



65 Seiten Photoshop-Workshops für Kreative

DOCMA

DOCMA

Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

66243



Januar-Februar 2008 | Heft 20 | 7. Jahrgang www.docma.info Deutschland 9,90 € Luxemburg 11,50 € Spanien 12,85 € Österreich 11,50 € Schweiz 19,80 Sfr

Bildaufbau in Montagen

Uli Staiger zeigt, wie mehr Spannung ins Bild kommt

Altern in vier Schritten

Mit Photoshop ließ PX1 für die DKV eine junge Frau um 60 Jahre altern

Fine Art

Langzeitbelichtungen mit DRI kombiniert bringen Bilder zum Leuchten

Profi-Bildretusche

Martin Evening verrät, mit welchen Tricks Profis ihre Fotos retuschieren

Verlaufshintergründe

Monika Gause erklärt, wie man Illustrator-Verläufe in Photoshop nutzt

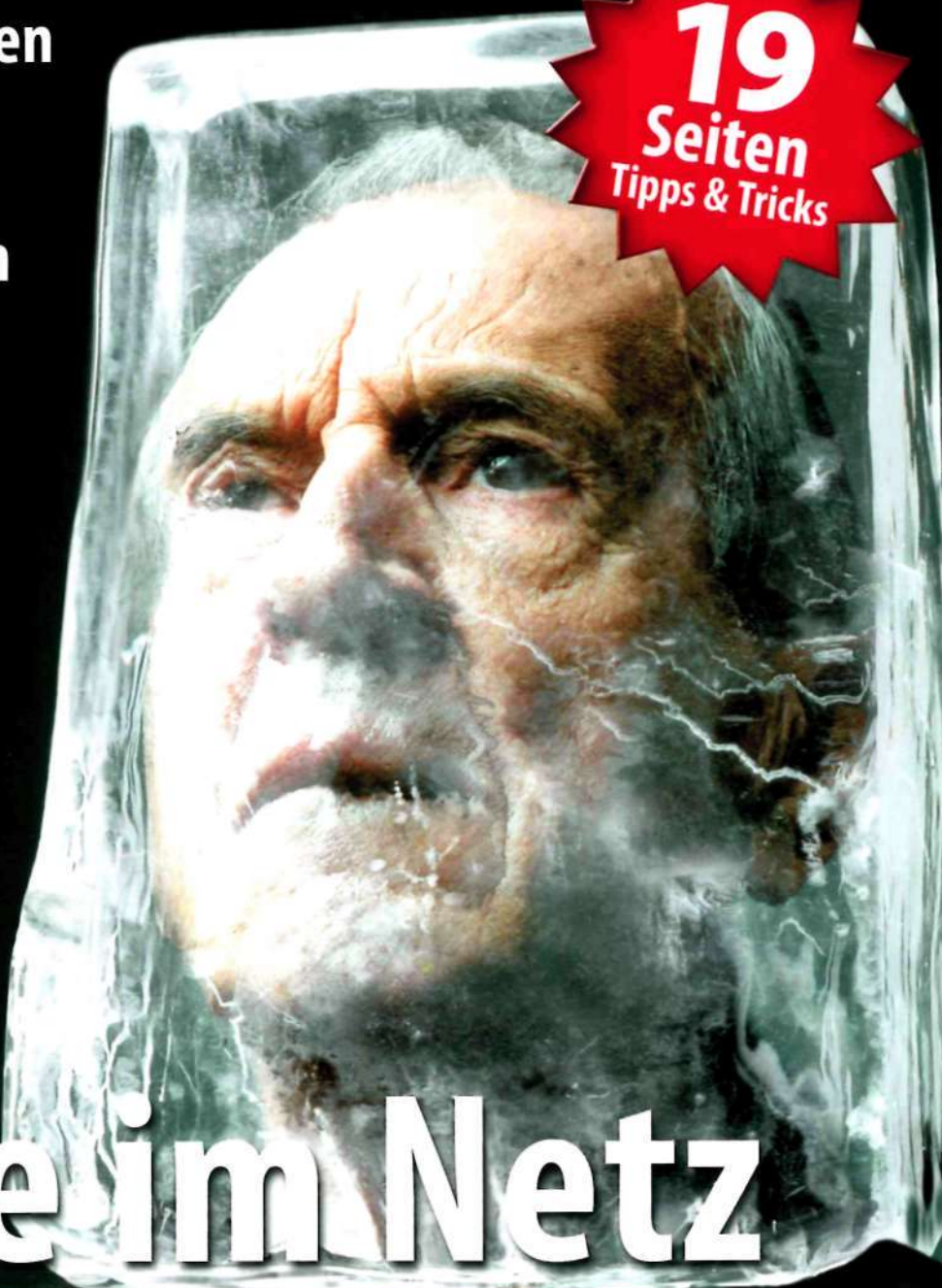
Galerie im Netz

Die besten Tools und Zusätze, um mit Photoshop und Lightroom Bilder im Internet auszustellen

Neuer Wettbewerb: Street Looks

Lebendige Farben in der Street Photography

19
Seiten
Tipps & Tricks



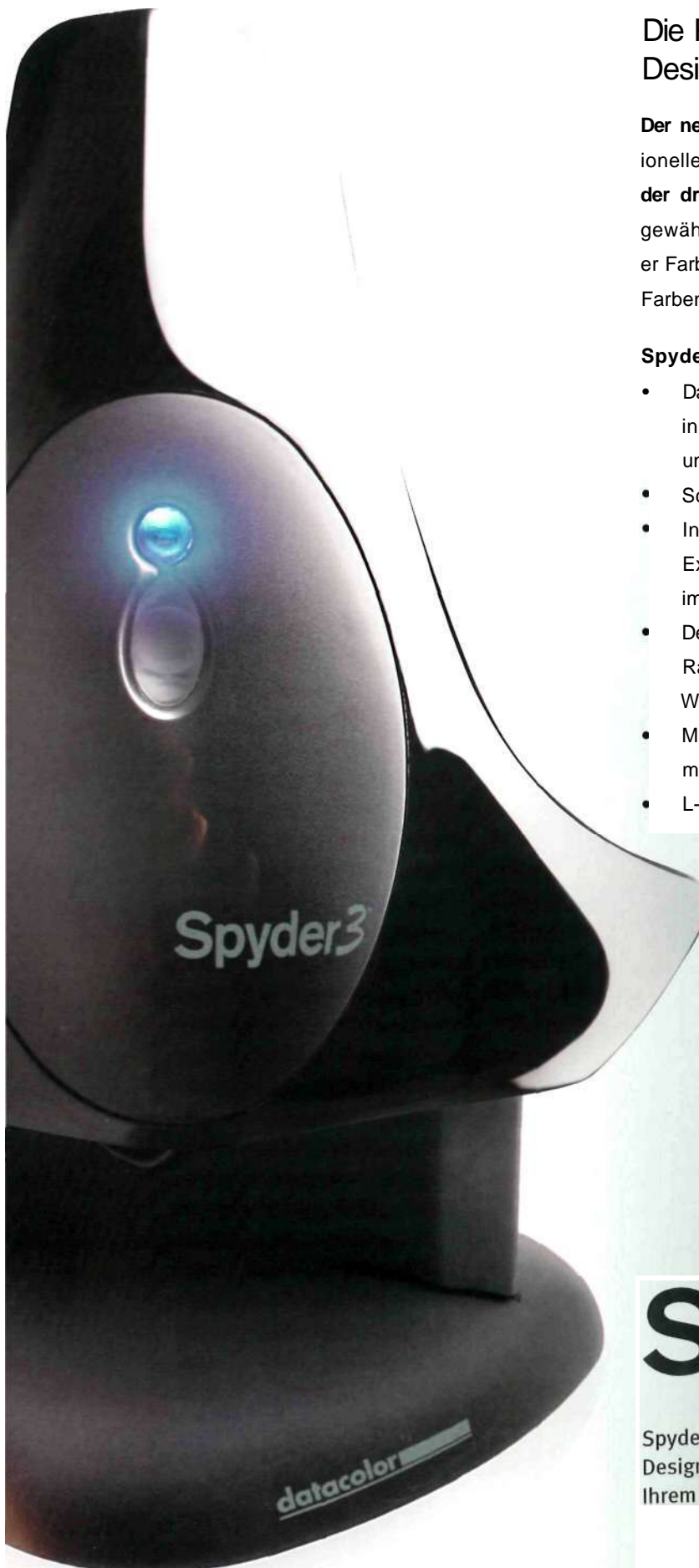
Spyder3: Ihr zukünftiger Maßstab für Farbkalibrierung

Die Profi-Lösung für Fotografen, Designer und Fotostudios

Der neue Spyder3Elite™ setzt den Qualitätsstandard für professionelle Ansprüche. Die Kombination von Farbmessstechnologie der dritten Generation und der völlig neu konzipierten Software gewährleistet perfekte Ergebnisse im täglichen Umgang mit digitaler Farbe. Ihre Bildschirme zeigen nach der Kalibrierung exakt die Farben, die hinter jedem Pixel stehen.

Spyder3Elite™ bietet:

- Das einzige Kolorimeter mit sieben Farb-Detektoren und der industrieweit größten Sensoröffnung für lichtempfindlichste und exakteste Messungen.
- Schnellere Kalibrierung, Re-Kalibrierung in der Hälfte der Zeit.
- Integrierte Tools wie SpyderProof™, StudioMatch™ und die ExpertConsole bieten dem Fotografen verlässliche Eckpunkte im professionellen Arbeitsablauf.
- Der integrierte Umgebungslichtsensor misst das vorhandene Raumlicht und berücksichtigt es bei der Kalibrierung. Auf Wunsch überwacht er die Lichtverhältnisse kontinuierlich.
- Medienneutraler Arbeitsablauf durch Lstar-Unterstützung möglich.
- L-Star-Integration zur optimierten Farbtransformation.



Spyder3[™]Elite

Spyder3Elite™ ist das perfekte Tool für jeden Profi in Fotografie & Design. Näheres erfahren Sie unter www.spyder3.com oder bei Ihrem Fachhändler.



Sechs, Strudel und Selektionen

Mit dieser Ausgabe von DOCMA, der zwanzigsten, wird sich etliches ändern. Wir haben mit vielen Leser/innen diskutiert, E-Mails und Anrufe beantwortet und unsere Leserumfrage sorgfältig ausgewertet. Das Resultat: Das, was Sie von uns erwarten, können wir nicht leisten - jedenfalls nicht in vier Heften pro Jahr und ohne sachkundige Unterstützung.

Unsere Konsequenz daraus: Diese Ausgabe ist die letzte, die im Dreimonatsabstand herauskommt. Heft 21 erscheint nicht erst nach einem Quartal, sondern bereits in zwei Monaten. Den immer häufiger zu hörenden Aufforderungen nach „mehr DOCMA“ hätten wir bisher bei bestem Willen nicht nachkommen können - von der endlich komplett vorliegenden Photoshop-Enzyklopädie in der „Edition DOCMA“ haben wir neben der Heftproduktion acht Bände pro Jahr verfasst.

Unser Problem bestand zudem darin, dass wir uns nicht für alle Themenbereiche, deren Vorstellung in DOCMA gewünscht wird, rundum kompetent fühlen. Statt sich in immer neue Fragestellungen einzuarbeiten, erschien es uns daher sinnvoller, sach- und fachkundige Kolleginnen und Kollegen mit ins Boot zu holen: Günter Schuleretwa und Uli Staiger, der regelmäßig über Montagethemen schreibt; Monika Gause hatte in Heft 19 ihren Einstand mit Grafiktechniken aus Illustrator.

An unserem Schwerpunkt, der digitalen Bildbearbeitung, wird sich nichts ändern. Aber wir werden uns mit Hilfe unserer neuen Autor/innen künftig zusätzlichen Bereichen aus der Peripherie widmen wie Druck, Einbindung von Vektor- oder 3D-Programmen, HDR und anderen. Abonnenten brauchen von sich aus nichts zu tun; auf ihrer nächsten Rechnung erscheinen einfach sechs statt vier Ausgaben bei unverändertem Heftpreis. Kiosk Käufer dürfen künftig im Achtwochenrhythmus Ausschau nach neuen Anregungen halten.

Von den beeindruckenden Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung erfuhr die Öffentlichkeit in den letzten Wochen durch ein Beispiel aus der Kriminalistik. Ein mutmaßlicher Kinderschänder hatte Fotos seiner unerfreulichen Handlungen samt Selbstporträt aufgenommen und ins Web gestellt. Um erwartbaren Ärger zu vermeiden, machte er sein Gesicht per Strudel-Filter unkenntlich - unwiderruflich, wie er wohl annahm.

Experten des Bundeskriminalamtes rekonstruierten das verzerrte Porträt, worauf in der Presse zu lesen war: „Um weitere Erfolge dieser Art nicht zu gefährden, machte [das Bundeskriminalamt] keine Angaben über die Technik, mit der das unkenntlich gemachte Gesicht rekonstruiert worden war.“ Klingt eindrucksvoll und ist legitim, provozierte aber etliche „Spezialisten“, die in Blogs verkündeten, dazu sei jeder Anfänger in der Lage, der schon mal den Strudel-Filter benutzt habe.

Zunächst dachte ich, die Presseagenturen hätten, voll ungläubigen Staunens, nur etwas dick aufgetragen. Doch dann war in einem Stern-Artikel über CSI-Methoden der Kriminalisten als Stellungnahme eines leitenden BKA-Beamten der Gruppe Technologie zu lesen: „Wir haben Wochen gebraucht, um sein Porträt mit viel Geduld und Fingerspitzengefühl zu rekonstruieren.“

Ich weiß nicht, welch beeindruckender Gerätepark der BKA-Gruppe zur Verfügung steht. Auf meinem Redaktionsrechner hatte ich das Bild nach etwa 20 Minuten grob wiederhergestellt. Das Prinzip war klar, der Winkel des Strudelfilters durch Probieren nach etwa fünf Minuten ermittelt (was aber nur so lange dauerte, weil man das Uraltmodul in Photoshop nicht mittels Pfeiltasten ansteuern kann), und der Rest ging bei der Suche nach Durchmesser und exaktem Mittelpunkt der Auswahl drauf. Das Ergebnis war nicht so gut wie das vom BKA, aber ich vermute, dass der Verdäch-

tige nicht Photoshop eingesetzt hat, sondern eine andere Software mit leicht abweichendem Algorithmus. Die Differenz zwischen einigen Wochen und 20 Minuten fand ich auf jeden Fall beeindruckend.

Kürzlich empörte sich der hessische Philologenverband im Vorfeld der Landtagswahl über eine Äußerung der SPD-Spitzenkandidatin, die bei einer Diskussion über schulische Integration den Begriff „Selektion“ benutzt hatte. Dazu der Lehrerclub: Das sei die Sprache der Nazis und werde mit deren menschenverachtender Rassenpolitik assoziiert.

Darauf schickte ich eine besorgte Mail an den Verband: Als Bildbearbeitungsjournalist müsse ich immer wieder über Auswahlen schreiben und habe bisher aus stilistischen Gründen, zur Vermeidung von Wiederholungen, ersatzweise auch „Selektion“ verwendet, zumal das Werkzeug im Original „Selection-Tool“ heiße. Verunsichert, ob ich durch solchen Sprachgebrauch ungewollt den Neonazis in die Hände arbeite, erbat ich hilfreichen Rat. Ich wartete vergeblich.

Meine Hochachtung für jede antirassistische und antifaschistische Position - aber nicht für solche Albernheiten. Wenn ein Kardinal von entarteter - weil nicht dem christlichen Kultus verpflichteter - Kunst schwafelt, erregt sich das Feuilleton über den ersten Teil der Aussage und lässt den zweiten unkommentiert. Die Kritik des Lehrervereins zeugt nicht von Sensibilität, sondern von peinlicher Instrumentalisierung, ganz abgesehen davon, dass man sich bei dieser Haltung von Alt- und Neonazis vorschreiben ließe, welche Wörter man benutzen darf. Autobahn? Bloß nicht! Gaspreis oder gar Amazons Restrampe?! Nimmermehr! Man kann mit „politischer Korrektheit“ auch Ehrenwertes lächerlich machen. In diesem Sinne: Ein gutes Jahr 2008! \

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

Dr. Hans D. Baumann (doc,V.i.S.d.P.)
 Christoph Künne (ck)
 redaktion@docma.info

Redaktionsbüros

Schwerpunkt kreative Bildbearbeitung:
 Am Rain 1 | 35466 Rabenau
 Tel.: 0 64 07 - 40 07 77

Schwerpunkt technische Bildbearbeitungs-
 aspekte / Docmatische Depesche:
 Wallstraße 28 | 21335 Lüneburg
 Tel.: 041 31 - 2661 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Helmut Eifert, Martin Evening, Monika Gause, Günter
 Schuler, Uli Staiger, Dr. Gabriele Hofmann (Korr.),
 Johannes Wilwerding (News)

Foto-Credits und Bildmaterial

abc Colorstudio, Doc Baumann, Designclicks, Martin
 Evening, Fotocommunity, fotolia (Pawel Bielecki, Iva-
 naKorab), Christoph Gamber, Monika Gause, Katja Gra-
 gert, Christoph Künne, Matthias Lemke, D. Lijenquist, Dr.
 Ruth Marcus, Simon Puschmann, Martin Rodan, Niko
 Schmid-Burgk, Janina Schmidt, Günter Schuler, Uli
 Staiger, tock.xchng/Andreas Furxer, Chris Wawrosch

Titelbild

Fotovorlage: Simon Puschmann
 Grafik: abc Colorstudio

Verlag

WA Kommunikation GmbH
 Theodor-Althoff-Str. 39 • 45133 Essen
 Tel.: 02 01 - 8712 69 20
www.vva.de

Druck

WAGmbH, 40231 Düsseldorf

Vertrieb

DPV Network GmbH, Postfach 57 04 12
 22773 Hamburg, Tel.: 040 - 37 845 - 6251
www.dpv-network.de

Anzeigenverkauf

Andre Ossendoth • a.ossendoth@vva.de
 Tel.: 02 01 - 8 71 26-924 (Fax: -912)

Anzeigenleitung

Andrea Menzel • a.menzel@vva.de
 Tel.: 02 01 - 8 71 26-923 (Fax: -912)

Anzeigenverwaltung

Regina Pheiler • r.pheiler@vva.de
 Tel.: 02 11 - 73 57 - 568 (Fax: -507)

Online-Auftritt www.docma.info

WA Networks, Düsseldorf
 Redaktion der Webseite: Christoph Künne
 Mitarbeit: Johannes Wilwerding

DOCMA - Doc Baumanns Magazin für digitale Bild-
 bearbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und er-
 scheint bei WA in Essen. Für unverlangt eingesandte
 Manuskripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen
 Verlag und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, aus-
 zugsweise Nachdrucke oder sonstige Nutzung und
 Verbreitung der Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit
 ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redak-
 tion. Warennamen werden ohne Gewährleistung der
 freien Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekenn-
 zeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Mei-
 nung der Redaktion wieder. Gerichtsstand ist Essen.

Einzelheftbestellungen und Abos:

WA Kommunikation GmbH, Leserservice DOCMA
 Frau Angelika Freytag, Postfach 105153
 40042 Düsseldorf, Tel.: 0211-7357-155 (Fax: -891)
 E-Mail: abo@vva.de | Web-Bestellungen auch
 beim Online-Kiosk unter www.docma.info

REPORTAGEN

12 Alzheimer

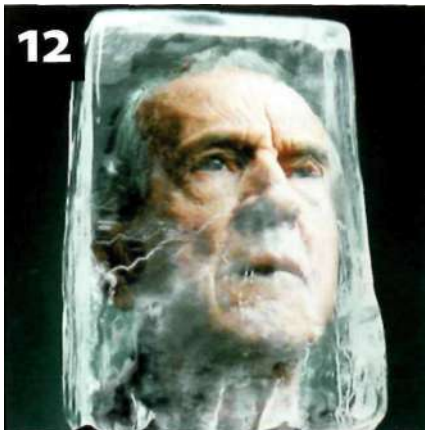
Mit eindrucksvollen Bildern haben
 Kreative des Hamburger abc Color-
 studios die Krankheit Alzheimer visua-
 lisiert. In DOCMA erklären sie, wie man
 einen Kopf mit Photoshop glaubhaft
 in einen Eisklotz steckt.

16 Altertumswissenschaft

Eine seit etlichen Monaten laufende
 Anzeigenkampagne der DKV zeigt
 eine Frau in vier Alterungsstufen. Hier
 erfahren Sie, wie Elke Lankutis (PX1)
 Porträtfotos von Niko Schmid-Burgk
 nach dem Konzept von Georg Fisch-
 böck und Pit Kho (Ogilvy & Mather)
 um 60 Jahre altern ließ.

24 Langzeitbelichtung + DRI

Fine-Art-Fotografin Katja Gragert
 kombiniert bei ihren Arbeiten lange
 Belichtungszeiten mit Dymanic Ran-
 ge Increase (DRI). In DOCMA verrät
 sie, wie man mit dieser Kombination
 Bilder zum Leuchten bringt.



WORKSHOPS

28 Profi-Tricks der Bildretusche

Martin Evening schreibt nicht nur um-
 fangreiche Photoshop-Bücher, son-
 dern er ist in England auch als Mode-
 und Beauty-Fotograf bekannt. In
 DOCMA plaudert er aus seinem Erfah-
 rungsschatz.

30 Volltonfarben anlegen

Für viele Zwecke reicht der
 RGB-Farbraum aus, für den Offset-
 druck benötigt man in der Regel
 CMYK, und wenn man mit Farben ar-
 beiten will, die mit dieser subtraktiven
 Farbmischung nicht darzustellen sind,
 muss man auf Volltonfarben zurück-
 greifen. Wir zeigen, wie das geht.

42 Vereiste Autoscheibe

Manche Nothilfefanfragen sind ziem-
 lich knifflig, andere dagegen mühe-
 los und schnell zu beantworten. Die-
 ser kleine Workshop zum digitalen
 Scheibenenteisen fällt in die zweite
 Kategorie.

44 Perspektivisch verzerren

Verzerren hilft insbesondere bei Mon-
 tagen, eingefügten Bildelementen ge-
 zielt neue Formen zuzuweisen. Band
 19 der Edition DOCMA befasst sich
 ausschließlich mit dem Thema, welche
 Werkzeuge sich zu welchen Zwecken
 am besten eignen. Ein Auszug daraus.



WORKSHOPS

- 47** Farbübergänge
„The World's most Photorealistic Vector Art" wurde im vergangenen Jahr durch Weblogs, Foren und Magazine gereicht und erntete Bewunderung. Wie macht man so etwas und warum? Monika Gause zeigt es Ihnen.

- 32** Antike Pixel - digitales Mosaik
Mit modernen Werkzeugen lassen sich künstlerische Ergebnisse erzielen, die aussehen, als seien sie jahrhundertalt. Für ein Mosaik wie dieses hätten antike Handwerker einige Wochen benötigt - aber auch mit Hilfe von Photoshop waren dafür zwei Tage nötig.

- 60** Bildelemente auf Pfad
Im letzten Heft hatten wir gezeigt, wie Sie Bilder gerade ausgerichtet erweitern. Aber lassen sich einzelne Bildelemente auch gekrümmt verlängern?

- 63** Bildaufbau: Form schlägt Inhalt
Es ist die Aussage eines Werkes, die es interessant macht. Es ist der Inhalt, womit der Schaffende versucht, etwas mitzuteilen. Aber Inhalt ohne Form, geht das? Uli Staiger verrät es Ihnen.

- 67** Nothilfe Tipps & Tricks
Korrektur von Chipfehlern, gesteuertes Schärfen, Drag & Drop, weiche Kontur, verschlanken, Ebenen aktivieren, Dunst entfernen, Fingernägel umfärben und Ebenen zusammenführen

- 72** Tipps&Tricks von Günter Schuler
Schwerpunkt ist der optimierte Umgang mit den Automatikkorrekturbefehlen in Photoshop, das Simulieren von „Tiefen/Lichter" in älteren Programmversionen, Belichtungskorrekturen mittels Ebenen sowie unterschiedlich heller Bildversionen.

- 76** Street Looks
Wir veranstalten gemeinsam mit Panthermedia einen Street Photography-Wettbewerb: eindrucksvoll fotografierte Bilder plus Nachbearbeitung.

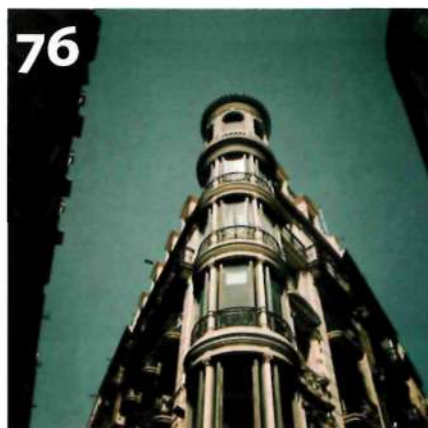
SOFT- UND HARDWARE

- 84** Galerien im Netz
Wer heute als Fotograf und Bildbearbeiterauf sich hält, kommt nicht um eine Repräsentanz im Internet herum. Wir haben uns verschiedene Lösungen angesehen, die sich nicht nur für Ausstellungen eignen, sondern auch, um seinen Kunden ganz schnell und einfach einen Job zur Ansicht oder zur Auswahl online zu stellen.

- 90** Der Umgebungslichteffekt
„Dinge in einem anderen Licht betrachten" ist mehr als eine Redensart. Auf die Farbwahrnehmung am Monitor hat das Umgebungslicht einen großen Einfluss. Wie sich dieser Einfluss genau auswirkt und was man dagegen tun kann, erklärt Helmut Eifert.

- 91** Plug-ins
RapidFixer, Cameleon, Plugin Galaxy ...

- 92** Bildarchiv zum Superpreis
Doc Baumanns Bild-CDs für 100 Euro.



REDAKTIONELLES

- 06** News
Wichtige Produktneuheiten rund ums digitale Bild

- 94** Photoshop-Rätsel
Mosaik-Lösung, Foto entzerren

- 96** DOCMA-Award-Ausstellung
Das Landesmuseum Koblenz stellte die besten Werke aus.

- 96** Photoshop-Ausbildung
Wie steht es um die Qualität der Aus- und Weiterbildung zu Photoshop im deutschsprachigen Bereich?

- 98** Neue Bücher
... für alle, die Bilder lieben

- 105** Leserbrief

- 106** TechTalk
Systemupdate





Olympus stellt E3 vor

Lange haben wir gewartet, jetzt bekommt das E-System von Olympus hoffentlich ein zeitgemäßes Top-Modell: Mit der E-3 möchte der Kamerahersteller Profifotografen ein Arbeitsgerät an die Hand geben, das „höchste Standards in Sachen Geschwindigkeit, Bildqualität, Zuverlässigkeit und Flexibilität“ setzt und geizt nicht mit Superlativen, wie etwa den „weltweit schnellsten Autofokus-Geschwindigkeiten“ (in Verbindung mit den neuen ZUIKO DIGITAL SWD-Objektiven) oder dem „weltweit effektivsten, direkt in den Body integrierten System zur Bildstabilisation“. Die im Four Thirds Standard gebaute Kamera verfügt zudem über einen 10-Mega-

pixel-LiveMOS-Sensor, Live View-Vorschau in Verbindung mit einem schwenkbaren 6,4-cm-Display, den von den anderen E-System-Kameras bekannten Staub- und Spritzwasserschutz und einen Verschluss, der laut Olympus eine Lebensdauer von mind. 150000 Auslösungen erreicht. Der 10-Megapixel-Highspeed-Live-MOS-Sensor (17.3 x 13.0 mm) soll zusammen mit den ZUIKO DIGITAL-Objektiven eine exzellente Bildqualität ermöglichen, wobei der TruePic III-Bildprozessor laut Olympus für schnellere Bearbeitungsprozesse, weniger Bildrauschen und eine verbesserte Farbwiedergabe sorgt. Die E-3 ist zum Preis von 1 749 Euro im Handel erhältlich.

Profi-Tablett für digitale Retuschen

Das Cintiq 12WX kombiniert den Luxus eines Cintiq-Interactive-Pen-Displays mit der Mobilität und den kompakten Abmessungen eines Intuos3-Stifttablets. Das 2000 Gramm schwere und nur 17 Millimeter dicke Cintiq 12WX verfügt über einen hochauflösenden 12,1-Zoll-Flachbildschirm, auf dem der Nutzer direkt mit dem Stift zeichnen, malen oder skizzieren kann. Das Gerät bietet die volle Funktionalität des Cintiq 21 UX wie auch der Intuos3-Serie. Das neue Interactive-Pen-Display richtet sich an digitale Kreativ-Profis und eignet sich für Konzeptentwürfe, Storyboarding, Detailarbeiten,



Retusche oder Bildkomposition. Das Cintiq 12WX kombiniert die kompakte Größe und Flexibilität eines klassischen Stifttablets mit den Vorzügen eines Interactive-Pen-Displays. Der Bildschirm, auf

dem die Nutzer direkt mit dem Stift arbeiten, bietet eine WXGA-Auflösung von 1 280 mal 800 Pixeln bei einer Farbtiefe von 24 Bit und einem Blickwinkel von 170 Grad. Wie das Cintiq 21 UX verfügt das Gerät über ExpressKeys und Touch Strips. Der in das Gehäuse integrierte Fuß ist für das Arbeiten mit dem Display in drei unterschiedlichen Positionen konzipiert: Horizontal in einem Winkel von 25 Grad, in einem 65-Grad-Winkel zum Betrachten und Beurteilen sowie flach auf dem Schreibtisch oder einfach auf dem Schoß positioniert. Das Cintiq 12WX ist für knapp 1 200 Euro im Handel erhältlich.

30-Zöller von Eizo

Der erste Widescreen-Monitor mit 30 Zoll Diagonale aus dem Hause Eizo zielt besonders auf die Bedürfnisse von Grafikern, Layoutern und Bildbearbeitern ab. Die Dual-DVI-Auflösung von 2560 x 1 600 Bildpunkten bietet genug Platz für die Darstellung doppelter Layoutseiten und der Programm-Paletten und macht so den Zweitmonitor obsolet. Der SX3031W verfügt über zwei DVI-Eingänge. Mittels Dual-Link-Signal können über einen Eingang die 4 Millionen Bildpunkte als Ganzes eingespeist werden. Die Picture-by-Picture-Funktion ermöglicht es zudem, alternativ mit zwei Single-Link-Signalen zu arbeiten

- von zwei Ausgängen einer Grafikkarte oder auch von verschiedenen Computern. Die Bilder werden dann im Hochformat nebeneinander dargestellt - eine „21-Zoll-Zweischirmlösung“ auf nur einem Schirm entsteht. Der Wide-Gamut-Farbraum deckt laut Eizo 96 Prozent aller Adobe-RGB-Farben ab - selbst voll gesättigtes Gelb und Cyan. Bilder und Grafiken wirken dadurch kräftiger und lebendiger. Der integrierte USB2.0-Hub bietet die Möglichkeit, zwei USB-Geräte wie Tastatur und Maus anzuschließen. Mit fünf Jahren Vor-Ort-Austauschservice kostet der SX3031W ca. 2400 Euro.



Kostenlose Online-Magazine



Booklet 7 - Photographic Brainstorm
Flash-Webseite, www.tooWef.w5



Artmania - Artwork Showcase
PDF-Download, www.artmania.com



Bastard 10 - Art & Design
PDF-Magazin, www.bastardmagazine.net

Aufklärung in Sachen Megapixel

Die Mitarbeiter des Testlabors Image Engineering, das auch Tests für die Zeitschriften Color Foto und c't durchführt, haben sich zum Ziel gesetzt, mit dem weit verbreiteten Irrtum aufzuräumen, eine möglichst hohe Zahl an Megapixeln bei Digitalkameras sei automatisch ein Kriterium für gute Bildqualität. Seit einiger Zeit ist bekannt, dass speziell bei Kompaktkameras das Gegenteil der Fall ist. Image Engineering möchte mit der eigens eingerichteten Webseite www.6megapixel.org die Verbraucher über diese Tatsache aufklären, um über eine Änderung des Kaufverhaltens die Hersteller dazu zu bewegen, bessere Kameras an Stelle von solchen mit mehr Pixeln zu bauen. Die Kernaussage ist: 6 Megapixel sind bei heutigen Kompaktkameras der beste Kompromiss zwischen Pixelanzahl und Bildstörung. Für digitale Spiegelreflexkameras gilt dies jedoch nicht, weil der Sensor dieser Kameras und damit jedes Pixel sehr viel größer ist.

InkJet BarytPapier von Sihl

Das neue Sihl Professional Photo Baryt 290 verbindet die Haptik, das Aussehen und die Haltbarkeit traditioneller Baryt-Papiere mit modernster InkJet-Technik. Die Oberfläche des neuen, insgesamt 290 g/m² schweren Papiers aus der Gallery-Serie von Sihl besitzt eine spezielle Oberflächenveredlung mit echtem Baryt (Bariumsulfat). Die Verwendung einer mikroporösen Inkjet-Beschichtung ermöglicht einen extrem großen Tonwertumfang mit exzellenter Lichter- und Schattenzeichnung vor allem in Kombination mit Pigmenttinten. Das Fehlen von optischen Aufhellern und einer säurefreien Basis sowie der säuregepufferte Aufbau liefert eine optimale Bildstabilität und Archivierbarkeit. Besonders feinste Nuancen der Grauwerte und ein sattes Schwarz mit hohen Maximaldichten prädestinieren dieses Papier für den Druck von künstlerischen Schwarzweiß-Motiven. Das Papier ist im DIN-A4- und A3+-Format und als 24-Zoll-Rolle erhältlich.



Hasselblad H3DII

Mit der H3DII präsentiert Hasselblad eine digitale Spiegelreflexkamera im Mittelformat mit dem Anspruch, die weltweit beste Digitalkamera zu sein. Für die H3DII gibt es ein umfangreiches Sortiment von Digitalobjektiven sowie Digitalrückteile mit wahlweise 22,31 oder 39 Megapixel und CCD-Bildsensoren mit einer Größe von bis zu 48x36 mm. Diese größten heute erhältlichen Sensoren sind mehr als doppelt so groß wie die größten Sensoren in 35-mm-Kameras. Die empfohlenen Verkaufspreise (ohne Mehrwertsteuer) betragen je nach Bildauflösung zwischen 18000 und 26500 Euro.

Spyder3



Datacolor hat mit dem Spyder3 seine nächste Generation von Monitorkalibrierungs- und Druckerprofilierungslösungen vorgestellt. Den Anfang machen Spyder3Elite und Spyder3Studio. Beide sind laut Datacolor auf die Bedürfnisse und den Workflow von Profi-Fotografen abgestimmt, die auf eine zuverlässige Darstellung ihrer digitalen und gedruckten Farben angewiesen sind. Das Colorimeter der Spyder3-Familie eignet sich zur Kalibrierung aller LCD, CRT, Laptop- und Front-Projektor-Displays. Es verfügt über sieben Farbdetektoren und soll durch eine Messöffnung, die um ein Vielfaches größer ausfällt als bei anderen Geräten, noch exaktere Messergebnisse liefern. Der Spyder3 ist zudem mit einem integrierten Umgebungslichtsensor ausgestattet und kann auf Wunsch die Lichtverhältnisse am Arbeitsplatz permanent überwachen. Dazu wird er auf einer speziellen Halterung befestigt, die im Lieferumfang enthalten ist. Darüber hinaus ist er 37 Prozent schlanker als sein Vorgänger und kommt in einem grau-glänzenden, geradezu futuristisch anmutenden Design daher. Die verbesserte Messtechnologie

und die vergrößerte Colorimeter-Öffnung bewirken eine Erhöhung der Lichtempfindlichkeit um 400 Prozent. Spyder3 bietet darüber hinaus die Möglichkeit, mehrere Bildschirme luminanztechnisch aufeinander abzustimmen. Hinzu kommt eine komplett überarbeitete Software, die den Fotografen beim Arbeiten in der digitalen Dunkelkammer unterstützen soll und die Anpassung durch eigene Einstellungen erlaubt. Im Gegensatz zur Vorversion kann man nun endlich deutlich sehen, inwieweit die selbst vorgenommene Kalibration des Geräts die Bilddarstellung verfeinert. Ein Testbild mit mehreren fotografischen Motivtypen, in die man sich hineinzoomen kann, verdeutlicht nach der Kalibration die Unterschiede zwischen der Monitordarstellung mit und ohne Farbmessung und Ausgleichsprofil. Damit bekommt die Kalibrierung eine viel besser erfahrbare Qualität und es wird deutlicher, warum man als Anwender soviel Zeit und Geld in die regelmäßige Pflege des Monitor ICC-Profiles investieren sollte. Der Spyder3Elite ist für rund 250 Euro inklusive Mehrwertsteuer im Fachhandel erhältlich.

Surftipps



Hi-res, London, Sammlung spannender animierter Werbung, www.hi-res.net



Platinum, Studio für Bildkonzeption, www.platinumumfmd.com.br



Patrick Hoelk, Fotograf und Regisseur www.patrickhoelck.com



Duden Korrektor für InDesign und auf MacOS X

Mit dem neuen „Duden Korrektor“ für Adobe InDesign und InCopy können jetzt auch Layoutprofis ihre Texte komfortabel auf korrekte Rechtschreibung, Grammatik und Worttrennung prüfen. Der bislang nur für MSOffice, MSWorks, OpenOffice und Framemaker erhältliche „Duden Korrektor“ wird als Plug-in in die beiden Adobe-Programme eingebunden und prüft Texte wahlweise im Hintergrund oder im Dialogfenster auf Rechtschreibung und Tippfehler. Die satzbezogene Prüfung soll mithilfe ausgefeilter Algorithmen zur Analyse von Satzbau und Wortbildung zusätzlich für eine besonders hohe Fehlererkennungsrate bei Grammatik und Zeichensetzung sorgen. Die Stilprüfung markiert darüber hinaus zu lange Sätze und Wendungen aus der Umgangssprache, aus Dialekten, veraltete Ausdrücke sowie Fremd- und Fachwörter. „Duden Korrek-

tor“ unterstützt u.a. die Sprachvarianten „Deutsch - neue Rechtschreibung“, „Deutsch - Schweiz“ und „Deutsch - Österreich“. Die Rechtschreibprüfung des Duden Korrektors, bei der einzelne Wörter auf korrekte Schreibweise überprüft werden, verwendet die Duden-Wörterbücher, bringt aber keinen eigenen Prüfmechanismus mit. Sie integriert sich in das Standardprüfverfahren von InDesign, die dynamische Prüfung während der Texteingabe sowie die nachträgliche Prüfung im Korrekturfenster von InDesign. Die Grammatik- und Stilprüfung berücksichtigt im Gegensatz zur Rechtschreibprüfung jeweils den ganzen Satz und erfolgt im Duden-Korrektur-Fenster. Bei der Installation und Einrichtung der Software empfiehlt es sich unbedingt, das Handbuch zu Rate zu ziehen. Die Software läuft unter Windows XP (SP2), Windows Vista und MacOSX 10.4 in Verbindung mit InDesign bzw. InCopy CS2 oder CS3. Bereits bestehende Benutzerwörterbücher können in ein Duden-Korrektur-Benutzerwörterbuch importiert werden. Auch wenn hier „nur“ die Rechtschreibung überprüft wird, zwingt der Duden Korrektor ältere (G5 MacOS X-) Systeme gerne fast gänzlich in die Knie und hinterlässt auch auf nagelneuen Multiprozessormaschinen mit viel RAM keinen sonderlich flotten Eindruck. Der Duden Korrektor für Adobe InDesign und InCopy ist ausschließlich im Webshop von www.duden.de erhältlich und kostet 200 Euro. Hier findet man auch eine 30-Tage-Testversion, deren Vorabtest jedem Interessenten nachdrücklich ans Herz gelegt sei.

Zweite Sony DSLR

Sony will mit der Alpha 700 im semi-professionellen D-SLR-Segment neue Maßstäbe in Sachen Benutzerfreundlichkeit, Bildqualität und Performance setzen. Um dem hohen Anspruch gerecht zu werden, wurde sie unter anderem mit einem neu entwickelten 12-Megapixel-CMOS-Sensor, 3-stufiger Rauschunterdrückung, gehäuseinternem Bildstabilisator, reaktions-schnellem Autofokus, Serienbildfunktion mit bis zu fünf Bildern pro Sekunde, integriertem Blitz, einem LC-Display mit drei Zoll Bild diagonale sowie einer intuitiven Bedienoberfläche und erweiterten Kreativprogram-

men ausgestattet. Eine im Trend liegende Livebild-Darstellung sucht man indes vergeblich. Das drei Zoll große LC-Display der Alpha700 liefert mit 921 000 Punkten eine sehr hohe Bildauflösung und erlaubt die Überprüfung jeder Aufnahme hinsichtlich Schärfe und Bildqualität. Eine spezielle Anti-Reflex-Beschichtung soll für hohen Kontrast und eine gute Ablesbarkeit des Displays auch im Freien sorgen. Mit einem neuen RAW-Komprimierungsverfahren will Sony die Speicherkapazität deutlich erhöhen. Der Kamera-Body ist für ca. 1 400 Euro im Handel erhältlich.



Workshops auf www.docma.info



Transformieren-Skalieren,Neigen,Verzerren und Spiegeln, www.docma.info/3962.html

Daguerrotypien - Bilder, die aussehen wie vor 150 Jahren, www.docma.info/3880.html

Farbzugabe - Graustufenbilder nachträglich kolorieren, www.docma.info/3844.html



Corel Paint Shop Pro Photo X2

Corel hat das seit dem Launch der Vorversion verstrichene Jahr dazu genutzt, seine Bildbearbeitungssoftware Paint Shop Pro Photo zu verbessern und mit einigen neuen und anwenderfreundlichen Funktionen auszustatten. Die Version X2 soll eine schnellere Performance bieten und beinhaltet ein Lernstudio, das Privatanwendern und Profis die Bedienung erleichtern soll. Für mehr Bedienkomfort soll auch die neue, graphitfarbene Arbeitsoberfläche sorgen, die Bilder besser zur Geltung bringt. Zu den wichtigsten Neuerungen in Corel Paint Shop Pro Photo X2 gehören das Expresslabor, die HDR-Funktion und Ebenenstile. Mit dem Expresslabor-Modus können große Mengen von Bildern angezeigt und bearbeitet werden, ohne dass jedes einzelne Foto geöffnet werden muss: Fotos können zugeschnitten und gedreht werden, und es lassen sich Farbanpassungen sowie viele andere Korrekturen vornehmen. Im Expresslabor werden alle gängigen Dateiformate (einschließlich der RAW-Formate) unterstützt. Die neuen Ebenenstile ermöglichen es endlich, Fotos und kreative Projekte mit Schlagschatten, Reliefeffekten, innerem beziehungsweise äußerem Leuchten, Fasen oder Reflexionen zu versehen. Zu den weiteren Neuerungen zählen auch Make-up-Werkzeuge. Mit dem neuen Werkzeug „Stauchten/Strecken“ kann der Nutzer die Personen auf einem Foto per Mausklick schlanker aussehen lassen. Mit dem Modus „Augentropfen“ können Rötungen aus Augen entfernt werden. Die vorhandenen Werkzeuge „Sonnenbräune“ und „Unreinheiten-Korrektur“ wurden weiter optimiert. Insgesamt viel Neues für Photopaint, doch vermisst man wirklich innovative Funktionen, besonders im Hinblick auf die vielen, in den letzten Jahren von Corel eingekauften Technologien. Corel Paint Shop Pro Photo X2 kostet 89 Euro. Eine Testversion gibt es unter www.corel.de.

Canon EOS-IDs Mark III

Mit der EOS IDs Mark III zum Preis von 8 205,87 EUR sichert sich Canon die unumstrittene Auflösungs-Führerschaft in der Vollformat-D-SLR-Klasse. Die Spiegelreflexkamera richtet sich an Studiofotografen und bietet eine Auflösung von 21,1 Megapixel. Zudem verfügt das Gerät über ein 7,6 Zentimeter großes Display. Der CMOS-Sensor wird durch zwei DIGIC-III-Prozessoren unterstützt. Die Bilddateien werden mit über 100 MB Größe gespeichert - als unkomprimierter TIFF-Datenbestand mit 16 Bit Farbtiefe. Die EOS 1 Ds Mark III löst die EOS-1 Ds Mark II nach drei Jahren „Pixelführerschaft“ ab. Neben einer sehr guten Farbwiedergabe sollen die beiden DIGIC-III-Prozessoren für Reihenaufnahmen mit bis zu fünf Bildern pro Sekunde sorgen. Der Pufferspeicher ermöglicht bis zu 56 Large-JPEG-komprimierte Aufnahmen (12 bei RAW-Dateien). Die EOS-1 Ds Mark III bedient sich der neuen Technologieplattform, wie sie schon in der EOS-1 D Mark III zum Einsatz kam - inklusive der Belichtungsmessung über 63 Sektoren, Autofokus mit 19 Kreuzsensoren, Dreizoll-LC-Display mit Livebild-Funktion und EOS-Integrated-Cleaning-System. Die Tonwert-Priorität erweitert die Detailzeichnung in den Lichtern. Die



EOS-1 Ds Mark III generiert Daten, deren Menge oberhalb der Qualitätsanforderungen führender Fotoagenturen und Bildarchive liegen. Die CMOS-Sensoren der dritten Generation haben ein neues Pixel-Design, was laut Canon in Verbindung mit den im Chip integrierten Rauschunterdrückungs-Schaltkreisen auch bei ISO 1 600 noch eine hohe Bildqualität ermöglicht. 14-Bit-Wandler sollen für eine extrem feine Farbabstufung sorgen. Auf Wunsch kann die Empfindlichkeit auf ISO 3200 erhöht werden.

Nikon D3 mit Vollformatsensor

Der Kamerahersteller Nikon versucht nach jahrelanger Vollformat-Verweigerung mit der D3 im Segment der Profifotografen wieder zu altem Glanz zurückzufinden und dem Marktführer Canon Konkurrenz zu machen. Die D3 wurde mit einem neu entwickelten Bildsensor ausgestattet. Durch größte-



re Pixel und ein lückenloses Mikrolinsenlayout auf der Sensoroberfläche soll der neue CMOS-Sensor eine sehr gute Lichtausbeute und hohe Bildqualität selbst bei schlechten Lichtbedingungen bieten. Er unterstützt einen effektiven Empfindlichkeitsbereich von ISO 200 bis 6400, der auf ISO 25 600 erhöht werden kann. Die Auflösung der D3 liegt bei 12,1 Megapixeln. Neben dem FX-Modus arbeitet die Kamera ebenfalls im DX- und im 5:4-Bildformat (Porträtformat). In der FX-Einstellung können bei voller Auflösung bis zu neun Bilder pro Sekunde geschossen werden, bei DX sind elf Bilder möglich. Die Auslöseverzögerung beträgt 41 Millisekunden. Die Nikon D3 kostet ca. 4900 Euro und ist mit diesem Preis exakt in der Mitte zwischen Canons EOS 5D für Semiprofis und dem Topmodell EOS 1 Ds positioniert.

Surftipps



Simon Puschmann, Werbefotografie
www.simonpuschmann.com



Planethiltron, Fake-Fotos von Stars im Alltagsleben, www.planetbiltron.com



Körpermutation, Photoshop in Aktion
<http://www.clipfish.de/clip/659690/>



Space Navigator

Seit Photoshop CS3 den Umgang mit importierten 3D-Objekten unterstützt, bietet sich für Anwender, die diese Möglichkeit häufig nutzen, die Anschaffung eines Space Navigators an. Was zunächst aussieht wie ein Steuerungstool für Computerspiele - dafür eignet es sich gewiss auch -, ist ein sensibel reagierendes Eingabewerkzeug zur Navigation am Monitor.

Auch wer Photoshop ohne 3D-Ebenen einsetzt, kann vom Space Navigator profitieren. So sorgt das Anheben der weich gelagerten Kappe für stufenloses Vergrößern der Bildansicht, während der Druck mit dem Finger diese verkleinert. Schiebt man die Kappe nach links, rechts, oben oder unten, so wan-

dert auch der Bildausschnitt im Arbeitsfenster in die jeweilige Richtung. Und auch dem Drehen ist eine Funktion zugewiesen: Bei Werkzeugen, die auf die Pinselpalette zurückgreifen, führt die Linksdrehung zur Verkleinerung des Spitzendurchmessers, die Rechtsdrehung entsprechend zur Vergrößerung. Wie schnell das geht, lässt sich in einem separaten Kontrollfeld einstellen, das mit einem Druck auf eine seitlich angebrachte Taste geöffnet wird. Eine zweite auf der anderen Seite kann vorgenommene Bewegungen einschränken.

Ob man dafür ein eigenes Eingabegerät benötigt, muss jeder Anwender nur selbst entscheiden. Sinnvoll ist eine Platzierung auf dem Schreibtisch in der

oben gezeigten Weise: auf der rechten Seite der Tastatur (bei Rechtshändern) die Maus, auf der linken der Navigator.

Seine volle Stärke entwickelt das Tool, wenn es um die Steuerung von Objekten oder Ansichten im 3D-Raum geht; ein Beispiel dafür ist Google Earth. Auf 3D-Ebenen in Photoshop lassen sich Objekte also in den drei Raumachsen drehen, kippen, rollen sowie in verschiedene Richtungen bewegen.

Unter Windows werden viele weitere Programme unterstützt, unter Mac OS nur wenige. Näheres finden Sie bei: www.3dconnexion.de/products/3a1d.php. Etwas merkwürdig ist die Preisgestaltung: 60 Euro beim privaten, 100 beim professionellen Einsatz.



LED Kameraluchte digiNova²



Wenn Sie wollen, können Sie die kleine und leichte Leuchte (14 cm lang, 110 g einschließlich Batterien) auch als helle Taschenlampe einsetzen. Eigentlich ist sie zwar als Kameralicht für Camcorder gedacht, aber man kann sie durchaus zweckentfremden und als Kamera-Einstelllicht zur manuellen Fokussierung bei schlechten Lichtverhältnissen nutzen. Wie die Abbildung unten zeigt, reicht das grelle Licht sogar zur Beleuchtung von nicht allzuweit entfernten Objekten (hier mit 1 600 ISO; links ohne, rechts mit Leuchte), bei nahen im Makrobereich ist die Beleuchtung mitunter sogar besser als die durch einen

Blitz. Dazu trägt bei, dass sich die Leuchte vielseitig befestigen lässt, um den gewünschten Bereich anzustrahlen. Zudem können Sie das Gehäuse an zwei Stellen durch Drehen im rechten Winkel abknicken, der Kopf mit den 19 LEDs ist schwenkbar. Es gibt die Befestigung über einen von zwei Schuhen am Blitzkontakt der Kamera, alternativ über eine Schiene, die ans Stativgewinde geschraubt wird.

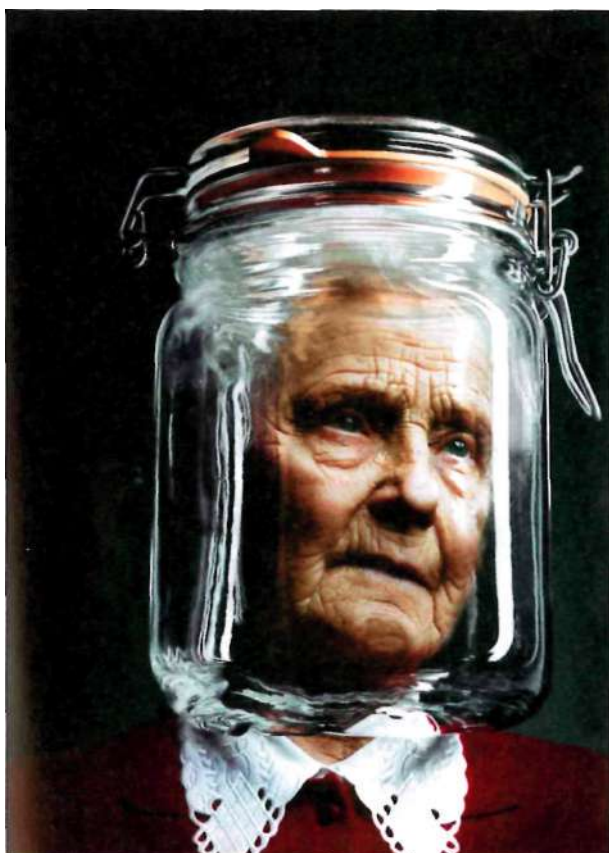
Die Lichttemperatur beträgt 6 000 K, die Beleuchtungsstärke in 3 Meter Entfernung 15 Lux, die Lebensdauer der beiden Mignon AA-Batterien wird mit drei Stunden angegeben. Der Preis: 160 Euro.

Braun ImageBank 60 GB

Bilddatenspeicher für unterwegs gibt es inzwischen eine ganze Menge. Ein recht ansehnliches Exemplar ist dieses mit einem 320x240-Pixel-Monitor, das die Kartenformate CF I, CF II, MD, SD, MMC, RS-MMC, MS, und MS Pro direkt unterstützt, ersatzweise kann via USB ein- und natürlich ausgelesen werden. Der Menüaufbau ist gut nachvollziehbar; als etwas kritisch könnte sich im Praxisbetrieb die kurze Kartenführung der CF-Cards erweisen; ist ein Pin erst einmal verbogen, geht nichts mehr. Der Straßenpreis liegt um die 270 Euro. Am edlen Chromglanz hat man leider nur so lange Freude, bis die ersten Eingaben Abdrücke hinterlassen haben - ähnlich wie bei Apples iPod. dem kleinsten dieser Speicher. Doch das muss einen nicht grämen: die neueste Generation unterstützt den USB-Connector gar nicht mehr.







Alzheimer

In eindrucksvollen Bildern haben Kreative des Hamburger abc Colorstudios die Krankheit Alzheimer visualisiert. In DOCMA erklären sie, wie man einen Kopf mit Photoshop glaubhaft in einen Eisklotz steckt. | **Christoph Künne**

Werber sind gute Menschen. Na ja, vielleicht nicht immer, aber zumindest immer dann, wenn sie ihre Kreativität, ihr professionelles Know-how, ihre technischen Mittel und ihre geschäftlichen Partnerschaften dazu nutzen, um Kampagnen für gemeinnützige Einrichtungen ohne oder mit geringen Etats auf die Beine zu stellen. Seit Jahren schon engagiert sich die Hamburger Kreativschmiede Jung von Matt dafür, die Alzheimer-Krankheit eindrucksvoll ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken. Sie stellen mit diesen Kampagnen für einen guten Zweck ihre Arbeit in den Dienst der „Gesellschaft für Alzheimerforschung“.

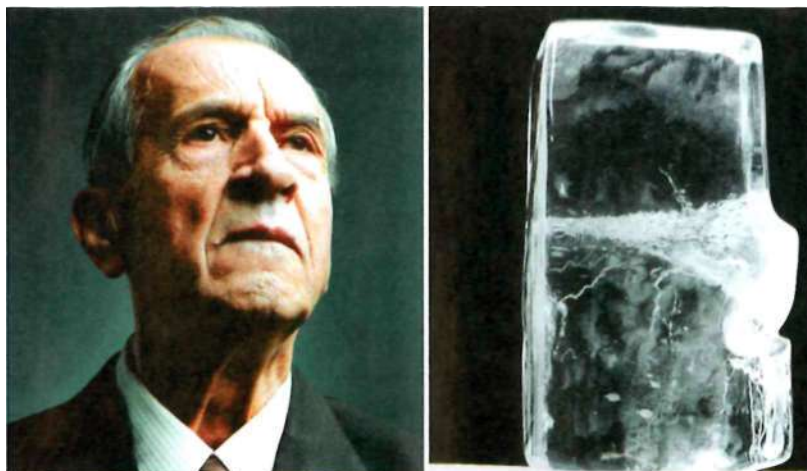
Inhaltlich ging es im hier gezeigten Beispiel darum, die Krankheit mit irritierenden Motiven optisch für jedermann leicht erfassbar darzustellen. Patienten mit Alzheimer bleiben äußerlich oft unverändert, während ihre Hirnfunktionen nach und nach bis zum gänzlichen Verlust des Verstandes abnehmen. Solange die Betroffenen ihre Krankheit noch bewusst erleben - eine Phase, die sich über

mehrere Jahre erstrecken kann - befinden sie sich in einem Vakuum, das sie mehr und mehr von ihrer Umwelt abtrennt. Eine Art Isolation im Kopf.

Art Director Sven Sorgatz begab sich auf die Suche nach einer packenden Bildsprache, die vermittelt, wie man sich als Alzheimerpatient fühlt. Er entwickelte eine Idee, die den vom Rest des Körpers abgeschotteten Kopf zeigt, wobei den Betrachter verstörende Hilfsmittel zum Einsatz kommen. Zur technischen Umsetzung wandte er sich an das abc Colorstudio, Hamburgs grössten Dienstleister in diesem Bereich, mit über 15 Jahren Erfahrung in digitaler Postproduktion. Hier fand die Idee schnell Freunde.

Die Verbindung zwischen dem abc Colorstudio und Jung von Matt besteht seit vielen Jahren, und so erfreute es die beteiligten Mitarbeiter, die sonst vornehmlich an kommerziellen BMW-Projekten zusammen arbeiteten, sich zur Abwechslung auf einer kreativen Spielwiese austoben zu können. Einer, bei der es keinen lastenden Termindruck gibt

und bei der vor allem die gestalterischen Freiheiten im Vordergrund stehen. Natürlich, das soll hier nicht ausgeblendet werden, sind solche Sozial-Projekte nicht nur Ausweis des kreativen Gutmenschentums. Die Macher werden auch von ihrem eigenen Vorteil motiviert. Eindrucksvolle Sozialkampagnen mit hoher Reichweite ernten in der Regel nicht nur viel publizistische Aufmerksamkeit, sie lassen sich zudem vortrefflich dazu nutzen, bei Werberwettbewerben, wie etwa denen des Art Directors Club (ADC), eingereicht zu werden. Hier können sich dann Artdirektoren und Fotografen in ihren Kreativleistungen messen, wobei inzwischen auch immer öfter die Postproduktione Erwähnung finden. Wenn eine Kampagne in den Wettbewerben gut läuft, hat man also nicht nur den gemeinnützigen Einrichtungen Gutes getan, sondern auch sich selbst. Gutgemachte Werbung mit frischen Ideen bringt neue Kunden, die dann neue, hoffentlich ebenso gutgemachte Werbung bezahlen und den guten Menschen auch einen guten Werber sein lassen.



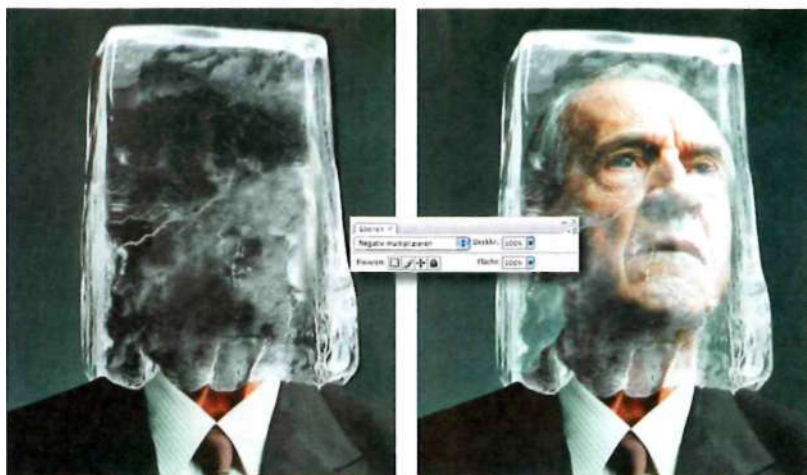
1 Die Ausgangsbilder

Die Ausgangsbilder wurden analog im Mittelformat von Simon Puschmann fotografiert und anschließend gescannt. Die abgebildeten Herrschaften sind natürlich keine Alzheimerpatienten, sondern ganz normal gebuchte Fotomodelle, die im Studio aufgenommen wurden. Der Eisblock wurde in einer Wanne erzeugt. Die Klarheit, die sich von den im heimischen Gefrierfach erzeugten Eiswürfeln deutlich unterscheidet, entsteht durch den Einsatz von abgekochtem Wasser als Ausgangsmaterial. Bei der Aufnahme war es wichtig, auf einen übereinstimmenden Blickwinkel beider Motivteile zu achten.



