



Strukturüberlagerungen

Fotos künstlerisch mit Strukturen veredeln

Lightroom

Scott Kelby verrät die besten

Tricks für Adobes Raw-Fotosoftware

Proofen am Monitor

So sehen Sie schon vorher ganz genau,
was hinterher aus dem Drucker kommt

Verlaufsumsetzung

Phantastische Ergebnisse

beim Umfärben und Tönen von Fotos

Digitale Unschärfe

Fotografische Effekte überzeugend nachahmen



Photoshops dritte Dimension

Experten zeigen, wie man 3D-Objekte mit Photoshop und
Illustrator erzeugt, verarbeitet und in Fotos integriert

NEU

Mega-Panorama als Centerfold

Prof. Aisis 105-Meter-Photoshopmontage mit 6000 Ebenen zeigt Dresden vor 250 Jahren

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:

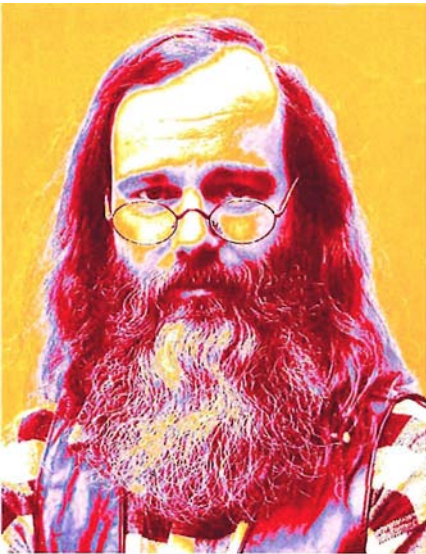
- Das einzige Kolorimeter mit sieben Farb-Detektoren und der industrieweit größten Sensoröffnung für lichtempfindlichste und exakteste Messungen.
- Schnellere Kalibrierung, Re-Kalibrierung in der Hälfte der Zeit.
- Integrierte Tools wie SpyderProoF™, StudioMatch™ und die ExpertConsole bieten dem Fotografen 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.



Spyder3TM Elite

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

datacolor
www.datacolor.eu



Das Panorama der Bildbearbeitung

Unsere Heft erscheint jetzt alle zwei Monate, zuvor waren es drei. Eine Steigerung um 50 Prozent also. Wir entschlossen uns zu diesem Schritt, nachdem immer mehr Leser/innen sich das gewünscht hatten. Trotzdem waren wir zunächst etwas unsicher, ob diese Entscheidung bei allen gut ankommt. Doch Ihre vielen Mails, in denen Sie die neue Erscheinungsfrequenz ebenso begrüßt haben wie das erweiterte Konzept, bestätigen uns zum Glück.

Ich will nicht verschweigen, dass es unter den zahlreichen positiven Stellungnahmen auch zwei kritische gab. Eine finden Sie hinten bei den Leserbriefen, da fragt Martin Rodan sich - und uns -, ob wir unser „Pulver nicht zu massig verschießen. Ich interessiere mich mehr für das Handwerkliche - Farbräume, Profile und Ähnliches verwirren mich nur.“ Punkt eins, zum Pulver: Keine Sorge, die aktuelle Liste vorgesehener Beiträge reicht locker für ein Jahr. Punkt zwei, was Farbräume, Profile und Co. betrifft: Sicherlich kein besonders sexy Thema, auf das man sich voller Begeisterung stürzen würde. Andererseits geht's aber nicht ohne solches Grundlagenwissen, und das schätzen nicht nur unsere vielen professionellen Leser/innen.

Ähnlich sieht es mit den Themen aus, um die wir unsere Berichterstattung erweitern. Wenn wir jetzt Artikel im Heft haben über Import von 3D-Objekten oder Arbeiten mit Illustrator, steht nach wie vor Photoshop im Vordergrund. Aber manche Arbeitsschritte lassen sich mit anderen Programmen nun mal besser und schneller umsetzen, und manches, wie eben echtes 3D, geht in Photoshop überhaupt nicht. Also ist es sinnvoll sich anzuschauen, wie man solche Ergänzungen für eigene Projekte nutzen kann.

Die zweite kritische Stellungnahme kam von einem Studenten, den die Kosten schreckten. Der wusste aber einfach noch nicht, dass

es für Leser/innen in der Ausbildung einen ermäßigten Abopreis gibt. Alle anderen Mails begrüßten die Entwicklung begeistert, sowohl die beiden Hefte mehr pro Jahr als auch die neue Themenvielfalt.

Zu den Veränderungen gehört auch, dass unsere bisher nur gelegentliche Anhebung der Seitenzahl jetzt dauerhaft eingeführt wird. In dieser Ausgabe erleben Sie ab Seite 21 eine Premiere: Um Yadegar Asisi 100 Meter breites Photoshop-Panorama von Dresden im Jahre 1756 angemessen präsentieren zu können, hat uns der Verlag zwei doppelt ausklappbare Seiten spendiert - Sie können das Bild so auf über 80 cm Breite bewundern. Bei passenden Projekten werden wir diese Form künftig häufiger nutzen. Eine Datei mit über 40000 Pixeln Breite und mehr als 1 000 Ebenen ist in der Tat ein Vorhaben, über das es sich in DOCMA zu berichten lohnt.

Eine weitere gute Nachricht betrifft den DOCMA Award. Überraschend hat sich mit Nopar International doch noch ein Sponsor gefunden, Adobe und Datacolor haben noch was draufgelegt, und auch Gewinnprämien im Wert von über 20 000 Euro kamen wieder zusammen. Das Thema lautet diesmal „Gesichtspunkte“, und es geht um freie Veränderungen eines vorgegebenen Porträtfotos. Mehr dazu lesen Sie ab Seite 98.

Gespannt warten wir nicht nur auf Ihre Einsendungen zum Wettbewerb, sondern auch auf weitere Stellungnahmen zum Thema Photoshop-Ausbildung. Zwei Erfahrungsberichte lesen Sie auf Seite 96, von einem frustrierten Schüler und einem um Verständnis bittenden Lehrer. Wir möchten mit unseren Möglichkeiten dazu beitragen, dass diese Gestaltungsausbildung im deutschsprachigen Bereich qualifizierter wird. Ohne Ihre Unterstützung geht das allerdings nicht. Ob zu lobenswerten Projekten oder schwarzen Schafen - wir warten auf Ihre Mails.

Wir denken also darüber nach, wie Jugendlichen eine berufliche Zukunft im Bildbearbeitungssektor eröffnet werden kann; derweil machen andere Pläne, wie sich solche ohne jede berufliche Perspektive durch härtere Gesetze von Gewalt und anderen Formen der Kriminalität abhalten lassen. Während dieses Heft abgeschlossen wird, tobt in einigen Bundesländern noch der Wahlkampf. Mit dem üblichen populistischen Geschwafel in solchen Zeiten. Manches davon ist nur peinlich, anderes gefährlich.

Eigentlich ist es egal, ob SPD-Mann Struck mit seiner Behauptung recht hatte, CDU-Mann Koch sei „von Herzen froh“ gewesen über die brutalen Überfälle von Jugendlichen ausländischer Herkunft. Da man ihm nicht ins Herz gucken kann, ist das Spekulation. Klar ist aber, dass Fachleute vom Konzept des schnellen Wegschließens gar nichts halten; im Knast wird man nur fit für die kriminelle Karriere. Doch viel wichtiger und kaum erwähnt: Aus den C-Parteien war keine Forderung nach Gesetzesverschärfungen zu hören, so lange aufrechte deutsche Neonazis nur Ausländer mit der falschen Hautfarbe zusammen- oder gar zu Tode knüppelten (ist ja schließlich auch nur Migrationspolitik mit anderen Mitteln). Vergreifen sich dagegen Einwandererkinder - brutal und nicht zu rechtfertigen - an einem deutschen Rentner, sieht die Sache plötzlich ganz anders aus.

Noch ein Wort zur Glaubwürdigkeit der Politiker: Die beteuern, die Vorratsdatenspeicherung gelte ausdrücklich nur für Terror und schwerste Kriminalität. Und schon fordert die CDU, diese Daten der Musik- und Filmindustrie zur Verfügung zu stellen, und die Staatsanwaltschaften geben die Daten von Schwarzdownloads bereits weiter. Die Halbwertszeit der Lügen wird immer kürzer.

Joachim



12 Porträts mit überlagerten Strukturen

Das Künstlerpaar Monika Eichert und Wolfgang Graser verfremdet seine Bildern durch die Kombination von überlagernden Strukturen. Heraus kommen einzigartige Bilder mit düster-geheimnisvoller Anmutung.

REPORTAGEN

REPORTAGEN

WORKSHOP

12 Liebe zur Struktur

Ein weiblicher Akt, dazu Strukturmaterialien wie benutztes Backpapier, abgeplatze Farben, alte gemalte Schriftzüge, Tapeten, Dreck, Glas, Metalle, Ornamente oder Risse - das ergibt die verfremdeten Bilder des Künstlerpaar Monika Eichert und Wolfgang Graser.

18 Panorama-Factory

Rund 6 000 Ebenen, 3,5 GB Dateigröße, im ausgedruckten Zustand 105 x 27 Meter und mehrere Jahre Arbeit - das sind die Eckdaten der wahrhaft gigantischen Panoramen von Professor Yadegar Asisi. Abgedruckt in 80 cm Breite auf zwei Klappseiten.

28 Eiskalt auf die Ohren

Soll sich ein Wodka gut verkaufen, kommt dem Image der Marke ein hoher Stellenwert zu. Die Kreativen von ZFK Berlin Communications haben für die Marke „Finlandia“ eine optisch wie inhaltlich ungewöhnliche Kampagne entwickelt, um passgenau die Zielgruppe zu fokussieren.

32 CG: Frühgeschichte der Pixel

Vor zwanzig Jahren brachte Manfred Leyhausen das erste deutsche Magazin für Computergrafik unter dem Namen CG heraus. Um Bildbearbeitung ging es damals noch selten, meist war von Vektoren und 3D die Rede. Wir blicken zurück.

36 Einfache 3D-Simulation

Zwar ist Photoshop ein Bildbearbeitungsprogramm und daher eher ungeeignet für 3D-Darstellungen. Einfache räumliche Darstellungen wie beim 3D-Extrudieren sind dennoch begrenzt möglich.

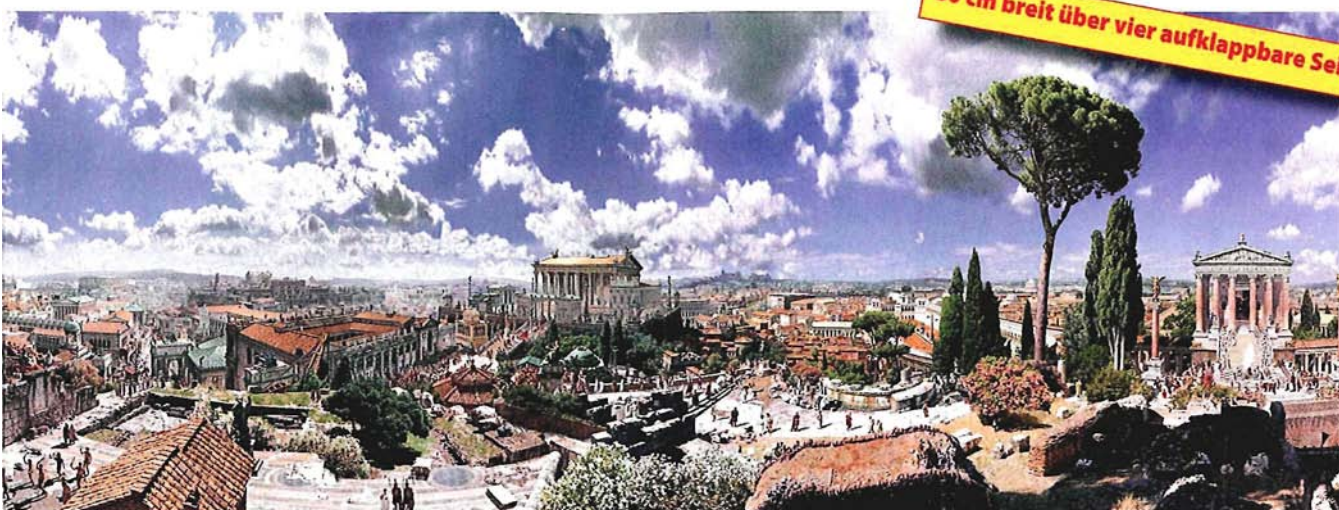
39 3D-Import

Die neue 3D-Importfunktion von CS3 Extended erlaubt es Ihnen, 3D-Objekte direkt in Photoshop zu platzieren und perspektivisch an die Bildkomposition anpassen. Arndt von Koenigsmarck zeigt die Möglichkeiten der neuen Funktion auf.

43 3D-Expedition in Illustrator

Monika Gause entführt uns in Illustrators dritte Dimension und erläutert einige Aspekte der 3D-Bearbeitung.





80 cm breit über vier aufklappbare Seiten!

18 Zeitreise mit der Panorama-Factory

Beherrschung von Photoshop, dazu intensive historische Recherchen, Kenntnisse von Mal- und Zeichentechniken, Perspektive sowie Sinn fürs Detail: Professor Yadegar Asisi beherrscht all das und erschafft so gigantische Panoramen.

WORKSHOPS

47 Tipps & Tricks: Raw-Fotos

Spannende Features für Bildbearbeitung im Camera Raw-Modul:

- Raw als Smart Objekt
- Temperaturexperimente

48 Tipps & Tricks: Lightroom

Scott Kelby zeigt einige der interessantesten Lightroom-Techniken:

- Wenig bekannte Ansichtsmodi
- Weißabgleich
- Drucke mit Rändern ausstatten

54 Tipps & Tricks von G. Schuler

In seinen Tipps & Tricks behandelt Günter Schuler diesmal die Themen:

- effektiv arbeiten mit selbst festgelegten Tastaturbefehlen, Tastengriffe für die Ebenen-Palette
- Techniken zur Erzeugung von Street Look-Farbeefferen
- zwei spezielle Scharfzeichnungs-methoden

58 Tönen mit Verläufen

Photoshop kennt viele Werkzeuge, mit denen man Tonungen von Schwarzweißbildern vornehmen kann. Wer gerne farbenfroh tont, sollte sich dazu auch einmal den Dialog „Verlaufumsetzung“ ansehen.

62 Leser-Tipp: Färben mit Verlauf

Unser Leser Christian Suhr hat einen eleganten Weg zum Umfärben von Bildbereichen gefunden.

WORKSHOPS

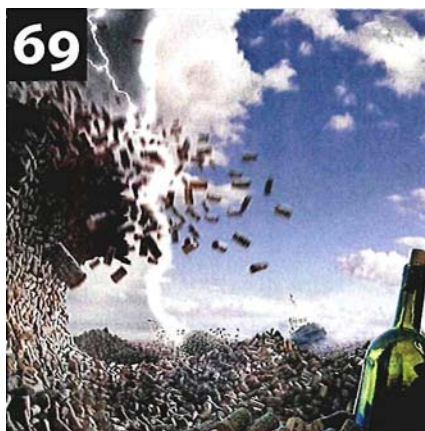
65 Nothilfe-Tipps & Tricks

Auch diesmal haben wir für Sie wieder einige aktuelle Leserfragen sowie die Lösungsvorschläge dazu zusammengestellt:

- Herablaufende Schmutzspuren
- Helle/dunkle Bereiche auf Transparenz vergrößern
- Muster mit Falten versehen
- Muskeln darstellen
- Mosaiksteine mit integrierter Fuge
- 6x6-Foto vom Filmende restaurieren
- Gouillochen erzeugen

69 Mehr als blaue Soße

Himmel, das ist irgendwo zwischen blauweißer Lieblichkeit und dunkelgrauer Unheilsdrohung. Wie Sie einen überzeugenden Himmel ins Bild bringen, erklärt Uli Staiger.



WORKSHOP

73 Tipps & Tricks: Druckraster

Auf diesem Weg erzeugen Sie Effekte mit der Struktur eines Druckrasters.

74 Softproofs

So zieht Ihr Softproof ein brillantes Druckergebnis nach sich.

76 Fotografische Unschärfe

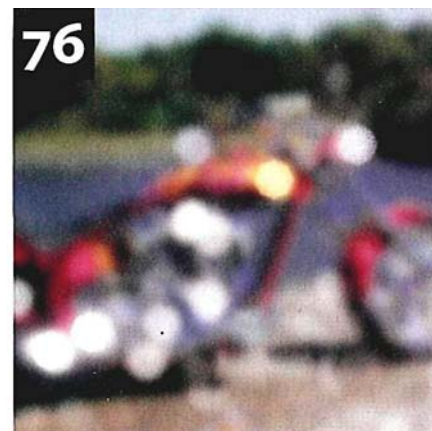
Mit eigener Werkzeugspitze und dem Musterstempel fotografische Unschärfe erzeugen.

80 Ein gedrucktes Bild simulieren

Noch nicht gedruckt, aber schon als Print benötigt - wir zeigen, wie's geht.

84 Tipps & Tricks: Capture One 4

Die neue Version 4 von Capture One weist einige Veränderungen auf. Hubertus Küppers zeigt Ihnen, wie diese aussehen.



IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Redaktionsbüros

Schwerpunkt kreative Bildbearbeitung:
 Am Rain 1 135466 Rabenau
 Tel.: 064 07-40 07 77

Schwerpunkt technische Bildbearbeitungs-
 aspekte/Docmatische Depesche:
 Wallstraße 281 21335 Lüneburg
 Tel.: 0 41 31-26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Monika Gause, Scott Kelby, Arndt von Koenigsmarck, Hubert Küppers, Günter Schuler, Uli Staiger, Christian Suhr, Thorsten Wiegand

Foto-Credits und Bildmaterial

Yadegar Asisi/asisi-factory, Doc Baumann, CG-Magazin, Monika Eichert, Bill Fortney, Wolfgang Graser, Björn Jönsson, Scott Kelby, Arndt von Koenigsmarck, Christoph Künne, Hubertus Küppers, NASA, iStockphoto | Shelly Perry, Günter Schuler, Uli Staiger, stockX-chng | justsexy, ZFK Berlin Communications

Titelbild

Monika Eichert

Verlag

WA Kommunikation GmbH
 Theodor-Althoff-Str. 39-45133 Essen
 Tel.: 02 01/87 12 69 20
www.wa.de

Druck

WA GmbH, 40231 Düsseldorf

Vertrieb

DPV Network GmbH, Postfach 57 0412
 22773 Hamburg, Tel: 040 - 37 845 - 6251
www.dpv-network.de

Anzeigenleitung

Andre Ossendoth • a.ossendoth@wa.de
 Tel.: 02 01 - 8 71 26 - 924 (Fax: - 912)
 Andrea Menzel • a.menzel@wa.de
 Tel.: 02 01 - 8 71 26 - 923 (Fax: - 912)

Anzeigenverwaltung

Regina Pheiler • r.pheiler@wa.de
 Tel.: 0211 - 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 Bildbearbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint bei WA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen Verlag und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, auszugsweise Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbreitung der Text- und Bild-daten des Inhalts nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Gerichtsstand ist 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@wa.de | Web-Bestellungen auch beim
 Onlineshop unter www.docma.info

SOFT- UND HARDWARE

82 CaptureOne4

Lange war es still um Capture One, dem Raw-Konverter, der von vielen Fotografen in höchsten Tönen gelobt wird. Nun ist die Version 4 erhältlich - vorerst allerdings nur in Englisch.

86 Profi-Porträts auf Knopfdruck?

Die neue Software „Portrait Professional“ will mit wenigen Klicks Porträts optimieren. Wir haben sie getestet.

88 Exposure 2

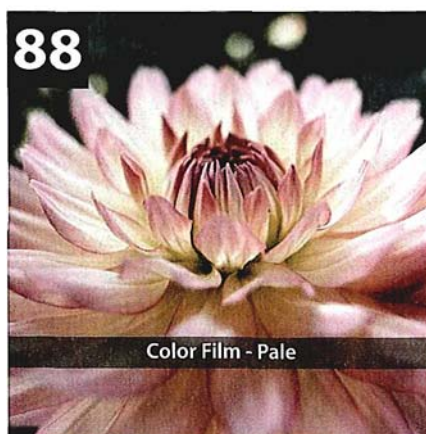
Wer für Retrolooks schwärmt, sollte das Photoshop Plug-in Exposure 2 anschauen.

90 Photo-D

„Photo-D“ ist ein automatisierter Bildverbesserer, der Fotografen und Bild-Dienstleistern hilft, Arbeitszeit zu sparen.

92 Software-News

Neue Software im Überblick



REDAKTIONELLES

08 News

Wichtige Produktneuheiten rund ums digitale Bild

61 Mit Tipps & Tricks gewinnen

Jetzt können Sie uns mal den einen oder anderen Tipp aus Ihrem Erfahrungsschatz zukommen lassen, jeder veröffentlichte Tipp wird mit bis zu 50 Euro honoriert.

93 Agentur News

Interessante Bildagenturen auf einen Blick

94 Photoshop-Rätsel

Auflösung des Strudel-Rätsels; Neues Krimi-Rätsel: Lupe über einem Bild verschieben

96 Photoshop-Ausbildung

Zwei Erfahrungsberichte

97 Bildbearbeitung in den 50ern

Ein schmunzelnder Blick in die Vergangenheit

98 DOCMA Award 2008

Beim sechsten Award besteht die Aufgabe für die Teilnehmer/innen des Wettbewerbs darin, ein vorgegebenes Porträt zu verändern. Die Sponsoren haben Gewinnprämien im Wert von mehr als 20 000 Euro zur Verfügung gestellt.

100 Neue Bücher

Fachbücher für Bildbearbeiter, schöne Bildbände und Interessantes rund ums Bild

105 Leserbrief



Sony präsentiert alpha 200



Mit der alpha 200 bringt Sony den in vielen Details überarbeiteten Nachfolger seiner ersten digitalen Spiegelreflexkamera. Das neue Einstiegsmodell verfügt wie die alpha 100 über einen 10-Mega-Pixel-CCD-Bildsensor im APS-C-Format, ein Anti-Staub-System sowie einen optischen Bildstabilisator. Das Display wurde von 2,5 auf 2,7 Zoll (6,8 cm) vergrößert, auf eine Live-View-Funktion hat Sony jedoch verzichtet. Die Leistung des BIONZ-Bildprozessors konnte laut Sony weiter gesteigert und die Rauschminderung verbessert werden. Die Empfindlichkeit lässt sich nun bis ISO 3200 pushen. Bei schlechten Lichtverhältnissen kommt

der integrierte Bildstabilisator „Super SteadyShot“ zum Tragen, dessen Kontroll-Algorithmus weiter verbessert wurde. Verbessert wurde auch der 9-Punkte-Autofokus mit neuem AF-Motor und verbesserter Kontrolle. Mit sechs Programmen können die Kameraeinstellungen an verschiedene Aufnahmesituationen angepasst werden - der Blitz klappt bei Bedarf automatisch aus. Zusätzlich stehen acht Kreativ-Modi zur Verfügung. Der Kamera-Body ist für 600 Euro erhältlich, zudem gibt es ein Standard-Kit inklusive 18-70 mm-Objektiv für 700 Euro und ein Zoom-Kit mit 18-70 mm- und 75-300 mm-Objektiv für 900 Euro.

Braun Pixelbank HiSpeed

Der „Palm-große“ 245 Gramm schwere mobile Speicher im Aluminium-Metallgehäuse bietet mit 80 Gigabyte Kapazität Platz für Tausende von Digitalfotos, mehrere Stunden von Video- oder Audiodateien und ist per USB auch als externe Festplatte für PC und Mac einsetzbar. Alle Funktionen lassen sich direkt am Gerät steuern und über das farbige LCD kontrollieren. Die Energie liefert ein eingebauter Lithium-Ionen-Akku. Das integrierte Kartenlese- und Schreibgerät erkennt alle gängigen Speicherkarten. Laut Braun wird beim Datentransfer von der Speicherkarte eine Geschwindigkeit von bis zu 5 MB/sec. erreicht. Die PixelBank HiSpeed ist zu einem Preis von 189 Euro einschließlich MwSt. im Handel erhältlich.



Microtek ArtixScan F1

Der ArtixScan F1 wurde auf der Basis des Klassikers ScanMaker i900 für die Druckvorstufe, Grafiker und Fotografen entwickelt. Der Flachbettscanner erreicht laut Microtek eine Auflösung von 4800 x 9600 dpi bei 48 Bit Farbtiefe (16 Bit pro Kanal) und eine maximale Dichte von 4.2. Bei schwierigen Vorlagen, wie zum Beispiel gerahmten Dias oder Negativen mit und ohne Glas oder Originale mit Wölbung oder Falte, soll die Autofokus-Funktion mit der optimalen Fokussierung eine komscharfe Reproduktion der Vorlage ermöglichen.

Der ArtixScan F1 scannt glaslos mit der Microtek-E.D.I.T.-Schubladen-Technologie. Die integrierte Staub- und Kratzerentfernung „Digital ICE“ für Aufsichts- und Durchlichtvorlagen verhindert Newton-Ringe und sorgt für geringstmöglichen Retuscheaufwand in der Nachbearbeitung. ColoRescue soll altersbedingte Farbverfälschungen der Vorlagen neutralisieren.

Der Scanner wird in zwei Versionen angeboten. ArtixScan F1 Studio beinhaltet die Scan-Software SilverFast Ai IT8 Studio (Multi-Exposure) inklusive IT8-Targets. Die SilverFast Software sorgt durch Mehrfachbelichtung für eine größere Bilddynamik und reduziert Bildrauschen beim Scannen von Durchlichtvorlagen. Die Multi-Exposure-Technologie soll auch die in hellsten und dunkelsten Bildpassagen noch vorhandene Zeichnung erfassen.



Im Gegensatz zum konventionellen Multi-Sampling wird das Original dabei mehrfach mit unterschiedlichen Belichtungsintensitäten gescannt. Laut Microtek wird dadurch eine Verdopplung des Dynamikumfangs erreicht. Die Version ArtixScan F1 HDR beinhaltet SilverFast Studio HDR, mit zusätzlicher Bearbeitung von 48 Bit Raw Scan-Daten und für einen effektiven Workflow. Eine weltweite Neuheit ist die vollautomatische IT8-Kalibration und ICC-Profilerstellung mit Hilfe des von LaserSoft entwickelten IT8Targets. Die Vorlage muss dazu lediglich gescannt werden.

Der ArtixScan F1 ist über Umax Systems erhältlich. Die „Studio“-Version mit SilverFast Ai hat wird zum empfohlenen Verkaufspreis von 1149 Euro angeboten, die „HDR“-Version kostet 1395 Euro inklusive MwSt.

Surftipps



Clayton Cubitt - Kunst- & Auftragsfotografie
www.claytoncubitt.com

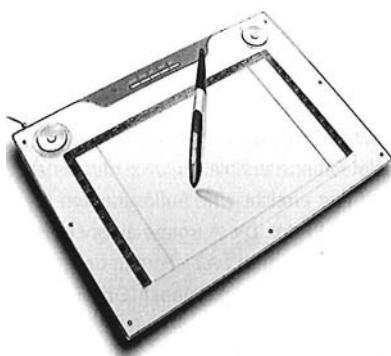
Klaus Westermann - Foto- und Videografie
www.klauswestermann.de

Kubikfoto - Interaktives Fotoprojekt auf der Kegelbahn, www.kubikfoto.de

Innova Canvas-Medien für Inkjet-Druck

Digital bedruckbares Canvas ist im Vergleich zu anderen Druckmedien ein noch relativ neues Produkt und erlebte ein explosives Wachstum in der jüngsten Vergangenheit. Der Hersteller Innova will sich mit qualitativ hochwertigen und langlebigen Canvas-Medien vom Massenmarkt absetzen und bringt drei neue Sorten in den Handel, die von IMopar International vertrieben werden. Jedes Produkt wurde laut Nopar auf die Kompatibilität mit allen gängigen (führenden) InkJet-Druckern getestet. Farbraum, D-Max-Rating und Detailgenauigkeit wurden dabei als Kriterien beurteilt. Ebenso wurden ICC-Profile für Epson-, Canon- und HP-Drucker bereitgestellt.

Alle drei Medien werden aus einem Mix aus Baumwolle und Polyesterfasern hergestellt. Dadurch soll eine optimale Festigkeit und eine ausreichende Flexibilität erreicht werden, um die Medien nach dem Druck zum Beispiel mühelos und beschädigungsfrei auf Keilrahmen aufziehen zu können (kein Weißbruch).



Aiptek Grafiktablett mit Photoshop Elements

Das 14-Zoll-Media-Tablett 14000U von Aiptek wird als professionelle und ergonomische Alternative zum Einsatz von Maus und Tastatur inklusive Bildbearbeitungssoftware Photoshop Elements 5.0 angeboten. Das Tablett unterstützt Windows Vista, welches eine nahtlose Schnittstelle für Stifteingabegeräte, eine Handschriften-Er-



Cecil Arp - Lifestylefotografie
www.cecilarp.com

Die Sorten Photo Canvas Matte (350g/qm) und Fine Art Matte Canvas (340g/qm) sind wasserresistent und können nachträglich mit Bildschutzlacken für extrem lange Haltbarkeit beschichtet werden. Das High-Gloss-Coating des neuen Photo Canvas Ultra Gloss (380g/qm) benötigt durch die mikroporöse Beschichtung kein weiteres Finishing.

Die Sorten Photo Canvas Matte und das Photo Canvas Ultra Gloss besitzen eine leicht strukturierte Oberfläche und mit hohem Weißgrad und zeichnen sich laut Nopar durch exakte Detailwiedergabe, hohen Kontrast und einen verblüffenden Farbraum - besonders bei sanften Farbverläufen - aus. Das hoch glänzende Coating des Photo Canvas Ultra Gloss ist dem der Innova Fi-baPrint-Papiere ähnlich, welche in der digitalen Printausgabe einen vollwertigen Baryt-Ersatz darstellen und mit dem TIPA Award als „Bestes unabhängiges Inkjet-Papier“ ausgezeichnet wurden.

Alle drei Medien sind auf 15m-Rollen in den Breiten 17,24,36 und 44 Zoll verfügbar.

kennung und spezielle Navigationstasten beinhaltet, sowie Office 2007 und Apples Betriebssystem OS 10.4 oder höher. Die Arbeitsfläche von von 12 x 7 1/4 Zoll ist in zwei Modi verwendbar: Entweder im Breitbildformat oder für Standard-Bildschirme, dann allerdings eingeschränkt auf 9 x 7 1/4 Zoll. Die hohe Auflösung von 4000 lpi sowie 1024 Druckstufen sollen für eine äußerst genaue Grafikbearbeitung und eine optimale Handschriftenerkennung unter Windows Vista sorgen. Zwei Drehtasten ermöglichen die erweiterte Navigation für Rechts- und Linkshänder. Zudem gibt es fünf „Hotkeys“ für spezielle Funktionen wie Zoom, Navigation hoch/runter, links/rechts und Lautstärke. Für häufig verwendete Programme, Internetseiten und Dateien sind 34 Macrotasten frei belegbar.

Das Aiptek Media Tablett 14000U kostet zusammen mit der Adobe-Software Photoshop Elements 5.0 im Bündle 149 Euro inklusive MwSt. Die im Lieferumfang enthaltene Software benötigt Windows Vista, Windows XP Professional, Home Edition oder Media Center Edition 2005 mit SP2.

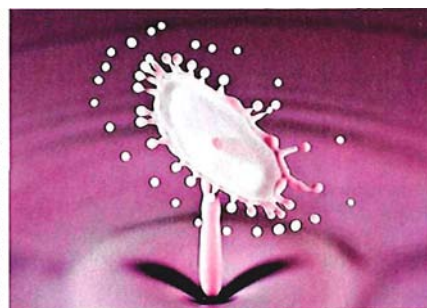


Jon Huck-Fotoprojekt, das Menschen und ihr Frühstück zeigt, www.jonhuck.com/breakfast



Sigma Fisheye 10 mm F2,8 EX DC HSM

Das neue 10mm-Fisheye von Sigma ist für den Einsatz an digitalen SLR-Kameras mit Bildsensoren im APS-C Format optimiert und erzeugt die für Fisheye-Objektive typische extreme Perspektive und Verzeichnung. Es bietet in der Nikon-Version einen extrem großen diagonalen Bildwinkel von 180 Grad (167 Grad für Canon). Die hohe Lichtstärke von F2,8 liefert laut Sigma ein helles Sucherbild und ermöglicht Aufnahmen auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen. Bei dem geringen Mindestabstand von nur 13,5 cm sind Aufnahmen bis zum Maßstab von 1:3,3 möglich, wobei sich das Objekt nur 1,8 cm vor der Frontlinse befindet. Durch die enorme Tiefenschärfe lassen sich beeindruckende Nahaufnahmen anfertigen, die neben dem Motiv auch die Objekte in der Umgebung erfassen. Die Super-Multi-Layer-Vergütung soll Reflexe und Geisterbilder minimieren und für eine ausgewogene Farbbalance sorgen. Störungen durch seitlich einfallendes Streulicht werden durch die eingebaute Gegenlichtblende verhindert. In den schnellen und nahezu lautlosen HSM-Antrieb kann jederzeit manuell eingegriffen werden. Auf der Rückseite des Objektivs erlaubt eine Filterschublade das Einstecken von Gelatinefiltern. Das Sigma-Fisheye 10 mm F2,8 EX DC HSM kostet 699 EUR inklusive MwSt. (UVP).



Dark Rosted Blend www.darkroastedblend.com/
2007/1 Vliquid-art-droplet-photography.html



Schwenkbarer Sucher mit AV-Ausgang

Mit dem digitalen Sucher Zigview S2 des koreanischen Herstellers Seculine lassen sich digitale und analoge Spiegelreflexkameras um einen schwenkbaren Monitor mit 2,5-Zoll-Diagonale und eine Reihe von Zusatzfunktionen erweitern. Er eignet sich besonders für Überkopfaufnahmen, Aufnahmen von niedrigem Kamerastandpunkt sowie Makro- und Reproaufnahmen. Die Montage erfolgt am Kamerasucher über modelltypische Adapterplatten, die Steuerung über fünf Tasten an der linken Seite des LCD-Displays. Adap-

ter für Canon, Nikon, Minolta und Pentax sind bereits im Lieferumfang enthalten.

Display und Sensorgehäuse des Zigview S2 sind über ein Gelenk verbunden, so dass der Monitor um 315 Grad gedreht und um 180 Grad in fast jede gewünschte Position geschwenkt werden kann. Darüber hinaus lässt er sich auch komplett vom Sensorgehäuse trennen und per Kabel bis maximal 11,5 m verbinden. So können aus einiger Entfernung Sucherbild und Belichtung kontrolliert werden. Die Kontrolle des Sucherbildes ist auch über ein externes Videogerät möglich, das über den AV-Ausgang angeschlossen werden kann.

Es stehen Auslösefunktionen für Fernauslösung, Langzeitbelichtungen, Intervallauslösungen und über den integrierten Bewegungsmelder zur Verfügung. Bei der Bewegungsauslösung werden Helligkeitsänderungen im Sucherbild als Bewegung interpretiert und in Befehle zur Auslösung der Kamera umgesetzt. Dabei kann über den ganzen Bildschirm oder separat in neun Sektoren gemessen werden. Alle für die gerade ablaufende Funktion relevanten Informationen werden im Suchermonitor eingeblendet. Die Spannungsversorgung erfolgt über einen wechselbaren Li-Ionen-Akku. Der Zigview S2 ist im Vertrieb von Kaiser Phototechnik zu einem Straßenpreis ab circa 300 Euro erhältlich.

Universeller GPS-Tracker für Geotagging

ATP Electronics bietet mit dem Photo Finder einen handlichen Begleiter mit LCD-Display, der die geografischen Koordinaten auf einer Fototour automatisch protokolliert, um diese nachträglich mit den (JPEG-) Bilddateien zu synchronisieren und in die EXIF-Tabelle zu schreiben. Dazu muss lediglich die Speicherkarte aus der Digitalkamera in den Photofinder gesteckt werden. Im Gegensatz zu dem Sony-Zubehör GPS-CS1KA, das ebenfalls mit den meisten Kameramodellen verwendbar ist, wird hierfür kein PC benötigt. Die so gespeicherten GPS-Daten können von Picasa2, Google Earth oder Google Maps interpretiert werden. Das Gerät akzeptiert die gängigen Speicherkarten vom Typ CF (Rev. 4.0), SD, SDHC und Memory Stick



PRO/Duo. Der Photo Finder wiegt nur 60 Gramm und misst 82 x 43 x 26 mm. Die Stromversorgung erfolgt über zwei Micro-Batterien.

Der Preis wird voraussichtlich zwischen 120 und 130 USD liegen, die Markteinführung soll noch im ersten Quartal 2008 erfolgen. Infos und Bezugsquellen unter <http://photofinder.atpinc.com>.



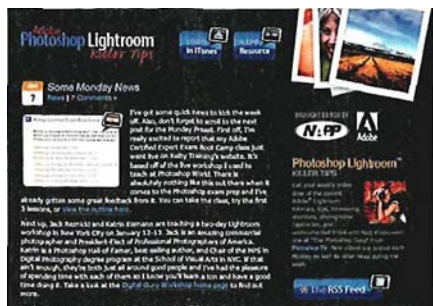
Epson A3-Drucker mit farbloser Tinte

Epson hat mit dem Stylus Photo R1900 einen A3-Tintenstrahldrucker vorgestellt, der mit einem neu entwickelten Färb- und Tintenmanagement mit insgesamt acht verschiedenen Tintenpatronen ausgestattet ist. Die dabei zum Einsatz kommende UltraChrome Hi-Gloss2-Tinte bietet laut Epson dank der zusätzlichen Farben Rot, Orange und einer farblosen Tinte als Gloss-Optimizer einen nochmals vergrößerten Farbraum. Die farblose Tinte soll auf hellen, nicht bedruckten Flächen bei Fotos für gleichmäßigen Glanz sorgen. Aufglänzenden Medien wird mit Photo-Schwarz, auf Medien mit matter Oberfläche mit Matt-Schwarz gedruckt. Die neuen Tintenfarben sollen ihre Vorteile besonders bei Hauttönen und im Bereich Rot-Orange ausspielen.

Das Gerät erreicht eine Auflösung von bis zu 5.760 x 1.440 dpi. Die Ausgabe eines Fotos mit 1.440 x 720 dpi im DIN A3+-Format dauert nach Herstellerangaben 106 Sekunden. Ein Bild im Format DIN A4 soll in 64 Sekunden ausgedruckt werden. Der Drucker verarbeitet Papierbögen bis zum Format A3+ und Rollenpapier in den Breiten A4 und A3+. Auch Datenträger wie CDs oder DVDs mit beschichteten Oberflächen können bedruckt werden.

Zur Ausstattung des Druckers gehört eine PictBridge-fähige USB-Schnittstelle zum Direktdruck von einer angeschlossenen Digitalkamera. Im Lieferumfang ist ein Paket mit Epson-Fotobearbeitungssoftware enthalten. Das Produkt ist für 599 Euro (UVP) im Handel erhältlich.

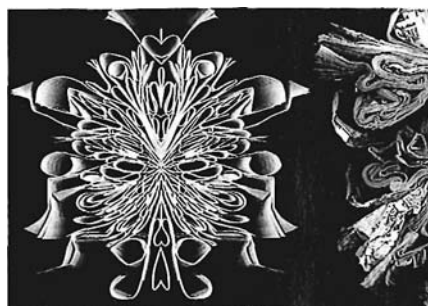
Surftipps



Lightroom Killer Tips - Tägliche Ratschläge für Lightroom-Anwender, www.lightroomkillertips.com



Mango Falls - Eine Sammlung von Dias aus den 60er und 70er Jahren, www.mangofalls.com



Cara Beer - Kunstfotografie, die sich nur mit Papierstrukturen auseinandersetzt, www.carabarer.com



Updates für Camera Raw und Lightroom

Da nach dem Camera Raw-Update auf Version 4.3 bei einigen Anwendern Probleme mit Rohdaten der Nikon D100 (komprimierte Raw-Dateien wurden fehlerhaft gelesen) und der Olympus E-3 auftraten, schiebt Adobe die korrigierte Version 4.3.1 nach. Diese beinhaltet wie Version 4.3 den Rohdaten-Support für sieben zusätzliche Kameras: Canon EOS 1Ds Mark III, Canon PowerShot G9, Nikon D3, Nikon D300, Olympus E-3, Olympus SP-560UZ und Panasonic DMC-L10. Sie ersetzt das Original-Zusatzmodul, das mit Photoshop CS3, Photoshop Elements 4.0 (nur Mac), Photoshop Elements 6.0 und Premiere Elements 3.0 installiert wurde. Analog dazu wurde auch für Lightroom ein Update mit der Versionsnummer 1.31 veröffentlicht, um einige gravierende Fehler zu beheben und die Kompatibilität in Bezug auf Raw-Formate und -Einstellungen zu gewährleisten. Es bietet eine verbesserte Unterstützung für Mac OS X 10.5 und beinhaltet eine Vorschau auf das Lightroom-Export-SDK. Beide Updates stehen auf der Adobe-Webseite (www.adobe.com/de/downloads/Updates) zum kostenlosen Download bereit.



ben, bei jedem Scan lange darauf zu warten, bis die Leuchtöhre wieder die Betriebstemperatur erreicht hat. Der neue CanoScan 8800F bietet mit seinen weißen LEDs für Auf- und Durchlicht eine schnelle Alternative. Vom Einschalten bis zum Öffnen einer kompletten DIN A4-Seite in Photoshop vergehen - bei Ansteuerung über das Plug-in - nur etwa 12 Sekunden, der Prescan ist in sechs Sekunden erledigt. Für eine 168-Megabyte-Datei



SilverFast Ai unterstützt schnellen Canon-Scanner mit LED-Licht

Etliche Bildbearbeiter haben ihre Scanner eingemottet und setzen bei Bedarf nur noch ihre Kamera ein, da sie keine Lust haben,

vom KB-Dia bei 48 Bit Farbtiefe benötigt er rund eine Minute. Mit seinen 4800x9600 dpi wird aus dem Dia ein Bild von 79x110 cm Größe bei 300 ppi. Die Fläche für den Durchlichtbetrieb beträgt 7x25 cm. Der CanoScan 8800F unterstützt 48 Bit; verfügt über sieben programmierbare Schnell-tasten, einen Automatikmodus zur Erkennung mehrerer Einzelbilder, diverse automatische Optimierungsfunktionen, Bildversand per Mail und OCR-Software. Der Preis liegt bei etwa 180 Euro.

Neben Photoshop Elements und der OCR-Software OmniPage SE wird SilverFast SE mitgeliefert. Auch die Highend-Ai-Varianten der Software - je nach Funktionsumfang zu Preisen zwischen 120 und 330 Euro - sind für das Modell verfügbar. Sie unterstützen zum Beispiel Multi-Exposure.



Mamiya und Phase One tun sich zusammen

Mamiya Digital Imaging und Phase One haben sich zu einer „strategischen Allianz“ zusammengeschlossen, um auf dem enger werdenden Markt für digitale Mittelformatsysteme bestehen zu können. Die Zusammenarbeit erstreckt sich auf die Bereiche Technologie, Verkauf und Marketing. Ziel der Kooperation ist zunächst die Entwicklung eines neuen, offenen Plattform-basierenden Mittelformat-Kamerasystems, weitere, nicht näher bezeichnete, Lösungen für professionelle Fotografen sollen folgen. Ein erstes Ergebnis soll noch im ersten Quartal 2008 vorgestellt werden.



3-in-1-Drucker mit Gesichtsretusche

Kodak hat mit dem ESP3 ein Multifunktionsgerät angekündigt, das neben Scannen, Kopieren und Drucken auch in der Lage sein soll, rote Augen zu entfernen und per Knopfdruck eine Gesichtsretusche vorzunehmen. Die Tintenkosten liegen laut Kodak nur bei der Hälfte der Kosten, die Drucker anderer Hersteller verursachen. Zum Einsatz kommen eine Patrone mit 5 Farben und eine separate für Schwarz. Der ESP 3 bedruckt Medien der Formate 10 x 15 cm bis A4. Für einen Farbdruk im Format 10 x 15 sollen 30 Sekunden benötigt werden. Das Drucken kann über USB 2.0 direkt von einer Digitalkamera oder einem angeschlossenen Speicherkartenleser erfolgen. Der ESP 3 kostet in den USA 130 USD und soll im Juni in den deutschen Handel kommen.



Liebe zur Struktur

Das Künstlerpaar **Monika Eichert** und **Wolfgang Graser** verleiht seinen Bildern durch die Kombination von überlagernden Strukturen einen einzigartigen Look.

Wenn man in der Küche des Nürnberger Ateliers von Monika Eichert und Wolfgang Graser an die Wand blickt, sieht man dort eine Mischung aus Foto und Grafik mit allerlei Beschädigungen. Die wirken so plastisch, dass man ganz instinktiv die Oberfläche berühren will, um herauszufinden, wie sich die Einkerbungen und Risse anfühlen. Sie können, wie man nach kurzem Nachdenken über die Möglichkeiten der Bearbeitung von Leinwand feststellt, nicht echt sein, aber sie sehen dennoch auch bei guten

Lichtverhältnissen täuschend realistisch aus. Dem Reiz der Strukturkollagen sind die beiden Bildermacher vor Jahren erlegen, als sie mit digitalen Spiegelreflexkameras zu experimentieren begannen. Beide verstehen sich nicht in erster Linie als Fotografen, und was ihre Streifzüge mit dem Makroobjektiv durch die Natur erbrachte, wollte sie nicht recht befriedigen. Zwar waren die Bilder von Blumen, Blättern und Bäumen schon so, wie sie aus der Kamera kamen, recht eindrucks- und reizvoll, doch nach ihrem Dafürhalten ein-

fach noch nicht fertig. Ähnliche Fotos konnte man schließlich in den Online-Communities der weltweiten Fotografengemeinde zuhause finden.

Angeregt durch digitale und analoge Dunkelkammerexperimente anderer Fotografen, begannen sie mit Strukturen zu experimentieren, die dem klassischen Sandwichverfahren ähnlich, mit den Ausgangsbildern verschmolzen wurden. Die ersten Ergebnisse hatten zwar nur wenig mit dem gemein, was ursprünglich als Inspirationsquelle gedient



hatte, begeisterten sie jedoch zunehmend und wurden zur Grundlage der Techniken, die sie im Laufe der Jahre gemeinsam zu einem ganz eigenen Stil perfektioniert haben.

In der ersten Phase nahm die Zahl der fotografierten Bildmotive bald ab und wurde von der Suche nach Strukturen ersetzt, die im Umfeld des Ateliers, einer Güterbahnhofsgegend, im Überfluss zu finden sind. Im Laufe der Zeit wurden die Vorstellungen von dem, was die Strukturen leisten sollten, aber immer konkreter und ausdifferenzier-

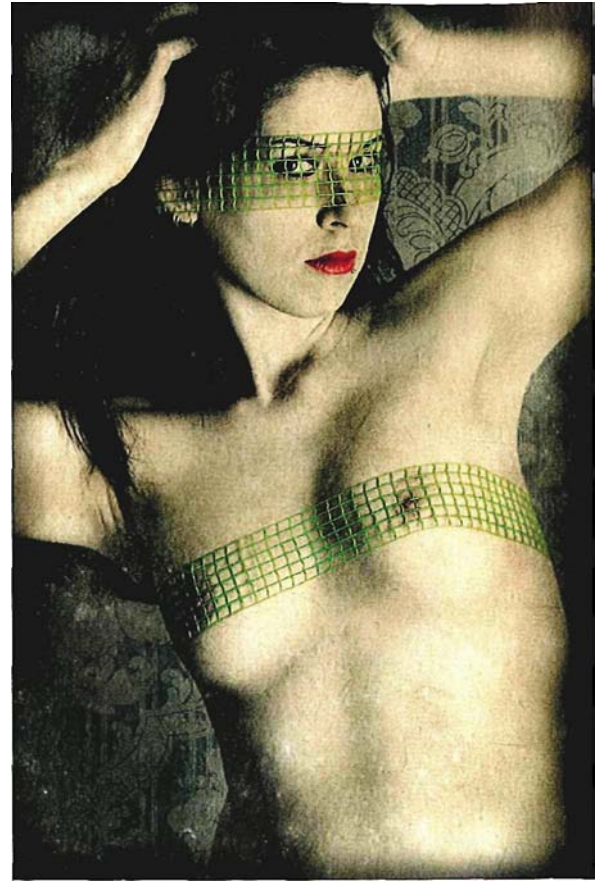
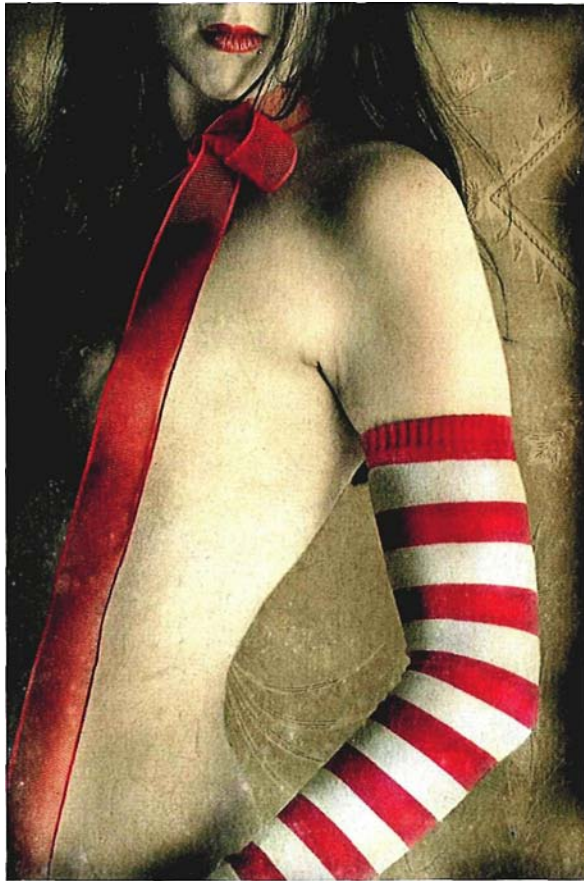
ter. Nicht jede Struktur passt zu allen Motiven. Naturbilder, welche sie zunächst als Motive gewählt hatten, sind diesbezüglich recht vielfältig variierbar. Der Struktureinsatz auf Frauenporträts dagegen, die heute den Hauptteil der Arbeiten ausmachen, erwies sich als sehr viel komplizierter. So entwickelten sich die Struktursammler bald zu Jägern, die spezielle, oft abgelegene Orte aufsuchten, um ganz bestimmte Strukturen zu finden, oder Flohmärkte nach Dingen durchstöberten, die sie im Anschluss einscannen



Monika Eichert und Wolfgang Graser leben gemeinsam mit ihrem 44-Zoll-Epson-Drucker in Nürnberg. Ihre Arbeiten sind vorwiegend in Ausstellungen zu sehen. Mehr Infos: www.lichtmaler.de

oder fotografieren konnten. Wenn dies zu aufwendig war, ersannen sie Wege und Mittel, um die benötigten Oberflächen selbst herzustellen.

Fasziniert von der Vielfalt dessen, was man selbst aus den gleichen oder zumindest sehr

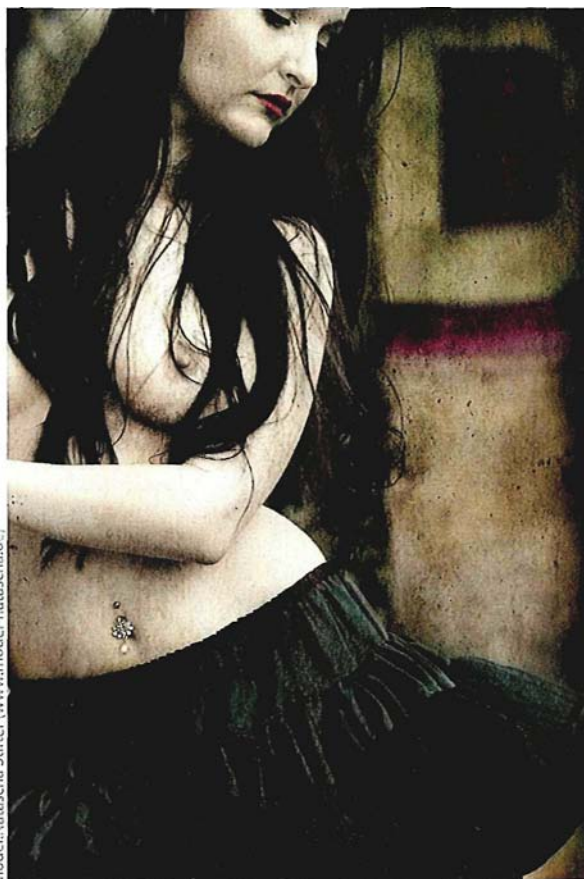


ähnlichen Ausgangsdateien herausholen kann, erarbeiten sich die beiden bisweilen gemeinsam Stile und Looks, deren beste Ergebnisse sie für die Weiterentwicklung auch kombinieren.

