

43

DOCMA

6 | 11

Photoshop für Kreative DOCMA

132 SEITEN

PHOTOSHOP-KNOWLEDGE

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

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

Deutschland
9,90 €

ARBEITSTECHNIK

Farbbereichsauswahl (S. 44)

Bildretusche mit Kanälen (S. 40 & 52)

Rotierende Stempel (S. 50)

BILDLOOKS

Kreative Looks (S. 38)

Helle Haut (S. 12)

Das Geheimnis der Lichtfeldkamera (S. 72)

Bildkomposition im Porträt (S. 104)

Noch mehr Pixel-Bender-Tools (S. 57)

Was zeichnet High-End-Monitore aus? (S. 78)

Retuschieren wie für die Vogue (S. 98)

PROFESSIONAL BEAUTY

PREMIUM-WORKSHOP



**PFADE FÜR
KREATIVE**

Vom Freisteller bis
zur Malautomatik

88

Seiten

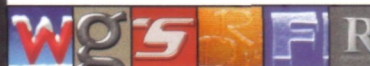
**WORKSHOPS
TIPPS & TRICKS**



PHOTOSHOP-PROJEKTE



Gratis-Video:
FARBLOOKS



FREELOADS

1000+ Pinselspitzen

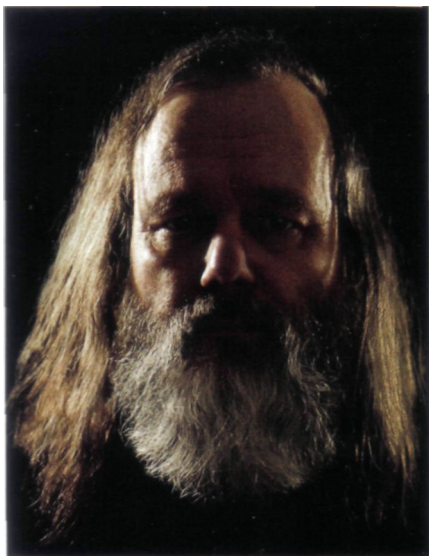
5000+ Photoshop-Verläufe

400+ Photoshop-Aktionen

80+ Fonts u.v.m.

66243





Award-Ausstellungen, Preissenkung und unvermeidliches Schicksal

Die Ausstellung zum DOCMA Award 2011 endet am 23. Oktober, aber schon wenige Wochen danach, am 17. Dezember, beginnt die nächste. Award-Sponsor Stefan Schmitt hat in Bremen einen Überblick aller bisherigen Preisträger der ersten Plätze organisiert. Mehr dazu finden Sie im nächsten Heft.

Ebenfalls mit dem nächsten Heft werden wir das erste Jahrzehnt DOCMA abgeschlossen haben. 44 Ausgaben sind in dieser Zeit erschienen; scheinbar nicht sonderlich viel, aber genug, um uns auf Trab zu halten.

2002 war die DOCMA-Gründung ein grosser Schritt für zwei einzelne Menschen - aber ein kleiner für die Menschheit... Nachdem uns ein anonymes Leserbriefschreiber gerade Selbstweihrauchung vorgeworfen hat, will ich die Ankündigung unseres nächsten Heftes ganz klein und bescheiden angehen. Ich möchte Sie nur schon einmal darauf aufmerksam machen, was Sie ab dem 14. Dezember erwartet: Unser Jubiläumsheft anlässlich 10 Jahren DOCMA: noch dicker als üblich und mit ein paar spannenden Zugaben und Besonderheiten. Lassen Sie sich überraschen!

In der ersten Zeit haben wir die Hefte noch komplett von der ersten bis zur letzten Seite mit eigenen Beiträgen gefüllt. Spätestens mit dem Umstieg von vier- zu sechsmaligem Erscheinen pro Jahr war das nicht mehr zu schaffen. Die kompetentesten deutschsprachigen Autorinnen und Autoren schreiben inzwischen für DOCMA, und die redaktionelle Arbeit verteilt sich auf mehrere Schultern. Unsere langjährige Redaktionsmitarbeiterin Dr. Gabriele Hofmann ist ab Heft 1/2012 zu unserem Bedauern nicht mehr mit dabei. Dafür gibt es zwei neue docmatische Ansprechpartner, die vielen unserer Leser/innen ebenfalls keine Unbekannten sein werden: Olaf Giemann und Walter Milani-Müller.

Schweizer Leser, aufgepasst! In den vergangenen Wochen erhielten wir wie immer viele Leserbriefe, darunter einen, in dem sich ein Schweizer Leser heftig über die in seinem Land viel zu teure Ausgabe beschwerte; umgerechnet rund 21 Euro müsse er dafür auf den Tresen blättern. Unser früherer Verlag hatte uns erklärt, die Kosten für den Auslandsvertrieb seien nun mal so hoch - Transport, Zoll, Abrechnungen und so weiter. Wir haben diese Preise einfach übernommen, ohne uns etwas Böses dabei zu denken. Nach Eingang des Leserbriefs wurden die tatsächlichen Kosten genau überprüft. Das Ergebnis: Sie sind tatsächlich hoch - aber nicht so hoch. Die gute Nachricht für alle Leser/innen aus der Schweiz: Ab Heft 1/2012 wird DOCMA nur noch 16,90 Franken kosten, entsprechend das Abo 88,20 CHF (18% Ersparnis gegenüber dem Einzelheft) und das Ausbildungs-Abo 70,80 (30% Ersparnis).

Interessante Beiträge von der ersten bis zur letzten Seite würden wir Ihnen gern bieten, können es aber nicht - dazu sind Ihre individuellen Schwerpunktsetzungen zu unterschiedlich. Von daher war die Mail einer Abonnentin, die zu hohe Anteile von Web-Design und 3D in DOCMA beklagte, an sich nicht überraschend. Verwunderlich erschien uns eher der von ihr „gefühlte Anteil“ von rund 50%. Ich habe statt zu fühlen mal nachgezählt und kam für die letzte Ausgabe auf genau 5 %, also ein Zehntel davon.

Abgesehen vom tatsächlichen Anteil solcher Beiträge jenseits von Photoshop möchte ich daran erinnern, dass die sich in unserer Rubrik „Extended“ befinden. Diesen Heftteil haben wir vor längerer Zeit zusätzlich zum bisherigen Umfang hinzugenommen, ohne den Preis anzuheben. Sie bekommen also mehr Seiten ohne mehr Kosten. Wenn Sie der Blick über den Photoshop-Tellerrand in-

teressiert, finden Sie dort hilfreiche Ergänzungen zum Herstellen und Bearbeiten von Bildern. Das ist ein Angebot von uns; ob Sie es nutzen, liegt allein bei Ihnen.

Natürlich will ich Ihnen auch diesmal nicht vorenthalten, was mich in den vergangenen Wochen politisch besonders bewegt hat. Einen Spitzenplatz nahm der Besuch des Papstes in Deutschland ein. Dabei geht es mir weniger um die Frage, ob er vor dem Bundestag redet oder nicht - eher um das Motto dieses Besuchs: „Wo Gott ist, da ist Zukunft.“ Auf der offiziellen Website heisst es dazu: „Für uns Christen ist Zukunft keine anonyme Macht, kein Prinzip, das uns überrumpelt, kein unvermeidliches Schicksal. Unsere Zukunft liegt in und bei Gott.“

Man könnte diese Sätze probenhalber einmal ernst nehmen. Zukunft ist kein unvermeidliches Schicksal. Einverstanden, so weit. Zukunft und Schicksal hat man aber nur, wenn man lebt - überlebt. Hunger ist auch kein unvermeidliches Schicksal, aber in Ost-Afrika verhungern derzeit viele Menschen.

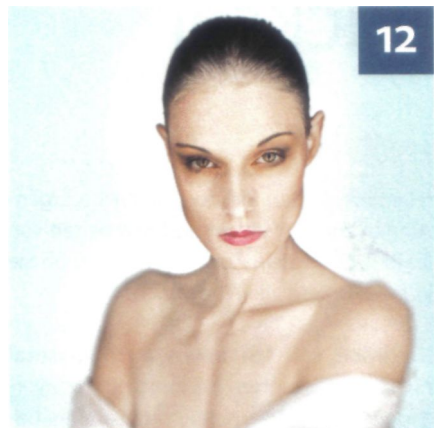
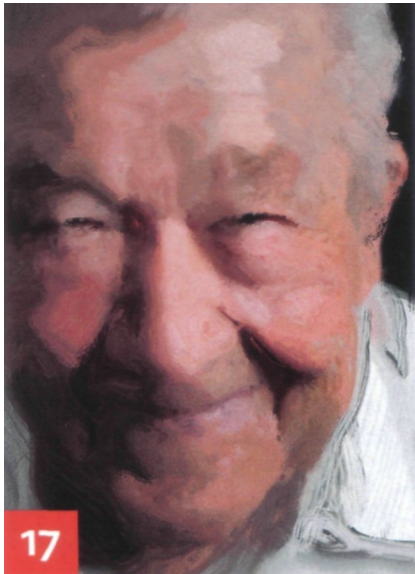
Gerade habe ich anlässlich des 25. Jubiläums der Verfilmung von „Der Name der Rose“ einen Vortrag am Drehort Kloster Eberbach gehalten (ich hatte 1986 das Buch zum Film sowie zu den historischen und theologischen Hintergründen der Handlung verfasst). Auch damals im Jahre 1327 ging es um die Frage, ob die Kirche arm sein solle und ob der christliche Religionsgründer privates Eigentum besessen oder alles den Armen gegeben habe. Während die heutigen Armen in Afrika verhungern, gibt allein die katholische Kirche für den Papstbesuch nach Angaben der Bischofskonferenz 25 bis 30 Millionen Euro aus (ohne die staatlichen Ausgaben). Jesus würde sich im Grabe ... ach ja, das hatte ich vergessen.

Joachim

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 14. Dezember 2011

**Große Jubiläumsausgabe
zu 10 Jahren DOCMA:**
Mehr Seiten und viele Extras!



INTRO

12

Helle Haut

Aufgehellte Haut verleiht jedem Porträt eine Spur von Vornehmheit oder zumindest von kühler Sachlichkeit und macht gleichzeitig Hautunreinheiten fast unsichtbar.

14

Lehrbuchmäßig falsch

Warum machen Bildbearbeitungs-Profis so viele Montagefehler? Einer unserer Leser entdeckte in einem Photoshop-Lehrbuch eine Anleitung, die alles erklären könnte.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter
www.docma.info/10790.html



Mehr zum Thema
„Warnhinweise“
erfahren Sie auf
der Seite 118

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

17

PREMIUMWORKSHOP Das Pfad-Einmaleins

Auch nach 20 Jahren Photoshop ist der Pfad noch eines der wichtigsten Werkzeuge in der Bildbearbeitung.

38

Tipps & Tricks

Bildlooks mit Photoshop

40

Farbkorrektur

Hier lernen Sie eine Lab-Technik zum Auffrischen flauer Farben kennen.

42

Tipps & Tricks

Bildlooks in Camera Raw

44

Farbbereiche maskieren

Wir zeigen Ihnen alles Wichtige über die Farbbereichsauswahl.

50

Rundungen retuschieren

So retuschieren Sie mithilfe der Palette „Kopierquelle“ und dem Kopierstempel im Kreis.

52

Tipps & Tricks

Bildretusche mit Alphakanälen

54

Tipps & Tricks

Typoeffekte

57

Spezialeffekte gratis

Das Spektrum der Pixel Bender-Module reicht von praktischen Hilfsmitteln bis zu Spielereien.

62

Photoshop-Sprechstunde

Doc Baumann und Tilo Gockel geben praxisbezogene Antworten zu Bildbearbeitungsproblemen der DOCMA-Leser.

EXTENDED

70

Klonen aus vielen Quellen

Dank der neuen Palette „Clone Source“ lassen sich in Corel Painter mehrere Bilder gleichzeitig als Klon-Quelle verwenden.

72

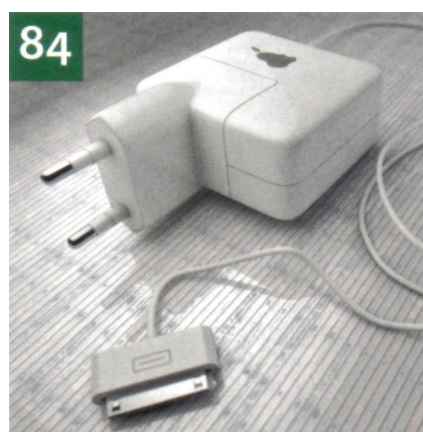
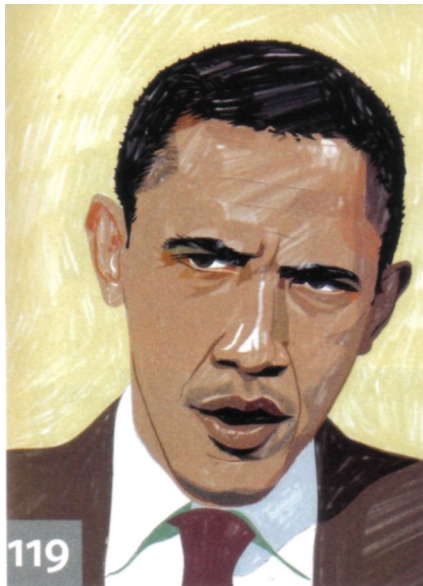
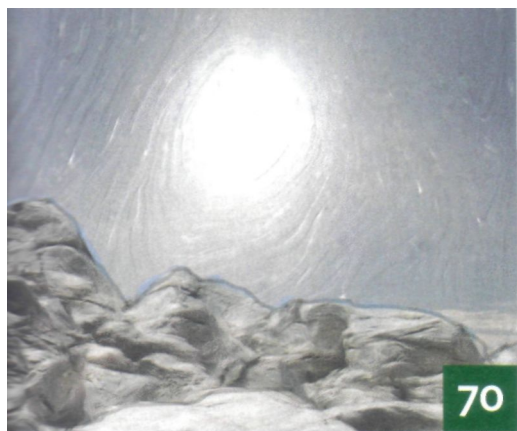
Wissen: Fototechnik

Was ist dran an der Lichtfeldfotografie und wie funktioniert sie?

74

Eine Reise zu den Menschen

Eva Ruhland zeigt, wie die Siegerarbeiten unseres Fotobuch-Wettbewerbs funktionieren.



- 78 Vollautomatisch farbecht**
Wir erklären Ihnen, worauf es bei einem Bildschirm wirklich ankommt.

- 80 Tipps & Tricks**
Adobe Lightroom 3

- 84 Scharfe Optik**
In der 3D-Welt werden Objektfehler aufwendig simuliert, um gerenderte Bilder wie echte Fotos erscheinen zu lassen.

- 90 Nur die besten Pixel zählen**
Die Software Enfuse holt aus mehreren unterschiedlich belichteten Bildern das Beste heraus.

PROJEKTE

- 98 L'essence absolue**
DOCMA hat das argentinisch-deutsche Beauty-Projekt von Natalia Taffarel und Tobias Schult in Berlin begleitet.

- 104 Bildkomposition im Porträt**
Für die Ausstrahlung eines Menschen im Porträt spielt die richtige Bildkomposition eine große Rolle.

- 110 Ohm-Projekt**
Statt auf Exkursion zu gehen, hat eine Design-Klasse der Nürnberger Ohm-Fachhochschule für ihre Projektstage Uli Staiger als Referenten eingeladen.

DOCMATISCHES

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

- 114 Hauptstadtstudio**
DOCMA hat im Berliner Stadtteil Johannisthal sein Hauptstadtstudio in Betrieb genommen. Mit dieser Einrichtung haben DOCMATische Bildprojekte einen gut erreichbaren Produktionsort gefunden.

- 116 Photoshop-Rätsel**
Leser-Lösungen zu unserem Analog-Negativ-Rätsel, und als neue Aufgabe: die Gestaltung einer Fläche mit Pinselabdrücken.

- 118 DOCMA Award**
Die Ausstellung der digitalen Karikaturen läuft noch bis zum 23. Oktober. Warnung!: Das nächste Thema steht bereits fest.

- 119 Digitale Porträts**
Wir stellen Ihnen die besten Digital-Porträt-Illustrationen aus dem Bildband *Illustration Now!* vor.

- 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 PhoCon Professional**
Am 10. und 11. November 2011 präsentiert die Macromedia Akademie in München wieder Photoshop für Power-User.

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



Highlights auf *DOCMA.info*



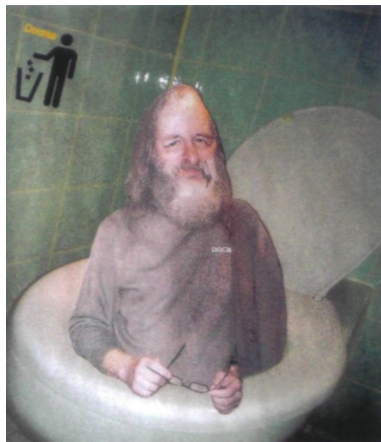
Multimediale Erlebniswelten
www.docma.info/10233.html



Intensivkurs: Freistellen von Haaren
auf Basis von Farbkanälen
www.docma.info/10231.html



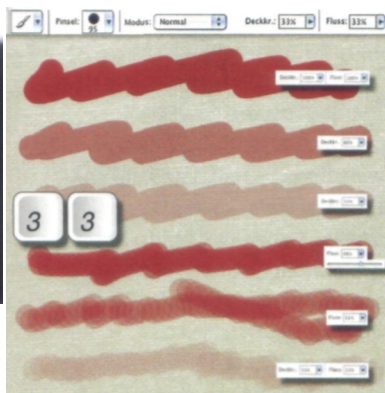
Doc Baumann mal ganz anders
www.docma.info/10229.html



Visueller Klogang
www.docma.info/10228.html



FotoTV-Film des Monats:
Ausgefallene Looks
www.docma.info/10232.html



Intensivkurs: Einstelloptionen
für Pinselspitzen
www.docma.info/10230.html

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

Dr. Hans D. Baumann (Herausgeber, doc)
Christoph Künne (Chefred., ck, V.i.S.d.P.)

Redaktionelle Mitarbeit

Olaf Giermann (Red., og)
Eva Mench (Korr.), Yves M. Libicky (Korr.)
Walter Milani-Müller (Red., wmm)
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

Redaktion DOCMA, Walter Milani-Müller
Deutz-Kalker Straße 130, 50679 Köln
Telefon: +49 - 221 - 16 990 125
E-Mail: redaktion@docma.info

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Michael Baierl, Tilo Gockel, Michael J. Hußmann,
Scott Kelby, Tim Meyer, Christian Öser, Stefan Petri,
Glenn Rand, Karsten Rose, Eva Ruhland, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Adobe, Julie Sparks Andrada, BackArts, Doc Baumann,
Phillip Stewart Charis, Gregory Crewdson,
Douglas Dubler, Richard Fladda, Bettina Flitner,
Fotolia.com: (Filipe Anjo, Sandra Cunningham, damato,
fotogestoeber, Maksim Toome); Olaf Giermann,
Tilo Gockel, Christina Greiner, Anke Großklaß,
Hermann Heibel, Korbinian Hopfner, Dimitri Kandidov,
Scott Kelby, Eugen Kern, Douglas Kirkland,
Christoph Künne, Ina Künne, Tim Mantoani, Tim Meyer,
Birgit Nitzsche, Anne Noggle, Christian Öser,
Arthur Rainville, Kathrin Rödl, Tobias Schult, Uli Staiger,
Taschen Verlag, VirtualRig, Thorsten Wiegand

Titelbildmotiv

Tobias Schult / Natalia Taffarel

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 ivw-geprüft, Nr. 06510-13242

News

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

Interaktives HD-Display

**Als neues Top-Modell seiner Cintiq-Serie
bringt Wacom ein farbkalibrierbares Stift-
Display mit 24 Zoll Diagonale auf den Markt.**

Das mit 1920x1200 Bildpunkten auflösende Cintiq 24HD richtet sich an Designer, Illustratoren, Bildbearbeiter, Videoschnitt-Experten und andere Kreativ-Profis. Gegenüber den bisherigen Vertretern der Cintiq-Reihe, dem Cintiq 21UX und dem Cintiq 12WX, soll sich das neue Modell durch eine farbtreue Wiedergabe und ergonomischeres Arbeiten auszeichnen. Der ausbalancierte Standfuß und die federunterstützte Hubvorrichtung erlauben es, die Neigung und Höhe des Cintiq an eine Vielzahl unterschiedlicher Arbeitspositionen anzupassen. Dabei lässt sich das Gerät sogar über den Tischrand hinaus und somit über dem Schoß des Nutzers schwebend positionieren. Auf dem Displayrahmen kann der Nutzer Hände oder Arme abstützen, wobei der Touch Ring und die Express-Keys, die sich auf beiden Seiten des Rahmens befinden, leicht erreichbar sind. Das Cintiq 24HD erkennt 2048 verschiedene Druckstufen sowie die Neigung des Stifts bis zu einem Winkel von 40 Grad. Der Eingabestift soll ein Schreib- und Zeichengefühl bieten, das dem traditionellen Arbeiten mit Stift und Papier sehr nahe kommt. Die kleinste Druckstärke, die er erkennt, geht gegen Null (ein Gramm). Der Stift verfügt zudem über einen drucksensitiven Radierer und zwei frei programmierbare Seitenschalter, mit denen sich Befehle wie Doppelklick oder rechter Mausklick ausführen lassen. Anwender, die auf Farbverbindlichkeit Wert legen, können das Display mit den gängigen Messgeräten der führenden Hersteller kalibrieren. Das Cintiq 24HD kostet 2300 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10200.html

@ weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

Mittelformat-Scanner von reflecta

Mit dem Mittelformat-Scanner MF5000 liefert der baden-württembergische Anbieter reflecta einen CCD-Scanner, der außer Kleinbild-Dias und -Negativen (35mm) auch Mittelformatfilme (120/220) digitalisiert. Der 3-Zeilen-CCD-Bildsensor scannt nach Herstellerangaben mit einer optischen Auflösung von 3200 x 3200 dpi und einem Dichteumfang von 3.6 Dmax. Für einen Farbscan



mit höchster Auflösung und 24 Bit Farbtiefe benötigt das Gerät 200 Sekunden. Die auf einem Infrarotsensor basierende, hardwareseitige Staub- und Kratzerentfernung soll für saubere Scans sorgen. Mithilfe der Filmhalter können entweder vier gerahmte Dias bis 3,2 mm Stärke, ein Filmstreifen mit bis zu sechs Bildern oder ein bis zwei Mittelformatbilder in einem Durchgang gescannt werden. Der Anschluss des Scanners an einen Computer erfolgt per USB 2.0-Schnittstelle. Das Gerät wiegt circa 5,6 Kilogramm, die Maße betragen 320 x 165 x 160 mm (LxBxH). Der MF5000 kostet 1 500 Euro. Mehr Infos unter www.docma.info/10201.html



Zeiss Polfilter

Carl Zeiss bietet ab sofort bei den UV- und POL-Filtern zusätzlich die Durchmesser 52, 55,62 und 77 mm an. Außerdem sollen im Januar 2012 weitere UV- Filter mit 43 und 46 mm sowie UV- und POL-Filter mit 95 mm Durchmesser folgen. Somit umfasst das Sortiment passende Größen für alle gängigen Objektive. Bei den Filtern kommt die von den Zeiss-Objektiven bekannte T*-Vergütung zum Einsatz. Diese minimiert Lichtreflexe an den Glas-Luft-Flächen und verbessert die Transmission des Lichts. Die Filter lassen sich einfach wechseln, verfügen über ein Frontgewinde und können mit Störlichtblenden eingesetzt werden. Handelsübliche Objektivdeckel lassen sich mit den Filtern weiterhin verwenden. Mehr dazu unter www.docma.info/10202.html

Lichtstarkes Weitwinkelobjektiv

Für Ende 2011 hat der koreanische Hersteller **Samyang** ein 24 mm-Objektiv mit Anschlüssen für Canon, FourThirds, Nikon AE, Pentax, Samsung NX und Sony Alpha in Aussicht gestellt. Das neue Zoom-Objektiv mit einer Anfangsblende von 1,4 ist vielseitig einsetzbar und kann an Kameras mit Vollformatsensor ebenso verwendet werden wie an Kameras mit APS-C- oder Four-Thirds-Sensor. Die optische Konstruktion besteht aus 13 Linsen, davon zwei asphärische Linsen. Vier Linsen sind aus ED-glass –fertig – also Glas, dessen Brechungsindex über das gesamte sichtbare Spektrum sehr konstant ist – um chromatische Aberrationen zu vermindern. Die kleinste Blende ist 22, die kleinste einzustellende Entfernung des ausschließlich manuell fokussierbaren Objektivs beträgt 25 cm. Mit Nikon-Anschluss hat das Objektiv eine Länge von 95 mm. Einen Preis und genauen Liefertermin nannte Samyang noch nicht. Mehr dazu unter www.docma.info/10203.html



FREIE MAGAZINE

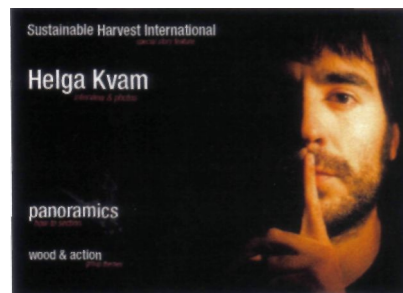
KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



FCMAG #6
Flash-Magazin für Fotografie
<http://fotoclubefc.com>



REVOLUTIONART MAGAZINE #3
PDF-Magazin für Kunst
www.revolutionartmagazine.com



PICT*RE MAGAZINE #2
PDF-Magazin für Fotografie
www.pictre-mag.com

Günstiges Inkjet-Leinwandmedium

Sihl ergänzt sein Sortiment an Canvas-Inkjetmedien um eine Leinwand mit einem Flächengewicht von 350 g/m². Das „Clara Benefkal Canvas white 350 matt“ besteht aus einem Mischgewebe aus 78% Baumwolle und 22% Polyester. Die 430 um starke Leinwand ist für wasserbasierte Tinten optimiert und eignet sich laut Sihl sehr gut für das Aufspannen auf Keilrahmen, wobei am Rand des Rahmens (90°) kaum Weißbruch auftreten soll. Das mit allen gängigen Druckern verwendbare Material ist als Rollenware in verschiedenen Breiten von 61 bis 152 cm lieferbar. Der Preis für eine 12-Meter-Rolle liegt je nach Breite zwischen 47,50 und 118,70 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10204.html

Ringleuchte für Makro- und Nahaufnahmen

Der Leuchtenspezialist **CF Photo + Video Technik** erweitert sein Angebot um die Tageslicht-Ringleuchte RFT-3. Diese schafft eine gleichmäßige Beleuchtung für Makro- und Nahaufnahmen und im Besonderen für Porträtfotos. Sie ist mit drei verschiedenen starken Leuchtringen (22,28 und 40 Watt) ausgestattet, die einzeln –schaltet werden können und ein tagesähnliches Licht mit etwa 5400 K Farbtemperatur abstrahlen. Die Röhren sind konzentrisch um eine 10 cm große Öffnung angeordnet, durch die das Kameraobjektiv auf das Motiv gerichtet wird. Die Kamera selbst wird auf die beigefügte Winkelschiene geschraubt und im Loch zentriert. Mit dem Drehgelenk am Fuß der Leuchte kann die Einheit auf einem Stativ gedreht und geschwenkt werden. Mitgeliefert wird ein Frontdiffusor, eine Kameraschiene und ein Neigegelenk. Der Preis liegt bei 129 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10205.html



FIRMWARE-UPDATES

Sigma hat die Firmware der SD1 und SD15 aktualisiert. Version 1.02 soll bei der SD1 die Raw-Bildqualität bei hohen ISO-Werten verbessern und Fehler beheben. Die SD15 kann jetzt Raw- und JPEG-Daten gleichzeitig speichern. Zudem gibt es Verbesserungen beim Blitzen. **Leica** hat für die S2 die FW 1.0.1.8 bereitgestellt. Für komplette Belichtungsreihen genügt jetzt ein Druck auf den Auslöser, außerdem kann die rechte obere Taste für die Menüsteuerung mit einem Schnellzugriff belegt werden. Bei der **Canon EOS 60D** wurden mit der FW 1.1.0 einige Fehler behoben.



Objektiv-Adapter für Leica S2

Leica macht Objektive anderer Hersteller mit Hilfe von drei verschiedenen Adaptern für die Profikamera S2 zugänglich. Im Einzelnen handelt es sich um den Leica S-AdapterV für Objektive des Hasselblad V-Systems, den Leica S-Adapter P67 für Objektive des Pentax 67-Systems und den Leica S-Adapter M645 für Objektive des Mamiya 645-Systems. Profifotografen können mithilfe der Adapter eine Vielzahl zusätzlicher Objektive nutzen. Zudem lassen sich eventuell vorhandene Fremdobjektive weiterhin mit der Leica S2 nutzen. Wichtige Einschränkung: Bei der Verwendung der Adapter werden keinerlei mechanische oder elektrische Funktionen, Signale oder Daten zwischen der Kamera und den adaptierten Objektiven übertragen. Mehr dazu unter www.docma.info/10207.html



Aufprallschutz für Objektive

Im Vertrieb von HapaTeam kommen die Produkte des amerikanischen Unternehmens Deluxgear künftig auch auf den deutschen Markt. Den Anfang macht eine aus 6 mm dickem Neopren gefertigte Schutzkappe für Objektive. Innen befindet sich ein wasserdichter, 2 mm dicker Kern aus thermoelastischem Kunststoff. Laut Anbieter bietet „Lens Guard“ einen wirksamen Aufprallschutz für Objektive nahezu aller Hersteller. Die Kappe wird über das Objektiv gestülpt, ohne dass Objektivdeckel, Filter oder Gegenlichtblende abgenommen werden müssen, und passt auch über Objektivanschlüsse. Der Aufprallschutz ist für 30 Euro in drei Größen erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10209.html

@ weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



Kompakte Systemkamera

Samsung erweitert das NX-System um die NX200. Die neue spiegellose Systemkamera soll durch einen leistungsstarken CMOS-Sensor mit 20 Megapixeln Auflösung, einen extrem schnellen Autofokus, eine Lichtempfindlichkeit von bis zu ISO 12800 sowie verschiedene Szenenprogramme und manuelle Einstellmöglichkeiten überzeugen. Der Kontrast-AF der NX200 misst die Kontrastdaten über den Bildsensor und berechnet die Entfernung direkt. Das AMOLED-Display mit 7,6cm Diagonale ist laut Samsung im Gegensatz zu den üblichen TFT-Displays auch bei starkem Sonnenlicht noch ablesbar. Für spontane Aufnahmen können Fotografen die Smart-Auto-Funktion nutzen. Bildparameter wie Blende, Verschlusszeit, ISO und Weißabgleich lassen sich per Knopfdruck am „i-Funktion“-Objektiv aufrufen und über den Objektivring feinjustieren. Zu den Neuerungen gegenüber der NX100 gehören die Funktionen „3D-Foto“, „3D-Panorama“ und die auf sieben Bilder pro Sekunde optimierte Serienfunktion. Darüber hinaus wurde die Menüführung optimiert. Die Zuordnung von Geodaten zu einzelnen Aufnahmen ist optional über ein spezielles GPS-Modul möglich. Die Samsung NX200 kostet 850 Euro, www.docma.info/10206.html



Variabler NDX-Filter

Neu im Programm von Kenko ist ein Neutraldichtefilter, dessen Verlängerungsfaktor sich von 2,5 bis 1000 stufenlos einstellen lässt. Dies entspricht 1,3 bis 10 Blendenstufen. Damit kann bei korrekter Belichtung eine größere Blendenöffnung oder eine längere Belichtungszeit gewählt werden. Der „Kenko Variable NDX“ besteht aus zwei Polarisationsfiltern, die gegeneinander verdreht werden können. Er bietet sich zum Einsatz in der Stadt- und Landschaftsfotografie, in der Videografie und in besonders heller Umgebung an. Soll beispielsweise die Bewegung herabfallenden Wassers im Bild dargestellt werden, benötigt man 1/60 sec. Belichtungszeit oder länger. Ist das Aufnahmelicht so hell, dass sich zur korrekten Belichtung trotz kleinstmöglicher Blende am Objektiv diese 1/60 sec. nicht einstellen lässt, werden mithilfe des Filters Verschlusszeiten von 1/20 sec. bis zu 16 Sekunden möglich. Auch zum fotografischen „Herausfiltern“ von bewegten Objekten vor einer Szene - z. B. bei Architekturaufnahmen - kann der Filter eingesetzt werden. Hier lässt sich die Belichtungszeit so verlängern, dass die Reizschwelle des Kamerasensors unterschritten wird und bewegte Objekte nicht abgebildet werden. Beim Filmen ermöglicht es der Filter, während der Aufnahme die ND-Werte dem Umgebungslicht kontinuierlich anzupassen. Der Kenko Variable NDX Filter (77 mm) inklusive Adapter von 67 auf 77 mm kostet 450 Euro. Der Preis für den Filter mit 82 mm Durchmesser inklusive Adapter von 67 auf 82 mm liegt bei 500 Euro. www.docma.info/10208.html

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



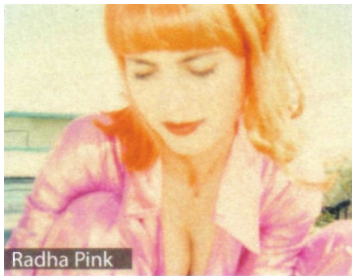
Küstenstraße von Messina, um 1865

1. NEUE PINAKOTHEK

In München zeigt die Ausstellung

„Neapel und Süditalien“ noch bis zum 26.2.2012 Bilder des aus Frankfurt stammenden Fotografen Giorgio Sommer, der in der Frühzeit der Fotografie die Motive dieser Region für das noch junge Medium erschloss.

www.pinakothek.de



Radha Pink

2. 30WORKS GALERIE

Unter dem Titel „Pop Shots“ sind bis zum 5.11.2011 in Köln Arbeiten der Fotokünstlerin Stefanie Schneider zu sehen. Ihre surrealen Blow Ups vergrößert sie aus Polaroids, die sie in der kalifornischen Wüste inszeniert.

www.30works.de



El anarquista y el tren

3. GALERIE DESCHLER

Großformatige Fotografien des amerikanischen Künstlers Jay Mark Johnson sind bis zum 19.11.2011 in Berlin ausgestellt. Seine illusorischen Bildwelten entstanden mit einer modifizierten Kamera, die wiederholt denselben vertikalen Streifen aufnimmt.

www.deschler-berlin.de

Fotos: 1. Giorgio Sommer 2. Stefanie Schneider 3. Jay Mark Johnson

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE MIT 20% RABATT



1. CINEMA 4D

Boxmodelling

Uli Staiger formt in diesem Video-Training aus einem einzigen Grundobjekt eine Automobilkarosserie. Der Bergrennwagen der 1930er Jahre bekommt einen modernen Düsenantrieb, ein Leitwerk und weitere futuristische Details.

2. PHOTOSHOP SPECIAL

Dodge&Burn

In diesem Video-Training zeigt Calvin Hollywood, wie man Bildbereiche selektiv aufhellt oder abdunkelt und welche kreativen Möglichkeiten sich daraus ergeben.



@ Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/10190.html



HELLE HAUT

Aufgehellte Haut verleiht jedem Porträt eine Spur von Vornehmheit oder zumindest kühle Sachlichkeit und macht gleichzeitig Hautunreinheiten fast unsichtbar. | **Christoph Künne**

Hautaufhellungen ersparen oftmals nicht nur müßige Beauty-Retuschen, sie helfen manchmal auch, ein Porträt zu veredeln. Zwar gilt heutzutage gebräunte Haut als sexy, doch wird helle Haut seit Jahrhunderten mit dem Vornehmen in Verbindung gebracht. Das ist übrigens keine willkürliche Zuschreibung, sondern kulturhistorisch bedingt: Bis zur Zeit der Industrialisierung unterschied sich die gesellschaftliche Oberklasse von den unteren Schichten dadurch, dass sie nicht draußen auf dem Feld und damit in der Sonne arbeiten musste. Das begann sich erst zu ändern, als Arbeiter den größten Teil des Tages in lichtlosen Fabrikhallen verbrachten und nun blasser Haut hatten. Die Wohlhabenden hingegen genossen die Muße, sich im Freien aufzuhalten und sich bräunen zu lassen.

Doch helle Haut wirkt nicht nur vornehm, das Auge nimmt sie auch wahr, wenn jemand im Licht steht. Im Sonnenlicht oder in dem Licht eines Studioblitzes. Man kann den Effekt also auch zum nachträglichen Aufhellen eines Modells nutzen.

In Photoshop können Sie den Teint eines Menschen ganz nach Ihren Vorstellungen verändern. Um die ganze Haut oder einen Teil aufzuhellen, ist eine einfache digitale Creme schnell angerührt:

1 Aufhellkopie

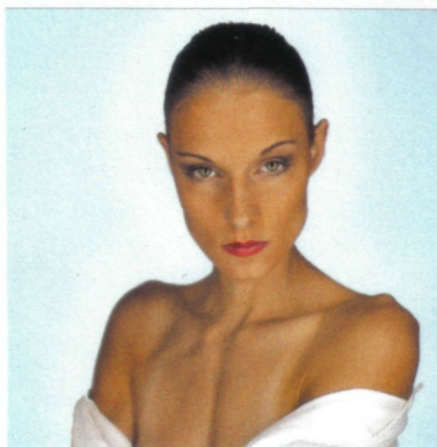
Erzeugen Sie vom Ausgangsbild eine Ebenenkopie. Entweder über den entsprechenden Befehl im Menü oder mit dem Tastenkürzel „Strg/Befehl+J“. Die neue Ebene setzen Sie in den Verrechnungsmodus „Negativ multiplizieren“. Sollte Ihnen der resultierende Effekt nicht ausreichen, duplizieren Sie die Ebenenkopie ein weiteres Mal, stimmen mit deren Deckkraft die Effektintensität ab und reduzieren dann beide Ebenenkopien auf eine.

2 Textur herausarbeiten

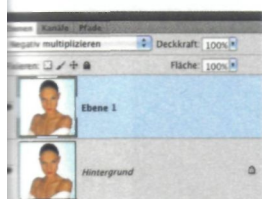
Bearbeiten Sie die aufhellende Ebene mit dem Dialog „Tiefen/Lichter“ in der Darstellung mit allen Einstelloptionen. Wichtig ist, dass Sie eine Abstimmung finden, bei der möglichst viel Hauttextur erhalten bleibt. Nutzen Sie neben den Reglern der Tiefen und Lichte auch die Einstellungen des „Mittelton-Kontrasts“. Anschließend reduzieren Sie zur Feinabstimmung die Sättigung mit dem entsprechenden Werkzeug im Dialog „Farbton/Sättigung“.

3 Digitale Bleichcreme auftragen

Aufgetragen wird die Bleichcreme mithilfe einer Ebenenmaske: Legen Sie mit gehaltener Alt-Taste eine schwarze Ebenenmaske an, die den Inhalt der hellen Bildversion komplett ausblendet. Anschließend malen Sie die blasser Haut mit einem großen weichen Pinsel und weißer Malfarbe auf die Hautbereiche. Wenn diese Arbeit abgeschlossen ist, sollten Sie die Intensität des Auftrags noch einmal durch Experimentieren mit dem Deckkraftregler justieren. ■



1

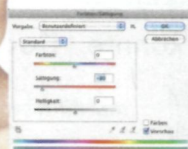


Strg/⌘

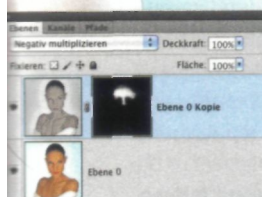
J



2



3





Lehrbuchmäßig falsch

Warum machen Bildbearbeitungs-Profis so viele Montagefehler? Einer unserer Leser entdeckte in einem Photoshop-Lehrbuch eine Anleitung, die alles erklären könnte. | **Doc Baumann**

Eine Theorie über das Zustandekommen der allgegenwärtigen Montagefehler behauptet, den geplagten Bildbearbeitern würde zu wenig Zeit eingeräumt, um ordentliche Ergebnisse abzuliefern. Der Unterschied zwischen richtig und falsch sei ihnen durchaus geläufig, aber der Produktionsdruck ließe aufwendige Eingriffe einfach nicht zu. Dazu werde ich später am Beispiel des Schuppen-Kleides oben links noch etwas sagen.

Eine andere Theorie vermutet, es sei inzwischen egal, ob Montageergebnisse stimmig seien oder nicht. Da der weitaus überwiegende Teil der Bildbetrachter ohnehin nicht erkenne, ob Licht, Perspektive, Unschärfe oder sonst etwas korrekt verwendet worden seien, lohne es nicht, auf Stimmigkeit zu achten. Da vieles dafür spricht, dass zu diesen wenig kompetenten Bildbetrachtern auch die Verantwortlichen des Gewerbes

selbst gehören - vom Grafiker über Auftraggeber bis zu Art-Direktoren und Kontaktern - könnte da durchaus etwas dran sein.

Als dritte Theorie ließe sich formulieren, die Ausbildung sei derart miserabel, dass Bildbearbeiter niemals lernen, auf was sie zu achten haben. An Kunstakademien gab es früher (also zu meiner Zeit dort) Kurse, etwa für anatomisches Zeichnen oder Faltenwurf. Heute startet man Photoshop und erwartet, dass alles von allein funktioniert.

Text- und Layoutprogramme bieten (mehr oder weniger zuverlässige) Rechtschreibkorrekturen, eigene Kenntnisse über die zulässige Reihenfolge der Buchstaben in einem Wort scheinen daher verzichtbar - wenn Photoshop Funktionen wie „Spiegeln“ oder „Schlagschatten“ anbietet, meinen etliche Anwender, folgerichtig erwarten zu dürfen, auf diesem Wege entstünden realistisch Spiegelung oder Schattenwurf.

Unwissen, wie es im Buche steht

Bereits die Römer sorgten sich: „Quis custodiet ipsos custodes?“ - wer wacht über die Wächter selbst? Ein DOCMA-Leser, der seine guten Kontakte nicht durch Einstufung als Nestbeschmutzer aufs Spiel setzen möchte, schickte mir kürzlich eine Abbildung aus einem Photoshop-Lehrbuch. Da ich mich zwar durchaus als „Wächter“ der Montagequalität verstehe, allerdings nicht als Denunziant, verzichte ich darauf, die Namen der Autoren des Werkes zu nennen.

Als Beispiel dafür, wie grauenvoll falsche Perspektive aussehen kann, hätte man das Bild (oben rechts) gern gesehen. Leider lautet die Bildunterschrift aber „Das fertige Bild nach Retusche mit eingesetztem Fenster“.

Das erklärt natürlich alles. Wenn bereits Lehrbuchautoren samt Herausgeber des Bandes, vom Lektorat des Verlages ganz zu



Die hübsche Nixe mit den falschen Schuppen stammt von Christophe Gilbert und zierte das Titelbild der "Photographie". Das Montageergebnis mit dem schrägen Fenster wurde einem Photoshop-Buch aus dem Franzis-Verlag entnommen. Die Anzeigen auf dieser Seite entstanden im Auftrag von BMW (oben links), Hyundai (oben rechts) und VW (rechts).



schweigen, solche im Wortsinne schrägen Konstruktionen verbreiten, ohne sich mit Wissen über Perspektive, Fluchtlinien oder Horizontermittlung zu belasten - woher sollen dann die lernwilligen Leser/innen derartiger Werke ihre Kenntnisse nehmen? Unwissen, wie es im Buche steht!

Richtig wäre zu aufwendig und mühsam

Kommen wir zu der immer wieder zu hörenden Erklärung, die Bildbearbeiter würden ja gern, könnten aber nicht, da die für ein Projekt eingeräumte Zeit viel zu gering sei.

Das klingt zunächst durchaus nachvollziehbar. Je mehr Details in einer Montage berücksichtigt werden müssen, um so mehr Zeit kostet das Ganze. Das Problem daran ist nur, dass nach meiner Erfahrung der überwiegende Teil der Montagefehler kaum etwas mit der aufgewandten Arbeitszeit zu tun hat. Es hätte nicht länger gedauert, es richtig zu machen.

Ich schreibe diese Kolumne nicht nur in DOCMA, sondern auch in PHOTOGRAPHIE. Vor einiger Zeit schickte mir Heiner Hille, Leser des Magazins, eine Mail mit Hinweis auf das Titelbild des Heftes: „Ein wunderschönes Beispiel für schräge Bildlogik. Warum? Gehen wir mal davon aus, dass das Nichts von einem Kleidchen, geschneidert aus dem

Schwanz eines Schleierschwanz-Goldfisches, auch das hintere Ende des Fischweibchens darstellen soll. Wenn das so ist, dann sind die Schuppen genau um 180° falschherum montiert, denn die nicht angewachsene Rundung von Fischschuppen zeigt stets zum Schwanz.

Ist ja auch logisch - sonst hätte die Gute fürchterliche Qualen beim Schwimmen zu erdulden, weil sich ihr dabei immer die Schuppen aufstellen würden. Also: Tolles Motiv, prima Montage, Super-Idee - aber leider anatomisch nicht besonders geglückt."

Auch mir war das sofort aufgefallen, als ich das Heft in die Hand nahm. Dem belgischem Fotokünstler Christophe Gilbert, von dem die ansonsten eindrucksvolle Montage (da gebe ich dem Leser völlig recht) stammt, wohl nicht - aber er hätte keine Minute länger dafür gebraucht, wenn er die Schuppen richtig herum montiert hätte.

Natürlich die Autobauer

Ich weiß, der Heinz-Ehrhardt-Film von 1959 heißt „Natürlich die Autofahrer". Hier geht's aber mal wieder um die Autobauer, die trotz Milliardenumsätzen und kräftigen Gewinnen, und obwohl sie sehr viel Geld für Anzeigenschaltung ausgeben, immer wieder Anzeigenmotive verbreiten, die voller Fehler

stecken. Bei BMW (oben links) wird das Auto scharf abgebildet, die Räder sind in schneller Rotation wiedergegeben. Also wurde wohl die Kamera mitgezogen. Im Vordergrund gibt es folgerichtig Bewegungsverwischung - bei Baum und Landschaft im Hintergrund dagegen nicht. Warum?

Hyundai (oben rechts; eben jene mit der unsäglichen Anzeige, die wir in Heft 38 vorstellen mussten) hat eine neue Serie geschaltet, die sich durch erkennbar geklonnte Bäume, auffällige Stempel-Anstückelung und - wieder einmal - absurde Schlagschatten auszeichnet. Besonders bemerkenswert: der Schatten des Fußballs.

Und VW glänzt mit der umweltbewussten Aussage „Think blue", visualisiert das Verhältnis von Reichweite und Verbrauch auch sehr schön mit unterschiedlich großen Wagen - übersieht aber, dass die Perspektive völlig falsch ist und dass die Fluchtlinien der beiden Fahrzeuge auf jeweils unterschiedliche Horizonte ausgerichtet sind. Ziemlich blue.

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. •

Web KLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



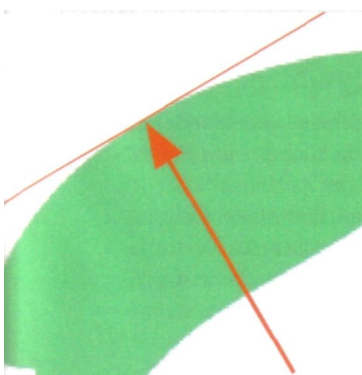
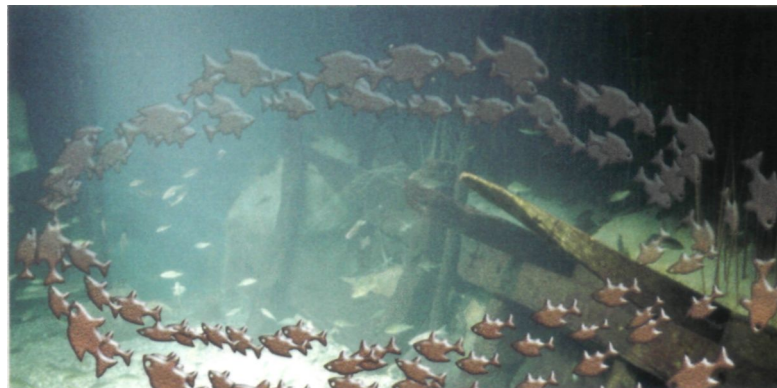
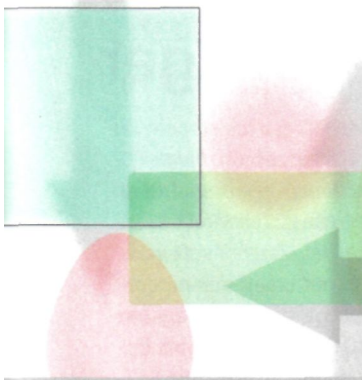
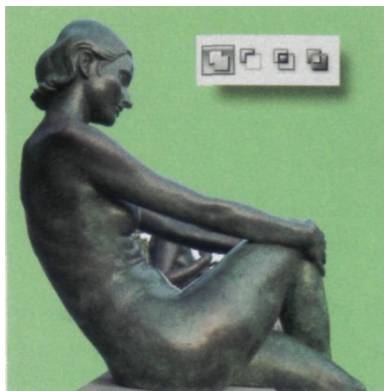
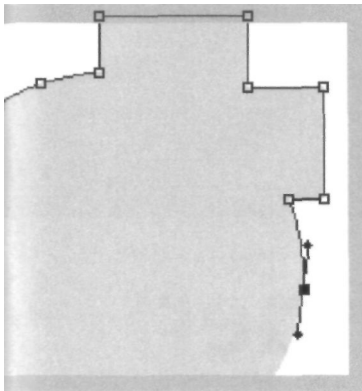
FOTOGRAFEN

1. JOHANNES HUWE
www.huwe.cc
2. BEN WILLMORE
www.thebesoffben.com
3. ANDY GLASS
www.andyglassphoto.com
4. OLEKSANDR HNATENKO
www.pohtography.com
5. STEFAN DAVIDSON
www.stefandavidson.com
6. ROGERIO MIRANDA
www.rogeriomiranda.com
7. RAY MASSEY,
www.raymossey.com
8. PETER HAWK
www.peter-hawk.com
9. ANDREAS SMETANA
www.smefona.nef

PREMIUM WORKSHOP

DAS PFAD-EINMALEINS

Der Umgang mit dem Zeichenstiftwerkzeug ist kreativer, als Sie vielleicht glauben. Denn mit Pfaden lassen sich nicht nur komplizierte Formen auf einfache Art und Weise freistellen oder Vektorgrafiken erzeugen, sondern man kann mit ihrer Hilfe auch fehlende Bildteile generieren und sogar malen! Auch nach 20 Jahren Photoshop gehört er zum wichtigsten Handwerkszeug in der Bildbearbeitung. | **Uli Staiger und Doc Baumann**



ECHTER ALLROUNDER

Was bringt Photoshop's Zeichenstiftwerkzeug?

► Seite 18

PFAD ANLEGEN: DIE GRUNDLAGEN

Das Grundprinzip eines Pfades

► Seite 20

PERFECTION BY CORRECTION

Um optimale Pfade zu erhalten, können Ankerpunkte jederzeit korrigiert werden.

► Seite 22

VEKTOR ODER PIXEL?

Vorteile von Vektormasken gegenüber pixelorientierten Ebenenmasken

► Seite 25

MASKIEREN MIT PFAD UND PINSEL

Pfade können wesentlich mehr, als nur Grenzen abzustecken.

► Seite 28

LEITPFAD

Pfade eignen sich hervorragend, um Werkzeuge zu leiten.

► Seite 30

SCHEIN-PERSPEKTIVE

Wie Sie mit Pfad-Einsatz einen Kunstrasen oder einen grob gemalten Verlauf erzeugen

► Seite 32

MALEN AUF PFADEN

Gemälde-Effekt mithilfe eines Pfad-geleiteten Wischfingers

► Seite 33

PREMIUM WORK SHOP

◆ Bildanalyse

Betrachten Sie das unmaskierte Bild der Bank. Die Auswahl des dunkelgrünen Gestänges könnte man vielleicht per Schnellauswahl oder Zauberstab zusammenbekommen, obwohl das aufgrund unterschiedlicher Luminanzverhältnisse bezüglich des Hintergrundes schon schwierig würde. Doch den linken Teil der Lehne vor den roten Tonnen bekommt man wohl nur durch mühsames Pinseln einer Maske hin.



◆ Freistellen

Legt man jedoch einen Pfad um das Objekt, der später in eine Auswahl oder eine Vektormaske umgewandelt werden kann, so ist die Aufgabe aufgrund klarer Kurven und einfach zu behandelnder Geraden flott erledigt.



Echter Allrounder: Der Pfad | von Uli Staiger

Manchmal wirkt er ein wenig wie ein atavistisches Überbleibsel aus der Zeit, in der man 10 MB-Bilder als riesengroß bezeichnete und der Klonstempel das State-of-the-Art Retusche-Werkzeug war: Der Pfad. Das gleichnamige Werkzeug wurde zwar schon vor mehreren Photoshop-Versionen in „Zeichenstift-Werkzeug“ umgetauft, doch da war es schon zu spät: Der Pfad gilt als umständlich und unmodern, viele User glauben, darauf verzichten zu können. Zu Recht? Oder taugt das Ding doch etwas?

Der Pfad, einst wichtigstes Freistellwerkzeug neben dem Zauberstab, wurde Opfer der sich überschlagenden technischen Entwicklung moderner Bildbearbeitungswerkzeuge. Tatsächlich gibt es inzwischen eine ganze Reihe von Tools, die verblüffende Maskierungen ohne großen Aufwand ermöglichen und dabei pixelgenaue Masken erzeugen; kein Wunder, dass man die Werkzeuge der ersten Jahre darüber vergisst. Man kann dies Adobe ja noch nicht einmal übel nehmen, denn ein Feature zu bewerben, das schon fast unverändert seit über 20 Jahren existiert, wäre vertane Liebesmüh. So passiert es, dass vor allem Neueinsteiger das Ding mit dem et-

was antiquierten Füllfeder-Icon links liegen lassen. Nur um dann eben doch früher oder später auf die Nase zu fallen.

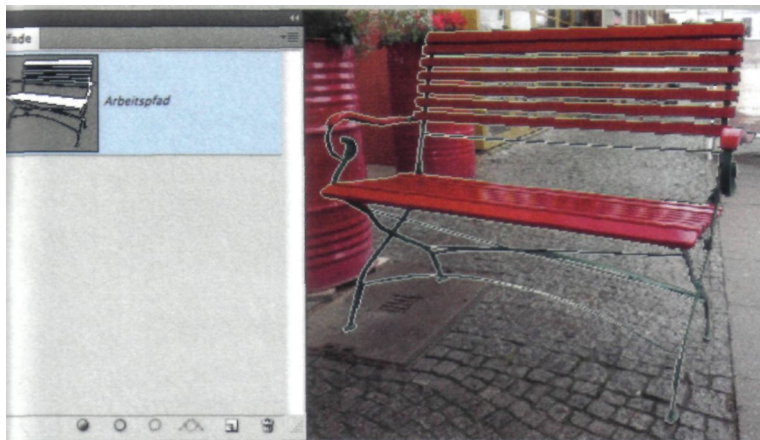
Die große Stärke des Zeichenstiftwerkzeugs erkennt man, wenn man sich modernere Freistellwerkzeuge aus der jüngsten Entwicklung anschaut. Denn egal ob Bereichsreparaturpinsel, inhaltssensitive Fülloption oder die Möglichkeit, Kanten zu verbessern: Alle diese Werkzeuge basieren auf komplexen Algorithmen, die für manche Bilder atemberaubend gut, für andere wiederum nur unzureichend funktionieren. Und schon sind wir bei der Stärke des Pfades: Er ist technisch gesehen recht simpel anzuwenden, doch erst in Verbindung mit dem Verstand des Bildbearbeiters, sozusagen der hirnhinteren Kantenerkennung, wird er zur echten Geheimwaffe. Die charakteristische Form eines Ahornblattes beispielsweise erkennt der Mensch auch dann, wenn es auf einem Haufen mit vielen anderen, fast identischen Blättern liegt. Selbst dort, wo Farben und Formen unterschiedlicher Blätter nur schwer voneinander zu unterscheiden sind, können wir „unser“ Blatt erkennen und per Zeichenstift aus der Masse aller anderen Blätter herauslösen. Dabei ist es hilfreich, dass das vektorbasierte Werkzeug nicht an den Verlauf ecki-

ger Pixel gebunden ist, sondern durch wenige Koordinaten definiert werden kann. So lassen sich Formen leichter nachvollziehen und außerdem Speicherplatz einsparen. Würde man eine solche Aufgabe einem „modernen“ Werkzeug anvertrauen, das entweder Farb- oder Luminanzkontraste zur Kantenfindung benötigt, so würde man hübsch ins Schwitzen geraten.

Wenn Sie nun ob der Lobeshymne auf den Pfad nach dem Haar in der Suppe suchen: Das ist schnell gefunden. Der Pfad eignet sich eigentlich nur für klare Konturen mit nicht allzu vielen eingeschlossenen Flächen. Als Faustregel kann man sich merken, dass er für technische Objekte meistens passt, während organische Dinge wie Haare oder langes Fell eher selten zufriedenstellende Ergebnisse liefern. Unab-

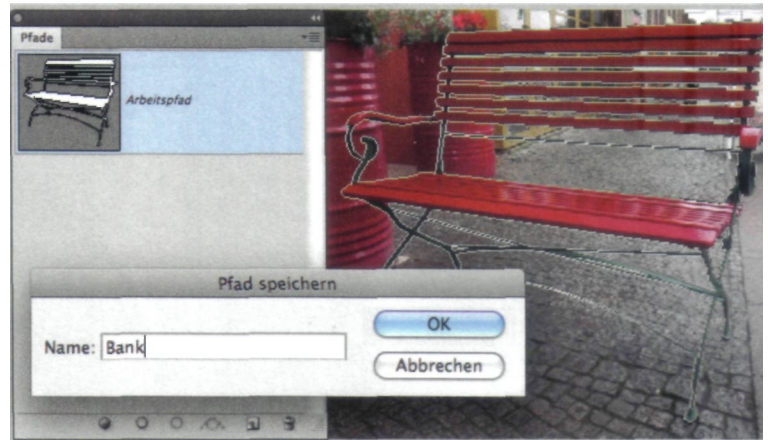
dingbar ist er überall dort, wo die Kantenfindung nicht technisch begründet ist, sondern vom Bildschaffenden willkürlich getroffen wird, also beispielsweise beim Maskieren eines Teils einer Stadtlandschaft oder auch bei der Reflexion an Objekten, die dieselben Tonwerte besitzt wie das reflektierte Umfeld. •

Wer mit Pfaden arbeitet, sollte über die verschiedenen Pfadtypen Bescheid wissen. Denn nicht gespeicherte Pfade werden durch das erneute Ansetzen des Zeichenstifts zu einem späteren Zeitpunkt gelöscht, was zu hässlichen Szenen vor dem Rechner führen kann.



01 Arbeitspfad anlegen

Klicken Sie auf das Zeichenstiftwerkzeug und legen Sie einen neuen Pfad an, so finden Sie diesen im Pfadbedienfeld wieder. Vom Pfad umschlossene Formen werden weiß, alles andere wird grau dargestellt. Aber Vorsicht: Dieser Pfad ist lediglich ein sogenannter Arbeitspfad. Er wird zwar gespeichert, wenn Sie die Datei schließen, sogar dann, wenn Sie sie als JPEG abspeichern. Sollten Sie aber einen weiteren Pfad anlegen, so wird der Arbeitspfad überschrieben, wenn er im Pfadbedienfeld nicht erneut angeklickt wurde.



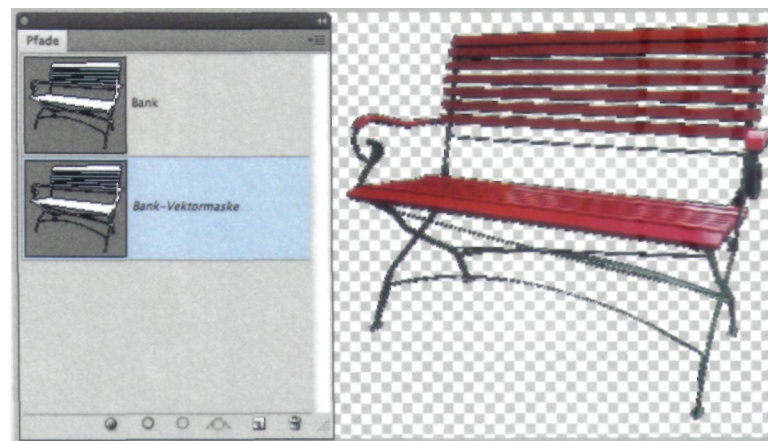
02 Arbeitspfad speichern

Wenn Sie einen Pfad also dauerhaft speichern wollen, so tun Sie dies über das Palettenmenü, welches sich öffnet, wenn Sie auf das kleine Pfeilsymbol in der oberen rechten Ecke des Bedienfeldes klicken. Es ist sinnvoll, aussagekräftige Namen zu vergeben, bevor Sie den Pfad speichern. Doch auch ein als „Pfad 1“ benannter ist besser als ein überschriebener und damit verllorener Pfad.



03 Beschneidungspfad

Das Speichern ist außerdem ein notwendiger Schritt, wenn Sie den Pfad als sogenannten „Beschneidungspfad“ sichern wollen. Auch diese Option finden Sie im Palettenmenü. Den Beschneidungspfad erkennen Sie schon durch seine Darstellung im Bedienfeld, denn der Schriftzug wird weiß mit dunkler Umrandung dargestellt. Öffnen Sie die Datei nun beispielsweise in Illustrator, so wird der Pfad automatisch erkannt und außerhalb liegende Bildbereiche werden ausgeblendet.

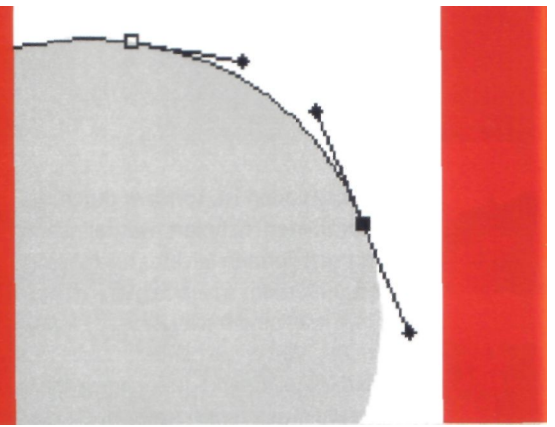


04 Vektormaske

Wird der Name des Pfades mit dem Zusatz "-Vektormaske" dargestellt, so haben Sie eine Datei vorliegen, die durch eine Vektormaske bereits maskiert ist. Dieser temporäre Pfad wird nur solange angezeigt, wie die Vektormaske aktiv ist. Klicken Sie im späteren Verlauf Ihrer Arbeit beispielsweise auf eine andere Ebene, verschwindet der temporäre Pfad wieder. Er dient hauptsächlich als Hinweis.

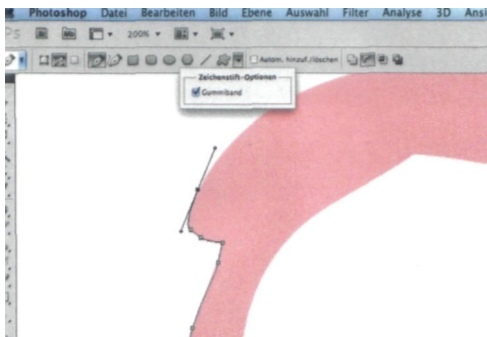
Pfade anlegen: Die Grundlagen

Um mit dem Zeichenstiftwerkzeug effektiv arbeiten zu können, müssen Sie eigentlich nur ein wichtiges Prinzip verstanden haben: Das Anlegen einer Tangente an eine Kurve.



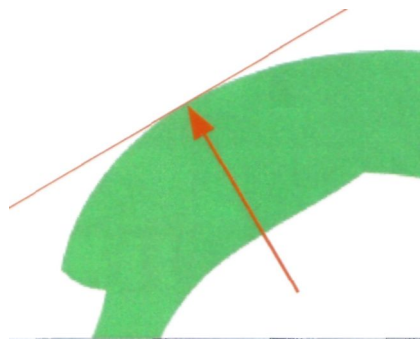
• Hilfsmittel

In der Optionsleiste finden Sie ein kleines Flyoutmenü, das Sie anklicken sollten, bevor Sie einen Pfad legen. Aktivieren Sie die Option »Gummiband«. Dies gibt Ihnen eine Vorschau auf den Verlauf des Pfades vom zuletzt gesetzten Ankerpunkt bis zur aktuellen, noch nicht durch Klicken bestätigten Position des Maus- oder Stiftzeigers. So können Sie sehr genau selbst beim Setzen von Kurvenpunkten vorherbestimmen, wie der Pfad verlaufen wird und wo Sie den Ankerpunkt setzen müssen.



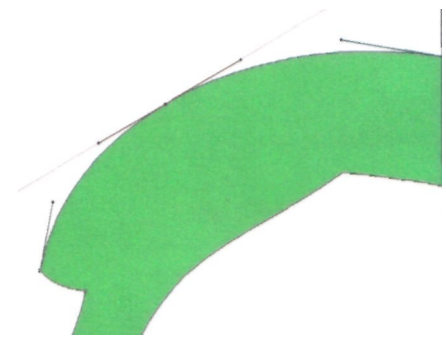
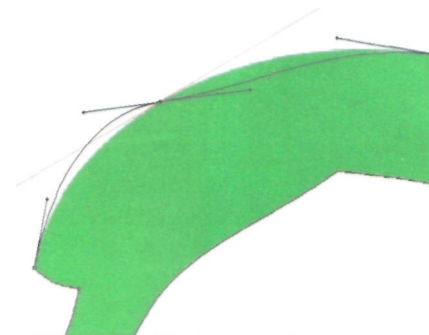
Wenn Sie mit einem Stifttablet von WACOM arbeiten, so können Sie sich den sogenannten Präzisionsmodus auf eine der Tasten legen. Wird diese dann während des Arbeitens gedrückt, so verändert sich das Verhältnis zwischen ausgeführter Handbewegung und Positionsveränderung des Zeigers. So können Sie auch an kniffligen, detailreichen Stellen sehr exakt positionierte Ankerpunkte setzen.

Wenn Sie das Zeichenstiftwerkzeug anklicken, können Sie auch schon mit dem Setzen von Ankerpunkten beginnen. Sie arbeiten ebenenunabhängig, da ein Pfad nicht auf Pixeln, sondern auf Vektoren, also Flächenkoordinaten beruht. Um nicht nur Eckpunkte, sondern auch Kurvenpunkte zu setzen, wird der Ankerpunkt nach dem Setzen nicht losgelassen, sondern gezogen. Das bedeutet praktisch, den Stift oder Mauszeiger tangential zu bewegen.



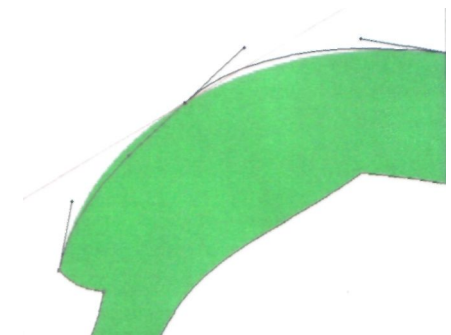
01 Tangente

Eine Gerade, die eine Kurve an einem bestimmten Punkt berührt (ohne die Kurve davor oder danach zu schneiden), bezeichnet man als »Tangente«. Es gibt nur genau eine Möglichkeit, eine Tangente an genau diesen Punkt zu setzen. Würde ihre Richtung steiler verlaufen, läge der Kurvenverlauf davor innerhalb der umrahmten Form - wäre sie flacher, außerhalb davon. Zudem hängt der Kurvenverlauf von der Länge der Tangenten zu beiden Seiten des Ankerpunkts ab.



02 Tangential ziehen

Setzen Sie also mit dem Pfadwerkzeug einen Ankerpunkt, der zu einer Kurve werden soll, so ziehen Sie das Werkzeug nach dem Setzen tangential. Dies ist das wichtigste Prinzip beim Ziehen einer Kurve und die einzige Möglichkeit, den Pfad an die Kurve anzulegen. Wenn's nicht klappt, müssen Sie entweder den Punkt an anderer Stelle setzen oder weiter beziehungsweise weniger weit ziehen, jedoch nie die Zugrichtung ändern.



03 Zugrichtung zu flach

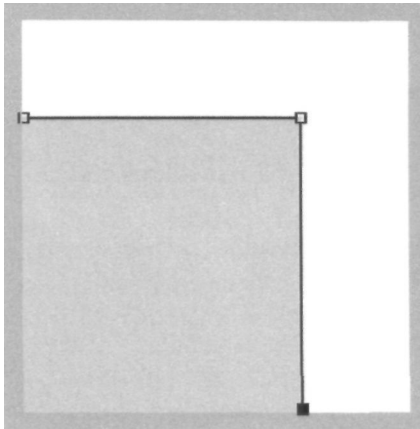
Wenn Ihre Zugrichtung flacher verläuft als der Tangentenverlauf, produzieren Sie unweigerlich eine Beule und eine direkt daran anschließende Delle. Das lässt sich zwar selbstverständlich korrigieren, muss jedoch gar nicht erst sein, wenn Sie sich an die Regel des tangentialen Ziehens halten.

04 Zugrichtung zu steil

Verläuft Ihre Zugrichtung steiler als die Tangentenvorgabe, so bildet sich zuerst die Delle und dann die Beule. Hätten Sie den Ankerpunkt weiter unten an der Kurve angesetzt, wäre der steile Verlauf der Zugrichtung in Ordnung, denn auch die Tangente an diesem Punkt würde steiler verlaufen.

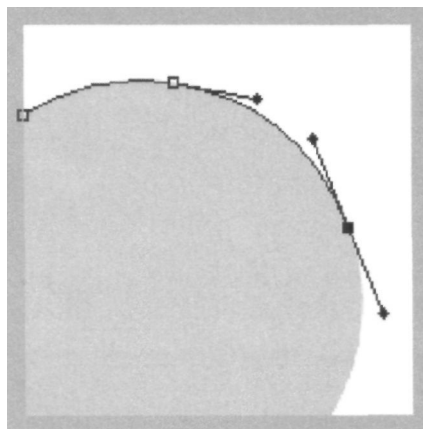


Nur wenige Objekte bestehen ausschließlich aus Ecken, ebenso wenige besitzen nur Rundungen. Der Normalfall beim Anlegen eines Pfades ist die Abwechslung beider Formaspekte. Wie geht man nun grundsätzlich mit beiden um?



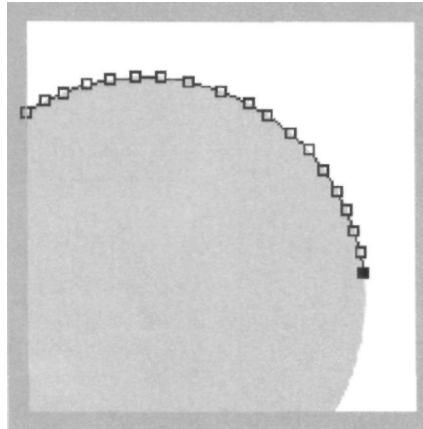
01 Eckpunkte

Bei Eckpunkten ist das Arbeiten mit dem Zeichenstiftwerkzeug verhältnismäßig einfach. Sie setzen durch Klicken einen Punkt nach dem anderen und zeichnen so alle Kanten durch Ankerpunkte nach. Wenn die Kanten exakt waagerecht, senkrecht oder im Winkel von 45° verlaufen, hilft das Drücken der Umschalt-Taste während des Ziehens, um unerwünschte Abweichungen von wenigen Grad zu vermeiden.



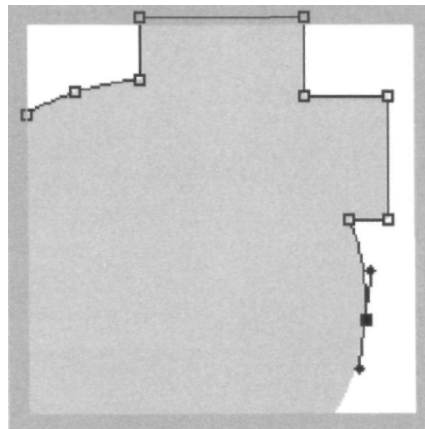
03 Das richtige Maß

Wenn Sie einen Pfad an Rundungen oder asphärische Kurven legen wollen, so beherzigen Sie am besten folgende Faustregel: Setzen Sie so viele Punkte wie nötig und so wenige wie möglich. In der Praxis bedeutet dies zwar, lieber einen Punkt zu viel als einen zu wenig zu setzen, doch kommt es in den allermeisten Fällen auch nicht darauf an, sich am absoluten Minimum zu orientieren.



02 Kurven aus Eckpunkten?

Theoretisch können Sie natürlich auch Kurven mit vielen kleinen Eckpunkten beschreiben. Diese Praxis findet man vor allem bei Usern, die noch wenig Erfahrung haben oder mit dem Prinzip des tangentialen Ziehens nicht vertraut sind. Der Nachteil dieser Methode ist ein größerer Zeitaufwand und krakelig verlaufende Pfade. Ist nicht zu empfehlen.

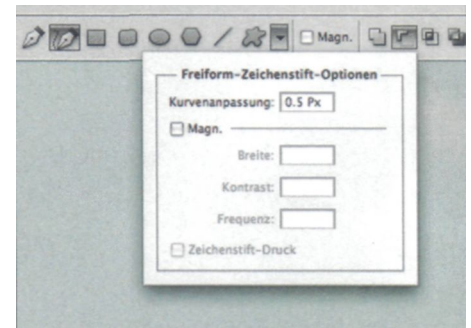


04 Weiterer Pfadverlauf

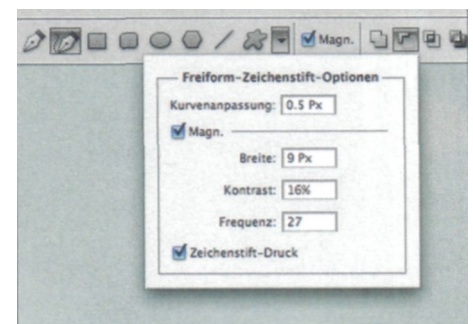
Wechseln sich Kurven- und Eckpunkte ab, so sollten Sie immer daran denken, dass ein Kurvenpunkt, den Sie gerade gesetzt haben, den Pfadverlauf automatisch in einer weiteren Kurve fortsetzt. Erst der nächste Punkt, den Sie setzen, wird wieder in einer Geraden fortgesetzt.

• Unterarten des Pfades

Ebenfalls in der Optionsleiste finden Sie die bucklige Verwandtschaft des Zeichenstiftwerkzeugs: Den Freiform-Zeichenstift. Damit ist es möglich, frei zu zeichnen, ähnlich wie mit einem Stift auf Papier. Wenn Sie auf das Fly-outmenü klicken, können Sie einen Wert zur Kurvenanpassung eingeben. Je geringer dieser ist, desto detailreicher wird Ihr Pfad. Auch kleinere Ecken oder Winkel bleiben erhalten. Erhöhen Sie den Wert auf 10 px, so wird der gezeichnete Weg nach dem Absetzen des Stiftes oder Loslassen der Maus in einen elegant geschwungenen, aber detailarmen Pfad umgerechnet.