2 Eisblock ausschneiden

Zunächst wurde der Eisblock von seinem Hintergrund getrennt, wobei am Ende nur die oberen drei Viertel erhalten blieben. Die Bearbeitung an den Kanten verschlang die meiste Arbeitszeit. Zwar lässt sich so ein Eisblock durch die unklare Struktur vergleichsweise einfach retuschieren, nur besteht immer die Gefahr, dabei ein Ergebnis zu erzeugen, das auf den zweiten Blick künstlich wirkt. Hier wurde die Kante rechts durch Überlagerung begradigt, die dominanten Lufteinschlüsse mit dem Stempelwerkzeug entfernt und die untere Kante so ausgeschnitten und verzerrt, dass der Eisblock später passgenau auf Schultern und Hemdkragen aufsitzen würde.

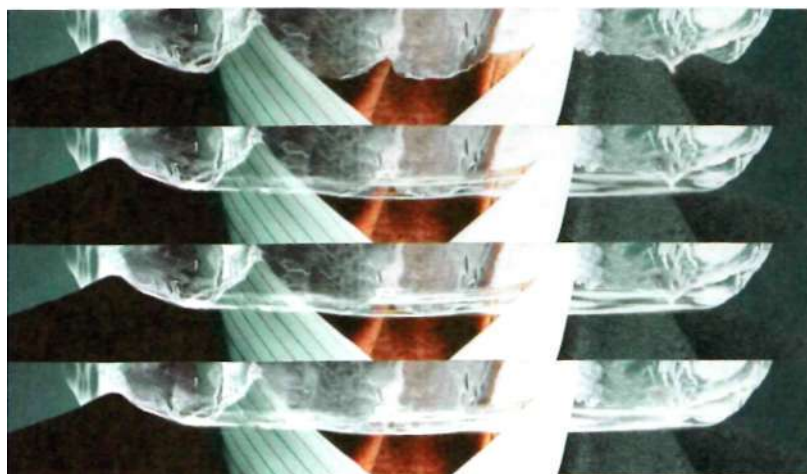


3 Eisblock aufsetzen

Das Aufsetzen des Eisblocks auf den Kopf geht relativ einfach: Nach der Positionierung wird der Verrechnungsmodus der Eisblockebene von „Normal“ auf „Negativ multiplizieren“ bei 100 Prozent Deckkraft gesetzt. Anschließend müssen nur noch mit einer Ebenenmaske die Übergänge angepasst werden, der Eindruck eines von Eis umgebenen Kopfes wird allein durch die Verrechnung erzeugt. Außerhalb des Agentursektors würde diese Anmutung in den meisten Fällen genügen. Wo aber detailverliebte Postproduktoren am Werke sind, werden noch eine Vielzahl von Korrekturen vorgenommen, bis das Ergebnis alle Beteiligten überzeugen kann.

4 Eisblock verfeinern

Bisher sieht der Eisblock nur wie eine Eishülle aus. Es fehlt noch an der optischen Schwere. Diese vermisst man besonders an der dem Kragen und den Schultern angepassten Unterkante des Eises. Um diesen Bereich zu verdicken, und den Eisblock somit geschlossener erscheinen zu lassen, wird die Kante mit drei neuen Elementen begradigt: Das erste schafft die neue Unterkante, das zweite verstärkt den Kantenbereich und hellt die Reflexe auf, was nach mehr Stabilität aussieht und das dritte erzeugt eine Rundung, die den Block dreidimensionaler erscheinen lässt.



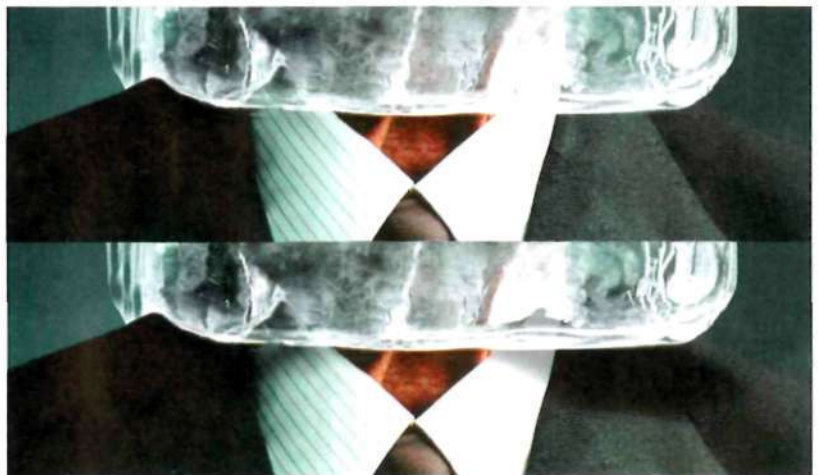
5 Reflexe hinzufügen

Zusätzliche Reflexe im Eisblock verfolgen drei Ziele: Erstens schließen sie optische L cher, zweitens wird die Eisschicht an Stellen, an denen das Gesicht noch nicht glaubhaft von Eis eingeschlossen ist, nachgearbeitet. Drittens lenken alle diese Ma nahmen gleichzeitig den Blick des Betrachters auf die Augen des Mannes. Eine typische  berdeckung von Bereichen mit einem Reflex, an denen sonst zu wenig „passiert“, sehen Sie links unten, wo die Fl che geschlossen wird, damit es eisiger aussieht. Die  berarbeitung des Bereichs rechts neben der Wange dient dagegen in erster Linie dazu, das Gesicht besser in den Eisblock zu integrieren.



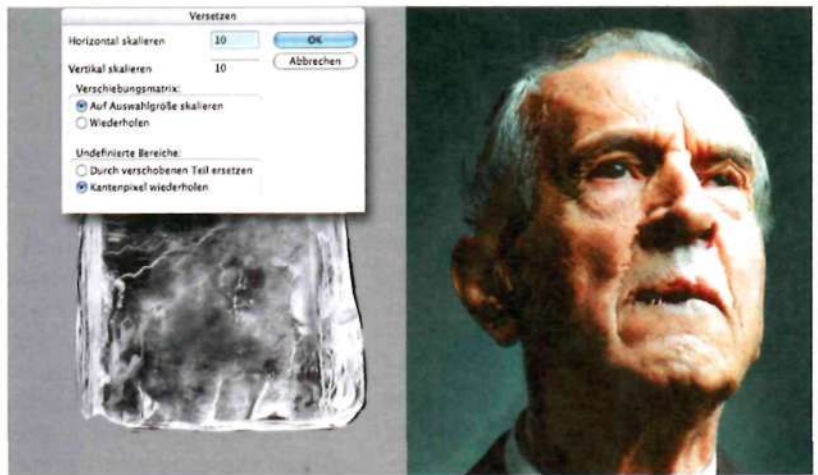
6 Schatten anpassen

Bei dieser Fassung fehlt noch der korrekte Schlag Schatten, den nat rlich auch ein Eisklotz wirft, da Eis nicht wirklich transparent ist. Entsprechend der Beleuchtungsrichtung von rechts oben vorne, f llt der Schatten zum einen hart auf die Schulter rechts unterhalb des Eisblocks, zum anderen weicher auf den Hemdkragen auf der linken Seite. Der Schlagschatten auf der Schulter sieht hier f r die aktuellen Lichtverh ltnisse etwas  bertrieben stark aus, das  ndert sich allerdings, nachdem die Ebenen f r den Farblock (Schritt 8) die Umgebungsl chtverh ltnisse in diesem Bildbereich deutlich abgedunkelt haben.



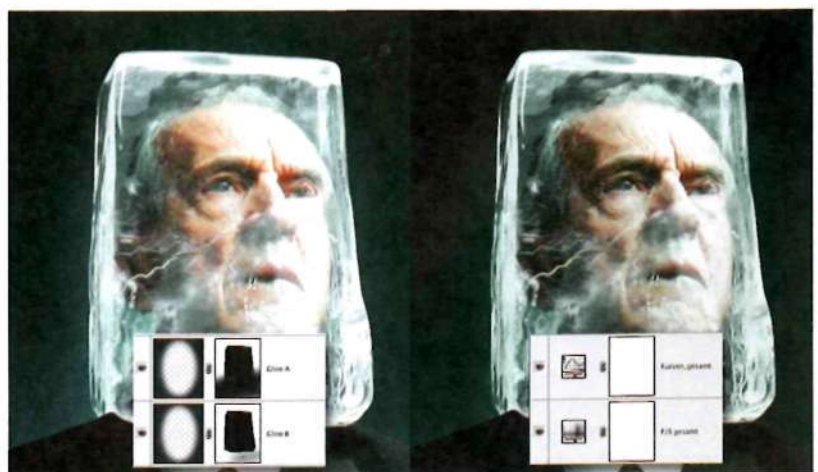
7 Kopf verformen

Beim Blick durch Eis entstehen optische Verformungen. Wie, l sst sich in Photoshop nicht berechnen. Es geht also darum, ein optisch und nicht ein mathematisch  berzeugendes Ergebnis zu erzielen. Ein Weg dahin ist die Arbeit mit dem „Versetzen“-Filter auf der Kopie der Portr tebene. Dazu m ssen Sie jedoch im Vorfeld eine separat gespeicherte Photoshop-Graustufendatei des freigestellten Eisblocks auf neutralgrauem Fond erzeugen, die dann als Matrix geladen wird. Abschlie end erfolgt eine Ebenenmaskierung zum Ausblenden unerw nschter Verzerrungen. Details zur Arbeit mit dem „Versetzen“-Filter finden Sie  brigens in DOCMA 14ab Seite 14.



8 Look anpassen

Der zum Abschluss aufgelegte Look verfolgt zwei Ziele: Zum einen soll die Gesamtstimmung des Bildes d sterer werden, zum anderen sollen Hautt ne und Eis harmonisch zusammenwirken. Die Dramatisierung der Beleuchtung erreicht man mit Vignetten, die zun chst als schwarze R nder aufgelegt, verrechnet und dann mithilfe einer Ebenenmaske abgestimmt werden. Die Farb-anpassung der Haut entsteht zun chst  ber eine S ttigungsredaktion der Gelbt ne und im zweiten Schritt durch eine Aufteilung der Kontraste in den Tiefen.





Altertumswissenschaft

Das ist doch nichts Besonderes", sagte der Chef des Berliner Prepress-Unternehmens PX1, als wir ihm am Telefon vorschlugen, über das Entstehen dervierstufigen Generationenfolge in den DKV-Anzeigen zu berichten. „Da machen wir doch viel kreativere Sachen.“

Mag ja sein. Aber uns interessierte nun mal diese Anzeigenkampagne. Vielleicht nichts spektakulär Neues, aber ganz sicherlich solides Photoshop-Handwerk. Das, was für einen Prepress-Profi einer von zahllosen EBV-Aufträgen ist, haben viele Anwender in vier-, später in doppelseitigen Anzeigen etwa in „Stern“ und „Spiegel“ bewundert und sich gefragt: Wie haben die das gemacht?

Unsere Expedition startet in Frankfurt in der dortigen Niederlassung von Ogilvy&Mather, wo uns Artdirector Georg Fischböck aus dem Creativ-Team der Agentur erklärt, wie die Kampagne zustande gekommen ist:

„Wir arbeiten mit der DKV schon lange zusammen. Diesmal musste es sehr schnell gehen, weil entsprechende Medienbelegungen gebucht waren; zwischen dem ersten Briefing und der Realisierung lagen lediglich

sechs Wochen. Die Vertrautheit mit dem Kunden hat vieles erleichtert. Inhalt der Anzeige sollten die überdurchschnittlich hohen Alterungsrückstellungen der DKV sein. Ein sehr kompliziertes Thema, das wir über einen aufmerksamkeitsstarken, emotionalen Ansatz kommunizieren wollten.

Ursprünglich wollten wir zwei Serien mit einem Mann und einer Frau machen, haben uns dann aber für diese Variante entschieden. Unser Creativ-Team bei Ogilvy&Mather arbeitete das Konzept aus; als Artdirector habe ich ein Layout mit einer solchen Bildserie vorab in Photoshop umgesetzt, damit der Kunde sich das besser vorstellen kann.

Dann suchten wir einen geeigneten Fotografen, der nicht nur über Porträterfahrung verfügt, sondern mit dem man auch die nötigen Bildbearbeitungsphasen diskutieren kann. Wir hatten mehrere zur Auswahl und entschieden uns schließlich für Niko Schmid-Burgk aus München.

Er hat dann bei Model-Agenturen nach geeigneten Gesichtern gesucht. Zunächst hatten wir an ein Paar Tochter-Mutter gedacht, aber davon kam letztlich keins wirklich in Fra-

ge. Am Ende blieben von fast 100 etwa zehn Kombinationen einer jungen und einer älteren Frau mit ausreichender Ähnlichkeit übrig. Drei davon haben wir dem Kunden vorge schlagen und uns dann auf diese geeinigt.

Die beiden wurden in München im Studio von Niko Schmid-Burgk fotografiert. Meist läuft das inzwischen zwar digital und wir schauen uns die Ergebnisse auf dem Monitor an - in diesem Fall wurde aber analog mit einer 6x7-Kamera fotografiert und wir begutachteten die Aufnahmen als Polaroids. Wichtig war hier, dass sich der Fotograf künstlerisch zurücknimmt. Wir brauchten keine stimmungsvolle Atmosphäre, sondern neutrales Licht, fast wie bei einem Passfoto. Wichtig für die Ergebnisse war ebenso die Arbeit der Visagistin und der Haar-Stylistin; eine andere Frisur macht gleich um fünf Jahre älter.

Danach suchten wir gemeinsam die geeigneten Fotos aus. Es hatte mit PX1, die die Bildbearbeitung übernehmen würden, bereits Abstimmungen gegeben, worauf besonders geachtet werden sollte. Die Filme wurden in Berlin gescannt und schon einmal vorbereitet, dann sind wir dorthin gefah-



Nein, dies ist keine Anzeige der DKV, auch, wenn die Doppelseite auf den ersten Blick so aussieht. Aber einen Bezug dazu gibt es durchaus: Denn hier erfahren Sie, wie **Elke Lankuttis (PX1)** Porträtfotos von **Niko Schmid-Burgk** nach dem Konzept von **Georg Fischböck** und **Pit Kho (Ogilvy & Mather)** um 60 Jahre altern ließ. | **Doc Baumann**

ren und haben uns mit Elke Lankuttis an ihren Rechner gesetzt. Sie hatte einen neutralen Kopf ohne Augen, Nase und Mund vorbereitender im Hintergrund liegen und jeweils um diese Elemente ergänzt werden sollte. Davon sind wir allerdings schnell wieder abgekommen, das sah zu künstlich aus.

Zweieinhalb Tage haben wir bis spät abends hinter ihr gesessen und immer mal wieder Änderungsvorschläge gemacht, dann waren die vier Bilder fertig. Der Kunde war begeistert, die hatten zuvor nur kleine Digitalfotos der beiden Modelle gesehen; auf dieser Basis konnte man sich nicht vorstellen, was daraus mal entstehen würde. Geändert wurden schließlich nur noch zwei Kleinigkeiten: Der Glanz in den Augen minimal zurückgenommen, außerdem eine leichte Verschiebung der Hauttöne.

Zum Schluss wurden die Bilder mit den vorbereiteten Text- und Grafikelementen zusammengefügt, dann gingen sie an die Druckereien. Jede bekommt von uns spezielle Daten, abgestimmt auf deren Kurven, Druckverfahren und das jeweils verwendete Papier ihrer Zeitschriften."

Die nächste Station der Reportage ist Berlin. Dort residiert im Bezirk Kreuzberg in einer ehemaligen Fabrik die PX1, eine von drei Niederlassungen der PX Group. Konzeptionell betreut hat das Projekt hier Christoph Onnen; die Photoshop-Umsetzung übernahm Elke Lankuttis. Obwohl sie erst Anfang 2007 zum PX1-Team stieß, blickt sie bereits auf eine lan-

ge Erfahrung mit Photoshop zurück. Außerdem kann sie etwas, das für viele heutige Grafiker/innen, die mit Photoshop und Illustrator aufgewachsen sind, durchaus nicht mehr selbstverständlich ist, nämlich schlicht mit einem Bleistift auf Papier zeichnen. Wie hilfreich solche Kenntnisse sind, sehen Sie im Making-Of der Serie auf den folgenden Seiten.

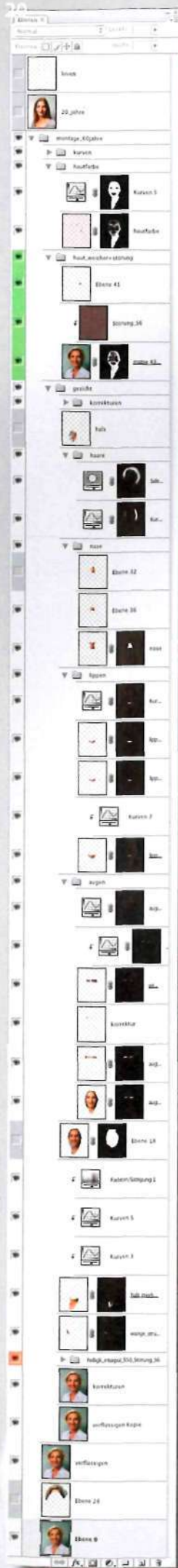
Elke Lankuttis arbeitet erst seit Anfang dieses Jahres als Photoshop-Operatorin bei dem Berliner Postproduction und Prepress Unternehmen PX1. Nach dem Abi hat die 26-Jährige an der Berliner Technischen Kunstschule Grafik Design studiert und dabei weiter halbtags als Bildredakteurin bei einem Lifestyle-Magazin gearbeitet, wo sie bereits zuvor ein Praktikum absolviert hatte. Das sind wertvolle Praxiserfahrungen. Sie zeichnet zudem noch immer auch nicht-digital - alles zusammen eine gute Basis, um an der Hochschule die Photoshop-Kurse gleich selbst zu übernehmen.



Man muss oft schon sehr genau hinschauen, um die kleinen Unterschiede zwischen den einzelnen Arbeitsschritten auf der vorangehenden Doppelseite zu erkennen. Die vier ganzseitigen Bilder zeigen die fertigen Montagen. Die Idee, von einem neutralen „Leergesicht“ im Hintergrund auszugehen und dort jeweils Augen, Mund, Nase und Falten zu ergänzen (Abbildung rechts) wurde verworfen. Wichtig für ein durchgängiges Orientierungsraster waren die Konturen des Gesichts sowie die Positionen von Augen, Nase und Mund. Trotz der Ähnlichkeit der jungen und älteren Frau mussten diese angepasst werden. Hinzu kamen winzige individuelle Merkmale wie die schwache Teilung in der linken Augenbraue oder eine kaum sichtbare Hautveränderung rechts neben der Nase der älteren Dame, die auch auf das Bild der jüngeren Frau zurück übertragen wurden. Ab Seite 16 erläutern wir die vorgenommenen Eingriffe am Beispiel der Augen näher.











1 Erste Originalaufnahme

Die von dem Münchener Fotografen Niko Schmid-Burgk analog im Mittelformat aufgenommenen Porträts der beiden Frauen waren hinsichtlich Beleuchtung, Frisur und weiterer Rahmenbedingungen im Vorfeld genau mit Agentur und Bildbearbeitung abgestimmt. Dieses Ausgangsbild wurde als Ebene über alle bearbeiteten Versionen gelegt, um eine Orientierung für die Position des Gesichts zu schaffen. Hinzu kam eine weitere Ebene mit einem eingezeichneten Dreieck, dessen Eckpunkte Pupillen, Nasenspitze und Kinn markierten. Für das erste Bild der Serie sollte das Porträt verjüngt sowie einige Merkmale der älteren Version in einem frühen Stadium angedeutet werden.



2 Verjüngung auf 20 Jahre

Der Unterschied des fertigen ersten Bildes der Reihe zum Originalfoto wird auf den ersten Blick vor allem durch die veränderte Farbigkeit bestimmt; acht Ebenen und Einstellungsebenen, zum Teil mit Ebenenmasken, sorgen dafür, dass die Farben der vier Endversionen einen einheitlichen Look erhalten. Die Verjüngung macht sich in diesem Ausschnitt vor allem durch den weniger ausgeprägten Bereich unterhalb der Augen bemerkbar. Zudem wurde das Gesicht etwas schmaler gemacht und die Augen ein wenig größer. In dieser Darstellung sind auch die leichte Teilung der linken Augenbraue sowie die Ergänzung der Hautveränderung rechts von der Nasenspitze besser zu erkennen.



3 Zweite Originalaufnahme

Neben der veränderten Frisur, die im Ausschnitt nicht zu sehen ist, wirken sich hier vor allem einige Eingriffe der Visagistin aus. Oben ist auch die schwache Teilung der linken Augenbraue zu erkennen, die auf die anderen Montagen übertragen wurde. Mit solchen Bilddateien zu arbeiten, erinnert an die Frühzeit der digitalen Bildbearbeitung: Zwar ist das Bild nur circa 4600x5600 Pixel groß, durch die vielen Ebenen, Ebenenmasken und Alphakanäle blähen sich die Montagedateien jedoch auf rund 1,6 Gigabyte auf. Bis ein solches CMYK-Bild in Photoshop geöffnet, beschnitten oder gesichert ist, vergehen selbst bei schnellen Rechnern mit viel RAM-Ausstattung etliche Minuten.



4 Alterung: 40 Jahre

Zunächst musste Elke Lankuttis auch bei diesem Bild die Gesichtsförmung angleichen, damit diese für alle vier Stufen ungefähr identisch erscheint. Größe und Lage der Augen veränderten sich entsprechend ebenso, allein für diese Modifikationen gibt es in der Datei zwanzig Ebenen. Etliche Merkmale wurden direkt durch Ausschnitte aus dem Bild der 60-Jährigen dargestellt, bei anderen wurden diese Bereiche lediglich zur Orientierung auf neuen Ebenen eingefügt und dann wieder ausgeblendet. In diesem Ausschnitt sichtbar sind vor allem die teilweise übertragenen Falten unterhalb und seitlich der Augen, außerhalb liegen zum Beispiel Veränderungen der Wangen aus dem 60-Jahre-Foto.

5 Dritte Originalaufnahme

Trotz der überraschenden Ähnlichkeit zwischen den beiden nicht miteinander verwandten Fotomodellen ist hier deutlich zu erkennen, dass es sich um eine andere Person handelt. Die daher nötige Änderung der Gesichtsform wurde bereits erwähnt. Legt man die beiden Porträts der jüngeren und der älteren Frau auf Ebenen übereinander, wird aber ebenso deutlich, dass alle anderen Komponenten in gleicherweise individuell voneinander abweichen. Das betrifft sowohl Lage wie Form. Manches blieb bei allen vier Bildern gleich: So sind bei der folgenden Montage die Augen zwar die der älteren Frau, Iris und Pupillen wurden aber von der jüngeren übernommen.



6 Stadium drei: Montage-Alter 60

Schauen Sie sich die Form und Lage von Augen und Nase genau an, sie unterscheiden sich merklich von denen in Abbildung 5. Auch die Augenbrauen sind nicht mehr dieselben; sie wurden aus Bild 4 übernommen und samt der umgebenden Haut angeglichen. Elke modifizierte sowohl die Oberlider wie den Bereich zwischen Lidern und Brauen. Zur Orientierung kopierte sie die Nase aus Abbildung 4 und korrigierte die ältere Nase nach deren Vorbild: Sie wurde insgesamt schmaler, die Nasenflügel sowie die Ausrichtung der Nasenspitze ergänzte und veränderte sie auf separaten Ebenen. Weichzeichnungsebenen sorgen für zusätzliche Vereinheitlichung.



7 Vierte Originalaufnahme

Beim entsprechenden Foto auf der vorausgehenden Doppelseite ist deutlicher zu sehen, wie stark sich auch hier der Einfluss von Visagistin und Hair-Stylisten auswirkt. Manche Bereiche sind stärker, andere dezenter geschminkt. Hinzu kommen andere Kleidung, konservativerer Schmuck sowie die völlig veränderte Frisur, die in der Endfassung natürlich vor allem durch das ausgeprägte Ergrauen dazu beiträgt, das Alter von 80 Jahren glaubwürdig wiederzugeben. Die in der Montage vielleicht am wenigsten überzeugende Stelle ist der Hals - er erscheint zu wenig gealtert, hier wurde ein zusätzliches Foto herangezogen, das aber weder zum Typ noch zur Kopfausrichtung passte.



8 Alterung auf 80 Jahre

Viele der diesmal vorgenommenen Eingriffe entsprechen denen des vorausgehenden Stadiums der Angleichung an das vorgegebene gemeinsame Gesicht. Manches davon konnte wie Nasenform oder Augenbrauen in überarbeiteter Form übernommen werden. Da es wieder um eine merkliche - und letztlich durchaus schmeichelhaft ausgefallene - Alterung ging, hat Elke Lankuttis vor allem Falten akzentuiert oder die Augen durch kräftigere Schatten über den Oberlidern tiefer einsinken lassen; die Iris ist wieder dieselbe wie zuvor. Die Weichzeichnung fiel diesmal folgerichtig geringer aus. Auch nach einigen Zusammenführungen hat diese Datei noch immer fast 50 Ebenen.





Langzeitbelichtung + DRI

Licht ist die Grundlage jeder Fotografie. Bei Katja Gragerts Bildern hat man allerdings den Eindruck, es gelinge ihr besser als den meisten anderen Fotografen, dieses Licht in seiner ganzen Leuchtkraft zu erhalten. Sie stellt sich mit ihrer Kamera extremen Lichtsituationen in der Natur und an Orten, wo natürliches Restlicht und künstliche Beleuchtung aufeinandertreffen. Ihre Arbeiten entstehen zu Zeiten, zu denen der gewöhnliche Fotograf seine Ausrüstung längst zur Nachtruhe gebettet hat. Dann nämlich, wenn die Sonne längst untergegangen ist.

Um zu solchen fotografischen Unzeiten feinste Details auf den Chip zu bannen, nutzt

sie extralange Belichtungszeiten, die im Extremfall auch mal eine Viertelstunde andauern. Was der Bildsensor ihrer digitalen Spiegelreflexkamera dann gespeichert hat, ist natürlich längst noch kein präsentables Ergebnis, sondern nur Rohmaterial. Man könnte es auch anders sagen: Lichtsituationen zur „Blue Hour“ überfordern meist selbst spezielle Sensoren, die theoretisch bis zu elf Blenden Helligkeitsunterschiede einfangen können. Und so ist eine Nachbearbeitung in Photo-shop unerlässlich.

Katja Gragert bedient sich hierzu der DRI-Methode, also der Aufnahme mehrerer Belichtungen eines Motivs mit unterschied-

lichen Belichtungszeiten, um sich von den fototechnischen Grenzen nicht einschränken zu lassen. Es geht ihr dabei nicht um die mit dieser Technik verbundene spezielle Ästhetik, die wir schon verschiedentlich in DOCMA vorgestellt haben. Im Gegenteil, diese Künstlichkeit möchte sie gerade vermeiden, und daher investiert sie umso mehr Zeit in die digitale Nachbearbeitung.

Ihr liegt daran, möglichst viel von dem zu zeigen, was in der Aufnahmesituation zu sehen gewesen ist, und die Nachbearbeitung möglichst nicht in Erscheinung treten zu lassen - ein Ansatz ganz im Sinne der klassischen Fine-Art-Fotografie, nur halt mit moderneren



Die Fine-Art-Fotografin Katja Gragert kombiniert bei ihren Arbeiten lange Belichtungszeiten mit der Dymanic Range Increase-Technik (DRI). In DOCMA verrät sie, wie man mit dieser Kombination Bilder zum Leuchten bringt. | **Christoph Künne**

Mitteln. Dabei bewegt sie sich in einem ästhetischen Spannungsfeld: Zum einen soll der Gegenstand überhöht dargestellt werden, damit das Bild seine Besonderheit wiedergibt und ihn nicht nur dokumentiert, dabei darf die Wiedergabe aber in keinem Fall artifiziell aussehen, also die typischen hellen Halo-Effekte und dunkle DRI-Schatten zeigen.

Mit der Zeit hat sich Katja Gragert immer weiter in die experimentelle Ecke ihrer Fotosujets Landschaft und beleuchtete Architektur vorgewagt. Inzwischen geht es ihr nicht mehr nur darum, die Bilder zum Leuchten zu bringen, sondern auch in ihnen Menschen und Objekte einzubeziehen, die nicht

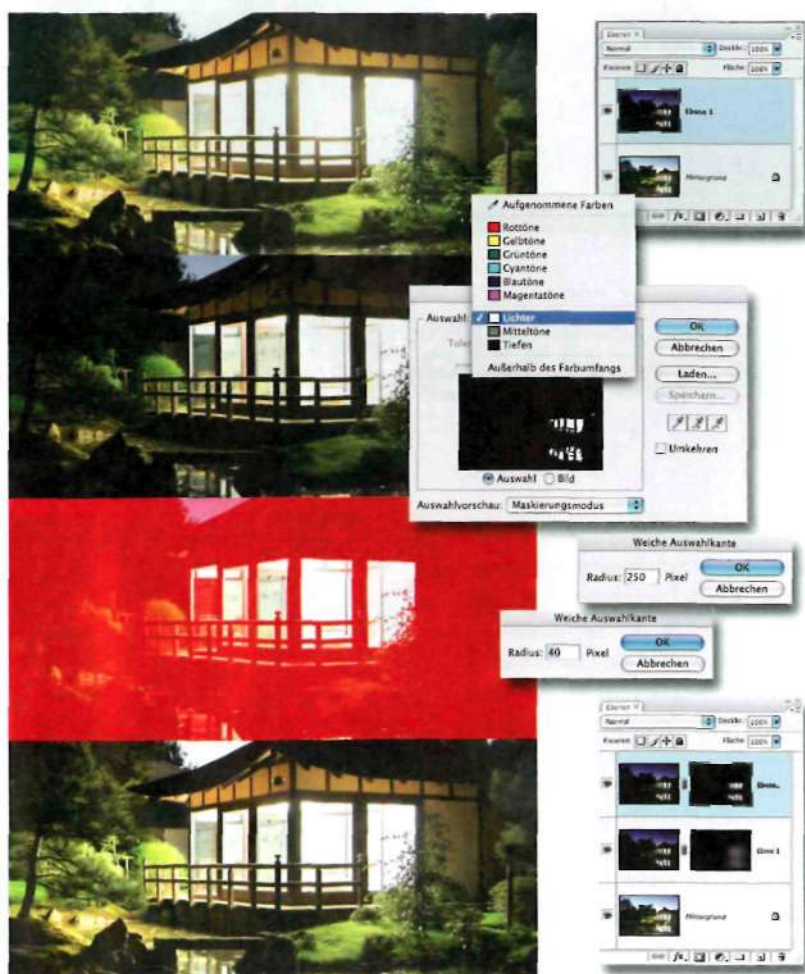
so statisch sind wie der Hintergrund. Gerade, weil diese Motivteile sich bewegen und damit meist unscharf bleiben, erweitert sich der Projektionsrahmen, den der Betrachter erhält. Die Fotografin wird in die Lage versetzt, lebendige Geschichten zu erzählen, während es dem Betrachter vorbehalten bleibt, sich die Details vorzustellen.

Gragert sieht diese Zusätze als eine Erweiterung des Fine-Art-Stils, um dem Flüchtigen dem Lebendigen in der eingefrorenen Abbildung mehr Raum zu geben. Aktuell befasst sie sich mit Projekten, die die Bewegung des vermeintlich Unbeweglichen zum Thema haben - aber das ist eine andere Geschichte.



Die Potsdamer Fotografin Katja Gragert durchstreift für ihre freien Landschaftsfoto-Projekte regelmäßig die Mark Brandenburg auf der Suche nach Motiven. Mehr Infos gibt es unter www.gragert-photography.com.

Foto: Stephan Oltz



1 Die Ausgangsbilder

Die Ausgangsbilder für diese Auftragsarbeit zeigen einen japanischen Bonsai-Garten, der sich allerdings nicht in Japan, sondern in der Mark Brandenburg befindet. Sie entstanden unter extremen Lichtbedingungen. Der Helligkeitsunterschied zwischen dem von Neonröhren erleuchteten Innenraum und der Umgebung erforderte zehn Belichtungen mit Abstufungen von jeweils einer Blende. Die hellste Belichtung dauerte 30 Sekunden. Die kürzesten Belichtungen, die nur noch die Details des Raumes zu sehen sind, erfolgte mit einer dritten Sekunde. Als Blendenöffnung, die über die gesamte Belichtungsreihe konstant sein muss, wählte Katja Gragert Blende 5. Diese Wahl traf sie nicht willkürlich, sondern unter Berücksichtigung des damit verbundenen Überstrahlungseffekts, den wir in Schritt 6 noch genauer thematisieren. Im Gegensatz zu vielen anderen Freunden der DRI-Technik arbeitet Katja Gragert ausschließlich manuell in Photoshop mit Ebenen und Masken und nicht mit HDR-Tools oder der entsprechenden Photoshop-Funktion. Das kostet zwar mehr Zeit, erlaubt aber eine bessere Kontrolle über das Endergebnis.

2 DRI-Verarbeitung

Das Ausgangsbild ist das mit der längsten und damit in diesen Fall detailreichsten Belichtung. Die nächstkürzere Belichtung wird im folgenden Schritt als Ebene auf das Ausgangsbild kopiert, dann wählt Gragert mithilfe des Dialogs „Farbauswahl“ aus dem „Auswahl“-Menü die Lichter aus. In diesem Stadium erzeugt die Fotografin eine „Weiche Auswahlkante“ mit einem Radius von 250 Pixeln und wandelt die Auswahl mit einem Klick auf das Ebenenmaskensymbol am unteren Rand der Ebenenpalette in eine Maske um, die den nicht ausgewählten Bildbereich ausblendet. Denselben Vorgang wiederholt sie unmittelbar danach mit der eben schon genutzten Belichtung und einer deutlich kleineren weichen Auswahlkante, um noch mehr Details aus den Lichtern herauszuarbeiten. Anschließend nimmt sie diese Doppelnutzung mit allen Bildern der Belichtungsreihe erneut vor, wobei die weichen Auswahlkanten sukzessive kleiner werden und sich in diesem Fall bis auf 10 Pixel verringern. Der Sinn dieser zeitaufwendigen Arbeit, die sich wegen der stark erfahrungslastigen Verringerung der Weiche-Kanten-Werte nicht automatisieren lässt, besteht darin, die Überstrahlungen der Lichter zu reduzieren, so dass Lichtsäume vermieden werden und das Ergebnis am Ende des Prozesses möglichst natürlich erscheint.

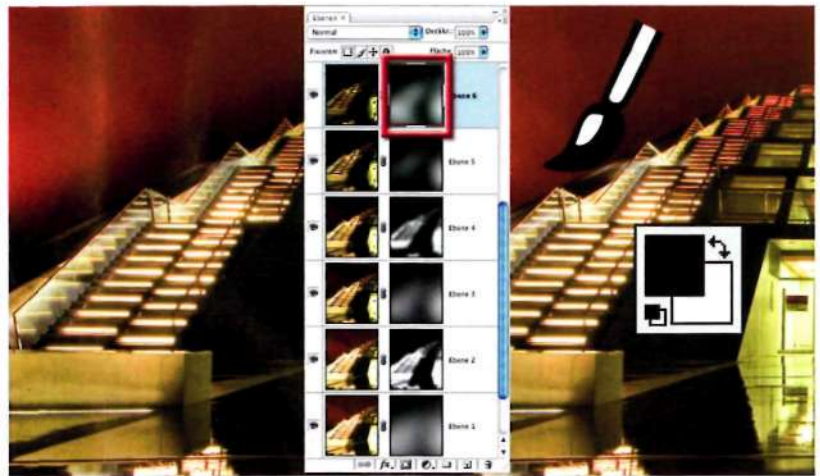
3 Reflexions-Überstrahlungen

Mit der angewandten Technik bekommt man zwar die Überstrahlungen in den Lichtern in den Griff, nicht aber alle Reflexionen, die im Motiv auftreten. In solchen Fällen wird aus den bisherigen Ebenen eine neue Ebene erzeugt (Strg/Befehl+Alt+Shift+E) über der neuen Ebene fügt man eine dunklere Belichtung ein, in der die Überblendungen nicht auftreten, erzeugt auf dieser, mit einem Klick auf das Ebenenmaskensymbol bei gehaltener „Alt“-Taste, eine schwarze Ebenenmaske, und blendet die Ebenenpixel an den entsprechenden Stellen mit weißer Farbe ein, so dass hier das dunklere Bild hineinscheint und die Reflexions-Überstrahlungen verdeckt.



4 DRI-Schatten

Kommen überstrahlte Flächen an Kontrastkanten mit einer farblich homogenen Fläche wie hier dem Himmel in Berührung, entstehen bei der Erzeugung des DRI-Effekts unabsichtlich deutlich hervortretende, sogenannte DRI-Schatten, die das Aussehen einer dunklen Aura haben und dem Bild einen künstlich wirkenden Touch verleihen. Deren Bildung sollte man während des gesamten in Schritt 2 beschriebenen Prozesses im Auge behalten, und sobald erste Anzeichen davon auftreten, diese Störer sofort mit schwarzer Farbe auf der Ebenenmaske entfernen.



5 Hot Pixel

„Hot Pixel“ entstehen als Nebenwirkung bei Belichtungen über dreißig Sekunden Länge und äußern sich als weiße Bildpunkte. Ab einer bestimmten Zahl stören sie den optischen Eindruck des Bildes nachhaltig. Man entfernt sie entweder mit spezieller Software wie dem „HotPixel Eliminator“ oder durch die Bearbeitung der Stellen mit dem Stempel im Modus „Abdunkeln“. Je länger die Belichtungszeit, desto mehr nimmt auch das Färb- und Helligkeitsrauschen zu. Photoshops Filter gehen bei der Eindämmung recht brachial vor, so dass man sie möglichst auf einer Ebenenkopie anwenden und nur die Teile per Ebenenmaske einblenden sollte, die am heftigsten betroffen sind.



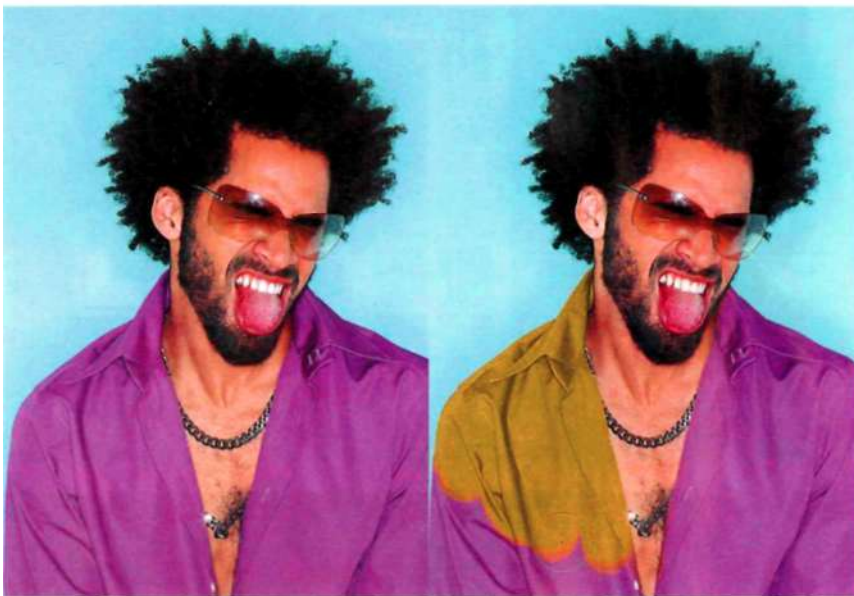
6 Lampenüberstrahlungen

In fast jedem in einer zivilisierten Umgebung aufgenommenen Bild finden sich bei Nacht sowie einbrechender Dunkelheit künstliche Lichtquellen. Zwar machen sie oftmals den Reiz des Motivs aus, nur muss man bei der Blendenwahl sehr unsichtig vorgehen, damit sie voll zur Geltung kommen. Der Einsatz einer offener Blende ist immer dann angesagt, wenn es sich um große Leuchtkörper handelt, die nach einer klaren Abgrenzung zum Hintergrund verlangen. Kleine Lampen wie die Straßenlaterne in Beispiel kommen mit sternförmigen Ausläufern besser bei einer geschlossenen Blende zur Geltung.

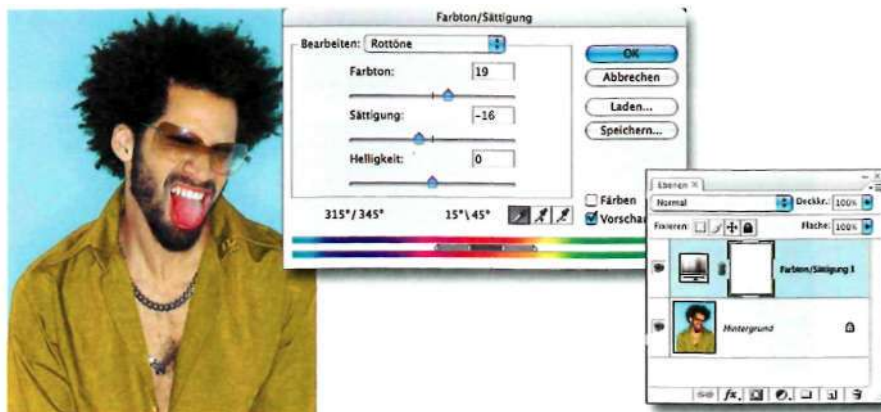


Profi-Tricks der Bildretusche

Martin Evening schreibt nicht nur umfangreiche Photoshop-Bücher, sondern ist in England auch als Mode- und Beauty-Fotograf bekannt. In DOCMA plaudert er aus seinem Erfahrungsschatz.



Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, die Farbe eines Objekts zu verändern. In Photoshop bietet sich Ihnen eine einfache Lösung mithilfe des „Farbe ersetzen“-Werkzeugs. Ich wählte dieses Werkzeug zunächst aus der Werkzeug-Palette aus (es ist mit dem Pinsel und dem Buntstift gruppiert). Ich wollte die Hemd-farbe in diesem Bild ändern und klickte deshalb innerhalb der Werkzeugpalette auf die Vordergrundfarbe. Der Farbwähler wurde geöffnet und ich wählte als Vordergrundfarbe ein dunkles Gelb aus. Für den Modus des Werkzeugs wählte ich Farbe, für den Sampling-Modus aktivierte ich die Option „Einmal“. Dadurch wurden die Farben basierend auf der Pixelfarbe ersetzt, auf die ich als Erstes geklickt hatte.



Für die Grenzen des „Farbe ersetzen“-Werkzeugs wählte ich die Option „Benachbart“. Dadurch war ich in der Lage, mit der Werkzeugspitze in einem Zug über den linken Bereich des Hemds zu fahren. Weil das Hemd aufgeknöpft ist, gab es keine aufeinanderfolgenden Pixel, so dass ich auch gleich die andere Seite hätte mit bearbeiten können. Deshalb klickte ich erneut und vervollständigte die Farbumwandlung. Sie können auch den Befehl „Farbton/Sättigung“ verwenden, um selektive Farbkorrekturen vorzunehmen. In diesem Beispiel fügte ich eine neue Farbton/Sättigung-Einstellungsebene hinzu, wählte aus dem Popup-Menü „Bearbeiten“ die Option „Rot“ und bearbeitete die roten Komponenten des darunterliegenden Bilds, damit die Hauttöne etwas gelb, weniger rot und weniger gesättigt erscheinen.

Das „Farbe ersetzen“-Werkzeug

Das „Farbe ersetzen“-Werkzeug eignet sich vor allem für lokale Änderungen am Bild unter Beachtung der Farbe. Die hier gezeigten Schritte wurden im Modus Farbe durchgeführt. Dadurch werden die Pixel verändert, die Farbe und die Sättigung durch die der Vordergrundfarbe ersetzt. Auch die Modi Farbton und Sättigung sind nützlich, wenn Sie die Farbkomponenten einzeln bearbeiten. Im Sampling-Modus „Einmal“ basiert die Farbersetzung auf dem Bereich, in den Sie zuerst geklickt haben, außerdem werden nur die Pixel innerhalb der festgelegten Toleranz bearbeitet. Wie beim Zauberstab bestimmt auch die Toleranz den Tonwertbereich der bearbeiteten Pixel. Im Sampling-Modus „Kontinuierlich“ wird die aufgenommene Quelle beim Ziehen durch das Bild aktualisiert. Zuweilen erzeugt dieser Modus glattere Ergebnisse; Sie müssen beim Bewegen des Cursors allerdings darauf achten, dass Sie die zu bearbeitenden Bereiche nicht verlassen. Sie können für das „Farbe ersetzen“-Werkzeug auch Grenzen angeben. In diesem Beispiel schränkt der Modus „Aufeinanderfolgend“ das Werkzeug auf die Pixel ein, die sich innerhalb des Toleranzbereichs befinden und benachbart sind. Der Modus „Nicht aufeinanderfolgend“ ermöglicht es Ihnen, über einzelne Pixelgruppen hinaus zu malen.



1 Dieses Foto ist ein gutes Beispiel, um Ihnen die Technik mit dem Protokollpinsel zu demonstrieren, denn in diesem Bild gibt es viele deutlich sichtbare Kratzer.



2 Ich wählte „Filter > Rauschfilter > Staub und Kratzer“. In der Vorschau der Dialogbox konnte ich sehen, wie sich die Einstellungen „Stärke“ und „Schwellenwert“ auf das Bild auswirken. Sobald das Ergebnis gut aussah, klickte ich auf „OK“, um den Filter anzuwenden.

3 Abschließend klickte ich in der Protokoll-Palette auf den ungefilterten Zustand des Bilds, stellte als Quelle für den Protokollpinsel jedoch die gefilterte Version ein. Ich aktivierte den Protokollpinsel und änderte den Modus in „Aufhellen“. Als ich über die dunklen Punkte malte, wurden nur die Pixel aufgehellt, die dunkler als der aufgenommene Protokollschritt waren. Andere Pixel blieben unangetastet. Ich arbeitete weiter mit dem Protokollpinsel. Um Lichtflecken zu entfernen, änderte ich die Füllmethode des Werkzeugs in „Abdunkeln“ und entfernte hellere Störstellen.



Fleckenentfernung mit dem Protokollpinsel

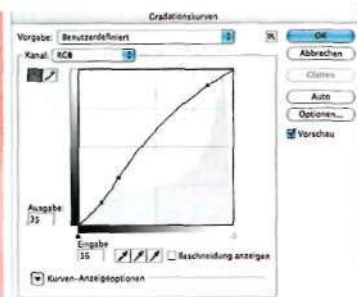
Diese Methode zum Entfernen von Flecken aus einem Foto wurde aus einer Technik entwickelt, die zuerst von Russell Brown beschrieben wurde. Er ist Senior Creative Director im Adobe-Photoshop-Team. Diese Technik nutzt den Filter „Staub und Kratzer“, den Sie unter „Filter > Rauschfilter“ finden. Wenn der Filter auf das gesamte Bild angewendet wird, sieht das Ergebnis sehr weich aus. Aber eigentlich sollten Sie diesen Filter nur gezielt auf einzelne Bildbereiche anwenden. Die Technik, die ich Ihnen hier zeige, hat den Vorteil, dass die gefilterten Informationen mit dem Protokollpinsel nur auf Pixel angewendet werden, die zu dunkel oder zu hell erscheinen. Die Tonwerte im restlichen Bild werden dabei nicht angegriffen. Diese Methode funktioniert bei stark beschädigten Bildern sehr gut. Wirklich clever ist die Tatsache, dass der Protokollpinsel im Modus „Aufhellen“ oder „Abdunkeln“ verwendet wird, so dass Sie Photoshop nur spezielle Pixel ersetzen lassen können, . . .

Filmkörnung ersetzen

Sollte das Originalfoto deutliche Filmkörnung aufweisen, könnte es etwas problematisch werden. Um dem entgegenzuwirken, sollten Sie dem Bild nach der Anwendung des Filters „Staub und Kratzer“ einfach etwas Rauschen hinzufügen. Fügen Sie so viel Rauschen hinzu, dass sich diese an die Körnung des Originals anpassen (normalerweise sind das 2 bis 3%). So erzielen Sie respektable Ergebnisse.



1 Um den Augen etwas Kontrast hinzuzufügen, aktivieren Sie das Lasso-Werkzeug und erstellen Sie eine Auswahl, wie in der Abbildung zu sehen (mit gedrückter Shift-Taste können Sie die Auswahl erweitern). Wählen Sie anschließend „Auswahl > Weiche Auswahlkante“ mit einem Radius von 2 Pixel.

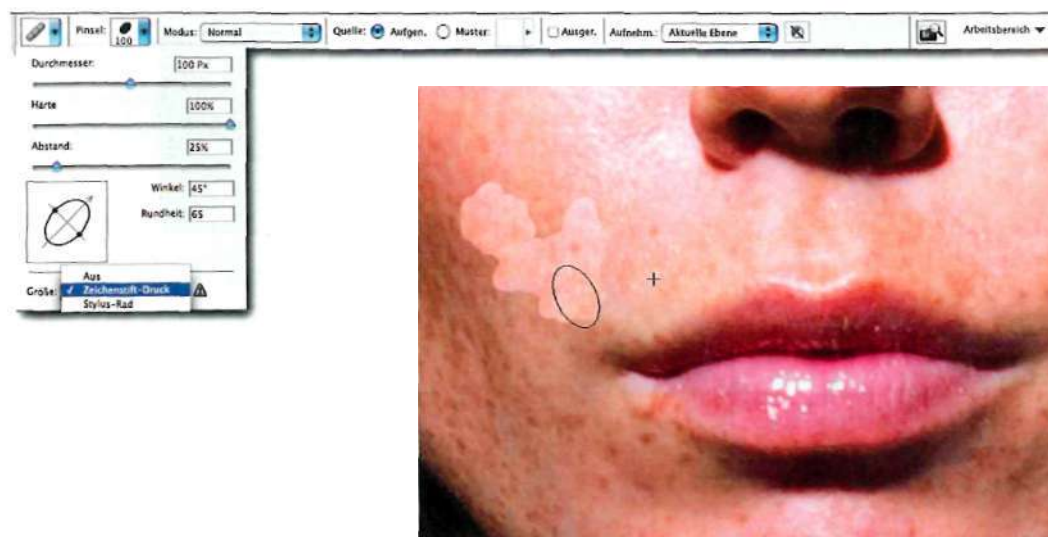


2 Wenden Sie eine Gradationskurveinstellung an oder fügen Sie eine Gradationskurven-Einstellungsebene hinzu. Erstellen Sie eine Kurve, mit der Sie die Augen aufhellen, jedoch den Tonwert in den dunklen Bereichen nicht verändern.

Augen hervorheben

Die Augen stellen in einem Porträt immer den Mittelpunkt der Betrachtung dar. Wenn die Augen scharf sind, scheint auch der Fokus des übrigen Bilds zu stimmen, auch wenn die Augen das einzige Scharfe in diesem Bild sind. Was machen Sie aber, wenn die Augen nicht scharf sind? Ich verwende in solchen Fällen gern den PhotoKit Sharpener (www.pixelgenius.com), um das Bild gleich zu Beginn der Retuschesession etwas scharfzuzeichnen. Falls das noch nicht ausreicht, wende ich mit demselben Zusatzmodul eine weitere Scharfzeichnung an. Sofern Sie mit diesem Zusatzmodul nicht arbeiten wollen oder können, haben Sie auch die Möglichkeit, die Hintergrundebene zu einer neuen Ebene zu kopieren und auf diese anschließend eine etwas stärkere Scharfzeichnung anzuwenden. Fügen Sie dann eine schwarze Ebenenmaske hinzu, um den Ebeneninhalt auszublenden. Malen Sie mit Weiß in der Ebenenmaske, um die scharfgezeichnete Ebene teilweise wieder einzublenden. Manchmal können Sie die Schärfe auch noch intensivieren. Zeichnen Sie die scharfen Kan-

ten selbst ins Bild. Zusätzlich sollten Sie auch die Helligkeit und den Kontrast etwas erhöhen. Hellen Sie die Augen jedoch zu stark auf, sehen diese schnell unnatürlich aus. Außerdem erscheint das Weiß der Augen dann ohne jegliche Details, wenn Sie das Bild auf weißem Papier drucken. Ich wende eine sehr einfache Methode an, um die Augen aufzuhellen. Dazu erstelle ich in jedem Auge vom Weiß eine Auswahl mit weicher Auswahlkante und wende auf diese Auswahl eine Gradationskurveinstellung an. Jetzt können Sie nur das Weiß der Augen auswählen und aufhellen. Das funktioniert auch, ich finde jedoch, dass bei der Anwendung der Gradationskurven-Einstellung auf das gesamte Auge die Iris besser aufgehellt oder abgedunkelt werden kann. Das ist genauso effektiv, als würden Sie nur das Weiß auswählen, Sie haben jedoch gleichzeitig die Kontrolle über die Pupille und die Iris.



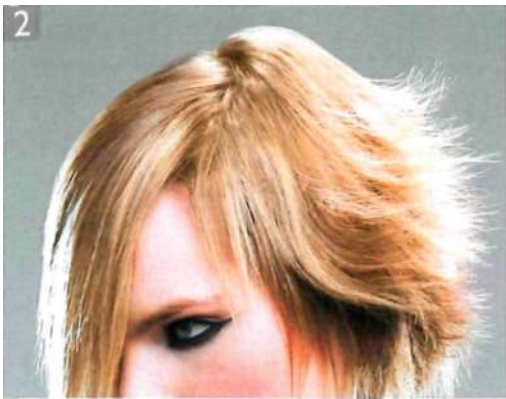
Um die Form und Härte der Werkzeugspitze für den Reparaturpinsel anzupassen, klicken Sie in der Optionsleiste auf den blauen Pfeil neben dem Wort 'Pinsel'. Wählen Sie für Kantenschärfe 100% und ziehen Sie an den Griffpunkten, um eine elliptische Form zu erzeugen. Beachten Sie, dass der Zeichenstiftdruck bei Verwendung eines Grafiktablets standardmäßig mit der Größe der Werkzeugspitze verbunden ist.

Kanten besser reparieren

Da der Reparaturpinsel die äußeren Kanten überblendet, können Sie Reparaturen noch verbessern, indem Sie den Umfang vergrößern. Die folgende Technik stammt von Russell Brown, der sie sich von einem der Teilnehmer seiner Seminare hat zeigen lassen. Wenn Sie die Spitze des Reparaturpinsels in eine Ellipse umwandeln, können Sie bessere Kanten erzeugen, die die Retusche noch besser verschleiern. Ich habe zwei Erklärungen, warum das funktioniert: Erstens erzeugt eine elliptische Werkzeugspitze einen größeren Abstand zur Kante. Das bedeutet, dass bei der Berechnung mehr Pixel aufgenommen werden. Zweitens ist der Winkel der Werkzeugspitze nicht immer derselbe, sondern er variiert. Versuchen Sie also, die Form der Werkzeugspitze zu verändern. Sobald Sie mit einer elliptischen Spitze arbeiten, werden Sie sehen, was ich meine.



1 Um die Ansätze in diesem Bild zu korrigieren, duplierte ich die Hintergrundebene, aktivierte den Pinsel und änderte dessen Modus in „Ineinanderkopieren“.



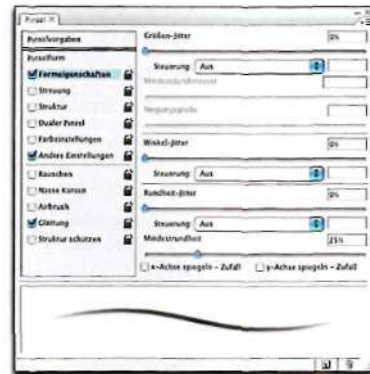
2 Dann drückte ich die Alt-Taste, um eine Farbe aus dem helleren Bereich der Haare aufzunehmen und damit über die Ansätze zu malen. Anschließend änderte ich den Modus des Werkzeugs in „Farbe“ und malte noch etwas mehr, um die Haare etwas aufzuhellen. Manchmal hilft es auch, auf die Kopie der Hintergrundebene eine Ebenenmaske anzuwenden und darauf zu malen, um einige der Schatten wiederherzustellen und ein besseres Ergebnis zu erzielen.

Haaransätze färben

Hier sehen Sie einen zweistufigen Prozess, mit dem Sie zu dunkle Haaransätze korrigieren. Erstellen Sie zunächst eine Kopie der Hintergrundebene. So können Sie den Effekt verblassen oder teilweise maskieren. Aktivieren Sie den Pinsel im Modus „Farbe“. Drücken Sie die Alt-Taste, um eine Farbe aus dem helleren Bereich der Haare aufzunehmen. Malen Sie anschließend über die dunklen Ansätze. Damit das Haar heller aussieht, ändern Sie den Modus für das Werkzeug in „Weiches Licht“. Nehmen Sie erneut eine hellere Farbe auf und malen Sie wieder über die Ansätze. So kolorieren Sie das Haar, ohne Struktur oder Kontrast zu zerstören. Um den Kontrast wiederherzustellen, fügen Sie eine neue, leere Ebenenmaske hinzu. Wählen Sie für den Pinsel den Modus „Normal“ und malen Sie feine schwarze Pinselstriche, um Teile der neuen Ebene auszublenden.

Verstreute Haare entfernen

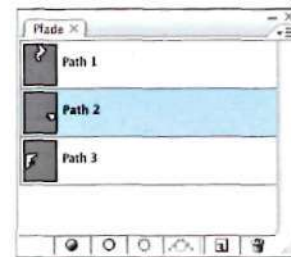
Als Mode- und Beauty-Fotograf gebe ich mein Bestes, um Haare während der Aufnahmen immer gut aussehen zu lassen. Aber so richtig klappt das nicht immer - es gibt immer ein paar abstehende Haare. Deshalb verwende ich so oft wie möglich den Reparaturpinsel. Wie ich jedoch bereits erwähnt habe, eignet sich dieses Werkzeug nicht so gut, wenn es in dem entsprechenden Bildbereich Tonwertänderungen gibt. In den meisten Situationen lassen sich Haare deshalb besser mit dem Kopierstempel bearbeiten. Ich verwende einen Tabletstift und eine eigene Einstellung, bei der die Werkzeugspitze rund ist, eine Größe von etwa 10 Pixel hat und die Deckkraft vom Druck abhängt, den ich auf den Stift anwende. Das funktioniert immer sehr gut. Während des Malens kann ich die Größe der Werkzeugspitze ganz einfach mithilfe der Tastenkürzel verändern. Mit dem Kopierstempel entferne ich so abstehende Haare und male neue Strähnen hinzu, die in Struktur und Farbe mit den restlichen Haaren übereinstimmen. Wenn Sie sehr feines Haar bearbeiten, sollten Sie am Haaransatz ganz besonders aufpassen und darauf achten, in welche Richtung sich das Haar ausbreitet. Bei einer ungeschickten Retusche wird nicht darauf geachtet, ob das Ergebnis hinterher natürlich aussieht oder nicht. Achten Sie deshalb immer darauf, dass Sie Haare nicht einfach so abschneiden und die Ansätze frei im Raum stehen lassen, das sieht nicht natürlich aus! Wenn ich Haare retuschieren soll, dann dünne ich diese eher aus, als sie abzuschneiden. Damit die Haare auch wirklich echt aussehen, lasse ich einige abstehende Haare stehen. Manchmal beginne ich damit, zunächst die einzelnen Haare zu entfernen, um dann im Anschluss wieder ein paar einzelne Strähnen hinzuzufügen (dazu verwende ich die Einstellungen des Kopierstempels, die Sie in der Abbildung sehen). Dadurch bin ich in der Lage, die Haare so natürlich wie möglich aussehen zu lassen.



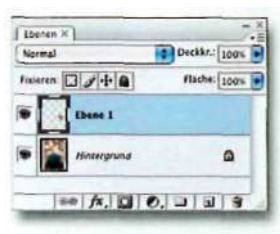
Will ich mit dem Kopierstempel einzelne, abstehende Haare retuschieren, verwende ich spezielle Einstellungen. Die Größe der Werkzeugspitze beträgt 10 Pixel. Die Formeigenschaften und die Deckkraft sind mit dem Stiftandruck verbunden und werden darüber gesteuert.

Strategien für den Reparaturpinsel

Sie dürfen als Quelle für den Reparaturpinsel oder das Ausbessernwerkzeug auch ein Muster verwenden - eine Vorgabe oder ein eigens erstelltes Muster. Der Filter „Mustergenerator“ ist für diese Zwecke ideal, denn Sie brauchen nur einen kleinen Bereich aufzunehmen, um daraus ein willkürliches Muster zu erzeugen und damit dann einen größeren Bildbereich zu reparieren. Im folgenden Beispiel sehen Sie, wie Sie den Reparaturpinsel und das Ausbessernwerkzeug nutzen, um ein etwas komplizierteres Problem zu lösen. Obwohl die beiden Werkzeuge hierfür wie geschaffen sind, musste ich vorher ganz genau überlegen, wie ich sie einsetzen würde. Außerdem benötigte ich für ein paar Vorarbeiten den Kopierstempel - besonders in den Bereichen, in denen die zu reparierenden Bereiche an den Dokumentrahmen anstoßen.