Inzwischen haben sie eine Arbeitsstruktur entwickelt, bei der sie nach Shootings mit Modellen zunächst mit Strukturen aus ihrem Archiv experimentieren und erst nach einer längeren Findungsphase spezielle Struktu-

ren mit digitalen Mitteln vermischen oder analog erzeugen, die sie dann in den ausgearbeiteten Bildern einsetzen.

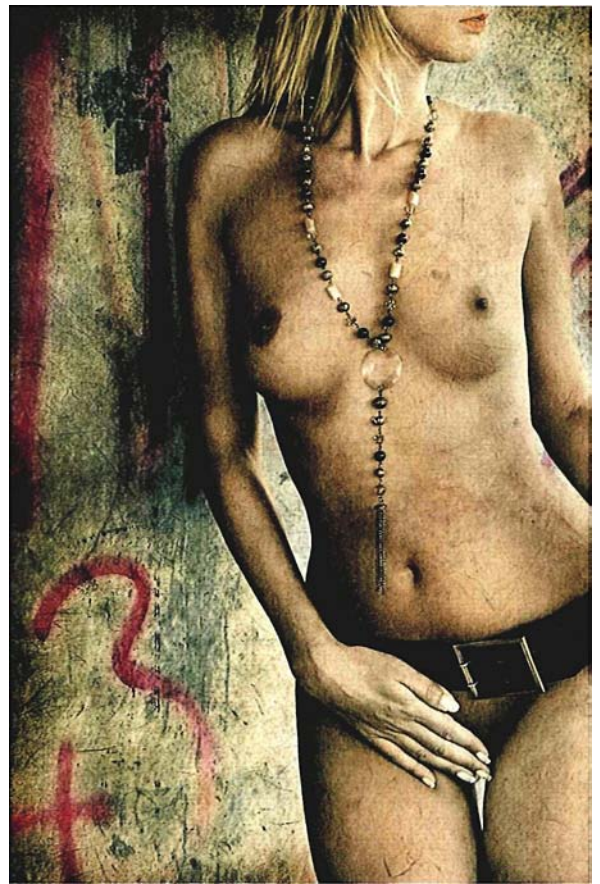
Die Liste der Dinge, die sie für ihre Arbeiten einzeln oder in kombinierter Form



Model: Natascha Stifter (www.model-natascha.de)



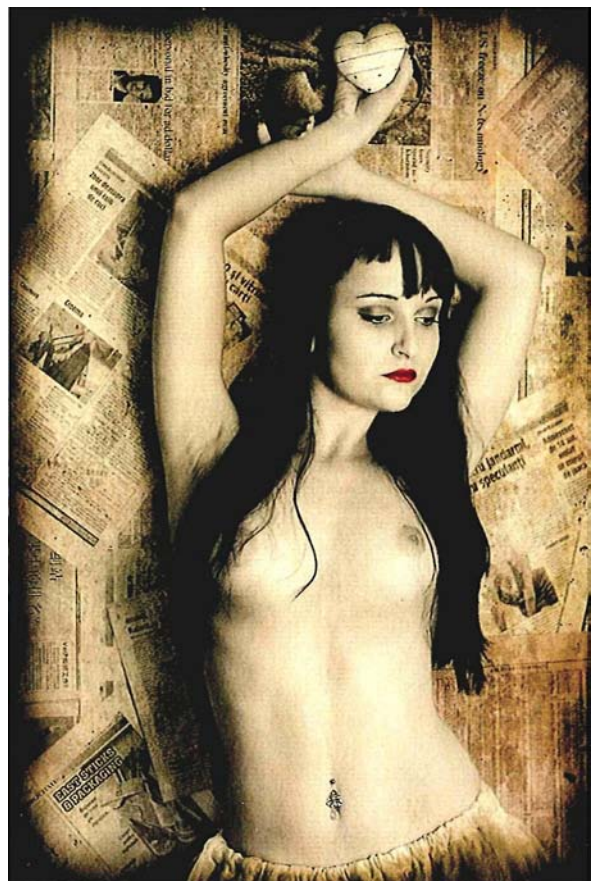
Model: Daniela Tyranowski (www.fotocommunity.de/pc/sedcard/825928)

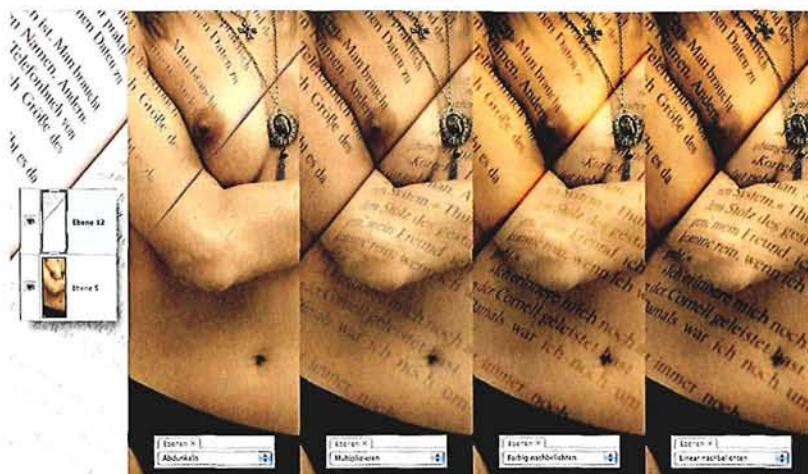


nutzen, ist fast ebenso lang wie vielfältig: Steinstrukturen und handgeschöpfte Papiere zählen ebenso zu den immer wieder eingesetzten Favoriten des Archivs wie alte ausgeblichene, fast ein wenig versifft

Bucheinbände, benutztes Backpapier, handschriftliche Notizen, Hauswandgraffitis oder Rückseiten alter Fotos. Es kommt sogar gelegentlich vor, dass sie ganze Bilder als Strukturen wählen. Meist nutzen sie jedoch eher

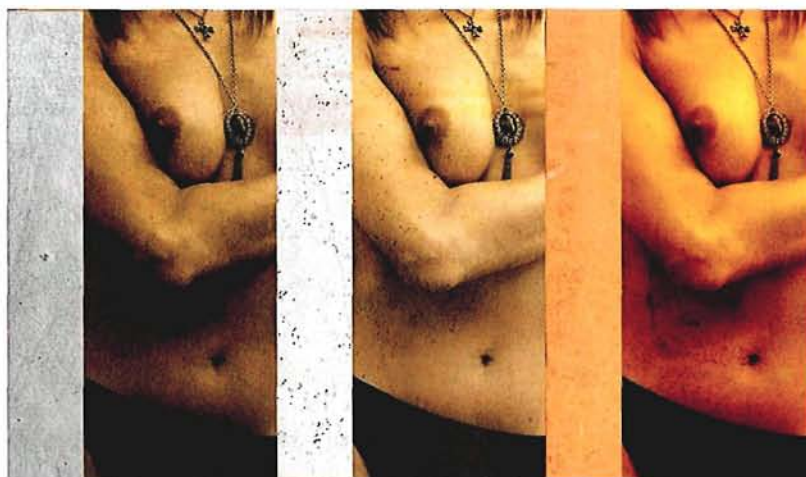
Alltägliches wie Kratzer, Rostflecken, abgeplatzte Farben, alte gemalte Schriftzüge, Tapeten, Dreck, Glas, Metalle, Ornamente oder Risse, um ihre Bildern mit den Spuren der Vergänglichkeit zu veredeln. (ck)





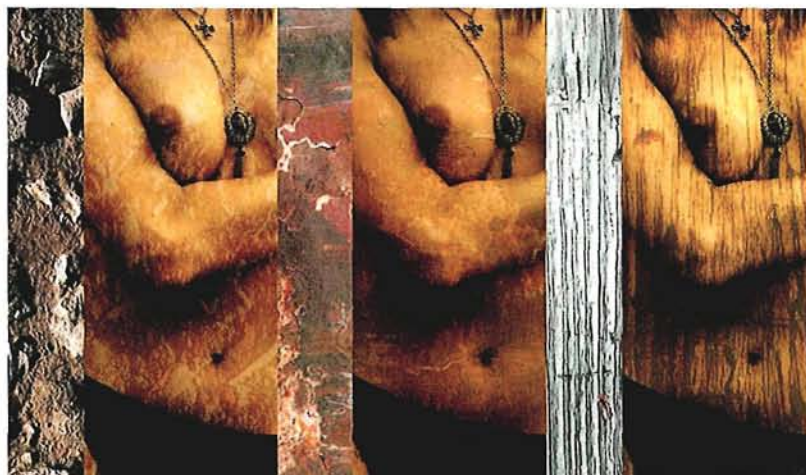
Texturauftrag allgemein

Eine Textur legen Sie zunächst als deckende Ebene auf das Motiv. Die Verrechnung erfolgt mithilfe der Ebenenmodi „Abdunkeln“, „Multiplizieren“, „Linear nachbelichten“ oder „Farbig nachbelichten“. Diese Modi tragen die Strukturen auf, greifen aber nicht ins Tonwertgefüge des Ausgangsbildes ein. Wenn es nur um den Auftrag der Struktur geht, sollte man zuvor die Sättigung der Strukturebene verringern. Soll auch die Farbigkeit der Struktur genutzt werden, kontrolliert man diese am einfachsten mit dem Dialog „Farbton/Sättigung“.



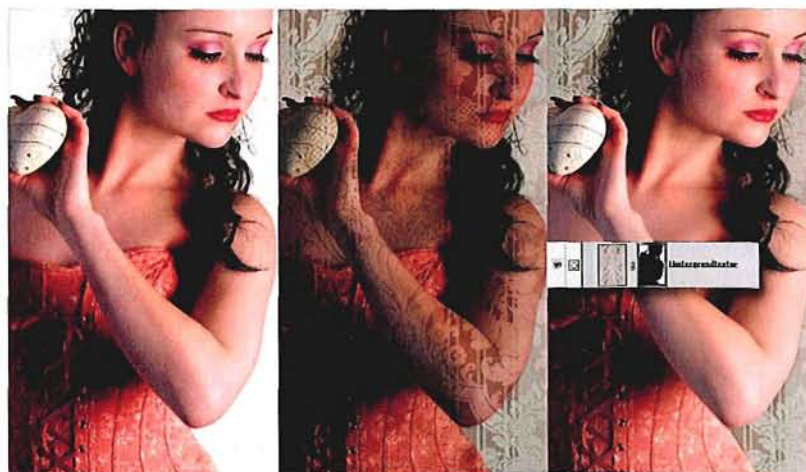
Texturen für Porträts

Für die Überlagerung von Porträts, die der abgebildeten Person schmeicheln sollen, eignen sich vor allem feine Strukturen mit geringen Kontrasten. Während die Kontraststärke auf dem Bild relativ gut kontrollierbar ist, muss man sich über die Größe der Strukturelemente schon vor dem Einsatz im Klaren sein. Besonders geeignet sind feinporiger Beton, Papier- und helle Schmutzstrukturen. Diese Oberflächen sind zwar gut erkennbar, „bügeln“ aber das Motiv nicht über. Verringerte Kontraste wirken sich positiv auf eine helle Grundstimmung aus.



Andere Texturen

Kräftige Texturen, wie man sie auf Hölzern, Steinen, Roststellen oder bei abblätternder Farbe findet, eignen sich nur bedingt für den Einsatz auf Porträts, weil sie meist zu grob sind und als Motiv zu stark verfremden oder überdecken. Während Holzstrukturen Hautpartien nicht unbedingt attraktiver erscheinen lassen, erzeugt abblätternde Farbe eine Art „Lepraeffekt“. Allerdings sollte man immer bedenken, dass die Wahl der Texturen eine sehr subjektive Angelegenheit ist, für die es keine festen Regeln gibt.



Texturen auf Hintergrund auftragen

Im Idealfall fotografieren Sie ein Porträt vor weißem Hintergrund und legen die Textur wie oben beschrieben mit 100 Prozent Deckkraft auf das Bild. Dann erzeugen Sie eine schwarze Ebenenmaske auf der Texturebene, um diese auszublenken und malen mit weißer Farbe bei mittlerer Deckkraft die Struktur auf die weißen Flächen des Hintergrunds auf. Wenn Sie die Person vor einer normalen Kulisse fotografiert haben, müssen Sie sie für einen solchen Effekt zunächst freistellen und den Hintergrund entweder weiß einfärben oder die Kontraste des Hintergrunds wenigstens abschwächen.

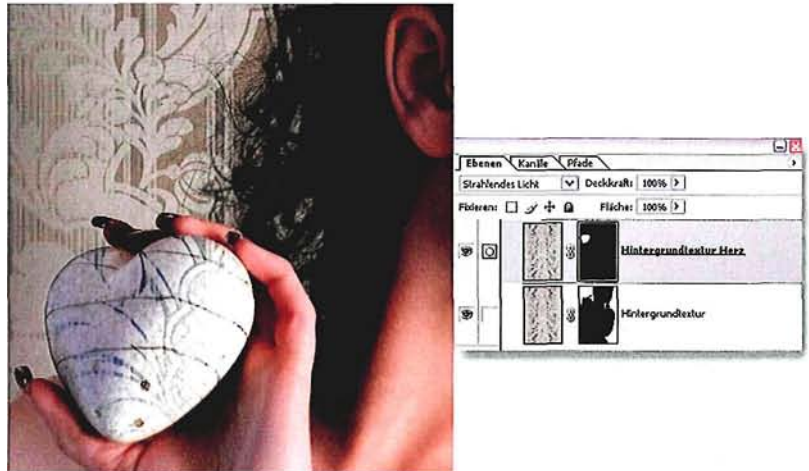
Strukturkorrekturen

Wie gut eine Struktur zum jeweiligen Porträt passt, kann man meist erst nach dem Auftrag entscheiden. Das ist auch der richtige Zeitpunkt für entsprechende Farbkorrekturen, Kontrastanpassungen oder Schärfungen beziehungsweise Weichzeichnungen, die dem Bild oftmals mehr Tiefe verleihen.



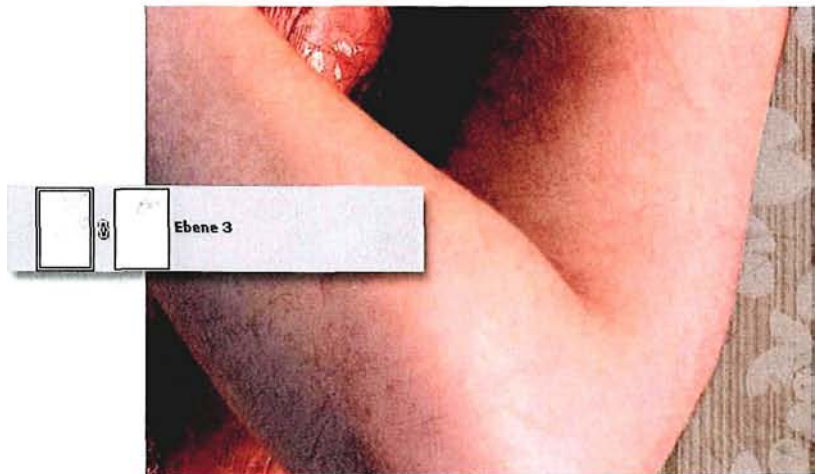
Struktur im Motiv weiterführen

Eine visuelle Verbindung von Vorder- und Hintergrund erzielt man mit einem einfachen Trick: Duplizieren Sie die Strukturebene und füllen die Ebenenmaske der Kopie mit schwarzer Farbe. Dann malen Sie den Bereich des Porträts, der überlagert werden soll, auf der Ebenenmaske weiß aus und variieren zum Abschluss den Ebenenverrechnungsmodus. Das erhält die Struktur, variiert aber den Auftrag und schafft einen Kontrast. Die Struktur kann dabei nahtlos fortgeführt, aber auch in gedrehter oder anderweitig nachbearbeiteter Form genutzt werden, wodurch der Effekt meist an Subtilität gewinnt.



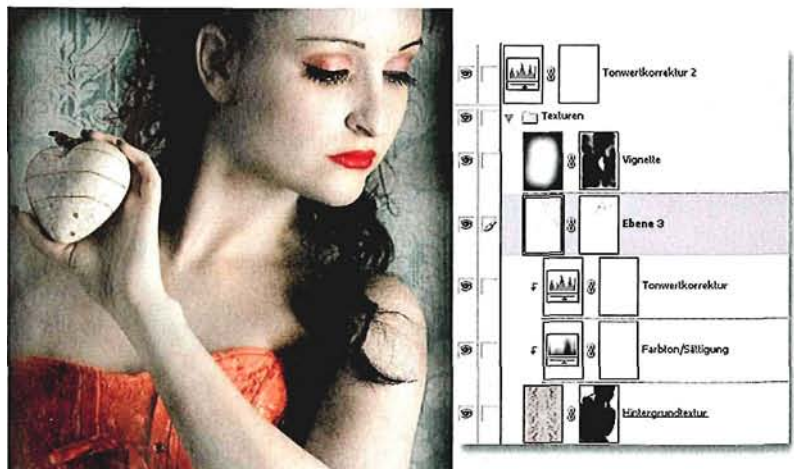
Texturen kombinieren

Die Königsdisziplin beim Einsatz von Texturen ist die Kombination mehrerer unterschiedlicher Texturen zu einem harmonischen Gemisch. Hier wurden feinporiger Zement und zarte Ornamente mit verschiedenen Verrechnungsmodi kombiniert und mit erheblich verringerter Deckkraft auf das ganze Bild gelegt. Im zweiten Schritt bekommen die Texturebenen eigene Ebenenmasken, mit denen der Strukturauftrag an bestimmten Stellen, abhängig vom Fokus der Bearbeitung, mittels schwarzer Malfarbe punktuell reduziert oder gänzlich entfernt wird.



Abschließende Arbeiten

Wer gerne mit Farblooks arbeitet, die von Strukturebenen unabhängig sind, muss nach Festlegung der Farben unter Umständen die Intensität der Texturüberlagerungen erneut korrigieren. Das erfolgt zumeist über eine Korrektur der Deckkraft in der Ebenenpalette. Manchmal ist es auch nötig, die Texturen per Gradationskurve zu verstärken.



Die Panorama-Factory

Manche Photoshop-Montagen sind ziemlich groß. Da erreicht man schon mal die Ausmaße eines Plakates, und wenn viele Elemente zusammengebracht werden müssen, kommen leicht hundert Ebenen und mehr zusammen.

Über solche Dimensionen kann Professor YadegarAsisi wahrscheinlich nur sanft lächeln. Sein 360°-Panorama von Rom mit dem Einzug Konstantins im Jahre 312 (unten) bringt es auf 106x 31 Meter (oder 41 717x 11767 Pixel) und eine dabei vergleichsweise handliche Dateigröße von 2,2 GB - natürlich, nachdem die 1 300 Ebenen zusammengefasst worden wa-

ren. Wenn Sie das gigantisch finden, blättern Sie mal eine Seite weiter und öffnen Sie die beiden eingeklappten Doppelseiten: Beim 360°-Panorama „1756 Dresden“, das die Eibstadt am ersten Tag des Siebenjährigen Krieges zeigt, waren es rund 6 000 Ebenen und 3,5 GB, im gedruckten Zustand 105 x 27 Meter.

Angesichts solcher Maße müssten selbst große Ausstellungsräume passen - zudem könnte das fertige Bild dort auch gar nicht angemessen betrachtet werden. Es sähe irgendwie falsch und verzerrt aus. Auch beim Betrachten unseres Vier-Seiten-Panoramas werden Sie bei genauem Betrachten solche

Mängel entdecken, die allerdings gar keine sind. Denn ein Panorama verlangt eine ganz bestimmte Perspektive. Bereiche, die bei flacher Ansicht gekrümmt erscheinen, wirken erst dann richtig, wenn das gigantische Bild in einem Zylinder präsentiert und von dessen Zentrum aus wahrgenommen wird.

Aber wo findet man dafür einen angemessenen Raum? Im 19. Jahrhundert gab es spezielle Bauten für solche ungewöhnlichen Bilder, die damals natürlich noch gemalt wurden. Asisi zeigt seine Ansicht von Rom in einem ehemaligen Gasometer in Leipzig, die von Dresden an einem entsprechenden Ort in

Viele Anwender sind stolz darauf, Photoshop zu beherrschen. Für die hier vorgestellten Projekte ist das aber nur eine von vielen Voraussetzungen: Kenntnisse von Mal- und Zeichentechniken, Perspektive, intensive historische Recherchen kommen hinzu. Die Ergebnisse sind im wahrsten Sinne des Wortes gigantisch. | **Doc Baumann**

der sächsischen Hauptstadt. In der Mitte ragt jeweils eine hohe Besucherplattform empor. Hat man sie erklommen, findet man sich im Zentrum einer atemberaubenden Umgebung wieder, der Blick schweift frei in alle Richtungen; dass man nur ein Bild sieht, ist schnell vergessen.

Der in Berlin lehrende Professor Asisi beherrscht nicht nur Photoshop, sondern etliche weitere wichtige Voraussetzungen, um solche Projekte mit Aussicht auf Erfolg angehen zu können: Er lehrt freie Darstellung im Fachbereich Architektur der TFH Berlin und kennt sich folglich mit Architektur aus, mit

perspektivischer Konstruktion, Zeichen- und Maltechniken.

Bevor er die Ansicht von Rom in Photoshop realisierte, malte er sie zunächst in einer Breite von mehr als vier Metern. Dazu benötigte er ein Jahr. Angeregt wurde er durch ein Panoramagemälde von Alexander von Wagner und Josef Bühlmann aus dem Jahre 1888; das Original mit 120 Metern Länge und 15 Metern Höhe ist längst verschollen, aber es gibt noch einen alten Klappband mit Schwarzweißfotos. Bei der Neufassung ging es nicht allein um eine farbige Version; zahllose Details wurden in alten Büchern und Plänen recherchiert,



Prof. Yadegar Asisi lehrt in Berlin freie Architekturdarstellung. Seine Panoramen sind in Leipzig und Dresden zu sehen. Ausführliche Informationen unter www.asisi-factory.de

Architekturdetails und passend verkleidete Statisten fotografiert. Nach der langwierigen Montage ließ Asisi die 2,2 GB große Datei von den Großformatspezialisten Marx und Morschner im sauerländischen Lennestadt auf 37 Stoffbahnen ausdrucken; im Saal einer Nachbarstadt wurden die 3500 Quadratmeter passgenau zusammengeätzt und schließlich von einer Firma für Alprintechnik an der kreisförmigen Konstruktion im Leipziger Gasometer faltenfrei emporgezogen.

Wenn Sie mehr über die hier vorgestellten Projekte wissen möchten, besorgen Sie sich die beiden Bände „Rom CCCXII“ sowie „1756 - Das barocke Dresden“ der Asisi-Factory; sie zeigen im Querformat auf jeweils 150 Seiten das Entstehen der Panoramen und viele Details; der Preis beträgt 19,90 Euro. Um die Wirkung der Panoramen selbst zu erleben, sollten Sie allerdings unbedingt nach Leipzig und Dresden fahren.



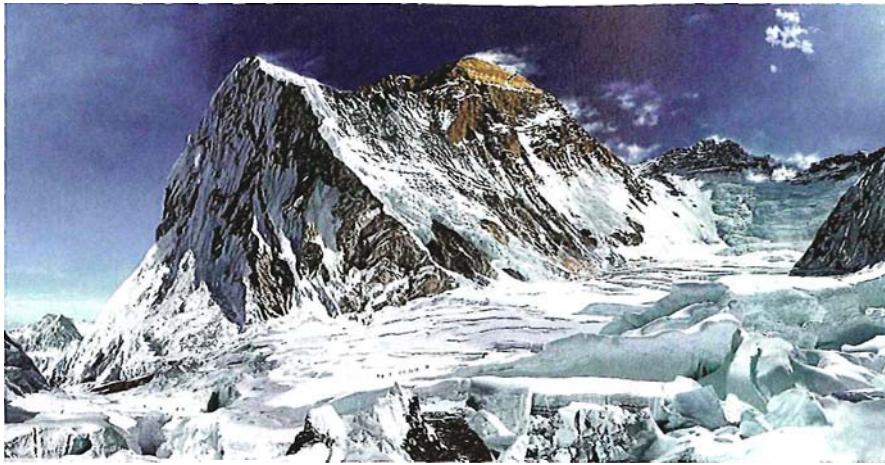


Dresden 1756

Photoshop-Profis werden auf dem Rom-Panorama bei Betrachtung der Details an einigen Stellen kleine Bildbearbeitungsmängel erkennen - etwa Personen, die durch Skalieren leicht unscharf erscheinen, aber vor einer scharf abgebildeten Wand platziert sind. Kein Wunder, wenn man sich ein solches Vorhaben quasi im Alleingang vornimmt und es für ein Bild dieser Größenordnung keine Erfahrungen gibt, auf die sich zurückgreifen ließe.

Denn Asisis erstes Riesenpanoramagemälde, eine einschüchternde Darstellung des Mount Everest (Seite 22), kam zwar auch unter Einsatz von Photoshop zustande, aber 2003 diente die Software nur dazu, das gemalte Bild durch einzelne Fotoelemente zu bereichern. Das exakte Montieren von Tausenden separat aufgenommenen Elementen dagegen wurde erst im Dresden-Panorama





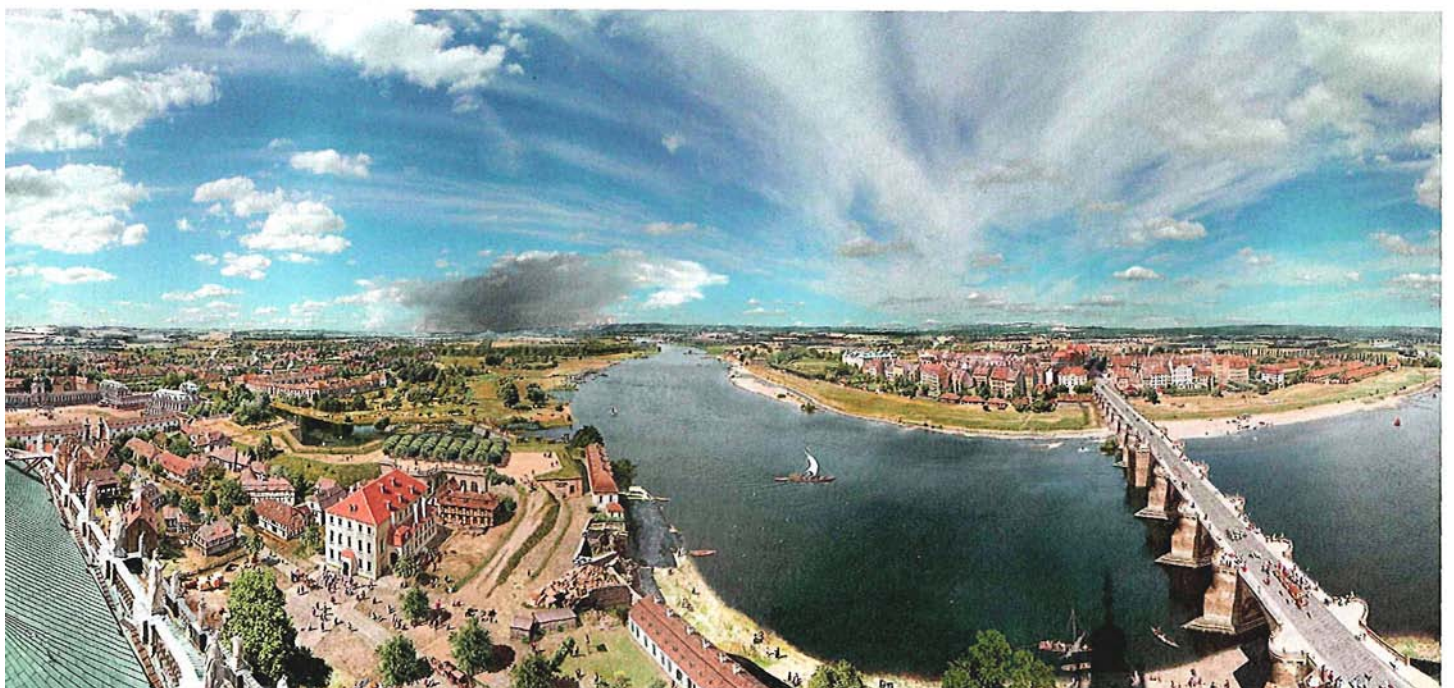
von 2006 nötig. Das 360°-Panorama dagegen, ausgestellt im Panometer der Stadt, ist bis ins kleinste Detail perfekt.

Es zeigt auf 3000 Quadratmetern die Stadt vom Turm der Hofkirche aus, deren

Dach zentral ins Bild ragt. Viele Architekturelemente wurden Gemälden von Bellotto entnommen, der die Stadt Mitte des 18. Jahrhunderts in zahlreichen Veduten wiedergab. Doch das meiste wurde speziell für das Pro-

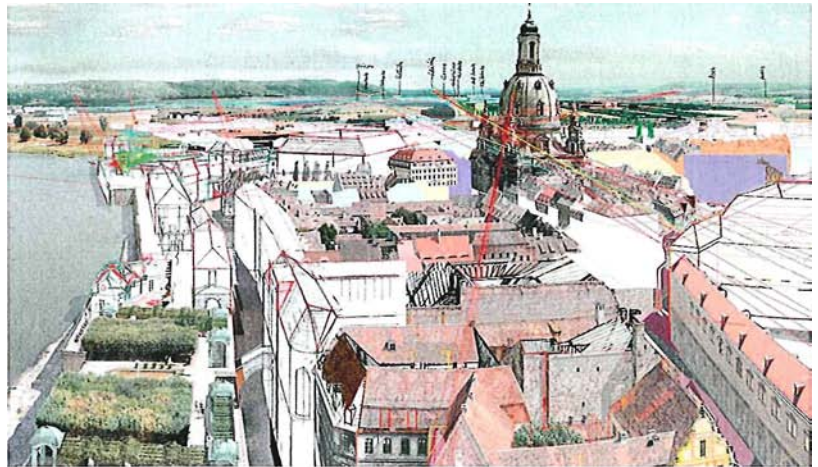
jekt fotografiert, vor allem im rumänischen Sibiu (Hermannstadt), dessen Mauern und Dächer sich seit 200 Jahren kaum verändert haben und so hervorragend für die Montagen geeignet waren.

Die Gebäude sind hier nach alten Ansichten und - sich nicht selten widersprechenden - Plänen positioniert; nur wenig ist bis heute erhalten. Das Arbeiten auf der Basis einer 3D-Konstruktion erwies sich als unbefriedigend. So zeichnete Asisi alle Häuser, Dächer, Fassaden, Fenster und Ornamente wurden aus dem Fotomaterial kopiert und passend montiert. Die Personen stammen teils aus ebenfalls von Türmen aufgenommenen Festumzügen, teils wurden sie, wie bereits die Römer, speziell ausgestattet und fotografiert. So lässt sich das barocke Dresden dank Photoshop und der Meisterschaft von Yadegar Asisi und seinem Team noch 2008 aus schwindelnder Höhe bewundern.



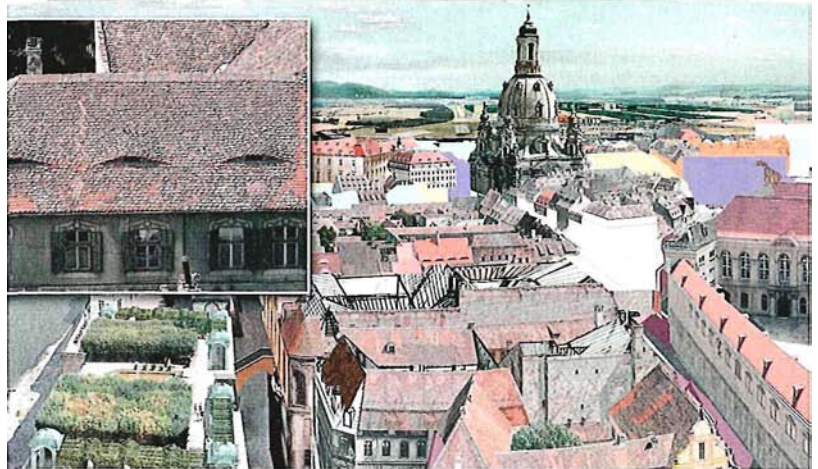
1 Konstruktion

In diesem Stadium der Montage wurden bereits zahlreiche Elemente platziert und ausgerichtet. Sie sehen unter anderem die bis zum Horizont reichenden Fluchtlinien, an denen sich der Aufbau orientiert. Die Orte, an denen sich die Gebäude erheben, wurden überwiegend aus alten Plänen abgeleitet. Die Skizze unten auf der vor-
ausgehenden Seite zeigt die erste, grobe Anlage; hier sind nun die Gebäude bereits genauer festgelegt. Die Konturen von Dächern, Fassaden und Fenstern werden später dabei helfen, das fotografierte Material zu positionieren und perspektivisch korrekt zu verzerren. Die heute bebaute Landschaft im Hintergrund ist noch unbesiedelt.



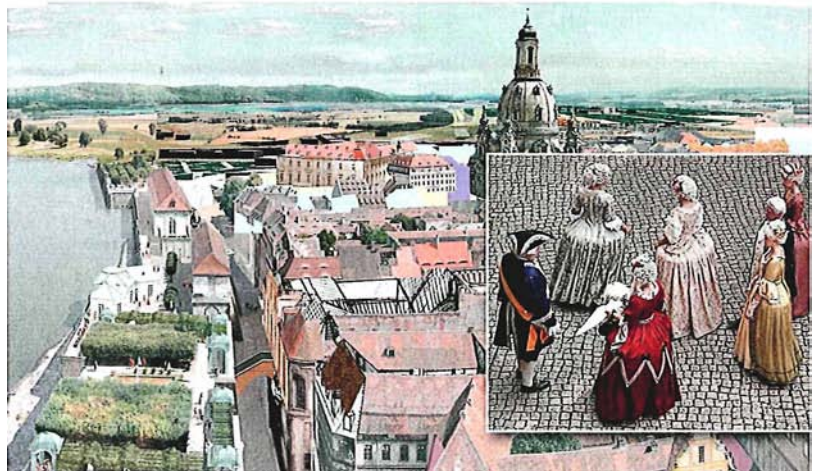
2 Architekturelemente anpassen

Zum Teil übernahmen Asisi und sein Team Fassaden aus Gemälden von Bernardo Bellotto mit dem Beinamen Canaletto (nicht zu verwechseln mit dem Maler der venezianischen Veduten). Wo es keine exakten Vorbilder gab, wurden barocke Details aus Fotos verwendet, die aus übereinstimmender Sichthöhe in einer Stadt in Siebenbürgen für das Projekt aufgenommen worden waren (Einblendung links). Gebäudefronten oder Dachausrichtung konnten dabei zwar nicht in jedem Fall direkt übernommen werden - dank Photo-shops Möglichkeiten zur perspektivischen Verzerrung war das praktisch aber kein großes Problem. Am Ende wirkt alles wie aus einem Guss.



3 Hinzufügen von Menschen

Wenn Sie sich das große Panorama auf unseren Aufklappseiten näher anschauen, so sehen Sie, dass die ganze Stadt bis weit in den Hintergrund von Figuren in zeitgenössischen Kostümen bevölkert ist. Aus Gründen der perspektivischen Stimmigkeit wurden auch sie vom Turm aus fotografiert. Teils nutzte man dafür Festumzüge in historischer Gewandung, teils verkleideten sich Studenten und wurden von hoch oben abgelichtet. Auf gleicher Höhe dagegen befinden sich die Personen, die vom gegenüberliegenden Turm aus die Stadt betrachten. Selbstverständlich musste bei allen die Beleuchtung stimmen, was bei einem Panorama schwieriger ist als gewohnt.



4 Fertige Montage

Hier sind nun alle Elemente platziert, alle Fassaden, Fenster, Dächer, Personen sowie die Vegetation am rechten Ort. Im Hintergrund deuten erste Rauchfahnen aus hohen Schornsteinen die kommende Industrialisierung an. Und noch etwas anderes zieht am Horizont herauf, im Panorama auf der gegenüberliegenden Seite durch die drohende Gewitterwolke links vom Fluss symbolisiert: An diesem Tag, am 29. August 1756, ziehen preußische Truppen heran, der Siebenjährige Krieg beginnt. Aber davon ist an diesem freundlichen Sommertag noch nichts zu ahnen, den Besucher des Dresdner Panometers auch mitten im Winter erleben können.





Eiskalt auf die Ohren

Soll sich ein Wodka gut verkaufen, kommt dem Image der Marke ein hoher Stellenwert zu. Die Kreativen von ZFK Berlin Communications haben für die Marke „Finlandia“ eine optisch wie inhaltlich ungewöhnliche Kampagne entwickelt, um passgenau die Zielgruppe zu fokussieren. | **Christoph Künne**

Wodka, ein ziemlich hochprozentiger Branntwein, wird gewonnen aus Getreide, Kartoffeln oder schlimmstenfalls aus Melasse, einem Nebenprodukt der Zuckerproduktion. Das Getränk ist seit Generationen besonders in nördlichen Gegenden bei der Landbevölkerung als Selbstgebrannter Spaßbringer für kalte Nächte beliebt, weil er mit nur wenig Zusatzaufwand als Nebenprodukt des normalen Anbaus abfällt.

In den heute am Markt erhältlichen Qualitäten ist er unabhängig von seiner Herkunft zumeist ebenso rein wie farblos und - im Idealfall - fast geschmacksneutral. Wodka lebt demnach als Produkt von seiner Reinheit beziehungsweise vom Purismus seiner Konsumenten. In Polen und Russland gehört Wodka zum Alltag wie hierzulande das Bier, und der Purismus konzentriert sich dort auf die Verköstigung größerer Mengen in kurzer Zeit, ohne dabei am nächsten Tag über Maß an Nebenwirkungen leiden zu müssen. Aber auch in Skandinavien hat die Wodka-Herstellung und der extensive Konsum eine lange Tradition. Nach Deutschland kam der Wodka erst Mitte des letzten Jahrhunderts als Cocktailgetränk der besseren Gesellschaft. Vor ein paar Jahren dann entbrannte recht plötzlich und unerwartet ein regelrechter Hype um dieses Getränk. Solche Hypes entstehen zunächst in subkulturellen Nischen, und wenn sie sich zu einem größeren Trend entwickeln,

wecken sie bei der Industrie naturgemäß Begehrlichkeiten. Im Markenmarkt der Spirituosenhersteller hat der Wodka-Vertrieb somit gleichzeitig automatisch an Bedeutung gewonnen.

Als die Premium-Marke Finlandia in den 1970ern gegründet wurde, waren zunächst nur die USA als Exportmarkt vorgesehen. Hierzulande gelangte Finlandia-Wodka ab Anfang der 80er ausschließlich in die gehobene Gastronomie sowie in den Duty-Free-Verkauf. Nach der Jahrtausendwende aber übernahm Baccardi Deutschland den Vertrieb und setzte sich das Ziel, Finlandia in den kommenden Jahren als Premium-Marke in der Gastronomie aufzubauen. Da Wodka - neben seiner Rein- und Unverfälschtheit - nicht mit allzu vielen weiteren Produktmerkmalen glänzen kann, bedurfte es zusätzlicher Attribute, um die Marke vom Rest des Markts abzugrenzen. Man konzentrierte sich also neben den Produkteigenschaften hauptsächlich auf den Mythos seines Ursprungslandes Finnland mit seiner unberührten Natur, dem Polarkreis, der Mittsommernacht, den Rentieren und natürlich den Finnen, ihrem schrägen Humor und ihrer ganz besonderen Lebensphilosophie. Zielgruppe des Getränks sind gesellige, ausgehende Männer zwischen 20 und 34 Jahren, in der Hauptsache städtisches Partyvolk.

Diese recht knapp gehaltene Grobbeschreibung war der Ausgangspunkt, als

sich die Berliner Eventagentur ZFK an die Full-Service-Aufgabe machte, das Produkt Finlandia ohne Streuverlust mit wenigen konzentrierten Maßnahmen der avisierten Zielgruppe nahezubringen. Herausgekommen sind dabei zwei Veranstaltungsreihen in Hamburger, Berliner, Kölner und Münchener In-Locations. Bei diesen Partyevents mit einem original finnischen Diskjockey wurde ein neuer, in Finnland sich gerade entwickelnder Musikstil nach Deutschland exportiert, der den Veranstaltungen für das musikinteressierte Publikum eine zusätzliche Bedeutungsebene verlieh. Visueller Träger der Tournee war das hier in der Entstehung gezeigte Motiv. Es fand sein Publikum über Plakate, Flyer, und Printwerbung in lokalen und nationalen Medien sowie in speziellen Szene-Magazinen.

ZFK Berlin Communications

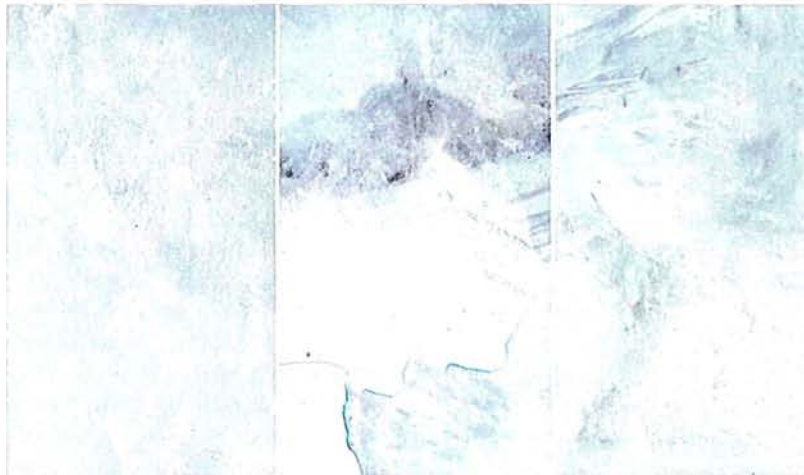
versteht sich als Event-Agentur, die das volle Spektrum integrierter Kommunikation bietet. Die Agentur analysiert Markenpotenziale und entwickelt dazu passend zielgruppenorientierte Maßnahmen und Aktionen.

Mehr Infos [unterwww.zfk-berlin.de](http://www.zfk-berlin.de)



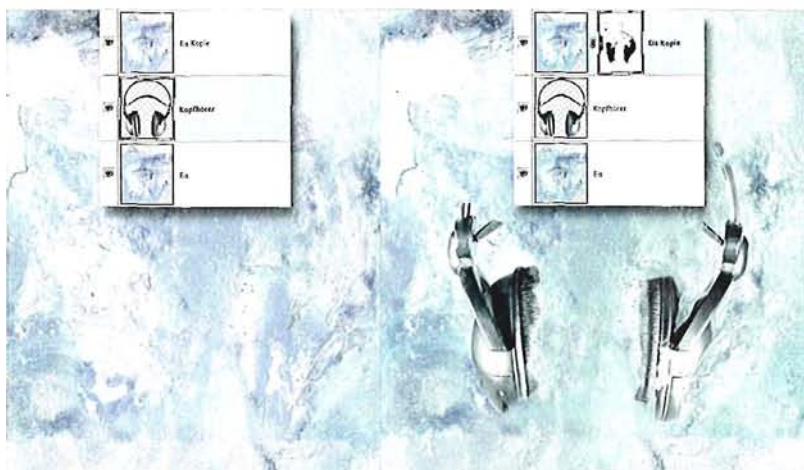
1 Ausgangsbilder

Der zuletzt gewählte Kopfhörer war das Produkt einer langen Suche und vieler Testaufnahmen. Um zu vermeiden, dass die Hörmuscheln zusammenstehen, wurde eine lange Glühbirnenschachtel als Abstandhalter zweckentfremdet und natürlich später aus den Bildern herausretuschiert. Unabdingbar, aber im Ergebnis nur in den Randbereichen als Reminiszenz an das Produkt sichtbar, war eine Flasche Finlandia-Wodka. Die meisten Ausgangsfotos wurden mit Eisblöcken gemacht. Erste Versuche mit selbstgefrorenen Blöcken aus Leitungswasser brachten nicht das gewünschte Ergebnis (1), da die Oberfläche bei diesem Ausgangsmaterial stumpf bleibt. Erst der Wechsel zu gewerblich erzeugten kleineren Eisblöcken, die von Spezialisten auf der Basis destillierten Wassers kunstvoll gefroren wurden, brachten die gewünschte Optik und Vielfalt. Die Blöcke wurden unter Zugabe blauen Lichts aufgenommen, um den Frosteindruck weiter zu verstärken. Die große Zahl der Aufnahmen war nötig, weil man beim Zusammenstellen der Teile für die gepixelte Eisfläche gar nicht genug Versatzstücke zur Auswahl haben kann.



2 Die Eisfläche

Damit die Eisstruktur für den Betrachter interessant wirkt, muss sie rauhe und glatte Strukturen enthalten, an einigen Stellen undurchsichtig beschlagen sein, an andern vom Licht klar durchleuchtet werden. Für den Bildbearbeiter erinnert das Herstellungsverfahren an ein Puzzle mit Ebenmasken und vielen Versatzstücken. Hat man sich in die Eisoberflächen-Problematik „eingesehen“ ist es schwierig, bei dem sich eröffnenden Optimierungspotenzial die Zeit im Auge zu behalten und nur Stunden und nicht Tage damit zu verbringen, hier noch eine leicht beschlagene Schicht aufzutragen und dort noch ein paar eingeschlossene Bläschen einzufügen.

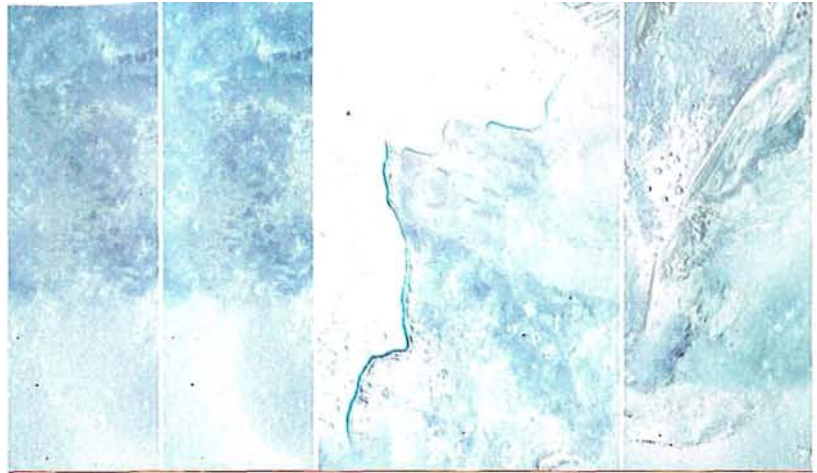


3 Kopfhörer einfrieren

Um den Kopfhörer im Eis zu versenken, wird die künstliche Eisoberfläche zunächst mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+Alt+Shift+E“ zusammengefasst und auf eine neue Ebene gelegt. Die Eisebene wird verdoppelt, und der freigestellte Kopfhörer in die Mitte zwischen die beiden Eisebenen geschoben. Die Konstruktion ist zunächst nur in der Ebenenpalette erkennbar. Dann erhält die obere Eisebene eine Ebenmaske. Durch Malen mit schwarzer Farbe, einer großen weichen Werkzeugspitze und geringen Deckkraft- sowie Fluss-Einstellungen auf dieser Maske trägt man das Eis sukzessive ab und lässt den Kopfhörer so ungleichmäßig stark hervortreten.

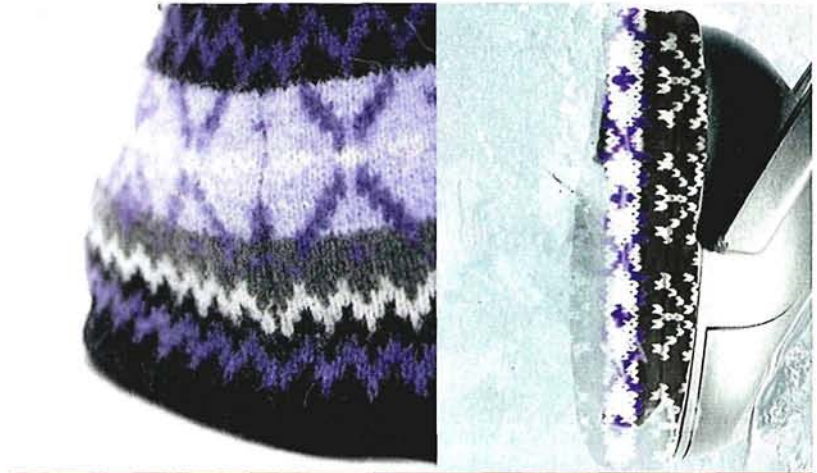
4 Plastizität

Die Eisoberfläche kann durch partielle Verringerung der Farbsättigung noch weiter verfeinert werden, plastischer erscheint der Eiseffekt durch Herausarbeiten von Bruchkanten. Die Kanten entstehen durch einfache Lassoauswahlen, die etwa einen Pixel stark weichgezeichnet werden. Um nach dem Löschen an den verbliebenen Kanten Spitzlichter zu erzeugen, eignet sich das Abwedler-Werkzeug. Zieht man damit die Kanten nach, erscheinen sie heller als die Umgebung und lassen so mehr Tiefenwirkung entstehen. Ebenfalls der Plastizität zugute kommen nachträglich montierte Wassertropfen auf den aus dem Eis herausragenden Kopfhörerpartien.



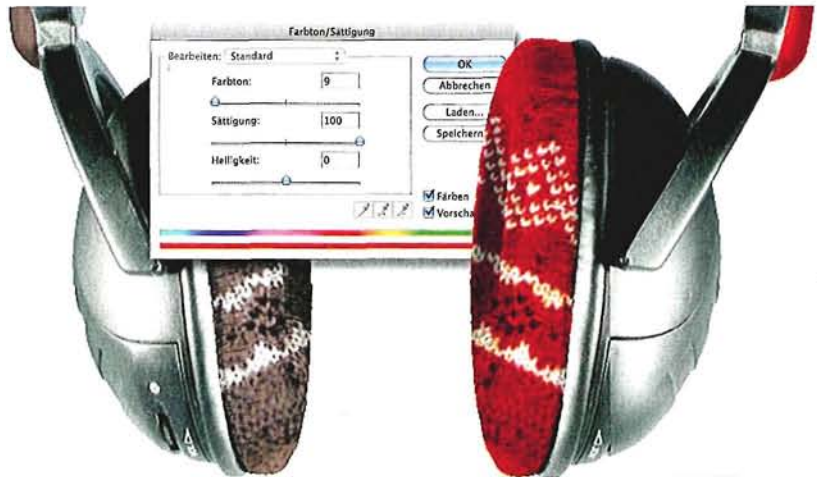
5 Stoffmuster

Um auch einen optischen Bezug zwischen dem Herkunftsland des Wodkas und der Musik herzustellen, sollten sogenannte „Nordic“-Muster die Polster der Kopfhörer-muscheln zieren. Grundlage dafür bildete eine Sammlung zu diesem Zweck aus Kleiderschränken herausgesuchter Textilien, deren Muster fotografiert und eingescannt wurden. Zur Entscheidungsfindung für ein Muster wurde dieses an der Form der Ohrmuscheln orientiert ausgeschnitten, passend verformt und mit dem Verrechnungsmodus „Multiplizieren“ aufgesetzt. Die ursprünglichen Strukturen ließen sich mit Nachbelichter und Abwedler herausarbeiten.



