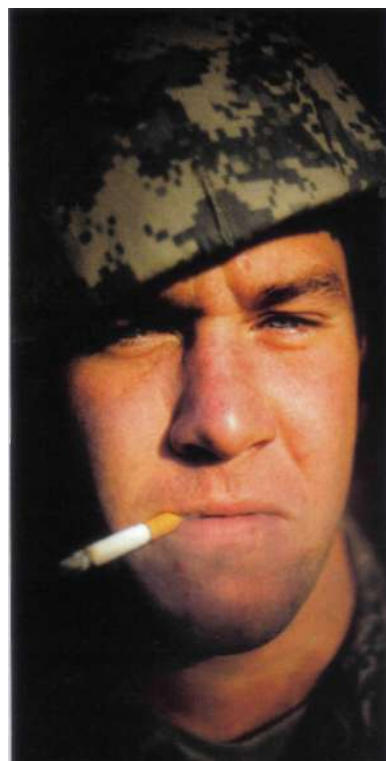
Welche Vorstellung haben wir von einem Porträt, und was wünscht sich unser Kunde? Soll das Modell möglichst wirklichkeitsgetreu oder eher idealisiert porträtiert werden? Egal, welche Darstellungsform Sie wählen, am Anfang steht die Analyse des Gesichts.

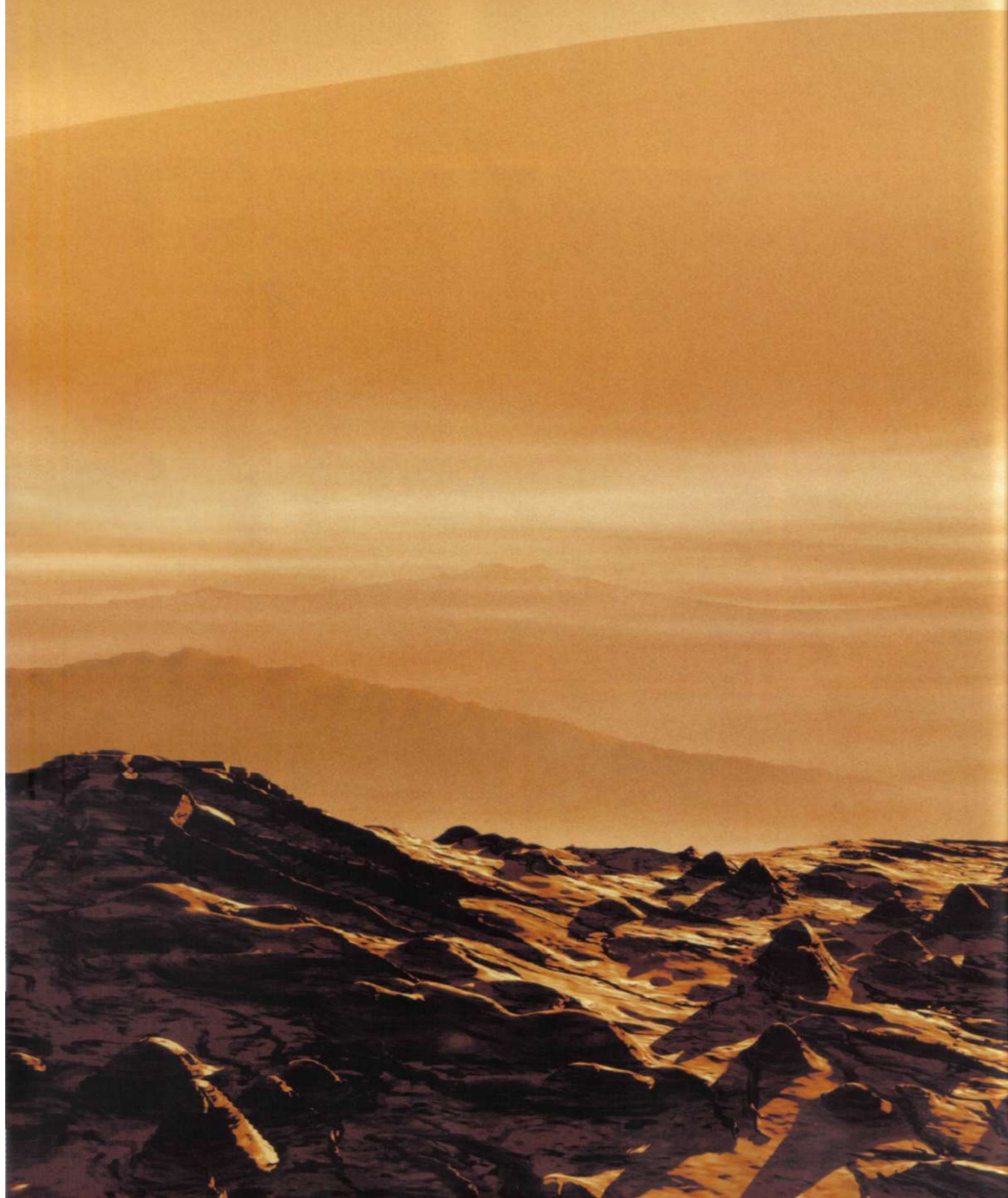
► Seite 102

EPISCHE BILDER

Große Geschichten mit Bildern zu erzählen, ist Daniel Alekows Leidenschaft. Christoph Künne hat dem Berliner Kreativen bei der Arbeit über die Schulter geschaut.

► Seite 106





PHANTASIE und WISSENSCHAFT

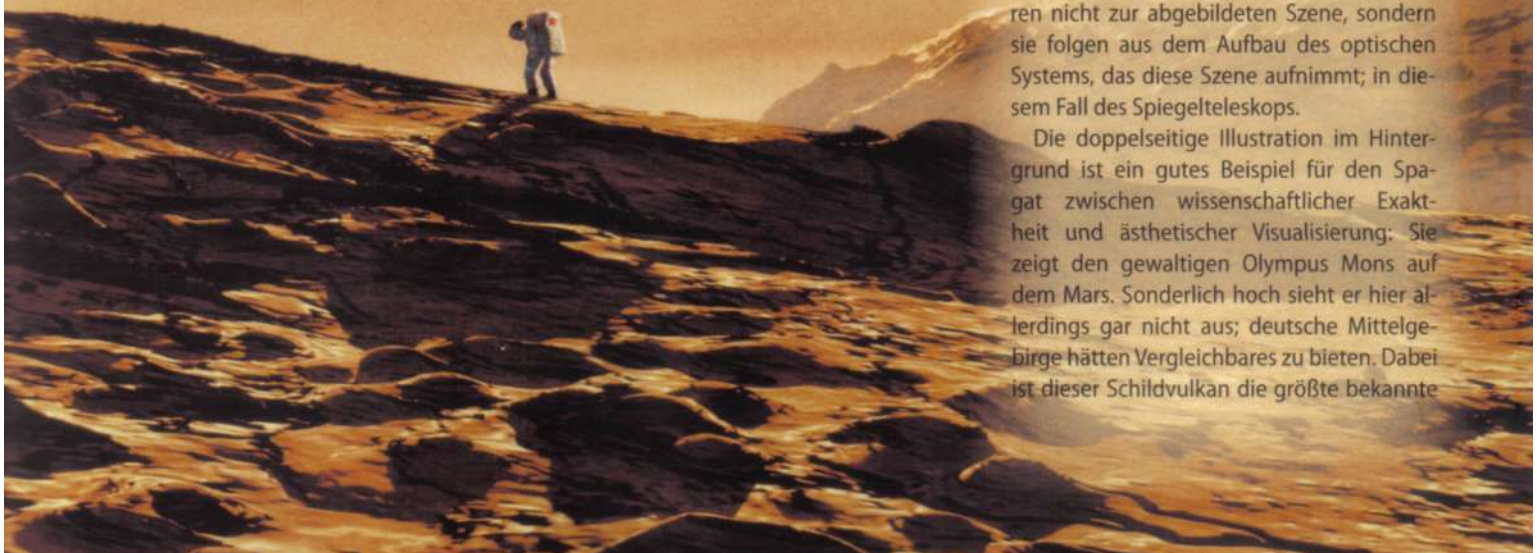
Der Illustrator **Ralf Schoofs** hat sich auf astronomische Themen spezialisiert. Er zeigt Welten, die noch nie ein menschliches Auge gesehen hat – sie sollen wissenschaftlich möglich sein, zugleich aber ästhetisch überzeugend. | **Doc Baumann**

Sie sitzen im Kino, schauen sich einen Science-Fiction-Film an, und gerade schiebt sich ein Raumschiff von der Größe eines Häuserblocks ins Bild (wer Mel Brooks' Film *Space Balls* kennt weiß, wovon ich rede, da hat das Ding die Ausmaße einer Kleinstadt). Doch kein Ton dringt aus den Lautsprechern. Sind sie kaputt? Wieso ist kein Dröhnen und Donnern zu hören, wie man das von solchen Szenen gewohnt ist?

Des Rätsels Lösung: Im Vakuum des Weltalls gibt es keine Schallwellen. Die Szene ist also unter physikalischen Aspekten völlig realistisch, wirkt aber dennoch irgendwie unbefriedigend. Um den Erwartungen der Zuschauer zu genügen, sollte es wummern, dass die Sitzreihen vibrieren.

Ein Astronomie-Illustrator hat vergleichbare Probleme. Das fängt schon bei den Sternen an. Ein Stern – das weiß jeder, der schon mal entsprechende Fotos gesehen hat – ist von Strahlen umgeben, oft noch von einer diffusen Kreisscheibe. Beim Blick an den Himmel sehen wir das allerdings nicht so. Sind die Sterne nicht hell genug? Solche Strahlen haben einen ähnlichen Ursprung wie die berühmten Blendenflecke: Sie gehören nicht zur abgebildeten Szene, sondern sie folgen aus dem Aufbau des optischen Systems, das diese Szene aufnimmt; in diesem Fall des Spiegelteleskops.

Die doppelseitige Illustration im Hintergrund ist ein gutes Beispiel für den Spagat zwischen wissenschaftlicher Exaktheit und ästhetischer Visualisierung: Sie zeigt den gewaltigen Olympus Mons auf dem Mars. Sonderlich hoch sieht er hier allerdings gar nicht aus; deutsche Mittelgebirge hätten Vergleichbares zu bieten. Dabei ist dieser Schildvulkan die größte bekannte





EUROPA (2009). Jupiter von seinem Mond Europa aus betrachtet. Die Positionen von Sonne, Planet und Monden wurden per Astronomieprogramm berechnet.

Erhebung unseres Sonnensystems; über 26 km ragt er aus der Ebene empor. Allerdings ist er auch rund 600 km breit, und da der Durchmesser des Mars nur etwa halb so groß ist wie der der Erde, liegt der Horizont viel näher. Mit anderen Worten: Olympus Mons ist so groß, dass man ihn von keinem Standort aus in seiner ganzen Größe sehen kann. Um seine Höhe auch nur näherungsweise zeigen zu können, musste Schoofs sie um das Zwanzigfache übersteigern.

Bereits als der kleine Ralf in seiner Kindheit, Anfang der Siebziger, die Fernsehübertragungen der Mondlandungen bestaunte, war die Richtung vorgezeichnet. Danach folgten Science-Fiction-Romane und -Filme als weitere Inspirationsquellen. Ende der Achtziger ergänzte er phantastische Elemente zunehmend durch astronomische; Ralf baute sein erstes Teleskop zusammen, wurde Mitglied einer entsprechenden Vereinigung mit regem Erfahrungsaustausch. Während seiner Ausbildung an einer Berufsfachschule für Farbtechnik und Raumgestaltung gab es zwar wenig künstlerische Unterstützung, über den Umgang mit Farben jedoch lernte er eine Menge. Etwa, dass Bleiweiß giftig ist oder dass man mit Haarpinseln feinere Details malen kann als mit Borsten.

Seine ersten Planetenlandschaften und Raumschiffe entstanden mit Wasserfarben

auf der Rückseite alter Tapetenrollen, die er seinem Vater abschwatzte; später malte er mit Acryl- und Temperafarben auf grundierten Hartfaserplatten und machte sich mit dem Airbrush vertraut. (Den betrieb er übrigens, indem er mehrmals am Tag einen Autoreifen an der Tankstelle aufblies und den Luftschlauch ans Ventil klemmte.)

Neben seinen beruflichen Stationen wie Industriebuchbinder und dem Abitur, das er auf dem zweiten Bildungsweg nachholte, suchte er weitere künstlerische Anregungen: bei phantastischen Autoren, Surrealisten wie Max Ernst oder den Science-Fiction-Illustratoren Jim Burns, Tim White oder Chris Foss. Von seinen Werken zu leben, gelang ihm zu-



Foto und Montage: Doc Baumann | Hintergrundillustration „Vier Monde“: Ralf Schoofs



SATURN UND TETHYS (2007). Wie bei Schoofs' Bild von Europa gegenüber, entstand die Oberfläche des Saturnmondes Tethys mit der 3D-Software LightWave.

nächst nicht. „Ich habe mal ein paar Werbeagenturen in Düsseldorf mit meiner Mappe unterm Arm abgeklappert – aber als ich denen in ihren Designerklamotten mit meiner Jeans gegenüberstand, war die Sache eigentlich schon gelaufen.“ Der erste Durchbruch kam 1997 mit einer Ausstellung von 32 Exponaten genau am richtigen Ort, dem Stuttgarter Planetarium. Schoofs wurde Mitglied in der International Association of Astronomical Artists, knüpfte Kon-

takte, bekam erste Aufträge. 1999 lernte er bei einer Weiterbildung an der Technischen Akademie Wuppertal in Bochum Photoshop kennen. Zunächst konnte er sich – gewöhnt an 800 X 600-Pixel-Grafiken mit Amiga Deluxe Paint – mit der neuen Oberfläche wenig anfreunden. Heute beherrscht er das Programm professionell. Parallel setzt er etwa LightWave 3D und Fraktal-Software ein.

Es folgten weitere Planetariums-Ausstellungen, die Vertretung seiner Werke durch

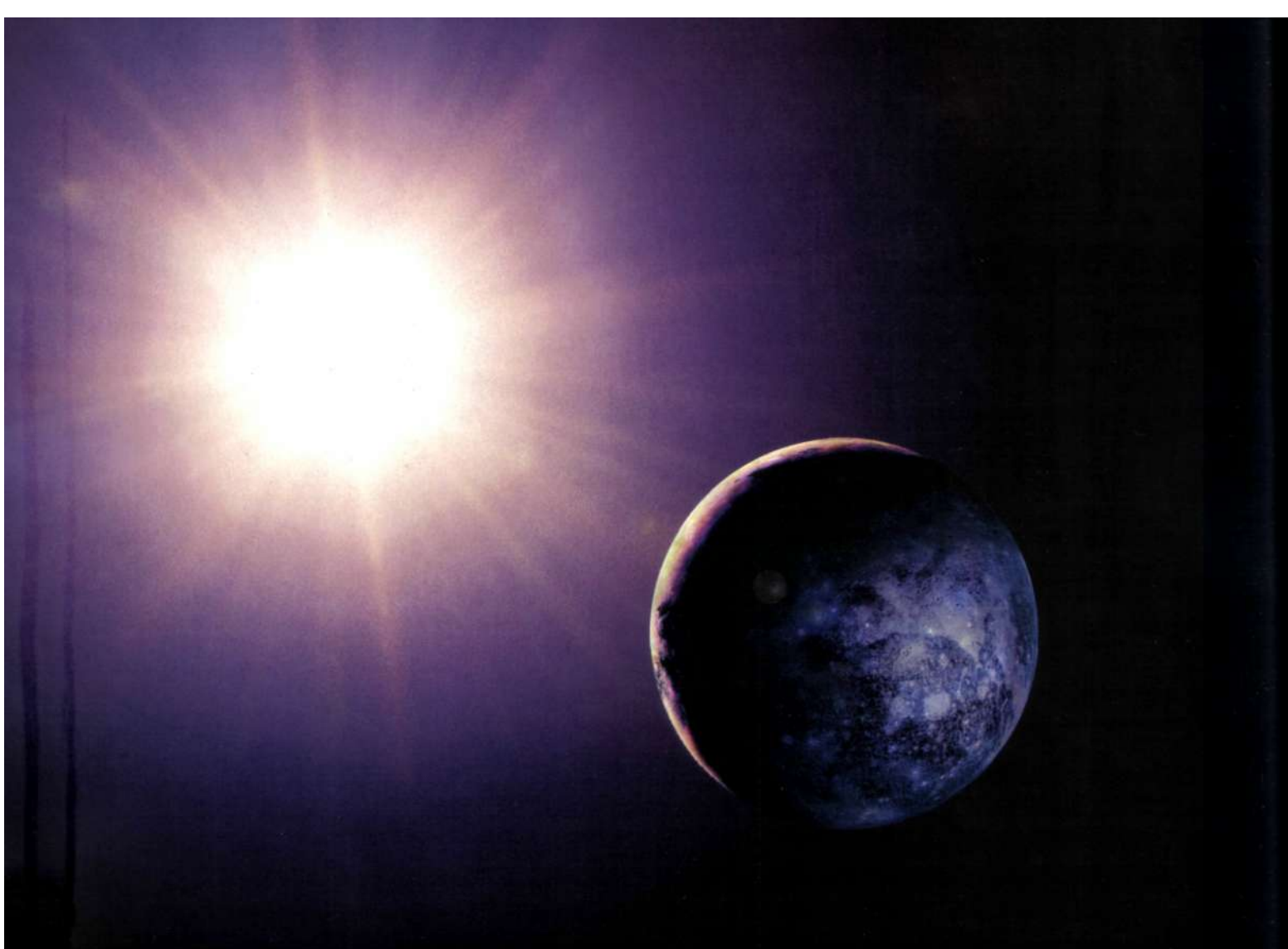
eine Agentur, Verkäufe und Aufträge. Besonders Letztere führen immer wieder zu ungeliebten Kompromissen: Astronomisch nicht plausibel, aber vom Kunden verlangt.

Der Kontakt zu DOCMA entstand im vorigen Jahr, als Ralf mit seinem Portfolio-Katalog den ersten Preis in unserem Fotobuch-Contest gewann. (Sie können das 90-Seiten-Buch im Format von 30 x 30 cm übrigens zum Preis von € 39,80 zzgl. Porto über seine Website bestellen: www.ralf-schoofs.de. ▶

▶ **PANGÄA 500 Millionen Jahre** (2007). „Pangäa“ ist die Bezeichnung für die Erde mit ihrer früheren Verteilung der Landmassen, aus denen die heutigen Kontinente entstanden.

▼ **EXKURSION A** (2007). Planet aus einem Raumschiff im Orbit gesehen





▲ **ULTRAVIOLETT** (2010). Für den hell leuchtenden Stern verwendete Schoofs eine von Strahlen umgebene Kreisscheibe, die er auf mehrere Ebenen duplierte und dabei jeweils neu skalierte und rotierte.

◄ **T-TAURI STERN** (2005). Wie der Pulsar unten schleudert auch dieser Stern gigantische Mengen von Materie und Energie in Richtung seiner Rotationsachse ins All.



▲ **PULSAR** (2004). Hier kam neben Photoshop der Fraktal-Generator Apophysis zum Einsatz (Mac-Anwender verwenden hier etwa Oxidizer).