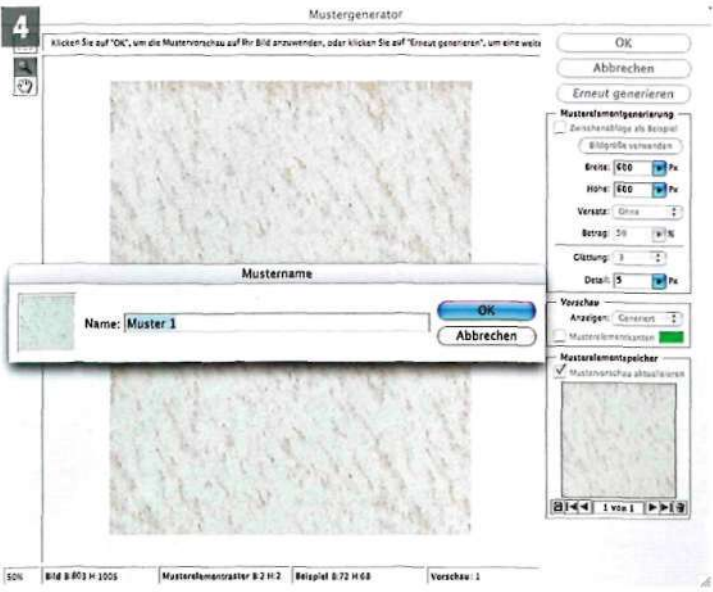
1 Lassen Sie uns überlegen, wie die freiliegenden Mauersteine in diesem Bild abgedeckt werden können, damit nur der Putz sichtbar ist. Einige der Bereiche sind für das Ausbessernwerkzeug zu groß. Beachten Sie deshalb die drei Pfade, die ich erstellt, um einige der Bereiche festzulegen, die an die Außenkanten der Kaktusblätter anschließen. Diese Pfade werde ich im folgenden Schritt weiterverwenden. Zunächst wandelte ich Pfad 2 in eine Auswahl um, indem ich ihn in der Pfade-Palette auf das Symbol „Pfad als Auswahl laden“ zog.



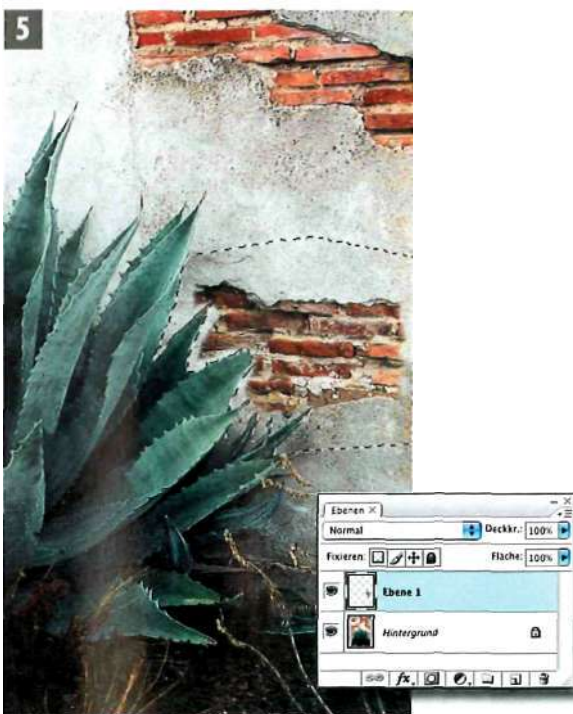
2 Anschließend verwendete ich die Auswahl, um die Pixel in eine neue Ebene zu kopieren. Wählen Sie „Ebene > Neu > Ebene durch Kopie“. In der Ebenen-Palette klickte ich auf den Button „Transparente Pixel fixieren“ und aktivierte in der Werkzeug-Palette den Kopierstempel. Nun war ich in der Lage, einige Bildpixel zu kopieren, um links und rechts eine Wandstruktur zu erstellen. Damit wollte ich dem Reparaturpinsel und dem Ausbessernwerkzeug Kantenpixel bieten. Ohne diesen Schritt würde Photoshop versuchen, eine Ausbesserung zu erstellen, die sich mit den Farben der Kaktusblätter verbindet.

3 Ich könnte versuchen, mit dem Reparaturpinsel einige Strukturen des Putzes aufzunehmen, um die verbleibenden Lücken zu schließen. Jedoch waren die Bereiche zu groß, weshalb ich mich entschlossen, ein neues Muster basierend auf einer kleinen Bildauswahl zu erstellen. Ich aktivierte die Hintergrundebene und wählte „Filter > Mustergenerator“. Anschließend markierte ich einen kleinen Bereich, wie in der Abbildung zu sehen.





4 Ich erstellte eine relativ große Kachel (hier ein Quadrat aus 600 Pixeln) und wählte für „Glättung“ eine Einstellung von „3“. Sobald ich auf den Button „Generieren“ klickte, erzeugte der Mustergenerator das Muster mit dieser Struktur. Das Ergebnis war als Vorschau bereits in der Dialogbox zu sehen. Ich musste nicht auf „OK“ klicken, denn sonst wäre die Struktur als Füllung für das gesamte Bild verwendet worden. Stattdessen klickte ich unten in der Dialogbox auf das Symbol „Sichert das voreingestellte Muster“. Ich gab dem neuen Muster einen Namen, um es zusammen mit den anderen Mustervorgaben zu speichern. Anschließend klickte ich auf Abbrechen, um zum Bild zurückzukehren.



5 Nun aktivierte ich erneut „Ebene 1“, wählte das Ausbessernwerkzeug aus und erstellte eine grobe Auswahl des Putzes, wie in der Abbildung zu sehen.



7 Ich wiederholte diese Schritte in den anderen Teilen des Bilds, um das dargestellte Ergebnis zu erzielen.



6 Ich wählte das soeben erstellte Muster in der Optionsleiste des Ausbessernwerkzeugs aus und klickte auf den Button „Muster verwenden“. Wie Sie sehen, ist Photoshop in der Lage, einen perfekten Übergang zu erstellen, und zwar mit einem künstlich in Photoshop erzeugten Muster.

Volltonfarben anlegen

Für viele Zwecke reicht der RGB-Farbraum aus, für den Offsetdruck benötigt man in der Regel CMYK, und wenn man mit Farben arbeiten will, die mit dieser subtraktiven Farbmischung nicht darzustellen sind, muss man auf Volltonfarben zurückgreifen. Wir zeigen, wie das geht. | **Doc Baumann**



Ein Kartenspiel, im Original von Monika Dosler gestaltet, soll von alten Druckfilmen zur Neuauflage gescannt und in Photoshop nachbearbeitet werden", schreibt uns Daniel Janus aus Schwäbisch Hall. „Da es ehemals mit vier HKS-Sonderfarben im Vollton gedruckt worden war, stehe ich nun vor dem Problem einer entsprechenden Separation, gegebenenfalls auch Vektorisierung. Die vier Farben liegen zwar aufgetrennten Ebenen, nicht aber als Kanäle vor. Trotz 1 500 dpi-Vorlagen scheint die Sache (auch laut Literatur) nicht ganz einfach.

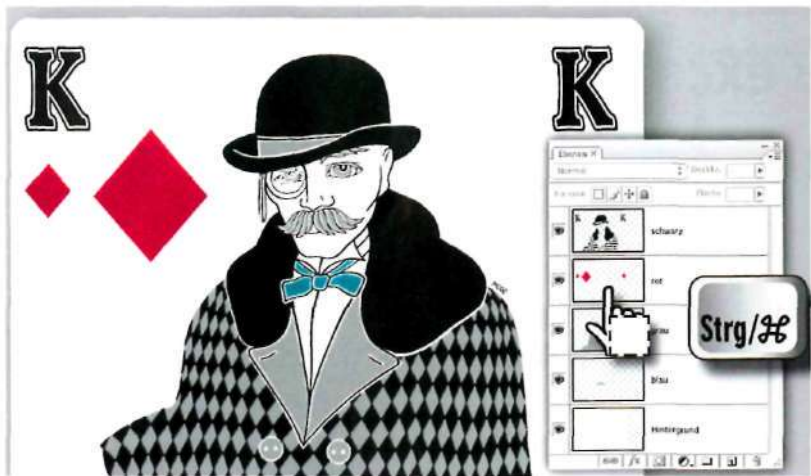
Daher die Frage, ob eine qualitativ hochwertige Wandlung mit einem vertretbaren Aufwand hinzubekommen ist oder ob ein CMYK-Druck nicht sinnvoller wäre."

Das Problem ist über Photoshops Moduswahl „Mehrkanal" schnell zu lösen, zumal man sich keine große Arbeit mit Farbkanälen machen muss, nachdem die einzelnen Farben nach dem Scannen der Filme bereits als Ebenen vorliegen.

Denn eine Ebene in einen Kanal zu verwandeln, ist mit ein paar Handgriffen erledigt. Duplizieren Sie zunächst die Datei, um eine Version der Originalfarben zu bewahren. Wählen Sie die auf einer Ebene vorhandenen Pixel aus, indem Sie die Miniatur der Ebene in der Ebenenpalette mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken; diese Auswahl sichern Sie in einem Alphakanal und invertieren diesen nach Aufheben der Auswahl zum Negativ (Alternative: Auswahl umkehren und dann erst den Kanal

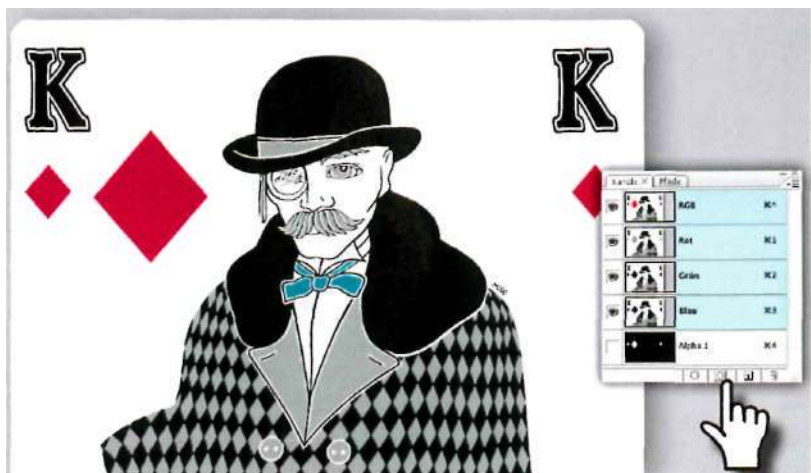
erzeugen). Machen

Sie das für alle Ebenen, so erhalten Sie die entsprechende Anzahl von Kanälen. Nun wandeln Sie die Datei in den Modus „Mehrkanal" um, was zunächst zu einer seltsamen Darstellung führt. Löschen Sie die alten Farbkanäle in der Kanälepalette. Doppelklicken auf eine Kanalzeile öffnet den Dialog für die Zuweisung einer Maskenfarbe; hier wählen Sie aber diesmal „Volltonfarbe". Diese bestimmen Sie über „Farbwähler > Farbbibliotheken", wählen zum Beispiel die HKS-Farben-Liste und ermitteln die nächstliegende Farbe per Pipette aus der Ursprungsdatei. Abschließend müssen Sie die Datei nur noch unter Einschluss der Option „Volltonfarben" sichern, um sie drucken zu können.



1 Gescannte Vorlage mit Ebenen

Die Datei der gescannten Spielkarte besteht aus vier Ebenen, von denen jede alle Pixel einer Farbe enthält, die roten Karos liegen also auf einer Ebene, die blaue Schleife auf einer anderen; hier kommt neben Schwarz und Grau noch die weiße Hintergrundebene hinzu. Mit den auf eigenen Ebenen liegenden Farben ist die Verwandlung in Vollton- (oder Schmuck-)farben kein Problem. Zunächst müssen die Farben in Kanäle überführt werden. Klicken Sie dazu eine Miniatur in der Ebenenpalette mit gedrückter Strg-/Befehlstaste an (rechts), hier ist das die Ebene mit den roten Karos. Auf diese Weise entsteht eine Auswahl, die der Fläche aller Pixel auf der Ebene „rot" entspricht.

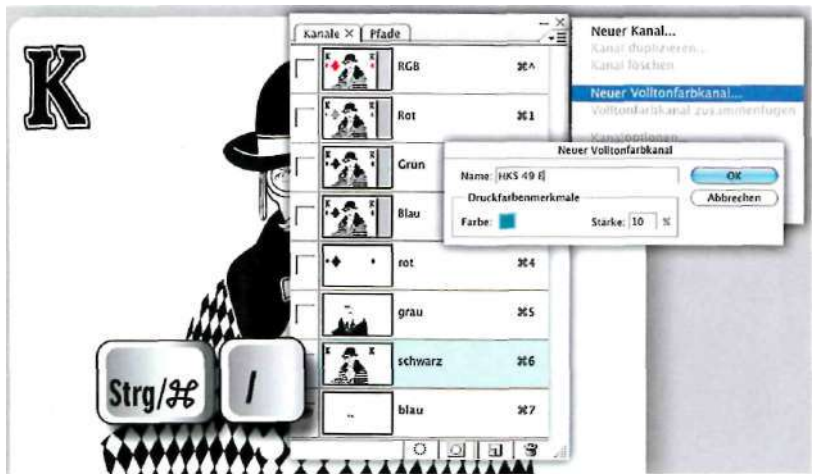


2 Auswahl als Kanal sichern

In der RGB- oder CMYK-Darstellung des Bildes sind die vorhandenen Farben nach ihren Anteilen auf alle Farbkanäle verteilt; diese helfen Ihnen also nicht weiter (rechts, oberer Teil der Kanälepalette). Sichern Sie die erzeugte Auswahl in einen neuen Alphakanal, indem Sie am Fuß der Kanälepalette auf das Icon für „Auswahl als Kanal speichern" klicken (rechts unten). Alternativ gehen Sie mit demselben Ergebnis über „Auswahl > Auswahl speichern > Neuer Kanal". Der neu entstandene Kanal „Alpha 1" dient aber, anders als diejenigen darüber, zunächst nicht zur Farbdarstellung, sondern lediglich zur dauerhaften Fixierung der Auswahl, die hellen Pixeln des Kanals entspricht.

3 Kanälepalette

Sollen die Pixel des Kanals zum Drucken verwendet werden, sind sie Weiß auf Schwarz offensichtlich ungeeignet, wie der Vergleich mit den Farbkänten zeigt. Sie brauchen also ihr Negativ; das erhalten Sie, indem Sie die Tonwerte des Kanals nach Aufheben der Auswahl umkehren (Strg+V-Befehls- und I-Taste). Alternativ invertieren Sie zuvor die Auswahl (Strg-/Befehls-, Umschalt- und I-Taste). Noch schneller geht es für unsere Zwecke, wenn Sie im Menü der Kanälepalette (links oben) wählen „Neuer Volltonfarbkanal“ und dann nach Klicken in das Farbfeld beim erscheinenden Farbwähler die „Farbbibliotheken“ öffnen. Die weitere Vorgehensweise entspricht der aus Abbildung 5.



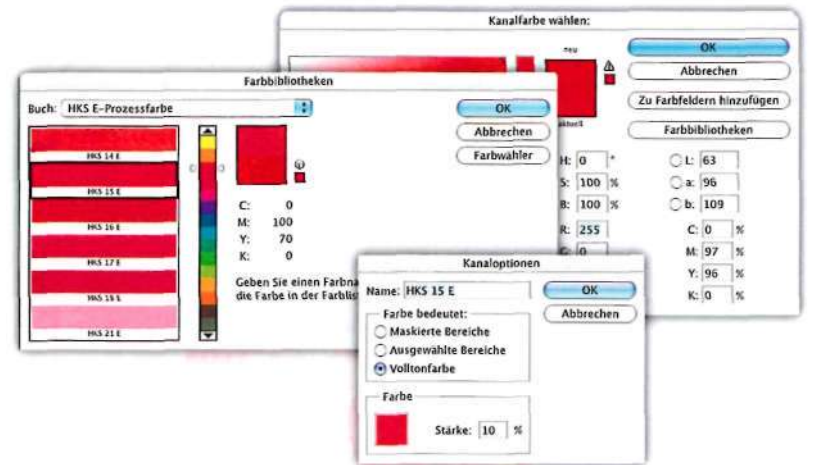
4 Mehrkanalbild

Im nächsten Schritt bestimmen Sie für die Datei einen neuen Modus, indem Sie unter „Bild > Modus > Mehrkanal“ wählen. Die danach erscheinende Warnanfrage „Möchten Sie alle Ebenen auf eine Hintergrundebene reduzieren?“ klingt zwar höflich, lässt Ihnen aber keine wirkliche Wahl - Sie können entweder zustimmen oder ablehnen. Mehrkanalbilder dürfen nur eine Hintergrundebene haben. Lassen Sie sich von der erscheinenden Ansicht nicht verunsichern, sie entspricht einer Umwandlung des Bildes in die Komponenten CMY, ohne K (links unten). Die Kanäle, die Sie für die neue Farbdefinition angelegt hatten, haben noch den Charakter von Masken.



5 Farben zuweisen

Löschen Sie die drei CMY-Farbkänte aus der Kanälepalette. Doppelklicken Sie auf eine der verbleibenden Kanalzeilen; im sich öffnenden Fenster „Kanaloptionen“ (unten) klicken Sie in das - hier rote - Farbfeld, nachdem Sie darüber die Option „Volltonfarbe“ aktiviert haben. Unter „Kanalfarbe wählen“ (rechts) klicken Sie auf „Farbbibliotheken“. Im Fenster gleichen Namens (links) wählen Sie aus dem Klappenmenü das Farbsystem (hier „HKS E-Prozessfarbe“). Mit der Pipette klicken Sie im ursprünglichen Bild, das Sie dupliziert haben, auf das rote Karo. Es wird die Schmuckfarbe gewählt, die dem aufgenommenen Farbtönen ähnelt. Alternativ wählen Sie einen Eintrag direkt aus der Farbliste.



6 Sichern der Datei

Danach sieht Ihr Bild wieder ungefähr aus wie am Anfang, nur ist es jetzt ganz anders aufgebaut. Es ist ein Mehrkanalbild mit vier Volltonfarben-Kanälen. Diese tragen in der Kanälepalette die exakte Farbbezeichnung, also etwa „HKS 15 E“ für das Rot der Karos. Wie bei jeder Datei bestehen die Farbkänte nur aus schwarzen und weißen (oder grauen) Pixeln, die später den druckenden Bereich festlegen. Die Zuordnung eines Kanals zu einer Farbe ist willkürlich und wird erst im Druckprozess realisiert. Hier dient sie allerdings ergänzend dazu, das Bild in den richtigen Farben am Monitor anzuzeigen. Unverzichtbar beim Sichern ist, dass Sie im Dialogfeld die Option „Volltonfarben“ (rechts oben) aktivieren.



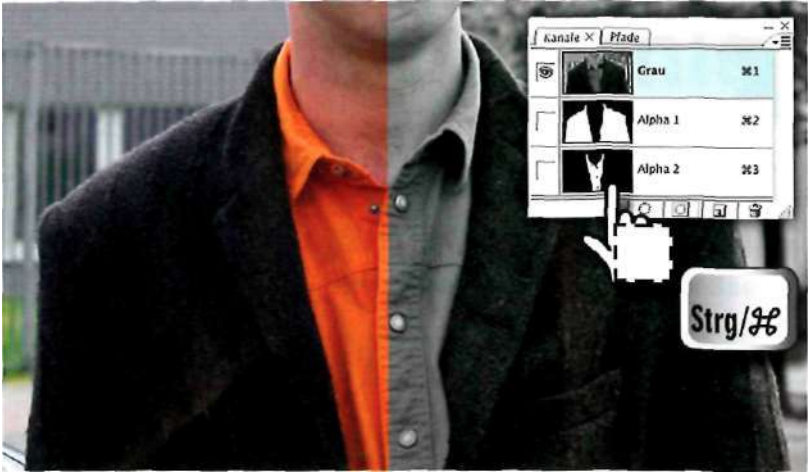
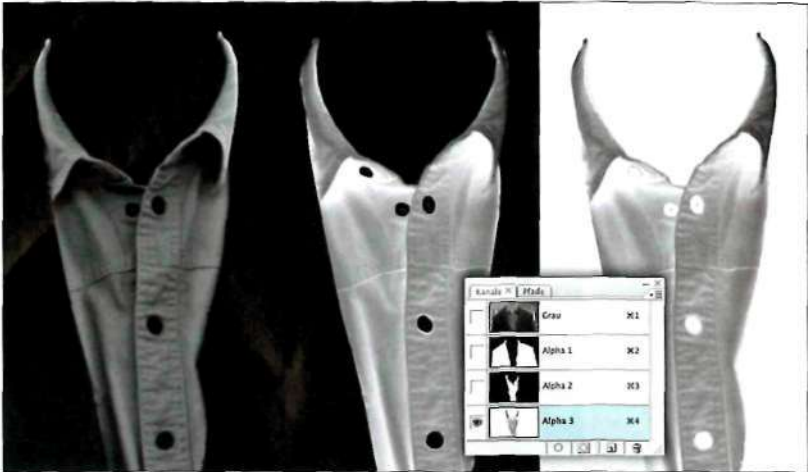


Foto: Jens Fischer

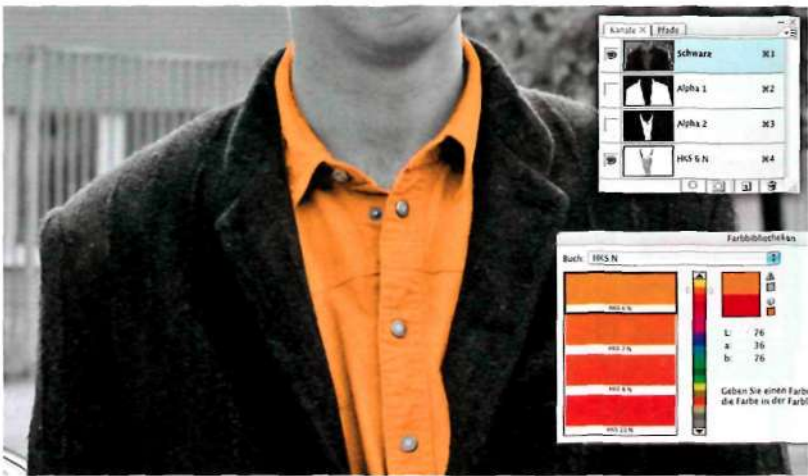
7 Vorgehensweise bei Graustufen

Das Spielkarten-Beispiel war insofern einfach, als es sich dabei um einheitlich deckend druckende Flächen in der jeweiligen Volltonfarbe handelt. Die Anfrage unseres Lesers Holger Mey war dagegen etwas schwieriger zu beantworten und erforderte einige Experimente. Hier besteht das Problem darin, dass die Kleidungsstücke in den vorgegebenen Farben einer Corporate Identity gedruckt werden müssen. Das Anlegen einheitlich gefärbter Flächen hilft in diesem Fall nicht weiter und führt lediglich zu monochromen Bereichen ohne Modulation. Beginnen Sie damit, die beiden Kleidungsstücke exakt auszuwählen und die Auswahl jeweils in einem neuen Alphakanal zu sichern.



8 Neuen Farbkanal erzeugen

Eine saubere gemeinsame Grenze der Kleidungsstücke erzeugen Sie, indem Sie die Grenzen im zweiten Kanal größer machen, die erste Auswahl laden und den Überlappungsbereich löschen. Laden Sie die Hemdmaske aus Kanal „Alpha 2“ als Auswahl, kopieren Sie den Bereich aus dem Graukanal (#1), erzeugen Sie einen neuen Kanal, fügen Sie die Auswahl ein (links). Bei weiter bestehender Auswahl invertieren Sie die Tonwerte (Strg/V-Befehls- und I-Taste; Mitte). Kehren Sie die Auswahl um (Strg/V-Befehls-, Umschalt- und I-Taste) und füllen Sie den Bereich außerhalb des Hemdes mit Weiß (rechts). Die hier im Kanal schwarzen Bereiche werden später die Schmuckfarbe drucken.



9 Farbzuzuweisung

Gehen Sie in derselben Weise vor, wie in Abbildungen 4 und 5 demonstriert; wandeln Sie die Datei also in ein Mehrkanalbild um und doppelklicken Sie auf die Zeile in der Kanälepalette, die in Abbildung 8 „Alpha 3“ heißt. Über „Kanaloptionen > Farbe > Volltonfarbe > Farbbibliotheken“ gelangen Sie zu der gewünschten Bibliothek, wo Sie das Feld Ihrer Wahl bestimmen. In diesem Fall war die Vorgabefarbe der Firma, mit der das Hemd eingefärbt wird, HKS 6 N. Da der Farbkanal an den Stellen, an denen Schatten oder Knöpfe vorhanden sind, weiß ist - Abbildung 8 rechts -, werden dunkle Stellen des Kanals „Schwarz“, oben in der Kanälepalette, dort sichtbar.



10 Fertig gefärbtes Bild

In derselben Weise gehen Sie für die Blaufärbung des Jacketts vor: Auswahl aus Kanal „Alpha 2“ laden, Bereich aus Kanal „Schwarz“ kopieren, neuen Kanal erzeugen, Auswahl einfügen, Graustufen innerhalb der Auswahl umkehren, Auswahl umkehren, weiß füllen. Doppelklicken auf die entstandene Kanalminiatur führt Sie zu „Kanaloptionen > Farbe > Volltonfarbe > Farbbibliotheken“, wo Sie in diesem Fall das entsprechende Blau wählen. Das als Mehrkanalbild mit aktivierter Option „Volltonfarben“ (Abbildung 6) gesicherte Bild wird später nicht, wie hier im Heft, mit CMYK-Farben gedruckt werden, sondern mit Schwarz und den beiden Schmuckfarben HKS 6 N sowie 44 N.



Vereiste Autoscheibe freikratzen

Manche Nothilfeanfragen sind ziemlich knifflig, andere dagegen mühelos und schnell zu beantworten. Dieser kleine Workshop zum digitalen Scheibenenteisen fällt in die zweite Kategorie. | **Doc Baumann**

Liebe Docmatiker", schrieb uns Manuela Pohl, „ich brauche dringend eure Hilfe! Ich möchte für einen Kunden in Photoshop eine gefrorene Autoscheibe darstellen, bei der bereits ein ‚Sehslitz‘ freigekratzt zu sein scheint. Hinter dem Freigekratzen soll dann das eigentliche Motiv zu sehen sein. Es ist wirklich sehr, sehr dringend! In gespannter Erwartung eurer Lösungsvorschläge und mit vielem Dank...“

Zum Glück hatte ich alle benötigten Bilddateien im Archiv: Die Innenansicht des Autos

stammt noch aus der Zeit des DOCMA-Awards mit den gefälschten UFO-Fotos, und Strukturen wie etwa die einer vereisten Glasscheibe gibt es in meiner Bilddatenbank zuhauf. Irgendwann braucht man sie bestimmt!

Der Rest war schnell erledigt - wie, zeigt Ihnen dieser Workshop. Was aber ist zu tun, wenn die Scheibe nicht vereist, sondern zugeschnitten ist? Ein solches Bild hatte ich nicht parat und musste daher etwas experimentieren, bis die in Abbildung 5 zu sehende Schneeschicht überzeugend aussah. Der Weg dort-

hin: „Wolken-Filter“ mit den Farben Schwarz und Weiß anwenden, danach etwa zehn Mal „Differenzwolken“. Die Ebene stark aufhellen, (Tonwertkorrektur > Tonwertumfang > Schwarzpunktregler nach rechts schieben), Vergrößerungsfilter „Kristallisieren“, anschließend auf 50 Prozent verblassen, die Ebene mit „Farbton/Sättigung > Färben“ bläulich kolorieren, Renderingfilter „Beleuchtungseffekte“ mit diffusem Licht und dem Blaukanal als Relieffkanal einsetzen, um den Schnee plastischer erscheinen zu lassen. Das war's!



1 Originalfotos Auto und Eis

Da es nach Manuelas Mail „sehr, sehr dringend“ war, habe ich auf ein vorhandenes Motiv zurückgegriffen, das nachts beim Licht von Straßenlaternen aufgenommen worden war. Damals gab es Gründe, den Weißpunkt nicht anzupassen. Für die neue Montage kam eine Verwendung des rotstichigen Fotos dagegen nicht in Frage. Ein weiteres Bild zeigt ein vereistes Fenster, von innen fotografiert. Weil das eine Übernahme für andere Szenen erleichtert, ist es für Archivzwecke sinnvoll, solche Aufnahmen möglichst vor dem einheitlichen Hintergrund des Himmels zu machen und keine benachbarten Häuser oder Landschaften mit abzulichten, welche die Eisschicht färben würden.

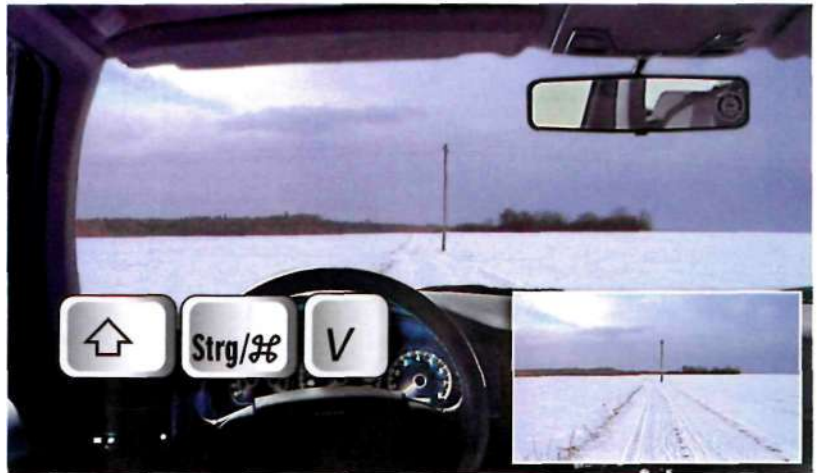
2 Farbkorrekturen und Auswahl

Der erste Bearbeitungsschritt bestand also darin, die Farben der neuen Verwendung anzugleichen. Dazu wurden nacheinander und ergänzend drei Verfahren eingesetzt: „Gleiche Farbe > Ausgleichen“ zur ersten Reduzierung des Farbstichs, dann als Einstellungsebenen „Selektive Farbkorrektur“ sowie „Fotofilter“. Endgültige Abstimmungen nehmen Sie am besten am Ende vor, wenn die übrigen Elemente montiert sind. Für die Auswahl des Bereichs, der durch die Frontscheibe des Autos zu sehen sein wird, eignet sich wegen der weitläufig geschwungenen Konturen das Pfadwerkzeug; den Pfad verwandeln Sie nach seinem Sichern durch Klicken am Fuß der Palette in eine Auswahl.



3 Neuen Hintergrund einfügen

Öffnen Sie das Bild, das dem neuen, durch die Scheibe sichtbaren Hintergrund entspricht (rechts unten). Wählen Sie „Alles“ aus und kopieren Sie es in die Zwischenablage. Beim Auto-Bild ist nach wie vor der Bereich der Frontscheibe selektiert. Mit „Bearbeiten > In die Auswahl einfügen“ - alternativ und schneller mit der eingblendeten Tastenkombination - setzen Sie den Hintergrund ein. Dabei wird automatisch eine Ebenenmaske erzeugt, deren transparenter Teil der vorherigen Auswahl entspricht. Ebene und Ebenenmaske sind nicht verkettet. Sie können also das Bild frei positionieren und skalieren, dabei bleibt der fixierte Ausschnitt der Ebenenmaske unverändert.



4 Eisschicht auftragen und kratzen

Laden Sie die Scheiben-Auswahl erneut und fügen Sie die Eisstruktur in die Auswahl ein; dabei entsteht automatisch eine neue Ebene. Machen Sie das Eis ein wenig transparent auf den Hintergrund, indem Sie die Deckkraft der Ebene reduzieren (hier sind das 90 Prozent) und ergänzend unten unter „Fülloptionen > Farbbereich/ Grau“ den linken Teil des Weißpunktreglers für „Diese Ebene“ mit gedrückter Alt-Taste nach links ziehen (Screenshot links). Dann übermalen Sie mit breitem, weichen Pinsel und verminderter Deckkraft mit Schwarz in der Ebenenmaske der Eisschicht den Bereich, der später so aussehen soll, als sei er freigekratzt worden (Screenshot rechts).



5 Selbst erzeugte Schneeschicht

Wie Sie den künstlichen Schnee auf der Windschutzscheibe mit Photoshop generieren, hatte ich bereits vorn im Text des Artikels erläutert. (Passend zum kalten Wageninneren wurde hier auch der Rückspiegel mit einer dünnen Eisschicht bedeckt.) Eine überzeugendere Variante des Freikratzens funktioniert mit einer anderen Werkzeugspitze: Setzen Sie in der Pinselpalette unter „Pinselform“ den Winkel einer großen, runden Spitze auf 90 Grad, die Rundheit auf 15 Prozent, den Malabstand auf 1 Prozent, unter „Steuerung“ auf „Richtung“. Das Ergebnis, in der Ebenenmaske aufgemalt, entspricht eher den Kratzspuren eines flachen Eiskratzers als eine runde Pinselspitze.





Die Abbildungen dieses Workshops stammen aus Band 19 der Edition DOCMA „Verzerren“, erschienen bei Addison-Wesley zum Preis von 14,95 Euro.

Perspektivisch verzerren

Verzerren hilft insbesondere bei Montagen, eingefügten Bildelementen gezielt neue Formen zuzuweisen. Band 19 der Edition DOCMA befasst sich ausschließlich mit dem Thema, welche Werkzeuge sich zu welchen Zwecken am besten eignen. | **Doc Baumann**

Der Filter „Fluchtpunkt“ gehört zwar nur eingeschränkt in eine Darstellung von Photoshop's Verzerrungsmöglichkeiten, aber er darf darin dennoch keinesfalls fehlen. Sie verzerren mit seiner Hilfe Bildbereiche nicht in der üblichen Weise, sondern der Filter hilft dabei, die für eine einheitliche Perspektive notwendigen Verzerrungen vorzunehmen.

Ganz allein kann er das allerdings nicht, Sie müssen ihm dabei helfen - Bildperspektive selbstständig zu erkennen, wäre (einstweilen) doch etwas zu viel verlangt. Sie beginnen damit, in einer geeigneten Szene im Vorschauenfenster von „Fluchtpunkt“ eine Gitterebene anzulegende sich an den perspektivisch ausgerichteten Kanten von Objekten Ihres Bildes orientiert. (Mehr zu diesem Thema finden Sie in Band 5 „Perspektive“.) Dieses Raster können Sie korrigieren und bei Bedarf

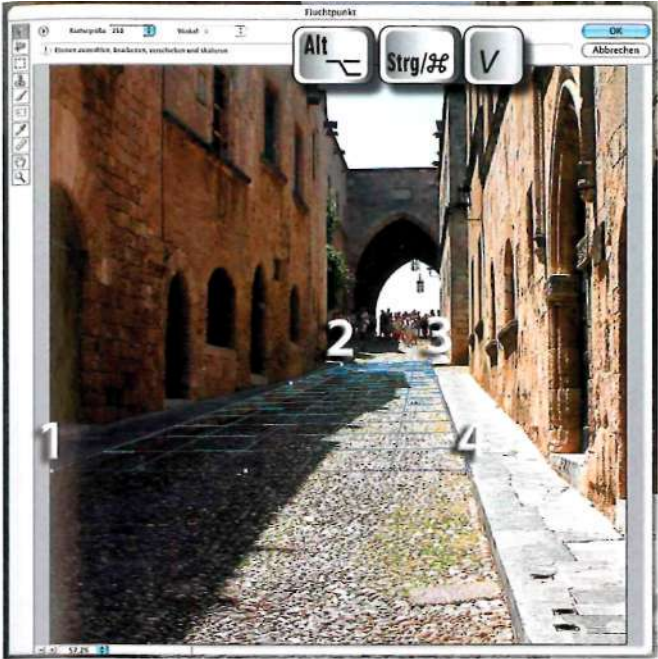
über die Grenzen der Arbeitsfläche hinaus aufziehen, sodass Elemente bis zum Bildrand davon beeinflusst werden.

Um zu vermeiden, dass Sie mit den folgenden Eingriffen eine Bildebene unerwünscht verändern, legen Sie zu Beginn eine leere Ebene an; der Filter zeigt das Ausgangsbild, setzt neu berechnete Pixel aber auf diese Ebene. In der Vorschau können Sie nun Rechteckauswahlen verschieben und duplizieren, perspektivisch korrekt Fehler überstempeln (das heißt zum Beispiel, Teile einer Struktur im Vordergrund übernehmen und verkleinert weiter hinten damit retuschieren).

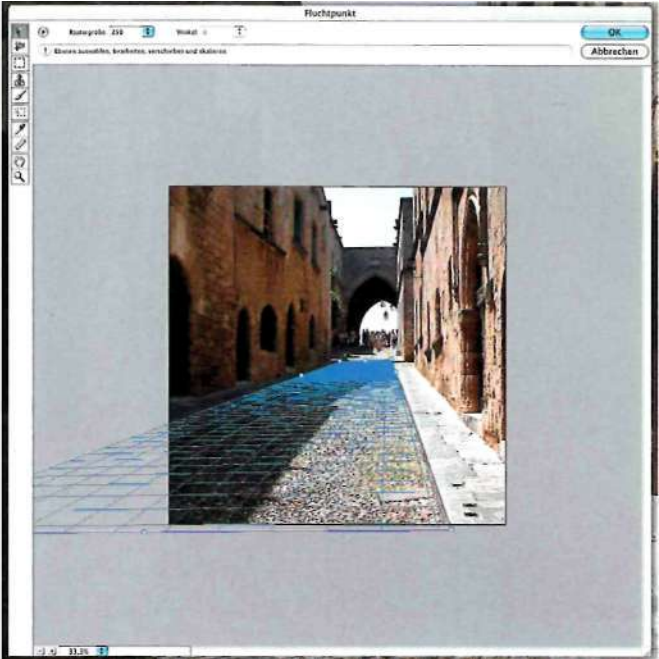
Ebenso lassen sich Pixel aus der Zwischenablage in das Fluchtliniengitter einfügen. Das beschränkt sich übrigens nicht auf zwei Dimensionen; Sie können seitlich weitere Ebenen herausziehen, seit CS3 sogar in beliebigen Winkeln verdrehen, und dann mit einer

Oberfläche versehen. Ein Beispiel dafür haben Sie in DOCMA 19 auf Seite 67 gesehen. Auch ein anderes Verfahren, das in diesem Bild angewandt wurde, kennen Sie aus der erwähnten Ausgabe: die auf Seite 54 vorgestellte Behandlung kreuzender Schlagschatten.

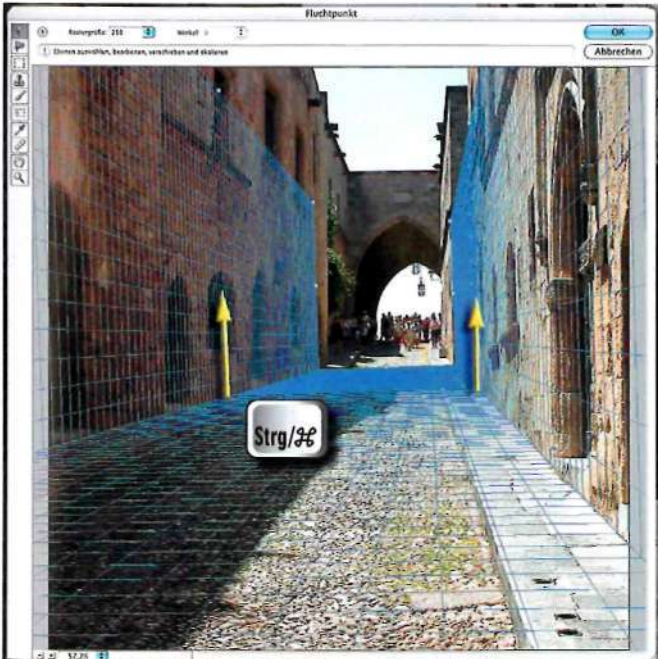
Gemeinsam mit Band 19 über „Verzerren“ erscheint die letzte Staffel der Edition DOCMA: 17 „Text und Typoeffekte“, 18 „Einrichten und automatisieren“ und 20 „Drucken“. Damit ist unsere Photoshop-Enzyklopädie erst einmal abgeschlossen; sie umfasst rund 2270 Seiten. Wer die Bände durcharbeitet, dürfte sich am Ende ein solides Profiwissen zu allen wichtigen Aspekten dieses Programms angeeignet haben. Damit uns nun nicht langweilig wird, weil wir nebenbei keine acht Bücher mehr pro Jahr zu schreiben haben, gibt es DOCMA, wie bereits im Editorial angekündigt, ab Heft 21 nicht mehr alle drei, sondern alle zwei Monate.



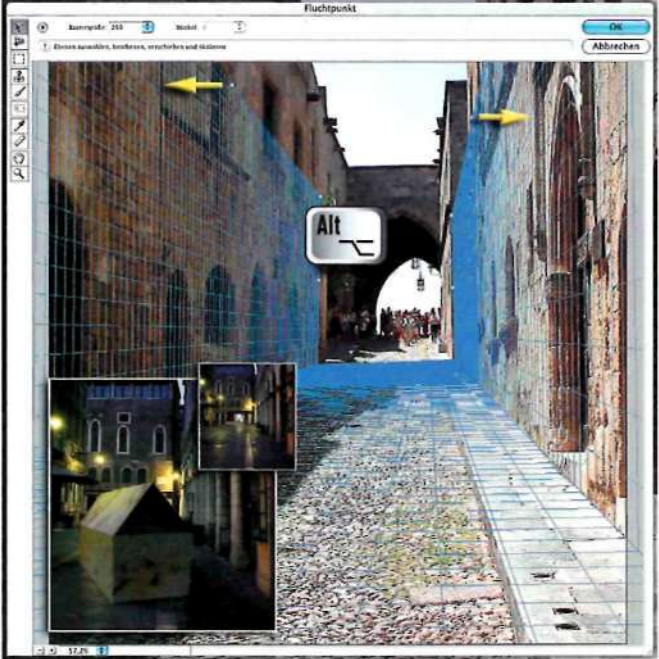
1 Den Filter „Fluchtpunkt“ finden Sie im oberen Teil des Filtermenüs, alternativ öffnen Sie ihn mit Alt-, StrgVBefehls- und V-Taste; wie andere Filter an dieser Stelle des Menüs kann er nach Gebrauch nicht erneut aufgerufen oder in Aktionen eingebunden werden, außerdem erscheint in der Protokollpalette sowie im Protokoll selbst nur der Eintrag „Fluchtpunkt“ ohne weitere Auflistung der vorgenommenen Arbeitsschritte. Vor der Anwendung erzeugen Sie eine neue, leere Ebene und starten „Fluchtpunkt“ von dort aus. Beim Öffnen ist links oben das „Ebene erstellen“-Werkzeug aktiviert. Durch Klicken setzen Sie direkt im Vorschaufenster vier Punkte als Ecken eines Rastergitters, die Sie an der Perspektive des zugrundeliegenden Bildes orientieren. Nach Einfügen des letzten wird das „Ebene bearbeiten“-Werkzeug aktiv.



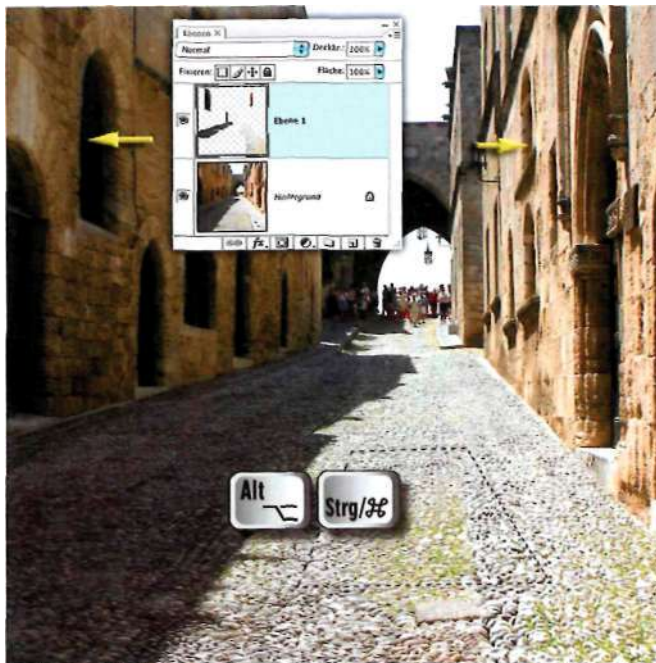
2 Nach Setzen des letzten Eckpunktes ist das Viereck - das im Bildraum der Szene einem Rechteck entsprechen sollte - komplett. Mit dem nun automatisch aktivierten „Ebene bearbeiten“-Werkzeug lässt sich die Gitterebene weiter anpassen. So können Sie in unklaren Bildern zum Beispiel eine stärkere Vergrößerung wählen und die einzelnen Eckpunkte exakter positionieren; ebenso lässt sich das Gitter insgesamt verlagern. Über den Regler „Rastergröße“ (links oben) bestimmen Sie den Gitterlinienabstand. Verkleinern Sie die Ansicht, können Sie das Gitter an den Mittelpunkt der Seiten auch über den Rand der Arbeitsfläche hinaus ziehen, die perspektivischen Bedingungen bleiben dabei gewahrt.
Tipp: Ein perspektivisch gut konstruiertes Gitter erkennen Sie an seiner blauen Farbe. Ein nicht plausibles Vieleck wird gelb, im schlimmsten Falle rot angezeigt.



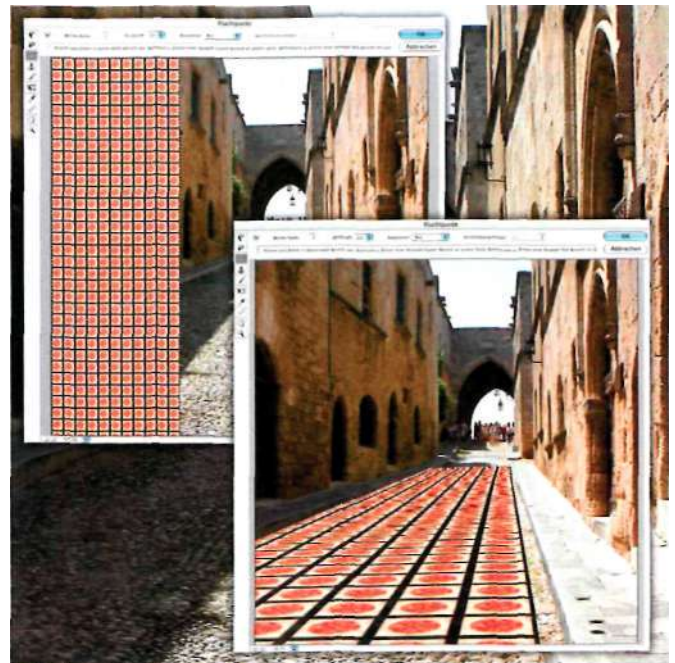
3 Um bestimmte Operationen in einem perspektivisch einheitlichen Bildraum vornehmen zu können (siehe Abbildung 5 ff.), ist es sinnvoll, sich nicht auf eine Ebenenausrichtung beschränken zu müssen, sondern auch davon im rechten Winkel abknickende Flächen einzubeziehen. Die zuerst angelegte Ebene muss nicht notwendig eine horizontale sein, man könnte auch mit einer der Hauswände beginnen. Für eine solche Konstruktion klicken Sie mit gedrückter StrgV Befehlstaste auf einen der Mittelpunkte an den vier Seiten der Gitterfläche und ziehen eine dazu - im Raum der Bildszene - im rechten Winkel stehende weitere Fläche heraus. Deren Eckpunkte lassen sich eingeschränkt ebenfalls manuell neu positionieren.



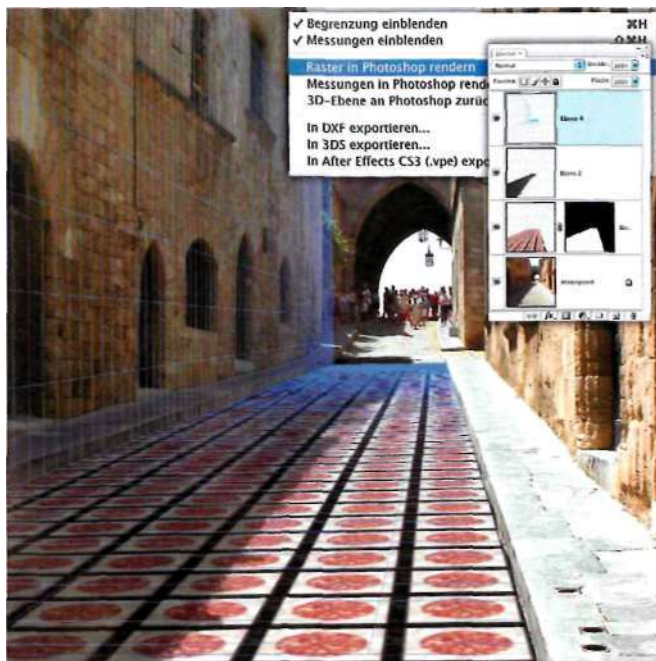
4 Ab Photoshop CS3 besteht danach zusätzlich die Möglichkeit, den Anschlusswinkel nach Ergreifen des mittleren oberen Anfasserpunktes bei gedrückter Alt-Taste seitlich zu verlagern. Damit sind Sie nicht mehr auf den Umgang mit klar rechtwinklig zueinander stehenden Flächen eingeschränkt.
Tipp: Die links unten eingblendete Montage zeigt die Anwendung der in den folgenden Bildern demonstrierten Technik, bei der einzelne Gitterflächen oder komplett konstruierte Körper mit einem Bildbereich aus der Zwischenablage gefüllt werden. Selbstverständlich hat diese Funktion hier nur dafür gesorgt, die Flächen mit einer Marmorstruktur zu füllen. Aufhellung, Schattierung, Schlagschatten und Reflexe wurden manuell ergänzt. Das kleine Ausgangsfoto zeigt Venedig, das große im Hintergrund die Rittergasse in Rhodos.



5 Nachdem Sie das Gitterraster erzeugt und angepasst haben, „weiß“ Photoshop, wie die Perspektive Ihrer Szene aussieht und kann sich bei weiteren Arbeitsschritten daran orientieren. In diesem Fall habe ich das Straßenpflaster zu beiden Seiten über die Bürgersteigplatten erweitert, indem ich mit dem Auswahlrechteck passende Bereiche ausgewählt und mit gedrückter Alt- und Strg7 Befehlstaste dupliziert und verschoben habe. Die Auswahl kann bezüglich Kantenweichheit, Deckkraft und weiterer Reparatur-Parameter zusätzlich spezifiziert werden. Bei der rechten und linken Fassade wurde zudem auf diesem Weg - architektonisch unpassend - je eine Tür- und Fensteröffnung dupliziert. Da diese auf der neuen Ebene eingefügt werden, lassen sie sich bei Bedarf nachbearbeiten, etwa durch Radieren überflüssiger Randzonen.



6 In vergleichbarer Weise können Sie mit dem Stempel-Werkzeug umgehen: Nachdem Sie mit gedrückter Alt-Taste eine Quellposition festgelegt haben, übermalen Sie andere Stellen, dabei berücksichtigt das Programm die notwendige Skalierung und Ausrichtung. Sie sind beim Perspektivgitter nicht darauf beschränkt, mit im Bild vorhandenen Pixeln zu hantieren. Wenn Sie vor Öffnen des „Fluchtpunkt“-Filters einen Bereich in die Zwischenablage kopieren, können Sie ihn nun im Vorschaufenster einfügen (linkes Fenster) und dann auf die Gitterfläche ziehen (rechtes Fenster). Vor und nach diesem Verschieben lässt er sich mit dem „Transformieren“-Werkzeug skalieren und drehen. Positionieren und skalieren Sie die Auswahl im Gitterraster, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, dann beenden Sie „Fluchtpunkt“ mit dem OK-Befehl.



7 Ohne vorheriges Anlegen einer leeren Ebene wäre die neue Fläche Bestandteil der Hintergrundebene geworden und hätte sich daher nur noch eingeschränkt bearbeiten lassen. Da sie nun auf einer eigenen Ebene liegt, lässt sich zum Beispiel mühelos ihre zu hohe Sättigung reduzieren und der übrigen Szene anpassen. Ebenso konnte so auf der Hintergrundebene der - andernfalls abgedeckte - Schlagschatten der linken Häuserzeile dupliziert und als Schatten über die hinzugefügten Kacheln gelegt werden.

Tipp: Wählen Sie aus dem „Fluchtpunkt“-Menü „Raster in Photoshop rendern“, so lässt sich dieses Gitter als Pixel auf einer eigenen Ebene ausgeben (oben rechts; vor CS3 funktionierte das mit Unterstützung der Alt-Taste).



8 So lassen sich nicht nur waagerechte oder senkrechte Flächen, sondern auch kubische Körper, die Sie im „Fluchtpunkt“-Filter konstruiert haben, mit importierten Oberflächen füllen. Achten Sie dabei aber auf die Strukturausrichtung! Die rechts oben eingblendete Auswahl wurde dem Gitterkubus (links oben) zugewiesen; die Ausrichtung der Fugen an dessen rechter Seite ist so aber falsch. Gegebenenfalls müssen Sie in solchen Fällen nacheinander mit mehreren Ebenen und separaten Füllungen arbeiten. Auch bei diesem Bild wurde nur der strukturierte Quader per „Fluchtpunkt“ erzeugt; die unterschiedliche Helligkeit seiner Oberflächen, der Schlagschatten und der hell beleuchtete Bereich auf seiner Oberseite wurden nachträglich in Photoshop manuell ergänzt.



Farbübergänge

„The World's most Photorealistic Vector Art" wurde im vergangenen Jahr durch Weblogs, Foren und Magazine gereicht und erntete Bewunderung und verständnislose Blicke gleichermaßen.

Wie macht man so etwas? Aber vor allem: Warum? | **Monika Gause**

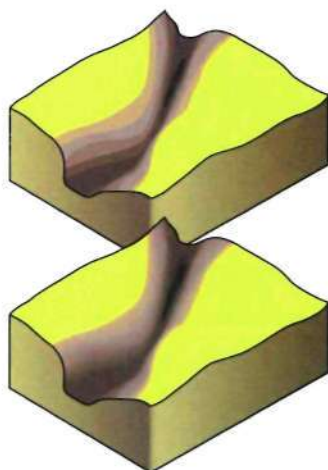
Es gibt eigentlich nichts, das noch nicht als Vektorgrafik illustriert wurde. Selbstverständlich sind Grafiken weit verbreitet im Bereich der technischen Dokumentation, daher findet man viele motorisierte Dinge. Sehr beliebt sind aber auch figürliche Motive (vor allem Akte - nackte Haut ist einfacher als Kleidung) und sogar Tierbilder (mit realistischem Fell). Obwohl die kommerziellen Einsatzmöglichkeiten für hyperrealistische Vektorillustration überschaubar sind, bieten Illustrators Verlauf-Werkzeuge dem versierten Photoshop-Künstler einige nicht zu verachtende Vorteile. Vor allem können Sie selbst komplexe Verläufe zu jeder Zeit nachbearbeiten. Die Grafiken sind außerdem ohne Qualitätseinbußen transformierbar, sie lassen sich daher unbegrenzt vergrößern.

Desweiteren besteht in Illustrator die Möglichkeit, Objekte genau zu konstruieren. Die

Bezeichnung „Verlauf-Werkzeuge" ist eigentlich nicht exakt. Farbübergänge können auf verschiedene Arten erzeugt werden. Neben den bekannten Verlaufsfüllungen sind Angleichungen und Verlaufsgitter die wichtigsten Zutaten der Vektorillustration und stehen im Fokus dieses Artikels. Angleichungen gab es bereits in sehr frühen Versionen aller Vektorprogramme und sie werden daher seit vielen Jahren gerne eingesetzt, um die begrenzten Möglichkeiten der Standardverlaufstypen zu erweitern. Eine Angleichung ist eine Überblendung zwischen zwei Vektorobjekten oder Gruppen. Überblendet werden dabei die Formen, Farben, Konturen oder Effekteinstellungen. Angleichungen haben allerdings dann ihre Grenzen, wenn sich Farbverläufe kreuzen müssen, wie es für die Lichtführung auf Falten oder Aufwerfungen nötig ist. Für diese Anwendungszwecke wurden die im Jahr 1998

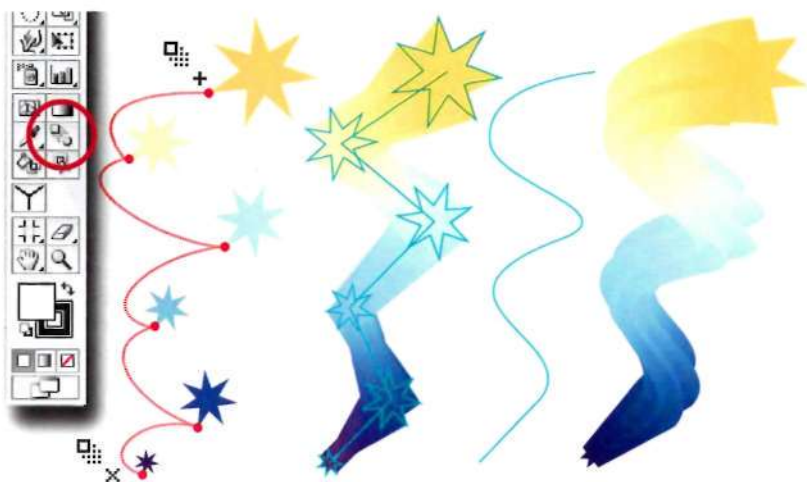
mit Illustrator 8 eingeführten Verlaufsgitter nur zu gerne von Illustratoren angenommen. Gitter sind Spezial-Objekte, die im Gegensatz zum normalen Vektorpfad mehrere Flächenfarben gleichzeitig besitzen können. Ihre Handhabung ist gewöhnungsbedürftig, hat man das Gitter jedoch einmal kapiert, eröffnet es eine ganz neue Vektor-Welt.

Der Standardverlauf ist eine Eigenschaft für Flächen - er lässt sich auf normalem Weg nicht der Kontur eines Pfads zuweisen. Bestimmt wird er durch seinen Winkel, einer Anfangs- und einer Endfarbe sowie wahlweise auch mehreren Zwischenfarben. Desweiteren lässt sich für den Übergang zwischen jeweils zwei Farben der Mittelpunkt festlegen. Während Illustrator nur radiale und lineare Verläufe kennt, bestehen in anderen Grafikprogrammen weitere Möglichkeiten wie konturbasierte Verläufe.



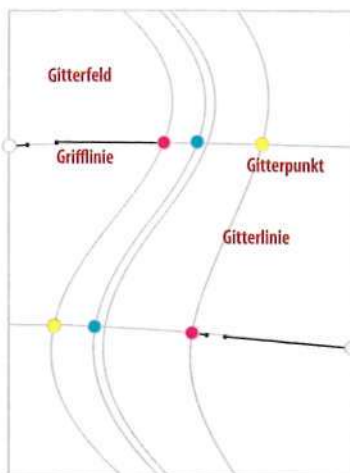
1 Angleichungen

Mit diesen Überblendungen zwischen zwei Formen und deren Füllungen oder Konturen können Sie sehr vielseitige freigeformte Verläufe realisieren. Neben den Anfangs- und Endobjekten wird die Form des Angleichungsobjekts durch die Angleichungsachse bestimmt, die Sie wie jeden Pfad verformen können. Die Anzahl der vom Programm generierten Zwischenschritte ist in den Angleichungs-Optionen frei definierbar. Heraus kommen zum Beispiel weiche Übergänge in Objekten (links) oder Gulliochen (rechts). Letzere erzeugen Sie, indem Sie eine niedrige Anzahl von Zwischenschritten unter „Abstand“ in „Objekt > Angleichen > Angleichungs-Optionen“ eingeben.