6 Nachfärben

Hingucker der Illustration und inhaltlicher Bezug zum finnischen Mittsommer ist die rote Farbgebung der Kopfhörer-muscheln und -applikationen. Damit das Muster diese Farbe annehmen konnte, wurde eine Ebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ im Modus „Färben“ mit hohen Sättigungswerten auf diesen Bildbereich gelegt und anschließend in der Deckkraft soweit reduziert, bis das Ergebnis glaubwürdig aussah. Die roten Applikationen entstanden auf Basis der im Original dunkelgrauen Plastikkappen. Damit sie in warmen Rot leuchten konnten, war eine Eingriff mit der „Tonwertkorrektur“ nötig, bei dem direkt in den Farbkanälen gearbeitet wird.



7 Flaschenecken

Zum Abschluss der Arbeiten sollte noch eine Verbindung zwischen dem eigentlichen Produkt, der Finlandia-Wodkaflasche, und der Illustration hergestellt werden, ohne dabei die Flasche direkt zu zeigen. Das ursprünglich tonwertmäßig ausgeglichene Flaschenbild wurde zunächst soweit aufgestellt, dass die Flasche nur noch von den stark herausgearbeiteten Glasstrukturen begrenzt war. Dann wurden die vier „Ecken“ des Flaschenbauchs sowie der Flaschenboden ausgeschnitten und einzeln als optischer Rahmen an die Bild-ecken und an die untere Kante gesetzt.





CG: Die Frühgeschichte der Pixel

Vor zwanzig Jahren brachte Manfred Leyhausen das erste deutsche Magazin für Computergrafik heraus. Um Bildbearbeitung ging es damals selten, meist war von Vektoren und 3D die Rede. Ein Blick zurück von **Doc Baumann**.

Mit Riesenschritten erobert Computergrafik das Feld herkömmlicher Darstellungstechniken", schrieb Manfred Leyhausen im Editorial zu Heft 3 von CG - Computer + Grafik. Das war im März 1987, und an Photoshop oder hochwertige Bildbearbeitung im heutigen Sinne dachte damals kaum jemand.

Ich hatte das Heft bei meinem Computerhändler im Regal entdeckt und sofort gekauft. Denn eine Publikation dieser Art hatte es bisher in Deutschland noch nicht gegeben. Computermagazine räumten dem Thema ab und zu kurze Beiträge ein. Aber eine komplette Zeitschrift mit farbigen Bildern, alle per Rechner entstanden, war etwas ganz Neues. In welchen Größenordnungen sich das damals bewegte, zeigt eine Headline auf dieser Ausgabe 3: „Hochauflösende Hard- und Software zum Preis eines Golfs“. Das war

keineswegs als Entsetzensschrei über Wahnsinnspreise gemeint - damit drückte die Redaktion ihr Erstaunen darüber aus, wie überaus preisgünstig solche Systeme inzwischen angeboten wurden.

Mitte der Achtziger dachten die meisten beim Begriff „Computergrafik“ noch nicht an das, was uns heute dabei in den Sinn kommt (sofern wir den Begriff überhaupt noch verwenden), da ging es eher um computergenerierte Grafiken wie jene, mit denen sich Bense, Franke, Nees oder Naake befassten. Rul Gunzenhäuser hatte 1962 geschrieben:

„Vielleicht wird es sogar möglich sein, Automaten in den Bereich der ästhetischen Produktion einzuschalten.“ Das warzunächst die Leitlinie. Es gab ja noch kein Interface wie die Maus. Ich erinnere mich aus dieser Zeit an Studios, in denen Computergrafik allein per Tastatur gemacht wurde.

So ist denn auch der überwiegende Teil der Bilder, die in den Ausgaben von CG vorgestellt wurden, mittels Vektorgrafik oder 3D realisiert. Dass die Zukunft digitaler Bilder einmal pixelbasiert sein würde, lassen die Artikel von 1987 kaum ahnen, auch wenn sie gelegentlich durchaus vorkommt.

In diesem Umfeld entstand also 1986 die erste Ausgabe von CG; mit Heft 12 endete das Projekt 1988. Viel Raum wurde dem neuen Verfahren DTP gewidmet - unglaublich, was man mit elektronischen Buchstaben alles machen konnte. Damals lachten mich die Hersteller der deutschen Verlage noch aus, als ich ihnen in einem Vortrag ein von mir am Mac gestaltetes Buch vorstellte, das erste hierzulande mit DTP realisierte: „Eine Spielerei ohne Zukunft!“. Heute ist das Verfahren so normal, dass mangels Alternative niemand mehr auch nur den Begriff benutzt.

Manfred Leyhausen erzählt die Vorgeschichte von CG:

„CG war Hobby und Marketinginstrument in einem. Ich leitete vorher meine Firmen nach dem Wahlspruch: ‚Tue Gutes und rede drüber!‘, hielt Vorträge und richtete Seminare aus. Da war der Schritt nicht weit zu: ‚Tue Gutes und schreibe drüber!‘.

Denn es gab in der damaligen Pionierphase von Desktop Publishing und Computergrafik so viel zu berichten, dass uns Themen und Beiträge nie ausgegangen sind.

Ich denke heute noch oft an ein besonders bemerkenswertes Gespräch zurück, in dem ich zum ersten Mal mit der Vokabel Computergrafik konfrontiert wurde. Es war im Jahr 1981, als die Firma McKinsey einen Farbkopierer auf Cibachrome-Copy-Basis für 36 000 Mark kaufen wollte. Es kam allerdings nie zu einem Auftrag, denn in dem entscheidenden Gespräch kam es zu folgendem Dialog:

„Lieber Herr Leyhausen, wir bedauern Ihnen mitteilen zu müssen, unser Haus hat leider kein Geld mehr für Ihren Farbkopierer! Meine spontane Antwort war: ‚Den kleinen Betrag zahlt die große Firma McKinsey doch spielend aus der Portokasse.‘ Doch was ich dann hörte, verschlug mir fast den Atem. Die Geschäftsleitung von McKinsey hatte der hauseigenen Graphic-Division einen Grafikrechner mit externem Diabelichter im Wert von 1,2 Millionen genehmigt. Als ich erwähnte: ‚Da muss aber eine alte Dame lange für stricken‘, wurde ich aufgeklärt, dass der Grafikcomputer gar nicht so teuer sei, der koste nur 450 000 DM, es sei der Diabelichter zum Ausbelichten von hochauflösenden Kleinbilddias, der den eigentlichen Kostenfaktor darstelle.

Nun wusste ich nicht, ob ich traurig sein sollte, einen Auftrag verloren zu haben, oder besser dankbar dafür, dass man mich auf eine Nische im Markt aufmerksam gemacht hatte. Mir wurde sofort klar: Computergrafik ist der Trend der Zukunft. Denn schon zu jener Zeit wurden in den USA pro Jahr 20 Millionen Kleinbilddias auf Grafikrechner generiert, zu einer Zeit, wo in Deutschland Overheadfolien noch in mühevoller Kleinarbeit mit Farb- und Maskierfolien ‚veredelt‘ wurden.

Eine sofort gestartete Marktuntersuchung brachte als Ergebnis: In Deutschland gab es 1981 acht Anbieter von Grafik-Workstations auf Unix-Plattform. Die Einstiegspreise schwankten zwischen 250 000 und 450 000 DM. In England gab es 28 und in den USA 128 Anbieter. Mein Benchmarking zum Finden des geeigneten Systems dauerte 15 Monate. Die Systeme der meisten Anbieter kamen für Europa deswegen nicht in Betracht, weil sie keine europäischen Akzente in ihrem Schriftbestand aufweisen konnten, denn PostScript gab es zu der Zeit noch nicht.



Typische Computergrafik als Mischung aus Vektorelementen und groben Pixeln von 1987 aus CG, Ausgabe 5, realisiert von Bernd Terwey aus Emstetten auf einem Artonics System

Mit einem Spreadsheet im Koffer, das über drei Seiten im A4-Querformat ging, flog ich 1982 nach Las Vegas. Dort suchte ich auf einer Computermesse den Stand meines aus 128 Anbietern gefilterten Favoriten. Zwar gab es einige Schwierigkeiten zu überwinden, aber wir einigten uns schließlich. Ich flog zu einem dreitägigen Training in das Werk des Herstellers in New Jersey und von dort mit einem Grafik-Rechner und Diabelichter zurück nach Deutschland.

Meine Begeisterung über die neu entdeckten Gestaltungsmöglichkeiten war unbeschreiblich. Das System hatte Art-Grafik, Text-Grafik und Chart-Grafik zu bieten. Im Vergleich zu heute, viel, viel weniger, als jedes MS Word in Verbindung mit MS Excel oder Numbers kann. Doch gemessen an der damaligen Overheadfolien-Fummelei mit Reprofilmen und Farbfolien oder dem Erstellen von Reinzeichnungen mit Kurvenlineal und Reißschiene war das Angebot an Machbarem gigantisch.

Das Spiel mit der Maus

Kaum war der Grafikrechner installiert, ging es an die Gestaltung einer interaktiven Präsentation. Mich faszinierte dabei der Text: ‚Das Spiel mit der Maus!‘. Und je länger ich darüber nachdachte, um so bewusster wurde mir, dass es Sinn machen würde, diese Idee zu visualisieren. Ergo übte ich das Zeichnen einer Maus, die linear als Umriss dargestellt wurde.

Zur Verblüffung meiner Angestellten legte ich spielerisch einen grauen Verlauf ein und nahm ohne großen Aufwand gestalteri-

sche Veränderungen vor. Danach versah ich den Schwanz mit einer Schleife, der ich jede gewünschte Farbe zuordnen konnte. Nachdem die Maus in Form und Farbe allen gefiel, konnte ich durch einfaches Gruppieren, mit anschließendem Copy und Paste in Minuten schnelle ganze Scharen von Mäusen in unterschiedlichen Größen am Bildschirm produzieren und beliebig verändern. Für uns hatte in diesem Moment die Zukunft begonnen, denn das war der erste Schritt in die digitale Welt, die nicht nur die Struktur unseres Hauses total verändert sollte, sondern später



Manfred Leyhausen (69) arbeitet heute als Gestalter, Web-Designer und Berater im IT- und Trainingsbereich

den gesamten Gestaltungs- und Publishingmarkt. Meinen Mitarbeitern wurde schon damals klar, dass für die kommenden Jahre Flexibilität angesagt war.

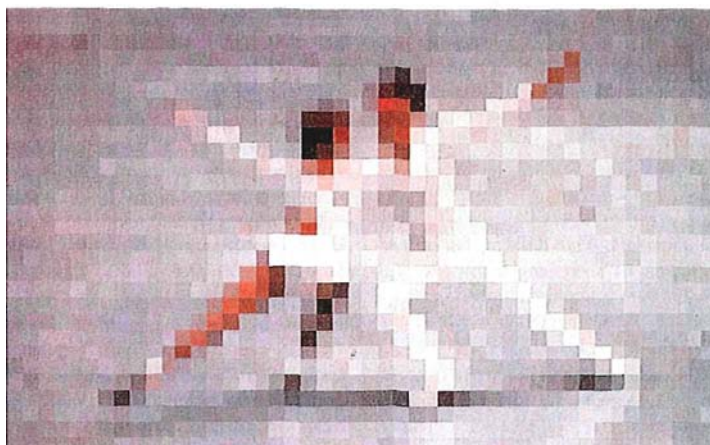
Neben dem Freihandzeichnen konnte man damals schon ein Grafiktablett benutzen, um Aufsichtsvorlagen mit Hilfe einer Maus mit Fadenkreuz zu digitalisieren. An das Einscannen von Bildern war gar nicht zu denken, weil es ein reines Vektorsystem war, zu dem erst später Video-/Pixelgrafik angeboten wurde."

CG und seine Inhalte

So sah also das damalige Umfeld elektronisch unterstützter Gestaltung aus, als das Heft Computer+Grafik herauskam. Heute würden wir gequält aufstöhnen, müssten wir mit jenen Features arbeiten, die vor knapp 20 Jahren als brandneue Sensationen bejubelt wurden.

Damals war Computergrafik noch etwas vergleichsweise Neues, so dass Auftraggeber und Kreative mitunter gerade auf ihren besonderen Charakter setzten: Grobe Pixelstufen, Farbabrisse bis hin zu Tontrennungen, Vektoren. So heißt es in Ausgabe 4 über einen Gestalter, der mit einem „Lowcost-Computer wie dem Oldtimer Apple interessante Computergrafiken zustande bringen kann“, er „entlocke dem Mikro reizvolle Grafiken, die den typischen Computercharakter bewahren. Und darauf, so der Designer, legen seine Kunden großen Wert: „Die Werbeagenturen und Verlage, mit denen ich arbeite, wollen

Aus der Not eine Tugend gemacht: Angesichts der beschränkten Möglichkeiten hochauflösender Bildwiedergabe entwarf der Wuppertaler Grafiker Hans Günter Schmitz seine Briefmarkenserie für die Bundespost 1988 gleich als grobes Pixelmosaik (aus CG 11)



keine superhochauflösten Grafiken!." Was bei 256 Farben ja auch gar nicht so einfach gewesen wäre. In einem anderen Beitrag desselben Heftes ist von den phantastischen Möglichkeiten des Commodore Amiga die

Rede, mit einer „Auflösung von 320 mal 200 Pixel bei 32 Farben, die aus einer Palette von 4096 Farben ausgewählt werden können“. Irgendwer hatte damals mit viel Mühe und recht eindrucksvoll die Goldmaske von Tutenchamun gepixelt – ein Bild, das man überall zu sehen bekam und das eine Ahnung der künftigen Möglichkeiten verschaffte.

In Heft 11 wird ein Computerkünstler vorgestellt, der sich an der elektronischen Simulation grob gespachtelter Malerei versucht und „mit Recht den Versuch vieler Computergrafiker, ein möglichst authentisches Realitätsbild zu erreichen, kritisiert.“

Völlig neue Vorgehensweisen zeichneten sich ab; Illustrator machte PostScript direkt zugänglich mit frei konstruierten Kurven und Füllungen. Und da auch Fonts dieselbe Technik zugrunde lag, ließen sich auf einmal die verrücktesten Typo-Verfremdungen erschaffen – in Sekundenschnelle entstandenen Grafiken, von denen man früher kaum zu träumen gewagt hätte.

„So kann jeder Kreative getrost seinen eigenen Rechner kaufen“, schrieb Manfred Leyhausen in Heft 11. „Seine Arbeit wird auch in Zukunft noch geschätzt. Besonders dann, wenn er nicht nur gut konzipieren kann, sondern seine Ideen auch digital exzellent umzusetzen versteht.“ Dies zumindest ist eine Konstante, die sich seit 1988 nicht geändert hat.



Eine Grafik von Hans Rauner aus den Münchener Reger Studios, abgedruckt in CG Heft 7



Einfache 3D-Simulation



Wir betonen zwar immer wieder, dass Photoshop ein Bildbearbeitungsprogramm ist und daher ungeeignet für 3D-Darstellungen. Einfache räumliche Darstellungen wie beim 3D-Extrudieren sind dennoch begrenzt möglich. | **Doc Baumann**

Pokern ist ja nun in Deutschland in aller Munde", schreibt unser Leser Thomas Mattick. „Nun möchte auch ich das Thema aufgreifen für Plakate oder als Ergänzungen für Bilder.

Allerdings würde ich gerne diese Jetons mit Photoshop 'nachbauen' und dann für meine Montagen verwenden. Gut, ich könnte die Teile auch fotografieren. Aber mit einer entsprechenden Vorlage ließen sich für

verschiedene Veranstaltungen andere Bilder oder Symbole einbauen. Vielleicht wäre das mal ein Thema für eines der nächsten DOCMA-Hefte. Ich habe zwar schon gegoogelt, aber nichts Passendes gefunden.

Ich hoffe, Sie finden die Zeit, mir eine kleine Unterstützung zu geben oder das als Anregung für einen kleinen Workshop in einer der nächsten DOCMA-Ausgaben mit aufzunehmen."

Das trifft sich hervorragend, zu diesem Thema wollte ich schon länger etwas schreiben. Zugegebenermaßen musste ich erst mal nachschauen, was ein Jeton ist - nun weiß ich es: die Spielmarken beim Pokern. Die haben den Vorzug, nicht allzu dick zu sein; das entlastet die Finger und die Tastatur. Was ich damit meine, werden Sie gleich sehen. Die Aufmacher-Illustration oben ist übrigens komplett per Photoshop entstanden.

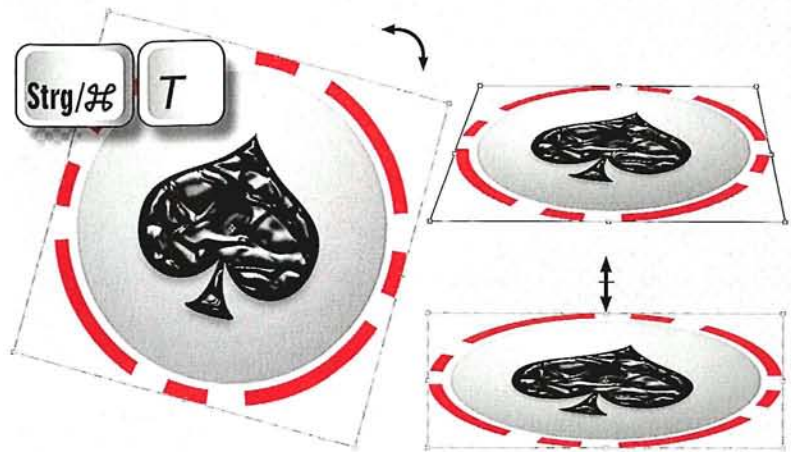


1 Oberfläche des Objekts vorbereiten

In 3D-Programmen können Körper unter anderem dadurch entstehen, dass Sie eine Fläche nehmen und im rechten Winkel zu dieser Oberfläche „herausziehen“; der Fachbegriff dafür heißt „Extrudieren“. Das wäre etwa so, als würde man einen Metallzylinder erzeugen, indem man viele gleichartige Münzen übereinanderlegt. Beim richtigen Extrudieren ist die Dicke der Fläche gleich Null; für unsere Zwecke reicht es aus, wenn Sie höchstens so dick ist wie die Bildauflösung, also 1 Pixel. Zunächst habe ich auf verschiedenen Ebenen etwas als Kreisfläche konstruiert, das ungefähr so aussah wie jene Jetons, von denen ich im Web Abbildungen gefunden habe.

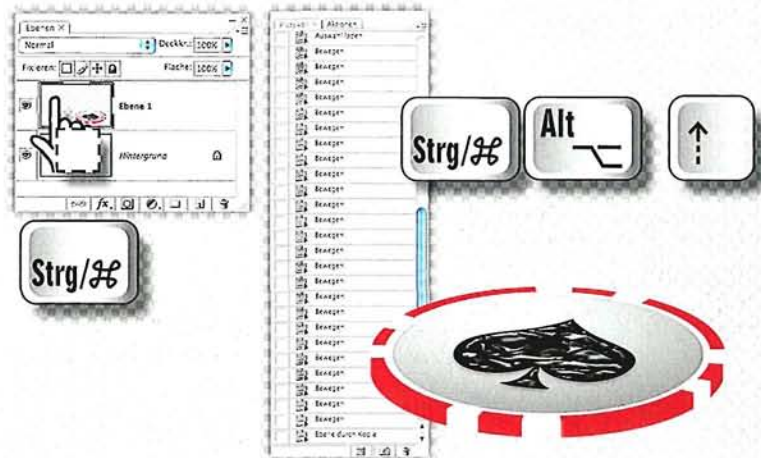
2 Drehen und skalieren

Damit nicht alle Jetons gleich aussehen, drehen Sie sie - besser: eine Kopie - beliebig. Dazu rufen Sie „Transformieren“ mit der eingblendeten Tastenkombination auf und bewegen den Cursor außerhalb des Rahmens (links). Da weitere Transformationen den rechteckigen Rahmen in seiner aktuellen Ausrichtung zugrunde legen, bestätigen Sie die Transformation und schieben die Auswahl im nächsten Schritt für eine Schrägansicht nichtproportional zusammen (rechts unten). Bei perspektivisch korrekter Vorgehensweise müsste der von der Seite betrachtete Kreis allerdings so aussehen wie die Variante rechts oben, was Sie bei exakter Darstellung berücksichtigen sollten.



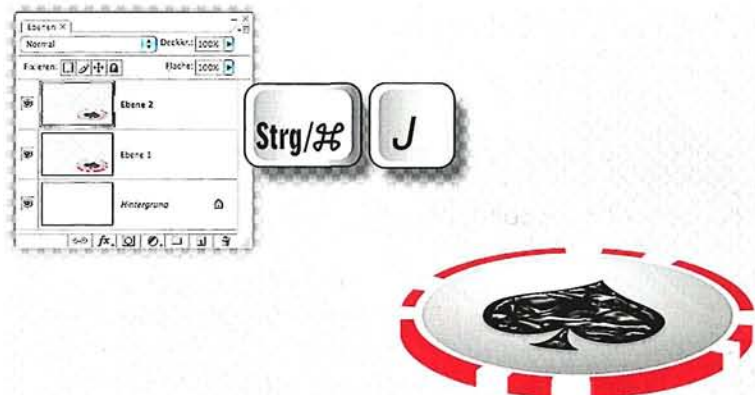
3 In Photoshop extrudieren

Wählen Sie die Pixel der Objekt-Ebene aus - hier die des Jetons -, indem Sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf ihre Miniatur in der Ebenenpalette klicken (links). Zur besseren Beurteilung des Ergebnisses blenden Sie die Auswahlgrenzen aus. Je nach Ausrichtung des Objekts extrudieren Sie in die passende Richtung, in diesem Fall ist das nach oben. Dazu halten Sie Strg/Befehls- und Alt-Taste gedrückt und betätigen wiederholt die Pfeiltaste nach oben. Mit jedem Tastendruck wird eine neue Auswahlkopie in Richtung der verwendeten Pfeiltaste erzeugt (rechts). Sie können das in der Protokollpalette überprüfen, wo jedes Mal der Eintrag „Bewegen“ erscheint.



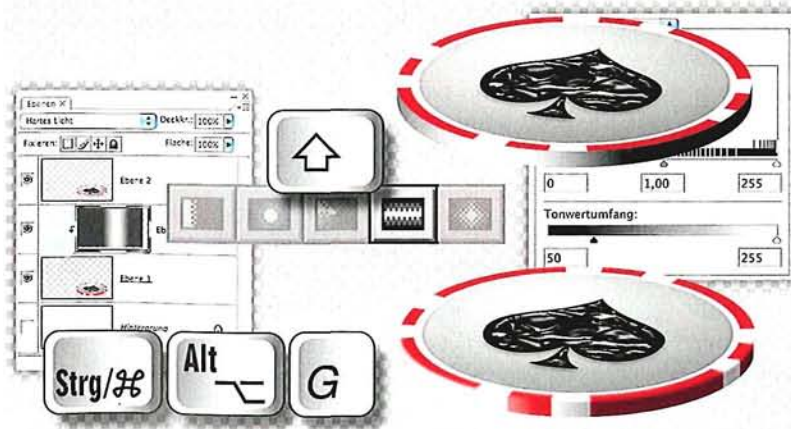
4 Auswahl als neue Ebene

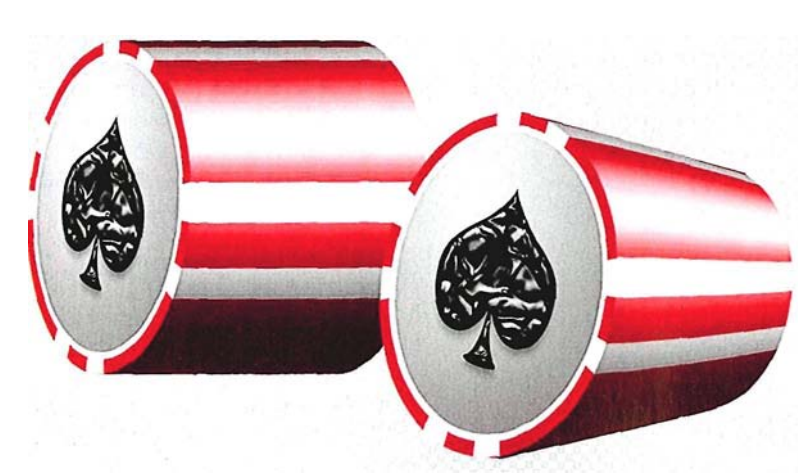
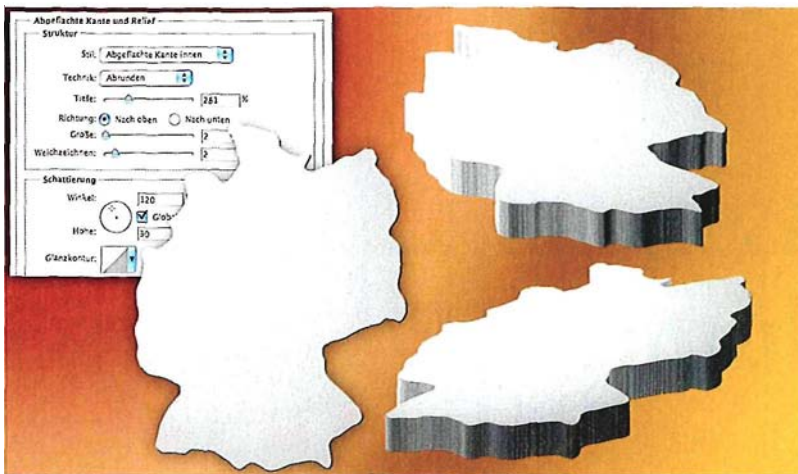
Für unseren Jeton habe ich bei niedergehaltener Strg-/Befehls- und Alt-Taste die Pfeiltaste nach oben zwanzig Mal gedrückt. Entsprechend ist die Stärke der Spielmarke nun zwanzig Pixel, da die Pfeiltaste ein Duplikat immer um 1 Pixel versetzt. Noch wirkt die Scheibe wenig überzeugend, da sie in ihrer Tiefenerstreckung überall gleich gefärbt ist, also keine Schattierung und Aufhellung aufweist. Eine Auswahl nur der Dicke könnten Sie erreichen, indem Sie die noch immer vorhandene Auswahl umkehren. Größere Arbeitsfreiheit gewinnen Sie jedoch, wenn Sie diese einfach per Strg-/Befehlstaste-J auf eine neue Ebene duplizieren (siehe Ebenenpalette links).



5 Schattierung hinzufügen

Erzeugen Sie eine leere Ebene zwischen der extrudierten Dicke des Jetons und seiner Oberfläche auf der Ebene darüber. Füllen Sie die Ebene mit einem waagerechten - dazu die Umschalttaste drücken - gespiegelten Schwarz-Weiß-Schwarz-Verlauf und machen Sie sie zur Schnittmaske der Ebene darunter (Strg-/Befehls-, Alt- und G-Taste; das Ergebnis sehen Sie rechts oben). Setzen Sie die Ebene auf den Modus „Hartes Licht“ und passen Sie die Tonwerte per „Tonwertkorrektur“ an (rechts unten). In diesem Fall habe ich ergänzend für die Jeton-Oberfläche eine Auswahlumrandung erzeugt und diese weichgezeichnet, so erhält die Marke eine abgerundete Kante.





6 Einen Stapel erzeugen

Um aus der einzelnen Spielmarke einen Stapel zu erzeugen, ist der einfachste Weg, die drei Ebenen (Extrusion, Schattierung, Oberfläche) auf eine zu reduzieren, die Marke auszuwählen und - ähnlich wie zuvor, doch nun mit einem Auswahlwerkzeug - mit gedrückter Strg-/Befehls- und Alt-Taste mehrfach zu duplizieren (links). Für ein überzeugenderes Ergebnis müssen Sie jede Oberfläche - wegen unterschiedlicher Ränder - separat drehen, von unten nach oben die vertikale, nicht-proportionale Skalierung minimal vergrößern, um die Scheiben individuell auszurichten und so der Perspektive der Bildansicht anzupassen. Erst dann erzeugen Sie die Dicke der Scheiben.

7 Integrierte Schattierung

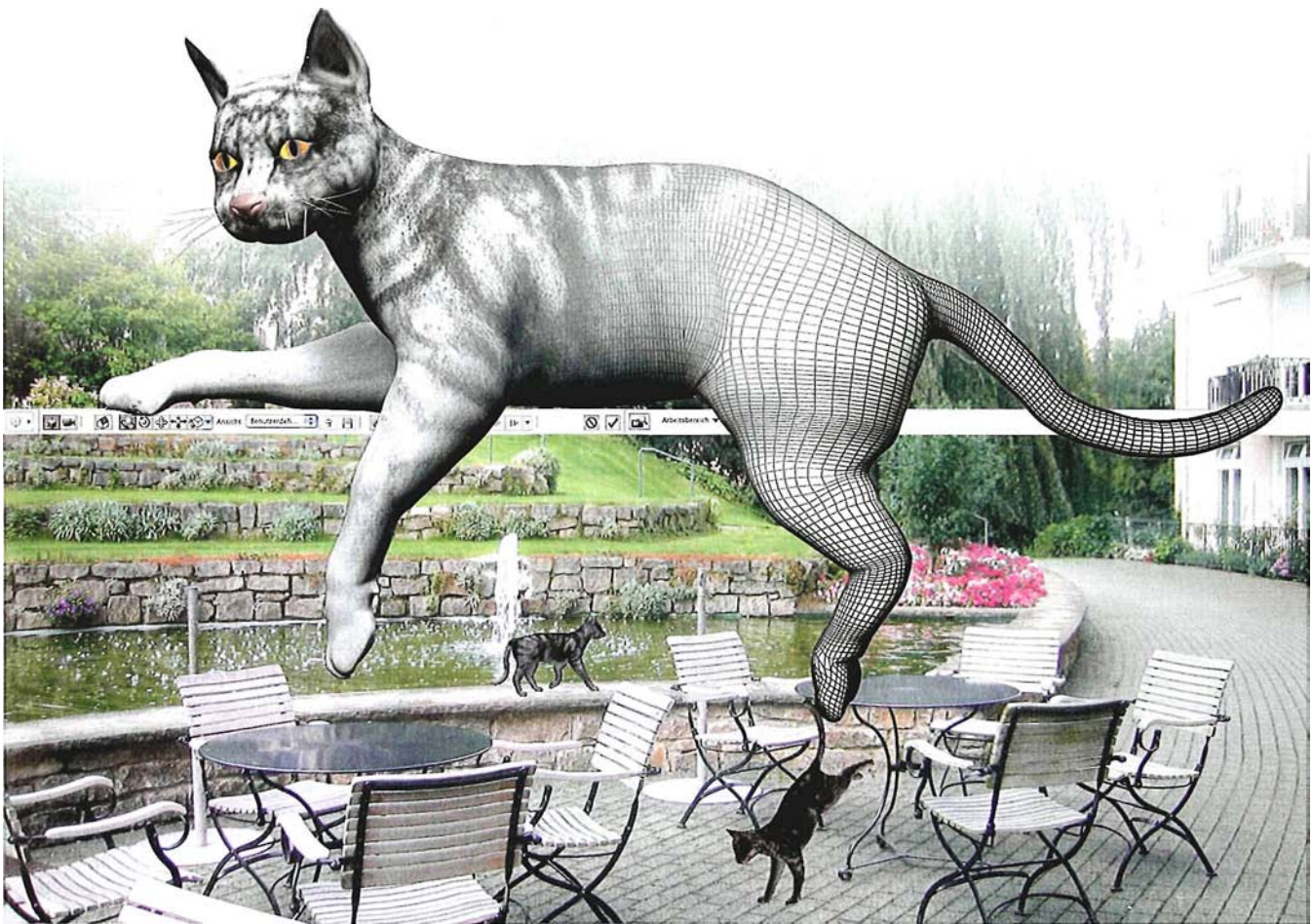
Bei Abbildung 6 entstand die Schattierung durch die zwischengelagerte Ebene; die Schlagschatten auf die Jeton-Oberflächen wurden ebenenweise manuell ergänzt. Sie können das oft auch eleganter lösen: Der Umriss von Deutschland wurde zunächst mit dem niedrigen Wert 2 für „Größe“ durch den Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“ links aufgehellt und rechts schattiert (links). Den Effekt rechnen Sie in die Karten-Pixel ein (leere Ebene darunter erzeugen, beide vereinigen). Wenn Sie nun wie beschrieben extrudieren, werden die unterschiedlich gefärbten Randpixel verwendet und sorgen so automatisch für eine passende Schattierung.

8 Schräges Extrudieren

Die am Stapel lehrende Marke auf unserer Aufmacherillustration ist nicht einfach eine nachträglich gedrehte Scheibe aus dem Stapel. Für schräge Tiefenerstreckungen - die allerdings perspektivisch nicht korrekt sind - drücken Sie je nach benötigter Richtung zusammen mit der Strg-/Befehls- und der Alt-Taste abwechselnd zwei im rechten Winkel zueinander wirkende Pfeiltasten. Für einen 45-Grad-Winkel nach links oben wäre das einmal die „Nach links“- und einmal die „Nach oben“-Taste. Da hier ein etwas anderer Winkel benötigt wird, habe ich die Rechts-Pfeiltaste je zweimal, die Oben-Pfeiltaste je einmal gedrückt (Mitte), rechts die schattierte Darstellung.

9 Perspektivische Anpassung

In gewissen Grenzen können Sie sogar eine perspektivische Verkürzung darstellen, da sich die Pixel für die Tiefenerstreckung auf einer anderen Ebene befinden als die der Oberfläche. Zunächst gehen Sie in der bereits beschriebenen Weise vor (links). Im nächsten Schritt wählen Sie die Ebene mit der Dicke der Scheibe aus, rufen den Transformationsrahmen auf und wählen als Option „Verkrümmen“ (ab CS3; mit normalem Verzerren entstehen keine brauchbaren Ergebnisse; vgl. Band 19 der „Edition DOCMA“, S. 28 ff.). Das Ergebnis sieht dann etwa so aus wie das Objekt rechts und ist damit eine ganz brauchbare Annäherung an eine echte perspektivische Darstellung.



3D-Bildkompositionen

Objekte, die einem in einer Montage fehlen, können unter anderem aus Bilddatenbanken bezogen werden. Oft werden hier jedoch Kompromisse gemacht, wenn zum Beispiel die gewünschte Perspektive nicht ganz stimmt. Warum also die fehlenden Elemente nicht gleich dreidimensional erzeugen? **Arndt von Koenigsmarck** zeigt wie.

Mit entsprechenden Softwarepaketen konnte man bislang 3D-Modelle mehr oder minder photorealistisch berechnen und mit passenden Freistellmasken zu Photoshop exportieren. Dort angekommen war der Vorteil eines 3D-Modells jedoch dahin, denn weder Beleuchtung noch Perspektive oder Oberflächengestaltung ließen sich problemlos nachbearbeiten.

Passte das berechnete 3D-Element nicht wie gewünscht, blieb nur der Schritt zurück in die 3D-Software, um von dort eine veränderte Version erneut zu exportieren.

Die neue 3D-Importfunktion von CS3 Extended macht dieses Hin und Her zwischen den Programmen überflüssig, denn jetzt können Sie 3D-Objekte direkt in Photoshop platzieren und perspektivisch an die Bildkomposition anpassen.

Benötigte Elemente lassen sich also zum Beispiel aus zahlreichen 3D-Datenbanken oder aus einschlägigen 3D-Programmen, wie CINEVA 4D, 3ds Max, Lightwave oder Maya importieren.

Dabei importiert Photoshop CS3 bei entsprechender Vorbereitung der 3D-Daten nicht nur die Formen selbst, sondern auch die Lichtquellen der 3D-Szene und die Oberflächen der Objekte. Diese Oberflächenmerkmale der Modelle werden in Photoshop „Strukturen“ genannt. Letztlich handelt es sich jedoch hierbei nur um reguläre Bilddateien, die Sie beliebig austauschen und bearbeiten können. Auf diese Weise lässt sich innerhalb von CS3 das Aussehen der geladenen 3D-Objekte vielfältig beeinflussen.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt jedoch, denn die Anordnung der Strukturen auf den

3D-Modellen ist in der geladenen 3D-Datei eingepreist, deshalb können Sie sie innerhalb von CS3 nicht mehr editieren. Die Platzierung eines Strukturbilds auf einem 3D-Modell lässt sich daher nur sehr eingeschränkt beeinflussen. Zudem ist es nicht möglich, zum Beispiel eine eigene Struktur nur auf einen Teil des 3D-Objekts zu legen. Für derartige Manipulationen ist die Bearbeitung der Modelle direkt in einem 3D-Programm notwendig. Dies gilt vor allem für die aus 3D-Datenbanken importierten Objekte, bei denen unter Umständen nicht alle für die Weiterverarbeitung in Photoshop wichtigen Daten mitgeliefert werden.

Dennoch überwiegen die Vorteile der neuen 3D-Funktionen, die die Integration von 3D-Elementen in CSS-Bildkompositionen nahezu zum Kinderspiel machen.



ÜBERSICHT:

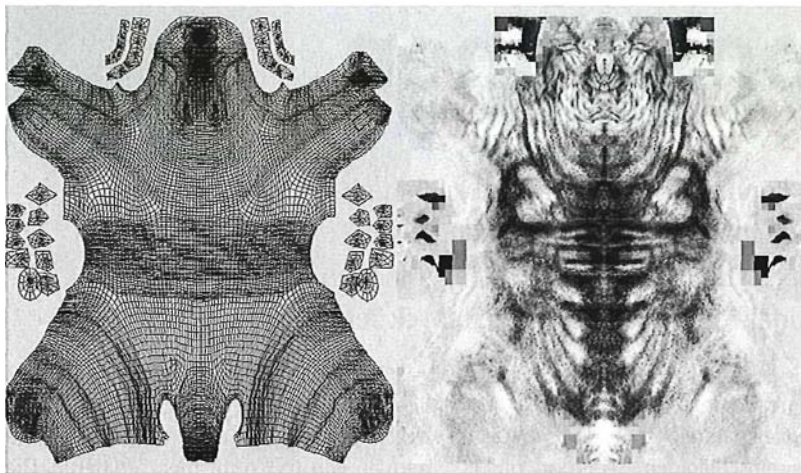
Oberflächen definieren

Die Oberflächen von 3D-Objekten können durch das Belegen mit Bildern und sogenannten Shadern nahezu jedes natürliche oder erdachte Material nachbilden. Da dies von allen SD-Programmen anders gehandhabt wird, bleibt nur ein auf die Oberfläche projiziertes Bildmotiv als kleinster Nenner übrig. Daher legt Photoshop auch nur für diejenigen Oberflächenteile Strukturen an, für die innerhalb des 3D-Programms Bilder zur Farbgebung definiert wurden. Das Bild zeigt beispielhaft den Einfluss solch einer Struktur auf das Aussehen eines 3D-Modells.



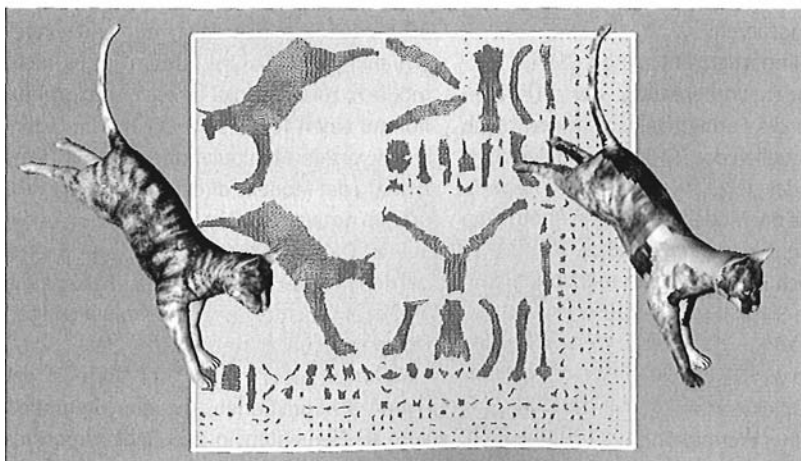
Die Beleuchtung anpassen

So individuell wie die Oberflächengestaltung können auch der Typ der verwendeten 3D-Lichtquellen und deren Wirkung auf die 3D-Modelle sein. Wenn Sie die Möglichkeit haben, sollten Sie die Richtung des Lichts auf das zu exportierende Objekt bereits im 3D-Programm grob auf die entsprechende Lichtrichtung in Ihrer späteren Bildkomposition anpassen. Achten Sie auch auf die Farbgebung der Lichtquellen, denn diese wird ebenfalls in Photoshop importiert. Die Bilder der 3D-Katze geben ein Beispiel hierzu. Die Lichtquellen werden jedoch in Photoshop keinen Schatten mehr werfen.



Oberflächenkoordinaten

Bekanntlich bestehen 3D-Objekte im Kern aus Punkten. Neben der als 3D-Vektor definierten Position im Raum trägt jeder Punkt zusätzlich noch ein weiteres Wertepaar, die so genannten UV-Koordinaten. Anhand dieser zusätzlichen Koordinaten ist das 3D-Programm in der Lage, zum Beispiel aufgebraute Bilder automatisch den Krümmungen der Oberfläche folgen zu lassen. Das Beispiel der aus Poser exportierten Geometrie einer Katze zeigt, dass deren UV-Koordinaten wie die auseinander gefaltete Hülle des Modells wirken. Die Strukturen in Photoshop orientieren sich automatisch an diesen UV-Koordinaten.



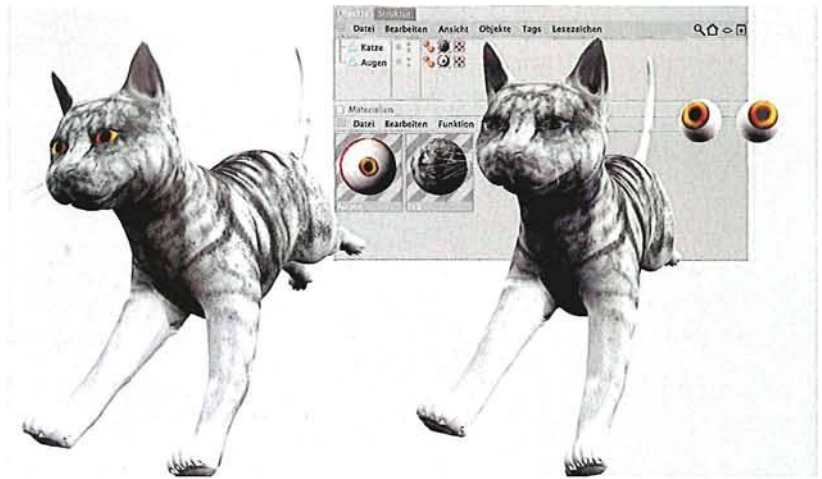
UV-Koordinaten editieren

Je nach Qualität, zugedachtem Verwendungszweck und Quelle eines 3D-Objekts können die UV-Koordinaten eventuell ungünstig angeordnet sein oder sogar ganz fehlen. In diesen Fällen ist eine Verwendung in Photoshop nur sehr eingeschränkt möglich, da dieser Mangel das Austauschen oder Editieren von Strukturen stark behindert. Das Beispiel der Katze zeigt, wie unterschiedlich ein- und dieselbe Struktur auf der Oberfläche wirken kann, wenn die Anordnung der UV-Koordinaten verändert wird. In solchen Fällen hilft nur die Nachbearbeitung der Oberflächenkoordinaten, zum Beispiel mit BodyPaint 3D.

EIN 3D-ENSEMBLE ERSTELLEN:

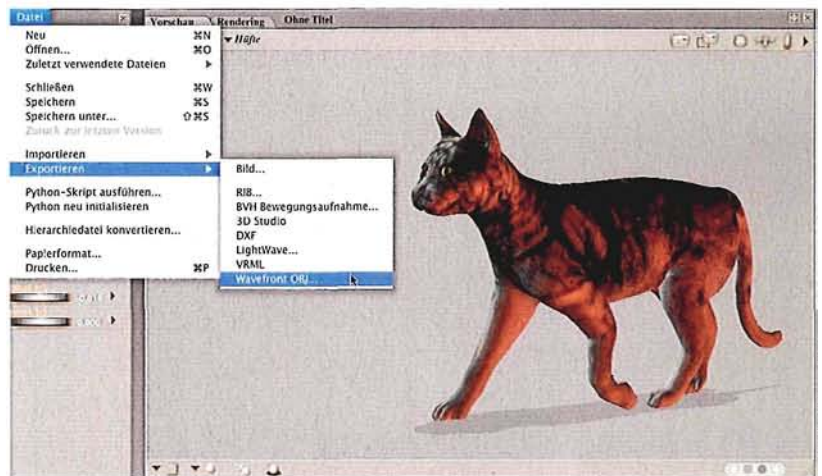
1 Vorbereiten des 3D-Ensembles

Vor dem Export Ihrer Modelle müssen Sie wissen, dass jede in Photoshop geöffnete Szene nur noch aus einem einzigen Objekt zu bestehen scheint. Bei einer ursprünglich aus mehreren Einzelobjekten zusammengestellten Szene können diese dann zum Beispiel nicht mehr individuell verschoben werden. Da jedes Einzelobjekt jedoch ein eigenes Material tragen kann, macht die Aufteilung eines Modells in mehrere Unterobjekte dennoch Sinn. So können Sie bei der 3D-Katze auch in Photoshop zum Beispiel noch die Strukturen der Augen und des Fells separat beeinflussen.



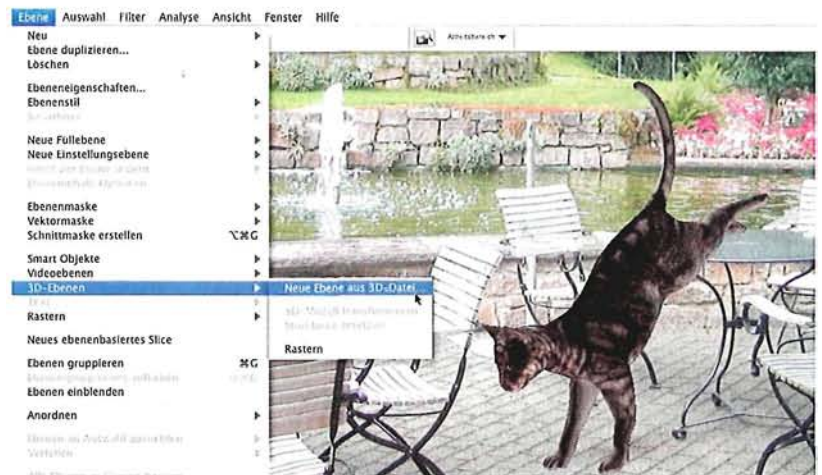
2 3D-Daten exportieren

Die wichtigsten Importformate für Geometrien in Photoshop sind das .3ds- und das .obj-Format. Beide Formate sind weit verbreitet und stehen in vielen 3D-Programmen zur Verfügung. In der Praxis können jedoch dennoch Probleme auftauchen. So wird zum Beispiel eine aus Poser exportierte .obj-Datei in Photoshop problemlos importiert, wogegen das gleiche Format, aus Cinema 4D exportiert, ohne Strukturen in Photoshop ankommt. Das .3ds-Format hingegen funktioniert in beiden Fällen problemlos. Hat man die Wahl, sollte man zur Sicherheit beide Formate zur Hand haben.



3 3D-Daten in Photoshop importieren

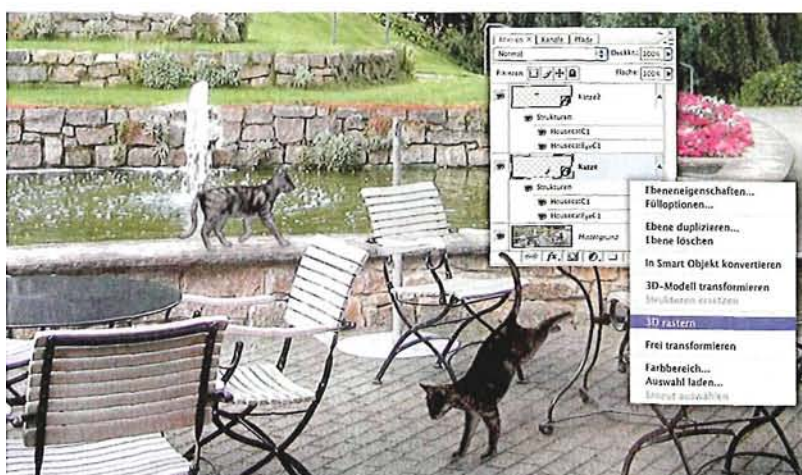
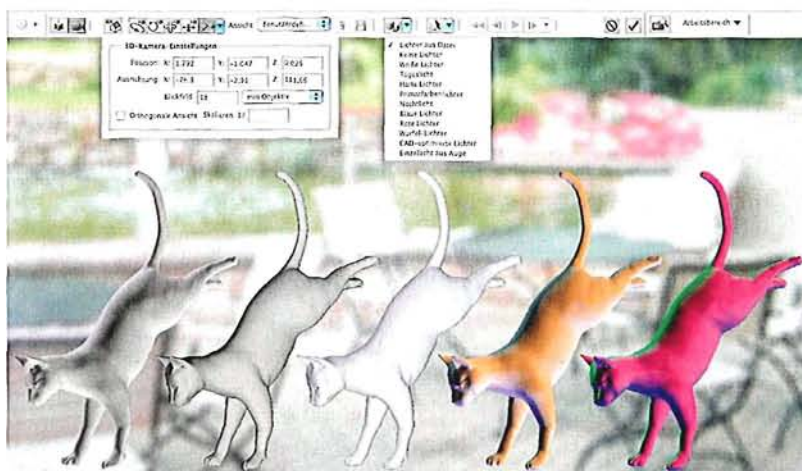
Neben .obj und .3ds unterstützt Photoshop auch die Formate Collada, Google Earth 4 und U3D. Dies sind jedoch recht junge oder spezialisierte Formate und daher nicht flächendeckend gebräuchlich. Der Großteil der über Datenbanken zu beziehenden Modelle wird als obj- oder 3ds-Datei vorliegen. Der Import selbst wird über 3D-Ebene/Neue Ebene aus 3D-Datei im Ebene-Menü gestartet. Nach der Auswahl einer für Photoshop lesbaren Datei erscheint das geladene Objekt samt eventuell vorhandenen Strukturen als neue Ebene im aktuellen Dokument.



4 Strukturen bearbeiten

Sofern vorhanden, erscheinen Strukturen - also die auf die Oberfläche der 3D-Geometrien aufbrachten Bilder - unter der 3D-Ebene eingerückt. Mit einem Doppelklick auf eine solche Struktur öffnen Sie das entsprechende Bild, das Sie nun beliebig editieren oder gar austauschen können. Auch die Größe können Sie verändern, wenn Sie zum Beispiel mehr Definition in Oberflächendetails bringen möchten. Hierbei müssen Sie jedoch darauf achten, dass die Bildfläche immer quadratisch bleibt. Nach dem Speichern der editierten Struktur erscheint die aktuelle Version automatisch auf dem 3D-Modell.





5 Das 3D-Modell editieren

Nach einem Doppelklick auf die 3D-Ebene schaltet Photoshop in einen speziellen Modus. Danach können Sie sowohl das Objekt als auch die Kamera, die das Objekt aufnimmt, über diverse Kons in der oberen Optionsleiste verschieben oder rotieren. Auf diese Weise kann das Modell frei im Raum gedreht, skaliert und positioniert werden, um es an die gewünschte Bildperspektive anzupassen. Die Art der Steuerung ist hierbei etwas gewöhnungsbedürftig. Es ist daher beruhigend, dass ein Klick auf das Haussymbol das Modell und die Kamera wieder in die ursprüngliche Lage bringen.