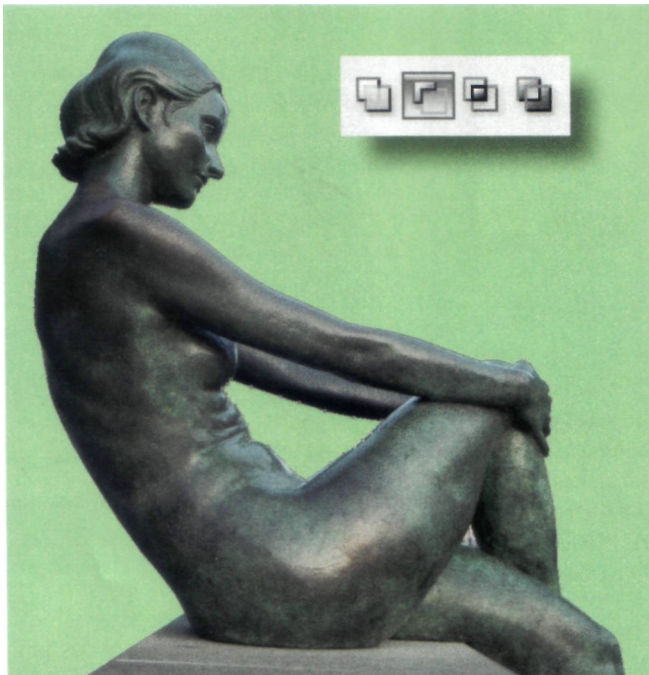
Klicken Sie nun noch die Magnetoption dazu, so versucht der Pfad, innerhalb der vorgegebenen Breite von maximal 256 Px Kanten zu finden und die Ankerpunkte darauf zu setzen. Der Kontrastwert sollte bei kontrastarmen Bildern hoch gewählt werden und bei kontrastreichen niedrig. Die Frequenz bestimmt, wie häufig Ankerpunkte gesetzt werden. Wählen Sie diesen Wert umso höher, je detailreicher der Pfad ausfallen soll. Aber seien Sie vorsichtig mit dem Freihand-Zeichenstift! Meist zieht das selbstbestimmte Setzen der Ankerpunkte weniger Korrekturen nach sich.



Perfection by Correction

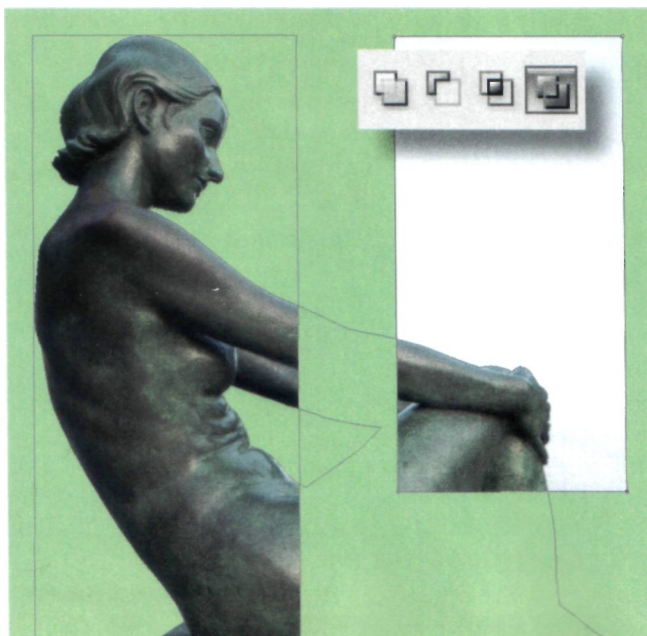
Selbst erfahrene Pfadfinder und -leger müssen den einen oder anderen Ankerpunkt korrigieren. Die Möglichkeiten dazu sind vielfältig.

Damit Sie von vornherein möglichst wenig zu korrigieren haben, sollten Sie sich mit den Modi vertraut machen, die Pfade voneinander abziehen oder Schnittmengen bilden. Auch wenn man die beiden letzten Optionen recht selten benötigt - die beiden ersten brauchen Sie andauernd.



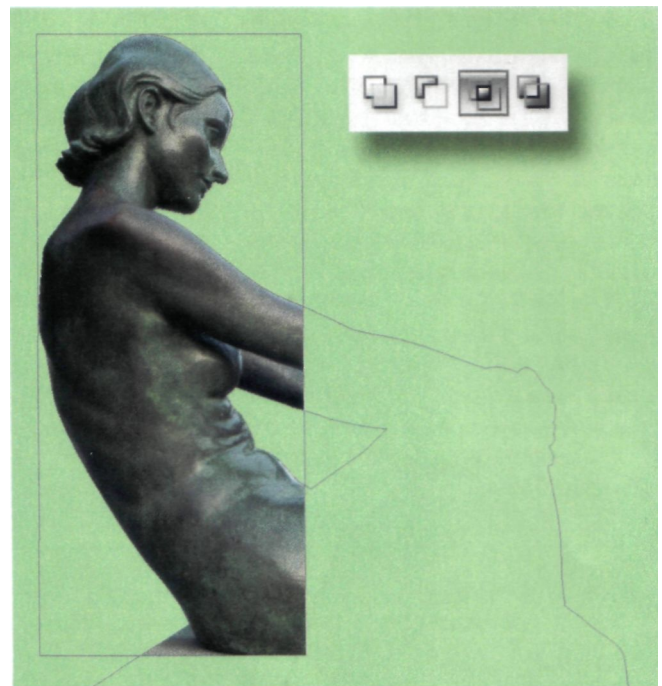
• 02 Vom Pfadbereich subtrahieren

Viele Objekte, die Sie auf diese Art maskieren, besitzen Einschlüsse, die ebenfalls maskiert werden sollen. Schließen Sie den Pfad und klicken dann auf den zweiten Modus (*»vom Pfadbereich subtrahieren«*), so können Sie durch erneutes Ansetzen des Werkzeugs solche Einschlüsse einen nach dem anderen ausblenden.



• 01 Pfadbereich erweitern

Wollen Sie ein Objekt mit einem Pfad umgeben, um es beispielsweise freizustellen, so verwendet Photoshop automatisch den Modus *»Pfadbereich erweitern«*. Wenn Sie in diesem Modus arbeiten, wird die vom Pfad umschlossene Fläche geschützt. Sie bleibt also beim Erstellen einer Vektormaske erhalten, während das umgebende Umfeld ausgeblendet wird.



• 03 Schnittmenge bilden

Der dritte Modus bildet eine Schnittmenge aus mindestens zwei Pfaden. Nur die Flächen, die von beiden Pfaden umschlossen werden, sind sichtbar, alle anderen werden ausgeblendet. Dasselbe gilt auch, wenn Sie weitere Pfade hinzufügen. Allerdings wird die Angelegenheit dann schnell verwirrend, wenngleich die Vorgehensweise des Werkzeugs logisch ist.

• 04 Überlappende Bereiche ausschließen

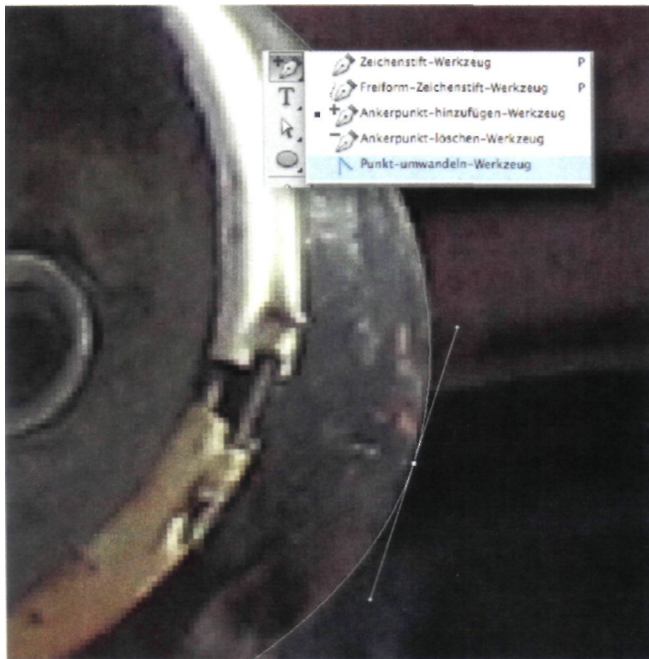
Der vierte Modus tut prinzipiell genau das Gegenteil des dritten: Er schließt einander überlappende Pfade aus. Umschließen also zwei oder mehr Pfade dieselbe Fläche, so wird diese (und nur diese!) ausgeblendet, sobald Sie eine Vektormaske anlegen.

Korrekturen

Die **Anzahl, Position und Art der Ankerpunkte** lässt sich jederzeit beliebig verändern. Stellen Sie also fest, dass Sie einen Punkt ungenau gesetzt, an falscher Stelle oder irrtümlich als Eckpunkt gesetzt haben, so können Sie dies sogar während der Erstellung des Pfades korrigieren.

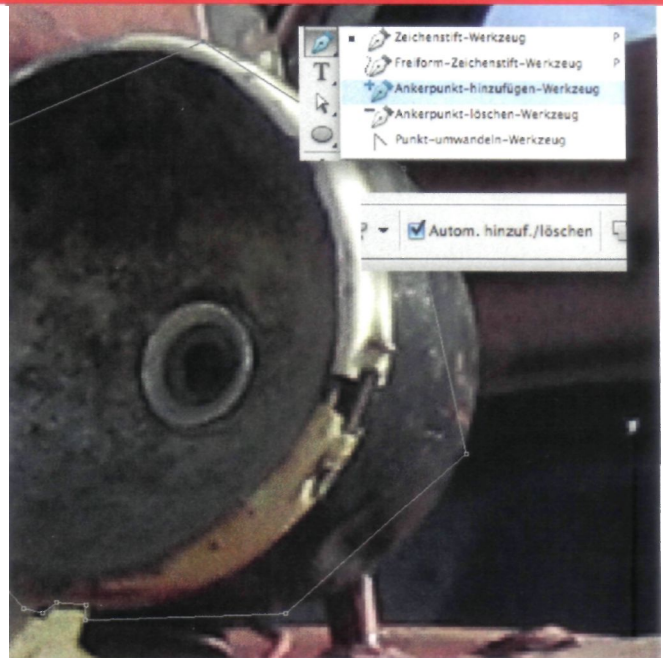
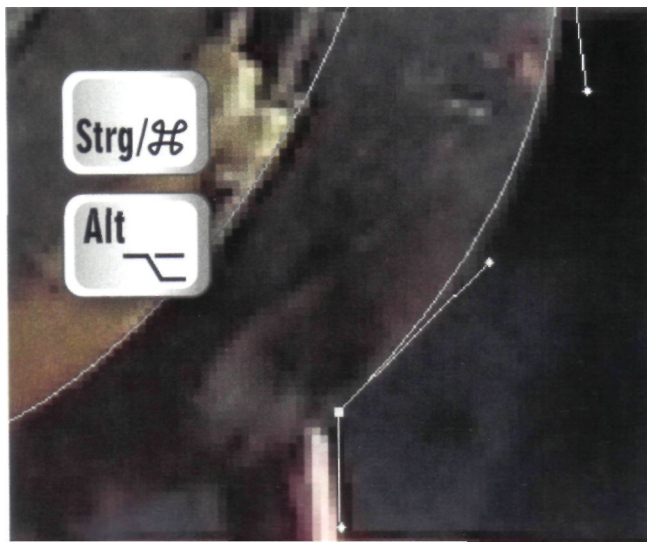
• 01 Ankerpunkte hinzufügen

Ankerpunkte lassen sich auf zwei unterschiedliche Arten einem Pfad hinzufügen oder aus ihm löschen: Entweder suchen Sie sich das entsprechende Werkzeug aus der Werkzeugleiste aus. Oder Sie aktivieren die Funktion des automatischen Löschs in der Optionsleiste. Klicken Sie dann mit dem normalen Zeichenstiftwerkzeug einen Ankerpunkt an, so verschwindet er. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle des Pfades, so entsteht ein neuer Ankerpunkt. Praktisch!



• 03 Ankerpunkt verschieben

Natürlich können Sie die Position eines gerade eben gesetzten Ankerpunktes auch sofort verändern. Das erspart Ihnen die nachträgliche Korrektur vieler Punkte. Drücken Sie die Befehlstaste und verschieben Sie den Punkt an die passende Position. Allerdings sollten Sie dabei mit starker Vergrößerung arbeiten, denn nur dann treffen Sie die gewünschte Stelle mit der nötigen Präzision.



• 02 Ankerpunkte umwandeln

Wenn Sie einen Eckpunkt in einen Kurvenpunkt umwandeln wollen, so wählen Sie das »Punkt umwandeln«-Werkzeug. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie Eck- in Kurvenpunkte wandeln wollen oder umgekehrt. Das Werkzeug finden Sie ebenso wie alle anderen Zeichenstiftwerkzeuge durch einen gehaltenen Klick auf die entsprechende Stelle in der Werkzeugleiste. Wer es flott mag, drückt die Alt-Taste. Dann verwandelt sich die Zeichenfeder in der Nähe eines Ankerpunktes zum genannten Tool.

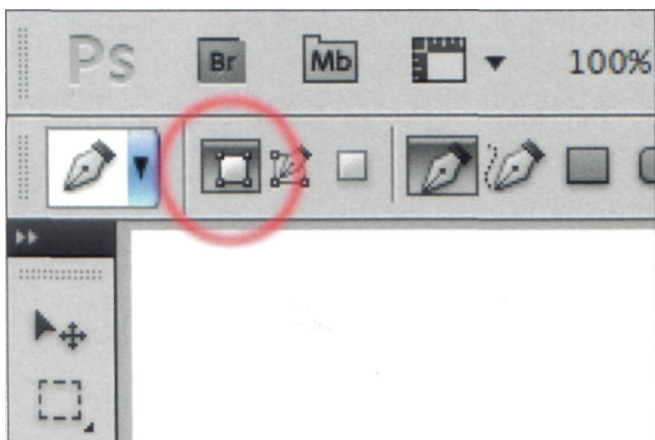
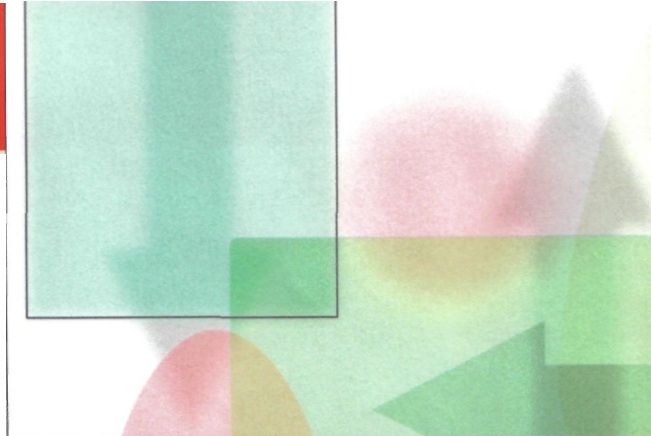


• 04 Radius verändern

Für die Korrektur der Kurvenanfasser drücken Sie ebenfalls die Befehlstaste. So lassen sich Kurven ausweiten oder enger ziehen. Möchten Sie einen Kurvenpunkt lieber mit einer Geraden fortsetzen, so klicken Sie zur Befehlstaste noch die Alt-Taste dazu, denn dann können Sie die beiden Anfasser getrennt voneinander bewegen und aus der begonnenen Kurve einen Eckpunkt formen.

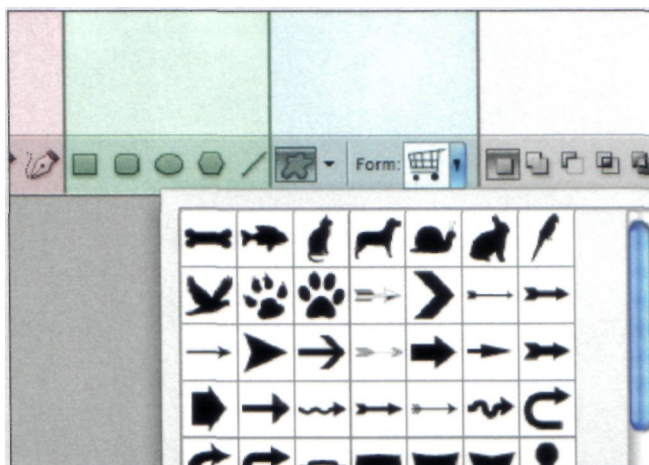
Formebenen

Formebenen sind so eine Art Zwitter. Man kann sie zur graphischen Gestaltung verwenden, beispielsweise beim Bau von Webseiten oder auch dann, wenn man nicht mit Illustrator arbeiten will und dennoch vektororientierte Farbflächen benötigt. Eine Formebene besteht aus einer Füllenebene und einer Vektormaske.



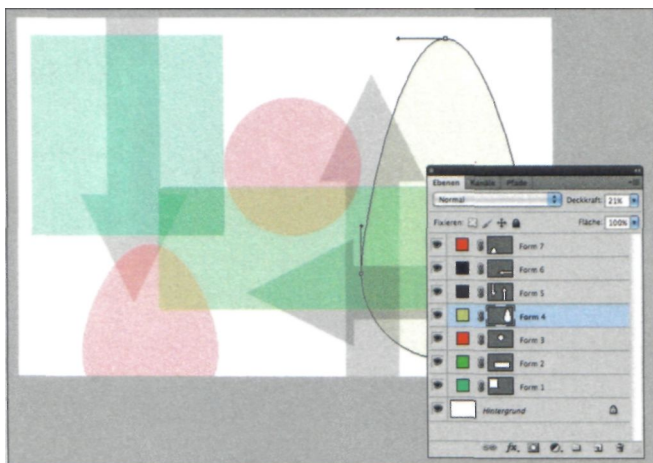
• 01 Ebenenoption festlegen

Klicken Sie die Option für die Formebene in der Optionsleiste an. Das mittlere Symbol erzeugt einen Pfad, das rechte mit Pixeln gefüllte Flächen.



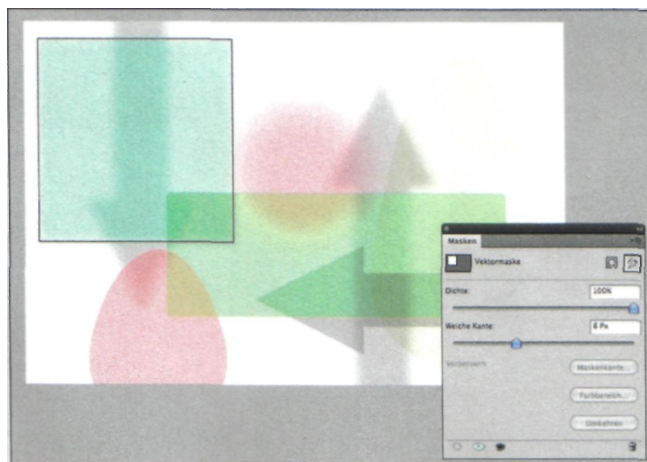
• 02 Vektormaske

Die Vektormaske der Formfläche können Sie nun entweder mit einem Pfad füllen (roter Bereich) oder eine Standardform aufziehen (grüner Bereich) beziehungsweise eine der vorgefertigten Formen wählen (blauer Bereich).



• 03 Ebenenfarbe

Die Farben der verschiedenen Formebenen lassen sich wie bei einer Füllenebene durch einen Doppelklick im Farbwähler anzeigen und gegebenenfalls ändern. Den in der Vektormaske angezeigten Pfad können Sie durch Klicken auf das Maskensymbol sichtbar oder unsichtbar schalten. Gegebenenfalls lassen sich die Ankerpunkte durch Anklicken mit dem Direktauswahl-Werkzeug natürlich ändern.



• 04 Deckkraft und Kante

Die Dichte, also die Deckkraft der Formebene und die Kantenschärfe der Vektormaske können Sie im Maskenbedienfeld jederzeit beliebig ändern.

Vektor oder Pixel?

Vektormasken können beliebig weichgezeichnet werden. Und sie brauchen wesentlich weniger Speicherplatz als die verwandten Ebenenmasken.

Sicher: Für viele Anwendungen kommen Sie um eine Ebenenmaske nicht herum. Spätestens dann, wenn Sie Teiltransparenzen darstellen wollen oder unterschiedlich scharfe Kanten zur Freistellung benötigen, muss die Pixelmaske ran. Aber für viele Zwecke reicht eine Vektormaske völlig aus. Außerdem benötigt sie nur einen Bruchteil der Speicherkapazität einer Pixelmaske.



• 02 Arbeitspfad erstellen

Zunächst ziehen Sie einen neuen Pfad um die Partie, die ersetzt werden soll. Dieser wird als Arbeitspfad, also ein zwar gespeicherter aber überschreibbarer Pfad im entsprechenden Bedienfeld angezeigt. Weiß zeigt die erhaltenen Bereiche an, Grau die ausgeblendeten.



• 05 Kante weichzeichnen

Die anschließende Weichzeichnung erfolgt über die Zuteilung einer weichen Kante im Maskenbedienfeld. Sobald Sie in die untere Ebene klicken, verschwindet auch die graue Linie.



• 01 Planung

Die Vorgehensweise beim Maskieren mit Vektoren ist dem Erstellen einer Pixelmaske sehr ähnlich. Aus der oberen Ebene dieser einfachen Montage soll ein Bildteil entfernt werden, damit die untere Ebene an der maskierten Stelle sichtbar wird.



• 03 Vektormaske anlegen

Klicken Sie nun auf das rechte der beiden Maskensymbole in der Maskenpalette, so entsteht eine Vektormaske. Solange sie in der Maskenpalette oder in der Pfadpalette aktiviert ist, lassen sich ihre Ankerpunkte verschieben. Da sie aber genau den falschen Bildteil ausblendet...

• 04 Vektormaske umkehren

... muss sie invertiert werden. Zunächst klickt man den Pfad mit dem Direktauswahl-Werkzeug an, anschließend das Zeichenstiftwerkzeug, um Zugriff auf die Optionsleiste zu bekommen. Das zweite Modus-symbol von links kehrt die Vektormaske um.



• Grundsätzliches

Vektoren und Pixel vertragen sich ganz gut, stammen aber eigentlich aus unterschiedlichen Welten. Wenn man diesen grundsätzlichen Unterschied verstanden hat, lässt sich vieles leichter begreifen.

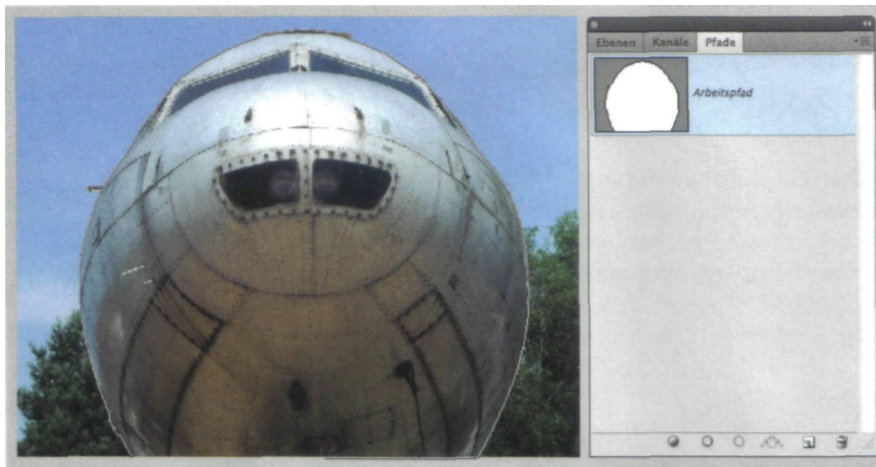
Eine durch Vektoren definierte Fläche ist von Pixeln vollkommen unabhängig. Deshalb lassen sich vektororientierte Flächen beliebig skalieren, ohne an Qualität zu verlieren.



Pixeldefinierte Flächen sind an das Raster gebunden, welches von den Pixeln definiert wird. Je feiner dieses Raster ist, desto höher ist die Auflösung einer Datei. Zoomt man aber nur tief genug hinein, so werden die Pixel sichtbar.

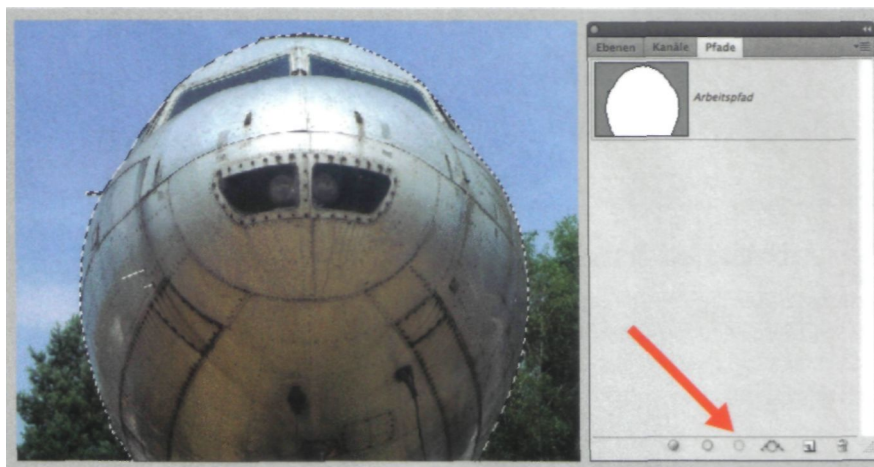


Der übliche Workflow bei der Verwendung von Pfaden ist folgender: Sie erstellen einen Pfad, wandeln ihn in eine Auswahl um und nutzen diese für weitere Optionen, also entweder als Ebenenmaske oder als Alphakanal. Es geht aber auch andersrum: Wenn Sie eine Maske mit harten Kanten beispielsweise durch Malen erzeugt haben, so können Sie diese jederzeit in einen Pfad umwandeln.



• 01 Pfad für Freisteller

Der Klassiker: Das Objekt ist von einem geschlossenen Pfad umgeben und soll nun über eine Ebenenmaske freigestellt werden.

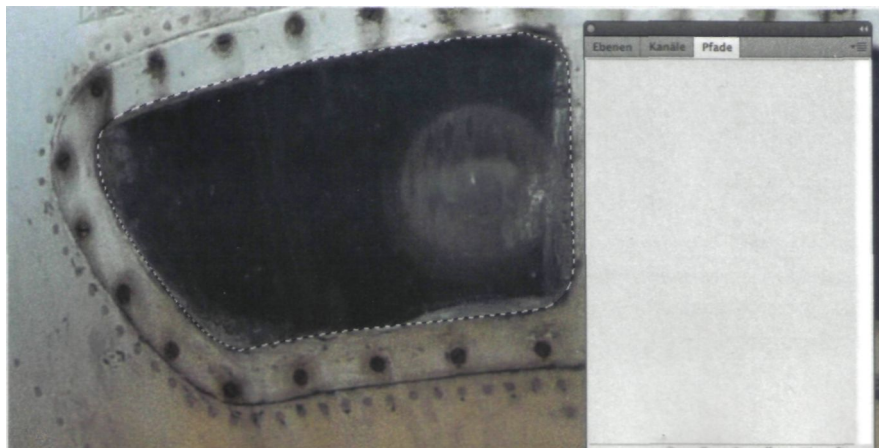


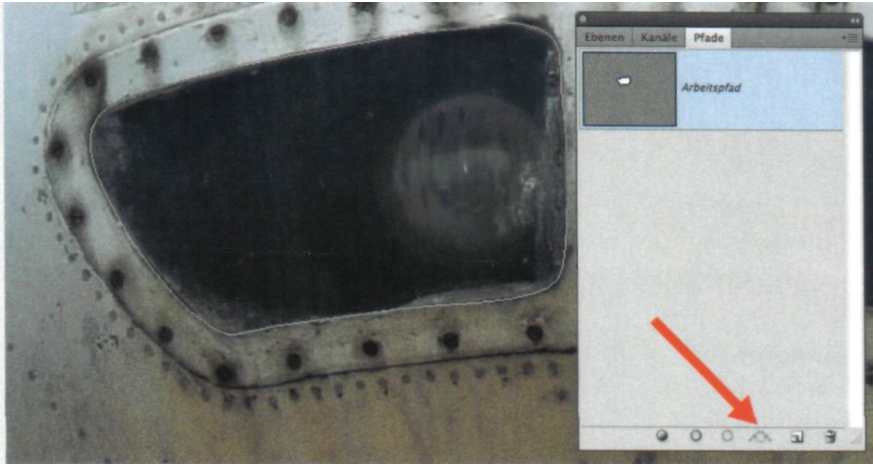
• 02 Auswahl aus Pfad

Das dritte Symbol von links im unteren Teil des Pfade-Bedienfeldes wandelt den Pfad in eine Auswahl um. Nun können Sie die Ebenenmaske daraus erstellen.

• 03 Auswahl aus gemalter Maske

Manchmal ist es einfacher, eine Maske zu malen, als sie durch Auswahlwerkzeuge zusammenzuklicken. Sobald sie in eine Auswahl umgewandelt ist, können Sie einen Pfad daraus erstellen.



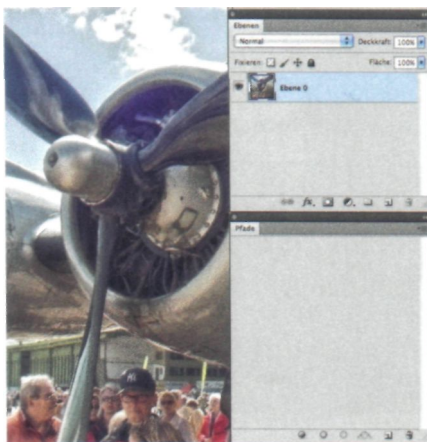


• 04 Pfad erstellen

Das dritte Symbol von rechts aus dem Pfadbedienfeld erstellt den Pfad. In diesem Fall würde eine Vektormaske zur Maskierung des Fensters genügen und nebenbei auch weniger Speicherplatz benötigen.

Speicherplatz

So viel Speicherplatz benötigen die jeweiligen Masken:



Unmaskiertes Bild ohne Pfad, Auswahl oder Maske: 8,69 MB



Bild mit gespeichertem Pfad, noch unmaskiert: 8,69 MB

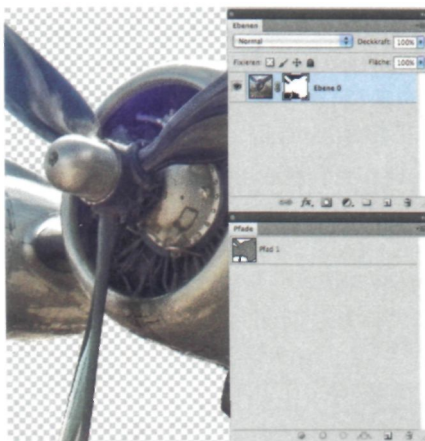


Bild mit gespeichertem Pfad und Vektormaske: 8,69 MB

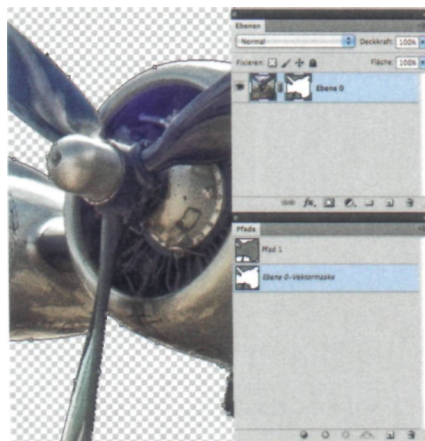


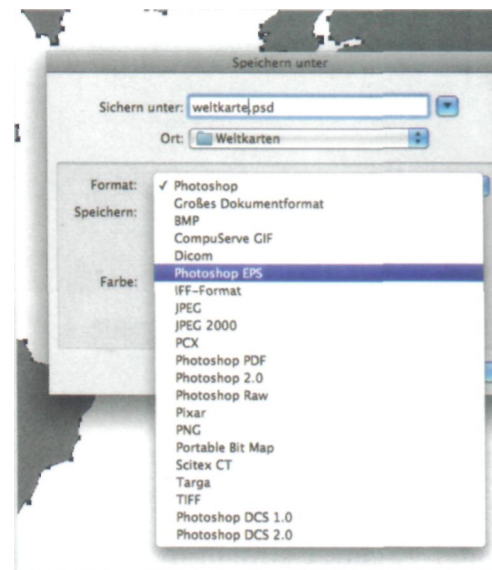
Bild mit auf Pixeln basierender Ebenenmaske: 12,0 MB

Sie sehen, dass es sich lohnen kann, Bildteile anstatt durch Pixelmasken lieber durch Vektormasken auszublenden. •

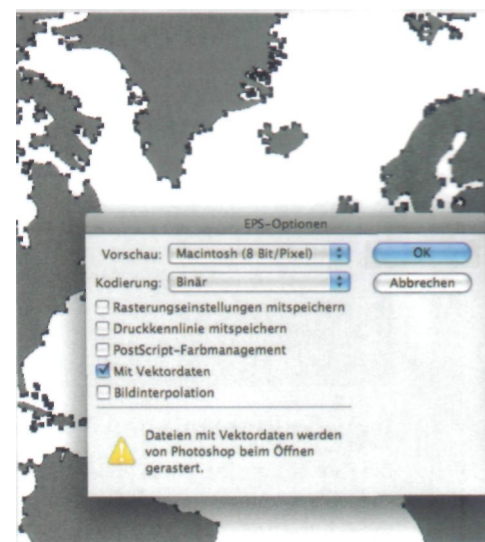
• Kompatibilität

Wenn Sie in Photoshop erstellte Vektordaten an andere Programme wie Adobe Illustrator oder Cinema 4D weitergeben wollen, so eignet sich das EPS-Format wohl am besten, weil es von den meisten Programmen akzeptiert wird. Auch in Photoshop erstellte Typografie- oder Formebenen werden von diesem Format vektorisiert gespeichert, sind also verlustfrei skalierbar.

Speichern Sie Ihre Datei, die eine Formebene, eine Typeebene oder eine Vektormaske enthalten muss, als Photoshop-EPS ab.



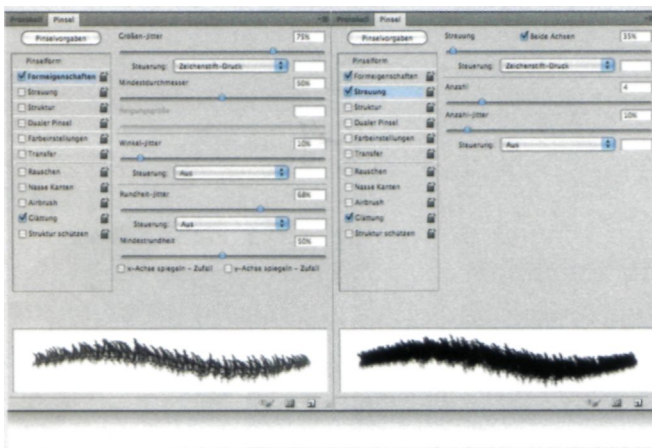
Setzen Sie, falls Photoshop das nicht schon für Sie getan hat, ein Häkchen bei der Checkbox, die für das Speichern der Vektordaten zuständig ist.



Maskieren mit Pfad und Pinsel

Pfade können wesentlich mehr, als zur Begrenzung von Formen oder zur Steuerung von Vektormasken beizutragen. Man kann sie als Leitpfad verwenden und so neue Bildelemente kreieren oder Freistellmasken erzeugen.

Die beiden Beispiele zeigen nur einen kleinen Ausschnitt der Möglichkeiten, wenn es um das Kombinieren von Pfaden mit Pinselspitzen geht. So lässt sich beispielsweise der Horizont des abgebildeten Feldes flott und überzeugend freistellen oder mit einer einzigen Pinselspitze ein Seil konstruieren.



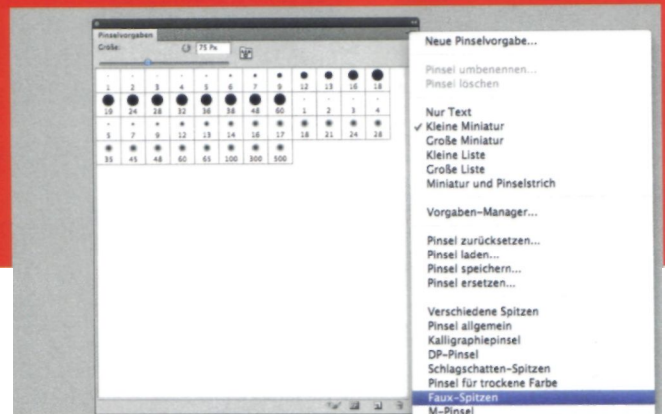
• 02 Parameter einstellen

Der Pinselspitze werden ein Größenjitter und ein Mindestdurchmesser zugeteilt. Beides sorgt dafür, dass die Größe beim Malen zufällig variiert. Noch wichtiger jedoch ist der Winkeljitter, denn durch ihn verliert der Pinselstrich seine unnatürliche Regelmäßigkeit. Ein geringer Streuungswert in Verbindung mit einer erhöhten Anzahl an abgebildeten Spitzen verdichtet den Pinselstrich.



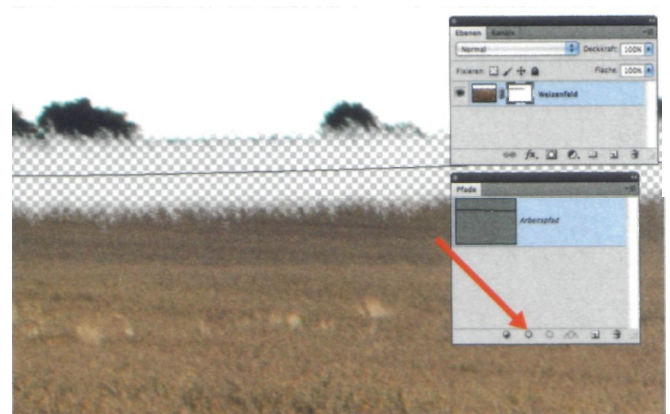
• 05 Gruppe anlegen

Die Bank wurde über eine Ebenenmaske freigestellt. Also könnten Sie die Ebenenmaske anklicken und den Arbeitspfad mit einer Pinselspitze füllen. Wenn Sie aber eine neue Gruppe für die Bank anlegen und dieser eine eigene Pixelmaske zuteilen, können Sie beide Maskierungen - wenn nötig - wieder ändern.



• 01 Pinselspitze wählen

Die "gemaserte Feder" aus der Bibliothek der Faux-Spitzen ist eine Pinselspitze, die viele Unregelmäßigkeiten aufweist. Man kann Sie zum Malen einer Maske heranziehen, die Fell, Vegetation oder andere unregelmäßige Kanten freistellt. Voraussetzung für einen natürlich wirkenden Pinselstrich sind allerdings einige Jitterwerte bei den Formeigenschaften und der Streuung.



• 03 Pfadkontur füllen

Nachdem eine leere Ebenenmaske erstellt und der Pfad wenige Pixel unterhalb des Horizontes gelegt wurde, klicken Sie das zweite Symbol von links an. Die Pinselspitze „malt“ sich selbst entlang des Pfades und blendet die ursprüngliche Horizontlinie aus. Noch besser wird das Ergebnis, wenn Sie den Schritt mit einer Pinseldeckkraft von 50% mehrmals wiederholen.

• 04 Mehrere Elemente freistellen

Auch einzelne Elemente lassen sich per Pfad freistellen. Wenn Sie mehrere, nicht geschlossene Pfade in ein Bild zeichnen wollen, so drücken Sie einfach die Escape-Taste, wenn Sie einen Pfad absetzen wollen. Dann zeichnen Sie den nächsten, und so weiter. Zum Schluss speichern Sie den Arbeitspfad.



• 06 Maske erstellen

Um die kleinen Einzelpfade nun mit einer Pinselspitze zu füllen, legen Sie eine runde Pinselspitze mit denselben Einstellungen wie für den Horizont an. Dann klicken Sie das »Pfadkontur füllen«-Symbol an und maskieren die Ähren, die aus perspektivischen Gründen die Bank teilweise verdecken.

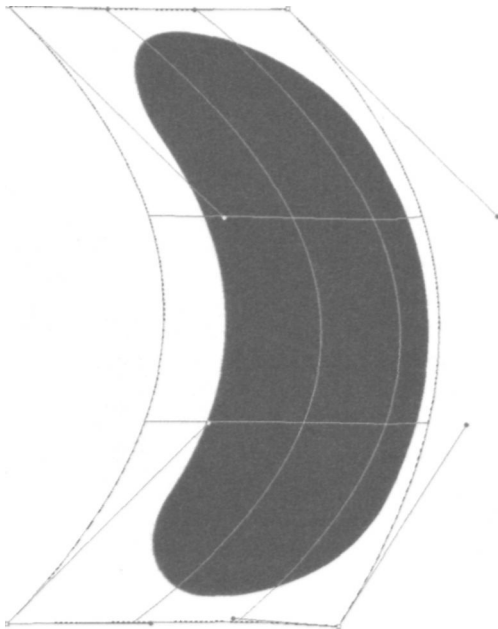


Asymmetrische Pinselspitze am Beispiel eines Seils

Eine der wichtigsten Kniffe beim Füllen von Pfadkonturen ist die Steuerung des Winkeljitters. Er bestimmt, wie sich asymmetrische Pinselspitzen beim Füllen verhalten.

• 01 Form anlegen

Legen Sie eine asymmetrische Form an, wählen Sie diese aus und sichern Sie die Selektion als Pinselspitze.



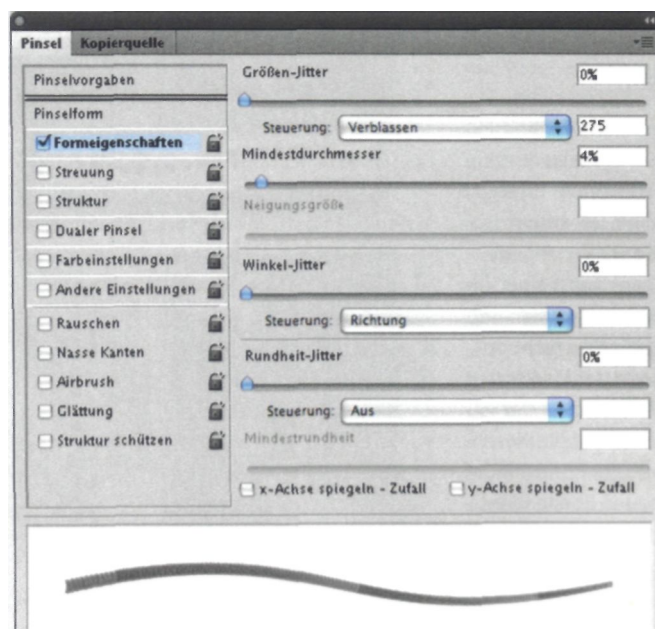
• 02 Leitpfad

Legen Sie einen Pfad an, dem die Pinselspitze folgen soll.



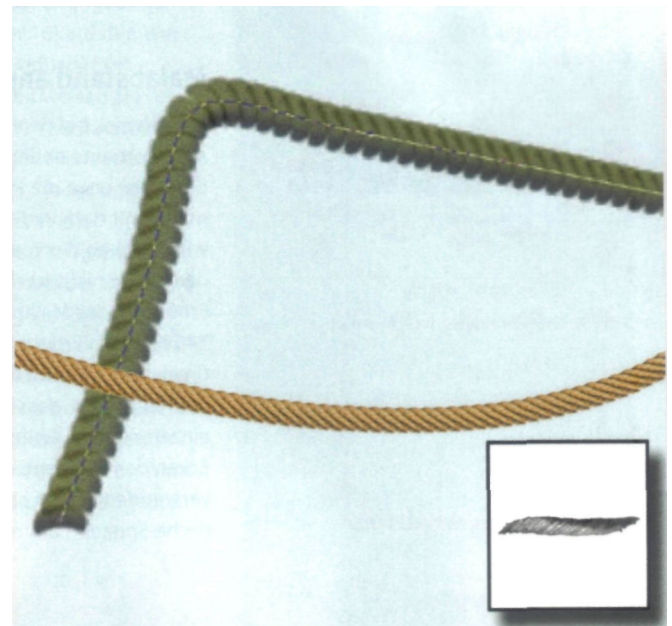
• 03 Winkeljitter einstellen

Stellen Sie die Steuerung des Winkeljitters in den Formeigenschaften auf »Richtung«



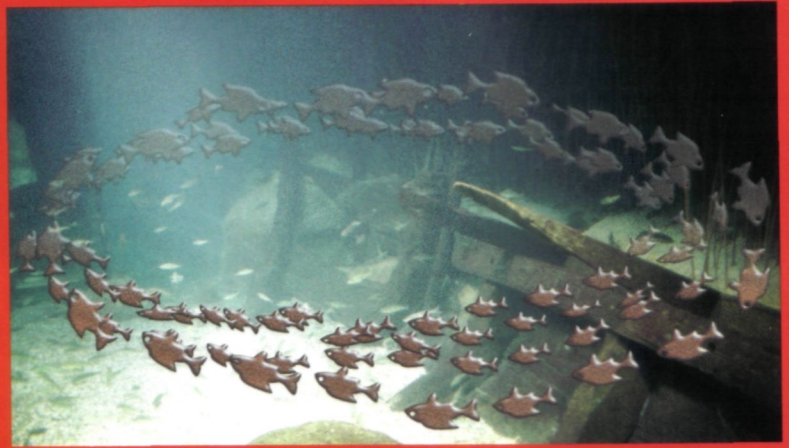
• 04 Abstandswert festlegen

Über den Abstandswert legen Sie fest, wie nah die einzelnen Pinsel-Abdrücke aufeinander folgen. Unten eine (eingefärbte) Seil-Variante.



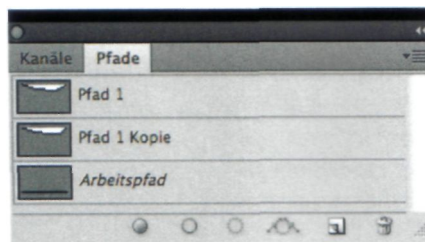
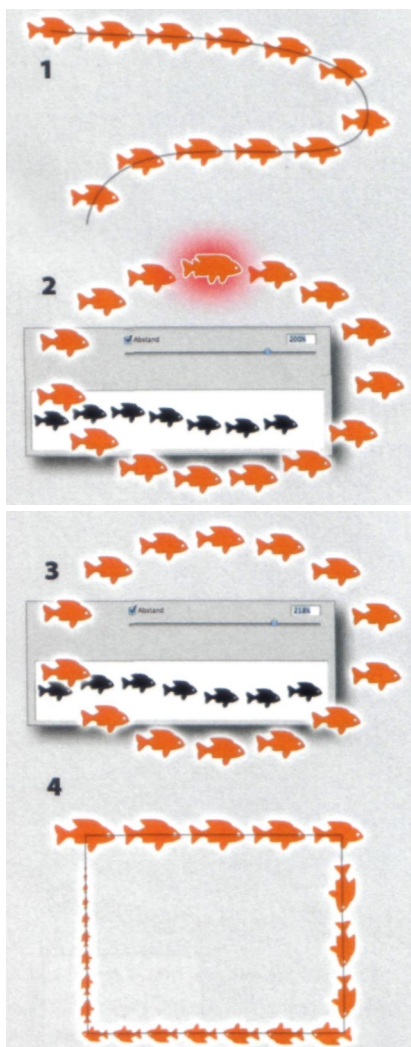
Leitpfade

Pfade lassen sich hervorragend dazu einsetzen, um Mal- und andere Werkzeugspuren genau zu steuern. Worauf Sie dabei achten sollten und welche Möglichkeiten Ihnen Leitpfade eröffnen, beschreibt im zweiten Teil unseres Premium-Workshops **Doc Baumann**.



• Elemente auf Pfaden

Alle Werkzeuge, die Spuren hinterlassen - wie etwa Pinsel, Radiergummi oder Stempel -, können mit Hilfe von Leitpfaden gesteuert werden. Bei offenen Pfaden ist das kein Problem; bei geschlossenen dagegen müssen Größe und Abstand der verwendeten Werkzeugspitze genau abgestimmt werden, um Überlappungen zu vermeiden.



• Überlappung und Startpunkt

Auf einem Pfad (Abbildung links, 1) werden Werkzeugabdrücke immer so platziert, dass das Zentrum der Spitze genau auf dem Startpunkt des Pfades liegt; die weiteren Abdrücke verteilt Photoshop nach vorgegebener Größe und Malabstand. Auf einem geschlossenen Pfad (2) sind diese Parameter in der Regel zunächst nicht so abgestimmt, dass gleiche Abstände gewährleistet sind. Der Fisch in der Mitte oben besteht daher im ersten Anlauf noch aus zwei sich überlagernden Abdrücken. Nun hilft nur noch Experimentieren. Um die Überlappung beim Ausgangs-Malabstand von 200% verschwinden zu lassen, wurde dieser schrittweise auf 218% heraufgesetzt (3). Der Startpunkt eines Rechtecks liegt oben links, der eines Kreises oben in der Mitte (4).

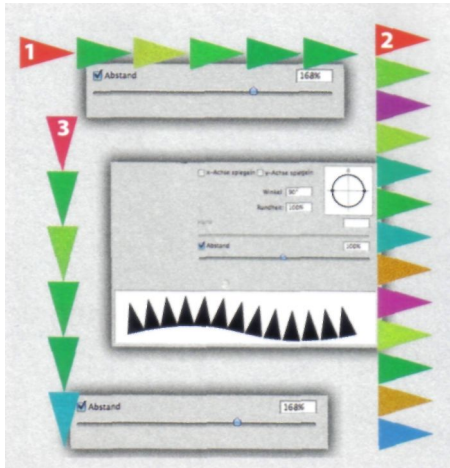
Malabstand anpassen •

Ein Beispiel, bei dem ein exakter Abstand aller Elemente entlang der Kontur notwendig ist, ist etwa die Perforation einer Briefmarke mit dem Radiergummi. Bei einem willkürlichen Wert stimmt die Zahnung an den Ecken nicht (rechts oben). Nach einer Erhöhung des Malabstands von 143 auf 146% ist das Ergebnis besser, aber nicht optimal. Hier hilft nur, die Größe der Marke so anzupassen, dass die Mittelpunkte der einzelnen Kreis-Spitzen genau auf die vier Ecken der Pfadkontur fallen. Zur Kontrolle verwenden Sie auf einer neuen Ebene identische Spitzen-Parameter für den Pinsel.

• Pfade-Palette

Um mit mehreren Pfaden arbeiten zu können, müssen Sie sie im Menü der Pfade-Palette (rechts oben) unter „Arbeitspfad erstellen“ zunächst mit eigenem Namen sichern, erst dann können Sie weitere hinzufügen.





• Abstand richtig definieren

Diese Erkenntnis verdanken wir unserer Leserin Marion Suleder (DOCMA 10, S. 51): Die Dreiecke in Reihe 1 stoßen horizontal aneinander - der Malabstand ist aber nicht 100, sondern 168%. Werden sie um 90° gedreht und senkrecht verteilt (2), ist der bündige Malabstand ebenfalls 168%. Ohne Drehung benötigen sie für einen exakten Anschluss bei senkrechter Ausrichtung dagegen genau 100% Malabstand (3). Des Rätsels Lösung: Photoshop orientiert sich prozentual immer an der schmaleren Seite einer Werkzeugspitze.

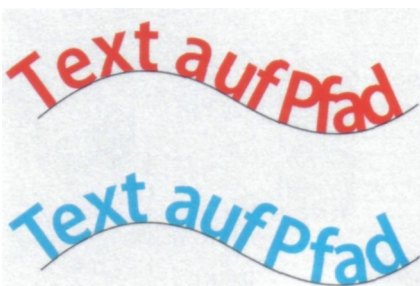


• Pfad besser erkennen

Photoshop bietet keine Möglichkeit, die Stärke oder Farbe der Pfaddarstellung anzupassen. Bei im Mitteltonbereich kontrastarmen Bildern sind Pfade daher oft schwer zu erkennen. Schlagen Sie einfach einen anderen Weg ein und verändern Sie das Bild mit einer Einstellungsebene (oben rechts): Durch Aufhellen oder Absenken des Schwarzschriffs des Tonwertumfangs wird der Pfad deutlich besser erkennbar.

• Text auf Pfad ausgleichen

Klicken Sie mit dem Textwerkzeug auf einen Pfad, wenn sich unter der Einfügungsmarke eine Wellenlinie zeigt, so wird der Textbeginn an diese Position gesetzt. Allerdings sind die Zeichenabstände oft unbefriedigend. Hier hilft das Setzen der Einfügungsmarke an der Problemstelle und die Änderung des Abstands mit Alt- und Pfeil links/rechts-Tasten.



Leitpfad und Werkzeugspitzen-Parameter •

Sofern Sie keine andere Vorgabe definieren, wird jede Pinselspitze in der Form, Größe und Ausrichtung ins Bild „gestempelt“, in der sie in der Pinselpalette erscheint. Dass Werkzeugspuren aus vielen hintereinandergestaffelten Einzelabdrücken bestehen, erkennt man erst, wenn der Malabstand auf einen hohen Wert gesetzt wird.

Aber die identische Ausrichtung aller Elemente auf einem Pfad ist selten das, was Sie brauchen. Daher ist oft die wichtigste Zuweisung in der Pinselpalette unter „Formeigenschaften > Winkel > Steuerung: Richtung“ (1); danach weist jedes Element dieselbe Neigung auf wie die Tangente des Pfades an der Stelle seines Zentrums.

Erscheint Ihnen dieser genaue Winkel zu langweilig, erhöhen Sie den Wert für „Winkel-Jitter“; bei Schritt 2 sind das 8%.

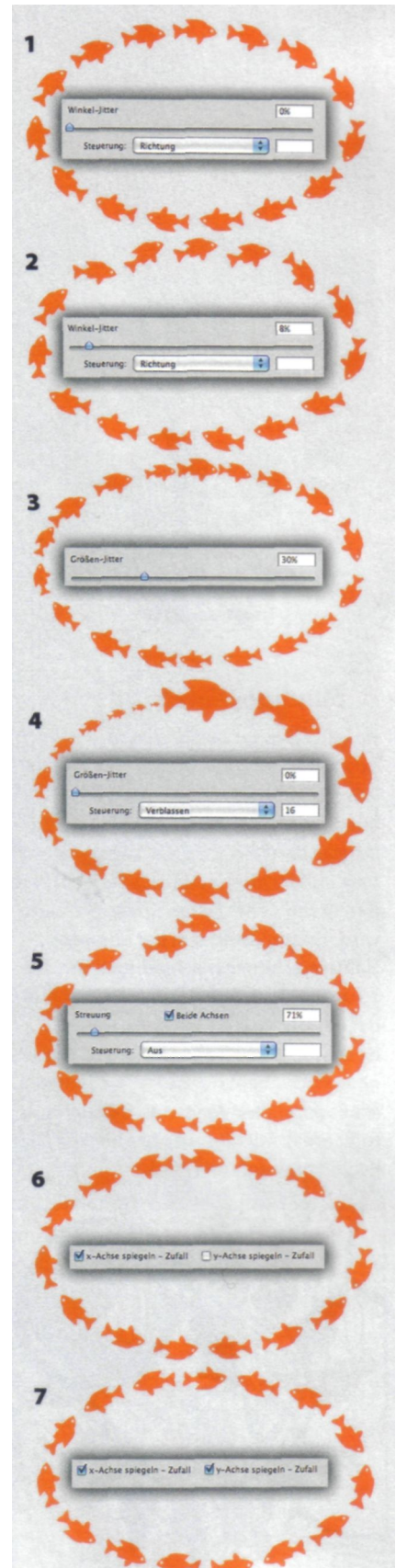
Sollen die einzelnen Abdrücke auch in ihrer Größe variieren, erhöhen Sie „Größen-Jitter“ (3); dabei werden die Elemente bis zur vorgegebenen Abweichung (hier 30%) kleiner, aber nicht größer. Eine Variante der Spitzengröße ist „Steuerung: Verblässen“; die Größe wird dabei in der angegebenen Anzahl von Schritten (hier 16) auf den Wert null (oder eine Vorgabe) reduziert (4).

Zusätzliche Lebendigkeit weisen Sie verteilten Elementen zu, indem Sie Parameter unter „Streuung“ verändern. Hier variiert die Verteilung in Richtung des Pfades und im rechten Winkel dazu um 71 % (5).

Eine Spiegelung der Werkzeugspitze um die x- oder y-Achse ist bereits bei der Definition der „Pinselform“ möglich. Bei den „Formeigenschaften“ lässt sich dieses Verhalten zufallsgesteuert anwenden: um eine der beiden Achsen oder um beide. Weitere einstellbare Parameter-Abweichungen sind etwa „Rundheit“ oder Variationen von Transparenz, Farbton, Helligkeit, Sättigung und Reinheit. •

• Lebendige Verteilung

Sind alle Elemente gleich und zudem starr ausgerichtet, kann das leicht langweilig wirken. Hier sehen Sie acht Variationen, die Ihre Pinselspitzen zufallsgesteuert mit ein wenig Eigenleben ausstatten.



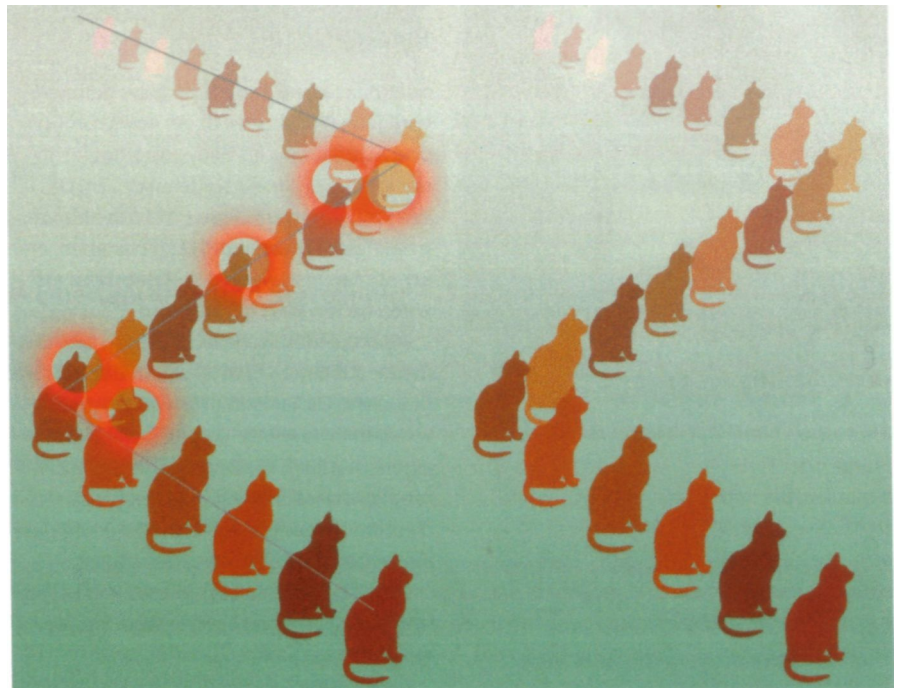
Schein-Perspektive

Mit geeigneten Pinseleinstellungen können Sie Spitzen sogar so auf flächenfüllenden Pfaden streuen, dass dank Jitter von Größe und Farbe gestaffelte Verteilungen entstehen. So erzeugen Sie etwa schnell Kunstrasen oder einen grob gemalten Verlauf.



• Bündige Platzierung

Im Bild oben sehen Sie die Katzen-Silhouette aus einer Photoshop-Form, als Pinselspitze umdefiniert. Die Katzen wurden auf einem kreisförmigen Pfad platziert (obere Hälfte); wegen des zugeschalteten Größen-Jitters - und da auf dem Pfad immer das Zentrum der Spitze platziert wird - sitzen sie aber in der unteren Hälfte mal höher, mal niedriger. Um das zu vermeiden, fügen Sie vor Aufnahme der Pinselspitze ein einziges, schwach deckendes Pixel hinzu (die graue, gespiegelte Katze dient nur der Festlegung des exakt doppelten Abstands; Bild unten, roter Pfeil). Mit dieser Spitze hocken alle Katzen brav auf dem Pfad.



• Tiefererstreckung

Schalten Sie unter den Pinsel-Optionen für "Größen-" und "Farb-Vordergrund-/Hintergrund"-Jitter das "Verblenden" ein, so können Sie weiter „hinten“ platzierte Elemente kleiner und heller machen. Da allerdings der Pfad vom Startpunkt aus gefüllt wird, müssen die in falscher Richtung überlappende Abdrücke (oben links) manuell retuschiert werden (oben rechts).

Pfad-Flächen-Füllung •

Zur Orientierung für einen Pfad, der im Zickzack-Verlauf die ganze Arbeitsfläche abdeckt und nach „hinten“ hin enger wird, rendern Sie ein perspektivisches Gitter aus dem „Fluchtpunkt“-Filter. So können Sie die Fläche mit Pinselabdrücken füllen, die dank diverser Jitter-Einstellungen, etwa bei „Farbton“, „Größe“ und „Winkel“, den Eindruck von Perspektive und Luftperspektive erwecken.

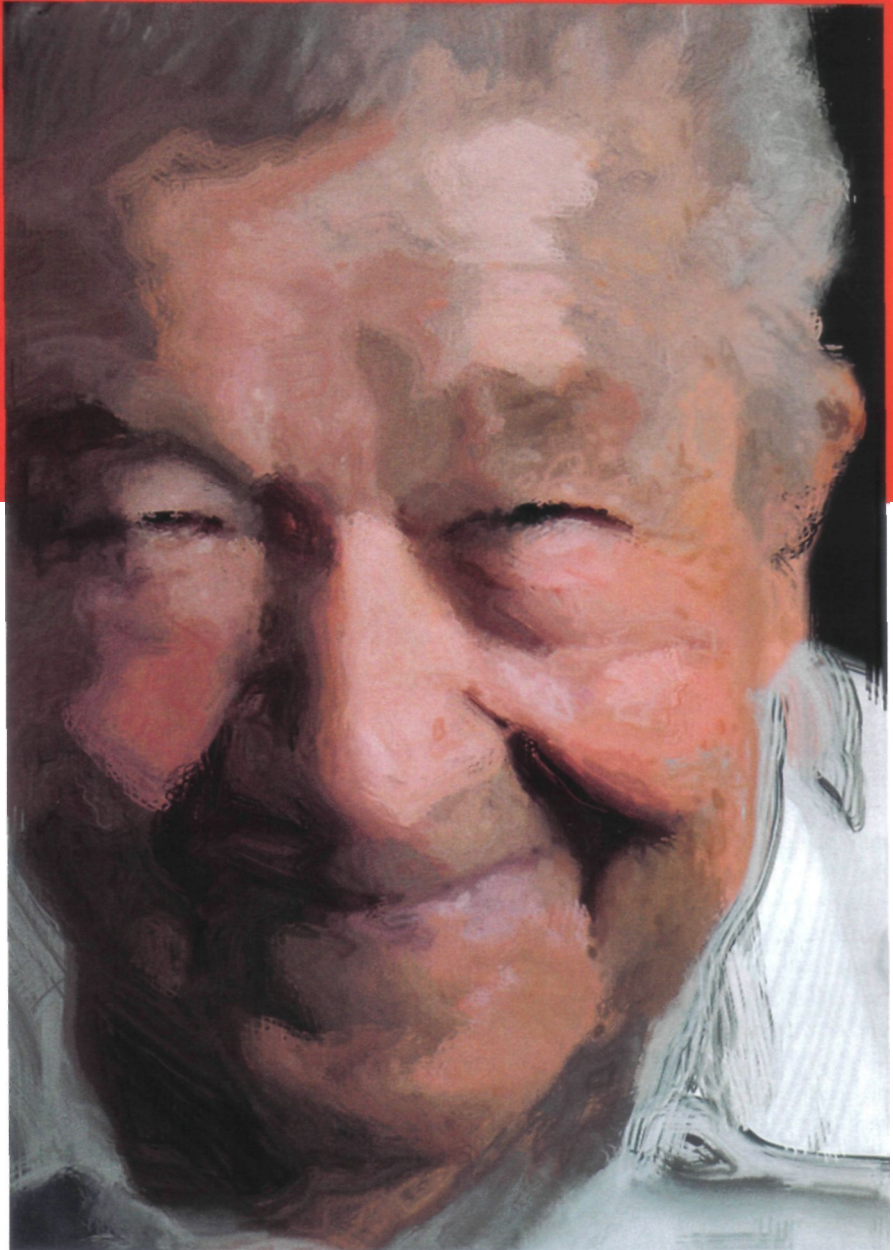


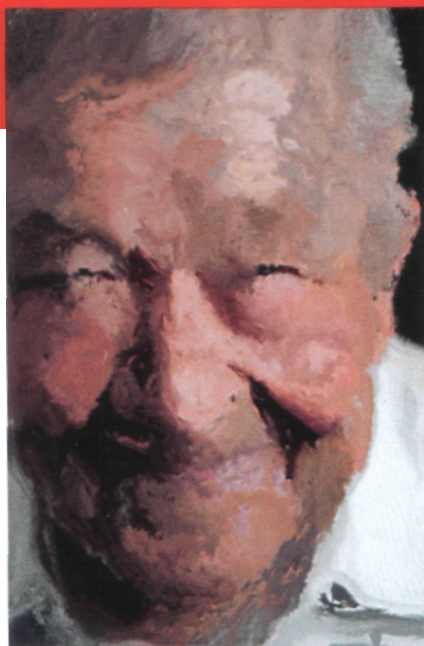
Malen auf Pfaden

Malen nach Zahlen kennt man ja - Malen auf Pfaden dagegen dürfte eher unbekannt sein. Es funktioniert in zwei Schritten: Sie zerlegen das Bild in Pfade und benutzen diese, um den Wischfinger zu steuern.

• Pfade aus Bild ableiten

Wie bekommt man ein Werkzeug dazu, keine beliebig ausgerichteten Striche zu malen, sondern sich an die Konturen und Helligkeitswerte der Fotovorlage zu halten? Auch hier hilft das Konzept des Leitpfades weiter; diesmal steuert er das Wischfinger-Werkzeug. Um zu passenden Pfaden zu gelangen, benötigen Sie folgende Schritte: Duplizieren Sie die Hintergrundebene des Originals (unten links) und entsättigen Sie die Kopie. Machen Sie sie zum Smart-Objekt und weisen Sie den "Gaußschen Weichzeichner" mit geringen Werten als Smart-Filter zu. Legen Sie eine "Tontrennung"-Einstellungsebene mit nicht zu wenigen Stufen an (unten Mitte). In dieser Kombination können Sie das Ergebnis recht genau bestimmen und variieren. Wählen Sie mit dem Zauberstab (ohne Optionen „benachbart“ und „glätten“) jeden zweiten Grauwert aus und verwandeln Sie die Auswahl in Pfade.





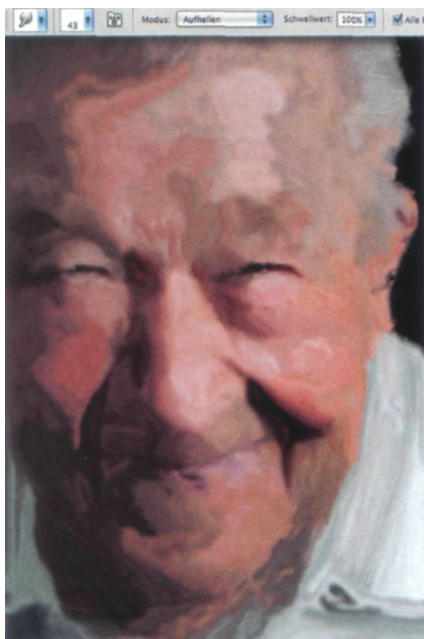
• • • Wischfinger anwenden

Die tongetrennte Graustufenebene können Sie nun wieder löschen. (Es ist jedoch sinnvoller, sie nur auszublenden, falls Sie mit den späteren Ergebnissen nicht zufrieden sein sollten; versuchen Sie es dann erneut mit mehr oder weniger Tontrennstufen - und damit engeren oder weiteren Pfadabständen.) Legen Sie eine neue Ebene an, wählen Sie das Wischfinger-Werkzeug, und aktivieren Sie in seiner Optionen-Leiste „Alle Ebenen aufnehmen“. Das Malergebnis hängt stark von der vorgegebenen Pinselspitze und deren Größe ab. Aktivieren Sie den vorbereiteten Pfad in der Pfad-Palette und klicken Sie dort auf das Icon für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“ - eine nicht ganz exakte Bezeichnung, weil diese Funktion alle spurerzeugenden Werkzeuge unter-

stützt (oben links, das Malergebnis sehen Sie in der Mitte). Flächen des Ausgangsbildes mit wenigen Tonwerten werden bei der Tontrennung nicht unterteilt, also nur von einem Pfad umrahmt; der Binnenbereich zeigt daher ohne Übermalung das unveränderte Originalbild. Mitunter fällt das gar nicht auf; falls doch, bearbeiten Sie solche Flächen manuell mit dem Wischfinger. Eine gute und schnelle Alternative ist der - ebenfalls auf leeren Ebenen anwendbare - Kunstprotokoll-Pinsel, der seine Strichrichtungen auch nach Kontrastkanten ausrichtet. Verwenden Sie dieselbe Pinselspitze. Um zu vermeiden, dass helle Malstriche, die später erzeugt werden, wenig ausgedehnte, dunkle Bereiche abdecken, setzen Sie die Wirkungswiese des Wischfingers auf „Abdunkeln“ (oben rechts).

• • • Malergebnis verfeinern

Da helle Bereiche bei großem Pinselspitzen-durchmesser umgekehrt von derselben Einschränkung betroffen sein können, wenden Sie den leitpfadgesteuerten Wischfinger erneut auf einer leeren Ebene mit der Wirkung „Aufhellen“ an (unten links). Setzen Sie die entstandene Ebene ebenfalls auf „Aufhellen“, so wird die Detailzeichnung deutlich verbessert. Das Ergebnis lässt sich zusätzlich verfeinern, indem Sie auf einer weiteren Ebene mit kleinem Pinseldurchmesser nachmalen lassen (unten Mitte), diese Ebene legen Sie über die anderen; sie hilft dabei, Einzelheiten klarer herauszuarbeiten (unten rechts). Die wichtigsten Parameter für ein überzeugendes Gemälde sind die gewählte Malspitze des Wischfingers und ihre Einstellwerte wie Größe, Malabstand oder Richtung. •



Contest // Pfade gekonnt einsetzen

Sie finden auch, dass man mit dem Pfad vielen Herausforderungen auf sehr kreative Art und Weise beikommen kann? Dann freuen wir uns auf Ihre Zusendung einer Datei, bei der Pfade eine wichtige Rolle spielen. Egal, ob Sie ihn zur Maskierung verwendet, über Formebenen eine herausragende Grafik erstellt oder einen Leitpfad kreativ eingesetzt haben: Wir sind gespannt auf Ihr Ergebnis! Einzige technische Voraussetzung ist, dass der Pfad in irgendeiner Weise mitgespeichert wurde. Damit wir Ihre Kreativität nicht nur bewundern, sondern auch nachvollziehen können. Um Pfade geht es übrigens diesmal auch in unserem Photoshop-Rätsel auf Seite 117.

Schicken Sie uns Ihre Resultate bis zum 10. Nov. im EPS-Format an die E-Mail-Adresse contest@docma.info. Falls Sie ein mit dem Leitpfad-Verfahren erstelltes Gemälde einreichen möchten, benötigen wir auch das Ausgangsbild. Sämtliche Pixelbilder sollen eine Kantenlänge von 1500 Pixel nicht überschreiten.

Original



Mit Einsendung der Daten erklären Sie sich einverstanden, dass Ihre Bilder im Kontext der Berichterstattung von der DOCMA-Redaktion eingesetzt werden dürfen. Außerdem erklären Sie mit der Einsendung, dass Sie der Urheber der Bilder sind und über alle Rechte daran verfügen, die zur Veröffentlichung nötig sind (Model-Release etc.). **Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

Gewinnprämie

Zu gewinnen gibt es eine Downloaddizenz für die Windows- und Mac-kompatible Software **Virtual Rig Studio Lite** im Wert von 500 Euro. Mit Virtual Rig lassen sich Bewegungsunschärfen entlang von Pfaden, die vom Anwender definiert wurden, in ein Bild hineinrendern.

Info: www.virtualrig-studio.com



rigged



Original



rigged



alle Bilder: © Virtual Rig

flash2softbox

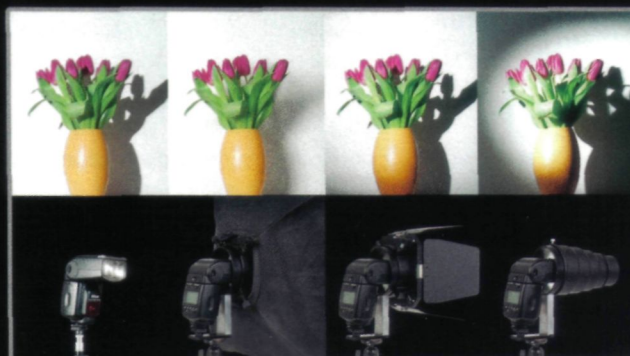
Lichtformer an Systemblitzgeräte adaptieren

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

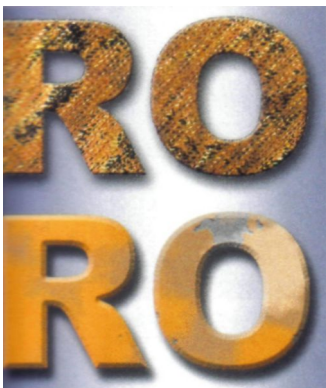


Exklusivvertrieb: Sambesigroup, D-99510 Apolda, Tel. 03644 - 56 04 34



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.



TIPPS & TRICKS

Bildlooks

► Seite 38

FARBKORREKTUR

Flaue Farben auffrischen
im Lab-Modus

► Seite 40

TIPPS & TRICKS

Bildlooks in Camera Raw

► Seite 42

FARBBEREICHE MASKIEREN

Die Farbbereichsauswahl
von Photoshop

► Seite 44

RUNDUNGEN RETUSCHIEREN

Wie Sie mithilfe der Palette
„Kopierquelle“ und dem Kopier-
stempel im Kreis retuschieren

► Seite 50

TIPPS & TRICKS

Bildretusche mit Alphakanälen

► Seite 52

TIPPS & TRICKS

Typoeffekte

► Seite 54

SPEZIALEFFEKTE GRATIS

Das Spektrum der Pixel Bender-
Module reicht von praktischen
Hilfsmitteln bis zu Spielereien.

► Seite 57

PHOTOSHOP- SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungs-
vorschläge zu Leserfragen

► Seite 62

Tipps & Tricks

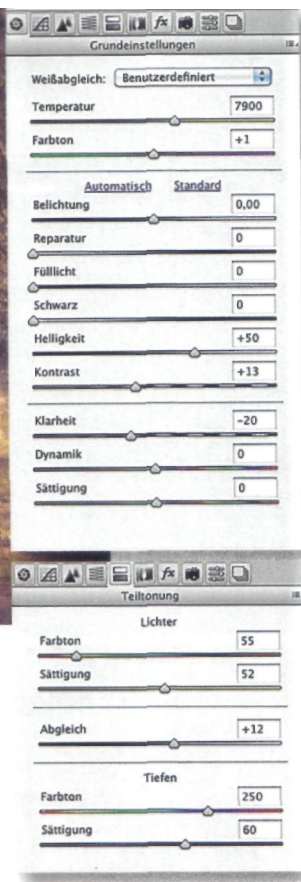
Bildlooks in Camera Raw

von
Olaf Giermann



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Power-Workshops: Bildlooks mit Photoshop. Verschiedene Bildstile gestalten“ von Michael Baierl, Jamari Lior und Olaf Giermann. Erhältlich unter: www.docma.info/10226.html

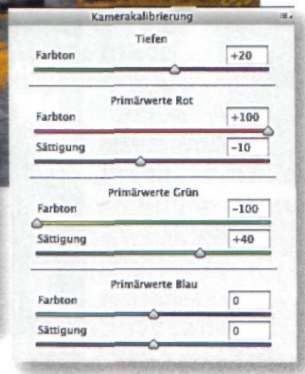
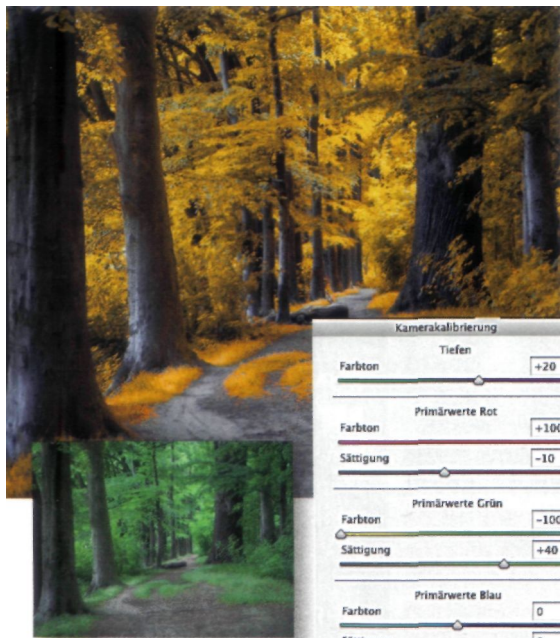
Fotos: Olaf Giermann



Verträumter Herbst mit Teiltonung

Eine verträumte, etwas märchenhafte Stimmung erzielen Sie mit einer Änderung der Farbtemperatur sowie der „Teiltonung“-Funktion.