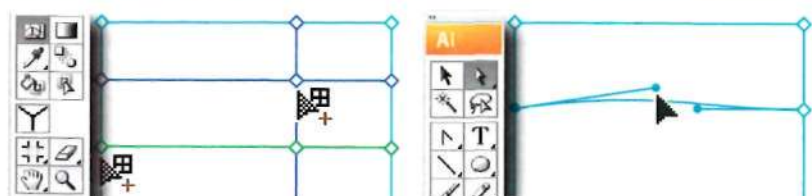
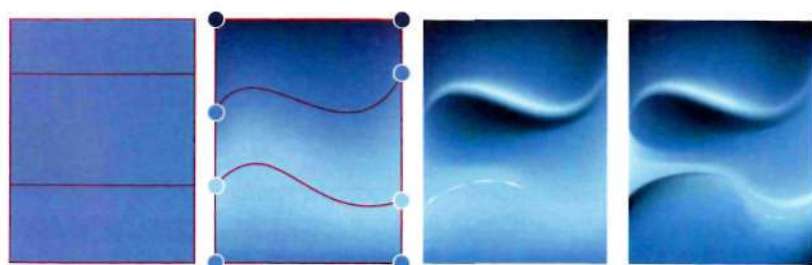
2 Angleichung erstellen

Eine Angleichung erzeugen Sie entweder, indem Sie die beteiligten Objekte aktivieren und den Befehl „Objekt > Angleichung > erstellen“ aufrufen oder indem Sie mit dem Angleichen-Werkzeug nacheinander auf die Objekte klicken. Je nach Motiv erreichen Sie die gewünschte Form durch eine Angleichung zwischen mit einer Kontur versehenen offenen Pfaden oder mit einer Füllung versehenen geschlossenen Pfaden. Um einzelne Punkte des Objekts als Referenzpunkte zu verwenden, klicken Sie diese mit dem Angleichen-Werkzeug gezielt an. Aktivieren Sie dann das Angleichungs-Objekt und einen eigenen Pfad und wählen „Objekt > Angleichen > Achse ersetzen“.



3 Verlaufsgitter

Die Farben werden als Flächeneigenschaft an Gitterpunkten aufgetragen und fließen dazwischen ineinander wie Farbleckse auf feuchtem Papier. Die Position der Gitterpunkte, der Verlauf der Gitterlinien sowie die Länge und Ausrichtung der Griffelinien steuern die Form der Farbübergänge. Weiche Verläufe zwischen Farben erzielen Sie durch große Abstände zwischen Gitterlinien (hier: magentafarbene und gelbe Punkte), harte Kanten dagegen durch geringe Abstände (hier: blaue und weiße Punkte). Die unterschiedlich großen roten Flächen entstehen durch die verschiedenen langen Griffelinien.



4 Abstrakte Muster

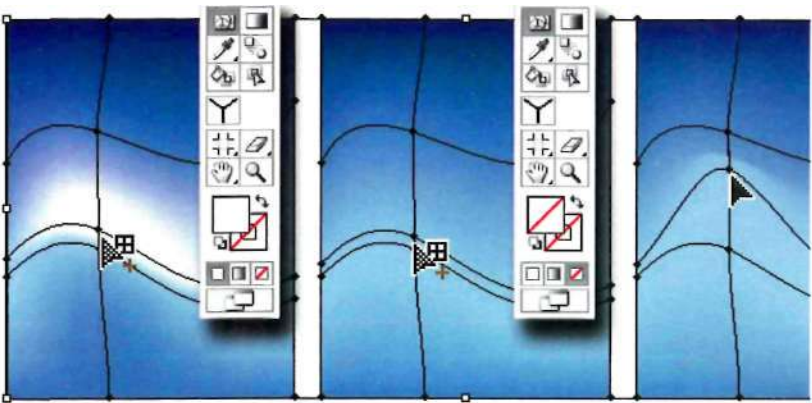
Diese Hintergründe beginnen Sie mit einem einfarbigen Rechteck und setzen darin zwei waagerechte Gitterlinien, indem Sie mit dem Gitterwerkzeug auf den Rand der Grundform klicken. Verformen Sie anschließend mit dem Direktauswahlwerkzeug die Griffe der eben erzeugten Gitterpunkte, um die beiden Gitterlinien in eine Wellenform zu bringen. Dann wählen Sie einzelne Gitterpunkte aus und definieren mit Hilfe der Farbpalette deren Farben.

Tipp: Durch einen Klick in die Fläche statt auf den Rand erzeugen Sie immer eine horizontale und eine vertikale Gitterlinie. Das Gitter muss nicht aktiviert sein, bevor Sie mit dem Gitterwerkzeug neue Punkte setzen.

5 Gitter ausarbeiten

Gitterlinien, die Sie jetzt neu erstellen, passen sich den vorhandenen an. Neuen Gitterpunkten wird die aktuell eingestellte Farbe zugewiesen. Möchten Sie erreichen, dass ein Gitterpunkt zunächst keine Veränderung im Aussehen der Verläufe erzeugt, deaktivieren Sie das Gitterobjekt, wählen die Füllung „Ohne“ und klicken dann mit dem Gitterwerkzeug den nächsten Gitterpunkt. Diesem wird dadurch automatisch die an seiner Position vorhandene Farbe zugewiesen.

Tipp: Beim Verschieben des Gitterpunkts (rechts) wird offensichtlich, dass ihm automatisch die an seiner Position vorhandene Farbe zugewiesen wurde.



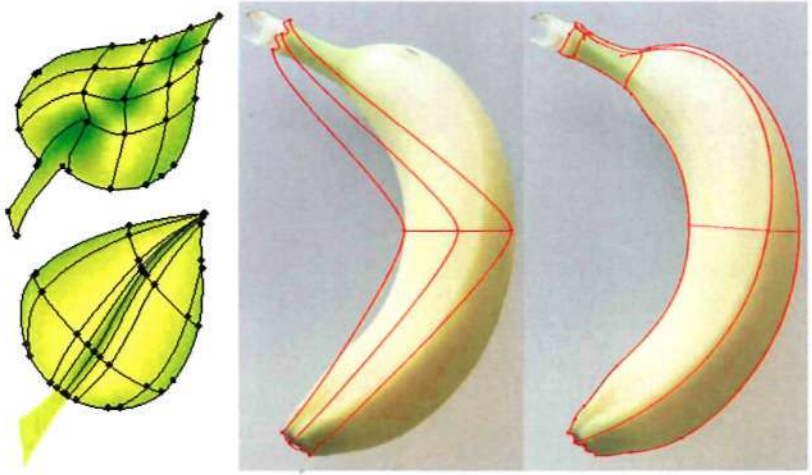
6 Fotorealismus

Bei der fotorealistischen Illustration werden zunächst anhand eines Fotos, das in einer Vorlagen-ebene liegt, die Gitterpunkte gesetzt und diese erst in einem zweiten Schritt koloriert. Die Punkte müssen jeweils dort platziert werden, wo die Farbe rein sein soll - unterdrücken Sie den Impuls, die an Farbübergängen erkennbaren Flächenkonturen nachzuzeichnen. Beim Arbeiten in der Vorschau können Sie mit dem Gitterwerkzeug auf die Fläche eines Vektorobjekts klicken. In der Pfadansicht müssen Sie auf bereits vorhandene Gitterlinien oder den Außenpfad klicken.



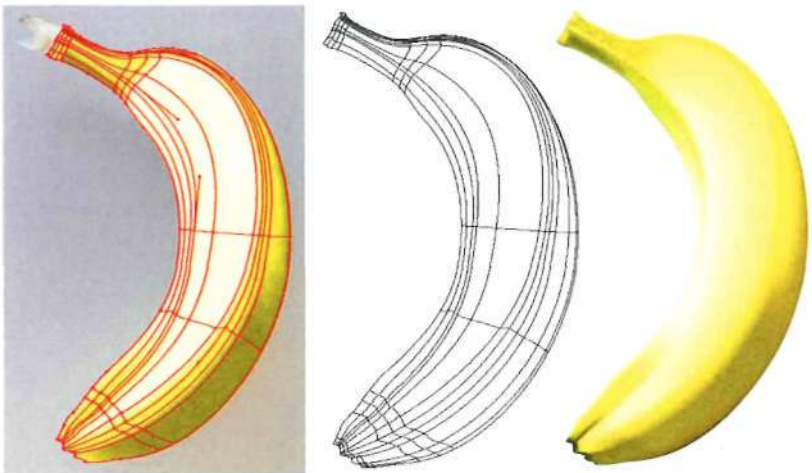
7 Gebogene Gitter

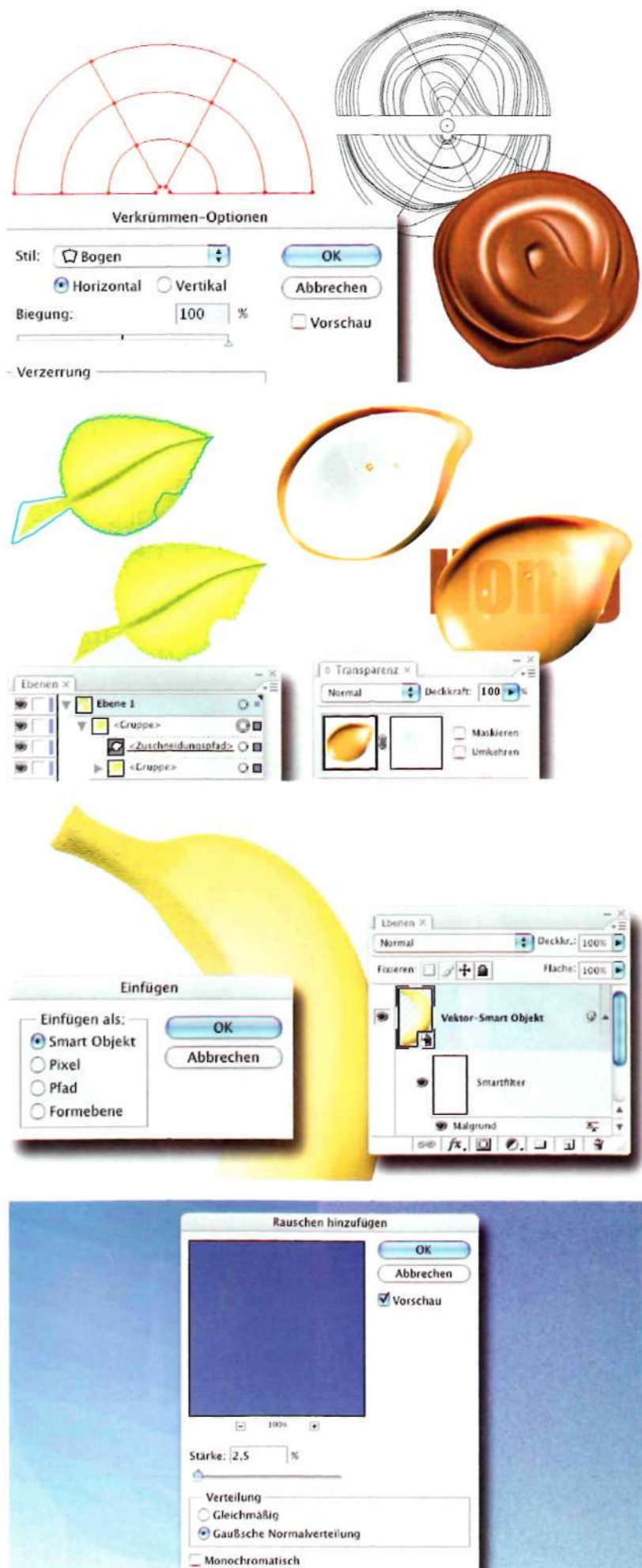
Die Methode, erst die Außenform zu zeichnen und die Gitterlinien anschließend hineinzukonstruieren, führt bei vielen Formen in die Irre (Beispiel Blatt). Gehen Sie daher von einer einfachen Form, zum Beispiel einem Rechteck aus und erzeugen Sie darin ein Gitter aus etwa 2-3 Gitterlinien in jeder Richtung. Dieses Basis-Gitter bringen Sie anschließend in die benötigte Form. Mit dem „Direktwahl“-Werkzeug verschieben Sie Gitterpunkte und deren Griffe, mit dem „Ankerpunkt konvertieren“-Werkzeug „brechen“ Sie Grifflinien ab und mit dem „Ankerpunkt hinzufügen“-Werkzeug setzen Sie zusätzliche benötigte Ankerpunkte auf die Grifflinien.



8 Kolorieren

Sobald Sie die wichtigsten Farb-/Helligkeitszonen des Objekts im Gitter angelegt haben, beginnen Sie, Farben zu definieren. In der Pfadansicht (Strg/Befehl +Y) aktivieren Sie einen oder mehrere Gitterpunkte und nehmen entweder die Farbe mit der Pipette aus der Fotovorlage auf oder definieren eigene Farben. Gehen Sie zurück in die Vorschau und verwenden den Befehl „Ansicht > Ecken ausblenden“ („Strg/Befehl+H“), um die Farbwirkung unbeeinflusst durch die komplexe Gitterstruktur beurteilen zu können. Es kann hilfreich sein, die verwendeten Farben als Farbfelder anzulegen, um sie mehrfach einheitlich zu verwenden.





9 Special Effects

Gitter lassen sich mit den Transformations- und Verflüssigen-Werkzeugen sowie mit Verzerrungshüllen bearbeiten. Die halbrunden Elemente der Praline wurden durch „Objekt > Verzerrungshülle > Mit Verkrümmung erstellen" (anschließend „Verzerrungshülle > Umwandeln") geformt. Für die Verformung komplexer Gitter können die Verflüssigen-Werkzeuge, wie Verkrümmen oder Strudel, in sehr geringer Intensität nützlich sein. Mit einem Doppelklick auf das jeweilige Werkzeug gelangen Sie zu dessen Optionen-Dialog. Da zu viele Details Ihre Gitter unnötig kompliziert machen, verwenden Sie zusätzliche Verlaufsgitter (oder auch Angleichungs-Objekte) für die Ausschmückung.

10 Zuschneiden und Lochen

Falls Sie eine detailreiche Form nicht mit Hilfe eines Gitters konstruieren können, ist es sinnvoll, die Außenform nur annähernd mit dem Gitter zu formen und endgültig mit einer Schnittmaske zu versehen. Verlaufsgitter können nicht aus zusammengesetzten Pfaden oder Formen gebildet werden. Es ist also nicht ohne weiteres möglich, ein „Loch" zu stanzen. Verwenden Sie Deckkraft- oder Schnittmasken, um Löcher in Ihren Objekten zu realisieren.

Tipp: Deckkraftmasken in Illustrator funktionieren wie Ebenenmasken in Photoshop: eine Helligkeitsinformation dient als Alphatransparenz. Die Deckkraftmaske für den Honigtropfen besteht aus einer Angleichung.

11 Als Smart Objekt in Photoshop

Dank Photoshops Smart Objekt-Technologie verbinden Sie das Beste aus Pixel- und Vektorwelt: Sie erhalten die Skalierbarkeit und Bearbeitungsmöglichkeit der Vektorgrafik und haben die Möglichkeit, die Elemente mit Smart Filtern weiter zu bearbeiten. Um ein Smart Objekt zu erzeugen, wählen Sie die Grafik in Illustrator aus und kopieren sie in **die** Zwischenablage. Dann wechseln Sie zu Photoshop und fügen die Grafik dort mit der Option „Smart Objekt" ein. Um ein Smart Objekt zu editieren, doppelklicken Sie seine Miniatur in Photoshops Ebenen-Palette an. Nach dem Ändern in Illustrator speichern Sie das Ergebnis dort einfach.

12 Probleme mit Verläufen

Ein großes Problem mit allen technisch generierten Verläufen sind sichtbare Farbabstufungen, „Banding" genannt (in der Abbildung links verstärkt). Hauptursache dafür sind Verlaufsfarben, die im Verhältnis zur Länge des Verlaufs einen zu geringen Kontrast besitzen (mehr dazu in der Illustrator-Programmhilfe, siehe Links zu diesem Artikel auf www.docma.info). Beim Ausdrucken kann das Problem durch Verwendung aktueller Technik vermieden werden. In Photoshop haben Sie die Möglichkeit, das Banding durch Anwendung von Störungsfiltern nachträglich zu verbergen.

Antike Pixel - digitales Mosaik

Mit modernen Werkzeugen lassen sich künstlerische Ergebnisse erzielen, die aussehen, als seien sie vor langer Zeit entstanden. Für ein Mosaik wie dieses hätten antike Handwerker einige Wochen benötigt - aber auch mit Hilfe von Photoshop waren dafür zwei Tage nötig. | **Doc Baumann**

Genau genommen stimmt das so natürlich nicht mit den antiken Pixeln. Ein Pixel als kleinstmögliches Bildelement kann definitionsgemäß nicht weiter unterteilt werden, ein Mosaiksteinchen dagegen schon. Antike Philosophen, die den Atomismus vertraten, gingen allerdings auch nur davon aus, dass die kleinsten Teilchen der Materie - nicht die eines Mosaiks - nicht weiter zerbröckeln werden können und benannten sie daher entsprechend als Atom. Heute wissen wir, dass das nicht richtig ist - und haben den ganzen Ärger am Hals, den uns diese Erkenntnis gebracht hat.

Mosaik Elemente waren meist aus Stein, konnten aber auch aus anderen Materialien wie Glas bestehen. Sie wurden in vielen Farben hergestellt, in kleine, mehr oder weniger quadratische Teile gebrochen, und in einem Mörtelbett ausgelegt. Meist begann man mit den Umrissen, die dann mit weiteren Reihen ausgefüllt wurden.

Die Elemente wurden weder zufällig verteilt noch gleichmäßig, sondern wie bei einer Strichzeichnung den plastischen Formen der dargestellten Objekte und Personen folgend. Selbst mehr oder weniger einfarbige Hintergründe legte man nicht einfach in geraden Reihen aus. Und genau das ist eines der Probleme bei der Herstellung eines digitalen Mosaiks: Die Steinchen sollen weder willkürlich noch regelmäßig verteilt werden, sondern

Objektkonturen und Körperoberflächen folgen. Das schließt allzu viel Automatik aus und erfordert einiges an Handarbeit.

Ein weiteres Problem besteht darin, dass jedes Steinchen der so ausgelegten Linien eine etwas andere Ausrichtung hat. Bevor Photoshop seine erweiterte Pinselpalette bekam - und damit unter den „Formeigenschaften“ die Ausrichtungsoption „Richtung“ -, erforderte die Herstellung eines Mosaiks unglaublich viel Zeit, da man für jeden Stein eine eigene Pinselspitze vordefinieren musste.

Dank „Richtung“ geht das nun zwar sehr viel zügiger, aber es ist praktisch kaum möglich, die notwendigen Reihen aus Elementen per Hand auszulegen, mit anderen Worten, Umengen gleichförmig geschwungener Malspuren zu zeichnen. Stift und Wacom-Tablett erleichtern diese Arbeit zwar, dennoch wäre es äußerst mühsam, auf diese Weise zu verfahren. Hinzu kommt eine weitere Schwierigkeit: Zwar lässt sich der Abstand der automatisch hintereinander eingefügten „Steinchen“ durch den „Malabstand“ (seit CS3 nur noch „Abstand“) leicht regulieren - der seitlich gleichbleibende Fugenabstand zweier Reihen wäre aber nur dadurch zu gewährleisten, dass man exakt parallele Spuren zieht. Das ist aus der Hand kaum zu schaffen.

Schließlich stehen wir noch vor dem Problem, dass jedes Steinchen eine einheitliche Färbung benötigt. Bereiche mit vielen De-

tails dürfen diese also nicht auf einem resultierenden Element wiedergeben, das dann unterschiedliche Farben nebeneinander aufwiese. Das kleinste Darstellungselement ist ein Steinchen - zumindest das und die damit einhergehende Einfarbigkeit hat ein Mosaik mit der Pixelstruktur eines Digitalbildes gemeinsam.

Das hier vorgestellte Verfahren auszu-knobeln hat fast so lange gedauert, wie das nebenstehende Mosaik anzufertigen. Das beginnt mit den Vorbereitungen der geeigneten Werkzeugspitze und den Parametern, die sie steuern. Nachdem Sie damit die Konturen angelegt haben, entstehen die meisten Mosaikreihen durch Auswahlen, die in Pfade verwandelt und mit dem Musterstempel bei aktivierter Option „Impressionist“ automatisiert nachgezogen werden. Zuvor müssen Sie das komplette Bild als Muster definieren. Danach wandeln Sie den Pfad wieder in eine Auswahl um und lassen diese um die Breite des Mosaik Elements plus Fuge schrumpfen. Leider lässt sich das in Photoshop nur unzureichend automatisieren.

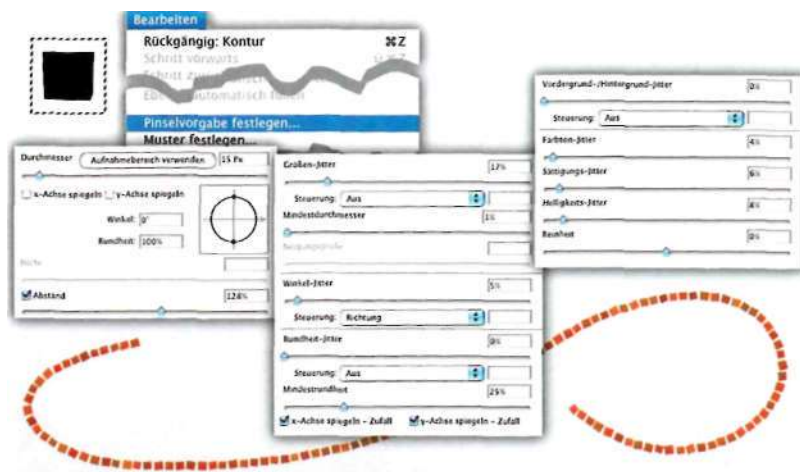
Werden die verbleibenden Leerstellen zu schmal, müssen Sie den Rest per Hand auffüllen. Am Ende weisen Sie den Mosaikschichten die Ebeneneffekte „Schlagschatten“ sowie „Abgeflachte Kante“ zu, was sie mit wenig Aufwand überzeugend plastisch erscheinen lässt. Und nun das alles Schritt für Schritt.



1 Ausgangsfoto

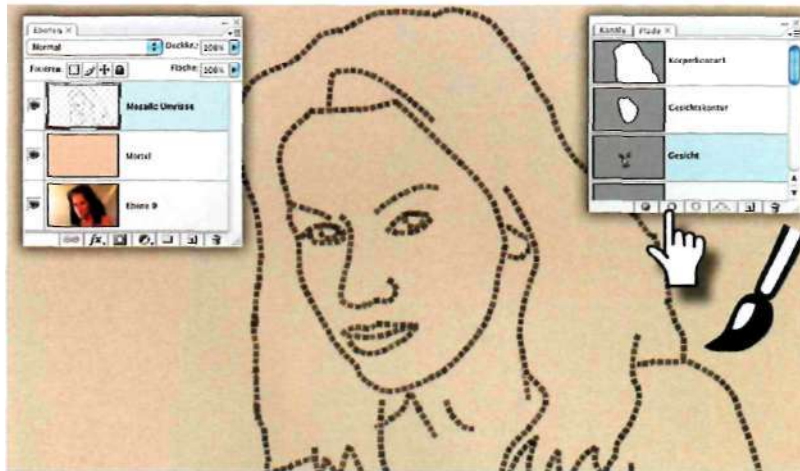
Der Vorteil der letztlich sehr niedrigen „Auflösung“ eines Mosaiks besteht darin, dass Sie noch mit den technisch allerschlechtesten Fotovorlagen arbeiten können. Selbst die Größe spielt kaum eine Rolle, und auch, wenn Sie einen Bildausschnitt um einen gewaltigen Faktor vergrößern müssten, hätte das für die Qualität des Ergebnisses kaum nennenswerte Auswirkungen. Würde man das Mosaik rechts grob in Mosaik-„Pixel“ umrechnen, käme dabei gerade mal eine 100-KB-Datei heraus mit etwa 150x220 Elementen - was allerdings dennoch der Menge von 33 000 Steinchen entspricht, die erst einmal verteilt sein wollen. Fotoretuschen, hier etwa längere Haare, gehen dabei unter.





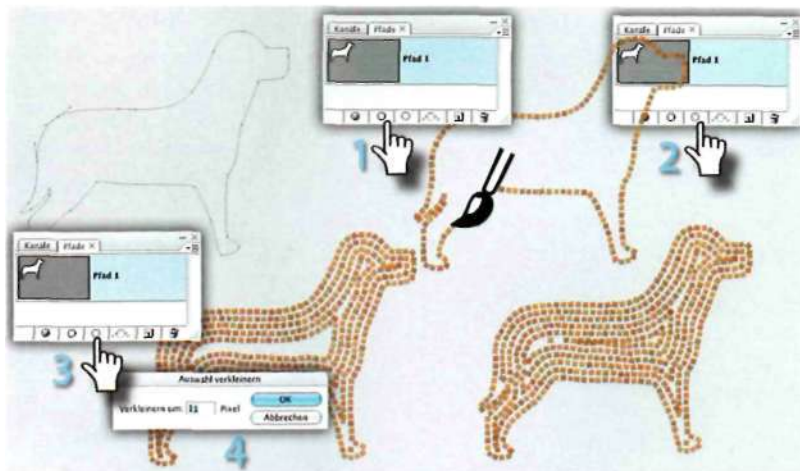
2 Vorbereitung der Malspitze

Erzeugen Sie nicht einfach ein schwarz gefülltes Auswahlquadrat, das wäre langweilig. Machen Sie die Ränder unregelmäßig und die Eckwinkel nicht exakt rechtwinklig. Wählen Sie die Form aus und machen Sie daraus über „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ eine neue Spitze. In der Pinselpalette bestimmen Sie Größe und (Mal-)Abstand (links), unter „Formeigenschaften“, „Größen-Jitter“, „Steuerung: Richtung“ sowie unten zufälliges Spiegeln von X- und Y-Achse. Unter „Farbeinstellungen“ geben Sie leichte Abweichungen für Farbton, Sättigung und Helligkeit vor. Speichern Sie die Gesamtheit dieser Parameter-Vorgaben in der Palette „Werkzeug-Vorgaben“ als neue Variante.



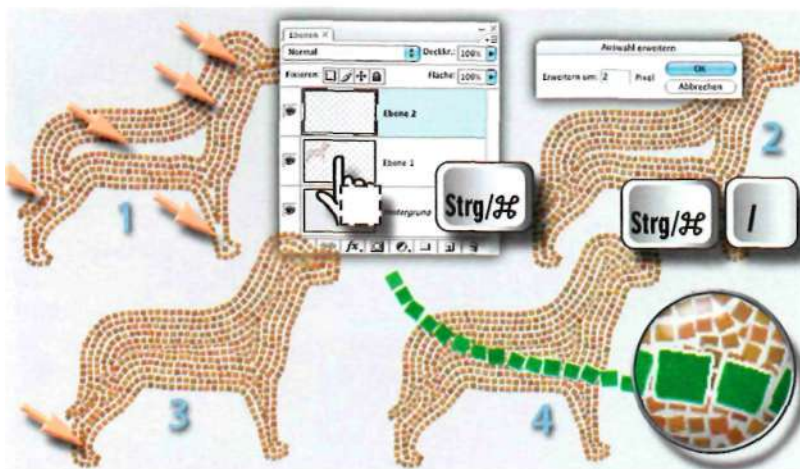
3 Konturen nachmalen

Legen Sie zwei neue Ebenen oberhalb der Foto-vorlage an. Die erste füllen Sie mit der Farbe des Mörtels, in den die Elemente eingebettet werden sollen, gefolgt von „Rauschen (früher: Störungen)“ hinzufügen mit etwa 5 Prozent, auf der zweiten malen Sie die Objektkonturen. Dazu erzeugen Sie in der Pfadpalette die wichtigsten Umrisse, aktivieren einen Pfad sowie den Pinsel mit der eben vorbereiteten Spitze und klicken am Fuß der Pfad-Palette auf das Symbol für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“ (das steht da übrigens auch dann, wenn Sie als Werkzeug etwa den Radiergummi vorgeben). Die Spur der Mosaikkontur wird danach automatisch aufgetragen.



4 Arbeitsschritte für Pfadfüllungen

Schauen wir uns zunächst an einem einfachen Beispiel die grundlegende Vorgehensweise an, wie Mosaiksteinchen in formorientierten Reihen ausgelegt werden können: Zunächst erzeugen Sie einen Pfad mit der Außenkontur des zu füllenden Bereichs (1). Wählen Sie den Pinsel als Werkzeug, nachdem Sie die zuvor beschriebenen Einstellungen (Abb. 2) vorgenommen haben, klicken Sie am Fuß der Pfadpalette auf „Pfadkontur mit Pinsel füllen“ und lassen die Spur nachmalen (2). Klicken Sie auf „Pfad als Auswahl laden“ (3). Unter „Auswahl > Auswahl verändern > Verkleinern“ geben Sie die Breite der Steinchen plus der Fuge in Pixel ein (4); danach geht es wieder mit Schritt 1 weiter.

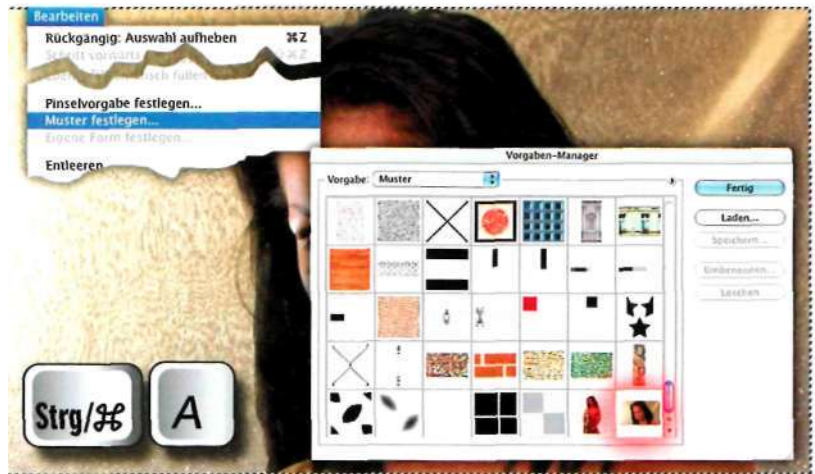


5 Schwierige Füllstellen

Die letzte Füllungsreihe in Abbildung 4 zeigt, dass die Pfade hierzu dicht beieinanderlagen; die Mosaiksteine überlagern sich daher. Machen Sie den Schritt daher rückgängig. Im Zentrum und an anderen Stellen gibt es nun Lücken, die nicht sauber gefüllt wurden (1). Erzeugen Sie eine neue Ebene, laden Sie die vorhandenen Mosaiksteine dort als Auswahl, verkleinern Sie diese um die Fugenbreite und invertieren Sie die Auswahl (2). In dieser Selektion können Sie nun manuell weitere Steine einfügen, ohne dass es zu Überschneidungen kommt (3). Ähnlich gehen Sie mit überlagernden Reihen um (4); so entstanden etwa die komplizierten Randornamente auf Seite 53.

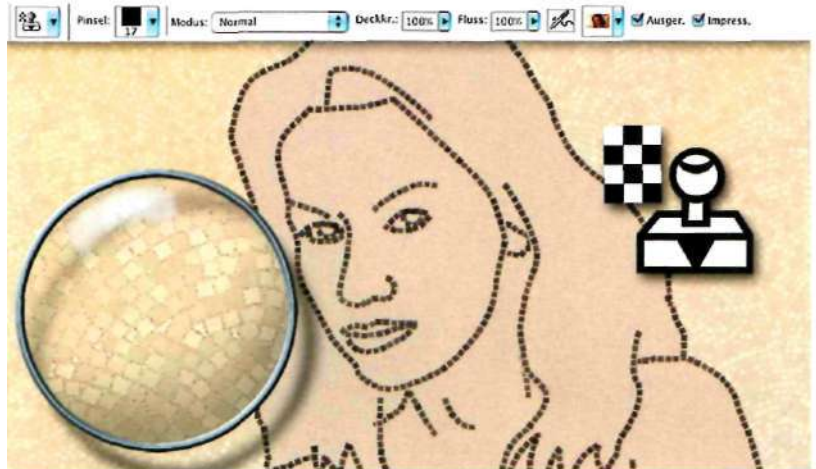
6 Muster festlegen

Während die Kontur mit dem Pinselwerkzeug nachgemalt wurde, benötigen Sie nun ein anderes Werkzeug, nämlich den Musterstempel, und zwar mit denselben Parametern wie beim Pinsel. Anders als der Stempel überträgt er keine Pixel von einer Quell- an eine Zielposition, sondern er malt mit einem zuvor definierten Muster. Das ist der Regel ein repetitives Muster. Da es keine Begrenzung hinsichtlich der Größe eines Musterelements gibt, können Sie also auch ein komplettes Bild auswählen (Strg-/Befehls- und A-Taste) und es unter „Bearbeiten > Muster festlegen“ als neues Muster in die entsprechende Palette sichern (unten rechts) und so mit dem Stempel verwenden.



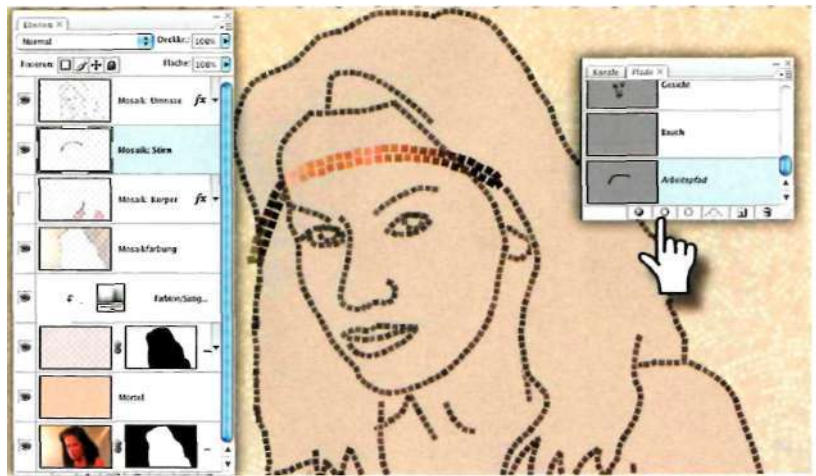
7 Hintergrund füllen

Zunächst wird der Hintergrund bearbeitet. Bei alten Mosaiken wurden solche Flächen nicht einfach in geraden Reihen gefüllt, sondern etwa in Kreisbögen. So wurden hier zunächst Kreisauswahlen angelegt und mit den in Abb. 4 und 5 beschriebenen Arbeitsschritten gefüllt. Zuvor erzeugen Sie dafür eine neue leere Ebene; für leichtere Korrekturen ist das auch bei anderen Bereichen zu empfehlen. Die Option „Impressionist“ (oben rechts) sorgt dafür, dass jedes Mosaikelement einfarbig wird. Nachdem die untersten Kreise auf diesem Weg gefüllt waren, wurde die Auswahl um einen Kreisradius nach oben und zur Seite bewegt und das Verfahren erneut angewandt.



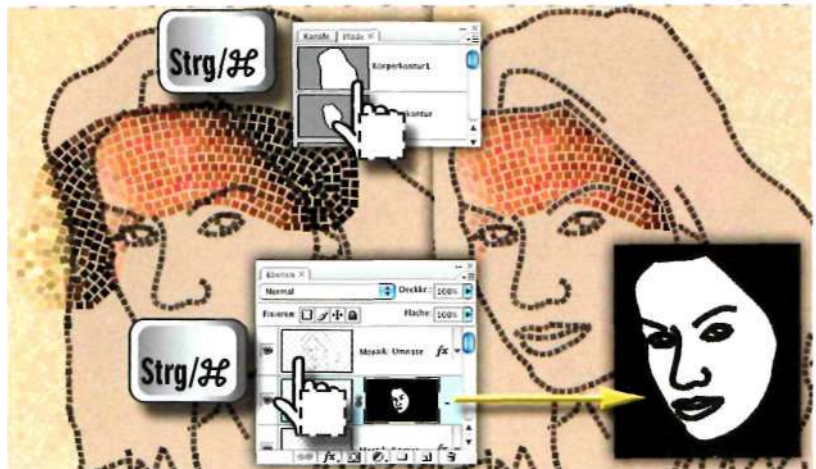
8 Überstehenden Bereich füllen

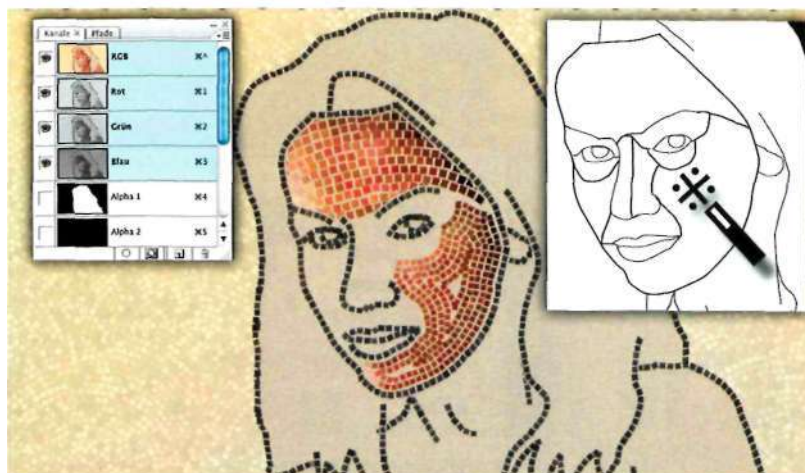
Nicht immer sind die Formen der ausgelegten Mosaikreihen erwünscht, die sich aus dem zuvor beschriebenen Weg ergeben. Dennoch können Sie das Prinzip in modifizierter Weise einsetzen. Erzeugen Sie eine weitere leere Ebene für den Bereich der Stirn. Malen Sie einen Strich mit der gewünschten Rundung, die Strichbreite entspricht einer Mosaiksteinbreite plus Fuge. Laden Sie ihn als Auswahl (mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf die Ebenenzeile klicken), löschen Sie den Inhalt und verwandeln Sie die Auswahl in einen Pfad. Aktivieren Sie die Werkzeugvorgabe für den Musterstempel (die Parameter entsprechen denen des Pinsels aus Abb. 2) und füllen Sie die Spur.



9 Ebenenmaske für Füllbereich

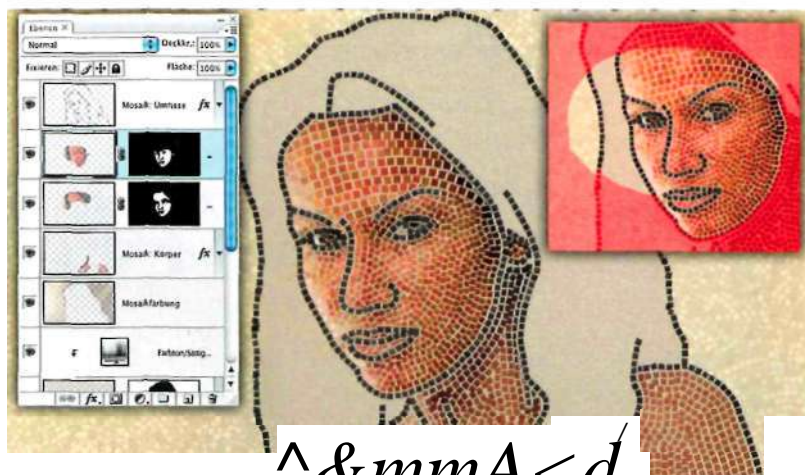
Achten Sie beim Malen des Strichs (Abb. 8) darauf, dass dieser zu beiden Seiten ausreichend weit über den zu füllenden Bereich hinausreicht. Auf diese Weise entstehen innerhalb der Stirn lediglich parallele, geschwungene Mosaikreihen, während die unerwünschten senkrechten Ausrichtungen außerhalb liegen. Bei dieser Füllung besteht ein kleiner Unterschied zu den zuvor erläuterten Arbeitsschritten: Hier verkleinern Sie die Auswahlen nicht, nachdem Sie sie aus den Pfaden umgewandelt haben, sondern vergrößern sie. Danach legen Sie eine Ebenenmaske an, die den Bereich außerhalb der Stirn und außerhalb der Konturreihe plus Fugenbreite ausblendet (rechts).





10 Konturfüllung

Sie müssen jeweils entscheiden, welche Vorgehensweise sich für die Füllung besser eignet, die formbezogene oder die maskierte überstehende. In diesem Beispiel wurde der Wangen- und Kinnbereich formbezogen ausgefüllt. Um dafür schnell auf geeignete Konturen zurückgreifen zu können, erzeugen Sie einen Alphakanal, in dem Sie zunächst vorhandene Pfade für Haar-, Augen-, Mund- und Gesichtsumrisse schwarz mit einer dünnen Pinselspitze nachmalen lassen. Dann nehmen Sie mit dem Pinsel gegebenenfalls weitere Unterteilungen vor (rechts). Wählen Sie eine Fläche im Alphakanal auswechseln Sie in die Bildansicht und arbeiten Sie auf einer neuen Ebene.



11 Alternative Füllung

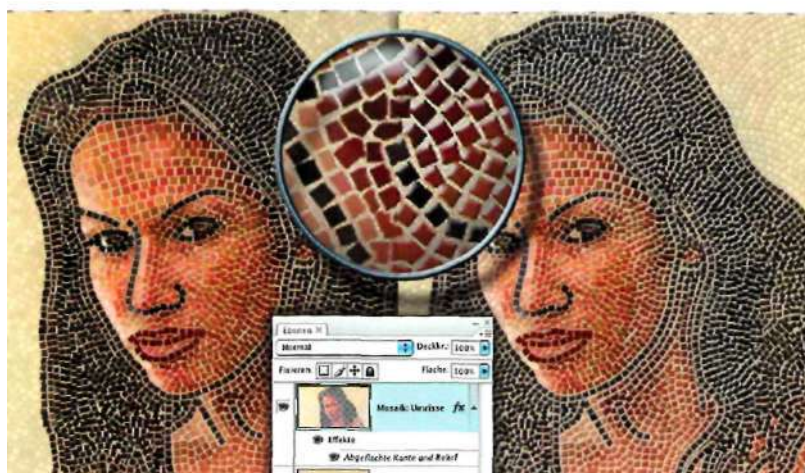
Wenn Sie unsicher sind, welche Füllungsvariante zu einem besseren Ergebnis führt, probieren Sie beide aus. Hier habe ich mit einem Pfad gearbeitet, welcher dem transparenten Binnenbereich der rechts dargestellten Maske entspricht. Die überstehenden Bereiche wurden auch hier durch eine Ebenenmaske ausgeblendet, die Außenbereiche sowie bereits vorhandene Mosaiksteine plus Fuge ausschließt. Es wäre übrigens sehr arbeitserleichternd, wenn sich alle beschriebenen Arbeitsschritte für Pfade, Pfadfüllung, Verwandlung in eine Auswahl und so weiter automatisieren ließen. Das geht zwar, aber leider entstehen dabei seltsamerweise völlig unbrauchbare Ergebnisse.

^&mma<d



12 Gefüllte Haare

In derselben Weise gehen Sie bei den Haaren vor, auch diese Fläche unterteilen Sie zuvor sinnvollerweise in einzelne Strähnen, die Sie separat füllen. Um den Charakter der Haare in der Mosaikdarstellung zu unterstreichen, könnten Sie auch mit einer anderen Form von Mosaiksteinchen arbeiten. Das dafür vorbereitete Element ist nicht quadratisch, sondern rechteckig; durch die zugeschaltete Pinseloption „Richtung“ werden die Reihen in der Längsrichtung dieser Rechtecke ausgelegt (links). Es lässt sich in der Praxis kaum vermeiden, dass Sie immer wieder Fehlstellen auffüllen müssen oder überlappende Steinchen mit dem Radiergummi in Fugenbreite manuell unterteilen müssen.

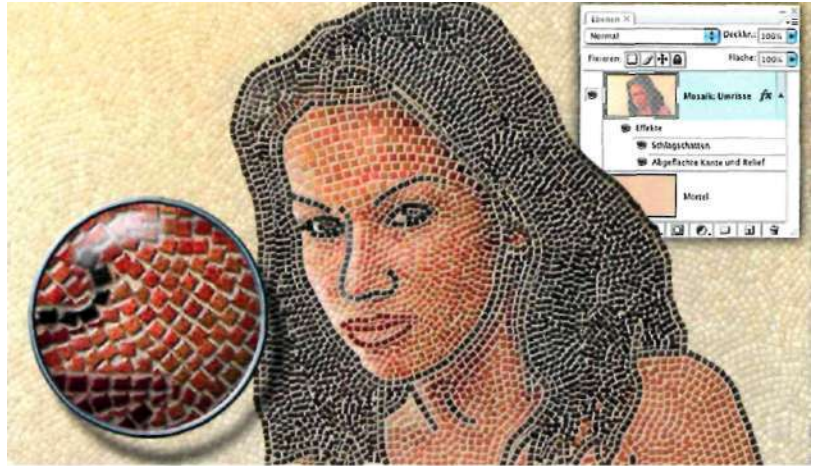


13 Ebeneneffekt, „Kante“

Noch sehen die Mosaik Elemente ziemlich flach und langweilig aus. Das lässt sich aber mit wenigen Eingriffen ändern. Die Steinchen befinden sich auf einer separaten Ebene, die Zwischenräume der Fugen sind transparent auf die Mörtel-Ebene darunter (nachdem Sie alle Mosaik-Ebenen auf eine reduziert haben). Beginnen Sie damit, durch einen doppelten Klick auf die Ebenenzeile des Mosaiks die Ebeneneffekte aufzurufen und aktivieren Sie zunächst „Abgeflachte Kante und Relief“. Wählen Sie geeignete Werte für Lichteinfall, Tiefe und Größe; die beiden letzten Werte sollten recht klein sein, damit das Ergebnis noch glaubwürdig und nicht zu plastisch erscheint.

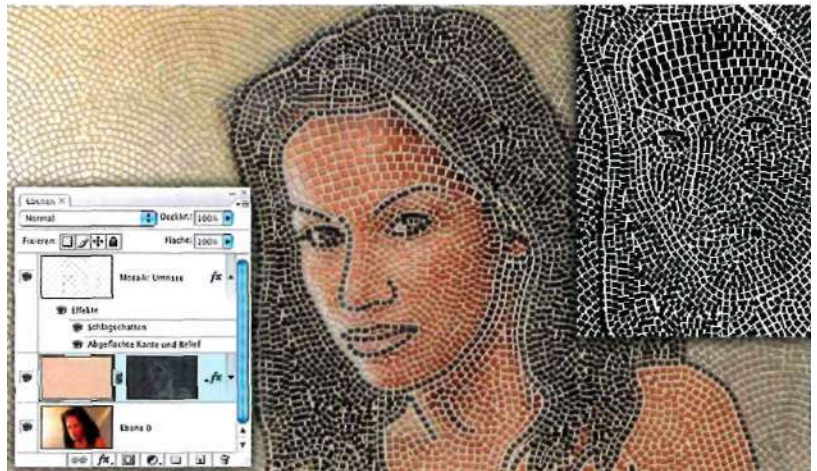
14 Schlagschatten

Als weiteren Ebeneneffekt bestimmen Sie „Schlagschatten“, damit wirft nun jedes einzelne Steinchen einen Schatten auf den Mörtelhintergrund. Übertreiben Sie auch hier nicht, die Werte sowohl für „Abstand“ wie für „Größe“ sollten sehr klein sein, meist reicht bereits 1 aus. Auch die Deckkraft des Schlagschattens trägt wesentlich zum Ergebnis bei. Wirkt das Bild insgesamt zu dunkel, müssen Sie diese Werte reduzieren; alternativ können Sie auch die Mörtel-Ebene aufhellen. Zu einem lebendigeren Eindruck des fertigen Mosaiks verhilft ebenso der Filter „Rauschen (früher: Störungen)“ hinzufügen“. Die Ansicht unter der Lupe zeigt das Mosaik in der endgültigen Fassung.



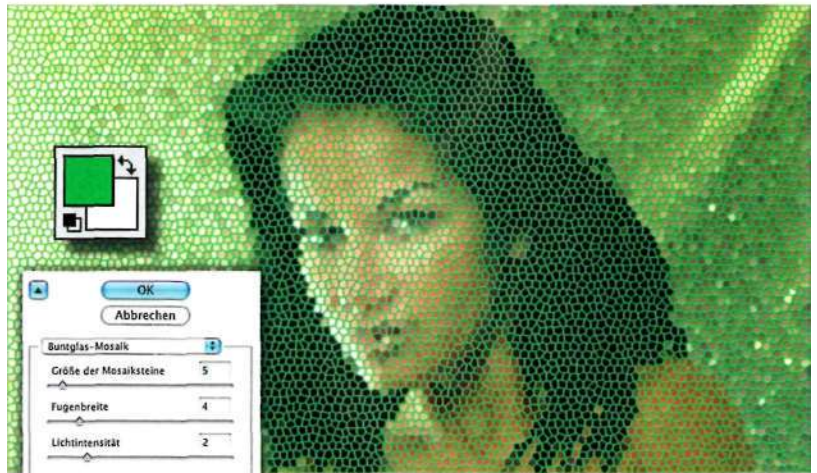
15 Alternative Methode

Wollen Sie aus irgendeinem Grund nicht mit dem Musterstempel und der Option „Impressionist“ arbeiten, gibt es einen anderen Weg: Soften Sie das Bild mit einem Weichzeichnungsradius, der dem Durchmesser des Mosaikelements entspricht. Legen Sie die Ebene für den Mörtel darüber. Erzeugen Sie auf einer weiteren Ebene die Konturen. Alle weiteren Mosaikfüllungen nehmen Sie danach in der Ebenenmaske der Mörtel-Ebene vor (rechts). Die angewandten Ebeneneffekte sind danach umgekehrt „Schatten nach innen“ sowie „Abgeflachte Kante und Relief > Stil: Abgeflachte Kante außen“. Diese Vorgehensweise ist jedoch umständlicher als die zuerst beschriebene.



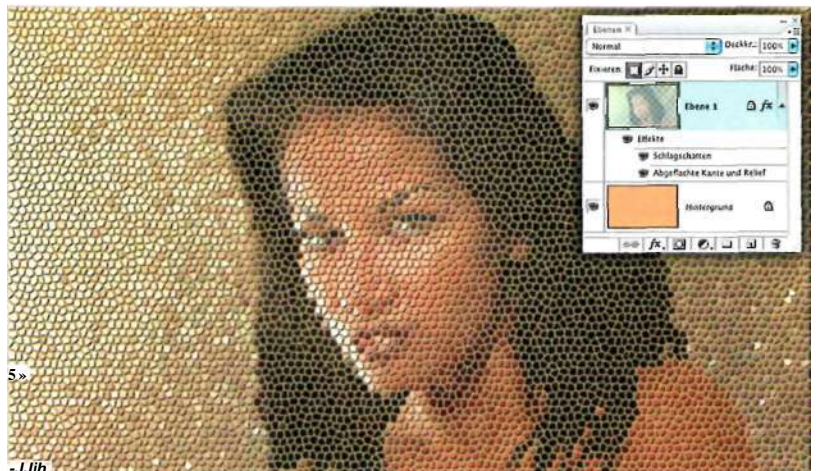
16 Filter „Buntglasmosaik“

Wollen Sie einem Foto einen Mosaik Effekt zuweisen, haben aber weder Zeit noch Lust, die Mosaik-elemente in der vorgestellten Weise anzulegen, gibt es einen anderen Weg, der in wenigen Minuten zum Ergebnis führt: Wählen Sie als Vordergrundfarbe eine Farbe, die im übrigen Bild nicht vorkommt. Wenden Sie „Filter > Strukturierungsfiler > Buntglasmosaik“ an. Experimentieren Sie mit den drei Schiebereglern, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht. Versuchen Sie, für „Größe der Mosaiksteine“ einen geeigneten Wert zu finden, der einerseits das Motiv gut erkennbar bleiben lässt, andererseits aber im Verhältnis zur Fugenbreite keine zu kleinen Elemente generiert.



17 Effektzuzuweisung

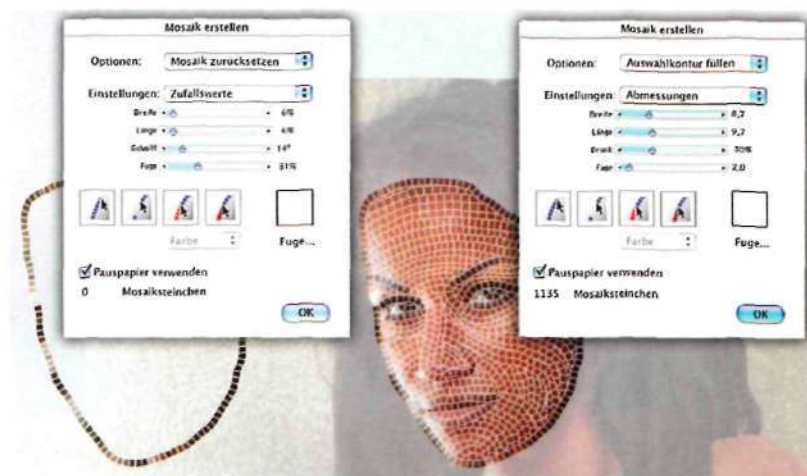
Anschließend wählen Sie die andersfarbigen - hier grünen - Fugen aus, kehren die Auswahl um und duplizieren die selektierten Pixel auf eine neue Ebene (Strg+V-Befehls- und J-Taste). Füllen Sie die Hintergrundebene in der Farbe des Mörtels und wenden Sie „Rauschen hinzufügen“ darauf an. Wie in den Schritten 13 und 14 beschrieben, weisen Sie der oberen Ebene mit dem Mosaiksteinchen die Ebeneneffekte „Abgeflachte Kante und Relief“ sowie „Schlagschatten“ zu. Gegebenenfalls lösen Sie auch diese Ebene mit „Rauschen hinzufügen“ optisch ein wenig auf. Das Ergebnis ist zwar durchaus beeindruckend, entspricht allerdings kaum einem klassischen Mosaik.





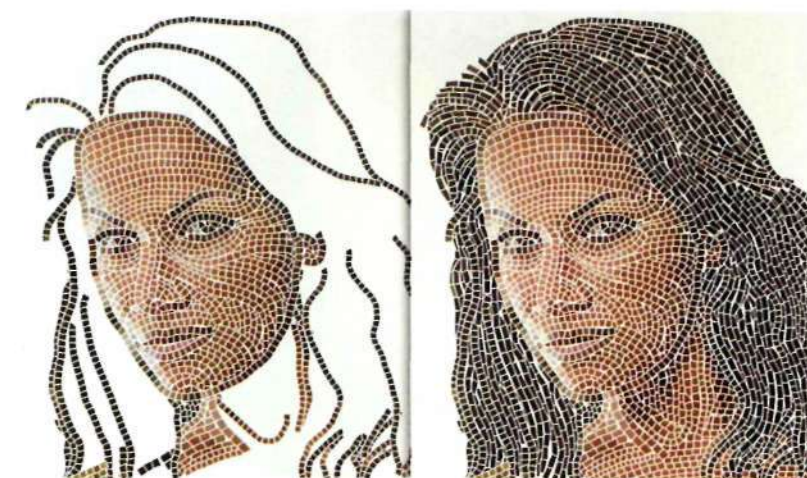
18 „Mosaic“-Plug-in von Auto F/X

Wer mit noch weniger Arbeit zu einem ansehnlichen Ergebnis gelangen möchte, greift zu einem Plug-in. Es gibt verschiedene mit dieser Funktion, schauen wir uns als Beispiel das kostenlos herunterzuladende Modul „Mosaic“ von Auto F/X an. (Download unter <http://www.autofx.com/free-plugins/mosaic.asp?id=20>). Sie haben die Möglichkeit, viele relevante Parameter vorzugeben, die die Ansicht des Mosaiks bestimmen. So können Sie beispielsweise den Grad der (Un-)Ordnung bestimmen, aber auch hier natürlich keine formbezogenen Reihen auslegen. Die Ergebnisse sind zwar durchaus ansprechend, haben allerdings mit einem herkömmlichen Mosaik wenig zu tun.



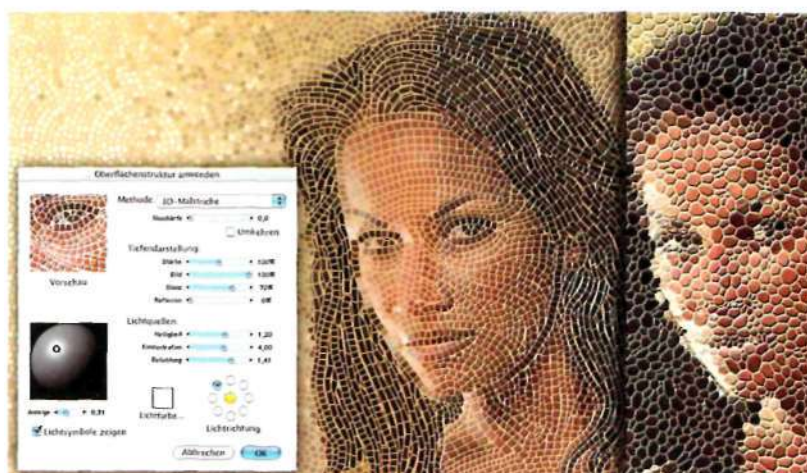
19 Mosaik-Werkzeug in Painter X

Painter verfügt schon seit mehreren Versionen über ein ausgefeiltes Mosaik-Werkzeug, das zudem den erheblichen Vorzug hat, vektorbasiert vorzugehen. Im gedruckten Handbuch werden Sie allerdings vergeblich nach dieser Funktion suchen. Der Weg führt über eine Klon-Datei eines Vorgabebildes; unter „Arbeitsfläche > Mosaik erstellen“ geben Sie zunächst unter „Einstellungen > Zufallswerte“ die Abweichungen vor (links), dann Elementgrößen, Fugenbreite und Beschneidungswinkel der Steine. Bestimmen Sie die Fugenfarbe und entscheiden Sie, ob die Pauspapieroption (Sichtbarkeit des Originalbildes) ein- oder ausgeschaltet ist.



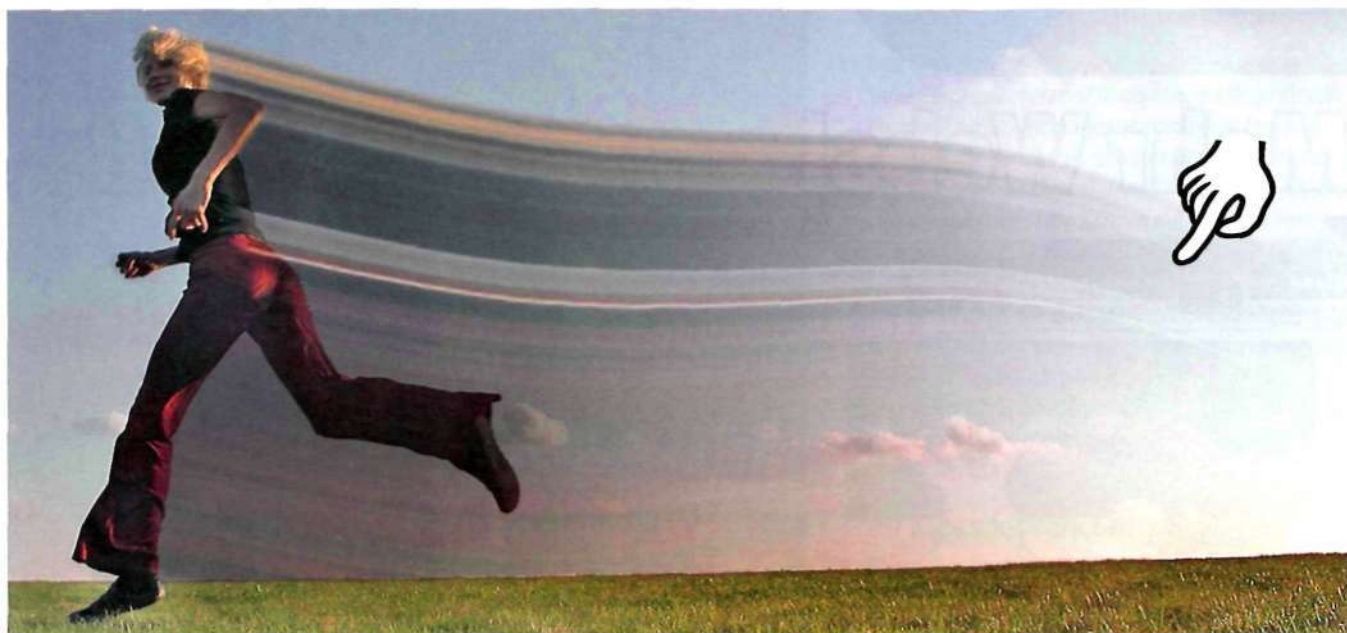
20 Mosaikreihen erzeugen

Die vier Ikonen in der Palette haben folgende Funktionen: Mosaiksteine beim Ziehen des Cursors erzeugen, vorhandene Steine löschen, Steine mit gewählter Farbe umfärben, Steine auswählen. Dank der Vektorbasierung der Mosaik Elemente ist es also einfacher, gezielt auf sie zuzugreifen. Wie Abbildung 19 links zeigt, ist es auch hier möglich, eine Auswahlkontur zu füllen; der Hintergrund in Abbildung 21 links wurde durch „Auswahlfläche füllen“ erzeugt. Allerdings führte diese Funktion beim Test bei unregelmäßigen Konturen zu keinen brauchbaren Ergebnissen. Ein wichtiger Vorzug von Painter ist die automatische Berücksichtigung der Fugen beim Setzen neuer Steine.