6 Die Darstellung beeinflussen

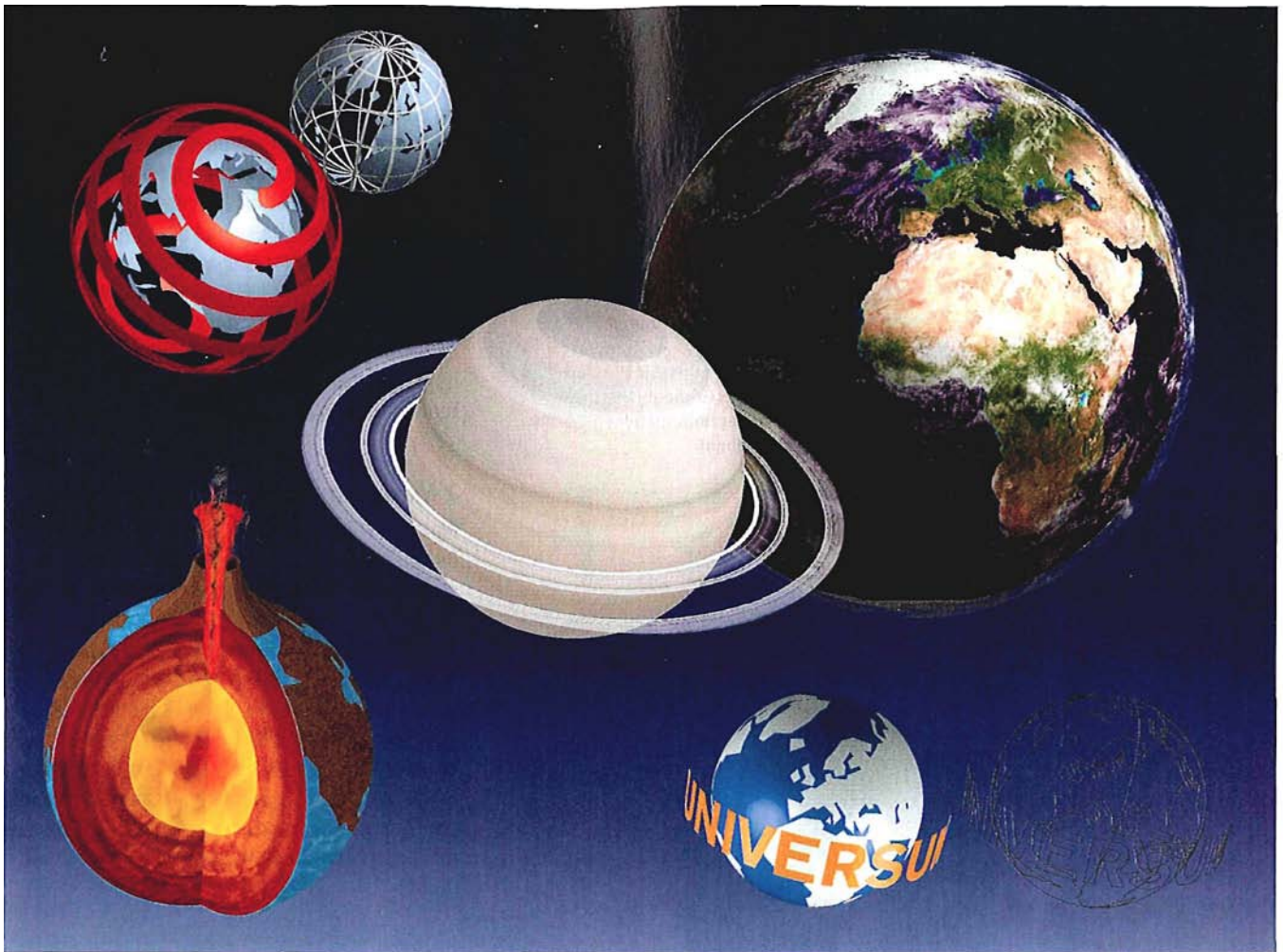
Im Kameramodus können Sie sogar die Brennweite der virtuellen Kamera verändern, um zum Beispiel die Verzerrungen eines Weitwinkelobjektivs zu simulieren. Was die Beleuchtung des Objekts betrifft, so können Sie auf diverse Lichtsetups zurückgreifen. Da sich weder Lichtfärbung noch Intensität oder Position dieser Lichtquellen editieren lassen, ist dieser Nutzen jedoch eingeschränkt. Hier sollten Sie besser auf die in Ihrer 3D-Szene enthaltenen Lichtquellen zurückgreifen, da Sie deren Positionen und Färbungen selbst nachjustieren können.

7 Das Rendering

Mit dem Begriff Rendern ist die Berechnung eines 3D-Modells mit dem Ergebnis eines 2D-Bilds gemeint. Neben der realistisch erscheinenden schattierten Darstellung beherrscht Photoshop auch noch einige stilisierende Berechnungsmethoden. Damit kann zum Beispiel die Drahtgitterstruktur des Modells in verschiedenen Variationen angezeigt oder das Modell als flächige Illustration dargestellt werden. Sowohl die Füll- als auch die Linienfarbe lassen sich hierbei frei wählen. Wenn Sie mehrere Objekte als 3D-Ebenen in CS3 geladen haben, so lassen sich für jede Ebene individuelle Einstellungen vornehmen.

8 Die Bildmontage

Sind sowohl eine geeignete Position des 3D-Objekts als auch eine stimmige Farbgebung der beteiligten Strukturen gefunden, sollte die 3D-Ebene gerastert werden. Nur so können die verpixelten Objektkanten zum Beispiel durch Weichzeichnen gemildert werden. Da nach diesem Schritt das original 3D-Modell und dessen Strukturen nicht mehr in Photoshop zur Verfügung stehen, sollten Sie die 3D-Ebene vor dem Rastern zur Sicherheit duplizieren oder eine Zwischenspeicherung des Dokuments anlegen. Unterstützende Elemente, wie zum Beispiel in Photoshop erzeugte Schlag Schatten, verbessern die Integration der ehemaligen 3D-Modelle zusätzlich.



Saturn-Map von Björn Jönsson, Erde- und Wolken-Map von der NASA

Raum-Expeditionen

Mit Illustrator können Sie im Raum nicht nur fremde Welten entdecken, sondern auch ganz alltägliche Untiefen wie die Konstruktion von Tortendiagrammen oder bebilderten 3D-Elementen umschiffen. | **Monika Gause**

Für Version CS spendierten die Entwickler Illustrator einige SD-Fähigkeiten, die sich für den kleinen Bedarf praktisch einsetzen lassen. Im Gegensatz zu Photoshop, wo sich nur bereits bestehende Modelle mit einer applizierten Textur weiter bearbeiten lassen, können Sie in Illustrator neue Modelle erstellen, mit Texturen versehen und Spot-Lichter sowie Umgebungshelligkeit einrichten. Als Konstruktionsprinzipien beherrscht Illustrator zwei Methoden: das Rotieren einer Form um einen Mittelpunkt - Kreisel genannt - und das Extrudieren einer Form entlang der Raumachse (z) - siehe dazu auch den Workshop auf Seite 36.

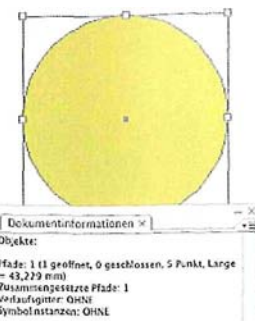
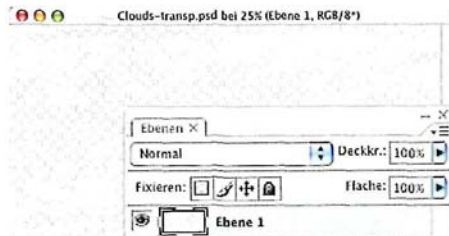
Das Applizieren von Texturen auf Flächen (Mapping) ist in Illustrator vom Prinzip her elegant gelöst und so auch von 3D-Anfängern einfach zu handhaben - in der Praxis

hat die programmtechnische Umsetzung bei speziellen Formen manchmal ihre Macken. Es lassen sich sowohl Vektorobjekte als auch Bitmapgrafik auf die 3D-Objekte mappen. Eine Oberflächenstruktur (Bump-Map) kann jedoch nicht zugewiesen werden.

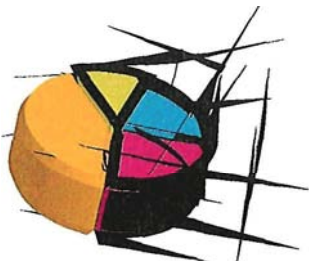
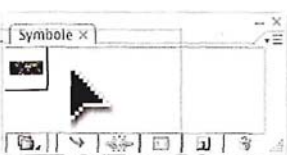
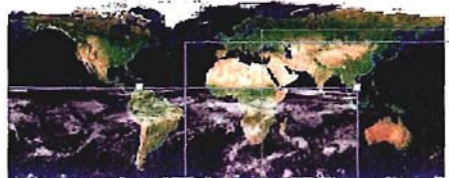
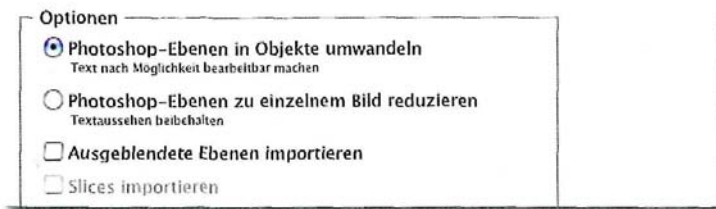
Für 3D-Objekte können Sie keine Material-Transparenz oder gar Lichtbrechung definieren, der 3D-Effekt berücksichtigt jedoch die den Grundobjekten zugewiesene und die in Texturen enthaltene Deckkraft. Anders als Adobes Anfang der 90er Jahre eingeführte 3D-Pioniersoftware Dimensions bieten Illustrators 3D-Effekte eigentlich lediglich 2,5D. Nur in der Dialogbox des Effekts behandeln Sie ein Objekt im (jeweils eigenen) dreidimensionalen Raum. Ist der Effekt auf das Objekt angewendet, bewegen Sie es auf der Zeichenfläche nur noch in zwei Dimensio-

nen. Das bedeutet natürlich auch, dass sich zwei Objekte keinen 3D-Raum teilen, daher müssen Sie die perspektivisch korrekte Anordnung mehrerer Objekte vorab „von Hand“ konstruieren und die 3D-Objekte optisch an die Konstruktion anpassen. Dies erfordert in der Regel ein wenig Probieren mit verschiedenen Einstellungen des 3D-Effekts. Auch die Lichtquellen müssen bei allen Objekte einer Szene aneinander angeglichen werden.

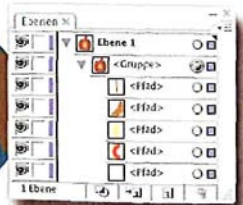
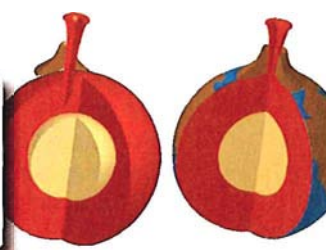
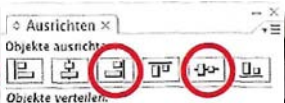
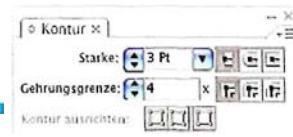
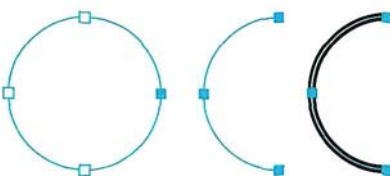
Die 3D-Objekte aus Illustrator sind proprietär und lassen sich daher leider nicht mit anderen 3D-fähigen Applikationen austauschen oder dort weiterbearbeiten. Ist eine umfangreichere 3D-Bearbeitung nötig, sollten Sie die Konstruktion in einem SD-Programm vornehmen und von dort exportieren (siehe Workshop Seite 39). Dies ist zum Beispiel mit Strata 3D oder Cinema 4D möglich.



Um für die Gestaltung des Etiketts den Umfang eines Zylinders zu ermitteln, sehen Sie die Pfadlänge des Grundobjekts in der Dokumentinformationen-Palette nach (oben).



Vor allem wenn extrudierte 3D-Objekte mit einer Profilkante versehen werden, kann eine Kontur, die dem Grundobjekt zugewiesen ist, zu unkontrollierbaren Resultaten führen.



1 Vorbereitung der Oberflächen

Abbildungen der Oberfläche der Erde sowie sämtlicher Planeten erhalten Sie an vielen Stellen im Web (Links stehen auf der DOCMA-Website), meist mit großzügigen Nutzungsrechten. Unsere Beispiele stammen von der NASA. Die Wolken müssen Sie zunächst in Photoshop auf einer Bildebene transparent freistellen und als PSD speichern. Achten Sie auf eine ausreichende Auflösung von Pixelbildern. Für den Druck benötigen Sie mindestens 300 dpi. Bei der Ermittlung der Maße Ihrer Objekte hilft die Dokumentinformationen-Palette: Unter der Option „Objekte“ (Palettenmenü) zeigt sie die Pfadlänge an.

2 Maps importieren

Platzieren Sie Pixeldaten wie hier Wolken und Erdoberfläche in Illustrator. Beide Dateien müssen eingebettet werden - für die Wolken wählen Sie dabei die Option „Photoshop-Ebenen in Objekte umwandeln“. Vektorobjekte, die Sie als Maps benutzen möchten, zeichnen Sie direkt in Illustrator, öffnen bestehende Dokumente oder platzieren diese ebenfalls. Ziehen Sie jeweils alle zu einer Map gehörenden Objekte in die Symbol-Palette, um ein Symbol daraus zu erstellen. In den Symbol-Optionen müssen Sie außer dem Namen keine Änderungen vornehmen.

3 Grundobjekte

Als Grundobjekte dienen Vektorformen, die mit Flächen versehen sind. Da Konturen beim Anwenden der 3D-Effekte automatisch als Flächen behandelt werden, sollten Sie die Umwandlung von Konturen in Flächen vor dem Anwenden der Effekte kontrolliert vornehmen. Für die Erdkugel zeichnen Sie einen Kreis, wählen den rechten Punkt mit dem Direktauswahl-Werkzeug aus und löschen ihn. Weisen Sie dem Kreis keine Füllung und eine Kontur mit abgeflachten Enden zu. Rufen Sie anschließend „Objekt > Pfad > Konturlinie“ auf.

4 Konstruktionsprinzip

Die verschiedenen Globen auf Seite 43 basieren auf gleichen Grundobjekten: zwei ineinanderliegende Halbbögen, auf deren Inneren die Erdoberfläche und deren Äußerer eine andere Textur gemappt ist. Duplizieren Sie den eben gezeichneten Bogen, verkleinern Sie ihn und richten Sie beide mit der Ausrichten-Palette vertikal zentriert und rechtsbündig aus. Weisen Sie jedem eine Fläche zu - die Farbe ist egal - und gruppieren Sie die beiden anschließend.

Tipp: Sollen mehrere Grundobjekte gemeinsam extrudiert oder gekreiselt werden, müssen Sie diese erst gruppieren und anschließend den 3D-Effekt anwenden.

5 Kreisel-Effekt anwenden

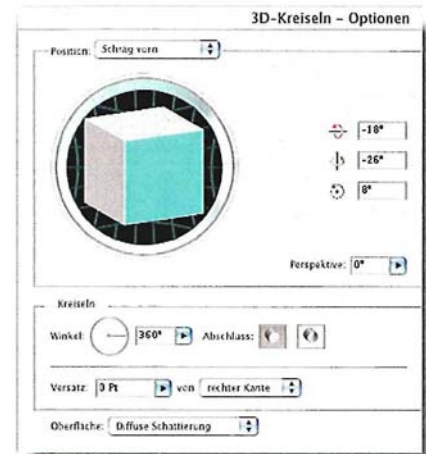
Wählen Sie die gruppierten Halbkreise aus und rufen Sie „Effekt > 3D > Kreiseln“ auf. Geben Sie zunächst die Kante ein, um die rotiert werden soll, etwa „Rechte Kante“. Wählen Sie außerdem „Diffuse Schattierung“-die Berechnung der Vorschau wird dadurch schneller. Aktivieren Sie dann die Option „Vorschau“, um die Änderungen auf der Zeichenfläche anzeigen zu lassen. Durch Drehen des Würfel-Symbols richten Sie das Objekt im Raum aus. Eine Drehung des 3D-Objekts kann nur mit dem Würfel-Symbol erfolgen, nicht auf der Zeichenfläche. Extreme Werte unter „Perspektive“ erzeugen oft Darstellungsfehler.



Ziehen Sie an den Kanten des Würfels, um das Objekt nur um eine bestimmte Körper-Achse zu drehen.

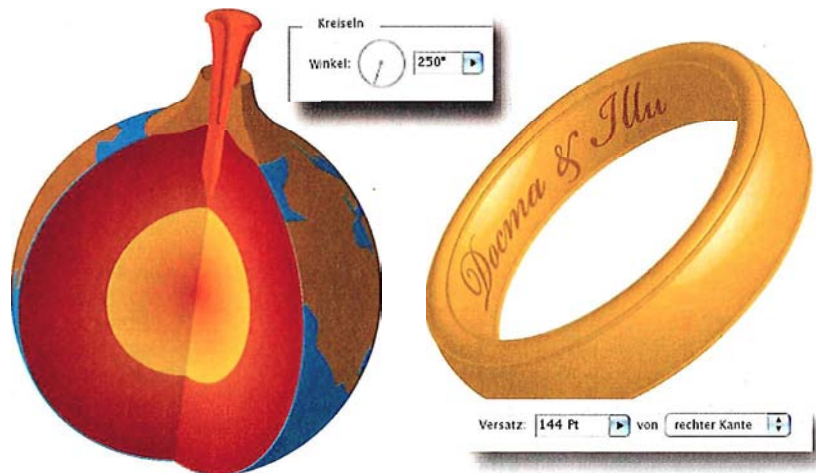
Drücken Sie Shift und ziehen, um das Objekt um die Raumachsen zu drehen.

Klicken und ziehen Sie den blauen Ring, um das Objekt um die Z-Raumachse zu drehen.



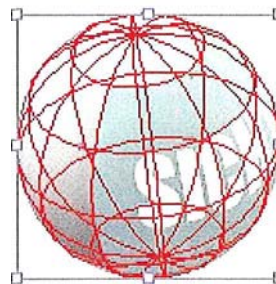
6 Rotationswinkel und Versatz

Für eine vollständige Kugel wird der Halbkreis um 360 Grad rotiert. Vor allem in der Infografik benötigen Sie aber häufig auch Querschnitte. Um so eine „angeschnittene Torte“ zu erzeugen, geben Sie niedrigere Grad-Werte ein. Die Querschnittsflächen können später ebenfalls mit Bildmaterial gemappt werden - wie hier im Beispiel durch Verläufe. Mit dem Wert „Versatz“ bestimmen Sie den Abstand zwischen der Rotationsachse und der Grundform - mit einem anderen Wert als 0 erzeugen Sie einen Ring.

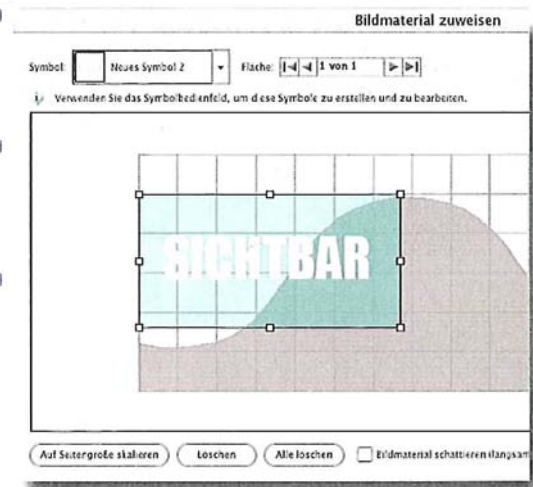


7 Bildmaterial zuweisen

Klicken Sie auf „Bildmaterial zuweisen“. Das 3D-Objekt besitzt eine oder mehrere automatisch nummerierte Flächen, denen Sie jeweils einzelne Bilder zuordnen können. Komplexere Objekte können in sehr viele kleinteilige Flächen aufgeteilt sein. Mit den Pfeil-Buttons unter „Fläche“ wählen Sie die zu gestaltende Seite des 3D-Modells aus. Die Grafik zeigt die in der aktuellen Objektlage sichtbaren Bereiche hell an; verdeckte Bereiche sind dunkel dargestellt. Auch auf der Zeichenfläche sehen Sie eine Hervorhebung der ausgewählten Fläche am Objekt.

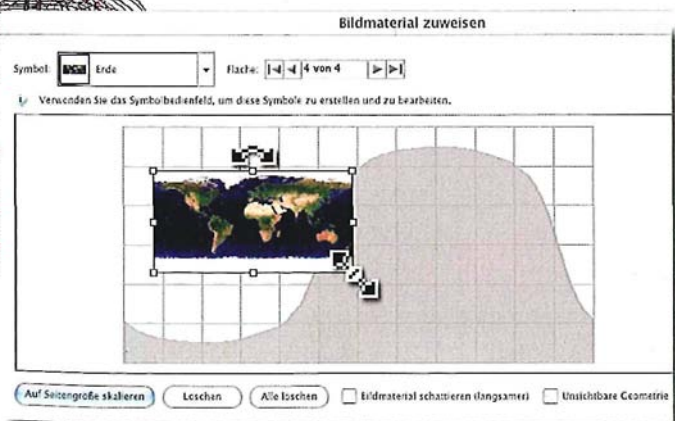
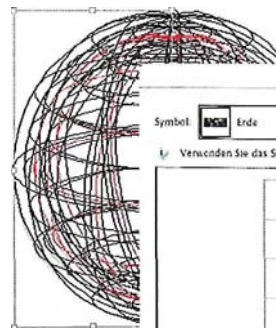


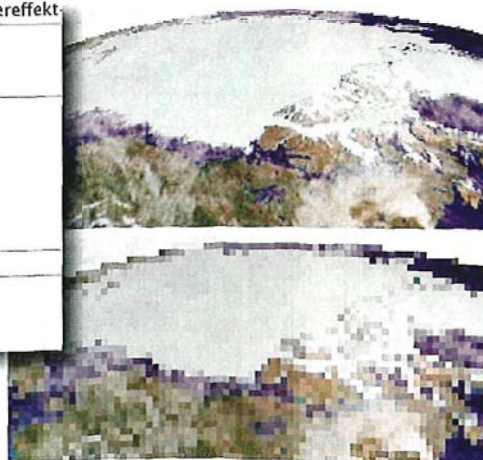
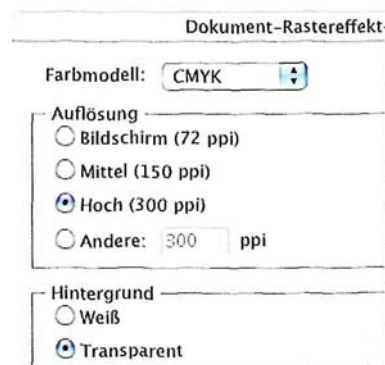
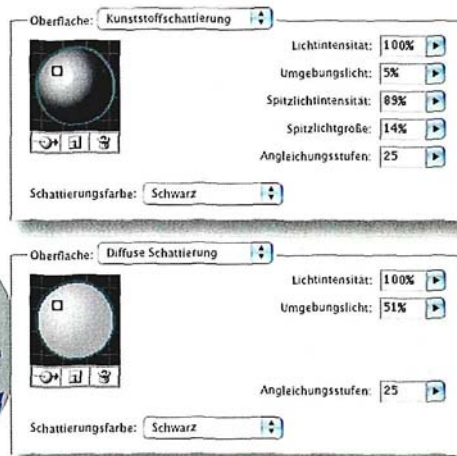
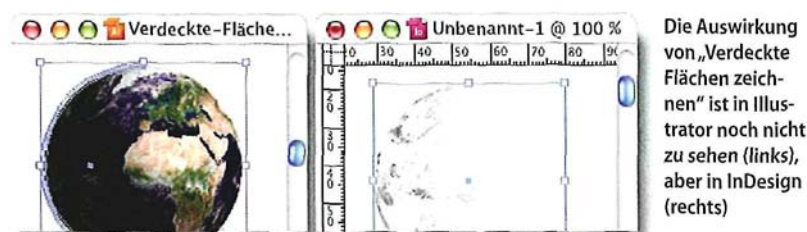
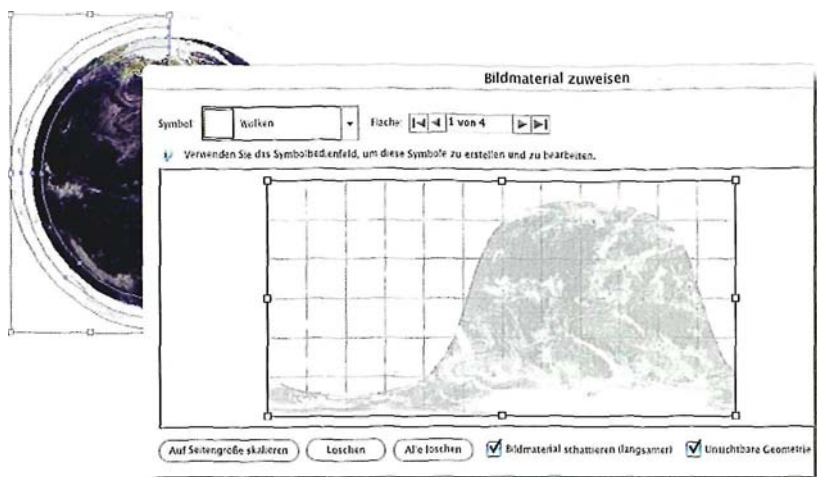
Die in der Dialogbox dunkelgrau dargestellten Bereiche des Bildmaterials (rechts) sind am 3D-Objekt aufgrund der Raumorientierung verdeckt.



8 Mapping der Erdkugel

Wählen Sie mit den Pfeil-Buttons die Außenseite der inneren Kugel aus. Anschließend wählen Sie mit dem Menü „Symbol“ die Oberfläche. Diese wird in die Mitte der Fläche positioniert. Durch Klicken und Ziehen können Sie das Bild auf der Fläche verschieben, skalieren und drehen. Ein Klick auf den Button „Auf Seitengröße skalieren“ passt das Bild an die Größe der Fläche an - ohne die Proportionen der Fläche und des Bildmaterials zu berücksichtigen. Soll sich ein Muster wiederholen, müssen Sie diese Wiederholung reproduzieren - eine automatische Kachelung der Textur ist nicht möglich.





9 Mapping der Wolken

Klicken Sie dann weiter die Pfeil-Buttons, um die Außenseite des äußeren Objekts auszuwählen. Als „Symbol“ wählen Sie die Wolken aus und passen auch diese an die Fläche an, indem Sie „Auf Seitengröße skalieren“ klicken. Beim manuellen Anpassen von Bildmaterial an Flächen durch Skalieren oder Drehen benötigen Sie dagegen viel Geduld. Bewegen Sie die Maus erst wieder, wenn nach einer Änderung die Vorschau vollständig aktualisiert wurde. Die Zuweisung der Textur ändern Sie durch Auswahl eines anderen Symbols oder durch einen Klick auf den Button „Löschen“.

10 Transparente Texturen

Damit die Transparenz des Wolkenbilds wirksam wird, aktivieren Sie „Unsichtbare Geometrie“. Aktivieren Sie zusätzlich „Bildmaterial schattieren“, so wirkt sich die Beleuchtung auch auf das gemappte Bild aus. Die beiden Optionen können nur für alle Flächen des Objekts identisch gesetzt werden. Klicken Sie auf „OK“. In den allgemeinen 3D-Einstellungen zeigen Sie „Mehr Optionen“ an und aktivieren „Verdeckte Flächen zeichnen“, damit das innen liegende Objekt berechnet wird. Aus unerfindlichen Gründen können zuweilen Darstellungsfehler auftreten. Manchmal hilft es, das Objekt ein wenig zu drehen.

11 Beleuchtung

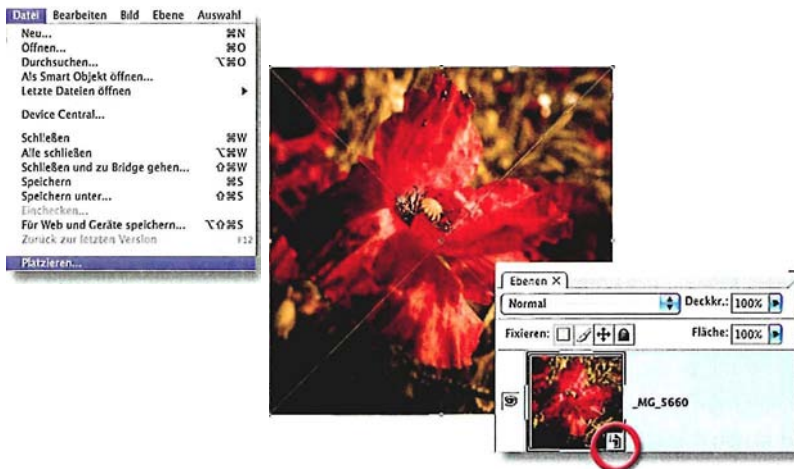
Setzen Sie Lichtspots, um die Form des Objekts mit Licht und Schatten herauszuarbeiten. Beleuchtungseffekte sehen Sie nur mit den Oberflächen „Diffuse Schattierung“ oder „Kunststoffschattierung“. Jedes Objekt hat mindestens einen Spot - weitere erzeugen Sie durch einen Klick auf das Symbol für „Neues Licht“ im Oberflächendialog. Klicken und ziehen Sie das Reflexsymbol, um die Position des Spots zu ändern. Setzen Sie einen Spot nach hinten oder vorne mit dem Button „Ausgewähltes Licht verschieben“. Verwenden Sie die Regler, um die Intensität und Spitzlichtgröße der Spots einzustellen. Mit „Angleichungsstufen“ regeln Sie die Genauigkeit der Berechnung von Hell-Dunkel-Abstufungen.

12 Rastereffektauflösung

Beim Mapping von Pixelbildern oder Verläufen auf 3D-Objekte achten Sie auf die Einstellung „Auflösung“ unter „Effekt > Dokument-Rastereffekt-Einstellungen“. Diese muss ausreichend hoch eingestellt sein, um eine pixelige Darstellung des Ergebnisses zu vermeiden. Wird die Illustration im Layout nicht mehr skaliert, reicht normalerweise eine Auflösung von 300 dpi für den Druck. Möchten Sie die Grafik in Photoshop noch weiter bearbeiten, kann es sinnvoll sein, höhere Auflösungen sowohl in den Rastereffekteinstellungen als auch beim PSD-Export zu verwenden.

Raw-Foto-Tipps

Photoshops Camera Raw-Modul bietet vielfältige Möglichkeiten für Freunde der Farbreusche. Aber auch Bildbearbeiter, die nach der „Entwicklung“ nicht auf die Raw-Werkzeuge verzichten wollen, finden dort spannende Features. | **Christoph Künne**



Raw als Smart-Objekt

Bisher galt für den Workflow: Raws werden einmal entwickelt und dann erst in Photoshop zur Weiterbearbeitung geöffnet. Ab CS3 kann Photoshop Raws aber auch als Smart-Objekte in bereits vorhandene Dateien platzieren. Die Raws werden danach zunächst automatisch in Camera Raw geöffnet und nach der „Entwicklung“ im Photoshop-Bild platziert. Nach Abstimmung der Größe und Bestätigung des Vorgangs finden Sie in der Ebenenpalette einen Eintrag mit dem kleinen Smart-Objekt-Zusatzicon. Ein erneuter Doppelklick auf die Ebene öffnet Camera Raw jederzeit.

Temperaturexperimente

Normalerweise ist der Weißabgleich in Camera Raw (und natürlich auch in Lightroom und allen anderen Raw-Konvertern) dazu da, die Lichtsituation während der Aufnahme exakt wiederzugeben. Doch nicht jedes Bild sieht mit seinem korrekten Farbtemperaturwert ideal aus. Im Gegenteil, wenn die Lichtstimmung während der Aufnahme dem Motiv nicht schmeichelt, sollte man den Farbtemperaturregler je nach Korrekturwunsch manuell ein wenig nach rechts (wärmer) oder ein wenig nach links (kälter) verschieben. Als Alternative zur händischen Korrektur finden sich hierzu auch einige Voreinstellungen. Weit interessanter (wenn auch nicht in jedem Fall geeignet) sind Verfremdungsexperimente mit extremen Werten. Kombiniert man hierbei auch noch die Temperatur mit Korrekturen im Farbton, gelangt man schnell in farblich surreale Welten. Die können - abgeschwächt durch Entsättigungen und andere Belichtungskorrekturen - sehr interessante Entwicklungsalternativen bieten. Das Spiel mit der Farbtemperatur und dem Farbton eignet sich übrigens auch für subtile nachträglich Eingriffe in Graustufenumwandlungen, die mit der neuen Graustufenkonvertierung ab Camera Raw 4.x möglich sind.



Lightroom-Tricks vom Profi

Scott Kelby weiß, wovon er spricht. Als Seminarleiter und Autor zahlreicher Photoshop-Bücher kennt er sich auch in den Tiefen von Lightroom aus. In DOCMA zeigt er einige der gefragtesten Techniken dieser Software.



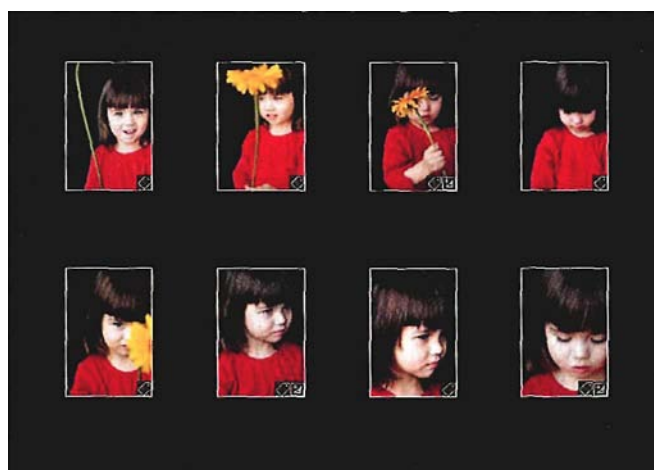
Ansichtssachen

Es gibt keine „offizielle“ beste Methode zum Betrachten Ihrer Fotos, bietet Photoshop Lightroom doch so viele verschiedene (und oftmals clevere) Methoden an, um die importierten Fotos anzuschauen, dass Sie irgendwann eine oder mehrere haben werden, die Ihnen am besten gefallen. Ich zeige Ihnen hier drei davon.

1 Gedämpftes Licht - um in den Modus „Gedämpftes Licht“ zu kommen, drücken Sie zunächst „Umschalt, Alt+T“, nun sind Sie in der normalen Ansicht, drücken Sie nun den Buchstaben „L“, ist alles bis auf Ihre Fotos abgeblendet (als hätten Sie einen Dimmer betätigt). In diesem Modus erscheint um Ihre Fotos ein dünner weißer Rand, so dass sie wirklich hervorstechen.

2 Beleuchtung aus - Ein weiterer Ansichtsmodus ist „Beleuchtung aus“ (drücken Sie ein zweites Mal „L“). Jetzt stehen Ihre Fotos wirklich im Mittelpunkt der Show, weil alles andere verschwunden ist. Es ist nichts (und ich meine nichts) weiter zu sehen als Ihre Fotos (um in den normalen Modus zurückzukehren, drücken Sie erneut „L“).

Tipp: Sie haben mehr Kontrolle über den Beleuchtung-aus-Modus, als Sie glauben: Gehen Sie in die Lightroom-Voreinstellungen (unter dem „Lightroom“-Menü auf einem Mac und dem „Bearbeiten“-Menü auf einem PC) und klicken Sie auf Benutzeroberfläche. Dort finden Sie Popup-Menüs, die sowohl die Dimmerstufe als auch die Bildschirmfarbe steuern.



3 Alles Ausblenden - Sind Sie bereit für den ultimativen Kick? Ich nenne ihn „Superchecker- Darstellung“. Sie müssen dazu zwar eine ganze Reihe von Tasten drücken, doch es lohnt sich. Folgendes Kürzel blendet die Bedienfelder, den Filmstreifen, die Modalauswahl, die Menüleiste sowie die Werkzeugleiste aus und schwärzt alles bis auf Ihre Bilder. Fertig? Tippen Sie Folgendes ein: „Befehls-/Strg-, Umschalt-Taste+F“, dann „T“, „L“, „L“. Ich weiß, das sind viele Buchstaben, aber das Ergebnis überzeugt ganz einfach.

Den Weißabgleich im Entwickeln-Modul einstellen

Sie übernehmen ein Foto in das Entwickeln-Modul, wenn Sie größere Anpassungen daran vornehmen wollen. Lassen Sie sich deshalb nicht davon beirren, dass das oberste Bedienfeld im rechten Bedienfeldbereich den Namen „Grundeinstellungen“ trägt. Diese „Grundeinstellungen“ sind leistungsfähiger als die Steuerungen im bejubelten Camera Raw-Zusatzmodul aus Adobe Photoshop CS2/CS3. Sie lernen hier die wahrscheinlich wichtigste Einstellung des Entwickeln-Moduls kennen: den Weißabgleich.

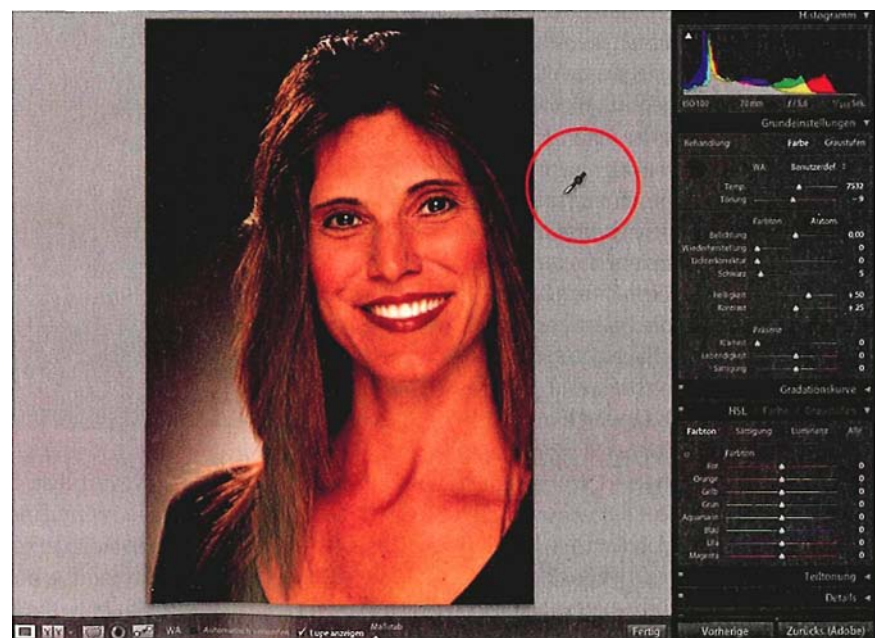


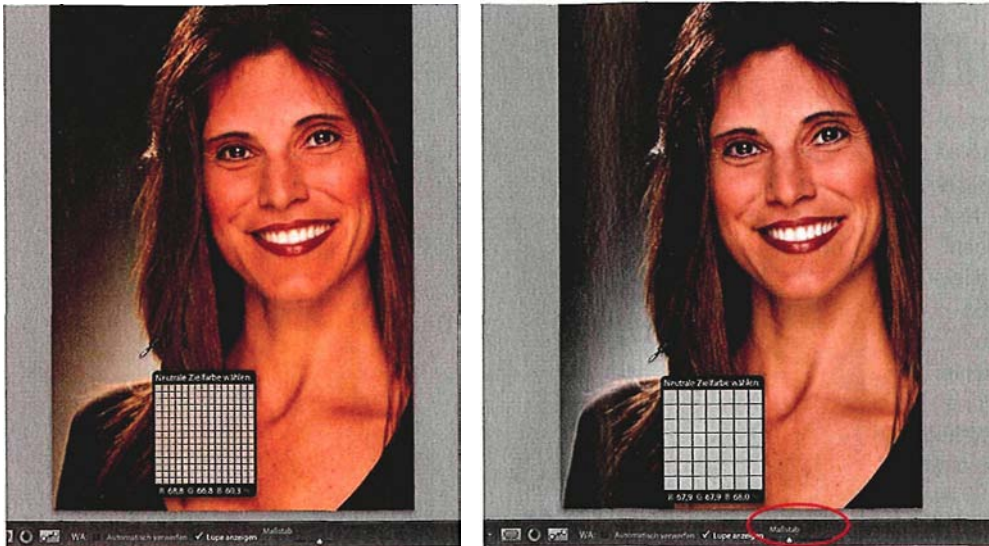
1 Wählen Sie im Bibliothek-Modul von Lightroom ein Foto, das Sie bearbeiten wollen, und klicken Sie auf das Wort „Entwickeln“ in der oberen rechten Ecke der Oberfläche, oder drücken Sie „D“ auf Ihrer Tastatur, um zum Entwickeln-Modul zu wechseln. Sie können den Weißabgleich in den Grundeinstellungen entweder über das Popup-Menü oder mithilfe der Regler „Temp(eratur)“ und „Tönung“ einstellen. Falls Sie vergessen haben, in welche Richtung Sie die Regler ziehen müssen, um ein Foto wärmer oder kälter zu machen, schauen Sie sich den farbigen Balken im Regler selbst an. Beide Regler zeigen die Farbe, die Sie erhalten, wenn Sie in eine Richtung ziehen (Temp-Regler Richtung Gelb: warm, Richtung Blau: kalt).

Tipp: Falls Sie im Entwickeln-Modul mit gedrückter BefehlsVStrg-Taste und einem Klick auf „Synchronisieren“ die automatische Synchronisation aktiviert haben, können Sie einem ganzen Haufen Fotos den gleichen Weißabgleich angedeihen lassen. Wählen Sie in der Bibliothek das Foto aus, das Sie bearbeiten wollen, und anschließend die anderen Fotos. Drücken Sie „W“ um das erste Foto in das Entwickeln-Modul zu übernehmen und gleichzeitig das Weißabgleichauswahl-Werkzeug zu aktivieren. Klicken Sie auf einen neutralen grauen Bereich im Foto. Sofort werden alle ausgewählten Fotos mit diesem Weißabgleich aktualisiert. Mit „G“ geht's in die Rasteransicht der Bibliothek zurück.

2 Auch im Weißabgleich-Popup-Menü beeinflussen die Regler „Temp“ und „Tönung“ die Farbtemperatur. Der große Vorteil im Entwickeln-Modul ist das Weißabgleichauswahl-Werkzeug (die große Pipette in der oberen linken Ecke des Bedienfelds). Um sie zu benutzen, klicken Sie einfach darauf. Der Cursor nimmt das gleiche Aussehen wie die Pipette an.

Tipp: Sie können auch die Taste „W“ drücken, um das Weißabgleichauswahl-Werkzeug zu aktivieren.

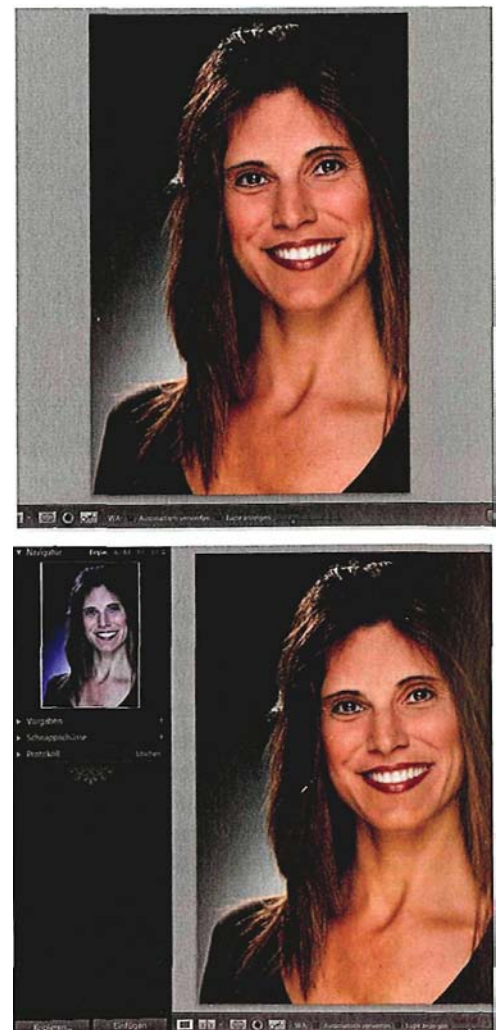




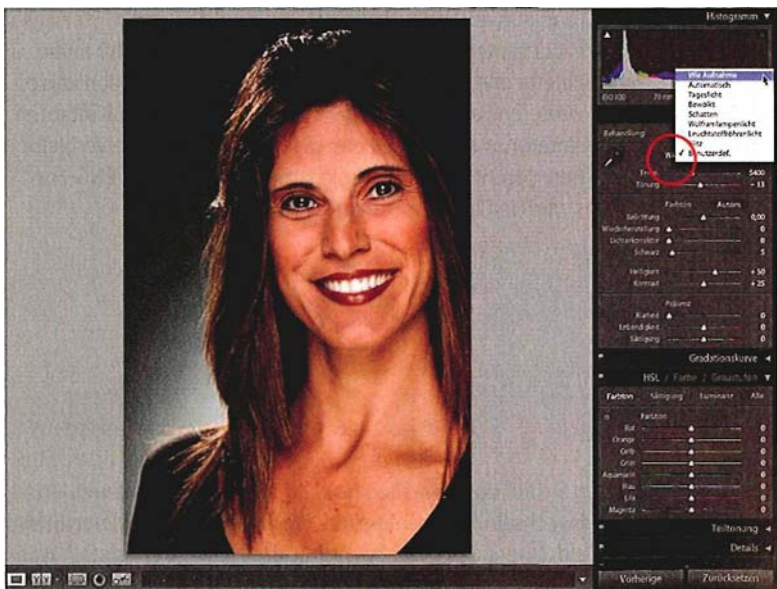
3 Wenn Sie die Weißabgleichauswahl über das Bild bewegen, erscheint eine sogenannte „Lupe“. Diese Lupe zeigt Ihnen eine stark vergrößerte Ansicht der Pixel, über denen sich gerade der Cursor befindet. Sie sehen außerdem die RGB-Werte dieser Pixel von 0 Prozent (rein Schwarz) bis 100 Prozent (rein Weiß). Um also mit diesem Werkzeug den Weißabgleich einzustellen, müssen Sie zuerst einen neutralen Bereich in Ihrem Foto ermitteln (idealerweise einen hellgrauen Bereich). Ich versuche normalerweise, einen

hellgrauen Bereich zu finden, in dem alle drei Werte (R, G und B) etwa bei jeweils 60 bis 65 Prozent liegen. Auch wenn die Werte, die Sie finden, vielleicht nicht identisch sind, sollten sie doch zumindest dicht beieinander liegen. Sobald Sie den neutralen Bereich gefunden haben, klicken Sie einmal darauf. Damit wird ein genauer Weißabgleich eingestellt (mehr dazu gleich). In der Werkzeugleiste unter dem mittleren Vorschaubereich gibt es Optionen für die Weißabgleichauswahl, die allerdings nur zu sehen sind, wenn das Werkzeug aktiv ist. Sie können erstens die Vergrößerung ändern, indem Sie den Maßstab-Regler anfassen und ziehen. Zweitens (und wichtiger) können Sie durch einen einfachen Klick auf eine Checkbox die störende Lupe verschwinden lassen. Wenn Sie in das Foto klicken, wird die Weißabgleichauswahl sofort inaktiv. Soll das nicht geschehen, dann schalten Sie die Checkbox „Automatisch verwerfen“ aus. Wenn Sie dann irgendwann fertig sind, klicken Sie entweder auf das Werkzeug im Bedienfeld oder auf den Button „Fertig“.

4 Wollen Sie in einer Vorschau sehen, wie die WeißabgleichEinstellung Ihr Foto beeinflusst, bevor Sie irgendwohin klicken? Aktivieren Sie das Weißabgleichauswahl-Werkzeug, bewegen Sie es über einen Bereich Ihres Fotos (ich schiebe es hier auf der linken Seite über das Haar des Modells hin und her) und werfen Sie dann einen Blick in das Navigator-Bedienfeld im linken Bedienfeldbereich. Dort sehen Sie eine Echtzeitvorschau des Weißabgleichs. Auf diese Weise können Sie abschätzen, ob ein Klick auf einen bestimmten Bereich das Foto tatsächlich wärmer oder kälter aussehen lässt. Hier im Beispiel würde das Foto viel kälter (blauer) aussehen, wenn ich in ihr Haar (das offensichtlich nicht hellgrau ist) klicken würde. Mit dem Weißabgleich ist es so: Sie können einen völlig neutralen, hellgrauen Bereich suchen, diesen auswählen und erhalten einen exakten Weißabgleich. Exakt ist aber nicht unbedingt gut. Die Grautöne können prima, die Hautfarben jedoch furchtbar aussehen. Deshalb verwenden viele Hochzeits- und Porträtfotografen (die Modelle mit einem warmen Hautton bevorzugen) spezielle Zusatzteile für das Objektiv (wie den Expo-Disc Digital-Weißabgleich-Filter PORTRÄT) oder wärmere Graukarten (sogenannte „Warm Cards“), die die Haut Ihres Modells wärmer aussehen lassen. Im Endeffekt liegt die kreative Entscheidung über den Weißabgleich bei Ihnen, dem Fotografen. Falls Sie die Weißabgleichauswahl richtig einsetzen und glauben, dass Ihr Modell zu kalt wirkt, dann ziehen Sie den Temp-Regler nach rechts, bis Ihnen das Bild gefällt.



5 Normalerweise versuche ich beim Einstellen des Weißabgleichs, mithilfe der Weißabgleichauswahl in verschiedene neutrale Bereiche zu klicken, um zu sehen, wie die Wirkung sich unterscheidet. Manchmal können einige Pixel Unterschied einen etwas wärmeren oder kälteren Weißabgleich ergeben. Hier im Beispiel habe ich bei drei virtuellen Kopien unseres Fotos mit der Weißabgleichauswahl an jeweils einer etwas anderen Stelle geklickt. In der Überprüfungsansicht ermittle ich die beste der vier Versionen. Übrigens sind virtuelle Kopien keine echten Kopien des Fotos (das würde zu viel Plattenplatz beanspruchen). Stattdessen handelt es sich um virtuelle „Metadaten“-Versionen Ihres Originalfotos, die sich hervorragend zum Experimentieren mit verschiedenen Techniken eignen, ohne die Bibliothek sinnlos aufzublähen. Falls Ihnen die gewählten Einstellungen zusagen, können Sie sie beim Exportieren auf das echte Foto anwenden. Um eine virtuelle Kopie Ihres echten Fotos herzustellen, klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste (Windows: rechte Maustaste) auf das Foto und wählen „Virtuelle Kopie anlegen“ aus dem Kontextmenü. Das geht übrigens auch in der Rasteransicht der Bibliothek oder im Filmstreifen. Ihre virtuelle Kopie wird automatisch hinter dem echten Foto gestapelt, so dass Sie sie leicht finden können. Die Miniaturen der virtuellen Kopien im Raster und auf dem Filmstreifen weisen außerdem ein kleines Eselsohr in der unteren linken Ecke auf, um Ihnen mitzuteilen, dass Sie nicht am echten Foto arbeiten. Sie können beliebig viele virtuelle Kopien anlegen, da sie keinen Platz im Katalog benötigen.