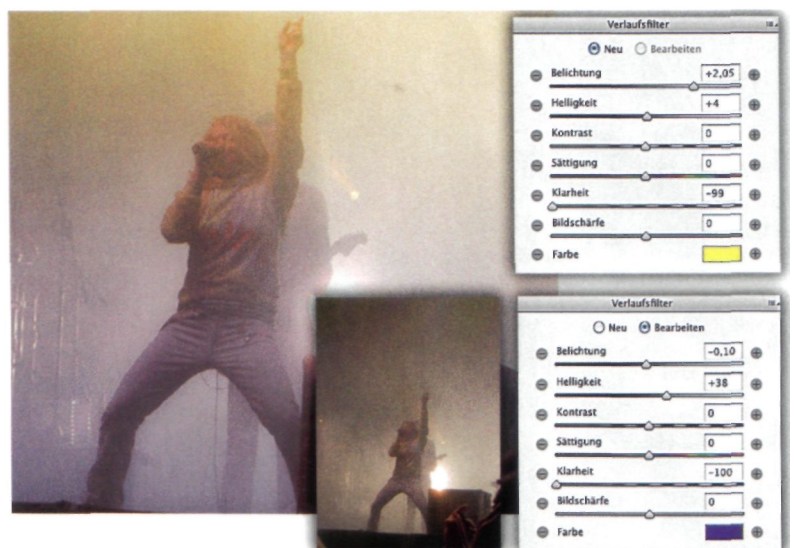
Rufen Sie in Camera Raw die „Grundeinstellungen“ auf, erhöhen Sie die Farbtemperatur merklich, wechseln Sie zum „Teiltonung“-Bedienfeld, stellen Sie die Sättigung an beiden Reglern auf einen mittleren Wert und wählen Sie für „Lichter“ einen gelben Farbton, für „Tiefen“ einen blauen. Mit „Abgleich“ regeln Sie die Feineinstellung. Um das Ganze weicher zu gestalten, nehmen Sie in den „Grundeinstellungen“ „Schwarz“ heraus und senken den Kontrast. Sie verstärken den Effekt noch, indem Sie in der Ecke links oben mit einem gelb getönten Verlauf die Lichter zum Strahlen bringen.



Surrealistischer Herbst

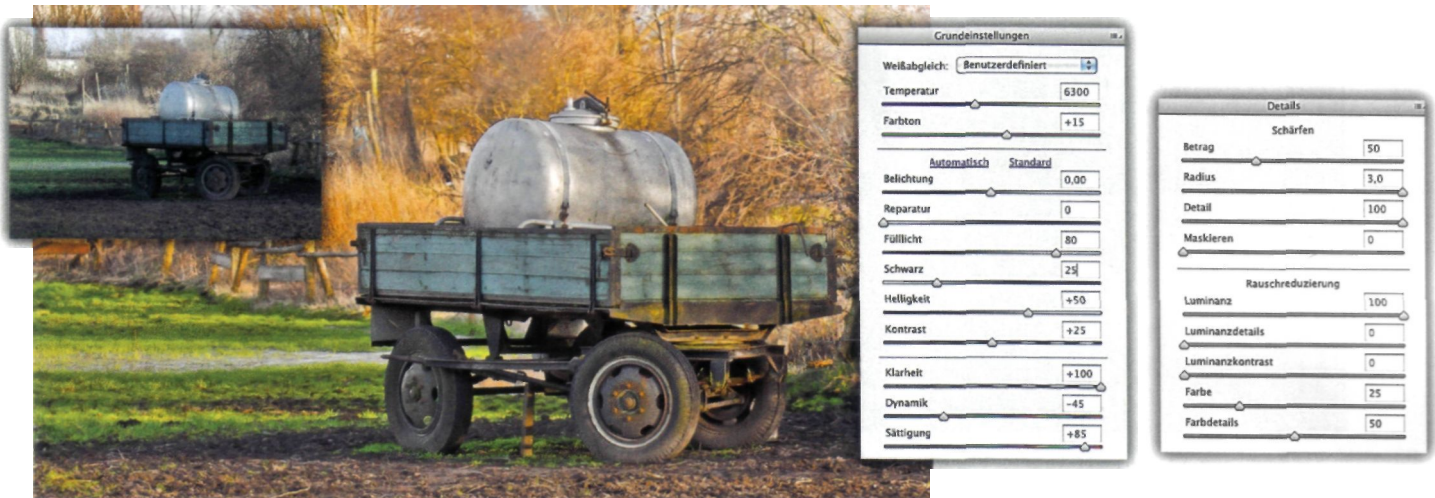
Der etwas langweilige Wald sollte eine leicht surreale herbstliche Stimmung erhalten.

Erhöhen Sie im „HSL-Bedienfeld“ unter dem Reiter „Luminanz“ die Gelb- und Grüntöne auf +60, unter dem „Sättigungs“-Reiter verstärken Sie die Gelb- und Grüntöne auf +50, unter dem „Farbton“-Reiter setzen Sie den Gelb- und Grün-Regler jeweils auf +100. Im Bedienfeld „Kamerakalibrierung“ stellen Sie die Werte ein, die Sie oben im Screenshot sehen. Um den Blaustich zu reduzieren, gehen Sie in die Palette „Grundeinstellungen“ setzen „Dynamik“ auf -50 und die Sättigung auf +100.



Farbstimmung für ein Konzertfoto

Mit wenigen Handgriffen gestalten Sie dieses Konzertfoto farbiger. Gehen Sie in Camera Raw auf das Verlaufswerkzeug (G) und ziehen Sie einen Verlauf von rechts oben auf. Jetzt können Sie an den Einstellungen arbeiten: Klicken Sie auf das Plus-Zeichen neben dem Belichtungsregler, um die Belichtung zu erhöhen und alle anderen Einstellungen auf Null zu setzen, erhöhen Sie „Belichtung“ und „Helligkeit“ noch weiter; die Klarheit setzen Sie herab, um alles leicht weichzeichnen. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf das Farbfeld und wählen mit der Pipette die gewünschte Farbe aus (hier: Farbton 50). Für einen Verlauf von unten, klicken Sie auf „Neu“, ziehen einen Verlauf von unten links nach rechts oben auf und entscheiden sich für eine Komplementärfarbe (Farbton 230).



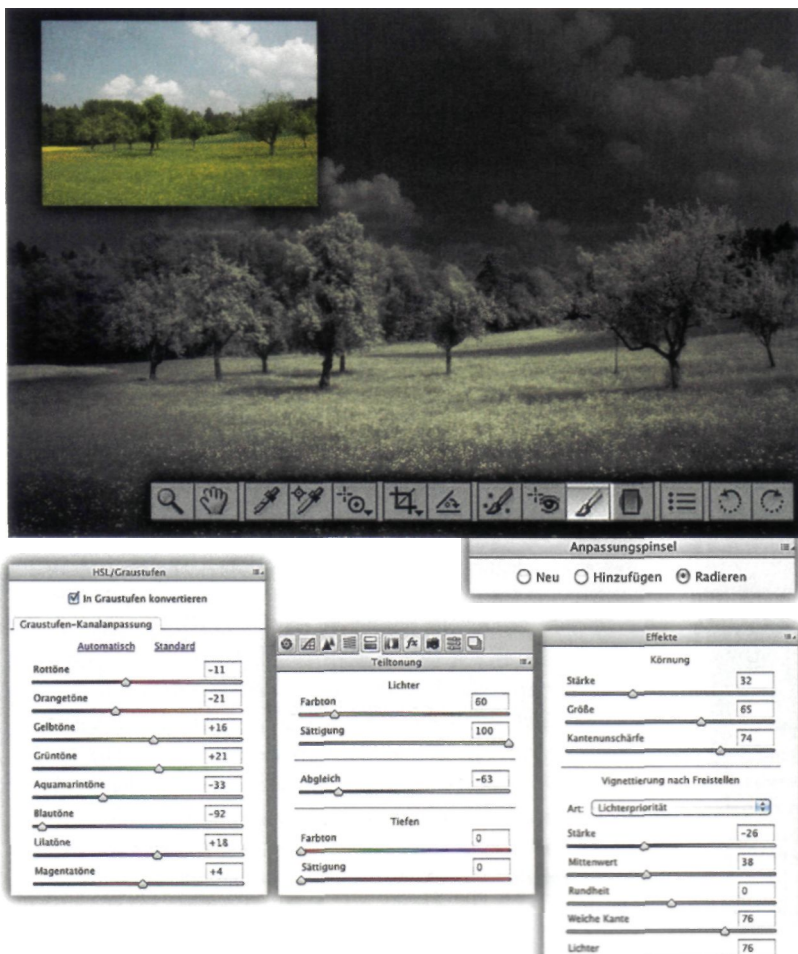
Plastisch-illustrative Gestaltung

Auch aus einer eher belanglosen und uninteressanten Vorlage können Sie in Camera Raw schnell ein spannendes Bild erzeugen. Hier soll eine plastisch-illustrative Wirkung erzielt werden, das heißt: eine gute Zeichnung in allen Bereichen, aber besonders mittenbetont, die Details hingegen verschwimmen ein wenig.

Starten Sie im Bedienfeld „Grundeinstellungen“ damit, Ihr Bild im Tonwertumfang zu komprimieren; verschieben Sie dazu sowohl den „Fülllicht“- wie auch den „Belichtungs“-Regler nach rechts. Einen warmen Ton erhalten Sie, indem Sie „Farbtemperatur“ und „Farbton“ heraufsetzen. Um den mittleren Bereich aufzuhellen, schieben Sie den „Helligkeits“-Regler nach rechts. Erhöhen Sie die Klarheit, um die

Form zu betonen. Verstärken Sie die Sättigung für alle Farben, steuern Sie aber mit „Dynamik“ entgegen, um zu verhindern, dass die Sättigung auch der schwachen Farben sehr stark ansteigt. Mit dem „Schwarz“-Regler gestalten Sie das Bild knackig.

Um einen gemalten Eindruck zu erzielen, gehen Sie in das „Detail“-Bedienfeld, ziehen den Regler der „Luminanzreduzierung“ nach rechts und entfernen die „Luminanzdetails“ komplett. Schärfen Sie die Details mit einem recht hohen „Betrag“ und „Radius“ sowie dem maximalen Wert für „Detail“ nach. Die genauen Einstellungen sehen Sie in den Screenshots oben.



Landschaft im Mondlicht

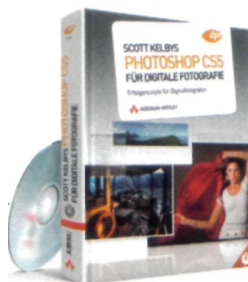
So verwandeln Sie eine sommerliche Landschaft in eine schwarzweiße Mondlichtszene:

Konvertieren Sie Ihr Bild im "HSL"-Bedienfeld in Graustufen und regulieren Sie die Farben wie auf dem Screenshot zu sehen, dunkeln Sie besonders den Himmel (Blautöne) stark ab. Ziehen Sie einen dunklen Verlauf über den Vordergrund. Rufen Sie den "Anpassungspinsel" auf, reduzieren Sie die Belichtung (-1) und die Helligkeit (-25) etwas und malen Sie den linken Bereich dunkler; aktivieren Sie dabei die Checkbox „Automatisch maskieren“. Falls nötig, arbeiten Sie mit einem weichen Radierer nach, um das unruhige Feld links ruhiger zu gestalten. Den Radierer aktivieren Sie im Bedienfeld des „Anpassungspinsels“ mit der Checkbox „Radierer“. Um den mittleren Bereich aufzuhellen, klicken Sie im gleichen Bedienfeld auf „Neu“, erhöhen „Belichtung“ (+0,2), „Kontrast“ (+50), „Klarheit“ (+20) sowie „Helligkeit“ (+10) und malen über die Bildmitte. Im „Teiltonung“-Bedienfeld färben Sie die Lichter in einen Sepia-Ton ein.

Unter „Effekte“ fügen Sie „Körnung“ hinzu (dabei auf 100% zoomen), passen „Größe“ und „Unregelmäßigkeit“ an und versehen das Bild mit einer Vignette. Die Einstellungen dazu sehen Sie im Screenshot links. (gh) •

Tutorial

von Scott Kelby



Dieses Tutorial stammt aus dem Buch „Photoshop CS5 für digitale Fotografie. Erfolgsrezepte für Digitalfotografen“ von Scott Kelby, erschienen bei Addison Wesley, 2010.



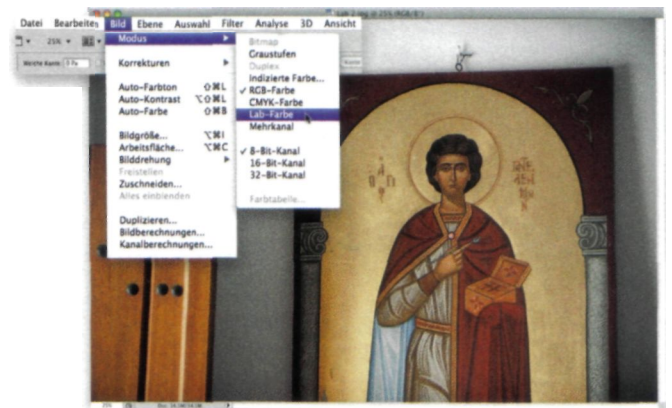
Foto: Scott Kelby

Flaue Farben mit Lab-Farben auffrischen

In diesem Kurz-Workshop sollen die Farben nicht korrigiert, sondern lediglich etwas aufgefrischt, lebendiger und kontrastreicher gestaltet werden als bei der Aufnahme des Bildes. Dazu dient eine vereinfachte Lab-Technik, die ursprünglich von Dan Margulis stammt. Sie funktioniert am besten bei etwas flau und düster aussehenden Fotos wie dem Beispielbild. Wenn Sie sie jedoch auf ein Foto mit kräftigen Farben anwenden, schießen Sie übers Ziel hinaus und die Farben werden zu grell.

SCHRITT 1

Hier geht es um eine Lab-Technik. Wählen Sie also »Bild>Modus>Lab-Farbe« (wie hier zu sehen). Dieser Schritt - die Umwandlung von RGB in Lab - ist verlustfrei. Sie können daher bedenkenlos zwischen den Farbräumen wechseln, wenn Sie wollen.



SCHRITT 2

Hier müssen Sie sich nicht um das Kanäle-Bedienfeld kümmern, denn Sie arbeiten im Folgenden im Dialog »Bildberechnungen«. Wählen Sie also »Bild > Bildberechnungen«. Vorher jedoch noch etwas, das Sie wissen sollten: Sie kennen ja die Füllmethoden der Ebenen (wie Multiplizieren, Negativ Multiplizieren, Ineinanderkopieren usw.). Im Kanäle-Bedienfeld gibt es ein solches Menü nicht. Deshalb verwenden Sie »Bildberechnungen«, um einen Kanal auf sich selbst anzuwenden. In der Dialogbox ist dort standardmäßig die Füllmethode »Multiplizieren« gewählt (was alles zu sehr abdunkelt). Ändern Sie diese in »Ineinanderkopieren«, wie hier zu sehen. Das Foto wirkt vielleicht schon zu lebhaft oder kontrastreich, aber dazu mehr in den nächsten Schritten.

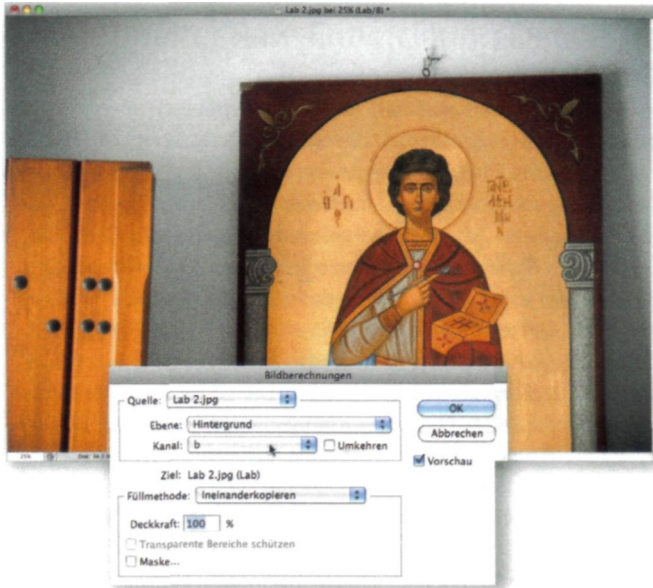
SCHRITT 3

Das Schöne an Bildberechnungen ist, dass Sie mindestens drei verschiedene Bildversionen erhalten und nur noch entscheiden müssen, welche Ihnen am besten gefällt (Sie müssen alle drei ausprobieren, denn sie wirken je nach Bild unterschiedlich). Standardmäßig sehen Sie den vollen Lab-Farbkanal (siehe Schritt 2). Wählen Sie nun jedoch aus dem Kanal-Pop-up-Menü den Kanal a aus (hier zu sehen), um festzustellen, wie er mit einer unsichtbaren Kopie von sich selbst im Modus »Ineinanderkopieren« wirkt. Sicher besser als das Original, aber ich finde, nicht so gut wie der Lab-Kanal aus Schritt 3.



SCHRITT 4

Probieren Sie jetzt Kanal b aus, indem Sie ihn aus dem Kanal-Pop-up-Menü wählen. Dieser Kanal fügt normalerweise mehr Gelb und warme Farbtöne zum Bild hinzu. Im Grunde können Sie blind ein Bild in den Lab-Modus konvertieren, »Bild>Bildberechnungen« mit der Füllmethode »Ineinanderkopieren« wählen und dann den Kanal b anwenden, wenn ein Foto wie der Indian Summer aussehen soll. Aber zurück zu unserem Projekt: In diesem Beispiel sieht das Bild sehr gelb **aus**-wenn es Ihnen gefällt, klicken Sie auf OK. Dann sind Sie fertig. Falls nicht, machen Sie eben weiter mit dem nächsten Schritt.



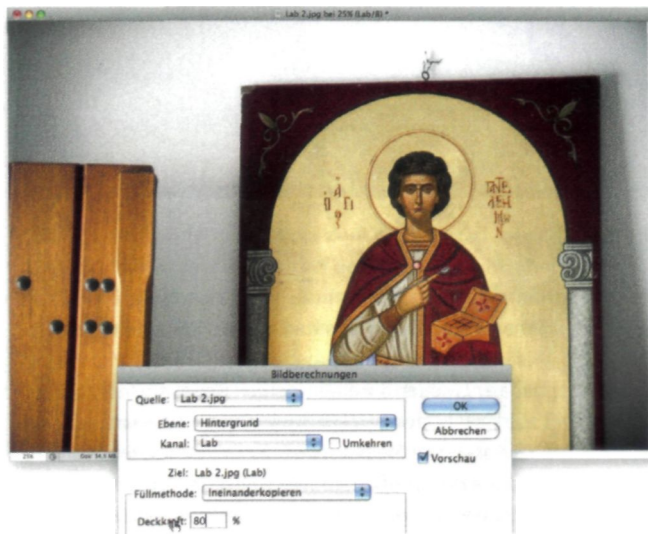
SCHRITT 5

Bisher haben wir das Bild im Modus »Ineinanderkopieren« (der relativ kräftig ist) mit den Kanälen Lab, a und b überblendet. Mir persönlich gefiel der Lab-Kanal bisher am besten. Wenn es Ihnen auch so geht, er Ihnen aber dennoch etwas zu kräftig erscheint, wählen Sie stattdessen die Füllmethode »Weiches Licht« (hier zu sehen). Dieser Modus ist etwas sanfter als »Ineinanderkopieren«, und wenn Ihnen dieser zu intensiv ist, wird Ihnen »Weiches Licht« gefallen. Ich setze wahrscheinlich »Weiches Licht« häufiger ein als »Ineinanderkopieren«.



SCHRITT 6

Wenn Ihnen »Ineinanderkopieren« zu intensiv ist, gibt es eine weitere Möglichkeit: den Lautstärkeregler. Zumindest nenne ich ihn so, eigentlich handelt es sich um die Deckkraft (das entsprechende Eingabefeld liegt direkt unter dem Füllmethode-Menü). Je geringer die Deckkraft ist, umso weniger wirkt sich der Effekt auf das Bild aus. In unserem Beispiel kehrte ich zum Lab-Kanal zurück, wählte »Ineinanderkopieren« als Füllmethode und verringerte die Deckkraft auf 80%. Genau mit diesen Einstellungen entstand die Nachher-Version des Bildes.



TIPP: EINE AKTION HERSTELLEN

Dieser Bildberechnungen-Trick lässt sich gut als Aktion aufzeichnen. Beim Erstellen klicken Sie jedoch in der Aktionen-Palette in die Spalte neben dem Befehl »Bildberechnungen« (es erscheint ein Dialog-Icon). Wenn die Aktion abläuft, können Sie in der Dialogbox »Bildberechnungen« Ihre drei Varianten testen. Klicken Sie auf OK, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.

Tipps & Tricks

Bildlooks

von
Michael Baierl



Diese Tipps & Tricks stammen ebenfalls aus dem video2brain-Tutorial „Power-Workshops: Bildlooks mit Photoshop.“

Verschiedene Bildstile gestalten" von Michael Baierl, Jamari Lior und Olaf Giermann. In 17 Kapiteln und mehr als sechs

Stunden Laufzeit zeigen die drei Kreativ-Experten die Techniken ihres persönlichen Stils. Das vollständige Tutorial ist als DVD zum Preis von 49,80 Euro erhältlich unter:

www.docma.info/10226.html



Spiegelung

Machen Sie Ihr Bild durch eine Spiegelung interessanter.

Aktivieren Sie das Auswahlrechteck-Werkzeug, überprüfen Sie, dass "Weiche Kante" auf 0 steht, und ziehen Sie über eine Bildhälfte ein Auswahlrechteck auf, welches das Gesicht genau teilt. Mit „Strg-/Befehls-Taste-J“ kopieren Sie Ihre Auswahl auf eine neue Ebene. Rufen Sie "Transformieren" auf, schieben Sie den Bildachsenpunkt nach links auf den Mittelpunkt des Transformationsrahmens und wenden Sie „Bearbeiten>Transformieren>Horizontal spiegeln" an.



Fotos: Michael Baierl

"Crossfarben" erzeugen

Crossfarben sind etwas diffuse Mischfarben. Dieser Tipp verrät Ihnen, wie Sie Ihrem Bild schnell eine solche Farbanmutung zuweisen.

Legen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven" an und gehen Sie in den Rotkanal. Verschieben Sie hier den Tiefen-Punkt auf der linken Seite der Kurve nach oben und den Lichter-Punkt auf der rechten Seite nach unten - beide soweit, bis das Bild Ihren Vorstellungen entspricht. Wiederholen Sie dies im Grün- und Blau-Kanal. Sie erhöhen damit den jeweiligen Farbanteil.

Im nächsten Schritt steigern Sie die Luminanz. Rufen Sie dazu eine Einstellungsebene vom Typ „Tonwertkorrektur" auf und ziehen Sie den Mitteltonwert-Regler etwas nach links. In den Ebenenpaletten-Optionen wählen Sie „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren". Drücken Sie dabei die Alt-Taste, um eine neue Ebene zu erzeugen und die bisherigen Ebenen zu erhalten. Auf die neue Ebene wenden Sie "Filter>Sonstige Filter>Hochpass" mit etwa 8 Pixel an und setzen sie auf den Modus „ineinanderkopieren".

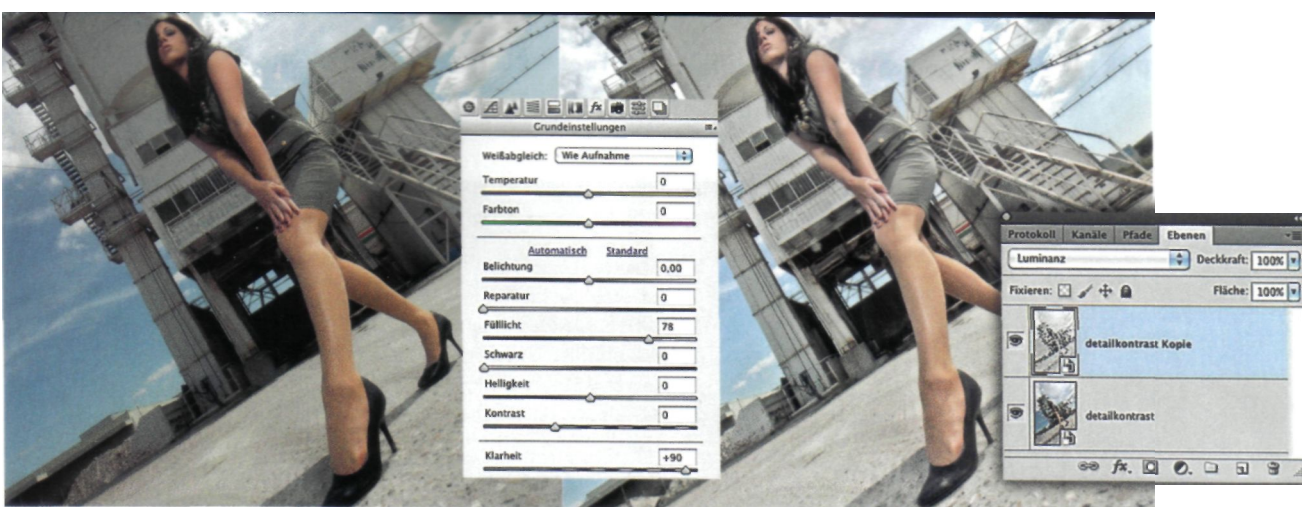
Den letzten Schliff geben Sie dem Bild mit einigen markanten Farbklecksen. Legen Sie eine neue Ebene an, wählen Sie einen großen, weichen Pinsel, malen Sie mehrere große farbige Punkte (hier: in Orange und Gelb) und wenden Sie den "Gaußschen Weichzeichner" mit einem sehr hohen Radius (hier: 250 Pixel) mehrmals an. Setzen Sie den Ebenenmodus auf „Farbe" und regulieren Sie mit der Deckkraft nach.



Dirty Dodge & Burn

Wenn es mit Dodge & Burn mal schnell gehen muss, hilft Ihnen dieser Tipp. Durch Weichzeichnung müssen Sie weniger genau arbeiten und erzielen dennoch ein gutes Ergebnis.

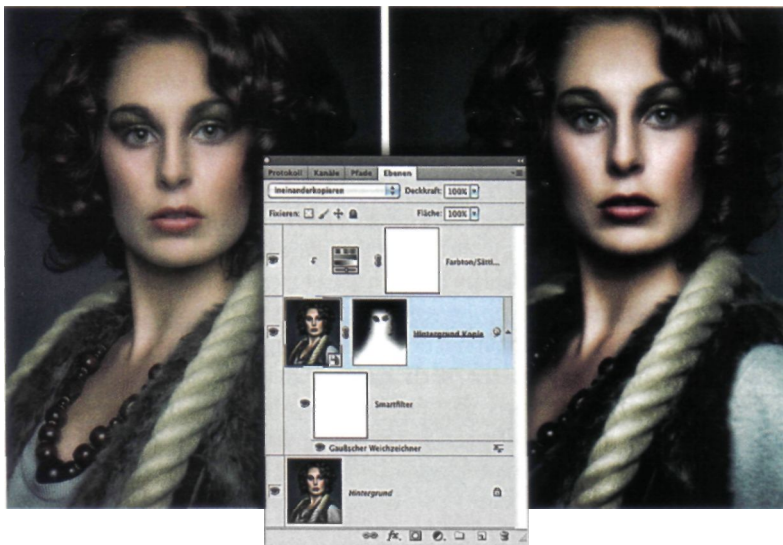
Legen Sie eine neue leere Ebene an, wählen Sie einen weißen Pinsel, stellen Sie die Vordergrundfarbe auf Weiß, die Pinsel-Deckkraft auf etwa 30% bis 40% und zoomen Sie Ihr Bild heran. Übermalen Sie alles, was Sie betonen oder mit Lichtreflexen versehen möchten. Wenden Sie darauf den Gaußschen Weichzeichner mit einem relativ hohen Wert (hier: 69 Pixel) an. Damit Sie nicht-destruktiv arbeiten, wandeln Sie vorher die Ebene in ein Smart-Objekt um. Mit der Deckkraft und verschiedenen Ebenenmodi (Hier: „Ineinanderkopieren") lässt sich der Effekt abschwächen oder verstärken.



Mit doppelter Raw-Entwicklung Details hervorheben

Eine doppelte Raw-Entwicklung hilft, Tiefen aufzuhellen und Kontraste zu verstärken. Öffnen Sie Ihr Bild in Camera Raw und bearbeiten Sie es nach Wunsch. Bestätigen Sie den Button "Objekt öffnen". (Sollte der Button die Aufschrift „Bild öffnen“ tragen, drücken Sie die Umschalt-Taste.) Ihr Bild öffnet sich in Photoshop als Smart-Objekt. Duplizieren Sie dieses mit dem Befehl "Neues Smart-Objekt durch Kopie", den Sie im Kontextmenü des Ebenen-Bedienfeldes finden. Aktivieren Sie Ihre Kopie und wechseln Sie durch Doppelklick auf die "Smart-Objekt-Miniatur" zu Camera Raw. Wählen Sie das Bedienfeld „HSL/Graustufen“ aktivieren Sie die Checkbox „In Graustufen konvertieren“, gehen Sie zurück auf die „Grundeinstellungen“ und setzen Sie den „Fülllicht“-Regler hoch (hier 80), ebenso wie „Klarheit“ (90). Zurück im „HSL/Graustufen“-Bedienfeld können Sie gezielt weiter nacharbeiten (zum Beispiel die Hauttöne mit dem Orange-Regler). Bestätigen Sie mit „OK“. In Photoshop verrechnen Sie die beiden Versionen, indem Sie die obere Ebene auf den Modus „Luminanz“ setzen.

TIPP: Sollte Ihre Datei im JPEG-Format vorliegen, gibt es einen einfachen Weg, sie im Raw-Converter zu öffnen. Gehen Sie zu „Photoshop>Voreinstellungen>Datei-handhabung“, drücken Sie auf den Button „Camera Raw-Voreinstellungen“ und wählen Sie unter „JPEG- und TIFF-Verarbeitung>JPEG“, „Alle unterstützten JPEG-Dateien automatisch öffnen“ aus.



Glamour-Look

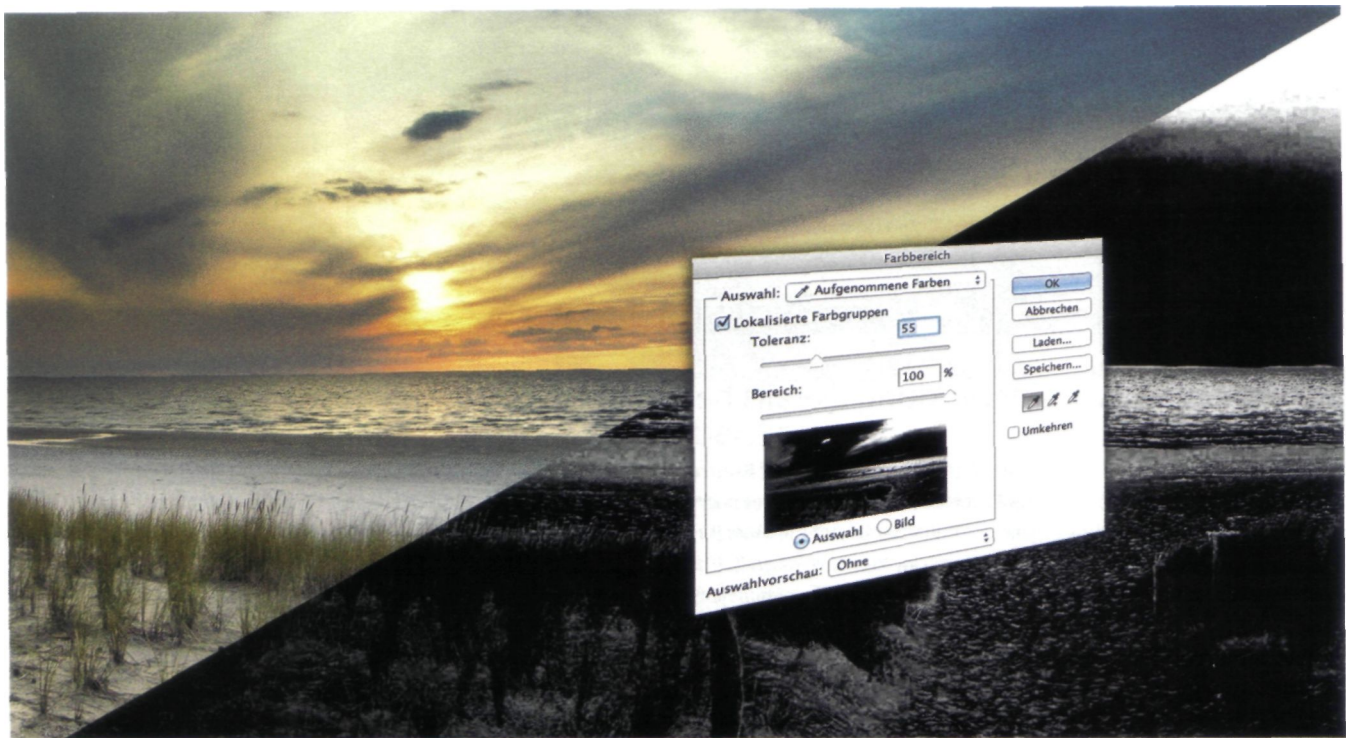
So bringen Sie Bilder glamourös zum Leuchten. Duplizieren Sie Ihre Hintergrundebene, setzen Sie das Duplikat auf den Modus "ineinanderkopieren", wandeln Sie es - um später noch Änderungen vornehmen zu können - in ein Smart-Objekt um, und wenden Sie darauf den Gaußschen Weichzeichner mit einem Wert von etwa 4 Pixel an. Um die Sättigung zu reduzieren, erstellen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“, legen - damit sich die Einstellungen nur auf die obere Ebene auswirken - eine Schnittmaske an und reduzieren die Sättigung. Fügen Sie der Ebene eine weiße Maske hinzu und malen Sie mit einem großen, weichen Pinsel und schwarzer Farbe bei 50% Deckkraft die Helligkeit des Hintergrunds zurück. Auch die Augen sowie die Glanzstellen auf den Haaren malen Sie so wieder heraus.

Das Video zu diesem Tipp können Sie sich unter www.docma.info/10227.html kostenlos anschauen.



Hintergrundtextur einfügen

Fügen Sie Ihr freigestelltes Motiv sowie Ihr Texturmotiv in einer Datei zusammen (das Motiv liegt oben), legen Sie eine neue Ebene unterhalb der beiden vorhandenen an und füllen Sie diese mit Neutralgrau. Dazu gehen Sie zu „Bearbeiten > Fläche füllen“ und wählen im erscheinenden Dialog „Inhalt>Verwenden> 50% Grau“. Setzen Sie die Textur-Ebene auf den Ebenenmodus "Ineinanderkopieren". Sie sehen keine Veränderung, da die Verrechnung bei einer neutralgrauen Ebene keine Wirkung zeigt. Rufen Sie jetzt das „Abwedler“-Werkzeug auf, wählen Sie eine weiche, große Spitze, reduzieren Sie die Deckkraft und malen Sie damit in der grauen Ebene. Wechseln Sie zwischen Mittertönen und Tiefen. Da Sie damit die neutralgrau Farbe verändern, passt sich die darüberliegende Struktur an.(gh)



Fotos: Olaf Giermann

FARBBEREICHE MASKIEREN

Auswählen und Maskieren sind das A und O in der Bildbearbeitung. Gut, dass Photoshop viele Möglichkeiten bietet, dies so einfach wie möglich zu machen. Ein wichtiges Werkzeug hierfür ist die Farbbereichsauswahl. Was Sie darüber wissen müssen, erfahren Sie von **Olaf Giermann**



Farben machen einen Großteil dessen aus, was uns am Sehen und an Fotos Freude bereitet. Sitzt man etwa abends am Meer und genießt den roten Sonnenuntergang, dann möchte man diese Situation fotografisch festhalten.

Oft kommt die erste Ernüchterung am Rechner, weil es auf dem Monitor "irgendwie" nicht mehr so wirkt wie noch am Abend zuvor. Also muss eine Farbkorrektur - vielleicht sogar nur selektiv für einige Farben - durchgeführt werden, damit das Foto wieder „richtig“ ist.

Die zweite Ernüchterung kommt bei der Druckausgabe. „Irgendwie“ leuchten die Farben gar nicht so schön wie auf dem Bildschirm. Das große Thema Farbmanagement mal außen vor - viele auf dem Monitor darstellbare Farben liegen außerhalb des Druckerfarbraums. Salopp gesagt: Das schafft der Drucker einfach nicht! Auch hier muss man also gezielt Farben verändern, damit man das gewünschte Ergebnis erhält. Und manchmal ist es auch das reine Interesse daran, wie wohl der eigene PKW statt in Blau in Rot aussehen würde, der uns verleitet, Photoshop zu starten ...

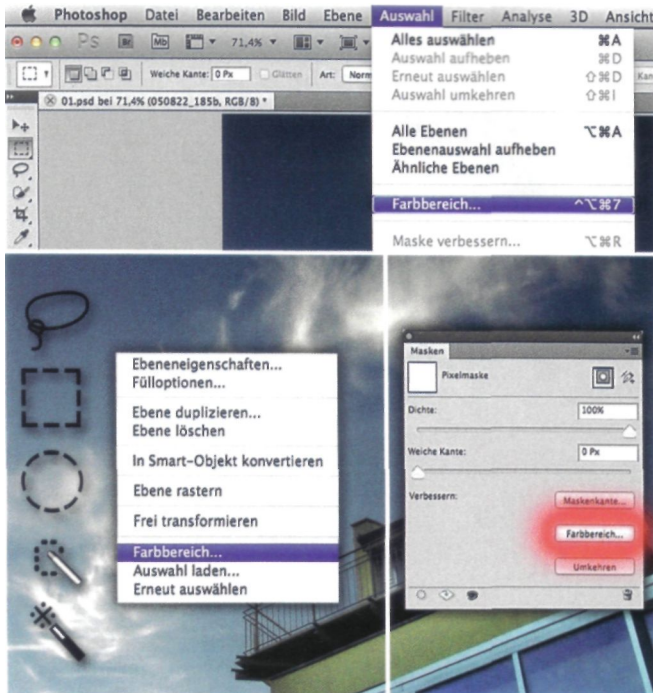
Immer dann, wenn man gezielt Farben beeinflussen möchte, kommt der Dialog „Farbbereiche“ ins Spiel. Man kann Bildbereiche mit den unterschiedlichsten Methoden auswählen. Aber so schnell und bequem wie über „Auswahl > Farbbereiche“ geht's selten. Diese Funktion ermöglicht auch eine teiltransparente Auswahl von Pixeln, so dass sich zum Beispiel Helligkeitsverläufe korrekt erfassen lassen. Das Gegenteil erreichen Sie mit dem Zauberstab-Werkzeug. Mit diesem erzeugen Sie Auswahlen, die ausschließlich hart-gepixelte Ränder aufweisen. Eine nur teilweise deckende Maske erhalten Sie damit nicht.

Mit Einführung der „lokalisierten Farbgruppen“ in Photoshop CS4 wurde nicht nur die gezielte Auswahl von Farben in einzelnen Bildbereichen möglich, sondern auch die Genauigkeit der so erzeugten Auswahlen deutlich verbessert. Die manuelle Nachbearbeitung und Optimierung dieser Masken mit Nachbelichter und Abwedler ist somit nur noch in wenigen Fällen nötig.

Dennoch nutzen nach meiner Erfahrung erstaunlich wenige Anwender dieses mächtige Werkzeug und pinseln stattdessen akribisch in den Masken der Einstellungsebenen. Nehmen wir etwa die digitale Schwarzweiß-Fotografie. Auch hier spielen Farben eine Rolle: Sie können die Farben nutzen, um Graustufen tonwerte zu optimieren und einem Bild mehr Dramatik oder Verträumtheit zu verleihen. Und nicht immer ist ein vordefinierter Farbbereich aus der Einstellungsebene „Schwarzweiß“ ausreichend, genau den Farbanteil zu erreichen, den man hinsichtlich Helligkeit oder Kontrast anpassen möchte. Was brauchen Sie, wenn Sie eine feine Maske wollen und nicht die Zeit für Detailmalerei haben? Klar: Eine Farbbereichsauswahl!

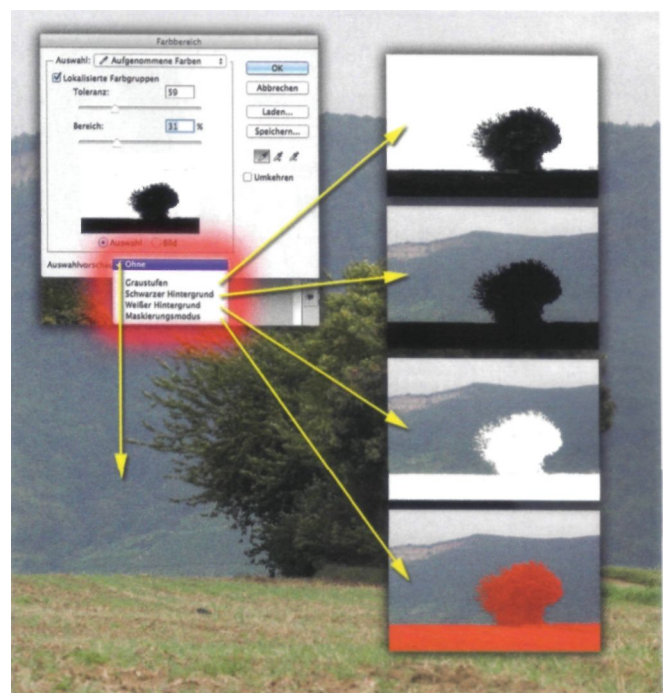
Mit dieser sind Sie nicht nur in der Lage neue Auswahlen oder Masken zu erstellen - Sie können auch bereits bestehende weiter verfeinern. Hierbei sind Sie nicht darauf festgelegt, nur einen einzelnen Farbbereich aufzunehmen, sondern können beliebig weitere Farbbereiche zu einer Auswahl kombinieren. Zusammen mit Einstellungsebenen und der Funktion „Kante verbessern“ (siehe DOCMA 40) haben Sie einen mächtigen Werkzeugkasten für die Optimierung Ihrer Fotos zur Hand.

Aber hier geht's um die Farbbereichsauswahl. Im Detail.



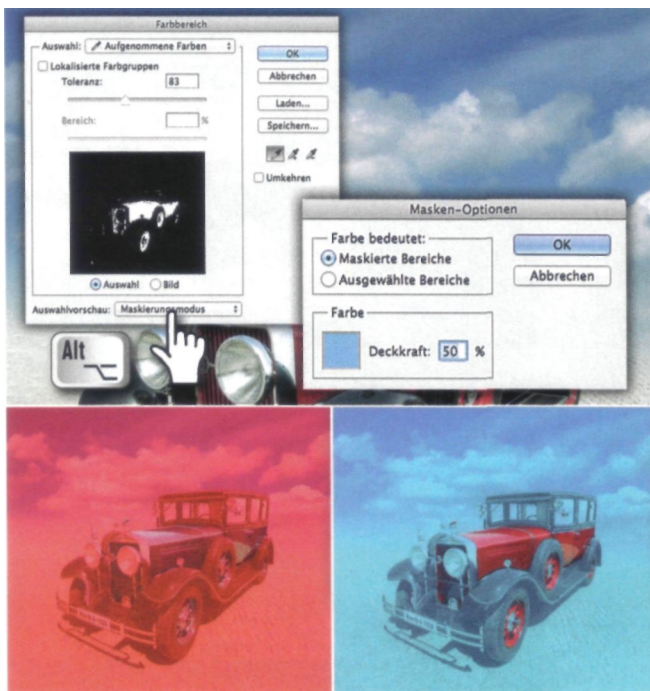
1 FUNKTION AUFRUFEN

Den Dialog der Farbbereichsauswahl können Sie auf verschiedene Arten aufrufen. Immer verfügbar ist die Funktion über das Menü „Auswahl>Farbbereich“ (oben). Sofern eines der Auswahlwerkzeuge aktiv ist, finden Sie die gleiche Funktion mit einem Rechtsklick im Kontextmenü. Dies jedoch nur, solange Sie noch keine Auswahl im Bild erstellt haben (unten links). Über das Maskenbedienfeld geht es auch - hier aber nur, wenn Sie eine Maske aktiviert haben.



2 VORSCHAUOPTIONEN

Im Dropdown-Feld am unteren Dialogrand wählen Sie verschiedene Auswahlvorschaun, die dann direkt im Bildfenster angezeigt werden. Graustufen (oben) zeigt die resultierende Maske an; vor schwarzem beziehungsweise weißem Hintergrund (darunter) können Sie das Auswahlergebnis im Vergleich zum Rest des Bildes besser beurteilen, und im Maskierungsmodus (ganz unten) definieren Sie eigene Überlagerungen.



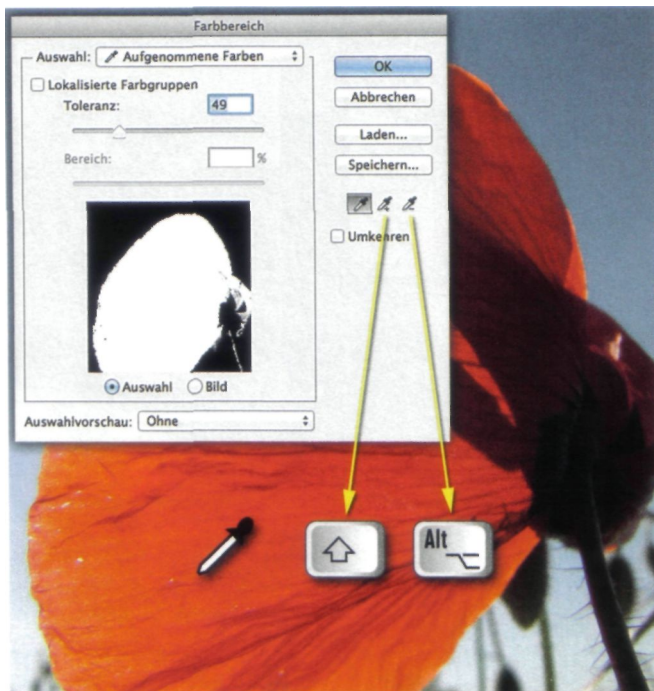
3 MASKIERUNGSMODUS-VORSCHAU

Mit dieser Option lässt sich die erzeugte Auswahl mit einer beliebigen Farbe bei einer beliebigen Transparenz im Bild anzeigen. Standardmäßig werden die maskierten Bereiche mit Rot und 50% Deckkraft überlagert. Das ist natürlich bei roten Objekten wenig hilfreich. Daher können Sie mit gehaltener Alt-Taste auf das Wort „Maskierungsmodus“ klicken und im erscheinenden Dialogfeld nach beliebiger Farbe und Deckkraft anpassen.



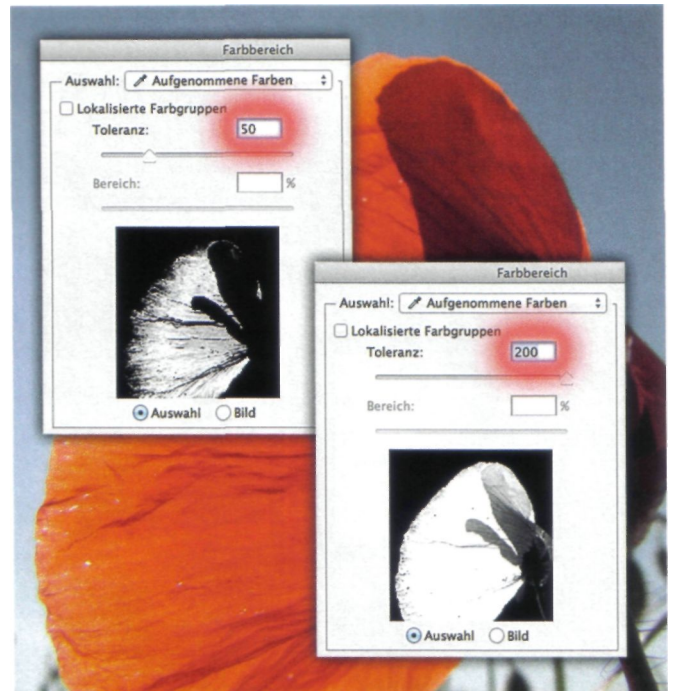
4 WECHSEL DER MINIVORSCHAU

Je nachdem, was Sie sich im Bildfenster anzeigen lassen, blenden Sie in der kleinen Dialogvorschau das passende Pendant ein. Sie haben die Wahl zwischen der Maskenansicht in Graustufen („Auswahl“) und dem eigentlichen Bild. Für eine dauerhafte Anzeige klicken Sie die entsprechende Option an. Falls Sie nur vorübergehend zur jeweils anderen Ansicht wechseln möchten, drücken Sie die „Strg-/Cmd-Taste“.



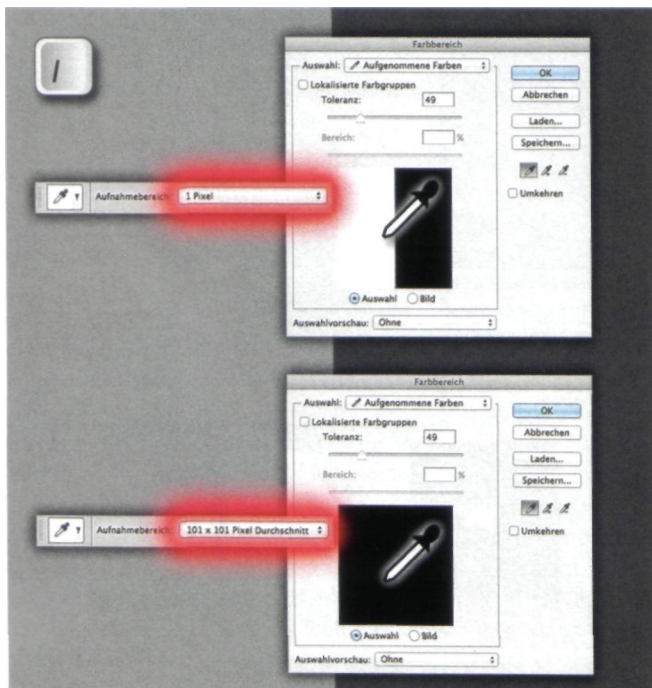
5 FARBBEREICHE HINZUFÜGEN/ABZIEHEN

Einen Farbbereich wählen Sie auf zweierlei Art aus: Sie klicken direkt ins Bild oder in das kleine Vorschaubild des Dialogs. Je nach gewählter Vorschau sehen Sie sofort, welche Bereiche ausgewählt wurden. Weitere Farbbereiche fügen Sie mit gehaltener Umschalttaste hinzu beziehungsweise ziehen unerwünschte Farben mit gehaltener Alt-Taste ab. Fahren Sie dabei mit gedrückter Maustaste über die auszuwählenden Stellen, statt Klick an Klick zu setzen.



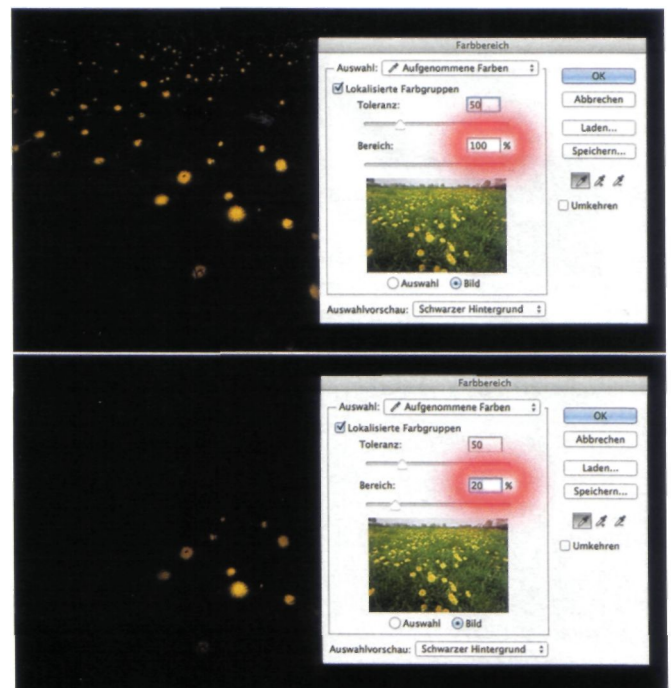
6 TOLERANZ

Der Toleranzregler legt fest, wie groß die Abweichung (gemessen in Tonwerten) von einer ausgewählten Farbe sein darf, damit diese Bereiche ebenfalls ausgewählt werden. Je kleiner die Toleranz ist, umso genauer fällt die Auswahl aus, wenn Sie dabei weitere Farbbereiche wie in Schritt 5 beschrieben hinzufügen. Oft geht es aber deutlich schneller und auch genau genug, stattdessen die Toleranz langsam zu erhöhen, bis die gewünschten Farben ausgewählt sind.



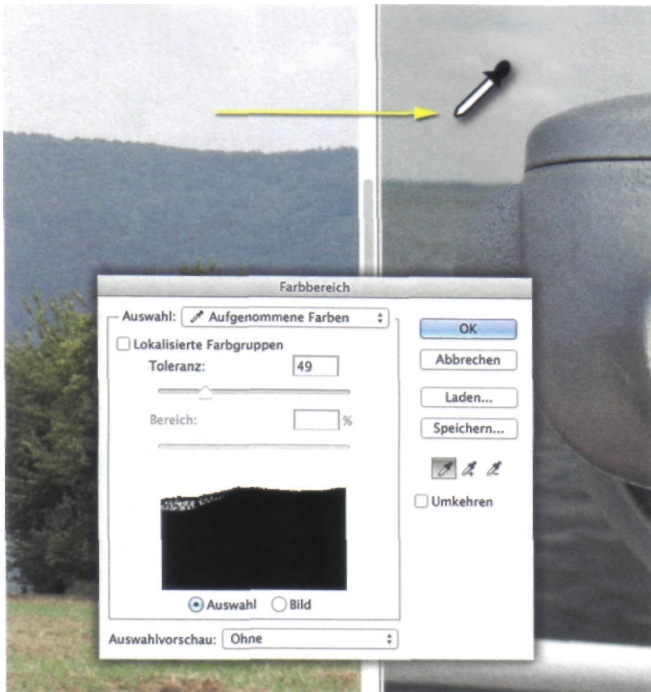
7 DIE ABHÄNGIGKEIT VON DER PIPETTE

Weitgehend unbekannt ist die Tatsache, dass die Wirkung der Farbbereichsauswahl vom eingestellten Aufnahmearadius des Pipetten-Werkzeugs (I) abhängig ist. Im Beispiel wird mit der Farbbereichsauswahl bei gleicher Toleranz die linke graue Fläche nahe der Grenzante angeklickt. Man sieht deutlich, dass aufgrund der Durchschnittsbildung bei dem hohen Pipettenradius (unten) eine ganz andere Auswahl entsteht.



8 LOKALISIERTE FARBGRUPPEN

Nach Aktivieren der "lokalisierten Farbgruppen" bestimmen Sie mit dem Bereichsregler, wie groß die Distanz vom Pipetten-Aufnahmepunkt sein darf, damit die innerhalb der Toleranz liegenden Farben dort ebenfalls ausgewählt werden. Im Beispiel wurde eine Butterblume im Vordergrund einmal mit 100%-Bereich und einmal mit 20% ausgewählt. Man sieht deutlich, wie die Auswahl sich im letzteren Fall auf den Vordergrund beschränkt.



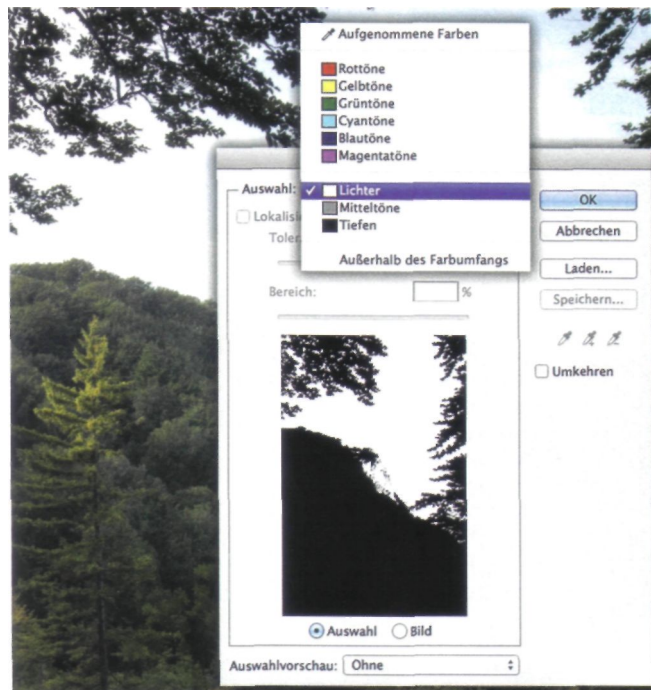
9 BILDSCHIRMFARBEN AUFNEHMEN

Mit der Farbbereichsauswahl können Sie nicht nur Farben aus dem aktuellen Bildfenster aufnehmen, sondern auch aus anderen Bildern oder von jeder beliebigen Stelle des Bildschirms. Klicken Sie hierzu ins Bild und bewegen den Cursor bei gedrückter Maustaste an die entsprechende Bildschirmstelle. Sinnvoll ist diese Möglichkeit zum Beispiel für Screendesigns oder zur Kontrolle, ob in zwei Bildern die gleiche Farbe vorhanden ist.



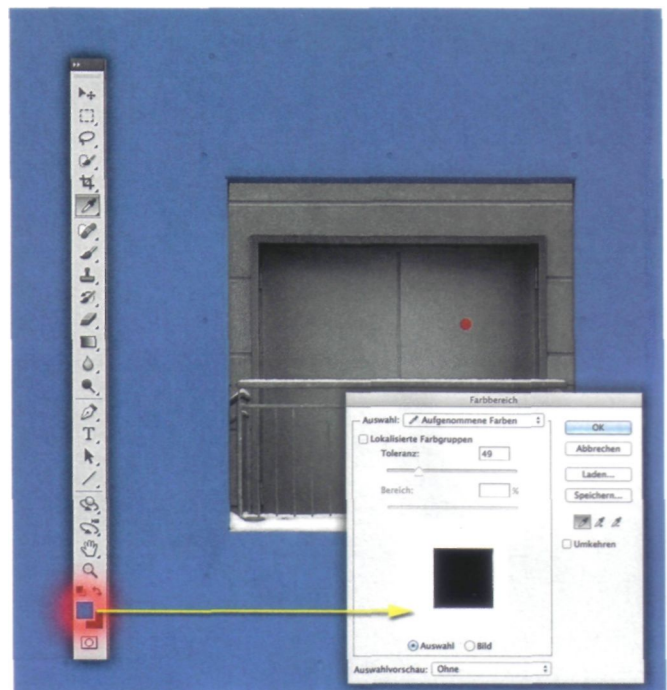
10 FARBBEREICHE AUSWÄHLEN

Im oberen Dropdownfeld besteht die Möglichkeit, sechs Farbbereiche direkt auszuwählen. Hier haben Sie wenig Einfluss auf das Auswahlergebnis. Sie können keine Farben hinzufügen, sondern sind auf den voreingestellten Farbbereich beschränkt. Da in natura reine Farben selten vorkommen, sind in fotografischer Hinsicht sinnvolle Einsatzmöglichkeiten dieser Vorauswahl kaum vorhanden.



11 LUMINANZBEREICHE AUSWÄHLEN

Praktischer ist die Vorauswahl nach Helligkeitsbereichen, mit der Sie Lichter, Mitteltöne beziehungsweise Tiefen aufnehmen, um sie selektiv zu bearbeiten. Die Übergänge zu den jeweils anderen Farbbereichen bestehen in 8 Bit aus etwa 50 Tonwerten, innerhalb derer die Deckkraft der Auswahl weich ausgeblendet wird. Beispielsweise ist das Wählen der Lichter eine schnelle Möglichkeit, verschiedene Belichtungen für einen erhöhten Dynamikumfang zu kombinieren.



12 FARBVORWAHL

Vielleicht ist Ihnen schon einmal aufgefallen, dass beim Aufrufen des Farbbereich-Dialogs oft bereits eine Auswahl angezeigt wird. Das passiert nicht zufällig, sondern die in der Werkzeugpalette unten im Farbwähler eingestellte Vordergrundfarbe bestimmt, welche Farbe beim Start des Dialogs ausgewählt ist. Schneller als durch das einfache Aufrufen der Farbbereichsauswahl können Sie diese Farbe nicht auswählen.



13 FARBEN AUSSERHALB DES FARBUMFANGS

Über das Menü „Ansicht > Farbumfang-Warnung“ lassen sich die Farbbereiche anzeigen, die außerhalb des Farbumfangs des gewählten Arbeitsfarbraums liegen. Mit der Farbbereichsauswahl können Sie genau diese Farben auswählen und durch Anpassen der Sättigung zurück in den Farbumfang bringen. Das funktioniert so jedoch nur bei RGB- und Lab-Bildern.



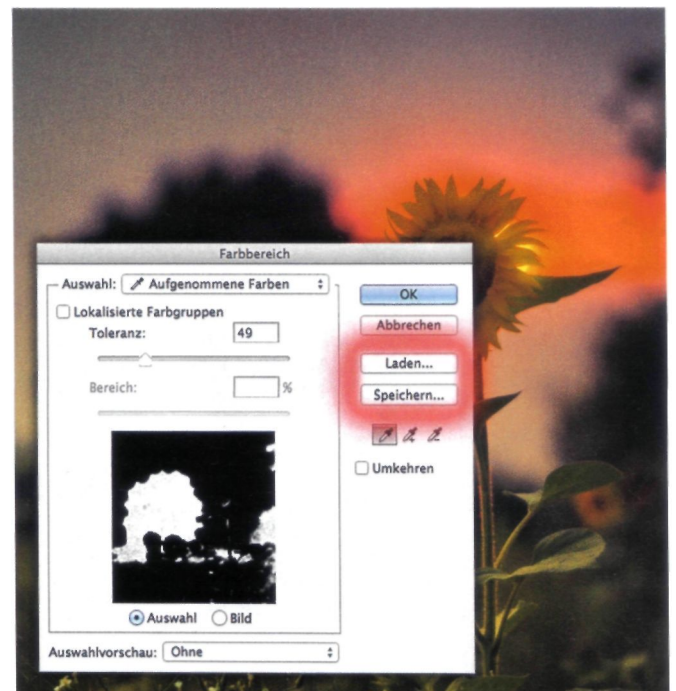
14 DIE "UMKEHREN"-OPTION

Die „Umkehren“-Option im Farbbereichsdialog ist in zweierlei Hinsicht sehr nützlich. Zum einen ermöglicht sie Ihnen direkt das Auswählen, beispielsweise einer Landschaft, indem man den homogenen und damit einfacher auszuwählenden Himmel als Farbbereich wählt. Und zum anderen kann man damit eine bestehende Auswahl invertiert betrachten und so etwaige Fehler deutlich besser sehen.



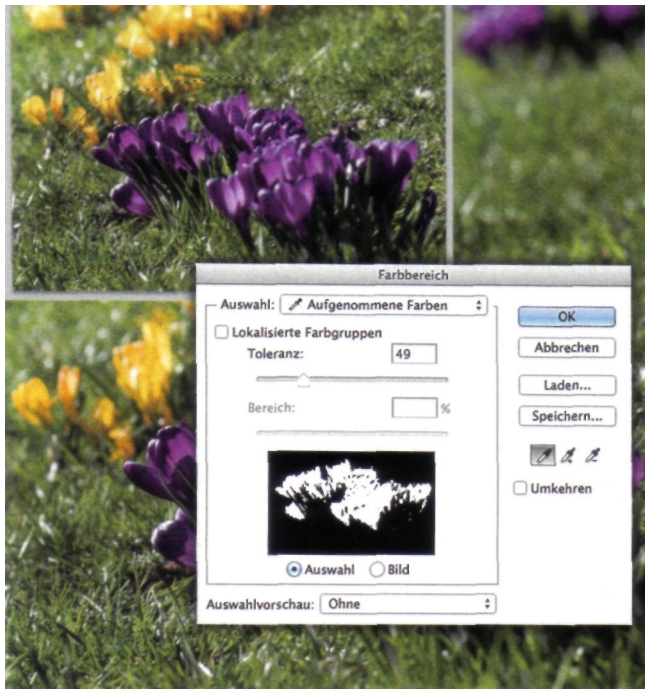
15 GLEICHE EINSTELLUNGEN WIEDERHOLEN

Mitunter benötigt man eine zuvor getroffene Farbbereichsauswahl ein weiteres Mal. Beispielsweise haben Sie zuvor eine Auswahl der außerhalb des Farbumfangs liegenden Farben getroffen und möchten diese nun bei einem anderen Bild wiederholen. Sie können den Dialog mit exakt den gleichen Einstellungen wie beim letzten Aufruf öffnen, indem Sie die Alt-Taste beim Aufruf gedrückt halten. Die universelle Wundertaste, wen wundert's?



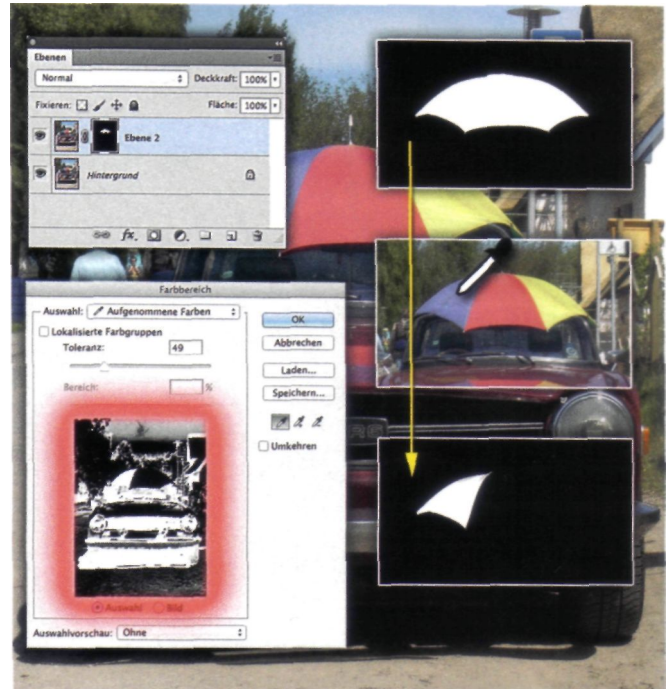
16 EINSTELLUNGEN SPEICHERN/LADEN

Wenn Sie nicht nur die letzte Farbbereichsauswahl wiederholen möchten, sondern immer wiederkehrend die gleichen Auswahlen benötigen, dann können Sie Ihre Einstellungen im Farbbereichsdialog über die gleichnamigen Schaltflächen direkt als Vorgabe speichern und später wieder laden. Beachten Sie, dass so nicht die Auswahl selbst gespeichert wird, sondern „nur“ die Werte im Farbbereichsdialog.



17 VORAUSWAHL EINES BEREICHS

Dank lokalisierter Farbgruppen ist es zwar möglich, die Farbbereichsauswahl auf bestimmte Bildbereiche zu beschränken, jedoch müssen Sie aufpassen, keine unerwünschten Bereiche mit aufzunehmen. Sie können jedoch mit Photoshops Lassowerkzeugen eine Vorauswahl treffen. Rufen Sie dann die Farbbereichsauswahl auf, so werden die Farben ausschließlich innerhalb der bestehenden Lasso-Auswahl gesucht und es wird nur dieser Bereich in der Vorschau angezeigt.



18 MASKENVERFEINERUNG

Auch eine Maske können Sie so verändern. Im Beispiel besteht eine Maske des Schirms (rechts oben). Nur der blaue Stoff soll maskiert werden. Die Farbbereichsauswahl erfolgt ausschließlich in den weißen und teilweise in den grauen Teilen einer Maske. Von Nachteil ist, dass dies in der Vorschau (rot hervorgehoben) so nicht dargestellt wird, sondern erst nach dem Klick auf OK die resultierende Maske erscheint (rechts unten).



19 ZAUBERSTAB ODER FARBBEREICHE?

Der Unterschied zwischen beiden Werkzeugen besteht darin, dass der Zauberstab keine teiltransparenten Auswahlen erzeugen kann. Ein Pixel ist entweder ganz dabei oder gar nicht. Wenn Sie also Teiltransparenzen und graduelle Übergängen benötigen - zum Beispiel für die Auswahl von feinem Geäst - wählen Sie die Farbbereichsauswahl (unten). Brauchen Sie klarer begrenzte Auswahlen ist der Zauberstab das richtige Werkzeug (oben).



20 UMFÄRZEN FÜR EILIGE

Mit der Farbbereichsauswahl kann man sehr genaue, feine Auswahlen treffen und dann mit geeigneten Einstellungsebenen zielgenaue Farbkorrekturen durchführen. Wenn es mal nicht ganz so genau, dafür aber schnell gehen muss, bietet sich der kleine Verwandte an, den Sie unter „Bild>Korrekturen> Farbe“ ersetzen finden. Die Zielfarbe wählen Sie unten aus. Den oberen Bereiche des Dialogs kennen Sie bereits ähnlich von der Farbbereichsauswahl. •



Fotos: Olaf Giermann

RUNDUNGEN RETUSCHIEREN

Mit dem Bedienfeld „Kopierquelle“ können Sie mit Photoshop im Kreis stempeln. In Ergänzung zum Artikel „Klonen mit Photoshop“ in Docma 42 geben wir Ihnen auf vielfachen Leserwunsch zu dieser nützlichen Funktion weitere Tipps und Anwendungsmöglichkeiten. | **Olaf Giermann**

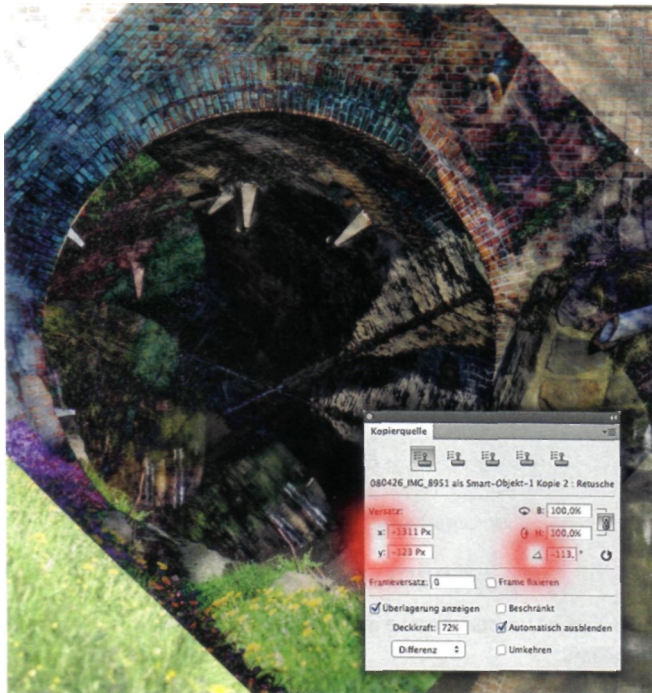


1 DAS PROBLEM

In dem Bildausschnitt sehen Sie den Bogen einer Brücke. Auf der linken oberen Seite befinden sich großflächige, helle Graffiti, die diesen Bereich völlig überstrahlen lassen. Auch in Camera Raw ließ sich keine Zeichnung in diesen Bereichen zurückholen, und selbst wenn, dann wären die Graffiti immer noch da. Also muss hier retuschiert werden. Das betrifft zum einen den runden Bogen, zum anderen aber auch die einfache Mauerstruktur.

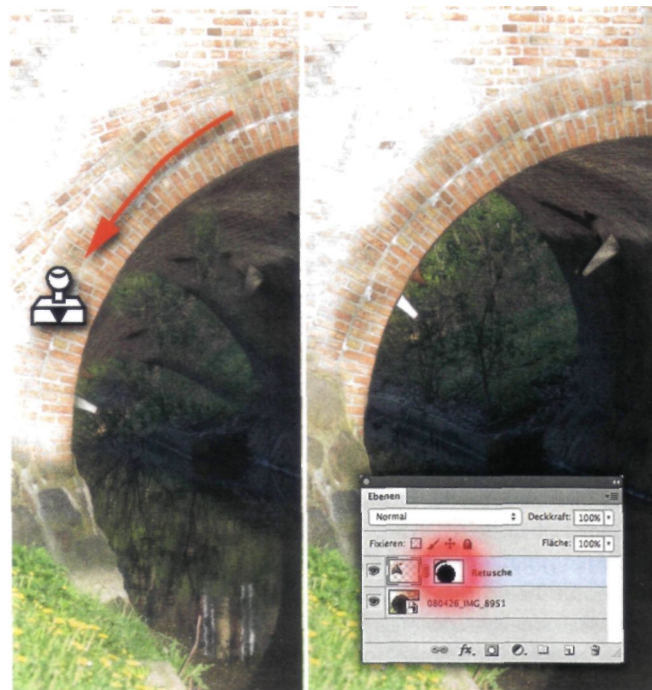
2 STEMELEBENE ERSTELLEN

Die Retuschen erfolgen auf einer eigenen Ebene, damit Sie Korrekturen vornehmen und überstempelte Bereiche leicht ausmaskieren können. Erstellen Sie eine neue, leere Ebene (Strg-/Befehlstaste-Umschalt-N), benennen diese im erscheinenden Dialog „Retusche“ und stellen Sie beim Stempel (S) sicher, dass bei „Aufnehmen“, „Aktuelle und darunter“ ausgewählt ist. •



3 DIE KOPIERQUELLE AUSRICHTEN

Aktivieren Sie im Bedienfeld „Kopierquelle“ die Überlagerungsanzeige im Modus „Differenz“. Drehen Sie nun die Kopierquelle, indem Sie auf das Winkelsymbol klicken und ziehen. Genauso stellen Sie den Versatz mit X beziehungsweise Y ein. Versuchen Sie, die „neuen“ Backsteine deckungsgleich über die zu überstempelnden zu bringen. Im Differenzmodus heißt dies, so viele Stellen wie möglich schwarz zu bekommen.



5 STEMPELN UND MASKIEREN

Stempeln Sie nun großzügig über den Mauerbogen. Achten Sie darauf, dass die Fugenstrukturen passen (links). Sie könnten hier mit großer Genauigkeit und kleiner Stempelspitze versuchen, das horizontale Mauerwerk nicht zu überstempeln. Deutlich bequemer finde ich persönlich jedoch, der Stempellebene eine Maske hinzuzufügen und die „zuviel“ gestempelten Bereiche mit Pinsel und schwarzer Farbe nachträglich wegzumalen (rechts).