◄ **HD 209458** (2002). Kommen Planeten ihrem Zentralgestirn zu nahe, heizen sich Atmosphäre und Meere auf und werden ins All davongebblasen.



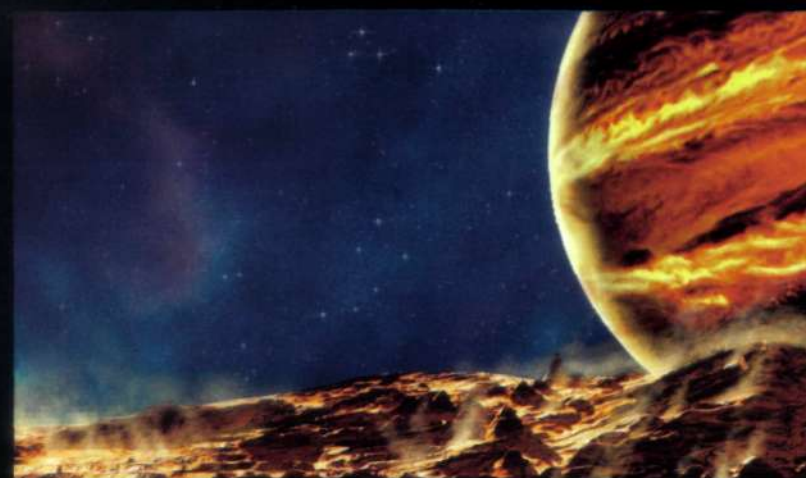
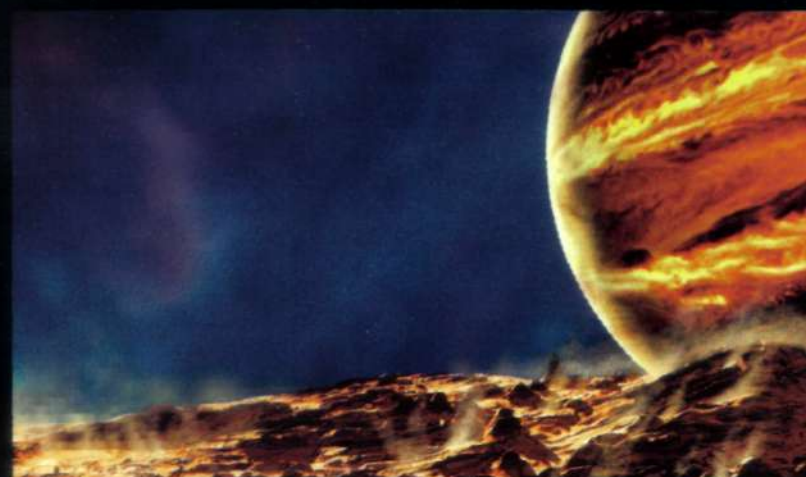


▲ **ROTER RIESE** (2000). Dieses Bild entstand noch mit Acrylfarben auf Hartfaserplatte; es wurde später fotografiert und in Photoshop weiterbearbeitet. Das Arbeiten auf Ebenen sowie einfache Farbveränderungen sind nur zwei Vorzüge der digitalen Technik. Rote Riesen sind gigantisch aufgeblähte, intensiv rot leuchtende Sterne in einem Spätstadium ihrer Entwicklung.

▲ **PROTOPLANETARE SCHEIBE 2.0** (2009). Solche gewaltigen Staubscheiben bilden sich durch die Anziehungskraft eines jungen Sterns. Sie werden durch ihre Rotation abgeflacht, lokale Verdichtungen führen zur Bildung von Planeten. Deren Größe und Schattenwurf musste hier deutlich übertrieben werden, sonst wären sie aus dieser Entfernung nicht sichtbar.

▼ **DAS ENDE EINES STERNS** (2003). Für den Laien sieht das Szenario unten ein wenig so aus wie das im Bild oben – aber diesmal steht der Stern nicht am Beginn, sondern am Ende seiner Entwicklung. Er ist bei seiner Wanderung durchs All in das Gravitationsfeld eines schwarzen Lochs geraten, das er nun umkreist. Dabei saugt das Loch immer mehr von seiner Materie ab. ▶





WELTRAUM-SZENE AUFBAUEN

1 Himmel und Planetenoberfläche

Diese Illustration von Ralf Schoofs trägt den Titel „HD 188753“ – wie man an der fertigen Version (Bild 7) erkennen kann, handelt es sich hier offenbar um den Blick vom Mond eines Jupiter-artigen Gasplaneten auf die drei Sonnen dieses Systems. Die Mondoberfläche im Vordergrund mit rissigen Felsen und kleinen Steinspitzen wurde mit der 3D-Software Blender vorbereitet, dann wie der Rest mit Photoshop überarbeitet. Neben dieser Fassung mit Wolkenschleiern und Sternen gibt es weitere ohne diese Komponenten.

2 Aufsteigender Dampf

Die heißen Sonnen erwärmen flüchtige Substanzen unter der Oberfläche des Mondes und lassen sie als sichtbaren Dunst ausgasen. Dafür hat Schoofs eine neue Ebene angelegt und dort mit weichen Pinseln und abgeschwächter Deckkraft gemalt. Es gibt zwei Werkzeugspitzen: Eine große weiche für Malspuren, die an den Austrittsstellen des Gases parallel zur Oberfläche ausgerichtet sind, und eine sehr viel kleinere, die den aufsteigenden Dampf zeigt. Vor schwarzem Hintergrund (links) lässt sich dieser Aufbau klarer erkennen.

3 Planet mit Wolkenbändern

Bei der Darstellung des orangefarbenen Planeten rechts hat sich Schoofs an den Wolkenbändern des Jupiters aus unserem eigenen Sonnensystem orientiert. Anders als der etwas kleinere Gasplanet Saturn zeigt er in seiner Atmosphäre heftige Turbulenzen – Stürme, die Gebiete abdecken, die weitaus größer sind als unsere gesamte Erde. Die Wolkenbänder sind daher nicht einfach parallel gelagert, sondern schlierenförmig aufgelöst. Sehr große Gasplaneten können kurz vor der Schwelle stehen, zu selbstleuchtenden Sternen zu werden – vielleicht zeugen die gelb strahlenden Zonen in der Atmosphäre bereits von diesem Prozess.

4 Sternenhimmel

Die Sterne in dieser Illustration sind in zweifacher Hinsicht eine Konzession an die Vorstellungen von Betrachtern und Auftraggebern: Zum einen würden sie – ähnlich wie bei Fotos von der Oberfläche unseres Mondes – wegen der Helligkeit der Sonnen kaum zu erkennen sein, zum anderen wären sie einfache Punkte und würden keine Strahlen zeigen (die sind eine Folge der optischen Apparatur von Spiegelteleskopen, durch die in der Regel Astro-Aufnahmen gemacht werden und die unsere Erwartungen prägen, wie Sterne auszusehen haben). Für das Malen solcher Sterne reicht eine vorbereitete Pinselspitze, deren Größe jeweils entsprechend angepasst wird.

5 Sonne und Atmosphären-Rand

Selbstverständlich weiß Ralf Schoofs, wie solche Phänomene physikalisch korrekt wiederzugeben wären – aber er kennt eben auch die Vorstellungen seiner Abnehmer, die solche Illustrationen drucken. Es ist der stetige Kampf zwischen Wissenschaft und Phantasie. Wie der Planet, so setzt sich natürlich auch seine Sonne aus zahlreichen Ebenen zusammen: Ein stark weichgezeichneter heller Fleck, überlagert von Färbungsebenen und radialen Strahlen. Der Gasplanet erhält auf einer weiteren Ebene eine gesoftete Randzone: die von hinten angestrahlte, mit zunehmender Höhe dünner werdende Atmosphäre.



6 Sonnenstrahlen

Die geradezu blendende Helligkeit der Sonne unterstützt Schoofs mit radialen, bläulichen Strahlen auf weiteren Ebenen im Modus „Negativ multiplizieren“. Sie bestehen aus Pinselstrichen, die nach außen hin weich auslaufen. Um diesen Effekt zu erzielen, können Sie zum Beispiel – mit gedrückter Alt- und Umschalttaste – von der Mitte aus eine konzentrische Kreisauswahl aufziehen, diese umkehren, mit einer breiten weichen Auswahlkante ausstatten und dann die Pixel im Außenbereich löschen. Um sich die Arbeit zu vereinfachen, kann man diese Strahlenebene duplizieren und die Duplikate drehen und skalieren.



7 Weitere Sonnen

Um die anderen Sonnen dieses Sternsystems darzustellen, reicht es aus, die Ebenengruppe der ersten Sonne zu duplizieren, gegebenenfalls zusammenzufassen und nach dem Verkleinern zu rotieren, so dass diese drei Himmelskörper sich nicht zu auffällig ähneln. Und damit ist die Illustration komplett. Dass sich auf dieser Basis dank des Ebenenaufbaus zahllose Variationen erstellen lassen, zeigt Schoofs etwa mit der Fassung, die in seinem Buch abgedruckt ist: Dort sind die Sterne verblasst und die große Sonne ist weitestgehend hinter dem Horizont versunken.



8 Detailarbeit

Die vergleichsweise kleinen Abbildungen in diesem Artikel geben die Wirkung der digitalen Astro-Gemälde von Ralf Schoofs nur näherungsweise wieder. Inzwischen arbeitet er in der Regel mit einer Bildbreite von 10 000 Pixeln. Die Aufmacher-Illustration mit dem einsamen Mars-Besucher vor dem Olympus Mons hat im Druck eine Breite von 42 cm; das entspricht bei 300 ppi etwa 5 000 Pixeln, also der Hälfte der Originalmaße. Für großformatige Drucke, wie sie in einer Ausstellung präsentiert werden, ist diese Pixelmenge angemessen. Die nebenstehende Abbildung zeigt einen Ausschnitt des Bildes in seiner Originalgröße, die sehr differenziertes Malen erlaubt. ■

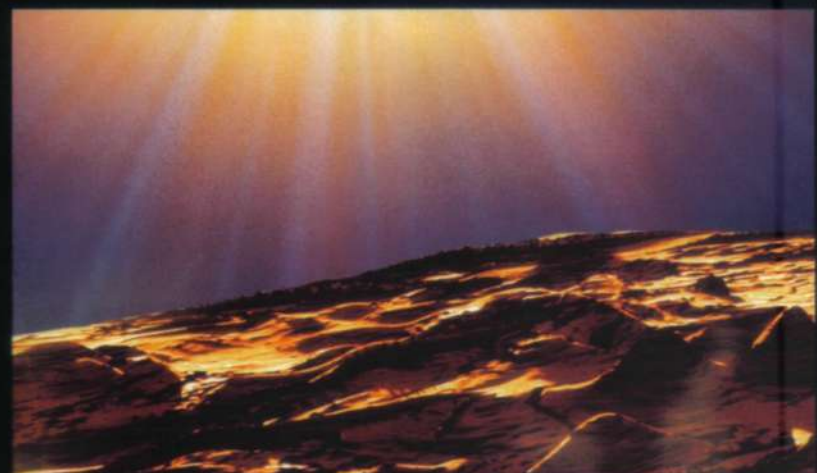


FOTO-Projekt

von Michael Freeman

TEIL 1

DER EIGENE FOTOGRAFISCHE STIL

TEIL 2

KLASSISCHE BILDKOMPOSITION

TEIL 3

DAS AUG FÜHREN

Das Auge führen

Eine gelungene Bildkomposition wirkt nicht nur ausgewogen, dynamisch und harmonisch, sondern sie vermag ebenso die Reihenfolge zu beeinflussen, in der ein Betrachter Bereiche des Bildes ansieht, oder das Auge auf bestimmte Objekt zu lenken.

Die Führung des Auges kommt in der Fotografie seltener vor als in der klassischen Malerei. Der Grund: Die Aufnahme erfolgt meist so schnell, dass für wohlüberlegte Prozesse wenig Raum bleibt. Außerdem will die Mehrheit der Fotografen experimentieren und reagiert eher instinktiv auf das Motiv vor der Kamera. Die begrenzt zur Verfügung stehende Zeit muss eine Bildführung jedoch nicht verhindern - talentierte und erfahrene Fotografen sind flink genug, um von diesem Prinzip Gebrauch zu machen. Das Auge des Betrachters lässt sich in manchen Bildern einfacher führen als in anderen - Landschafts-, Architektur- und Studiofotografie bieten mehr Zeit für Überlegungen und Komposition als beispielsweise die Reportage.

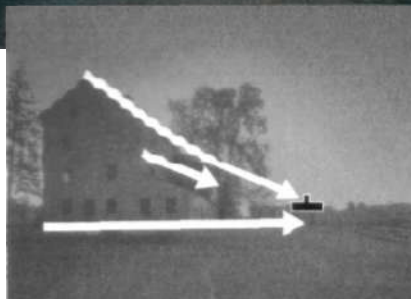
Eine einfache und auch anwendbare Technik, den Betrachter zu lenken, besteht im „Zeigen“. Man benutzt die bereits im Bild vorhandenen grafischen Elemente, um auf etwas hinzuweisen, das normalerweise erst auf den zweiten Blick die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Es müssen entsprechende Bedingungen vorhanden sein, die Sie dann nutzen. Linien, Licht, Perspektive und Schärfe haben eine starke Wirkung.

Linien „zeigen“, da sie gerichtet sind und das Auge führen. Wir suchen stets nach einfachen grafischen Strukturen, auf die wir dann den Blick richten beziehungsweise von denen wir uns ein Bild machen. Ein Baum, ein Haus und eine Person zusammen bilden beispielsweise vor unserem geistigen Auge und von einem bestimmten Blickpunkt aus eine Linie. Es handelt sich dabei um eine angedeutete Linie, die wie eine klar erkennbare Kante auf etwas im Bild „zeigt“.

Der Winkel der Linie ist ebenfalls wichtig. Was Energie, Erkennbarkeit und Bewegungssinn anbelangt, ist die Diagonale die stärkste und die Horizontale die schwächste Linie. Die Senkrechte befindet sich dazwischen und vermittelt ein Gefühl von Schwerkraft. Eine eindeutige Diagonale, die von einer Ecke bis zur Bildmitte reicht, führt das Auge ins Bild. Andere diagonale Linien, die von der Mitte aus zu anderen Bildbereichen zielen, untermauern die Wirkung. Eine kräftige lineare Perspektive erzielt man per Weitwinkelobjektiv und geradkantigen Objekten, beispielsweise Gebäuden.

Ein sichtbarer Lichtstrahl (Sonnenlicht fällt durch kleine Öffnungen in dunkle Räume) wirkt noch besser - die Kombination aus grafischer Linie und Beleuchtungsstärke ergibt einen „Lichtfinger“-Effekt. Licht führt ebenfalls, da sich unsere Augen von der Dunkelheit zum Licht bewegen möchten. Das Licht am Ende eines Tunnels ist das perfekte Beispiel - bei solchen Bildern ist es nahezu unmöglich, die Augen von dieser hellen Stelle abzuwenden. Der Effekt ist besonders stark, sobald sich der helle Bereich vollständig im Bild befindet.

Optische Schärfe lenkt ebenfalls das Auge. Gibt es also einen größeren Bereich mit Unschärfe, bewegt sich der Blick ganz natürlich zu den scharfen Elementen hin. Die fotografische Unschärfe entsteht aufgrund des unterschiedlichen Fokus im Sehfeld und ist ein optischer Effekt - unser normales Sehvermögen hat ein anderes Empfinden für Unschärfe. Das können Sie einfach nachvollziehen, indem Sie ein Auge auf ein Wort auf dieser Seite fixieren und auf die periphere Sicht achten. Sie



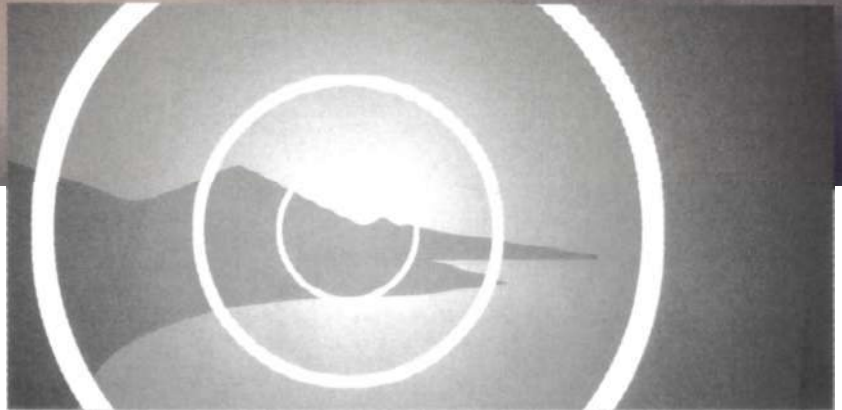
FÜHREN MIT LINEARER PERSPEKTIVE

Ein Weitwinkelobjektiv übertreibt die lineare Perspektive und die Linien - das Auge wird ziemlich direkt zum Gebäude in der Ferne gelenkt. Beachten Sie, wie das etwas hellere Dach der dunklen Scheune und der untere Teil des Baums die lineare Perspektive geringfügig „verbiegen“.



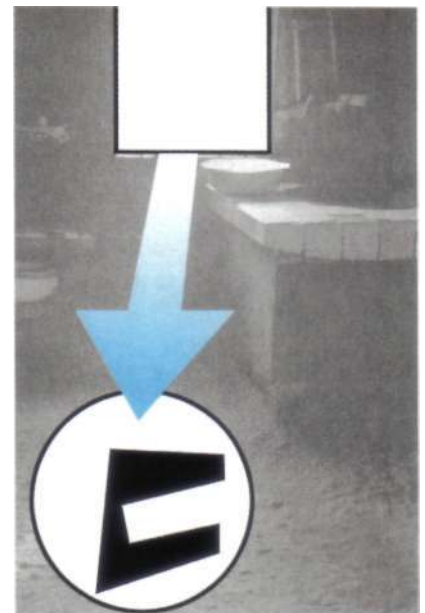
EINEM HELLIGKEITS- VERLAUF FOLGEN

Ein Weitwinkelobjektiv, der helle Bereich der untergehenden Sonne und eine geringfügige Vignettierung erzeugen eine Art „Tunneleffekt“. Das Auge wird entlang des Tonwertverlaufs nach innen gezogen - eine nützliche Ergänzung für die anderen Elemente, die das Auge führen sollen.



sehen die Ränder der sichtbaren Objekte undeutlich, aber nicht weichgezeichnet - die Ränder beziehungsweise Kanten sind als solche immer noch zu erkennen. Die selektive Schärfe der Kamera stellt so eine Möglichkeit dar, das Auge zu lenken. Soll das Auge durch das Bild geführt werden, müssen die weichgezeichneten (unscharfen) Bildbereiche größer als die scharfen sein. Verlaufen die unscharfen Bereiche in die scharfen Bereiche, ist die „Augenführung“ eindeutiger. Voraussetzung dafür ist eine große Blendenöffnung - selektive Schärfe lässt sich besonders mit Teleobjektiven und im extremen Nahbereich erzielen. Die Unschärf-Scharf-Bewegung entspricht zum Teil unserer Vorliebe von helleren und schärferen Bildern.