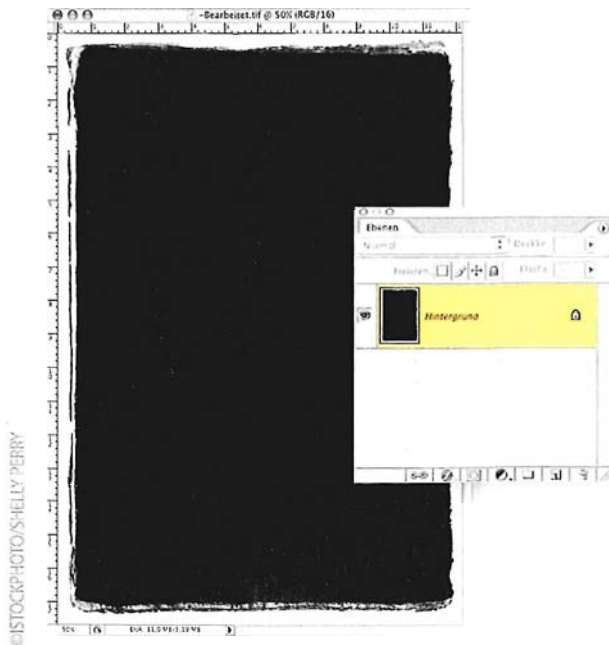


6 Zögern Sie nicht, verschiedene Weißabgleich-einstellungen auszuprobieren, da Sie jederzeit zu Ihrem Originalwert zurückkehren können. Dazu wählen Sie entweder „Wie Aufnahme“ aus dem Weißabgleich-Popup-Menü oder doppelklicken Sie auf die Buchstaben „WB“ rechts neben dem Weißabgleichauswahl-Werkzeug. Falls Sie irgendwann einmal von Grund auf neu mit der Bearbeitung eines Fotos beginnen wollen, klicken Sie einfach auf „Zurücksetzen“ im unteren Teil des rechten Bedienfeldbereichs. Dieser Button ist übrigens im Entwickeln-Modul immer vorhanden, Sie können also jederzeit alle Änderungen widerrufen und neu beginnen. Der Weißabgleich ist also eine kreative Entscheidung, die Sie, der Fotograf, treffen müssen. Falls Sie das Weißabgleichauswahl-Werkzeug benutzen und das Gefühl haben, dass Ihr Modell zu kalt aussieht, ziehen Sie den „Temp“-Regler langsam nach rechts, bis es Ihnen gefällt. Jetzt stellen wir unseren Weißabgleich ein. Suchen Sie einen neutralen grauen Be-

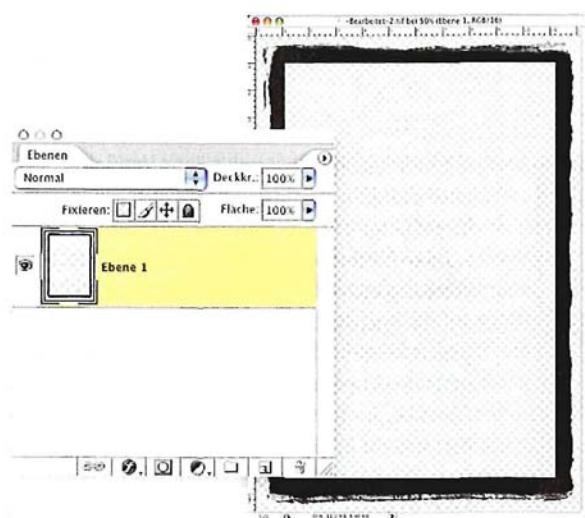
reich (ich nehme das Hellgrau des Hintergrunds) und klicken Sie einmal hinein. „Technisch“ wirkt das Foto jetzt zwar korrekt, im richtigen Leben ist die Haut des Modells aber leicht gebräunt. Ziehen Sie deshalb den „Temp“-Regler langsam nach rechts, bis der Hautton wärmer wirkt. Am wichtigsten ist nicht, dass der Weißabgleich exakt ist oder die RGB-Werte stimmen, sondern dass Ihr Modell im fertigen Bild genauso gut aussieht wie im richtigen Leben - wenn nicht besser. Das können nur Sie entscheiden.

Drucke mit Rändern ausstatten

Diese Arbeit würde man normalerweise in Photoshop CS2/CS3 erledigen. Erst vor kurzem begann ich selbst damit, diese Technik von Sean McCormick einzusetzen. Er zeigt in seinem Photoshop Lightroom-Blog [unter www.seanmcfoto.com/lightroom/](http://www.seanmcfoto.com/lightroom/), wie man die Erkennungstafel verwenden kann, um vorgefertigte Kanten und Rahmen auf seinen Ausdruck zu bekommen. Sie müssen das Ganze in Photoshop vorbereiten (das ist leicht), bevor Sie damit nach Lightroom kommen. Anschließend können Sie diese Rahmeneffekte nach Belieben einsetzen. Hut ab vor Sean für diese Idee!



1 Wir beginnen in Photoshop mit der Vorbereitung der Kante, die dann in Photoshop Lightroom eingesetzt werden soll. Ich habe sie von iStockphoto.com heruntergeladen; Sie können sie allerdings auch von der Website meines Buches herunterladen. Die Kante befindet sich auf der Hintergrundebene. Klicken Sie mit dem Zauberstab in den schwarzen Bereich in der Mitte, um diesen auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Umschalt-Taste auf den äußeren Kantenbereich, um ihn zur Auswahl hinzuzufügen. Wählen Sie schließlich den Befehl „Ähnliches auswählen“ aus dem Auswahl-Menü, um fehlende Bereiche hinzuzufügen. Drücken Sie „Befehls-/Strg-, Umschalt-Taste + J“ um die Kante auf eine eigene Ebene zu legen.

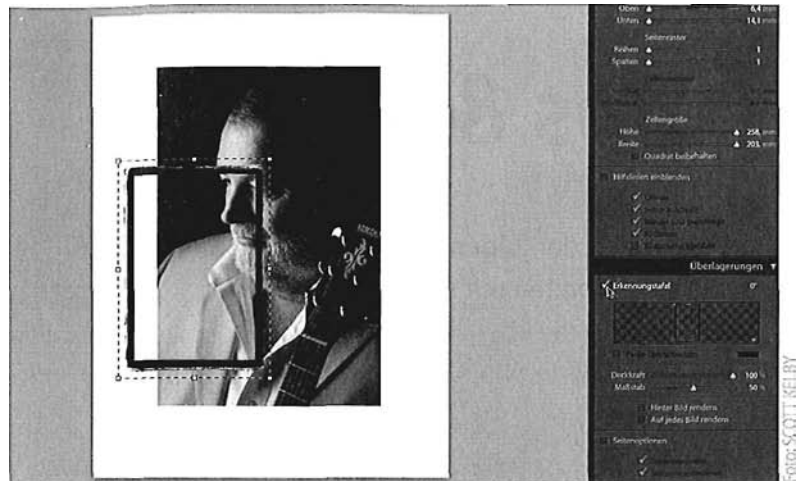


2 Wir müssen ein Rechteck aus dieser schwarzen Kantengrafik heraus schneiden, damit unser Foto hindurchschauen kann. Ziehen Sie mit der Rechteckauswahl eine rechteckige Auswahl, die fast so groß ist wie unsere Kantengrafik, und drücken Sie die Lösch-taste. Das Rechteck wird herausgeschnitten. Die Datei darf keinen weißen Hintergrund aufweisen, da dieser sonst das Bild verdeckt. Stattdessen muss der Hintergrund transparent sein. Gehen Sie also in die Ebenenpalette und ziehen Sie die Hintergrundebene in den Papierkorb am unteren Palettenrand, um sie zu löschen (vor CS3 mussten Sie die Hintergrundebene erst entsperren). Unsere Kante verbleibt auf der transparenten Ebene. Speichern Sie die Datei im PNG-Format. Das war's in Photoshop - zurück zu Lightroom.



3 Klicken Sie auf das Foto, das von der Kante eingerahmt werden soll, und wechseln Sie dann in das Drucken-Modul. Aktivieren Sie im Bedienfeld „Überlagerungen“ die Checkbox „Erkennungstafel“. Wählen Sie im Erkennungstafel-Popup-Menü „Bearbeiten“, um den Editor für Erkennungstafeln zu öffnen. Klicken Sie in diesem Dialog auf den Radiobutton „Grafische Erkennungstafel verwenden“ (wir wollen schließlich eine Grafik importieren und keinen Text verwenden). Klicken Sie auf „Datei suchen“, suchen Sie die gespeicherte PNG-Datei und klicken Sie auf „Wählen“ (Mac) beziehungsweise „Öffnen“ (Windows), um sie in den Editor zu laden (in der Vorschau sehen Sie schon den oberen Teil der Kantendatei).

4 Wenn Sie OK klicken, erscheint Ihr selbst erstellter Rahmen über dem Druck (fast wie auf einer eigenen Ebene). Größe und Position sind mit Sicherheit nicht richtig, deswegen wollen wir uns zuerst damit befassen. Sehen Sie, dass die Mitte unserer Kantendatei transparent ist? Sie können das Foto dahinter erkennen. Deshalb mussten wir diese Datei ohne Hintergrund und als PNG speichern - um die Transparenz zu wahren.



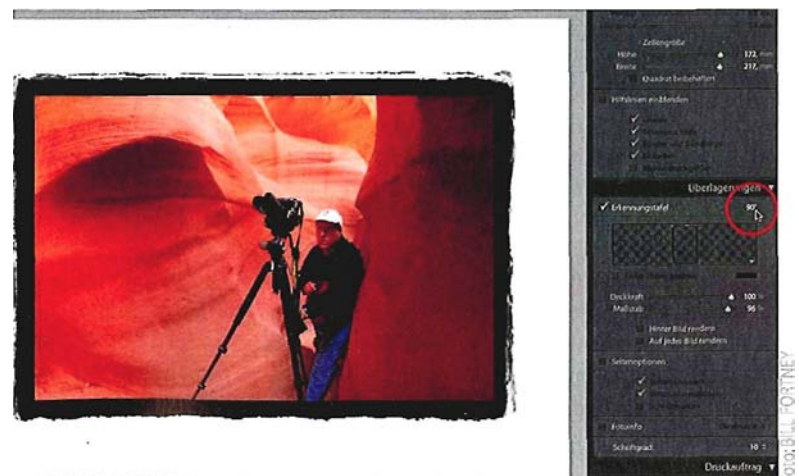
6 Um die Größe des Rands zu ändern, klicken und ziehen Sie an einem der Eckpunkte nach außen. Oder Sie verwenden den Maßstab-Regler im Bedienfeld „Überlagerungen“. Wenn die Größe ungefähr zu stimmen scheint, positionieren Sie den Rand, indem Sie einfach innerhalb des Rahmens klicken und ziehen.



7 Sobald Sie zufrieden sind, klicken Sie mit dem Cursor außerhalb des Rands und die Auswahl des Rands wird aufgehoben. Hier sehen Sie das fertige Foto mit dem Rand. Falls Sie diesen Rand später noch einmal benutzen wollen, wählen Sie im Editor für Erkennungstafeln „Speichern unter“ aus dem Popup-Menü in der unteren linken Ecke. Jetzt können Sie diese Kante immer wieder als Randeffect einsetzen.

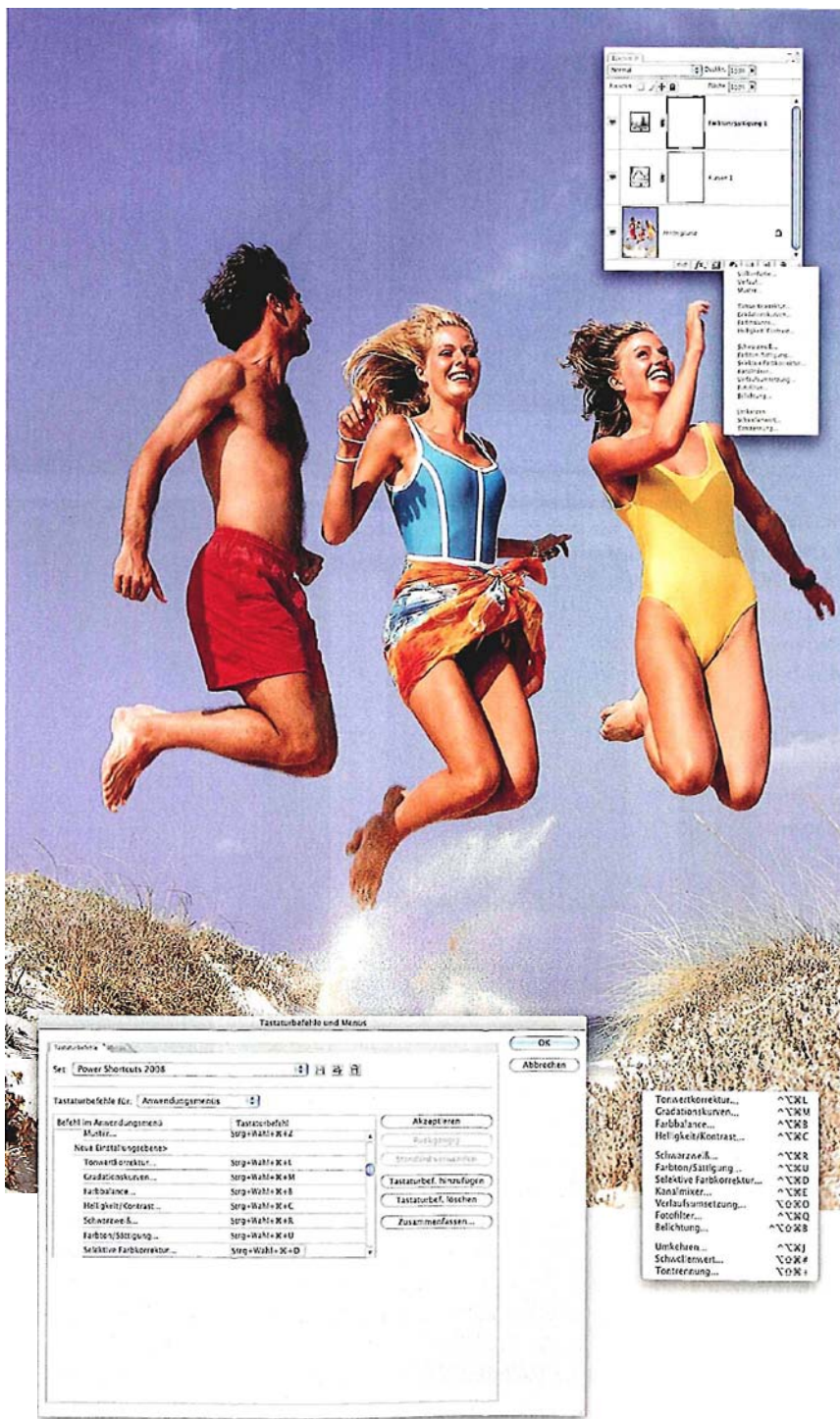


8 Wir haben jetzt einen vertikalen Rahmen erzeugt. Was tun Sie aber, wenn Sie diesen Effekt bei einem horizontal ausgerichteten Foto anwenden wollen? Wenn Sie Ihre Seite auf Querformat ändern, wird die Erkennungstafel automatisch mitgedreht. Drucken Sie horizontal auf einer im Hochformat ausgerichteten Seite, dann drehen Sie die Erkennungstafel durch einen Klick auf die Gradangabe und die Auswahl eines Werts aus dem Popup-Menü. Möglicherweise müssen Sie Größe und Position des Rahmens noch einmal ändern, damit es passt. Jetzt haben Sie Ihren Rahmen schon zweimal eingesetzt.



Tipps & Tricks

Im Mittelpunkt der folgenden Tipps & Tricks stehen drei Themenbereiche: effektiveres Arbeiten mit selbst erzeugten Tastaturbefehlen, wenig bekannte Tastengriffe für die Ebenen-Palette, Techniken zur Erzeugung von Street Look-Farbefeffekten sowie zwei spezielle Scharfzeichnungsmethoden. | **Günter Schuler**

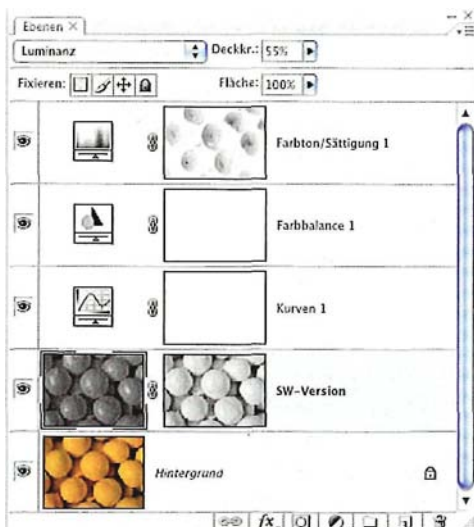
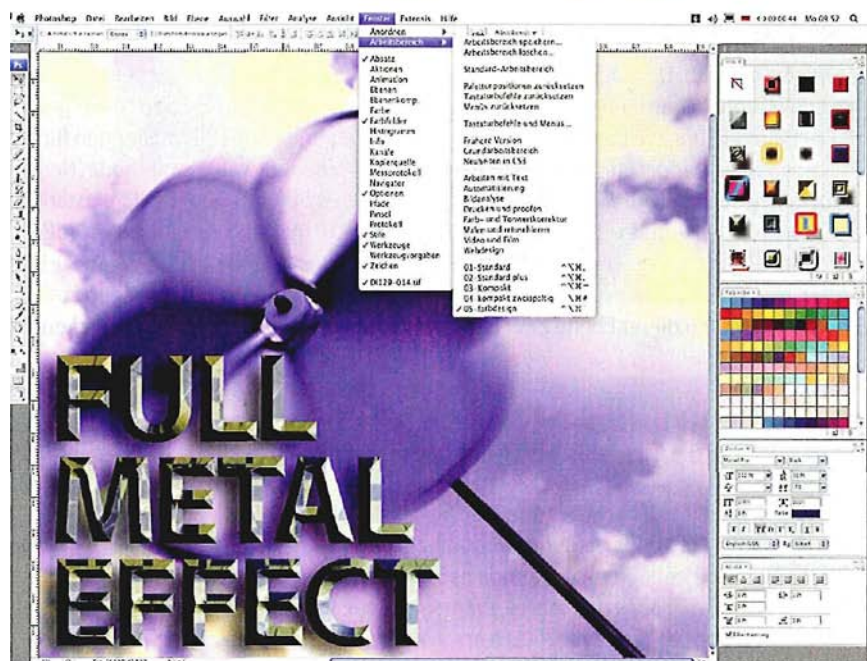
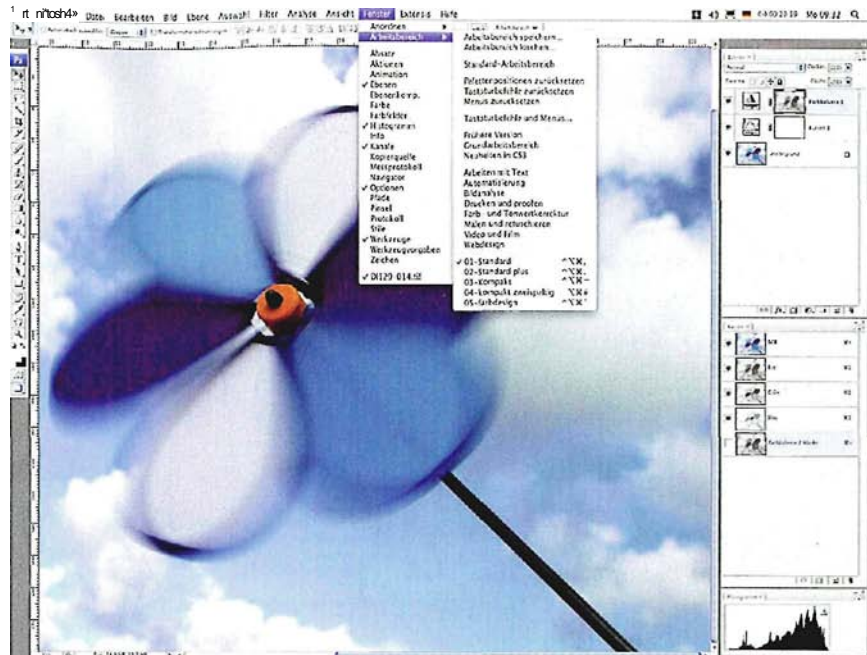


Eigene Tastaturbefehle für Einstellungsebenen

Ob „Gradationskurven“, „Tonwertkorrektur“ oder der neue CS3-Befehl „Schwarzweiß“: Anwenden lassen sich die im Menü „Bild > Anpassungen“ gelegenen Basis-Korrekturfunktionen nicht nur als einfache Befehle, sondern auch als Einstellungsebene über die Fußleiste der Ebenen-Palette oder die entsprechenden Befehle im Menü „Ebene > Neue Einstellungsebene“. Da Einstellungsebenen nichtdestruktiv funktionieren, sind sie im Grunde genommen die besseren Befehlsvarianten. Ihr Nachteil: Anders als die Standardbefehle im Anpassungen-Untermenü sind sie nicht mit Shortcuts versehen. Über die Funktion „Bearbeiten > Tastaturbefehle“ lässt sich das ändern. Anwenderdefinierte Tastengriffe für diese Befehlsgruppe erzeugen Sie, indem Sie in der Liste den Punkt „Ebene“ aufklappen und in der aufgeklappten Liste die Befehlsgruppe „Neue Einstellungsebene“ ansteuern. Die Shortcutvergabe erfolgt durch Markierung des entsprechenden Feldes in der Spalte „Tastaturbefehl“; die gewünschte Tastenkombination legen Sie durch einfache Eingabe fest. Da sich auf dem Mac die Taste „Ctrl“ in Befehlstastenkombinationen mit einbeziehen lässt, können die Buchstabenkombinationen der gewohnten Standardbefehle im Menü „Anpassungen“ leicht abgewandelt übernommen werden (siehe Abbildung links unten). Allgemeiner Tipp: Eigene Tastenbelegung sollten Sie stets unter eigenem Namen sichern. Nicht übergehen lässt sich bei der Anwendung der so erstellten Tastengriffe allerdings der zwischengeschaltete Dialog zum Einrichten der allgemeinen Ebenen-Parameter. Für das Regulieren von Füllmethode und Deckkraft ist dieser zwar oft sinnvoll. Wer ihn jedoch partout nicht benötigt, hat lediglich zwei Möglichkeiten: Einstellungsebene per Maus über die Aufklappliste in der Paletten-Fußleiste auswählen oder aber Shortcut verwenden und den Dialog durch Betätigen der Return-Taste überspringen.

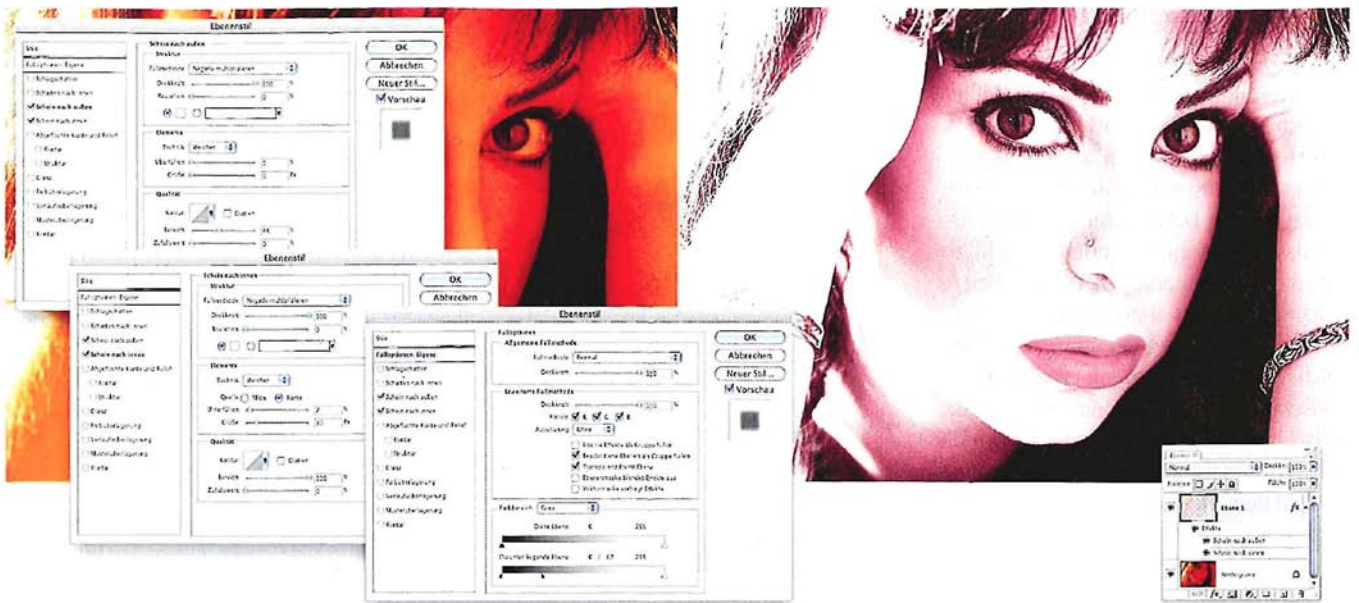
Tastaturbefehle für Arbeitslayouts

Mit anwenderdefinierten Tastaturbefehlen aufrüsten lassen sich auch die im Menü „Fenster > Arbeitsbereich“ abgelegten Arbeitslayouts ansteuern. Dies gilt nicht nur für das knappe Dutzend mitgelieferter Arbeitslayout-Varianten, sondern auch für solche, die Sie selbst anlegen. Von eigenen Arbeitslayouts profitieren können sowohl Anwender mit wenig Monitorplatz als auch solche, die ihr Paletten-Equipment auf zwei Bildschirme verteilen können. Vorgehensweise: Falls noch nicht eingerichtet, werden zunächst passende Paletten-Konfigurationen auf dem Monitor (oder den Monitoren) angeordnet - etwa für die Bildbearbeitung, für das Arbeiten mit Text, für den Druck, und so weiter. Über den Befehl „Fenster > Arbeitsbereich“ speichern Sie die aktuelle Anordnung als Arbeitsbereich ab. Einbezogen werden dabei auch Darstellungsoptionen von Paletten. Abgesicherte Arbeitslayouts erscheinen nach dem Speichern in der Arbeitslayout-Liste unter „Fenster > Arbeitsbereich“. Der Wechsel von einem Arbeitslayout zum anderen - standardmäßig vorzunehmen durch manuelles Ansteuern des entsprechenden Menübefehls mit der Maus - lässt sich durch Anlegen User-definierter Tastaturbefehle immens erleichtern. Hierzu rufen Sie ebenfalls das Featurejastaturbefehle" auf. In der Liste der Tastaturbefehle für Anwendungsmenüs sind in der Aufklappliste „Fenster“ auch die von Ihnen angelegten Arbeitslayouts mit aufgeführt. Vergeben Sie in der Spalte „Tastaturbefehl“ griffige Shortcut-Kombinationen für Ihre Palettenanordnungen, lassen sich Arbeitsbereichs-Wechsel künftig tastengesteuert vornehmen. Beispiel: Wechsel vom Arbeitsbereich „01-Standard“ für die Bildbearbeitung (oben) zum Arbeitsbereich „05-farbdesign“ für das Anlegen des abgebildeten Metal-Texteffekts (unten).



Ebenen-Palette: Deckkraft und Füllmethoden tastengesteuert

Die Prozent-Einstellungen für die Deckkraft (Eingabefeld „Deckkraft“) verändern Sie durch einfaches Eintippen der entsprechenden Ziffer: Einfache Ziffern ergeben Zehnerwerte (Beispiel: „5“ für 50 %), kurz hintereinander getippte Ziffern genaue Werte (Beispiel: „5“ und „5“ für 55 %). Werte-Eingabe für „Fläche“ funktionieren genauso, allerdings mit zusätzlich gehaltener Umschalt-Taste. Einschränkung: Nicht möglich ist die Eingabe dieser Shortcuts bei gleichzeitig aktiven Malwerkzeugen wie Pinsel, Weichzeichner oder Ähnliches. Mit der Tastenkombination Alt-Taste, Umschalttaste plus Buchstabe lassen sich auch die Füllmethoden tastengesteuert zuweisen. Buchstaben: N (Normal), I (Spreizeln), K (Abdunkeln), M (Multiplizieren), B (Farbig nachbelichten), A (Linear nachbelichten), G (Aufhellen), S (Negativ multiplizieren), D (Farbig abwedeln), W (Linear abwedeln), O (Ineinanderkopieren), F (Weiches Licht), H (Hartes Licht), V (Strahlendes Licht), J (Lineares Licht), Z (Lichtpunkt), L (Hart mischen), E (Differenz), X (Ausschluss), U (Farbton), T (Sättigung), C (Farbe) und Y (Luminanz). Komma-, Punkt- und Divis-Taste erweitern die aktuelle Ebenen-Auswahl oder steuern die oberste Ebene an.



High Key-Styling als Ebeneneffekt

Ebeneneffekte erweisen sich für das Erstellen bestimmter Bildeffekte als ganz nützlich. Die oben abgebildeten Einstellungen erzeugen einen High Key-artigen Bildlook. Besonderheit: Abstufungen in den Lichtern bleiben weitestgehend erhalten; Helligkeit und Kontrast lassen sich über die Effekteinstellungen steuern. Vorgehensweise: Im ersten Schritt werden durch Klicken mit gehaltener Befehls-/Strg-Taste auf den Composite-Kanal in der Kanäle-Palette die hellen Bildbereiche ausgewählt. Mit der Befehlskombination Befehls-/Strg-Taste + J wird aus der Auswahl eine eigene Ebene erzeugt. Anschließend werden dieser Ebene zwei Effekteinstellungen zuge-

seilt: einmal „Schein nach außen“ und einmal „Schein nach innen“. Modifizieren Sie die Effekteinstellungen wie oben abgebildet, hellt „Schein nach innen“ die hellen Bildbereiche auf, „Schein nach außen“ hingegen wirkt in die Mitteltöne und Tiefen hinein. Effekteinstellungen für „Schein nach innen“ und „Schein nach außen“: Füllmethode „Negativ multiplizieren“; Deckkraft, 100 %; Farbe: Weiß. Die Effektstärke wird über die Einstellungen „Überfüllen“ („Unterfüllen“), „Größe“ und „Bereich“ variiert. Stärkeren Kontrast erhalten Sie, wenn Sie in den „Fülloptionen“ den Schwarz-Regler für die untere Ebene mit gehaltener Optionstaste so lange nach rechts ziehen, bis die Wirkung stimmig ist.....



Monochrom-Look

Die folgende Methode, einem Farbbild einen monochrom wirkenden Bild-Look zu verpassen, greift auf die im Bild vorgefundene Durchschnittsfarbe zurück. Über den Befehl „Ebene duplizieren“ im Palettenmenü der Ebenen-Palette duplizieren Sie hierfür die Bildebene (Tipp: mit gehaltener Alt-Taste oder Strg-/Befehl-J wird die Ebenenkopie ohne Zwischendialog generiert) und wenden auf diese den Weichzeichnungsfilter „Durchschnitt“ an. Stellen Sie die Füllmethode

auf „Farbe“ und reduzieren die Deckkraft, erhalten Sie bereits ein recht monochrom wirkende Bildvariante. Verfeinern lässt sich der Effekt zum einen über eine zusätzliche Einstellungsebene, „Farbbalance“, zum zweiten durch Erhöhung der Farbsättigung in der Ebenenkopie durch Anwenden des Befehls „Farbton/Sättigung“. Durch Veränderungen am Farbton-Regler lässt sich auch die Farbtönung des Effekts zusätzlich beeinflussen.

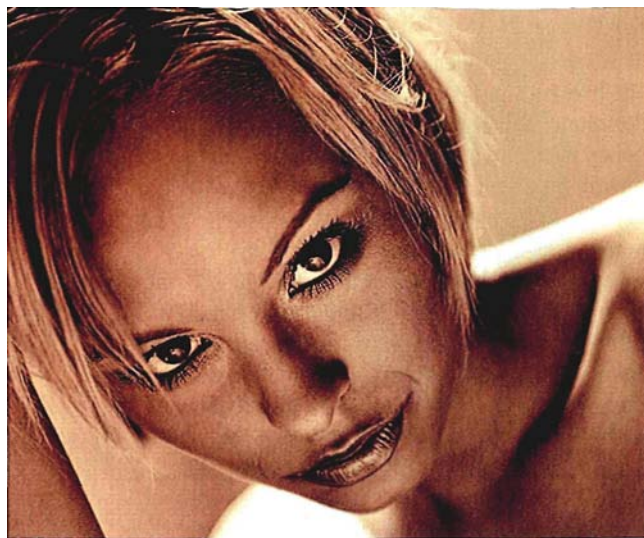
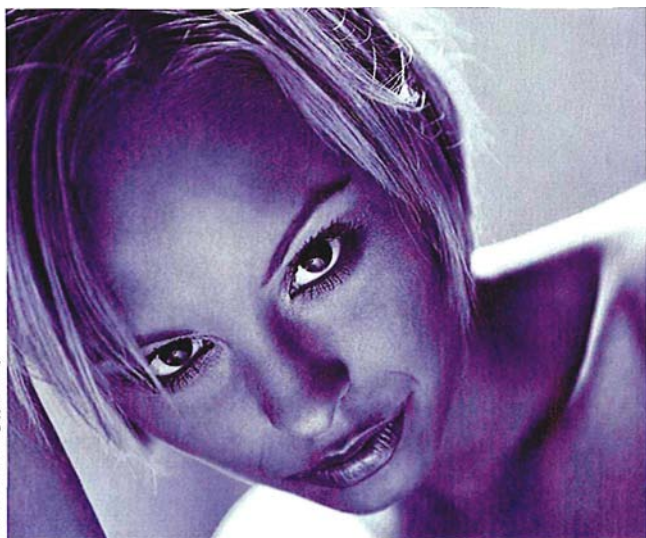
Plastischere Porträts

Plastisch durchmodellerte Gesichtspartien sind bei Titelbild-Porträts fast ein „Must“. Auch in normalen Porträtaufnahmen lässt sich mit der hier beschriebenen Photoshop-Technik mehr Modulation hereinbringen. Zum Einsatz kommt dabei der Standardfilter „Unschärf maskieren“ - anders als beim normalen Schärfen allerdings mit einer vergleichsweise niedrigen Stärke-Dosierung, dafür jedoch mit einem hohen Radius. Um die Auswirkung auf die Gesichts- und Hautpartien zu beschränken, treffen Sie zusätzlich eine Auswahl - mit dem Befehl „Farbbereich“ im Menü Auswahl. Klicken Sie mit dem Pipette-Symbol auf eine typische Stelle und wählen Sie für den Toleranz-Bereich relativ geringe Werte. Im zweiten Schritt wenden Sie auf die soeben generierte Auswahl den Filter „Unschärf maskieren“ an mit einer ähnlichen Einstellung wie nebenstehend abgebildet. Abschließend verblassen Sie das Ergebnis mit der Füllmethode „Aufhellen“. Ergebnis: Übernommen werden von der Kontrasterhöhungs-Scharfzeichnung lediglich die Aufhellungen. Im Bild bewirkt diese Vorgehensweise in der Regel eine dezente Verbesserung von Kontrast, Glanz und Glamour-Wirkung. Wenden Sie die Auswahl als Ebenenmaske auf einer Ebenenkopie an und „verblassen“ durch Zuweisung einer Ebenen-Füllmethode (Abbildung Mitte: Ebenen-Palette), erhalten Sie eine stärkere Kontrolle über die Effektgestaltung.



Scharfzeichnen mit Filter „Aquarell“

Digitale Scharfzeichnung ist letzten Endes nichts anderes als eine anwendergesteuerte Kontrastverstärkung an den Konturen eines Bildes. Die folgende Kreativmethode eignet sich vor allem für das Akzentuieren von Detailstrukturen, wie sie in Stillleben oft vorkommen. Geschäft wird dabei mit dem Kunstfilter „Aquarell“ - allerdings mit einer sehr niedrigen Dosierung (Werte: siehe Screenshot). Die niedrigen Filterwerte erzeugen so keinen Maleffekt-Look, sondern kristallisieren lediglich die Bildstrukturen. Wer sich an einem leichten Korneffekt nicht stört, erhält auch bei normalen Print-Bildaufösungen (300 ppi) fotogetreue Ergebnisse. Noch dezentere Filterauswirkungen lassen sich durch zuverige Verdoppelung der Bildauflösung erzielen. Eine herkömmliche Scharfzeichnung ersetzt die beschriebene Methode nicht; geeignet ist sie eher als eine spezielle Art der Vor-Schärfung. Die „Aquarell“-Behandlung stabilisiert und unterstreicht dabei die Bildkonturen. Ähnlich kristallisierende und konturenhervorhebende Wirkungen können auch mit den beiden Kunstfiltern „Grobe Malerei“ sowie „Tontrennung & Kantentrennung“ erzielt werden. Einstellungen: ebenso niedrig dosiert; die genaue Filterauswirkung sollten Sie in der 100-Prozent-Ansicht überprüfen.



Tonen mit Verläufen

Photoshop kennt viele Werkzeuge, mit denen man Tonungen von Schwarzweißbildern vornehmen kann. Wer gerne farbenfroh tont, sollte sich den Dialog „Verlaufsumsetzung“ auch auf seine diesbezüglichen Qualitäten hin ansehen. | **Christoph Künne**

Tonungen sind ein endloses Thema. Die eine Fraktion der Fotografen nutzt sie, um damit einen Hauch Wärme oder Kälte ins Bild zu bringen. Früher haben sie auf bestimmte Papiere zur Vergrößerung zurückgegriffen, heute sind sie vollends mit dem Dialog „Farbton/Sättigung“ im Modus „Färben“ als Tonungswerkzeug bedient oder nutzen neuerdings, ab Photoshop CS3, die Tonungsfunktion, die sich im Dialog „Schwarzweiß“ befindet.

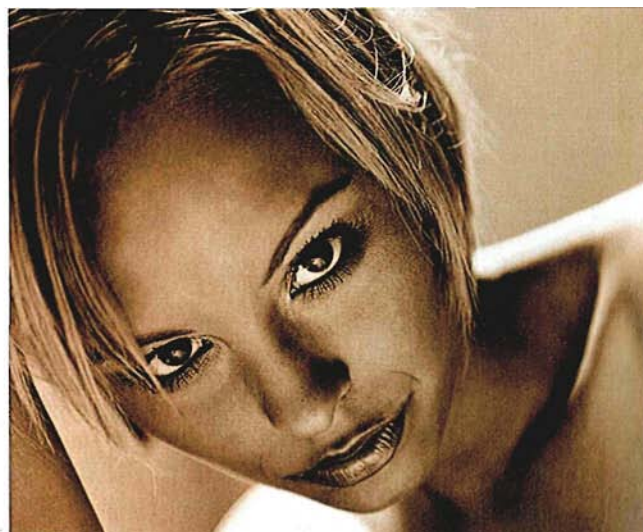
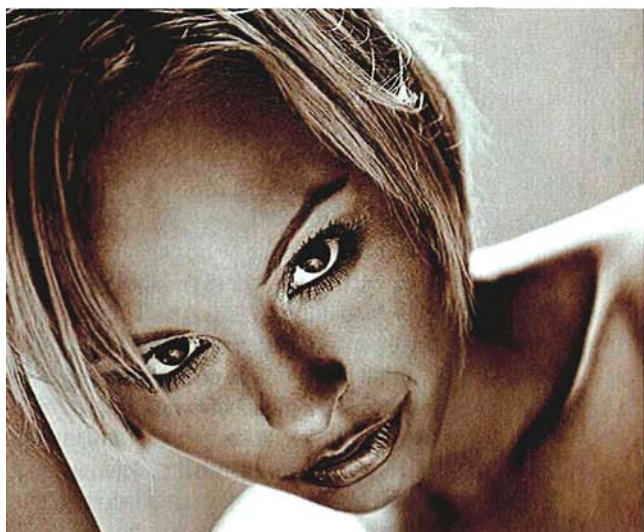
Die zweite Tonungsfraktion mag es bunter. Sie wollen nicht nur den Bildeindruck um eine Anmutung von Temperatur variieren, sondern mithilfe der Farbzugabe die

Bildaussage verändern. In der alten Zeit gab es dazu chemische Bäder, mit denen dem fertigen Bild ein warmer Gelbbraunton, ein kaltes Blau oder andere Farben hinzugefügt wurden. Wer seine Bilder „richtig“, also im Offsetdruck verarbeiten ließ, konnte zudem auf die gesamte Palette der am Markt erhältlichen Schmuckfarben zurückgreifen. Aber diesen Luxus leisteten sich nur wenige.

Doch die Technik, über eine oder mehrere Schmuckfarben ein ganzes Spektrum von Tonwerten zu erzeugen, die ein Schwarzweißbild aufwerten, indem sie es einfärben, ist auch in Photoshop erhalten geblieben. Unter dem Stichwort „Duplex“ findet man im

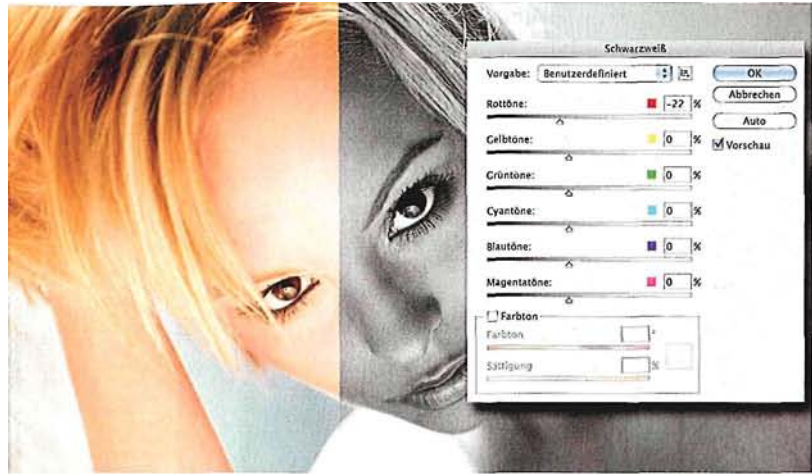
Menü „Bild“ unter „Modus“ den Weg in diese Farbmischwelt. Wie das genau geht, haben wir in DOCMA10 ab Seite 75 erklärt. Den entsprechenden Workshop finden registrierte DOCMAtiker bei den Materialien zu diesem Heft auf der Webseite www.docma.info. Dort finden Sie auch ein Set Photoshop-Verläufe, die sich für die vorgestellten Tonungen besonders gut eignen.

Differenzierte Verlaufstonungen mit weit geringerem technischen Aufwand und dennoch sehr guten Ergebnissen beherrschen übrigens auch die Raw-Fotoentwickler Lightroom und Photoshop's Camera Raw im Dialog „Teiltonung“.



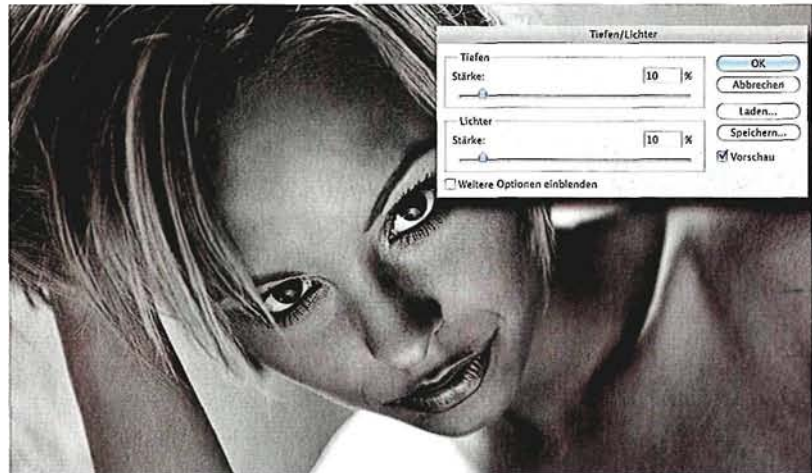
1 Schwarzweiß-Umwandlung

Falls Sie Ihr Ausgangsbild zuvor noch nicht in Graustufen umgewandelt haben, empfiehlt sich dafür ab Photoshop CS3 der Dialog „Schwarzweiß“, den Sie im Menü „Bild“ unter „Anpassungen“ finden. Besitzer älterer Photoshop-Versionen arbeiten meist mit dem „Kanalmixer“ oder den „Bildberechnungen“. In jedem Fall sollten Sie darauf achten, Ihrem Ausgangsbild nicht einfach nur die Farbe zu entziehen, sondern auch möglichst viele Tonwerte zu erhalten. Wer mit einem Raw-Konverter wie Lightroom, Lightzone oder Apples Aperture arbeitet, kann die Umwandlung selbstverständlich auch dort vornehmen.



2 Nachbearbeitung der Details

Auch wenn Digitalkameras automatisch fast immer richtig belichten, sollte man gerade bei Schwarzweißmotiven prüfen, inwieweit es sich lohnt, in den Schatten und den Lichtern noch ein wenig nach Details zu forschen, die zunächst noch nicht richtig zur Geltung kommen. Im Dialog „Tiefen/Lichter“ finden Sie ein Werkzeug, das diese Arbeit bravurös erledigt. Für erste Optimierungen reicht es aus, den Dialog im Grundmodus zu benutzen. Wer die erweiterten Optionen wählt, kann hiermit eine sehr exakte Kontrolle über die Details in seinem Bild vornehmen. Aber übertreiben Sie es nicht: Zuviel Anwendungsstärke lässt viele Bilder künstlich aussehen.



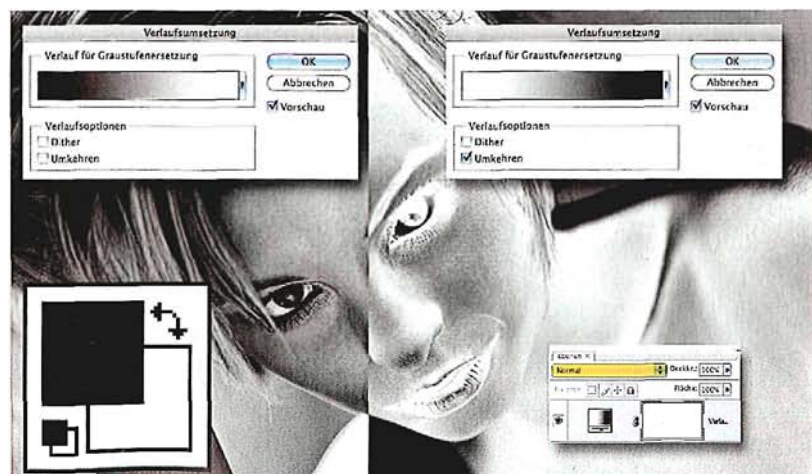
3 Verlaufsumsetzung

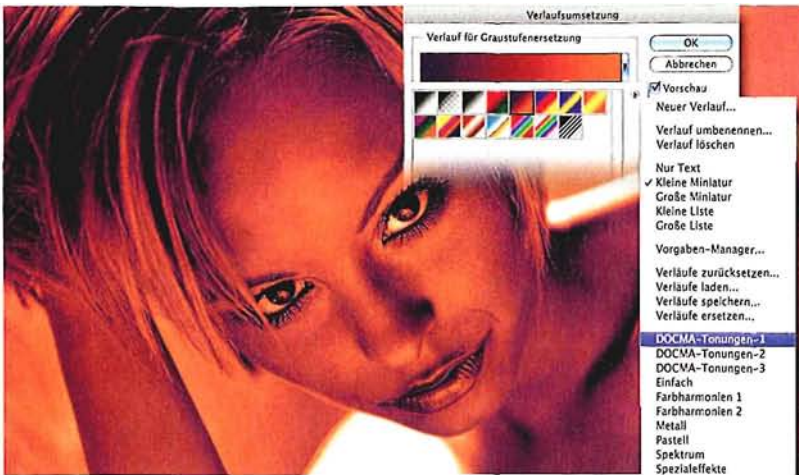
Konnten Sie bisher noch direkt auf den Pixeln des Ausgangsbildes arbeiten (wir empfehlen natürlich auch hier die Arbeit mit Ebenen), ist es nun an der Zeit, eine Einstellungsebene anzulegen. Erzeugen Sie diese Ebene über das „Ebene“-Menü, dann kommen Sie zu einem Zwischendialog, in dem Sie gleich an diesem Punkt den Verrechnungsmodus auf „Farbe“ voreinstellen können. Das spart Zwischenschritte, denn so lassen sich alle weiteren Modifikationen mit einer Vorschau auf das Bild vornehmen.



4 Verlaufsanwendung

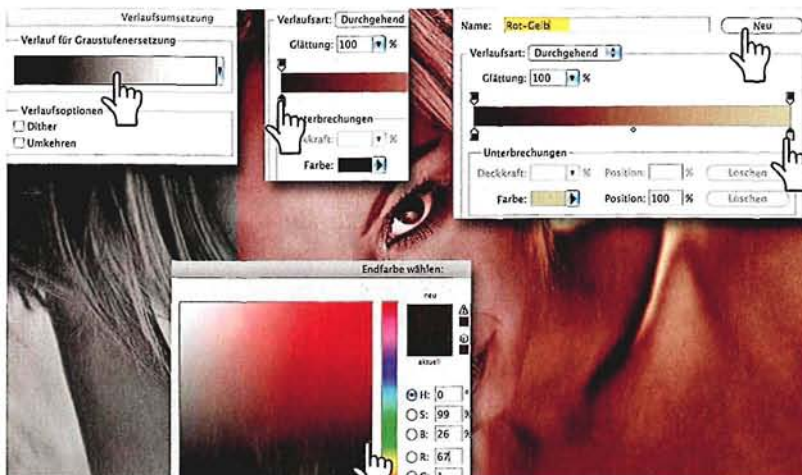
Der erste Verlauf ist der durch Ihre Wahl von Vorder- und Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette vordefinierte. In der Standardeinstellung also ein Verlauf von schwarzer—Vordergrundfarbe zur weißen Hintergrundfarbe. In Bild wird dadurch nur im Kontrast leicht modifiziert. Wenn Sie auf den Schalter „Umkehren“ (im Verrechnungsmodus „Normal“!) klicken, zeigt sich wie die Verlaufsumsetzung arbeitet: Der Verlaufsbeginn (links) wirkt sich auf die Tiefen des Bildes aus, das Verlaufsende (rechts) auf die Lichter. Ein linearer Schwarz-Weiß-Verlauf gleicht somit die Tonwerte aus, während ein Weiß-Schwarz-Verlauf das Bild ins Negativ verkehrt.





5 Verläufe laden

Klickt man auf das kleine Dreieck rechts neben dem Verlaufsstreifen, öffnet sich ein Ausklappenmenü, in dem man aus einer relativ beschränkten Zahl von 15 vordefinierten Verläufen wählen kann. Über das Kontextmenü der ausgeklappten Auswahl können Sie zusätzliche acht Verlaufsets laden, die jeweils mehrere Verläufe unterschiedlicher Farbharmenien oder Themenstellungen enthalten. Die Verlaufssammlungen dieser Liste befinden sich im Verzeichnis „Verlaufsdateien“, das im Vorgaben-Ordner des Photoshop-Installationsverzeichnis liegt. Hierhin können Sie auch unsere DOCMA-Tonungsverläufe kopieren und nach einem Photoshop-Neustart abrufen.



6 Einfache eigene Verläufe

Um einen einfachen, bunten Farbverlauf selbst zu gestalten und anzulegen, wählen Sie zunächst wieder den Schwarzweißverlauf und klicken dann in den Verlaufsleiste, damit sich der Verlaufsektor öffnet. Hier vergeben Sie erst einen neuen Namen (Blau-Grün) und klicken anschließend auf „Neu“. Danach klicken Sie auf den unteren linken Farbraumschieber, und danach in das „Farbe“-Feld. Definieren Sie ein dunkles Blau. Dann klicken Sie auf den unteren rechten Farbraumschieber und definieren ein helles grauhaftes Mint.

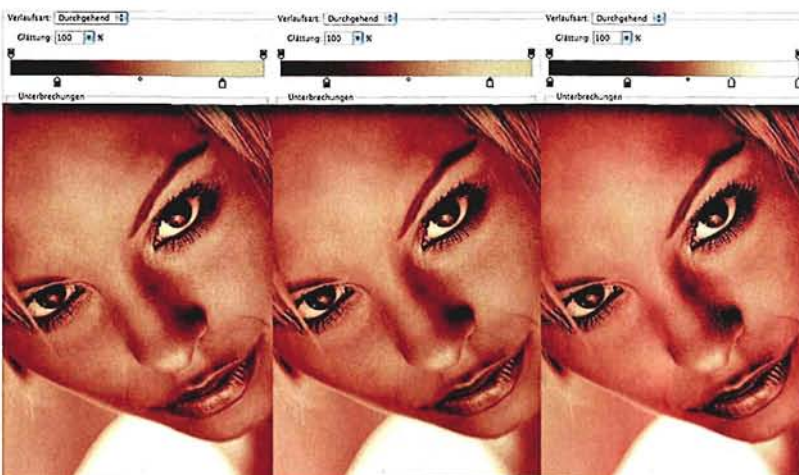


7 Feinabstimmung

Ihr Verlauf ist jetzt linear, das heißt, der Übergang von der Tiefen-Farbe zur Lichterfarbe wird exakt in der Mitte des Verlaufs vorgenommen. Dadurch entsteht ein Verlauf ohne Farbraumabrisse. Den Punkt, an dem die Farbe wechselt, legen Sie mit dem Wert „Position“ rechts neben „Farbe“ fest oder mit dem kleinen Marker zwischen den unteren Schieberegler. Nach links verschoben sinkt die Prozentzahl und mehr Bereiche des Bildes werden grün gefärbt. Nach rechts verschoben, steigt die Prozentzahl und das Bild wird brauner. Wenn diese Eingriffe nicht ausreichen, kann zudem auch die Farbraumschieber selbst versetzen, um künstliche Tonwertabrisse zu erzeugen.