4 EIN KLEINERVERSATZ-TRICK

Auf die in Schritt 3 beschriebene Weise ist es mühsam, den passenden Versatz und Drehwinkel herauszufinden. Doch es geht einfacher: Wählen Sie mit gedrückter Alt-Taste im Bild die Kopierquelle (hier: die rechte Seite des Brückenbogens). Dann klicken Sie einmal an die Zielstelle (linker Bogen) und machen den Stempelabdruck mit Strg-/Befehlstaste-Z rückgängig. Damit ist der Versatz festgelegt und Sie können unter Sichtkontrolle den Drehwinkel passend justieren.



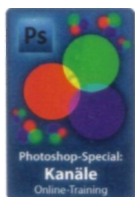
6 DAS HORIZONTALE MAUERWERK

Setzen Sie nun die Rotation der Kopierquelle mit einem Klick auf den Drehpfeil zurück und stempeln Sie die Mauerstrukturen von der rechten Bildseite über die Graffiti auf der linken Seite (oben). Damit Sie die Kanten des Bogens direkt übernehmen können, bietet es sich an, die Kopierquelle zu spiegeln. In CS5 klicken Sie hierzu auf das Pfeilsymbol vor dem B - in älteren Versionen setzen Sie ein Minuszeichen vor den angezeigten Wert. •

TIPPS & TRICKS

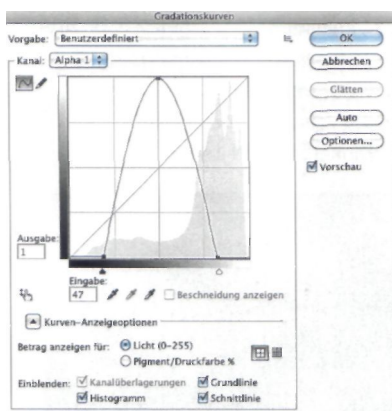
KANÄLE

von Birgit Nitzsche
und Karsten Rose



Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Photoshop-Special: Kanäle. Clevere Bildretusche mit Alphakanälen“ von Birgit Nitzsche und Karsten Rose. In 26 Videos erklären Ihnen die Autoren, wie Sie die Alphakanäle nutzen können. Das vollständige Tutorial ist als Online-Training zum Preis von 19,95 Euro erhältlich unter: www.docma.info/10225.html

Die Autoren, wie Sie die Alphakanäle nutzen können. Das vollständige Tutorial ist als Online-Training zum Preis von 19,95 Euro erhältlich unter: www.docma.info/10225.html



Mitteltonmaske

Eine Maske, die nur die Mitteltöne ausgewählt, ist oft praktisch. Etwa, um Bildbereiche zu schärfen.

Um eine Mitteltonmaske zu erstellen, gehen Sie in das Kanäle-Bedienfeld und klicken im RGB-Kanal mit gedrückter Strg/V-Befehlstaste auf die Ebenenminiatur - Sie erhalten eine Luminanzauswahl. Speichern Sie die Auswahl als Kanal, indem Sie am Fuß des Bedienfeldes auf das entsprechende Icon klicken, heben Sie die Auswahl auf und aktivieren Sie den neuen Kanal. Für eine Beschränkung auf die Mitteltöne, gehen Sie auf „Bild > Korrekturen > Gradientskurven“, ziehen den rechten „Lichter-Regler“ ganz nach unten und den Mittelpunkt der Kurve ganz nach oben. Schieben Sie jetzt noch den rechten Regler nach links und den linken nach rechts, haben Sie nur noch die Mitteltöne ausgewählt. Laden Sie den Kanal als Auswahl. Jetzt können Sie jeden beliebigen Filter darauf anwenden.

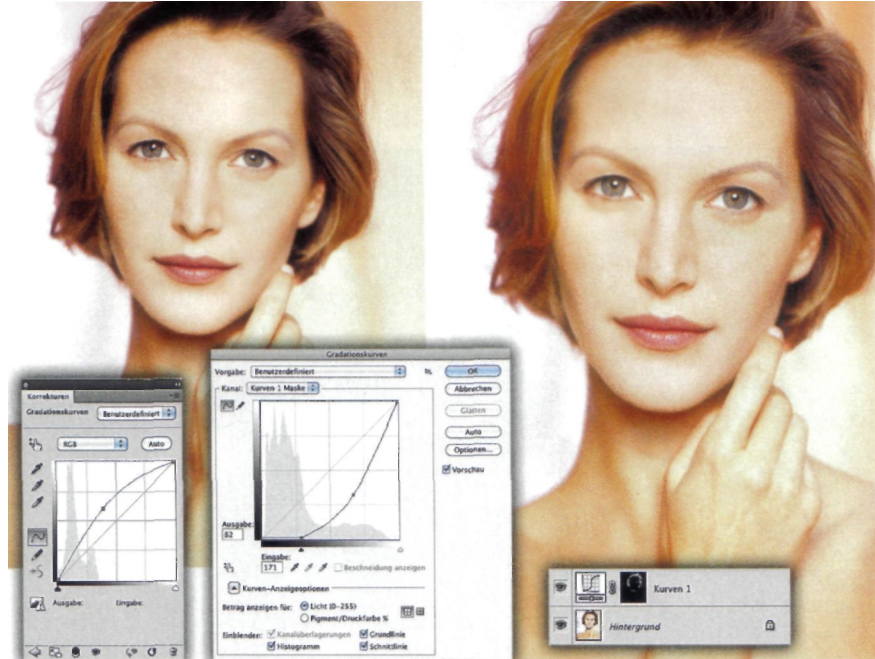


Foto: Birgit Nitzsche

Bildbearbeitung mit Luminanzmaske

In diesem Beispiel wenden Sie eine Luminanzmaske an, um nur die Tiefen des Bildes mit der Gradientskurve aufzuhellen.

Gehen Sie in das Kanäle-Bedienfeld und klicken Sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste einmal auf das Miniaturbild im RGB-Kanal. Sie wählen damit alle Helligkeitswerte in dem Bild aus. Um die dunklen Bereiche zu bearbeiten, kehren Sie mit „Strg-/Befehl-Umschalt-“ die Auswahl um. Wechseln Sie zum Ebenenbedienfeld und rufen Sie über das Korrekturen-Bedienfeld die Gradientskurve auf. Sie erhalten eine Einstellungsebene mit einer Ebenenmaske, in der die dunklen Bereiche stärker ausgewählt sind als die Lichter. Hellen Sie das gesamte Bild mit der Gradientskurve auf - die Aufhellung macht sich zwar überall bemerkbar, jedoch ausgeprägter in den Tiefen. Aktivieren Sie jetzt die Ebenenmaske, wählen Sie „Bild > Korrekturen > Gradientskurve“ und dunkeln Sie ab. Da die zweite Kurve sich allein auf die Maske auswirkt, werden so nur die Lichter abgedunkelt, die geschützten Tiefen bleiben hell.



Eine HSB/HSL-Sättigungsmaske anlegen

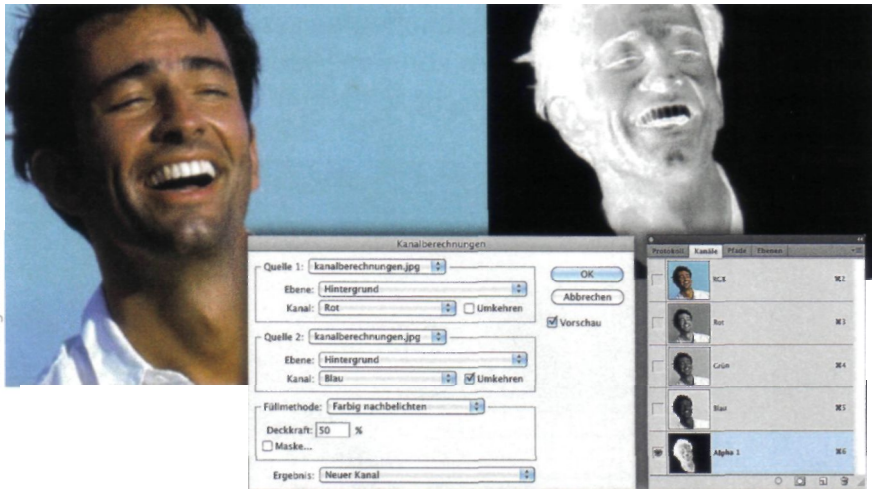
Eine Sättigungsmaske erlaubt Ihnen, Bildbereiche nach der jeweiligen Farbsättigung auszuwählen, um diese dann gezielt zu bearbeiten.

Sie erstellen zunächst eine Sättigungsmaske mit dem HSB/HSL-Filter, der von Haus aus in Photoshop nicht installiert ist. Haben Sie ihn sich von der Adobe Download-Seite unter www.docma.info/10221.html (Mac) oder www.docma.info/10222.html (Win) heruntergeladen oder von der Photoshop-CD gezogen und im „Plug-in“- oder „Filter“-Ordner installiert, finden Sie ihn unter „Filter > Sonstige Filter“. Rufen Sie den Filter auf, stellen Sie den Eingabemodus auf „RGB“, den Ausgabemodus auf „HSB“ und bestätigen Sie mit „OK“. Der Grün-Kanal enthält nun eine Graustufendarstellung der Farbsättigungsverteilung. Gehen Sie in die Kanäle-Palette, aktivieren Sie durch Klicken auf die Kanalminiatur den Grün-Kanal, wählen Sie mit „Strg-/Befehlstaste-A“ alles aus, kopieren Sie den Kanal in die Zwischenablage und gehen Sie auf „Datei > Zurück zur letzten Version“. Legen Sie nun im Kanäle-Bedienfeld einen neuen, leeren Kanal an und fügen Sie den Grünkanal aus der Zwischenablage darin ein. Sie müssen diesen Umweg gehen, da der Kanal ansonsten als eigenständige Schwarzweiß-Ebene in die Ebenenpalette kopiert werden würde. In der Sättigungsmaske erscheinen die stark gesättigten Bildbereiche hell, die weniger gesättigten Flächen dunkel.

Auswahl per Farbkanal

Um einzelne Farben in einem Bild zu bearbeiten, bieten sich die Farbkanäle an.

Um die Rottöne im Beispielbild zu bearbeiten, gehen Sie in das Kanäle-Bedienfeld, klicken mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Miniaturbild im Rotkanal und wählen dadurch alle Rottöne aus. Rufen Sie nun eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ auf und verschieben im „Standard“-Modus den „Sättigungs“-Regler, so wirkt sich die Änderung nur auf die roten Bereiche aus. Wollen Sie in der Rotauswahl mehr Töne bearbeiten, wählen Sie im Drop-down-Menü des „Farbton/Sättigungs“-Dialogs den jeweiligen Farbbereich aus. Sie können in der Auswahl auch weitere Korrekturen, zum Beispiel mit der Gradationskurve, vornehmen.



Volltonfarbe anlegen

Neben den Möglichkeiten, die Kanäle bieten, um Auswahlen zu treffen, eignen sie sich auch, um Bildteile mit einer Volltonfarbe zu versehen.

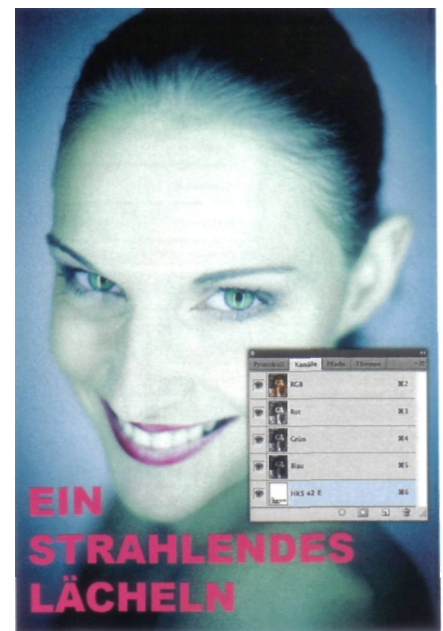
Das Beispielbild soll mit einem Schriftzug in einer Volltonfarbe ergänzt werden. Schreiben Sie den gewünschten Text, laden Sie ihn als Auswahl und blenden Sie die Textebene aus. Wechseln Sie in das Kanäle-Bedienfeld und wählen Sie im Pop-up-Menü „Neuer Volltonfarbkanal“. Im erscheinenden Dialog klicken Sie auf das Feld „Farbe“, wodurch sich der Farbwähler öffnet. Drücken Sie den Button „Farbbibliotheken“ und wählen Sie die gewünschte Farbe. Sie erhalten einen neuen Kanal, der den Namen der gewählten Farbe trägt und den Schriftzug enthält.

Freistellen mit Kanalberechnung

Auch diffizile Freisteller - wie die Haare im Beispielbild - gelingen auf der Basis von Kanalberechnungen. Gehen Sie zu „Bild > Kanalberechnungen“. Im Dialog wählen Sie als Quelle 1 Ihr Dokument und die Hintergrundebene aus, als Kanal entscheiden Sie sich für „Rot“ - damit hellen Sie den Vordergrund auf. Als Quelle 2 nehmen Sie erneut Ihr Dokument und die Hintergrundebene, als Kanal jedoch „Blau“ für den Himmel. Aktivieren Sie hier die Check-box „Umkehren“. „Füllmethode“ stellen Sie auf „Farbig nachbelichten“, die Deckkraft setzen Sie

so herab, dass der Hintergrund so schwarz wie möglich und der Vordergrund so hell wie möglich ist, in diesem Fall auf etwa 50%; als Ergebnis wählen Sie „Neuer Kanal“. Sie erhalten einen Alpha-Kanal mit einer Maske.

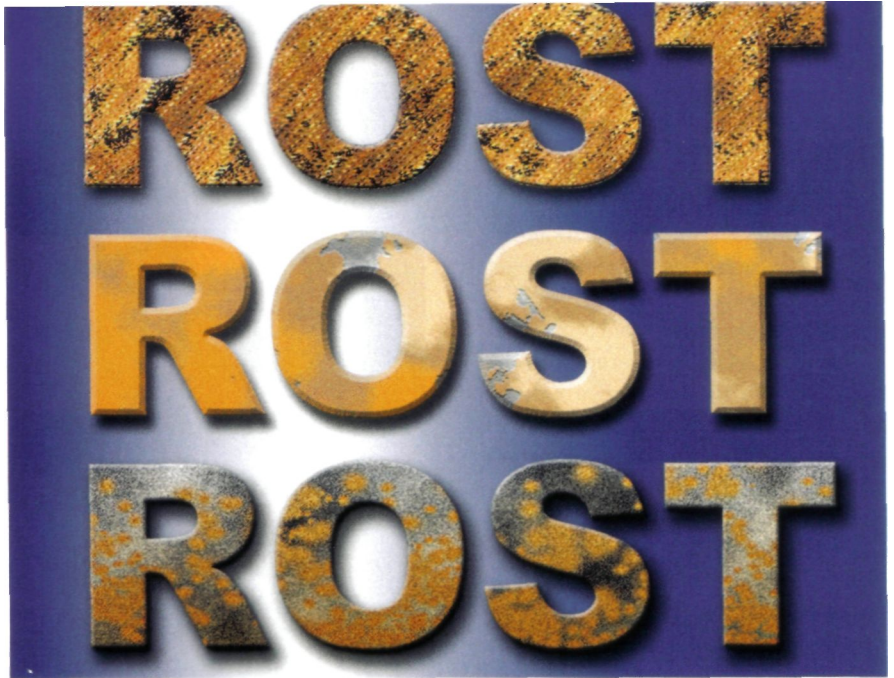
Die Maske muss nun noch nachbearbeitet werden. Wählen Sie zunächst mit dem Schnellauswahl-Werkzeug die hellen Bereiche aus und malen Sie sie mit dem Pinsel weiß aus. Halten Sie dabei Abstand zum Übergang der Haare zum Hintergrund. Um den Übergang zu bearbeiten, heben Sie die ungenaue Schnellauswahl auf und erzeugen über „Farbbereich“ eine feinere Auswahl. Gehen auf „Auswahl > Kante verbessern“ und erhöhen Sie den Wert für „Weiche Kante“. Schließen Sie den Dialog und malen Sie nun mit dem Pinsel über die Kanten. Heben Sie die Auswahl auf, gehen Sie im Kanäle-Bedienfeld auf Ihr RGB-Bild und wählen nun noch das Hemd aus. (qh) •



TIPPS & TRICKS

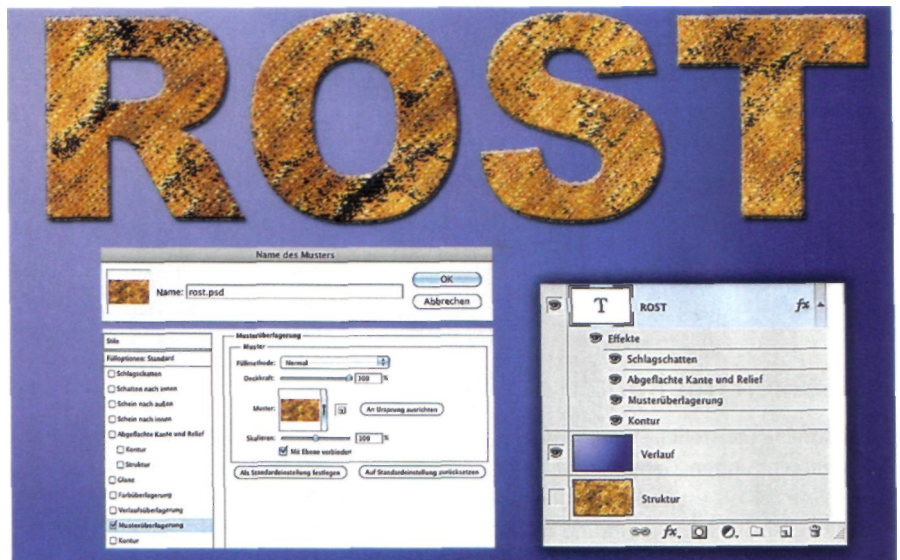
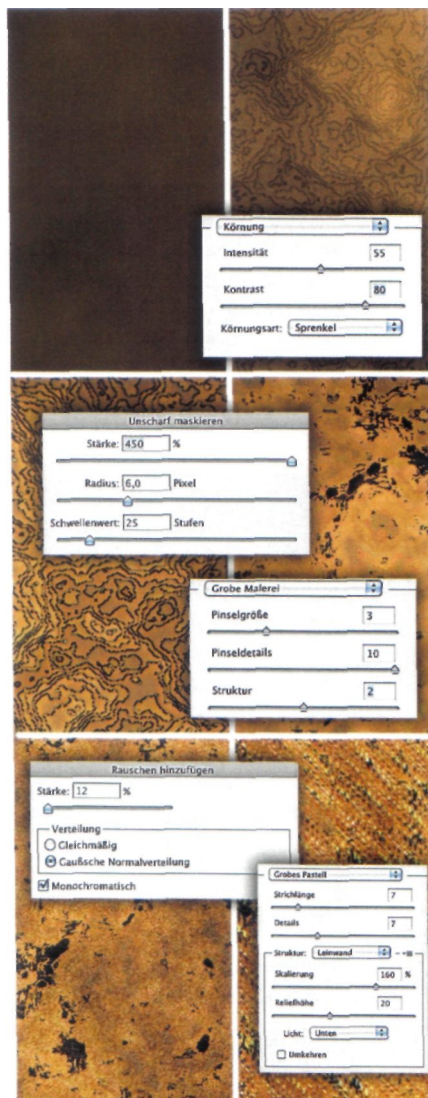
TYPEEFFEKTE

Die Typeeffekte auf dieser Seite stammen von **Stefan Petri**
www.psd-tutorials.de.



Rost, Form und Licht

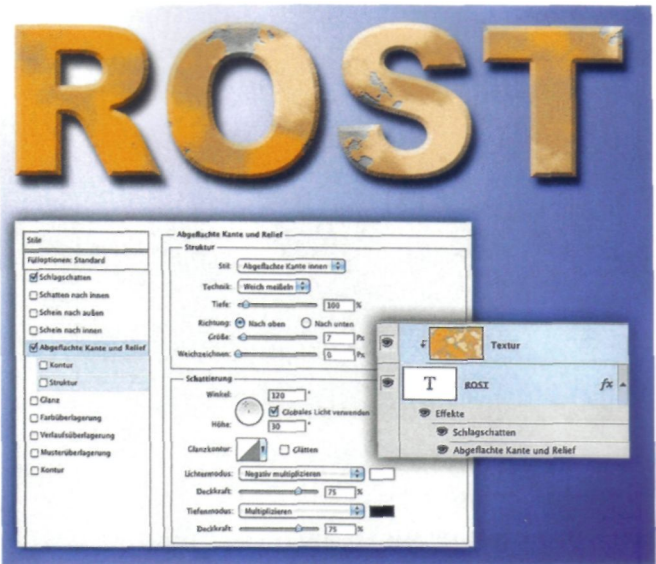
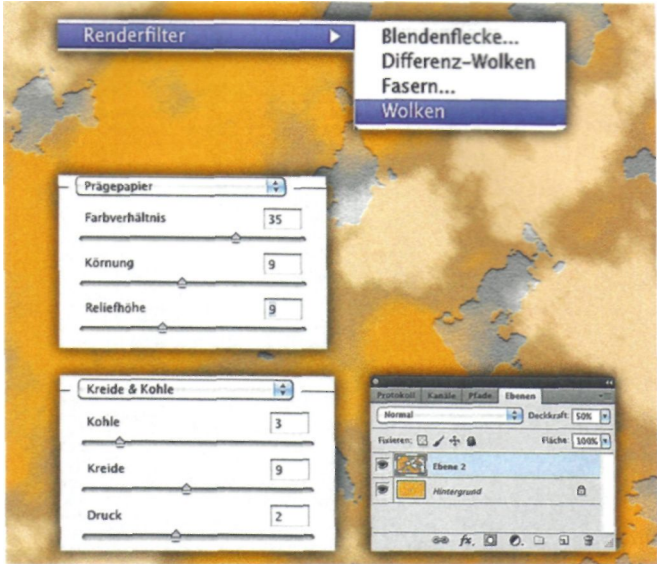
Mit einer geschickten Kombination aus Filtern, Mustern und Ebeneneffekten erzeugen Sie interessante Texturen, die Sie für typografische Effekte nutzen können. Hier erfahren Sie, wie Sie Rost imitieren, einem Text Plastizität geben und mit Licht schreiben.



Rost 1: Muster

Erstellen Sie ein neues Dokument, setzen Sie die Vordergrundfarbe auf ein mittleres Braun, die Hintergrundfarbe auf ein dunkles Braun und führen Sie den Wolkenfilter aus. Rufen Sie den Körnungs-Filter auf, den Sie bei den Strukturierungsfiltren finden, und wählen Sie die links gezeigten Einstellungen. Wenden Sie den „Unschärf maskieren“-Filter an, anschließend den Filter „Grobe Malerei“ der zu den Kunstfiltern gehört, sowie den Filter „Rauschen hinzufügen“; zu guter Letzt noch „Grobtes Pastell“ (ebenfalls bei den Kunstfiltern). Alle Filtereinstellungen und deren jeweilige Wirkung sehen Sie in den Screenshots links.

Markieren Sie alles mit „Strg-/Befehl-A“, gehen Sie zu „Bearbeiten>Muster festlegen“ und speichern Sie Ihre Textur als Muster. Achten Sie darauf, dass Ihr Muster arbeitsblattfüllend ist, da ansonsten die Musterwiederholung zu sehen wäre. Blenden Sie die Texturbene aus und schreiben Sie Ihren Text. Aktivieren Sie in den Fülloptionen die Musterüberlagerung mit Ihrem zuvor gespeicherten Muster. Fügen Sie „Abgeflachte Kante“ sowie einen leichten Schlagschatten hinzu und stellen Sie abschließend eine Kontur ein, die keine Farbe hat, sondern ein Muster mit einem Pixel Größe (beispielsweise ein Gesteinsmuster).

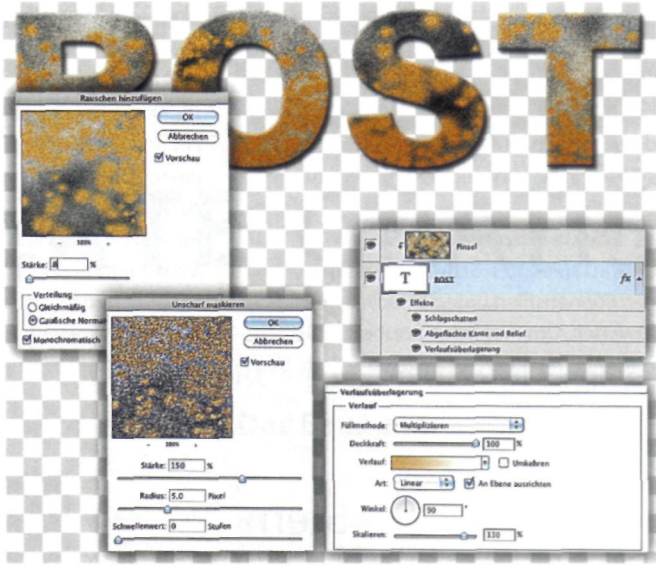
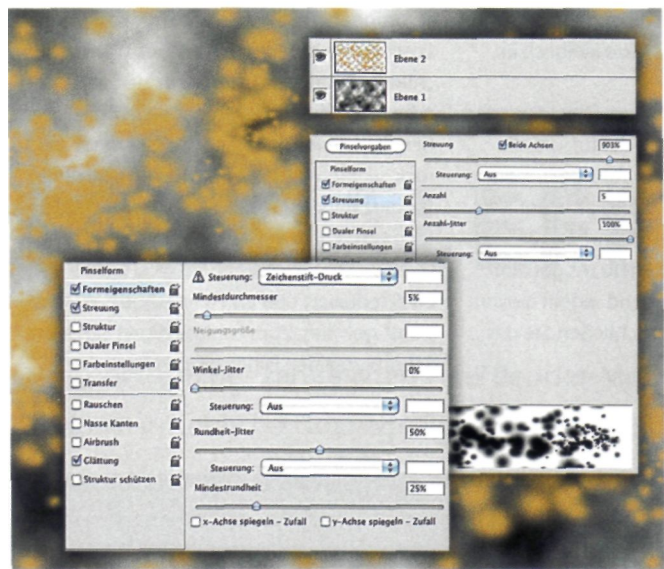


Rost 2: Wolkenfilter

Öffnen Sie ein neues Dokument, wählen Sie als Vordergrundfarbe Weiß, als Hintergrundfarbe Orange und starten Sie den Wolkenfilter. Auf die entstandene Wolkenstruktur wenden Sie den Zeichenfilter „Prägepapier“ mit den Einstellungen an, die Sie im Screenshot oben sehen. Legen Sie eine neue Ebene an, rufen Sie erneut den Wolkenfilter auf, anschließend den Zeichenfil-

ter „Kreide und Kohle“ mit den angezeigten Werten oben. Setzen Sie die Deckkraft Ihrer oberen Ebene auf 50% herab und reduzieren Sie alle Ebenen auf eine.
Erstellen Sie eine neue Ebene, füllen Sie diese mit Weiß und schieben Sie sie nach unten. Schreiben Sie einen Text, verlegen Sie die Textur-Ebene nach oben und klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste zwischen die beiden

Ebenen, um eine Schnittmaske zu erstellen. Wenden Sie die Fülloptionen im Screenshot oben auf die Textebene an und versehen Sie Ihren Text mit einem leichten Schlagschatten.
Die Schnittmaske erlaubt Ihnen, Ihren Schriftzug jederzeit zu ändern und die Effekte beizubehalten.



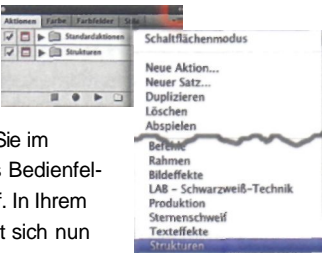
Rost 3: Malen

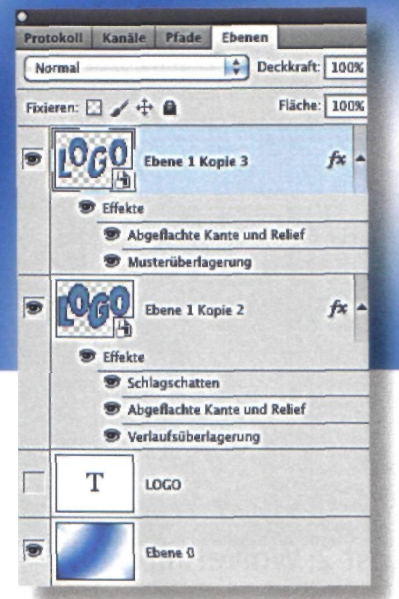
Legen Sie ein neues Dokument an, schreiben Sie Ihren Text und erzeugen Sie über der Textebene eine leere Ebene. Setzen Sie die Vordergrundfarbe auf Schwarz, die Hintergrundfarbe auf Weiß und wenden Sie den Wolkenfilter an. Stellen Sie die Vordergrundfarbe auf Braun, aktivieren Sie das Pinsel-Werkzeug und öffnen Sie das Pinselbedienfeld. Unter Pinselform wählen Sie einen weichen Pinsel in der Größe von 30 Pixel, in den Formeigenschaften und bei der Streuung wählen Sie die Einstellungen, die Sie oben sehen.

Auf einer neuen Ebene malen Sie mit Ihrem Pinsel bei mittlerer Deckkraft braune Flecken; variieren Sie dabei die Pinselgröße. Reduzieren Sie die Wolken- und die Pinsel-Ebene zu einer Ebene und fügen Sie „Rauschen“ hinzu. Damit der Effekt noch besser zu Geltung kommt, wenden Sie „Unschärf maskieren“ an. Legen Sie auf Ihrer Textebene eine Schnittmaske an. Danach fügen Sie auf der Textebene die Effekte „Schlagschatten“ und „Abgeflachte Kante“ mit beliebigen Einstellungen sowie „Verlaufsüberlagerung“ mit den oben gezeigten Vorgaben hinzu.

Rost 4: Aktionen

Erstellen Sie ein neues Dokument, öffnen Sie Ihr Aktionen-Bedienfeld und rufen Sie im Optionen-Menü des Bedienfeldes „Strukturen“ auf. In Ihrem Aktionen-Feld findet sich nun der entsprechende Eintrag, darunter die Aktion „Rostiges Metall“. Starten Sie diese Aktion - schon wird pinp Rosttextur erstellt.





Plastischer Text

Hier verraten wir Ihnen, wie Sie einem Text durch Transformieren von Pfaden und Einsetzen von Ebenenstilen Plastizität verleihen.

1 Buchstaben formen

Schreiben Sie das gewünschte Wort in einer fetten Schrift in ein neues Dokument (hier in Arial Black). Klicken Sie im Ebenenbedienfeld bei aktivierter Textebene mit der rechten Maustaste auf „Arbeitspfad erstellen“. Blenden Sie die Ebene aus. Markieren Sie mit dem Direktauswahl-Werkzeug (Taste „A“) den ersten Buchstaben, rufen Sie „Transformieren“ auf und verzerren Sie ihn, indem Sie mit gehaltener „Befehls-/Strg-Taste“ an einem Eck-Anfasser ziehen. Wiederholen Sie dies bei den weiteren Buchstaben. Erzeugen Sie eine neue Ebene und wählen Sie in der Pfade-Palette unten links das Icon für „Pfad-Kontur mit Vordergrundfarbe füllen“. Fügen Sie mit „Ebenenstile > Kontur“ eine dicke Kontur hinzu.

2 Effekte hinzufügen

Dem so erzeugten Schriftzug lassen sich mit den Ebenenstilen unterschiedlichste Effekte zuweisen. Um möglichst flexibel zu bleiben, wird hier mit Smart-Objekten gearbeitet. Das

erlaubt Ihnen, jederzeit Farbe und Form der Buchstaben zu verändern.

Wandeln Sie Ihre Ebene in ein Smart-Objekt um und kopieren Sie dieses mit „Ebene > Smart-Objekte > Neues Smart-Objekt durch Kopie“, um eine unabhängige Kopie des ersten Smart-Objekts zu erzeugen. Blenden Sie das obere Smart-Objekt aus und fügen Sie dem unteren einen „Schlagschatten“ hinzu. Aktivieren Sie danach den Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“ und justieren Sie die Regler nach Ihrem Geschmack. Setzen Sie schließlich den Haken bei „Verlaufsüberlagerung“. Stellen Sie diese auf „Linear“, einen Winkel von 90° und 50-60 % Deckkraft. Da diese Ebene von der darüberliegenden verdeckt wird, machen sich diese Effekte lediglich im Randbereich bemerkbar.

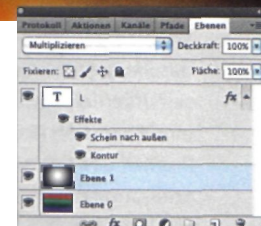
Blenden Sie das obere Smart-Objekt wieder ein und klicken Sie doppelt darauf, um die Bearbeitung in einem separaten Dokument zu öffnen. Ändern Sie dort die Farbe der Kontur in Weiß und verringern Sie ihre Größe ein wenig. Fügen Sie den Effekt „Abgeflachte Kante und Relief“ hinzu und regeln Sie ihn nach Ihren Vorstellungen. Schließen Sie das Bearbeitungsdokument.

3 Muster hinzufügen

Um abschließend ein Rastermuster hinzuzufügen, erstellen Sie ein neues Dokument, ziehen einen linearen Schwarz-Weiß-Verlauf auf, gehen zu „Filter > Vergrößerungsfilter > Farbraster“, stellen alle Rasterungswinkel auf 0 und den „Maximalen Radius“ auf 8. Wählen Sie mit dem Zauberstab („benachbart“ deaktivieren) die schwarzen Pixel aus. Verwandeln Sie durch einen Doppelklick auf die Hintergrundebene diese in eine normale Ebene. Löschen Sie die schwarzen Pixel. Wählen Sie „Alles“ aus und speichern Sie unter „Bearbeiten > Muster festlegen“ als Muster. Gehen Sie wieder in Ihr „Logo“-Dokument zurück, wählen Sie die obere Ebene aus, rufen Sie die Ebenenstile auf, aktivieren Sie „Musterüberlagerung“ und wählen Sie Ihr neues Muster aus. Die Deckkraft im Beispiel wurde auf 80% reduziert und als Füllmethode „Weiches Licht“ gewählt. Zum Schluss fügen Sie dem Schriftzug einen Hintergrund hinzu.

Lichtkontur mit Stern

Legen Sie ein neues Dokument an. Schreiben Sie den geplanten Schriftzug in der gewünschten Schriftart, hier Myriad Pro Italic, die Farbe spielt keine Rolle. Setzen Sie die Flächen-deckkraft auf 0%. Erstellen Sie auf der Hintergrundebene einen linearen Verlauf, möglichst mit dunklen Farben, anschließend auf einer neuen Ebene einen schwarz-weißen radialen Verlauf (mit weißem „Kern“), und setzen Sie diese Ebene auf „Multiplizieren“, damit die Hintergrundebene durchscheint. Öffnen Sie den Fülloptionen-Dialog der Buchstabenebene, wählen Sie „Schein nach außen“ mit folgenden Einstellungen: Füllmethode: Farbig abwedeln, Deckkraft 20%, Farbe: weiß, Größe 70 Px. Anschließend gehen Sie im gleichen Dialog auf „Kontur“ und wählen: Größe 2 Px, Füllmethode: Farbig abwedeln, Deckkraft 50% und Farbe: weiß. Kopieren Sie die Buchstaben-Ebene mit „Befehl-/Strg-J“, rufen Sie mit „Befehl-/Strg-T“ den Transformationsrahmen auf, halten Sie die „Befehls-/Strg-Taste“ gedrückt und neigen Sie die Buchstaben mit dem linken oberen Anfasser leicht. Das wiederholen Sie mehrmals leicht abweichend (hier: fünf Mal). Den Effekt können Sie noch aufwerten, indem Sie einen Glanzstern einfügen. (gh) •





PIXEL BENDER TEIL 2 VERSCHIEDENE FILTER

SPEZIALEFFEKTE GRATIS

Das Spektrum der zahlreichen Pixel Bender-Module reicht von praktischen Hilfsmitteln für Eingriffe, die sonst erhebliche Umwege erfordern, bis zu netten Spielereien. | **Doc Baumann**

Viele vertraute Photoshop-Filter wurden zu einer Zeit programmiert, als Rechner und Grafikkarten so langsam waren, dass man den Anwendern nicht zumuten wollte, auf den trägen Aufbau eines Bildeffekts im Vorschaufenster des jeweiligen Moduls warten zu müssen. Was damals noch ein Vorzug war, hat sich über die Jahre umgekehrt und zur Arbeitsbremse entwickelt: Zahllose Photoshopper beklagen, dass die grobe Vorabanschätzung von Filterwirkungen wie „Schwingungen“, „Polarkoordinaten“, „Wölben“ oder „Beleuchtungseffekte“ noch immer nur auf einer daumennagelgroßen Fläche möglich ist.

An diesem Missstand hat sich trotz zahlreicher Versionssprünge nichts geändert. Wurden dem „Gaußschen Weichzeichner“ oder

den „Kunstfiltern“ auch große Previews verordnet, die genannten Filter und etliche andere verzichten weiterhin darauf.

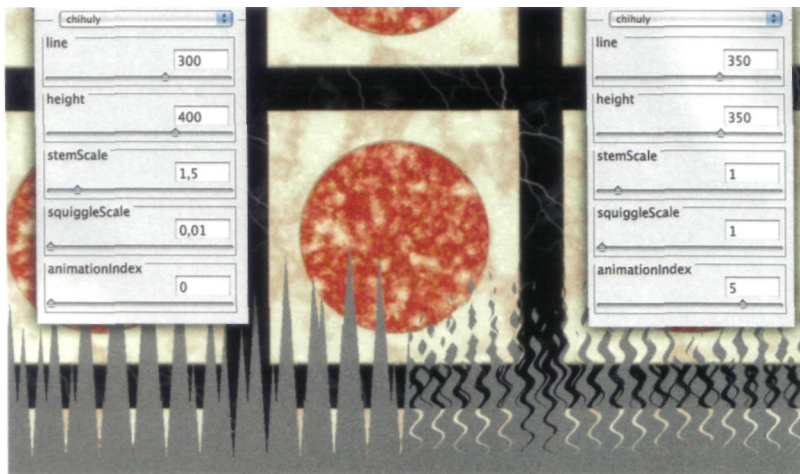
Vor allem unter diesem Aspekt sind manche Pixel Bender-Module von Interesse. Sie können oft nur wenig mehr als ihre fast funktionsgleichen Ahnen, haben jedoch den Vorzug der sofortigen Umrechnung auf das Ausgangsbild in angemessener Größe.

Mehr zu dem kostenlosen Photoshop-Interprogramm finden Sie bei www.docma.info/10116.html; dort können Sie auch die entsprechenden Module herunterladen.

In der vorigen Ausgabe hatte ich Ihnen ausführlich eines der ästhetisch interessantesten Module vorgestellt: OilPaint. Diesmal geht es um kleine Helfer, die nicht zu vergleichbar spektakulären Ergebnissen führen,

aber bei sinnvoller Anwendung eine Menge Arbeit ersparen können: „Chihuly“ unterstützt Sie beim Erzeugen von Fransen, Abrissen oder Haaren, „CircleSplash“ ist eine Art radialer Weichzeichner mit zentralem Loch, „Crease“ faltet Bilder zu schattierten Vorhängen, „FractalExplorerOrbitTraps“ erinnert an alte Zeiten, in denen Motive fraktal verteilt wurden, „Hole“ stanzt ein Loch ins Bild und verdrängt die Pixel entlang seines Randes, und „Kaleidoscope“ schließlich generiert Wiederholungsmuster aus gespiegelten Bildbereichen.

Wenig davon erleichtert die Arbeit mit Photoshop im alltäglichen Einsatz. Dennoch lohnt es, sich mit den Modulen zu beschäftigen und sie so gut zu kennen, dass man bei geeigneten Projekten auf sie zugreift. •



1 Fransen mit „Chihuly“

Sonderlich aussagekräftig ist der Filter-Name nicht gerade, aber die Ergebnisse lassen sich für die unterschiedlichsten Zwecke verwenden. Mit „Chihuly“ entstehen Zacken oder gewellte Fransen. „Line“ definiert den Beginn der Zackenzonen, „Height“ deren Länge, „stemScale“ die Breite der Spitzen, „squiggleScale“ das Ausmaß der Wellenverzerrung und „animationIndex“ das „Wandern“ der Wellen über die Spitzen. Diese haben unterschiedliche Längen. Beim Minimalwert von 0,01 von „squiggleScale“ ergeben sich gerade Ausläufer; bei höheren Werten werden die Wellen stärker und überlagern sich gegenseitig.

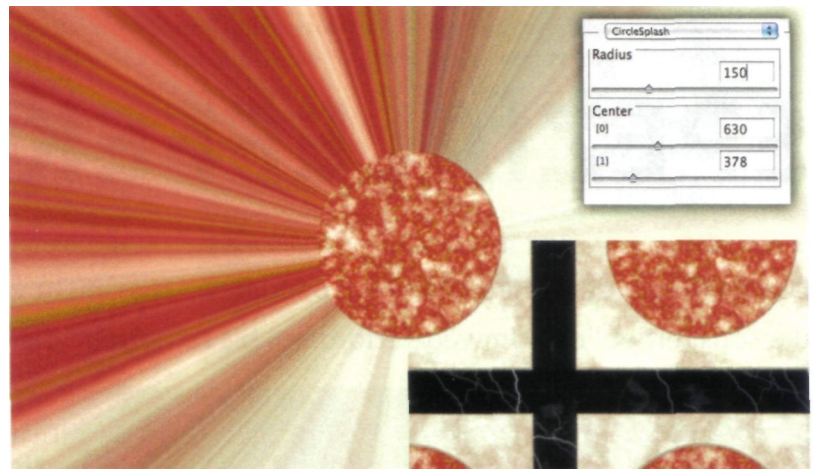


„Chihuly“ als Haar-Generator

Es lassen sich viele praktische Anwendungen für dieses Modul vorstellen. Leider kann Pixel Bender nicht auf Alphakanäle angewandt werden, um Masken zu modifizieren. Gegebenenfalls arbeiten Sie auf einer Ebene und kopieren diese in einen Alphakanal. Neben dem Plakatabrissen auf der vorhergehenden Seite habe ich versucht, mit „Chihuly“ Haare zu simulieren. Die Vorgehensweise: Neue Ebenen füllen und mit Schwarz und Weiß als Vorder- und Hintergrundfarbe den Renderingfilter „Fasern“ anwenden (links). Verfransen Sie die Ebenen mit „Chihuly“ (Mitte), dann färben Sie sie per „Farbton/Sättigung“ und verzerren sie (rechts).

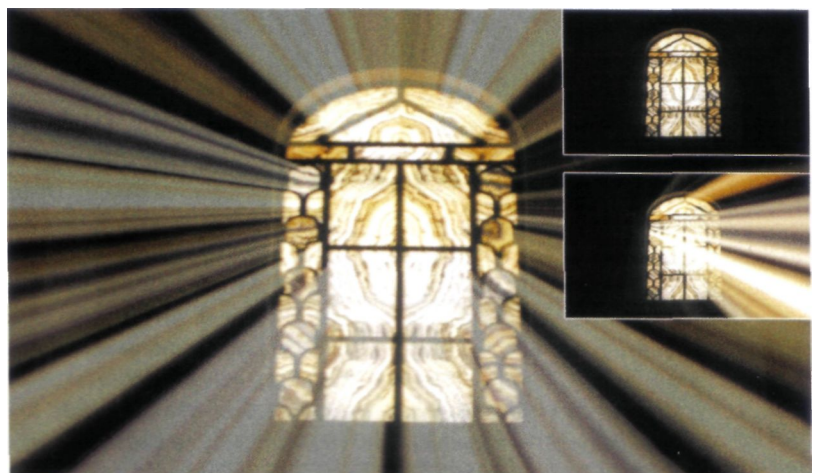
2 Radialstrahlen mit „CircleSplash“

Gewöhnungsbedürftig ist bei Pixel Bender, dass Sie das häufig benötigte Effektzentrum nicht direkt im Vorschaufenster verlagern können, sondern immer über Schieberegler oder numerisch horizontal und vertikal festlegen müssen. Dazu dienen die beiden „Center“-Regler. Der dritte, „Radius“ legt den Kreisdurchmesser fest, der unbeinflusst bleibt. Die Pixel entlang seines Randes werden radial über die restliche Arbeitsfläche verlängert. Da das Ergebnis also farblich von diesen Pixeln abhängt, lohnt es sich, mit Größe und Position des Kreises - auch mit numerischer Werteänderung per Pfeiltasten - zu experimentieren.



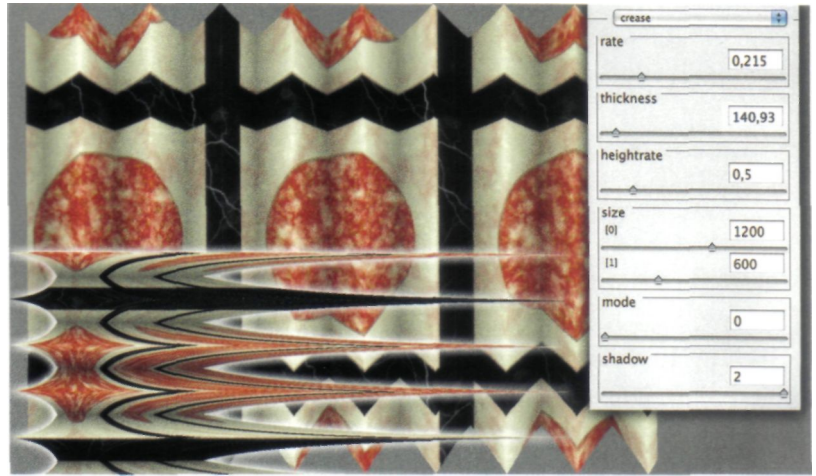
Lichtstrahlen erzeugen

Anders als beim „Radialen Weichzeichner“ sehen Sie in der Vorschau sofort den resultierenden Effekt. Mit „CircleSplash“ lassen sich vor allem Lichtstrahlen gut nachahmen, da es die Festlegung des Binnenkreises recht genau erlaubt, gezielt solche Randpixel zu wählen, die das erwünschte farbige Ergebnis zur Folge haben. Arbeiten Sie dabei mit einem Ebenenduplikat, dem Sie anschließend einen passenden aufhellenden Modus zuweisen. Durch den Einbezug der Randpixel erhalten sie übrigens auch angepasste „Schatten“ von Streben und ähnlichen Unterteilungen, unabhängig von der Positionierung des Zentrums mittig (großes Bild) oder seitlich (rechts Mitte).



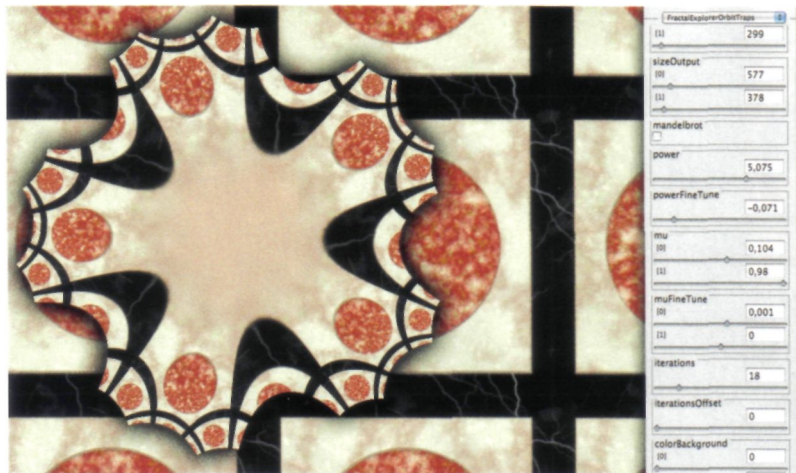
3 Verwerfungen mit „Crease“

Dieses Modul faltet das Bildmotiv ziehharmonika-artig nach vorn und hinten. Um Knicke erzeugen zu können, müssen Sie das Bild zunächst mit dem „Rate“-Regler zusammenschieben. „Thickness“ definiert die Breite der Bahnen, „Heightrate“ die Stärke der Faltung (bei hohen Werten nehmen die Zacken die Form von Spitzbögen an). „Size“ beeinflusst die Größe der Gesamtform sowie die Ausprägung, Länge und Rundung der Spitzen, „Mode“ die Ausrichtung horizontal oder vertikal, „Shadow“ fügt einen leichten Schatten hinzu. Da „Crease“ nur scharfe Kanten erzeugt, eignet es sich besser zur Simulation der Faltung harten Materials wie Papier als für weiches wie Stoff.



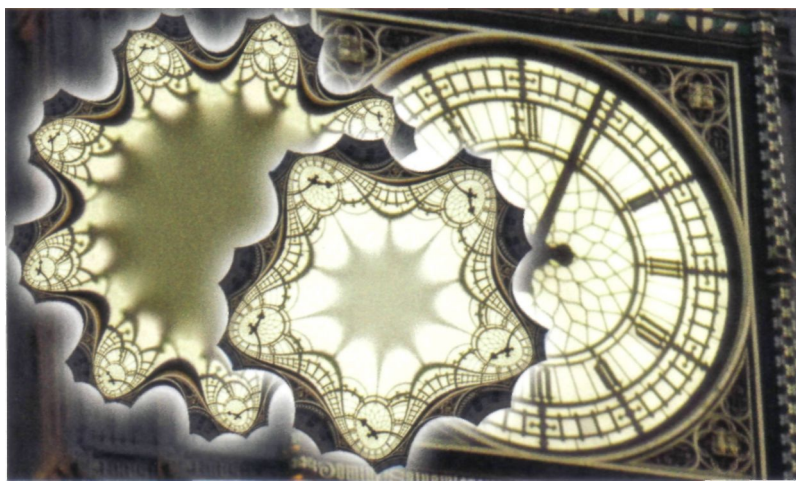
Einen Vorhang nachahmen

Dennoch wollte ich einmal ausprobieren, wie das Ergebnis aussieht, wenn man „Crease“ auf einen Vorhangstoff anwendet. Zunächst füllte ich eine Ebene mit einem repetitiven Muster, dann wandelte ich das Modul darauf an. Lässt man den unteren Rand unberücksichtigt, sieht das Resultat gar nicht schlecht aus. Bei Mustern mit geraden Linien und Kanten fällt allerdings auf, dass keine Wellen, sondern Knicke generiert werden. Für ein realistischeres Ergebnis selektierte ich auf der Hintergrundebene (oben rechts) per „Farbauswahl“ helle Pixelbereiche und hellte den Vorhang dort auf.



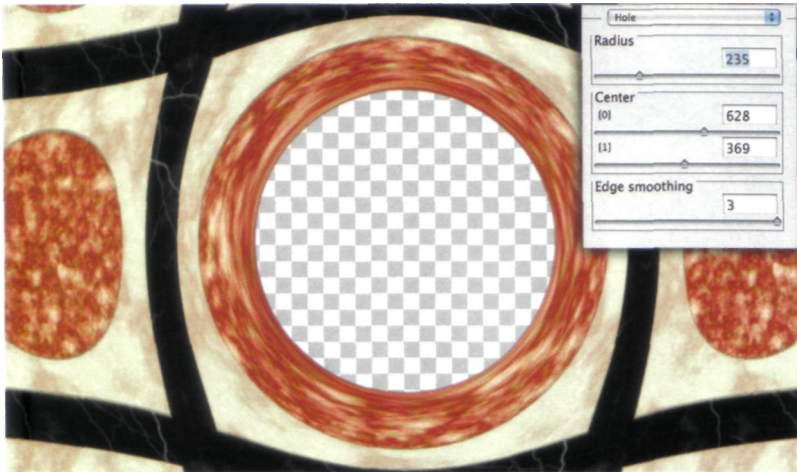
4 „FractalExplorerOrbitTraps“

Früher gab es zahlreiche Plug-ins, die auf Fraktale zurückgriffen und das Bild in entsprechende Formen zerlegten, Teilbereiche vervielfältigten, aneinanderstückerlen und überblendeten. Irgendwann merkten wir, dass das zwar viel Spaß macht, in der Praxis aber höchst selten anzuwenden ist. Das Einstellfeld rechts zeigt nur einen Ausschnitt der verfügbaren Regler, mit deren Hilfe sich das Motiv in bis zu zwölf Wiederholungen fraktalisieren lässt. Ihre Funktionen im Einzelnen zu beschreiben, würde an dieser Stelle zu weit führen, da sich die Eingriffe kaum visuell, sondern eher algorithmisch erfassen lassen.



Big Ben fraktalisieren

Sicherlich gibt es irgendwann einmal genau das Projekt, für das man sich wünscht, das geeignete Werkzeug für einen solchen Vervielfältigungsprozess zur Hand zu haben. Mit anderen Werkzeugen ist so etwas ja kaum zu erzielen. Sie sollten also die Möglichkeit einer entsprechenden Realisierung im Hinterkopf bewahren-in der Hoffnung, sich im Bedarfsfalle noch daran zu erinnern. Als Beispiel stelle ich Ihnen hier zwei Varianten des Londoner Big Ben vor (streng genommen heißt nur die Glocke so - der ganze Turm „ClockTower“). Wenn Ihnen die fraktalen Zipfel der Außenkante nicht zu sagen, können Sie diese einfach mit einem aeschwunaenen Pfad beschneiden. •



5 Ein Loch hinzufügen mit „Hole“

Ein rundes Loch in ein Bild stanzen kann jeder. Das Modul „Hole“ erreicht das Gegenteil eines Schwarzen Lochs, das alle Materie in seiner Umgebung in sich hineinsaugt und selbst Lichtstrahlen verschluckt - es schiebt die Pixel aus dem Loch-Bereich in die Zone jenseits seiner Ränder. Der Effekt ähnelt also dem von „Verzerren > Wölben“, nur mit dem Unterschied, dass das Bild innerhalb des Lochs nicht aufgebläht erscheint, sondern außen aufgetragen wird. Es gibt vier Regler: für den Radius des Lochs, die vertikale und horizontale Positionierung seines Zentrums sowie eine Kantenglättung („Edge smoothing“).

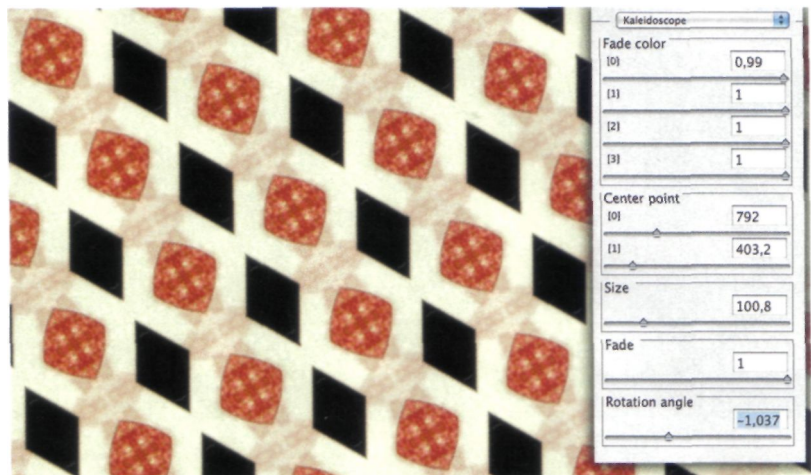


Anwendungsbeispiel Laokoon

Experimentiert man mit dem Radius des Loches, so erinnert das ein wenig an einen sich weit öffnenden Mund. In seiner Schrift über den trojanischen Priester Laokoon, der in Homers Ilias mit seinen Söhnen von Riesenschlangen getötet wird, hat G.E. Lessing den Ausdruck des stillen Leidens auf dessen Gesicht hervorgehoben - in Abgrenzung zur Verzerrung durch einen Schrei. Wie dieser bei der im Vatikan ausgestellten Statue aussehen könnte, lässt sich mit „Hole“ demonstrieren, indem Sie das Kreiszentrum in den Bereich des Mundes verschieben und diesen per Filter „öffnen“; das Loch malen Sie danach aus.

6 Muster mit "Kaleidoscope"

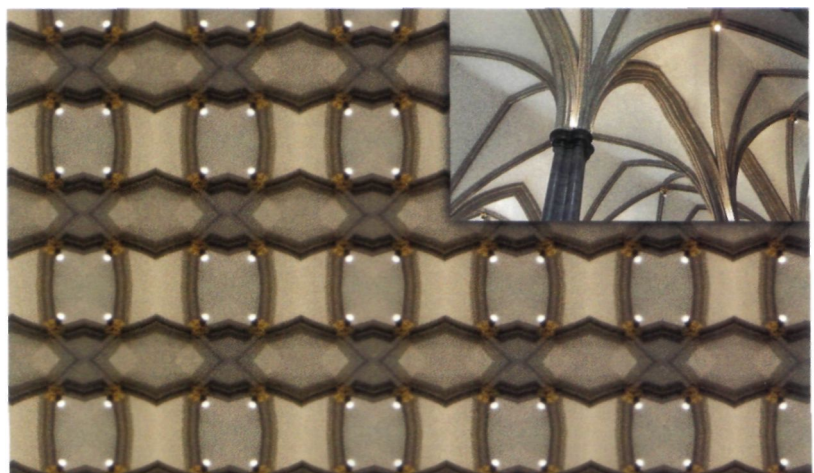
Gute Generatoren für regelmäßige Muster gab es früher sehr viel häufiger als heute. „Kaleidoscope“ ist durchaus brauchbar - auch, wenn die Ergebnisse nicht tatsächlich den Formen entsprechen, die durch ein Kaleidoskop mit unterschiedlichen Spiegelwinkeln entstehen. Fünf Regler bestimmen allein per „Fade“ das weiche Ausblenden und die dabei angewandte Farbe, allerdings mit einem so groben Ergebnis, dass Sie darauf verzichten sollten und diesen Effekt, sofern gewünscht, besser in Photoshop umsetzen. Wichtig sind allein die beiden Regler für die Festlegung des Zentrums, dessen Größe sowie der angewandte Winkel.



Mustergenerierung aus Bild

Die Menge regelmäßiger Muster, die Sie aus einem Bild ableiten können, ist unbegrenzt - je nach Festlegung des Bildbereichs, der gespiegelt werden soll (über „Center point“), sowie dessen Größe und Neigung ergeben sich immer wieder neue Musterfüllungen. Diese können Sie zwar nicht direkt speichern, aber durch Auswahl eines Rechtecks in Photoshop und anschließendes „Bearbeiten>Muster festlegen“ lässt sich ein solcher Ausschnitt dauerhaft der Musterpalette hinzufügen und zur repetitiven Füllung - etwa über den Ebenenstil „Musterüberlagerung“ - einsetzen.

Der dritte Teil der Serie stellt Ihnen im nächsten Heft weitere Pixel Bender-Module vor. •

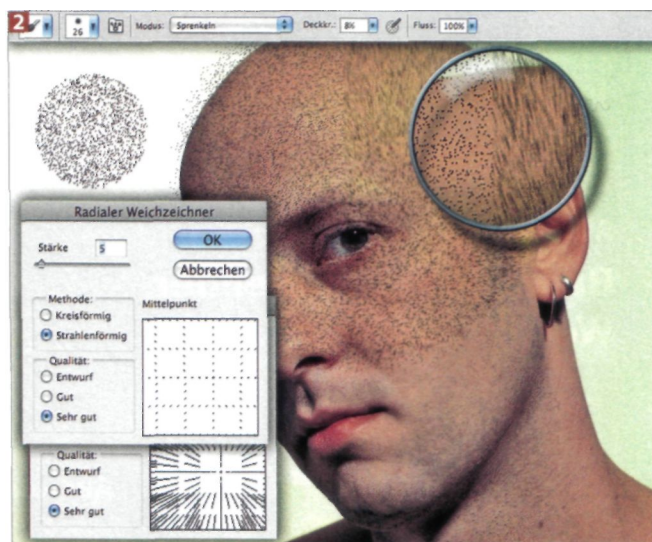


Doc Baumanns

PHOTOSHOP-
Sprechstunde

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

Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu folgenden Themen: Wie lassen sich Haar- und Bartstoppeln in Photoshop erzeugen? Wie kommt man nach einer Arbeitsflächenvergrößerung zum alten Format zurück? Wie lassen sich Äderchen und Hautverfärbungen entfernen? Wie verleiht man einer Frisur mehr Volumen? Wie kann man Rahmenleisten verbreitern, ohne den umrahmten Bereich zu ändern? Wie korrigiert man Verzerrungen, die durch Brillengläser entstehen? Und gibt es ein manuelles Verfahren für gebogene Bewegungsunschärfe?



BART- UND HAARSTOPPELN ERGÄNZEN

FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich möchte ein Porträt (glattrasiert und Glatze) nachträglich mit Bartstoppeln und Kurzhaarfrisur versehen. Alles, was ich versucht habe, sieht künstlich aus. Haben Sie eine Idee wie man das machen könnte? Viele Grüße, Ellen Drechsler

ANTWORT: Hallo Ellen, zunächst erzeugst Du eine leere Ebene und setzt einen Pinsel mit sehr großem Durchmesser auf den Modus „Sprenkeln“ bei etwa 8% Deckkraft. Klicke damit einen einzelnen, schwarzen Abdruck auf diese Ebene [2, links oben]. Wähle „Alles“ aus und wende „Weichzeichnerfilter> Radialer Weichzeichner > Strahlen-



förmig > Qualität: Sehr gut" an. Die „Stärke“ sollte etwa 5 sein; um in der (sehr eingeschränkten) Vorschau das Effektzentrum genauer platzieren zu können, habe ich Stärke vorübergehend auf 100 angehoben [2, links unten; das Ergebnis siehst Du im oberen Teil]. Verschiebe die Pixel der Ebene passend zum Kopf und blende unerwünschte Berei-

che mit einer Ebenenmaske aus [3], Dupliziere die Ebene gegebenenfalls, um das Ergebnis zu verstärken; ein weiteres Duplikat mit schwächer Deckkraft kannst Du ein wenig um etwa 45 Grad verschieben. Auf dieselbe Weise erzeugst Du Bartstoppeln. Achte dabei immer auf eine anatomisch glaubwürdige Richtung Haare [4].

AUF URSPRUNGSGRÖSSE

FRAGE: Liebe DOCMatiker, es kommt immer wieder vor, dass ich ein Bild erweitere (zum Beispiel um Fluchtlinien einzuziehen), eine Weile damit arbeite und es am Ende wieder auf die ursprüngliche Größe und genau denselben Ausschnitt beschneiden will. Aber wie geht das ohne große Umwege? Bisher ist mir jedenfalls kein Verfahren eingefallen, wie ich das zügig umsetzen könnte. Fällt Euch eine Lösung ein? Mit herzlichem Dank, Georg Röder

ANTWORT: Lieber Georg, das geht recht zügig und umweglos: Bevor Sie Ihre Arbeitsfläche erweitern, wählen Sie „Alles“ aus und speichern diese Auswahl als neuen Alphakanal, indem Sie in der Kanälepalette unten auf das Symbol für „Auswahl als Kanal speichern“ klicken [1].

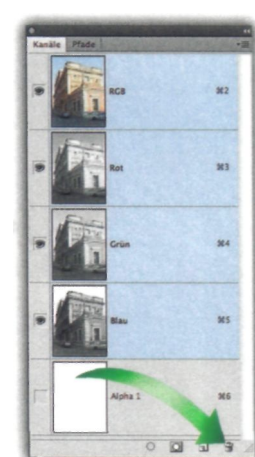
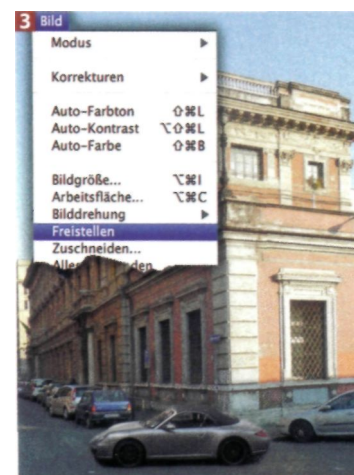
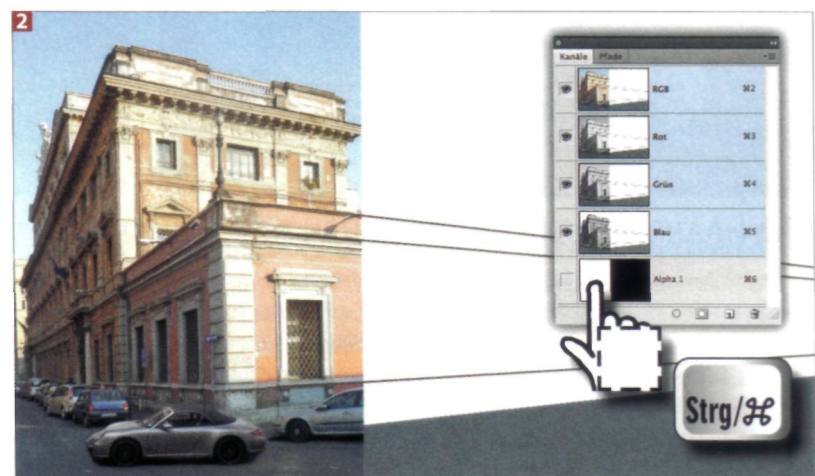
Anschließend erweitern Sie die Arbeitsfläche über „Bild > Arbeitsfläche“ zu einer Seite oder auch zu mehreren. Der ergänzte Bereich wird in dem soeben angelegten Kanal schwarz dargestellt (unabhängig von der aktuell gewählten Vorder- und Hintergrundfarbe). Auf der vergrößerten Arbeitsfläche nehmen Sie nun alle Veränderungen vor, die Sie benötigen. [Bild 2] Selbstverständlich können Sie die Datei auch schließen und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt erneut öffnen - der Alphakanal mit seinen weißen Bereichen, die der ehemaligen Bildgröße entsprechen, wird ja mitgesichert.

Ist das Bild fertig und Sie wollen zur alten Größe und damit zum ursprünglichen Ausschnitt zurückkehren, klicken Sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Icon des Alphakanals [Bild 2, rechts]. Die hierdurch geladene Auswahl ist die Basis für den Befehl „Bild > Freistellen“ [Bild 3, links]. Abschließend löschen Sie den nun nicht länger benötigten Alphakanal [3, rechts].

ROTE HAUTSTELLEN ANPASSEN

FRAGE: Hallo Doc, vor einigen Tagen hat man mich gebeten, bei einer Familienfeier zu fotografieren. Dabei entstanden Aufnahmen mit einer teilweise bedenklichen Farbgebung. Bei dem anhängenden Porträt ergab sich ein für mich unlösbares Problem: Das Gesicht der Frau hat ausgeprägte rote Äderchen. Diese sollen verschwinden und die Hautfarbe soll eine moderate Tonung bekommen. Wie lässt sich dies bewerkstelligen? Herzliche Grüße, Richard Fladda

ANTWORT: Hallo Richard, für diesen Eingriff benötigen Sie keine Spezialkenntnisse wie jene, die wir auf Seite 98 vorstellen. Schritt 1: Mit „Auswahl > Farbauswahl“ (mehr dazu auf Seite 44) wählst Du durch Klicken mit der Pipette ins Bild die störenden Rot-Töne aus; die Toleranz sollte nicht zu niedrig eingestellt werden. Schritt 2: Für die entstandene Auswahl öffne „Bild > Korrekturen > Farbton/Sättigung“ und schiebe den Farbton-Regler ein wenig nach rechts (Richtung Gelb), den Sättigungs-Regler nach links (also Sättigungsverringering) und den Helligkeits-Regler nach rechts (heller). Die Werte hängen vom jeweiligen Foto ab. Schritt 3: Bereiche, die nun zu blass erscheinen, rekonstruierst Du mit schwacher Deckkraft per Protokollpinsel. •





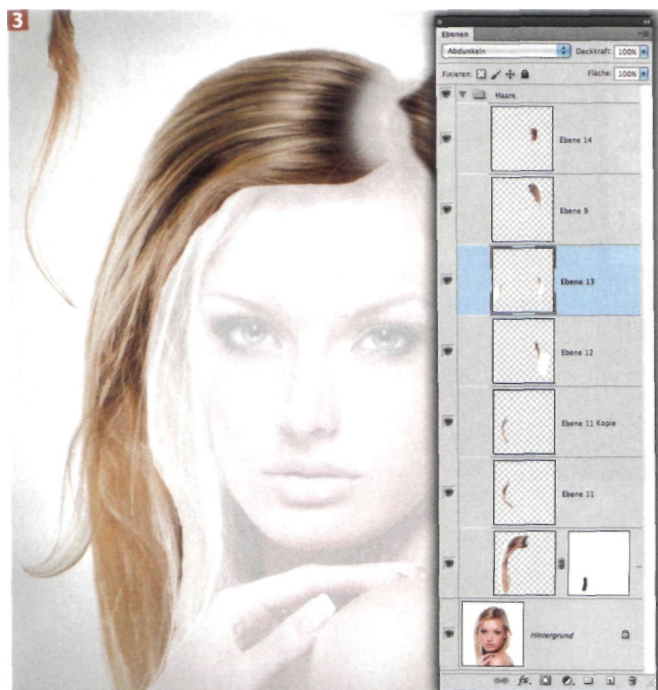
© Maksim Toome | Fotolia



HAARE VOLUMINÖSER MACHEN

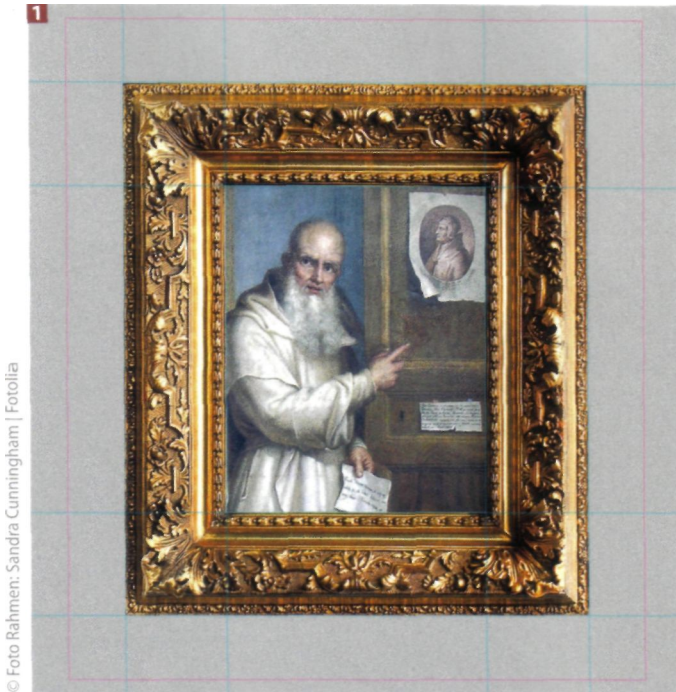
FRAGE: Hallo Doc Baumann, eine Kundin hat mir den Bearbeitungsauftrag gegeben, ihr Haar voluminöser zu machen. (Vielleicht wäre es einfacher gewesen, ihr vor dem Shooting ein paar Lockenwickler einzuzwirbeln.) So muss ich mir leider etwas anderes einfallen lassen. Der „Aufblasen-Filter“ unter „Verflüssigen“ hilft mir da auch nicht recht weiter. Fällt Euch zu dieser Aufgabenstellung etwas ein? Ein dickes Dankeschön für eine kurze Antwort. Viele Grüße, Stefan Sattler

ANTWORT: Das „Vorwärts-Krümmen-Werkzeug“ des „Verflüssigen“-Filters kommt durchaus in Frage; Sie sollten es nur recht behutsam anwenden, da es, wie jeder skalierende Eingriff, auch die einzelnen Haare unrealistisch dicker werden lässt. Aber wenn Sie nicht zu grob vorgehen, kann dabei durchaus ein brauchbares Ergebnis herauskommen [Bild 2]. Hat man es allerdings - anders als bei unserem Beispiel - nicht mit einem monochromen Hintergrund zu tun, ist der Aufwand größer, da die Bearbeitung freier Haarspitzen dann zusätzliche Arbeit er-

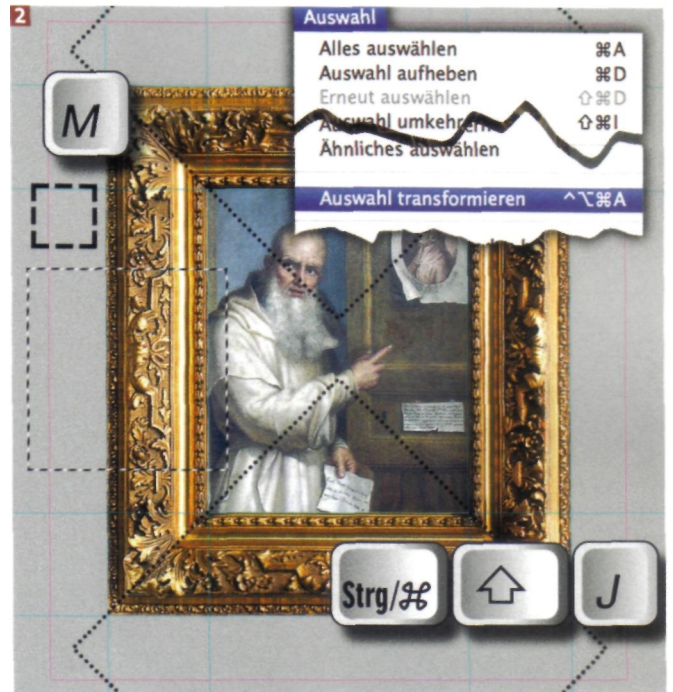


fordert. Ich würde einen anderen Weg vorschlagen: Um das Ausmaß des Skalierens so gering wie möglich zu halten, wählen Sie einzelne Haarsträhnen aus, duplizieren Sie auf neue Ebenen und bearbeiten Sie dort mit Werkzeugen wie „Verflüssigen“, „Transformieren > Verkrümmen“ oder in CS5 mit dem „Formgitter“ (einen ausführlichen Premium-Workshop dazu finden Sie in DOCMA 36). Je nach Hintergrund und Haarfarbe entstehen bessere Ergebnisse, wenn Sie einige dieser Ebenen auf Modi wie „Abdunkeln“ oder „Aufhellen“ setzen. Arbeiten Sie

auch mit den Möglichkeiten des Ausblendens von Farbbereichen (Premium-Workshop DOCMA 37), um so schnell einzelne Haare ohne Umgebungspixel freizustellen. Das empfiehlt sich besonders bei einer üblichen Hintergrundszene mit unterschiedlichen Farben. Je mehr Ebenen Sie übereinanderlegen und ihre Form verändern [Bild 3] - und darauf achten, dass sich duplizierte Strähnen möglichst nicht zu sehr ähneln -, um so besser wird das Ergebnis. Zu harte Ansätze und Ränder entfernen Sie per Ebenenmaske oder Radiergummi [Bild 4].