21 Oberflächenbehandlung

Die eigenständige Einbeziehung dieser Fugen macht etliche nachträgliche Trennungsschritte in Photoshop überflüssig; die zufallsgesteuerte Abschrägung aufeinander folgender Elemente führt ebenso zu glaubwürdigen Resultaten. Über den Effekt „Oberflächenstruktur anwenden“ (Mitte) können Sie ähnlich wie in Photoshop Glanz und Schattierung hinzufügen. Im Prinzip könnte man also die mit Photoshop demonstrierte Vorgehensweise auch auf Painter übertragen; manches ginge hier einfacher, anderes merklich umständlicher. „Mosaikmuster berechnen“ erlaubt das automatische, aber wenig gesteuerte Generieren von kompletten Mosaiken (rechts).



Bildelemente auf Pfad kopieren

Im letzten Heft hatten wir gezeigt, wie Sie Bilder gerade ausgerichtet erweitern. Daraus ergab sich nun eine weitere Leseranfrage: Lassen sich einzelne Bildelemente auch gekrümmt verlängern? | **Doc Baumann**

Unser Beitrag in Heft 19 zum Thema „Bilder ergänzen“ ab Seite 66 ging nur darauf ein, wie man einen Bildinhalt exakt waagrecht oder senkrecht verlängert oder dazu das Fluchtpunkt-Werkzeug einsetzt. Im Anschluss daran erreichte uns die folgende Frage unseres Lesers Timo Schnitzlein aus Feldkirchen:

„Zum Punkt 2 ‚Verschiebungseffekt‘ habe ich eine Frage: Mit dem Filter ‚Verschiebungseffekt‘ kann ich ein Bildelement in gerader Linie in beliebiger Richtung weiter kopieren. Gibt es einen ähnlichen Effekt, in dem man ein Bildelement auch entlang eines beliebigen

(also auch krummen) Pfades weiter kopieren kann? Ich kenne bis jetzt nur die Möglichkeit, eine Pinselspitze zu definieren, die man entlang eines Pfades führen kann. Diese Pinselspitze definiert aber nur eine Transparenz-Struktur (oder Luminanz-Struktur - habe ich das richtig verstanden?), nicht aber ein Bildelement inklusive Farbe. Gibt es eine Möglichkeit, so etwas auch in Farbe zu realisieren? Vielen Dank für ein weiteres Heft voller Lesevergnügen rund um Bildbearbeitung!“

Der Lösungsweg über Pinselspitze und Pfad ist schon völlig richtig. Allerdings muss diese Spitze zum einen einem besonderen

Werkzeug zugewiesen werden, dem Wischfinger. Zum anderen hängt sehr viel davon ab, dass Sie die Spitze beim Anlegen exakt auf Ihr Bildmotiv abstimmen. Doch zunächst wählen Sie das Objekt aus und duplizieren es auf eine neue Ebene.

Pfad und Spitze müssen Sie genau passend vorbereiten. Achten Sie darauf, dass das Zentrum der Spitze so positioniert wird, dass diese das Objekt passend überlagert, und setzen Sie an diese Stelle den Anfangspunkt des Pfades. Danach lassen Sie ihn mit dem Wischfinger nachmalen. Gegebenenfalls fügen Sie eine Verlaufs-Ebenenmaske hinzu.



1 Ausgangsfoto

Das, was wir im Folgenden für ein ausgewähltes Objekt beschreiben, welches vor der weiteren Bearbeitung auf eine neue Ebene dupliziert wird, gilt im Prinzip für jeden Bildbereich. Sie müssen das Verwischen nicht auf ein Objekt beschränken, sondern könnten es auch auf der Hintergrundebene vornehmen - dann wären allerdings auch sämtliche Hintergrundpixel der Szene von dem Eingriff betroffen. Die praktische Anwendung des demonstrierten Verfahrens eignet sich besonders gut für bewegte Objekte, um deren Dynamik zu unterstreichen. Achten Sie jedoch darauf, dass diese Bewegung parallel zur Bildebene erfolgt, da sonst störende Perspektivmängel auftreten.

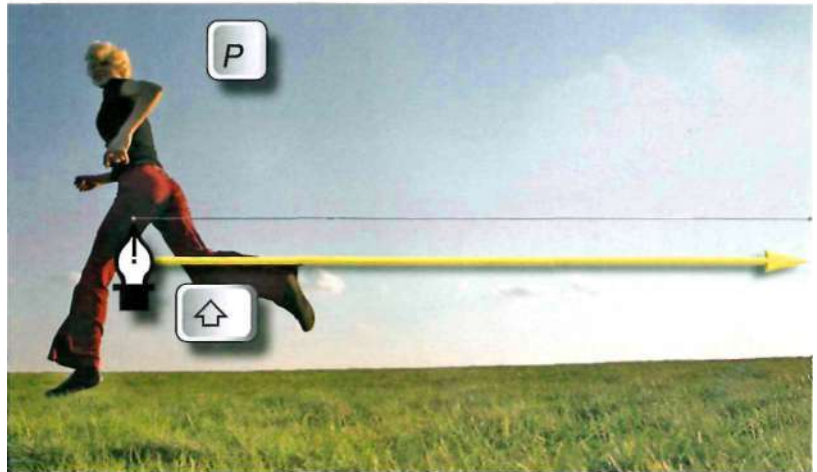
2 Objekt auswählen, duplizieren

Um das folgende Verwischen der Pixel auf das Objekt zu beschränken, muss dieses zunächst ausgewählt und auf eine neue Ebene dupliziert werden (Strg-/Befehlstaste-J), damit es von Transparenz-zonen umgeben ist. Eine Auswahl funktioniert nicht, denn dabei wird nur innerhalb der Selektion verwischt. Eine Alternative zum Verwischen - mühsam, aber mit anderer Wirkung - besteht darin, den Bereich zweimal zu duplizieren, das untere Duplikat auszuwählen, und dieses, je nach Richtung, zur Seite zu schieben und dann mit gedrückter Alt- und Strg-/Befehlstaste und den Pfeiltasten (gegebenenfalls alternierend gedrückt) mehrfach zu duplizieren (Mitte unten).



3 Pfad anlegen

Für das hier demonstrierte Verfahren gehen Sie anders vor: Um das Wischfinger-Werkzeug zu steuern, legen Sie einen Pfad an. Sie könnten das Tool zwar auch freihändig bewegen, dabei entstehen aber fast immer unerwünschte Knicke im Verlauf der Spur. Aktivieren Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus der Werkzeugpalette oder durch Drücken der P-Taste. Klicken Sie an die Stelle des Bildes, an der die Verwischung beginnen soll. Um einen exakt waagerechten Pfad anzulegen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken dann dorthin, wo das Verwischen enden soll. Dieser Punkt liegt hier innerhalb der Bildgrenzen - Sie werden aber in Abbildung 5 sehen, dass das nicht sinnvoll ist.



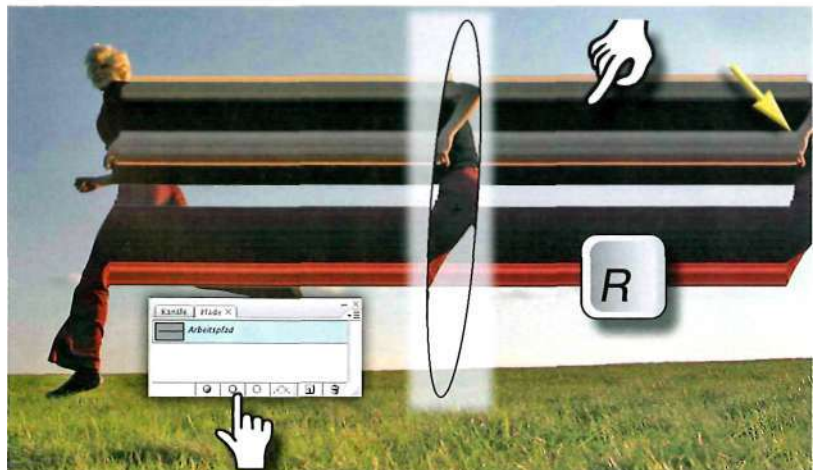
4 Werkzeugspitze ausrichten

Falls nötig, wechseln Sie zu „Voreinstellungen > Zeigerdarstellung“ und aktivieren dort „Pinsel-spitze in voller Größe“ sowie „Pinsel-spitze mit Fadenkreuz anzeigen“. Nur mit diesen Einstellungen können Sie zum einen sehen, wie die Begrenzungen der gewählten Wischfinger-Spitze im Bild aussehen und wo deren exaktes Zentrum liegt (siehe unter der Lupe). Die Spitze ist hier eine harte Kreisform mit einem Durchmesser von 580 Pixeln, einer Neigung von 86 Grad und einer Rundheit von 12 Prozent. Positionieren Sie das Zentrum der Spitze über dem Startpunkt des Pfades, so sehen Sie, welche Bereiche von der Spitze überlagert werden.



5 Aktive Kante

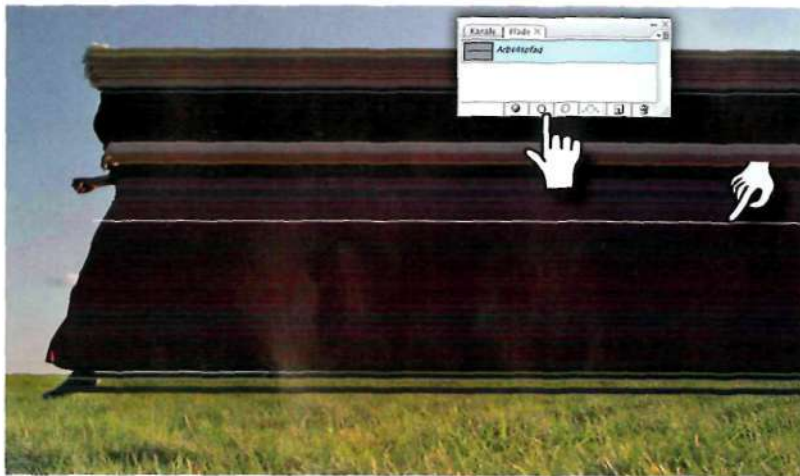
Klicken Sie nun bei aktiviertem Wischfinger am Fuß der Pfadpalette auf das Icon für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“. Es entsteht die in der Abbildung zu erkennende Wischspur. Wahrscheinlich entspricht sie aber nicht dem, was Sie erwartet haben und auf diese Weise wiedergeben wollten. Schauen wir uns an, welche Objektbereiche die Spitze abdeckt, so wird das Ergebnis nachvollziehbar: Die Wischspur wird aus den Pixeln gebildet, die in der Randzone der Spitze liegen, und zwar der zur Wischrichtung entgegengesetzten. Der Bereich zwischen hinterem Arm und Oberschenkel ist dagegen transparent und hinterlässt darum keine Spur. Diese Einsicht hilft beim Anlegen einer geeigneten Spitze.





6 Passende Wischfinger-Spitze

Erzeugen Sie eine neue Ebene und malen Sie dort mit schwarz gefülltem Pinsel eine Spur, deren - hier linker- Rand die Pixel markiert, die Sie verwischen wollen (Pfeile links). Blenden Sie alle anderen Ebenen aus - aktive Ebene in der Ebenenpalette mit gedrückter Alt-Taste anklicken - und rahmen Sie die Spur mit dem Auswahlrechteck ein (Mitte). Gehen Sie zu „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ und definieren Sie den Bereich als neue Spitze. Unter „Pinselpalette > Pinselform > Abstand“ geben Sie den kleinstmöglichen Wert von 1 Prozent vor, indem Sie den Regler ganz nach links schieben (unten links). So liegen die Verwischungswiederholungen dicht nebeneinander.



7 Gerades Verwischen

Die Spitze für den Wischfinger hat nun automatisch die richtige Größe. Vergessen Sie nicht, sie nach Gebrauch wieder aus der Pinselpalette zu löschen; wahrscheinlich benötigen Sie sie nie wieder. Achten Sie darauf, dass der Anfangspunkt des Pfades so liegt, dass bei Platzierung des Zentrums der Spitze darüber (Abb. 6, rechts) die - hier linke - Kante der Spitze genau die Bereiche des Objekts abdeckt, die verwischt werden sollen. Ist das nicht der Fall, korrigieren Sie die Position des Pfadpunktes. Nach „Pfadkontur mit Pinsel füllen“ sieht die Spur nun so aus. Da der Endpunkt des Pfades jenseits der Arbeitsfläche liegt, reicht die Verwischungsspur diesmal bis zum Rand.



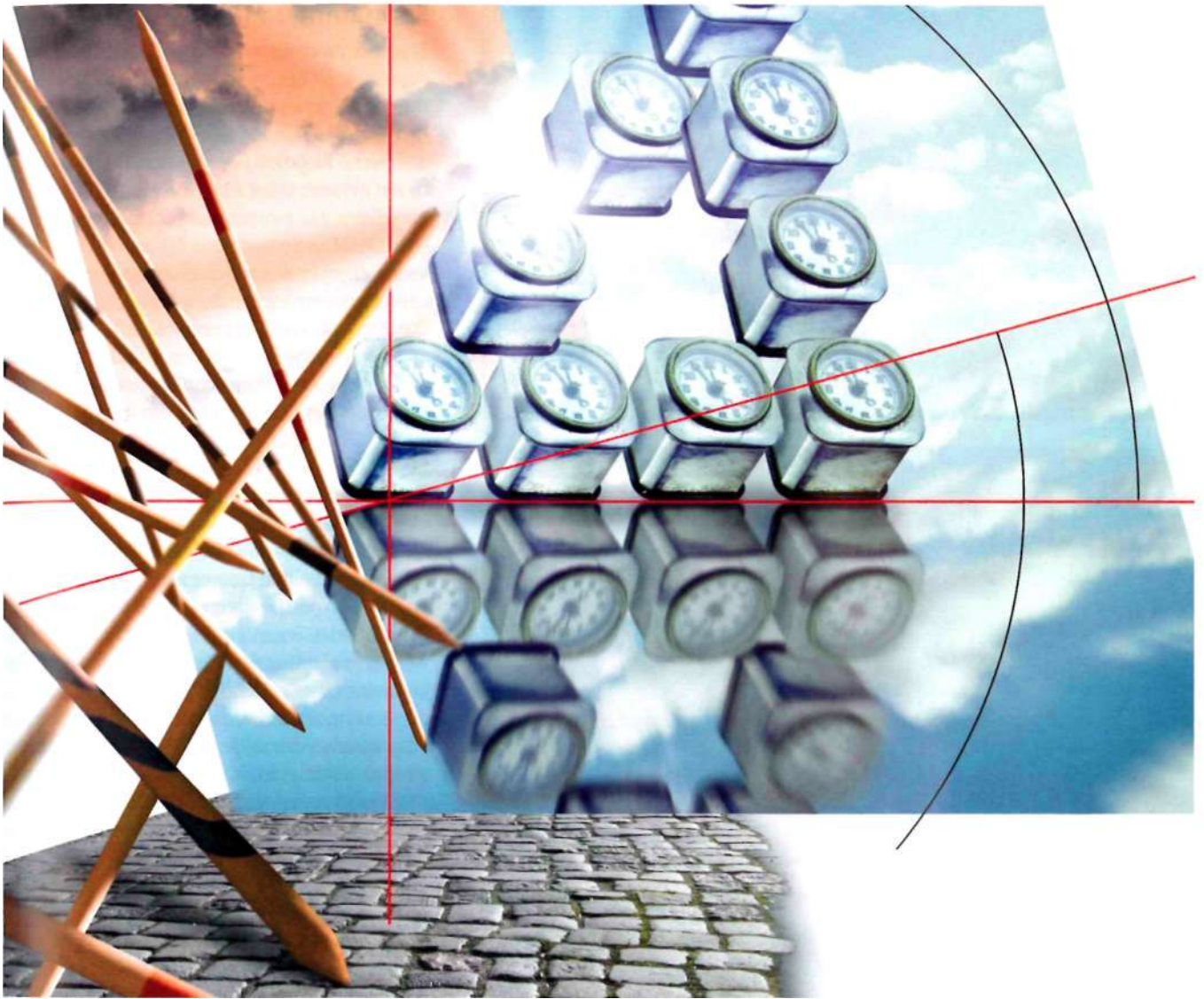
8 Gekrümmtes Verwischen

Um eine beliebig gekrümmte Verwischung zu erzeugen, legen Sie einen entsprechenden Pfad an. Selbstverständlich sind auch hier Spitzenform und exakte Position des Pfadbeginns wichtig. Geben Sie für die Spitze „Formeigenschaften > Steuerung > Richtung“ vor. Das in der Abbildung groß wiedergegebene Ergebnis kommt so nur zustande, wenn der Wert für „Stärke“ in der Optionenleiste 100 Prozent beträgt; dabei wird die Wischspur unbegrenzt fortgeführt. Bei einem auf 93 Prozent herabgesetzten Wert dagegen (kleine Abbildung unten) läuft die Spur nach einer bestimmten Strecke aus. Welche der Varianten Sie wählen, hängt davon ab, welches Ergebnis Sie für Ihr Projekt benötigen.



9 Ebenenmaske und Verkrümmen

Ein anderer Weg, um die Verwischungsspur anzupassen, besteht darin, die Deckkraft zu ändern, der Ebene eine Ebenenmaske mit einem Schwarz-weißverlauf zuzuweisen und sie weich auszublenken. Um eine Verkleinerung der Spur in die Bildtiefe darzustellen, gehen Sie zu „Transformieren > Verkrümmen“ und nehmen dort entsprechende Verlagerungen vor. So lassen sich auch Bewegungen unterstützen, die nicht parallel zur Bildebene ausgerichtet sind. Wegen des Minimum-Wertes von einem Prozent beim Malabstand ist die Wischspur etwas unregelmäßig; zum Glätten setzen Sie den Filter „Bewegungsunschärfe“ mit einem nicht zu hohen Wert für „Abstand“ ein.



Bildaufbau: Form schlägt Inhalt

Quatsch, meinen Sie? Vielleicht. Denn schließlich ist es die Aussage eines Werkes, die es interessant macht. Es ist der Inhalt, die Message, womit der Schaffende versucht, etwas mitzuteilen, oder, wenn 's gut läuft, sich gar unsterblich zu machen. Aber Inhalt ohne Form, geht das? | **Uli Staiger**

Natürlich nicht, doch was hat das eine mit dem anderen zu tun? Eine Menge, wie wir gleich sehen werden. Denn wenn man die Aussage eines Bildes als die Praline begreift, und die Form als Schachtel, in der sie präsentiert wird, dann ist schnell klar, wie abhängig die Botschaft von der Art und Weise ist, wie sie präsentiert wird. Das Tückische an einer guten und durchdachten Präsentation ist allerdings, dass sie als selbstverständlich wahrgenommen wird, denn sie korrespondiert mit dem Inhalt auf verschiedenen Ebenen; ihre Anwesenheit scheint so natürlich wie Luft zum Atmen. Es gilt also he-

rauszufinden, was denn nun die gelungene von der missratenen Form unterscheidet, und wie Sie sicherlich bereits sahen, kommt man um ein paar Regeln nicht herum. Der Trost für alle Freigeister und Regelhasser: Sie müssen sie ja nicht anwenden, denn oft besteht die Kunst gerade im Weglassen des Erwarteten und Berechenbaren. Doch Sie sollten zumindest genau wissen, was Sie weglassen oder nicht zur Anwendung bringen.

Was fast ein wenig kryptisch und nach viel Kopfarbeit klingt, ist letztlich recht unkompliziert. Im Gegensatz zur „reinen“ Fotografie, wo oftmals Sekundenbruchteile im Entstehungs-

prozess darüber entscheiden, ob ein Bild den Betrachter umhaut oder eher langweilt, haben Sie als Schöpfer einer Bildmontage jede Menge Zeit, sich für oder gegen die eine oder andere Regel zu entscheiden - oder sie ein wenig umzudeuten, denn auch dazu haben Sie das Recht und, im Gegensatz zur physikbestimmten Fotografie, die Möglichkeit. Dass Sie dabei die Gesetze der Optik ab und an verbiegen, muss nicht von der Realitätswirkung Ihrer Montage wegführen, sondern kann deren Aussage verstärken. Überprüfen Sie doch anhand der folgenden zwölf Punkte, welcher Ihrem Bildkonzept etwas bringen könnte.



Formatfindung

Es ist nicht wichtig, mit welchem Gestaltungskriterium Sie beginnen, dennoch ist die Wahl des Formates eine der Fragen, die relativ weit vorne stehen. Prinzipiell können Sie selbstverständlich frei wählen, ob Ihnen ein Hoch- oder ein Querformat besser mündet, selbst ein verhältnismäßig spannungsloses und ruhiges Quadrat steht zur Auswahl. Dass Querformate und Panoramen häufiger Verwendung finden als Hochformate, hat wohl mit deren geringem Verfremdungspotential zu tun: Die Augen sind nebeneinander und nicht übereinander angeordnet, wir sehen im Panoramaformat. Quadrate und Hochformate dagegen verfremden stärker, die Ausschnitte wirken künstlicher.

Heißes Eisen: Die Brennweite

Nur wenige Dinge beeinflussen das Gefühl für eine Fotografie derart stark wie die Brennweite, die bei der Aufnahme verwendet wurde. Das Teleobjektiv vermittelt Distanz zum Geschehen, lässt die Perspektive flach wirken. Das Weitwinkel macht das Gegenteil, es gibt dem Vordergrund viel Raum und lässt den Hintergrund weit entfernt erscheinen. Verwenden Sie also beim Fotografieren des Hintergrundes, auf dem das Composing aufgebaut werden soll, eine kurze Brennweite, dann wirkt das fertige Bild wesentlich dynamischer, schneller, dramatischer. Es ist einfach optisch mehr los als bei Verwendung einer langen Brennweite.

Der Standpunkt

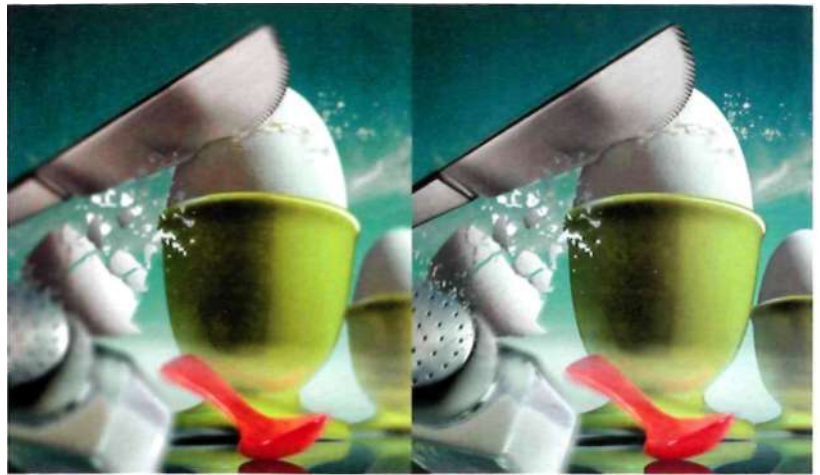
Quasi das Gegenstück zur Brennweite. Ein Motiv kann prinzipiell aus kurzer Distanz mit kurzer Brennweite fotografiert werden oder bei gleichem Ausschnitt, vom weiter entfernten Standpunkt mit langer Brennweite. Brennweite und Kamerastandpunkt sind also Größen, die einander beeinflussen und gegeneinander abgewogen werden müssen, um zum gewünschten Bildausschnitt zu kommen. Versuchen Sie stets, dem Objekt oder der Szene, die Sie fotografieren wollen, möglichst nahe zu kommen. So geben Sie das Gefühl, unmittelbar an der Szene beteiligt gewesen zu sein, an den Betrachter weiter.

Vordergrund

Die Frage drängt sich geradezu auf: Wenn schon das Weitwinkelobjektiv den Vordergrund betont und dadurch das Bild dynamisiert, dann könnte man doch versuchen, eben diesen Effekt auf die Spitze zu treiben, indem zwischen Betrachter und Vordergrund weitere Bildinhalte eingefügt werden. Anders ausgedrückt: Vergrößern Sie die Objekte in Vordergrund, so dass sie dem Betrachter regelrecht entgegen springen. Das betont die ohnehin schon vorhandene Weitwindeldynamik und sprengt den Rahmen dessen, was mit herkömmlicher Fotografie zu erreichen ist.

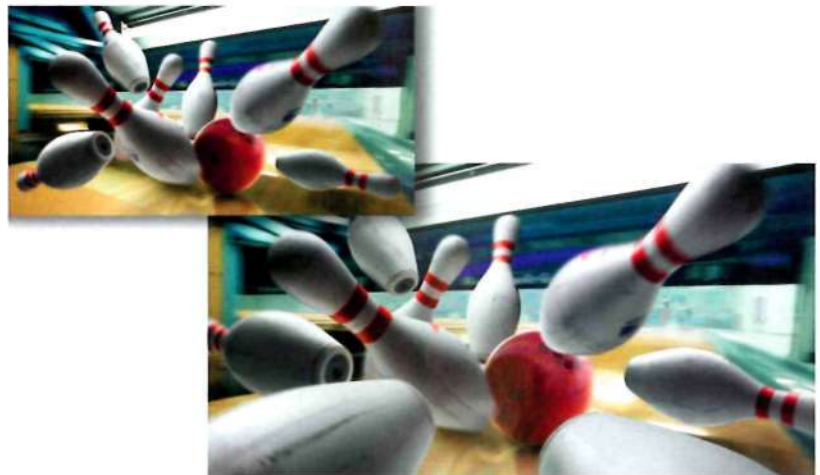
Scharf macht groß

Jetzt aufgepasst, dieser Vordergrund hat es in sich: Er entscheidet darüber, als wie „groß“ Ihre Szene interpretiert wird. Vor allem dann, wenn Sie kein Referenzobjekt im Bild haben, wie zum Beispiel einen Menschen oder ein Haus, kann ein Betrachter die Größe nur nach der Schärfe der abgebildeten Gegenstände interpretieren. Ein scharfer Vordergrund lässt die Szene, analog zu einer Landschaftsaufnahme, groß und mächtig erscheinen. Wird er dagegen unscharf fotografiert oder nachträglich gesoftet, entsteht der Eindruck, eine miniaturartige Szene zu betrachten. Ist der Hintergrund ebenfalls unscharf, verstärkt sich dieser Eindruck noch.



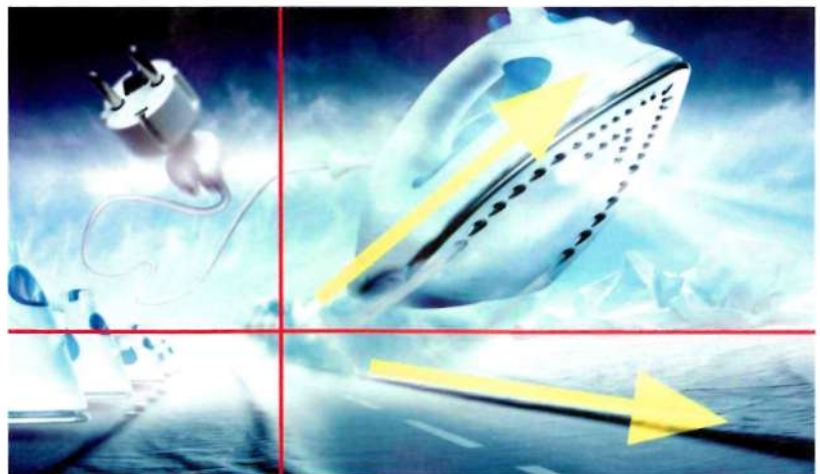
Anschneiden

Wenn es das Auge allein wäre, das sich ein Bild ansieht, wären wir schnell fertig mit der Gestaltung. Aber: Die Psyche ist immer vorne mit dabei. Das können Sie sich zunutze machen, indem Sie ihr Bildinformationen vorenthalten. Die einfachste Art dies zu tun, ist, Bildobjekte anzuschneiden. Gut erkennbare, aber nicht vollständig abgebildete Dinge werden im Kopf ergänzt, dabei wird sozusagen der Bildrahmen gesprengt. Das Bild wird unruhiger, abermals dynamischer, und man bekommt den Eindruck einer stärkeren Lebendigkeit. Nicht angeschnittene Szenen wirken dagegen geplant und gestellt.



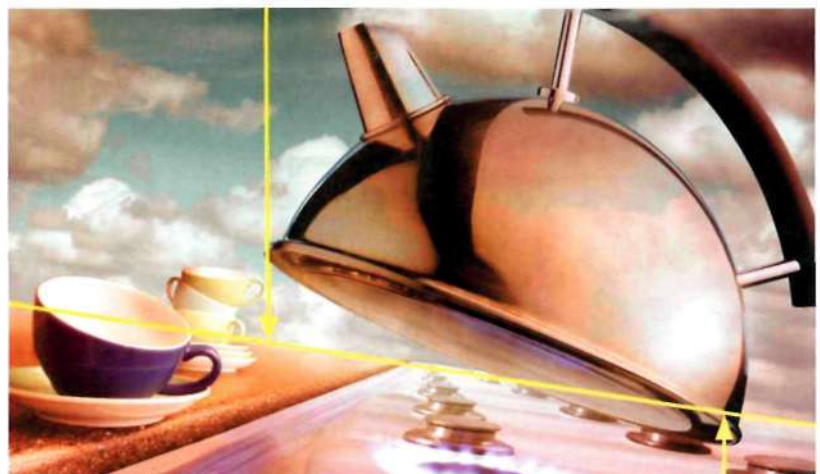
Goldener Schnitt

Der goldene Schnitt ergibt sich durch Schnittpunkte von Linien, die von den allermeisten Menschen als besonders harmonisch empfunden werden. Es gibt vier solche Schnittpunkte, die im jeweils gleichen Abstand um den Mittelpunkt verteilt liegen. Sie brauchen sie nicht exakt zu konstruieren, können aber natürlich die mathematische Herleitung zur Konstruktion bemühen. Versuchen Sie, Linien oder deren Verlängerung durch den goldenen Schnitt laufen zu lassen, bildwichtige Informationen dorthin zu legen oder den Schnittpunkt durch konsequentes Ignorieren, beispielsweise die Verwendung einer Zentralperspektive, außer Kraft zu setzen.



Horizont

Der Horizont ist für viele Bilder die markanteste Linie. Er teilt Himmel und Erde, gibt einen Hinweis darauf, wo Sie sich als Betrachter befinden. Schauen Sie auf eine Szene herab? Dann finden Sie den Horizont in der Gegend des oberen Bildrandes. Sehen Sie die Dinge aus der Froschperspektive? Dann liegt der Horizont sehr tief. Seine Lage gibt aber nicht nur Auskunft über die Position des Betrachters, sondern kann einem Bild Ruhe verleihen, wenn er sich in der Bildmitte befindet. Oder das Gegenteil hervorrufen, wenn er diagonal durchs Bild läuft. Sie wollen den totalen Overkill? Dann brauchen Sie einen wellenförmig geschwungenen schrägen Horizont im unteren Bild Drittel.





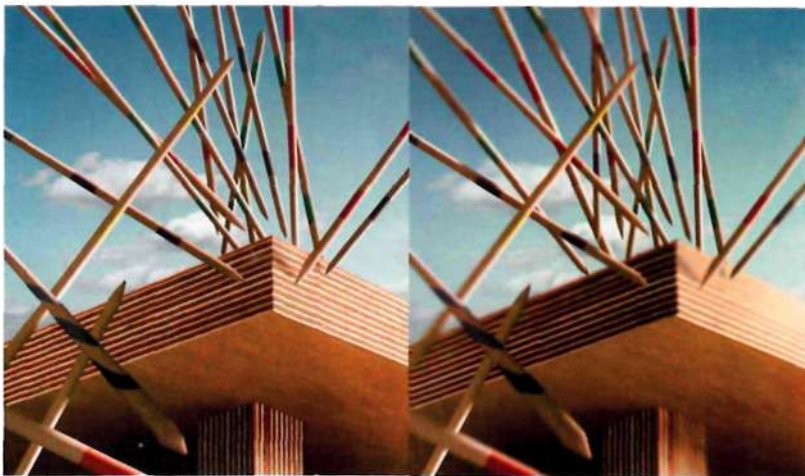
Hell, Dunkel, Weit, Nah

Helle und dunkle Tonwerte geben in der Zweidimensionalität eines Bildes Aufschluss darüber, in welcher Entfernung zum Betrachter sich ein Objekt befindet. Das hat etwas mit den Seherfahrungen zu tun: Tiefschwarz werden Sie immer nur in nächster Nähe finden. Die Distanz ist nicht groß genug, als dass beispielsweise Dunst sich bemerkbar machen könnte. Helle Tonwerte dagegen führen in die Ferne: Wolken und die Sonne sind immer weit weg, Schwebeteilchen und die Luftfeuchtigkeit in der Atmosphäre nehmen dunklen Tonwerten die Tiefe. Also dunkeln Sie vorne ruhig ab, während Sie zum Horizont hin mit den Tonwerten immer heller werden.



Leserichtung

Manche Composings wollen mehr als nur einen momentanen Zustand beschreiben. Dies gilt auch für ein gelungenes Foto: Es ist die Geschichte, die den Betrachter neugierig macht, das Vorher und Nachher, das sich aus dem dargestellten Moment entnehmen oder interpretieren lässt. Dies impliziert natürlich eine Bewegungsrichtung und einen Raum, in welchem die Geschichten ablaufen können. In den meisten Fällen erscheint es natürlicher, diese Bewegung von links nach rechts ablaufen zu lassen, da Dinge wie Lesen und Schreiben auch von links nach rechts ausgeübt werden. Spiegeln Sie Ihr Bild einmal horizontal und beobachten Sie, wie sehr sich seine Aussage verändert!



Speed it up!

Eines der Dinge, die immer wieder für Verblüffung sorgen, ist die nachträglich eingebaute Bewegung. Es gibt eine ganze Reihe von Möglichkeiten, Bewegung darzustellen. Versuchen Sie, eine Vorstellung von der Art und Weise zu bekommen, wie sich die Objekte in Ihrem Bild bewegen, dann wissen Sie, wie Sie sie bearbeiten müssen. Im Beispielbild gibt es eine ganze Reihe von Bewegungen: Die verschiedenen Mikadostäbe fallen unterschiedlich schnell mit verschiedenen schnellen Drehungen zu Boden, während der Hintergrund sich zu bewegen scheint, weil der Betrachter zurückweicht. Dieses Imitieren einer langen Belichtungszeit gibt einen Extrakick Spannung.



Don't!

Zum Schluss noch eine der häufigsten Ursachen für spontanes Erblassen beim Anblick eines Bildes, selbst wenn Composing, Bildaussage und Umsetzung funktionierender Rahmen. Es ist unglaublich, wie viel Zeit und Fantasie manche Menschen in die Konstruktion eines solchen Kleinods stecken, allein man weiß nicht genau warum. Ein Rahmen, der vom Bild langsam in einen nicht vorhandenen Untergrund übergeht und dabei keine Doppellinie, verschärfte Unschärfe oder andere Geschmacklosigkeit auslöst, hat an einem Bild egal welcher Herkunft einfach nichts verloren. Und: Dies ist die einzige Regel, die Sie bitte nicht brechen sollten.

Nothilfe

Tipps&Tricks

Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie wieder einige aktuelle Leseranfragen sowie die Lösungsvorschläge dazu zusammengestellt. | **Doc Baumann**

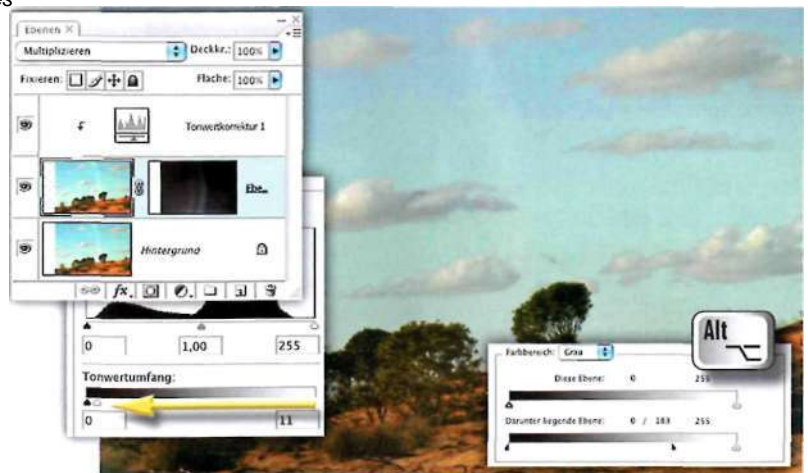
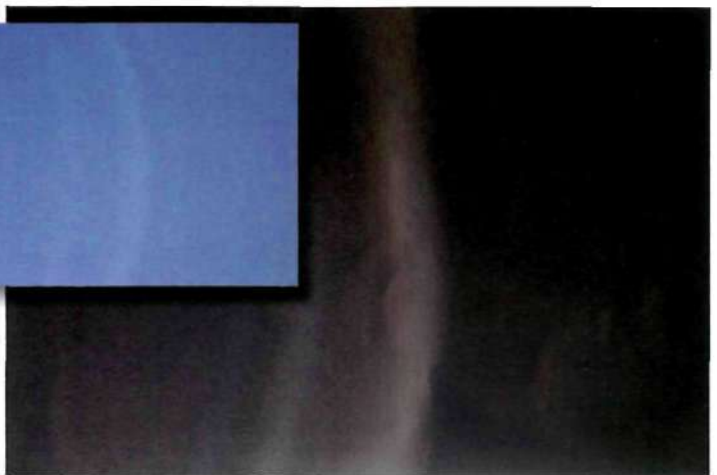
Chipfehler korrigieren

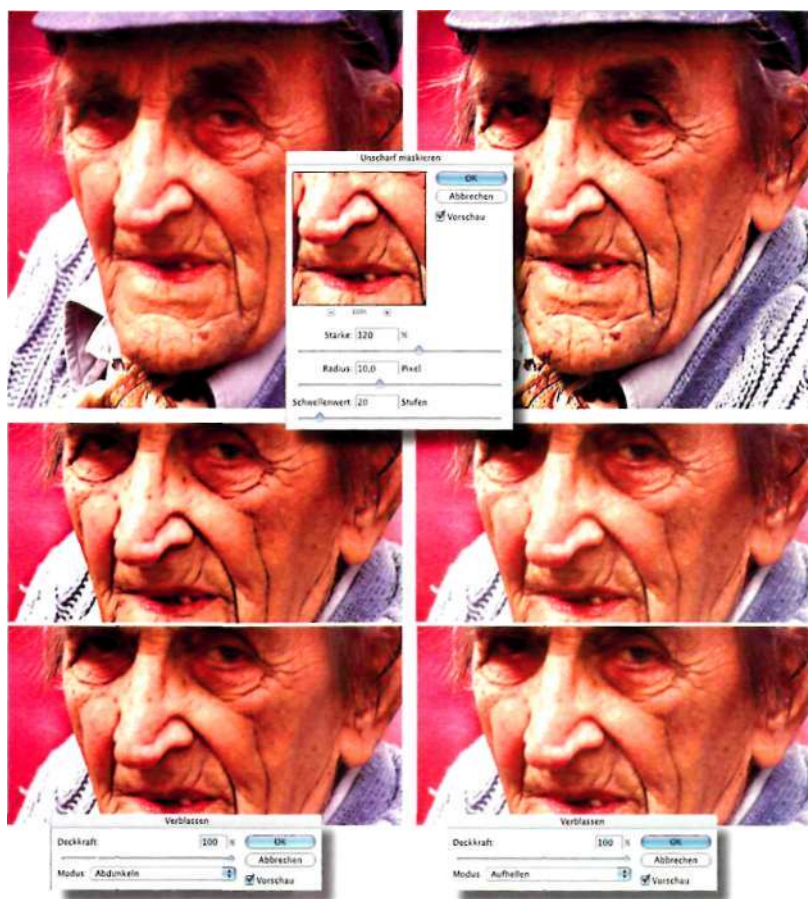
Frage: Ich hätte einen EOS 300D-Body für eure Zwecke [unser Aufruf, DOCMA für einen Test über Sensorreinigung eine alte Kamera zur Verfügung zu stellen]: Ich hatte die Kamera von Dezember 2003 bis September 06 im Einsatz, geschätzt vielleicht wenig über 10 000 Auslösungen, aber beim letzten massiven Einsatz (Australien Outback-Trip Sommer 2006, ca. 4 600 Auslösungen) trat plötzlich ein schlimmes Problem auf: ein gewölbter vertikaler Streifen im Bild. Habe nach der Rückkehr alles, auch den Sensor gereinigt, ohne Erfolg. Das Verwunderliche ist, dass während dieser 9-Wochen-Australien-Reise etwa 4 500 Bilder entstanden, die Störung erst während der Reise auftrat, aber vom ersten Auftreten an nicht durchgehend! Immer wieder gab es Serien ohne Störung, dann wieder mit Störung, dann ohne...

Es sind viele Bilder dabei von Gegenden, in die ich wohl nie mehr komme, oder vielleicht in zehn Jahren, da ist dann alles für den Tourismus kaputtgemacht! Chris Wawrosch, Wien

Antwort: Wir hatten entsprechende Tipps zwar schon mal im Heft, beispielsweise in DOCMA 18, Seite 54 - das Problem liegt hier aber in mehrfacher Hinsicht anders: Die Störung ist zum einen sehr großflächig und umfasst viele Helligkeitsbereiche, zum anderen geht es um eine große Anzahl von Bildern, so dass individuelle Korrektur praktisch kaum zumutbar wäre. Woran der Fehler auch immer liegen mag (auch ich habe vieles ausprobiert, zum Beispiel das Gehäuse bei Aufnahmen lichtdicht abgeschlossen), er muss weg.

Bild 1 zeigt ein typisches gestörtes Foto. Zunächst habe ich einen gleichmäßig blauen Himmelsausschnitt aufgenommen (2) und nach der Graustufenumwandlung daraus eine Luminanzmaske gemacht. Nach Duplizieren der Hintergrundebene wurde diese Maske der Duplikatebene als Ebenenmaske zugewiesen. Es folgte eine als Schnittmaske angewandte Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ (Bild 3, links) zum Abdunkeln. Abhängig vom Motiv kann es sinnvoll sein, unter „Ebenenstil > Farbbereich“ - in diesem Fall - dunkle Pixel der darunterliegenden Ebene weich ausblenden. Notfalls duplizieren Sie Duplikat- und Einstellungsebene ein weiteres Mal und weisen andere Parameter zu. Bei einer größeren Bildmenge empfiehlt es sich, diese Arbeitsschritte zu automatisieren und als Aktion einzusetzen (siehe dazu Edition DOCMA Bd. 18 „Einrichten und automatisieren“). Das Ergebnis (4) ist nicht perfekt, aber durchaus brauchbar; kleinere Fehler können Sie nun leicht manuell eliminieren.





Schärfefilter genauer steuern

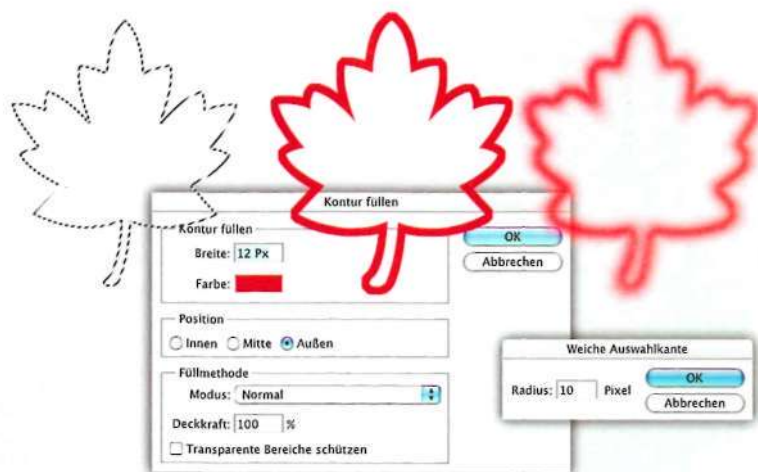
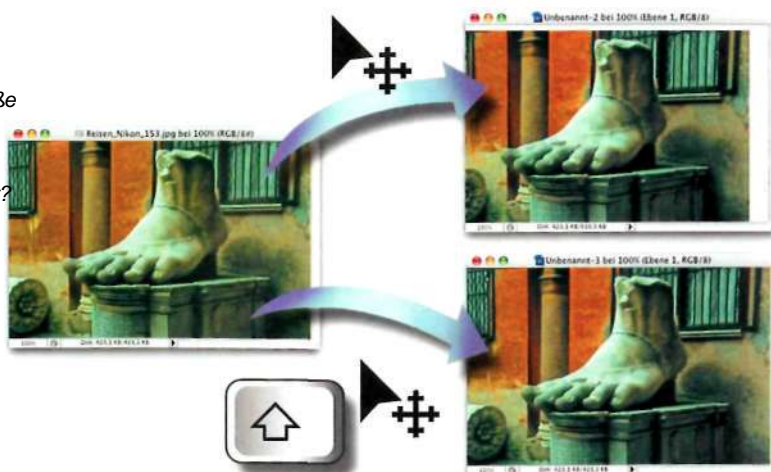
Frage: Manchmal möchte ich „Unschärf maskieren“ sehr extrem anwenden, um bestimmte foto-gräusche Effekte zu erzielen. Die Ergebnisse sind danach aber, wie man weiß, kaum noch brauchbar. Können Sie mir eine Möglichkeit nennen, wie man das Ergebnis genauer steuern kann, vielleicht mit Ebenen-Einsatz?

Antwort: Schärfen funktioniert, weil Pixel auf der dunkleren Seite einer Kontrastkante weiter abgedunkelt und zugleich auf der helleren zusätzlich aufgehellt werden. Das Problem besteht oft einfach in diesem „Zugleich“, und wenn man das vermeidet, werden auch die über-akzentuierten Ergebnisse brauchbarer. Im Prinzip könnten Sie dazu Ebenen einsetzen: Duplizieren Sie die Bildebene (Strg-/Befehlstaste-J), wenden Sie „Unschärf maskieren“ auf die obere Ebene an und setzen Sie ihren Modus anschließend auf „Aufhellen“ oder „Abdunkeln“, gegebenenfalls verringern Sie die Deckkraft. Schneller geht es, wenn Sie direkt nach dem Filtereinsatz unter „Bearbeiten > Verblenden: Unschärf maskieren“ (Umschalt-, Strg-/Befehls- und F-Taste) auslösen und im erscheinenden Einstellungsfeld Modus und gegebenenfalls Deckkraft vorgeben. Die beiden Bilder links unten entstanden durch „Abdunkeln“ (unten 50% Deckkraft), die rechts entsprechend durch „Aufhellen“.

Exaktes Drag & Drop

Frage: Wenn ich ein Bild mit „Alles auswählen“ selektiere und per Verschieben-Werkzeug auf eine andere, gleich große Arbeitsfläche ziehe, muss ich es trotz aktiviertem „An Dokumentbegrenzungen ausrichten“ (unter „Ansicht“) immer noch manuell verschieben, bis es passt. Geht das einfacher?

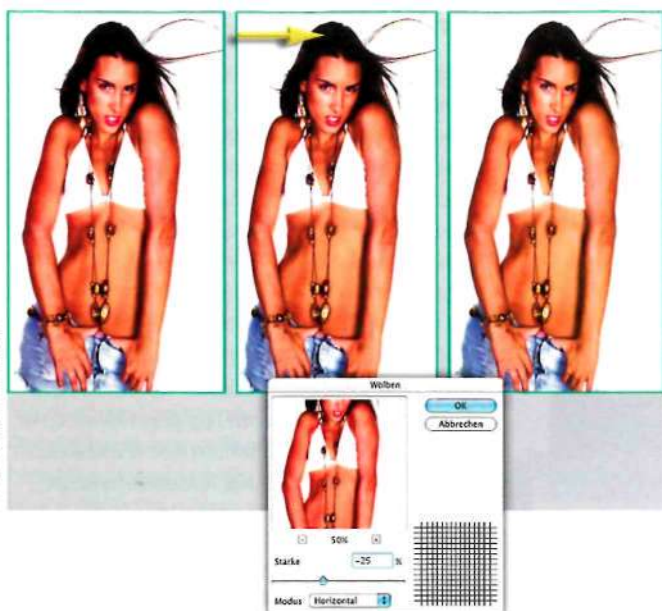
Antwort: Drücken Sie bei Verwendung des Verschieben-Werkzeugs gleichzeitig die Umschalttaste (rechts unten), dann landet das per Drag & Drop übertragene Bild exakt innerhalb der - gleich großen - Arbeitsfläche. Ist diese größer oder kleiner als die des Ausgangsdokuments, wird es zentriert eingefügt wie beim Übertragen per Kopieren und Einfügen. Auswahlbereiche landen so ebenfalls an genau derselben Stelle.



Weiche Kontur zuweisen

Frage: Wenn ich eine Auswahl über das „Bearbeiten“-Menü mit einer Kontur umranden will, finde ich dort zwar Vorgaben für Position, Modus und Deckkraft, aber keine für eine weiche Kontur. Wo versteckt Photoshop die?

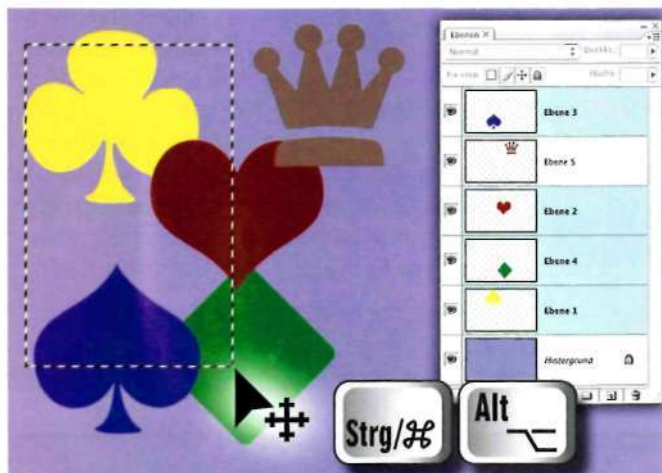
Antwort: Die sind nicht versteckt, es gibt sie gar nicht. Doch über einen kleinen Umweg gelangen Sie auch so zum gewünschten Ergebnis: Weisen Sie der Auswahl einfach vorher eine weiche Kante zu (Umschalt-, Strg-/Befehls- und D-Taste), die wird dann übernommen. Soll die Kontur nur auf einer Seite weich sein, verwenden Sie den Ebeneneffekt „Kontur“ mit gesoftetem Pixelobjekt auf einer Ebene und Flächenwert Null.



Schlanker machen

Frage: Ich möchte ein Fotomodell schlanker erscheinen lassen, aber wenn ich das Bild einfach nichtproportional skaliere, ändern sich auch die Maße. Gibt es eine Möglichkeit, das zu machen, ohne die Bildmaße mit zu verändern?

Antwort: Links sehen Sie das Original, in der Mitte nichtproportional zusammengeschoben. Das Bild rechts ist so breit wie das Original, das Model trotzdem schlanker. Der Trick: Wenden Sie „Verzerrungsfilter > Wölben > Horizontal“ an; der hier benutzte Wert war -30%. Reicht das Motiv bis zum Bildrand, sieht das Ergebnis allerdings merkwürdig aus und man sollte von einer breiteren Auswahl ausgehen.



Mehrere Ebenen aktivieren

Frage: Ich habe neulich als PS- Tipp gelesen: Drückt man bei aktiviertem Verschieben-Werkzeug Ctrl- und Alt-Taste und zieht bei gedrückter Maustaste über das Bild, sollen in der Palette alle überstrichenen Ebenen ausgewählt werden. Bei mir klappt das aber nicht: Bei der Ctrl-Taste kriege ich, wenn ich außerhalb des Bildes ansetze, den Dialog für die Farbe des Hintergrundes, und mit der Befehlstaste verschiebt sich die aktivierte Ebene. Was nun?

Antwort: Sie arbeiten offenbar mit dem Mac, da entspricht die Ctrl- der Befehlstaste. Sie müssen aber in der Tat über einem Punkt der Hintergrundebene ansetzen, sonst verschieben Sie beim Ziehen Ebeneninhalte darüberliegender Ebenen.

SpaceNavigator™

Die erste 3D-Maus für digitale Bildbearbeitung

Jetzt kaufen über
amazon.de
oder shop.3dconnexion.de



Navigieren Sie mit der 3D-Maus SpaceNavigator™ spielend leicht in über 100 3D-Grafikprogrammen.
3D-Inhalte gleichzeitig bewegen, zoomen, drehen oder 2D-Inhalte gleichzeitig panen und zoomen – einfach und präzise.



Bewegen nach rechts/links

Schwenken nach oben/unten

Vergrößern/Verkleinern

Kippen

Drehen

Rollen

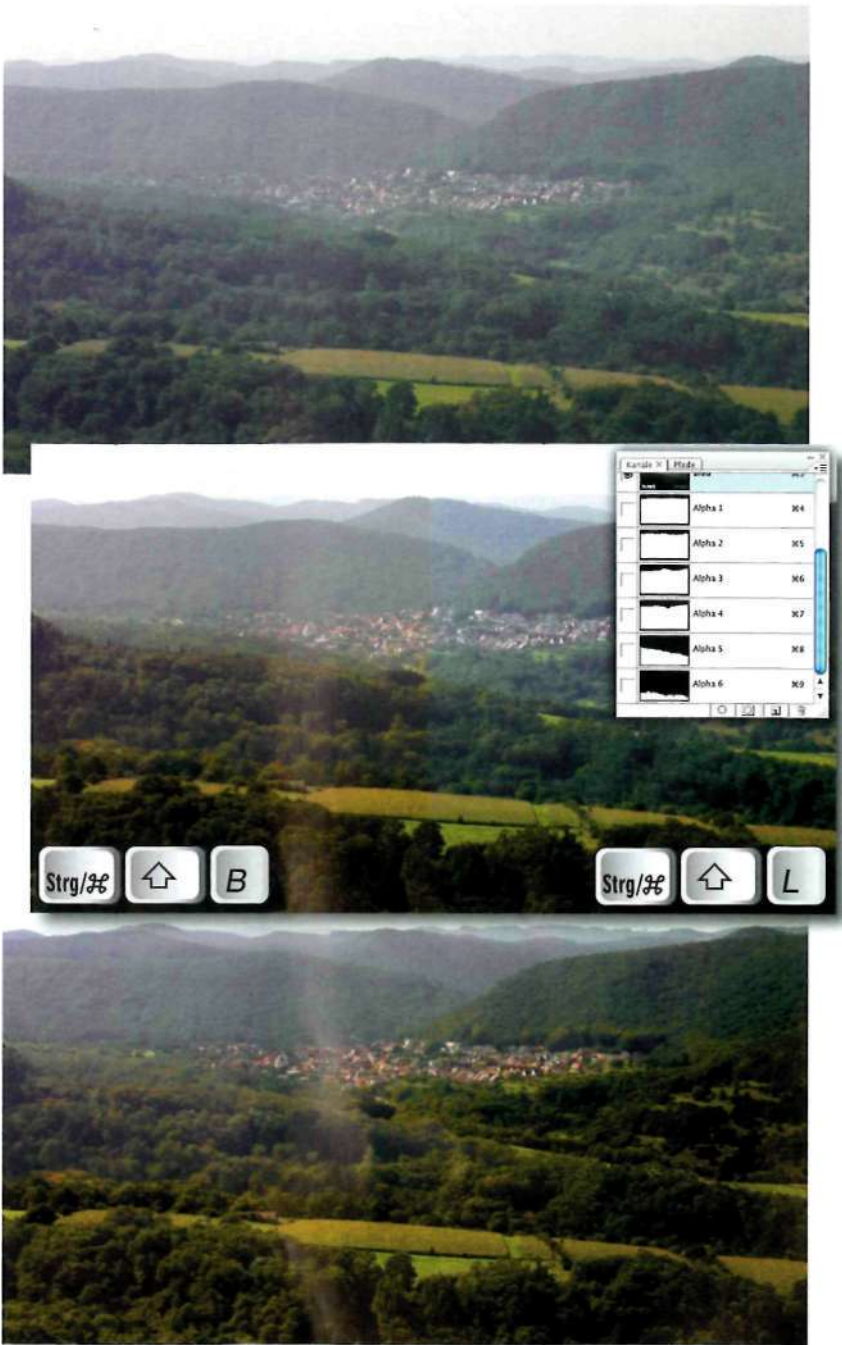
Jetzt auch für

Ps Adobe Photoshop CS3

blender™

Google Earth™

www.3dx.de/docma



Dunst entfernen

Frage: Ich finde für folgendes Bildbearbeitungsproblem keine Lösung: Man macht einen Ausflug und hat eine wunderbare Aussicht, jedoch ist in der Luft einiger Dunst. Weiter entfernte Motive haben daher einen Schleier. Mit all meinen Bemühungen habe ich bisher keine brauchbare Möglichkeit gefunden, derartige Aufnahmen aufzuwerten, vor allem, da ich meine Aufnahmen auf 30x40 cm ausbelichten lasse. Dies ist deshalb auch sehr ärgerlich, da es sich oft um Aufnahmen an Orten handelt, welche man leider nicht immer wieder besucht, da sie zu weit entfernt sind. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir hier einen Tipp geben könnten, wie hier der Dunst etwas verschwinden könnte und dadurch auch die Aufnahme besser wird, falls dies überhaupt möglich ist. Andreas Eibler (Graz)

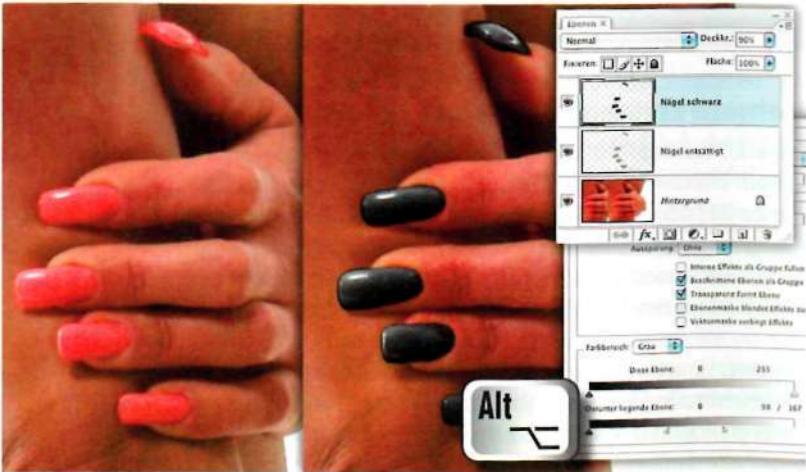
Antwort: Ich habe hier ein anderes Ausgangsbild verwendet als das von Andreas Eibler zugesandte, weil es über mehr Tiefenschichten verfügt. Eigentlich bin ich ja der Meinung, dass Dunst ein sinnvoller Bildbestandteil ist, um Tiefe zu signalisieren. In der Malerei nennt man das „Luftperspektive“ - weiter Entferntes ist heller, kontrastschwächer, bläulicher und unschärfer als Nahes.

Insofern führt es eigentlich zu einem falschen Eindruck, wenn man eine Szene wie die im ersten Bild künstlich ihrer Luftperspektive beraubt (drittes Bild). Das Verfahren ist einfach: Heben Sie zunächst den Kontrast im ganzen Bild (2) durch eine automatische Färb- (links) oder Tonwertkorrektur (rechts) an. Legen Sie für unterschiedliche Entfernungszonen Masken an (Kanälepalette, links im zweiten Bild). Laden Sie nach und nach die einzelnen Masken - ab der zweiten müssen Sie näherliegende Bereiche subtrahieren! - und verstärken Sie den Kontrast. Das Ergebnis sehen Sie in Bild 3. Ein schnellerer, aber weniger sauberer Weg: Weisen Sie dem Bild eine Tonwert-Einstellungsebene zu, erzeugen Sie in deren Ebenenmaske einen senkrechten Graustufenverlauf-Weiß oben, Grau unten -, und verstärken Sie den Kontrast durch Zusammenschieben der Tonwertstreckungs-Regler.