8 Komplexe eigene Verläufe

So gefärbte Bilder sind sehr bunt. Etwas zurückhaltender, aber auch verlaufsstechnisch aufwendiger sind vier- und mehrfarbige Übergänge, die mit Schwarz beginnen und mit Weiß enden (damit Tiefen und Lichter nicht leiden), während die Farbverfremdung sich nur in den Mitteltönen abspielt. Um solche Verläufe zu gestalten, beginnen Sie wieder mit einem einfachen Schwarzweißverlauf und fügen diesem durch Klicks unterhalb des Verlaufsstreifens Unterbrechungen hinzu. Diese werden dann wieder dem Verlauf entsprechend mit Farben abnehmender Helligkeit besetzt. Mehr zu diesem Werkzeug finden Sie bei den Leser-Tipps & Tricks ab Seite 62.





Mit Tipps & Tricks gewinnen

Eigentlich gibt es keinen Grund, warum *wir* uns immer die ganzen hilfreichen Tipps und Tricks ausdenken sollen. Warum machen Sie das nicht mal selber? Schließlich haben Sie doch auch eine Menge Praxiserfahrung. Und es lohnt sich für Sie; jeder veröffentlichte Tipp wird mit bis zu 50 Euro honoriert. Oder Sie spenden ihn.

Sie haben es ja bereits mitgekriegt: Ab dieser Ausgabe ändert sich viel bei DOCMA: Sechs Hefte im Jahr statt vier, mehr Seiten oder eine Panorama-Strecke, mehr freie Mitarbeiter/innen mit einem breiteren Themenspektrum, neue Typo ...

Wo wir gerade schon so dynamisch dabei sind, zum Jahresbeginn alles besser und schöner zu machen, haben wir uns gedacht: Warum laden wir nicht einfach unsere Leser/innen dazu ein, sich noch stärker als bisher an unseren Inhalten zu beteiligen? Es gibt unsere Awards, Sie können das Photoshop-Rätsel lösen, uns in Leserbriefen loben oder kritisieren. Aber nur in unseren Reportagen erfahren alle, welche Arbeitstechniken erfahrene Anwender/innen für sich entwickelt haben, mit welchen Tricks sie sich den Bildbearbeiter-Alltag erleichtern.

Dabei sind wir sicher, dass jeder von Ihnen im Laufe der Zeit elegante Abkürzungen entdeckt hat, Methoden, auf die vielleicht sonst noch niemand gekommen ist, die aber allen weiterhelfen würden. Und so, wie Sie sich freuen, wenn unsere Workshops und Tippsammlungen Ihren Einsatz von Photoshop effektiver machen, können Sie ab jetzt mit eigenen Kurzbeiträgen anderen helfen.

Außerdem es lohnt sich richtig: Für jeden veröffentlichten Tipp zahlen wir bis zu 50 Euro. Bei unserer Ankündigung in der *Doc-*

matischen Depesche hatten wir noch pauschal 50 Euro versprochen. Allerdings mussten wir dann feststellen, dass die daraufhin eingesandten Tipps & Tricks überwiegend nur aus Ideenskizzen von ein bis zwei Sätzen bestanden, nicht aus halbwegs ausformulierten Texten, und Bilder gab's auch selten. Deswegen unterscheiden wir jetzt: Vollständige, abdruckbare Tipps mit Bild sind uns 50 Euro wert, eine knapp umrissene Idee 25.

Und so funktioniert es: Wir wollen keine ausführlichen Workshops, sondern knappe, handliche Tipps und Tricks, wie Sie sie von unseren entsprechenden Seiten im Heft kennen; schauen Sie sich in dieser Ausgabe etwa die Seiten 58 ff. an.

Ein Tipp kann ganz kurz sein, mit wenigen Zeilen und einem Bild erklärt werden, er kann aber auch bis zu einer Seite umfassen, damit aus einem längeren Text und bis zu vier Abbildungen bestehen. Eine Zeile hat 50 Anschläge, eine Tipps & Tricks-Seite einschließlich Zwischenüberschriften etwa 2500. Ein übliches Tipps & Tricks-Bild - wie die auf Seite 59 - hat bei 300 ppi 1 260x730 Pixel. Bilder dürfen kleiner, aber nicht größer sein. Welche Tipps Sie uns zusenden, bleibt Ihnen überlassen. Natürlich sollen Sie mit dem Schwerpunktthema Bildbearbeitung zu tun haben und nicht zu simpel sein (um ein Bild zu löschen, wählt man alles aus und drückt

die Löschtaste), aber auch nicht so speziell, dass man sie einmal im Leben braucht.

Das Honorar von 50 oder 25 Euro überweisen wir Ihnen, sofern Ihr Tipp in DOCMA veröffentlicht wird. Ein Autor hatte vor längerer Zeit mal die schöne Idee, auf sein Honorar zu verzichten, und schrieb: Ich brauche das Geld nicht, spendet es für eine gute Sache! Wir möchten auch Ihnen diese Möglichkeit anbieten. In der Diskussion sind Greenpeace, Amnesty International, Attac, Ärzte ohne Grenzen, Pro Asyl ... Wenn Sie selbst noch eine gute Idee dazu haben, lassen Sie es uns wissen. (Um die Spenden nicht zu verzetteln, sollen sie allerdings nur an eine Organisation überwiesen werden.)

Noch mal in Kürze: Bitte senden Sie Ihre Tipps & Tricks-Vorschläge an redaktion@docma.info, am besten schon mit einem oder mehreren kleinen JPEG-Bildern. Achten Sie bitte unbedingt darauf, nur eigene oder legal erworbene Bilder zu verwenden; denken Sie auch an die Rechte abgebildeter Personen! Wird Ihr Vorschlag (oder mehrere) ausgewählt, informieren wir Sie und bitten um Übersendung der druckfertigen Abbildungen (RGB, Photoshop-PDF mit Ebenen, Screenshots in gut lesbarer Größe). Sie teilen uns dann Ihre Bankverbindung mit für die Überweisung, alternativ Ihre Bereitschaft, das Honorar zu spenden. Dann also los!



Färben per Verlaufsumsetzung

Als erster DOCMA-Leser ist **Christian Suhr** unserem Aufruf gefolgt, eigene Tipps und Tricks einzusenden. Er hat einen eleganten Weg zum Umfärben von Bildbereichen gefunden, als wir ihn in vergangenen Heften vorgeschlagen hatten. | **Doc Baumann**

Seit einiger Zeit lese ich schon DOCMA und habe auch bereits Vieles daraus und aus den Bänden der Edition DOCMA in der alltäglichen Arbeit mit Photoshop umsetzen können. Da ich immer wieder merke, dass das Umfärben von Bildbestandteilen über „Farbton/Sättigung“ mitunter recht umständlich ist, habe ich durch etwas Tüfteln und Ausprobieren einen - wie ich denke - recht bequemen und qualitativ überzeugenden Weg gefunden, zu einem gewünschten Ergebnis zu kommen.

Ein großes Problem war immer das Umfärben von sehr dunklen zu hellen Bereichen oder umgekehrt. Wer die Ausgabe DOCMA 12, Seite 20, gelesen hat und sich an den Pullover erinnert, wird wissen, was ich meine. Denselben Pullover habe ich nun mittels der Einstellungsebene „Verlaufsumsetzung“ gefärbt - zu finden unter „Bild > Anpassen > Verlaufsumsetzung“.

Wichtig ist, den zu färbenden Bereich sauber freizustellen, damit das Ergebnis über-

zeugend wird. Sei es, indem der Einstellungsebene eine Maske zugewiesen wird, oder sei es, indem die Einstellungsebene dem zuvor freigestellten Bild zugewiesen wird.

Sobald man eine Verlaufsumsetzung aufruft, taucht ein Pop-up-Fenster mit einem Verlauf auf. Es gibt fertige Standard-Verläufe zur Auswahl, aber man kann und sollte hier auch eigene Verläufe anlegen, indem man in diesem Pop-up-Fenster mit der Maus auf den zu sehenden Verlauf klickt.

Das sich jetzt öffnende Fenster bietet eine Einflussnahme auf den Verlauf. Man stelle sich vor, der zu färbende Bildbereich wäre in alle Tonwertstufen von hell zu dunkel zerlegt und man könnte jeder Stufe jede Farbe zuweisen. Was gleichbedeutend damit ist, die Helligkeitsverteilung des Originalbildes beliebig neu vorzunehmen, indem man einfach beispielsweise eine dunkle Farbe durch eine helle ersetzt. Das ist bei anderen Färbemethoden nicht ohne Weiteres so leicht beeinflussbar.

Dem Verlauf weist man die Farben zu, die das Bild erhalten soll. Ich habe den Pullover mal weiß, mal gelb gefärbt. (Ähnlich funktioniert es mit den schwarzen Fingernägeln in DOCMA 20, Seite 70.) Wie man sieht, damit geht es nicht nur sehr schnell, sondern auch unabhängig von der Helligkeitsverteilung. Ich kann mit mehr als zwei Farben im Verlauf arbeiten und für ein realistisches Ergebnis Referenzen frei bestimmen, da die Farbwähler-Pipette zur Verfügung steht, so dass man sich die verwendeten Farben aus beliebigen Vorlagen nehmen kann. (Das klappt auch bei anderen geöffneten Bildern, jedoch nicht mit anderen Ebenen einer Datei.)

Tipp im Tipp: Dieses Verfahren lässt sich auch für Infrarot-Simulationen und bei Umsetzungen von Vierfarb- zu Duplex-Bildern oder Ähnlichem mit glatten Übergängen intuitiv anwenden.

PS: Unser Dank an Christian: Als erster Tipp-Geber hat er sein 50-Euro-Honorar gleich gespendet! (Mehr dazu auf Seite 58.)

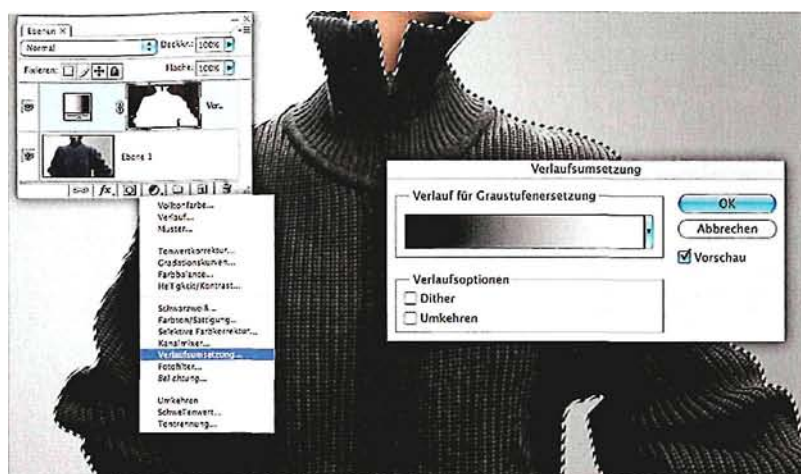


1 Originalaufnahme

Schauen wir uns Schritt für Schritt noch einmal die Vorgehensweise an, die Christian vorgeschlagen hat. DOCMA-Leser/innen werden sich an dieses Beispiel aus Heft 12, Seite 20 ff., erinnern. Dort hatten wir einen Nothilfe-Workshop für einen Grafiker verfasst, der einen nahezu schwarzen Pullover für einen Katalog weiß färben sollte. Ich hatte mir damals ein zwar recht wirkungsvolles, aber nicht gerade schnell umzusetzendes Verfahren ausgedacht, wobei Negativumwandlung, Verrechnungsmodi und das Ausblenden von Helligkeitsbereichen eingesetzt wurden. Das führte zwar am Ende zu einem glaubhaft weißen Pullover, erforderte aber einiges an Vorbereitung.

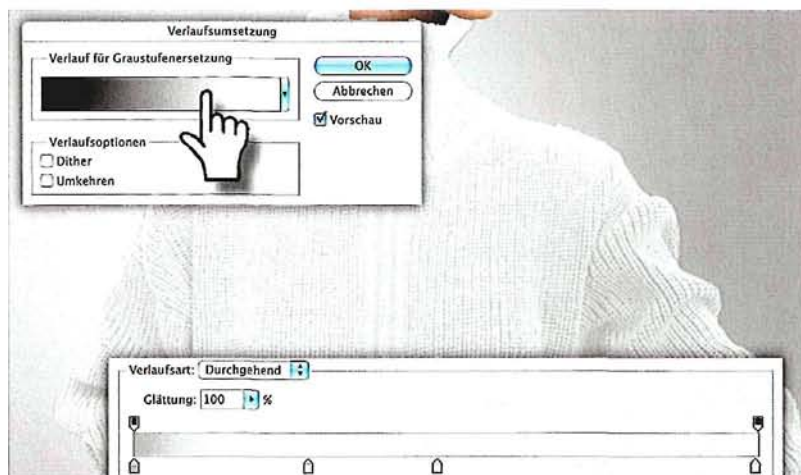
2 Auswahl und Einstellungsebene

Der erste Vorbereitungsschritt besteht auch bei Christian darin, eine saubere Auswahl zu erstellen. Bereits kleinste Ungenauigkeiten entlang der Konturen führen sonst hinterher dazu, dass sichtlich anders gefärbte Randbereiche übrigbleiben und das Gesamtbild stören. Nachdem Sie die Auswahl abgeschlossen haben, lassen Sie sie bestehen und klicken am Fuß der Ebenenpalette auf das Icon „Einstellungsebene“, dann in der Klappliste auf „Verlaufsumsetzung“. Es erscheint das rechts eingeblendete Dialogfeld mit dem zuletzt verwendeten Verlauf; meist ist das der zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe. Er wird unmittelbar auf das Bild angewandt.



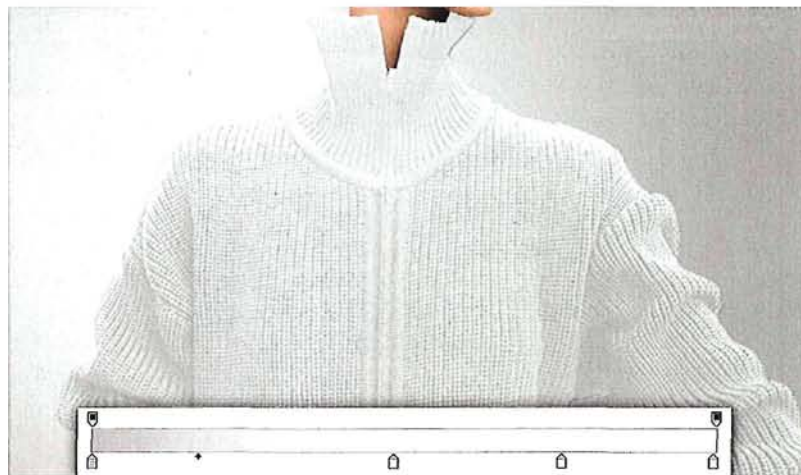
3 Palette „Verläufe bearbeiten“ öffnen

Klicken Sie auf den Verlaufsbalken im Feld „Verlaufsumsetzung“. Danach öffnet sich das Einstellungsfeld „Verläufe bearbeiten“, aus dem wir hier nur den Bereich des Verlaufsbalkens selbst und seiner Regler zeigen. Die oberen dienen der Transparenz-, die unteren der Farbzuzuweisung. Doppelklick in das Feld eines der Farbglieder öffnet die Farbpalette, aus der Sie eine Farbe entnehmen. Alternativ können Sie mit der Pipette auch aus einem beliebigen geöffneten Bild wählen. Ein Klick direkt unterhalb des Verlaufsbalkens fügt eine neue Markierung hinzu, der Sie in derselben Weise eine Farbe zuweisen.



4 Variationen der Farbmarkierungen

Ihnen stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um das Aussehen des Verlaufs zu beeinflussen: 1. Sie weisen einer vorhandenen Farbmarkierung eine neue Farbe zu. 2. Sie fügen eine neue Farbmarkierung mit einer Farbe hinzu. 3. Sie verschieben Farbmarkierungen nach rechts oder links. 4. Sie aktivieren eine Farbmarkierung, danach wird der Mittelpunkt des Verlaufs zur benachbarten Markierung als kleine schwarze Raute unterhalb des Balkens angezeigt. Um den Bereich, der von einer Farbe beeinflusst wird, auszudehnen, verschieben Sie diesen Regler in Richtung der benachbarten Markierung.



5 Variationen der Farben

Durch diese vier Eingriffe beeinflussen Sie die Erscheinung des Bildes erheblich, ohne die Farben der Markierungen selbst zu ändern. Denken Sie bei unerwarteten Ergebnissen immer daran, dass die Verlaufsumsetzung jedem der vorhandenen 256 Helligkeitswerte des Originalbildes eine der ebenfalls 256 Farbpositionen des Verlaufsbalkens zuweist. So ist bei dieser Gelbfärbung der weiß-hellgelbe Bereich im Balken sehr ausgedehnt, da es im Originalbild (Abb. 1) nur wenige helle Pull-over-Pixel gibt. Ob das Ergebnis stimmig ist, lässt sich im Einzelfall nur durch visuelle Kontrolle herausfinden, Patentrezepte dafür gibt es nicht. Bei Bedarf sichern Sie den neuen Verlauf.





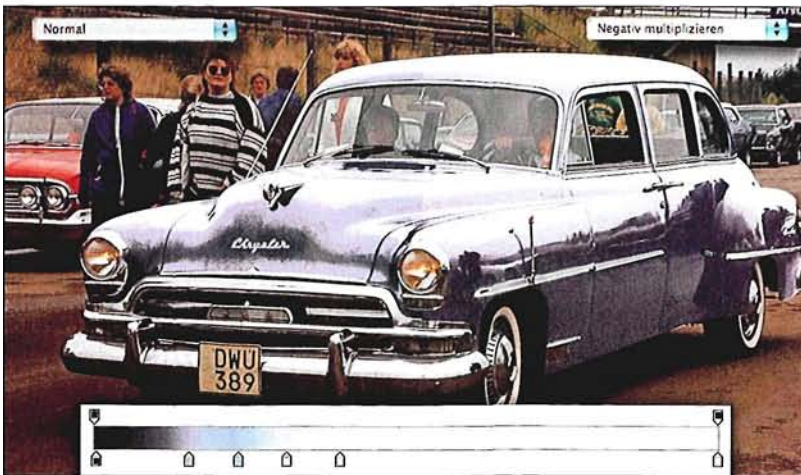
6 Schwarzes Auto umfärben

Das Sichern der Verläufe zur späteren Anwendung in anderen Bildern ist allerdings selten wirklich sinnvoll, denn wie sich ein bestimmter Verlauf auswirkt, hängt vor allem von der Helligkeitsverteilung im jeweiligen Foto ab. Objekte wie Pullover lassen sich auf diesem Wege vergleichsweise leicht umfärben, da sie nicht reflektieren. (Die geschwärzten Fingernägel aus unserem Nothilfe-Tipp aus Heft 20, Seite 70, glänzen zwar auch, aber dabei wirken sich die Einschränkungen nicht erkennbar aus.) Schwieriger ist es in einem Fall wie diesem: Einem US-Oldtimer mit schwarzem Lack.



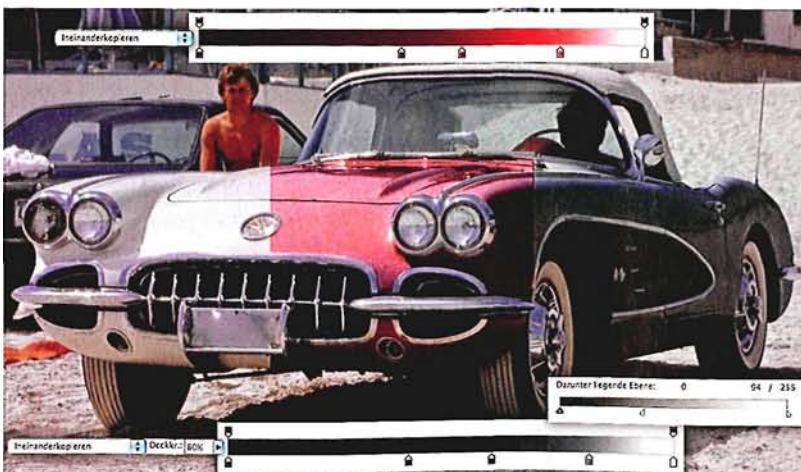
7 Rotfärbung

Nach exakter Auswahl der schwarzen Lackflächen ist es nicht weiter schwer, das Auto in der beschriebenen Weise rot zu färben. Allerdings sollte man darauf achten, keine zu stark gesättigten Farben zu verwenden, sonst wirkt das Ergebnis künstlich. Außerdem erkennen Sie nun, dass sich die Rotfärbung des Lacks in Art einer Kolorierung ausgewirkt hat - auch die (schwach) farbigen Reflexionen im spiegelnden Lack werden unerwünscht einheitlich rot umgefärbt. Eigentlich opake und stumpfe Lacke erscheinen dabei leicht wie Metallic- beziehungsweise wie färbende Lasurlacke.



8 Weiß färben

Eine Weißfärbung ist daher bei spiegelndem Lack sehr viel schwieriger als bei unserem Pull-over. Würde man den Verlauf aus Bild 3 auf das Auto anwenden, entstünde ein völlig unbrauchbares Ergebnis. Ein bloßer Schwarz-Grau-Weiß-Verlauf ließe es wie aus einem Schwarzweißfoto erscheinen. Ich habe das hier versucht zu umgehen, indem ich in den hellen Bereichen etwas Blau mit hereingenommen habe, um Reflexionen des Himmels zu simulieren. Links ist das Resultat beim Modus „Normal“ der Einstellungsebene, rechts bei „Negativ multiplizieren“. Für überzeugendere Ergebnisse muss man zusätzlich Verfahren aus dem Workshop in DOCMA 12 nutzen.



9 Weißes Auto umfärben

Entsprechend schwierig ist es, ein weißes Auto glaubwürdig matt einzufärben. Im linken Drittel sehen Sie das Originalfoto, in der Mitte die Verlaufsumsetzung (oben), allerdings im Modus „Ineinanderkopieren“, der hierzu deutlich besserer Färbung verhilft. Für die Schwarzfärbung rechts wurde der Verlaufsbalken unten angewandt, und zwar ebenfalls im Modus „Ineinanderkopieren“ diesmal bei 80 Prozent Deckkraft (unten). Das bei Abbildung 8 erwähnte Verfahren wurde für die Schwärzung angewandt: Über die Fülloptionen der Einstellungsebene sind unter „Farbbereich > Darunter liegende Ebene“ helle Pixel des Autos als Betonung der Reflexionen weich ausgeblendet.

Nothilfe Tipps & Tricks



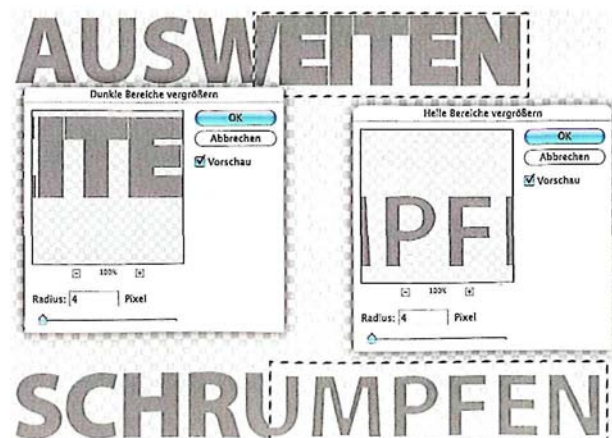
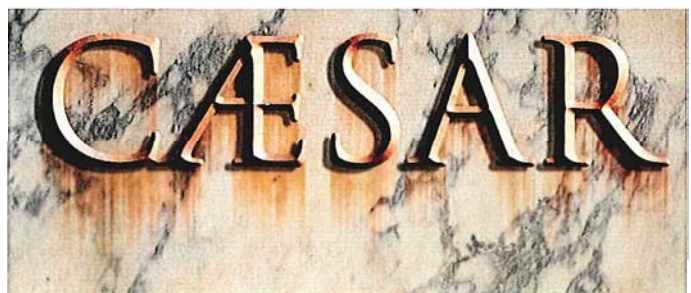
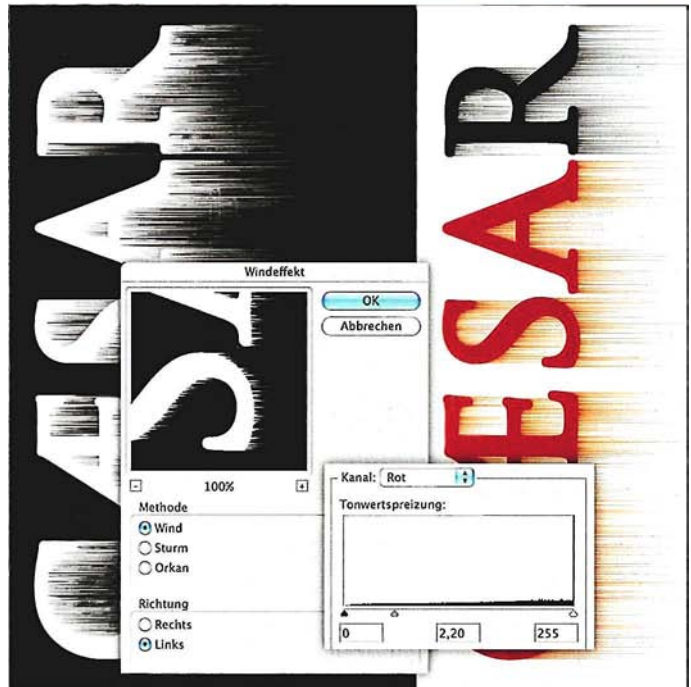
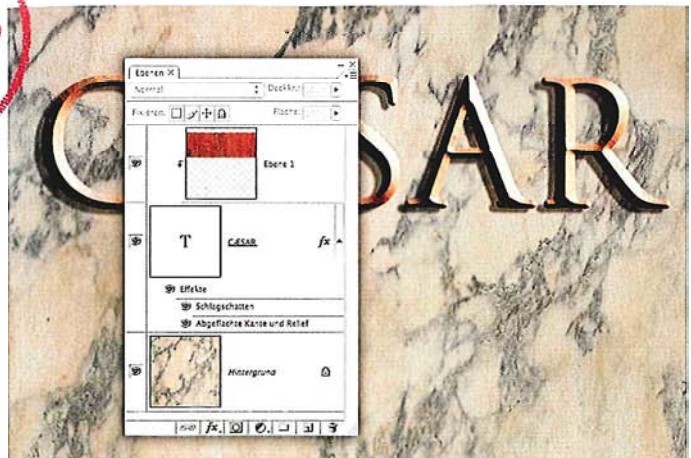
Hier haben wir für Sie wieder einige aktuelle Leserfragen sowie die Lösungsvorschläge dazu zusammengestellt. | **Doc Baumann**

Herablaufende Schmutzspuren

Frage: Hallo Doc Baumann, ich habe mir Ihr neues Typo-Buch aus der Edition DOCMA zugelegt (Band 17) und bin dort auf Seite 90 auf diese alten Bronz Buchstaben auf der Marmorplatte gestoßen. Sie erklären dort zwar, wie die Buchstaben entstanden sind, aber leider nicht den (hier zwar eher nebensächlichen, aber dennoch für mich sehr interessanten) Effekt, wie Sie die herunterlaufenden Schmutzspuren hingekriegt haben. Für einen Tipp wäre ich dankbar. Viele Grüße, Herbert Bäumer

Antwort: Da nicht jeder das Buch gelesen hat, zunächst kurz ein paar Worte zu den Bronz Buchstaben: Unten liegt die Ebene mit der Marmorplatte, darüber eine Textebene (Font: Trajan) mit den Ebeneneffekten „Schlagschatten“ sowie „Abgeflachte Kante und Relief“; die dritte Ebene ist als Schnittmaske mit dem Text verbunden und enthält die Bronzstruktur.

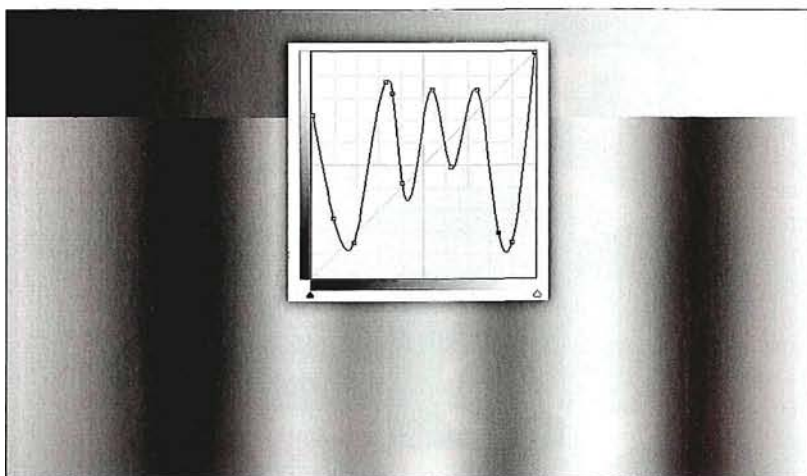
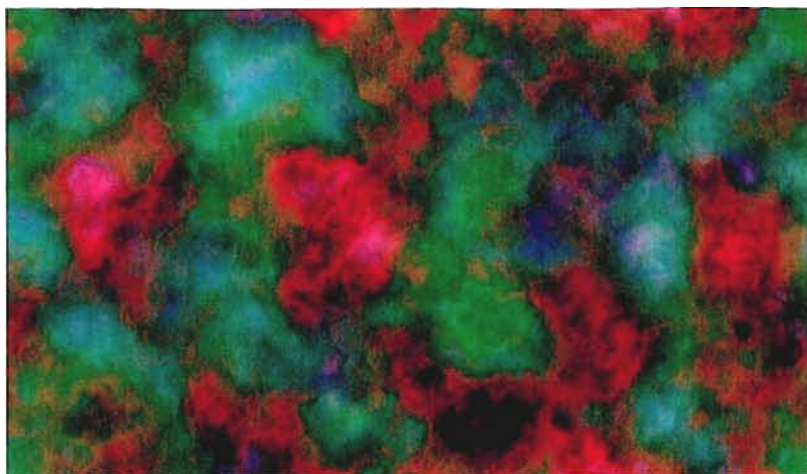
Die Schmutzspuren erzeugen Sie folgendermaßen: Drehen Sie die Datei um 90 Grad nach links. Erzeugen Sie eine neue, schwarze Ebene, laden Sie dort den Text als Auswahl (mit gedrückter Strg/Befehl Taste auf die Miniatur der Textzeile in der Ebenenpalette klicken) und invertieren Sie ihn. Rufen Sie „Filter > Stilisierungsfilter > Windeffekt > Wind > Links“ auf und wenden Sie ihn mehrfach hintereinander an - je öfter, um so länger die Spuren. Invertieren Sie die Helligkeitswerte (Mitte, rechts oben). Zum Beispiel per „Bewertungskorrektur“ färben Sie die Ebene (Gamma-Regler bei Rot auf 2,20, Blau auf 0,5, RGB auf 3,00). Drehen Sie sie wieder in die richtige Ausgangsposition, setzen Sie sie auf den Modus „Multiplizieren“ und regeln Sie die Deckkraft nach Belieben. Weichzeichnen oder senkrechte „Bewegungsunschärfe“ helfen bei der weiteren Anpassung ebenso wie eventuelles Nachfärben unter Sichtkontrolle.



Helle/dunkle Bereiche auf Transparenz vergrößern

Frage: Ich habe eine weiße Form auf einer ansonsten transparenten Ebene, kann diese aber nicht mit dem Filter „Helle Bereiche vergrößern“ bearbeiten; sie wird dann stattdessen entsprechend kleiner. Gibt es dafür einen Euch bekannten Weg? Danke, Evelyn

Antwort: Ja, und Du wirst Dich wundern - die Lösung ist „Filter > Sonstige > Dunkle Bereiche vergrößern“; also genau das Gegenteil von dem, was man erwartet, und außerdem ganz unabhängig von der Farbe. Damit ist es dann auch nicht mehr schwer zu erraten, wie man beliebig gefärbte Formen auf einer transparenten Ebene verkleinert. Genau, mit „Helle Bereiche vergrößern“.



Muster mit Falten versehen

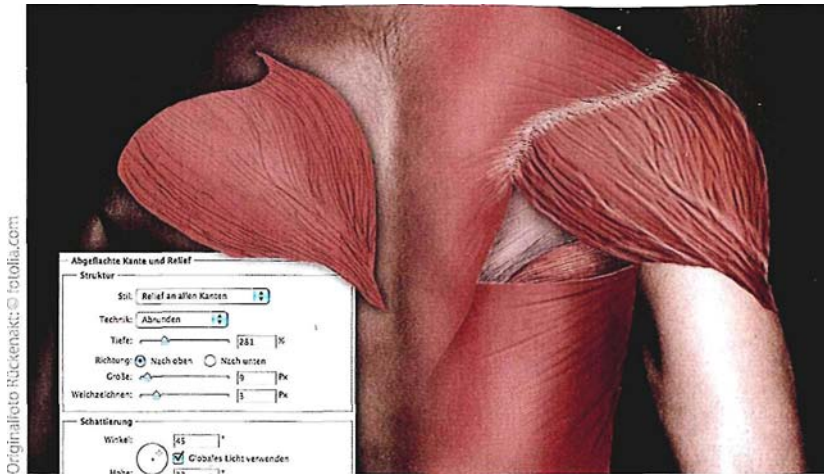
Frage: Ich möchte in Photoshop verschiedene digitale Studio-Hintergründe kreieren. Wie ich die marmorierten Farben hinbekomme, weiß ich, und es funktioniert hervorragend. Weißt du, wie ich die Falten in den Vorhang bekommen, so dass er etwas gerafft aussieht? Gruß, Nina

Antwort: Da Nina weiß, wie man ein marmoriertes Muster erzeugt, müssen wir darauf nicht ausführlich eingehen. Für alle anderen als kurzer Hinweis: Wählen Sie zwei nicht zu dunkle Farben aus und gehen Sie zu „Filter > Renderfilter > Wolken“, danach im selben Menü zu „Differenzwolken“. Wenden Sie diesen Filter mehrfach hintereinander an, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Sie können die verwendeten Farben zwischendurch bei Bedarf beliebig gegen andere austauschen.

Um Falten darzustellen, die etwa so fallen wie die eines Vorhangs, ist die überzeugendste Möglichkeit natürlich die, einen Vorhang zu fotografieren. Dazu eignen sich nur einfarbige, möglichst helle Stoffe. Wenn Sie weder ein solches Foto in Ihrem Archiv haben noch passende Stoffe in der Nähe, um sie schnell aufnehmen zu können, machen Sie Ihre Falten einfach selbst. Erzeugen Sie auf einer neuen Ebene einen Schwarzweißverlauf und verwandeln Sie ihn in helle und dunkle Streifen, indem Sie die Gradationskurve wild manipulieren.

Nach dieser Vorbereitung wechseln Sie in den Filter „Verflüssigen“ stellen die Spitze für das „Vorwärtskrümmen“-Werkzeug (links oben in der Palette) auf einen großen Durchmesser und ziehen es über die Streifen. Das sollten Sie selbstverständlich nicht willkürlich machen, sondern so, dass dabei etwas herauskommt, das wie Falten aussieht. Gegebenenfalls bestätigen Sie zwischendurch den OK-Anwenden-Befehl des Filters und nehmen in einem weiteren Durchgang Korrekturen vor. Sie können auch mit einem kleinen Bild und maximalem Durchmesser der Spitze beginnen und es später für weitere Verfeinerungen auf die benötigte Größe skalieren.

In der Ebenenhierarchie liegt die Falten-Ebene oben, das Muster darunter. Kopieren Sie den Inhalt der Falten-Ebene in eine neue Datei und sichern Sie diese in Graustufen im Photoshop-Format. Aktivieren Sie die Muster-Ebene und öffnen Sie in „Filter > Verzerrungsfiler > Versetzen“ die soeben angelegte Falten-Datei als Matrix, nachdem Sie geeignete Versetzen-Werte eingegeben haben (hier 25 horizontal, 15 vertikal). Danach wählen Sie einen passenden Verrechnungsmodus für die obere Ebene mit den Falten. In der nebenstehenden Abbildung ist das im linken Teil „Hartes Licht“, im rechten „Ineinanderkopieren“; je nach Motiv eignen sich auch „Weiches Licht“, „Multiplizieren“ oder „Farbe“. Die Alternative: Das Plug-in „Backdrop Designer“ von Digital Anarchy (DOCMA13, S. 81)



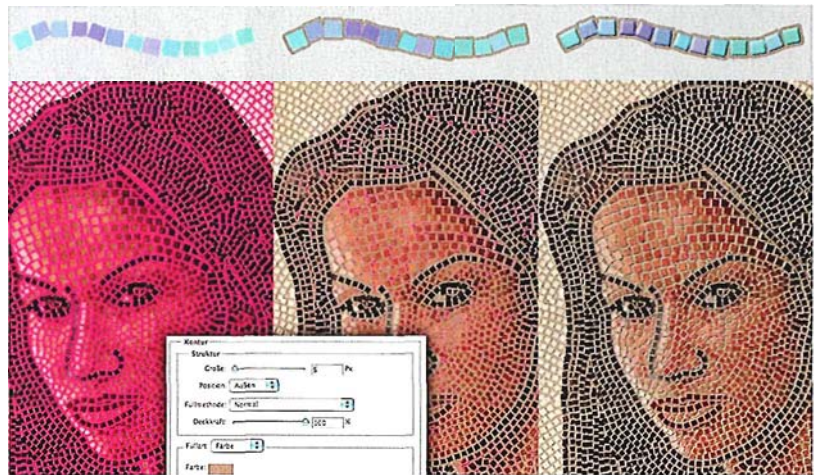
Muskeln darstellen

Frage: Wie kann ich einen nackten Menschen so bearbeiten, als hätte er keine Haut? Das Muskelgewebe sieht bei mir nicht überzeugend aus. Haben Sie dafür einen Rat, der zumindest die „Richtung“ vorgibt? Mit freundlichem Gruß, Axel Menking

Antwort: Einen generellen Trick dabei gibt es nicht. Ich würde die Muskelpartien auf separaten Ebenen anlegen, darüber eine Ebene mit auf Null gesetztem Wert für „Fläche“ und dem Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante > Relief an allen Kanten“. Malen mit 1-Pixel-Spitze sähe ohne den Effekt so aus wie links, mit ihm dagegen so wie rechts.

Mosaiksteine mit integrierter Fuge

Zum Mosaik-Workshop in Heft 20, Seite 52 ff., ist mir noch eine Ergänzung eingefallen, die das Ergebnis unter Umständen weiter verbessert. Links sehen Sie die auf einer separaten Ebene liegenden Mosaiksteinchen; der Hintergrund ist magentarot. Um bei Steinchen auf überlagernden Ebenen zu vermeiden, dass sie untereinander verklumpen, weisen Sie allen Steinchen-Ebenen den Ebeneneffekt „Kante > Außen > Farbe“ zu und wählen eine Fugenfarbe (Mitte). Zum Schluss füllen Sie auch die Hintergrundebene mit dieser Farbe (rechts). Der Ebeneneffekt „Kante“ lässt sich ergänzend zuweisen (rechts oben).



Photoshop lernen anhand praktischer Beispiele!

Aktuell zu CS3

Photoshop-Workshops

für Ein- und Aufsteiger

Dieses Workshopbuch erklärt Adobe Photoshop CS3 anhand von attraktiven Praxisbeispielen und löst somit typische Anwenderprobleme. Schritt für Schritt werden alle wichtigen Themen behandelt: Fotofunktionen, Retusche, Malen, Text, Freistellen, Masken, Filter, Muster, Automatisierung, Ausgabe u. v. m. Mit Video-Lektionen zu technischem Hintergrundwissen.

Tipp für Fotografen – jetzt lieferbar!

Das Praxisbuch HDR-Fotografie

281 S., 2008, komplett in Farbe, mit DVD, 44,90 €, ISBN 978-3-8362-1103-1 >> www.GalileoDesign.de/1598

446 S., 2008, komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-1009-6 >> www.GalileoDesign.de/1629

Portofrei im Web bestellen [D], [A]: >> www.GalileoDesign.de

Galileo Design

Know-how für Kreative.



Gouillochen erzeugen

Frage: Ich soll ein Zertifikat erstellen. Nun möchte die Auftraggeberin gern so ein Rand wie bei Aktien oder Wertpapieren, also geschwungene Linien. Haben Sie eine Idee, wie man so was erzeugt oder wie man es nennt? Gruß, Rudolf Grotian

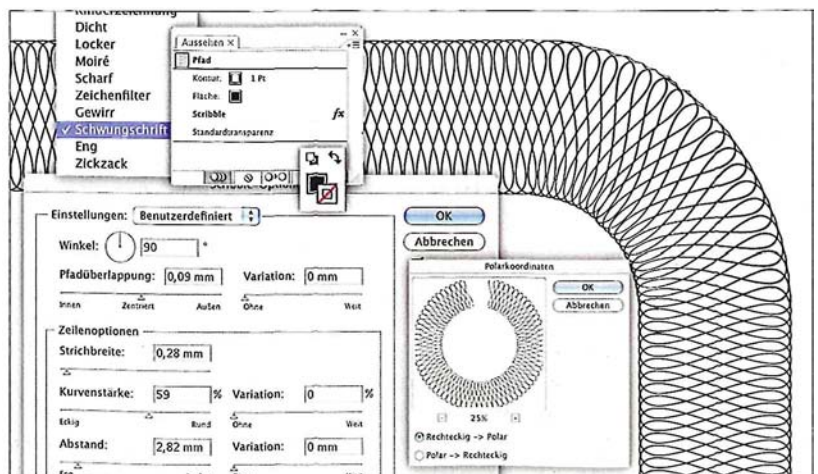
Diese Linien heißen „Gouillochen“. Besitzer von Illustrator erzeugen sie einfach, indem sie ein farbefülltes Objekt über „Effekte > Stilisierungsfiler > Scribble > Schwungsschrift“ umwandeln. Geeignete Werte für diese Formen finden Sie in der Palette links. Allerdings sind alle Schleifen dabei identisch ausgerichtet. Die beste Lösung für eine „Ecke“ habe ich mit Photoshops „Polarkoordinaten“-Filter auf einer separaten Ebene hinbekommen, dann die Übergänge zu den geraden Stücken retuschiert. Wollen Sie das allein in Photoshop realisieren, denken Sie daran, dass es keine durchgehende Linie sein muss: Ein nachgezeichnetes Pfad-Element reicht aus, das dann so oft wie nötig dupliziert wird; Sie können es auch als Musterfüllung definieren.



6x6-Foto vom Filmende restaurieren

Frage: Ich bin jetzt seit knapp einem 3/4 Jahr völlig in Photoshop vertieft, und am Liebsten retuschiere ich Bilder. Ich beiße mir leider an einem davon die Zähne aus, bei dem ich absolut nicht weiterkomme. Ich wollte fragen, ob sich jemand das Bild einmal ansehen kann; vielleicht wäre es ja was für die nächste Ausgabe von DOGMA? Vielen Dank und liebe Grüße, Benjamin Dieckmann

Antwort: Angesehen haben wir es uns - und am Liebsten hätten wir es dabei belassen. Sah nach viel Arbeit aus, und das war es auch. Ohne dass wir hier im Einzelnen schildern könnten, wie das - nicht gerade zum Jubeln Anlass gebende - Resultat entstanden ist, vermittelt die Ebenenpalette einen Eindruck vom Aufwand. Auf alle Bilder übertragbare Rezepte gibt es ohnehin nicht, da muss man experimentieren. Zunächst wurde das Bild auf drei Ebenen dupliziert und die Farbzonen mit weichen Ebenenmasken eingeeblendet; diese weichen Zonen waren sehr breit und wurden unter Sichtkontrolle per „Tonwertkorrektur“ so verändert, bis die sichtbaren Ebenenbereiche bruchlos aneinanderlagen. Es folgte als wohl aufwendigster Eingriff ihre direkte oder über Einstellungsebenen vorgenommene Vereinheitlichung hinsichtlich Farbe und Helligkeit. Brauchbare Zwischenversionen wurden per Strg-/Befehls-, Alt-, Umschalt- und E-Taste auf eine neue Ebene zusammengefasst und weiter bearbeitet. Die Ebene neben dem „dass“ in der dritten Zeile dieses Absatzes ist per Filter „Mustergenerator“ mit einer aus dem - unten nicht rekonstruierbaren - Raster entwickelten Struktur bedeckt, die zum Teil per freigelegter Ebenenmaske eingeeblendet wurde. Die beiden Kinder und der Gartenschlauch (?) wurden separat auf neue Ebenen gesetzt und dort individuell nachbearbeitet. Vielleicht hätten wir die Retusche als Photoshop-Rätsel unseren Lesern überlassen sollen - aber zu beschreiben, was man da im Detail mit welchen Werten gemacht hat, wäre wohl etwas zu viel verlangt.





Mehr als blaue Soße

Himmel, das ist irgendwo zwischen blauweißer Lieblichkeit und dunkelgrauer Unheilsdrohung. Wie Sie den richtigen, Ihrem Motiv angemessenen Himmel ins Bild bringen, erklärt **Uli Staiger**.

Wissen Sie auf Anhieb, was gemeint ist, wenn jemand das Wort „Maus“ erwähnt? Kommt drauf an, was er meint, logisch, denn eine Feldmaus würde in ihrem Namensvetter, der Computermouse, nicht unbedingt einen Artgenossen erkennen. Zu weitreichend ist das Bedeutungsspektrum der simplen Vokabel. Sehr ähnlich kann es einem da mit dem Wort „Himmel“ ergehen. Aus wissenschaftlicher Sicht ist es die hauchdünne Atmosphäre, die uns vor allerhand den Teint strapazierenden Strahlen aus dem Weltall schützt und einen mehr oder weniger unerschöpflichen Vorrat an Atemluft garantiert. Schlagen Sie in der Bibel nach, eröffnet sich eine weitere Bedeutungsebene: Es ist ein Ort, den wir, wenn wir uns auf Erden halbwegs anständig durchs Leben gemogelt haben, als ewigen Alterssitz in Aussicht gestellt bekommen, mit allerlei Annehmlichkeiten gesegnet und dem Lieben Gott als Nachbarn.

Nichts wirklich Neues, denn diese Bedeutungsebene von „Himmel“ ist nicht weit vom Olymp entfernt, wo sich Zeus und der Rest der griechischen Götterschar häuslich eingerichtet hatten. Aber als ob es das schon wäre: Meteorologen streben danach, ihn zu deuten - doch zugegeben, es gibt inzwischen noch andere Methoden zu erkunden, was uns der Himmel bringen wird. Astronomen interessiert der Himmel überhaupt erst da, wo er für die Wetterdeuter aufhört, Flugpioniere haben ihn längst erobert, und die Werbung hat eine mystisch-paradiesisch-verklärte Soße draus gemacht, die als softigweiche Kulisse für das Anpreisen diverser Produkte herhalten muss.

All diese Bedeutungen schwingen beim Betrachten des Himmels mehr oder weniger stark mit. Man sollte sich also schon recht genau aussuchen, welchen Himmel man wie verändert, um ihn in einem Composing zu verbauen, schließlich können sehr geringe

Unterschiede in der Abstimmung von Farbe, Verlauf, Helligkeit oder Sättigung darüber entscheiden, ob Sie Ihrem Bild, Ihrer dargestellten Szene gerade eine kitschige blauweiße Krone aufsetzen oder ihr Weite und Größe verleihen.

Moderne Bildbearbeitung kennt natürlich fast keine Grenzen, wenn es darum geht, einen Himmel zu manipulieren, in puncto Farbtemperatur oder Sättigung aufzufrischen oder ihn sogar künstlich neu zu erschaffen. Gerade deswegen ist es wichtig, Tonwerte und Gradationskurven nicht allzu sehr zu verbiegen, denn das führt schnell zu hässlichen Tonwertabrissen oder ausgefressenen Lichtern und erzeugt zwangsläufig jenen überdramatisierten Himmel, der den oft viel einfacheren Bildinhalt regelrecht erschlägt. Damit Ihnen das nicht passiert, und getreu dem Motto „alles Gute kommt von oben“, unterbreite ich Ihnen ein paar Vorschläge, wie man die Sache angehen könnte.



1 Brennweite und Standpunkt

Normalerweise hängen Brennweite und Standpunkt direkt miteinander zusammen, wenn es um Bildwirkung geht, und ich will Ihnen auch gar nicht erzählen, dass dies beim Fotografieren eines Himmels plötzlich nicht mehr zutrifft. Andererseits: So ein Himmelszelt ist recht groß und die darin verteilten Wolken sind oft viele Kilometer weit entfernt. Bei der Wahl des Standpunktes ist also die freie Sicht das wichtigste Kriterium. Um die Weite des Himmels fotografisch zu erfassen, benötigen Sie ein Weitwinkelobjektiv von 20 bis 35 mm Brennweite und einen exponierten Standpunkt, ohne Mauern, ohne Häuser, ohne Strommasten, die den Blick verstellen.



2 Zeitpunkt der Aufnahme

Jede Tageszeit hat ihren ganz speziellen Himmel, auch die Jahreszeiten spielen eine große Rolle. Große weiße Cumuluswolken, sogenannte Schönwetterwolken, gibt es in unseren Breiten zum Beispiel nur während eines sommerlichen Hochs. Graue, wenig konturierte Regenwolken ohne Kontrast sehen wir einfach häufiger im November als Anfang Mai. Überlegen Sie sich also genau, welchen Himmel Sie wann einsetzen wollen. Ein Tipp für Nachthimmel: Den fotografieren Sie besser in der späten Dämmerung, wenn er noch einen Rest Blau enthält. Undifferenziertes schwarz sieht aus, als wäre der Himmel gar nicht vorhanden.



3 Farbe und Kontrast anpassen

Ein gewisser Spielraum bleibt aber auch dann erhalten, wenn Sie die Uhrzeit um ein paar Stunden vor- oder zurückdrehen wollen. Das wichtigste Indiz für die Uhrzeit ist neben dem Sonnenstand die Farbtemperatur. Eine neutrale Abstimmung deutet auf eine Uhrzeit zwischen Vormittag und Nachmittag hin, eine wärmere Abstimmung lässt den Himmel spätnachmittäglich aussehen. Schreitet die Verspäterung noch weiter fort, bekommt der Himmel ein orange-rotes Aussehen, was aber sehr viel einfacher durch eine Aufnahme bei der entsprechenden Tageszeit als durch Verschieben des Farbtones erreicht wird.



4 Horizont: aufhellen

Oft passt der Himmel trotz passender Brennweite sowie richtig ausgewählter Tages- und Jahreszeit irgendwie nicht recht ins Bild. Achten Sie in einem solchen Fall mal auf den Horizont. Er ist um ein vielfaches wichtiger als beispielsweise der Zenit, ist außerdem Anknüpfungslinie zwischen Himmel und Erde. Er enthält am entferntesten Punkt wenig bis kein Himmelsblau mehr, und sollte er mal zu dunkel ausgefallen sein, dann können Sie ihn über eine lineare Verlaufsmaske in Verbindung mit einer Tonwertkorrektur wunderbar reanimieren. Dieser Trick funktioniert fast immer!

5 Lage und Ausschnitt

Auch die Position des Horizonts und der gezeigte Ausschnitt bestimmen maßgeblich, welche Wirkung beim Betrachter hervorgerufen werden soll: Legen Sie den Horizont in die Bildmitte und zeigen Sie den kompletten Himmel, so wirkt das Bild weit, ruhig, ausgeglichen. Rutscht der Horizont aber weiter nach oben und verdeckt den untersten Teil des Himmels, so schaut der verwirrte Betrachter quasi bergauf und die perspektivische Wirkung gerät aus den Fugen. Aus diesem Grund sollten Sie speziell bei einmontierten Himmeln darauf achten, die Perspektive des Ausgangsbildes zu berücksichtigen.