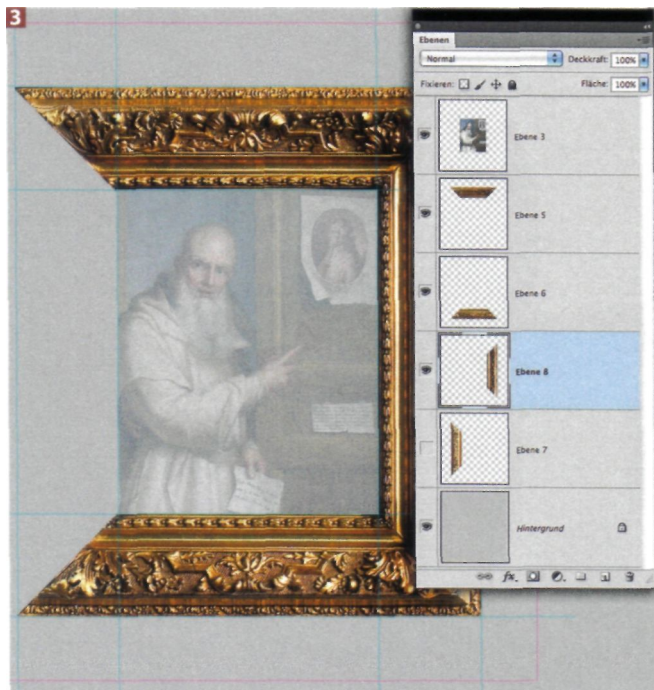
© Foto Rahmen: Sandra Cunningham | Fotolia



RAHMEN OHNE INNENBEREICH SKALIEREN

FRAGE: Lieber Doc Baumann, ich habe einen aufwendigen Bilderahmen hergestellt. Diesen möchte ich nun für verschiedene Größen skalieren. Allerdings soll das Innenmaß gleich bleiben und nur das Außenmaß verändert werden können. Mit welchem Werkzeug kann ich das machen? Es wäre toll, wenn Sie mir eine kurzfristige Antwort zukommen lassen könnten. Ihnen und dem gesamten DOCMA-Team eine schöne und kreative Sommerzeit, Ihr Leser Jürgen Meißner

ANTWORT: Wie praktisch, dass ich über die Antwort gar nicht nachdenken muss, weil ich genau dies gerade für das Cover von DOCMA 42 gemacht habe. Mit einem einzigen Arbeitsschritt ist es hier allerdings nicht getan -jedenfalls ist mir keine solche Lösung eingefallen. Bild [1] zeigt den Rahmen mit seinen Ausgangsproportionen; der Ausschnitt für das Gemälde innen soll unverändert groß bleiben. Wählen Sie den Rahmen aus und duplizierten Sie ihn auf eine neue Ebene. Ziehen Sie - mit gedrückter Umschalttaste - ein großes Auswahlquadrat auf.

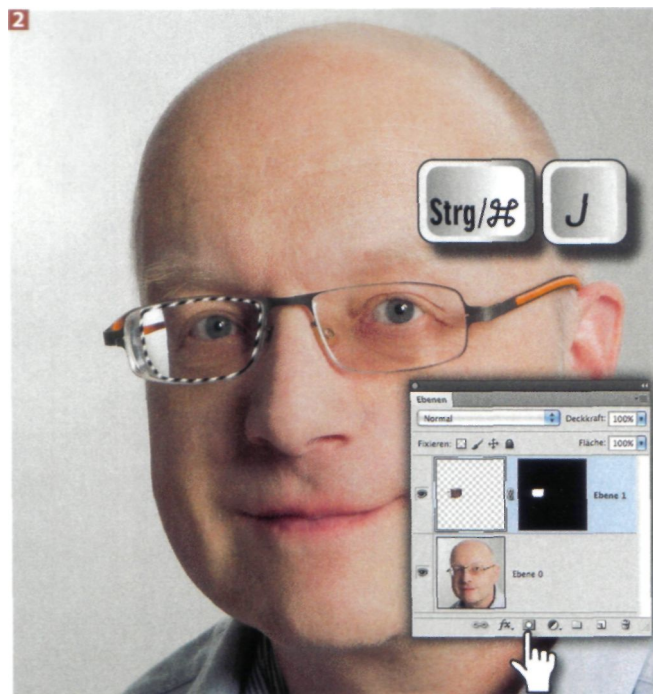


Über „Auswahl > Auswahl transformieren“ drehen Sie es bei gedrückter Umschalttaste um genau 45 Grad, dann verschieben Sie es so, dass die Auswahlkanten mit der Gehrung des Rahmens übereinstimmen [Bild 2]. Mit „Strg-/Befehls-, Umschalt- und J“-Taste heben Sie die Auswahl auf eine neue Ebene. Nachdem Sie das für die obere und untere Rahmenleiste gemacht haben, bleiben die beiden seitlichen; eine von ihnen umrahmen Sie mit dem Auswahlrechteck und heben sie ebenfalls auf eine neue Ebene. Die Ebenenpalette zeigt nun vier einzelne

Rahmentheile [3]. Aktivieren Sie eine Ebene und rufen Sie den Transformationsrahmen auf. In den Optionenleiste aktivieren Sie den Mittelpunkt der jeweils nach innen gerichteten Seite - für die linke Leiste also den Punkt mittig rechts [4, links oben]. Ziehen Sie den Rahmen an seiner gegenüberliegenden Seite bis zur gewünschten Breite. Anschließend wählen Sie unter den Transformationsoptionen „Perspektivisch“ und ziehen die Rahmenleiste außen (symmetrisch mit gedrückter Alt-Taste) auf. Das wiederholen Sie für alle vier Ebenen. •



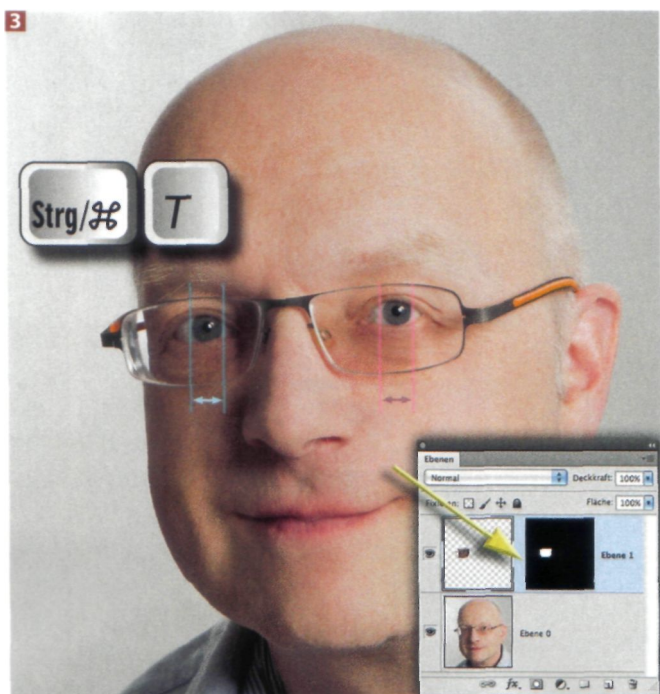
Foto: Thorsten Wiegand



BRILLEGLAS-ENTZERRUNG

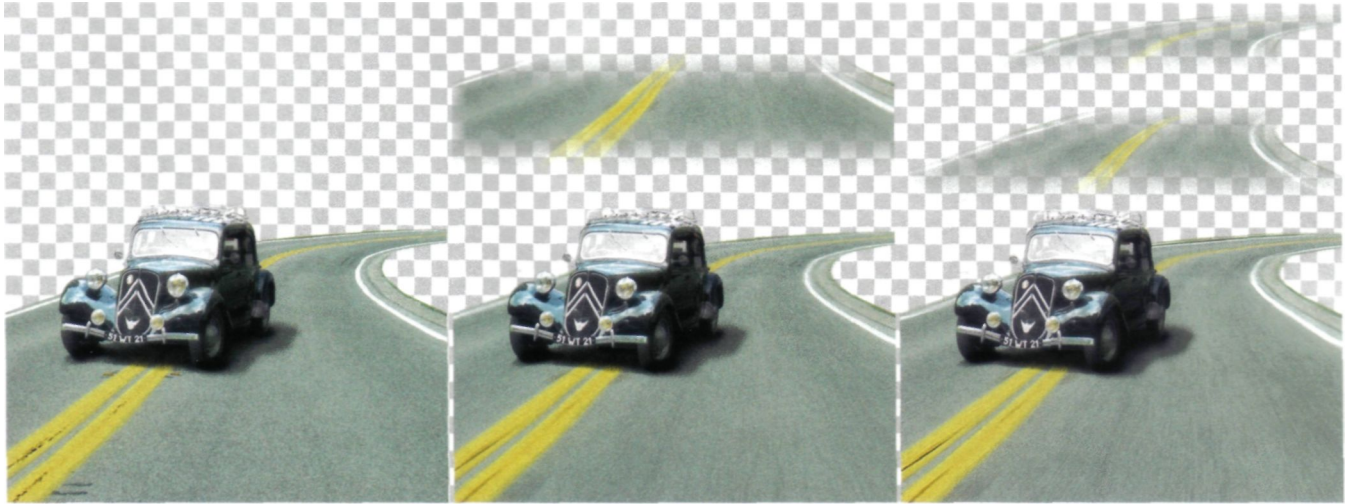
FRAGE: Bei diesem Foto fallen die durch die Gläser verkleinerten Augen und der unschöne Versatz am Kopfrand auf. Ich würde das gern korrigieren. Dazu habe ich den Bereich innerhalb der Brille auf eine neue Ebene kopiert, maskiert, Verknüpfung von Bildebene und Maske aufgehoben. Ziehe ich den Bereich nach außen, wird das Auge leider „oval“. Über „Verflüssigen > Aufblasen“ kann ich zwar eine moderate Korrektur erhalten, allerdings bleibt links noch ein deutlicher Versatz.

ANTWORT: Eigentlich hat Thorsten Wiegand, der uns die Anfrage zugesandt hat, schon fast alles richtig gemacht. Er hätte nur eine andere Transformation anwenden müssen. Aber gehen wir der Reihe nach vor: Bild [1] zeigt das Ausgangsfoto, ein Porträt des Fragestellers. Beim im Bild linken Auge ist der unerwünschte Effekt deutlich erkennbar; durch die starke Brechung des Brillenglases wird das dahinterliegende Auge nicht nur verkleinert, sondern der Rand des Kopfes stark nach innen verschoben. In Bild [2] habe ich zunächst in starker An-



Sichtsvergrößerung mit dem Pfadwerkzeug eine Auswahl vorbereitet und dabei den Bereich innerhalb des Brillenrahmens unter Ausschluss des sichtbaren Glasrandes eingegrenzt. Nach Umwandlung des Pfades in eine Auswahl wurde der selektierte Bereich auf eine neue Ebene dupliziert, auf dieser Ebene als Auswahl geladen (mit Strg+V-Befehlstaste anklicken) und damit eine Ebenenmaske gleicher Größe zugewiesen. Entfernen Sie das Verknüpfungssymbol zwischen Ebenen-Miniatur und Ebenenmaske durch Anklicken. Nun lässt sich das Auge

auf dieser Ebene durch einfaches proportionales Skalieren anpassen [3]; einen leichten Rand habe ich wegen der erkennbaren Stärke des Brillenglases belassen. Im optimalen Fall nehmen Sie ein Referenzfoto ohne Brille auf, um die Augengröße zu ermitteln. Hier wurde der Durchmesser der linken, vergrößerten Iris ausgemessen und die Strecke auf einer weiteren Ebene auf das andere Auge übertragen. Nach entsprechender Vorbereitung wie in Schritt 2 und 3 wird dieses Auge so skaliert, dass der Durchmesser der Iris übereinstimmt [4].



VERKRÜMMTE VERWISCHUNG, MANUELL

FRAGE: Guten Tag, in der DOCMA-Ausgabe 38 wird ab Seite 66 das Thema „Verwischt um die Kurve“ behandelt. Nun würde mich allerdings interessieren, ob es eine bestimmte Technik gibt - oder gewisse Grundlagen, die beachtet werden müssen beim Verwischen um die Kurve- wenn man kein VirtualRig-Programm zur Verfügung hat, sondern sich einzig auf die Fähigkeiten von Photoshop verlassen soll. Und wie man die Bewegungsunschärfe möglicherweise durch Smart-Objekte, Masken oder Verrechnungsebenen im Nachhinein steuern und zu guter Letzt die Bewegungsunschärfe um die Kurve legen kann. Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen. Mit freundlichen Grüßen, Jonny Schai

ANTWORT: Mit Smart-Objekten, Masken oder Verrechnungsebenen bin ich bei diesem Problem nicht weitergekommen. Auch der Versuch, eine per ineinanderkopieren" verrechnete Neutralgrau-Ebene erst zu verrauschen, dann mit vertikaler "Bewegungsunschärfe" zu filtern, per „Verkrümmen“ zu transformieren und der Straße anzupassen, sah wenig überzeugend aus. Nur viel fummelige Handarbeit brachte ein vertretbares Ergebnis: Schmale Streifen der Straße mit breitem, weichen Rand auf eine neue Ebene duplizieren und per „RadialerWeichzeichner“ strahlenförmig" jeweils dem Kurvenverlauf anpassen. Dabei muss das Effektzentrum zur Kurve passend weit oberhalb des Straßen-Streifens positioniert sein. (Auto und Schatten wurden erst am Ende auf einer neuen Ebene überlagert.) Siehe dazu auch Seite 35. •

Kameras lügen, aber...

SpyderLensCal zeigt die Wahrheit.

Jedes Objektiv sieht die Dinge anders und nicht jeder Autofokus fokussiert das, was es soll. Für absolute Präzision kalibrieren Sie vor dem Fotografieren Ihre Objektive mit SpyderLensCal. So können Sie darauf vertrauen, dass der Autofokus gestochen scharf ist und die Wahrheit niemals verschleiert wird.



Spyder™

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

www.datacolor.com

datacolor



BESSERE PANORAMEN

FRAGE: Hi Tilo, Du hattest doch in letzter Zeit einige Panoramen berechnet. Ich versuche das auch gerade, aber Photoshop ist da echt langsam und scheitert auch oft an der Fusion, gerade bei handgehaltenen Aufnahmen. Hast Du da einen Tipp? Danke, Robert

ANTWORT: Hi Robert. Ja, das ist einfach. Photoshop ist zwar wirklich leistungsfähig, aber für Panos gibt es bessere Software - auch umsonst. Bei meinen Vergleichen hat bei manchen Panos Photoshop über 30 Minuten gerechnet und konnte keine einzige Fusion herstellen, wohingegen ICE den Job klaglos in vier Minuten erledigt hat.

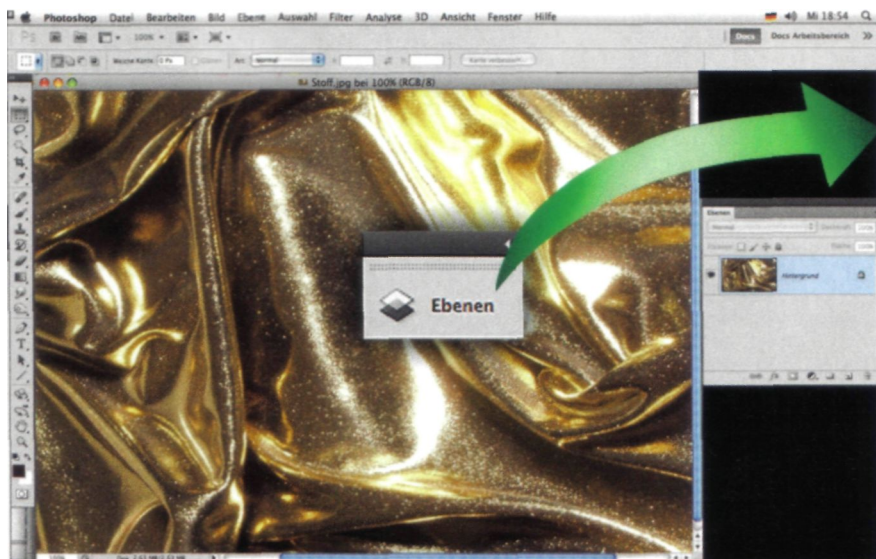
1. Wenn's schnell gehen soll und wenn die Ausgangsdaten nicht optimal sind: Microsoft ICE. Dieses Programm errechnet auch bei 40 bis 80 Bildern robust und zuverlässig Panos in nur wenigen Minuten. Das Ergebnis kann kleinere Frakturen aufweisen, die aber schnell repariert sind. Wermutstropfen: Es läuft nicht unter Mac OS.

2. Wenn's aufwendig wird, wenn Du etwa die Art der Projektion einstellen möchtest, vielleicht auch von Hand Korrespondenzen festlegen möchtest: HUGIN. Auch für Mac OS erhältlich. Hier findest Du ein Beispiel für die Leistungsfähigkeit von ICE (Photoshop hat nach 35 Minuten den Fusionsversuch abgebrochen): www.docma.info/10218.html (Bokehrama, 46 Bilder, jeweils 21-MP-JPEGs: 3 Min. laden und berechnen, 1:30 Min. speichern)

LENSBABY DIGITAL •

FRAGE: Hallo Docs, wie könnte man in Photoshop den Lensbaby-Effekt glaubwürdig nachempfinden? Vielen Dank schon mal für die Hilfe, Lenard Küster

ANTWORT: Hm, knifflig - ich besitze auch den Lensbaby Composer und hab' mal ein bisschen rumprobiert: Einfaches Weichzeichnen sieht nicht gut aus, Tiefenschärfe abbildern auch nicht. Mit folgendem Ver-



fahren geht's zumindest in die Richtung:

1. Ebenenkopie anlegen (Strg/Befehl-J) 2. „Filter > Weichzeichnerfilter > Radialer Weichzeichner: 12, strahlenförmig, sehr gut. 3. Gaußscher Weichzeichner, Stärke ca. 10, dann ggfs. Ebenendeckkraft etwas reduzieren 4. Maske anlegen, Gesicht weich ausmaskieren (wieder scharf sichtbar machen), 5. unter Umständen noch eine leichte Vignette.



PALETTEN ANDOCKEN •

FRAGE: Hallo DOCMA-Team, ich hoffe nicht, dass ich mich mit meiner Frage so „in die Nesseln“ setze, dass Ihr sagt „Das weiß doch jeder!“ - aber ich weiß es leider nicht und hatte das Problem auch vorher (Neuinstallation wegen Virenbefall) nicht.

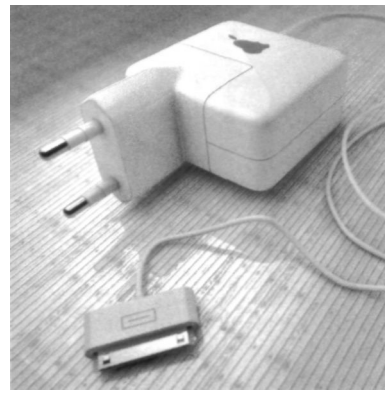
Während ein geöffnetes Bild (normale Ansicht, kein schwebendes Fenster) an der linken Seite mit der Werkzeugleiste abschließt, „läuft“ es nun rechts unter die geöffneten Paletten, so dass ich den dortigen Bildinhalt durch diese Überdeckung nicht mehr sehen kann. Ich konnte das weder unter Ansicht: Fenster, noch unter den Voreinstellungen lösen, weiß aber, dass es geht, da vor meiner Neuinstallation das Bild an der rechten Seite ebenfalls mit der Palettenkante abschloss. Könnt Ihr mir bitte helfen? Mit freundlichem Gruß, Stefan Sattler

ANTWORT: Das geht, das ist nur manchmal ein wenig fummelig: Schwebende Palette packen, mit der Maus an den Rand führen, wo sie einrasten soll, die Palette am Mauszeigerangriffspunkt kurz über der Kante schweben lassen. Diese wird daraufhin hellblau. Dann loslassen. Wenn alle Stricke reißen: Via „Fenster > Arbeitsbereich > Grundelemente zurücksetzen“ erhalten Sie auch eine komplett gedockte Ansicht. (Bei Mac OS geht das in der beschriebenen Weise, wenn die Palette auf ihr Symbol minimiert wird.)

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

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.



KLONEN AUS VIELEN QUELLEN

Dank der neuen Palette „Clone Source“ lassen sich in Corel Painter mehrere Bilder als Klon-Quelle verwenden.

▶ Seite 70

WISSEN: FOTOTECHNIK

Was ist dran an der Lichtfeldfotografie und wie funktioniert sie?

▶ Seite 72



EINE REISE ZU DEN MENSCHEN

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

▶ Seite 74



**VOLLAUTOMATISCH
FARBECHT**

Was bei einem Bildschirm
wirklich wichtig ist

▶ Seite 78

TIPPS & TRICKS

Adobe Lightroom 3

▶ Seite 80

SCHARFE OPTIK

In der 3D-Welt wird viel Aufwand getrieben, um Objektfehler zu simulieren.

▶ Seite 84

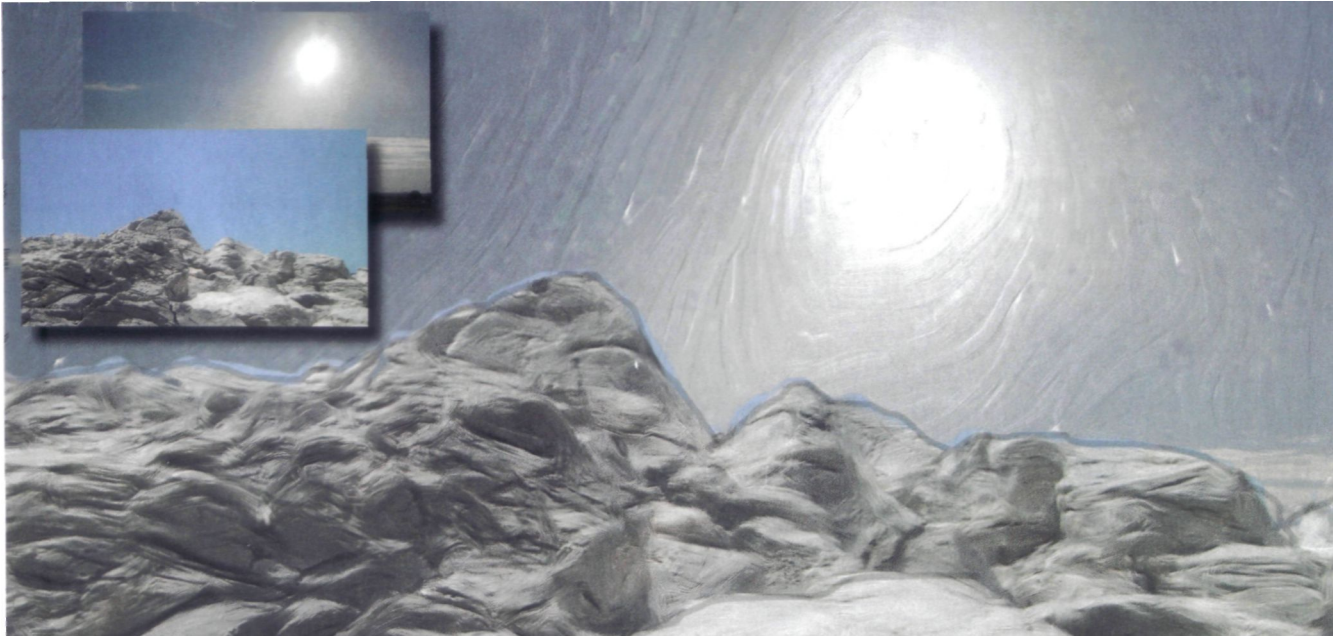


**NUR DIE BESTEN
PIXEL ZÄHLEN**

Die Software Enfuse holt aus mehreren unterschiedlich belichteten Bildern das Beste heraus.

▶ Seite 90

In the stillness of the evening
When the sun has laid its day
I hark to you with a whisper—
Come away now!
Hush, hush!



Klonen aus vielen Quellen

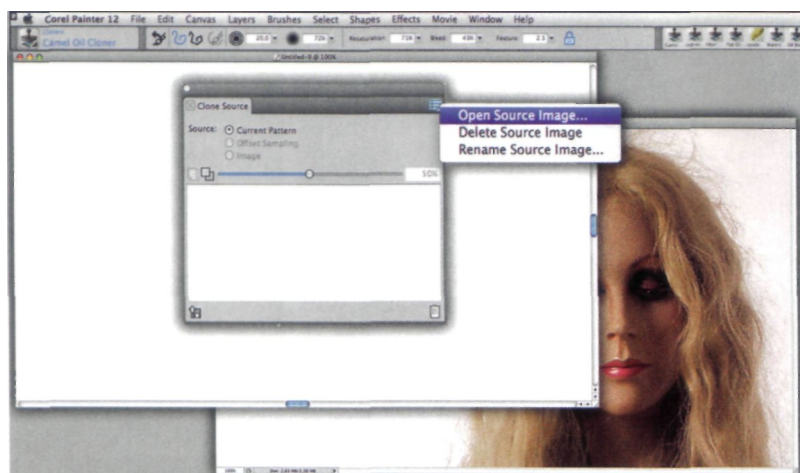
Neben dem freien Malen ist eine der besonderen Stärken von Corel Painter das Klonen von Bildern.

Das geht in Version 12 dank mehrerer Klon-Quellen und Auto-Painting besonders gut. | **Doc Baumann**

Um eine Fotovorlage in Painter in ein digitales Gemälde zu verwandeln, ist es ausreichend, sie als Klon-Quelle zu definieren und auf dieser Grundlage mit den entsprechenden Werkzeugen nachzumalen.

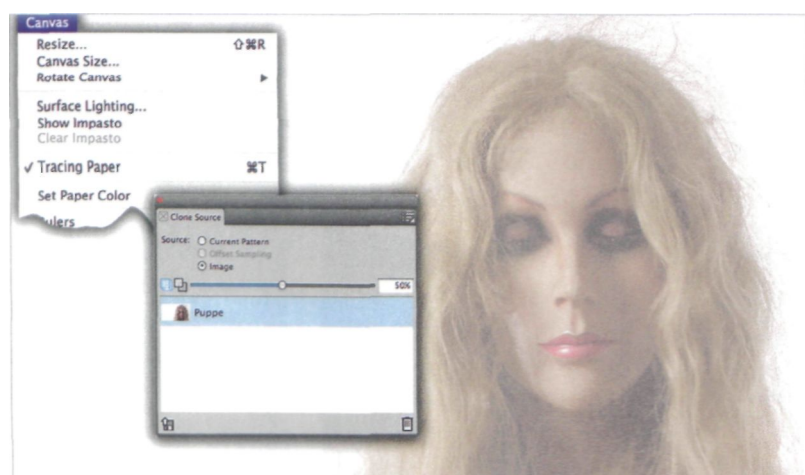
Wie aber gehen Sie vor, wenn Sie Bereiche aus mehreren Quellen in einem Gemälde vereinigen wollen? Bisher bereitete das einige Mühe. In Painter 12 jedoch haben die Corel-Programmierer eine einfache, aber wir-

kungsvolle Funktion hinzugefügt: Dank der neuen Palette „CloneSource“ können Sie mehrere Bilder als Quelle laden und durch einen Klick auf die entsprechende Zeile festlegen, welches gerade geklont werden soll.



1 Eine Klon-Quelle festlegen

Nachdem Sie in Painter eine neue Datei geöffnet haben, aktivieren Sie unter „Fenster > CloneSource“. Die neue Palette verweist zunächst als Quelle auf „Aktuelles Muster“. Um ein Bild als Quelle zu definieren, klicken Sie auf das Feld oben rechts und wählen „Quellbild öffnen“ (dieselbe Funktion steht Ihnen unten links zur Verfügung). Im erscheinenden „Öffnen“-Dialog bestimmen Sie wie gewohnt das gewünschte Bild. Es ist hier im Hintergrund eingeblendet. Achten Sie darauf, dass die Größe der Quell-Datei mit der der Mal-Datei sowie die Position der zu klonenden und der gemalten Bildbereiche übereinstimmen.



2 Ansicht der Klon-Quelle

Painter-Anwender kennen die Funktion „Pauspapier“ im Menü „Leinwand“. Sie lässt die Klon-Quelle als Überlagerung mit einstellbarer Deckkraft im Bild erscheinen. Diese Einspiegelung dient nur der Orientierung beim Malen; sie wird durch die Malwerkzeuge nicht beeinflusst. In Painter 12 lässt sich die Deckkraft der Klon-Quelle mit dem Schieberegler direkt in der Palette nun sehr viel einfacher bestimmen. In der Grundeinstellung steht der Regler auf 50%; beachten Sie, dass ein Verschieben auf 100% nicht etwa die volle Deckkraft zur Folge hat, sondern das Ausblenden der Quelle. Erhöht wird hier also nicht die Deckkraft, sondern umgekehrt die Transparenz.

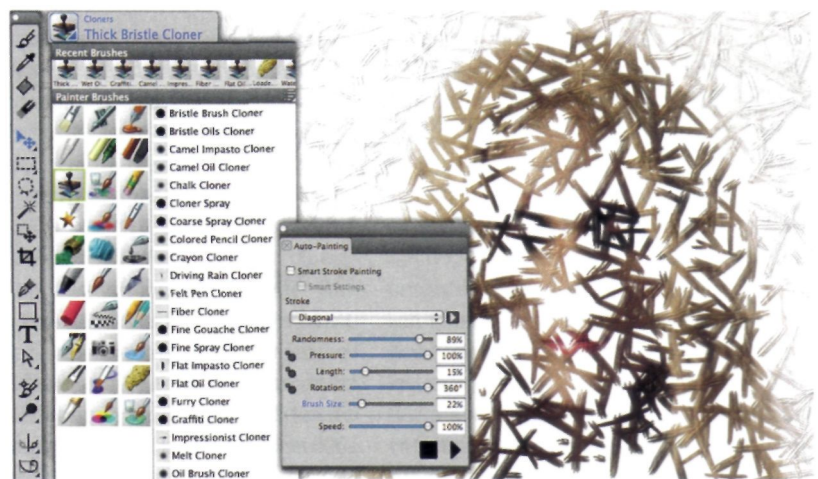
3 Die Auto-Painting-Palette

Beim automatisierten Klonen hatte bisher eher Painters kleiner Bruder „Painter Essentials“ die Nase vorn und bot hilfreiche Funktionen, die man sich mitunter bei der professionellen Programm-Variante auch gewünscht hätte. Die Palette „Auto-Painting“ steuert nun eigenständige Malprozesse der Klon-Werkzeuge nach Vorgabe von Malspur, Zufälligkeit, Druck, Strichlänge, Rotation, Pinselgröße und Geschwindigkeit. Zuvor wählen Sie das gewünschte Werkzeug (vergleiche Bild 4 links). Ein Klick auf den Pfeil unten rechts löst das Klonen aus, ein Klick auf das Quadrat daneben - als eine Möglichkeit - hält es an.



4 Malschichten-Aufbau

Wenn Sie mit der „Auto-Painting“-Palette experimentieren, so werden Sie sehen, dass die Automatisierung bei Vorgabe ein und desselben Klon-Werkzeugs mit identischen Parametern zu abweichenden Malumsetzungen führt. Im Ausgangszustand werden die Malspuren allein nach den Vorgaben gesetzt, die Sie in der Palette bestimmt haben. Schalten Sie zusätzlich die Option „Smart Stroke Painting“ ein, so bemüht sich Painter, seine Striche orientiert an den nachzuzeichnenden Objektkonturen und Kontrastgrenzen auszurichten (vergleiche Bild 3). Zuschalten der „Smart Settings“ führt wiederum zu anderen Ergebnissen.



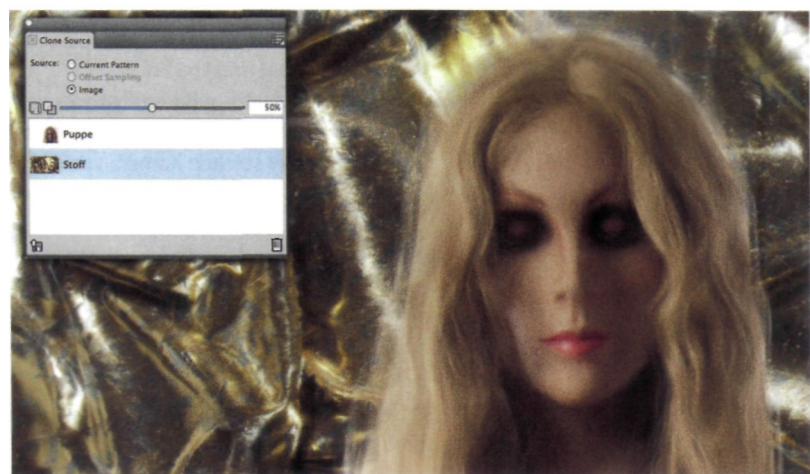
5 Farbzuzuweisung und Klon-Wirkung

Painters Farb-Palette zeigt im Normalzustand einen Farbkreis, der ein Dreieck umgibt: Außen bestimmen Sie den Farbton, innen Helligkeit und Sättigung (links). Beim Klonen wollen Sie aber nicht mit einer vorgegebenen Farbe arbeiten, sondern weitgehend die Originalfarben übernehmen. Ein Klick auf das Stempelsymbol in der Palette schaltet zur Aufnahme von Klon-Farben um. Auf diese Weise lässt sich übrigens jedes Painter-Werkzeug zum Kloner machen; Sie müssen lediglich in der Farb-Palette festlegen, dass es auf die Farben der Klon-Quelle zurückgreifen soll. Hier wurde das Malmesser entsprechend eingesetzt.



6 Mehrere Klon-Quellen

Bild 5 enthält aber noch eine andere Besonderheit: Es zeigt nicht allein eine Klon-Fassung des Kopfes der Schaufensterpuppe aus Abbildung 1, sondern wurde um einen anderen Hintergrund ergänzt. Um das zu erreichen, fügen Sie in der Palette „Klon-Quelle“ ein oder mehrere Referenzbilder hinzu. Welches von ihnen aktuell als Quelle dient, bestimmen Sie durch Anklicken der entsprechenden Zeile in dieser Palette. Bild 5 wurde auf diesem Weg mit nur einer Ebene realisiert, die nebenstehende Fassung dagegen auf zwei Ebenen - eine für jedes Motiv -, wobei hier die Überblendung in einem weiteren Schritt mittels einer Painter-Ebenenmaske vorgenommen wurde. •



WISSEN FOTOTECHNIK



von
Michael
Hußmann

Eine andere Art von Fotografie

Jüngst sorgte die Ankündigung des US-Startups Lytro für Aufregung in allen Medien: Mit einer Lichtfeldkamera soll die Fotografie revolutioniert werden. Was ist dran an der Lichtfeldfotografie und wie funktioniert sie? **Michael Hußmann** gibt Antworten.

Eine Kamera, die das Fokussieren überflüssig macht, weil man ihre Bilder noch im Nachhinein auf jede gewünschte Entfernung scharfstellen kann: Das klingt zu schön, um wahr zu sein. Genau dies verspricht aber das kalifornische Unternehmen Lytro (www.docma.info/10223.html) und landete damit im Juni einen PR-Coup.

Die Bildbearbeitung kennt verschiedene Verfahren, Schärfenebene und Schärfentiefe zu manipulieren, etwa indem man durch Stacking mehrere unterschiedlich fokussierte Aufnahmen zu einem Bild mit vergrößerter Schärfentiefe verrechnet oder umgekehrt ein Motiv durch selektive Weichzeichnung des Hintergrunds freistellt. Die von Lytro angekündigte Lichtfeldkamera braucht dazu

aber nur eine einzige Belichtung, und die unterschiedlich fokussierten Bilder sollen nicht künstlich auf dem Wege der Bildmanipulation entstehen, sondern gewissermaßen als naturidentische Ableitung aus Lichtfelddaten, die mehr Informationen als ein gewöhnliches Foto enthalten.

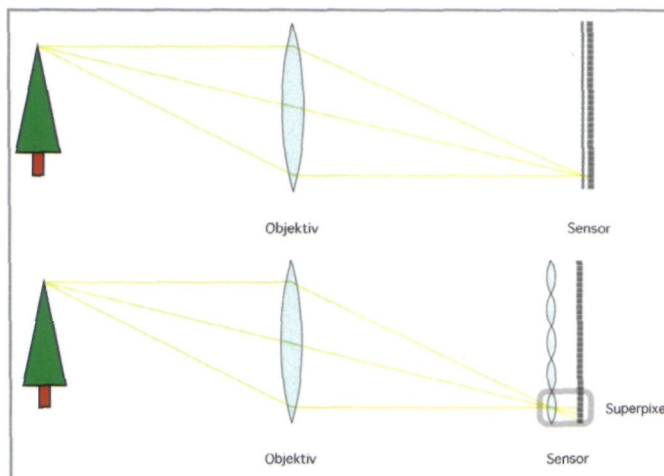
Ein alter Hut

Die Idee dahinter ist nicht neu und geht auf Vorarbeiten zurück, die mehr als hundert Jahre zurück reichen. Auch die Dissertation, mit der Firmengründer und CEO Ren Ng 2006 an der Stanford University promovierte und welche die Grundlage der Lytro-Kamera bildet, ist seit langem bekannt. Ansätze zur Lichtfeldfotografie wurden von verschiede-

nen steht aus einem Raster von Fotodioden, die das dort auftreffende Licht in Elektronen umwandeln. Die Lichtstrahlen, die auf ein Sensorpixel fallen, bilden einen Lichtkegel, und nur die Summe dieses Lichts wird registriert - woher die verschiedenen Lichtstrahlen kommen und in welchem Winkel sie auf den Sensor treffen, lässt sich nicht feststellen. Dabei ist der Weg der Lichtstrahlen zum Pixel durchaus bedeutsam: Wenn an dieser Stelle ein scharfes Bild entsteht, dann kommen alle Lichtstrahlen, ganz egal welchen Weg sie durch das Objektiv zurückgelegt haben, vom selben Punkt des Motivs. Wenn das Pixel hingegen den unscharfen Vorder- oder Hintergrund abbildet, ließe sich jeder Lichtstrahl zu einem anderen Motivdetail zurück-



Zu Adobes Lichtfeldkamera gibt es einen Refocus-Brush, mit dem man jene Bildbereiche markiert, die scharf abgebildet werden sollen.



während die Pixel einer herkömmlichen Kamera (oben) nur registrieren, wie viel Licht auf sie fällt, registrieren die Superpixel einer Lichtfeldkamera (unten) auch, aus welchen Richtungen dieses Licht kommt.

denen Unternehmen entwickelt; so stellte Adobe schon vor drei Jahren den Prototyp einer solchen Kamera vor, und die Kieler Raytrix (www.docma.info/10224.html) bietet bereits heute Lichtfeldkameras für den industriellen Einsatz an - wenn die Lytro-Kamera wie angekündigt noch in diesem Jahr auf den Markt kommen sollte, wird sie also keineswegs die erste ihrer Art sein.

Was aber steckt hinter der Lichtfeldtechnologie und wie unterscheidet sie sich von der herkömmlichen Fotografie? Der Sensor jeder handelsüblichen Digitalkamera be-

verfolgen. Erweitert man nun aber das herkömmliche zweidimensionale Pixelraster des Bildes um zwei zusätzliche Dimensionen für den Einfallswinkel der Lichtstrahlen, dann erhält man ein sogenanntes Lichtfeld, das den Weg aller Lichtstrahlen zwischen Objektiv und Sensor beschreibt.

Bauanleitung

Um aus einer gewöhnlichen Kamera eine Lichtfeldkamera zu machen, genügt es, eine Schicht von Mikrolinsen vor den Sensor zu setzen. Mikrolinsen sind ein Bestandteil fast

jeder Sensoreinheit, aber normalerweise hat jedes Sensorpixel seine eigene Mikrolinse, die das einfallende Licht auf seiner lichtempfindlichen Fläche fokussiert. Die Mikrolinsen einer Lichtfeldkamera sind dagegen größer und decken jeweils ein Quadrat von Sensorpixeln ab.

Man kann sich eine solche Mikrolinse und die beispielsweise 10 mal 10 Sensorpixel darunter als ein Superpixel vorstellen: Indem das Bild der Mikrolinse von einer größeren Zahl von Sensorpixeln aufgelöst wird, kann man so viele Einfallswinkel der Lichtstrahlen unterscheiden, wie Pixel unter der Mikrolinse liegen. Nachdem man nicht nur weiß, wo ein Lichtstrahl auf den Sensor trifft, sondern auch, aus welcher Richtung er kommt, kann man die Lichtstrahlen bis zum Objektiv und - sofern dessen Eigenschaften präzise bekannt sind - bis zum Motiv zurückverfolgen.

Die Erweiterung des zweidimensionalen Bildes zum vierdimensionalen Lichtfeld fordert allerdings Opfer: Je mehr Pixel zur Unterscheidung von Einfallswinkeln herangezogen werden, desto stärker bricht die Bildauflösung ein. Ren Ng's im Rahmen seiner Doktorarbeit entwickelte Lichtfeldkamera hatte einen 16-Megapixel-Sensor, aus dessen Lichtfelddaten aber nur Bilder mit 0,09 Megapixeln berechnet werden konnten. Ein wesentliches Entwurfsziel einer Lichtfeldkamera muss daher darin liegen, eine möglichst hohe Auflösung zu bewahren.

Nachrechnen

Würde man die Einzelpixel jedes Superpixels einfach aufaddieren, so erhielte man ein ganz gewöhnliches Bild mit lediglich stark reduzierter Auflösung. Aus den bei einer einzigen Belichtung erfassten Lichtfelddaten lassen sich aber eine Vielzahl weiterer Bilder berechnen, beispielsweise Bilder mit unterschiedlichem Fokus. Die klassische Fo-



Bei Adobe hat Todor Georgiev eine Lichtfeldkamera konstruiert, die statt Mikrolinsen vor dem Sensor einen Objektivvorschuss mit 19 Linsen nutzt, um aus den Einzelbildern den Verlauf der Lichtstrahlen zu rekonstruieren.

kussierung erfolgt durch eine Veränderung des Abstands von Objektiv und Sensor oder Film. Je weiter die Linsen vom Sensor entfernt sind, desto kürzer ist die Entfernung, in der ein Motiv scharf abgebildet wird. Um auf ein weiter entferntes Motiv scharfzustellen, müsste der Sensor entsprechend näher zum Objektiv rücken. Wenn man auch über die Lichtfelddaten verfügt, kann man für jeden Lichtstrahl ausrechnen, an welcher Stelle er auf einen virtuellen Sensor vor dem eigentlichen Sensor getroffen wäre. Und aus diesen Ergebnissen wiederum lässt sich ein Bild berechnen, dessen Schärfentiefe weiter hinten liegt. Umgekehrt kann man auf ein näher gelegenes Motiv fokussieren, indem man berechnet, wo die Strahlen von einem virtuellen Sensor hinter dem tatsächlichen Sensor registriert worden wären. Mit einer simplen Verschiebung der Schärfenebene ist es nicht getan; man kann den virtuellen Sensor und damit die Schärfenebene auch kippen, knicken oder beliebig verformen. Zum Vergrößern der Schärfentiefe könnte man eine kleinere Blende emulieren, indem man von jedem Superpixel nur einen kleineren Kreis der Einzelpixel berücksichtigt. Stattdessen empfiehlt sich jedoch, zunächst eine

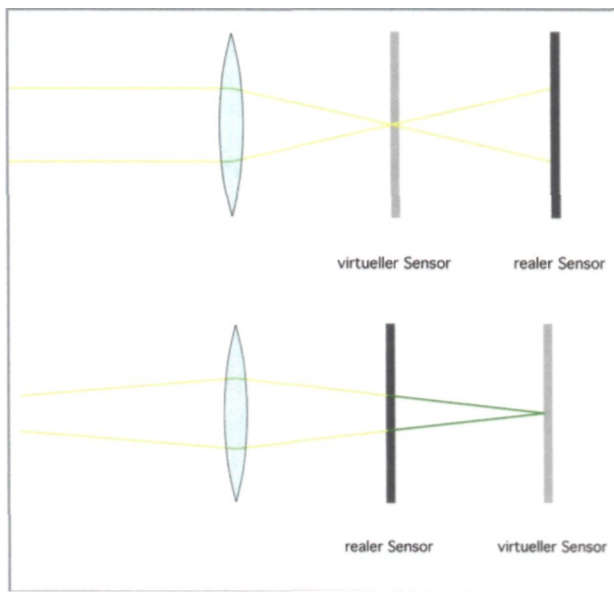
eine große Schärfentiefe benötigt. Anders als beim konventionellen Stacking ist dazu nur eine einzige Belichtung nötig.

Sind so kleine Pixel

Das größte Hindernis, das einer weiteren Verbreitung der Lichtfeldfotografie noch entgegen steht, ist die naturgemäß geringe Auflösung, die dem Aufzeichnen der Richtungsdaten geschuldet ist. Die immer stärkere Verkleinerung der Sensorpixel bei den Kompaktkameras könnte hier die Richtung weisen: Auf einem Kleinbildsensor könnte man prinzipiell 500 Megapixel und mehr unterbringen, womit es genug Potential für hochauflösende Lichtfelder gäbe. Der Nachteil der miniaturisierten Sensorpixel, deren Rauschabstand und Dynamikumfang gering ist, würde dadurch wettgemacht, dass die Bildberechnung aus Lichtfelddaten ohnehin stets eine Vielzahl von Sensorpixeln zu einem Bildpixel verrechnet, wodurch das Rauschen sinken und der Dynamikumfang wachsen würde.

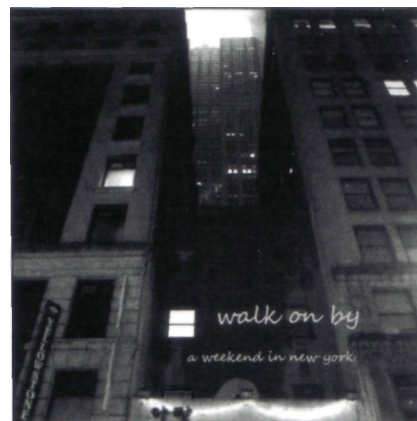
Was die Zukunft bringt

Während sich bereits Prototypen von Lytro's Lichtfeldkamera in den Händen von Betatestern befinden, hält sich Lytro bislang noch bedeckt und gibt auch zu den Eckdaten der Kamera keine genaue Auskunft. Insbesondere ist die Auflösung noch unbekannt, die zwischen 0,5 und 2 Megapixeln liegen dürfte. Zur Einführung der Lichtfeldfotografie in den Massenmarkt soll wohl auch ein auf Flash basierendes Dateiformat für verlustbehaftet komprimierte Lichtfelddaten gehören, mit dem man Lichtfelder als interaktive Anwendung im Web publizieren kann. Nicht nur der Fotograf, auch der Betrachter könnte so im Nachhinein den Fokus per Mausklick auf das Motivdetail legen, das ihn gerade interessiert. Diese Präsentationsform schöpft zunächst nur einen Bruchteil des Potentials aus, das die Lichtfeldfotografie bietet, ist eventuell aber das entscheidende Element, mit dem sich diese Art der Fotografie dem Massenmarkt erschließt. (ah) •

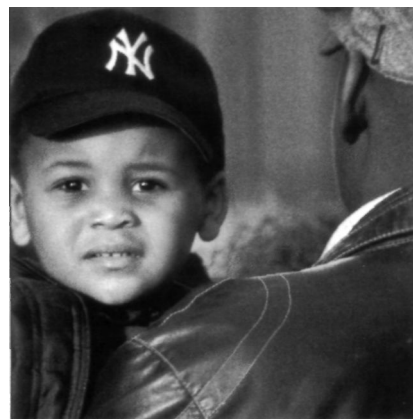


Reihe unterschiedlich fokussierter Bilder mit offener Blende zu berechnen und deren schärfste Bildteile durch Stacking zu kombinieren. Auf diese Weise kann man auch dann mit offener Blende arbeiten, wenn man

Wenn man den Weg der Lichtstrahlen kennt, kann man auch berechnen, wo sie auf einen Sensor vor oder hinter dem eigentlichen Sensor getroffen wären und so nachträglich neu fokussieren.



TEIL 1	AM ANFANG WAR DAS LAYOUT – Layoutkonzept
TEIL 2	BLACK IS BEAUTIFUL – Fotobücher in Schwarz-Weiß
TEIL 3	FOTOMÄRCHEN – Romantischer Klassiker
TEIL 4	NACKTE TATSACHEN – Herausforderung Akt
TEIL 5	„EDITORIAL“ – Gestaltung im CEWE-Editor
TEIL 6	KNOW-HOW – Geschichte, Theorie und Praxis



Eine Reise zu den Menschen

Im zweiten Teil unserer sechsteiligen Serie nimmt unsere Fotobuch-Spezialistin **Eva Ruhland** das Picture Book „Walk on by - a weekend in New York“ der Fotografin Anke Großklaß unter die Lupe, das ebenfalls zu den Gewinnern des DOCMA-Fotobuch-Wettbewerbs gehört, und lässt sich zu einem Spaziergang durch die Stadt, die niemals schläft, verführen.

Robert Häusser, ein Wegbereiter der zeitgenössischen Fotografie, sagte einmal: „Farbe ist mir viel zu geschwätzig“, wir werden von einer Flut nichtssagender Farbbildchen überschwemmt. Das Schwarz-Weiß reduziert die Dinge auf das Wesentliche und zwingt uns dazu, Bildideen bewusst zu gestalten.“ Im Sinne dieses Credo lässt sich auch der künstlerische Ansatz der Berliner Fotografin Anke Großklaß verstehen. Ihr Fotobuch „Walk on by - a weekend in New York“ ist eher ein Reisetagebuch mit dokumentarischem Charakter. Die Aufnahmen entstanden innerhalb weniger Tage während einer mehrwöchigen Tour durch die USA. Doch mit den knallbunten Reisefotobüchern, die uns die Werbung vorgaukelt, hat das Werk von Großklaß nichts zu tun.

Statt Postkartenästhetik und den berühmten Motiven der Metropole entdecken wir Menschen und Szenen, die in ihrer scheinbaren Beiläufigkeit oft im Verborgenen bleiben. „Walk on by“ ist eine bildnerische Erzählung aus der Perspektive der Fotografin und eine Einladung zu einer Reise zu den Menschen. Folgen wir ihr.

Bilderbuch statt Fotobuch?

„Bilderbücher lassen mehr Raum für die eigene Fantasie und die des Betrachters, als es einzelne Fotos tun“, erklärt Anke Großklaß. Als „picture book“ bezeichnet sie ihr Werk auch auf der ersten

Seite ihres Buchs, dem Schmutztitel. Dahinter steckt ihre Unterscheidung von Foto und Bild. So verbindet sie mit dem Foto einen technischen Begriff, der den Moment des Auslösens beziehungsweise „Einfrierens“ bezeichnet, während das Bild in seiner Gesamtaussage zum Träger von Ausdruck und Emotionen wird. Genau hier beginnt die zu erzählende Geschichte. Und doch hat Großklaß ein Fotobuch im eigentlichen, klassischen Sinn entworfen, dessen absoluter Schwerpunkt auf den Bildern – mit Verlaub, den Fotos – selbst liegt. Man denke nur einmal an den legendären Klassiker „The Americans“ von Robert Frank aus dem Jahr 1959.

Grau ist alle Theorie

Der Anspruch von Anke Großklaß, „das Spezifische und das Immergleiche“ eines Motivs zu vereinen, erinnert an eine Unterscheidung, die der französische Philosoph Roland Barthes in seinem Buch „Die helle Kammer“, einem Standardwerk über die Fotografie, ausgeführt hat: Mit dem „Studium“ bezeichnet er die allgemeine Lesbarkeit und den Informationscharakter eines Fotos. Das Besondere, Einzigartige, Verblüffende nennt er das „punctum“ und meint damit jene Aura, die ein Foto unvergesslich macht. Der Fotograf Henri Cartier-Bresson sprach in diesem Zusammenhang vom „entscheidenden Moment“ bei der Aufnahme einer Szene.

Eine Unterscheidung zwischen dem technischen, von Apparaten erzeugten Bildern und dem Plädoyer „Für eine Philosophie der Fotografie“, so das gleichnamige Werk, trifft übrigens auch der Philosoph Vilem Flusser, der darin ebenso verblüffend wie einfach auch das Verhältnis der Schwarz-Weiß-Fotografie zur Welt mit ihren unzähligen Farbnuancen erklärt. Schwarz und Weiß sind Grenzfälle, deren Mischung grau ergibt. Grau ist die Farbe der Theorie (der Optik), und damit sind Schwarz-Weiß-Bilder „wahrer“ und weniger abstrakt als Farbfotografien: Sie durchlaufen weniger Interpretationen durch RGB-Raster bei der digitalen oder chemische Prozesse bei der analogen Fotografie.

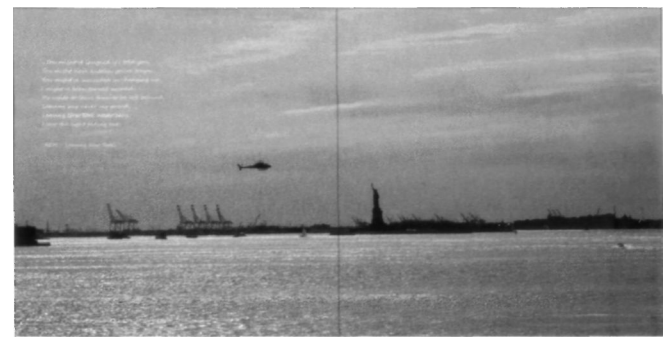
Schwarz-Weiß - zurück zu den Wurzeln!

„Es ist tatsächlich so, als würde ich bereits meine Motive selbst in Schwarz-Weiß entdecken“, erläutert Großklaß. Dennoch führt der Weg zum Schwarz-Weiß-Bild für die Fotografin mit der DSLR, der digitalen Spiegelreflexkamera, über das digitale Farbnegativ im Raw-Format. Wie auf einer Klaviatur lassen sich die Farbtöne in Photoshops Raw-Konverter in die Graustufen-Skala umwandeln, detailliert herausarbeiten und beeinflussen.

Tatsächlich verbirgt sich hinter dem schnöden Wort „Schwarz-Weiß“ also eine ganze Partitur von Tonwerten - von tief dunklen Schatten über fein durchgezeichnete Mitteltöne bis hin zu strahlenden Lichtern. Obwohl man mit dem Raw-Konverter ganze Fotoserien mit einer Voreinstellung überarbeiten kann, hat sich Anke Großklaß jeder Aufnahme in ihrem Buch einzeln gewidmet und Lichter, Mitteltöne sowie Tiefen gezielt optimiert.

„Geschichten brauchen keine Farbe“

Mit der idealen Zeichnung der Fotos wird auch die Bildaussage akzentuiert. Einerseits erzählen die Bilder ihre „Geschichte“ ganz autonom - wie etwa die Freiheitsstatue, die scheinbar den Hub-schrauber grüßt oder der lesende Passant, dem die Szene im Hintergrund ebenso entgeht wie dem Betrachter des Fotos. Pikant ist auch die Aufnahme des gut gekleideten älteren Herrn vor dem Unternehmenssitz des Viagra-Produzenten Pfizer.

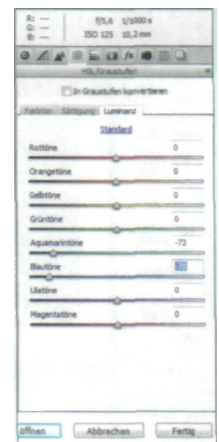
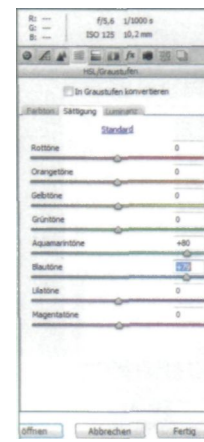
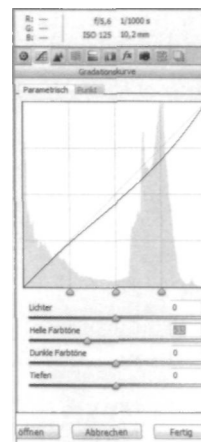


„Die USA erscheinen mir so bunt. In den Kontrasten von Schwarz und Weiß sehe ich mehr.“ - Bei Großklaß folgt das Layout der Bildinszenierung.

Walk on by: Die Raw-Konvertierung

Mit ein paar entscheidenden Einstellungen hat Anke Großklaß das Beispielbild im Raw-Dialog von Photoshop bearbeitet: Sie erhöhte den Wert für das „Fülllicht“ in den „Grundeinstellungen“, um den Schattenpartien mehr Zeichnung zu geben, und verringerte die „Sättigung“ des Fotos auf -100. Siehe da, hinter den astreinen SW-Bildern stecken Farbbilder im RGB-Modus mit minimaler Sättigung [1]. Bei den „Gradationskurven“ sorgte eine Reduzierung der „Hellen

Farbtöne“ für eine verstärkte Plastizität des Himmels [2]. Im Bedienfeld „HSL/Graustufen“ wurde nicht die Standardeinstellung „In Graustufen konvertieren“ aktiviert, die variable Korrekturen der Farbtöne erlaubt. Vielmehr hat Großklaß nur die „Sättigung“ der Aquamarin- und Blautöne erhöht und damit Kontraste und Schattenpartien verstärkt [3]. Mit einer Verringerung der „Luminanz“ wurden Tiefen und Lichter dieser beiden Farbtöne intensiviert [4].



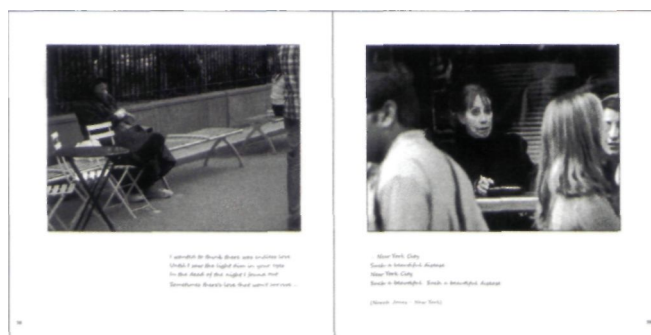


Andererseits entwickeln sich durch die Gegenüberstellung von Bildern auf Doppelseiten neue formale und inhaltliche Bezüge, die Großklaß geschickt inszeniert. Durch das Konvertieren der Fotos in Schwarz-Weiß wirken sie zeitlos und klassisch. Nur Details wie etwa Kleidungsstücke verraten mehr über den Zeitgeist. Regelrecht verewigt wird der Dialog der beiden Herren im Vordergrund der Szene links. Bereits das Farbbild weist durch die Gegenlichtsituation auf der Strandpromenade von Coney Island harsche Kontraste auf, die in der Graustufen-Version noch betont werden. Die Symmetrie des gewählten Bildausschnitts im Fotobuch eignet sich hervorragend, um das Foto auf einer Doppelseite unterzubringen, ohne durch den Falz wertvolle Bildinformationen zu verlieren. Durch die klare Komposition von Vorder-, Mittel- und Hintergrund gerät die Szene mit Figuren und Umfeld zum klassischen Foto-Tableau.



Flanieren und entdecken - mit Kamera und Buch

„Zur Pflege meines neugierigen Egos gehe ich am liebsten spazieren, genieße den Augenblick“, schreibt Großklaß in der Einleitung zu ihrem Buch. Auf diese Weise entstanden die Bilder zu „Walk on by“. Die Fotografin entpuppt sich als Flaneurin, die den Betrachter auf den Spaziergang durch ihr Bilderbuch mitnimmt und seinen Blick lenkt. Da viele Aufnahmen von Personen ohne deren Vorabwissen entstanden und entstehen mussten, um den idealen Moment einzufangen, sind manche der Bilder gewissermaßen voyeuristisch, doch niemals kompromittierend - eine fotografische Haltung, die ihre Wurzeln in der langen Geschichte der Street Photography hat. Der stillen Poesie der Bilder entsprechen sprichwörtlich auch alle Texte im Buch: Es handelt sich um Sequenzen aus Songtexten über New York - von Frank Sinatra bis hin zu R.E.M.



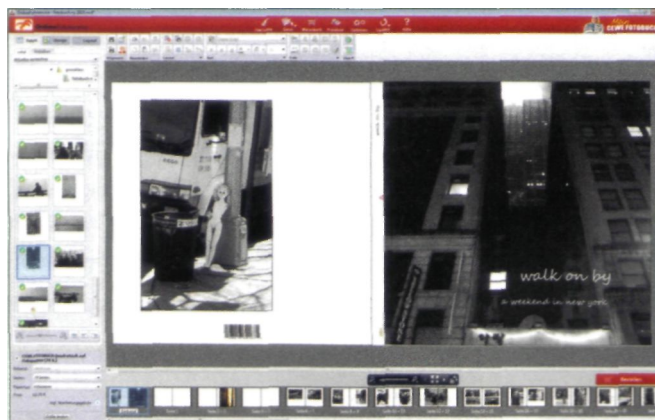
Die Eckdaten zum Fotobuch

Großklaß hat für ihr CEWE-Fotobuch das quadratische Format mit 30 x 30 cm Größe gewählt. Die Ausbelichtung auf Fotopapier lieferte angesichts des differenzierten Tonwertumfangs der Bilder die bestmögliche Qualität. Mit Hardcover und 74 Seiten Umfang entstand ein Werk, das zu jenem einheitlichen Ganzen wurde, das eine in sich geschlossene Bilderzählung darstellen kann. (wmm) •

Walk on by: Erzählstruktur und Layoutvarianten des Fotobuchs

1 DAS BUCHCOVER - GANZ PROGRAMM!

Die perspektivische, dunkle Häuserfassade mit den erleuchteten Fenstern füllt die Titelseite bis an die Seitenränder und macht neugierig, ins Innere des Buchs einzutreten. Titel und Untertitel sind ebenfalls Programm, allein der Name der Urheberin fehlt.



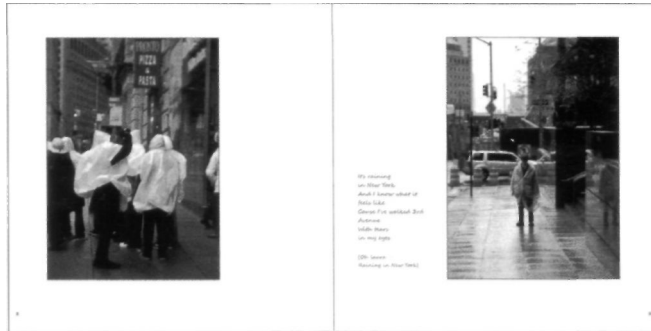
2 AUFTAKT MIT AUFMACHERSEITE

Zum Eyecatcher wird die sepiagetönte Aufmacherseite, die von oben nach unten abfallend über die Buchränder reicht. Dies betont die vertikale Bildachse. Der Text, wie im gesamten Buch stimmig in der Schriftart Segoe Script (Größe: 10 pt) angelegt, erinnert durch die Schreibschrift an Einträge eines Reisetagebuchs. Um die Lesbarkeit auf dem Fotohintergrund zu verbessern, sollten die Zeilen jedoch besser nicht in helle Bildzonen ragen.



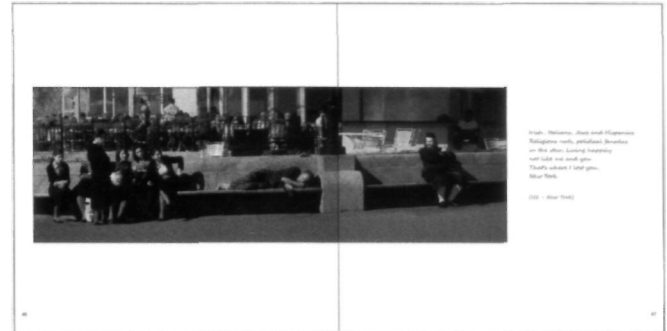
3 GEGENÜBERSTELLUNGEN MIT VIEL "LUFT"

Wunderbar luftig und doch konzentriert wirken viele Doppelseiten im Buch, die mit Gegenüberstellungen von Bildern arbeiten. Durch den Versatz aus der Mitte Richtung linkem und rechtem Seitenrand entsteht eine Spannung, die das weiße Papier zum Kompositionselement macht. Durch die Gegensatzpaare der beiden Fotos wie Gruppe und einzelne Person, Vorder- und Rückansicht, nah und fern wird die jeweilige Bildaussage intensiviert.



6 DIE DRITTEL-LÖSUNG

Mitte der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts erschien das Buch „The Lonely Crowd“ des Soziologen David Riesman. Entfremdung und Vereinzelung im Leben vieler Amerikaner war das Thema. Anke Großklaß hat es im Bild und im Layout auf den Punkt gebracht. Ein Foto im extremen Querformat, links die Gruppe, dann der Schlafende und rechts der einzelne jüdische Herr, der seinen/unseren Blick wieder zurück zur Gruppe lenkt. Nebenher: Falz genutzt.



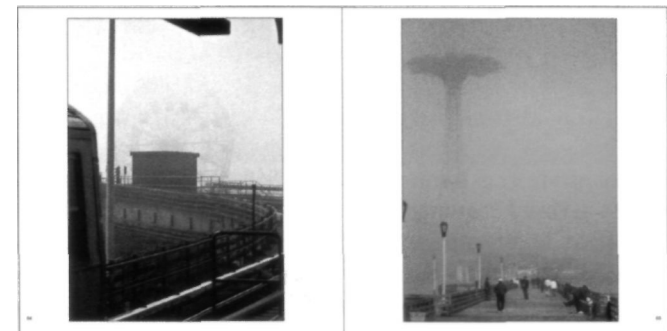
4 QUER- UND HOCHFORMATE KOMBINIEREN

Eine generelle Herausforderung an das Layout sind Doppelseiten, auf denen Quer- und Hochformate kombiniert werden. Als Faustregel gilt: Je unterschiedlicher die Proportionen, desto strenger sollte das Layout sein. Optimalerweise entsprechen zumindest die oberen und äußeren Randzonen einander. Hier würde die Regel den Bildern schaden, aber eine Alternative wäre noch denkbar: Die Treppen und Säulen der Memorial Library erlauben eine zum oberen und unteren Bildrand hin abfallende Lösung.



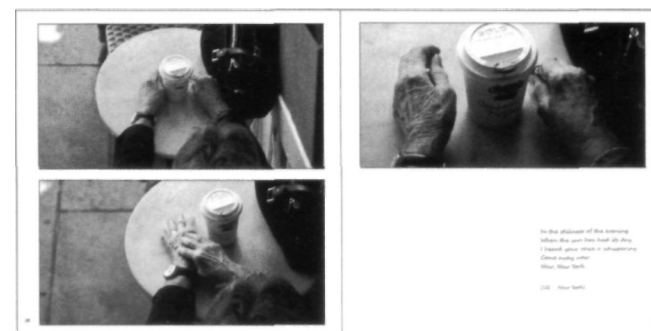
7 EINFÜHRUNG UND "AUSFÜHRUNG"

Immer wieder wird im Zusammenhang mit Fotobüchern die Wichtigkeit der Intro-, also Einleitungsseiten besprochen. Großklaß leitet ihr „Weekend in New York“ nicht nur mit Bildern von Brooklyn und der Brooklyn Bridge nach Manhattan ein, sie verweilt auch in diversen Parks, am Ground Zero und wandert über Midtown hoch bis zum Central Park und zur Columbia University. Am Ende des Buchs entläßt sie den Betrachter in die Weite des nebligen Strands von Coney Island. Eine sensible, feine Verabschiedung.



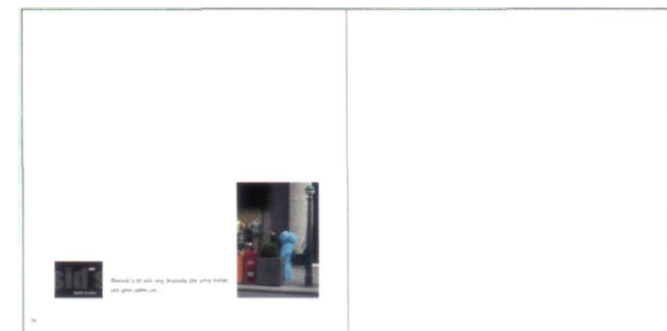
5 DETAILAUFNAHMEN INSZENIEREN

Ein bißchen an das Layout verschenkt hat Frau Großklaß die Detailaufnahmen der alten Damenhands mit dem modernen Fastdrink. Detailaufnahmen, die sich über eine komplette Seite bis an den Rand erstrecken, wirken übrigens besonders eindringlich. Hier wäre weniger mehr - doch erstens weiß die Fotografin genau, was sie tut, nämlich einen sukzessiven Zoom in drei Phasen zu erstellen, und zweitens sollte man nicht zu penibel sein, wenn ein Buch - so wie dieses - unter Zeitdruck in nur wenigen Tagen entstanden ist.



8 ENDE DER GESCHICHTE

Das kleine, bunte Bild auf der letzten Buchseite hat noch seine eigene Geschichte: Großklaß versendete das Motiv als E-Mail Postkarte mit Dankeschön an alle Freunde, die mithalfen, dieses Buch zu verwirklichen und an den DOCMA-Fotobuch-Wettbewerb zu schicken. Die Figur im blauen Kunstpelz bleibt so anonym wie die Autorin, und dennoch haben wir sie kennengelernt. Weitere Stadt-Projekte sollen folgen, und „selbst die eigene Stadt erfährt man neu, wenn der Blick sensibilisiert ist“. Wir freuen uns darauf.



VOLLAUTOMATISCH FARBECHT

Auch wenn es den wenigsten Photoshoppern bewusst ist: Der Monitor ist die wichtigste Hardware des Bildbearbeiters. Doch anders als bei Prozessoren, Grafikkarten, Kameras oder Speichermedien weiß kaum jemand, was bei einem Bildschirm wirklich wichtig ist. | **Christoph Künne**

Häufig erreichen uns Leserfragen zum Thema Monitore. Der Grundtenor: Welcher 200-Euro-Monitor ist der beste für Photoshop? Die Antwort ist einfach: Keiner. Entweder man kauft einen günstigen Monitor für Büroanwendungen oder einen teuren für Bildbearbeitung. Doch was ist bei einem hochpreisigen Bildschirm anders - außer den Kosten?

Statt zu schauen, ob es vielleicht doch einen Kompromiss gibt, wenn auch nicht in der Einsteigerklasse, wollen wir das Pferd einmal von hinten aufzäumen und fragen stattdessen: Was kann die Luxusklasse? Dazu haben wir als Referenz einen Eizo CG275W gewählt. Das ist ein hardwarekalibrierter 27-Zöller für den Einsatz im professionellen Fotostudio und/oder in der Druckvorstufe. Er präsentiert sich mit 2560 mal 1440 Pixel Auflösung, mit integriertem Messgerät, 16-Bit-Lookup-Table, DUE (Digital Uniformity Equalizer) und Wide Gamut. Und was heißt das genau? Damit wollen wir uns im Folgenden beschäftigen.

Technische Grundlagen

Nur weil ein Monitor hochwertig und kalibriert ist, sehen die darauf angezeigten Bilder nicht besser aus. Eher im Gegenteil, man sieht das, was am Ende auch gedruckt oder auf anderen (schlechteren) Systemen angezeigt wird. Das ist meist weniger brillant, als wenn man alle Leuchtkraft und Farbigkeit aus der Monitorhardware herauskitzeln würde, die theoretisch drinsteckt. Der Vorzug eines hochwertigen Monitor liegt in der Genauigkeit, mit der sich Details darstellen lassen, und in der Größe der Standard-Farbräume, die er simulieren kann.

Aber wie funktioniert die Anzeige von Farben am Computer grundsätzlich? Der Prozessor sendet über das Betriebssystem die Informationen für die Farbdarstellung an die Grafikkarte, und diese leitet sie an den Monitor weiter. Um den Farbraum des

Systems mit dem des Monitors abzugleichen, braucht man eine Farbverwaltung. Deren Hauptaufgabe besteht darin, Darstellungsprobleme auszugleichen, wenn Farben zwischen sehr unterschiedlichen Farbräumen transformiert werden müssen. Konkret also, wenn Farben des Fotofarbraums auf die des Monitors, die des Druckers oder die eines anderen Medienprofils treffen. In vielen Fällen kann es passieren, dass Quellfarben im Zielfarbraum „out of Gamut“ sind, sich also nicht darstellen lassen. Zur Kompensation des Problems gibt es neben dem Einsatz eines Wide Gamut-Monitors zwei Techniken.

Ein Ansatz ist das sogenannte „Clipping“ bei dem die Überlappungen der beiden Farbräume exakt umgesetzt werden. Im Zielfarbraum nicht darstellbare Farben dagegen setzt die Farbverwaltung auf den nächstmöglichen Randwert. Das bedeutet meist Zeichnungsverlust in den geclippten Bereichen. Der andere Ansatz heißt „Gamut Mapping“. Hier staucht das Farbmanagement den Quellfarbraum im Vorfeld soweit, bis alle Farben im Zielfarbraum dargestellt werden können. Dabei verändern sich die Bildfarben, während die Zeichnung erhalten bleibt.

Problematisch wird das Ganze, wenn etwa bei Farbübergängen Tonwertabrisse zu sehen sind. Tonwertabrisse sind harte Farbkanten, die einen eigentlich weichen Übergang stufig erscheinen lassen. Beobachtet man diesem Effekt am Monitor, stellt sich die Frage: Ist das ein Problem der Bilddaten oder der Bildschirmdarstellung?

Bit-Tiefe

Für Tonwertabrisse kann das Clipping verantwortlich sein oder die schlechte Bildqualität, etwa bei komprimierten JPEG-Dateien. Die Darstellungsprobleme können aber auch durch Berechnungsfehler beim Umrechnen der Datenströme zwischen System und Hardware entstehen.

Fotos sind entweder mit 8 oder 16-Bit-Farbtiefe angelegt. Im professionellen Workflow, wo es auf das Ausreizen jedes Quäntchen an Qualität ankommt, ist eine durchgängige Farbtiefe von 16 Bit von der Aufnahme bis zum (Tintenstrahl-)Druck heute Standard. Das Problem jedoch ist seit Jahren die Darstellung am Monitor, weil viele Grafikkarten und die Betriebssysteme nur für einen 8-Bit-Workflow ausgelegt sind und somit keine weitere Farbdifferenzierung zulassen. Ein Monitor wie der Eizo CG275W kann mit 10 Bit Farbtiefe angesteuert werden und somit theoretisch statt 16,7 Millionen 1,06 Milliarden Farben darstellen. Intern verarbeitet er seine Signale sogar mit 16-Bit-Lookup-Tables (LUT), also 256 mal genauer als ein 8-Bit-LCD-Büromonitor. Damit diese Leistung erreicht werden kann, sind aktuellste Komponenten bei Soft- und Hardware nötig. Programme, Betriebssystem, Grafikkarte und Monitorkabel müssen für die 10-Bit-Übertragung ausgelegt sein. Derzeit ist dies nur gegeben, wenn man Photoshop CS5 unter Windows 7 an einer Grafikkarte mit DisplayPort betreibt. MacOS X unterstützt 10-Bit-Monitorfarbtiefe bisher nicht - auch nicht im nagelneuen Lion-Betriebssystem (10.7).

Hardwarekalibrierung

Wer den Begriff „Hardwarekalibrierung“ hört, könnte im ersten Moment denken, es handle sich um ein Gerät, das selbst für seine Kalibrierung sorgt. Das wäre schön, geht aber schon deswegen nicht, weil eine Kalibrierung kein Selbstzweck ist, sondern immer unter dem Gesichtspunkt einer speziellen Anwendung oder einer Arbeitsumgebung vorgenommen wird. Man muss also in jedem Fall softwareseitig definieren, auf welches Ziel hin ein Monitor kalibriert werden soll.

Der Unterschied zwischen Hard- und Softwarekalibrierung besteht in erster Linie darin, dass softwarekalibrierte Monitore Farbumrechnungen weniger präzise anzeigen, weil sie allein die - zumeist 8-bitige - Information nutzen, die ihnen das Betriebssystem zur Verfügung stellt. Eine Hardwarekalibrierung steuert den Monitor dagegen direkt über dessen geräteinterne Farbtabelle an. Jedes zusätzliche Bit verdoppelt hierbei die Anzahl der pro Kanal verfügbaren Tonwertstufen. Dadurch entstehen bei der Umrechnung weniger Rundungsfehler und die Darstellung wird auch bei älteren Systemen präziser.

Digital Uniformity Equalizer (DUE)

Entscheidend für die besonders genaue Bildwiedergabe ist eine homogene Leuchtdichteverteilung und eine gute Farbrein-

heit. Dafür sorgt der DUE-Schaltkreis. Er korrigiert bei jedem Tonwert auf der gesamten Bildfläche Ungleichmäßigkeiten von Luminanz und Chrominanz automatisch - Bildpunkt für Bildpunkt.