Fingernägel umfärben

Frage: Bei meinem letzten Shooting hatte mein Modell nicht die Fingernägel-Farbe, die ich gerne gehabt hätte. Kein Problem, dachte ich, mit Photoshop kann ich das ja umfärben. Also habe ich die Fingernägel auch schwarz gefärbt - aber nun fehlt der Glanz. Wie bekomme ich nun auf schwarz gefärbte Fingernägel einen realistischen Glanzeffekt? C. Iyroller

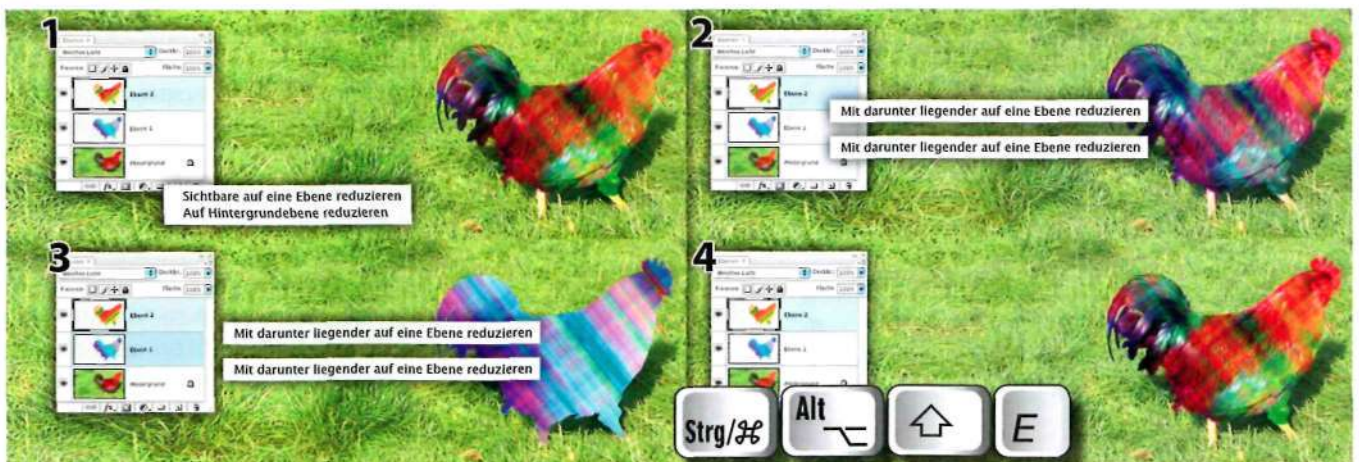
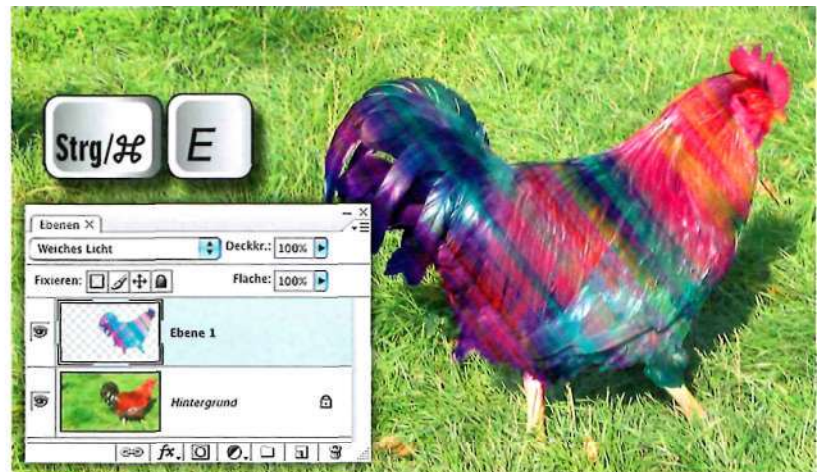
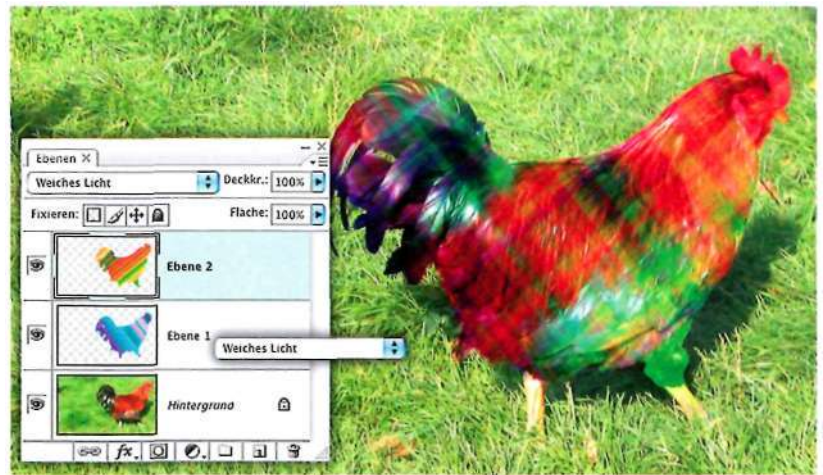
Antwort: Wählen Sie die Fingernägel sauber aus und duplizieren Sie sie auf eine neue Ebene (Strg-/Befehlstaste-J). Entsättigen Sie die Kopie. Duplizieren Sie sie erneut, klicken Sie am Kopf der Ebenenpalette auf das linke Icon (transparente Pixel fixieren) und füllen Sie mit Schwarz (oder einer anderen Farbe). Doppelklick auf die Ebenenzeile öffnet „Ebenenstile“; dort blenden Sie ganz unten „Darunter liegende Ebene“ helle Originalbereiche weich aus.



Ebenen zusammenführen

Frage: Wenn ich mit Ebenen arbeite, die nicht den Modus „Normal“ und 100% Deckkraft haben, geschehen oft merkwürdige Dinge, wenn ich die zusammenfasse, oft sieht das Ergebnis völlig anders aus als zuvor. Mache ich da was falsch?

Antwort: Ebenen wie die von Ihnen beschriebenen erscheinen in dieser Hinsicht tatsächlich etwas tückisch, aber letztlich sind die Vereinigungsregeln doch ziemlich klar. Nehmen wir das nebenstehende Beispiel: Ein Hahn, überlagert von zwei Duplikaten mit gestörten Verläufen im Modus „Weiches Licht“. Damit die reduzierten Ebenen unverändert so aussehen wie zuvor, müssen Sie entweder „Ebene > Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“ oder „Auf Hintergrundebene reduzieren“ wählen (unten 1). Führen Sie eine Ebene mit einer darunterliegenden zusammen, ist der Modus der unteren ausschlaggebend, die neue Deckkraft ist immer 100% (2). Werden zwei oder mehr Ebenen aktiviert und zu einer reduziert, ist der Modus der neu entstandenen „Normal“ und die Deckkraft immer 100% (3). Das gilt auch dann, wenn Ebenen in einer Gruppe liegen und diese zusammengeführt wird. Wollen Sie die Ebenen bewahren, aber auf eine zusammenführen, so verwenden Sie „Strg+V-Befehls-, Alt-, Shift- und E-Taste“ - diesen Befehl gibt es seltsamerweise nicht im Menü (4). Ebeneneffekte werden beim Reduzieren gerastert, die der unteren Ebene bleiben als Effekt erhalten.



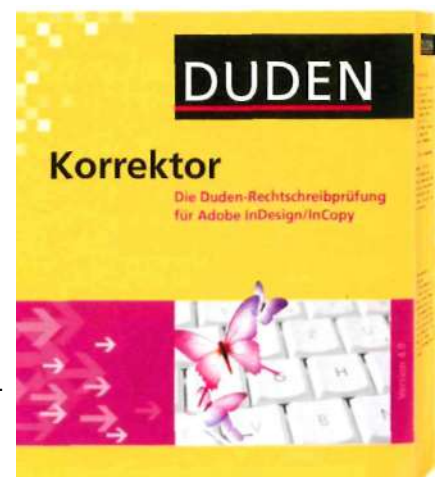
Die Duden Dreifach-Prophylaxe

Der Duden Korrektor für **Adobe InDesign/InCopy:**
Rechtschreibprüfung, Grammatikprüfung und
Worttrennung in einem.

- ✓ Zuverlässige Korrektur und Worttrennung
- ✓ Hochwertigere Dokumente – geringere Korrekturzeit
- ✓ Einheitliche Schreibung durch 5 Prüfstile
- ✓ Flexibel einstellbare, verlässliche Worttrennung
- ✓ Netzwerkfähige Benutzerwörterbücher mit Ausnahmen und Vorschlagsfunktion
- ✓ Über das Netzwerk installierbar und konfigurierbar
- ✓ Sprache der Benutzeroberfläche wahlweise Deutsch oder Englisch

Jetzt im Downloadshop erhältlich.
Mehr Informationen unter
www.duden-korrektor.de

Nur der Duden ist der Duden.



"r£^tf&i%m 199,95 €

Tipps & Tricks

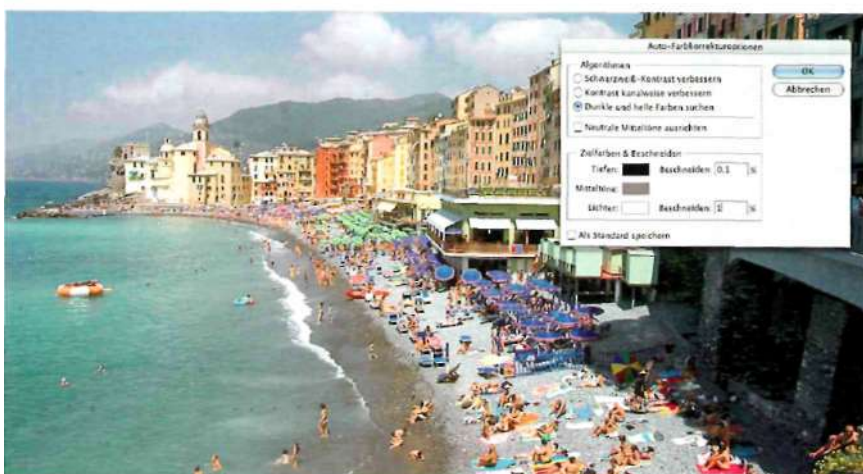
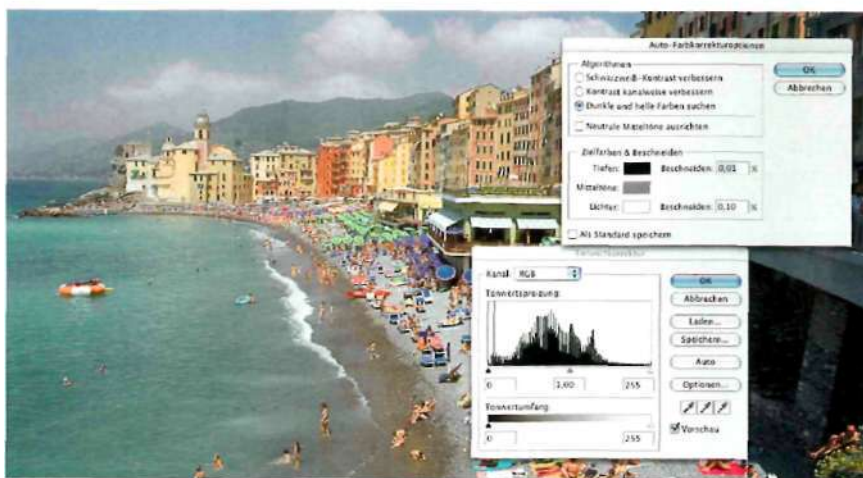
Schwerpunkt der Tipps & Tricks in dieser Ausgabe ist der (optimierte) Umgang mit den Automatikkorrekturbefehlen in Photoshop, das Simulieren von „Tiefen/Lichter“ in älteren Programmversionen, Belichtungskorrekturen mittels Ebenen sowie unterschiedlich heller Bildversionen. | **Günter Schuler**



Automatikkorrektur-Einstellungen

Photoshops Automatikkorrekturbefehle sind flexibler, als man denkt. Der Grundmechanismus: Auto-Tonwertkorrektur, Auto-Kontrast und Auto-Farbe vollziehen jeweils eine automatische Tonwertspreizung. Resultat: Das dunkelste Dunkelgrau wird zu Schwarz, das hellste Hellgrau zu Weiß. Die drei aufgeführten Algorithmen selbst sind zwar unveränderbar. Ob und wie stark die Histogramm-Endpunkte beschnitten werden, ob zusätzlich ein automatischer Weißabgleich durchgeführt wird und an welchem Referenzwert sich dieser orientiert, lässt sich jedoch sehr wohl festlegen.

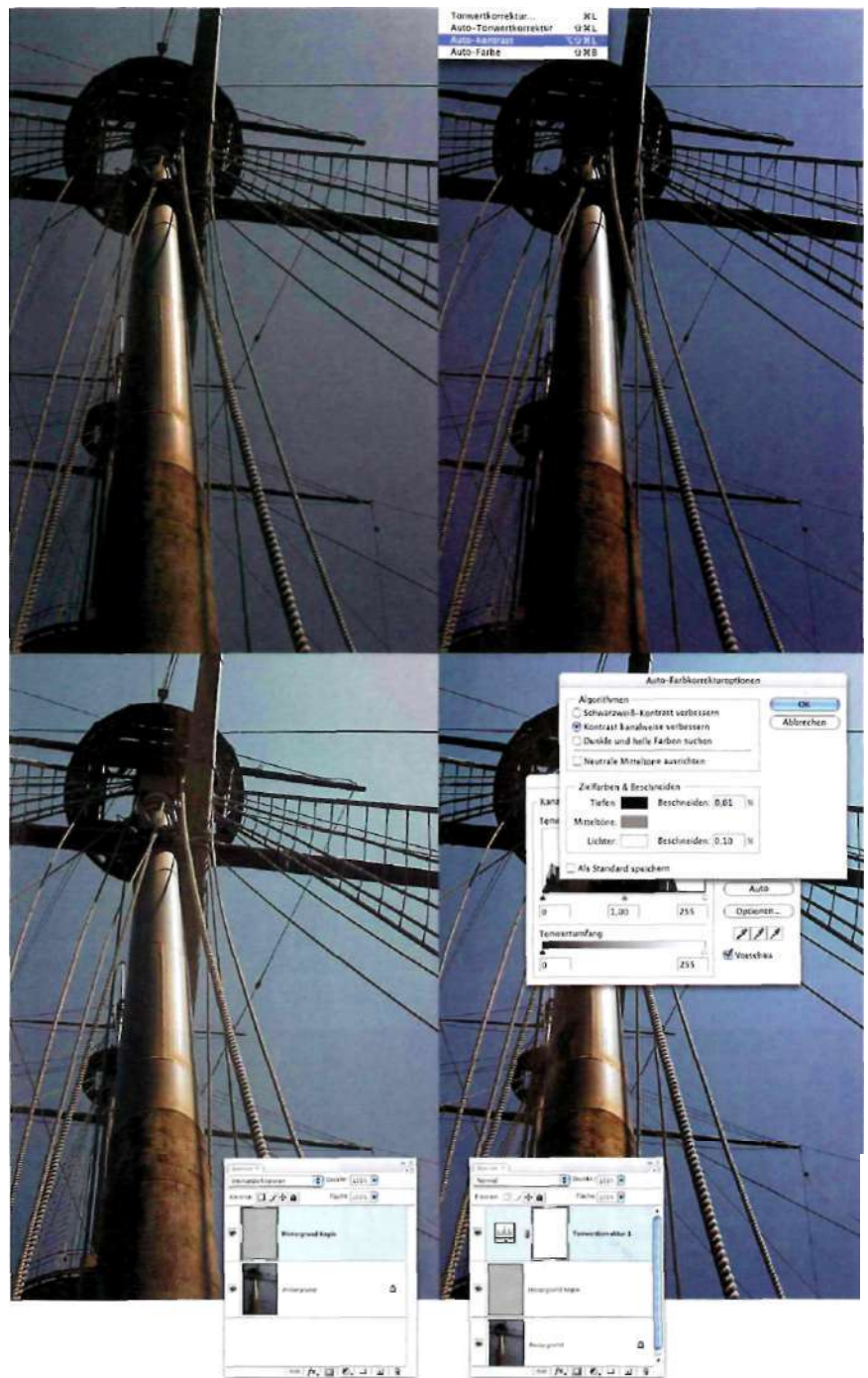
Die Schaltzentrale für das Feintuning der Auto-Korrekturbefehle findet sich in den beiden Befehlen „Tonwertkorrektur“ und „Gradationskurven“. Über den Button „Auto“ ist die aktuelle Autokorrektur-Konfiguration direkt anwendbar. Klicken Sie hingegen auf den Button „Optionen“, erscheint der links dargestellte Dialog. Festlegen können Sie hier den Algorithmus (von oben nach unten: Auto-Tonwertkorrektur, Auto-Kontrast und Auto-Farbe), ob zusätzlich ein automatischer Grauwertabgleich vorgenommen werden soll und schließlich die Stärke des Histogramm-Beschnitts. Über die Prozentwerte in den Beschneiden-Eingabefeldern lässt sich recht effektiv regeln, wie stark der Kontrast bei der Anwendung eines der drei Autokorrektur-Befehle ausfällt. Werte wie 0,01 für Tiefen und 0,10 für Lichter sind eher moderat; bei höheren Werten (etwa 0,1 und 1), erzeugen die Autokorrekturbefehle entsprechend stärkere Kontraste. Eingesetzt werden können die Beschnittwerte auf zweierlei Weise: als spezielle Bearbeitungsmethode unter Gradationskurven und Tonwertkorrektur und als Standardeinstellungen. Möchte man eine bestimmte Einstellung dauerhaft nutzen, aktiviert man die Box „Als Standard speichern“. Die entsprechenden Beschnitt-einstellungen werden nun auch beim Aufrufen der drei Auto-Befehle umgesetzt.



Automatikkorrektur optimiert

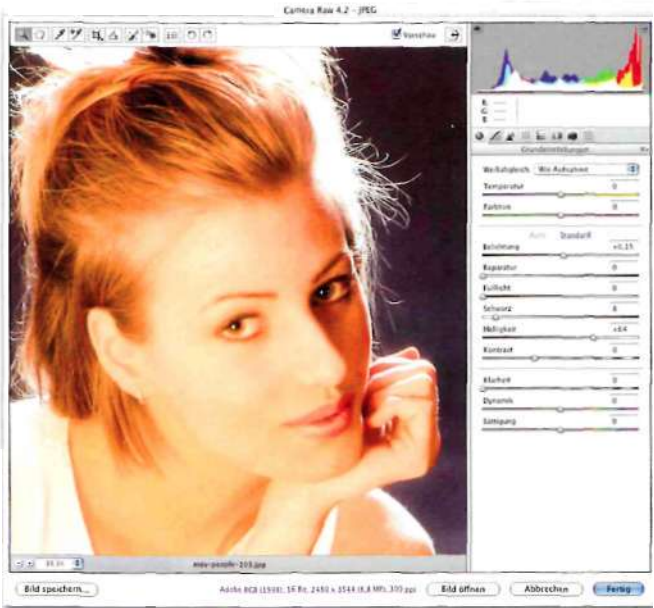
Ein grundsätzliches Manko von Photoshop's Autokorrekturbefehlen besteht darin, dass zu dunkle oder zu helle Mittelton-Werte nicht korrigiert werden. Mit folgender Prozedur lässt sich dieses Defizit kompensieren: Zunächst erzeugen Sie in der Ebenen-Palette eine Kopie der Bildebene. Über den Weichzeichnungsfilter „Durchschnitt“ generieren Sie in dieser anschließend den Bild-Durchschnittsfarbtön. Das Anwenden von „Sättigung verringern“ wandelt diesen in die durchschnittliche Bild-Helligkeit um. Über Umkehren wird der Helligkeitsdurchschnitt invertiert; als abschließenden Schritt setzen Sie den Verrechnungsmodus der Ebene auf „Ineinanderkopieren“ oder „Weiches Licht“. Zwischenergebnis: Die so erzeugte Belichtungsebene hellt (zu) dunkle Bilder auf; zu helle Bilder hingegen werden abgedunkelt. Wenden Sie im Anschluss eine Einstellungsebene vom Typ „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurven“ an und betätigen den Button „Auto“, wird das Bild auf der Basis der vorgenommenen Helligkeitsoptimierung autokorrigiert.

Tipp: Die Prozedur „Hintergrundebene kopieren“, Filter „Durchschnitt“, „Sättigung verringern“, „Umkehren“, Füllmethode zuweisen und Erstellen einer Einstellungsebene mit Automatikkorrektur-Einstellung lässt sich sehr gut auf eine Aktion legen. Mögliche Variation der Prozedur: Das Bild zuerst automatisch korrigieren und erst im Anschluss Helligkeit optimieren wie beschrieben.



Tiefen/Lichter simulieren

Mit einer ähnlichen Hilfebene wie oben beschrieben lässt sich auch der Algorithmus des Befehls „Tiefen/Lichter“ simulieren. Vorgehensweise: Bildebene kopieren; obere Ebene auf „Ineinanderkopieren“ oder „Weiches Licht“ stellen, Befehl „Sättigung verringern“ anwenden, „Umkehren“ und abschließend die Ebene mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ bearbeiten. Der Weichzeichnungs-Radius entfaltet dabei dieselbe Wirkung wie Radius-Werte unter „Tiefen/Lichter“. Die Effektstärke lässt sich auf zwei Arten regulieren: Erstens über die beiden Verrechnungsmodi. Zweitens durch Duplizieren der bearbeiteten Ebene oder durch Reduzieren der Deckkraft. Geeignet ist diese Methode nicht nur zur Kompensation des Befehls „Tiefen/Lichter“ in alten Programmversionen, sondern auch als Variante optimierter Automatikkorrekturverfahren. Am bequemsten funktioniert die Erstellungsprozedur auch hier als Aktion. Sinnvoll ist ein „Stopper“ für die individuelle Einstellung der Weichzeichnungsweite.



JPEGs und TIFFs über Camera Raw 4 importieren

Viele Digitalfotografen schätzen mittlerweile die dezidierten Bearbeitungsfunktionen von Camera Raw. In der aktuellen Photoshop-Version lassen sich auch JPEG- und TIFF-Bilddaten über das Raw-Importmodul öffnen. Damit das funktioniert, sind allerdings einige Punkte zu beachten. Wichtig sind als Erstes die Camera Raw-Voreinstellungen in Bridge unter JPEG- und TIFF-Handhabung; sie sind allerdings schon werkseingestellt aktiviert. Die zweite Einstellung befindet sich in den Voreinstellungen von Bridge unter dem Punkt „Miniaturen“. Hier sollte die Box „Vorzugsweise Adobe Camera Raw für JPEG- und TIFF-Dateien verwenden“ angeklickt sein. Zusätzlich gibt es noch eine dritte Möglichkeit: die Klickbox „Bei JPEG-Dateien Präferenz für Camera Raw“ unter Dateihandhabung in den Voreinstellungen von Photoshop. Um einen problemlosen Import von TIFFs und JPEGs zu gewährleisten, sollten die Dateien allerdings über Bridge (Doppelklick auf Datei oder Dateiauswahl) geöffnet werden. Da der Mechanismus bei älteren TIFF- und JPEG-Daten mitunter nicht greift, hier ein Zusatztipp: Legen Sie einen neuen Ordner an und verschieben oder kopieren die über Camera Raw zu öffnenden Dateien dorthin.

wenden“ angeklickt sein. Zusätzlich gibt es noch eine dritte Möglichkeit: die Klickbox „Bei JPEG-Dateien Präferenz für Camera Raw“ unter Dateihandhabung in den Voreinstellungen von Photoshop. Um einen problemlosen Import von TIFFs und JPEGs zu gewährleisten, sollten die Dateien allerdings über Bridge (Doppelklick auf Datei oder Dateiauswahl) geöffnet werden. Da der Mechanismus bei älteren TIFF- und JPEG-Daten mitunter nicht greift, hier ein Zusatztipp: Legen Sie einen neuen Ordner an und verschieben oder kopieren die über Camera Raw zu öffnenden Dateien dorthin.



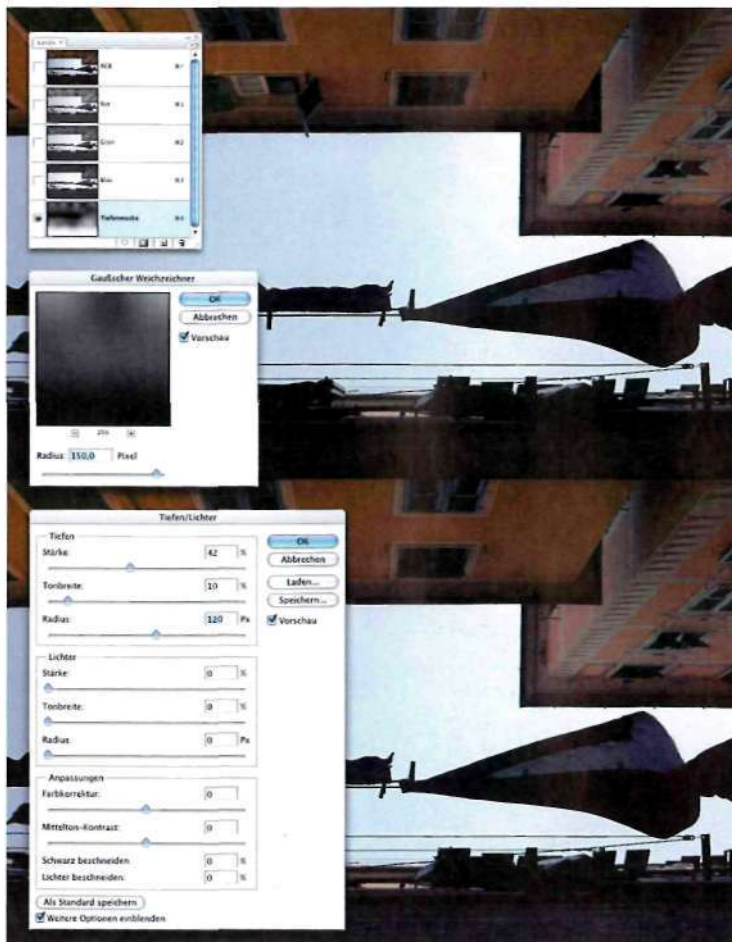
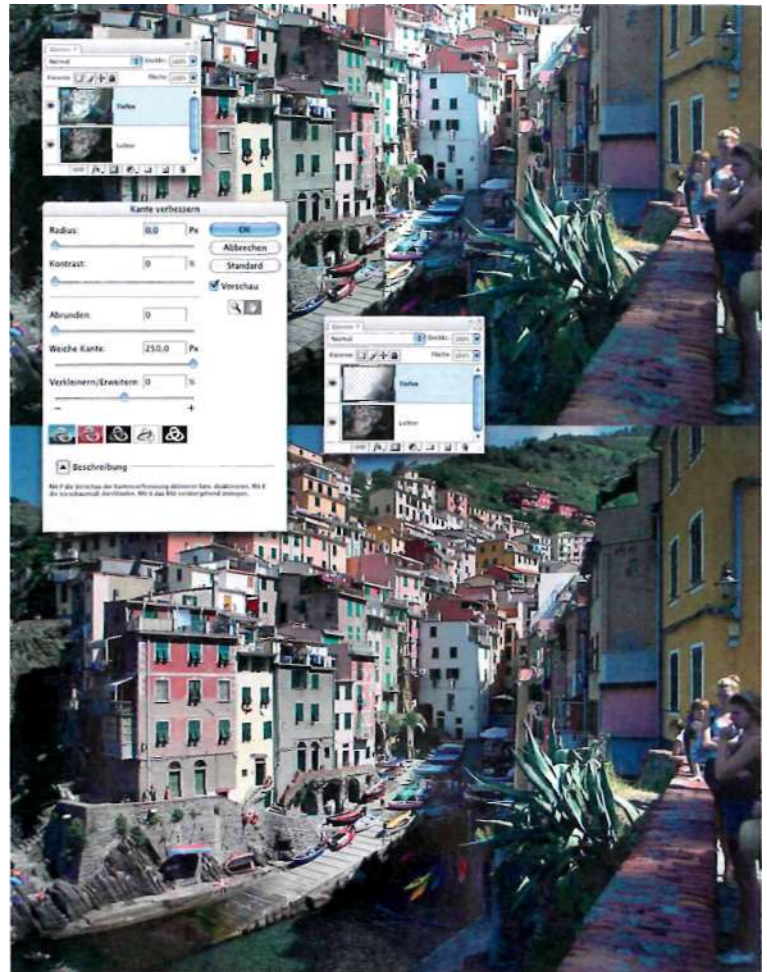
Einzelbilder zu HDR zusammenfügen

Der Befehl „Automatisieren > Zu HDR zusammenfügen“ kann auch auf unterschiedliche Variationen einzelner Bilder angewandt werden. Hierbei speichern Sie unterschiedliche, auf Tiefen und Lichter hin akzentuierte Bildvarianten als Einzeldateien ab und fügen diese anschließend über den Befehl „Zu HDR zusammenfügen“ zu einer 32-Bit-Datei zusammen. Effektiver anwenden lässt sich diese Vorgehensweise allerdings, wenn im Vorfeld eine echte Belichtungsreihe

mit unterschiedlichen Kamera-Belichtungswerten abgespeichert wurde. Diese fungieren bei dem Verfahren als Dummies, in welche die entsprechenden tiefen-, mittelton- und lichterbetonten Bildversionen des zu bearbeitenden Bildes hineinkopiert werden. Gesamtverfahren also: Dummie-Dateien öffnen, entsprechende Bildvarianten in diese hineinkopieren, flachrechnen, speichern, die veränderten Dummies zu einem HDR-Bild zusammenfügen und dieses weiterbearbeiten.

Belichtungskorrektur über Ebenen

Um bei Bildmotiven mit hohem Kontrastumfang durchzeichnete Tiefen und Lichter zu erhalten, genügt in vielen Fällen das Übereinanderfügen zweier Ebenen mit zwei unterschiedlichen Bildvarianten. Dabei enthält eine Ebene eine helle bzw. überbelichtete Version, in der die Tiefen gut durchzeichnet sind. Die zweite, darüber angesiedelte Ebene enthält die dunkle bzw. unterbelichtete Version; hier sind entsprechend die Lichter gut durchzeichnet. Die beiden Bildversionen lassen sich am besten über das Camera Raw-Importmodul generieren. Um das Beste beider Bildversionen zu erhalten, genügt es, in der oberen Ebene mit dem Lasso grob eine Auswahl um die Lichterbereiche, die in der finalen Bildversion bleiben sollen, vorzunehmen. Um einen fließenden Übergang zu erhaltender später als solcher nicht mehr bemerkt wird, ist schließlich noch eine weiche Übergangskante zu erzeugen. Der neue Befehl im Menü „Auswahl“ von Photoshop CS3 heißt „Kante verbessern.“ Hier legen Sie unter „Weiche Kante“ einen Radius von 250 fest. Über „Auswahl > Auswahl umkehren“ wird die getroffene Auswahl invertiert. Die nicht mehr benötigten dunklen Partien der oberen Ebene können nun gelöscht werden. Verstärken oder abschwächen lassen sich die verbliebenen Lichter-Partien durch Duplizieren der oberen Ebene oder durch Variieren der Deckkraft-Einstellung. Darüber hinaus ermöglichen die beiden unterschiedlichen Ebenen ein gezieltes Finetuning bei der finalen Bildbearbeitung.



Tiefenbereiche gezielt aufhellen

Soll der Befehl „Tiefen/Lichter“ gezielt einzelne Bildpartien aufhellen, ist eine zusätzliche Auswahl recht hilfreich. Betroffen werden kann diese ähnlich wie im Tipp oben beschrieben: Mit dem Lasso-Werkzeug wählen Sie die zu bearbeitenden Tiefenbereiche grob aus, über „Auswahl > Kante verbessern“ legen Sie einen breiten Übergangsradius fest (Empfehlung für Bilder in Druckauflösung und ab Postkartengröße aufwärts: 150 bis 250) und hellen den ausgewählten Bereich danach über den Befehl „Tiefen/Lichter“ auf. Die aufzuhellenden Bildzonen lassen sich auch über bildbearbeitersische Verfahren ermitteln. Dazu kopieren Sie die Gesamtauswahl des Bildes in einen neu angelegten Alphakanal, hellen die dort vorliegende Graustufenversion über Gradationskurven stark auf, kehren den Alphakanal anschließend um und bearbeiten ihn mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ in einem Radius von ebenfalls 150 bis 250 Pixeln. Zum Abschluss setzen Sie den Befehl „Auto-Tonwertkorrektur“ ein. Der so erstellte Alphakanal enthält ebenfalls eine weiche Auswahl potenziell problematischer Tiefenbereiche und kann als alternative Auswahl-Variante angewandt werden.



Street Looks

Gemeinsam mit Panthermedia veranstaltet DOCMA einen Street Photography-Wettbewerb, bei dem es darum geht, eindrucksvoll fotografierten Bildern mithilfe von digitalen Färb- sowie Kontrastmanipulationen das optische Sahnehäubchen aufzusetzen. | **Christoph Künne**

Street Photography ist eine fotografische Genrebezeichnung. Man könnte den Begriff natürlich mit „Straßenfotografie“ eindeutschen, doch klingt das nicht nur abwertend, sondern beinhaltet gleichzeitig einen sozialdokumentarisch ernsten Anspruch. Der amerikanische Begriff hingegen klingt so, wie man sich die Bilder, die am Ende herauskommen, vorstellen sollte: Vielfältig bunt und lebendig. Landläufig versteht man unter Street Photography Fotos, die im öffentlichen Raum entstehen. Also nicht nur auf Straßen, sondern auch in Geschäften, in Cafés, bei Veranstaltungen oder in öffentlichen Gebäuden.

Auf den Bildern werden oft Menschen oder Menschengruppen herausgegriffen, aber das muss nicht unbedingt sein. Auch Gebäudeensembles, Fassaden und manches Detail lassen sich ohne Schwierigkeiten diesem Genre zurechnen.

Ihrem Wesen nach ist die Street Photography keine Disziplin für Studiofotografen, Fachkameras oder Beleuchtungskünstler. Vielmehr geht es hier um Schnelligkeit und die Bereitschaft, im richtigen Moment den Auslöser zu

drücken. Es wundert also nicht, dass die Blütezeit der Street Photography in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts begann, als mit der Leica und ihren Nachfolgern kleine handliche und nach damaligen Maßgaben schnell einsatzfähige Gerätschaften zur Verfügung standen. Es geht also primär um die Situation, die technische Perfektion der Aufnahme bleibt zweitrangig.

Im Laufe der Zeit hat die Street Photography eine große Zahl unterschiedlicher Stile hervorgebracht. Neben die zumeist dokumentarisch strengen Aufnahmen der frühen Jahre, deren Ziel eher soziale Milieustudien als formalästhetisch geprägte Aufnahmen waren, traten bald kompositorisch-stilistische Ansätze, die mit körnigen, bewusst verschwommenen, verzerrten oder stark gekippten Ansichten arbeiteten.

Unser Wettbewerb ist logischerweise ein Bildbearbeitungswettbewerb und zielt auf ebenjene kompositorisch-stilistische Ansätze ab. Wir wollen, dass Sie Arbeiten einreichen, denen Sie ihren eigenen farbästhetischen Stempel mithilfe digitaler Techniken aufgedrückt haben. Photoshop und Co. bieten Ihnen

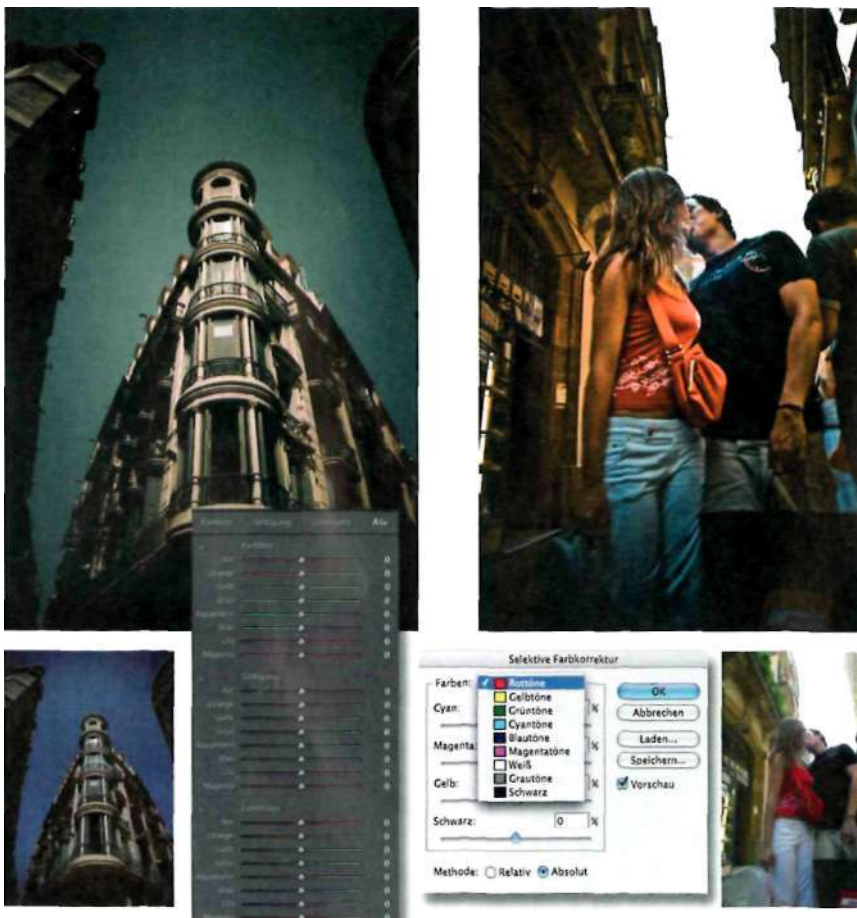
vielfältigste Optionen zur Veredelung Ihrer Fotos. Das, was ein analoger Straßenfotograf mit Filmauswahl, Lichtsetzung, Laborbearbeitung und Nachbearbeitung des Abzugs mühsam kombinieren muss, erledigen Sie mit ein paar Schiebereglern. Geben Sie Ihren Straßenfotos so die Farben, die sie haben sollten. Das sind leider nicht immer die, die sie bei der Aufnahmesituation hatten.

Was wir von den Wettbewerbsteilnehmern sehen wollen, sind sowohl die unbearbeiteten Ausgangsbilder als auch ihre veredelte Fassung. Zu gewinnen gibt es zehn wertvolle Preise. Aus technischen Gründen können wir nur digital vorliegende Bilder annehmen. Ganz wichtig ist natürlich auch, dass Sie sich im Besitz aller Bildrechte befinden und von den abgebildeten Personen eine Erlaubnis besitzen, die Fotos zu veröffentlichen.

Mehr Informationen finden Sie auf unserer Webseite www.docma.info. Auf den folgenden Seiten haben wir eine kleine Sammlung von Techniken zusammengestellt, die Ihnen bei der Entwicklung Ihrer eigenen Farbwelten gleichermaßen Anregung wie auch Hilfestellung leisten sollen.

Arbeitshinweis: Ebenen

Zur Veränderung von Farben und für formale Eingriffe stehen in Photoshop eine Vielzahl von Optionen zur Verfügung, von denen wir hier nur einige wenige vorstellen können. Ganz wichtig und fast immer einheitlich ist dagegen die Arbeitsweise, in der die Veränderungen aufgetragen werden. Sie sollten hierbei - außerhalb der Camera-Raw-Abstimmung - mit separaten Ebenen arbeiten. Schlicht, weil man so Fehlritte ohne Schäden am Original ausbügelt oder zu heftig geratene Effekte über die Deckkraftregelung und/oder die Verrechnungsmodi der Ebene abmildert. Vor dem Einsatz von Filtern legen Sie eine Ebenenkopie Ihres Originals an. Photoshop-nutzer mit der Version CS3 können das Original auch in ein Smart Objekt umwandeln und darauf die Filter temporär anwenden. Einstellungsdialoge für die Farben platzieren Sie als Einstellungsebenen oberhalb der Pixelebenen.



Farbstiche

Normalerweise ist man bestrebt, Farbstiche abzumildern, wenn nicht sogar ganz aus dem Bild zu verbannen. Allerdings treffen Farbstiche auch eine eigene Aussage über die Lichtverhältnisse während der Aufnahme, das Alter eines Bildes oder technische Unzulänglichkeiten bei der Aufnahme beziehungsweise bei der Lagerung von analogem Material. Im neuen Camera Raw ab 4.x (ebenso wie in Lightroom ab 1.x) finden Sie eine Kontrolloption, in der Sie Farbton, Sättigung und Luminanz getrennt voneinander für acht Grundfarben regeln können. Wer seine Vorlagen stärker vom Original verfremden will, hat dazu Gelegenheit im Bereich „Kamera-Kalibrierung“. In der Wirkung ähnlich, aber komplizierter zu bedienen, sind innerhalb Photoshops die seit vielen Versionen verfügbaren Dialogwerkzeuge „Farbton/Sättigung“, „Farbbalance“ und „Selektive Farbkorrektur“.

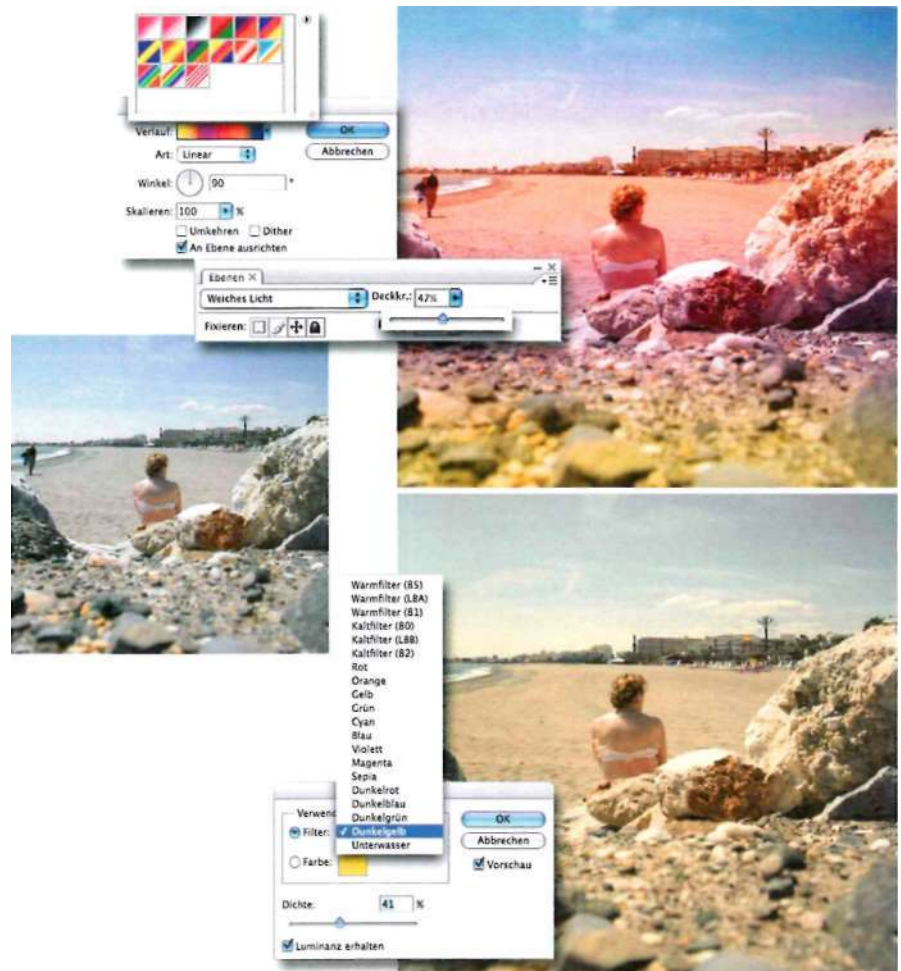
Tipp: Neutralgrau umdefinieren

In den Dialogen „Gradationskurven“ und „Tonwertkorrektur“ finden Freunde zeitsparender Verfahren Neutralgrau-Pipetten. Klicken Sie damit versuchsweise auf verschiedene Bildteile. Deren Tonwerte werden als 50%-Grau neudefiniert, was zu sehr interessanten Farbverschiebungen führen kann.



Digitale Farbfolien

In analoger Vorzeit arbeiteten viele Fotografen mit Farbfiltern, um die allzu alltäglichen Farbstimmungen ihrer Bilder ein wenig aufzupeppen. Heute sind solche Effekte nicht nur einfacher, sondern auch weit differenzierter und vor allem nachträglich hinzufügbare. Die erste Wahl für subtile Tonungen von Farbbildern ist der Photoshop-Dialog „Fotofilter“. Hier wählen Sie entweder einen der analogen Effekte vor und regeln anschließend seine Auftragsintensität oder Sie entscheiden sich für eine frei wählbare Farbe. Stärkere Verfärbungen erzielen Sie, indem Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Volltonfarbe“ auf das Bild legen und diese mittels der Verrechnungsmodi und der Deckkraftregelung anpassen. Verlaufsfilter simuliert eine Einstellungsebene vom Typ „Verlauf“, die in gleicher Weise für das Bild abgestimmt wird. Besonders geeignet für solche Bearbeitungen sind die Verrechnungsmodi „Multiplizieren“, „Ineinanderkopieren“, „Weiches Licht“, „Farbton“ und „Farbe“.



Tipp: Farbtemperatur- und Farbtonregler in Camera Raw

Geht es bei der Farbkorrektur in erster Linie darum, die Lichtstimmung eines Bildes wärmer oder kälter abzustimmen, so eignet sich der Regler „Temperatur“ in den „Grundeinstellungen“ von Camera Raw oder Lightroom zur einfachen Anpassung. Hier können Sie exakt den Kelvinwert angeben, mit dem der Weißabgleich der Aufnahme vorgenommen werden soll. Ab CS3 und natürlich auch in Lightroom müssen Sie dazu nicht mehr unbedingt mit im Raw-Format aufgenommenen Fotos arbeiten. Beide Tools gestatten auch die Bearbeitung von JPEG- und TIFF-Dateien mit den Raw-Werkzeugen.

Vignetten

In der Bildoptimierung verwenden Sie die Vignettierungsfunktionen von Camera Raw, Lightroom und ab Photoshop CS2 des Verzerrungsfilters „Objektivkorrektur“ zur Beseitigung von Abschattungen an den Bildrändern, die durch den Einsatz offener Blenden und/oder minderwertiger Objektive entstehen. Vignetten zu verstärken oder hinzuzufügen kann aber auch als kreativ eingesetztes Mittel dabei helfenden Blick des Betrachters auf das Bildzentrum zu lenken oder Motivateile an den Rändern durch die Abdunklung auszublenden. Vignetten in der klassisch runden Form, die sich in der Hauptsache auf die Ecken auswirken, beherrschen alle benannten Tools. Soll die Vignettierung jedoch nur einen Bildausschnitt betreffen, ist man auf die „Objektivkorrektur“ angewiesen. In älteren Photoshop-Versionen kann der Effekt mit einer zusätzlichen schwarzen Ebene simuliert werden, in deren Mitte sich ein stark weichgezeichneter ovaler Ausschnitt befindet. Die Abstimmung des Effekts erfolgt auch hier wieder über die Verrechnungsmodi sowie die Deckkraftreglung.



Tipp: Helle Vignetten

Helle Motive bekommen oftmals ein besonderes Flair, wenn ihre Seitenbegrenzungen weich in den Hintergrund übergehen. Auch auf diese Weise lenken Sie den Blick des Betrachters zur Bildmitte, doch im Unterschied zur dunklen Vignette laufen hier die Randdetails nicht zu, sondern sie überstrahlen. Das funktioniert natürlich nur bei hellen Elementen an den Bildrändern. Um einen solche Effekt einfach zu erzielen, verwenden Sie ebenfalls die Vignettierungsregler in Camera Raw, Lightroom oder in Photoshops „Objektivkorrektur“. Alternativ können Sie selbstverständlich auch manuell Vignetten anlegen

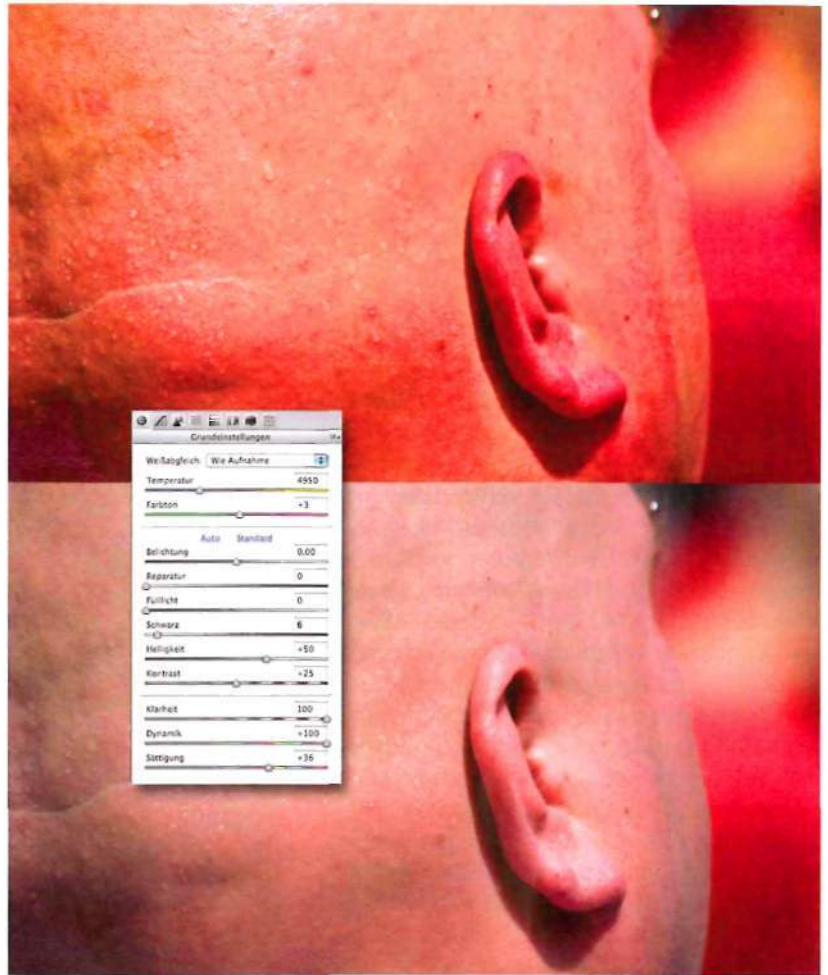
Tipp: Raw-Presets

Eine Fülle farbenfroher Bildabstimmungsvorgaben finden Sie bei den im Internet herunterladbaren Voreinstellungen für Camera Raw und Lightroom. Weblinks dazu finden Sie bei den „Arbeitsmaterialien“ zu diesem Heft auf www.docma.info



Satte Farben

Die Welt um uns herum ist nicht immer so bunt, wie wir es gerne hätten. Besonders zwischen Herbst und Frühsommer finden Schönwetterfotografen auf der Straße nur wenige eindrucksvoll gefärbte Motive. Und manchmal - wie im vergangenen Jahr - gilt das auch für den Sommer. Eine Variante, sich dagegen zur Wehr zu setzen, besteht darin, das Auge zu schulen oder mehr Zeit in die Motivsuche zu investieren. Die andere Möglichkeit heißt Photoshop. Zwar ist es nur in den seltensten Fällen der Königsweg, einfach im Dialog „Farbton/Sättigung“ den Sättigungsregler nach rechts zu verschieben, doch oftmals wenigstens den Versuch wert. Die Alternativen sind komplizierter: In Camera Raw und Lightroom finden Sie seit neuestem den Regler „Dynamik“ bei den „Grundeinstellungen“. Dieser funktioniert ähnlich wie „Sättigung“, wirkt sich aber deutlich subtiler aus. Ein zusätzlicher Ansatz besteht darin, die Bildkontraste zu steigern. Natürlich erledigen wir das nicht mit dem Dialog „Helligkeit/Kontrast“, sondern mit der Gradationskurve, der Tonwertkorrektur und/oder einer zusätzlichen Kontraststeigerung über die Unschärf-Maskierung mit den Werten „30;45;0“. Wenn Ihnen das Ergebnis immer noch nicht bunt genug erscheint, werden Sie nicht umhinkommen, zusätzliche Farben, wie im Abschnitt „Digitale Farbfolien“ beschrieben, hinzuzufügen.



Dynamiksteigerungen

Im neuen Camera Raw und in Lightroom sind zwei Regler im Bereich „Grundeinstellungen“ zu finden, die in ihrer Kombination wie eine Art „HDR für Arme“ funktionieren. Der Regler „Reparatur“ bringt etwas Zeichnung in überstrahlte Bereiche zurück, „Fülllicht“ hingegen arbeitet Details aus zugelaufenen Tiefen heraus und bewirkt diesen Detailverstärkungseffekt, der das Bild aussehen lässt, als wäre es eine superrealistische Zeichnung. Je ausgewogener die Grundbelichtung geraten ist, desto mehr lässt sich mit diesen Reglern verstärken, bevor Artefakte auftreten. Als etwas komplexer zu bedienen, dafür aber auch in älteren Photoshop-Versionen vorhanden, erweist sich der Dialog „Tiefen/Lichter“. Im Effekt ähnlich, steuern Sie hier die Reanimation von Überstrahlungen und zugelaufenen Schatten mit jeweils drei Reglern. Derartige Dynamiksteigerungen lassen Ihr Bild übrigens nicht nur detailreicher, sondern auch deutlich schärfer erscheinen.



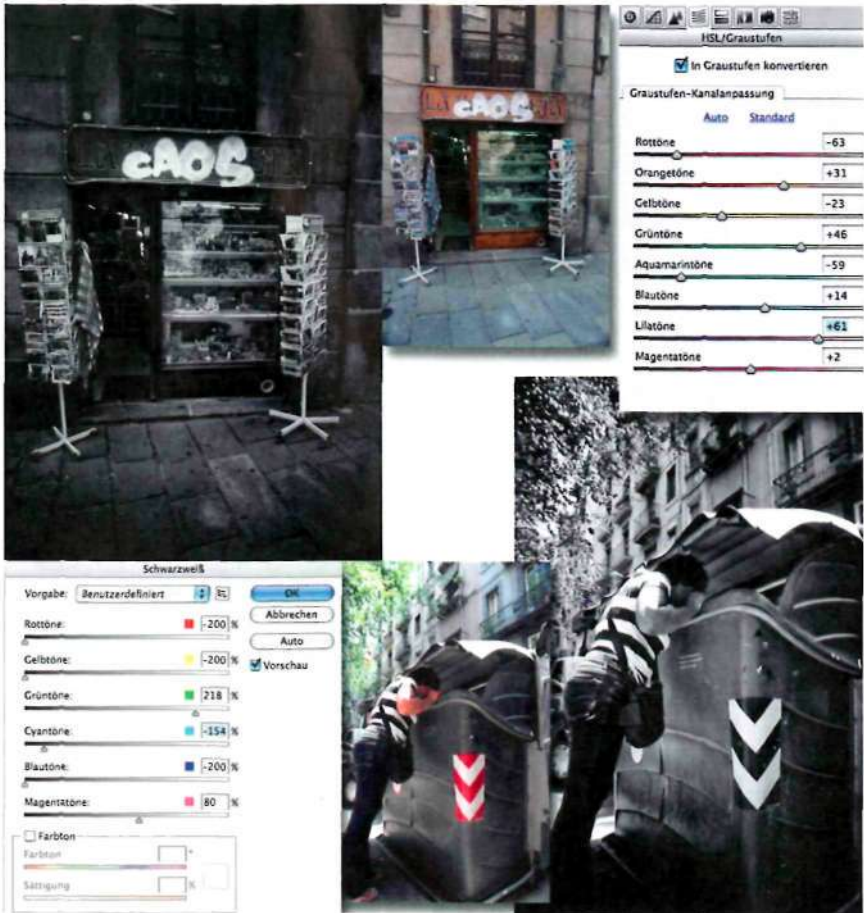
Farbreduktion

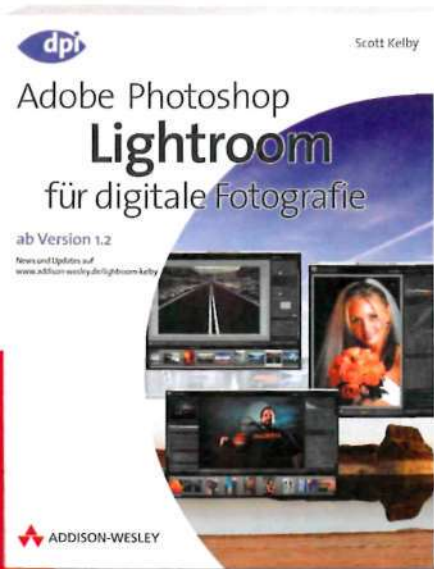
Reduzierte Farbwelten kennen wir alle aus der Werbung. In der aktuell beliebten Form haben sie meist einen metallisch kühlen Look, aber man kann die Farbverringering natürlich auch in anderen Anmutungen gestalten. Beliebt sind pastellige Töne, die sich besonders bei Motiven mit wenig Kontrasten eignen oder Farbwelten, die wie handkoloriert erscheinen, weil einige Farbtöne in Grau gehalten werden oder weil die Farbintensitäten von Farbton zu Farbton stark schwanken. Den kühlen Look erreicht man recht einfach durch einen leichten Sättigungsentzug, der sich möglichst nur auf unwesentliche Motivteile beschränkt, in Kombination mit einer ebenfalls leichten Farbverschiebung und Abdunklung der besonders intensiven Farben. Als Werkzeuge für solche Eingriffe stehen dem Raw-Fotograf die HSL-Farbgreier zur Verfügung, die wir schon im Abschnitt „Farbstiche“ vorgestellt haben. Von den normalen Photoshop-Werkzeugen eignet sich vor allem der Dialog „Farbton/Sättigung“, zumal dann, wenn Sie ihn mit abweichenden Einstellungen auf die sechs ansteuerbaren Grundfarben anwenden. Einen Farbeindruck wie von Eiweißlasurfarben, die beim Handkolorieren eingesetzt werden, erhalten Sie im einfachsten Fall, indem Sie die Sättigung aller Farben erheblich reduzieren. Einen ähnlichen Effekt erhalten Sie auch, indem Sie eine Graustufenfassung Ihres Ausgangsbildes als zusätzliche Ebene anlegen und bei dieser dann die Deckkraft verringern.



Sozialkritisches Schwarzweiß

Wer in die Fußstapfen der klassischen Straßenfotografen treten will und danach trachtet, Bilder mit sozialkritischem Anspruch oder doch zumindest dokumentarische, auf Graustufen reduzierte Milieustudien zu betreiben, kommt um die Schwarzweißumwandlung der digital aufgenommenen Farbbilder nicht herum. Seit Photoshop CS3 gibt es dazu den Dialog „Schwarzweiß“, der sich in ähnlicher Form auch in Camera Raw und Lightroom finden lässt. Er wandelt das Bild unter Berücksichtigung Ihrer Vorgaben für die sechs Grundfarben in Graustufen um. Photoshop und Lightroom bieten hier zudem eine Komfortfunktion, bei der Sie nur mit dem Mauszeiger auf jene Bildbereiche klicken müssen, die verändert werden sollen, um dann durch Bewegen der geklickten gehaltenen Maus die Helligkeit dieser Farbbereiche anzuheben oder abzusenken. Besitzer älterer Photoshop-Versionen finden im Dialog „Kanal-mixer“ eine sehr mächtige, wenn auch weit abstraktere Hilfe, optimierte Schwarzweißfassungen eines Bildes zu erhalten, wenn Sie dort auf den Schalter „Monochrom“ klicken.





Pures Lesevergnügen!

Scott Kelby erklärt nicht nur, welche Regler was tun, sondern enthüllt den neuen Workflow der Digitalfotografie mit drei einzigartigen, brillanten Techniken. Und Scott beantwortet die am häufigsten gestellte Frage: »In welcher Reihenfolge sollte ich die Dinge angehen und an welcher Stelle kommt Photoshop ins Spiel?« Außerdem beschreibt er eine Fotosession vor Ort, mit allen Details über Ausrüstung, Kameraeinstellungen und Beleuchtungstechniken. Die Fotos, die dabei entstehen, stehen natürlich zum Download und zum Ausprobieren bereit!