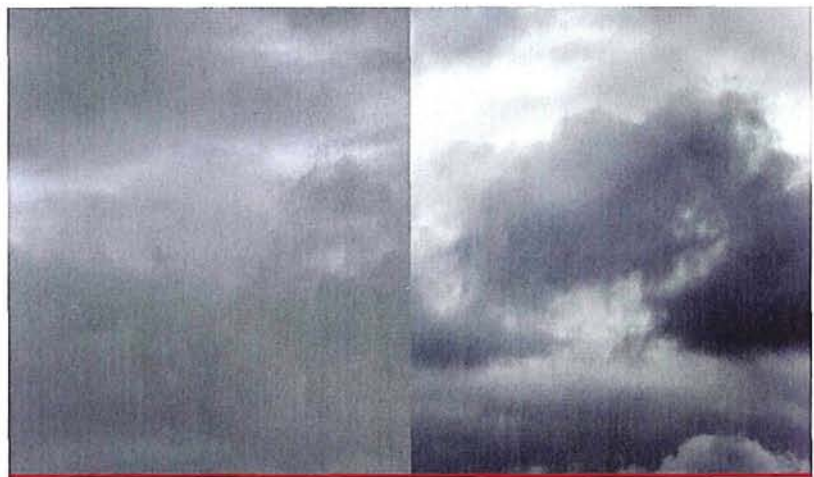
6 Dramatisieren von Cumuluswolken

Meist hat der Himmel in einem Bild mehrere Funktionen. Er ist nicht nur eine Bildbegrenzung, die eben sein muss, sondern verrät viel über die Stimmung, die ein Bild vermittelt. Grau wirkt trist, Federwölkchen federleicht, blau verbreitet heitere Gelassenheit. Dank moderner Bildbearbeitung kann ein alter Trick der Renaissancemaler angewandt werden: Die Dramatisierung einer an sich undramatischen Szene durch Kontrastanhebung. Experimentieren Sie mit der Unschärfemaskierung und einer Stärke von 25%, sehr hohem Radius von 50 Pixeln und einem Schwellenwert von 0. Je nach Dateigröße und gewünschtem Ergebnis variieren Sie diese Werte.



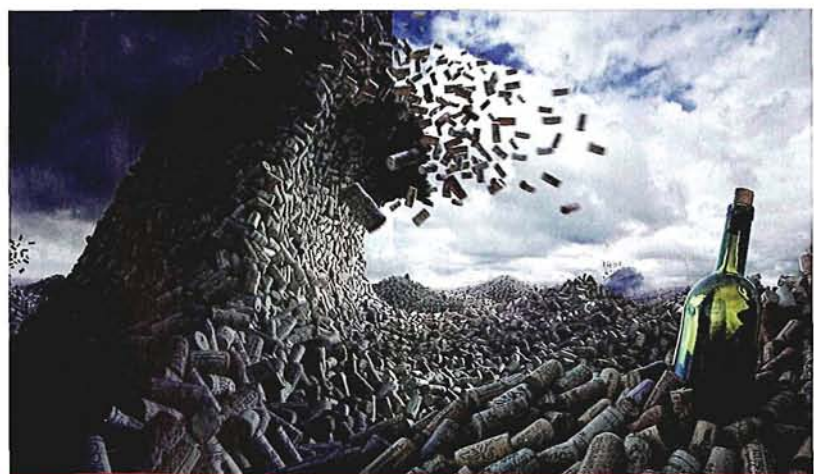
7 Dramatisieren bedeckter Himmel

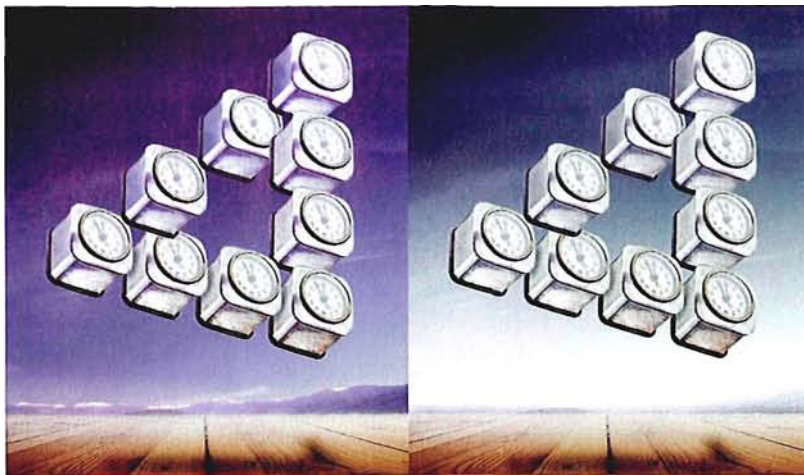
Auch bedeckte Himmel brauchen bisweilen frischen Pep in den Tonwerten. Im Gegensatz zum blauen Himmel mit weißen Wolken verfügt die durchgehende Wolkenfront aber in der Regel über sehr viel weniger Tonwerte und kann mit einer Tonwertkorrektur oder einer S-förmigen Gradationskurve vom grauen Schleier zur aussagekräftigen Kulisse befördert werden. Diese Ansicht unterscheidet sich dann so sehr vom grauen Einerlei, dass die subtilere Unschärfemaskierung nicht mehr nötig ist. Wenn möglich, sollten Sie diese Kontrastanhebung bereits im Raw-Konverter durchführen, denn dort kann Photoshop auf tatsächlich vorhandene Tonwerte zurückgreifen.



8 Passenden Himmel aussuchen

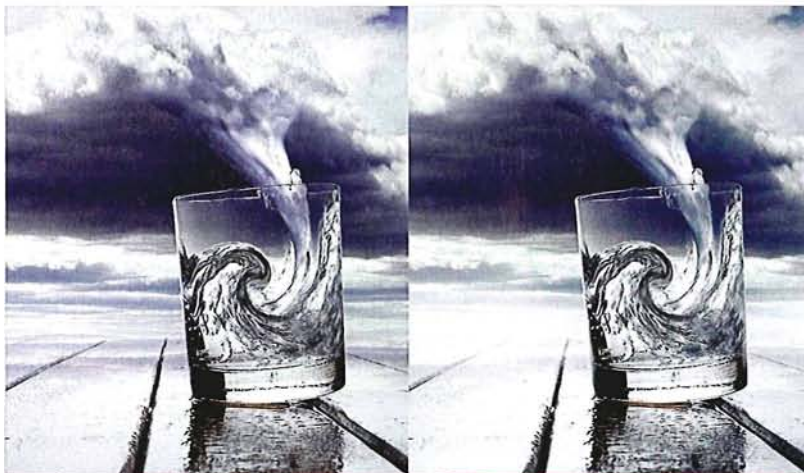
Doch was soll's denn nun werden? Früh oder spät, schlicht oder eindrucksstark, Feuerschein expressionistischen Sonnenuntergangs oder lieber brave Schäfchenwolken? Leider gibt es kein Patentrezept für diese Entscheidung. Aber seien Sie sich der Tatsache bewusst, dass der Himmel weder eine unwichtige Nebenrolle spielt noch eine Art Selbstdarsteller ist. Im günstigsten Fall unterstützt er die Bildaussage und passt sich sowohl optisch als auch inhaltlich perfekt in die Darstellung ein. Vielleicht ist der unscheinbare Wölkchenhimmel der Sonnenaufgangsimpression vorzuziehen, auch wenn sie noch so eindrucksvoll erscheint.





9 Farbnauern: Kitsch oder Kunst

Ein weiteres wichtiges Bestimmungsmerkmal ist die Farbe des blauen Himmels, denn verschiedene Blautöne werden mit unterschiedlichen Aussagen verknüpft. Eine zu starke Farbsättigung wird allgemein als postkartenkitschig empfunden, zumal wenn sie etwas in Richtung Magenta verschoben ist. Das wirkt deswegen unnatürlich, weil Magenta die einzige Farbe ist, die im Spektrum des sichtbaren Lichtes nicht vorkommt. Ein leicht nach Cyan tendierender und farblich recht zurückgenommener Himmel verbindet sich meist trotz geringer Farbsättigung gut mit dem Rest des Bildes, wirkt unaufdringlich und erhaben.



10 Dunst einmalen

Okay. Der passende Himmel ist eingebaut, Kontrast und Farbe sind abgestimmt. Dennoch ist es unwahrscheinlich, dass der Himmel und die Szene, die unter ihm stattfindet, bei exakt gleichen Sichtverhältnissen fotografiert wurden. Also sollte entweder über eine Dunstmaske der Kontrast eines der beiden Bildteile angehoben oder aber Dunst ins Bild integriert werden. Diese Hilfskonstruktion stellt das optische Gleichgewicht her, indem sie einen Bereich erschafft, der die Teilbilder zu einem Gesamtbild vereint. Ob sie den Dunst lieber malen oder echte Wolken mit geringer Deckkraft in die Szene stempeln: Es muss halt überzeugend aussehen.



11 Sonne verschieben

Manchmal sind all die schönen Maßnahmen zur Himmelsgestaltung noch immer nicht genug. Das Licht - es fehlt oder ist schlicht langweilig. Dann müssen Sie zum größten Hammer greifen, den Sie in der Toolbox haben: Bauen Sie eine eigene Sonne! Das gelingt mit einer Tonwert-Einstellungsebene mit kreisförmiger Ebenenmaske, an deren Stelle der Kontrast angehoben wird, erstaunlich gut. Suchen Sie sich die Stelle gut aus, denn wenn Sie es schaffen, das neue Gestirn hinter geballten Wolken lediglich anzudeuten, sparen Sie sich eine ganze Menge Arbeit, die Sie sich unter Umständen mit der Konstruktion aufwendiger Schatten aufhalsen würden.



Himmlischer Reichtum

Wer erst einmal versucht hat, den richtigen Himmel für ein Composing zu fotografieren, der wird rasch dahinter kommen: Ein Wolkenarchiv kann niemals zu groß werden. Verbunden mit einer Bezeichnung und einem Archivierungsprogramm lässt sich so schnell der passende Ausgangshimmel finden, der nach Tageszeit, Stimmung und Verhältnis von Wolken zu Himmel sortiert in den Tiefen der Festplatte schlummert. Und: Vergessen Sie auf keinen Fall, auch ab und an mit einer längeren Brennweite interessante Details aus Wolkenformationen heraus zu fotografieren. Damit lässt sich prima Nebel und Dunst bauen!

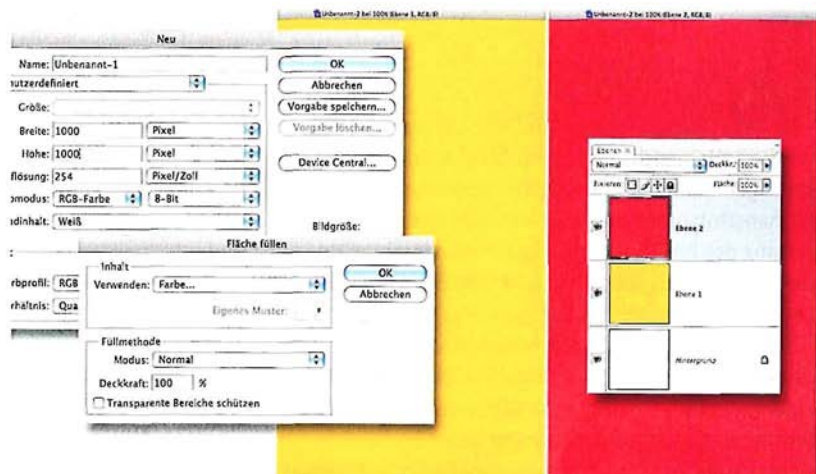
801

Druckraster

Die Struktur eines Druckrasters kann man als individuellen Farbverlauf für Typoeffekte ebenso nutzen wie für die Kombinationen verschiedenfarbiger Versionen eines Bildes. | **Christoph Künne**

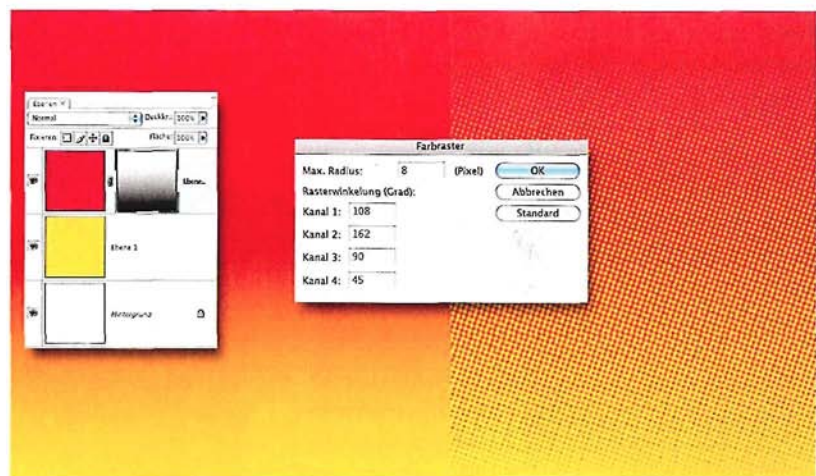
Dateistruktur

Erzeugen Sie zunächst eine neue, leere Datei mit weißem Hintergrund in einer für Ihr Vorhaben ausreichenden Größe (hier: 1000 mal 1000 Pixel). Dann legen Sie eine neue Ebene an und füllen diese nach Ihren Vorstellungen mit einer Farbe. Den entsprechenden Befehl finden Sie im „Bearbeiten“-Menü unter „Fläche füllen“, wo Sie eine Farbe auswählen können. Sie wiederholen den Vorgang im Anschluss mit einer zweiten neuen Ebene, die Sie aber abweichend einfärben.



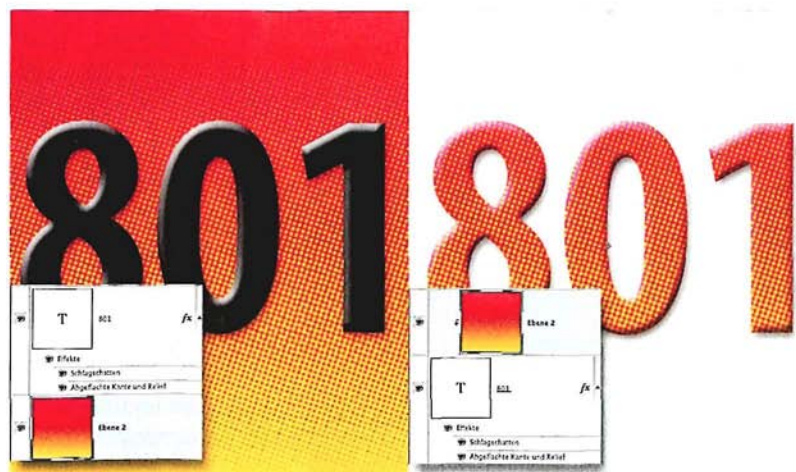
Rasterverlauf

Auf der obersten Ebene erzeugen Sie nun per Klick auf das entsprechende Symbol am Fuß der Ebenenpalette auf der hier rot eingefärbten zweiten Ebene eine Ebenenmaske. Diese füllen Sie mit einem linearen Verlauf von Weiß (oben) nach Schwarz (unten). Dadurch wird die rote Ebene zur Hälfte weich ausgeblendet. Damit dieser Verlauf als Raster dargestellt wird, rufen Sie den Dialog „Farbraster“ auf, den Sie bei den „Vergrößerungsfiltern“ finden, und wenden ihn mit den Standardeinstellungen an.



Typo

Damit dieser Verlauf als Füllung für einen Schriftzug verwandt werden kann, erzeugen Sie eine Textebene, geben den Text ein und formatieren die Zeichen nach Ihren Vorstellungen. Dann markieren Sie die beiden Farbebenen, reduzieren sie auf eine (Strg/Befehl+E), ziehen diese in der Ebenenpalette über die Textebene und wählen zum Abschluss im Kontextmenü der Ebenenpalette den Befehl „Schnittmaske erstellen“. Anschließend sehen Sie den Verlauf nur noch innerhalb der Textfläche. Mithilfe der Fülloptionen können Sie dem Text noch Schatten und Relieffanten hinzufügen sowie eine Konturlinie zuweisen.



Softproof

Bilder am Monitor einzuschätzen, ist nur auf den ersten Blick einfach. Will man Fotos am Bildschirm beurteilen, führt dies gerade bei in Sachen Bildbearbeitung noch wenig Erfahrenen zu schmerzlichen Fehleinschätzungen.

| Christoph Künne

Was auf dem kalibrierten Monitor ausreichend gut zu sein scheint, kann bei der Druckausgabe zum Desaster werden. Selten verändern sich die Farben bis zur Unkenntlichkeit, gelegentlich bilden sich sonderbare Oberflächenstrukturen, oft aber löst sich die erwartete Brillanz der Bildkontraste in grau vermischtes Unwohlsein auf, oder bestimmte Farbtöne verlieren ihre Leuchtkraft.

Bilder am Monitor sind technisch betrachtet etwas grundsätzlich anderes als ausgedruckte Bilder. Beim einen handelt es sich um die Darstellung eines Datensatzes, der dann - der Software sei gedankt - aussieht wie ein Foto, beim anderen um Farbpunkte auf einem Druckmedium. Die Monitordarstellung eines Bildes basiert auf Lichtfarben, während sich ein reales, gedrucktes Bild aus stofflichen Farben zusammensetzt.

Da sich aber nahezu alles Materielle berechnen lässt, wenn der Rechner nur leistungsfähig genug ist, kann man mit Photoshop nicht nur einfach die RGB-Fassung seiner Bilder ansehen, sondern diese auch in der Ausdruckfassung simulieren lassen. Im Gegensatz zu einem harten Proof, einem Druck auf Papier, spricht man hier von einem Softproof, also der weichen Fassung direkt am Bildschirm.

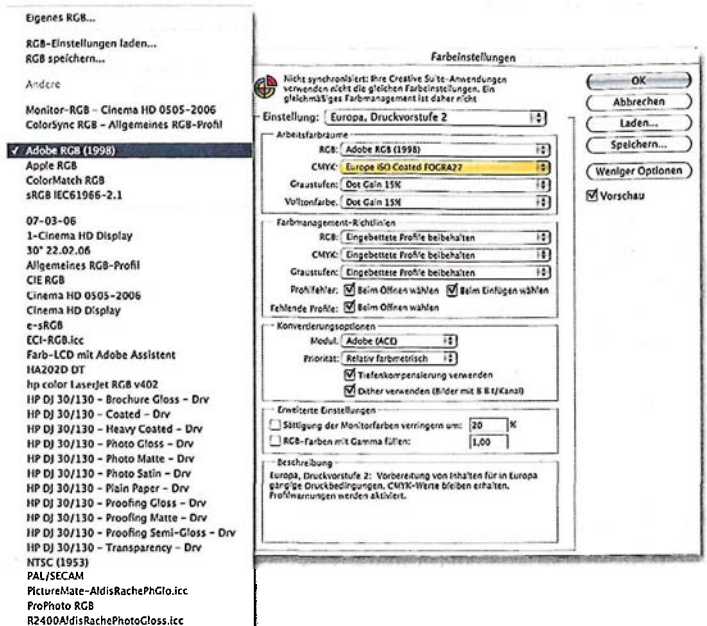
Doch wer meint, es würde reichen, einfach nur die Druckvorschau in Photoshop einzuschalten, um volle Kontrolle über seine Farben zu haben, macht es sich zu leicht. Die Druckvorschau zeigt im Idealfall nur an, wie gruselig die Farben beim Druck aussehen werden und untertreibt dabei nicht. In diesem Beitrag lernen Sie, was es alles zu beachten gibt, wenn Ihr Softproof ein brillantes Druckergebnis nach sich ziehen soll.

Bilder drucken

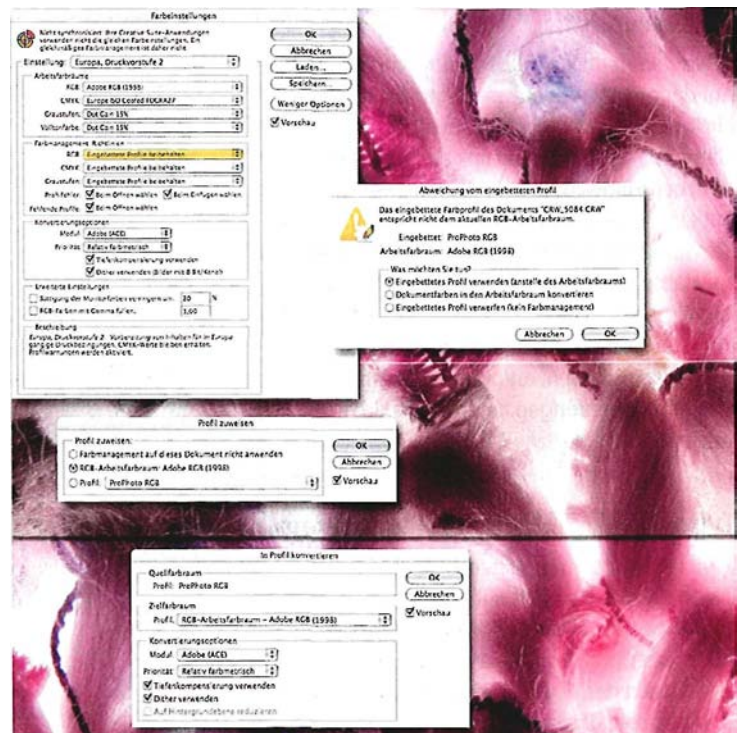
Photoshop-Basiswissen
Edition DOCMA
Band 20
112 Seiten
Addison Wesley 2007
14,95 Euro

Mehr zum Thema lesen Sie in Band 20 der Edition DOCMA

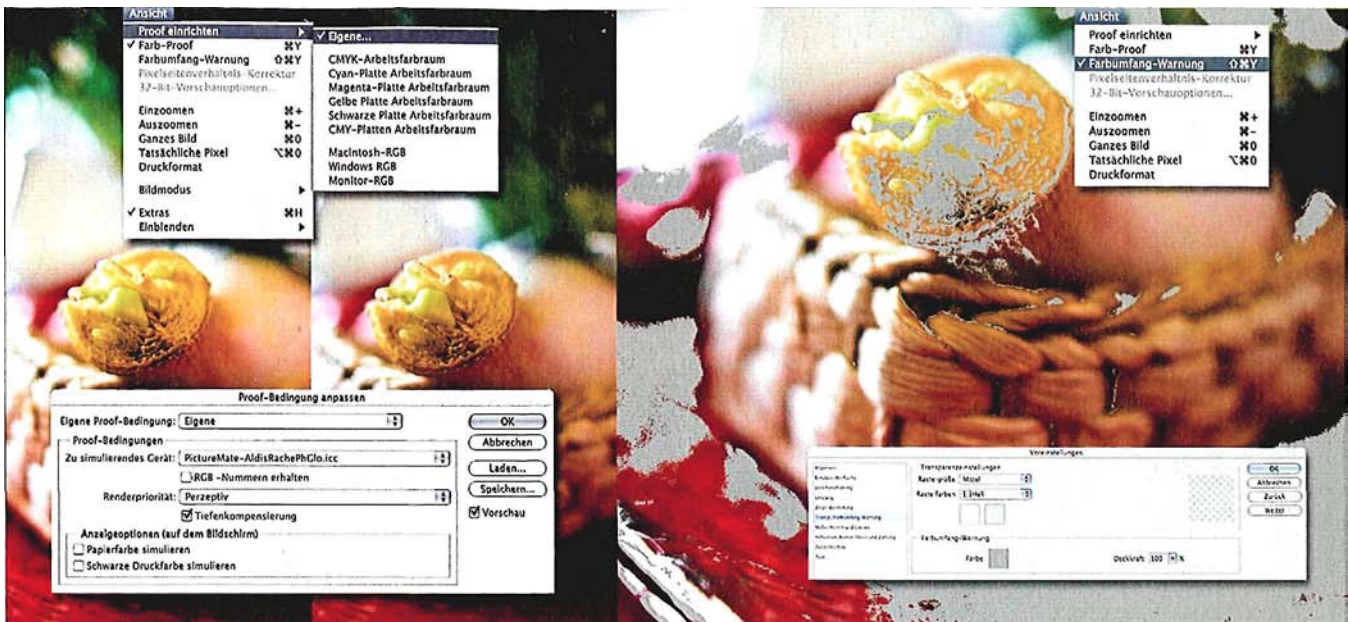
Photoshop-Basiswissen: Bilder drucken von Christoph Künne Broschiert; 112 Seiten Addison Wesley 2007 14,95 Euro



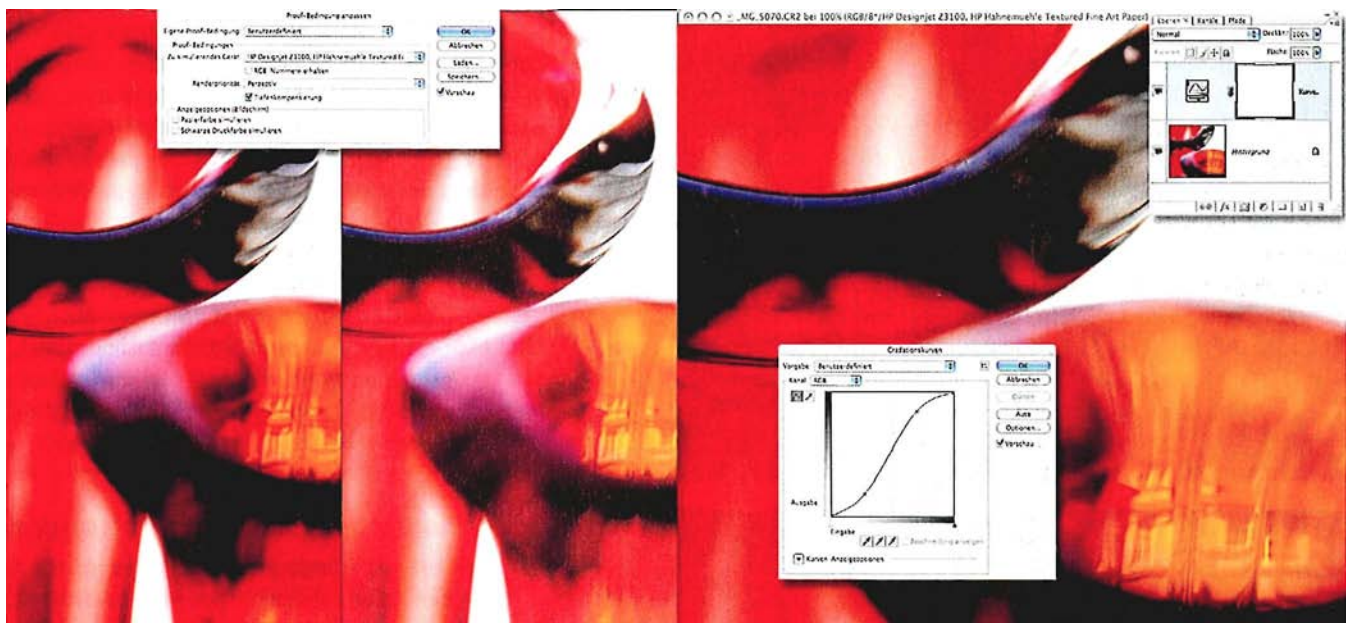
Das zuvor erzeugte Monitorprofil wirkt sich dank des systemweiten Farbmanagements am Mac und unter den meisten Windows-Versionen (eine Ausnahme bildet hier zum Beispiel Windows NT) ohnehin auf die Darstellung aus. Wählen Sie deshalb hier ein Standard-Profil wie „Adobe RGB“ für den allgemeinen Einsatz, sRGB für die Aufbereitung von Webgrafik oder „ECI-RGB“ für die Druckvorstufe (www.eci.org). Damit sehen Sie die Farben von extern zugeführten Daten so, wie sie der Erzeuger angelegt hat. Ihr selbst erzeugtes Monitor-Profil sollten Sie nur dann in Photoshop als Arbeitsfarbraum auswählen, wenn Sie eigene Farben kreieren und diese Dokumente mit eingebundenem Profil weitergeben.



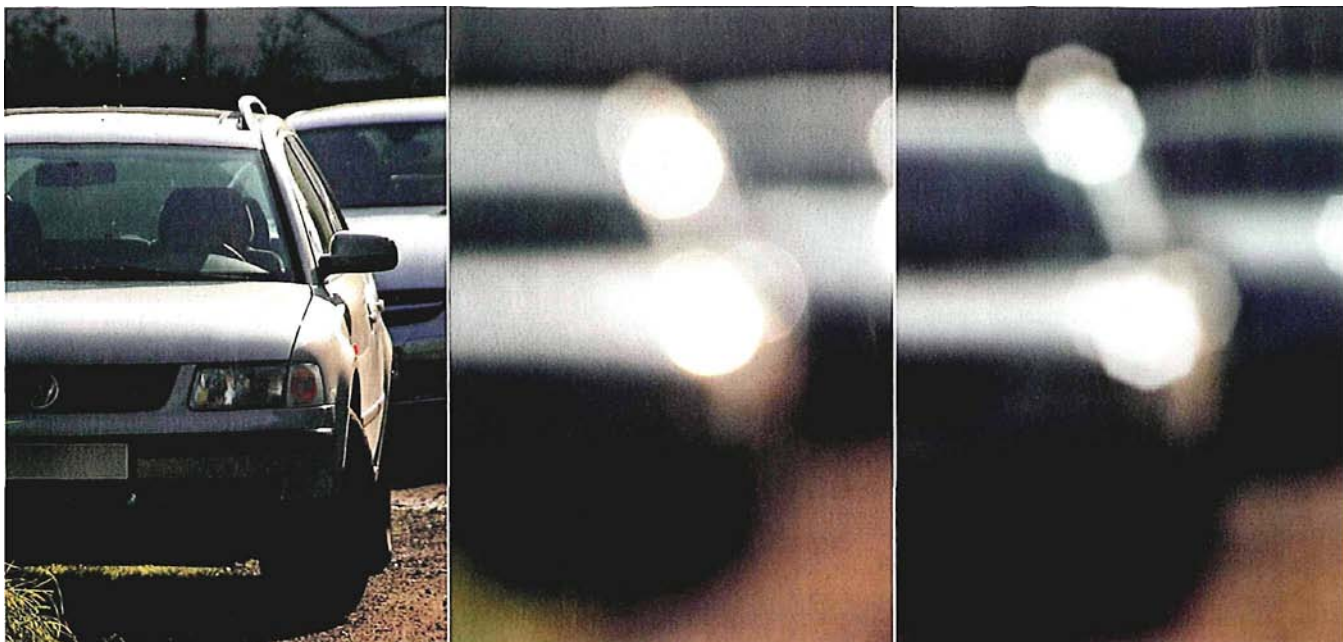
Nachdem Sie Ihren Arbeitsfarbraum definiert haben, werden Sie öfter mit Daten aus abweichenden RGB-Farbräumen konfrontiert. Dann erscheint eine Fehlermeldung mit der Aufforderung, sich für einen Farbraum zu entscheiden. Behalten Sie hier grundsätzlich zunächst den eingebetteten Farbraum bei und nehmen Sie die Neuzuweisung Ihres Arbeitsfarbraumprofils unter Sichtkontrolle mit dem Dialog „Profil zuweisen“ vor. Den finden Sie ab CS2 im „Bearbeiten“-Menü, in den Version davor im Menü „Bild“ unter „Modus“.



Zunächst legen Sie über den Befehl „Eigene“, den Sie im Menü „Ansicht“ unter „Proof einrichten“ finden, das Drucker-Profil für Ihre direkt anstehende Druckausgabe fest. Diese Profil-Voreinstellung wird bei den meisten Fotografen regelmäßig verändert. Zum einen, weil sie mit wechselnden Ausgabegeräten arbeiten, zum anderen, weil man bei vielen Motiven durch spezifische Einstellungen der Rendering-Priorität einige Farben mehr vom Monitor aufs Papier retten kann. Ist im „Ansicht“-Menü die Option „Farb-Proof“ aktiviert, sehen Sie, wie sich die Farben beim Ausdruck verändern werden. Diese Funktion ist besonders für unerfahrene Bildbearbeiter von hohem Wert, da sie meist noch kein Gespür dafür entwickelt haben, welche leuchtenden Farben sich ohne Verluste ausgeben lassen und welche nicht. Sind die Veränderungen wie bei unserem Beispiel nur gradueller Art, zeigt die Funktion „Farbumfang Warnung“ aus dem „Ansicht“-Menü die bei der Umwandlung ins Druckprofil entstehenden Problemzonen besser an. Dann werden alle Farben, die sich nicht so ausgeben lassen, wie im eingestellten RGB-Farbraum des Monitors dargestellt, in einer vorher in den Voreinstellungen von Photoshop unter „Transparenz und Farbumfang-Warnung“ definierten Kontrastfarbe überdeckt.



Viele Bilder sehen in der Druckvoransicht so aus wie zuvor - aber leider nicht alle. Besonders Liebhaber haptisch interessanter Papieroberflächen, wie man sie von Fine-Art-Papieren kennt, bezahlen für ihre Leidenschaft mit Farbigkeitsverlusten. Doch lassen sich Bilder in dieser Druckvoransicht auch nachbearbeiten. Zwar wirken sich die Änderungen nicht genau so aus, wie in der reinen RGB-Welt, doch kann man die Effekte von Farb- oder Filterkorrekturen halbwegs verbindlich einschätzen. Im Gegensatz zu der Bearbeitung nach einer CMYK-Konvertierung (die man natürlich beim Fotodruck am Tintenstrahler nie vornehmen sollte) stehen hier noch alle Filter und auch die Dialoge zur Verfügung, die nur mit dem RGB-Farbraum funktionieren, wie zum Beispiel „Gleiche Farbe“ oder „Tiefen/Lichter“ in der Version Photoshop CS. Grundsätzlich sollte man die Bilder in der Voransicht mit Einstellungsebenen korrigieren. So erhalten Sie das Original, das Sie ja vielleicht noch einmal für eine von dieser Variante abweichenden Druckausgabe nutzen möchten. Außerdem können Sie die Änderungen durch geschickte Benennung der Ebenen wie zum Beispiel „Epson 2400 PhotoRag-Korrektur“ später auch auf andere Bilder per „drag & drop“ übertragen.



Fotografische Unschärfe

Der Gaußsche Weichzeichner simuliert fotografische Unschärfe nur unzureichend, auch „Tiefenschärfe abmildern“ eignet sich nicht immer. Mit einer eigenen Werkzeugspitze und dem Musterstempel kommen Sie zu besseren Ergebnissen. | **Doc Baumann**

Natürlich wissen wir, dass es einige Lichtbildner gibt, die jede digitale Nachahmung fotografischer Erscheinungen für ein Übel halten. Streng genommen müsste man dann allerdings nahezu alle Photoshop-Funktionen zurückweisen, denn egal ob Färb- und Helligkeitsänderungen, Verstärkung von Schärfe oder Unschärfe, das Prinzip ist immer dasselbe. Und wenn wir hier ausführlichere Verfahren demonstrieren, mit deren Hilfe sich zum Beispiel langzeitbelichtete Scheinwerferspuren simulieren lassen, so ist das lediglich eine Erweiterung.

Ob Sie die hier vorgestellte Methode zur Nachahmung fotografischer Unschärfe überzeugend finden oder nicht, können Sie schnell testen, indem Sie überprüfen, ob in der Abbildung oben das zweite oder dritte Bild echt oder mit Photoshop-Hilfe entstanden ist. Erkennen Sie umgehend, welches das unscharf fotografierte Original ist, werden Sie auf die demonstrierten Tricks verzichten wollen - im anderen Falle lohnt es, über den Einsatz nachzudenken.

Man sollte allerdings nicht vergessen, dass diese Art der Unschärfe wenig mit un-

serer normalen Wahrnehmung zu tun hat. Das Aufspreizen von Spitzlichtern ist eine Folge der fotografischen Aufnahmetechnik. Die Anwendung des Effekts ahmt also nicht unsere Sicht auf die Welt nach, sondern Fotos von ihr. Wie bei der entsprechenden Richtung der bildenden Kunst handelt es sich um Photorealismus, nicht um eine wirklichkeitsgetreue Wiedergabe von Sichtbarem.

In vielen Fällen reicht Photoshop's Weichzeichnerfilter „Tiefenschärfe abmildern“ aus; darüber hinausgehende Eingriffe zeigt Ihnen der Workshop Schritt für Schritt.



1 Montage mit scharfem Hintergrund

Diese Montage besteht aus zwei Komponenten: Im Hintergrund ein Cafe in Venedig, im Vordergrund das bereits hinsichtlich Helligkeit und Farbe angepasste Porträt einer Frau. Schon im Sinne fotografischer Wiedergabe ist die scharfe Montage nicht überzeugend. Sie könnte aus größerer Entfernung per Teleobjektiv aufgenommen worden sein - die Alternative einer kleinen Blendenöffnung würde man bei diesen Beleuchtungsbedingungen angesichts fehlender Bewegungsverwischung nicht erwarten. Abgesehen von technischen Aspekten ist der Aufbau unbefriedigend, da die Aufmerksamkeit des Betrachters eher dem Hintergrund als dem Porträt gilt.

2 Gaußscher Weichzeichner

Zu Zeiten, als wir keine Alternativen hatten - außer einem recht ordentlichen KPT-Plug-in -, haben wir selbstverständlich alle den Gaußschen Weichzeichner angewandt, wenn es um Unschärfe und Soften ging. Sein Regler mit dem in Pixel gemessenen Radiuswert macht seine Funktionsweise klar: Er bildet innerhalb dieser Zone um jedes Pixel den Durchschnittswert von Farbe und Helligkeit. Um die Aufmerksamkeit der Betrachter auf ein scharf abgebildetes Vordergrundobjekt zu lenken, reicht dieses Soften eigentlich völlig aus. Vergleicht man das Ergebnis allerdings mit unscharfabgebildeten Zonen in Fotos, so wirkt es ganz anders und eher unbefriedigend.

3 Filter „Tiefenschärfe abmildern“

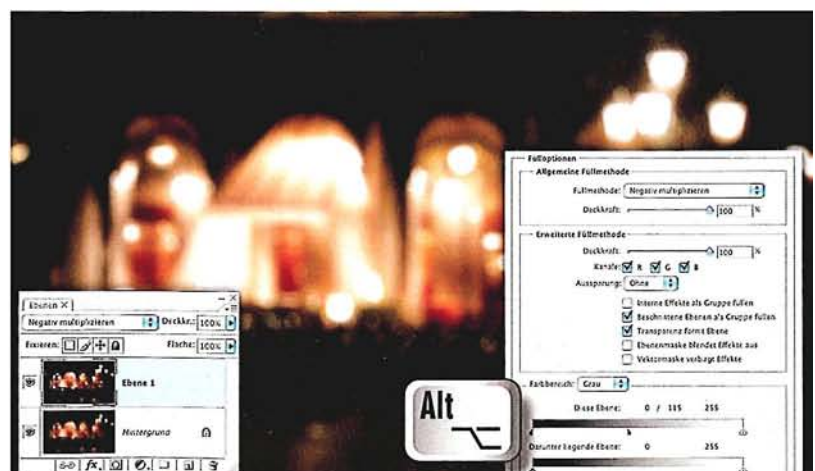
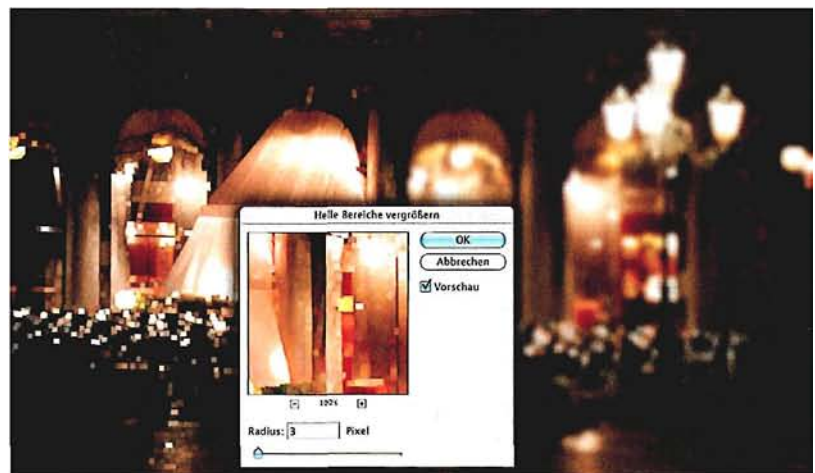
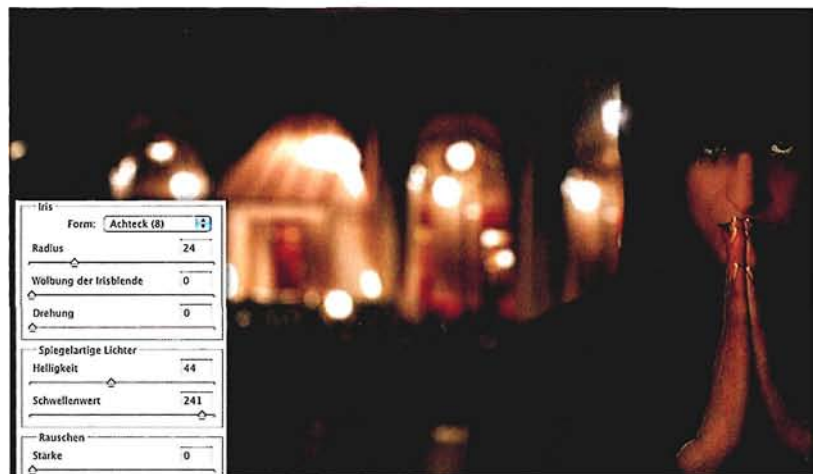
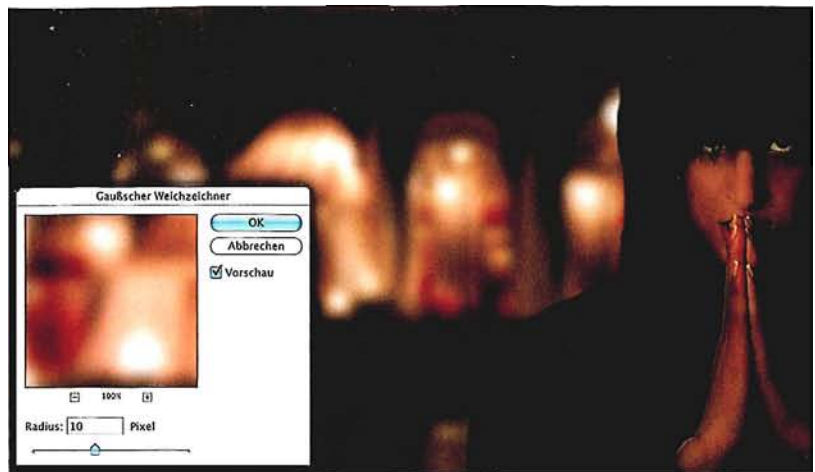
Der neuere Photoshop-Weichzeichnerfilter „Tiefenschärfe abmildern“ (ausführlicher dazu: Heft 10, Seite 66 ff.) hat demgegenüber mehrere Vorteile: Zum einen hält er sich exakt an Auswahlgrenzen - der Gaußsche Weichzeichner bezieht auch Pixel oder Transparenz ein, die außerhalb davon liegen. Vor allem aber ahmt er das Aufspreizen von Spitzlichtern in Form der Blendenöffnung nach. Meist reicht der Wert 254 bei „Schwellenwert“ aus; ein niedrigerer Wert und zu viel „Helligkeit“ führen leicht zu übertrieben wirkenden Resultaten. In der Regel führt dieser Filter zu guten Ergebnissen. Die Überstrahlung an der Haargrenze wurde manuell ergänzt.

4 Helle Bereiche vergrößern

Wenn Sie den Effekt manuell steuern möchten oder über eine ältere Photoshop-Version verfügen, die „Tiefenschärfe abmildern“ - früher verwirrend und falsch „Verwackeln“ benannt - nicht unterstützt, gibt es einen alternativen Weg: Bearbeiten Sie das Bild mit dem Gaußschen Weichzeichner. Duplizieren Sie die Ebene und wenden Sie „Sonstige Filter > Helle Bereiche vergrößern“ an; der gewählte Wert der Ausweitung korrespondiert mit der nachgeahmten Blendenöffnung. Zu hohe Werte sind nicht zu empfehlen, da der Filter helle Bereiche zu Rechtecken macht, die dann durch das folgende Gaußsche Weichzeichnen nicht mehr abgerundet werden können.

5 Farbbereiche ausblenden

Nach dem Weichzeichnen setzen Sie den Modus der oberen Ebene auf „Negativ multiplizieren“ (links unten). Damit hellen Sie allerdings das gesamte Bild auf. Das kann im Einzelfall durchaus erwünscht sein, mag aber bei anderen Fotos nicht zum angestrebten Effekt führen. Hier kann wieder einmal das schon häufiger vorgestellte Ausblenden von Helligkeitsbereichen weiterhelfen (etwa Heft 8, Seite 34 ff.): Klicken Sie das Ebenen-Icon in der Ebenenpalette doppelt an; im Fenster „Ebenenstil“ schieben Sie unten die rechte Hälfte des Schwarzpunktreglers für „Diese Ebene“ mit gedrückter Alt-Taste so weit nach rechts, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.





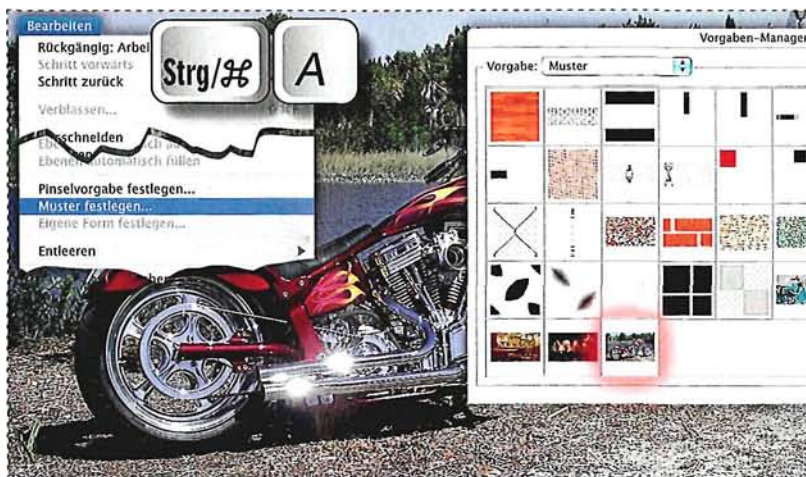
6 Montageergebnis

Die Wiedergabe der aufgespreizten Spitzlichter ist zwar nicht ganz so überzeugend wie bei „Tiefenschärfe abmildern“, kann sich aber durchaus sehen lassen und bietet sich als Alternative an, wenn die eigene Programmversion den neuen Filter nicht beinhaltet. Sollten Sie eine farblich stärker zurückgenommene Variante bevorzugen, so reduzieren Sie die Farben der oberen, negativ multiplizierenden Ebene zu Grautönen. In diesem Fall werden durch das Aufhellen nur Helligkeits- und keine Farbwerte übertragen. Die durch das Weichzeichnen erzielte Abrundung der Lichter entspricht zwar nicht einer tatsächlichen Blendenöffnung, aber das ist zu verschmerzen.



7 Ungeeigneter Filtereinsatz

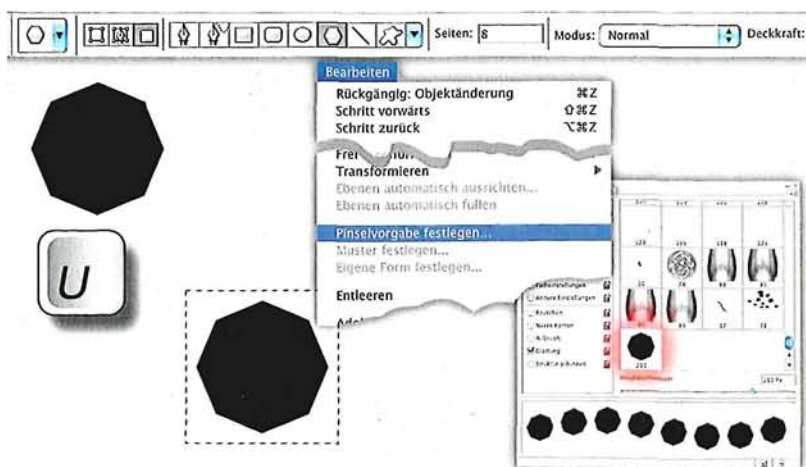
Obwohl „Tiefenschärfe abmildern“ meist zu guten Ergebnissen führt, lässt der Filter bei hellen Bildern mitunter unrealistische Ergebnisse entstehen. So würden bei dieser Szene die hellen Bereiche des Bodens bei unscharfer Objektiv-einstellung kaum als kreisförmige Spitzlichter aufgespreizt, wie das hier nach der Filteranwendung rechts geschehen ist. Eine Alternative: Duplizieren Sie das scharfe Ausgangsbild zweimal und wenden Sie „Tiefenschärfe abmildern“ auf die obere, den Gaußschen Weichzeichner auf die untere Ebene an. In einer Ebenenmaske für die obere Ebene blenden Sie die Lichter an solchen Stellen aus, wo sie nicht erwünscht sind.



8 Muster vorbereiten

Schauen wir uns einen manuellen Weg an, der zu recht überzeugenden Objektartefakten führt. Dazu müssen Sie zunächst den kompletten Bildinhalt auswählen und unter ‚Bearbeiten > Muster festlegen‘ als Muster definieren. In Paletten, wo Muster angezeigt werden - etwa im Vorgaben-Manager (rechts) -, wird das neue Muster am Ende der Liste angefügt.

Tipp: Vergessen Sie nach Abschluss des Projekts nicht, das Muster wieder aus der Palette zu löschen, etwa indem Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Miniatur klicken. Die große Datenmenge behindert sonst Photoshop unnötig.



9 Werkzeugspitze anlegen

Als nächstes benötigen Sie eine Werkzeugspitze in Form der Blendenöffnung. Verwenden Sie dazu das „Eigene-Form“-Werkzeug und wählen Sie bei schwarzer Vordergrundfarbe aus der Optionleiste das Achteck, links die Variante „Pixel füllen“. Umgrenzen Sie die Form mit dem Auswahlrechteck und bestimmen Sie ‚Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen‘. Setzen Sie unten in der „Pinselpalette > Pinselform“ den (Mal)Abstand auf deutlich über 100 Prozent. Durch leichtes Weichzeichnen und anschließendes Zusammenschieben der Schwarz- und Weißpunktregler von „Tonwertkorrektur > Tonwertspreizung“ können Sie die Ecken des Achtecks abrunden.

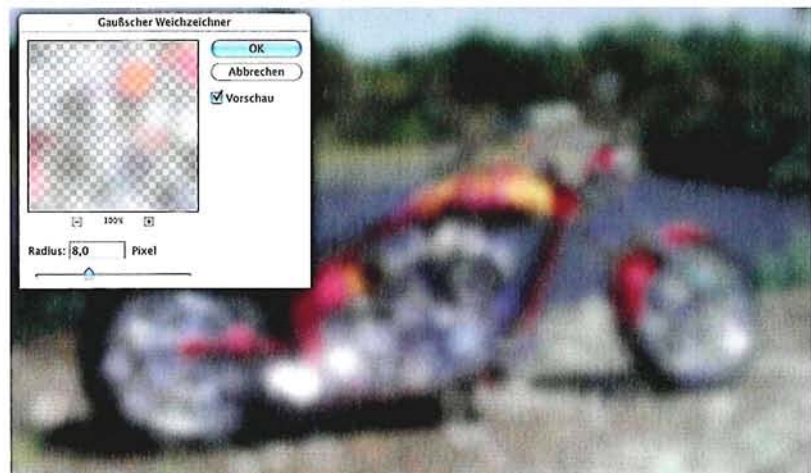
10 Malen mit dem Musterstempel

Duplizieren Sie die scharfe Hintergrundebene und wenden Sie darauf den Gaußschen Weichzeichner an. Erzeugen Sie eine neue, leere Ebene und setzen Sie sie auf den Modus „Aufhellen“ bei ungefähr halbiert Deckkraft. Übermalen Sie das komplette Bild mit dem Musterstempel, nachdem Sie das passende Muster aus der Optionenleiste gewählt, den Modus auf „Aufhellen“, die Deckkraft auf 50 Prozent gesetzt und die „Impressionist“-Option aktiviert haben. (Die linke Bildhälfte zeigt die Ansicht der Ebene im Modus „Normal“ bei voller Deckkraft.) Nur bei einem (Mal)Abstand von über 100 Prozent überlagern sich aufeinanderfolgende Abdrücke nicht.