Wide Gamut

Wide Gamut bezeichnet einen Farbraum, der deutlich größer ist als die sichtbare Palette herkömmlicher LCD-Displays. Er deckt je nach Monitor bis zu 100% NTSC und 98% des Adobe-RGB-Farbraums ab. Die Farben dieser Monitore bewirkt eine bis dato bei LCDs nicht erreichte, realistische Bildqualität.

Integriertes Messgerät

Der absolute Luxus des hier beschriebenen Eizo CG275W ist jedoch sein eingebautes Farbmessgerät. Dieses lässt sich - auf Wunsch auch automatisch - aktivieren und hält den Monitor ohne eigenes Zutun im Rahmen der eigenen Vorgaben farbverbindlich. Normalerweise muss man hierfür ein zusätzliches Messgerät anschaffen, wie den Spyder von Datacolor oder das i1 von Xrite, sich regelmäßig an die Kalibrierung erinnern lassen und diese dann unter Berücksichtigung von Monitorlaufzeit und Umgebungslichtparametern vornehmen. Hier geht das alles automatisch.

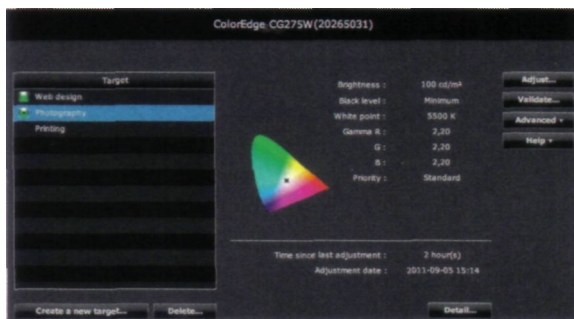
Fazit

Die Bedeutung, die der Monitor bei der Hardwareausstattung von Bildbearbeitern und Fotografen haben muss, kann man nicht hoch genug veranschlagen. Wenn man den Eizo CG275W mit den meisten angebotenen Standard-Monitoren vergleicht, bekommt man eine Idee davon, was an Präzision möglich ist und wie komfortabel man auch einen professionellen Arbeitsplatz im Hinblick auf das Farbmanagement verwalten kann. Eigentlich sollten alle Bildkreativen so einen Monitor auf dem Tisch stehen haben.



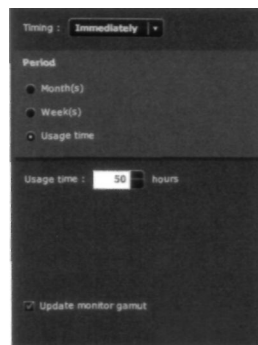
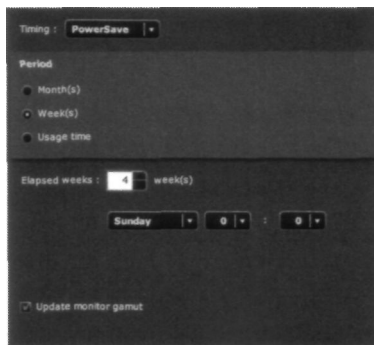
Color Navigator 6

Diese Software für Eizo-Monitore macht Farbkalibrierungen mehr als einfach. Hier die wichtigsten Funktionen im Überblick.



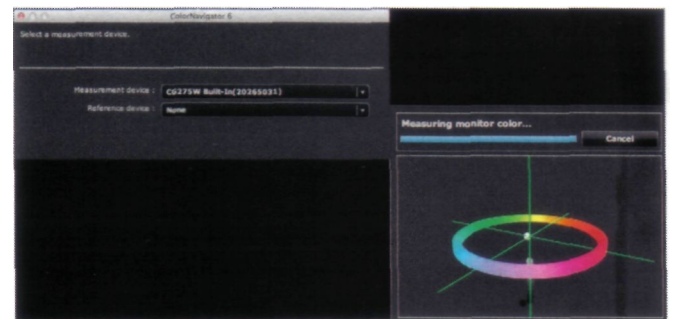
ZIELE: TARGET

Nach dem Öffnen der Software wählt man zunächst das „Target“ also das Kalibrierungsziel. Die vordefinierten Ziele unterscheiden sich ein wenig in der Helligkeit und erheblicher im Weißpunkt: Fotografen brauchen 5500 Kelvin, die Druckvorstufe 5 000 und Webdesigner 6500. Selbstverständlich kann man auch eigene Ziele definieren, die in allen Werten von den Vorgaben abweichen.



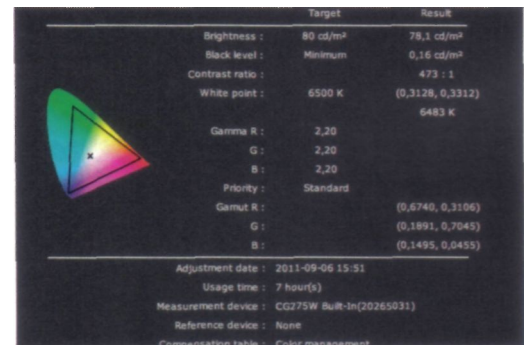
VOLLAUTOMAT: SCHEDULER

Um eine computerunabhängige vollautomatische Messung vorzunehmen, richten Sie unter der Schaltfläche „Advanced“ im Eintrag „SelfCalibration schedule“ eine Vorgabe vom Typ „PowerSave“ ein, in der Sie den Rhythmus festlegen. Normal sind vier Wochen als Zeitraum. Sie können den Messabstand aber auch für nicht täglich genutzte Systeme anhand von Arbeitsstunden bestimmen.



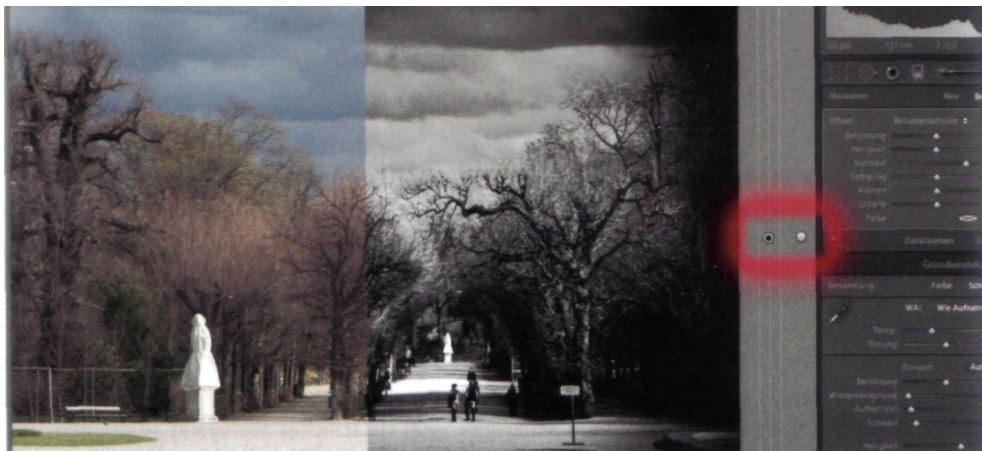
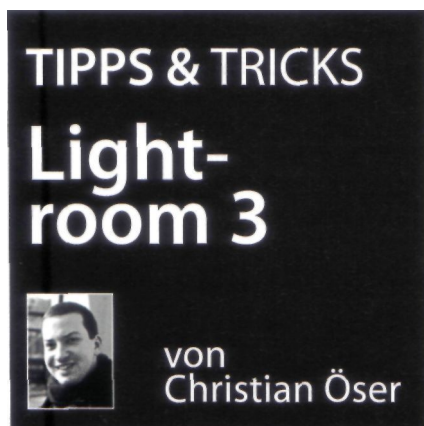
KALIBRIERUNG: ADJUST

Nach einem Klick auf die Schaltfläche „Adjust“ wählt man noch das Messgerät aus. Wer ein anderes als das eingebaute nutzen möchte, hat hier relative Freiheit, da die Software auch einige Geräte von anderen Anbietern unterstützt. Nach der vollautomatischen und animierten Messung mit dem Messgerät erstellt die Software neben dem Monitorprofil fürs Betriebssystem ein Messprotokoll.



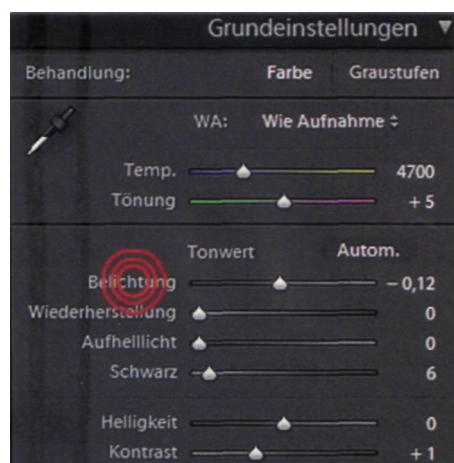
FARBRAUMKONTROLLE: VALIDATE

Die Schaltfläche „Validate“ gestattet es Ihnen zunächst, einen Druckprozess (wie etwa Fogra 39) vorzugeben und Ihre Betrachter-Anwendung zu wählen (Photoshop CS-CS5/ Acrobat 7-X). Anschließend folgen Sie den Anweisungen auf dem Schirm und erhalten zum Schluss eine verbindliche Aussage darüber, mit welchen Delta E-Abweichungen im Detail der Monitor das vorgegebene Profil darstellen kann.



Unbegrenzte Stärke bei Einstellungen

Manche Fotos benötigen einfach mehr als 100% Stärke bei gewissen Einstellungen wie beispielsweise dem Kontrast - doch der Regler im „Entwickeln“-Modul geht nur bis 100%. Die Lösung: Aktivieren Sie den Verlaufsfiler und ziehen Sie ihn außerhalb des Fotos auf. Im Grunde reicht es, mit der Maus nur ganz kurz zu ziehen, die Größe des Verlaufs ist nicht relevant. Dadurch beziehen sich die Einstellungen des Verlaufsfilters nicht auf einen bestimmten Teil des Bildes, sondern auf das gesamte Foto. Im Beispiel wurde der Kontrast im „Grundeinstellungen“-Panel um 100 % erhöht. Zusätzlich dazu wurden noch zwei Verlaufsfiler mit +100 % und +75 % angewendet und der Kontrast im Bild so um insgesamt 275 % erhöht. Diese Vorgehensweise lässt sich mit allen Einstellungsmöglichkeiten des Verlaufsfilters durchführen, also mit Belichtung, Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Klarheit und Schärfe.



„Manuelle“ Auto-Tonwertkorrektur

Beim Bearbeiten eines Fotos im „Entwickeln“-Modul wäre es manchmal interessant zu wissen, wie Lightroom bestimmte Einstellungen automatisch setzen würde. Dazu führen Sie einfach mit gedrückter Umschalttaste einen Doppelklick auf die Textbezeichnung und nicht den Regler selbst aus - schon wendet Lightroom eine Autokorrektur nur auf diese Einstellung an. Das funktioniert übrigens leider nicht in der Ad-hoc-Entwicklung in der Bibliothek.

Störungen einfach erkennen

Haben Sie oft mit der Beseitigung von Hautunreinheiten oder allgemeinen Störungen in Fotos zu tun? Dann weisen Sie dem Bild testweise eine invertierte Gradationskurve zu, um schwer erkennbare Störungen besser sichtbar zu machen. Um die Kurve punktförmig bearbeiten zu können, müssen Sie zuerst in der Palette auf das kleine Symbol unten rechts klicken und so den Modus wechseln. Danach ändern Sie einfach die Start- und Endpunkte, so dass alle Farben invertiert dargestellt werden. Diese Gradationskurve können Sie natürlich auch bequem entweder als allgemeine Vorgabe oder direkt als Vorgabe im Gradationskurve-Panel speichern.

Schnelles Auswählen mit Attributen

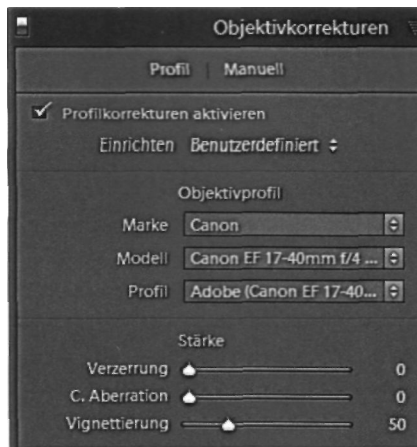
Attribute wie Sterne, Farben- und Flaggenmarkierungen helfen dabei, unter Tausenden Fotos noch die Übersicht zu behalten und die Bilder nach eigenen Wünschen zu strukturieren. Ein Klick auf den dritten Stern in der Filterleiste zeigt Bilder mit drei Sternen an und blendet alle anderen aus. Dieses Verhalten ist allerdings nicht immer gewünscht. In den meisten Fällen benötigen Sie nur für kurze Zeit eine Auswahl von bestimmten Attributen, möchten aber gleichzeitig alle rest-

lichen Bilder noch sehen. Dazu halten Sie die „Strg-/Befehlstaste“ gedrückt und klicken zum Beispiel auf den dritten Stern in der Filterleiste. Dadurch markiert Lightroom alle Bilder mit drei Sternen, ohne aber die restlichen Fotos auszublenden.

Sie können auch mehrere Attribute miteinander kombinieren. Wollen Sie beispielsweise

eine Auswahl aller rot und blau markierten Fotos, klicken Sie zuerst mit der "Strg-/Befehlstaste" auf den roten Knopf und anschließend mit der "Strg-/Befehls- und Umschalttaste" auf den blauen, schon addieren sich die Auswahlen. Mit dem Tastenkürzel „Alt- und Strg-/Befehlstaste“ können Attribute auch wieder ausgeschlossen werden.





Objektivkorrekturen als letzter Schritt

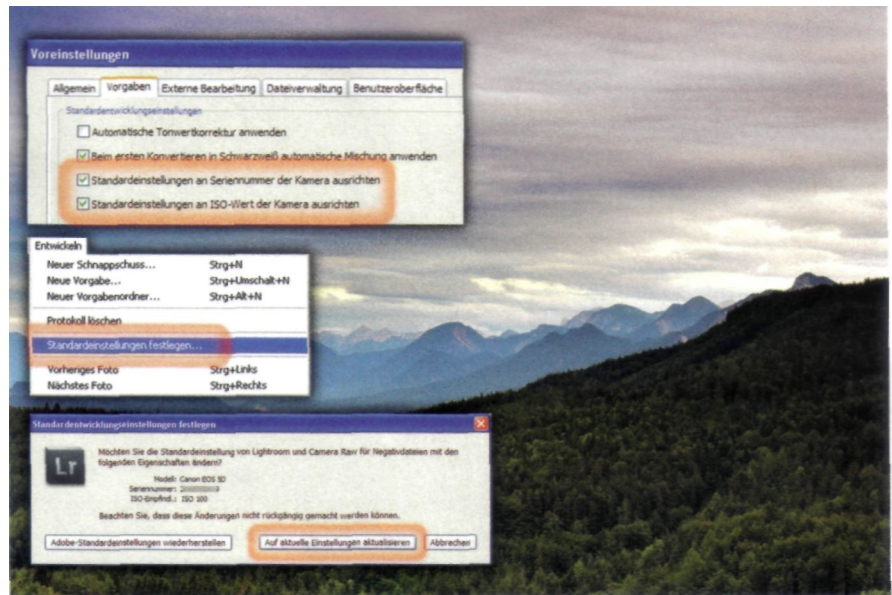
Seit Lightroom 3 werden Anwender durch die neuen Objektivkorrekturen verwöhnt, mit denen sich automatisch Verzerrungen, chromatische Aberrationen und Vignettierung aus Fotos herausrechnen lassen. Arbeiten Sie danach allerdings mit dem Korrekturpinsel, werden Sie wahrscheinlich recht schnell die langsame Reaktionsgeschwindigkeit von Lightroom bemerken.

Für die globale Bearbeitung eines Bildes spielen die Verzerrung und chromatische Aberrationen vorerst keine Rolle - anders sieht es mit der Vignettierung aus, die bei einer späteren Anwendung zuvor getätigte Belichtungskorrekturen gravierend verändern kann. Legen Sie sich deshalb eine Vorgabe an, die nach dem Import nur die Vignettierung entfernt und die anderen Korrekturen noch nicht aktiviert. Am Ende eines Bearbeitungszyklus aktivieren Sie dann auch die anderen beiden Optionen.

Fotos überall aus dem Katalog entfernen

Drücken Sie in Lightroom die „Entfernen“-Taste, erscheint ein Auswahldialog mit zwei Optionen: Fotos können nur aus dem Katalog entfernt oder aber gleich auch von der Festplatte gelöscht werden. Diese Wahl haben Sie allerdings an zwei wichtigen Orten nicht - in Sammlungen und Smart-Sammlungen. Drücken Sie dort die "Entfernen"-Taste, werden die ausgewählten Fotos nur aus der Sammlung entfernt.

Häufig wollen Sie aber sicherlich die Fotos gleich aus dem Katalog löschen und in den Papierkorb verschieben. Das geht sehr wohl, muss aber über ein Tastaturkürzel ausgeführt werden. Drücken Sie gleichzeitig „Alt-, Strg-/Befehls-, Umschalttaste und Rückschritt“, werden die ausgewählten Bilder ohne Rückfrage aus Lightroom und von der Festplatte gelöscht.

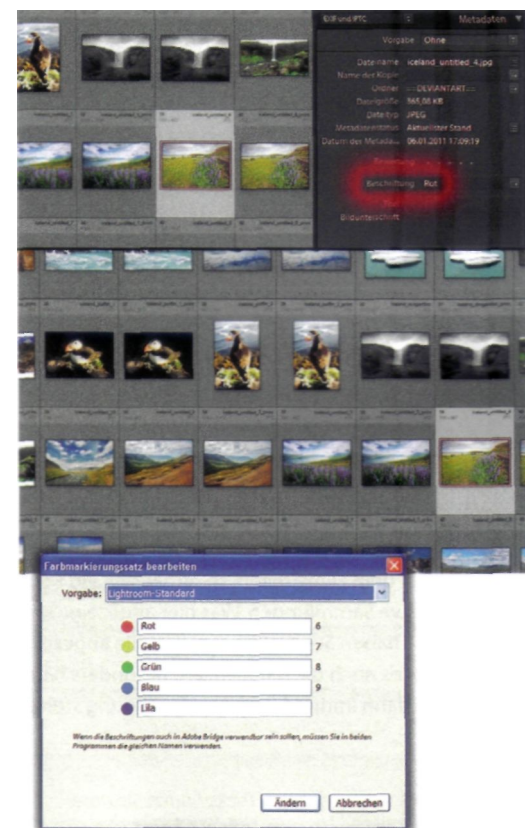


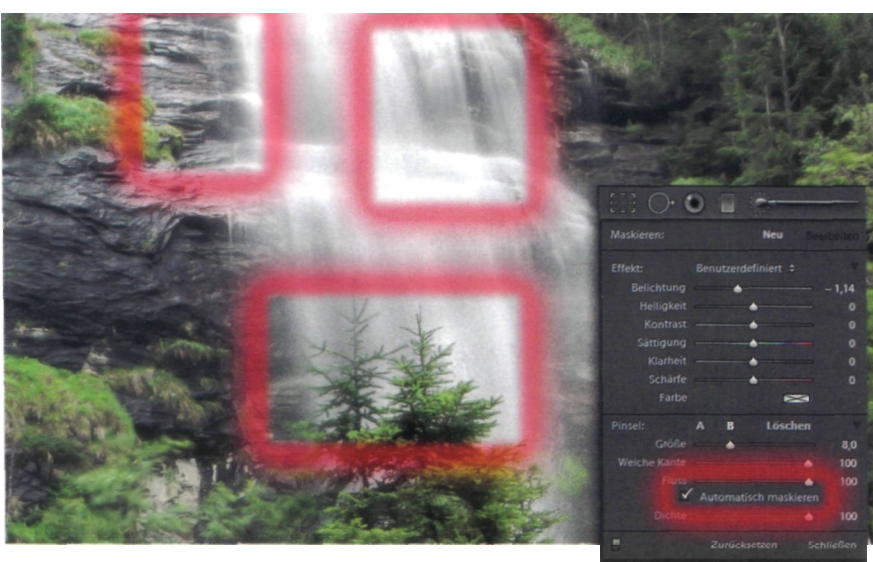
Rauschen automatisch unterdrücken

Das Anwenden der Rauschunterdrückung kann bei Hunderten Fotos enorm zeitintensiv sein. Besser wäre es, je nach ISO-Wert schon beim Import automatisch einen zuvor definierten Rauschunterdrückungswert zuweisen zu können. Diese Funktion müssen Sie zuerst unter „Bearbeiten>Voreinstellungen > Vorgaben > Standardeinstellungen an Seriennummer bzw. ISO-Wert der Kamera ausrichten“ aktivieren. Dann fotografieren Sie eine beliebige Szene mit allen verfügbaren ISO-Werten und importieren die Bilder ohne Vorgabe in Lightroom. Im „Entwickeln“-Modul aktivieren Sie die 100%-Ansicht, um das Rauschen erkennen zu können. Stellen Sie nun nacheinander bei jedem Bild in der „Details“-Palette den notwendigen Wert bei der Rauschunterdrückung ein und klicken Sie anschließend jeweils auf „Entwickeln Standardeinstellungen festlegen...“ und „Auf aktuelle Einstellungen aktualisieren“. Alternativ dazu halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken in der rechten Spalte auf „Standard festlegen...“. Bei künftigen Importen brauchen Sie sich nun nicht mehr um die Rauschunterdrückung zu kümmern.

Fehlerquelle Farbbeschriftung

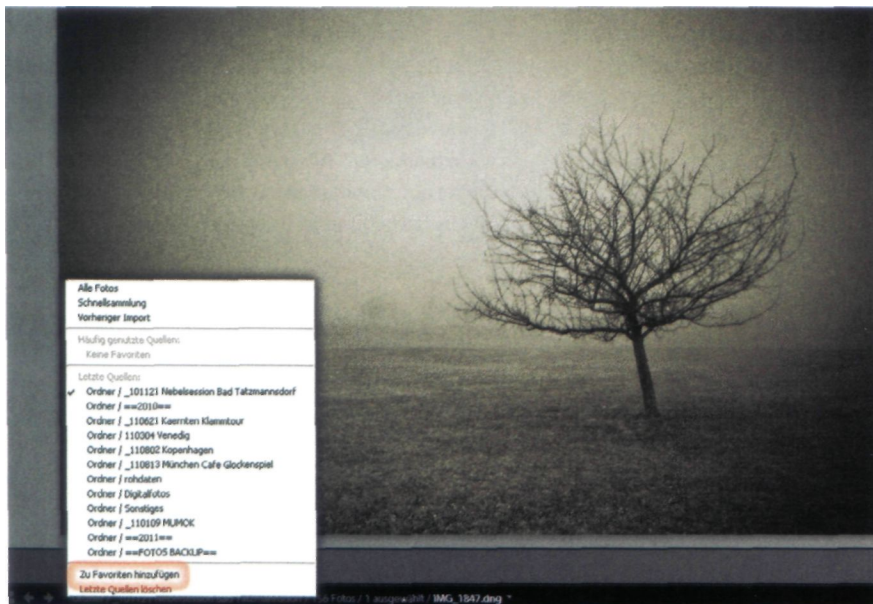
Nutzen Sie Farbbeschriftungen in Verbindung mit mehreren Rechnern oder Laptops, sollten Sie unter "Metadaten > Farbmarkierungssatz" kontrollieren, dass auf allen Geräten dieselbe Einstellung gesetzt ist. Sind diese Optionen nicht identisch, werden die auf einem Rechner gesetzten Farben auf anderen Geräten nicht erkannt und ignoriert. Aber was passiert eigentlich beim Zuweisen einer Farbe? Mit den Tasten 6, 7, 8, 9 werden die Farben Rot, Gelb, Grün, Blau aktiviert - die Farbe Violett muss über das Kontextmenü angesprochen werden. Was vielleicht auf den ersten Blick unlogisch erscheint: Die Farbe selbst wird nicht im Bild gespeichert, sondern nur als Text. Deshalb auch der korrekte Name „Farbbeschriftung“, der treffend beschreibt, dass es nicht um eine Farbe, sondern eigentlich um die Beschriftung eines Feldes geht. Je nach eingestellter Option „Bridge-Standard“ oder „Lightroom-Standard“ kann die Farbe Rot beispielsweise mit „Rot“ oder „Red“ definiert sein - eine potentielle Fehlerquelle.





Vorsicht bei „Automatisch maskieren“

Die Option „Automatisch maskieren“ beim Korrekturpinsel ist leicht zu verstehen: Sie versucht Kanten zu erkennen und diese bei der Bearbeitung zu berücksichtigen. Bei harten Kanten ist das auch kein Problem, bei weichen Übergängen ist allerdings größte Vorsicht geboten. Im Beispiel wurde bei einer Naturaufnahme die Belichtung global angehoben, wodurch die ohnehin schon sehr hellen Stellen im Wasser komplett ausfressen. Mit dem Korrekturpinsel, einem negativen Belichtungswert und aktivierter Option „Automatisch maskieren“ lassen sich die Details wieder schön zurückholen. Betrachtet man die korrigierten Stellen allerdings in der 100%-Ansicht, fallen hässliche Übergänge auf, die auch im Druck sichtbar sind. Verzichteten Sie deshalb im Zweifelsfall auf die Option oder stellen Sie sicher, dass solche Artefakte mit dem Radiergummi wieder vorsichtig entfernt werden.



Ordnerzugriff im „Entwickeln“-Modul

Seit Lightroom 3 haben Sie im „Entwickeln“-Modul über die linke Spalte endlich **bequemen Zugriff auf Sammlungen** - wer aber zwischen verschiedenen Ordnern hin- und her wechseln will, bleibt nach wie vor auf der Strecke und muss zeitaufwendig über das „Bibliothek“-Modul zum gewünschten Ordner gehen. Es funktioniert allerdings auch einfacher: Klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste auf eine beliebige Stelle der Leiste über dem Filmstreifen, so öffnet sich ein Kontextmenü mit einigen importierten Ordnern inklusive Sammlungen. Was hier angezeigt wird, hängt von der Menge der importierten Ordner ab - haben Sie wenige, werden alle angezeigt, ansonsten nur die zuletzt benutzten. Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit, besonders häufig benötigte Ordner als Favoriten abzuspeichern, die dann immer schnell zur Verfügung stehen.



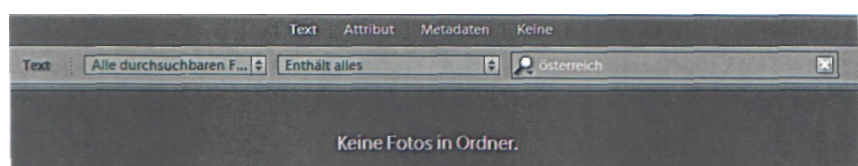
weitere Tipps & Tricks finden Sie unter www.docma.info/85.html

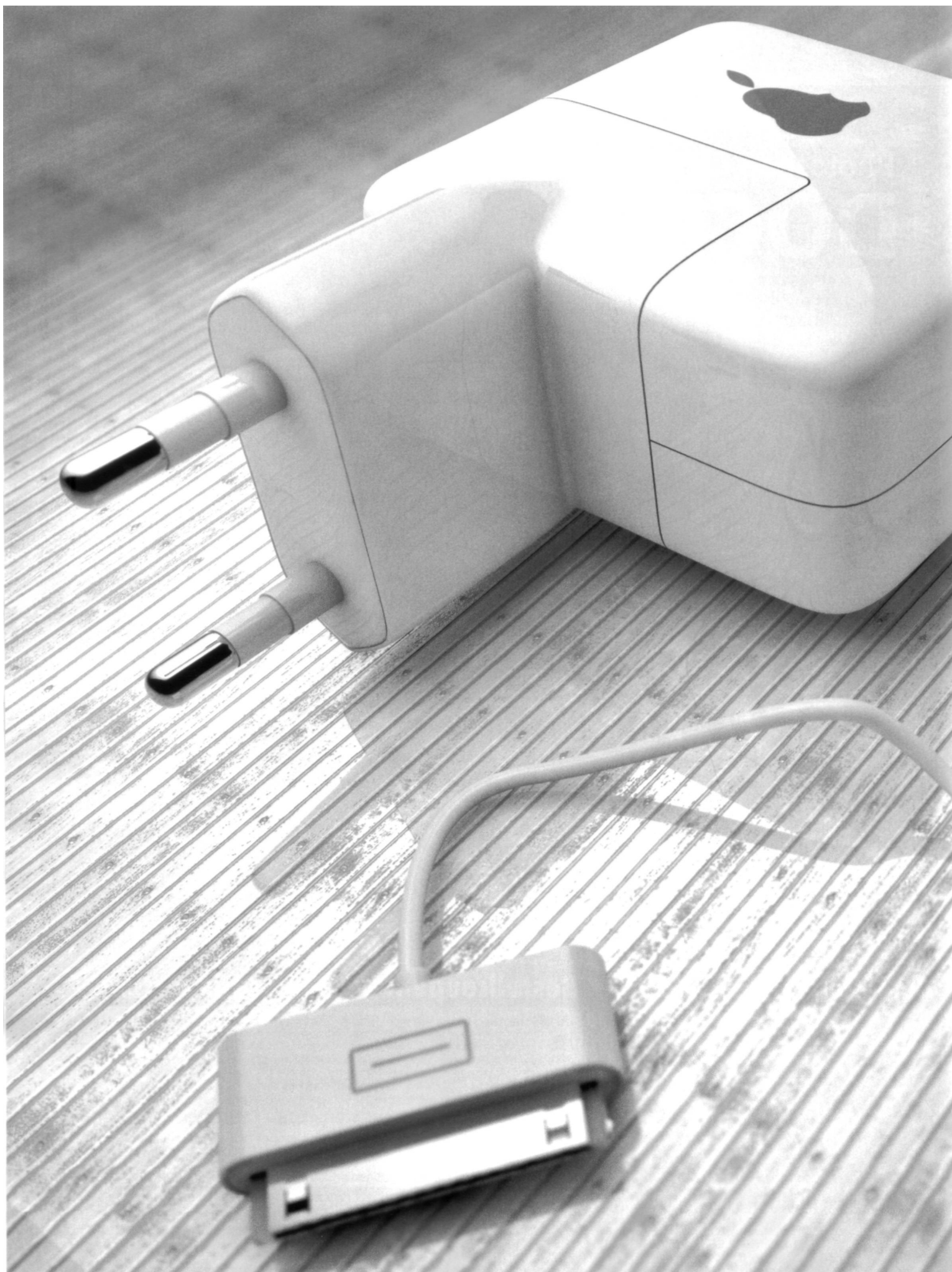
System und Einstellungen optimieren

Um die Arbeit mit Lightroom so flüssig wie möglich zu gestalten, können Sie folgende Tipps umsetzen. Generell gilt für die Hardware: Mehr Arbeitsspeicher, schnelle Prozessoren und Festplatten, der Einsatz von 64 Bit sowie genügend freier Speicherplatz sind nie verkehrt. Neben Lightroom sollten nur Programme gestartet werden, die unbedingt notwendig sind. Unter „Bearbeiten > Katalogeinstellungen > Dateihandhabung“ sollte die Standardvorschaugröße der Thumbnails auf den nächsthöheren Wert der Breite der Bildschirmauflösung eingestellt werden. Beispiel: Ist eine Bildschirmauflösung von 1 900x1 200 Pixel aktiv, wählen Sie den nächstmöglichen Wert „2048 Pixel“. Nehmen Sie einen kleineren Wert, führt Lightroom die Generierung der Vorschauen doppelt aus. Unter dem Reiter „Metadaten“ sollte die Option „XMP automatisch in Dateien schreiben“ deaktiviert werden, da Lightroom ansonsten jede kleine Änderung am Bild sofort in die Datei schreibt, was zu spürbaren Geschwindigkeitsverlusten führt. Fällt die Leistung generell spürbar ab, können Sie unter „Allgemein“ den Katalog per Knopfdruck neu starten und optimieren.

Umlaute bei Suche nicht gefunden

Die Verwendung von Umlauten in den Metadaten (zum Beispiel bei den Stichworten) kann bei einer späteren Suche im Bildarchiv für Verwirrung sorgen. Bei der Vergabe von Dateinamen vermeiden viele Anwender bereits Umlaute, beim Ausfüllen von Metadaten wird dies aber oft nicht beachtet. Lightroom unterscheidet bei einer Suche über die Filterleiste eigentlich nicht zwischen Groß- oder Kleinschreibung, sobald jedoch Umlaute im Spiel sind, wird dies relevant. Beispiel: Vergen Sie bei einem Bild das Stichwort „Österreich“ und suchen in der Filterleiste nach dem Begriff „Österreich“, bekommen Sie keine Ergebnisse. Suchen Sie nach „Gerät“, findet Lightroom „Gerät“ und auch „Arbeitsgerät“, nicht aber „GerÄt“. Das betrifft tatsächlich nur Umlaute, alle anderen Buchstaben sind von der Groß- und Kleinschreibung ausgenommen. Die Suche nach „Blumen“ findet deshalb sowohl „Blumen“ als auch „bLuMeN“. (gh)





SCHARFE

OPTIK

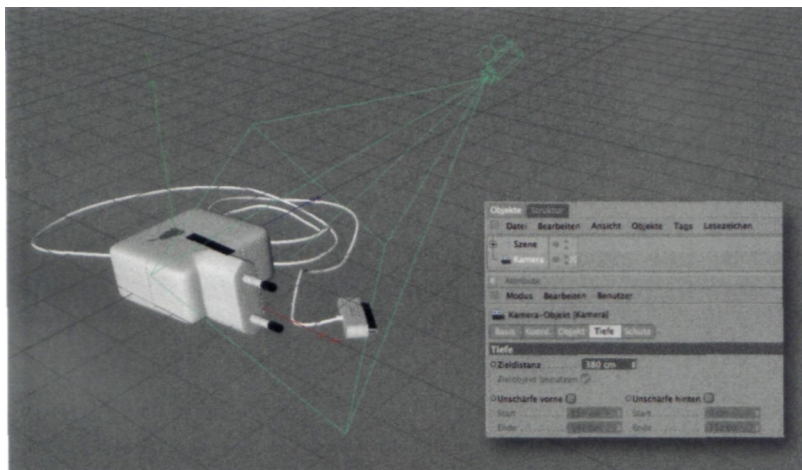
Paradoxe Bilderwelt: Während in der Postproduktion die Korrektur von Objektivfehlern immer spezifischer und genauer durchgeführt werden kann, provoziert man in der 3D-Welt solche Fehler geradezu. Genauer gesagt: Es wird eine Menge Aufwand getrieben, um die physikalischen Unzulänglichkeiten der Abbildung von Objektiven nachzustellen. | **Uli Staiger**



Längst haben wir uns daran gewöhnt, dass die Realität oder das, was wir dafür halten, durch Fotografien repräsentiert wird. Fotografien, die nur begrenzte Schärfentiefe besitzen, und die eine dritte Dimension in der Regel gar nicht abbilden können. Trotzdem gilt die Fotografie als „Momentaufnahme“ und als Existenzbeweis eines in der Vergangenheit liegenden Vorgangs. Alles, was auf den Entstehungsprozess einer Fotografie hindeutet, also Bildrauschen oder Unschärfe, gilt als unerwünscht. Auf die digitale Bildbearbeitung bezogen bedeutet dies, dass Objektivfehler wie Aberrationen und sphärische Verzerrungen aus dem Bild herauszurechnen sind: Sauber soll's sein.

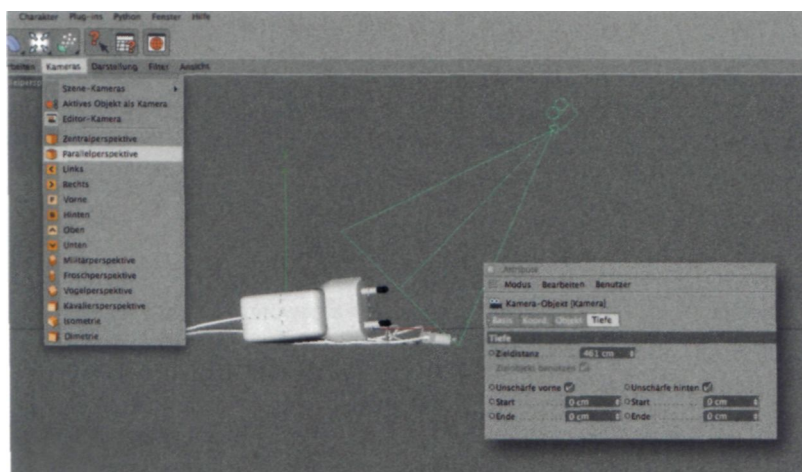
Ganz anders liegt der Fall beim Generieren von 3D-Objekten oder -Szenen. Sie werden durch Rendern visualisiert, es gibt also keinen optischen Prozess, der durch die Abbildung über ein Linsensystem Objektivfehler produzieren könnte, - und damit auch keinen Hinweis auf Fotografie oder die Abbildung der Realität. Selbstverständlich ist das den Entwicklern von Cinema 4D auch aufgefallen. Deswegen besitzt die 3D-Kamera des Programms schon seit vielen Jahren eine eigene Einstellungsoption für die Schärfentiefe. Die trifft die Realität zwar nur mit Gaußscher Vereinfachung - eignet sich also nicht für die Auflösung eines Motivs in reine Lichtpunkte, wie man es vorzugsweise mit langen Brennweiten in der Fotografie erreichen kann - doch macht die physikalisch korrekte Schärfeverteilung im Raum diesen kleinen Nachteil mehr als wett. So lässt sich nicht nur der Eindruck erwecken, die leichte Unschärfe im Vordergrund sei fotografischen Ursprungs, sondern selbst der geringe Schärfebereich einer Makroaufnahme kann mit der typischen Schärfeverteilung sehr kleiner Objekte überzeugend dargestellt werden.

Die Anwendung der Schärfentiefe ist denkbar einfach, solange man sich auf die Algorithmen des Programms verlässt. Dass man mit etwas mehr an Aufwand auch einen eigenen Schärfeverlauf bestimmen und damit der Physik ein Schnippchen schlagen kann, ist typisch für Cinema 4D und eigentlich fast schon selbstverständlich. Nur eines sollte man dabei auf keinen Fall vergessen: die Physik nur soweit zu verbiegen, dass das Auge das optische Schman-kerl noch goutiert und unsere Sehgewohnheiten nicht allzu brutal herausgefordert werden.



1 TIEFE ANKLICKEN

Außer der abzubildenden Szene braucht man natürlich ein Kameraobjekt. Um dieses in die Berechnung der Ansicht einzubeziehen, finden Sie im „Attribute“-Manager den Reiter „Tiefe“. Der sieht auf den ersten Blick recht harmlos aus, denn zunächst gibt es nur eine Einstellungsoption: die der Zieldistanz. Deren Ebene verläuft lotrecht zur Kamerablickrichtung und markiert damit alle scharfen Punkte des Renderings.



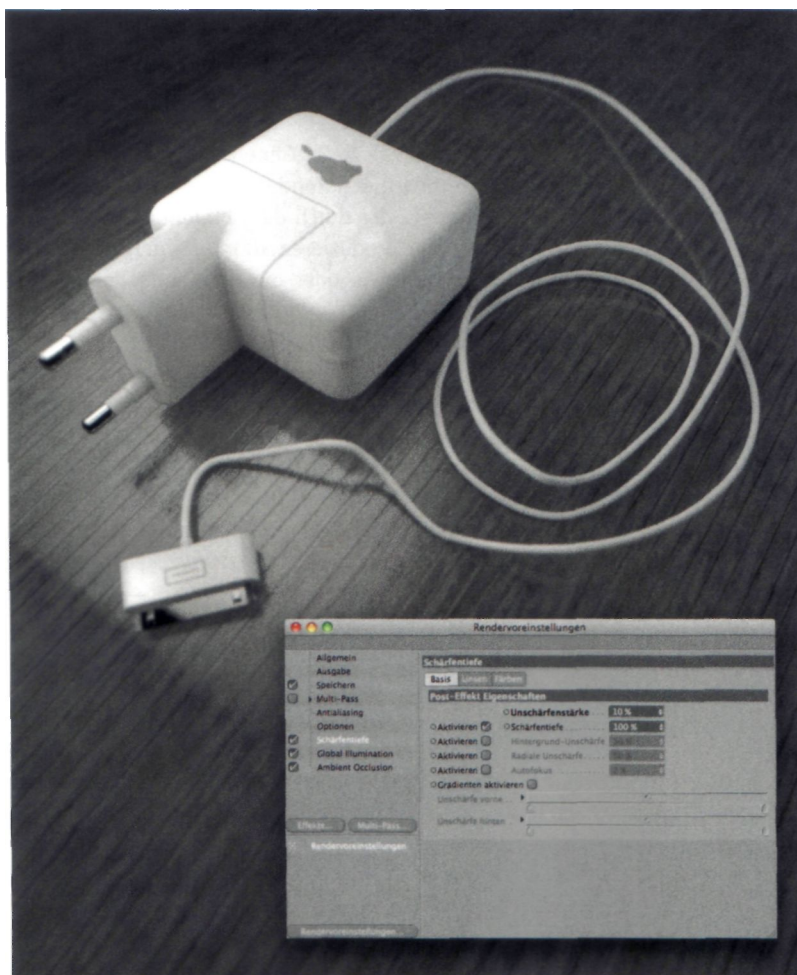
2 ZIELDISTANZ FESTLEGEN

Das Festlegen der Zieldistanz ist mit dem Fokussieren der Kamera vergleichbar. Am besten wählen Sie dazu die Parallelperspektive der Editorkamera und drehen sie so, dass Sie seitlich auf die Hauptkamera blicken. Setzen Sie ein Häkchen bei „Unschärfe vorn“ und/oder „Unschärfe hinten“. Start- und Endwerte spielen noch keine Rolle, obwohl sie irritierenderweise editiert werden.

3 EFFEKT LADEN

Bisher würde das Renderergebnis noch keine Unschärfe beinhalten, denn neben der Angabe der Zieldistanz muss der Effekt „Schärfentiefe“ in den Rendervoreinstellungen aktiviert werden. Er ist in der Effekteliste zu finden, wo Sie auch andere Posteffekte zur Bildberechnung heranziehen können. Da es neben der Schärfentiefe noch weitere Unschärfearten gibt, setzt sich die Intensität der jeweils aktivierten Optionen aus zwei Prozentwerten zusammen. Im hier abgebildeten Beispiel besitzt die Schärfentiefe 100%, die Stärke jedoch nur 10%. So errechnet sich ein absoluter Wert von 10%. Rein rechnerisch ergäben 20% von 50% dieselbe Unschärfe. Damit sind alle nötigen Parameter aktiviert, so dass das Programm über einen eigenständigen Logarithmus die Unschärfen vor und hinter der festgelegten Ebene berechnen kann.

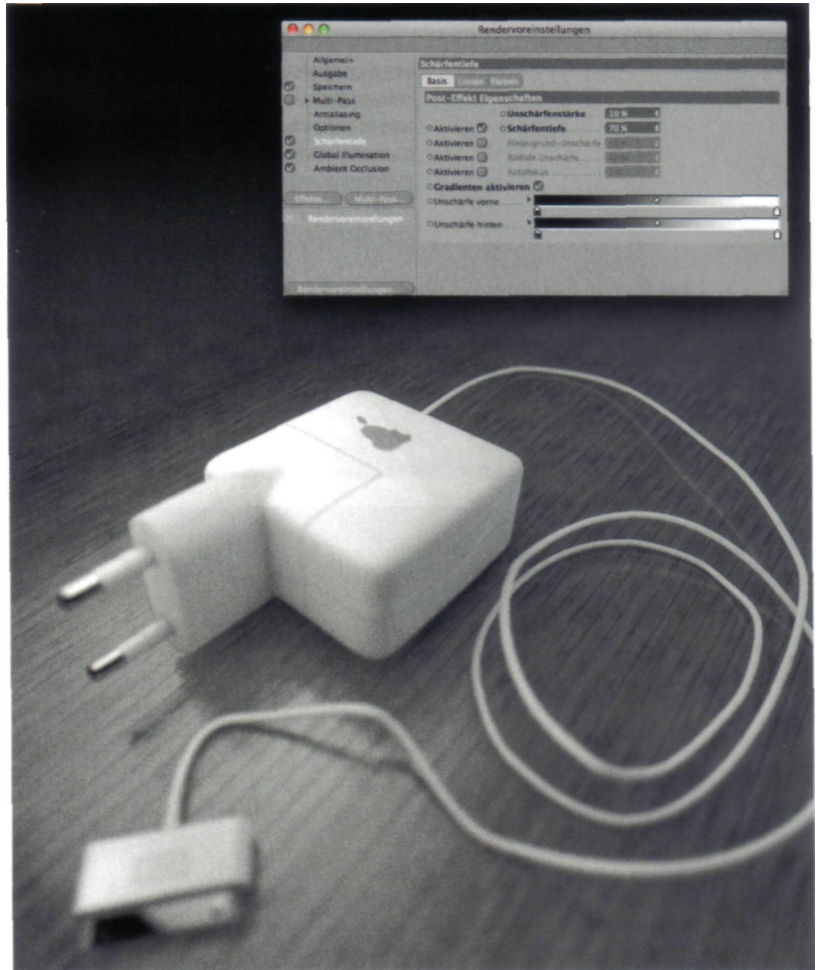
TIPP: Gerade dann, wenn die Unschärfe etwas stärker ausfallen soll, wie beispielsweise bei Makroaufnahmen, müssen Sie mit längeren Renderzeiten rechnen. Und bitte nicht wundern, wenn das Bild zunächst scharf gerendert wird: Die Unschärfe errechnet Cinema erst nach dem eigentlichen Rendern.



4 GRADIENTEN AKTIVIEREN

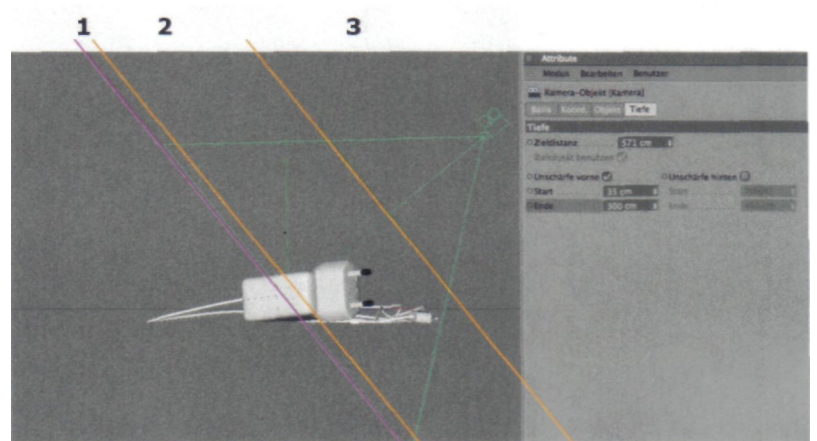
Wenn Sie weniger der Automatik-Typ sind, sollten Sie lieber selbst festlegen, wie die Schärfe in die Unschärfe übergeht. Klickt man auf „Gradienten aktivieren“, so bestimmt zunächst deren linearer Verlauf von Schwarz nach Weiß den Übergang. Schwarz steht dabei für volle Schärfe, Weiß für 100% der festgelegten Unschärfe. Ein Klick auf die links neben dem Verlauf angebrachten Pfeile öffnet, wie in Cinema üblich, alle weiteren Optionen: Sie haben die Wahl zwischen einigen Presets und der eigenständigen Vergabe von Luminanzwerten. Auch die Intensität des Verlaufs, also dessen Gamma und damit die Dynamik des Schärfeübergangs kann frei gewählt werden. Bevor Sie allerdings drauflos experimentieren, schauen Sie sich in den folgenden Schritten an, wie Sie die Werte sinnvoll einsetzen.

TIPP: Verwenden Sie eher kleinere Werte unterhalb von 10%. Da die Unschärfe eine errechnete und keine fotografierte ist, arbeitet sie mit Algorithmen ähnlich denen des Gaußschen Weichzeichners. Die jedoch wirkt nur bei geringer Intensität echt, zu große Werte entlarven sie als Fake.



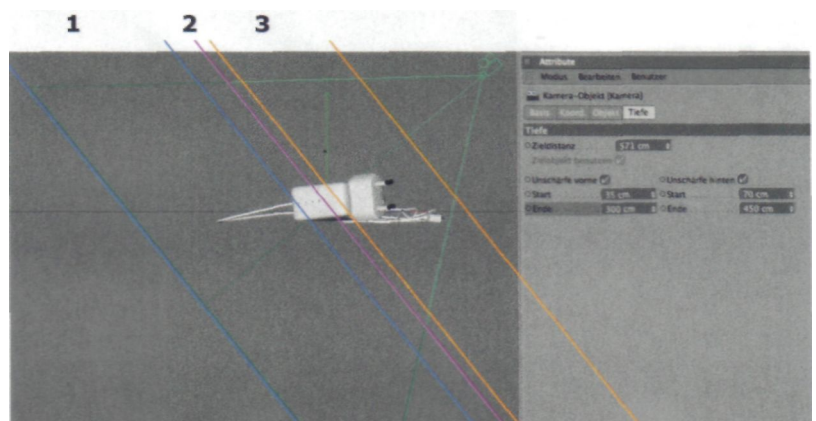
5 UNSCHÄRFE VORN

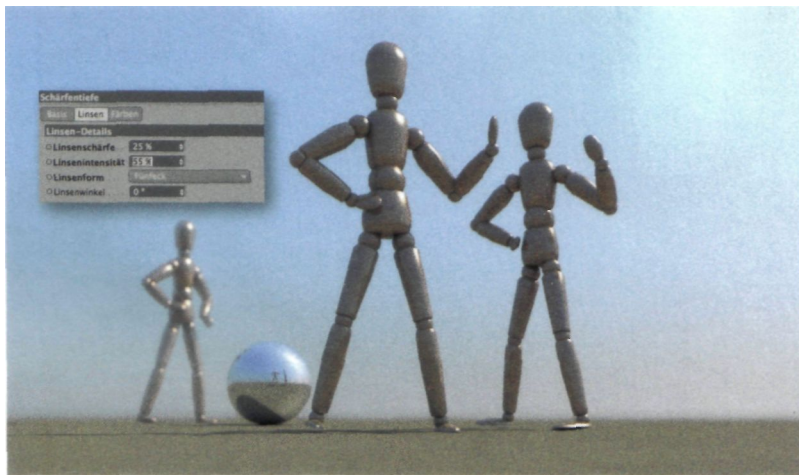
Die Zieldistanz (magenta-farbene Linie) liegt bei 571 cm. Als Startwert wurden 35 cm eingegeben, also ist der schmale Bereich 1 zwischen magenta-farbener und erster orangefarbener Linie scharf. Der Endwert von 300 cm legt fest, dass der Bereich 2 zwischen den beiden orangefarbenen Linien von scharf zu unscharf führt. Alles, was im Bereich 3 liegt, wird unscharf abgebildet.



6 UNSCHÄRFE HINTEN

Die hintere Unschärfe beginnt 70 cm hinter der Fokusebene. Der Bereich 2 erstreckt sich über (70 cm + 35 cm =) 105 cm und beschreibt, was wir im allgemeinen als „Schärfentiefe“ bezeichnen. Links davon, im Bereich, geht die Schärfe allmählich in Unschärfe über, und erst jenseits des Bereichs 1 sind 100% des eingestellten Wertes erreicht. •

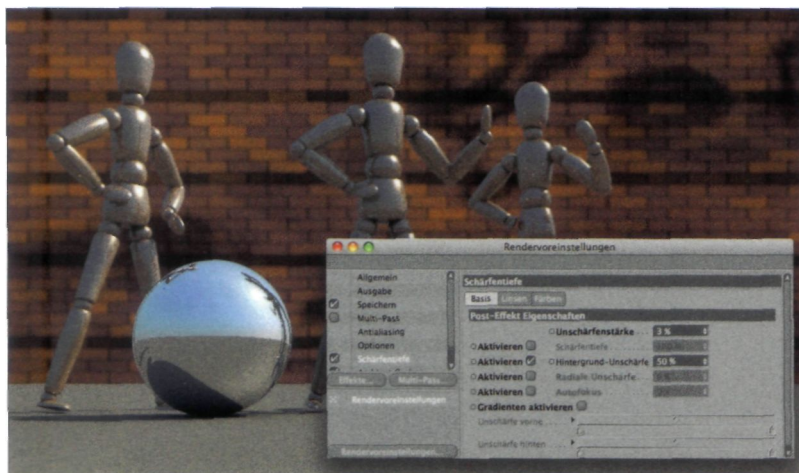




7 LINSEN

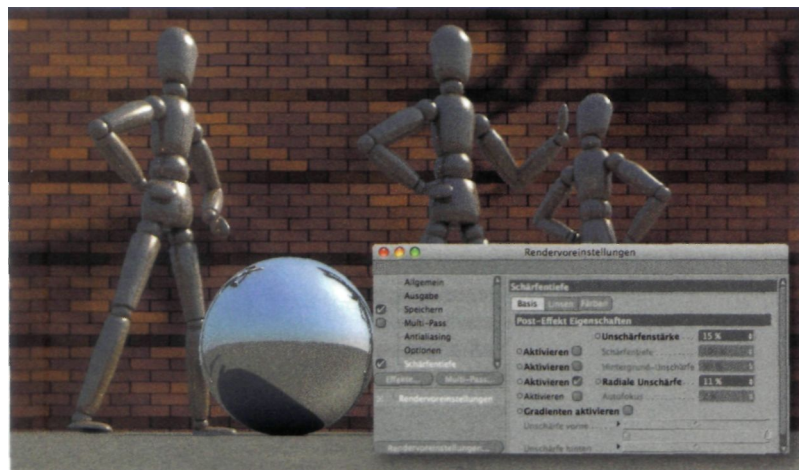
Cinema 4D stellt unscharfe Umrisse als Bereich dar, der entlang der Outline eines Objektes nach außen hin an Deckkraft abnimmt. Die Dynamik dieser Abnahme lässt sich unter dem Reiter „Linsenschärfe“ festlegen. Vermeiden Sie hohe Werte, sie wirken nicht sehr realistisch, denn es fehlt die von echter, also fotografierter Unschärfe herrührende Überstrahlung der Lichter.

TIPP: Erhöhen Sie die „Innere Breite“ des **Glanzlichtes** des entsprechenden Materials, um den Eindruck überstrahlter Glanzlichter zu verstärken.



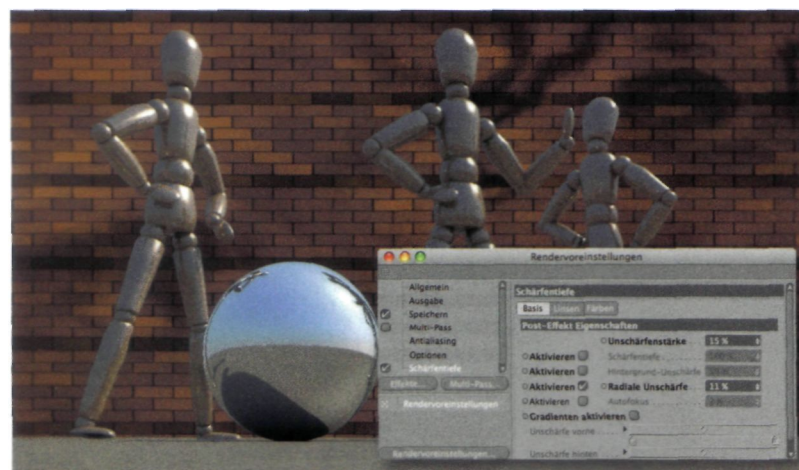
8 HINTERGRUND-UNSCHÄRFE

Manchmal genügt es, den wichtigsten Teil der Szene von einem unruhigen Hintergrund abzuheben, also nur diesen weichzuzeichnen. Mit der Fotografie verglichen, entspricht dies dem Öffnen der Blende bei langer Brennweite. Das funktioniert in Cinema 4D zwar nur dann, wenn die Szene ein Hintergrundobjekt enthält, ist dafür aber recht flott berechnet.



9 RADIALE UNSCHÄRFE

Niemand gibt gerne zu, dass er keine erstklassigen Objektive verwendet. Trotzdem ist der Hinweis auf die Zweitklassigkeit auch ein Indiz für „echt fotografierte“ Szenen und wirkt sich oft nicht einmal störend auf die Bildaussage aus. Durch Aktivieren der „Radialen Unschärfe“ erhalten Sie unscharfe Eckbereiche, die einem etwas simpler konstruierten Objektiv sehr nahe kommen.



10 ZIELOBJEKT NUTZEN

Es gibt die Option, einen Autofokus zu aktivieren. Der sucht sich das Objekt raus, welches sich in der Bildmitte befindet. Schlauer ist es jedoch in den meisten Fällen, dieses Objekt selbst zu definieren. Legen Sie eine „Ausrichten“-Expression hinter die Kamera und ziehen Sie das gewünschte Objekt, in diesem Falle die Frontfigur, in das Zielobjekt-Feld.

11 TABLETOP

Tabletop-Aufnahmen erstrecken sich über einen Bereich von wenigen Zentimetern bis zu gut einem Meter. Das ist auch bei kleiner Blende oft zu weit für eine Schärfe über die gesamte Aufnahme. Der scharfe Bereich dehnt sich von der Fokusebene etwa ein Drittel in Richtung Kamera und zwei Drittel in Richtung Hintergrund aus. Die Unschärfe ist nur angedeutet, ihre Intensität liegt bei wenigen Prozent.



12 LANDSCHAFT

Landschaftsaufnahmen werden fast ausschließlich mit auf „unendlich“ fokussierter Brennweite fotografiert, vor allem bei der Verwendung eines Weitwinkelobjektivs. Deshalb treten fokusbedingte Unschärfen auch höchstens im Vordergrund auf. Je länger die verwendete Brennweite, desto höher sollten Sie den Wert für die Unschärfe wählen. Es genügt also, nur die vordere Unschärfe zu aktivieren.



13 TYPISCH MAKRO

Das Imitieren einer Makroaufnahme erfordert genaues Fokussieren, denn die Schärfentiefe ist sehr gering. So gestalten Sie eine typische Makroszene: Die Fokusebene der Kamera (klassische Brennweite zwischen 50 und 100 mm) liegt genau auf einem markanten Punkt der Szene. Beide Unschärferichtungen sind aktiviert, beide beginnen direkt in der Fokusebene, denn als Startwert ist jeweils 0 cm eingetragen. Die Ausdehnung ist in beide Richtungen fast gleich groß. Wäre es eine Abbildung im Maßstab 1:1, müsste sie sogar genau gleich groß sein, die beiden Endwerte also mit 100 cm angegeben werden. Das Verblüffende daran: Allein die Unschärfe lässt den Betrachter erkennen, dass es eine sehr kleine Szene ist!

TIPP: Aktivieren Sie bei den verhältnismäßig hohen Unschärfewerten einer Makroaufnahme auf jeden Fall die beiden Gradienten. So vermeiden Sie abrupte Übergänge von scharfen zu unscharfen Bildbereichen, die ohne die Aktivierung manchmal auftreten können. (gh) •

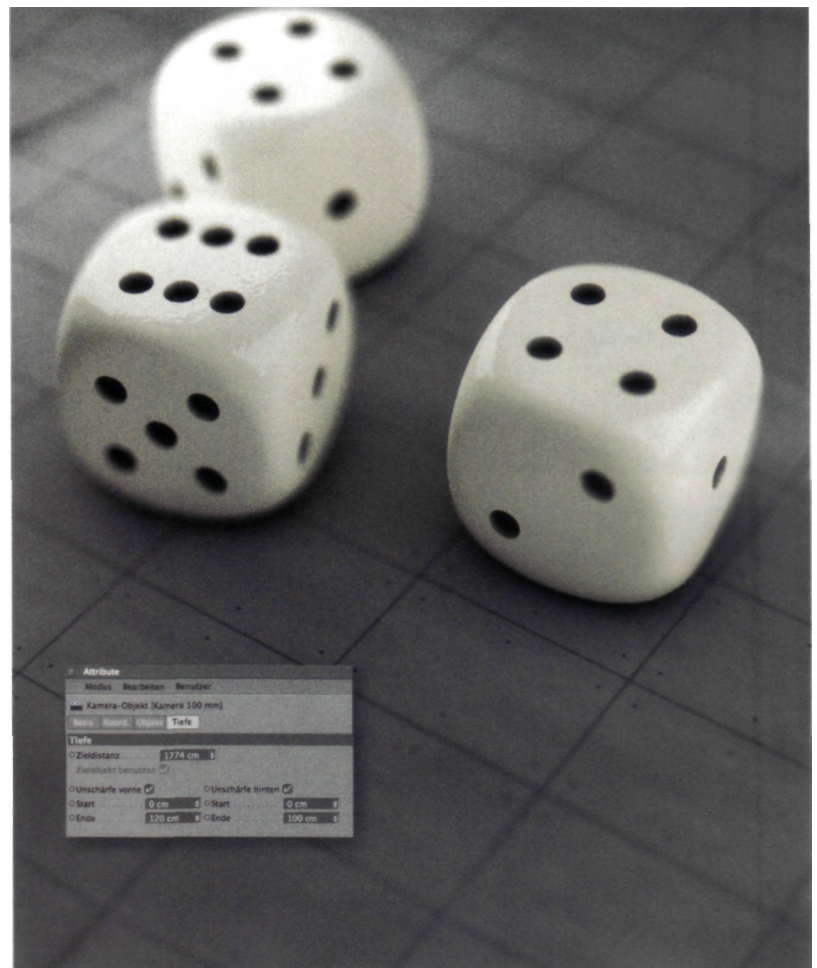




Foto: Christian Öser

NUR DIE BESTEN PIXEL ZÄHLEN

Für ein in den Lichtern und Schatten ausgewogenes Bild wäre es gut, vom Ausgangsbild oder einer Belichtungsreihe nur die optimal belichteten Pixel zu übernehmen. Enfuse macht dies möglich. | **Christian Öser**



Das **HDR-Verfahren** (High Dynamic Range) bietet die Möglichkeit, mehrere unterschiedlich belichtete Ausgangsfotos mit Details in den dunklen und hellen Bereichen zu einem Bild zu verschmelzen. Häufig wirken die Ergebnisse nach dem Tonemapping allerdings eher surreal, künstlerisch und unrealistisch.

Einen anderen Ansatz erlaubt Enfuse, ein kommandozeilenbasiertes Programm von den Entwicklern der Panoramasoftware Hugin. Die Funktionsweise klingt einfach: In einer Belichtungsreihe werden von den unterschiedlichen Ausgangsfotos nur jeweils die „besten“ Pixel für das finale Ergebnis ausgewählt.

Doch wie definieren sich die besten Pixel? Ein komplexer Algorithmus im Hintergrund der Anwendung vergleicht die jeweils deckungsgleich liegenden Pixel miteinander und untersucht deren Kontrast, Sättigung

und Helligkeit. Dabei werden zum Beispiel komplett weiße oder schwarze Stellen überhaupt nicht berücksichtigt, da die genannten Kriterien dort nicht zutreffen. Auf der anderen Seite sorgt eine Gewichtung dafür, dass Pixel, die etwa eine höhere Farbsättigung als andere aufweisen, mehr Relevanz für das Endergebnis erhalten. Einfach gesagt: Es wird wie bei HDR ein Tonemapping durchgeführt, allerdings ohne 32-Bit-Datei.

Ein weiterer Vorteil des Verfahrens ist, dass der Anwender die Gewichtung beeinflussen kann: Ist das Endprodukt beispielsweise zu hell, kann dies durch Zugabe einer dunklen Ausgangsdatei (etwa durch eine einfache Kopie der Datei) korrigiert werden. Die eigentliche Berechnung des finalen Produktes läuft im Vergleich zur Erstellung von HDR-Bildern recht schnell ab und lässt ein Ergebnis entstehen, das zwar relativ flach und kontrastarm wirkt, aber wie gewünscht in

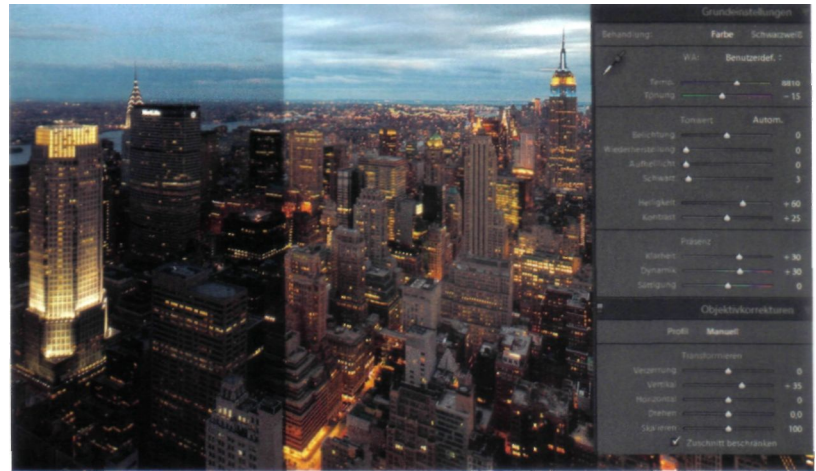
den Tiefen und Lichtern eine Fülle an Details aufweist. Mit den Mitteln von Photoshop können Sie das Bild dann nach persönlichen Vorlieben aufpeppen.

Im folgenden Workshop zeige ich anhand einer Aufnahme der Skyline von New York, dass sich dieser Prozess auch nur mit einer Einzelaufnahme durchführen lässt, sofern in der Raw-Datei genügend Reserven in den Lichtern und Schatten vorhanden sind.

Da Enfuse in der kommandozeilenbasierten Variante nur auf Windows-Systemen einsetzbar ist, benutze ich die kostenlose Anwendung EnfuseGUI (www.docma.info/10219.html), die für Mac und Windows eine einfache grafische Oberfläche zur Verfügung stellt. Lightroom-Anwender können auch auf das gegen eine Spende erhältliche Plug-in LR/Enfuse (www.docma.info/10220.html) zurückgreifen.

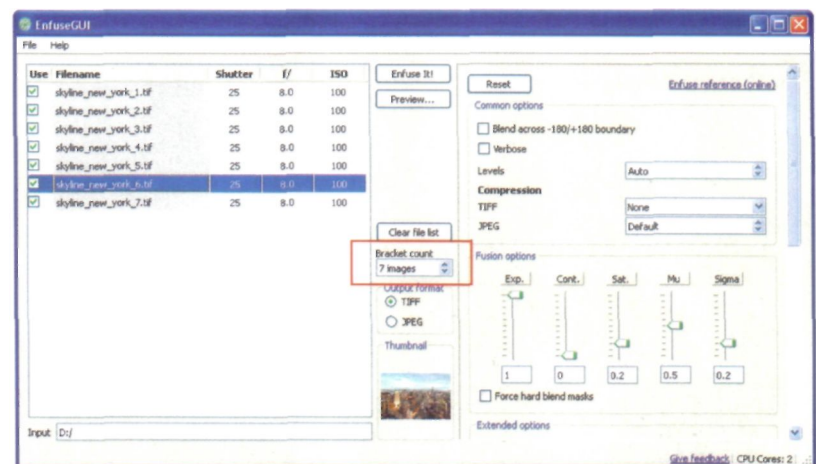
1 Vorbereitung

Bei der Aufnahme handelt es sich um eine 25-sekündige Belichtung. Trotz fortgeschrittener Dämmerung sind, obwohl auf den ersten Blick nicht sofort zu erkennen, genügend Detailreserven in den Lichtern und Schatten der Raw-Datei vorhanden. In Lightroom oder Camera Raw werden grundlegende Schritte wie Weißabgleich, Helligkeit, Klarheit und Dynamik durchgeführt. Da das Foto stürzende Linien aufweist, aktiviere ich die Objektivkorrekturen und führe neben der automatischen zusätzlich eine manuelle Korrektur mit dem Regler „Vertikal“ durch.



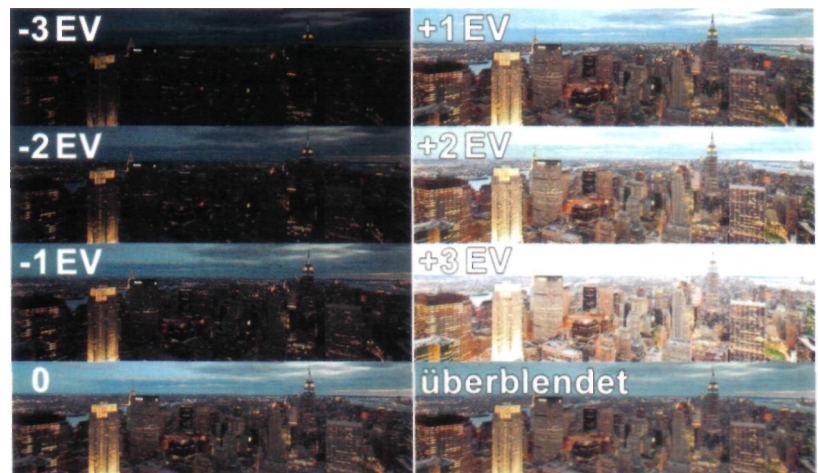
2 Überblendung in Enfuse

Der Belichtungsregler blieb in Schritt 1 unangeastet, da nun erst eine Pseudo-Belichtungsreihe erstellt wird. Dazu setzen Sie den Belichtungsregler nacheinander von -3 schrittweise um jeweils eine Blendenstufe auf +3 und exportieren (Lightroom) beziehungsweise speichern (Camera Raw) die sieben Varianten im TIFF-Format. Anschließend ziehen Sie die Einzelbilder in die Anwendung EnfuseGUI. Für den Anfang ist lediglich wichtig, die Option „Bracket Count“ auf die korrekte Anzahl der Bilder einzustellen. Mit einem Klick auf „Enfuse it!“ beginnen Sie die Überblendung.



3 Einzelbilder versus Endprodukt

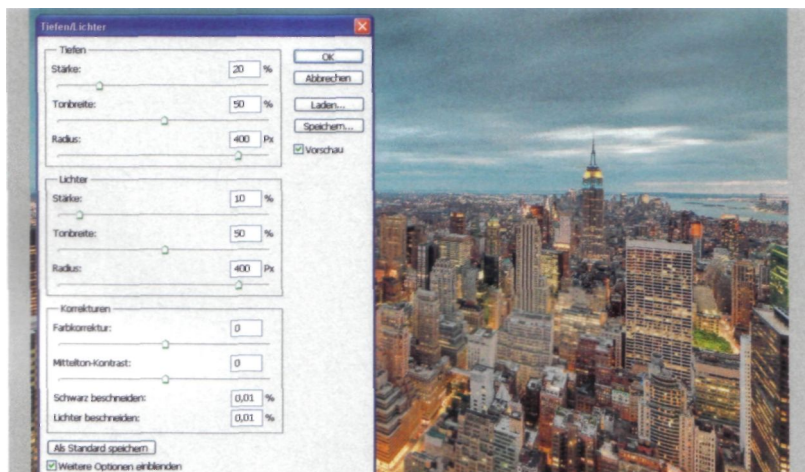
Hier sehen Sie die aus einem einzigen Foto gespeicherten sieben Ausgangsbilder und das von Enfuse fertig zusammengesetzte Zwischenergebnis. Das Bild sieht zwar noch kontrastarm und wenig ansprechend aus, aber die entscheidende Tatsache ist, dass in den hellen und dunklen Bereichen keine ausgerissenen oder zugelaufenen Stellen auftreten. Übrigens: das Verfahren mit einer echten Belichtungsreihe bringt in etwa dasselbe Ergebnis. Wichtig ist bei beiden Varianten, bereits beim Fotografieren an der Kamera mittels Histogramm sicherzustellen, dass das oder die Fotos ausgewogen belichtet sind.



4 Tonwertoptimierung

Um im nächsten Schritt die Tonwerte zu optimieren, öffnen Sie das Foto in Photoshop. Ziehen Sie die Regler für die Schatten und Lichter je nach persönlicher Vorliebe in einer Einstellungsebene für die Tonwertkorrektur oder die Gradationskurven etwas zusammen. Dadurch wirkt das Bild schon nicht mehr ganz so flach. Vergleicht man diesen Zwischenstatus mit dem dunklen Ausgangsbild aus Schritt 1, ist der aus nur einem Bild herausgeholte Detailreichtum schon beachtlich.





5 Bildabflachung

Sie können jetzt einen Schritt weitergehen und das Bild bewusst noch stärker abflachen, das heißt die Schatten weiter aufhellen und die Lichter eine Spur abdunkeln. Dazu eignet sich der Dialog „Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter“. Stellen Sie zuerst den „Radius“ sehr hoch auf 400 Pixel, da bei niedrigeren Werten der Eindruck eines surrealen HDR-Bildes auftritt. Danach erhöhen Sie die „Stärke“ so weit, bis Ihnen das Ergebnis gefällt. Die „Tonbreite“ stellt eine Art Schwellenwert dar und gibt an, wie intensiv die Stärke wirkt - ein Wert von 50 Prozent ist für meine Bedürfnisse meistens befriedigend.



6 Farbverstärkung

Nun geht es darum, die Farbe deutlich wärmer und angenehmer zu gestalten, um die abendliche, enorme Lichtintensität der Großstadt New York hervorzuheben. Dazu kopieren Sie alle Ebenen auf eine („Strg-/Befehls-Alt-Umschalttaste“) und setzen deren Modus auf „Weiches Licht“. Den nun zu harten Kontrast schwächen Sie mittels „Filter > Weichzeichnungsfiler > Gaußscher Weichzeichner“ und einer hohen Stärke von 200-250 Pixel ab. Neben der Farbverstärkung bewirkt dies ein minimales Glühen. Die Deckkraft der Ebene kann dann nach Belieben verringert werden.



7 Leichte Kontrasterhöhung

Gegen Ende der Bearbeitung geht es um die Kontrastverstärkung. Mit einer leicht S-förmigen Gradationskurve erhöhen Sie den globalen Kontrast. Viel ist hier nicht nötig, eine stärkere Kurve wäre sogar kontraproduktiv und würde den bisher eher zarten Eindruck des Bildes zerstören.