Eine weitere Möglichkeit, das Auge zu führen ist der „Vektor“ - eine Bewegung im Bild, die zwangsläufig hilft, ein Motiv schlüssig zu machen. Funktioniert der Vektor, bringt er zusätzliches Interesse und/oder Komplexität ins Bild. (qh) •



SICHTBARES LICHT

Lichtstrahlen müssen bestimmte Bedingungen erfüllen: dunkle Umgebung, direktes Sonnenlicht, das durch ein Fenster oder eine kleine Öffnung fällt, und Atmosphäre (hier etwas Rauch vom Küchenherd). Der daraus resultierende Effekt ist stets kräftig und lässt sich in der Bildbearbeitung per Kontrast, Klarheit und sogar Sättigung verstärken.

EINEM SCHÄRFEVERLAUF FOLGEN

Selbst mit einem 600-mm-Objektiv ist die Hyäne mit dem Flamingo zu weit entfernt, als dass man sie wahrnehmen könnte - der Schärfeverlauf und die Lichtschattierung lenken jedoch das Auge in ihre Richtung.



LENKEN DURCH LINEARE PERSPEKTIVE

Die Frauen in ihrer überwiegend keilförmigen weißen Burka, betont durch die aufeinander zulaufenden Linien, lenken das Auge nach rechts und nach oben. Hier fungiert der Mann wegen seiner Tätigkeit und Blickrichtung als Halt - das Auge ruht schließlich auf der Waage.

LINIEN

Linien mit starkem Kantenkontrast: Diagonale Linien „zeigen“ besonders effektiv.

Augenlinien: Man muss nicht unbedingt die Augen sehen, denn auch die Blickrichtung der Person führt das Auge.

Lichtschattierung: Die Augen tendieren dazu, von dunkel zu hell zu wandern, besonders entlang eines kontinuierlichen verlaufs; der Effekt ist besonders stark, wenn sich der Lichtbereich innerhalb des Bildbereichs befindet. Der Effekt ist dagegen nur schwach, wenn das Licht über die Bildbegrenzung hinausgeht (z.B. strahlender Himmel).

Lichtstrahlen: Entgegen der Lichtschattierung - die Aufmerksamkeit verläuft von der Lichtquelle zum beleuchteten Bereich.

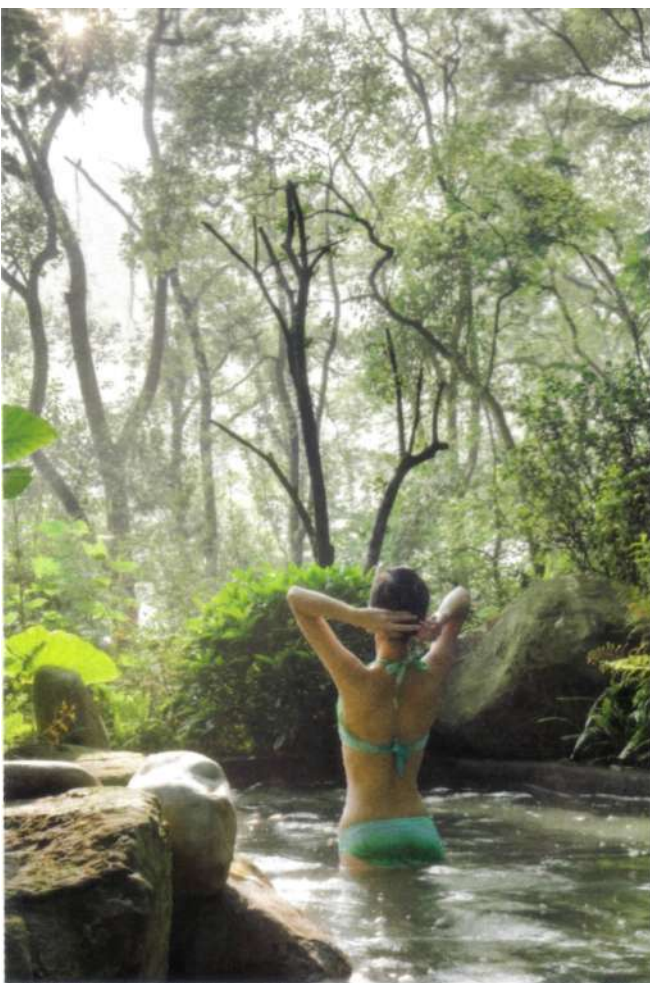
Perspektive: Alle Arten der Perspektive (beispielsweise linear, Vogelperspektive) lenken das Auge, und dann meist in die Distanz; am stärksten mit einem Weitwinkelobjektiv.

Fokus: Der schärfste Bildbereich zieht die Aufmerksamkeit auf sich, besonders bei einem kontinuierlichen Schärfeverlauf.

AUGENLINIE UND PERSPEKTIVE

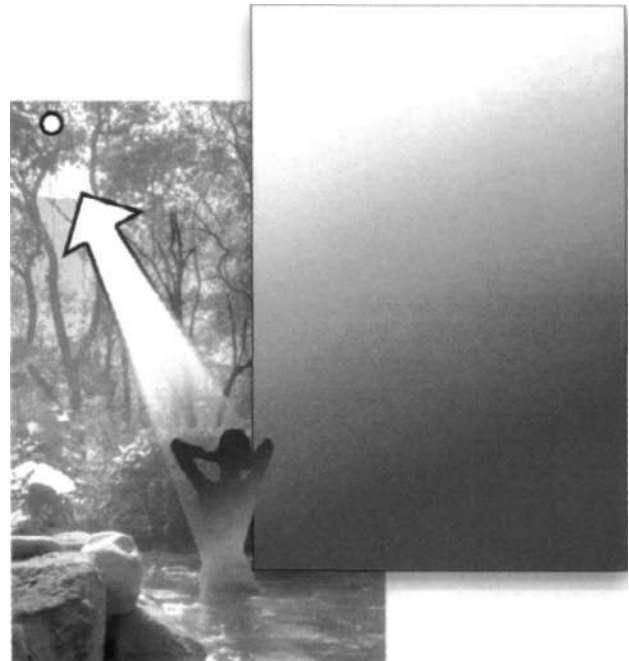
Die angenommene Blickrichtung der Person im Vordergrund, ergänzt um die Augenlinien der zwei weniger eindeutigen Personen in mittlerer Entfernung, richtet mit der starken geometrischen Perspektive des extremen Weitwinkelobjektivs die Aufmerksamkeit auf die in die Luft geschleuderte Flagge.





AUGENLINIE UND HELBIGKEITSVERLAUF

Die angenommene Blickrichtung der Person im Wasser führt das Auge zusammen mit einem Tonwertverlauf zur Sonne, die durch die Blätter scheint.



FÜHREN MIT EINEM VEKTOR

Die Präsenz der Akha-Frau auf dem Pfad trägt erheblich zur Bilddynamik bei. Das Diagramm zeigt die an einem Punkt zusammenlaufenden Linien, während die Frau für Bewegung sorgt.



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

TEIL 1
HINTERGRÜNDE IN DER
PORTRÄTFOTOGRAFIE

TEIL 2
ANALYSE DES GESICHTS

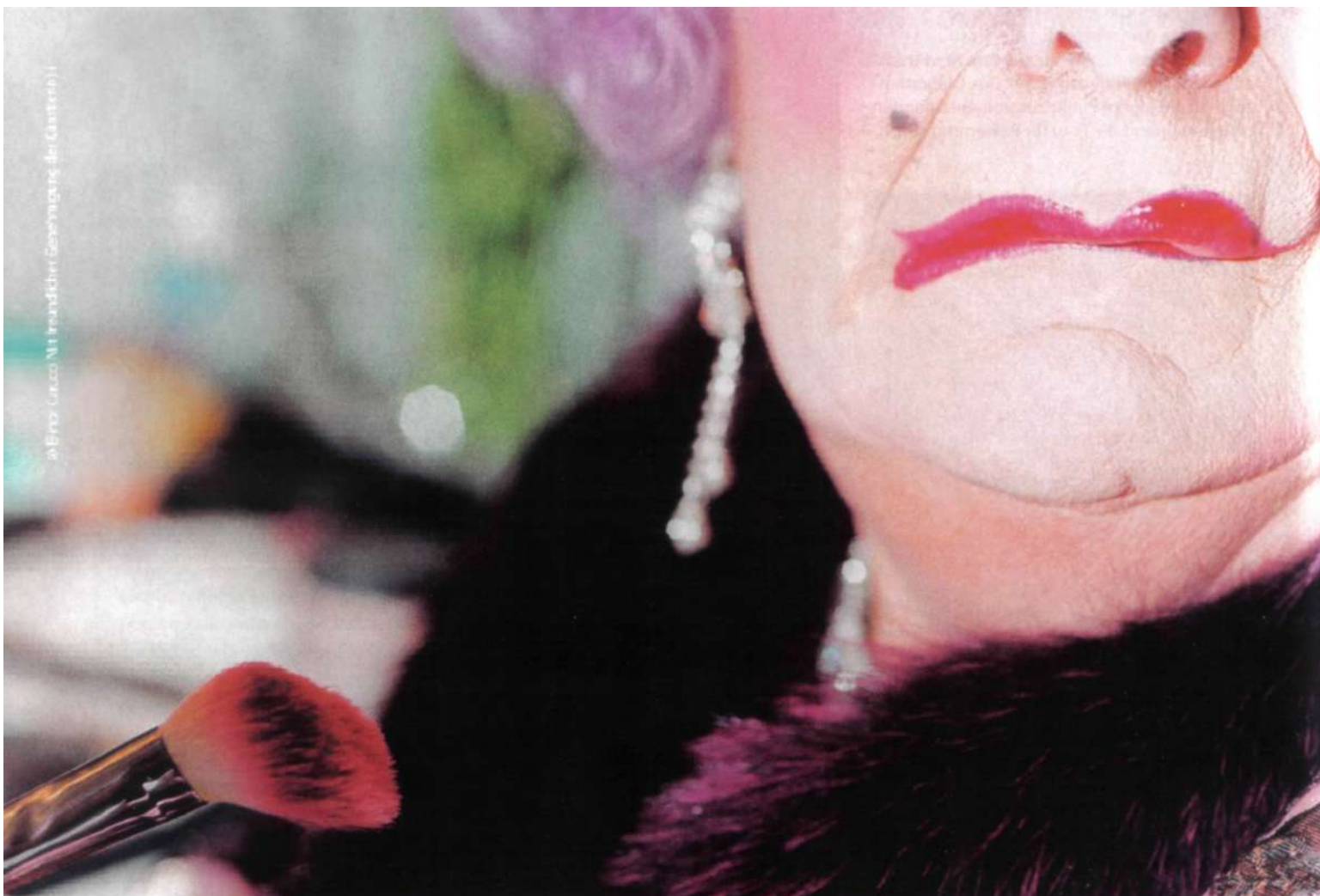
TEIL 3
In der folgenden DOCMA-Ausgabe
BILDKOMPOSITION

Die Analyse des Gesichts

Welche Vorstellung haben wir von einem Porträt, und was wünscht sich unser Kunde? Soll das Modell möglichst wirklichsgetreu oder eher idealisiert porträtiert werden? Egal, für welche Darstellungsform Sie sich entscheiden, am Anfang steht die Analyse des Gesichts.

Ein Gesicht analysieren

Unter einer „normalen“ Gesichtsform verstehen wir eine Proportion, bei der sich die Augen auf halber Höhe zwischen dem höchsten Punkt des Kopfs und dem Kinn befinden, die Nase ungefähr auf Drittelhöhe von den Augen zum Kinn und der Mund ungefähr auf Zweidrittelhöhe von den Augen zum Kinn liegt. Diese Grundproportionen sind für alle Gesichtsformen ähnlich, wobei es natürlich individuell und ethnisch bedingte Abweichungen gibt. Als Variationen der „normalen“ Form gibt es ovale, längliche, quadratische oder dreieckige beziehungsweise herzförmige Gesichter.



Unter einer „normalen“ Gesichtsform verstehen wir eine Proportion, bei der sich die Augen auf halber Höhe zwischen dem höchsten Punkt des Kopfs und dem Kinn befinden, die Nase ungefähr auf Drittelhöhe von den Augen zum Kinn und der Mund ungefähr auf Zweidrittelhöhe von den Augen zum Kinn liegt.

Eine entscheidende Gesichtskomponente bei der Wahl der Porträtbeleuchtung ist die Nase. Daher muss analysiert werden, wie die Nase im Porträt zu sehen sein und welche Schatten sie werfen wird. Am wichtigsten ist dabei die Form der Nase - häufig schreibt sie die Wahl der Pose vor. Bei einer großen Nase ist beispielsweise eine Profilansicht weniger vorteilhaft.

Die Augen werden häufig als Schlüssel zum Wesen des Porträtierten gesehen. Weniger die Form, eher ihre Tiefe, der Winkel der Augenbrauen und die Höhe der Wangenknochen sind von Bedeutung für die Erscheinung eines Porträts. Trägt das Modell eine Brille, muss der Fotograf beachten, welchen Einfluss Rahmen und Gläser der Brille auf Licht und Schatten haben und wie die Gläser das Aussehen der Augen verändern.

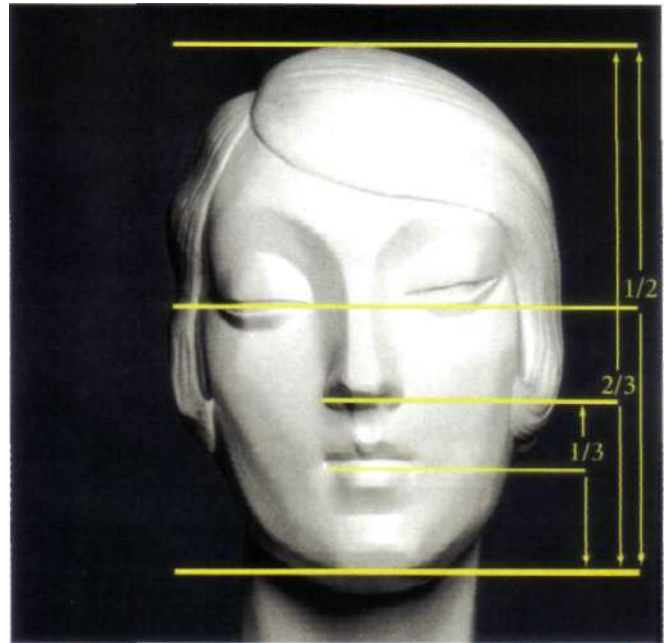
Die Lippen sind, besonders bei Frauen, von großer Bedeutung. Ihre Form kann für das Porträt mit Lippenstift hervorgehoben oder abgeschwächt werden.

Die Gestalt des Kinns hat einen wesentlichen Einfluss auf die Gesichtsstruktur. So beeinflusst die Form des Kiefers auch andere Aspekte des Gesichts. Wenn der Kiefer schmal ist und spitz zuläuft, neigt das Gesicht zu einer dreieckigen oder langen Form, die mit Schwäche assoziiert wird. Ein markanter, kantiger Kiefer wird hingegen mit Stärke in Verbindung gebracht. Ein ausgeprägtes, leicht hervorstehendes Kinn unterstreicht mit seiner Form die Stärke des Kiefers. Umgekehrt lässt ein dezentes, rundliches oder flaches Kinn einen „schwachen“ Kiefer noch ausdrucksloser erscheinen.

Nicht zuletzt tragen auch die Haare zur Gesamtanalyse des Gesichts bei. Wichtig ist vor allem, wie das Gesicht von den Haaren eingerahmt wird und ob mögliche Makel zu berücksichtigen sind, wie zum Beispiel zurückgehendes, dünner werdendes Haar, eine problematische Haarfarbe oder eine schwierige Haarstruktur.

Nach der Analyse

Wenn wir die Grundstruktur des Gesichts erkannt haben, können wir die beste Beleuchtung und die günstigste Pose wählen. Die vielleicht einfachste Entscheidung, die sich auf der Grundlage der Gesichtsanalyse treffen lässt, betrifft das Verhältnis zwischen Gesichts- und Kamera-Achse. Während die Breite des Gesichts in erster Linie durch enges oder breites Licht bestimmt wird, lässt die Drehung des Gesichts von der Kamera weg das Gesicht schmaler erscheinen. Dieser perspektivische Effekt wird erzielt, bis sich



das Gesicht in einem Winkel von ungefähr 45° zur Kamera Achse befindet. Wird das Gesicht weiter gedreht, verliert die Form des Gesichts an Bedeutung, da nun das Profil im Vordergrund steht. Wenn ein Gesicht schmaler wirken soll, kann zusätzlich zur Drehung enges, kontrastreiches Licht gewählt werden. Die der Kamera zugewandte Seite des Gesichts liegt nun teilweise im Schatten, wodurch das Gesicht weniger breit erscheint. Ein höherer Winkel des Hauptlichts erzeugt ebenfalls mehr Schatten und lässt das Gesicht schmaler erscheinen. Bei einem breiten Gesicht wird auch die Kamera häufig etwas höher positioniert. Bei der Interpretation des Gesichts spielt auch die Wahl des Objektivs eine wichtige Rolle. Objektive mit kürzerer Brennweite neigen zu einer Verstärkung runder Formen und führen gleichzeitig zu einer unvorteilhaften Verzerrung. Objektive mit längerer Brennweite „verdichten“ die Perspektive und führen zu einem vorteilhafteren Aussehen.

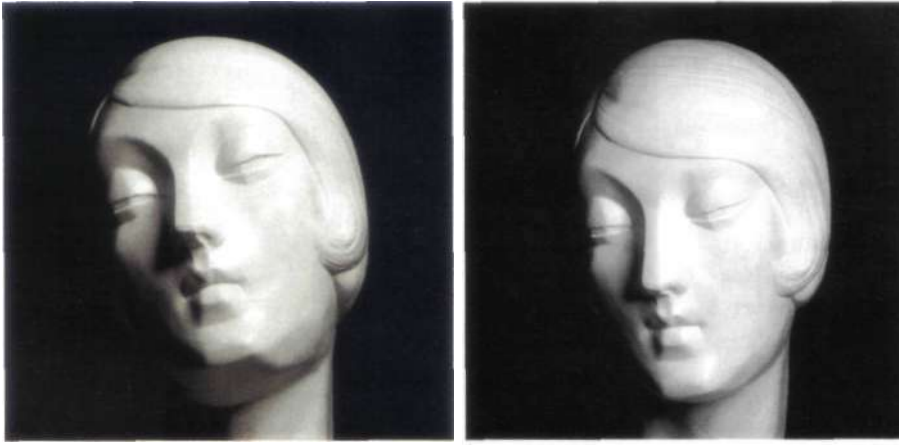
Gesichtsform

Bei schwacher Schattengebung tritt die Kontur des Gesichts deutlicher hervor. Bei länglichen oder dreieckigen (herzförmigen) Gesichtern wird das Gesicht weniger von der Kamera-Achse weggedreht und ein breites Licht aus einem tieferen Winkel bei geringerem Kontrastverhältnis auf das Modell gerichtet. Dadurch fällt mehr Licht auf Gesicht und Kopf, wodurch mehr Fülle erzeugt wird. Bei einem dreieckigen oder herzförmigen Gesicht müssen Sie dagegen darauf achten, die Stirn nicht zu stark zu beleuchten,

Linkes Bild: Um ein rundes Gesicht vorteilhafter darzustellen, dreht das Modell den Kopf von der Kamera-Achse weg. Zusätzlich wird enges Licht gewählt. Die Drehung des Gesichts führt zu einem perspektivischen Effekt, der das Gesicht schmaler erscheinen lässt, während das enge Licht das Gesicht durch die starke Helligkeit noch weiter »reduziert«.