ISBN 978-3-8273-2607-2
460 Seiten, mit Bildmaterial zum Download
€ 39,95 [D]

Edition **DOCMA** Photoshop Basiswissen: Die Photoshop-Bibliothek



Für echte Photoshop-Fans und Sparfüchse:
Die komplette Sammeledition zum Vorzugspreis von

€ 249,- [D]
978-3-8273-2606-5

Doc Baumann und Christoph Künne vermitteln Grundlagenwissen und widmen sich ganz gezielt immer einem Thema oder einer Technik.
Konzentriert, ausführlich und praxisnah!

komplett in Farbe,
je 112 Seiten **je € 14,95 [D]**





Mit kostenlosen Zusätzen für Photoshop und Lightroom lassen sich die sonst eher langweiligen Web-Galerien beleben.

Galerien im Netz

Im echten, im analogen Leben dürfen sich nur ganz wenige Fotografen über Ausstellungen freuen, die Tausende von Besuchern anziehen. In den Weiten des Netzes steigen die Chancen auf Erfolg dagegen exponentiell, wenn man Menschenmassen mit seinen Bildern begeistern will. Die technischen Voraussetzungen dafür sind inzwischen denkbar gering.

Für eine einfache Online-Galerie mit optisch solidem Rahmen reicht ein Bildbearbeitungsprogramm wie Photoshop. Seine Ableger Elements und Lightroom erzeugen auf Knopfdruck bisweilen sogar noch schickere Showrooms für die eigenen Bilder als die Mutterapplikation. Und natürlich lässt sich hier mancher Gimmick mit zusätzlich ladbaren Helferlein nachrüsten. Nach der fast vollautomatisierten Produktion der Webseite braucht man nur noch etwas Webspace, ein Programm zum Hochladen der Dateien und

viele Freunde, die diese Webadresse auf ihren eigenen Webseiten kommunizieren, damit bald regelmäßig Besucher kommen.

Wer seine Online-Galerie technisch ambitionierter als per einfachem Photoshop-Export angehen möchte, der kann - Webressourcen, die technisch mitspielen, vorausgesetzt - auch ein eigenes Fotoblog einrichten.

Das ist nicht so einfach wie nur Bilder hochzuladen, aber auch nicht so schwer wie einen Webauftakt selbst per HTML-Editor zu bauen. Technophobe Anwender, die froh sind, mit Photoshop soweit klarzukommen, aber nicht erpicht auf hohe Lernkurven jenseits ihres eigentlichen Interessengebiets, finden als Alternative eine Vielzahl virtueller Fotoclubs im Internet, bei denen sie - meist kostenlos - Mitglied werden können.

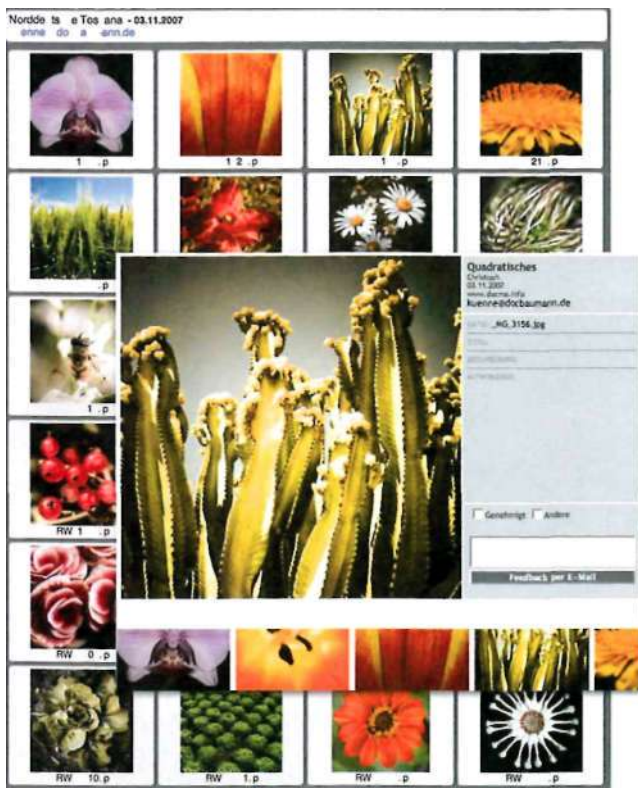
Dort muss man die wenig individuellen, dafür aber schon eingerichteten Seiten nur noch mit Fotos füllen und kann sicher sein,

bald eine Vielzahl anderer Communitymitglieder begrüßen zu dürfen.

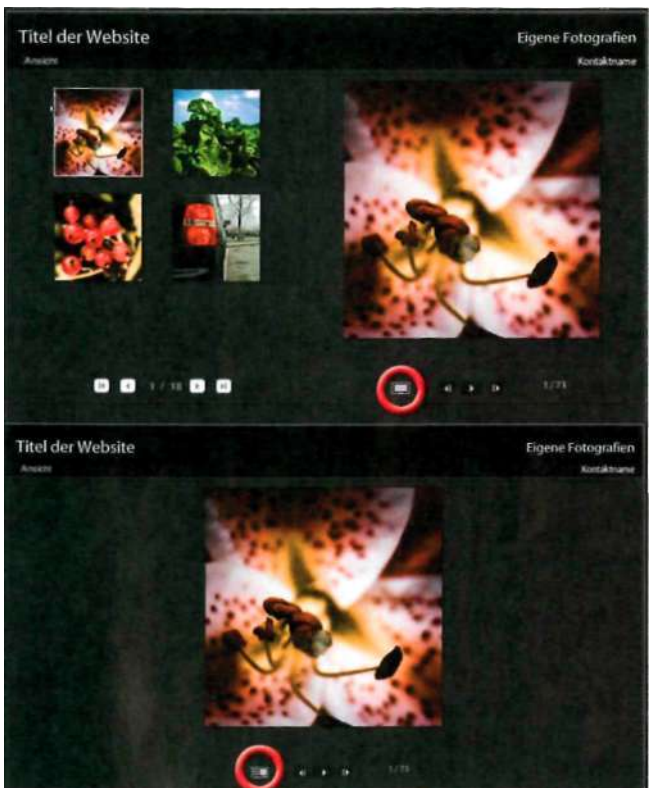
Wir wollen Ihnen auf den folgenden Seiten alle diese Wege an ausgesuchten Beispielen ein Stück weit vorführen. Entweder, damit Sie baldmöglichst selbst im Netz vertreten sein können, oder zumindest sehen, wie einfach es ist, Ihre bisherige Webpräsenz spürbar zu verbessern.

Photoshops Web-Galerie

Eine Web-Fotogalerie kennt Photoshop schon seit mehreren Versionen. Bis zur Version CS erhielt man eine gestaltete Website, doch handelte es sich eigentlich nur um den technischen Unterbau einer Index-Sammlerdarstellung mit Verlinkung auf die höher auflösende Datei in der Einzelansicht. Das Drumrum musste man, zumindest dann, wenn es schick sein sollte, mit einem HTML-Editor



Photoshop glänzt weder mit besonders schönen noch mit besonders gut programmierten Vorlagen. Dafür sind sie funktional.



Im Gegensatz dazu wirkt Lightrooms Flash-Galerie sehr viel eleganter und kann auf Wunsch auch mit einer integrierten Diashow aufwarten.

AMG

Mit dem Kürzel „AMG“ bezeichnet Adobe die derzeit noch im Entwicklungsstadium befindliche „Adobe Media Gallery“. Dieses Plug-in ist ein Tuning-Kit für Bridge und installiert dort zwei zusätzliche Fenster. Im ersten findet man allerlei Einstellungsoptionen für die zehn derzeit angebotenen Templates, das zweite ist ein Vorschaufenster, das man einsetzt, wenn die Galerie-Vorschau nicht im Webbrowser erfolgen soll. Geboten werden hier einige edle Flash- und HTML-Galerien, wie man sie aus Lighroom kennt. Das Open-Source-Projekt AMG ist derzeit jedoch nur etwas für experimentierfreudige Anwender. In der PC-Version sind reichlich Probleme dokumentiert, die Software zum Laufen zu bringen, auf dem Mac beschränkt sie sich selbst auf zehn Bilder pro Galerie. Links zu den AMG-Webseiten finden Sie bei den „Arbeitsmaterialien“ auf www.docma.info.

Template:

Standard (Medium Thumbnails)
Left Filmstrip (Medium Thumbnails)
Left Filmstrip (Large Thumbnails)
Filmstrip
Journal with Filmstrip
Journal with Slideshow
Slideshow
Lightroom Flash Gallery
HTML Gallery
Adobe Media Gallery
Gallery Caption:
My Photographs:
About This Gallery:
Web Photo Gallery created by
Adobe Bridge

Adobe Media Gallery

Was kann Lightroom besser?

„Photoshop Lightroom“, wie die Software korrekt heißt, richtet sich in erster Linie an Fotografen und bringt aus diesem Grund die Fähigkeit, Fotos im Internet zur Schau zu stellen, als eine von fünf Kernfunktionen mit. Hier gibt es zwei technische Basismodelle für Webseiten: Eins in HTML und eins in Flash. Während die HTML-Variante mehr Facetten in den auswählbaren Vorlagen bietet, beschränkt sich das Flash-Layout auf vier Darstellungsvarianten. Was die Menge und die Vielseitigkeit der Auswahloptionen angeht, hinkt Lightroom Photoshop CS3 also merklich hinterher. Allerdings hinterlassen Lightrooms Vorlagen einen konzentrierteren, wertigeren Eindruck als die meisten in Photoshop angebotenen. Vor allem professionelle Anwender wird es freuen, dass sie in die Vorlagen ganz unkompliziert ihr Firmenlogo oder einen Namensschriftzug einbauen können und die Wahl haben, ob, und wenn ja welche, Metadaten angezeigt werden sollen. Ein zusätzlicher Vorzug Lightrooms liegt in der eingebauten FTP-Client-Software.

Mit dieser Funktion lassen sich die Bilder und die anderen für eine Webseite nötigen Dateien direkt aus dem Programm auf den Server im Internet hochladen. Im Handling weichen Lightrooms Web-Galerien etwas von der Arbeitsstruktur Photoshops ab. Zunächst trifft man im Bibliotheks-Modul seine Auswahl und wählt im Menü „Web“ un-

ter „Fotoauswahl“ die Option „Ausgewählte Fotos verwenden“. Anderenfalls werden alle während des Auswahlprozesses in der Bibliotheksansicht dargestellten Bilder eingebunden. Es empfiehlt sich hier mit „Kollektionen“ zu arbeiten. Danach wechselt man ins „Web“-Modul, wählt links eine Vorlage und stimmt sie mit den Optionen auf der rechten Bildschirmseite ab. Nach Berechnung der Vorschau wird die so erzeugte Webseite entweder zum Weiterversand auf den Rechner exportiert oder direkt per FTP auf den Web-server hochgeladen.

Photoshop und Lightroom Templates

Wer glaubt, im Netz gäbe es eine Riesenauswahl an zusätzlichen Vorlagen für Photoshop und Lightroom Web-Galerien, der irrt. Selbst auf Adobes Exchange-Plattform (www.adobe.com/exchange) fanden sich unter knapp 9000 Helferlein rund um Photoshop exakt vier Einträge der Kategorie „Web Photo Gallery Templates“. Woanders sieht es kaum besser aus.

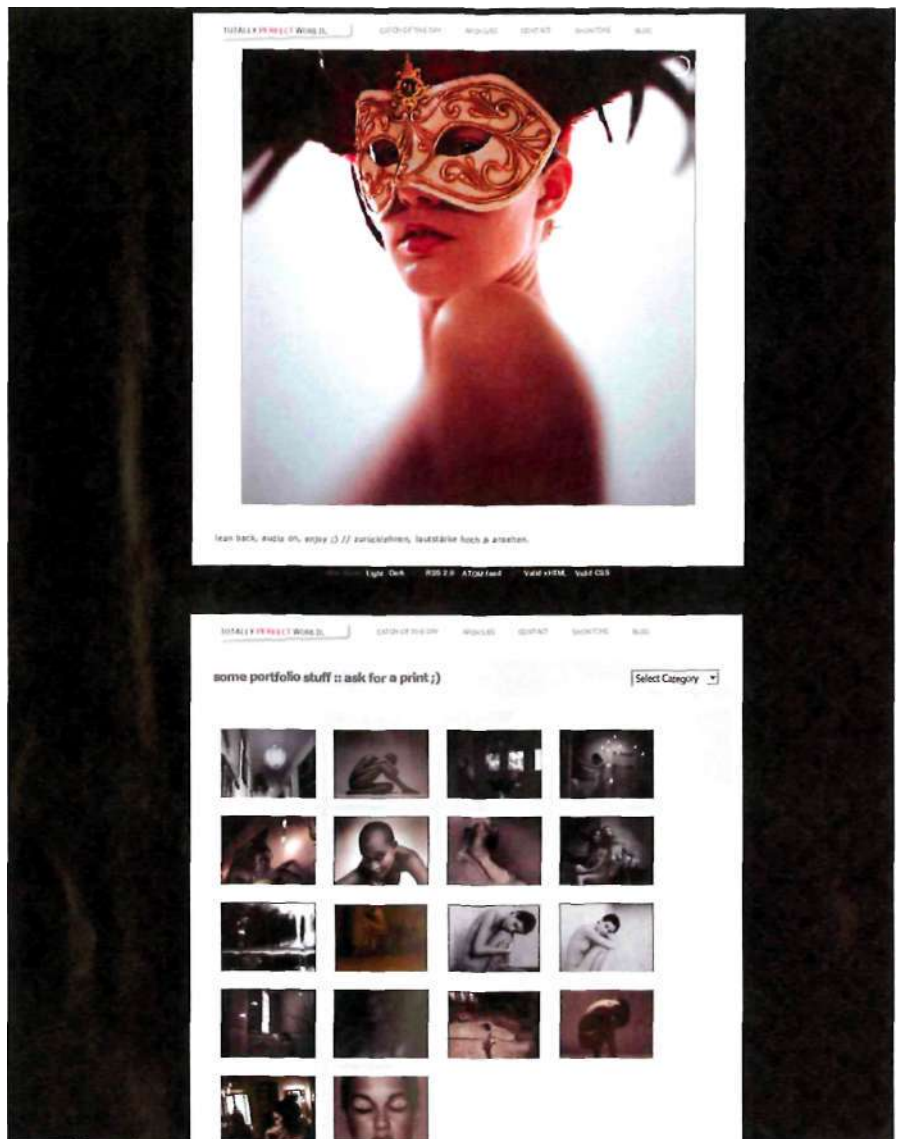
Neben einigen, an individuelle Bedürfnisse angepassten, Varianten der vorstellten Basistemplates und ein paar recht kostenintensiven, 50 bis 250 Dollar teuren Entwicklungen für Profi-Fotografen, stechen nur der „Postcard Viewer“ und der „Simple Viewer“ des Anbieters Airtight Interactive (www.airtightinteractive.com) hervor. Den optisch ansprechenden Postcard Viewer gibt es außer für Photoshop

DOCMA | Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung



Pixelpost installieren

Die wenigen Schritte, um Pixelpost zum Laufen zu bringen, sind nicht ganz ohne Anspruch, aber dennoch für jemanden mit ein paar Jahren Computerefahrung in den Griff zu bekommen. Zunächst laden Sie das Programm von der Pixelpost-Website (www.pixelpost.org) auf Ihren Rechner und dekomprimieren die Datei. Dabei entsteht ein Verzeichnis, dessen Namen Sie zunächst auf „pixelpost“ verkürzen. Dort finden Sie das Unterverzeichnis „includes“, in dem Sie mit einem Texteditor - Wordpad unter Windows, Textedit am Mac - die Datei „pixelpost.php“ öffnen. Tragen Sie in den entsprechenden Zeilen die Namen des Datenbank-hosts (normalerweise „localhost“), der Datenbank, Ihres Datenbankaccounts (User) und das dazugehörige Passwort ein. Diese Informationen finden Sie übrigens unter den Datenbankoptionen im Webfrontend zur Verwaltung Ihres InternetServers. Alternativ fragen Sie Ihren Webhoster nach den Angaben. Sichern Sie die Datei, nachdem Sie die Einträge vorgenommen haben, und laden dann das gesamte „pixelpost“-Verzeichnis per FTP auf Ihren Webspace hoch. Dort setzen Sie nun die Rechte der Unterverzeichnisse „images“ und „thumbnails“ auf „777“, damit hier jeder Anwender alle Zugriffsrechte erhält. Abschließend rufen Sie mit dem Webbrowser Ihre Adresse (z.B. www.hans-mayer.de) auf und geben dahinter als Pfad „/pixelpost/admin/install.php“ an. Dieser Aufruf löst den Installationsvorgang aus. Zur Kontrolle müssen Sie erneut Ihren Usernamen und das Passwort für die Datenbank eingeben. Alles Weitere erfahren Sie, wenn Sie den (leider englischen) Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Der hier beschriebene Weg ist natürlich nur eine Idealinstallation. Wenn Probleme auftauchen, finden Sie Fallbeispiele, offene Ohren und guten Rat im Pixelpost-Forum unter <http://forum.pixelpost.org>.



Stilvolle Fotoblogs rücken mit Pixelpost in die Reichweite von Nicht-IT-Lern. Während die Installation etwas technisches Know-how erfordert, ist die Pflege über das Web-Backend sehr einfach. Hier sehen Sie Ausschnitte aus der Galerie des Schweizer Fotografen Christoph Gamper (www.christophgamper.ch)

tauschplattform im Freundeskreis für mehrere Benutzer einrichten. Doch so schön und eindrucksvoll ein eigenes Blog ist, bedenken Sie: Es will gepflegt sein, sonst kommt bald niemand mehr.

Alternative Mitmachangebote

Damit ein Blog von der Öffentlichkeit in größerem Maßstab wahrgenommen wird, muss man diese Öffentlichkeit an geeigneter Stelle auf sein Vorhandensein hinweisen. Von allein kommt niemand, dafür ist das Netz einfach zu groß. Viele Fotografen nutzen als Vorstufe zum eigenen Blog oder als PR-Maßnahme für ihre eigene Webseite die Mitgliedschaft in einem der vielen digitalen Fotoclubs. Die größte und weltweit bekannteste Fotografen-Plattform ist „Flickr“ (www.flickr.com). Hier reicht eine Registrierung und man kann direkt los-

legen: Fotos hochladen, organisieren, veröffentlichen und natürlich, davon finanzieren sich die Betreiber, Bilder ausdrucken lassen. Marktführer der Online-Clubs in Deutschland ist die Fotocommunity (www.fotocommunity.de). Hier können Sie ohne Kosten einen Account anlegen und circa ein Jahr lang jede Woche ein neues Bild hochladen. Wer mehr will, zahlt pro Monat vier, sechs oder acht Euro, je nach Leistungsumfang. Beide Communities leben davon, dass die Mitglieder ihre Bilder nicht nur vorzeigen, sondern auch viel Zeit damit verbringen, zu anderen Fotos Kommentare zu schreiben. Im Idealfall kann ein solcher Austausch die eigene fotografische Entwicklung erheblich beschleunigen. Im Realfall erzeugen die Kommentare jedoch nur einen unablässigen Strom von wohlwollendem Geschwätz im Stile von „Unglaublich dieser Ausdruck“, „Rattenscharf :-)))“ oder



Vornehmlich deutschsprachig und sehr beliebt ist die Fotocommunity. Hier gibt es kostenlose Schnuppermitgliedschaften, wer hier mehr als ein Bild pro Woche hochladen will, muss zahlen.

Web-Technik

Wer seine Bilder in Communities laden will, braucht dazu nur einen Internetanschluss und einen halbwegs aktuellen Computer mit Webbrowser. Hier sollte man nur darauf achten, mit Geschwindigkeiten jenseits von ISDN unterwegs zu sein. Aber das gilt natürlich auch schon für das reine Betrachten der Bilder von anderen. Für einfache Galerien, wie man sie aus Lightroom und Photoshop generiert, reicht es aus, über ein paar Megabyte Webspace zu verfügen. Abgesehen vom Speicherplatz mit FTP-Zugang sind keine Zusatzservices nötig, da die dorthin kopierten Dateien nur auf den Rechner des Besuchers geladen und anschließend dort vom Webbrowser und/oder dem Flash-Plug-in ausgeführt werden. Wer auf solchen Webspace ohne Lightroom zugreifen möchte, braucht zusätzlich ein Programm zur Datenübertragung mit dem File Transfer Protokoll (FTP). Solche Werkzeuge sind als Free- oder Shareware im Internet verfügbar. Zu nennen wäre hierfür /um Beispiel das kostenlose „Filezilla“ das mit Windows und MacOS X arbeitet. Kostenloser Webspace ist immer noch verfügbar, wenn auch nicht mehr ganz so leicht zu ergattern wie noch vor ein paar Jahren. Wer keine Sicherheitsbedenken hat, kann bei einer halbwegs flotten DSL-Leitung und einem Web-Router, der die Funktion beherrscht, auch den Speicherplatz eines eigenen Rechners nutzen und per DynDNS-Service einen Heimserver aufsetzen. Der ist natürlich nur erreichbar, wenn der Computer auch läuft. Keine gute Alternative für Sparfüchse also.

Fotoblogs auf einem eigenen Server zu betreiben, erfordert den technisch größten Aufwand. Hierzu ist in der Regel ein virtueller Server nötig, also nicht nur Speicherplatz, sondern ein ganzes System. Darauf muss die Skriptsprache PHP ebenso installiert sein wie eine oder mehrere MySQL-Datenbanken vorhanden. Zwar gibt es auch hier kostenlose, werbefinanzierte Angebote, doch kann man für drei bis fünf Euro im Monat bei vielen Webhostern Leistungspakete erwerben, die neben den genannten technischen Ausstattungsmerkmalen reichlich Speicherplatz und vor allem gigabyteweise Datentransferte bieten. Eine aktuelle Google-Recherche lohnt sich hier unbedingt, da es ständig Sonderangebote von kleinen Dienstleistern gibt, die in den Markt drängen.



Technisch brillant, zum Beispiel mit einem semantisch strukturierten Bilderkosmos, und von der Qualität der vertretenen Arbeiten her, setzt Designklicks, die Kreativ-Community des Nachrichtenmagazins Der Spiegel, die Maßstäbe bei den deutschen Online-Fotoclubs.

„Boooah ey“. Gut fürs Ego, aber nicht unbedingt genauso gut für die Entwicklung.

Kleinere Communities bieten auch einige Printmagazine wie der Stern mit View, die Fotowelt von Chip Foto Video, die Galerie unseres Schwesternmagazins Photographie oder Designklicks vom Nachrichtenmagazin Der Spiegel. Letztere ist ästhetisch wie inhaltlich wahrscheinlich die anspruchsvollste Adresse im deutschen Web. Etwas schrägere Vertreter sind deviantphoto.eu oder photo-case.com. Hinzu kommt eine weitere Gattung von Communities mit wirtschaftlicher Ausrichtung.

So findet sich eine ganze Reihe von Anbietern, die als Fotoagentur auftreten, um die Arbeiten ihrer Mitglieder für kleines Geld im Massenmarkt zu verkaufen. Andere, bevorzugt Druckdienstleister, bieten Fotohosting und vertreiben dann Prints von den

Bildern, wobei der Fotograf natürlich mitverdient. Doch das ist schon wieder ein eigenes Thema.

Fazit

Möglichkeiten, die eigenen Fotos und Composites in Galerieform unter das Webvolk zu bringen, gibt es viele. Die Mitmachangebote sind nahezu kostenlos und unkompliziert, ein paar können sogar Geld in die Kasse spülen. Selbst der eigene, stilvolle Webauftakt ist heute nicht mehr nur den Profis oder den Vielverdienern unter den Amateuren vorbehalten. Ein wenig Zeitaufwand zusammen mit ein paar Euro Webspacemiete im Monat reichen für eine respektable eigene Galerie im Netz. Wie respektabel, hängt eher an der investierten Zeit und Auseinandersetzungsfreude als am Geld.

Der Umgebungslichteffekt

„Dinge in einem anderen Licht betrachten“ ist mehr als eine Redensart. Auf die Farbwahrnehmung am Monitor hat das Umgebungslicht einen großen Einfluss. Wie sich dieser Einfluss genau auswirkt und was man dagegen tun kann, erklärt **Helmut Eifert**.

Der Bildschirm ist die wichtigste Voraussetzung für die Wiedergabe eines farbgetreuen Bildes innerhalb des digitalen Workflows. Wie ein Bild dargestellt wird, bestimmen nicht nur die physikalischen Eigenschaften des Monitors, sondern auch Helligkeit, Kontrast und Farbtemperatur sowie Alter und Standort des Geräts. Ein Bild mag also farblich völlig in Ordnung sein, nur stellt der Monitor es fehlerhaft dar, und wir als Anwender merken es nicht unbedingt. Einen CRT- oder LCD-Monitor im Hinblick auf seine rein physikalischen Eigenschaften abzustimmen, kann bis zu einem gewissen Grad durch ein vom Hersteller mitgeliefertes ICC-Profil gelingen. Nur berücksichtigt dieses „Pauschal-Profil“ weder Fertigungstoleranzen noch die bei allen Monitortypen auftretenden Alterungserscheinungen. Wer also verlässliche Farben sehen will, ist genötigt, sein System mit einem Kolorimeter zu kalibrieren und so regelmäßig den Farbveränderungen, die durch die Alterung des Geräts entstehen, auszugleichen.

Einfluss des Umgebungslichts

Bei vielen Kolorimetern berücksichtigt diese Messung aber nicht die Lichtverhältnisse in der Umgebung des Geräts. Und gerade der Standort macht die „Neu“-Kalibrierung, bedingt durch das sich immer wieder ändernde Umgebungslicht eines normalen Arbeitsplatzes, besonders knifflig. Licht reflektiert beispielsweise an der Bildschirmoberfläche und verfälscht den Bildeindruck. Ebenso unterliegt die subjektive Wahrnehmung gewissen Schwankungen, da das menschliche Auge durch das Umgebungslicht beeinflusst wird. So sehen Farben mit unterschiedlich spektraler Verteilung unter bestimmten Umständen bei einer Lichtsituation für das menschliche Auge gleich aus. Bei anderen Lichtsituationen kann sich die Wahrnehmung der Farbe jedoch grundsätzlich ändern, da die Farbtemperaturen verschiedener Leuchtmitel unterschiedlich sind.

Die Kalibrierung sollte unter möglichst standardisierten Lichtbedingungen erfolgen.

In der Regel nutzt man dazu in der Druckvorstufe eine Tageslichttemperatur mit einem Normwert von 5000 Kelvin, im Fachjargon D50 genannt. Für das Auge ist diese Einstellung im ersten Moment ungewohnt, da es am Bildschirm ein warmes Weiß erzeugt und das Bild weich wirken lässt. In unserer normalen Wahrnehmung bevorzugen wir dagegen kontrastreiche Fotos. Fotografen ziehen daher als Farbtemperatur für ihren Workflow vielfach D65 vor, also eine Farbtemperatur von 6500 Kelvin.

Eine exakte Profilierung des Displays besteht aus zwei Schritten. Für die Anpassung an die Druckbedingungen im Offsetbereich bei Reprounternehmen und Druckereien, aber auch bei Werbeagenturen und Verlagen, sollte vor der Profilierung die Farbtemperatur auf 5000 Kelvin, das Gamma auf 1,8 und die Leuchtdichte auf 160 cd/gm gesetzt werden. Dies entspricht dem empfohlenen RGB-Farbraum der European Color Initiative (ECI).

Nachdem der Kolorimeter in der Mitte des Displays platziert ist, misst die Software einige Farbfelder und kalibriert das Display entsprechend der Zielwerte. Im Anschluss folgt dann die eigentliche Profilierung des Displays. Unter Einbeziehung der gemessenen Daten des Kolorimeters in Verbindung mit dem Farbverhalten des Displays werden - wenn nötig - Korrekturen durchgeführt und zu einem ICC-Profil verrechnet. Dieses Profil wird gespeichert und bis zur nächsten Messung als Standardprofil eingerichtet.

Aber auch bei einem perfekt kalibrierten Display kann es zu visuellen Farbverschiebungen kommen. Da es nicht auszuschließen ist, dass externe Lichtquellen, die auf den Monitor fallen, Lichtreflexe erzeugen, kann sich die Wahrnehmung der Farben zwischen Display und Ausdruck verschieben.

Das Licht, das auf die Lichtquelle Display trifft, wird vom Monitor reflektiert und gestreut. Das wirkt wie ein Weichzeichner für das eigentliche Monitorbild. Für das Auge wird das Bild dabei tendenziell ein wenig zu flau, konturlos und kontrastarm.

Abhilfe

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Einfluss von Lichtreflexen auszuschließen. Im professionellen Umfeld versucht man, den Einfluss so weit wie möglich zu eliminieren. Der Raum wird abgedunkelt, die Mitarbeiter tragen dunkle Kleidung, um Reflexe zu minimieren, und das Licht der Lichtbox für die Betrachtung der Ausdrucke wird strengstens kontrolliert, so dass kein Lichtstrahl auf den Monitor fallen kann. Außerdem werden Monitorhauben benutzt, um Lichteinfall von oben zu vermeiden. Ist es nicht möglich, einen solchen Aufwand zu betreiben - also beispielsweise an einem typischen Büroarbeitsplatz -, können die Einstellungen des Monitors angepasst werden. Gamma-Wert oder Kontrast lassen sich zum Beispiel erhöhen, um die Lichtreflexion zu kompensieren.

Dieser Korrekturvorgang lässt sich auch automatisieren. Die beiden Pantone Monitorkalibrierungs-Tools huey und hueyPRO nehmen diese Einstellungen auf Wunsch automatisch vor. Beide Modelle können als einzige am Markt erhältliche Geräte das Umgebungslicht permanent messen und den Monitor entsprechend an sich verändernde Lichtbedingungen anpassen. Platziert man ein solches Gerät neben dem Monitor, wird der Bildschirm die bestmögliche Darstellung eines digitalen Bildes entsprechend den Raumbedingungen automatisch anzeigen. Allerdings sollte man dabei nicht vergessen, dass es zeitweise auch Lichtsituationen gibt, wie zum Beispiel bei Einstrahlung einer sehr tief stehenden Morgen- oder Abendsonne, die kein Monitor ausgleichen kann. Dann hilft es oft nur, eine Pause einzulegen oder andere, farblich unkritische Arbeiten durchzuführen. (ck)



Helmut Eifert ist „European Vice President“ der Firma Pantone.

Plug-ins



Schnellen Zugriff von Bridge CS2 und CS3 auf die Camera Raw-Funktionen bietet der RapidFixer

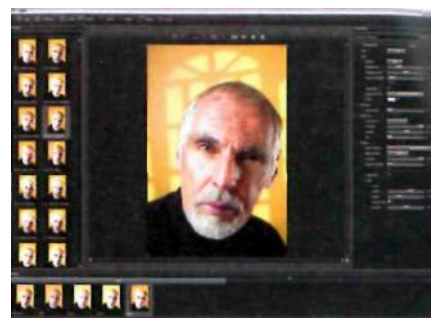
RapidFixer Auch wenn sich alte Laborhasen angesichts des Namens an den Schnellfixierer von Illford erinnern mögen, damit hat das Bridge Plug-in von Peter Krogh nichts zu tun. Dieses Helferlein möchte im Gegenteil nicht Belichtungen fixieren, sondern dient dazu, Einstellungen eines Raw-Bildes (oder ab CS3 auch eines JPEGs beziehungsweise TIFFs) schnell und einfach direkt in Bridge zu korrigieren. Solcher Funktionszuwachs dürfte in erster Linie all jenen Fotografen die 50 Euro Gebühr wert sein, die große Mengen an Fotos schnell abstimmen möchten, ohne dazu erst das Camera Raw-Modul zu starten. RapidFixer erweitert das Bridge-Interface um zwei Streifen, mit Bedienelementen, die viele der in Camera Raw verfügbaren Einstellungsparameter beeinflussen. Dabei gibt es keine Schieberegler, sondern nur kleine oder größere Sprungbuttons in die eine oder andere Richtung. Wegen der Vielzahl an Parametern empfiehlt es sich, das Tool nur auf einem Bildschirm einzusetzen, der wenigstens 1280 Pixel in der Breite misst. Die sind nötig, damit man alle Werkzeuge auf einmal sehen kann. Um den dafür nötigen Platz nicht dauerhaft zu verschenken, wird der RapidFixer im Bridge-Menü „Bearbeiten“ nach dem Neustart von Bridge jeweils neu extra eingeschaltet und lässt sich bei Bedarf auch zwischenzeitlich ausblenden.

Wegen der nicht immer vollkommen zuverlässigen Voransicht in Bridge eignet sich der RapidFixer aber wirklich nur zur Grobabstimmung oder um mal schnell zu sehen, wie sich eine Schwarzweißvariante macht, ob das Bild gewinnt, wenn man die Farben erwärmt, ein vordefiniertes Split-Toning auflegt oder die Vignettierung beeinflusst. Doch schon für Änderungen an der „Klarheit“ ist die Bridge-Voransicht in den kleinen Übersichtsdarstellungen meistens zu ungenau. Kurzum: Mengen Fotografen werden ihn lieben, wer jedoch mit weniger Bildern arbeitet und diese lieber exakt abstimmt, kann es kaum gebrauchen. Immerhin gibt es das Tool sowohl für CS2 wie auch für CS3, wenn natürlich auch nicht im gleichen Funktionsumfang. Auf der Webseite des Anbieters (www.damuseful.com) finden sich zwar keine Demoversionen für Mac oder Windows, dafür aber drei Filme: Einer erklärt, wie man das Tool installiert, der zweite gibt einen Überblick über die Funktionen und der dritte erläutert die Handhabung in der Praxis.

Chameleon 5.0 ist ein Plug-in für Photoshop und andere Bildbearbeitungsprogramme, das dem Anwender die Erstellung von Foto-Collagen dadurch erleichtern soll, dass die zu kombinierenden Objekte nicht exakt freigestellt oder ausgewählt werden müssen. Version 5 bietet dabei drei verschiedene Verrechnungsmodi: Montage, Chameleon und Mischen. Chameleon läuft auf Windows- und Mac-Plattformen, wobei die Mac-Version jetzt als universal binary erhältlich ist. Im Montage-Modus kombiniert das Programm Bilder zu einer realistischen Fotomontage. Es platziert das ausgewählte Objekt vor einem neuen Hintergrund und beseitigt die nicht benötigten Elemente. Im Chameleon-Modus passt es das eingesetzte Objekt dem Hintergrund an, so dass die Farbskala des Objektes mit dem Hintergrund des Bildes harmonisiert, ähnlich wie es die namensgebenden Vertreter der Tierwelt machen. Der Mischen-Modus erzeugt einen Überblendeffekt, indem die Ränder des eingesetzten Objekts geglättet, teiltransparent gestellt und farblich an den Hintergrund angepasst werden. Das Plug-in läuft mit Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Paint Shop Pro und anderen Bildbearbeitungsprogrammen, die Plug-ins von Drittanbietern unterstützen. Für Besitzer einer Vorversion kostet das Upgrade je nach Lizenz zwischen 11 und 45 EUR. Die Vollversion ist für den privaten Einsatz zum Preis von 57 EUR erhältlich, eine kommerzielle Lizenz kostet 170 EUR. Anwendungsbeispiele, Tutorials und eine 10 Tage laufende Testversion finden Sie auf den Internetseiten unter www.akvis.com.

Mehr als fünf Jahre nach dem letzten Release der Filtersammlung erscheint die **Plug-in Galaxy 2** für Windows im neuen Gewand. Die Oberfläche wurde an die der PhotoWiz-Plug-ins angeglichen, zudem wurden einige Funktionen von „Harrys Filters 3“ übernommen. Die neue Version unterstützt 16-Bit-SW-Bilder und erlaubt die Stapelverarbeitung von Bildern. Das Rendern soll nun mit doppelter Geschwindigkeit vonstattengehen. Die Plug-in Galaxy bringt 400 Voreinstellungen für Effekte wie Feuer, Regen, Schnee, Wasseroberfläche, Rahmen, Kontrasteffekte und andere bereits mit, eigene Kreationen können ebenfalls als Vorgaben gespeichert werden. Im Gegensatz zur Vorversion lassen sich mehrere Effekte auf Ebenen „stapeln“ und so miteinander kombinieren, ohne dass die Programmoberfläche verlassen werden muss. Neu ist auch der „Play“-Knopf, mit dem sich zufällige Animationen erzeugen lassen. Plug-in Galaxy 2.0 für Windows kostet in der Downloadversion 70 Dollar und kann auf der durchgehend englischsprachigen www.thepuginsite.com erworben werden.

Der Franzis Verlag hat ein deutschsprachiges Update für die HDR-Software **Photomatrix Pro** veröffentlicht. Das Update auf die Version **2.5.2** bietet einige Neuerungen in Bezug auf die Performance während der Berechnung der neuen Bilddaten - insbesondere beim Tone-Compressor-Verfahren, das jetzt schnellere Ergebnisse liefern soll. Das kostenlose Update von Franzis Photomatrix Pro 2.4 auf Photomatrix Pro 2.5.2 gibt es unter www.franzis.de.



In Zeiten digitaler Fotografie lässt sich vieles, was bei der Aufnahme versäumt wurde, später noch korrigieren. So kann das Hinzufügen von Licht- und Schatten-Effekten manchem langweiligen Bild neues Leben einhauchen. Das Photoshop-Plug-in mit dem Namen „**Light! 3.5**“ von Digital Film Tools (www.digitalfilmtools.com) eröffnet dazu eine Menge an Möglichkeiten. Light! stellt 565 Muster bereit, die als Beleuchtungseffekt in ein Bild oder eine Auswahl projiziert werden können. Diese Schablonen werden üblicherweise bei Foto- oder Filmaufnahmen vor die Scheinwerfer platziert, um bestimmte Effekte zu erzielen. Darüber hinaus werden zahlreiche Effekte simuliert, die Farbfilter oder Gels vor den Lampen simulieren. Light! kostet 50 Dollar, funktioniert mit 8- und 16-Bit-RGB-Bildern und kann mit Photoshop und Photoshop Elements eingesetzt werden.



Eine Nebenwirkung der digitalen Technik sind - in Abhängigkeit von der Qualität des Kamerasensors und der Signalverarbeitung - Störungen im Bild, die unangenehm auffallen. Dieses Bildrauschen kann durch gezielte Nachbearbeitung gemindert und im günstigsten Fall eliminiert werden. Dabei kommt es besonders darauf an, trotz der Rauschreduzierung möglichst alle feinen Bilddetails und die Schärfe zu erhalten. Speziell für diese Aufgabe hat Nik Software (www.niksoftware.com) ein Tool entwickelt, das in der aktuellen Version 2 um einige Fähigkeiten erweitert wurde. **Define 2.0** ist als Plug-in für Photoshop, Photoshop Elements und andere kompatible Programme erhältlich und bietet gegenüber der Vorgängerversion eine neue Benutzeroberfläche mit Echtzeitvorschau, eine verbesserte Rauschreduzierungs-Engine mit automatischen Kameraprofilen, die Integration der von NIK Software entwickelten U-Point-Technologie zur selektiven Rauschreduzierung und darüber hinaus ein verbessertes Farbbereich-Werkzeug. Define 2.0 kostet 120 Euro, die Vorversion gibt es bei Franzis (www.franzis.de) jetzt für 50 Euro.

Digitalfoto-Archiv zum Superpreis

Zum Jahresende räumt unser Verlag sein Lager auf. Von Doc Baumanns acht Bild-CDs mit Fotos für Digitalmontagen ist noch ein Restbestand übrig, der nun - begrenzt bis zum Jahresende - zu einem Viertel des ursprünglichen Preises angeboten wird: 1 248 Bilder für nur 99,84 Euro!

Die acht weißen CD-Hüllen stehen inzwischen in vielen Ateliers. Professionelle Bildbearbeiter wissen, dass man zwar bei Bedarf durchaus mal schnell vor die Tür gehen könnte, um mit der Digitalkamera einen benötigten Hintergrund zu knipsen - dass man dort aber selten ausgerechnet die Wolken, Natursteinmauern, Brandungswellen, Felsen oder Flammen findet, die man gerade für eine Montage braucht.

Die Entscheidung, sich ein umfangreiches Digitalbild-Archiv anzulegen, scheitert oft an den Kosten. Klar, im Web kann man bei besonders günstigen Anbietern inzwischen Fotos schon für drei, zwei oder einen Euro kaufen. Aber bis man da das richtige gefunden hat, vergeht oft viel Zeit, und da die Bilder nicht extra für Montagezwecke aufgenom-

men wurden, sind sie selten wirklich brauchbar. Das ist der grundlegende Unterschied zur Sammlung „Fotos für digitale Montagen“, die Doc Baumann in vielen Jahren ursprünglich für sein eigenes Archiv aufgenommen hat.

Ein weiterer, in der Praxis sehr wichtiger Vorzug: Jedem Band liegt ein Katalog bei, in dem die Bilder in ausreichender Größe, nach inhaltlichen Kriterien gegliedert, abgedruckt sind, oft ergänzt um einen Mini-Workshop zum optimalen Einsatz des Materials.

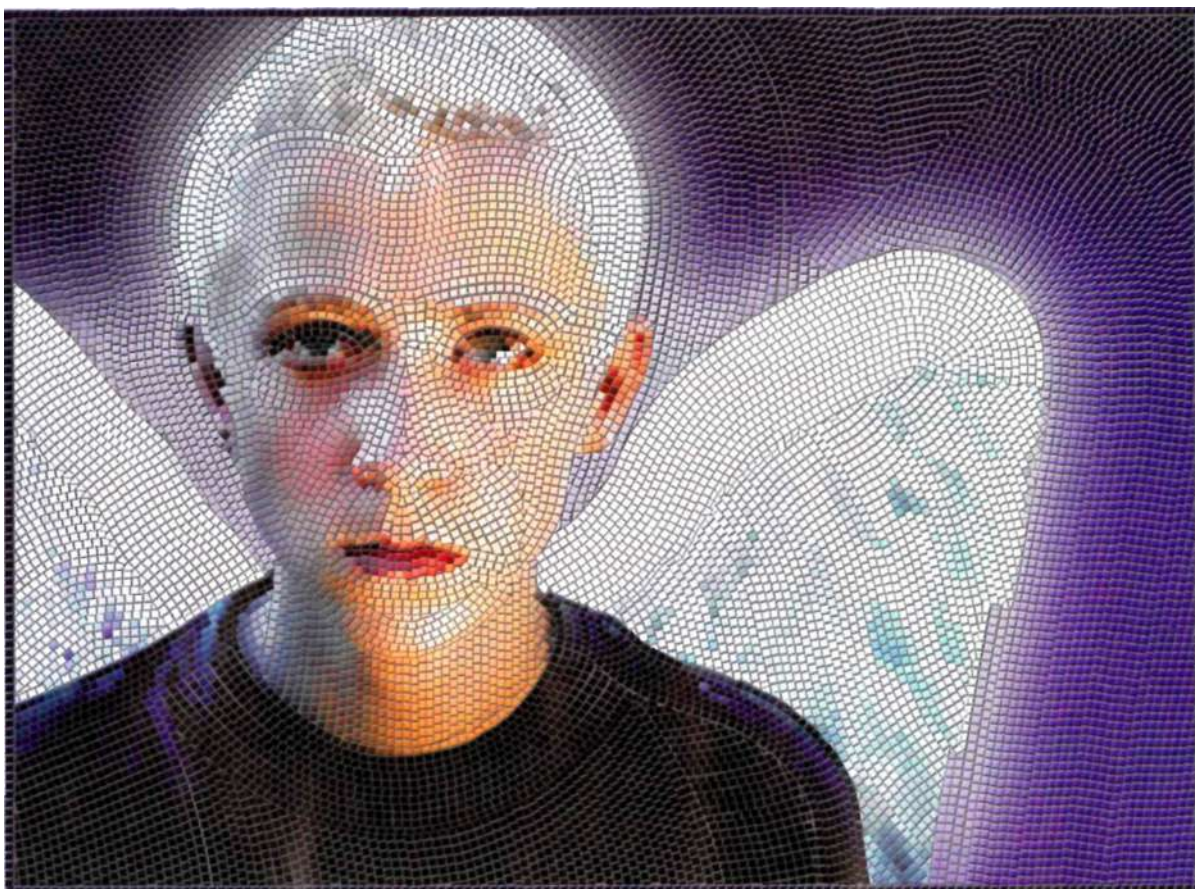
Schon bisher waren diese Fotos außerordentlich preisgünstig - eine CD kostete 49,95 Euro, ein Bild also etwa 32 Cent. Im Zuge der Lagerräumung bieten wir die komplette Sammlung von 1 248 Digitalbildern nun zu einem einmaligen Schnäppchenpreis von nur noch 99,84 Euro an.

Der etwas krumme Preis ergibt sich daraus, dass ein Bild in diesem Paket lediglich 8 Cent kostet! (Alle Fotos RGB, JPEG-Stufe 11, Format ca. DIN A4, hoch- oder querformatig) Alle Fotos sind lizenzfrei nutzbar und dürfen für private und kommerzielle Zwecke eingesetzt werden.

Dieses Sonderangebot ist unwiderruflich befristet bis zum Jahresende 2007. Aber angesichts der begrenzten Zahl von kompletten Paketen - von einigen CDs sind noch etwas mehr, von anderen weniger vorrätig - ist es ohnehin unwahrscheinlich, dass der Vorrat bis zum 31. Dezember reichen wird.

Wollen Sie Besitzer dieses Bildarchivs werden, schreiben Sie also rechtzeitig eine Bestellung an redaktion@docma.info. Porto und Mehrwertsteuer sind im Preis enthalten.





Originalfoto: iStockPhoto.com, Dawn Lillenaust

Matthias Lemcke, Hamburg

Martin Rodan, Neustadt am Rübenberge



Original: Boucher: Ruhendes Mädchen von CD-Sammlung „25 000 Meisterwerke“

Photoshop-Rätsel

Die Aufgabe, ein Mosaik mit Photoshop zu gestalten, hat alle, die mitgemacht haben, ausgiebig beschäftigt. Bei unserem neuen Rätsel dürfen Sie Polizei spielen und ein verzerrtes Foto rekonstruieren. | **Doc Baumann**

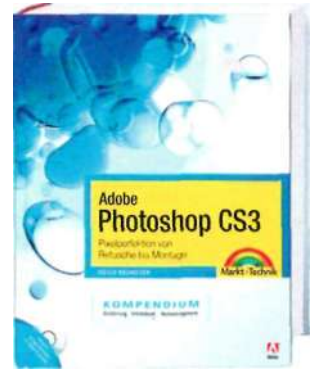
ugegeben, die letzte Aufgabe war nicht einfach und auch nicht in ein paar Minuten zu erledigen. Denn es reichte nicht aus, nur das geeignete Verfahren auszuwählen - dieses musste dann auch noch mit einigem Aufwand auf ein passendes Bild angewandt werden. Danke an alle, die diesmal mitgemacht haben.

Da Corel für die Lösung dieses Rätsels zwei Preise gesponsert hat, stellen wir auch zwei Ergebnisse vor. Die Prämie dafür: Painter X. Wer das Programm kennt, weiß, dass es dort ein spezielles Mosaik-Modul gibt, welches das Auslegen der Steinchen deutlich erleichtert, da es vektorunterstützt arbeitet. Mehr dazu sowie zu der Lösung in Photoshop finden Sie ausführlich ab Seite 52.

Unsere Gewinner sind nicht genau in der dort beschriebenen Weise, aber ähnlich vorgegangen. Die einzige Abweichung - natürlich völlig legitim, es kommt auf ein überzeu-

gendes Ergebnis an - bei Matthias Lembke aus Hamburg bestand etwa darin, dass er die parallelen Pfade zur Steuerung des quadratischen Musterstempels mit aktivierter „Formeigenschaften > Winkel > Steuerung > Richtung“ nicht als zunehmend verkleinerte Auswahlen angelegt hat, sondern in Illustrator per „Angleichung“ und „Pfad verschieben“.

Auch Martin Rodan aus Neustadt am Rübenberge ist darauf gekommen, dass man die Bildvorlage zunächst als Muster speichern muss und mit dem Musterstempel bei aktiviertem „Impressionist“ aufträgt. In seinem langen Erläuterungstext verzweifelt er auf halber Strecke und stöhnt: „Mann, ist das kompliziert zu beschreiben, wie könnt Ihr daraus ein ganzes Heft machen?“ Ebeneneffekte wie „Schlagschatten“ und „Abgeflachte Kante“ und eine mit Störungen aufgelöste Ebene im Hintergrund für den Mörtel haben beide Gewinner angelegt.



Unter den Einsendern richtiger Entzerrungen verlosen wir Heico Neumeyers gerade bei Markt+Technik erschienenes Kompendium für Photoshop CS3 im Wert von 40 Euro

Rätselhaft: Was zeigt das verzerrte Bild?

Vielleicht haben Sie vorn im Editorial gelesen, wie das Bundeskriminalamt das per Filter verzerrte Gesicht eines Verdächtigen wieder erkennbar gemacht hat. Der hatte gemeint, ein paar Pixel zu verwirbeln reiche aus, um ihn unkenntlich zu machen. Falsch gedacht!

Die in der Presse verbreitete Darstellung stammt von tief beeindruckten Journalisten, die es für ein neuzeitliches Wunder hielten, aus Pixelmatsch ein Porträt zu rekonstruieren: „Um weitere Erfolge dieser Art nicht zu gefährden, machte [das Bundeskriminalamt] keine Angaben über die Technik, mit der das unkenntlich gemachte Gesicht rekonstruiert worden war.“ Das BKA sprach in einem Interview davon, man habe „Wochen gebraucht“.

Das klingt sehr beeindruckend. Lästermäuler wiesen im Web prompt spöttisch darauf hin, das hätte jeder gekonnt, der schon mal mit dem Strudel-Filter gearbeitet hat. Doch weder „unvorstellbar!“ noch „kinderleicht!“ sind angemessen. „Strudel-Filter“ ist zwar richtig - doch zum Zurückdrehen muss man nicht nur den exakten Drehwinkel kennen, sondern auch den Mittelpunkt; außerdem ist der Bereich nicht immer kreisförmig, sondern kann auch elliptisch sein, und dann kosten Rekonstruktionsexperimente viel Zeit.

Spielen Sie Sonderermittler der Polizei - Sie haben es einfacher und schwerer zugleich als das BKA: Der Filter-Anwendungsbereich entspricht hier zwar genau der kompletten Bildfläche - aber wir haben gleich zwei Filter hintereinander angewandt. Ihre Aufgabe: Rekonstruieren Sie das Original! Die nebenstehende Bilddatei finden Sie zum Herunterladen bei den Arbeitsmaterialien von Heft 20 auf www.docma.info. Schicken Sie das entzerrte Ergebnis im Originalformat als RGB-JPEG einschließlich einer Beschreibung Ihrer Vorgehensweise an redaktion@docma.info; Einsendeschluss ist wegen des künftigen zweimonatigen Erscheinens bereits der 15.1.2008. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir das Photoshop-CS3-Kompendium.

DOCMA Award

Im Oktober und November wurden im Landesmuseum Koblenz die prämierten Werke des 2007er Wettbewerbs gezeigt.

Als am 20. Oktober die besten Arbeiten des diesjährigen Awards vorgestellt wurden, war der Ausstellungssaal so voll wie noch nie bei unseren Eröffnungsveranstaltungen. Wir haben zwar nicht gezählt, wie viele Menschen die ehemalige Kapelle der Festung Ehrenbreitstein bevölkerten, aber es waren sehr viele - und durchaus nicht nur die Gewinner/innen samt Anhang.

Erstaunlich war vor allem das Durchschnittsalter der Gäste, das deutlich höher lag als in den Jahren zuvor. Wie gewohnt hatten sich Michael Jordan und seine Mitarbeiter/innen vom Landesmuseum viel Mühe bei Rahmung und Präsentation der Werke gegeben, die Tafeln waren wie in den Jahren zuvor von Nopar International und HP gedruckt worden.

Pünktlich begann die neue Direktorin, Frau Kaiser-Lahme, mit ihrer einleitenden Ansprache, bei der sie besonderen Wert auf die neuen Aspekte legte, die durch digitale Fotografie und Bildbearbeitung den fotohistorischen Schwerpunkt der Museumsarbeit ergänzen. Anschließend sprach Doc Baumann über Geschichte und Themenstellung des Awards und leitete zur Preisverleihung an die Gewinner/innen über.

Die Sachprämien - zur Verfügung gestellt von Adobe und Wacom, weitere von Nurizon, Datacolor, Nik Software, Pantone und Pearson erhielten die nicht anwesenden Preisträger per Post - waren in diesem Jahr nicht das einzige, was überreicht wurde: Award-Gewinner Michael Müller aus Jena hatte den Chef seiner Agentur Raatz Media davon überzeugt, Ge-

winnertrophäen zu sponsern, die nun - mit entsprechenden Gravuren für Teilnehmergruppe und Platzierung - zusammen mit einem Büchlein zur Geschichte der Festung an die Preisträger gingen. Fast schon ein Ehrengast war die aus Holland angereiste 15-jährige Ellen, die im Ausbildungssektor wieder einen Sonderpreis erhalten hatte.

Auf Anregung von Andreas Depping machten sich die Gewinner im Anschluss an die Veranstaltung nicht sofort auf den Heimweg, sondern trafen sich in einem Restaurant zum Meinungsaustausch. Da gibt es bei einer eventuellen Wiederholung sicherlich Verbesserungsbedarf, um dieses Treffen für alle Teilnehmer noch fruchtbarer zu machen.

DOCMA-Award 2008

Die Fortsetzung des Awards ist im Augenblick leider noch nicht gesichert. Da wir bislang keinen Sponsor gefunden habender bereit wäre, die Organisationskosten zu übernehmen. Aus diesem Grund gibt es auch noch kein Thema, auf das Sie sich vorbereiten könnten.

Wir hoffen, dass wir doch noch eine Zusage erhalten, aber das lässt sich derzeit nicht garantieren. Es wäre natürlich sehr bedauerlich, wenn dieser einzige Wettbewerb für digitale Bildbearbeitung mangels Unterstützung nicht fortgeführt würde (wo es gleichzeitig zahllose Foto-Awards gibt, die sich nur unwesentlich voneinander unterscheiden). Sobald wir mehr wissen, erfahren Sie das im Heft oder auf unserer Webseite. doc



Die Preisträger/innen des 2007er Awards mit Ihren Trophäen; hintere Reihe (v.l.n.r.): Michael Müller, Ake Fischer, Martin Ernst, Johannes Brückner, Jan Bomemann; vordere Reihe: Matthias Kleemann, (Doc Baumann), Christine Gerhardt, Sylvia Wiemers, Ellen van den Boom, Andreas Depping (mit eigenem Preis-Träger)

Photoshop-Ausbildung

Was lernt der Nachwuchs während der Ausbildung über digitale Bildbearbeitung und Photoshop?

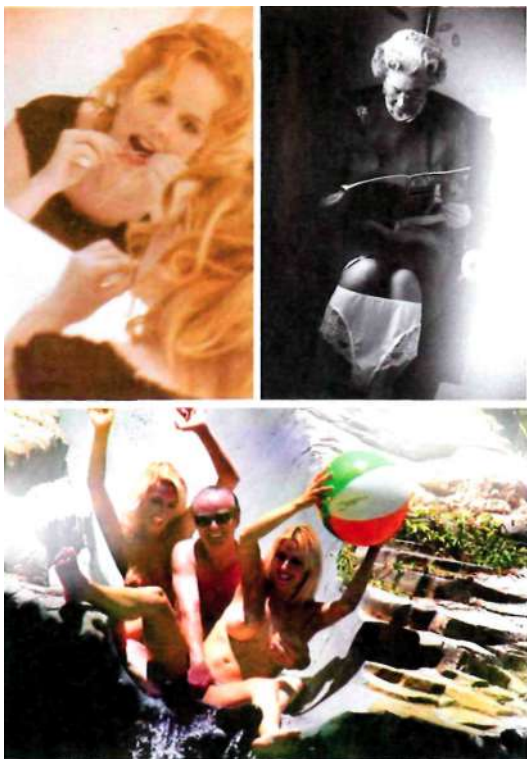
Möglicherweise geht die einleitende Frage bereits zu weit, denn sie setzt etwas voraus, das erst noch zu klären wäre - dass man nämlich bei privat oder öffentlich betriebenen Ausbildungsstätten überhaupt Sinnvolles über Photoshop lernt. Etliche Gespräche, die wir in letzter Zeit mit jungen Menschen hatten, die derzeit etwas absolvieren, das Ausbildung zu nennen aus ihrer eigenen Sicht eher übertrieben wäre, lassen daran zweifeln.

Vielleicht haben wir einfach nur mit den falschen Leuten geredet, nach deren Erfahrungen die Mehrzahl der Schüler/innen und Student/innen sich mit Photoshop weitaus besser auskennt als jene, die ihnen als Lehrpersonen etwas über dieses Thema beibringen wollen. Was kein Wunder wäre, wären das tatsächlich überwiegend ältere Herrschaften, die ihr Leben lang analog fotografiert und in der Dunkelkammer gestanden haben und nun plötzlich was über Pixel und Fluchtpunkt-Filter erzählen sollen.

Es geht uns nicht darum, Ausbildungsstätten niederzumachen. Viel lieber würden wir hören, dass alles prima läuft, man vieles lernt, was in der Berufspraxis benötigt wird, und die Lehrenden kompetent und freundlich auf die meisten Fragen eine hilfreiche Antwort geben können.

Wir planen kein Ranking, wie es in letzter Zeit für Unis modern zu werden scheint, werden aber gern diejenigen Ausbildungsstätten hervorheben, die einen guten Bildbearbeitungs- und Photoshop-Unterricht anbieten, und weniger gern, aber unvermeidlich, auch diejenigen nennen, bei denen man nichts lernt. (Auf Hochloben aus PR-Überlegungen oder In-den-Dreck-treten, weil jemand auf einen Lehrer persönlich sauer ist, würden wir allerdings gern verzichten.)

Schickt uns Eure Erfahrungsberichte unter Betreff „Photoshop-Ausbildung“ an redaktion@docma.info. Anonyme Schreiben können wir nicht brauchen; Leuten, die Ärger befürchten, wenn ihr Name wegen gerechtfertigter Kritik bekannt würde, sichern wir selbstverständlich Vertraulichkeit zu. Wir sind gespannt und warten auf Eure Mails. doc

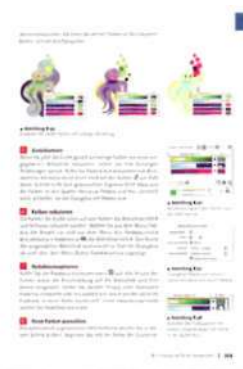


Intime Momente

Rauschen, Körnung, verwaschene Farben, Schärfemangel, den Blick behindernde unscharfe Objekte im Vordergrund und Menschen, die völlig alltägliche Dinge tun. Sie gehen mit Hunden spazieren, sitzen auf dem Klo oder im Gefängnis, bügeln, wechseln Windeln, praktizieren die eine oder andere Art von Geschlechtsverkehr, nehmen Drogen, lassen Schönheits-OPs über sich ergehen oder kämpfen mit zu engen Kleidungsstücken. Das Irritierende an diesen Fotos ist die Prominenz der Abgebildeten. Wir sehen hier immer wieder die englische Königin Jonny Blair, Popstars wie Mick Jagger, Michael Jackson, Britney Spears oder die Schauspieler Halle Berry, Nicole Kidman und Jack Nicholson. Nie war man den Stars so nah, doch schon auf dem Buchcover steht zu lesen, dass alles Illusion ist. Alison Jackson hat all diese Szenen, die ihre schlechte Bildqualität der gewollten Anmutung von Paparazzi-Shots verdanken, sorgfältig mit Doppelgängern inszeniert. Der Betrachter lernt, dass das, was er sieht, ihn an die Wirklichkeit des Abgebildeten glauben lässt und dennoch nichts mit der Wahrheit zu tun haben muss. Pflichtlektüre für alle Bildzeitungsleser und eine unterhaltsame Anregung für Fotografen, sich mit den Stilmitteln des inszenierten Voyeurismus auseinanderzusetzen.



Confidential. What you see in this book is not „real“ von Alison Jackson Gebundene Ausgabe 264 Seiten Taschen Verlag 2007 29,99 Euro



Handbuch für CS3-Illustratoren

Die meisten Bücher über Illustrator und/oder Vektorgrafik glänzen durch zwei Merkmale: Zum einen enthalten sie viel technisches Know-how, zum anderen eine tendenziell gruselige Bebilderung, die gern auch noch durch einen schicken Schwarzweißdruck auf grobem Papier untermalt wird. Geschrieben sind sie von Grafikspezialisten, die wissen, wie die Programme funktionieren, bei der Anwendung aber weder Fantasie noch ästhetisches Geschick entwickeln. Inspirationsquellen oder Motivationshilfen für Einsteiger und Fortgeschrittene sind sie nicht. Ganz anderes präsentiert sich Monika Gause's „Adobe Illustrator CS3 - Das Handbuch zum Lernen und Nachschlagen“. Hier zeigt eine ausgebildete und von ihrem Geschäft begeisterte Grafikerin mit einer Fülle vielfältiger und ebenso schön anschaulicher wie erklärender Bildbeispiele Techniken, Hintergründe und praktische Workshops, um Illustrator im professionellen Rahmen einzusetzen.