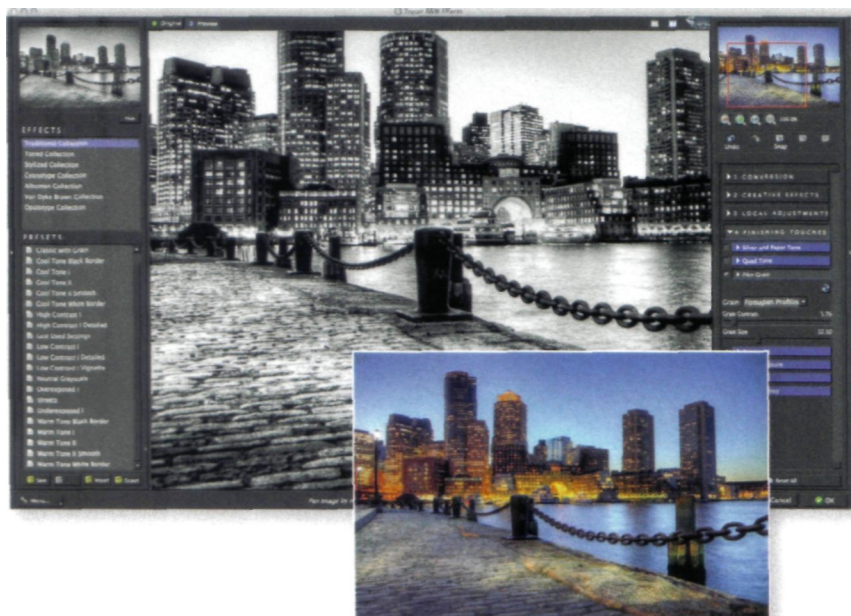


8 Mitteltonkontrast erhöhen

Abschließend soll noch der Mitteltonkontrast erhöht werden. Dazu kopieren Sie wie zuvor alle Ebenen auf eine reduziert und wenden darauf „Filter > Scharfzeichnungsfiler > Unschärf mas-kieren“ mit einer Stärke von 30% und einem Radius von 60 Pixel an. In den dunklen und hellen Stellen des Bildes ergeben sich unschöne Säume. Deshalb ziehen Sie im „Ebenenstil“-Dialog bei „Farbbereich > Diese Ebene“ mit gehaltener Alt-Taste den schwarzen und den weißen Regler jeweils in Richtung Mitte. Diese Aufspaltung sorgt dafür, dass die ursprünglichen dunklen und hellen Stellen wieder sanft eingebledet werden. (gh) •

Soft WARE

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



Portrait Professional 10

Die Software **Portrait Professionell** ist mit verbesserten und neuen Funktionen in deutscher Sprache bei Globell erhältlich. Die Mac- und Windows-kompatible Anwendung analysiert Porträtfotos und hilft dabei, diese einem bestimmten Schönheitsideal anzugleichen. Dazu werden automatisch individuelle Kontrollpunkte im jeweiligen Gesicht gesetzt, die dann eine gezielte Manipulation vieler Merkmale erlauben. Portrait Professional 10 bringt laut Anbieter gegenüber der Vorversion bessere Voreinstellungen, eine verbesserte ClearSkin2-Technologie, intelligentere Pinsel und den neuen „Kinder-Modus“ mit, der die Bearbeitung von Kinderporträts beschleunigt und vereinfacht. Die Benutzeroberfläche in Portrait Professional 10 wurde komplett überarbeitet. Zudem sollen neue, verbesserte Lern-Algorithmen attraktive Merkmale für unterschiedliche Gesichtstypen herausarbeiten. Portrait Professionell 10 kostet in der Standard-Version 35 Euro, die Studio-Version ist für 80 Euro erhältlich. Letztere gibt es zusätzlich als 64-Bit-Version für 140 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10211.html

Schwarz-Weiß-Spezialist

Der Software-Anbieter Topaz Labs hat mit „B&W Effects“ ein Mac- und Windows-kompatibles Photoshop-Plug-in für Schwarz-Weiß, Tonungs- und Analogfilmeffekte veröffentlicht.

Topaz B&W Effects bringt 150 Presets für die Schwarz-Weiß-Konvertierung mit, die in sieben Kategorien unterteilt sind und zahlreiche Analog-Effekte - vom traditionellen SW-Look über diverse Tonungen bis zur Cyanotypie - nachahmen. Die Effekte können mit nur einem Mausklick angewendet und nachträglich angepasst werden. Für selektive Anpassungen bietet die Software ein Pinselwerkzeug, das fünf verschiedene Funktionen erfüllt (Dodge, Burn, add Color, enhance Detail, Smooth) und gezielte farbliche Manipulationen in bestimmten Bildteilen ermöglicht. Anwender, die wenig oder keine Erfahrung mit SW-Bearbeitung haben, können sich an einem vorgegebenen Vier-Schritte-Workflow entlanghangeln, der die jeweils erforderlichen Werkzeuge für jeden Schritt vorgibt. Das Plug-in läuft mit Photoshop CS3-CS5 (32-Bit und 64-Bit), Photoshop Elements 6-9, PaintShop Pro, Photo Impact und Serif Photo Plus. Topaz B&W Effects ist nur in englischer Sprache erhältlich und kostet 60 US-Dollar. Zum Testen steht eine 30 Tage lauffähige Demoversion zum Download bereit. Mehr dazu unter www.docma.info/10210.html



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



Sicherheitsupdate

Wer mit **Photoshop CS5** unter Windows oder Mac OS X Bilddateien im GIF-Format öffnet, könnte eine böse Überraschung erleben. Sollte es sich zufällig um eine infizierte Datei handeln, wird Photoshop sofort beendet. Um diese Anfälligkeit zu beseitigen, hat Adobe ein aktualisiertes „Standard-Multiplugin“ bereitgestellt, das von Anwendern ausgetauscht werden muss. Eine automatische Installation ist nicht möglich. Wo Sie das Plug-in herunterladen können und wie Sie es installieren, erfahren Sie unter www.docma.info/10212.html

PREISSENKUNG

Die komplette Photoshop- Enzyklopädie

der Edition DOCMA auf DVD
bisher 149,00 – für nur noch

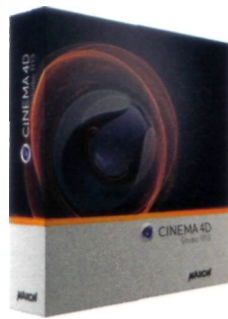
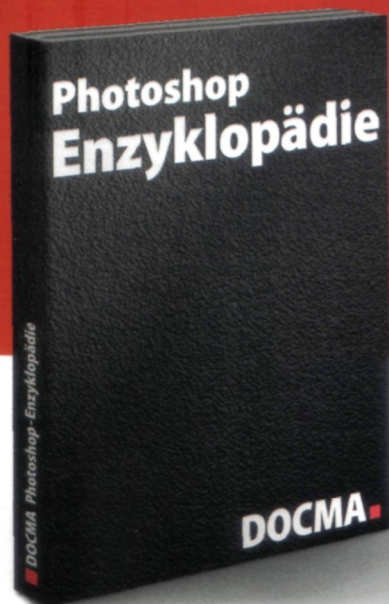
59,90 €

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.

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. 30 %, ab 10 Ex. 50 %.
Diese Bestellungen richten Sie bitte an:
sem-ps-dvd@docma.info

Versand Inland: 2,90 €, Ausland 4,50 €



Cinema 4D R13

Die neueste Version von Maxons Software für Motion Graphics, Visual Effects, 3D-Painting und Rendering wurde mit komplett neuen Charakter-Werkzeugen, einer integrierten 3D-Stereo-Unterstützung und physikalischem Rendering ausgestattet. Zudem soll die Software dem Trend

zu einem dezentralen Workflow und gemeinschaftlichem Arbeiten an Projekten Rechnung tragen. Maxon bietet Cinema 4D in vier verschiedenen, preislich und funktionell gestaffelten Versionen an, die auf die unterschiedlichen Branchen zugeschnitten sind. Zu den wichtigsten Neuerungen gehört eine erweiterte und verbesserte Rendering-Engine, die in kürzerer Zeit zu realistischeren Ergebnissen führen soll. Der als zusätzliche Rendering-Engine integrierte physikalische Renderer basiert auf den Eigenschaften realer Kameras wie Brennweite, Blende und Belichtungszeit und kann 3D-Bewegungs- und Tiefenunschärfe sowie Linsenverzerrungen und mehr physikalisch korrekt nachbilden. Cinema 4D R13 bietet darüber hinaus ausgefeilte stereoskopische Funktionen. Auch bei der Charakter-Animation hat sich einiges getan. Das Sortiment neuer Werkzeuge vereinfacht bislang technisch komplexe Prozesse wie das Erstellen von Rigs (Skeletten) und das Erzeugen von zyklischen Bewegungen. Darüber hinaus verspricht Maxon zahlreiche Verbesserungen bei Workflow, Modelling und Animation. Cinema 4D läuft unter Windows XP, Vista oder Windows 7 sowie Mac OS X ab 10.5.8. Die Software kostet in der Basisversion 833 Euro, für die Studio-Version mit dem größtmöglichen Funktionsumfang werden 3 570 Euro fällig. Mehr dazu unter www.docma.info/10213.html



Vorabversionen für Camera Raw und Lightroom

Adobe hat Release-Candidate-Versionen von Camera Raw 6.5 und Lightroom 3.5 mit Raw-Daten-Unterstützung für 12 neue Kameramodelle von Fuji, Olympus, Panasonic, Phase One und Sony sowie 26 zusätzlichen Objektivprofilen veröffentlicht. Darüber hinaus werden mit den Updates vor allem in Lightroom eine ganze Reihe von Fehlern behoben. Mehr dazu unter www.docma.info/10216.html

Kostenlose Design-Hilfe für Facebook-Seiten

Normalerweise ist das Gestalten von Facebook-Seiten recht aufwendig. Jede Grafik wird einzeln angefertigt, in Facebook hochgeladen, neu angepasst und wieder neu hochgeladen - so lange bis ein vernünftiges Ergebnis erzielt ist. Eine zeitraubende und mitunter kostspielige Angelegenheit. Das Design-Team der 247GRAD GmbH hat versucht, hierfür eine effektivere Lösung zu finden. Herausgekommen ist dabei die „Facebook GUI PSD“. Dafür sind alle Grafiken einer Facebook-Seite in einzelne Ebenen zerlegt worden. Dadurch soll es möglich sein, eine komplette Facebook-Page sehr schnell, einfach und vor allem vollständig zu designen. Anschließend ist nur noch ein einziger Export und Upload der Dateien nötig. Die 247GRAD GmbH stellt die Facebook GUI PSD kostenlos zum Download zur Verfügung. Mehr dazu unter www.docma.info/10217.html

PROJEKTE

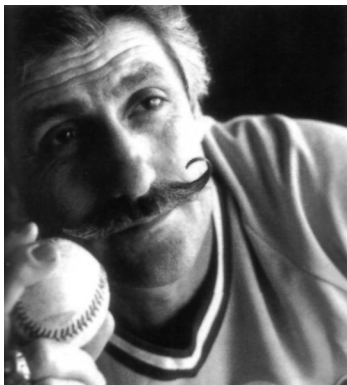
Kaum ein Bildprojekt beginnt in Photoshop - meist muss man im Vorfeld fotografieren, malen oder Material sammeln. Wer sich mit Aufnahme- und Digitalisierungstechniken auskennt, spart anschließend viel Zeit bei der Nachbearbeitung. Die DOCMA-Projekte ergänzen unsere Photoshop-Workshops, weil sie bereits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



L'ESSENCE ABSOLUE

Kreative Partnerschaften über Kontinente hinweg gehören seit Erfindung des Internets zum kreativen Alltag. DOCMA hat ein argentinisch-deutsches Beauty-Projekt in Berlin begleitet.

► Seite 98



BILDKOMPOSITION IM PORTRÄT

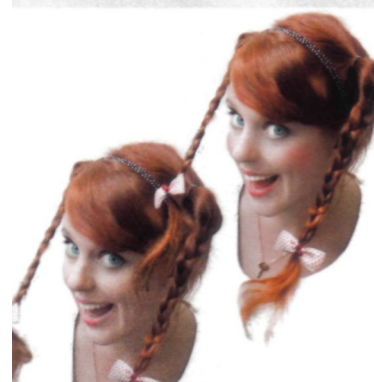
In der Porträtfotografie soll einem Betrachter ein Mensch nähergebracht werden. Dazu ist es nicht ausreichend, einfach ein Abbild zu schaffen, sondern es geht darum, die Besonderheit einer Person, ihre Persönlichkeit, einzufangen. Die Bildkomposition spielt dabei eine große Rolle.

► Seite 104

OHM-PROJEKT

Statt auf Exkursion zu gehen, hat eine Design-Klasse der Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg für ihre Projektstage Uli Staiger als Referenten eingeladen.

► Seite 110





Natalia Taffarel

ist vor dem Hintergrund eines Grafik-Design Studiums in Argentinien als Retuscheurin selbstständig. Sie vermittelt ihr Wissen in Form von DVDs sowie Workshops in der ganzen Welt. Zu Ihren Kunden zählen neben vielen prominenten Musikern auch Konzerne wie Wella, Revlon und Magazine wie die Vogue.

Mehr Infos:

www.nataliataffarel.com



Tobias Schult

hat sich in den USA mit dem Fotografenberuf angefreundet, in Deutschland eine Lehre absolviert und 2006 das „Studio 67“ in Berlin mitbegründet. Er ist auf People-Fotografie spezialisiert und produziert vornehmlich kommerzielle Porträts und redaktionelle Mode- und Beauty-Strecken.

Mehr Infos:

www.tobiasschult.com

Als Tobias Schult vor etwa einem Jahr die E-Mail aus Argentinien erreichte, schien es zunächst eine Kontaktaufnahme von vielen zu sein, mit der in der Branche Kooperationen angebandelt werden. Die besondere Aufmerksamkeit des Berliner Fotografen weckten allerdings zwei Aspekte: Zum einen schien die Absenderin sich intensiv mit den Arbeiten auf seiner Webseite auseinandergesetzt zu haben, zum anderen ließ der Name Natalia Taffarel ihn aufhorchen. Taffarel gilt in der internationalen Retusche-Szene als eine der führenden Post-Produktioner im Beauty- und Fashion-Fach, in dem auch Schult hierzulande sein Geld verdient. Sie schlug ihm vor, seine Fotos im Rahmen eines freien Projekts als Testballon zu bearbeiten, und er nahm das Angebot begeistert an. Aus den ersten Mails wurden schnell ausgedehnte Skype-Sitzungen, und mit ihnen entwickelte sich das Projekt „L'essence absolue“. „Ich hatte Arbeiten von ihm auf der US-Seite von GoSee entdeckt und war sofort begeistert von seinem fotografische Stil“, erinnert sich Natalia Taffarel. „Im Gegensatz zu Porträt- und Glamour-Fotografie sind Beauty- und Fashion-Projekte viel konzeptioneller angelegt. Das erfordert eine intensive Zusammenarbeit aller beteiligten Kreativen. Man muss sich hierbei seine Partner genau aussuchen, wenn etwas Außergewöhnliches dabei herauskommen soll.“

Im Gegensatz zum ausgebildeten Fotografen Schult war Taffarel, was Photoshop angeht, zunächst Autodidaktin. „Die Liebe zu Photoshop habe ich während meiner Schwangerschaft vor sieben Jahren entdeckt, als ich monatelang das Haus nicht richtig verlassen konnte. Zunächst war es kaum mehr als ein spannender Zeitvertreib, doch als ich das erste Mal einen Wettbewerb bei Worth1000 (www.worth1000.com) gewonnen hatte, brachte mich der Vater meines Kindes auf die Idee, mit solchen Arbeiten meinen Lebensunterhalt zu verdienen. Mein erster Job bestand aus der Retusche von 60 Porträts – für umgerechnet 300 Euro. Ich habe ihn wohl halbwegs gut erledigt, denn bald hatte ich neben meinen Mutterpflichten alle Hände voll zu tun, die sich anschließenden Anfragen zu bearbeiten.“

Doch die Ernüchterung ließ nicht lange auf sich warten. Ein befreundeter Auftraggeber erklärte ihr nach einiger Zeit, ihre Arbeiten wären zu schlecht, als dass interessantere Projekte möglich sind: Sie müsste sich auf den Hosenboden setzen, um professioneller zu werden. Natalia nahm es sich zu Herzen, studierte Grafik-Design, und verschaffte sich so die substanzielle Grundlage für ihren heutigen Erfolg.

„Wenn du 10000 Stunden lang etwas tust, machst dich das zwangsläufig zum Experten. Das gilt für Photoshop wie für fast alles andere auch. Doch gute Bilder entstehen nicht nur durch Photoshop-Techniken, sondern in erster Linie durch gute Ideen in Kombination mit den richtigen Entscheidungen; vor dem Fotografieren und danach. Wer etwas über gute Bilder lernen will, sollte sich die alten Meister der Malerei ansehen. Hier kann man analysieren, wie sie den Betrachter mit Hilfe der Details durch die Inhalte führen. Kreativ-Profis haben die Kontrolle über das, was im Bild vor sich geht. Amateuren gelingen natürlich auch gute Bilder, doch handelt es sich dabei meist um Zufälle. Wenn ich auf der Suche nach Partnern auf ein gutes Bild stoße, schaue ich mir die Webseiten der jeweiligen Fotografen an. Dann kann ich sehr schnell erkennen, ob das gute Bild ein glücklicher Unfall war oder das Ergebnis substanzieller Arbeit.“

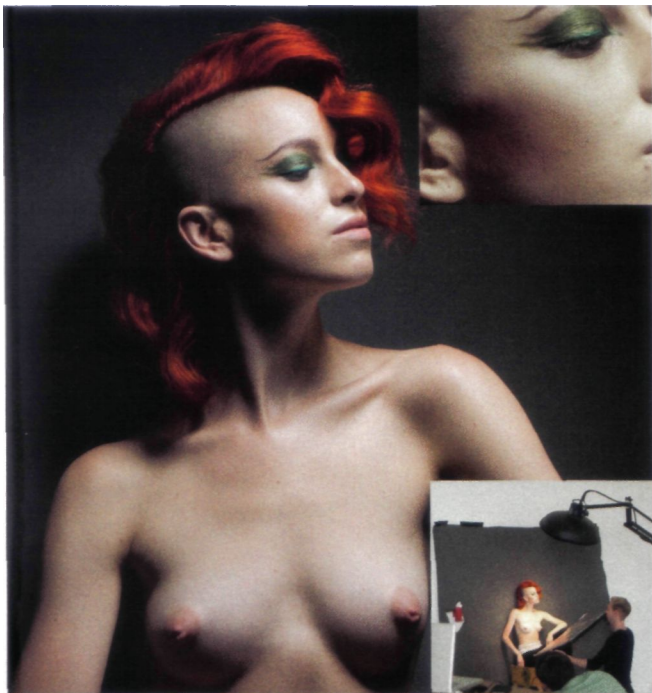
Die Zusammenarbeit von Natalia Taffarel und Tobias Schult hat inzwischen die nächste Phase erreicht. Die Retuscheurin reiste im August nach Berlin, um mit dem Fotografen weitere Bilder des „L'essence absolue“-Projekts zu schaffen. Im direkten Dialog – nicht, weil es nötig wäre, sondern einfach, „weil es mehr Spaß macht“ sind sich die beiden einig.

Im Kontext von Natalias europäischer Workshoptour hat Schults Berliner „Studio 67“ eine gut besuchte Veranstaltung mit Natalia Taffarel organisiert. Im Folgenden lassen sich die beiden Kreativen bei der Entstehung eines der „L'essence absolue“-Motive über die Schulter schauen. Danach haben wir auf zwei Seiten die Highlights des zweitägigen Workshop-Programms in Textform zusammengefasst. ►

A close-up, profile view of a woman with vibrant red hair styled in a short, wavy cut. She has dramatic green eye makeup and is looking upwards and to the right. She is unclothed, showing her bare shoulders and chest. The background is dark and out of focus.

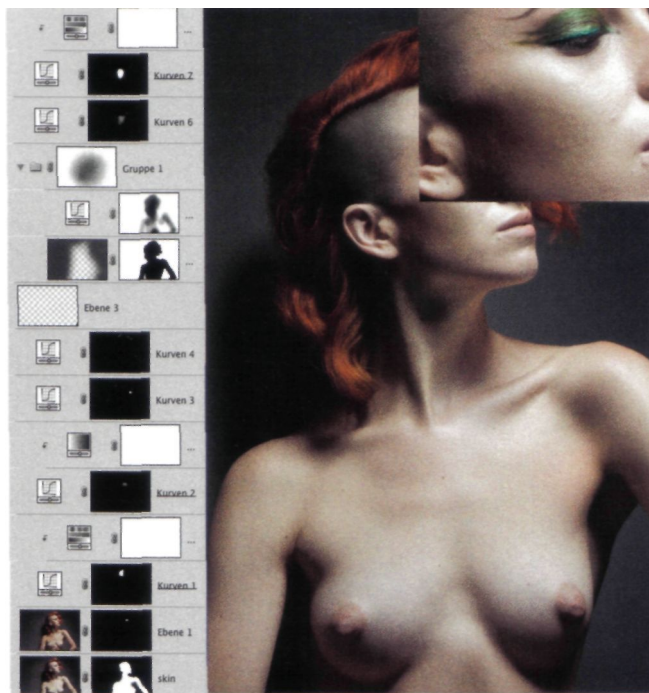
L'ESSENCE ABSOLUE

Kreative Partnerschaften über Kontinente hinweg gehören seit Erfindung des Internets zum kreativen Alltag. DOCMA hat ein argentinisch-deutsches Beauty-Projekt in Berlin begleitet. | **Christoph Künne**



1 AUFNAHME

Auf dem Ausgangsfoto sitzt das Model in einem tageslichtdurchfluteten Raum ganz nah vor dem schwarzen Hintergrundkarton. Künstlich ausgeleuchtet wird es von einem Beauty-Dish, dessen Licht ein verspiegelter Aufheller von unten reflektiert. Sinn dieser Anordnung ist der Wunsch nach einem starken, aber dennoch weichkantigem Schattenwurf.



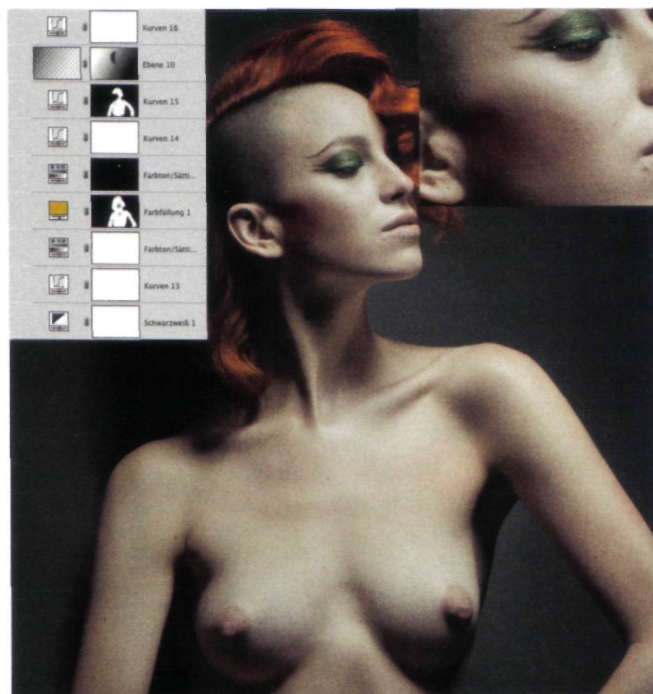
2 AUSLEUCHTUNGS-KORREKTUR

Nach einer Analyse der korrekturbedürftigen Details, die ein normales Foto von einem Beauty-Bild unterscheiden, hat Natalia nach der Raw-Entwicklung alle betroffenen Stellen punktuell aufgehellt, abgedunkelt oder farblich modifiziert. Ihre häufigste Werkzeugkombination ist dabei die Mischung aus einer korrigierenden Einstellebene und einer begrenzenden Ebenenmaske.



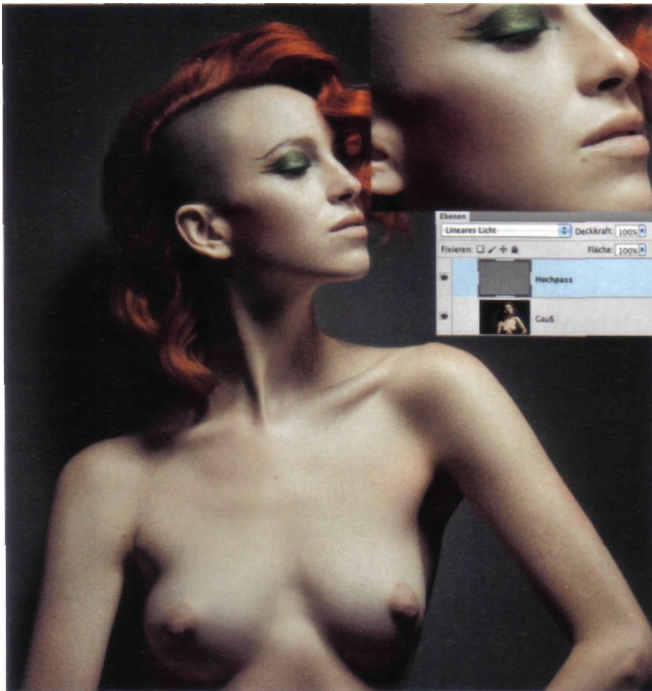
3 VERFLÜSSIGEN

Für Beauty-Bilder kann ein Mensch nicht perfekt genug gewachsen sein. Aus diesem Grund wird der Körper dem hinter der Idee stehenden Konzept weitestgehend angepasst. In diesem Fall bedeutet das im Kern eine Verjüngung der Halspartie, eine Straffung des Kinns, ein weniger breites Kreuz und vor allem dünnere Arme. Grundsätzlich gilt es, möglichst harmonische Linien zu erreichen. All das ist Werk des Filters „Verflüssigen“.



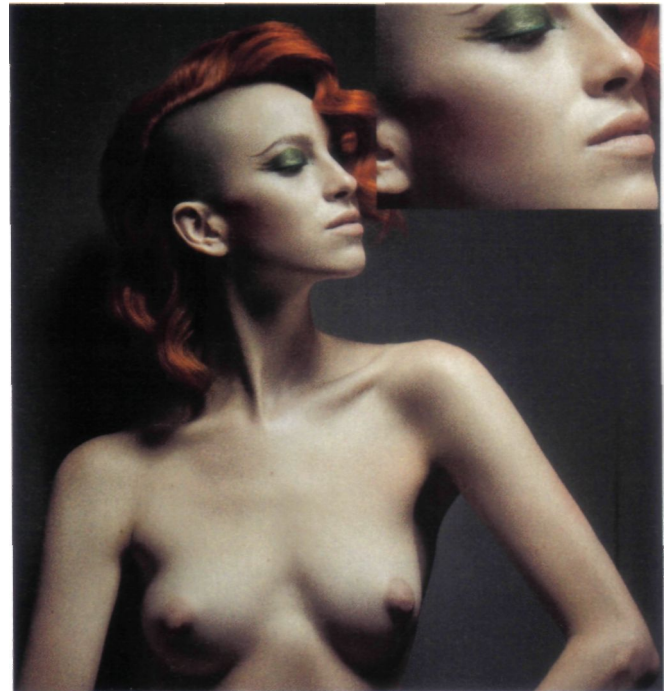
4 FARBANPASSUNG

Bei der Anmutung eines solchen Bildes spielt nicht nur die Perfektionierung des Dargestellten eine große Rolle, sondern auch die Farbigkeit. Sie spricht subtil die Emotionen des Betrachters an. Entsprechend viel Aufmerksamkeit wird auf die Abstimmung der Licht- und der Hautfarbe gelegt. Auch hier kommen wieder eine Reihe von punktuell aufgetragenen Einstellebenen zum Einsatz. Wichtig ist, dass ihre Wirkung subtil bleibt.



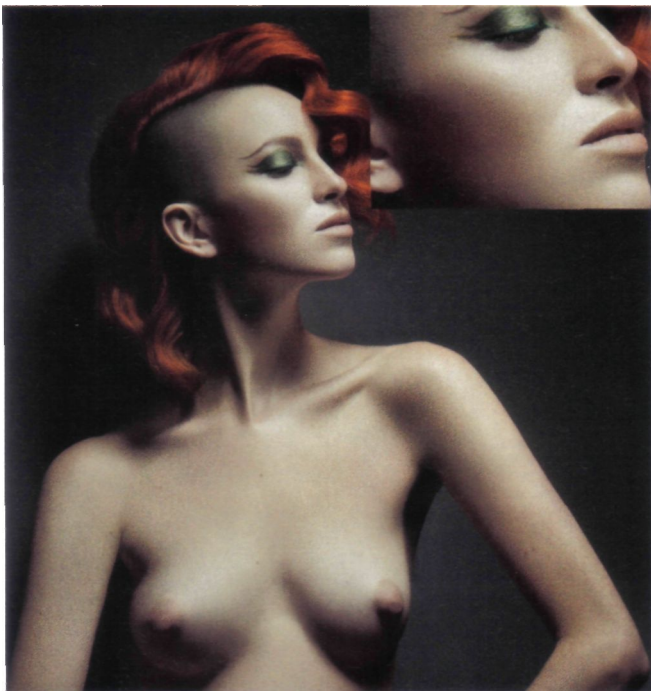
5 SPLITTING

Eher technisch interessant ist der Auftrag des digitalen Make-ups. Hierfür wird eine Bildkopie als unscharfe Version angelegt und eine weitere nach der Bearbeitung mit dem „Hochpass“-Filter im Modus „Lineares Licht“ verrechnet. Die Retuschen nimmt man dann auf der „Hochpass“-gefilterten Ebene mit einem Reparatur-Pinsel vor, dessen Referenz nur diese Ebene aufnimmt.



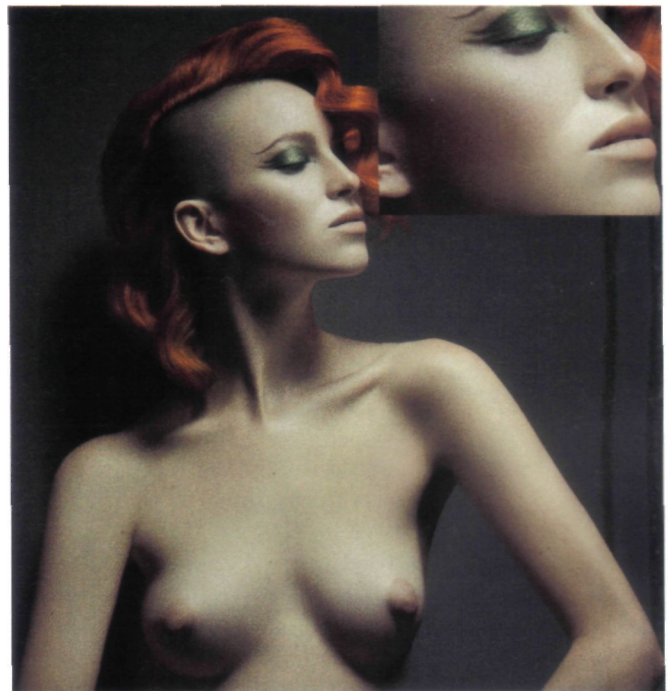
6 HAUTRETUSCHE

Erst jetzt erfolgt die eigentliche Hautretusche, der Pickel, Muttermale, Leberflecken oder Narben zum Opfer fallen. Allerdings geht es nicht darum, alle Pigmentstörungen auszumerzen. Leberflecken zum Beispiel gelten als Merkmale, mit denen das Bild authentischer erscheint, und bleiben daher erhalten. Mehrwert wird auf eine perfekte Hautstruktur gelegt.



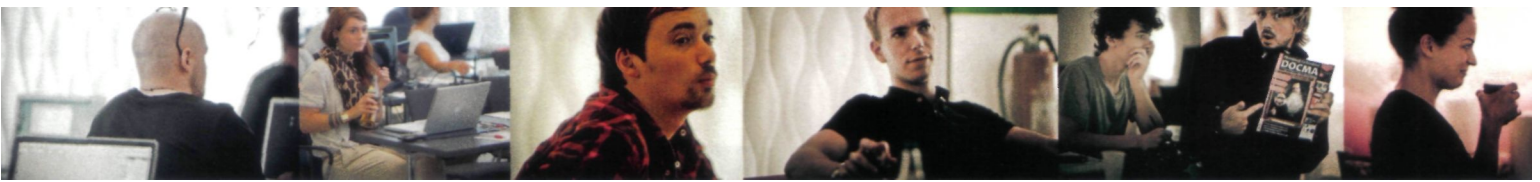
7 KONTRAST-GLÄTTUNG

Eine perfekte Hautstruktur lässt sich mit dem Einsatz der „Dodge & Burn“-Technik erzielen, die nicht nur Schatten abwedelt und Reflexe nachdunkelt, sondern die auch erlaubt, durch malerische Mittel Lichter und Schatten zu verstärken. Am Ende ist das Ergebnis wieder etwas ebenmäßiger. Wie weit diese „Verkünstlichung“ von Haut und Formen betrieben wird, hängt vom Konzept des Kreativen ab.



8 FEINTUNING

Bis das Bild wirklich fertig ist, sind noch einige Arbeiten nötig. Hier geht es aber zumeist um die Betonung oder Abschwächung von Bild-details, Modifikationen der Farbbalance oder um punktuelle Korrekturen von Detailzeichnung beziehungsweise Farbtönen. Wichtig ist, dass diese letzten Arbeiten mit etwas zeitlichem Abstand zur vorangegangenen Retusche erfolgen, damit der Blick des Bearbeiters in der Zwischenzeit wieder an "Frische" gewinnt.



DIE WORKSHOP-ESSENZ

Natalia Taffarel veranstaltet weltweit Workshops zum Thema High-End-Beauty-Retusche. Wir waren bei ihrem Kurs in Berlin zu Gast und haben danach Natalias beste Tipps zusammengestellt. | **Christoph Künne**

BEAUTY-RETUSCHE: DAS PRINZIP

Während Fotografen ihre Bilder eher global im Hinblick auf Helligkeit, Kontrast und Farbe abstimmen, arbeiten Retuscheure meist mit dem Blick aufs Detail. Sie zerlegen ein Bild im Kopf in seine Einzelteile, suchen nach Fehlern und korrigieren diese. Dabei geht es nicht in erster Linie darum, störende Elemente zu entfernen. Vielmehr steht im Vordergrund, die Bildfehler abzuschwächen beziehungsweise zu glätten. Konkret bedeutet dies, mithilfe von Masken einzelne Bildbereiche farblich und in den Texturen gezielt anzupassen, Formen und Linien zu harmonisieren sowie Details auszuarbeiten. Dabei beschränkt man sich nicht auf ein Foto, sondern kombiniert meist mehrere Ausgangsbilder zu einem neuen. Der Workflow beginnt mit einer möglichst weitgehenden Farb- und Kontrastabstimmung in Camera Raw. Photoshop kommt für die Detailretuschen, die Glättungsarbeiten, die nachträglichen Lichtkorrekturen zur Erzeugung von Tiefe, die Abstimmung der Haut und die abschließende Schärfung zu Einsatz.

VIER MOTIVE ZUR DEFINITION



BEAUTY

Das Konzept aus Frisur, Make-up und Accessoires bildet den Mittelpunkt, der abgebildete Mensch ist austauschbar.



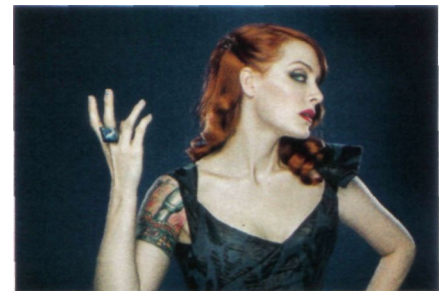
GLAMOUR

Der zumeist weibliche Mensch wird in allen seinen optischen Vorzügen dargestellt.



FASHION

Konzeptionell wie Beauty, nur komplexer. Der Mensch ist austauschbar, es geht darum, einen bestimmten Lebensstil abzubilden.



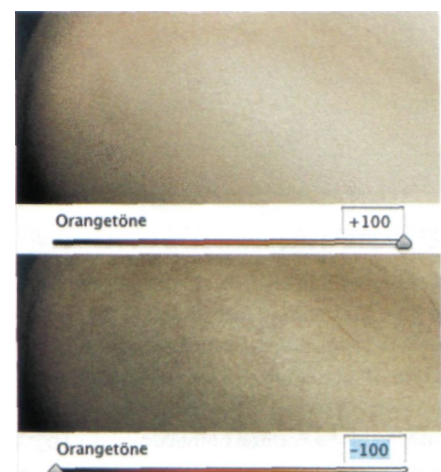
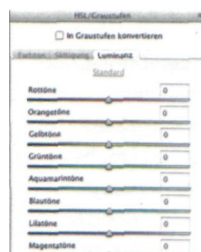
PORTRÄT

Foto eines Menschen, bei dem der Charakter des Abgebildeten sichtbar wird

HAUTFARBE ABSTIMMEN

Am leichtesten lässt sich die Hautfarbe eines Models über die Orange-Töne abstimmen. Das gilt zumindest für junge, professionell geschminkte und gut ausgeleuchtete Haut. Je älter die Abgebildeten sind, desto stärker nimmt der Einfluss von Rottönen zu, um die man sich zusätzlich kümmern muss. Rottöne lassen sich mit vielen Photoshop-Werkzeugen beeinflussen, Orange-Töne dagegen nicht. Das einzige Tool, mit dem man sie gezielt ansprechen kann, findet sich in Camera Raw unter dem Reiter „HSL/Graustufen“. Dort lassen sich Farbton, Sättigung und Luminanz der Orangetöne (und natürlich

auch die von sieben weiteren Farbauswügen) gezielt steuern. Aus diesem Grund sollte man die farbliche Grundabstimmung der Hauttöne schon in der Raw-Entwicklung vornehmen und nicht erst in Photoshop.



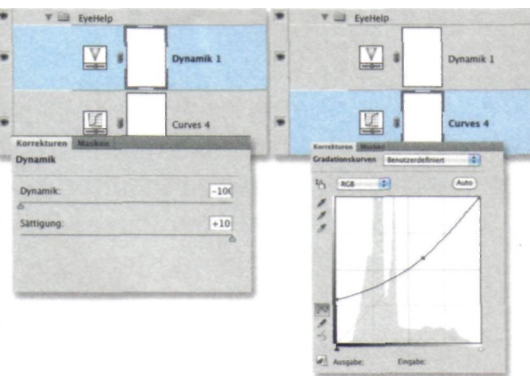


BILDFEHLER FINDEN

„Eyehelp“ nennt Natalia Taffarel diese Technik, bei der es darum geht, Hautprobleme stärker sichtbar zu machen, damit man sie vollumfänglich retuschieren kann. Ihrer Erfahrung nach sehen professionelle Hautretuscheure die Fehler ohne zusätzliche Hilfen, wer sich in dieses Thema jedoch erst einar-

beitet, der kann mit der Technik eine Menge Verdecktes speziell in übersättigten Bildbereichen sichtbar machen: Legen Sie einfach eine Einstellungsebene des Typs „Dynamik“ an und setzen Sie dort die Dynamik auf „-100“ und die Sättigung auf „+100“. Wenn das nicht ausreicht, können Sie zudem eine

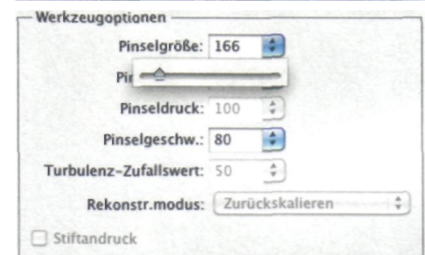
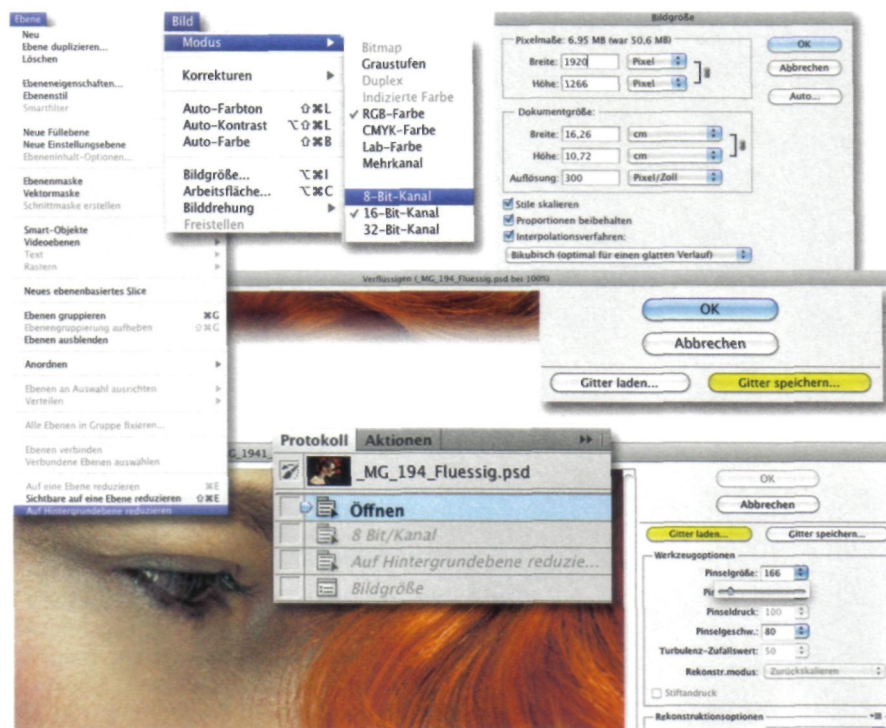
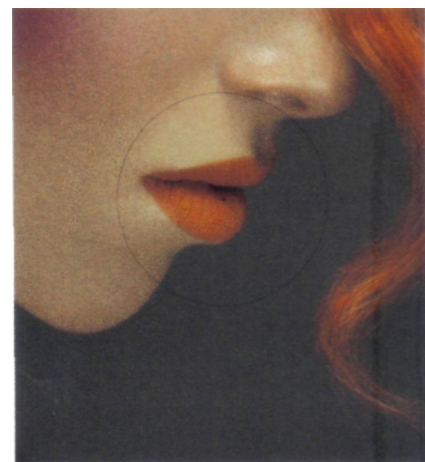
zweite Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ hinzufügen und damit das Bild abdunkeln. Um dieses Hilfsmittel nach Bedarf an- und abzuschalten, legen Sie die beiden Ebenen gemeinsam in ein entsprechend beschriftetes Ebenenset.



KOMFORTABLER VERFLÜSSIGEN

Bei großen Bildern im 16-Bit-Modus ist der Filter „Verflüssigen“ schon auf schnellen Rechnern relativ träge. Wer hier mit älterer oder mobiler Hardware arbeitet, muss oft lange auf das Ausführen von Berechnungen warten, was die Spontantität des Arbeitsflusses merklich beeinträchtigt. Statt die Rechenleistung aufzurüsten, hilft ein einfacher Trick: Reduzieren Sie eine Kopie Ihres Bildes zunächst auf eine Ebene, 8 Bit und

dann auf Pixelmaße, die in etwa ihrer Bildschirmgröße entsprechen. Nehmen Sie nun an der kleinen Fassung die Korrekturen im „Verflüssigen“-Filter vor. Statt das Ergebnis mit dem „OK“-Button anzuwenden, klicken Sie auf „Gitter speichern“ und erhalten so eine proportionale Anwendungsmaske, die Sie im folgenden Schritt einfach mithilfe des Buttons „Gitter laden“ auf Ihr vollauflösendes Bild anwenden.



BESSER VERFLÜSSIGEN

Beim Einsatz des „Verflüssigen“-Filters werden Bildbereiche verzerrt. Zwei Rahmenbedingungen wirken sich merklich auf die Qualität des Ergebnisses aus: Zum einen die Auflösung der Bilder, zum anderen die Art des Werkzeugeinsatzes. Wenige Korrekturen mit einer großen Pinselspitze lassen das Ergebnis realistischer erscheinen als viele Eingriffe mit kleinen Werkzeuggrößen. Je mehr Pixel ein Bild enthält, desto weniger fallen die Eingriffe später in der Pixelstruktur des Bildes auf. •

FOTO-Projekt

von Glenn Rand
und Tim Meyer

TEIL 1

HINTERGRÜNDE IN DER
PORTRÄTFOTOGRAFIE

TEIL 2

ANALYSE DES GESICHTS

TEIL 3

BILDKOMPOSITION IM PORTRÄT

Bildkomposition im Porträt

In der Porträtfotografie soll einem Betrachter ein Mensch nähergebracht werden. Dazu ist es nicht ausreichend, einfach ein Abbild zu schaffen, sondern es geht darum, die Besonderheit einer Person, ihre Persönlichkeit einzufangen. Die Bildkomposition spielt dabei eine große Rolle.

Die meisten gängigen Begriffe der Bildkomposition haben ihren Ursprung in Malerei und Zeichnung. Diese Konzepte können zwar auch in der Porträtfotografie von Nutzen sein, jedoch ist es wenig sinnvoll, sich ausschließlich an traditionellen Prinzipien der Kunst zu orientieren. Vielmehr sollte der Blick auf die Wirkungsweise des Porträts gerichtet sein. Deshalb werden hier die Begriffe der Bildkomposition etwas weiter gefasst und auch die Wahrnehmung mit berücksichtigt.

© Arthur Rainville (mit freundlicher Genehmigung des Künstlers)

Hier wird durch das eingefügte Gesicht in der rechten oberen Ecke des Hintergrunds ein Gleichgewicht geschaffen. Durch die Wiederholung der Gesichtsform entsteht auf der rechten Seite des Bildes ein visuelles Gewicht und damit ein interessanter Gegenpol zur markanten Position der Arme im linken Drittel des Bilds.

© Julie Sparks Andrada (mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin)



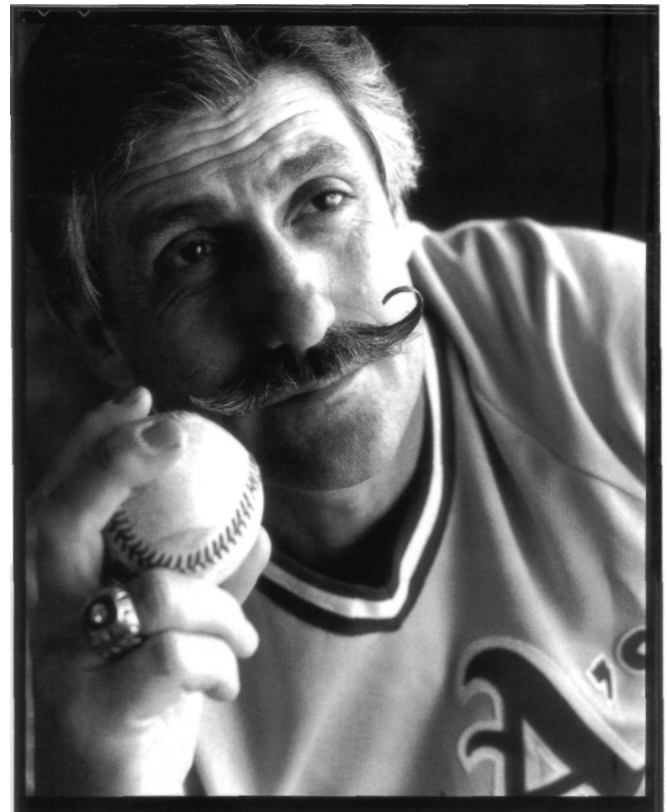
In diesem von Julie Sparks Andrada aufgenommenen Porträt sind zwei bedeutende Faktoren des Gleichgewichts erkennbar. Zum einen ist das Bild so aufgebaut, dass das sichtbare Auge des Kindes - basierend auf der Drittel-Regel - auf der oberen linken Schnittstelle liegt. Zum anderen verleiht das visuelle Gewicht des dunklen Trägerhemds dem Porträt eine gewisse Stabilität.

Gleichgewicht

Das Gleichgewicht ist für das Gelingen eines Bildes von grundlegender Bedeutung. Dies gilt auch für Porträtaufnahmen.

Es wird im Bild durch den visuellen Mittelpunkt definiert. Dieser Punkt befindet sich leicht oberhalb des physischen Mittelpunkts, an dem sich die beiden von Winkel zu Winkel gezogenen Diagonalen überkreuzen. Ein symmetrisches Gleichgewicht entsteht, wenn das visuelle Gewicht auf beiden Seiten der vertikalen Linie, die durch den visuellen Mittelpunkt führt, gleich ist. Wenn die beiden Hälften entlang der vertikalen Linie nicht gleichgewichtig gestaltet sind, spricht man von einem asymmetrischen Bild. Die Anordnung der Bildelemente um den visuellen Mittelpunkt bestimmt auch die scheinbare Bewegung innerhalb eines Porträts. Ist das Modell direkt auf dem visuellen Mittelpunkt positioniert, wirkt das Bild statisch und ruhig, ohne weitere visuelle Gewichtung möglicherweise banal. •

Dieses Porträt des berühmten Baseballspielers Rollie Fingers zeigt verschiedene Elemente einer erfolgreichen Bildkomposition. Das Gleichgewicht wird durch das Team-Logo rechts unten, den Baseball und durch das Gesicht des Spielers geschaffen. Seine Finger sowie das Logo bilden Linien, die den Blick zum Gesicht hin führen. Sein Markenzeichen, der Schnurrbart, bildet den visuellen Mittelpunkt des Bildes und fesselt zusammen mit der Kontrastbeleuchtung der Wangen den Blick des Betrachters.

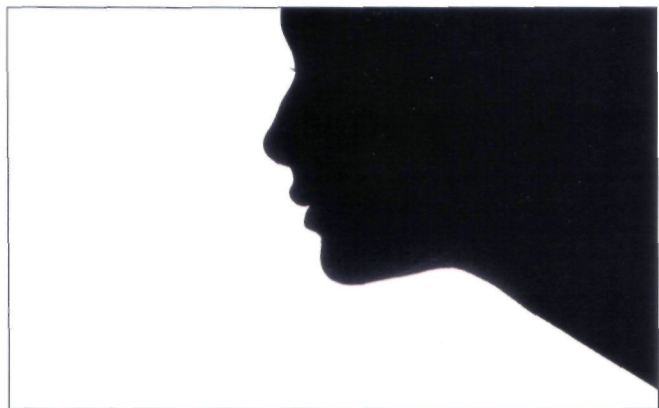
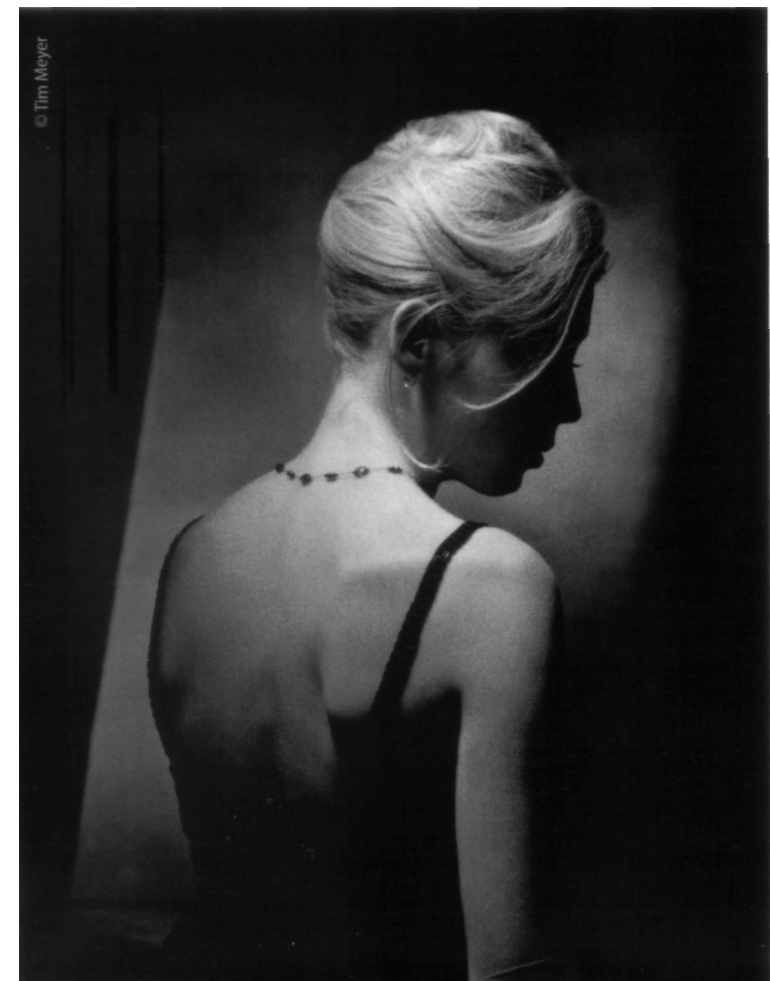


© Tim Mantoani (mit freundlicher Genehmigung des Künstlers)



In diesem Porträt bilden die roten Federn Linien, die das Gesicht einrahmen und den Blick des Betrachters lenken.

Die Gesichtsform des Modells in diesem Porträt ist in aller Deutlichkeit zu erkennen. Das gerichtete Licht sorgt mit ausgeprägten Lichtakzenten und dunklen Schatten für eine exakte Formgebung.



In dieser Profilansicht von Twiggy wird sowohl die Ausdruckskraft der Umrisslinie als auch die starke Abhebung vom Hintergrund deutlich. Wenn die weiße Fläche als Hintergrund wahrgenommen wird, ist Twiggys Gesicht deutlich zu sehen. Betrachtet man jedoch die schwarze Fläche als Hintergrund, ist die Silhouette einer sitzenden Frau zu sehen.

Ein dynamisches Gleichgewicht hingegen entsteht durch das „visuelle Gewicht“, ein Gegengewicht zum Hauptmotiv, bei dem Farbton, Farbsättigung, Größe des „Nebenobjekts“ sowie dessen Abstand zum visuellen Mittelpunkt eine Rolle spielen.

Ein wichtiges Werkzeug der Bildkomposition ist in der Porträtfotografie die Drittel-Regel. Ausgehend von einem Bild, das gedanklich in neun gleich große Teile unterteilt wird, besagt diese Regel, dass die porträtierte Person an einem der vier vorhandenen Schnittpunkte angelegt werden muss, um ausdrucksstark zu sein. Die Augen befinden sich in der Regel im oberen Drittel, wobei ein Auge auf der vertikalen Linie liegt.

Bei einem Gesichtsporträt sind es die Augen, die für das Gleichgewicht des Bilds ausschlaggebend sind. Bei Porträts, die auch den Körper ganz oder teilweise zeigen, bilden hingegen Kopf und Gesicht den für das Gleichgewicht entscheidenden Bildbereich.

Umriss und Hintergrund

Eine der wichtigsten Linien in einem Porträt ist die Linie, die dem Gesicht seine Form gibt. In der Zeichnung genügt diese Umrisslinie, um das Modell zu definieren. Insbesondere bei einer Profilansicht bestimmt eine klar definierte Umrisslinie die Darstellung einer Person mehr als jeder andere Teil des Porträts. Ist die Umrisslinie nicht klar erkennbar, kann dies die Wirkung des Porträts mindern. Dies ist besonders häufig bei ausgeprägten High-Key- oder Low-Key-Aufnahmen der Fall.

Das Profil wird durch die Grenze definiert, die zwischen der Person und dem Hintergrund zu sehen ist. Ist diese Grenze und damit das Profil stark ausgeprägt, lässt sich die Identität der Person leicht bestimmen. Je stärker sich die Person vom Hintergrund abhebt - sei es durch Farbe, Tonwert oder Struktur -, desto deutlicher ist die Umrisslinie zu erkennen. Wenn wir uns auf die porträtierte Person konzentrieren möchten, ist es wichtig, diese Abgrenzung klar zu definieren. Sind beispielsweise die Farbtöne in den Grenzbereichen zwischen der porträtierten Person und dem Hintergrund ähnlich, ist die Grenze wenig ausgeprägt, was die Interpretation des Porträts erschwert.

Eine Fläche im Hintergrund, die auf den Betrachter interessant wirkt, wird üblicherweise als „negativer Raum“ bezeichnet. Diese Hintergrundformen sind selten problematisch und können sogar bedeutend zur Wirkung und zum Konzept des Bildes beitragen. Ein negativer Raum kann jedoch auch zu einem (zer)störenden Element werden, wenn er von der porträtierten Person ablenkt.

Die Wirkung des Kleids, der Schleifen und des Bands, das die porträtierte Person in den Händen hält, wird durch das verschnörkelte Motiv des bemalten Raumteilers weiter verstärkt. Die Farben stimmen zwar nicht exakt miteinander überein, dennoch wird ihre Ähnlichkeit deutlich, da sie als Rottöne alle der gleichen Farbfamilie angehören.

Formen

Die Komposition eines Porträts wird nicht nur durch die Umrisslinie, sondern durch mehrere Formen bestimmt, die in Wechselbeziehung zueinander stehen. Wir können uns das Gesicht unseres Modells als eine Zusammensetzung aus verschiedenen Formen vorstellen, die durch Schatten, Lichtakzente und die Lichtverhältnisse in den Übergängen zwischen beleuchteten und dunklen Bereichen, der sogenannten Lichtdynamik- oder LD-Kante, definiert werden. Bei Rembrandt-Licht entsteht zum Beispiel häufig das typische Lichtdreieck unter dem Auge, und das Kinn erscheint als Block oder Rundung. Bei der Wahl des Lichtmusters sollte die allgemeine Gesichtsform des Modells ein ausschlaggebender Faktor sein. Wenn wir das Gesicht in Licht- und Schattenbereiche aufteilen, kommt es zu einem Zusammenspiel mit den Haaren und/oder der Kleidung, was Formen im Porträt entstehen lässt.

Schatten spielen bei der Entstehung von Formen eine sehr wichtige Rolle - sowohl in Bezug auf die Beschaffenheit der Form als auch darauf, wie wir diese Form wahrnehmen. Schärfer gezeichnete Formen verleihen dem Porträt ein härteres Aussehen. Hartes, stark gerichtetes, punktförmiges Licht und deutlich definierte Lichtdynamik-Kanten führen zu härteren Formen, während die Lichtdynamik-Kante einer diffusen Lichtquelle die Formen und das gesamte Porträt weicher wirken lässt.

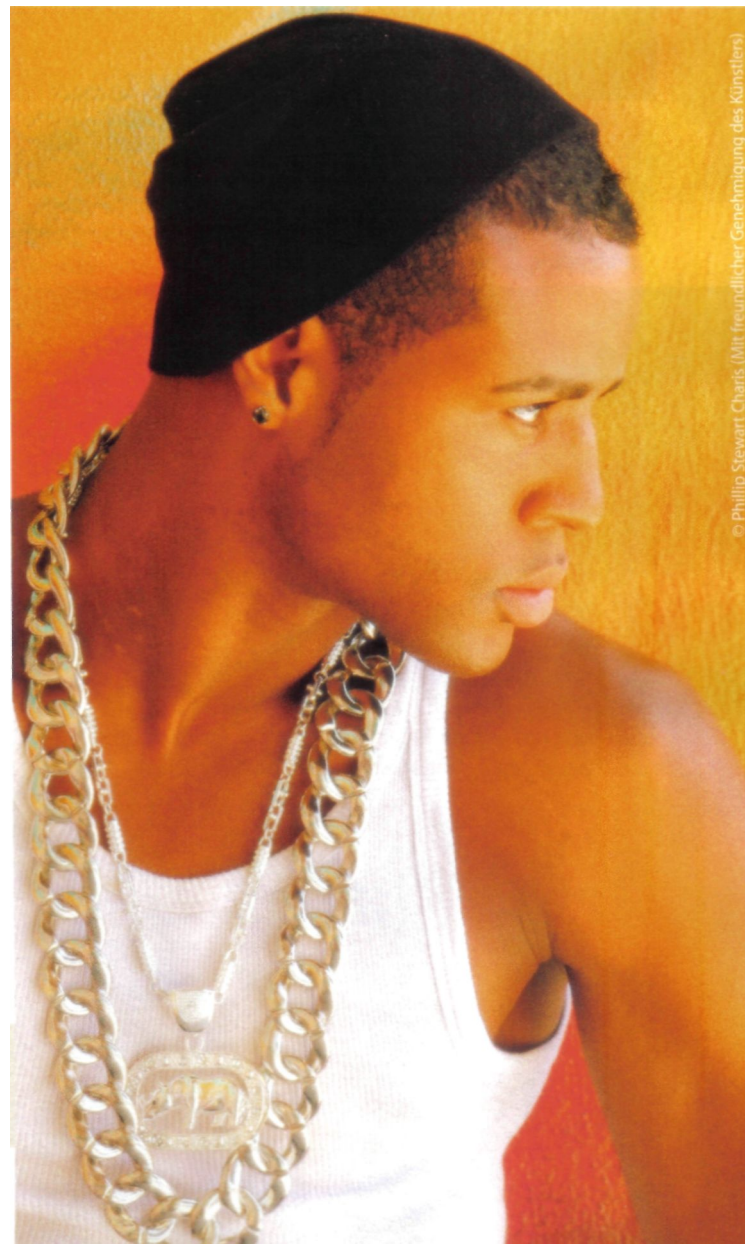
Wir nehmen Formen als vollständig und geschlossen wahr, selbst wenn kleine Teile fehlen. Das menschliche Gehirn fügt die fehlenden Teile hinzu. Ist ein kleiner Teil des Gesichtsprofils nicht zu sehen, sehen wir das Profil dennoch in seiner Gesamtheit. Dieser Effekt kann durch den Einsatz ähnlicher Formen innerhalb des Bildes noch verstärkt werden. Sind in einem Porträt mehrere Kreise zu sehen, fällt es uns leichter, fast vollständige Kreise in ihrer ganzen Form wahrzunehmen. Die exakten Proportionen dieser Formen spielen hierbei keine Rolle. Verschiedene Formen „gruppieren“ sich auf der Basis ihrer Ähnlichkeit und Nähe zueinander.

Farben im Porträt

Durch Farbe und Farbsättigung kann eine räumliche Aufteilung des Bildes erzeugt werden. Je gesättigter die Farbe ist, desto größer ist die wahrgenommene Nähe. Farben, die als kalt empfunden werden (Blautöne), rücken in unserer Wahrnehmung in einem Porträt eher nach hinten, während warme (rötliche) Farben dem Betrachter näher erscheinen.

Auch die Wechselwirkung zwischen verschiedenen Farben, der Grenzkontrast, hat einen Einfluss darauf, wie wir ein Bild sehen. Wenn Komplementärfarben aneinander angrenzen, nehmen wir eine erhöhte Farbsättigung wahr. Bei Angrenzung an eine neutrale, dunkle Farbe (wie zum Beispiel Schwarz) erscheint die Sättigung einer Farbe ebenfalls erhöht. Wenn Farben nebeneinander liegen, die auch im Farbrad benachbart sind, führt dies hingegen zur Wahrnehmung einer geringeren Farbsättigung. •

Die Farbe des Hintergrunds lässt das Bild wärmer erscheinen, indem sie stellenweise auf die porträtierte Person reflektiert wird und für eine insgesamt wärmere Farbzusammensetzung des Porträts sorgt.



In der Porträtfotografie kann auch von der emotionalen Wirkung der Farben Gebrauch gemacht werden. Ebenso wie die Eigenschaften des Lichts trägt die Farbsättigung dazu bei, die Stimmung des Porträts zu gestalten. Gesättigte Farben lassen ein Porträt tendenziell härter und markanter erscheinen, aber auch dynamischer, während weniger stark gesättigte, pastellfarbene Töne weicher wirken. Durch Komplementärfarben erzeugte Kontraste verleihen dem Porträt eine gewisse Härte; das Gegenteil ist der Fall, wenn Farben dem gleichen Spektralgebiet angehören.

Farben können auch Wärme oder Kälte, positive oder negative Gefühle ausdrücken. So erscheinen uns die Farben Rot bis Gelb im Farbrad warm, während wir Blautöne als kühl empfinden. Ein dunkles Porträt vermittelt eine eher düstere Stimmung, hellere Farben drücken positive Gefühle aus. Daneben haben Farben eine je nach Kultur unterschiedliche symbolische Bedeutung. Rot beispielsweise ist in unserer Kultur die Farbe der Liebe, Rosa steht für weiblich und Blau für männlich, Orange symbolisiert Lebensfreude und Energie, um nur einige Beispiele zu nennen.

In einem Porträt wird eine Farbe auch sehr häufig zur Betonung und Hervorhebung eingesetzt. Eine Farbe kann den Blick des Betrachters auf sich lenken und entscheidenden Einfluss darauf haben, wie das Bild verarbeitet wird. Ob roter Lippenstift oder auffallend blaue Augen - Farben wecken die Aufmerksamkeit und betonen ein Bildelement.

Struktur und Muster

Der Unterschied zwischen Struktur und Muster liegt in erster Linie in der Größenordnung. Sowohl in einer Struktur als auch in einem Muster kommen enthaltene Details wiederholt vor, wobei diese

In diesem Diptychon der Künstlerin Magdalena Abakanowicz wird durch das Größenverhältnis zwischen der Skulptur im umgebungsorientierten Porträt und der gegenübergestellten frontalen Porträtaufnahme eine Dynamik geschaffen, die einer Interpretation der beiden Bilder den Weg bahnt.

Details in einer Struktur sehr viel kleiner und eher unregelmäßig sind. Die Struktur wird nicht als wichtiges Bildelement betrachtet, während ein bestimmtes Muster für das Aussehen eines Porträts durchaus ausschlaggebend sein kann.

Sowohl Strukturen als auch Muster können einem Porträt auf wirkungsvolle Weise Tiefe verleihen. Wenn die Strukturen und Muster mit zunehmendem Betrachtungsabstand kleiner erscheinen, vermitteln sie ein Gefühl für die Räumlichkeit. Bei einem unendlichen Abstand zum Betrachter werden sowohl Strukturen als auch Muster lediglich als ein Ton wahrgenommen.

Der vielleicht bedeutendste Unterschied zwischen Strukturen und Mustern tritt beim Zusammenspiel mit Licht zutage. Da eine Struktur durch Unterschiede in der Tiefe entsteht, hat die Qualität des Lichts (hart/diffus) eine sehr große Auswirkung auf ihr Aussehen. Muster hingegen werden kaum durch Unterschiede in der Lichtqualität beeinflusst. Hartes, punktförmiges Licht, insbesondere wenn es aus einem hohen Winkel auf das Modell fällt, lässt Strukturen deutlicher erscheinen, während solche bei diffusem Licht weniger klar zu erkennen sind. In der Porträtfotografie wird die Hautstruktur durch hartes Licht betont; bei diffusem Licht erscheint sie glatter. Ein Muster auf der Haut, unabhängig davon ob künstlich geschaffen oder natürlich vorkommend, wird von der Qualität des Lichts hingegen nicht beeinflusst.

Räumlichkeit

Erst die Elemente der Räumlichkeit macht ein Bild lebendig. Im Gegensatz zu anderen Kunstformen ist die Fotografie auf Zweidimensionalität beschränkt. Es gilt daher, die Dreidimensionalität durch Elemente zu vermitteln, die Räumlichkeit schaffen. Die wichtigsten Elemente zur Darstellung von Räumlichkeit sind die Lichtdynamik-Kante, da sie die Form der beleuchteten Oberfläche bestimmt, sowie die Eigenschaft des Lichts. Diese Elemente schaffen eine Form, die wir mit ihren Rundungen und ihrer Tiefe als menschliche Form wahrnehmen.



© Anne Noggle (1922–2005) (aus der Sammlung von Jim Holbrook)



Anne Noggle setzt in diesem umgebungsorientierten Porträt äußerst wirkungsvolle Symbolik ein. Auffallend ist insbesondere die Wahl des Lichts, das ausschlaggebend für die Stimmung dieses Porträts ist. Die einzig vorhandenen Lichtquellen sind eine Deckenleuchte sowie das Sonnenlicht, das leicht durch die Jalousien einfällt. Weitere Symbole, das Bett, die Katze und die Kleidung der Frau, geben dem Bild eine zusätzliche Bedeutung.

Die Räumlichkeit eines Porträts wird zwar in erster Linie durch die Lichtdynamik-Kante und die Schattenakzente geschaffen, jedoch tragen auch die Lichtakzente dazu bei, Dreidimensionalität zu vermitteln. Je deutlicher und klarer die Lichtakzente sind, desto näher erscheinen sie dem Betrachter, was wiederum die Wahrnehmung von Räumlichkeit erhöht.

Größe

Das Element der Größe bezieht sich auf den relativen Platz, den eine Person innerhalb eines Porträts für sich in Anspruch nimmt. In der Malerei des Mittelalters deutete die Größe einer Person auf ihre Bedeutung hin. Die relative Größe innerhalb des Bildes wird häufig durch stilistische Konventionen vorgegeben. Wird eine Person in einem Bildausschnitt klein dargestellt, wird sie als weniger dominant wahrgenommen. Sind mehrere Personen oder Bildelemente vertreten, wird ihre jeweilige Wichtigkeit durch die relative Größe bestimmt.

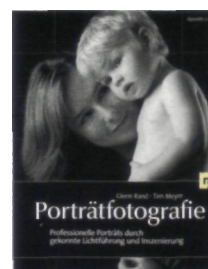
Symbolik, Inhalt und Bedeutung

Die Fotografie ist eine äußerst ausdrucksstarke Sprache. Das Potenzial der Sprache ist jedoch bedeutungslos, wenn der Sprecher - in diesem Fall der Fotograf - nichts mitzuteilen hat. Ein Porträt kann sehr viel mehr vermitteln als lediglich die Identität der porträtierten Person. Der eigentliche Inhalt des Porträts wird durch die eingesetzte Symbolik mitbestimmt. Arnold Newman war

beispielsweise dafür bekannt, seine Fotografien im Umfeld der porträtierten Personen aufzunehmen, wobei er seine Kamera so einsetzte, dass die abgebildeten Symbole die beabsichtigte Bedeutung ausdrückten.

Symbole sind Objekte in einem Porträt, die eine bestimmte Bedeutung verkörpern. Die Objekte allein vermitteln zwar nicht zwangsläufig die gewünschte Bedeutung, jedoch helfen sie dem Betrachter auf indirekte Weise, diese Bedeutung im Gesamtbild des Porträts wahrzunehmen. Man unterscheidet zwischen allgemeinen und gesellschaftsspezifischen Symbolen. Spezifische Symbole sind tendenziell ausdrucksstärker, da sie in der jeweiligen Gesellschaft eine größere Bedeutung haben. Ein Beispiel: Das Symbol des Kreuzes wird in vielen Gesellschaften verwendet, jedoch hat es in christlichen Gesellschaften eine religiöse und daher größere Bedeutung. In manchen asiatischen Ländern kann das Kreuz als die Zahl Zehn aufgefasst werden, was im Vergleich zur christlichen Bedeutung sehr viel weniger ausdrucksstark ist.

Symbole werden zwar in erster Linie bei umgebungsorientierten Porträts eingesetzt, sie sind jedoch auch bei Studioporträts von großer Bedeutung. Schmuck, Kleidung, Accessoires sowie Gesichtsausdruck und Position des Kopfs können ebenso Symbolik vermitteln. (gh) •



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



Einmal im Jahr gibt es an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg im Bachelor-Studiengang Design die Projektwoche. Sie wird genutzt, um all das, was die Studenten in ihren Studienfächern CGI (Computer Generated Imaging), Entwurf, Film, Fotografie, Grafik, Illustration, Interaktionsdesign, Typografie oder Kommunikation gelernt haben, in einer gesonderten praktischen Arbeit zu bündeln. Die findet unabhängig von den semesterbegleitenden Projekten statt. Da die Projektwoche im Sommersemester liegt, wird sie in fast allen Fächern dazu genutzt, das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und an eine Exkursion gekoppelt.

Ganz anders verlief das Programm dieses Jahr im Fach CGI. Dessen Leiter Professor Jostmeier hatte für drei Tage Deutschlands bekanntesten Photoshop- und CGI-Kreativen Uli Staiger eingeladen, um den Studenten bei ihren freien Projekten unter der Überschrift „Kreatives Retuschieren“ mit Rat, Tat und Wissensvermittlung zur Seite zu stehen. Im Vorfeld hatten Jostmeier und sein wissenschaftlicher Mitarbeiter die Projekte mit den Studenten vorbereitet, so dass niemand die wertvolle Zeit der Projektwoche mit Ideenfindungen oder Vorarbeiten verkürzen musste. Die ersten beiden Tage füllte vornehmlich theoretischer Knowhow-Transfer über die vielfältige Welt der Retuschetechniken. Auch wenn die heutigen Studenten gegenüber früheren Semestern viel mehr Computer-Know-how mitbringen, bewegt sich viel Wissen in der Schon-mal-von-gehört-Dimension oder der Ich-weiß-wie-es-prinzipiell-funktioniert-Kategorie. Um auf den Punkt genau einsatzfähig zu werden, hilft oft nur Frontalunterricht mit kleinen Dosen Praxisübung. So ging es dann für die meisten erst am dritten Tag ans eigene Werk: Die Teilnehmer stellten Staiger einzeln ihre Projekte vor und überhäuften ihn anschließend mit tausend praktischen Fragen. Nachdem er diese beantwortet hatte, begann er die Projekte mit dem inhaltlichen Abstand des Berufskreativen zu hinterfragen und konnte so manche im Zuge des Prozesses zu groß gewordenen Ideen wieder auf handhabbare Normalmaße stützen. Der Abschluss des von Uli Staiger begleiteten Projektteils bestand aus einer Interimspräsentation, bei der jeder Teilnehmer sein Projekt der Gruppe vorstellte, seine bisherige Bearbeitung erklärte und die noch nötigen Arbeitsschritte auflistete.

„Unglaublich, wie nett und hilfsbereit der Uli zu uns allen war. Als DOCMA-Abonnentin kannte ich ihn schon seit Jahren von seinen Tutorials her. Ich hätte aber nicht gedacht, wie sehr er mich - neben all den technischen Tipps und Tricks - auch im kreativen Bereich inspirieren würde“, berichtet die Studentin Kathrin Rödl begeistert. Ihr Projekt „Joker“ stellen wir auf der folgenden Doppelseite in Form eines kurzen Making-ofs vor. •

OHM-PROJEKT

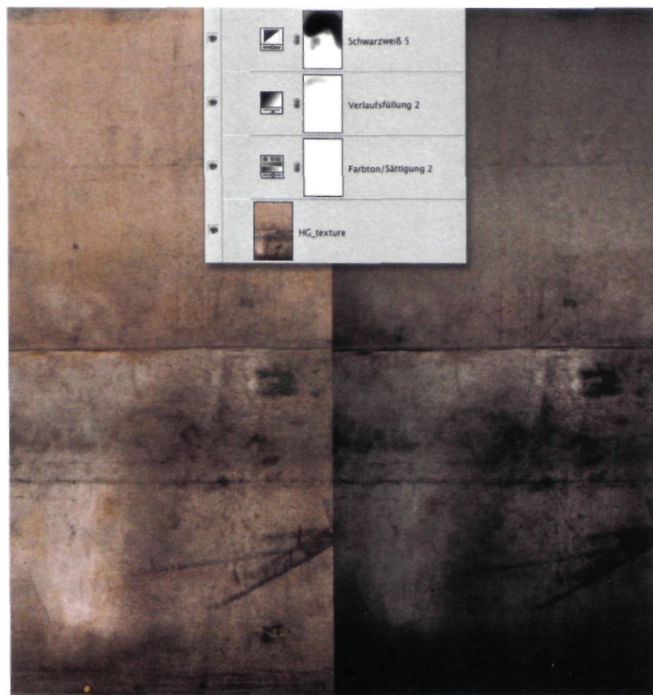
Statt auf Exkursion zu gehen, hat eine Design-Klasse der Nürnberger Ohm-Fachhochschule für ihre Projekt-Tage Uli Staiger als Referenten eingeladen. | **Christoph Künne**





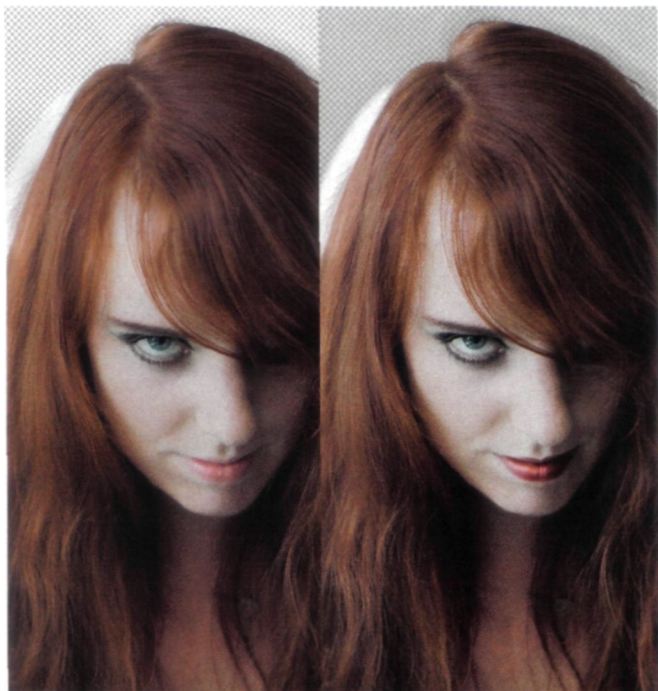
1 VORARBEITEN

„Das Projekt basiert auf der ironischen Idee, es wäre cool, sich selbst als Joker in der Tasche zu haben, um sich bei Bedarf ausspielen zu können“, erklärt Kathrin Rödl die Vorüberlegungen der Montage. Sie nahm alle nötigen Ausgangsbilder selbst auf und hatte sich von ihrer Kommilitonin Christina Greiner fotografieren lassen. Beide achteten darauf, dass die Perspektive für die geplante Montage stimmt.