Rechtes Bild: Bei einem längeren Gesicht geht man umgekehrt vor. Wählen Sie also breites Licht und eine geringere Drehung des Kopfes.





Linkes Bild: Das schmale Kinn eines herzförmigen Gesichts kann korrigiert werden, indem aus einem tieferen Winkel fotografiert wird. Diese Perspektive verändert die wahrgenommene Proportion des Kinns im Vergleich zum restlichen Gesicht.

Rechtes Bild: Bei einem flachen Gesicht wird ein hoher Winkel für das Licht gewählt. Dezentere Gesichtskonturen werden dadurch hervorgehoben.

da sie im Verhältnis zum unteren Gesicht eher groß ist. Häufig erreichen Sie dies, indem das Kinn angehoben und/oder die Kamera tiefer positioniert wird. Dies wirkt sich sowohl auf die breite Stirn als auch auf das schmale Kinn vorteilhaft aus, die typisch für ein dreieckiges Gesicht sind. Eine solche Korrektur bietet sich auch bei anderen Gesichtsformen an, wenn das Modell eine breite Stirn oder ein schmales Kinn hat.

Gesichtskonturen

Bei einem flacheren Gesicht sorgen eine höhere Lichtposition und ein höheres Kontrastverhältnis für eine Betonung dezenter Gesichtskonturen. Wenn ein Gesicht hingegen sehr viele Konturen aufweist, können eine tiefere Position des Hauptlichts und ein niedrigeres Kontrastverhältnis die Schatten reduzieren und dafür sorgen, dass genügend Licht in tiefliegende Augen fällt.

Nicht alle Konturen des Gesichts sind durch den Knochenbau bestimmt. Unregelmäßigkeiten der Haut, wie zum Beispiel Falten und Narben, können durch dieses Licht ebenfalls abgeschwächt werden.

Das Gesicht kann man zur Kamera drehen, um die Größe oder eine mögliche Krümmung der Nase zu reduzieren. Wenn die Nase im Profil unvorteilhaft aussieht, bewirkt die Drehung zur Kamera, dass sie im Porträt kleiner erscheint. Falls die Nase einen Schatten wirft, führt die Drehung dazu, dass der Schatten der Nase mit dem Schatten auf der Wange verschmilzt. Ein niedriges Kontrastverhältnis trägt dazu bei, die Größe der Nase noch weiter zu reduzieren und ihre Form „aufzuweichen“.

Falten oder Unregelmäßigkeiten in der Kontur können durch zusätzliches Licht reduziert werden, was jedoch nicht für alle Problemzonen des Gesichts gilt. Die übliche Vorgehensweise bei Makeln ist, diese in den Schatten zu „verstecken“.

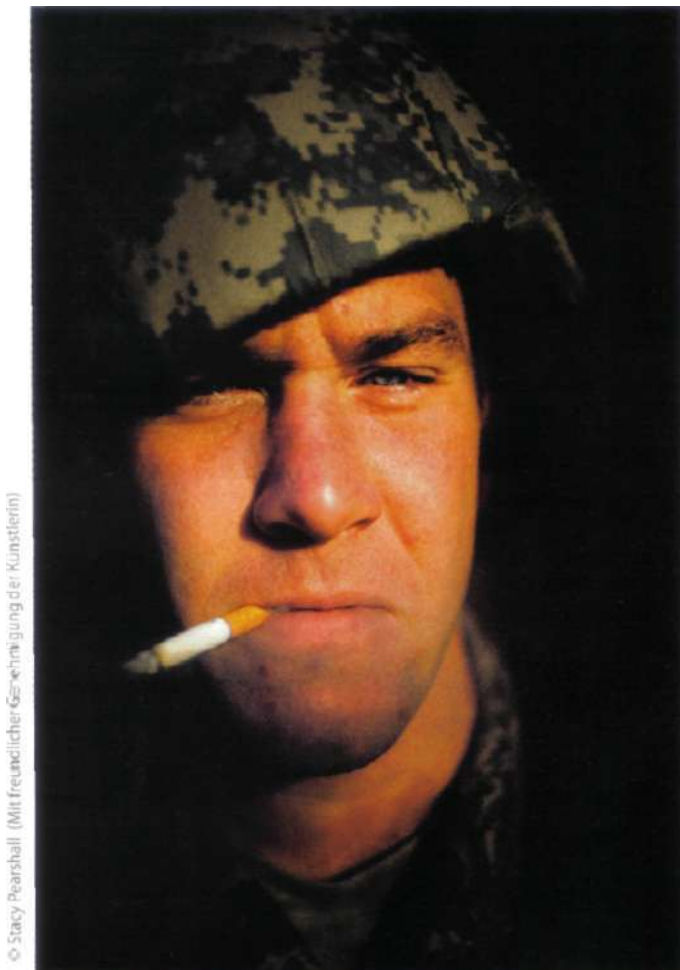
Bei älteren, korpulenteren Modellen ist häufig das Aussehen des Halses zu beachten, da es durch Falten oder ein Doppelkinn beeinträchtigt sein kann. Eine höhere Position des Hauptlichts und ein höheres Kontrastverhältnis erzeugen einen Schatten des Kinns und Kiefers, der den Hals unauffälliger erscheinen lässt. Ein höherer Kamerawinkel ist in dieser Situation ebenfalls wirkungsvoll.

Augen und Haare

Da die Augen in einem Porträt eine so wichtige Rolle spielen, gibt es spezifische Techniken für das Fotografieren dieser Gesichtspartie. Wenn die Augen unterschiedlich groß sind, wird in der Regel eine Pose gewählt, bei der das größere Auge von der Kamera weggedreht und das Hauptlicht nahe am kleineren Auge positioniert ist. Bei kleinen Augen sollte der Winkel des Lichts so gewählt werden, dass die Glanzlichter in den Augen zu sehen sind. Bei hervortretenden Augen wird das Hauptlicht tiefer positioniert und ein schwächeres Kontrastverhältnis gewählt, um eine Schattenbildung unter den Augen zu vermeiden.

Die Haare können genutzt werden, um Makel in der Gesichtsstruktur auszugleichen und dem Porträt einen kreativen Impuls zu geben. Die Kopf- und Gesichtsform kann durch unterschiedliche Frisuren beeinflusst werden. Ein Pony oder über die Stirn gekämmtes Haar verändert beispielsweise die Größe und Form der Stirn.

Ein weiterer Aspekt bei der Gestaltung des Porträts ist die Art und Weise, wie die Haare Licht reflektieren und Schatten erzeugen. Bei feinem oder schütterem Haar, das von einem Modell häufig als Makel empfunden wird, sollte direktes Licht auf den Oberkopf vermieden werden, um die Beschaffenheit der Haare nicht hervorzuheben.

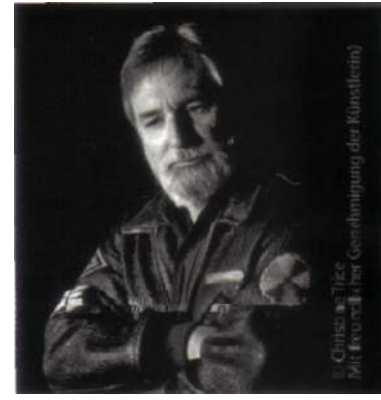


In diesen beiden Porträts ist die Pose jeweils die gleiche - bis auf einen bedeutenden Unterschied: Im ersten Porträt (linkes Bild) schaut das Modell direkt in die Kamera, im zweiten Porträt ist der Blick nach unten gerichtet. Dieser Ausdruck verändert unsere Interpretation des jeweiligen Porträts.

Ausdruck

Während zahlreiche Aspekte des Porträts vom Knochenbau des Gesichts abhängen, werden Ausdruck und Gefühl durch Augen, Mund und Gesichtsmuskeln bestimmt. Sehr stark lässt sich unser Ausdruck durch den Mund beeinflussen. In seiner neutralen Position können wir uns den Mund als gerade Linie vorstellen. Wenn sich der Mund in dieser Position befindet, wirkt auch das Gesicht neutral und zeigt keinen bestimmten Ausdruck. Wenn der Mund zu einem leichten Lächeln ansetzt - zum Beispiel dem Lächeln der Mona Lisa in Leonardo da Vincis berühmtem Porträt -, sind die Muskeln entspannt und die grundlegende Struktur des Gesichts ist unverändert.

Die Augen haben - unabhängig von anderen Aspekten des Porträts - den größten Einfluss auf den wahrgenommenen Ausdruck. Bei den Augen sind drei Elemente zu berücksichtigen: das Augenlid, die Iris/Pupille und die Sklera (der weiße Teil des Auges). Sie müssen zudem die Glanzlichter beachten, die durch Lichtreflexion auf der Oberfläche der Augen entstehen. Ist das Glanzlicht



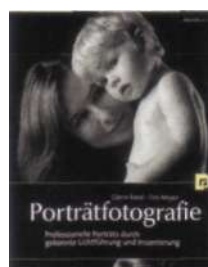
scharf, werden auch die Augen als klar und scharf wahrgenommen, sowohl in Bezug auf Konzentration als auch Emotion. Sind die Glanzlichter weich, wirkt auch das Porträt weicher.

Die Blickrichtung der Augen ist ein bedeutendes Ausdrucksmittel. Die porträtierte Person kann mit entspannten Augen direkt in die Kamera blicken, einen scharfen Blick in die Kamera richten, nach oben oder unten oder über den Bildrand hinaus schauen. Der entspannte Blick direkt in die Kamera ist offen und freundlich. Diese Ausrichtung der Augen lässt eine größere Wirkung anderer Gesichtspartien zu. Mona Lisas Augen haben genau diese Stellung und lassen dadurch das berühmte Lächeln zur Geltung kommen. Wenn die Augen angespannt und direkt auf die Kamera gerichtet sind, wirkt der Blick scharf. In dieser Situation sind die Augen leicht zusammengekniffen; die Anspannung ist deutlich erkennbar. Durch diese Augenhaltung lässt sich ein Ausdruck der Konfrontation erzielen. Je frontaler die Ansicht, desto herausfordernder erscheint das Porträt. Ein nach oben und nicht direkt in die Kamera gerichteter Blick verleiht dem Porträt ein Gefühl der Leichtigkeit. Obwohl kein direkter Augenkontakt mit der Kamera mehr besteht, wird ein verträumter, zufriedener Ausdruck vermittelt. Sind die Augen hingegen nach unten gerichtet, wird der Ausdruck der porträtierten Person schwermütig oder mürrisch. In dieser Situation kann der Unterschied zwischen Nachdenklichkeit und Traurigkeit durch andere Ausdrucksmittel des Gesichts verdeutlicht werden.

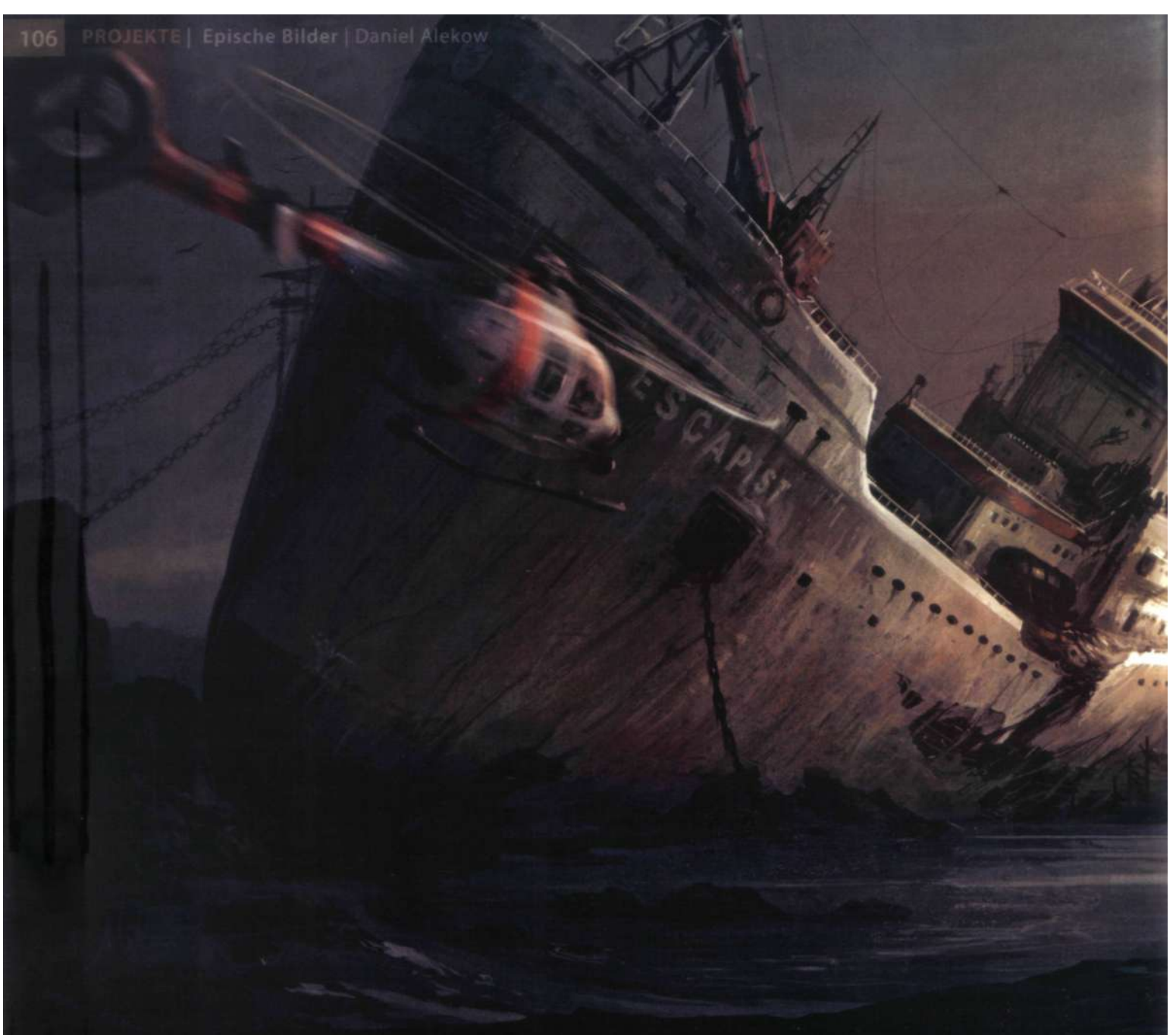
Schließlich kann der Blick auch über den Bildrand hinausgehen. Mit Ausnahme der Profilansicht, bei der diese Ausrichtung der Augen neutral ist, wird ein Blick, der über den Bildrand hinausgeht, jedoch nicht nach unten oder oben gerichtet ist, als losgelöst wahrgenommen.

Auch die Neigung und Drehung des Kopfs sowie der Kamerawinkel beeinflussen den Ausdruck. Ungeachtet aller anderen Faktoren wirkt die porträtierte Person dem Betrachter gegenüber unterlegen, wenn sich die Kamera weit oberhalb ihrer Augenhöhe befindet. Schaut die porträtierte Person auf den Betrachter herab, wirkt sie dadurch überlegen. Durch Heben und Senken des Kinns kann ebenfalls Ausdruck geschaffen werden. Wird der Kopf nach vorne gesenkt, erscheint das Kinn unauffälliger und das Gesicht drückt Nachgiebigkeit aus. Ein nach vorne geneigter Kopf wird aus diesem Grund selten bei männlichen Modellen gewählt. (gh)

Bei diesen historisch anmutenden Porträts kombiniert Phillip Stewart Charis Gesichtsausdruck und Blickrichtung, um fünf verschiedene Emotionen zu erzeugen. Ansichtswinkel, Position des Kopfs und Beleuchtung sind in etwa gleich. Die Emotion wird daher allein durch den Gesichtsausdruck bestimmt.



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



EPISCHE BILDER

Daniels Leidenschaft ist es, in der U-Bahn zu zeichnen. Wie bitte? Gibt es dafür nicht bessere Orte? Oder zumindest welche mit einer gescheiteren Arbeitsaufgabe, als sie die eigenen Knie bieten? Liegt es vielleicht an der Inspiration im Gewusel des Großstadtbauchs? „Na ja“, erklärt der 25-jährige grinsend, „die U-Bahn ist eigentlich eine Notlösung und keine Inspirationsquelle. Bei meinem Job als Concept-Artist in der Spiele-Industrie zeichne ich zwar den ganzen Tag, aber der Weg zur Arbeit und zurück ist das einzige Zeitfenster, in dem ich dazu komme, meine freien Projekte zu entwickeln.“ Dieser Begriff ist bei Daniel wörtlicher zu nehmen als bei vielen anderen Photoshop-Kreativen.

Auf seinen Fahrten entwickelt er die Motive, indem er eine Vielzahl von Varianten und Perspektiven zu Papier bringt. Bei dem hier vorgestellten Projekt „Rescued at last“ bildete die Idee von einem gestrandeten Forschungsschiff den Ausgangspunkt. Bis er den richtigen

Blickpunkt auf das Geschehen in seinem Bild gefunden hatte, benötigte es etlicher kleinformiger Scribbles. Danach folgten vier Fassungen, bis auch die Lichtverhältnisse der Komposition feststanden.

Doch ist die Entwicklung damit noch nicht zu Ende. „In diesem Fall war ich schon fertig, nur wusste ich es zu dem Zeitpunkt noch nicht“, erklärt er sein Vorgehen. „Ich habe, obwohl ich ahnte, bereits am



Daniel Alekow

wurde 1986 geboren und studierte zunächst Film und Animation. Nach dem Studium verlagerte er seinen Schwerpunkt in Richtung Matte-Painting und arbeitet heute als Concept-Artist in der Computerspiele-Branche. Mehr Bilder gibt es unter www.dancakes.com



Große Geschichten mit Bildern zu erzählen, ist **Daniel Alekows** Leidenschaft. **Christoph Künne** hat dem Berliner Kreativen bei der Arbeit über die Schulter geschaut.

Ziel angekommen zu sein, noch eine ganze Reihe weiterer Varianten durchgespielt, bevor ich mich daran gemacht habe, die Details auszuarbeiten." Damit eine solche Szenerie glaubhaft aussieht, bedarf es im Vorfeld einer ausgiebigen Google-Bild-Recherche, welche Details ins Motiv gehören.