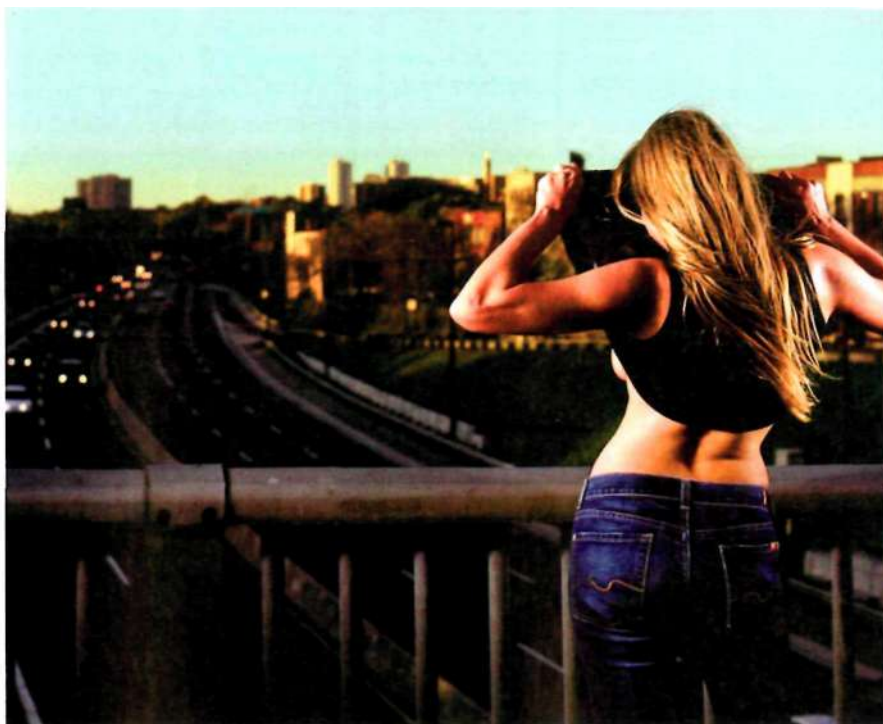
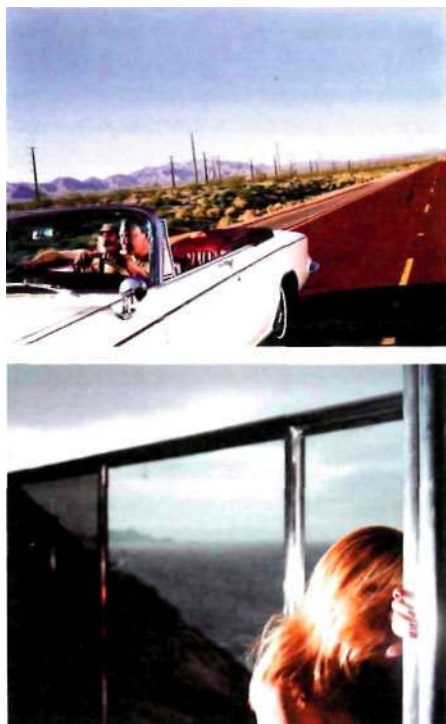
Selbst alte Vektorhasen können hier eine Menge lernen. Neben der Technik gibt es auch viele fach-

liche Details. Zum Beispiel dass die Bezier-Kurve gar nicht zuerst von Pierre Bezier erfunden wurde, sondern von Paul de Casteljau. Da der aber im Auftrag von Citroen die Kurvennäherung mithilfe von Unterteilungen untersuchte und der Autobauer diese Erkenntnis als Firmengeheimnis behandelte, wurde Bezier der Ruhm zuteil. In ihrem didaktischen Konzept baut Monika Gause auf eine Ausführlichkeit, der man anmerkt, dass die Autorin ihr Know-how um die Illustrator-Wissensvermittlung als Dozentin gesammelt hat. Das Buch untergliedert sich in fünf Teile. Der erste befasst sich mit den Grundlagen



Adobe Illustrator CS3 Das Handbuch zum Lernen und Nachschlagen von Monika Gause Gebundene Ausgabe, 668 Seiten Galileo Press 2007 Euro 59,90

und der Bedienoberfläche, der zweite zeigt Arbeitstechniken zum Erstellen von Objekten. Im dritten Teil erfährt der Leser, wie er diese Arbeitstechniken verfeinert, im vierten Teil geht es um Spezialitäten jenseits der Vektorkurve wie Typo, Diagramme, Muster, 3D-Effekte und Pixeldaten. Den Abschluss bildet das Thema „Ausgabe und Optimierung“. Neu hinzugekommen in der CS3-Ausgabe des Buches sind rund 100 Seiten an Ergänzungen. Die man dank des übersichtlichen Buchaufbaus schnell in den jeweiligen Kapiteln findet. Sie schlagen sich sowohl in der Buchdicke wie auch in 10 Euro Mehrpreis gegenüber der CS2-Ausgabe nieder. Das einzige Manko des ansonsten uneingeschränkt empfehlenswerten Bandes sind die oftmals etwas klein geratenen Illustrationen, die meist nicht im Text selbst, sondern in der Marginalienspalte zu finden sind. Wären die allerdings größer, müsste das Buch sicher noch zweibis dreihundert Seiten umfangreicher ausfallen, was den Preis weiter in die Höhe treiben und die Handlichkeit deutlich einschränken würde.

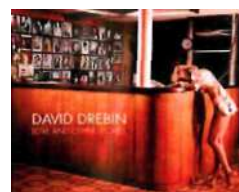


Liebesgeschichten

Was gibt es Wichtigeres als die Liebe, als die Suche, das Sehnen, die Hingabe, das Herzleid? David Drebins Bilder zeigen auf den ersten Blick schöne Menschen, reiche Menschen, inszenierte Menschen. Die Bilder wirken fast wie Filmstills, herausgerissen aus einem großen Zusammenhang, den der Betrachter nur erahnen kann. Die dort präsentierte Welt ist voller Detailfreude, glamourös, üppig. Die zweite Ebene, die der komplexen Gefühle, bemerkt man oft erst beim zweiten Blick. Man entdeckt dann, dass unter

der scheinbar glatten Oberfläche heftige Emotionen brodeln, die häufig nur durch eine Geste, einen Blick, eine Träne, eine Bewegung oder Handlung angedeutet werden. Der Fotograf legt Fährten, führt sie oftmals über mehrere Bilder, klärt nie auf, zieht uns in das Geschehen, bleibt aber geheimnisvoll. Wahrscheinlich liegt hier der eigentümliche Reiz dieser sorgsam Inszenierungen. Wir sehen Herzschmerz, doch die Frauen bleiben stark. Wo wir Männer finden, wirken sie schwächlich, fast wie gejagt.

Am Ende sind es Geschichten voller Melancholie, einige auch voller Glück und manche voller Witz.

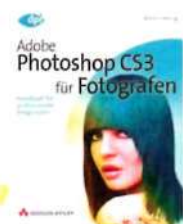


Love & Other Stories
von David Drebin
Gebundene Ausgabe
160 Seiten
Daab 2007
49,95 Euro

CS3 für Fotografen

Groß ist es, schwer und schön. Martin Evening hat sein Photoshop-Nachschlagewerk für Berufsfotografen einer Überarbeitung unterzogen und es CS3-kompatibel gemacht. Das Besondere an Evenings 700 Seiten-Wälzer ist seine Perspektive auf Photoshop. Während ähnlich umfangreiche Werke sonst den Anspruch haben, jedem Photoshop-Nutzer alles zu erklären, richtet sich Martin Evening explizit an seine Berufskollegen, die Fotografen. Er konzentriert sich also nicht in erster Linie auf die Frage „Was geht alles?“, mit der viele Computerfreake sich dem Programm nähern, sondern schaut aus dem Fotolabor heraus und fragt: „Was geht besser?“. Der Fotograf interessiert sich vor allem dafür, welchen Nutzen die Zusatzinvestition in eine professionelle D-SLR-Ausrüstung bringt, wie er seine Arbeitserfahrung aus dem Labor auf die Bildschirmarbeit übertragen kann und ob seine Qualitätsansprüche mit dieser Technik zu realisieren sind. Es geht also weniger um bunte Effekte als um solides Hintergrundwissen. Nicht nur künstlerisch kreative Aspekte werden behandelt, sondern vor allem die Brot- und Butter-Techniken, mit denen ein Fotograf aus Pho-

toshop im Alltag den höchsten Nutzen zieht. Also neben den Arbeitsgrundlagen und den Neuerungen in CS3 vornehmlich um Retuschetechniken, Automatisierungen, Camera Raw, Dunkelkammer-effekte sowie Bildverwaltung, Farbmanagement und die Bildausgabe. Obwohl dies tendenziell nach langweiligen 08/15-Beispielen klingt, ist es dem Autor gelungen auch von den Bildern her schönes, anregendes Buch zu gestalten. Kurz, ein Standardwerk für Fotografen, das in jedem Studio verfügbar sein sollte. Eine Idee von der Qualität und Nützlichkeit der in diesem Buch beschriebenen Techniken vermittelt der Artikel „Profi-Tricks der Bildretusche“, den Sie in diesem Heft ab Seite 28 lesen.



Adobe Photoshop CS3
für Fotografen
von Martin Evening
Gebundene Ausgabe
700 Seiten
Addison-Wesley 2007
49,95 Euro

Zu viel Holz vor der Hütte

„The Big Book of Breasts“ klang in der Verlagsankündigung wie eine Hommage an die sekundären Geschlechtsmerkmale der Frau. Ist es auch, aber nicht an die Brüste in ihrer Vielfalt, sondern nur an die sehr voluminösen. Auf den großformatigen knapp 400 Seiten eröffnet sich eine größtenteils schwarz-weiße Russ-Meyer-Welt im Zeitenwandel von den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts bis zur Erfindung des Silikonimplantats in den 80ern, gekrönt vom Kapitel „The Biggest“. Fazit: Nicht immer appetitlich geratene Echbusen-Bildersammlung mit eingeschobenen Textpassagen, in denen Frauen erzählen, wie toll es ist, als Oberweite wahrgenommen zu werden. Fazit: Irreführende Wortstellung im Titel, es müsste heißen „The Book of Big Breasts“.



The Big Book of Breasts
von Dian Hanson
Gebundene Ausgabe
420 Seiten, (Englisch)
Taschen Verlag 2006
39,99 Euro

Macwärts

Ach wie viele frustrierte Windows-Anwender liebäugeln doch regelmäßig damit, auf einen Mac zu wechseln. Entschuldigungen, es nicht zu tun, gibt es viele. Ein paar davon wurden jedoch mit der Wechsel Apples von PowerPC- auf Intel-Prozessoren aus der Welt geschafft. Grund genug für manchen, wenigstens privat ein wenig mit so einer Apfelkiste zu experimentieren. Damit das leicht und locker vonstattengeht, haben sich Daniel Mandel und Michael Schwarz zusammengesetzt und die Umsteigefibel für Switcher geschrieben, die von Windows zu Apple wechseln wollen. Hier lernt man in unterhaltensamer Form, was die einen von den anderen Computern unterscheidet. Man erfährt, wie man seine alten Daten in die neue Umgebung übernimmt, wel-

che Vorzüge die im System vorhandenen Tools bieten und auch wie man die lieb gewonnenen Windowsprogramme auf dem Mac zum Laufen bringt. Ein kostengünstiger kleiner Umzugshelfer, der selbst manch langjährigem Mac-User das ein oder andere „Ach?“ entlocken dürfte.



Die Umsteigefibel von Windows zu Apple von Daniel Mandel und Michael Schwarz
Broschiert
144 Seiten
Mandl »Schwarz 2007
2. Überarb. Auflage
EUR 12,90

Vademecum für Ebay-er

Jeder, der einmal Altes oder Ungenutztes bei Ebay oder anderen Börsen verkauft hat, lernt eins ganz schnell: Eine gelungene Präsentation mit Fotos der wichtigsten Produktdetails treibt nicht nur die Preisgebote nach oben, sondern erspart auch viel Zeit, da man weniger Nachfragen beantworten muss. Zwar haben die meisten Ebay-Verkäufer heute eine Digitalkamera, doch wissen sie dieses Gerät oft nicht optimal zu nutzen. Reinhard Merz, ehemals Redakteur der Zeitschrift Foto & Labor, hat für all jene, die Objekte zu Hause ablichten wollen, einen kleinen Leitfaden zusammengestellt, wie sie ihre „Schätze ins rechte Licht rücken“. Im ersten Teil geht es 30 Seiten lang um Kameras, Hintergründe und Lichttechnik. Im zweiten, nochmal 60 Seiten umfassenden Teil darum, wie man Bilder gestaltet, Objekte generell inszeniert und diese dann korrekt ausleuchtet. Verschiedenen besonders beliebten Motivgruppen wie Kunstwerken, Schmuck, Spielzeug, Technik oder Büroutensilien sind dabei kleine Unterkapitel gewidmet. Den Abschluss bilden Food-Fotos und experimentelle Aufnahmen, die sich ja schließlich auch in

einem Ministudio machen lassen. Merz' schmales 90-Seiten-Helferlein ist mit 24 Euro fast schon unverschämte teuer und eignet sich inhaltlich wirklich nur für Einsteiger. Man kann es natürlich auch andersherum betrachten: Wenn jemand bisher miese Bilder macht und das, was er da für sein Geld an Wissen erwirbt, konsequent einsetzt, wird zwar kein guter Fotograf aus ihm, doch hat er die Mehrausgabe wahrscheinlich in kürzester Zeit durch bessere Auktionsergebnisse wieder eingespielt.



Fotografieren im Ministudio. Kleine Schätze ins rechte Licht rücken für eBay & Co von Reinhard Merz
Gebundene Ausgabe
94 Seiten
dpunkt Verlag 2007
24,00 Euro

Fragen und Antworten zu InDesign

Einen sehr interessanten Weg, ein Lehrbuch zu strukturieren, hat Gerald Singelmann mit „Adobe InDesign CS3 für Fortgeschrittene - Ein Lösungsbuch“ beschritten. Er kombiniert InDesign-Wissen für professionelle Anwender, die sich nicht scheuen, in die Tiefen des Programms vorzudringen, mit einer Aufbaustruktur, die sich aus alltagspraktischen Fragen zusammensetzt. Das konventionelle zweieinhalbseitige Inhaltsverzeichnis wird hier mit einem 20-seitigen Fragenkatalog kombiniert, damit die Leserschaft ihre spezifischen Probleme schneller finden und lösen können, als dies mit einer normalen Struktur möglich wäre. Singelmann hat während seiner Tätigkeit als Schulungsleiter eines Druckvorstufenbetriebes eineinhalb Jahre lang Fragen gesammelt und die Antworten jetzt zu Papier gebracht. Das Er-

gebnis umfasst knapp 480 Seiten und beschäftigt sich neben klassischen Tätigkeitsfeldern wie Text- und Tabellensatz und PDF-Erzeugung auch mit Datenimport, Farbmanagement, Scripting und ersten Schritten in XML. Das Buch hinterlässt den Eindruck geballter Kompetenz und sollte daher an keinem InDesign-Arbeitsplatz fehlen, an dem mehr als die layouttechnischen Standards abgehandelt werden müssen.



InDesign CS3 für Fortgeschrittene von Gerald Singelmann
Gebundene Ausgabe
480 Seiten
Galileo Press 2007
59,90 Euro

Welt der Zeichen

Martin Krampen, der in den 70er Jahren gemeinsam mit Otl Aicher das inzwischen vergriffene Standardwerk „Zeichensysteme der visuellen Kommunikation“ verfasst hat, legt mit diesem Buch eine längst fällige Aktualisierung vor. Im ersten Teil des Buches gibt es eine theoretische Einleitung mit Überlegungen zur Semantik der stehenden sowie der animierten Bilder. Hier geht der renommierte Autor, Professor für Semiotik und visuelle Kommunikation, der spannenden Frage nach: Wie können die Bedeutungsfelder aller Piktogramme geordnet werden? Der zweite Teil präsentiert eine Sammlung von 1 200 Piktogrammen. Sie lassen sich nach Art eines Lexikons aus einem alphabetischen Index erschließen. Alle Piktogramme sind als Vektorgrafiken dargestellt, der Anteil mit animierten Piktogrammen auf einer CD.



Die Welt der Zeichen von Martin Krampen et al.
Gebundene Ausgabe
140 Seiten
Av Edition 2007
39,80 Euro

Liebe zu Buchstaben

Texte sind mehr als eine Ansammlung von Buchstaben, mehr als einfach nur strukturiert angelegte Linien und Formen. Neben den Wörtern und ihren Bedeutungen entsteht für den grafisch sensiblen Betrachter eine zweite Welt. Eine, in der das Zusammenspiel der Buchstaben und Wörter, der Zeilen und Spalten weitere Interpretationen und Emotionen erzeugt. Um diese Parallelwelt der Buchstaben dreht sich das Buch von Martina Nohl. Die Autorin richtet sich an Auszubildende und Studenten und vermittelt ihnen zunächst grundlegendes Handwerkzeug. Nach den Themenblöcken Lesbarkeit und Schrift geht es an die Gestaltung von Seiten. Didaktisch ist das Buch eine Perle. Es strotzt nur so von Beispielen und Anregungen, von Fundstücken und allerlei typografischen Spielereien, die nicht allein lehrreich sind, sondern auch Spaß machen. Mitgeliefert wird eine Materialsammlung, in der sich neben Schrift- und Farbmustern auch ein Schriftensmischer zum Selberbasteln findet. Nach der Lektüre fragt man sich jedoch, wie jemand, der soviel über dieses Thema weiß, ein Lehrbuch dazu so grausam schlecht gestalten konnte.



Workshop Typographie & Printdesign von Martina Nohl
Gebundene Ausgabe
292 Seiten
dpunkt Verlag 2007
2. aktualisierte Auflage
49,00 Euro

Klein und kompakt

Mit der neuen Reihe „Snapshot“ setzt jetzt auch der Data-Becker-Verlag auf monothematische, kurze Bücher für kleines Geld. Ähnlich der Edition DOCMA, nur ohne inhaltliche Verbindung, sind bisher fünf Bände erschienen. „Professionelle Bildcollagen erstellen“ von Pavel Kaplun verspricht etwas mehr als es hält, denn man sollte hier vielleicht eher von dekorativen Kollagen sprechen. Der Autor beginnt bei den Kameraeinstellungen und führt anschließend an mehreren Beispielen die wichtigsten Montagetechniken wie Ebenenmasken, Färb- und Schärfenanpassungen oder Schattensetzungen vor. „Fotos mit Wow-Effekt“ von Christian Haasz und Angela Wulf zeigen etwas beliebig aneinandergeraute Photoshop Special-Effects, setzen dabei aber auf ein ästhetisch deutlich höheres Niveau. Beide Bände wirken wie kurze Exzerpte - man könnte auch sagen Zweitverwertungen - aus den ausführlicheren Büchern der Autoren, die im gleichen Verlag erschienen sind. Eigenständiger sind dage-



gen die beiden folgenden Bände. „Stimmungsvolle Aufnahmen bei Dämmerung und Nacht“ von Klaus Harms und Bettina Löffler richtet sich klar an Fotografen und gibt vielfältige Hilfestellungen, wie man bei schlechten Lichtverhältnissen zu guten Fotos kommt. Schön anzuschauen und lehrreich. Stefan Simons „Kontrastreiche DRI-Bilder erzeugen“ spricht auch eher Fotografen an, führt sie aber an den Computer, wo sie aus Belichtungsreihen die bestbelichteten Bereiche zu einem neuen Bild zusammenfügen. Einsteigerfinden hier eine erste Orientierung, alle die schon eigene Experimente mit dieser Technik unternommen haben, sollte ihre

Zeit lieber nutzen, diese weiter zu führen. Der letzte Band „RAW-Fotos perfekt entwickeln“ von Klaus Harms markiert nicht nur in dieser Aufzählung, sondern auch inhaltlich den Schlusspunkt. Hier geht es weder in die Tiefe, noch gibt es spannende Tipps oder Tricks. Im Gegenteil, der Autor führt vieles im Umgang mit Raw-Dateien vor, was jeder ambitionierte Laie auch ohne Erklärung schnell selbst herausfindet. Allerdings bleibt der Anwender meist bei einer Software, während Autor Harms zwischen verschiedenen Raw-Konvertern wechselt, ohne einen davon umfassend vorzustellen. Ein Buch, das man definitiv nicht braucht.

Nikon Blitzerbuch

Schlechte Blitzaufnahmen erkennt man sofort, bei guten fällt der Einsatz des Blitzes dagegen nicht ins Auge. Während Studioblitzanlagen von ihren Besitzern in der Regel recht kontrolliert gehandhabt werden, sind aufgesetzte Elektronenblitzgeräte für die meisten Fotografen in ihrer Wirkung schwer kalkulierbar. Wie man solche Geräte von der Firma Nikon im Rahmen des Nikon D-SLR-Systems optimal nutzt, erklärt Autor Edmund Bugdoll auf über 300 kenntnisreich geschriebenen und meistens ansprechend illustrierten Seiten.



Nikon Creative Lighting System
von Edmund Bugdoll
Gebundene Ausgabe
324 Seiten
Data Becker 2007
39,95 Euro

Canon-EOS-Systembuch

Einen richtigen Leitfaden für Canon-Fotografen hat Dirk Böttger auf 330 Seiten zusammengefasst. Hier geht es nicht nur um das EOS-Kamerasystem mit allen angebotenen Objektiven, sondern es wird auch auf Inhalte eingegangen. Schließlich „ist die Technik“ für Autor Böttger „nur Mittel zum Zweck“. So geht es denn auch in der zweiten Hälfte des Buches um Basiswissen der Bildgestaltung und den praktischen Einsatz der Kameras in den verschiedenen Fotodisziplinen. Ein Grundlagenwerk für Systemeinsteiger, allerdings ein wenig trocken geschrieben.



Professionelle Fotografie mit dem Canon-EOS-System
von Dirk Böttger
Gebundene Ausgabe
330 Seiten
Mitp-Verlag 2007
44,95 Euro

Nah dran

Jedes Kind erliegt der Faszination, mit der Lupe winzig kleine Dinge zu betrachten. Anlass sind die bisweilen bizarren Details, der Reiz des Neu-Entdeckens. Das Autorenpaar Ingeborg und Arnim Tölke begleitet uns auf eine fotografische Reise in die Welt der kleinen Dinge und steht kenntnisreich Spalier, wenn es darum geht, das Gesehene auf einen Chip zu bannen. Zunächst gehtes um Technik, dann sehr ausführlich um das Licht, bevor man sich den einzelnen Makrosujets im Detail zuwendet. Ein kleines Buch, das großen Spaß macht.



Nah-, Makro-, Lupenfotografie
von Ingeborg und Arnim Tölke
Broschiert
208 Seiten
Vfv Verlag 2007
15,95 Euro

Kameraexperimente

Haben Sie eine Kamera und fotografieren relativ wenig, weil Ihnen die Ergebnisse nicht so gut gefallen, wie Sie es sich wünschen? Dann brauchen Sie einen anderen Fotografen, mit dem Sie sich über Ihre Bilder austauschen können oder zumindest ein Buch, das diesen Fotografen ersetzt. Jim Krause, Autor der index-Reihe bei Mitp, hat mit „index foto-idee“ ein solches Buch geschrieben. Eins, das den Fotografen nicht ganz unten, aber auch nicht zu weit oben auf der Entwicklungsleiter abholt. Eins, das Ideen vermittelt, wie man seine Umwelt fotografisch (neu) entdecken kann, eins, das an schönen, aber nicht unerreichbar schönen Beispielen zeigt, was sich mit geringem Aufwand realisieren lässt. Das schmale

350-Seiten-Buch schärft die Sinne und das Sehen für kreative Fotografie, vermittelt theoretische Grundlagen, ohne allzu lehrhaft daherzukommen. Es verschafft technischen Durchblick beim Auf-den-Auslöser-drücken und zeigt zum Abschluss noch ein paar Photoshop-Tricks. Der Wert des Buches liegt aber nicht in erster Linie in seiner technischen Kompetenz, sondern in der vielfältigen Anregung, die es dem dafür anfälligen Leser verschafft. Im Unterschied zu einem menschlichen Foto-Entwicklungshelfer kann man dem Buch allerdings nicht die bald nach der Lektüre neu hinzugekommene Bildkompetenz vorführen. Dazu braucht man dann doch ein Gegenüber aus Fleisch und Blut.



index foto-idee
von Jim Krause
Gebundene Ausgabe
359 Seiten
Mitp-Verlag 2007
29,95 Euro

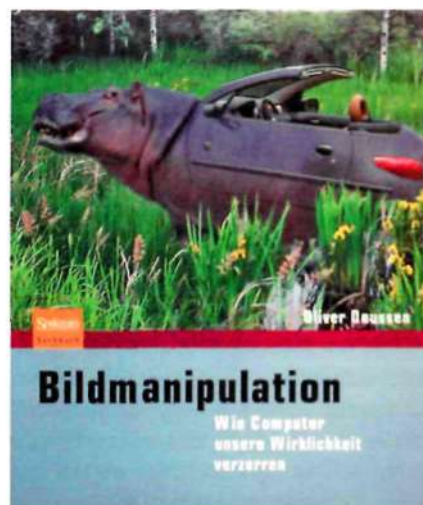
Mehr Infos zu den Büchern, Bestellmöglichkeiten, Leseproben und Inhaltsverzeichnisse finden Sie bei den Arbeitsmaterialien für dieses Heft auf www.docma.info



Spectrum 14
Cathy & Arnie Fenner (Hrsg.)
Paperback, Großformat, 248 Seiten
UnderwoodBooks2007
Euro 23,00/\$29,95



Bildethik - Theorie und Moral im Bildjournalismus...
von Stefan Leifert
Paperback, 324 Seiten
Wilhelm Fink 2007
Euro 39,90



Bildmanipulation —
Wie Computer unsere Wirklichkeit verzerren
von Oliver Daussen
Gebunden, 184 Seiten
Spektrum 2007
Euro 24,95

Es ist in jedem Jahr aufs Neue bemerkenswert: Während das große Jahrbuch der US-amerikanischen Society of Illustrators, das sozusagen den Mainstream repräsentiert, einen äußerst geringen Anteil von digitalen Illustrationen aufweist, entstanden so in den Spectrum-Jahresbänden - „The Best in Contemporary Fantastic Art“ - inzwischen rund die Hälfte der abgedruckten Beiträge.

Trotz ihrer höflichen Antwort auf eine Mailanregung ließen sich die Herausgeber nicht dazu bewegen, statt der pauschalen Zuordnung „digital“ näher zu bestimmen, wie die jeweiligen Werke entstanden. Wie es scheint, liegt die Schuld dabei wohl weniger bei ihnen als bei den Illustratoren, denn bei etlichen Werken steht dort „Photoshop“, bei zweien sogar nur „CS2“, ohne den Namen der Software.

Wie virtuos die Schöpfer dieser Werke die Programme beherrschen, lässt sich daran erkennen, dass man selbst als Profi in vielen Fällen nicht entscheiden kann, ob hier am Monitor oder an der Staffelei gearbeitet wurde. Allzu oft, wenn ich völlig sicher war, ein Bild sei dank herkömmlicher Technik entstanden, war dort „digital“ angeführt - und umgekehrt. Bemerkenswert ist auch die große Anzahl von Arbeiten mit gemischter Entstehungsweise; meist wohl Zeichnungen, die später in Photoshop oder - wenn auch nicht explizit erwähnt - Painter ausgemalt wurden. Aber es sind ebenso Öl- oder Acrylgemälde dabei, die offenbar komplett gescannt oder fotografiert und digital überarbeitet wurden.

Das Studium der Spectrum-Reihe lohnt sich nicht nur dann, wenn man sich für phantastische Kunst interessiert. Wer, auch für eigene praktische Zwecke, etwas über die Möglichkeiten und die künstlerische Bandbreite von Illustrationen erfahren möchte, die mit digitalen Werkzeugen entstanden sind, kommt an diesen Bänden kaum vorbei. Der erste erschien 1994 - so demonstriert die Serie auch die Entwicklung dieser Techniken seit 14 Jahren.

Bilder tragen erheblich zu dem Modell der Welt bei, das wir im Kopf herumtragen. Durch direkte Kenntnisnahme ist uns nur ein geringer Teil der Realität vertraut - was wir über den Rest wissen oder zu wissen glauben, verdanken wir zu erheblichen Anteilen Bildern. Wer sie herstellt und verbreitet, trägt gegenüber den Betrachtern eine erhebliche Verantwortung. Daran gemessen, was man über die technische Handhabung von Fotos erfährt, kommt dieser Aspekt meist deutlich zu kurz. So ist es zu begrüßen, wenn sich Stefan Leifert in seiner beim Fink Verlag erschienenen Dissertation ausführlich mit diesem Thema befasst.

Bildbearbeiter - im Unterschied zu Bildjournalisten - sollten allerdings hinsichtlich ihrer eigenen Praxis keine unrealistisch hohen Erwartungen an die Lektüre mitbringen, nur 20 Seiten des Buches befassen sich mit unserem Themenbereich, und auch das nur bezogen auf Problemfälle, bei denen der deutsche Presserat unterschiedlich stark reagiert hat. Erfreulich erscheint die realistische Sichtweise, dass eine Kennzeichnung jeder digitalen Bildbearbeitung einschließlich üblicher Optimierung bei publizierten Fotos keine praktische Bedeutung hätte - der Vorschlag, sie im Falle weitergehender Eingriffe etwa mit einem M für Montage zu markieren, dürfte aber ebenfalls wenig Erkenntnisgewinn bringen: Wurde dann auf einem Politiker-Gruppenfoto nur ein Fussel vom Kostüm der Kanzlerin gestempelt oder Präsident Bush aus einem anderen Bild einkopiert?

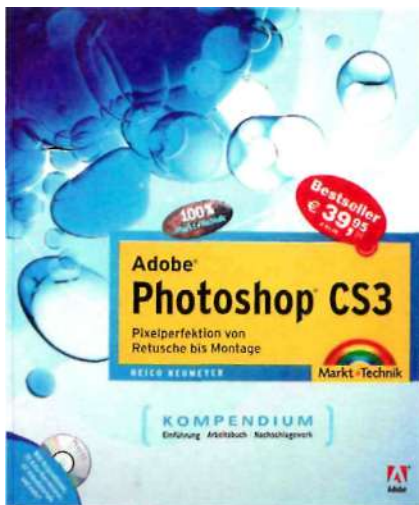
Kleine persönliche Anmerkung: Bei Sätzen wie „Die Zuwendung vieler wissenschaftlicher Disziplinen zu Fragen der Bildtheorie und -praxis ist dieser Entwicklung geschuldet und hat die Rede von 'iconic turn' eingeleitet. Galt das Interesse bis dahin vorrangig den Bildern als Werken der Kunst...“ kann ich mir ein Grinsen nicht verkneifen - dass die Kunstwissenschaft schon lange nicht mehr das Monopol auf die theoretische Beschäftigung mit Bildern hat, habe ich bereits 1979 in einem Buch geschrieben.

Auch wenn Titel den Buchinhalt knapp zusammenfassen und Lust auf die Lektüre machen sollen, ist das kein Grund für unnötig falsche Aussagen: Erstens verzerren Computer die Wirklichkeit ebenso wenig wie Monitore oder Tastaturen; sie helfen höchstens heimtückischen Bildbearbeitern dabei, dies zu tun. Computer als handelnde Subjekte zu dämonisieren, ist also fragwürdig. Zweitens geht es nicht um eine Verzerrung der Wirklichkeit, sondern um deren Wahrnehmung - ein nicht unwesentlicher Unterschied.

Das Buch ist einerseits recht breit angelegt, es reicht bis zu einer kritischen Betrachtung visualisierter Statistikdaten (die als Bild zu bezeichnen allerdings etwas fragwürdig ist), setzt aber einen etwas zu starken Schwerpunkt auf 3D, ohne ausreichend deutlich zu machen, wie dieser Bereich zur Wahrnehmungsverzerrung beiträgt. Die Darstellung sinnesphysiologischen Grundlagen in einem solchen Band ist durchaus zu begrüßen, der Bezug zum Thema hätte aber stärker herausgearbeitet werden können. Die Basis optischer Täuschungen ist schließlich eine ganz andere als die gezielter Bildfälschung zur Manipulation des Weltbildes von Betrachtern. Andere Basisinformationen dagegen kommen zu kurz; es wird - logisch fragwürdig - von lügenden Bildern gesprochen; Entscheidungen des Fotografen und der Medienverantwortlichen oder soziale Aspekte wie Orientierung an Normen werden allzu knapp gestreift.

Deussens Resümee, insbesondere des Kapitels „Manipulationen technisch erkennen“, ist unbefriedigend und praxisfern; die digitale Analysierbarkeit von Fotofälschungen hilft dem Zeitungsleser nicht. Das gern und auch hier geforderte „Qualitätssiegel für ungefälschte Bilder“ ist ebenfalls ein Papiertiger.

Dennoch ist das Buch als knappe Zusammenfassung von Erklärungsmodellen, die bei der Manipulation von Betrachtern durch Bilder eine Rolle spielen, durchaus zu empfehlen. Viele Aspekte werden angerissen und können dazu anregen, die Auseinandersetzung zu vertiefen.



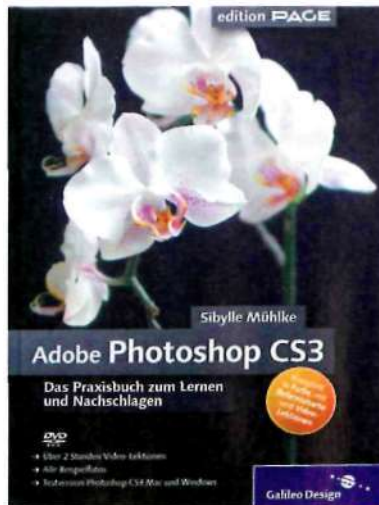
Adobe Photoshop CS3 - Kompendium
von Heico Neumeyer
Gebunden, 840 Seiten, DVD
Markt+Technik 2007
Euro 39,95

Heico Neumeyers dickes Kompendium gehört inzwischen als fester Bestandteil zu einem Photoshop-Versionssprung. Wenige Monate nach Erscheinen der Software - schließlich müssen die neuen Funktionen bruchlos eingearbeitet werden - liegt die neue Ausgabe nun vor, zwardünner, aber dafür breiter als die vorausgegangene. Am Preis wurde kräftig gedreht, statt knappe 60 kostet das Kompendium zu CS3 nur noch 40 Euro.

Am Aufbau hat sich einiges geändert. So kommt der Anhang nicht mehr mit der Anmutung der gelben Seiten des Telefonbuchs daher, sondern wird durch eine gestreifte Randgestaltung auch bei geschlossenem Buch hervorgehoben. Die übermäßig bunten Randstreifen der CS2-Ausgabe wurden durch dezentere Farbmarkierungen ersetzt. Einiges Bildmaterial ist neu und wirkt frischer.

Im Anhang hätte man sich bei der Vorstellung neuer Funktionen einen direkten Verweis auf die Seiten des Buchs gewünscht, an denen diese behandelt werden. So muss der Anwender zunächst mühsam ins Register wechseln - wo er einiges dann leider gar nicht findet. Die Unterstützung beim Direktimport von 3D-Objekten etwa wird ignoriert (oder an einer abwegigen Stelle behandelt, für die ich keinen Hinweis entdecken konnte).

Insgesamt verdient das Werk - das mich immer ein wenig an die dicke Bibel erinnert, mit der sich der Friesenmissionar Bonifazius vor den Schwertkriegen der uneinsichtigen Heiden zu schützen versuchte - einen Platz weit vorn in der Liste jener Titel, die man Anwendern empfehlen kann. Die wissen möchten, welches Buch ihre Fragen beim Einstieg in und Umgang mit Photoshop beantwortet. Die ausgewogene Mischung zwischen Erklärung der Werkzeuge und Funktionen, Praxisbezug und Mini-Workshops hat sich in vielen Auflagen bewährt. Und auch erfahrenen Usern bietet es sich als Nachschlagewerk für selten genutzte Programmfeatures an.



Adobe Photoshop CS3 - Das Praxisbuch
von Sibylle Mühlke
Gebunden, 1017 Seiten, DVD
Galileo Design 2007
Euro 49,90

Es ist unvermeidbar, angesichts des fast gleichzeitigen Erscheinens von „Photoshop-Kompendium“ und „Photoshop-Praxisbuch“ die beiden dicken Wälzer einander gegenüberzustellen und sie zu vergleichen. Ob es am Markt tatsächlich einen Bedarf nach zwei so ähnlichen Produkten gibt, sei dahingestellt - in unserer Marktwirtschaft, wo in den Regalen der Märkte 1 001 fast baugleiche Bügeleisen, Staubsauger und Elektrozahnbürsten um das Geld der Kunden buhlen, stellt sich eine solche sinnbezogene Frage gar nicht erst.

Beide Bücher sind inhaltlich weitgehend in Ordnung. Unklare oder unsaubere Stellen findet man mit etwas Suchen in nahezu jeder Publikation. Mühlkes Titel weist einen besser gegliederten Anhang auf mit einer Zusammenstellung fast aller Tastaturbefehle und englisch-deutschem Wörterbuch der Werkzeuge. Wichtige Tastenbefehle gibt es zum Herausnehmen noch einmal auf laminierte Papp gedruckt, was zu einem Photoshop-Buch besser passt als die Graukarte aus dem Kompendium. Dafür merkt man Neumeyers Kompendium eher an, dass es um ein Programm zur Bildbearbeitung geht - während Mühlke vieles in langen Texten ausgiebig erklärt, zeigt Neumeyer es einfach, was in der Regel deutlich besser nachzuvollziehen ist.

Übrigens konnte ich auch in diesem Buch nichts über das neue 3D-Tool in Photoshop Extended finden. (Es ist nicht so, dass ich lange nach einem fehlenden Begriff gesucht hätte - der kam mir in den Sinn, und ich musste feststellen, dass er anscheinend in beiden Büchern ignoriert wurde.) Überhaupt stellt Mühlke die neuen Funktionen auf gerade mal sechs Seiten vor; das ist weniger Platz, als sich Fotozeitschriften dafür in der Regel gönnen. Ansonsten sind beide Titel hinsichtlich guter Erklärungen und Praxisbezug ungefähr ähnlich einzuschätzen. Wer sich ein Nachschlagewerk anschaffen will, sollte sich beide im Vergleich näher ansehen.



Bestseller in 2. Auflage
Jürgen Gulbins, Uwe Steinmüller
Adobe Photoshop Lightroom
Effizient arbeiten mit Lightroom 1.3
2. aktualisierte Auflage
Januar 2008, 246 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 36,00 (D)
ISBN 978-3-89864-511-9



iPlex.tv
Dieter Bethke
HDR-Fotografie
High Dynamic Range Imaging mit Photomatrix
90 Minuten Video auf DVD
2007, DVD im Digipack
€ 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-493-8
(dpunkt.verlag/
Edition Mediabook)

Die iPlex - Seminare auf DVD bieten einen kompakten Einstieg in aktuelle Programme. www.dpunkt.de/iPlex



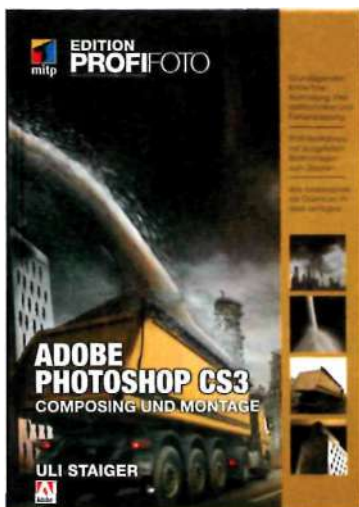
Reinhard Merz, Erich Baier
Schwarzweiß-Fotografie digital
Bilder gestalten, bearbeiten und ausgeben
2., aktualisierte Auflage
2007, 260 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-500-3



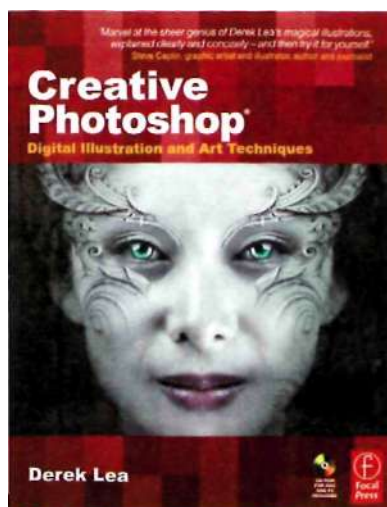
Walter Schlögl
Bildbearbeitung mit Capture NX
Der digitale Workflow mit dem Nikon-System
2007, 176 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-485-3



Brad Hinkel, Steve Laskevitch
Das Photoshop-CS3-Handbuch für Fotografen
Ein Wegweiser für den fotografischen Workflow
2007, 268 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-480-8



Adobe Photoshop CS3 - Composing und Montage
von Uli Staiger
Gebunden, 334 Seiten
mitp Verlag 2007
Euro 49,95



Creative Photoshop - Digital Illustration and Art Techniques
von Derek Lea
Paperback, 360 Seiten, CO
Focal Press/Elsevier 2007
Euro 34,95



Eberhard Havekost- Benutzeroberfläche
Texte von Heiner Bastian und Eberhard Havekost
Gebunden, Großformat, 177 Seiten
Schirmer/Mosel 2007
Euro 68,00

Die Montagen von Uli Staiger erkennt man meist auf den ersten Blick; er hat einen eigenen Stil und beherrscht die Technik vorbildlich. Um so erfreulicher, wenn er andere daran teilhaben lässt. Schließlich freuen wir uns genau dieser Qualitäten wegen über ihn als regelmäßigen DOCMA-Autor.

Seine neue Buchausgabe zu CS3 ist nicht einfach dieselbe wie zu CS2 mit lediglich ausgetauschter Titelseite. Der Autor geht im Einleitungsteil auf neue Programmfunktionen ein, außerdem hat er die Workshops modifiziert und beschreibt an den passenden Stellen, wie er bestimmte Eingriffe, die er seinerzeit auf der Basis von Photoshop XY vorgenommen hat, heute schneller, besser und eleganter mit den Möglichkeiten von CS3 anginge. Das ist durchaus legitim, und wenn ein Buch ausverkauft ist und bei anhaltendem Leserinteresse neu aufgelegt wird, liegt es auf der Hand, derartige Aktualisierungen vorzunehmen und so auch ältere Projekte auf den neuesten Stand zu polieren.

Allerdings fand ich es bereits bei „Photoshop CS2 - Composing & Montage“ einigermaßen erstaunlich, dass Bilder, die zum Teil seit Jahren bekannt waren, vom Verlag unter einer Programmversion vermarktet wurden, die gerade erst herausgekommen war. Sofern wir ohne phantastische Konstruktionen wie Zeitreisen oder Seelenwanderung auskommen wollen, müssen wir also vermuten, dass hier Workshops zu einem Werkzeug angepriesen wurden, das es zu dem Zeitpunkt, als die Montagen entstanden, noch gar nicht gab. Das ist etwa so, als würde eine Firma, die computergesteuerte Fräsmaschinen verkauft, in ihrem Prospekt das Entstehen von Michelangelos David demonstrieren. Je nun - wenn's der Markt fordert. Schuld an dieser Entwicklung haben nicht nur die Verlage, sondern auch viele Leser, die reflexartig nach Büchern mit der neuesten Versionsnummer greifen, statt sich erst einmal die bewährten Basisfunktionen anzueignen.

Bücher, die sich erstens mit speziellen Techniken beschäftigen und zweitens - muss es noch extra betont werden? - auf dem Cover nicht mit der letzten Versionsnummer protzen, sind im Prinzip immer zu begrüßen. Wenn sie dann noch viele Bilder und Screenshots enthalten, kommen sogar Leser damit zurecht, deren Englischkenntnisse eher bescheiden sind. Natürlich ist es im angelsächsischen Bereich einfacher, solche Spezialtitel aufzulegen, da die Anzahl potenzieller Leser/innen um ein Vielfaches größer ist als bei uns.

Das Buch von Derek Lea besteht aus guten und weniger guten Anteilen; da hilft es auch nichts, dass er uns im Klappentext als „award-winning digital illustrator“ präsentiert wird. Denn von einem solchen erwarten wir, dass er sowohl seine Technik beherrscht als auch Tipps gibt, wie angewandte Effekte eben mit digitalen Mitteln erzeugt werden können. Wenn dann aber in Photoshop Graffiti auf eine grob gemauerte Backsteinwand gesprayed werden, ohne dass hinterher noch irgendwelche Fugen- und Mörtelstrukturen zu erkennen wären, tut das einfach weh. Ebenso unbefriedigend ist es, für Effekte von der CD geladene Bilddateien einzusetzen, statt zu zeigen - was ohne weiteres möglich wäre -, wie man eben das mit Photoshop realisiert; dasselbe gilt für die Idee, Strukturen mit Thermo-Faxpapier und einem Haarfön zu erzeugen. Umgekehrt wird die Drahtgitterdarstellung eines Gesichts mühsam gezeichnet, statt sie aus einem 3D-Programm zu exportieren.

Also ab in die Papiertonne? Nein, denn trotz vieler Mängel ist das ein sehr anregendes Buch mit zahllosen guten Illustrationsideen aus unterschiedlichen Anwendungsbereichen. Die Schrittfolgen sind nachvollziehbar klein und sowohl gut erklärt wie unter Einbezug der nötigen Screenshots visualisiert. Wer Photoshop grafisch einsetzt, sollte es studieren, wenn auch mit kritischem Abstand.

Der Mann kann malen, diese Feststellung darf man der Besprechung vorausschicken. Aber da wir kein Maler-Magazin sind, sondern eins für digitale Bildbearbeitung, interessiert uns das nur am Rande. Schließlich haben wir den Bildband deswegen zur Rezension bestellt, weil er den Titel „Benutzeroberfläche“ trägt. Und weil es im Presstext heißt:

„Sein Sujet ist das Computerbild oder genauer gesagt die Benutzeroberfläche des Computers. Havekost verwendet photographische Vorlagen, die er entweder bereits angefertigt vorfindet oder selbst aufgenommen hat. Diese überträgt er zunächst auf seinen Computer, filtert und bearbeitet sie elektronisch, um sie dann in einem weiteren Schritt auf die Leinwand zu bringen. Diese Methode brachte ihm in der Kunstszene den Ruf des ‚Photoshop-Realisten‘ ein. Havekost findet also synthetische Kulissen, die sich als Malvorlage anbieten. Sie stammen oftmals aus der Werbung, einer computergenerierten Spiellandschaft, oder der Bilderwelt des Internet.“

Malerei hat, soweit ich das mitgekriegt habe, irgendwas mit sinnlicher Kenntnisaufnahme zu tun, will heißen, ich würde diese beschriebenen Merkmale auch gern sehen, wenn ich so ein Gemälde anschauen könnte. Ich sehe aber nur gegenständliche Bilder. Die sind mir zwar lieber als ungegenständliche, aber der „Photoshop-Realist“ scheint mir eher eine Marktlücke erfunden und ausgefüllt als etwas konzeptionell Neues entwickelt zu haben.

Dass Maler nach Fotovorlagen arbeiten, ist nicht neu, sondern seit Mitte des 19. Jahrhunderts üblich. Zunächst haben sie sich dafür noch geschämt, spätestens mit dem Photorealismus wurde die fotografische Sichtweise der Wirklichkeit eigenständiges Programm. Davon ist hier nichts zu sehen. Und wenn doch mal ein Gemälde wie „Spiderman 2“ den Wischfinger simuliert, fragt man sich, warum die Datei nicht gleich auf Leinen ausgedruckt wurde.

Leserbriefe

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

Webseite mit hohem Wert

Hallo Christoph Künne,
ich muss mal wieder was los werden: Es gibt eine nicht mehr überschaubare Menge von Homepages, so dass ich aus lauter Frust nur eine simple habe, die den Sinn hat, mich von dem Argument der Studenten „das habe ich nicht gewusst“ zu entkoppeln.

Es gibt aber einige, die sind so hoch im Wert, dass ich mich schon fast schämen muss, sie nicht schon mehr unterstützt zu haben (Kauf von Büchern). Alle Themen, die mich interessieren, digitale Photographie und Photoshop finde ich bei Euch oder in Euren Links! Danke! Stefan

Kündigung

Sehr geehrte Damen und Herren,
die Beiträge in Ihrer Zeitschrift haben für mich leider nur noch selten Neuheitswert. Zudem sind sie selten von praktischem Nutzen. Ich erlaube mir deshalb, mein Abonnement auf den nächstmöglichen Termin zu kündigen. Diesen Entschluss haben mir des Weiteren die hochnotpeinlichen Ergüsse zur weltpolitischen Lage Ihres sogenannten „Dok Baumann“ erleichtert. Es ist mir nicht ganz verständlich, was diese lächerlichen Stellungnahmen in einer Sachzeitschrift für Fotobearbeitung zu suchen haben. Ich danke für Ihre Kenntnisnahme und verbleibe mit freundlichen Grüßen, P.M.

Lieber Herr M. -jetzt, wo Sie es schreiben, wird es mir auch klar: Wie konnte ich nur auf die lächerliche Idee kommen, auch Bildbearbeiter und Fotografen seien von der Überwachung ihrer Daten, von staatlicher Kontrolle oder Umweltzerstörung betroffen? Ganz eindeutig: Das ist nicht der Fall! Wir werden also nie wieder über den EBV-Teller-Einerseits: Sie haben völlig recht. Andererseits: Als wir rand blicken. Ihr sogenannter Dok Baumann (PS: Die VarCS3-User, die auf Extended wechseln wollten, zur gemeinsamen Aktion aufgerufen haben, meldeten sich acht (!).

Hilfe bei Anfragen

Hallo,
Ich will Sie und Ihre Zeitschrift wirklich loben. In der heutigen Zeit, wo jeder sehen muss, wo er bleibt, wo Hilfe klein geschrieben wird, eine so gute Zeitschrift auf den Markt zu bringen, und auch noch Hilfe bei Anfragen. Ich überlege mir schon seit einiger Zeit, Ihr Magazin zu abonnieren, so als Dank für die schnellen Nothilfe-Tipps. (Eigentlich bin ich gegen Abos. Lese zur Zeit vier oder fünf Fotozeitschriften. Wenn ich die alle im Abo hätte, wäre im Dezember wieder ein Gutteil meines Weihnachtsgeldes weg.)

Ihr Christoph Tyroler

Etikettenschwindel

Lieber Christoph Künne,
können Sie nicht mal gegen den neuesten Etikettenschwindel in der Softwarebranche, in diesem Fall bei Adobe Photoshop Elements 6.0 polemisieren? Im Gegensatz zu den Vorgängerversionen 4 und 5 liefert Adobe Elements 6.0 ohne expliziten Hinweis ohne gedrucktes Handbuch, aber mit der gewohnten aufwendigen, großen Packung. In der ist jetzt nichts weiter als die CD, eine lächerliche Kurzanleitung von wenigen Seiten und -je nach Jahreszeit - entweder heiße oder kalte Luft. Aus meiner Sicht kommt das Weglassen des gewohnten Handbuches einer enormen Verteuerung gleich, bietet Adobe doch eine Druckversion des PDF-Handbuches für 64 Euro an. Ich weiß ja, dass Adobe so was wie der Berg ist, den es nicht kümmert, wenn eine Maus an ihm kratzt, aber vielleicht hilft ein bißchen Stänkern doch. Mit besten Grüßen Mario Pelizzoli

Kein CS-Upgrade von Mac auf Windows

Liebe DOCMATiker,

ich bin sauer über die Produkt- und Preispolitik von Adobe und finde auf diesem Weg vielleicht endlich einmal einen Zugang zu Adobe. Meine dreimaligen Mail-Anfragen an den Adobe Österreich-Manager wurden nicht beantwortet, und beim Adobe Kundendienst hatte ich den Eindruck, nicht ernst genommen zu werden. Ich habe von PS 2.5. bis zu PS 7.0 immer lizenzierte Versionen für den Mac gekauft. Im Vorjahr wollte ich auf CS2 upgraden, aber nicht mehr auf Mac, sondern „cross“ auf Windows, weil ich einen Systemwechsel durchführte. Die Auskunft: Ein Cross-Update ist nicht möglich. Der Biss heuer in den nunmehr sauren Apfelpfand einer Vollversion von PS CS3 für Windows Vista um EUR 1 000,-. Ich habe zwar versucht, meine Mac-Lizenz für ein Upgrade mit 1/3 Ersparnis für einen Vollversionskäufer anzubieten, doch bisher ohne Erfolg. Wohl auch wegen der umständlichen Prozedur, die Adobe für die korrekte Lizenzübertragung vorschreibt. Kundenfreundlich ist die beschriebene Vorgangsweise in meinen Augen nicht. Und 1 000 EUR machen einen schönen „Brenner“ in der Kassa! Freundliche Grüße aus Graz, Horst Plankenauer

Fundgrube neuer Ideen und Anregungen

Hallo DOCMA-Team,

Gratulation zu Eurem neuesten Heft. Es ist wieder einmal eine echte Fundgrube für mich. Auch wenn ich kein Photoshop-Nutzer bin (ich habe noch Paintshop Pro), so sind doch bereits die Ideen und Anregungen toll, und irgendwie finde ich dann meist auch einen Weg, dies mit dem PSP so oder ähnlich nachzuvollziehen. Viele Grüße, Peter Sparlinek

Die Websites für den Profi

www.fotolabor.de
www.eventfotoservice.de
www.digidouble.de
www.handyfotoservice.de
www.gm-kreativ.de

SAMBESI GROUP
Studioblitz & Zubehör



Studioblick BY-120B
 2x 120WS Leistung, stufenl. regelb.
 2x Lampenstativ W803 bis 2m
 1x Softschirm und 1 Goldschirm
 1x Infrarot-Blitzauslöser
239,90 €



Digi-Studioblitz BY-420Di
 420WS Leistung
229,- €



Digi-Studioset BY-160Di
 2x 160WS Leistung, stufenl. regelb.
 2x großes Lampenstativ bis 2,66m
 1x Octabox 85cm od. Softbox 60x90
 1x Softschirm und 1 Goldschirm
329,90 €



Akt-Set 60x90 BY-160Di
309,- €

Studioblitz BY-120B
 120WS Leistung, stufenl. regelb.
69,- €

www.sambesigroup.com

Studioblitz - Softboxen - Schirme - Stative - Studiosets - Studiotaschen - Hintergründe - Funkauslöser uvm.



Foto: Dr. Ruth Marcus

Systemupdate

Fast ein dreiviertel Jahr nach Microsoft hat nun endlich auch Apple ein neues System herausgebracht. Wir haben es uns angesehen. | **Christoph Künne**

ndlich. Microsoft hat längst sein neues Betriebssystem Vista unter die Leute gebracht, und alle, die schon vor Jahresfrist auf die Intel-Hardware bei Apple gesetzt haben, warten seither auf ein MacOS, das die vielen zusätzlichen Prozessorkerne auch in innovative Funktionalität umzusetzen weiß. Nun hat also auch Apple nach zwei Jahren Entwicklungszeit blankgezogen und die Kundschaft in neue virtuelle Erfahrungswelten katapultiert.

Von ähnlichen Bestrebungen bei Microsoft wissen wir, und viele haben es an der eigenen Hardware erfahren. Der visuell nicht eben verwöhnte Windows-Anwender sollte mit teiltransparenten Oberflächeneffekten und informativen Widgets auf dem Desktop beglückt werden. Außerdem wollten die Jungs in Redmond sich nun endlich auch einmal wirkungsvoll gegen all die Gefahren des Internets zur Wehr setzen, damit ihre Kunden angstfrei auch auf weniger seriösen Webseiten unterwegs sein konnten.

Das hat soweit recht gut geklappt. Allerdings müssen die meisten Anwender, um in den Genuss dieser Segnungen zu kommen, einen neuen PC gleich mit dazu kaufen, und dann verweigern viele alte Programme ärgerlicherweise ihren Dienst. Adobe scheut die Nachbearbeitung der längst verkauften Produkte und fährt eine klare Produktpolitik: CS2 ist nicht für Vista konzipiert. Als Anwender soll man entweder Windows XP behalten oder auf CS3 updaten. Wer sich derzeit neue Hardware zulegt, hat seit ein paar Wochen nicht mehr nur als Business-Kunde die

Möglichkeit, die Vista-Lizenz kostenlos (!) auf Windows XP „downzugraden“. Wie man aus Fachkreisen hört, wird dieses neu hinzugekommene Feature begeistert genutzt.

Apples Systemstart für Leopard (10.5), den Nachfolger von Tiger, lief ohne großes Marketing-Gedröhn. Auf der Website gibt es kleine Filmchen, die schon seit Monaten zeigen, was nun alles besser ist. Wer das neue System installiert, kann sich daran auch dann noch erfreuen, wenn der Motor seines betagten Rechners ein G4-Prozessor mit rund einem Gigahertz Taktung ist.

Am Rande sei bemerkt: Es ist hinlänglich bekannt, dass Steve Jobs die Deutschen nicht mag, aber dennoch wünscht man sich angesichts der Präsentation auf der Webseite, Apple hätte sich die Mühe gemacht, sie auch in unsere Sprache zu übersetzen. War aber scheinbar nicht nötig, denn schon am ersten Wochenende gingen schlappe zwei Millionen Lizenzen über den Verkaufstresen.

Die neuen Funktionen sorgen indes nicht nur bei Nerds für eine Menge (Arbeits-)Spaß: Dateivorschauen im Finder so zu betrachten wie CD-Hüllen in iTunes ist schön, aber wenig zweckmäßig. Das gilt ebenso für die neuen Transparenz- und 3D-Effekte auf der Systemoberfläche, Stacks und virtuelle Desktops.

Als funktionale Höhepunkte sind dagegen Time Machine, Mail und iChat anzuführen. Bei Time Machine handelt es sich um ein Backup-System, das viel Speicher braucht, dafür aber zulässt, nach gelöschten Inhalten unter einer wirklich spacigen 3D-Oberfläche zu suchen. Ich will das Thema hier nicht weiter vertie-

fen, denn über die Bedeutsamkeit von Backups habe ich mich schon vor zwei Ausgaben lang und breit geäußert.

MaiLdas Bordprogramm für elektronische Post, beherrscht nun auch Aufgaben und Notizen, was es funktional weiter an Outlook und Konsorten heranwachsen lässt. Mit iChat, dem Audio-, Video- und Textmessenger, ist es nun auch möglich, Präsentationen aller Dateien vorzuführen, die von Quicktime unterstützt werden. Zusätzlich kann man damit nun - nach entsprechender Freigabe - den Rechner seines Gesprächspartners kontrollieren. Ideal also, um Photoshop-Probleme aus der Ferne und unter Umgehung langer Erklärungen zu lösen.

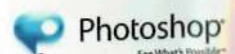
Apropos Photoshop und Probleme: Adobe hat gleich zum Start von Leopard ein Dokument veröffentlicht, in dem es erklärt, was alles in der Creative Suite (noch) nicht richtig funktioniert. Photoshop CS3 macht glücklicherweise keinen Ärger. In CS2 ist ein Bug in der „Web-Fotogalerie“ aufgetaucht, der mit Erscheinen des Heftes ebenso behoben sein soll wie die etwas umfassenderen Defekte in Lightrooms Druck- und Web-Modulen. Zum Thema CS2 ist Adobes Position ebenso klar wie für Vista: Es gibt ein Bugfix für die Web-Galerie und dann ist Schluss mit der Unterstützung. Munter bleiben!

Adobe



Creative license. *Schöpfen Sie Ihre Möglichkeiten aus. Mit Adobe Photoshop CS3.*

Stellen Sie sich vor, wie kreativ Sie mit dem ultimativen Werkzeug sein könnten. Mit noch mehr Möglichkeiten für die Bildbearbeitung und Fotomontage, mit verlustfreien Filtern und einer optimierten Benutzeroberfläche lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf. Alles, was Sie zur Verwirklichung Ihrer Ideen benötigen. Entdecken Sie die neue Art, kreativ zu arbeiten unter www.adobe.de/docma



©2007 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Adobe, das Adobe-Logo, Creative Suite, Photoshop und Lightroom sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.