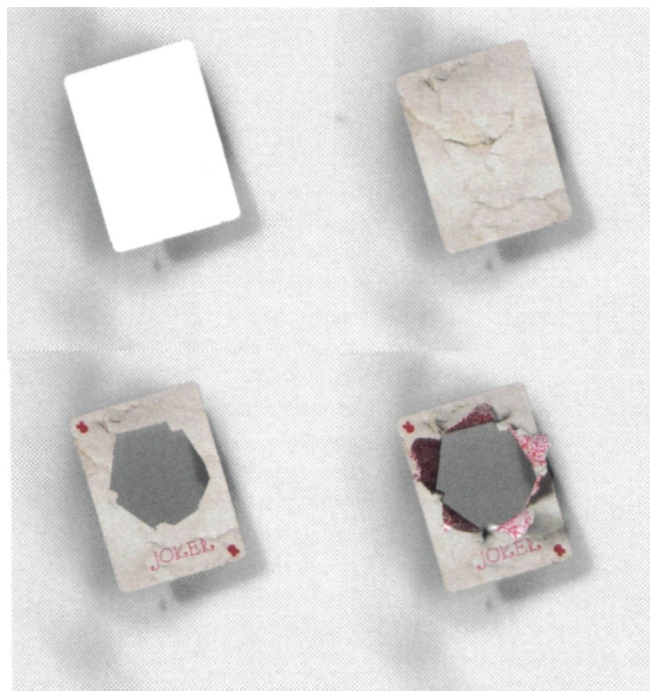
2 HINTERGRUND

Der Hintergrund entstand aus drei Texturen, die Kathrin schon länger in ihrer Sammlung aufbewahrte. Diese wurden zunächst durch Überlagerungen kombiniert, farblich in einem warmen Grauton abgestimmt und dann mithilfe mehrerer Einstellungsebenen unterschiedlicher Art mit Randschatten versehen, die dem Hintergrund einen Art Vignettenrahmen geben und so die Bildmitte betonen.



3 PORTRÄT

Das Selbstporträt hatte Kathrin wohlweislich schon vor grauem Hintergrund aufgenommen, um sich die Freistellarbeit zu erleichtern. Nach der Entwicklung in Camera-Raw entfernte sie den grauen Hintergrund mit einer Maske und stimmte anschließend die Farbigkeit auf die Hintergrundtextur ab. Danach gab es noch eine große Portion digitaler Schminke, wie roten Lippenstift, Smoky Eyes und Make-up.



4 KARTE

Die Ebenen-Konstruktion der Spielkarte war sehr aufwendig, da alle Elemente einzeln platziert werden sollten. Ausgangsbasis war ein digital erzeugter Kartenrohling, der mit Texturen künstlich gealtert und mit einer Maske durchlöchert wurde. Anschließend erfolgte die Beschriftung sowie die Montage der Ausrisskante. Zum Abschluss malte Kathrin die Schatten der Karte manuell ein - wie bei Uli Staiger gelernt - mit drei unterschiedlich dunklen Ebenen.



5 HANDSCHUH

Um die Karte überzeugend zu halten, kam die zuvor fotografierte behandschuhte Hand zum Einsatz. Auch sie musste Kathrin im Hinblick auf ihre Farbigkeit, vor allem aber hinsichtlich ihrer Plastizität an den Rest des neuen Bildes anpassen, da sie sonst wie ein Fremdkörper gewirkt hätte. Als geeignete Technikgrundlage erwies sich hier eine Hochpass-Kopie im Modus "Ineinanderkopieren".



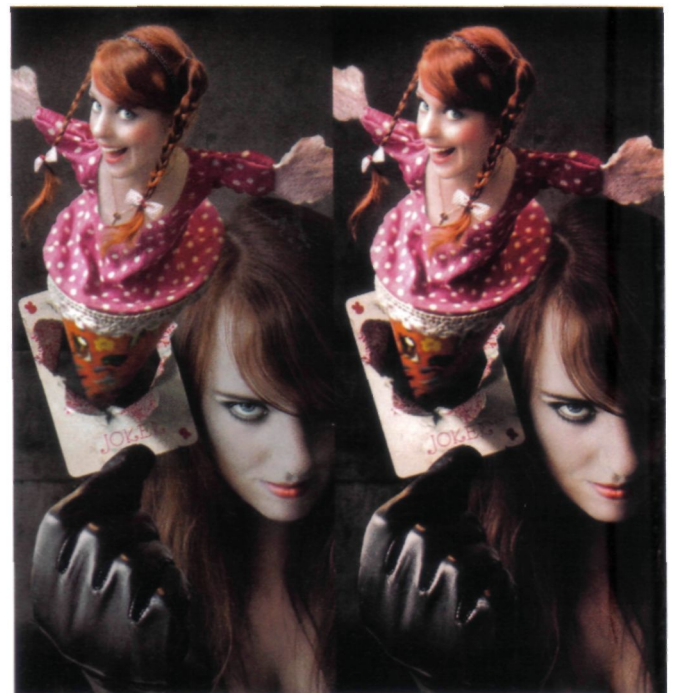
6 TÜTE

Etwas problematisch war die Tüte mit der kleinen Puppe. Wegen des Bildwinkels lag die Schärfeebene fast nur auf den Schultern der Puppe und nahm bei Blende 5 und einem 50er Objektiv nach unten beträchtlich ab. Der Puppenkopf wurde ohnehin entfernt, aber der Tütenkörper blieb etwas zu unscharf. Teilweise ließ sich dies bei der Montage mit Schärfungstechniken ausgleichen, aber nicht ganz.



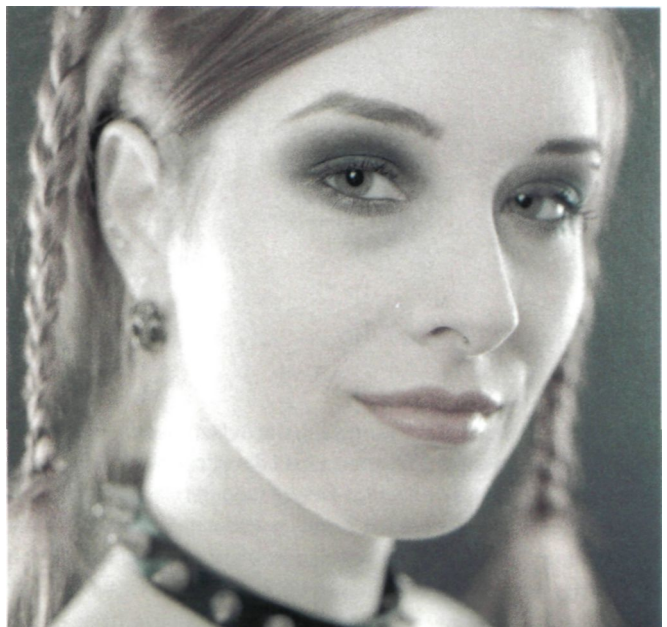
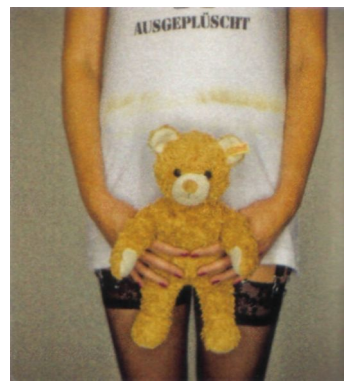
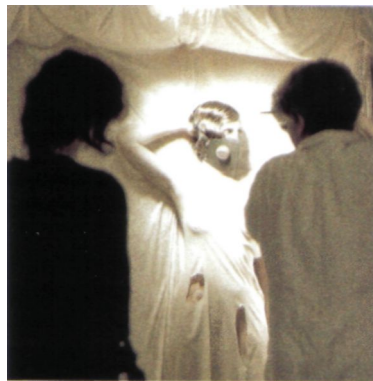
7 PUPPENKOPF

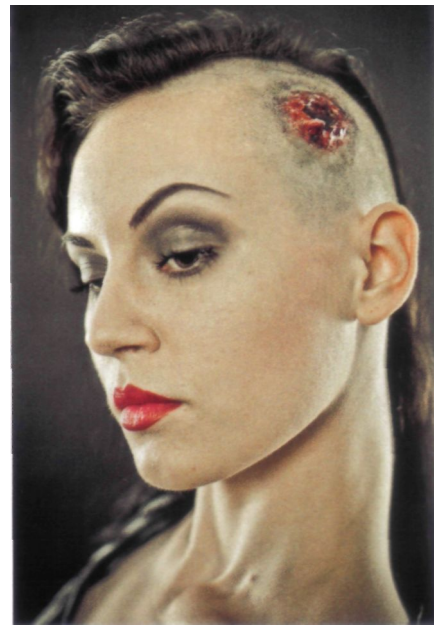
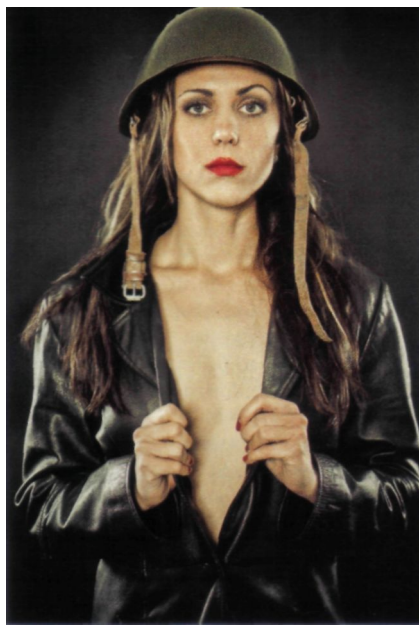
Technisch sehr sauber dagegen gelang das Aufsetzen des Puppenkopfes aus dem zweiten Selbstporträt auf das Puppenkleid. Ebenso harmonisch wirkt die plastikartige Bearbeitung der Haut. Während diese Technik sonst übertrieben künstlich erscheint, ist sie bei diesem Projekt einmal bildlogisch sinnvoll eingesetzt. Um diese Qualität zu erreichen, waren viele Arbeitsebenen nötig.



8 FEINTUNING

Nach der Montage mangelte es dem Bild noch an einer Verbindung der Teile zu einem harmonischen Ganzen. Kathrin Rödl entschied sich für eine Kombination aus einem per „Farbbalance“ erzeugtem Farbstich und einer zusätzlichen Kontrastverstärkung über eine Schwarzweiß-Einstellungsebene im Modus „Weiches Licht“. Die starken Kontraste unterstreichen die Bildaussage, da unterschiedliche Facetten des Charakters akzentuiert werden sollen. •





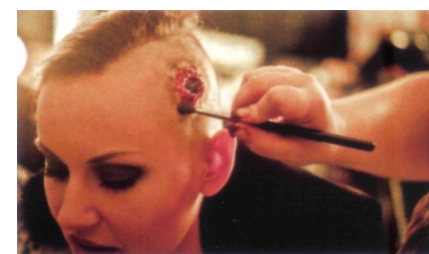
HAUPTSTADTSTUDIO

DOCMA hat im Berliner Stadtteil Johannisthai sein Hauptstadtstudio in Betrieb genommen. Mit dieser Einrichtung haben DOCMAische Bildprojekte jetzt einen gut erreichbaren Produktionsort gefunden. | **Christoph Künne**

Drei Fotografen, acht Modelle, eine Visagistin, drei Lichtsets, viele Helfer, ein langer Sonntag und eine Idee für neue Internet-Formate: Das waren die Zutaten zur Eröffnung des DOCMA-Hauptstadtstudios. Und gleichzeitig der Startschuss für das erste gemeinsame Multimedia-Projekt der Fotografen Anke Großklaß und Rainer Raschweski, die mit

DOCMA-Unterstützung an einer neuen Art bildnerischen Storytellings im Internet arbeiten.

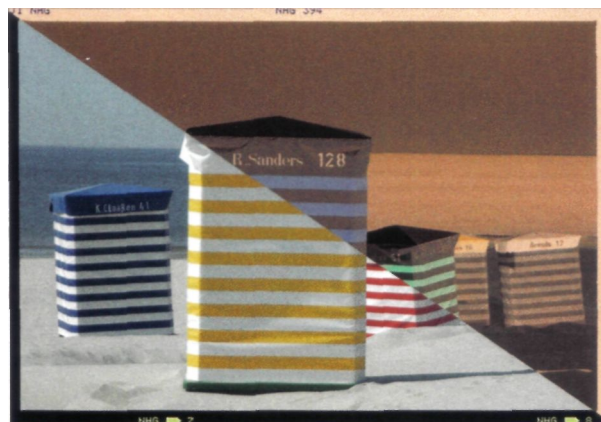
Mehr zu dem Projekt, das nach Plan gegen Jahresende abgeschlossen sein soll, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, nur dass die Geschichte nicht ganz unblutig ist. Aber das deuten die Aufnahmen vom Eröffnungsshooting ja schon an. •



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Hier finden Sie die Lösung zum Analog-Negativ-Rätsel aus DOCMA 42.

Thorsten Wiegand hat mit einem eigenen Mittelformat-Rahmen einen Weg ausgetüftelt der sich dafür eignet, jedes Bild - wenn seine Proportionen zum Rahmen passen - schnell in ein Negativ umzuwandeln. Sofern die anderen Einsender mit Einstellungsebenen gearbeitet haben, funktioniert dieser Austausch mit fast allen aufgezeigten Lösungswegen.



Digitales Negativ, mal ganz anders

Die Lösung schien diesmal ziemlich aufwendig zu sein, war tatsächlich aber gar nicht so schwer. Wie die unterschiedlichen Ansätze der Einsender zeigen, gibt es für das Problem, ein digitales Bild in ein vorgeblich analoges Negativ zu verwandeln, sogar eine ganze Menge schneller Lösungen. Als Gewinner haben wir Jürgen Kopton ausgelost, der dazu schreibt:

„Hallo, liebes Docma-Team, die Vorgehensweise ist recht einfach: Ich habe das Ausgangsbild über Euren - zuvor im Binnenbereich mit der Maskenfarbe gefüllten - Negativrahmen gelegt und als Verrechnungsmodus ‚Subtrahieren‘ gewählt. Das ist eigentlich schon alles. Da das insgesamt viel zu simpel ist, denke ich mal, dass ich die

Aufgabenstellung mal wieder nicht richtig verstanden habe.“ Dafür gibt es als Gewinn ein Premium-Abo von Video2Brain im Wert von 300 Euro. Wir gratulieren!

Einen nicht weniger eleganten und kurzen Weg schlägt Andre Möschter vor: „Angehängt übersende ich meinen Beitrag zum Photoshop-Rätsel. Ich habe die Maskierung nach dem Umkehren mit einem Fotofilter (Bild/Korrekturen / Fotofilter/Farbe; Dichte 100 %; Luminanz erhalten: nein) erzeugt. Die Farbe für den Filter ist vom Filmrand übernommen worden.“

Thorsten Wiegand hat es mit einem eigenem Mittelformat-Rahmen versucht und erläutert sein Vorgehen so: „Meine Lösung für die Umwandlung eines Positivs in ein

Negativ ist folgende: Montage des Originals (Positiv) in den Negativrahmen über zwei Ebenen, der Rahmen ist positiv, also Schwarz mit heller Schrift / Einstellungsebene umkehren‘ über beide Ebenen / Neue Ebene mit Orange füllen, am besten Farbe aus echtem Negativrand aufnehmen (meine Werte RGB 250/197/155)/ Ebenenfüllmethode auf ‚Multiplizieren‘/ danach lässt sich das Original gegen jedes andere Positiv austauschen, sofern die Proportionen übereinstimmen, und ist automatisch umgewandelt.“

Einige Einsender haben eine Ebene mit der Maskenfarbe „Ineinanderkopierend“ mit dem Original verrechnet, dann die vereinigten Ebenen invertiert - das geht nicht: Helle Stellen sind dann heller als die Orange-Maske.

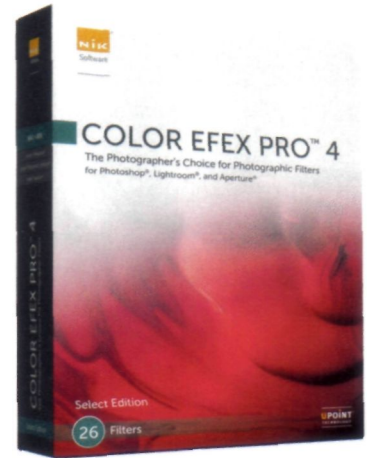
Unser Gewinner ist diesmal Jürgen Kopton; das Bild links zeigt sein Verfahren: Foto der Maskenfarbe überlagern, Ebene auf „Subtrahieren“ setzen. Auch der Ansatz von Andre Möschter ist recht einfach: Bild invertieren, Fotofilter mit der Maskenfarbe bei deaktivierter Option „Luminanz erhalten“ anwenden. Das war's schon!



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Diesmal sollen Sie nichts herausfinden, sondern eine Flächenfüllung gestalten.

Als Gewinn für die Flächenfüllung, die uns am besten gefällt, gibt es die brandneue Version von Nik's **Color Efex Pro 4**. Darin sind jetzt 55 Filter enthalten. Was Oberfläche und Handhabung betrifft, wird nicht nur die U-Point-Technologie unterstützt, sondern es gibt zudem einen Protokollbrowser, stapelbare Effekte und die Möglichkeit, eigene Filtereinstellungen zu exportieren. Version 4 wurde für Mehrkern-Rechner und Grafikprozessoren (GPU) optimiert. Der Preis der von Nik Software zur Verfügung gestellten Gewinnprämie beträgt 200 Euro.



Fläche mit Pinselabdrücken füllen

Meist sollen Sie bei unserem Photoshop-Rätsel eine bestimmte Vorgehensweise herausfinden. Diesmal geben wir das gesuchte Verfahren vor, und Sie sollen es gestalterisch umsetzen. Prämiert wird also nicht die eleganteste Lösung, sondern das Ergebnis, das uns am besten gefällt.

Auf Seite 32 habe ich demonstriert, wie sich eine Fläche durch Füllung eines langen Zickzack-Pfades, der das ganze Arbeitsblatt abdeckt, mit einem Muster füllen lässt (Pfadpalette > Pfadkontur mit Pinsel füllen). Dadurch, dass Sie dem Pinsel unter „Formeigenschaften > Steuerung: Größe: Verblässen“ eine zum Ende des Pfades auf Null schrumpfende Spitze und unter „Farb-

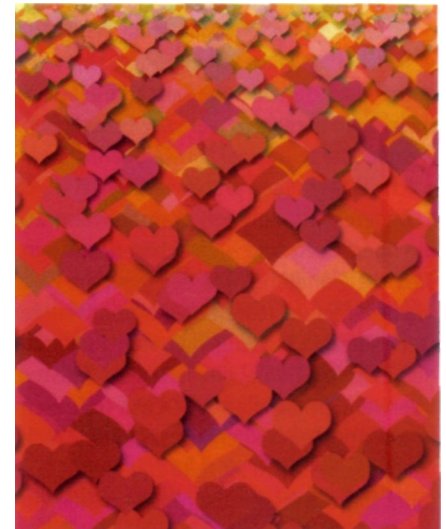
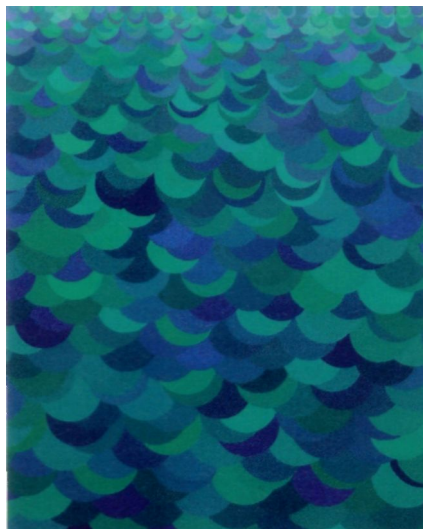
einstellungen > Vordergrund-Hintergrund-Jitter > Steuerung: Verblässen“ in ähnlicher Weise einen Übergang von einer dunklen Vorder- zu einer hellen Hintergrundfarbe zuweisen, erzeugen Sie eine Scheinperspektive. Ergänzt wird dies um Größen-, Farb- und andere Jitter-Einstellungen. Der Pfad, den Sie unter www.docma.info/10190.html herunterladen können, beginnt unten und endet - dichter werdend - oben.

Bitte senden Sie uns Ihre auf diesem Weg, also mit Pfad und Pinsel erzeugte Flächenfüllung (JPEG-Stufe 10) mit einer maximalen Seitenlänge von 1 000 Pixeln bis zum **10. November 2011** als Mail-Anhang an redaktion@docma.info mit der Betreffzeile „Photoshop-Rätsel“; außerdem einen Ab-

druck der verwendeten Spitze als eigene Datei. Wir suchen das Bild aus, das uns am besten gefällt; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner oder die Gewinnerin erhält als Prämie das neue Color Efex Pro 4 von Nik Software im Wert von 200 Euro.

Ach ja - wenn Sie dennoch was zum Tüfteln suchen: Da die kleineren und helleren Abdrücke weiter hinten auf dem Pfad später erzeugt werden, überlagern sie unvermeidlich die zuvor erzeugten im „Vordergrund“, was bildlogisch unsinnig ist, wenn damit Perspektive wiedergegeben werden soll. Gibt es einen Weg, zum richtigen Ergebnis zu gelangen? Unter den Einsendern, die einen realisierbaren Weg aufzeigen, verlosen wir eine Photoshop-Enzyklopädie-DVD. (doc) •

Für eine Grasfläche füllen Sie den Pfad mit den oben beschriebenen Vorgaben - aber wie vermeidet man, dass kleine helle Abdrücke im Hintergrund dunkle im Vordergrund perspektivwidrig überlagern? Beim Beispiel mit den Herzen wurde weit verstreuten Abdrücken auf der oberen Ebene ein „Schlagschatten“ zugewiesen.





Siegerehrung: Torsten Wolber empfängt den 1. Preis in der Profi-Kategorie; daneben Hermann Heibel und Doc Baumann. Bild rechts: der Ausstellungssaal.

DOCMA Award

Die Ausstellung der digitalen Karikaturen läuft noch bis zum 23. Oktober; das nächste Thema steht bereits fest. | **Doc Baumann**

Am 12. August wurde im Frankfurter Museum für Kommunikation die Ausstellung der besten Digital-Karikaturen des 2011er Wettbewerbs eröffnet. Es gab die Pressekonferenz, Eröffnungsansprachen und Preisübergaben an die Gewinner.

Wir möchten an dieser Stelle noch einmal allen herzlich danken, die zu diesem Erfolg beigetragen haben: den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, den Sponsoren (die

Gewinnprämien, Organisationskosten oder Drucke beigesteuert haben), dem Fotografen Hermann Heibel sowie den Verantwortlichen des Museums.

Viele Medien in Deutschland haben bisher über die außergewöhnliche Ausstellung berichtet. Und auch die Ausstellungsbesucher waren einhellig begeistert. „Wie geht's denn 2012 weiter?“ wollten einige Teilnehmer wissen. Das erfahren Sie unten.

Fotos unten: Museumsdirektor Dr. Gold begrüßt die Ausstellungsbesucher | Dr. Gold und Doc Baumann diskutieren die Exponate | Besucher beim Studium der Ebenenpalette zu Torsten Wolbers „Fettnäpfchen“ | Model und Digitalumsetzung von Andreas Baumbachs Semiprofis-Siegerbild.



Fotos: Hermann Heibel (1, 2, 3) | Dimitri Kandlov / Museum für Kommunikation Frankfurt/M. (4, 5, 6)

„Vorsicht: Warnhinweise!“ ist keine Warnung, sondern eine Aufforderung zum Mitmachen und Thema des nächsten DOCMA Awards.



Warnungen können eine durchaus sinnvolle Einrichtung sein: Man muss sich nicht erst selbst die Finger verbrennen, Lungenkrebs einfangen oder die Salzsäure-Flasche mit der für Mineralwasser verwechseln; ein kleiner oder auffälliger Hinweis kann einem solche Erfahrungen ersparen.

Andererseits nehmen Warnhinweise zu, die überflüssig sind - oft schon deswegen, weil die Handlung, vor der gewarnt wird, praktisch kaum realisierbar wäre. Mitunter steht die Befürchtung dahinter, für unangemessenen Gebrauch haften zu müssen. („Verwenden Sie dieses DOCMA-Heft nicht in zusammengerolltem Zustand als Trichter, um Kraftstoff in Ihr Auto zu füllen!“ „Achtung: Diese Zeitschrift könnte von Kleinkindern verschluckt werden!“) Auf jeden Fall ist

das ein Thema, das sich hervorragend für eine visuelle - und typografische - Umsetzung eignet.

Wie immer in diesem frühen Stadium können wir Ihnen außer der Aufgabenstellung noch nicht viel mitteilen; weder, wann und wo es die Ausstellung geben wird, noch, welche Gewinnprämien auf die Gewinner warten.

Wir werden in den nächsten Ausgaben immer wieder Tutorials vorstellen, in denen wir-oder Gewinner früherer Wettbewerbe - uns unsinnige Warnhinweise ausdenken. Natürlich ist es nicht mit einem bloßen Zigaretenschachtel-Aufkleber getan, schließlich geht es bei uns um Bildbearbeitung. Also, fangen Sie schon mal damit an, Ideen auszubrüten!

Übrigens: Ab 17.12. werden in Bremen die besten Arbeiten aller Awards seit 2003 ausgestellt. Mehr dazu in Heft 44.

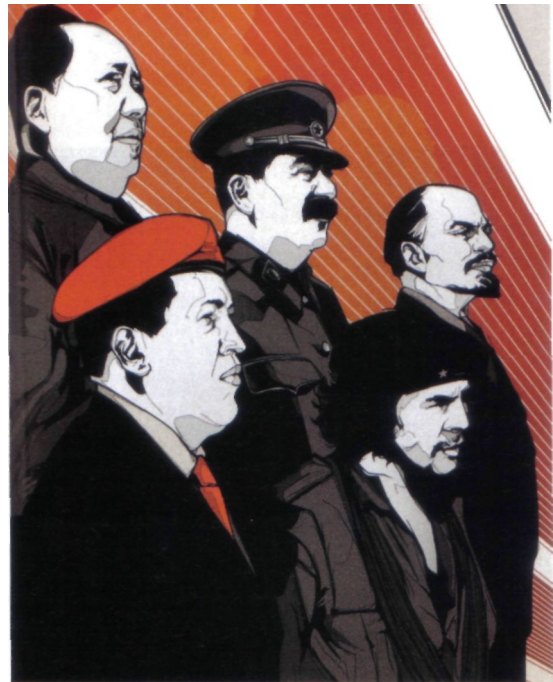
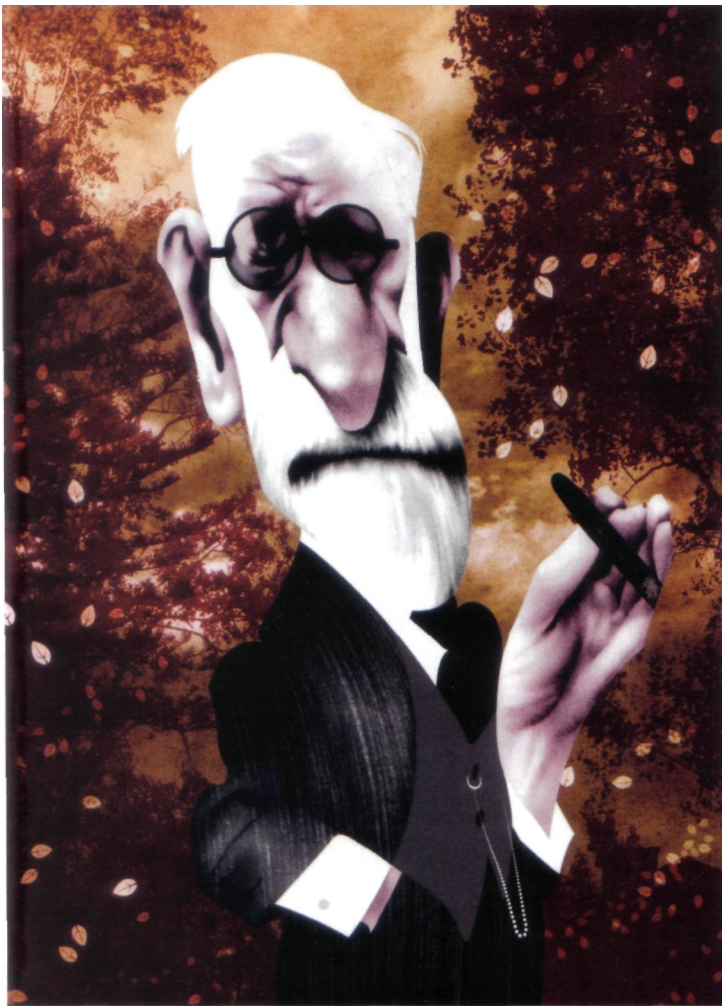


Aaron Jasinski, Seattle USA Geoffrey Rush, 2005 (digital)

DIGITALE PORTRÄTS

Der Bildband *Illustration Now!* zeigt eine eindrucksvolle Sammlung von Porträt-Illustrationen. Wir stellen Ihnen daraus einige digital umgesetzte Arbeiten vor. | **Doc Baumann**

Eigentlich brauchen wir keine gemalten und gezeichneten Portraits mehr, seit es die Fotografie gibt. Und doch ist eine Illustration oft besser in der Lage, die charakteristischen Merkmale menschlicher Gesichter herauszuarbeiten. Mitunter nähert sie sich dabei dem Grnezzgebiet zur Karikatur...zusammengestellt, an der uns natürlich in erster Linie jene Werke interessieren, die mit digitalen Werkzeugen entstanden ist....Selbst Profis sind inzwischen kaum noch in der Lage, eindeutig zwischen Pixeln und Pigmenten zu unterscheiden; die Techniken...bei dem aber tatsächlich Stift und Pinsel zum Einsatz kamen - und umgekehrt, Dieser Überblick zeigt Ihnen lediglich eine kleine Auswahl der Digitalporträts aus diesem Bildband. Praktiker finden hier zahllose technische und konzeptionelle Anregungen....**sorry der Text ist hier leider nicht mehr vollständig erhalten.**



Kako, Sao Paolo, Brasilien

Egal, wie gut du bist - Du bist immer eine Nasenlänge von der Karikatur entfernt.

- Red Planet (Mao, Stalin, Lenin, Chavez, Che Guevara), 2007 (Illustrator und Photoshop)

Andre Carrilho, Lissabon, Portugal

Wenn ich ein Porträt male, versuche ich, sowohl die psychologischen Eigenarten als auch die körperlichen Merkmale der jeweiligen Person aufzugreifen.

- Sigmund Freud, 2007 (Zeichnung und Photoshop)
- Wolfgang Amadeus Mozart, 2006 (Zeichnung und Photoshop)



David Despau, Madrid, Spanien

Ich zeichne Gesichter gern mit einfachsten Mitteln (Bleistift, Kuli...), um einen interessanten Aspekt zu betonen.

- Mad Woman, 2010 (Zeichnung und Photoshop)





Tiago Hoisel, Salvador, Brasilien

Ich versuche, meine Portraits mit einer eher lustigen Interpretation der Leute zu verbinden. Manchmal führt das am Ende zu Karikaturen.

- Hugh Jackman als Wolverine, 2008 (Photoshop)
- Stallone-Rambo 2008 Photoshop)



Aaron Jasinski, Seattle USA

Ich habe den Anspruch, durch Farbe und ungewöhnliche Umgebung etwas von Geist und Persönlichkeit des Porträtierten anzufangen.

- Angelina Jolie, 2005 (digital)

Rory Kurtz, West Bend, USA

Porträts sind für mich der Eindruck des Individuums; oft setze ich sie in eine besondere Umgebung und erzähle eine Geschichte, um einen Ausdruck zu unterstreichen.

- Ironman Mark III (Robert Downey, jr. 2009 (digital)





Autumn Whitehurst, Brooklyn, USA

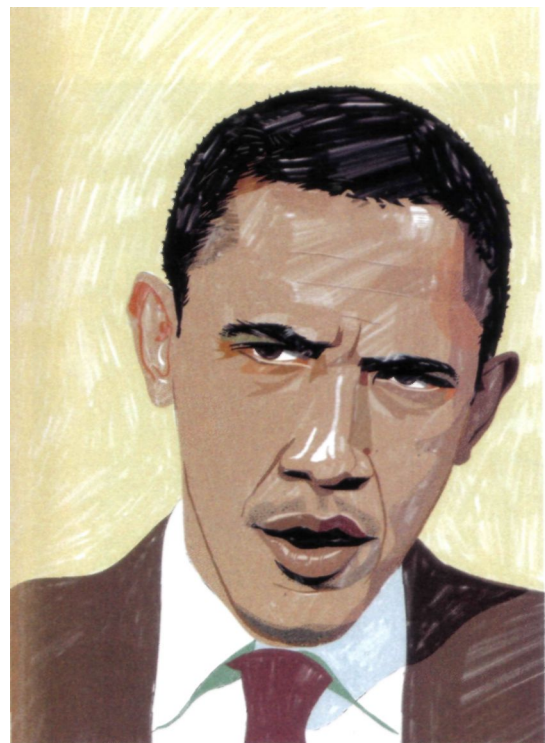
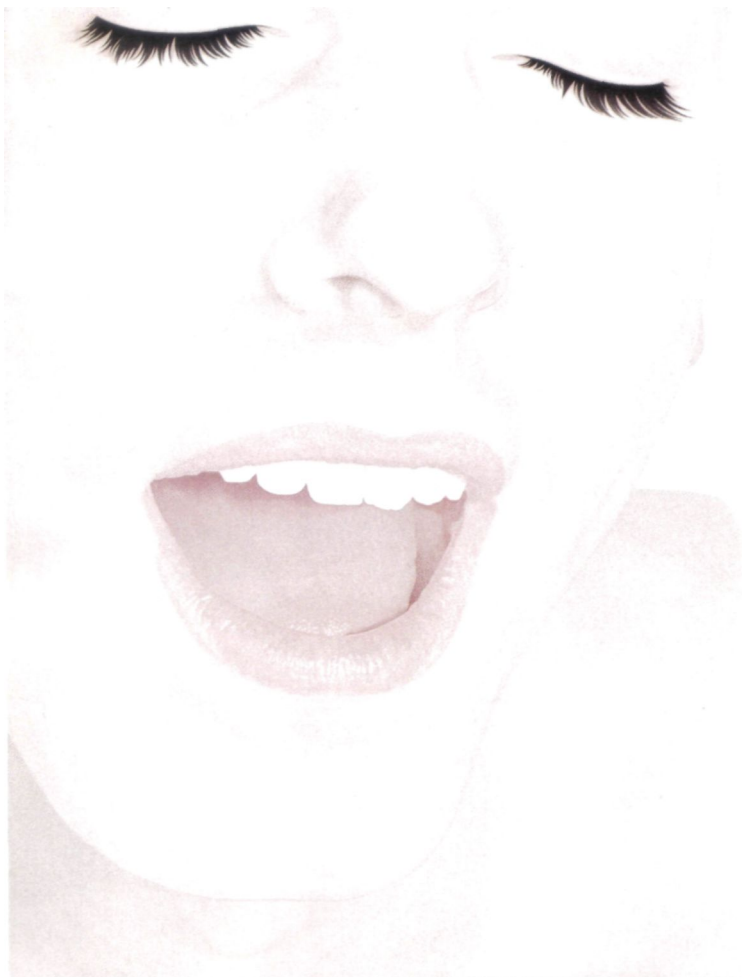
Ich versuche, ein wenig Geist und Persönlichkeit in ein Porträt zu bringen und hoffe, dass wenigstens für einen kurzen Moment ein Eindruck entsteht.

- Stress, 2006 (Zeichnung und Photoshop)

Jules Julien, Paris, Frankreich

Ein Spiel mit der Realität des Porträtierten und der Irrealität der Zeichnung.

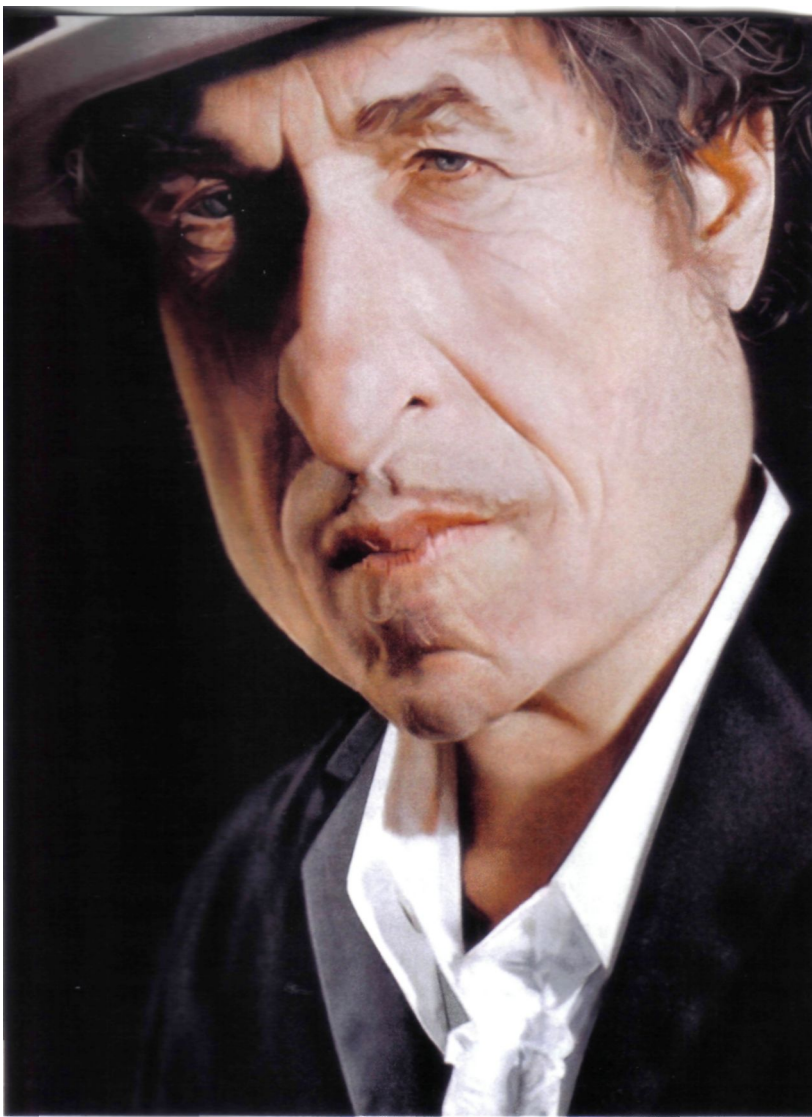
- Jouissance, 2008 (Illustrator, Photoshop, Painter)



Ben Kirchner, Bath, UK

Ich erschaffe gern Porträts, die gewissermaßen dem Porträtierten ähnlicher sind als ein Foto. Das scheint mir ein gutes Ziel, wenn man Porträts macht.

- Barack Obama, 2008 (Illustrator und Photoshop)



Rory Kurtz, West Bend, USA

- Bonne. 2009 (digital)

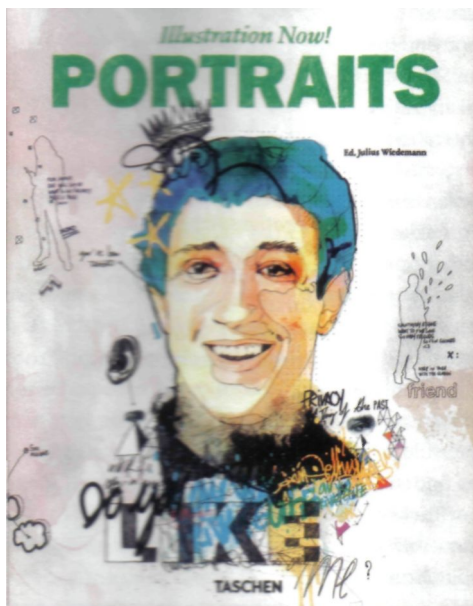
Dominic Philibert

Wenn ich e in Portrait male oder zeichne, versuche ich, das Wesentliche der Person zu erfassen, indem ich die Einzigartigkeit dieser Persönlichkeit betone.

- Bon Dylan, 2008 (digital)
- Woody Allen, 2009 (digital)

Julius Wiedemann (Hrsg.): **Illustration Now!**

Portraits. Taschen 2011, 416 S., Großformat, 30 €



Bücher

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



Filmtipps

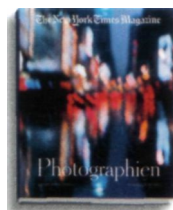
Mein Fotoapparat kann filmen, aber ich nicht. Vor diesem Problem stehen wahrscheinlich fast alle DSLR- und Systemkamera-Besitzer, die ein Modell der neueren Generation erworben haben. Sie besitzen eine High-End-Filmkamera, könnten damit Effekte wie im Kino erzeugen, haben aber keine Ahnung von Bewegtbildern. Und deshalb brauchen sie ein Buch, das ihnen erklärt, wie man Filme macht. Dieses Buch haben jetzt Adam Juniper und David Newton auch auf den deutschen Markt gebracht. Es behandelt das Thema von der Pike auf, erklärt nicht nur die Technik, sondern auch Hintergründe, was Planung und Ästhetik angeht. Kurz: Eine auf den Punkt gebrachte Handlungsanweisung auf dem Weg vom Kamerabesitzer zum Filmemacher. Vom Titel sollte man sich nicht abschrecken lassen, denn auch Besitzer anderer filmfähiger Kameras als DSLRs profitieren von der Lektüre. Die verlinkten Videos beeindrucken, leider nicht die Links selber, denn man muss häufig Adressteile ergänzen, deren Fehlen die Lektoren überlesen haben. (ck)



101 Tipps für das Filmen mit der DSLR.
von Adam Juniper und David Newton
broschiert, 176 Seiten
Markt und Technik, 2011
24,95 Euro



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



*The New York Times Magazine:
Die Photographien 1978-2011*
von Kathy Ryan (Hg.)
gebunden, 447 Seiten
Schirmer/Mosel, 2011
58 Euro

Best of NYT-Magazin

Das Magazin der New York Times ist dafür bekannt, mit führenden internationalen Fotografen zusammenzuarbeiten, und bezieht aus diesen Kooperationen einen Großteil seines Renommées. Die besten Bilder, die dabei seit 1978 entstanden sind, vereint nun ein großformatiger Bildband, der von der derzeitigen Bild-Chefin des Magazins, Kathy Ryan, zusammengestellt und herausgegeben wurde. Das Buch ist in seiner Opulenz eindrucksvoll und verbindet die Kraft der Bilder mit denen des Wortes, indem zu jedem Foto die Geschichte erzählt wird. (ck)

Modelle und Kulissen

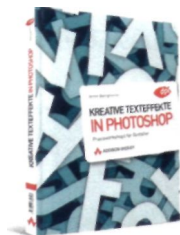
Die Foto-Budgets werden in der krisengeschüttelten Werbebranche immer knapper, die Ansprüche sinken aber nicht im gleichen Maßstab. Wie man diesem Ungemach auf kreative Art begegnen kann, zeigen Birgit Nietzsche und Karsten Rose in ihrem zweiten Buch. Hier geht es im Kern um die Trennung der Fotoproduktion mit Modell und der des Hintergrunds. Statt weit zu reisen, bleibt man im Studio und fotografiert seine Modelle vor monochromem Karton. Die Kulissen entstehen durch Stock-Material und den kunstvollen Umgang mit Photoshops 3D-Funktion am Rechner. Dieser Ansatz hat das Potenzial, Fotografen zu entsetzen und Photoshopper zu begeistern. Nach Lektüre der über 400 Seiten dürften beide Parteien abgeklärter sein: Die Bilder zeigen Photoshoppern deutlich, dass es nicht ausreicht, einfach nur die Postproduktionstechniken zu beherrschen, um teure vor Ort-Produktionen zu ersetzen. Fotografen indes finden vielfältige Anregungen, mit kleinen Tricks das eigene Archivmaterial aufzuwerten oder neue Motive aus der Kombination alter Aufnahmen zu generieren. (ck)



*People, Beauty und Composing:
Kreatives Arbeiten mit
Photoshop*
von Birgit Nietzsche und
Karsten Rose
broschiert, 468 Seiten
Addison-Wesley, 2010
49,80 Euro

Texteffekte

Lange schon gab es kein Buch für alle, die in Photoshop Buchstaben kreativ gestalten wollen. Nun hat Armin Böttigheimer einen Band zu diesem Thema vorgelegt. Der besteht neben einer Einführung in die nötige Photoshop-Technik aus rund 50 Seiten mit drei einfachen und 100 Seiten mit vier komplexeren Effekten sowie 50 Seiten mit zwei 3D-Effekten, die Photoshop Extended voraussetzen. Alles in allem so erklärt, dass auch Einsteiger gut damit zurechtkommen. Am Ende beschleicht einen allerdings der Eindruck, die gezeigten neun Texteffekte hätten das Thema nicht erschöpfend abgehandelt. (ck)



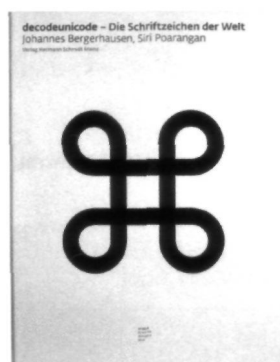
Kreative Texteffekte in Photoshop: Praxisworkshops für Gestalter von Armin Böttigheimer
broschiert, 256 Seiten
Addison-Wesley, 2011
25,80 Euro

109 242 Schriftzeichen

Als ich dieses Buch zur Rezension bestellte, geschah das auf der Basis eines Missverständnisses: Ich hatte angenommen, darin wären für die zahllosen - lateinischen - Fonts Übersichten abgedruckt, die zeigen, welchen Tastenkombinationen welche selten benutzten Schrift-

zeichen entsprechen. OpenType Fonts können bekanntlich Tausende von Varianten beinhalten, aber es ist gar nicht so einfach festzustellen, wo man etwa das Zeichen für ½ oder Ø findet. (Illustrator und InDesign etwa verfügen aus diesem Grund über eine Glyphen-Palette.)

Mit dem Stichwort „Glyphen“ kommen wir nun dem näher, was dieses Buch mit dem merkwürdigen Titel „decodeunicode - Die Schriftzeichen der Welt“ tatsächlich leistet. Unicode ist nicht dasselbe wie ASCII, geht aber in eine ähnliche Richtung. In diesem System werden keine Buchstabenformen als Fonts gespeichert, sondern die ihnen zugrundeliegenden Zeichen, die grafisch in zahllose Varianten



decodeunicode - Die Schriftzeichen der Welt von Johannes Bergerhausen und Siri Poarangan
gebunden, 856 Seiten
H. Schmidt Verlag
68,00 Euro

umgesetzt werden können. Das „D“ am Anfang dieses Satzes etwa entstammt dem Font Myriad - in einer Times oder Garamond sähe es ein wenig anders aus, wäre aber immer ein „D“.

Unicode kodiert aber nicht nur lateinische Buchstabenvarianten mit Akzenten, Punkten oder sonstigen Ergänzungen, sondern es umfasst 109242 Schriftzeichen, von grafischen Symbolen und Emoticons über Keilschrift und Hieroglyphen bis hin zum Arabischen, Chinesischen oder Japanischen. (Ich habe allerdings keine Ahnung, wie man etwa ein ganz bestimmtes chinesisches Zeichen findet - es steht sicher zwar irgendwo auf den Hunderten von Seiten dieses Schriftbereichs ... nur wo?)

Wer viel damit zu tun hat, Zeichen für internationalen Gebrauch in unterschiedlichen Systemen darzustellen, sollte sich mit Unicode vertraut machen; dieses Buch bietet einen Überblick über die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben. (doc)

Angelesen



In **The Copy Book** erzählen die „besten Werbetexter der Welt, wie sie ihre Texte schreiben“. Und was hat das mit Bildern zu tun? Auf den ersten Blick natürlich nichts. So lange zumindest, bis man sich vor Augen führt, dass Werbetexte und Werbebilder eine Art Symbiose bilden. Man kann in diesem Buch eine Menge darüber lernen, wie Text und Bild interagieren. Das hilft nicht nur angehenden Copytextern. Profitieren können auch all jene, die ihren Bildern Titel geben, sie auf Social Websites anteaern oder gar Texte dazu nutzen, die Ausdrucksform Bild zu erweitern. 100 Seiten des Buches kann man übrigens im Internet kostenlos betrachten und lesen (www.docma.info/10193). (ck)

gebunden, 368 Seiten
Taschen, 2011
39,99 Euro



Cascading Style Sheets, kurz CSS, ist eine Formatierungssprache, ohne die heute keine neue Webseite mehr auskommt. Wer sich mit dieser Technik auseinandersetzen will, findet dazu in **Heiko Steigerts** Buch **Modernes Webdesign mit CSS** einen gut strukturierten Reisebegleiter in die Tiefen dieser Sprachwelt. (ck)

gebunden, 444 Seiten
Galileo, 2011
39,90 Euro

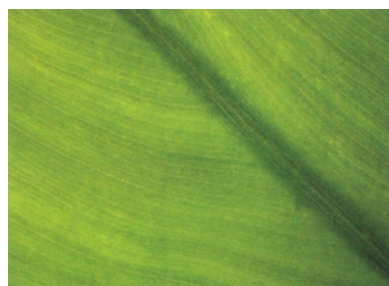


InDesign CS5 für Einsteiger von **Isolde Kommer** und **Tilly Mersin** richtet sich explizit an alle jene, die sich die Welt des Desktoppublishing mit dieser Komponente der Adobe Creative Suite erschließen wollen. Hier geht es nicht nur um die Programmfunktionen, sondern auch um Basiswissen zum Umgang mit Texten, Grafiken und Layouts im Allgemeinen. (ck)

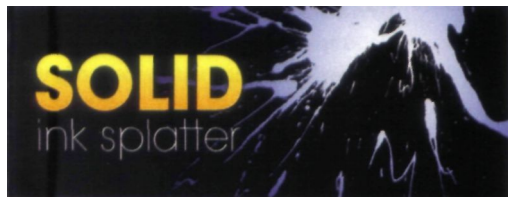
broschiert, 444 Seiten
Addison-Wesley, 2010
29,80 Euro •

Free LOADS

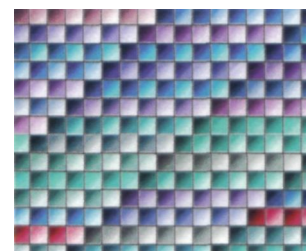
Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



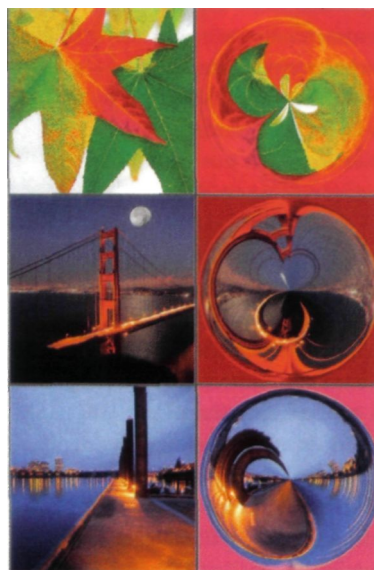
60 hoch aufgelöste Texturen
www.docma.info/10239.html



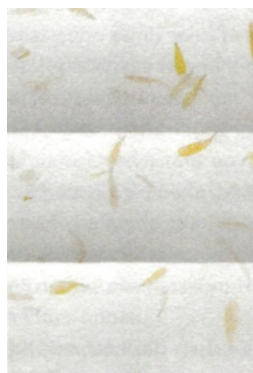
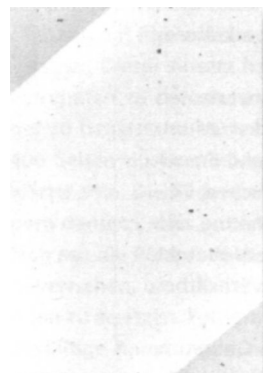
100 Sets mit Pinselspitzen
www.docma.info/10236.html



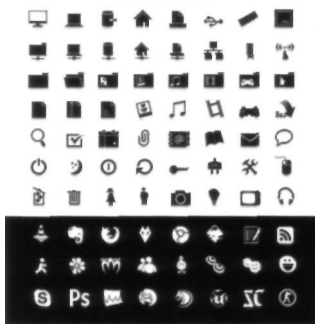
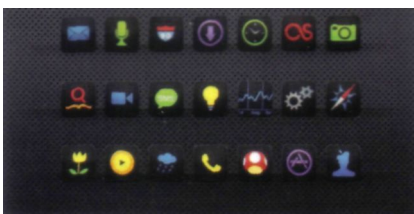
Mehr als 5 000
Photoshop-Verläufe
www.docma.info/10234.html



Mehr als 400 Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10237.html



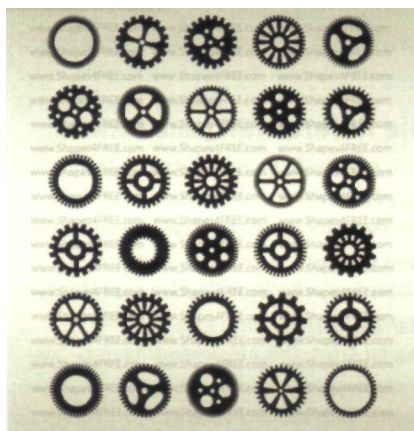
60 Papier-Texturen
www.docma.info/10238.html



50 Icon-Sets
www.docma.info/10244.html



250 Spritzer-, Sprüh- und
 Wasserfarb-Brushes
www.docma.info/10197.html



20 Sets mit Formen
 für Photoshop
www.docma.info/10242.html

35 hochwertige Fonts
www.docma.info/10241.html

nadia serif

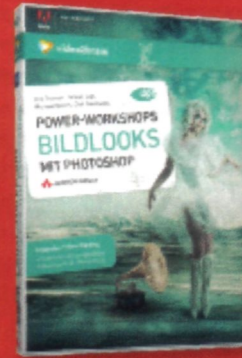
äåäbcdeefghijklmnoöpqrstuüvwxyz
 AÄBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789!?,...;«»*~+~()/%

Scriptina
 123456789 abcdefghij
 klmnopqrstuvwxyz
 üäöß@smachibjmaazjue

Zum Thema „Bildlooks“ bieten wir Ihnen einen Auszug aus dem video2brain-Video „Power-Workshops: Bildlooks mit Photoshop“ an. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Mit kreativen Looks erhalten Bilder einen individuellen Stil oder verändern ihre Aussage. Ob mit einem Glamoureffekt, mit Texturen, Crossfarben oder selbst erstellten Farbverläufen – die Autoren dieses Trainings zeigen, wie es geht. Jamari Lior und Michael Baierl vermitteln das Hintergrundwissen zu Bildstilen in Photoshop. Olaf Giermann demonstriert, welche Möglichkeiten Camera Raw bietet und wo die Grenzen des Moduls liegen.



Videotraining
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10190.html



80 Text-Effekt-Tutorials
 für Photoshop
www.docma.info/10240.html



50 hochwertige Fonts
www.docma.info/10243.html

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

PHOCON PROFESSIONAL



Am 10. und 11. November 2011 präsentiert die Macromedia Akademie in München wieder Photoshop für Power-User. Die früher als Photoshop Convention bekannte Veranstaltung hat einen neuen Namen und ein überarbeitetes Konzept.

Bei der fünften Convention in Folge hat sich viel getan. Ausgehend vom Feedback der Besucher aus den letzten Jahren haben die Macher das Konzept der Veranstaltung grundlegend überarbeitet und verbessert.

Was ist neu in 2011?

Neu sind vor allem drei Aspekte. Erstens ist eine neue Zielgruppe hinzugekommen: die Hochzeitsfotografen. Um die Neuerungen aus diesem Zweig der Fotografie zu vermitteln, der sich in den vergangenen Jahren erheblich weiterentwickelt hat, sind Nicole und Ralf Obermann eingeladen. Die Obermanns haben die Hochzeitsreportagen-Fotografie in Deutschland entscheidend geprägt.

Zweitens gibt es eine neue Location: Diesmal findet die Veranstaltung im Zentrum Münchens statt, und zwar im modernen Multiplexkino Cinemaxx am Isartor. Drittens macht der Name „PhoCon Professional“ den Anspruch deutlich, dass der Event sich explizit an professionelle Anwender richtet.

Unverändert geblieben sind die Top-Referenten. Die PhoCon Professional versammelt auch weiterhin das Who-is-Who der Photoshop-Szene - die besten Pixel-schubser Deutschlands zeigen Ihnen, was sie können. Bei der Konzeption der Vorträge steht alles im Vordergrund, was die Teilnehmer ihre Arbeit schneller und besser machen lässt. Dabei wird auch über den Tellerrand geblickt. Die Referenten demonstrieren das Zusammenspiel von Photoshop mit anderen Anwendungen, wie etwa Adobe After Effects, Adobe InDesign oder Maxon Cinema 4D. Geblieben ist ebenfalls das Networking. In der First Class für Photoshopper trifft man zwei Tage lang auf die Experten der Bildbearbeitungssoftware, auf Verleger, Autoren und Gleichgesinnte.

Neu im Programm ist außerdem eine Diskussionsrunde zum Thema „Ästhetik des nächsten Jahres“, in denen Vertreter

der Werbe- und Fotografiebranche den Besuchern vermitteln, wie sie Trends entdecken, darauf reagieren und ihren eigenen Look entwickeln. Auf der diesjährigen PhoCon Professional führen der Fotograf und Digital Artist Uli Staiger sowie Nicole und Ralf Obermann die Diskussion an. Das Fotografen-Paar Obermann stellt vor, wie es den Zeitgeist erfasst, den es in seine Hochzeitsreportagen einfließen lässt.

Die PhoCon Professional reagiert damit auf die Anforderung, jedes Kreativen im Trend des nächsten Jahres zu liegen. „Welche Bildsprache und welcher Look sind in der näheren Zukunft angesagt? Das ist die Frage, die sich jeder in der Branche stellt und stellen muss“, erklärt Karsten Rose, Beiratsmitglied der PhoCon Professional. Verschiedene Perspektiven und Herangehensweisen werden den Teilnehmern auf der PhoCon Professional vorgestellt. Rose ist sich sicher: „Hier werden für die verschiedensten Bereiche der Fotografie und Werbung die richtigen Denkanstöße gegeben.“



Für den PhoCon-Referenten und DOCMA-Autor Uli Staiger hat Bildästhetik insbesondere mit Formen zu tun, die ihren direkten Weg ins Unterbewusstsein des Betrachters finden. „Sie unterliegen in erster Linie der Wahrnehmung, weniger einem von außen festgelegten zeitlichen Raster“

Worum geht es bei der PhoCon Professional inhaltlich?

Im Zentrum der zweitägigen Veranstaltung steht auch 2011 ein umfangreiches Angebot an Vorträgen, bei dem die Größen der Branche einzelne Aspekte der Bildbearbeitung thematisieren. Die Teilnehmer gestalten sich ihr Kongressprogramm frei nach ihrem persönlichem Interesse. Sie wählen dazu aus drei parallel laufenden Vorträgen in fünf verschiedenen Themenkategorien:

1. Ästhetik
2. Effizienzsteigerung
3. Workflow - Neue Arbeitstechniken
4. Adobe Family & Friends
5. Hardware

Wichtig ist dabei der Blick über den Photoshop-Tellerrand, um den gesamten Entstehungsprozess eines Bildes behandeln zu können, sowie der Praxisbezug zur täglichen Arbeit der betreffenden Zielgruppen.

Die Erschließung neuer Zielgruppen erfolgt über die Einbindung verschiedener deutschsprachiger Fotografie-Verbände. Daneben bleiben die Werbe- und Multimedia-Agenturen der wichtigste Adressat der Veranstaltung.

Die Referenten (eine Auswahl)

- Corey Barker
(US-Illustrator und Photoshop-Trainer)
- Sven Doelle
(Adobe Senior Business Development Manager)
- Olaf Giermann
(Digital Artist, DOCMA- und Buchautor)
- Jonas Hellwig
(Trainer und Fachbuchautor)
- Oliver Huq
(Rechtsanwalt, Dipl. Jurist)
- Christoph Künne
(Fachautor und DOCMA-Chefredakteur)
- Ulla Lohmann
(Expeditionsfotografin)
- Dr. Martina Mettner
(Photoconsultant)
- Nicole & Ralf Obermann
(Hochzeitsfotografen)
- Joachim Sauer
(Autor, Trainer, Fotograf)
- Katharina Sckommodau
(Trainerin und Fachbuchautorin)

Leser- BRIEFE

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

Wir senken den Schweizer DOCMA-Preis

Guten Tag Herr Baumann, ich kenne Sie nun seit bald zwei Jahrzehnten und habe mir einen Teil meines Fachwissens aus DOCMA angeeignet. Mir ist aber auch Ihr Perfektionismus aufgefallen, mit welchem Sie sich kritisch über andere Arbeiten äußern.

Ich habe auch einmal eine bittere Kritik anzu-bringen: Als Schweizer kaufe ich Ihr Magazin natürlich in der Schweiz. Dem deutschen Euro-Preis von 9,90 steht hierzulande ein Verkaufspreis von Fr 21,50 gegenüber. Der heutige Wechselkurs ist 1 Euro für 1,05 Franken. Das wären nach Adam Riese im Moment für DOCMA 20,47 Euro.

Sie verstehen, warum ich DOCMA am Kiosk kopfschüttelnd wieder zurück in das Zeitschriften-Gestell lege! Das ist unter allen anderen deutschen Magazinen einsamer Rekord. Freundliche Grüße, Peter W. Schuerch

Hallo Herr Schuerch, Sie haben völlig recht, das ist nicht nachvollziehbar. Aber warum ist es dann so? Früher hat unser alter, inzwischen insolventer Verlag die Preise festgelegt; uns wurde das damit erklärt, dass Versand und Zusatzkosten im Ausland so teuer sind, dass dieser Preis angemessen sei.

Wir sind ja keine Verlagskauffleute, sondern Fachautoren für Bildbearbeitung. Also haben wir das erstens so geglaubt und zweitens unhinterfragt übernommen, nachdem wir nun notgedrungen selbst einen Verlag gründen mussten. Erst nach Ihrer Anfrage (alle Schweizer Leser mögen Ihnen danken) haben wir das überprüft, festgestellt, dass die Kosten in der Tat deutlich höher sind - aber nicht so hoch, dass dieser Preis angemessen wäre.

Für dieses Heft lässt sich das aus organisatorischen Gründen leider nicht mehr ändern, aber ab der nächsten Ausgabe (1/2012) werden wir den Schweizer Preis von 21,50 auf 16,90 CHF senken; entsprechend den Preis für das Abo auf 88,20 CHF (-13% vom Ladenpreis) und den für ein Studentenabo auf 70,80 CHF (-30% vom Ladenpreis). Ich hoffe, Sie sind mit dieser Korrektur zufrieden. (doc)

Durch Bildkritik besser sehen lernen

Hallo, Doc Baumann, mich amüsiert Ihre Bildkritik, ein bisschen schadenfroh lese ich von Bildfehlern. Ein besonderer Nebeneffekt für noch Lernende: Durch Ihre Kritik werde ich erst auf die Fehler aufmerksam, d.h. ich lerne sehen! Deshalb: Nur weiter so! Jeder kann seine Meinung frei äußern. Mit freundlichen Grüßen, Renate Schmidt

Neues und Spannendes lernen

Hallo liebes DOCMA-Team, ich bin eine 53-jährige begeisterte Hobbyfotografin, die bis vor ca. 1 ½ Jahren nicht mal wusste, was eine Ebene ist. Auf Eure Zeitschrift bin ich zufällig gestoßen, und nachdem ich mir die Hefte ein paarmal so gekauft hatte, entschloss ich mich, sie zu abonnieren, und habe es bis heute nicht bereut. Ich konnte durch Eure Berichte, Tests und Tipps so viel Neues und Spannendes lernen. Ich freue mich schon jedesmal auf das neue Heft und bin auf die neuen Inhalte sehr gespannt. Ich werde auf jeden Fall weiterhin Abonnentin bleiben und freue mich auf weitere interessante Themen. Macht weiter so! Viele Grüße, Roswitha Ruß

DOCMAtische Selbstbeweihräucherung

Eure Selbstbeweihräucherung geht ganz gehörig auf die Nerven. Der Künne erzählt, dass er den ganzen Tag mit einer DOCMA-Mütze durch die Gegend rennt und von fast allen darauf angesprochen wird, wie toll doch das DOCMA-Magazin wäre. Und der Baumann brüstet sich mit gewonnenen Gefechten mit Lesern „Visueller Klogang“ (hier erfährt man übrigens auch gleich noch, dass ein Bild mehrere Auflösungen haben kann).

Dieses abstoßende Marketing wurde bisher nur durch Eure, vor einiger Zeit gelaufene, Heulkampagne getoppt, einer Betteltour, bei der Ihr jedem klar gemacht hattet, wie schlecht es Euch geht und dass alles nur ein Ende hätte, wenn wir Euer Magazin, Eure Bücher und Euer Merchandising kaufen würden. Eure Fachkompetenz möchte ich hier nicht beurteilen. Aber tut mir und Anderen einen Gefallen: Seid nicht so penetrant und peinlich. Herr L

Es ist irgendwie seltsam: Leute, die solche Mails verfassen, verstecken sich fast immer in der Anonymität. Ganz davon abgesehen, Herr L, dass es beim „visuellen Klogang“ (einer Montage, bei der mich ein Interessent der Karikaturen-Ausstellung, noch ehe er sie gesehen hatte, wütend in einer Kloschüssel versenkt hatte) nicht ums Gewinnen ging, sondern ums Zeigen unter Einschluss aller relevanten Informationen (samt Entschuldigung des namentlich ungenannt gebliebenen Monteurs für seine Voreiligkeit): Ich freue mich, dass nun auch Sie wissen, dass man in einer Montage keine Bildbereiche unterschiedlicher Auflösung zusammenbringen sollte. Im Übrigen: Sind Sie wirklich sicher, dass die Verbreitung eines Bildes, das mich in einer Kloschüssel steckend

wiedergibt (siehe Seite 6), ein typisches Kennzeichen von Selbstbeweihräucherung und Eitelkeit ist? Und wieso ist es eigentlich „abstoßend“, wenn ich unsere Leser davon unterrichtet habe, dass wir wegen der Insolvenz unseres früheren Verlages aus eigener Tasche einen sechsstelligen Betrag aufgebracht haben, damit die Abonnenten ihr Abo nicht zweimal zahlen müssen? Der Abschluß von Abos hat uns die Finanzplanung erleichtert - dennoch konnten wir uns erst jetzt wieder Honorare auszahlen. (doc)

Gefühlte 50 % 3D-Anteil im Heft

Hallo, mein Schwerpunkt ist die Fotografie, die dazugehörige Bildbearbeitung und -Verbesserung am PC, und ab und zu mal eine schöne Montage. 3D, Web und die vielen anderen Themen, die gefühlt weit über 50% des Heftes ausmachen, gehen an meinen Interessen vorbei. Dagegen werden viele Bildbearbeitungsthemen nur noch angerissen. Viel Erfolg weiterhin mit Ihrem Magazin. Mit freundlichen Grüßen, Sabine S.

Ja, so ist das mit den Gefühlen - manchmal leiten sie einen in die Irre. Ich habe gerade mal nachgezählt: Im letzten Heft machte der Anteil von „3D, Web ...“ etwa 5% aus - ein kleiner, aber feiner Unterschied zu den gefühlten 50%. Davon abgesehen haben wir die DOCMA-Extended-Seiten, auf denen wir auch solche Themen vorstellen, zusätzlich ins Heft genommen, ohne dessen Preis zu erhöhen, damit auch diejenigen Leser/innen angemessen informiert werden, die ihre Bilder nicht ausschließlich mit Photoshop bearbeiten oder erstellen. (doc)

Drucker-Zwangsstilllegung

Hallo, gerne ergänze ich den Absatz „Auf die üble Praxis eines Druckerherstellers...“ im letzten Editorial um eine weitere Variante: Mein Konica-Minolta Magicolor 2350 (habe ich seit einigen Jahren) enthält einen Chip, der nicht nur den Mangel an Toner (z.B. schwarz) anzeigt, sondern einige Kopien nach dieser Meldung den Drucker gleich ganz zum Stillstand bringt. Erst nach Einsetzen einer neuen Kartusche geht wieder alles. Allerdings - und den Tipp muss man sich leider erst von einem erfahrenen Techniker verraten lassen - kann man an der Kartusche selbst einen Kontakt entfernen, der für die Seitenzählung gebraucht wird und damit diesen erzwungenen Stopp des Druckers bewirkt. Super-Einfälle - denn schließlich verdienen die Firmen am Toner und nicht am Drucker. Mit freundlichen Grüßen, Ingrid Mollwo

Göttliches Titelbild

Lieber Doc, das Foto von Dir und Christoph auf dem neuen Titel ist ja göttlich! Schönes Wochenende und viele Grüße von Renate

PRODUKT-QUALITÄT

Geht es um digitale Bilder, wird Qualität meist mit Auflösung und Rauschverhalten gleichgesetzt. Doch Qualität ist mehr. Was genau, darüber hat **Christoph Künne** nachgedacht.

Vor einiger Zeit fiel mir auf, dass ich ein spürbares Problembewusstsein mit der Qualität von Waren entwickelte. Zuvor hatte ich mich nur für die Langzeithaltbarkeit meiner fahrbaren Untersätze und die Robustheit meiner Kamerabodies interessiert. Plötzlich aber bemerkte ich, dass Schuhe und Kleidungsstücke nur noch für eine Saison gemacht zu sein scheinen, statt ein halbes Jahrzehnt ihren Dienst zu verrichten. Ähnliches lässt sich bei Haushaltswaren beobachten: Ganz gleich, ob weiße oder braune Ware, Werkzeug oder Raumausstattung - alles, was ich neu erwarb, ging unverhältnismäßig schnell zu Bruch. Das wirft Fragen auf. Warum scheint es so, als hielten Produkte nur noch bis zum Ende ihrer gesetzlichen Gewährleistungsfrist? Ist das ein kalkulierter Effekt des kapitalistischen Wirtschaftssystems? Müssen wir alle Dinge im Dienst des Fortschritts ständig neu erwerben? Hat die Industrie ihre Erprobungsabteilungen einfach in den Markt verlagert? Oder werde ich langsam paranoid?

In Momenten, in denen einen die eigene Beobachtung der Wirklichkeit an den Rand der Verzweiflung führt, hilft es, mit Menschen zu sprechen, die schon länger auf der Welt sind als man selbst.

Zum Thema Produktqualität befragt, erzählten mir die fast unisono, sie würden keinen generellen Qualitätsverlust beobachten. Eher im Gegenteil. Dennoch hätten die Dinge sich gewandelt. Zum einen wären da die neuen Prinzipien der Konstruktion. Ihretwegen könne man heute nichts mehr reparieren. Entweder weil es zu komplex ist oder weil ein Reparaturversuch konstruktionsbedingt mit der Zerstörung des Produkts einhergeht. In den meisten Fällen aber lohnt die Reparatur schon individualwirtschaftlich nicht. Die Produkte von heute sind im Verhältnis zu früher dank der massenhaften Produktion in Billiglohnländern so preiswert, dass ein Neukauf die einfachste und meist auch zeitsparendste Alternative darstellt.

Ebenfalls geändert haben sich die Qualitätsversprechen der Markenprodukte. Die besaßen früher deutlich spürbare bauartbedingte Vorteile, oft in Kombination mit eingebauter Langlebigkeit. Heute versprechen die Marken dage-

gen nur den Transfer eines in erster Linie durch Werbung und Kommunikation erzeugten Ansehens auf den Käufer. Das weiß jeder Kunde von Marken wie Nike, Hugo Boss, IBM, Miele oder Mercedes Benz. In deren Produktportfolios findet sich inzwischen etwas für jeden Geldbeutel, und die Qualität hebt sich - wenn überhaupt - kaum mehr von der der Mitbewerber ab.

In der Welt der Kreativwerkzeuge ist das leider kaum anders. Die Wahl der Kamera-, Computer-, Bildschirm- oder Objektivmarke ist eher eine Image-Frage als eine der technischen Überlegenheit. Doch wie könnte man Qualität bemessen, um zumindest einen Vergleichsstab zu bekommen? Nehmen wir zum Beispiel meine erste Kamera, eine Praktika LLC aus den frühen 70er Jahren. Sie steht bei mir im Schrank und funktioniert bei Bedarf wie am ersten Tag. Die Bilder, die sie liefert, sind in Kombination mit modernen Filmen durchaus ordentlich. Eine Batterie bleibt reiner Luxus, um die Belichtung zu messen - fotografieren geht auch ohne. Und es dauert natürlich etwas, bis ich mir die Bilder ansehen kann.

Bei meiner ersten kompakten Olympus-Digitalkamera war das anders. Ich konnte die (quali-

tativ bei weitem nicht so guten) Bilder zwar sofort sehen, doch musste ich die Kamera schon nach drei Jahren im Jahr 2000 entsorgen.

Irgendwas mit der Elektronik war defekt. Interessanterweise hat diese digitale Kompaktknipse im Verhältnis nicht nur rund dreimal soviel gekostet wie meine Praktika inklusive mehrerer Wechselobjektive, sie hat noch nicht einmal ein Zehntel der Zeit gehalten. Man sollte vielleicht für die Jüngeren unter uns hinzufügen: Eine Praktika war keine Markenware, sondern kam als Billigimport aus der DDR.

Wer heute mit solch veralteten Qualitätsvorstellungen eine digitale Kamera kaufen will, wird zwangsläufig enttäuscht - egal für welche Marke er sich entscheidet. Selbst wenn man sie in Zukunft nicht an der technischen Entwicklung misst (meine Praktika hat weder Autofokus noch Programmautomatiken) wird sie in 40 Jahren kein Bild mehr machen können.

Zum einen gibt es dann mit Sicherheit keine passenden Akkus. Zum anderen werden die verbauten Schaltkreise und Prozessoren mit hoher Wahrscheinlichkeit des Zeitliche gesegnet haben. Und selbst wenn Elektronik und Stromversorgung die Zeit überdauern, womit sollte man die längst vergessenen Speicherkartenformate auslesen und die uralten Raw-Dateien entwickeln?

Auf diese Fragen gibt es keine Antworten. Bei Kameras ebenso wenig wie bei fast allen anderen Geräten, in denen Prozessoren und Akkus werkeln und die auf Schnittstellen zu anderen Geräten angewiesen sind. Die Erfahrung zeigt indes, dass die meisten Hersteller nach ein paar Jahren zur Vergesslichkeit neigen, was ältere Produkte angeht, und keine Ersatzteile mehr produzieren.

Vielleicht ist es angesichts solcher Erwägungen doch besser, als Konsument mental in die Offensive zu gehen und sich darüber zu freuen, dass unsere heiß geliebten Technik-Produkte auch weiterhin regelmäßig kurz nach Ende der Gewährleistungsfrist kaputtgehen. Schließlich macht es den meisten Männern durchaus Spass, sich alle Jahre wieder neues und vermeintlich besseres Spielzeug zu kaufen.

Munter bleiben! •



fotografischer - Fotolia.com

Mit einer soliden alten analogen Kamera kann man nicht nur fotografieren, sondern notfalls auch Nägel in die Wand schlagen - zumindest wenn man sie richtig herum hält. Heutige Digitalkameras werden in 40 Jahren weder zum einen noch zum anderen nützen.



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