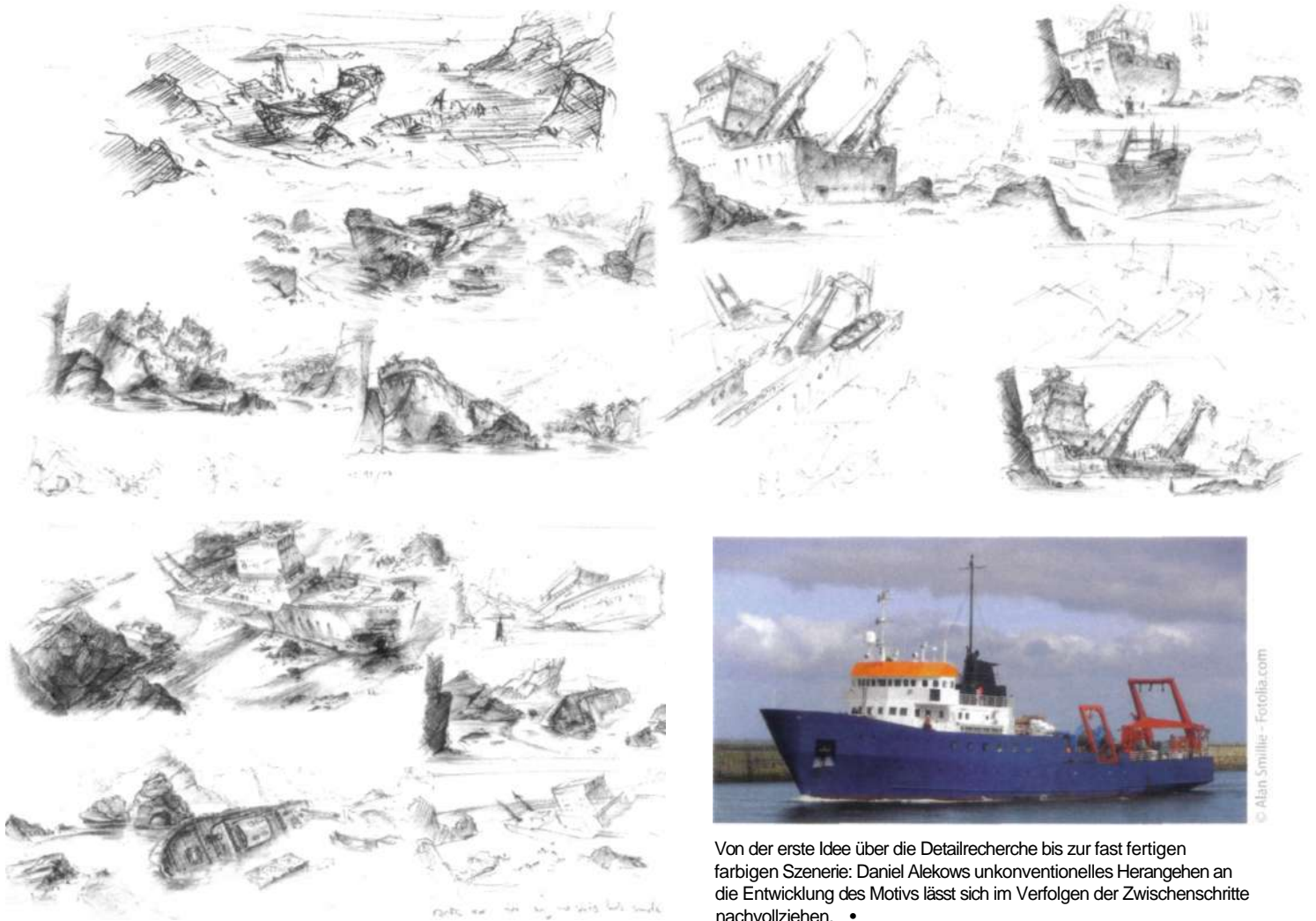
„Ab einem bestimmten Punkt, den ich so abstrakt gar nicht festlegen kann, wechsle ich vom Papier zum Rechner. Manche Scribbles scanne ich als Arbeitsgrundlage ein, bei anderen Projekten lege ich die Zeichnung in Photoshop ganz neu an.

Doch selbst, wenn ich eine Skizze gescannt habe, wird die in Photoshop erst einmal nachgezeichnet und dabei weiter verändert. Dieser Optimierungsprozess dauert bis in die Phase hinein, in der ich die Farbigkeit anlege." Auch diese steht nicht mit einer einzigen Variante fest, sondern wird von Daniel über mehrere Abstimmungsphasen herausgearbeitet.

Daniel Alekow braucht für eine solche freie Arbeit meist zwei Wochen, manchmal aber auch länger. „Das Zeitfressende ist nicht das Arbeiten an sich, sondern die Pausen, die ich brauche, um wieder unvoreingenommen auf das Bild zu schauen - um zu erkennen, wo ich weiterarbeiten muss." Bei Projekten im Beruf geht das schneller.

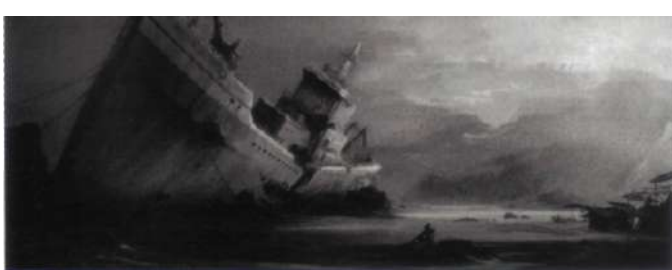
„Dort ist der,frische Blick' in Form eines Art- oder Creative-Directors institutionalisiert." Auch die Geschichte im Bild entwickelt sich im Prozess und liefert dann mit der Zeit die nötigen Details. Für Daniel Alekow steht die epische Dimension seiner Bilder jedoch nicht im Vordergrund.

„Sie ist nur ein Vehikel, das dazu dient, ein Gefühl zu transportieren. In diesem Fall ist es das Gefühl für Größe." Um das Entstehen des Bildes erfahrbar zu machen, haben wir auf der nächsten Doppelseite die wichtigsten Entwicklungsschritte vom ersten Scribble bis zur fast fertigen Fassung in einem „Walkthrough" aneinandergereiht. •



Von der erste Idee über die Detailrecherche bis zur fast fertigen farbigen Szenerie: Daniel Alekows unkonventionelles Herangehen an die Entwicklung des Motivs lässt sich im Verfolgen der Zwischenschritte nachvollziehen. •







Fotos: Hermann Heibel

DOCMA Award Jurysitzung

Alle Jahre wieder... Mitte Juli traf sich die Jury in Schloss Rauschholzhausen und wählte nach langen Diskussionen die besten digitalen Karikaturen - mit erstaunlichem Ergebnis. | **Doc Baumann**

Die Jury hat entschieden, die besten Werke sind ausgewählt. Nicht nur die Teilnehmer interessiert, wie dieses Verfahren konkret abläuft. Zunächst werden alle ausgedruckten Werke auf langen Tischen verteilt - nacheinander die drei Teilnehmerklassen Profis, Ausbildung und Semiprofis, wegen der Größe der Jury und der Menge der Einreichungen benötigten wir dafür diesmal einen größeren Saal.

Im ersten Durchgang bleibt jedes Bild in der weiteren Auswahl, für das sich mindestens zwei Juroren aussprechen; das halbiert in der Regel die Anzahl der Werke. Im zweiten Durchgang sind es dann schon fünf Stimmen pro Ausdruck - dabei können durchaus zum Bedauern vieler Jurymitglieder deren Favoriten ausgesondert werden, weil sich nicht genügend Unterstützer dafür finden.

Im dritten Durchgang - in der Regel am zweiten Tag des Treffens - diskutiert die Jury dann intensiv die durchschnittlich zehn verbliebenen Werke in jeder Teilnehmerklasse.

Festgelegte und allgemeinverbindliche Kriterien gibt es dabei nicht: Der eine achtet mehr auf handwerkliche Perfektion, die zweite besonders auf die inhaltliche Aussage, der nächste auf die fotografische Qualität. Jeder bringt seine eigenen Schwerpunkte ein. Durch den Austausch werden alle diese Kriterien angemessen gewürdigt und es ergibt sich ein Gesamtbild.

Zum Abschluss erhält jedes Jurymitglied zehn Marken und kann diese beliebig auf die verbliebenen etwa zehn Bilder verteilen. Aus der vergebenen Stimmenzahl folgt die endgültige Rangfolge.

Dabei kann es durchaus eng werden. Platz 1 und 2 der Profis etwa lagen mit 50 und 49 Punkten nur eine Stimme auseinander. Doch danach ging die Diskussion erst richtig los.

Die Jury kennt die Namen der Einsender nicht; die Ausdrücke sind lediglich nummeriert. Zum allgemeinen Erstaunen ergab sich am Ende: Bei den Profis waren Platz 1, 2 und 3 vom selben Einsender, im Ausbildungsbereich Platz 1,2 und 5, bei den Semi-



fotolia





Seit 2003 ist Schloss Rauischholzhausen, das Gästehaus der Universität Gießen, Treffpunkt der Jury (oben). Die war noch nie so groß wie in diesem Jahr (Bild gegenüber). Von links nach rechts, erste Reihe: Stefan Schmitt (Nopar), Pia Kleine-Wieskamp (Addison-Wesley), Sabine Mende (Wacom), Frank Löbig (Museum für Kommunikation), Ina Künne (DOCMA), Reinhold Hackner (Hewlett-Packard); zweite Reihe: Sven Doelle (Adobe), Olaf Giermann (Award-Gewinner), Anke Grossklass, Doc Baumann, Christoph Künne (alle DOCMA), Hermann Heibel (Fotograf); dritte Reihe: Rainer Tewes (Fotolabor M), Murat Erimele (Fotolia), Johannes Wilwerding (DOCMA), Frank Patalong (Der Spiegel), Annabelle Hornung (Museum für Kommunikation), Walter Milani Müller (Autor)



Nachdem die besten zehn Werke aus jeder Teilnehmerklasse ausgewählt sind, wird die Diskussion besonders spannend (und mitunter hitzig). Welche kommen in welcher Reihenfolge auf die ersten Plätze?

profis Platz 2 und 6. Was tun? Eigentlich suchen wir ja die besten Karikaturen und nicht die besten Karikaturisten - dann wäre es einfach. Offensichtlich waren diese Werke so überzeugend, dass sie sich an der Spitze des Treppchens drängten.

Es gibt zwar unabhängig von der Anzahl der vorderen Platzierungen nur eine Gewinnprämie pro Einsender - trotzdem wäre ein Künstler auf den ersten drei Plätzen irgendwie unbefriedigend. Also wurden Platz 2 und 3 zu einem Platz 2 zusammengezogen; im Ausbildungsbereich bleibt es bei zwei Plätzen für den Bestplatzierten.

Wie in jedem Jahr waren verständlicherweise nicht alle Teilnehmer mit der Juryentscheidung glücklich. So schrieb uns S.:

„Lieber Doc Baumann, vielen Dank für Ihre Nachricht, Glückwunsch an den Erstplatzierten mit seinen sehr professionellen Beiträgen. Die Auswahlkriterien der Jury für die Nominierung (der P-Klasse) erschließen sich mir jedoch größtenteils überhaupt nicht, zumal darauf hingewiesen wurde, dass dafür

allein die ‚Qualität der Arbeiten‘ entscheidend war. Insofern kann ich nicht nachvollziehen, warum eine meiner drei Arbeiten gänzlich ausjuriert wurde, bildnerisch wie karikaturistisch sehr dürftige Arbeiten (...) dagegen von der Jury für die Ausstellung nominiert wurden.

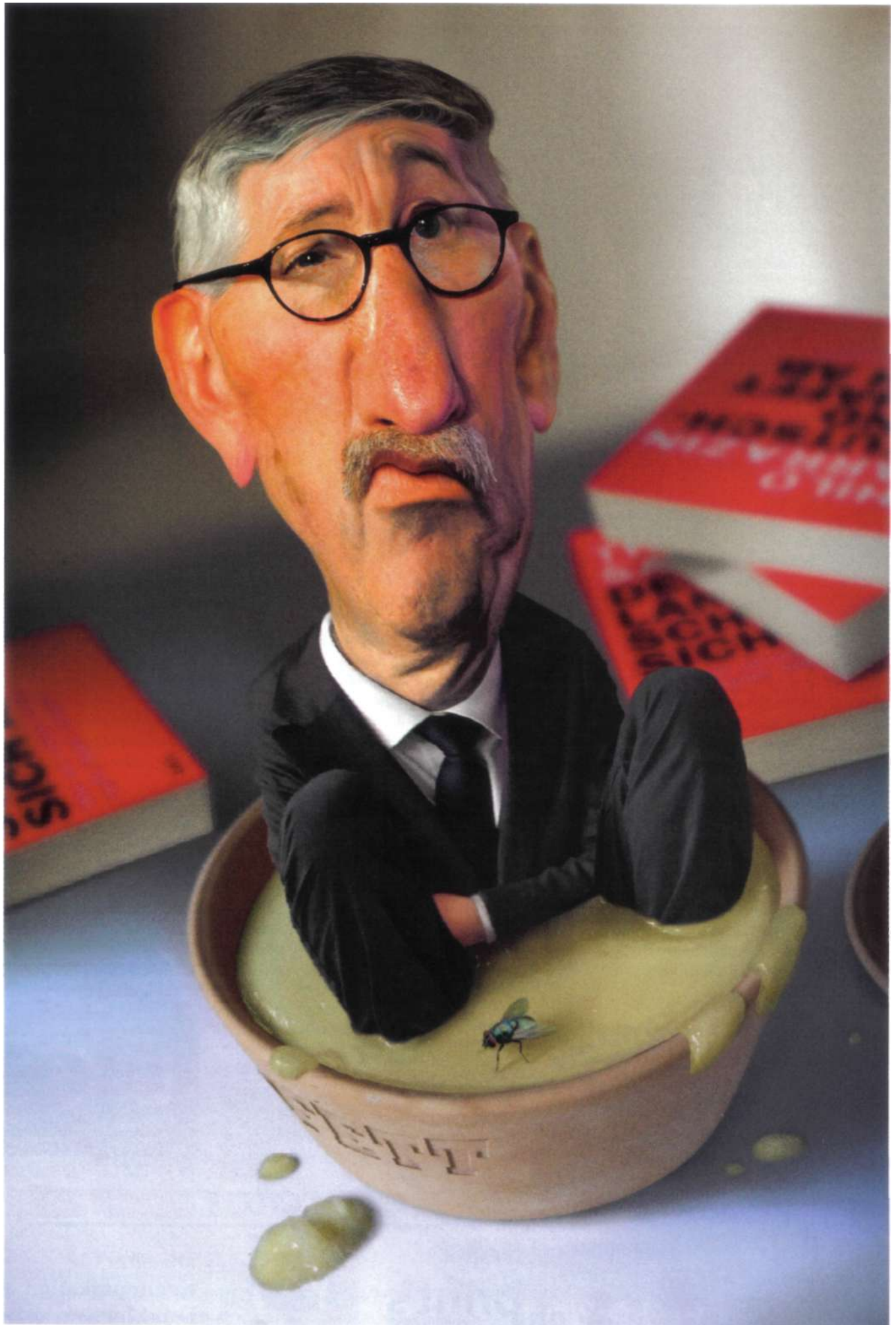
Bitte verstehen Sie dies nicht als „Beschwerde“ oder gar ‚beleidigte Nörgelei‘. Ich bin mir darüber im Klaren, dass eine Juryentscheidung immer eine subjektive Sache ist. Trotzdem hinterlässt diese (für mich nicht sehr faire) Wertung bei mir den Eindruck, dass nicht vorrangig die ‚Qualität der Arbeiten‘, sondern eher Aspekte wie ‚Political Correctness‘ und dergleichen eine Rolle gespielt haben dürften.

Schade, ich habe sehr viel Ideen- und Zeitaufwand in diesen Wettbewerb investiert (meine drei eingereichten Arbeiten sind mit einem Arbeitsaufwand von zwei kompletten Wochen verbunden), den ich leider bei vielen nominierten Arbeiten überhaupt nicht erkennen kann ... und werde mich wohl in

Zukunft nicht mehr am DOCMA Award beteiligen.“ Das wäre sehr schade.

Bei 19 Juroren ist es recht unwahrscheinlich, dass alle dieselbe politische Ausrichtung haben; über diesen Aspekt wurde gar nicht gesprochen. (Auch ich habe Karikaturen gut bewertet, die nicht meine politische Überzeugung widerspiegeln, weil sie perfekt und überzeugend umgesetzt wurden.) Ich kann die Enttäuschung von S. gut verstehen. Wie die Kriterien auch aussehen: Es bleiben am Ende ein paar Preisträger und viele Einsender, deren Mühe nicht belohnt wird.

Darum an dieser Stelle unser ganz herzlicher Dank an alle, die - in Kenntnis dieser Perspektiven - mitgemacht haben und Award sowie Ausstellung ermöglichen. Danke auch an die Jurymitglieder, an Hermann Heibel, der die Ausgangsfotos zur Verfügung gestellt hat, die Sponsoren und das Museum für Kommunikation in Frankfurt, wo die Gewinnerarbeiten bis zum 23.10. zu sehen sein werden. **Die Ausstellungseröffnung ist am Freitag, den 12. August, um 19 Uhr. •**





◀ PROFIS | PLATZ 1

Torsten Wolber: FETTNAPF

Theo Sarrazin war mit seinem Buch „Deutschland schafft sich ab“ eine der am häufigsten karikierten Personen des Awards. Für dieses Werk gab es seitens der Jury höchstes Lob: für Idee und perfekte technische Umsetzung. Offen blieb allein die Frage: Hat er auch 3D angewandt? Nein, hat er nicht. Torsten Wolber gehörte übrigens schon in früheren Jahren zu den Award-Gewinnern. www.forstenwolber.de



▲ PROFIS | PLATZ 2

Torsten Wolber:

DREAMTEAM

◀ PROFIS | PLATZ 2

Torsten Wolber:

EINE NUMMER ZU GROSS



Eigentlich hätten allein aufgrund der Bewertung der Werke, unabhängig vom Künstler, diese beiden Bilder nach Meinung der Jury auf Platz 2 und 3 gehört. Damit aber nicht ein Einsender alle drei Plätze belegt, wurden das DOGMA-Dreamteam und der geschrumpfte Westerwelle zusammen auf Platz 2 gesetzt. (Trotz aller Ähnlichkeit kann das aber gar nicht Doc Baumann sein, da er keinen Anzug besitzt.) „Eine Nummer zu groß“ vereint die Akzentuierung typischer persönlicher Merkmale mit einer kritischen politischen Aussage. •



▲ PUBLIKUMSPREIS

Raif Valiev: KOHLBIRNE

Auch der Publikumspreis geht an den Karikaturisten Raif Valiev aus Bremen. Wie man sieht, haben die Wähler auf der DOCMA-Website ein Bild gekürt, das die Jury nicht unter die ersten Acht der Profi-Kategorie aufgenommen hatte. Einhellige Meinung: Eine durchaus gute Umsetzung - aber zu geringe Aktualität. Außerdem erschien ihr die Idee zu wenig zündend, da es in der Kohl-Ära zahlreiche derartige Darstellungen gegeben hatte.

Das Bild erhielt 858 Punkte - das zweitplatzierte mit deutlichem Abstand 732.

Bei einigen Bildern auf vorderen Plätzen war nach der Plausibilitätsprüfung unserer Software das Verhältnis der abgegebenen Stimmen so unwahrscheinlich, dass wir von Manipulationsversuchen ausgehen müssen. Zum Glück reichte es bei keinem von ihnen zum Publikumspreis, was sonst eventuell zu Differenzen hätte führen können.

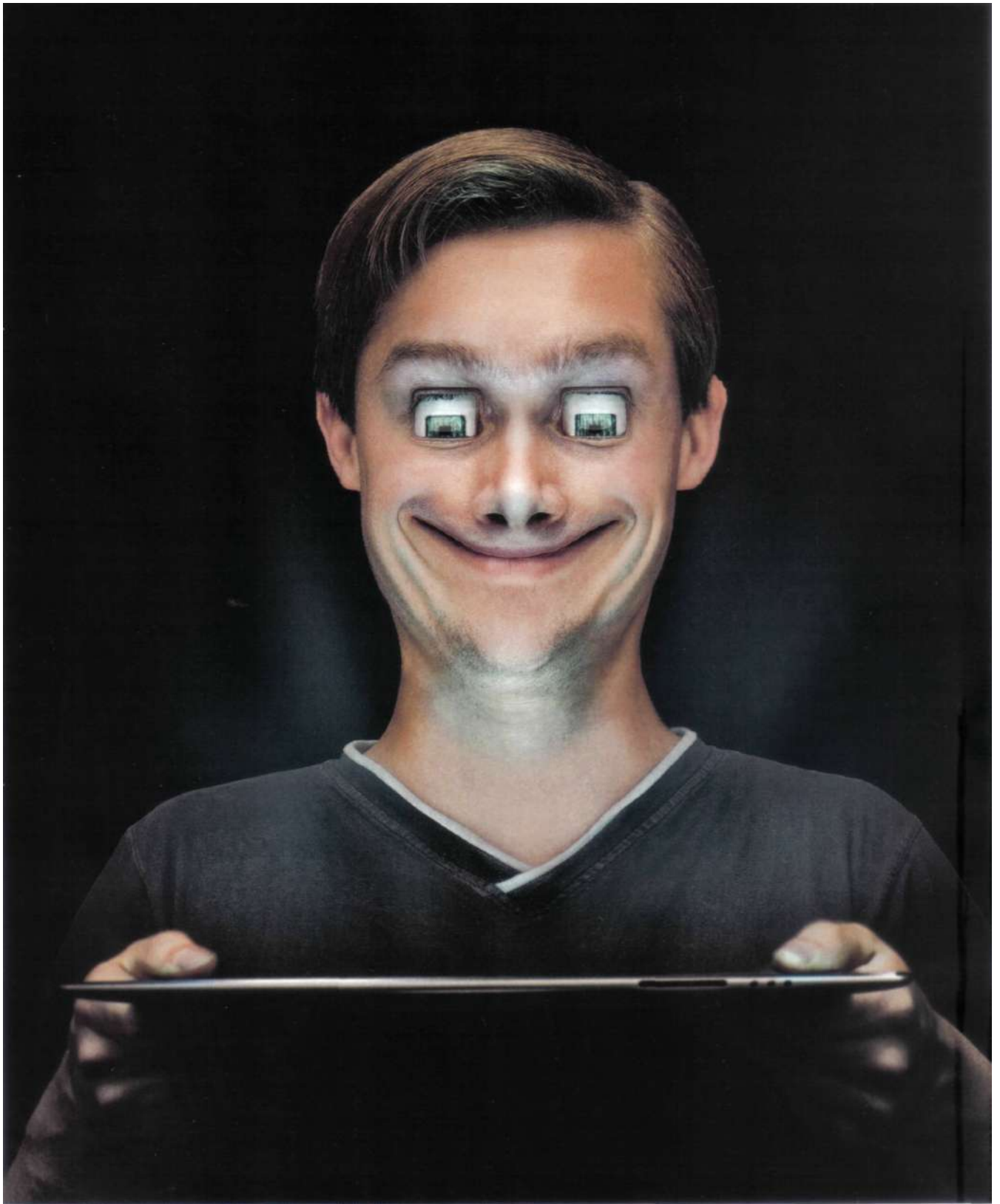


▲ PROFIS | PLATZ 3

Raif Valiev: PRALL GEFÜLLTER RETTUNGSSCHIRM

Bei dieser Karikatur hatte die Jury erheblichen Diskussionsbedarf. Unstreitig handelt es sich um einen treffsicheren politischen Kommentar; „Das hätte gute Chancen als Cover-Illustration“ meinte der Kollege vom *Spiegel*. Die Person ist überzeugend dargestellt, als störend empfanden etliche Juroren die uneinheitliche Perspektive der Szene.

www.tlc-communications.de



▲ SEMIPROFIS | PLATZ 1

Andreas Baumbach: ALLE HATTEN DICH GEWARNT

Prima Idee, überzeugende Umsetzung - eine hervorragende Visualisierung der zugrundeliegenden Überlegungen zum iPad-Nutzer. Dass der Spitzenplatz in der Kategorie der Semiprofis an den Wiesbadener Andreas Baumbach vergeben werden sollte, war nahezu einstimmige Meinung der Jury. Hier geht es zwar nicht um die Karikatur einer Person des öffentlichen Lebens, aber das war ja ausdrücklich erlaubt. Detailkritik erfolgte nur an der Ausrichtung der Nase. www.schumacherei.baumbach.de





▲ SEMIPROFIS | PLATZ 2

Jana Kühnberg: RENATE K. IN „RAMBONATE“

Eine schöne, bis ins Detail ausgearbeitete Karikatur - man beachte zum Beispiel den Schmuckanhänger am Hals mit der angeknabberten Sonnenblume. Der kämpferische Charakter der grünen Kandidatin für das Bürgermeisteramt in Berlin kommt gut zum Ausdruck, ohne übertrieben zu sein und zu diffamieren. Deutliche Kritik gab es in der Jury lediglich an den etwas lieblos und unpassend eingefügten Mikrofonen links unten.

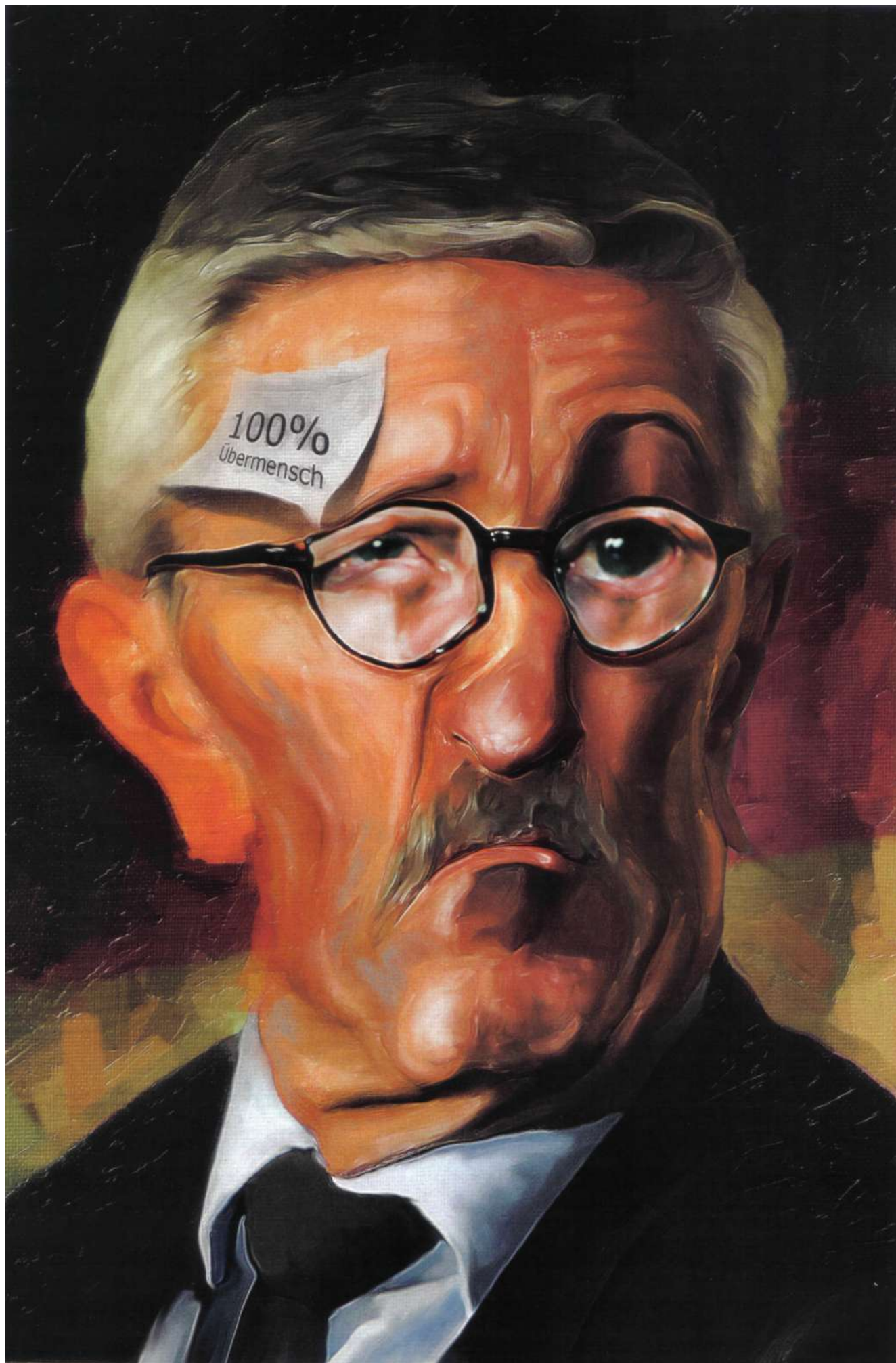


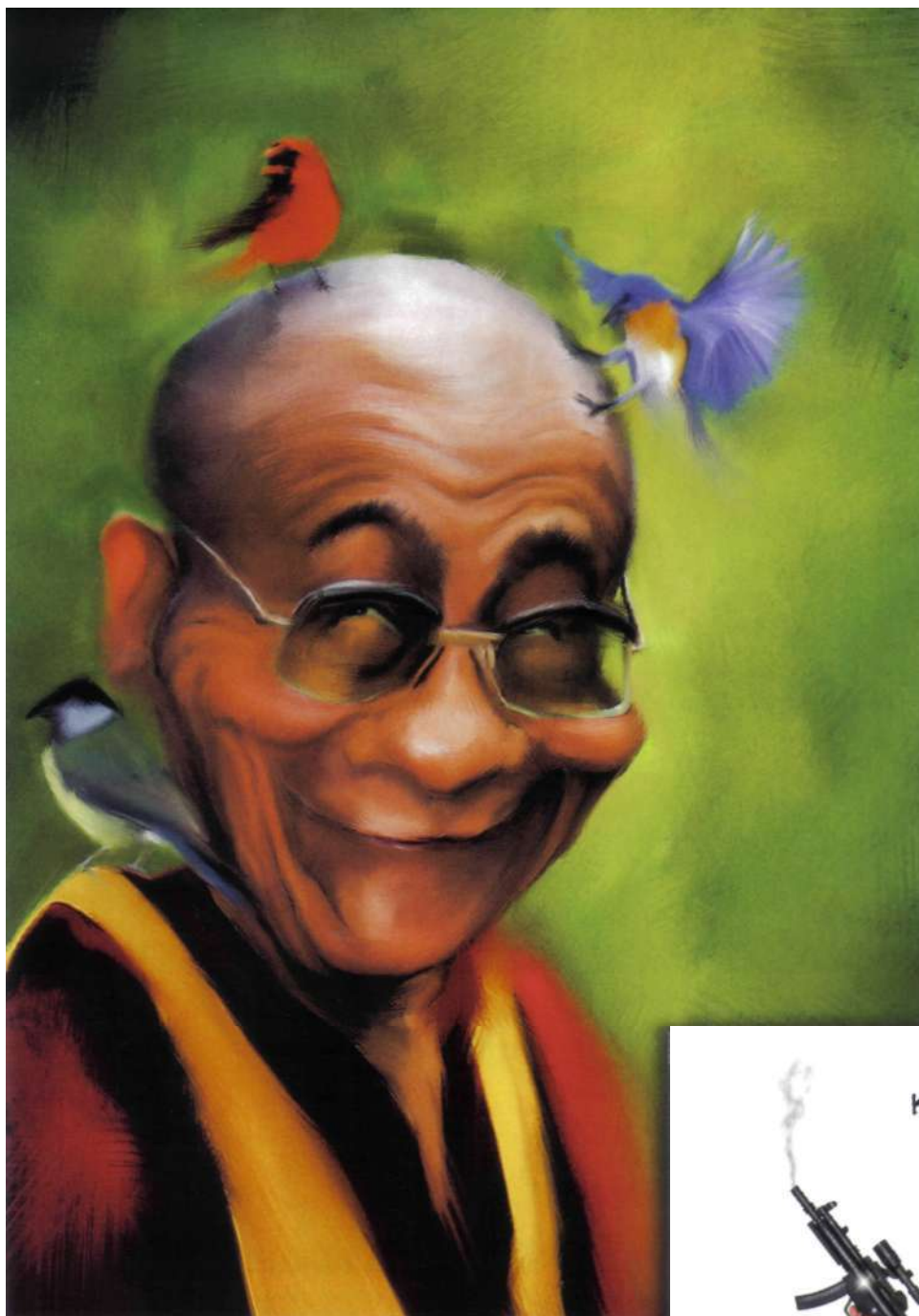
▲ SEMIPROFIS | PLATZ 3

Stefan Bungart: ANGELA SIEHT ROT

Eine feine Karikatur mit Einsatz diverser Möglichkeiten der Bildbearbeitung bis hin zu malerischen Eingriffen. Auch dies ist eine bis ins Detail ausgearbeitete Montage mit durchdachter Farbdramaturgie. Das Bild des Stuttgarters Stefan Bungart geht deutlich über bloße Übersteigerung charakteristischer Merkmale hinaus und visualisiert politische Prozesse. Kleine Jury-Kritik: Der Gesichtsausdruck der Kanzlerin wirkt eher besorgt und mitleidig als vorgeblich entsetzt über die „linken Umtriebe“- na ja, das sind halt die FDJ-Erfahrungen. •







▼ AUSBILDUNG | PLATZ 3

Rainer Wagner: MEGA-
VERTEIDIGUNGSMINISTER

Bei dieser Karikatur von Verteidigungsminister de Maizière gab es lange Diskussionen zu Details: Darf eine Karikatur Erläuterungstext beinhalten oder muss das Bild allein für sich sprechen? Stimmen die Perspektive der Kistenaufrichtung und die Anatomie der Muskeln? Was sagt die Montage eigentlich aus? Wie man sieht, zeigte die Schlussabstimmung, dass die Karikatur mühe-los genügend Punkte für einen der vorderen Plätze erzielte. Rainer Wagner - nicht zum ersten Mal unter den Gewinnern in dieser Kategorie - zeigt in seinem nebenstehenden Selbstporträt, dass er durchaus nicht nur andere treffend karikieren kann. •

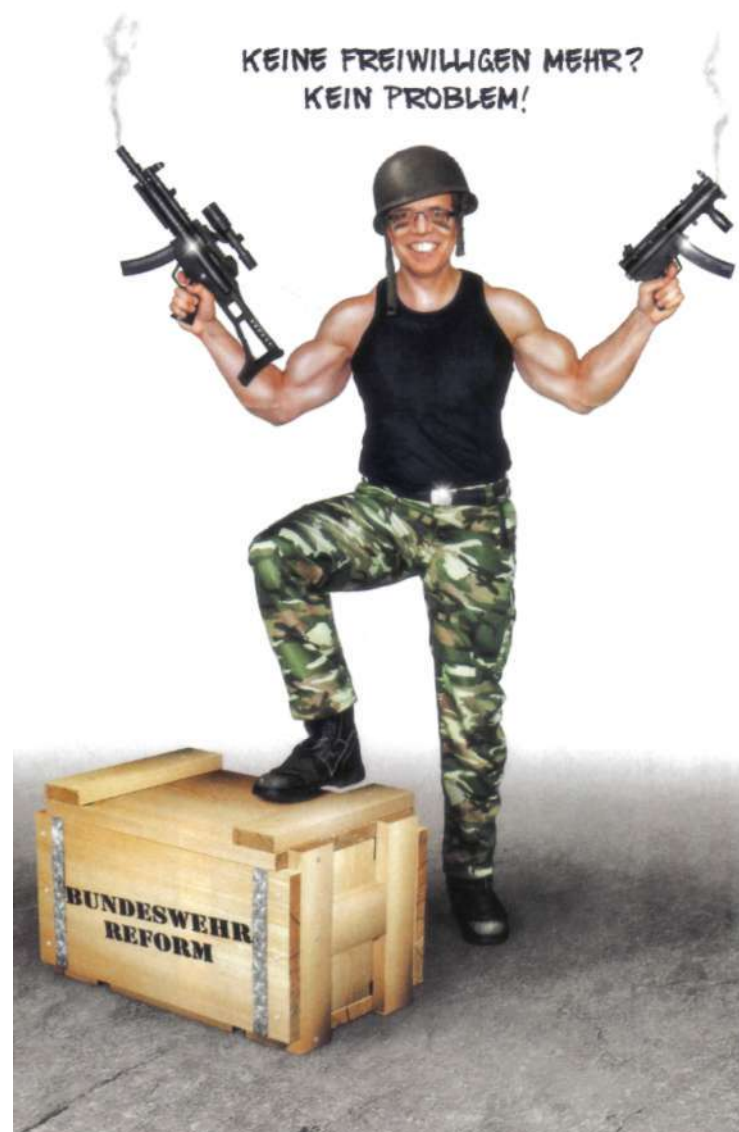


◀ AUSBILDUNG | PLATZ 1

Björn Barends: 100% ÜBERMENSCH

▲ PLATZ 2: Björn Barends: DALAI LAMA

Auch in der Teilnehmerklasse „Ausbildungsbereich“ entschied sich die Jury für zwei Werke auf den ersten Plätzen, die vom selben Einsender stammen. Beide hat Björn Barends - ausschließlich mit den Werkzeugen von Photoshop CS5 - in souveräner Weise auf der Basis zuvor verzerrter Fotos gemalt; dabei unterscheiden sich die eingesetzten Techniken der beiden Bilder und damit die Anmutung der Resultate erheblich. Zwar war der Jury beim Dalai Lama die intendierte Aussage nicht völlig klar (*Ein-klang mit der Natur oder der hat 'ne Meise*) - eine liebevoll pointierte Charakterisierung ist es so und so. Das kann man über das schroffe Sarrazin-Porträt kaum sagen, das vor allem Arroganz und mangelnden Humor ausstrahlt. Kritik der Jury an diesem Werk: Der auf der gleichen Bedeutungsebene wie das gemalte Porträt liegende Aufkleber und seine Beschriftung erscheinen als Fremdkörper und wären naturalistisch als glatter, bedruckter Zettel auf dem Gemälde überzeugender gewesen.







Horizonte Zingst 2011

Eine Woche Workshops, Strandpartys mit Bilderfluten und unzähligen Fotoausstellungen, die es in sich hatten. Das war das vierte Horizonte Zingst Fotofestival. | **Christoph Künne**

Die vierte Ausgabe des Umweltfotofestivals in Zingst hat der vergleichsweise kurzen Historie des norddeutschen Bilderevents die Krone aufgesetzt. Etwa 60 Foto-Ausstellungen für jeden Geschmack bildeten die Grundsubstanz der Veranstaltung. Dazu gab es Workshops mit nationalen und internationalen Referenten, ausgefeilte Multivisionsschauen bekannter Naturfotografen, abendliche Bilderfluten auf großer Leinwand am Strand sowie das Sab in der Suppe: Kontakte und Gespräche mit Gleichgesinnten wie Andersdenkenden - immer rund um das Thema Fotografie.

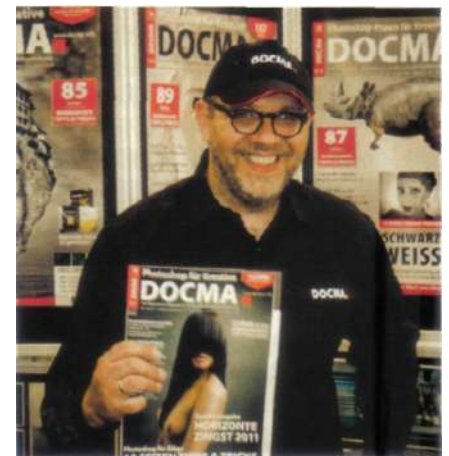
Natürlich war DOCMA - wie schon in den letzten Jahren - vor Ort in Zingst. Diesmal allerdings mit vielen Köpfen: Das DOCMA-Team kam mit einer DOCMA-Sonderausgabe auf die Halbinsel verstärkt von einem Trupp tatkräftiger Sympathisanten. Dabei hatten wir auch - als Premiere - das DOCMA-Mobil, ein Fotoauto der Extraklasse mit amerikanischen Wurzeln. Leider machte es diesen alle Ehre und suchte mehrere Tage in einer LKW-Werkstatt Unterschlupf, bis es sich wieder ohne penetranten Ölverlust chauffieren ließ.

Das tat dem DOCMA-Programm während der Festivalwoche allerdings kaum Abbruch. Täglich gab es Vorträge auf der Forumsbühne zum Thema „Wie wird man Photoshop-Profi?“ sowie einen DOCMA-Stand mit Heften, dem aktuellen Buch und der DOCMA-DVD zum Ausprobieren.

Das abendliche, oft überbuchte DOCMA-Seminarprogramm verlief zweigleisig. Nach einem eher technischen Vortrag zu wechselnden Themen konnten die Workshopteilnehmer ihren eigenen Fotos mit Photoshop und Lightroom den letzten Schliff verleihen - kompetent und tatkräftig beraten vom DOCMA-Chefredakteur.

Die größte Aufmerksamkeit erregte das DOCMA-Team allerdings mit seinen Fotoaktionen. Die im Forum präsentierten Drucke von „Fotografen fotografieren Fotografen (FFF)“ sorgten ebenso für begeisterte Kommentare wie die Aktion „Menschen mit Vogel“ oder die „Zingster Impressionen“, wenn sie in den abendlichen Bilderfluten zu sehen waren.

Insgesamt also eine aufregende Woche, in der wir viele alte und neue Leser persönlich kennenlernen durften. •



Für die Festivalteilnehmer gab es eine DOCMA-Sonderausgabe.



Schießwütige DOCMATiker vor dem DOCMA-Mobil, das in Zingst seinen ersten großen Auftritt hatte.





Und so funktioniert das Klonen eines Bildbereichs mit gleichzeitiger Skalierung (bei Bedarf auch nichtproportional) und Rotation ohne Einsatz der Auswahlwerkzeuge: Wählen Sie den Stempel als Werkzeug, öffnen Sie das Bedienfeld „Kopierquelle“, und geben Sie die gewünschten Parameter ein. Einen ausführlichen Workshop zu den Einsatzmöglichkeiten dieses Tools von Olaf Giermann finden Sie in dieser Ausgabe ab Seite 30.



Skalieren ohne Auswahlwerkzeug

Zunächst hatte ich bei diesem Rätsel die größten Bedenken: Kaum war das Heft draußen, kam zwar eine richtige Antwort, dann sehr lange gar nichts, anschließend etliche falsche Lösungen. Nun ja, was heißt schon falsch? Die Einsender hatten durchaus Verfahren gefunden, um zum Beispiel den Baum zu verdoppeln, zu skalieren und zu neigen - wie vorgegeben ohne Einsatz irgendwelcher Auswahlwerkzeuge; nur eben nicht in der erwarteten Weise.

Wir sind ja immer auf der Suche nach der elegantesten und effektivsten Lösung. Wenn wir Glück haben, haben wir die bereits selbst vorher entdeckt - aber es kann durchaus vorkommen, dass Einsender eine Technik beschreiben, die noch schneller oder besser

steuerbar zum gewünschten Ergebnis führt. Das war in diesem Fall nicht so. Schauen wir uns zunächst ein paar Vorschläge an, die funktionieren, aber etwas umständlich sind:

So schreibt Cornelia: „Ich habe eine Blüte mit dem Kopierstempel-Werkzeug (bei gedrückter Alt-Taste) aufgenommen und (auf einer neuen Ebene) wieder ‚hingestempelt‘. Die so geklonte Blüte habe ich danach noch ein wenig herausgeputzt (Ränder freigestellt), verkleinert und gedreht. Schließlich wieder alles auf eine Ebene gebracht, und nun hoffe ich, es war die gesuchte Lösung.“

Gerhard Rötters „Lösungsweg ist: Ebene duplizieren, Duplikat durch Filter ‚Verschiebungseffekt‘ versetzen, optionale Rotation oder Skalierung mit Filter Objektivkorrektur,

Ausblenden unpassender Bereiche durch Ebenenmaske und Bearbeitung mit dem Pinsel.“ Dann aber kamen doch weitere „richtige“ Lösungen. Eine davon haben wir nun ausgelost. Der Absender ist Gerhard Fühling aus Wien, und er schreibt kurz und bündig:

„Mit dem Stempel-Werkzeug (120% 3% gedreht) Baum auf neue Ebene gestempelt, verschoben, mittels Füllmethode hellen Saum um Baum ausgeblendet, den Rest mit dem Radiergummi gelöscht. Ca. 3 Minuten Zeitaufwand.“ Mit anderen Worten: Gerhard hat das Bedienfeld „Kopierquelle“ benutzt und dort Skalierung und Neigung eingestellt (Abbildung oben). Dafür gibt es als Gewinnprämie - von Corel gesponsert - Painter 11 im Wert von 415 Euro. Wir gratulieren! (doc)

Links sehen Sie das Klon-Resultat von Gerhard Fühling aus Wien: Mit Hilfe der „Kopierquelle“ wurde der linke Baum per Stempel auf eine neue Ebene geklont und dort freigestellt. Das Blumenbild von Cornelia Danzer ist zwar auch sehr ansprechend (rechts) - nur leider auf eine nicht ganz so elegante Art und Weise entstanden.





Die Gewinnprämie für dieses Rätsel hat Video2Brain zur Verfügung gestellt: Ein Premium-Abo im Wert von 300 Euro - das bedeutet: Ein Jahr lang unbeschränkter Zugang zu allen Trainings-Videos dieses Anbieters. Allein zu Photoshop gibt es dort zahllose Tutorials, auch von vielen DOCMA-Autoren. Mehr dazu, was ein solches Premium-Abo Ihnen bietet, finden Sie unter www.docma.info/10139.html



Digitales Negativ, mal ganz anders

Wenn Sie dieses Heft bis hierhin durchgeblättert (oder -gearbeitet) haben, ist Ihnen auf Seite 57 vielleicht mein Sprechstunden-Tipp zu der Leserfrage von Günter B. Kögler aufgefallen: Wie mache ich mit Photoshop-Unterstützung aus einem eingescannten Farbnegativ ein Bild mit richtigen Farben?

Nach einigen Experimenten hatte ich einen Weg gefunden, wie man zügig zu einem guten Ergebnis kommt. Danach reizte es mich natürlich, auszuprobieren, ob es in der anderen Richtung ebenso funktioniert.

Und genau das ist nun die Frage, die Sie bei diesem Photoshop-Rätsel beantworten und mit einem eigenen Beispiel umsetzen sollen: Wie muss man vorgehen, um

aus einem digitalen Positivbild eine Fassung zu machen, die aussieht wie deren analoges Farbnegativ? Ein Beispiel sehen Sie unten: Links das Foto eines blühenden Strauchs neben einem römischen Straßencafé, digital aufgenommen in diesem Frühling, rechts das daraus entwickelte Negativ.

Das Problem dabei ist natürlich nicht das bloße „Bild > Korrekturen > Umkehren“, um zum Negativ zu gelangen, sondern die Berücksichtigung der Orangemaskierung. Das Ergebnis sollte sich also - zum Beispiel mit dem vorn demonstrierten Verfahren - mehr oder weniger genau wieder in ein Positiv zurückverwandeln lassen.

Ein Beispielbild liefern wir diesmal nicht mit; Sie können jedoch den Negativ-Film-

rahmen unter www.docma.info/10110.html herunterladen. Senden Sie uns Ihr „Digital-Negativ“ (Querformat, JPEG-Stufe 10) in einer Breite von 1000 Pixeln und dazu das verwendete Ausgangsfoto als Mail-Anhang an redaktion@docma.info mit der Betreffzeile „Photoshop-Rätsel“; außerdem eine Beschreibung, wie Sie vorgegangen sind. Ihre Lösung benötigen wir bis spätestens zum **5. September 2011**.

Bei mehreren richtigen Lösungen wählen wir das effektivste Verfahren aus; bei gleichwertigen Vorschlägen wird unter diesen Einsendern gelost. Der Gewinner oder die Gewinnerin erhält dieses Mal als Prämie ein Video2Brain-Premium-Abo) im Wert von 300 Euro. (doc) •

Wer analog fotografiert hat, weiß: Klar, das Bild unten rechts ist das Farbnegativ der linken Ansicht. Doch anders als früher war hier das Positiv zuerst da, erst dann wurde mit Hilfe von Photoshop daraus das orange-maskierte Negativ. Ihre Aufgabe ist es diesmal, aus einem eigenen Digitalfoto ein solches Negativ zu entwickeln



Bücher

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

Lightroom - alltäglich

Endlich hat ein Autor (oder ein Verlagslektor) begriffen, dass die Welt nicht noch ein 400 Seiten-Lightroom-Buch braucht, das alle Funktionen im Detail erklärt. Zwar vermittelt Patrick Ludolph auch eine Menge an Basiswissen, im Kern geht es jedoch um die praktische Anwendung des Programms im Fotografenalltag und die Potenziale, die es bietet, um Zeit zu sparen. Ludolph gehört zu den Fotografen, für die im Vordergrund steht, Bilder-massen, wie sie heute oft bei der Arbeit mit digitalen Kameras bei Reportagen anfallen, in kürzester Zeit im Raw-Konverter zu sichten, farblich abzustimmen und in Details zu retuschieren. Aus dieser Perspektive erklärt er die für seine Arbeit wichtigen Werkzeuge und Arbeitsansätze des „Entwickeln“-Moduls und liefert eine ganze Reihe alltagspraktischer Presets auf der Buch-DVD mit. Pflichtlektüre für alle, die ein Lightroom-Buch suchen, das ihnen hilft, schneller besser zu arbeiten. (ck)



Mein Lightroom Alltag - Ein Praxisguide zur Bildbearbeitung mit Adobe Lightroom 3
von Patrick Ludolph
Taschenbuch, 216 Seiten
mitp, 2011
29,95 Euro



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



Polaroids von Helmut Newton gebunden, 256 Seiten Taschen, 2011 39,99 Euro

Newtons Polas

Einst bedeute „Sofortbild“, einzelne Abzüge innerhalb von Minuten nach Drücken des Auslösers in der Hand zu halten. Ihrem Charme sind viele Fotografen und Künstler verfallen. Wenn auch nicht unbedingt beim Belichten ihrer eigentlichen Werke, sondern eher im Nachhinein, wenn sie ihre Belichtungsproben und Setfotos betrachteten. Zu unserem großen Glück hat der legendäre Helmut Newton seine Test-Polaroids der Nachwelt aufbewahrt. Diese Sammlung, zusammengestellt von seiner Witwe June, fängt den Zauber von Newtons Fotoshootings ein. Erstaunlich für den Betrachter von heute ist die äußerst mäßige Qualität der Polaroids bis in die 80er Jahre. Besonders beim Anblick der Exponate der Berliner Ausstellung, die noch bis zum 20.11.2011 in der Helmut Newton Foundation zu sehen ist, drängt sich einem der Eindruck auf, eine iPhone-Kamera könnte das heute oftmals besser. (ck)

Fotografieren lernen

Alles, was man über das Fotografieren wissen muss, auf 300 Seiten? Das geht nicht, wie jeder weiß, der sich etwas intensiver mit dem Thema befasst hat. Dennoch ist es dem Autoren Quartett Haasz, Niclas, Risch und Rietze gelungen, nunmehr in der dritten Auflage ein Kompendium zu verfassen, das alle für den Fotostarter wichtigen Aspekte zwischen Technik, Motivdisziplinen und Bearbeitung anschnidet. Was in der Tiefe fehlt, wird durch Breite ausgeglichen. Der Einsteiger findet in dem Buch unzählige Tipps zur Verbesserung seiner Bilder sowie anregende Beispiele auf hohem Amateurniveau. Interessant für alle, die sich mit Fotografie und allen ihren Disziplinen beschäftigen möchten, und jene, die nach neuen fotografischen Herausforderungen in für sie unbekannten Sujets suchen. (ck)



Fotoschule Bildgestaltung und Aufnahmetechniken für Digitalfotografen von Christian Haasz u.a. gebunden, 280 Seiten Franzis, 2011 29,95 Euro

Bilder zum Fürchten

Fangen wir mit etwas Positivem an. Fructuoso Navarro hat ein HDR-Buch geschrieben bei dem es nicht nur um Technik, sondern auch um die Bilder geht die dabei herauskommen. Nun gibt es bei HDR-Bildermachern zwei Konfessionen: Die eine will mit den Techniken möglichst viele Details, also das Optimum aus ihren Fotos herausholen. Die andere möchte ihre Fotos durch die Kombination erschlagend vieler Details, schreiend bunter Farben und schwer kalkulierbarer digitaler Neuausleuchtungen verschönern. Normalerweise gehört man erst einmal der zweiten Gruppe an, sieht sich die quietschbunten HDR-Varianten bald über und wechselt dann in die erste Gruppe, wo man mit den gewonnenen technischen Erkenntnissen seinen normalen Bildern punktuell einen letzten Schliff gibt. Der Autor Navarro hat diesen zweiten Entwicklungsschritt für sich



HDR Fotografie: Aufnahme, Entwicklung und Nachbearbeitung von Fructuoso Navarro

gebunden, 410 Seiten
Addison-Wesley, 2011
39,80 Euro

leider noch nicht vollzogen. Hinzu kommt, dass seine nach fast jedem Satz mit Leerzeilen-Absätzen gestreckten, oft völlig belanglosen Texte ebensowenig an die Qualität eines Berufsschreibers erinnern wie die Bildauswahl an die eines professionellen Fotografen. Doch man soll ja beständig nach dem Positiven suchen. Navarro zeigt neben seinen eigenen Bildern auch Arbeiten von anderen HDR-Fotografen. Die sind nicht so schlecht wie seine eigenen. Was dem kundigen Betrachter allerdings wirklich Bewunderung abnötigt, ist die farbtechnische Umsetzung des Buches. Wer Erfahrung mit dem Farbgebaren des Offsetdrucks hat, fragt sich unweigerlich, wie es den Druckern gelungen ist, diese vielen unglaublich bunten und leuchtenden Farbtöne aufs Papier zu bringen. (ck)

Über Buchstaben

Es gibt viele Bücher über Schrift und Typografie, viele gute und ein paar weniger gute. Wirklich Überraschendes darf man also von einem neu aufgelegten Titel aus diesem Bereich nicht erwarten. Allerdings gibt es kaum ein Buch, das einen derart breiten und vielseitigen Überblick bietet und sich in ähnlicher Weise für ernsthaft Interessierte eignet, um nahezu alles Wissenswerte über Typografie in einem Band verfügbar zu haben. Joep Pohlen beginnt mit einem - sehr knappen - Überblick über die Schriftgeschichte und widmet sich dann Themen wie Schriftfamilien, Maßsystemen, Klassifikation, Buchstabenanatomie, Fonttechnik sowie praxisrelevanten Empfehlungen. Danach folgen



*Letterfontäne
Ober Buchstaben
von Joep Pohlen
gebunden, 640 Seiten
Taschen, 2011
50 Euro*

fast 300 Seiten mit ausführlichen Schriftbeispielen in unterschiedlichen Schnitten und Graden, jeweils eingeführt mit einem Text zur Entwicklung der jeweiligen Schrift und ihren Charakteristika. Der ausführliche Anhang bietet Listen der Schriften, Schriftentwerfer und -verlage, gefolgt von einem Glossar zur Erläuterung der relevanten Begriffe und einer Literaturübersicht. Der handliche Band ist sowohl für Profis als auch für Einsteiger in den professionellen Umgang mit Schrift bestens geeignet. (doc)

Angelesen



Wer sich mit **Astrofotografie** beschäftigt, findet in den meisten Fotoratgebern kaum Hilfe bei der Lösung seiner Probleme. **Roland Störmers** Buch zum Thema beschreibt dagegen für ambitionierte Sternengucker so ziemlich jeden Aspekt des in-den-Himmel-Fotografierens.

*Taschenbuch, 256 Seiten,
mitp, 2011, 39,95 Euro*



Ein Praxisbuch, in dem man an vielen kleinen Projekten Schritt für Schritt zum perfekten Bild gelangt und so den Umgang mit **Photoshop CS5** lernen kann, hat **Markus Wäger** verfasst. Einsteiger finden hier vielfältige Anregungen, wie und vor allem wozu man das Programm nutzen kann.

*gebunden, 442 Seiten,
Galileo, 2010, 39,90 Euro*



Autos fotografieren galt einst als eine der höchsten Künste der kommerziellen Lichtbildnerie. Dieses Buch von **Rainer Zerback** widmet sich nicht nur der Werbefotografie, sondern zeigt verschiedenste Facetten der Autofotografie bei allen denkbaren Gelegenheiten.

*Taschenbuch, 348 Seiten,
mitp, 2011, 44,95 Euro*



Hochästhetisch inszenierte weibliche Autoerotik auf dem Höhepunkt zeigt das Fotobuch **La Petite Mort** von **Willi Santillo**. Die sepiafarbenen Bilder werden ergänzt durch offenherzige Interviews, die die Herausgeberin Dian Hanson mit 37 der porträtierten Frauen führte.

*gebunden, 208 Seiten,
Taschen, 2011, 29,99 Euro*

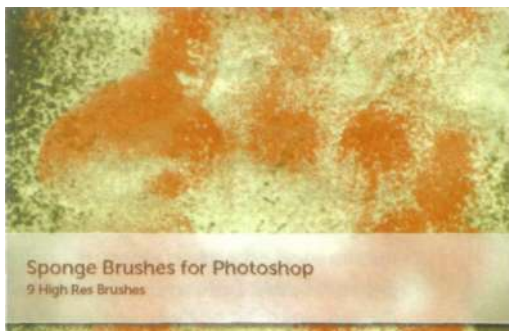


Das **Photoshop Übungsbuch** von **Gerd Hornung** gibt bereits auf dem Titel Auskunft über das Niveau in seinem Inneren: Hier werden Fotos auf Volkshochschulniveau verbessert und verfremdet. Das passende Werk für den Erstkontakt mit Photoshop - nur fragt man sich, warum es in der Edition Profifoto erscheint.

*gebunden, 486 Seiten,
mitp, 2011, 39,95 Euro*

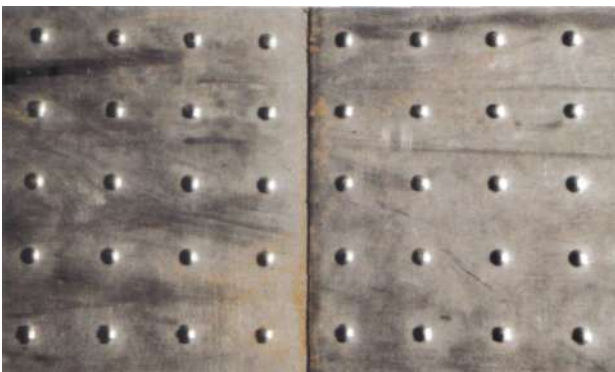
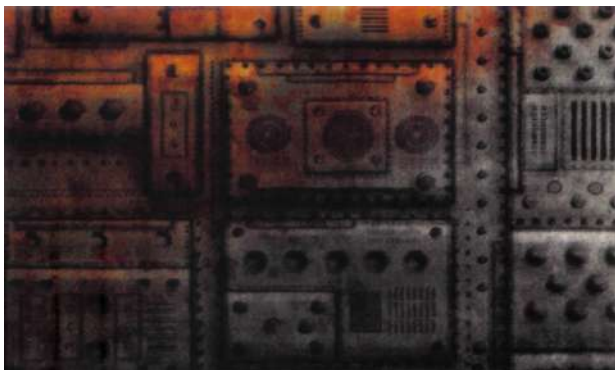
Free LOADS

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen

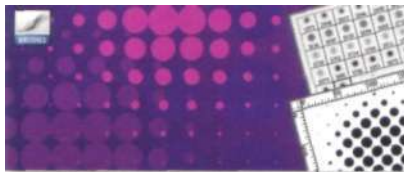


Sponge Brushes for Photoshop
9 High Res Brushes

Schwamm-Brushes
www.docma.info/8849.html



Mehr als 30 Metall-Brushes,
-Muster und -Texturen
www.docma.info/10144.html



Mehr als 20
Raster-Pinselspitzen
www.docma.info/9061.html



Mehr als 450
Grunge-Pinselspitzen
www.docma.info/10071.html



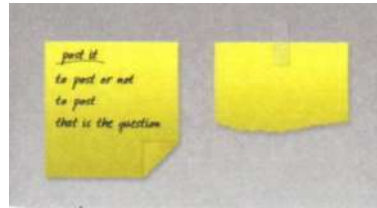
25 Sets mit Photoshop-Formen
www.docma.info/10141.html



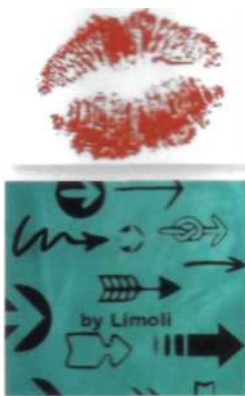
30 Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10147.html

Vintage Action
by: Karlyne D.

60 hochwertige PSD-
Dateien für Designer
www.docma.info/10140.html



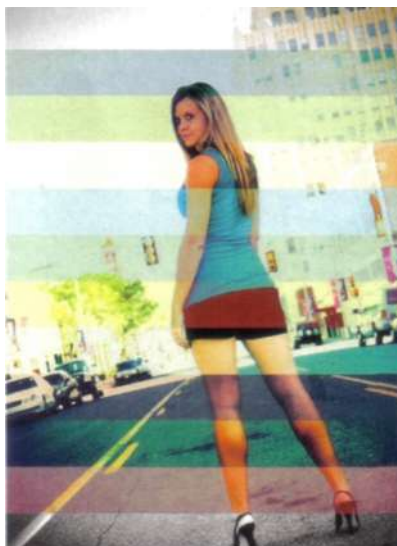
35 Sets mit Vintage-Pinselspitzen
www.docma.info/10150.html



Mehr als 1000 Formen
für Photoshop
www.docma.info/10149.html



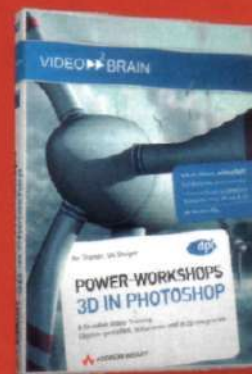
50 Photoshop-Aktionen
zur Nachbearbeitung
www.docma.info/10146.html



Zum Thema „3D in Photoshop“ bieten wir Ihnen neun Gratis-Kapitel mit ca. 45 Minuten Spielzeit aus dem video2brain-Video „Power-Workshops: 3D in Photoshop“ von Uli Staiger an. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Seit Photoshop gelernt hat, mit 3D-Daten umzugehen (Extended-Version), hat sich viel getan. 3D-Modelle lassen sich laden, bewegen,



texturieren und optimal in den Workflow integrieren. In diesem Video-Training lernen Sie, ein 3D-Modell zu erstellen, es zu beleuchten, zu texturieren und vieles mehr. Auch das Zusammenspiel zwischen Photoshop und Cinema 3D wird erläutert.

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



45 PSD-Dateien für Designer
www.docma.info/10143.html

Kimberly

7TH SERVICE

Oceania

ChoktoF

Olijo

Fortune City

50 Fonts für Titel und Headlines
www.docma.info/10142.html

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



DOCMA - Archiv als PDF?

Hallo Herr Dr. Baumann, haben Sie schon mal darüber nachgedacht, DOCMA-Abonnenten gegen einige Gebühr Zugang zum DOCMA-Archiv zu gewähren? c't etwa räumt einem diese Möglichkeit ein, damit entfällt u.a. die bis dato immer erworbene Anschaffung der Jahrgangs-DVD. Mittlerweile kann auch jeder Gastzugang auf das c't-Archiv zugreifen und bezahlt beim Herunterladen eines bestimmten Artikels eine akzeptable Gebühr. Viele Grüße, Ludwig Seitz

Hallo Herr Seitz, ja, darüber nachgedacht haben wir schon. Leider sind wir - noch - nicht ganz so groß wie die c't und können nicht einfach mal jemanden daransetzen (und bezahlen), um die Lay-out-Dateien von 42 Heften nebenbei in richtig formatierte PDFs umzuwandeln; die müssten erst mal aufgearbeitet werden. Es gibt in der Tat immer wieder Anfragen von Lesern, ob wir die Artikel oder kompletten Hefte nicht als PDFs zugänglich machen könnten. Aber das kostet eben einiges und wir sind schon froh, dass wir uns nach der Verlagsinsolvenz vom letzten Jahr endlich mal wieder selbst Honorare auszahlen können.

Ich könnte mir vorstellen, dass wir so was realisieren, wenn sich genügend Leser melden, damit die Finanzierung halbwegs gesichert ist. Wir würden schauen, was diese Produktion kostet, danach den Verkaufspreis festlegen - und entweder kommen dann ausreichend viele Besteller zusammen oder nicht. Viele Grüße, Doc Baumann

Sprossen - verwunschen, nicht infiziert

Hallo Doc, der Song „Money for nothing“ der britischen Rockband „Dire Straits“ kam mir spontan in den Sinn, als ich die Bildmontage von Uwe Braunschweig in der aktuellen Ausgabe des DOCMA-Magazins visuell zerpfückte. Dazu musste ich mir nicht allzu viel Zeit nehmen:

Sicher, die „schlafende Schöne“ würde sich auch bei mir zuhause verdammt gut machen, aber ich würde ihr doch, „alone but exhausted“, wie sie sich nun mal darstellen soll, ersparen, in einer licht-

technisch pervertierten Atmosphäre sich rumräkeln zu müssen.

Wie uns der „Greenshot“ ja zeigt, kommt das einfallende Licht wohl von oben links und tendenziell eher von hinten.

So weit, so gut, aber warum der Staub (warum um alles in der Welt hat der sich nicht beim Räkeln in den Kissen auf ihrem hoffentlich noch schweißnassen Körper niedergeschlagen?) dann durch die komplette Szenerie wabert und nicht mal dem gedachten Hauptlicht folgt, sondern irgendwo horizontal abgeschnitten wird, das verstehe ich nach nur 30 Jahren als Fotograf leider nicht. Oder dampft sie am Ende noch aus..., und wo um alles in der Welt treibt sich der dazugehörende postkoitale Flüchtling denn schon wieder rum?

Verwunschen scheint auch das Licht selbst: Wie es diesem scheinbaren Hauptlicht selbst durch leichte Diffusion erzeugende Perlglasscheiben hier gelingt, für die Dame als Gegenlicht zu fungieren und gleichzeitig einen knackescharfen Schlagschatten an die hintere Raumwand zu werfen, dafür bin ich wohl Künstler und Kreativer nicht genug.

Aber eins und eins zusammenzählen kann ich noch: Wenn schon nur der letzte Fensterverbund sichtbar einen Schatten wirft, so sollte man doch die Anzahl der Segmente und deren Orientierung mal überprüfen, aus 6 hochformatigen auf 4 querformatige zu kommen, das ist die wirkliche künstlerische Leistung, die es hier zu bestaunen

Hoffentlich sind die verschwundenen verwunschenen Sprossen wenigstens nicht verseucht!

Ich geh' jetzt in meinen verwunschenen Keller und hol' mir eine Flasche verwunschener roter Flüssigkeit mit der sich wabernder Staub etc. wieder aus meinem Kopf spülen lässt...

... und wenn ich dann morgen früh „alone but maybe not too much exhausted“ wieder zu mir komme, frage ich mich vielleicht, warum ich die ganze Woche arbeiten geh' und reproduzierbar exakte Ergebnisse liefern muss und nicht einfach endlich auch „Kreativer“ werde und all die kleinen Schweinereien, die uns die indischen Programmierer aus Rache für 200 Jahre Kolonialismus zumuten (geklaute Tastaturkürzel etc pp), nicht einfach lächelnd als gottgegeben akzeptiere und halt achselzuckend für die Brot-und-Butter-Arbeit die doppelte Zeit brauche als noch zwei PS-Versionen früher. Beste Grüße, Achim Weisbrod

Sprossen 2: Aus vier mach' zwei

Lieber Doc, bitte brecht euer „beredtes Schweigen“ (siehe Leserbrief) beim eigenen Heft!; Ausgabe, Heft 41, Seite 68, vor allem der Licht„einfall“ - aus 3(4) mach 2 - interessant)

Munter bleiben! Ansonsten: Ich liebe DOCMA. Richard Neubauer

Sprossen 3: An die Wand geworfen

Hallo DOCMA, ein nettes Tutorial von Uwe Braunschweig war das, in Heft 41 auf Seite 68. Aber gleichzeitig auch Stoff für Doc Baumanns Bildkritik! Vielleicht kann er uns erklären, warum ein Fenster mit sechs Einzelscheiben nur vier Lichtflecken an die Wand wirft ... Munter bleiben! Viele Grüße von Christian Ammering

Falscher Schatten sogar beim Meister

Hallo DOCMA-Team, ich bin seit etwa einem Jahr Käufer, und wenn ich Zeit habe, auch Leser Eurer Zeitschrift. Ich bin begeistert, was man alles mit Photoshop machen kann; leider nehme ich mir zu wenig Zeit, bzw. habe zu wenig Zeit, um die Workshops selbst auszuprobieren.

Mit gefällt auch die Rubrik der Bildkritik sehr gut, und sie schärft den Blick für Bilder. Daher meine Anmerkung: Im DOCMA Heft 40 deutet auf Seite 18 auf dem Bild ganz unten (Hase/Bein) der Schattenwurf des Hasen bzw. der Kommode nach links. Der Schattenwurf des amputierten Fußes weist dagegen nach rechts. Schöne Grüße und bitte macht weiter so, Bernd Brunner

Lob fürs Blog und Lust aufs DOCMA-Shirt

Liebes DOCMA-Team, ich gehöre auch zu den Leuten, die docmatisch infiziert sind und die Zeit zwischen zwei Heften nur nägelkauend überstehen. Um so froher bin ich über Eure neue Webseiten-Gestaltung und vor allem den Blog, wo ich immer wieder tolle neue Nachrichten finde, die mich sehr interessieren.

Besonders geil fand ich es natürlich, als ich mich bei Eurer Super-Bildergalerie zu Zingst auf einem der Fotos entdeckte; meine Freundin und ich konnten es kaum glauben, so richtig mit Profi-Porträt aus Meisterhand im Web. Ihr habt es in den letzten zehn Jahren (gibt's eigentlich eine Jubiläumsfeier?) wirklich geschafft, zu der Photoshop-Institution im deutschsprachigen Bereich zu werden. Da ist es schon eine Ehre, bei Euch in der Galerie aufzutauchen. Weiter so! Mit herzlichem Gruß aus Süddeutschland, Walter Schnell

PS: Das DOCMA-Team ist in Zingst mit Shirts und Kappen mit dem DOCMA-Logo drauf rumgelaufen. Hattet Ihr das schon mal im Heft zum Verkauf angeboten? Wenn, hab' ich's offenbar übersehen. Ich würde die Teile sofort bestellen.

Hallo Walter, also, eigentlich hatten wir die Kappen und Shirts nur für uns selbst machen lassen, um in Zingst ein bisschen Aufmerksamkeit für DOCMA zu erwecken. Aber da Du nicht der Einzige bist, der danach fragt (in Zingst wollte eine begeisterte Leserin einer Kollegin das bedruckte T-Shirt vom Leib weg kaufen), sind wir gern dazu bereit, sofern es genug Interessenten dafür geben sollte. •



MATERIALEROTIK

Fotografie ist nicht nur eine optische, sondern auch eine haptische Disziplin. **Christoph Künne** geht der Frage nach, wie man diesen fast schon in Vergessenheit geratenen Aspekt in die Welt der Pixel transportieren kann.

An unserem Stand beim Fotofestival in Zingst fand sich ein älterer Herr ein und plauderte über vergangene Zeiten. „Fotografieren mit Film ist viel besser“, meinte er. „Das mit der digitalen Fotografie ist alles Murks, damit hat man doch keinen Spaß“, sprach der Besucher und verfiel dann in eine lange Litanei über den Verlust der Sinnlichkeit: Früher konnte, ja musste man die Fotografie nicht nur mit dem Kopf, sondern auch mit den Händen begreifen. Kameras fassten sich an wie Kameras und nicht wie Scheckkartenstapel. „Aber das Schönste war die Bildbearbeitung im Labor - nicht so blutleeres Herumsitzen vor dem Computer, sondern Fummeln und Manschen in der dunklen Kammer, bis der Morgen graute.“

Wie es war

Allein schon die Einrichtung der Dunkelkammer brachte die Augen der Heimwerker zum Leuchten und ihr Blut in Wallung. Vieles, was man dazu brauchte, ließ sich aus Haushaltsgegenständen oder Elektroteilen selber bauen. Wer Geld sparen wollte, erwarb Film als Meterware und konfektionierte ihn quasi als Vorspiel vor dem Akt der Belichtung im Dunkel der Kammer selbst. Auch beim Fotografieren war Handarbeit angesagt: Filmeinlegen, Filmtransportieren, Filmwechseln, Objektive tauschen, Belichtung einstellen, Scharfstellen, Filtervorsätze an- und abschrauben. Nach der Fotografiererei ging es zurück in den wohligh dunklen Raum.

Dort wurde der Film auf Entwicklungsspulen gewickelt, Entwickler und Fixierer für den jeweiligen Film angemischt, und anschließend musste man in festen Abständen nach vorgegebenem Takt die Entwicklungsdose durchschütteln. Solange, bis dem Film alle Tonwerte gekommen waren.

Die Filmtrocknung mit Wäscheklammern an der frischen Luft war zwar günstig, aber bei weitem nicht so spektakulär wie die in einem - eigens für diesen Zweck - gebauten Mini-Ofen. War der Film endlich von den letzten feuchten Spuren des Schlussbads befreit,

spannte man ihn in den Vergrößerer. Der hatte ein eigenes Objektiv mit Blendenring und Schneckengang zur manuellen Fokussierung sowie vielfältige Verstellmöglichkeiten. Dort, wo der Vergrößerer das Bild projizierte, lag ein schwerer Metallrahmen, der ein Blatt Fotopapier fixierte.

Zur Ermittlung der richtigen Belichtung fuhr man Tests auf Belichtungsstreifen, und über die Belichtungszeiten wachte eine Art



Foto: Edijs Palens - Fotolia.com / Editing: Lo-Mob - iPhone

Eieruhr für Profis, die den Strom des Vergrößerers an- und abschaltete.

Wer als „Fotolaborant“ auf sich hielt, verzichtete zudem auf verarbeitungsfreundliches PE-Papier und unterzog seine Barythpapier-Abzüge nach den chemischen Prozessen in Entwickler, Stoppbad, Fixierlösung und Schlusswässerung der manuellen Trocknung in einer speziellen Trockenpresse, bevor er sie liebevoll in säurefreie Sammelkartons bettete.

Wie es ist

Wenn man sich vor Augen führt, wie sinnlich die Fotografie mit ihren vielen Stellrädern,

Materialien und Chemikalien einst gewesen sein muss, kann man den alten Herren gut verstehen.

Sicher, auch heute gibt es noch Kameras, die sich gut anfassen lassen - aber wenige. Wer nicht gerade eine vulkanit-armierte Leica in Händen hält, kommt angesichts von handyförmigen Fotoapparaten und digitalen Suchern, die auf Distanz gehalten werden wollen, bald auf die Idee, die Form der meisten Geräte folge in erster Linie den Maßgaben ihrer guten Verstaubarkeit, und nicht ihrer Funktion. Rendelräder und Skalenringe sind von Joysticks und Automaten abgelöst worden.

Speicherkarten tauschen und in Lesegeräte stecken ist kaum sinnlicher als auf Plastiktaschen zu klicken und Plastikmäuse über Mauspads zu schieben. Und auch die Bearbeitung auf den Webpads der Zukunft wird das Haptische kaum verstärken, obgleich man dann zur Bildbearbeitung seine Fingerkuppen über eine Glasscheibe gleiten lässt. Was dem Haptiker auch in digitalen Zeiten bleibt, ist letztendlich nur noch der Ausdruck.

Selbst wenn neun von zehn Bildern zerlegt in Nullen und Einsen auf Festplatten ihr Dasein fristen, drückt der stolze Fotograf zumindest noch seine besten Werke auf Papier. Da sich die haptische Bedürftigkeit auf jenen letzten Teil des Workflows konzentriert, verwundert es kaum, wenn man bei der Lektüre der Fotopapier-Beschreibungen fast schon lyrische Qualitäten zu entdecken meint: Es ist von „samtweißen Oberflächenstrukturen“ die Rede oder von „Spiritualität und Natürlichkeit, die die Sinnlichkeit der Motive besonders unterstreichen“.

Unter haptischen Gesichtspunkten interessant ist im digitalen Workflow nur noch die Arbeit am Drucker. Hier muss man nicht nur die sensiblen Papierchen nachfüllen, sondern hat auch gute Chancen, sich beim Tintenpatronenwechsel die Hände schmutzig zu machen. Die anschließende Reinigung kann mit ausgiebigem Schrubben und Rubbeln sehr sinnlich ausfallen - wenn man daraufsteht. **Munter bleiben.** •