11 Muster-Ebene soften

Wenn Sie sich Abbildung 10 genau anschauen, so erkennen Sie, dass trotz des Modus „Aufhellen“ bei der Werkzeugspur mitunter dunklere Abdrücke hellere überlagern. Das liegt daran, dass dieser Modus nur dann wirksam wird, wenn das Werkzeug erneut angesetzt wird, Sie also zwischendurch die Maustaste lösen. Dies geschieht also auch dann, wenn Sie jeden Abdruck durch Klicken ins Bild setzen. Die Musterstempel-Option „Impressionist“ sorgt dafür, dass jeder Abdruck nur aus einer Farbe besteht und nicht das Bild pixelgenau rekonstruiert. Haben Sie die Ebene gefüllt, wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner in ausreichend hoher Stärke darauf an.



12 Spitzlichter einstempeln

Erzeugen Sie eine neue, leere Ebene. Diesmal setzen Sie sie auf den Modus „Negativ multiplizieren“ (vorübergehend „Umgekehrt multiplizieren“ benannt) bei leicht zurückgenommener Deckkraft. Nun stempeln Sie an den allerhellsten Bildstellen einzelne Abdrücke des Rechtecks in passender Größe ein. Dazu blenden Sie die weichgezeichnete Ebene vorübergehend aus und orientieren sich am ursprünglichen, scharfen Foto auf der Hintergrundebene. Um die hellsten Stellen leicht zu finden, legen Sie hilfsweise eine „Schwellenwert-Einstellungsebene mit abgeschwächter Deckkraft darüber, die Sie so einrichten, dass nur diese angezeigt werden.



13 Fertige Unschärfe-Montage

Soften Sie auch diese Ebene ein wenig mit dem Gaußschen Weichzeichner (Abb. 12 rechts). Gegebenenfalls schwächen Sie die Deckkraft der Ebene und erzeugen eine weitere Ebene darüber, wo Sie das Einstampeln leicht versetzt wiederholen und mit einem schwächeren Wert weichzeichnen. Um die oft zu beobachtende Binnenstruktur der Spitzlichter zu simulieren, wenden Sie den Filter „Rauschen - früher: Störungen - hinzufügen“ an (links oben vergrößert).

Übrigens: Das unscharf aufgenommene Foto in unserer Aufmacherillustration ist das in der Mitte; das rechte dagegen wurde mit dem hier beschriebenen Verfahren erstellt.





Ein gedrucktes Bild simulieren

Vielleicht haben Sie sich beim Betrachten unseres Titels gefragt, wie wir dort bereits das fertige, aufgeschlagene Heft abbilden konnten - obwohl das ja erst noch gedruckt werden musste. Hier ist die Lösung. | **Doc Baumann**

Eines können wir gleich verraten: Wir sind dabei ganz ohne eine Zeitreisemaschine ausgekommen. Der erste Schritt war schlichte Handarbeit: Zwei DIN A3-Bögen mittig falzen und so in den Bund kleben, dass die beiden äußeren Hälften nach innen klappen.

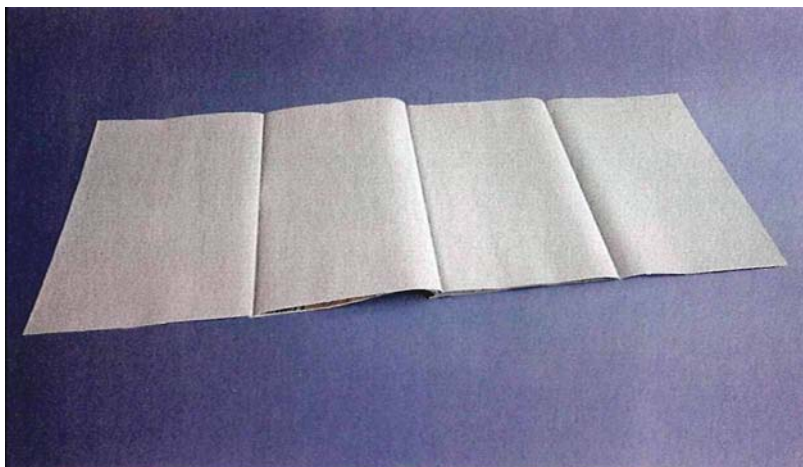
Am Rande bemerkt: In Wirklichkeit ist die Herstellung eines solchen Altarfalzes, wie Sie ihn in diesem Heft auf den Seiten 21 bis 24 finden, wesentlich aufwendiger: Zum einen müssen die beiden inneren Hälften etwas schmäler sein als die übrigen Seiten, sonst würde der Falz beim Beschneiden der ge-

druckten Hefte durchgesäbelt. Die beiden äußeren Hälften müssen um einige weitere Millimeter kürzer sein, weil sie nicht ganz bis in den Bund reichen dürfen, sonst würden sie stauchen und verknicken. Und schließlich fallen im Bund, wo das Ganze verleimt wird, auf jeder Seite noch drei Millimeter weg - damit die trotzdem zu sehen sind, muss das Bild dort verdoppelt werden. Also eine echte intellektuelle Herausforderung.

Selbstverständlich lässt sich dieses Verfahren nicht nur auf einen solchen Altarfalz anwenden, sondern auf jedes Bild, das aussehen soll, als sei es bereits gedruckt und

Bestandteil einer Zeitschrift, Zeitung oder Buchpublikation. Im Prinzip geht es zum einen um die Übernahme von Licht und Schatten, zum anderen darum, das Bild der Form des Papierblattes anzugleichen.

Dabei gibt es übrigens ein Problem mit Photoshop: Bereits verzerrte Auswahlbereiche lassen sich im selben Durchgang nur noch beschränkt mit „Verkrümmen“ transformieren; einige Eckpunkte und Tangentenhenkel sind dann nicht mehr manipulierbar. Bei „Verflüssigen“ achten Sie wegen der Sichtkontrolle auf die Einstellung „Alle Ebenen > Dahinter, Deckkraft 100“.



1 Foto von eingeklebten Papierbögen

In unserem konkreten Fall - der das Heft betrifft, das Sie gerade in der Hand halten - habe ich zunächst leere Papierbögen entsprechender Größe gefalzt und in eine ältere Ausgabe eingeklebt. Das ist zwar nur am unteren Rand zu erkennen, ergäbe aber einen anderen Fall des Papiers, wenn es fehlen würde. Eine direkte und unverzerrte Aufnahme von oben würde zu einem eher langweiligen Bildeindruck führen, insofern ist eine Schrägansicht mit perspektivischer Tiefenerstreckung wirkungsvoller; außerdem wird auch nur so das Heft mit seinen restlichen Seiten sichtbar. Achten Sie auf ungefähr passende Papierstärke wegen Falzung und resultierender Wölbung.

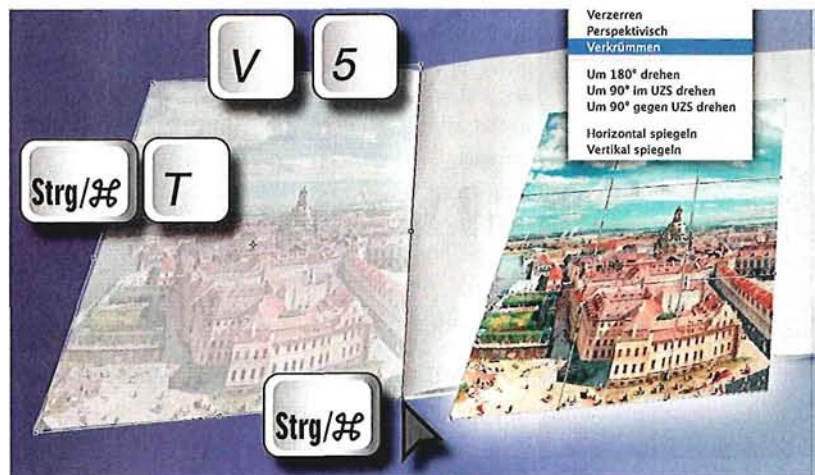
2 Panoramabild aufteilen

Da wir es in diesem Beispiel mit vier Heftseiten zu tun haben, auf die das große Panorama verteilt werden soll, müssen Sie daraus zunächst vier Einzelbilder auf getrennten Ebenen machen. Bei einer leicht teilbaren Breite der Arbeitsfläche lässt sich das mit Lineal und Hilfslinien machen; ich habe hier die Breite über „Bild > Bildgröße“ ermittelt und ein Auswahlrechteck passender Größe aufgezogen. Dessen genaue Werte können Sie in der Palette „Informationen > B/H“ ablesen. Um zu den vier Einzelbildern zu gelangen, empfiehlt es sich, nicht per „Ebene > Neu > Ebene durch Kopie“ (Strg-/Befehlstaste-J) vorzugehen, sondern „Ebene > Neu > Ebene durch Ausschneiden“.



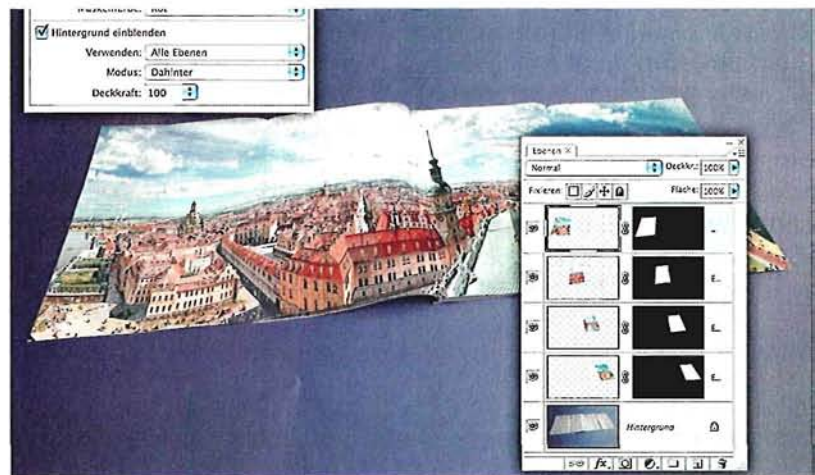
3 Anpassen durch Transformieren

Die Anpassung nehmen Sie in mehreren Schritten vor: Zur Sichtüberprüfung der Übereinstimmung mit dem perspektivisch verzerrten Papier reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene (hier auf 50 Prozent). Rufen Sie „Bearbeiten transformieren > Verzerren“ auf oder verlagern Sie nach aufgerufenem Transformationsrahmen dessen Ecken mit gedrückter StrgV/Befehlstaste (links). Weitere Anpassungen nehmen Sie ab CS3 mit „Verkrümmen“ vor (rechts). Allerdings lässt sich ein bereits verzerrter Transformationsrahmen nicht mehr unbeschränkt verkrümmen. Für Detailanpassungen bietet sich „Verflüssigen“ bei Anzeige aller Ebenen an, insbesondere für glatte Randübergänge.



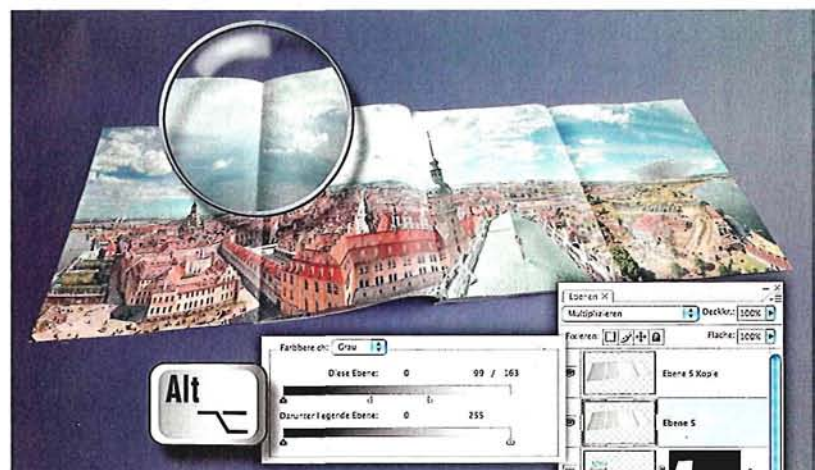
4 Angepasste Bildelemente

Ein Problem bei „Verflüssigen“ ist allerdings, dass es bei Sichtbarkeit aller Ebenen keine wirklich befriedigende Vorschau gibt. Am besten geht es mit „Dahinter“ bei höchster Deckkraft, aber dabei ist dann mitunter die ebenfalls voll sichtbare Originalversion im Weg. Haben Sie die Bilder auf diese Weise den Verwerfungen des Papiers so genau wie möglich angepasst, blenden Sie diese Ebenen vorübergehend aus und erzeugen durch exaktes Auswählen der Einzelblätter für alle vier Ebenen Ebenenmasken. Die Kombination von geraden und geschwungenen Konturen legt hier den Einsatz von Pfaden nahe. Diese Masken entfernen alle noch überstehenden Pixel der Bilder.



5 Ebenen mit Knicken und Schatten

Was der Montage jetzt noch fehlt, sind Schattierungen und Glanzlichter. Wählen Sie zunächst alle vier Ebenenmasken kombiniert als eine Auswahl aus: Mit gedrückter StrgV/Befehlstaste auf das Icon der ersten Ebenenmaske klicken, dann mit zusätzlich gedrückter Umschalttaste auf die drei weiteren. Duplizieren Sie aus der Papier-Ebene die vier Bögen und setzen Sie die resultierende Ebene nach ganz oben. Duplizieren Sie sie und setzen Sie sie auf „Multiplizieren“, das Duplikat auf „Negativ multiplizieren“. Blenden Sie bei der ersten per „Ebenenstil > Farbbereich > Diese Ebene“ bei gedrückter Alt-Taste helle Pixel weich aus, bei der zweiten entsprechend die dunklen.





Aufgeräumt, im dunklen Profi-Look und mit einer identischen Oberfläche für MacOS X und Windows zeigt sich das neue Capture One von seiner besten Seite.

Capture One 4.0

Lange war es still um Capture One, dem Raw-Konverter, der von vielen Fotografen in höchsten Tönen gelobt wird. Nun ist die Version 4 erhältlich - vorerst allerdings nur in Englisch. **Hubertus Küppers** und **Christoph Künne** haben das Programm unter die Lupe genommen.

Sehnsüchtig erwartet

schickt Phase One jetzt endlich das längst angekündigte neue Capture One 4.0 ins Rennen um die Poleposition der Raw-Konverter. Capture One 4.0 ist der Nachfolger von Capture One LE. Für Capture One Pro gibt es bisher noch keine Version 4, doch soll sie im Laufe des Jahres erscheinen. Mit der deutschen Ausgabe der Basisversion ist dagegen noch in diesem Quartal zu rechnen.

Während Adobe mit Lightroom und Apple mit Aperture sich gegenüber Capture One zunächst als Neulinge behaupten mussten, war die Urmutter der Rawkonvertierung in letzter Zeit leicht ins Hintertreffen geraten, zumindest was den Funktionsumfang und die Arbeitsgeschwindigkeit angeht. Doch statt mit der Konkurrenz in allen Bereichen

gleichziehen zu wollen, bleibt sich Phase One treu und vermeidet eine Verwässerung der ursprünglichen Softwarefunktionalität. Gab es bisher zwei sehr unterschiedliche Oberflächen für Windows und MacOS X, wirkt das Erscheinungsbild, zuerst und besonders für Mac-User, etwas ungewohnt. Die Oberfläche wurde komplett überarbeitet und zeitgemäß im „Graphit“-Look aufgestellt.

Mehr Speed

Allerdings hat nicht nur die Oberflächenkosmetik soviel Entwicklungszeit in Anspruch genommen. Unter der Haube haben die Programmierer den Code komplett neu geschrieben. Dadurch erreicht die Software nun auf den neuen Rechnerarchitek-

türen mit Mehrkernprozessoren, besonders auf dem Mac, eine deutlich höhere Performance. Dies trägt zur merklichen Beschleunigung der Konvertierung der Rawdateien im Batch-Modus bei. So dauert die „Entwicklung“ einer Phase One P21-Datei (21 Megapixel Bildgröße) auf einem IntelMac mit 2,66 Gigahertz Dualcore-Prozessor nur sechs Sekunden, während ein 1,8 Gigahertz G5 sich dafür rund 40 Sekunden Zeit nimmt. Die Umrechnungsalgorithmen sind dennoch sehr präzise. Dort wo andere Konverter ob des Tonwertumfangs und der Farbtiefen in die Knie gehen, rechnet die Capture One Software schnell und sauber ohne Tonwertabrisse feine Färb- und Schattenverläufe in einem atemberaubenden Tempo mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks.

Mehr Komfort

In Sachen Komfort hat Capture One deutlich zugelegt. Man kann jetzt wie in Lightroom direkt auf Bilderverzeichnisse zugreifen, ohne deren Inhalt zuvor importieren zu müssen. Allerdings hat der Komfort seinen Preis, denn in jedem einmal angesteuerten Verzeichnis ist nachher ein „CaptureOne“-Ordner zu finden.

Es wäre einfacher gewesen, die Cache- und Setting-Daten in die Datenbank des Programms zu integrieren. Vom Raw-Bild lassen sich nun ohne extra Speicheraufwand „Varianten“ für Bearbeitungsexperimente anlegen. In Kombination mit der Option, bis zu zwölf Vergleichsansichten in der hochauflösenden Viewer-Darstellung parallel anzuzeigen, ergibt dies reichlich Gelegenheit, auf der Suche nach dem besten Bild einer Serie oder nach den optimalen Entwicklungseinstellungen optische Vergleiche zu bemühen.

Außerdem gibt es hier nun auch „HDR“-Einstellungen, die Zeichnung in überstrahlte Lichter zurückzaubern und Details in vermeintlich zugelaufenen Tiefen sichtbar machen. Etwas versteckt in der Palette „Quick“ zur Schnellentwicklung finden sich für die unterstützten Kameramodelle spezielle ICC-Profile. Dort liegt je nach Hersteller ein „generisches“ Profil, manchmal stehen aber auch mehrere zur Wahl. Hinzu kommen sechs ICC-Effekte, drei für Schwarzweißkonvertierungen, zwei Tonungen, ein entsättigter Farblock sowie vier Vorgaben für die Gradation. Für die einzelnen Werkzeuge lassen sich Einstellungen abspeichern. Schmerzlich vermisst man jedoch die Möglichkeit, werkzeugübergreifende Presets anzulegen.

die zeitraubende Entwicklungsexperimente stark vereinfachen und somit beschleunigen würden. Die Voreinstellungen des Programms sind einfach vorzunehmen, und auch die Menüleiste lässt sich via „drag & drop“ anpassen. Für die PC-User ist das neu, aber sehr komfortabel, weil so die meistgenutzten Funktionen, die sich nicht über Short Cuts steuern lassen, in der Menüleiste präsent sind. Ganz nach persönlichem Geschmack kann man auch die Werkzeugleiste, den Bilderbrowser und das Vorschaufenster auf die bevorzugten Seiten verschieben.

Zuletzt sei beim Thema Komfort die neue Web-Funktionalität erwähnt, mit der man zur Erzeugung von Online-Kontaktbögen den Raw-Konverter nicht mehr verlassen muss. Einstellungen gibt es nicht allzu viele, Vorlagen exakt zwei - eine helle und eine dunkle -, doch was man am Ende im Browser sieht, ist zwar schlicht, aber nicht minder funktional. Ein direkter FTP-Export ist zwar vorgesehen, doch ließ er sich in unserer Testversion nicht nutzen.

Professionalität?

Capture One ist - anders als die Pro-Version - aus Sicht des Herstellers mit einem Preis von 99 Euro eher für Fotografen der Amateur- bis Semiprofi-Liga gedacht. Da freut es, dass man hier, im Gegensatz zu anderen Konvertern, jedes auf dem Rechner installierte RGB-Profil als Ausgabeprofil nutzen kann. Allerdings finden sich auch Einschränkungen: DNGs kann Capture One nun zwar endlich exportieren, doch eine Übergabe der zuvor getroffenen Einstellungen fehlt. Wirklich professionell ist hingegen der Work-

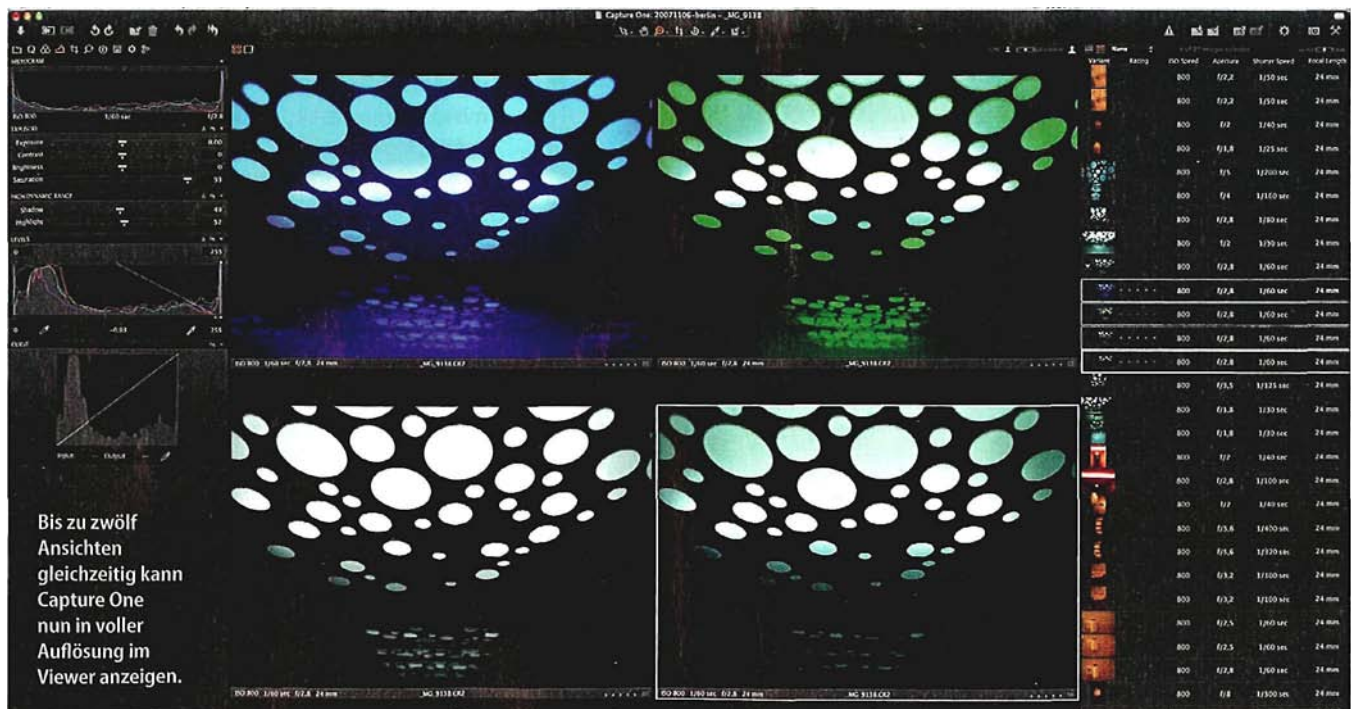
flow: Er zwingt dem Anwender die logische Reihenfolge der Bearbeitung mit sanfterm Druck auf, wenn auch nicht so eigenwillig wie früher. Erst wird importiert, dann bearbeitet, und die Sicherung erfolgt in einem speziellen Ausgabeordner. Auf Wunsch lassen sich hier auch Batchprozesse einrichten, die dem Viel-Fotografen allerhand Routinearbeit ersparen.

Fazit

Für den, der mit Capture One LE bereits arbeitet, hat sich das lange Warten gelohnt - allein schon, weil er mit der neuen Version (an einem aktuellen Computer) viel Zeit sparen kann. Positiv fällt die Upgrade-Regelung auf: Für Capture One Bestandskunden ist die neue Version kostenlos. Die einheitliche Oberfläche mit ihrem dunklen Profi-Look macht weit mehr Spaß als die der eher funktionalen Vorläuferversionen.

Der Rest des Gebotenen sind längst überfällige Neuerungen. Diejenigen Raw-Fotografen, die noch auf der Suche nach dem richtigen Raw-Konverter für ihre Ansprüche sind, sollten sich vor Augen führen, dass die Konkurrenz zumeist mehr Funktionen und/oder mehr Komfort bietet, dafür aber oft erheblich mehr kostet, wobei sie nicht unbedingt bessere Raw-Entwicklungsqualität hervorbringt.

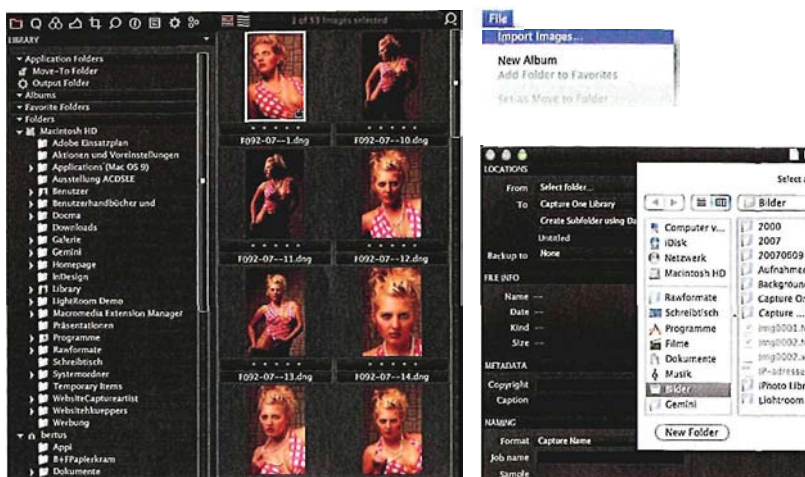
Was Capture One 4 in puncto Entwicklungsleistung im Vergleich zu den Mitbewerbern zu bieten hat und ob es den ihm zugeschriebenen „Entwicklungsvorsprung“ halten kann, werden wir in einer der kommenden DOCMA-Ausgaben näher untersuchen.





Capture One@work

Um mit der neuen Version 4 von Capture One produktiv durchzustarten, muss man einige Veränderungen berücksichtigen. **Hubertus Küppers** zeigt Tipps & Tricks auf dem Weg zur gelungenen Entwicklung.



Der Bildimport

Es gibt drei Möglichkeiten auf Raw-Dateien zuzugreifen. Die erste besteht darin, über den Browser zu bereits angelegten Ordnern zu gehen, die zweite, die Bilder in Capture One zu importieren, und Variante Nummer drei berücksichtigt den Import beim Auslesen einer Speicherkarte per Kartenleser. Hier startet der Importdialog nur dann automatisch, wenn man dies in den Einstellungen auf Betriebssystemebene so gewählt hat.



Vorauswahl per „MoveTo“-Ordner

Danach gilt es, die Dateien möglichst schnell zu sichten und zu sortieren. Die Software bietet dafür jetzt einen „MoveTo“-Ordner, der vor der Nutzung zunächst definiert werden muss. Sie legen dazu auf Systemebene oder über die Funktion iCapture One ein Verzeichnis an (hier: „Bestof“). Via Rechtsklick definieren Sie diesen Ordner als „Move to“-Ordner und kehren zu Ihrem Importordner zurück. Die besten Bilder klicken Sie an und öffnen jeweils nach Aktivieren eines Bildes mit einem Rechtsklick das Kontextmenü, um den Befehl „MoveTo Folder“ anzuwenden. Die Dateien werden in den Ordner „Bestof“ verschoben.



Voransichtsliste

Neben der gewohnten „Preview“-Vorschau der Bilder gibt es nun eine weitere Art, Bilder zu betrachten und zu werten. Über das Menü „View“ können Sie die Größe der Voransichten unter dem Eintrag „Browser Zoom“ zwischen XS und XL einstellen. Zusätzlich lässt sich aber per Schieberegler in der Werkzeugleiste (rechts oben) die Größe der Vorschauen individuell und nach persönlichen Vorlieben anpassen. Es ist wie eine Listenvorschau, in der neben dem Bildnamen weitere Informationen wie Zeit, Blende, Aufnahmedatum, Verschlusszeit oder Brennweite zu sehen sind.

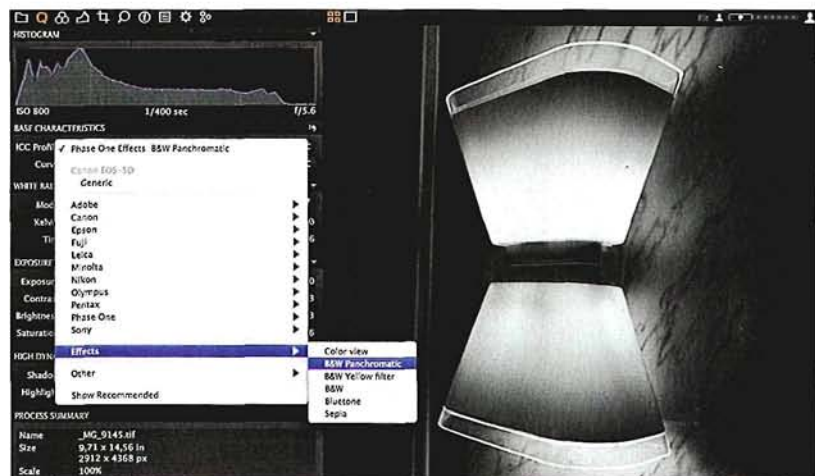
Web-Galerie

Aus den Dateien eines Verzeichnisses kann umgehend ein Kontaktbogen zur Ansicht im Internet erstellt werden. Diese Funktion rufen Sie im Menü „File“ über „Make Web Contact Sheet“ auf. Im folgenden Dialog können Sie die für solche Bildübersichten üblichen Attribute wie Titel, Kommentare, Größe der Thumbnails und Bilder, Copyright und Kontaktdaten festlegen. Das Layout ist einfach, aber dem Zweck dienlich. Der Kontaktbogen kann dann sowohl lokal gespeichert oder via FTP direkt in ein Webverzeichnis hochgeladen werden. Technisch basiert er auf CSS, was nur aktuelle Browser richtig verstehen.



Schwarzweißumwandlung

Im „Quicktool“ für die Schnellentwicklung verbirgt sich bei den ICC-Profilen unter „Effects“ die Möglichkeit, Bilder mit einem Klick in Schwarzweiß zu wandeln. Dort stehen insgesamt sechs verschiedene Profile für die Ausgabe zur Verfügung: drei Graustufenprofile, von denen eins zur einfachen Umwandlung dient, eins einen Gelbfilter-Effekt simuliert und das dritte panchromatische Tonwerte erzeugen soll. Hinzu kommen zwei Tonungseffekte für Blau und Sepia und ein Effektprofil, das die Bildfarben entsättigt.



HDR-Simulation

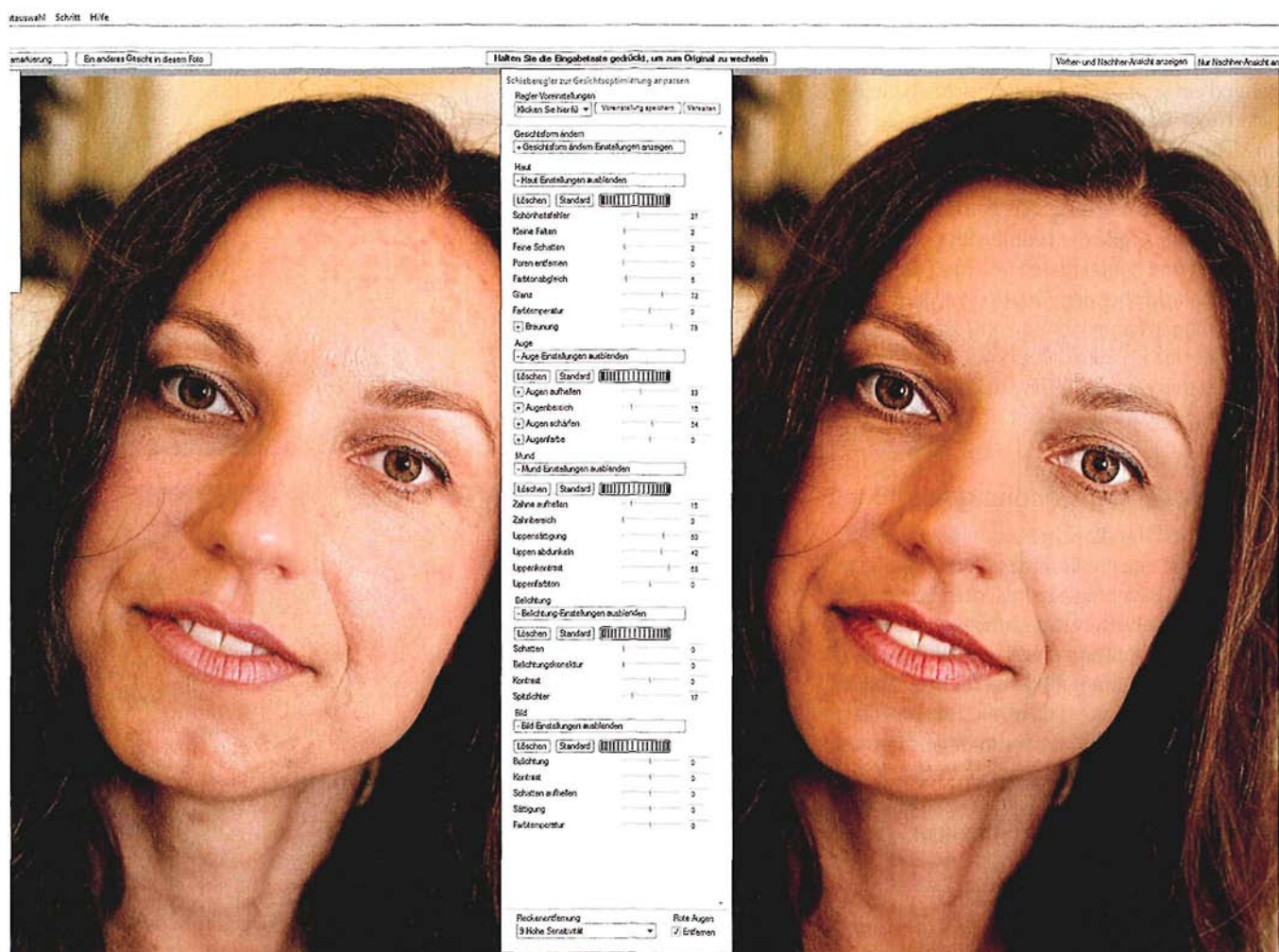
Neu ist auch das Tool „High Dynamic Range“. Der Name verspricht viel, andere Produkte nutzen bei ähnlichen Funktionen weniger große Worte, auch wenn der Effekt bei allen durchaus an HDR-Techniken erinnert. Der Kontrastumfang einer Aufnahme kann damit im Idealfall dramatisch gesteigert werden, wenn man die Regler „Shadow“ und „Highlight“ hochsetzt. Die dramatische Wirkung tritt aber nicht bei jedem Bild auf. Voraussetzung sind erhebliche Helligkeitsunterschiede mit überstrahlten Details in den Lichtern und zugelaufenen Tiefen. Relativ „normale“ Belichtungen wirken oft einfach nur etwas detaillierter.



Multiview und Varianten

Nicht jeder Fotograf ist immer nur auf der Suche nach der einen perfekten Entwicklung für ein Bild. Wer lieber experimentiert, kann zwei neue Funktionen gemeinsam nutzen: Die Möglichkeit mehrere Bilder in einer Vergleichsansicht darzustellen und von einem Ausgangsbild mehrere Varianten anzulegen, ohne das Bild dafür auf der Festplatte mehrfach speichern zu müssen. Die Darstellung von bis zu zwölf Bildvarianten wird durch Auswählen mehrerer Bilder mit der Strg-Taste (Mac: Befehlstaste) gestartet. Neue Varianten erzeugt man im Bilder-Browser über das Kontextmenü.





Ein typisches Porträt mit Korrekturbedarf: Dezent angeblitzt werden die Hautstrukturen deutlich herausgearbeitet.

Das Ergebnis beeindruckt - allerdings dauert so eine Retusche rund zehn Minuten und setzt ein frontal aufgenommenes Porträtfoto voraus.

Profi-Porträts auf Knopfdruck?

Liest man den Werbetext für diese Software auf der Webseite von Globell (www.globell.com), gerät jeder Fotograf, unabhängig ob Profi oder Amateur, in Verzückung: „Portrait Professional wurde mit unzähligen Porträt-Beispielbildern gefüttert. Durch die in der Software enthaltene Wissensdatenbank über das menschliche Schönheitsideal können Sie innerhalb weniger Minuten alle notwendigen Bildverbesserungen entsprechend Ihres persönlichen Geschmacks vornehmen. Dies geschieht einfach und mit nur wenigen Handgriffen, indem Sie assistentengestützt wichtige Punkte im Gesicht des Modells markieren und anschließend über die Verwendung von Schiebereglern einzelne Effekte verstärken, vermindern oder ganz ausblenden.“

Erste Schritte...

Die Software gibt es leider nur für Windows, auf dem Mac bekommt man sie jedoch anstandslos und halbwegs zügig unter Parallels zum Laufen. Das Programm begrüßt seinen Benutzer nach der Installation mit einem Start-Bildschirm. Der bietet neben einem „Start“-Knopf nur eine Übersicht über die kommenden vier Arbeitsschritte und lässt sich leider nicht abschalten. Wir laden im Folgedialog ein Bild und stellen erfreut fest, dass die Software neben TIFFs und JPEGs unter anderem einige Nikon-, Canon- und Olympus-Raw-Formate sowie den Raw-Standard DNG unterstützt. Die folgende Raw-Entwicklung entspricht aber von der Herausarbeitung der Details und von der Rauschun-

terdrückung nicht entfernt dem, was man von der unabgestimmten Standardentwicklung aus Lightroom oder Photoshop kennt. Man sollte also besser darauf verzichten und der Software stattdessen 16-Bit-TIFFs zuführen. Ist das Bild geladen, legt man fest, ob es sich um ein Männer- oder ein Frauengesicht handelt und folgt den Anweisungen zur Gesichtsmarkierung mit etwas hakelig verformbaren Vektorpfaden.

... und erste Hürden

Werjetztaufdie Idee gekommen ist, ein Bild zu nehmen, das einen deutlich schrägen Winkel zum Porträtierten aufweist, der hat im Folgenden mit der Markierung länger zu tun als bei einem Bild, das im 90-Grad-Win-



Damit das Programm ein Gesicht verändern kann, muss man eine Gesichtsmaskierung mit diesen etwas starren Vektorpfaden durchführen. Mangelnde Präzision führt zu Artefakten bei späteren Korrekturen. Das kleine Bild unten liess sich wegen des Aufnahmewinkles nicht optimieren.

Trotz ausgiebiger Versuche, das Gesicht exakter zu maskieren, traten bei der Korrektur der Kopf- form immer unschöne Artefakte auf.

Mit einem ganz neuen Arbeitsansatz will sich „Portrait Professional“ in die Herzen der Fotografen einklinken. Wir haben die neue Software, die von sich behauptet, ihre Ergebnisse am menschlichen Schönheitsideal auszurichten, genauer unter die Lupe genommen. | **Christoph Künne**

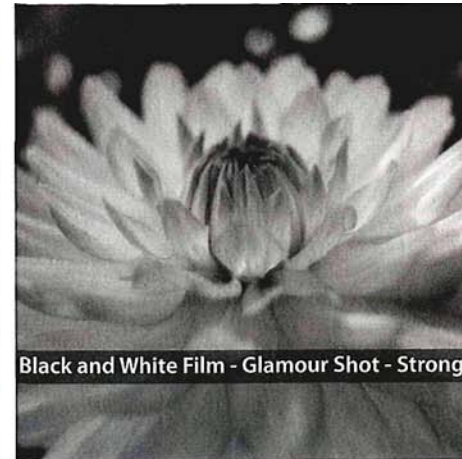
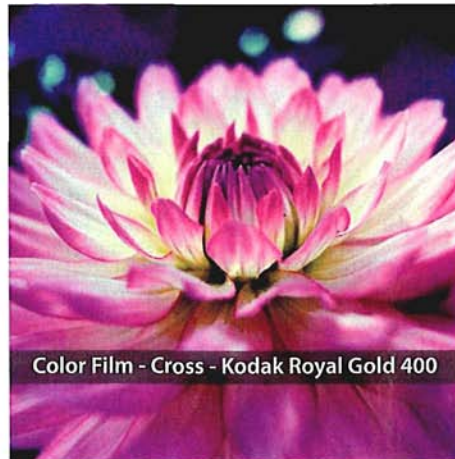
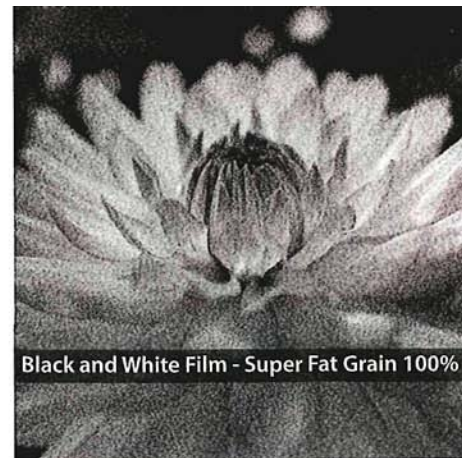
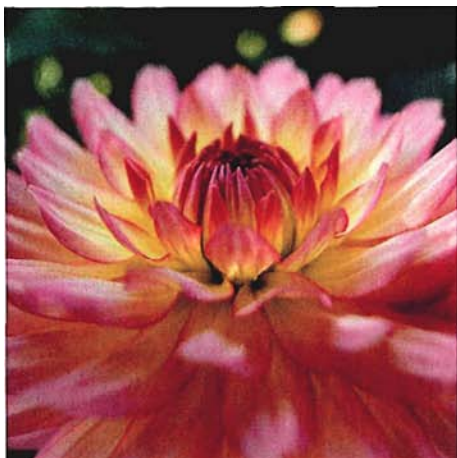
kel aufgenommen wurde. Unser erster Versuch, ein Porträt aus leichter Vogelperspektive, wurde trotz 15-minütiger Feinjustage von der Software so sehr „zerhackt“ dass wir uns entschlossen, das Bild zu wechseln. Einige Bilder später, also mit ein wenig Übung bei der Bildauswahl, ging es dann deutlich besser, und die Gesichtsmaskierung war in sechs Minuten erledigt. Beim Durchklicken der Regler-Vorsteinstellungen - hier finden sich zehn Ausgangspresets - gab es nur wenige, bei denen das Gesicht nicht destruktiv entstellt wurde. Nach der Wahl des moderaten Presets „Subtil“ ließen sich dann zumindest alle Hautfunktionen einsetzen, was zweifelsohne zu gut steuerbaren Resultaten führte. Bei der Einarbeitung in die vielen Einstellungsparameter erweist sich auch die

Kontexthilfe in Form aufpoppernder Sprechblasen hin und wieder als nützlich. Wo die Automatik nicht hinlangt, hilft man - wie in Photoshop gewohnt - mit einer Art Reparaturpinsel nach. Abgesehen von ein paar Modifikationen, die bei unserem Beispielbild zu ungewünschten Artefakten führten, bieten auch die Regler zur Gesichtsformkontrolle einiges an interessantem Korrekturpotenzial. Hier fühlt man sich allerdings mehr an eine Modellingssoftware wie Poser erinnert als an ein Bildbearbeitungsprogramm.

Fazit

Der Eindruck, den Portrait Professional insgesamt hinterlässt, bleibt zwiespältig. Auch wer Photoshop beherrscht, findet hier bei

der Verformung von Gesichtern einen deutlichen Funktionsbonus ebenso wie bei der gut abstimmbaren Hautbearbeitung. Dennoch überwiegen die Nachteile beim bisherigen Entwicklungsstand: Die Vorarbeiten sind zu zeitintensiv, die Einstellungsmöglichkeiten der Gesichtsmaskierung zu starr, die Raw-Entwicklung nicht auf dem aktuellen Qualitätsstand und die faktische Beschränkung auf Frontalporträts zu wenig praxisorientiert. Portrait Professional dürfte dennoch mit dem recht günstigen Preis von knapp 50 Euro vielen professionellen Fotografen das Tagesgeschäft erleichtern, wenn sie ihr Geld mit einfachen Frontalporträts verdienen, die mit wenig Zeiteinsatz aufgehübscht werden sollen. Für den höheren Anspruch ist die Software dagegen (noch) ungeeignet.



Die ganze Welt des Films

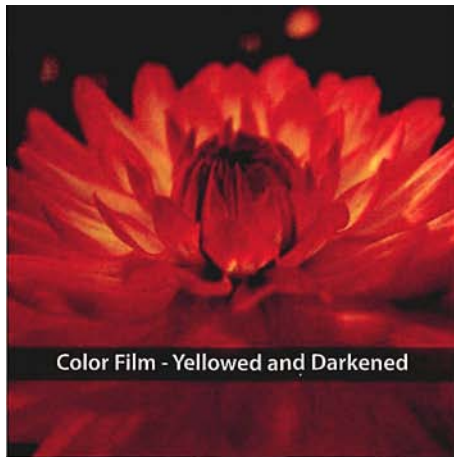
Digitale Fotos sind nicht nur scharf, sie sind sehr scharf. Selbst Farb- und Helligkeitsrauschen kann man, bei dem, was aktuelle DSLRS produzieren, bis 400 ASA fast vernachlässigen. Im Grunde ist also das geschehen, was wir Fotografen uns zu analogen Zeiten immer gewünscht haben: Man sieht nur noch das Bild in aller Klarheit, während die materialbedingten Defizite kaum noch zutage treten. Doch würde der Mensch nur nach Perfektion streben, gäbe es manche Dinge längst nicht mehr. Das gilt für Konsumgüter aus der ehemaligen DDR genauso wie für Schallplatten oder für das Korn im Film. Letzteres war nämlich nicht nur störendes Beiwerk, sondern wurde von vielen Fotografen ganz bewusst als Stilmittel eingesetzt oder half schlicht, den optischen Schärfeeindruck zu erhöhen. Soll es in der Digitalfotografie wieder zum Einsatz kom-

men, kann man sich ein ganzes Stück weit mit Photoshop-Filtern wie „Körnung“ oder „Störungen hinzufügen“ behelfen. Doch wollen solche einfachen Eingriffe das geschulte Auge nicht wirklich befriedigen. Daher gibt es schon eine ganze Reihe an Tools, die es uns Bildbearbeitern abnehmen, nach dem perfekten Grad der Körnung zu suchen, wenn wir einen bestimmten analogen Effekt erzielen, aber dennoch digital fotografieren möchten. Exposure 2 aus dem Hause Alien Skin (www.alienskin.com) ist das neueste Produkt seiner Gattung und rangiert mit 250 Dollar (Update 150 Dollar) Kaufpreis in der Oberliga solcher Helferlein. Für soviel Geld wird dem Liebhaber der Analogfotoästhetik allerdings einiges geboten. Man könnte fast meinen, da hätten findige Entwickler die Dunkelkammer digital nachgebaut. Freunde des Laborexperiments finden eine Viel-

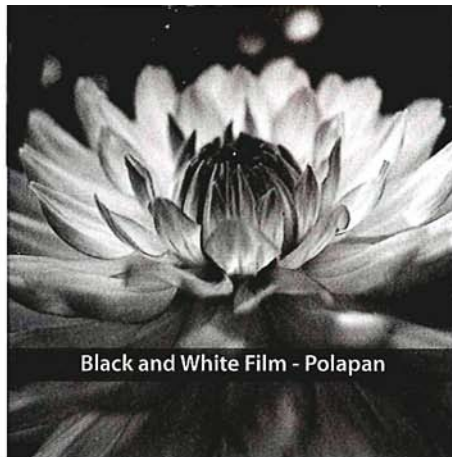
zahl von Kontrollparametern wie Einstellungen für die Lichthofgröße (Halation) bei Infrarot-Filmen, fürs Pushen (Push Processing), zur Steuerung der relativen Korngröße (Relative Grain Size) sowie Schärfe, Tonwert und Farbeinstellungen. Doch der Wert von Exposure 2 liegt vornehmlich in seinen über 300 Voreinstellungen. Nach der Installation befindet sich im Menü „Filter“ der Eintrag „Alien Skin Exposure 2“ über den sich Farb- und Schwarzweiß-Effekte getrennt aufrufen lassen.

Schwarzweiße...

In dem Schwarzweißfilm-Dialog gibt es zunächst eine Reihe von Effekten, die typische Schwarzweißfilm-Emulsionen der Firmen Agfa, Fuji, Ilford und Kodak nachempfinden, darunter zum Beispiel der Delta 3200,



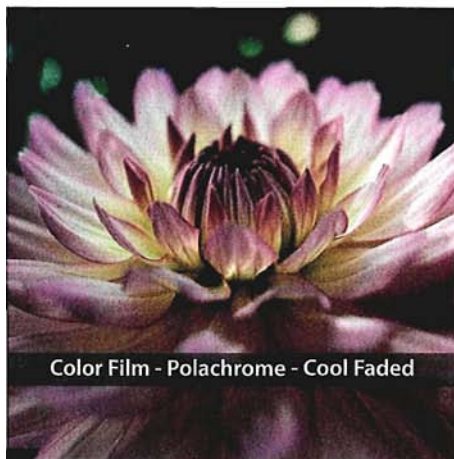
Color Film - Yellowed and Darkened



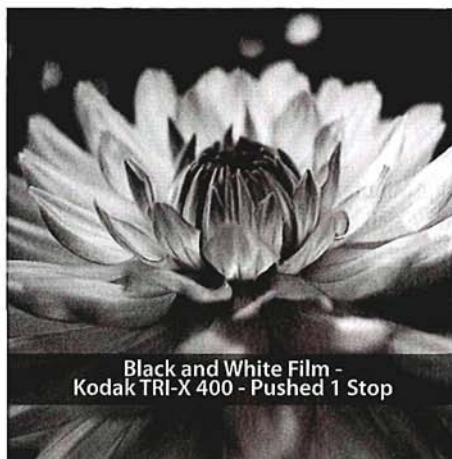
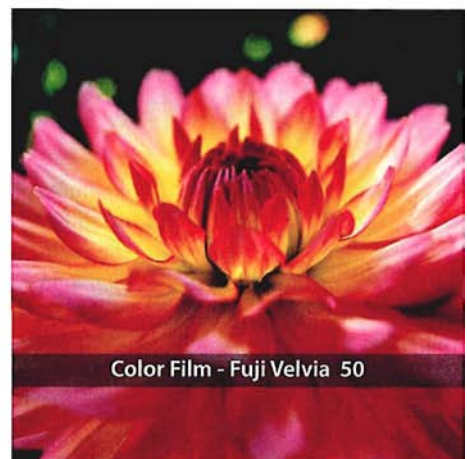
Black and White Film - Polapan



Color Film - Ultra Contrast - 25% Light



Color Film - Polachrome - Cool Faded

Black and White Film -
Kodak TRI-X 400 - Pushed 1 Stop

Color Film - Fuji Velvia 50

Wem die Bilder aus seiner Digitalkamera nicht richtig gefallen, sei es wegen der Farbigkeit oder weil sie zu perfektioniert-glatt daherkommen, der sollte sich das Photoshop Plug-in Exposure 2 anschauen. Damit sind viele Retrolooks nur noch einen Mausklick weit entfernt. | **Christoph Künne**

der HP 5 oder der TRI-X 400, wahlweise auch mit ein oder zwei Stops gepushed. Diese Effekte reproduzieren nicht nur das Kontrastverhalten, sondern auch die Körnigkeit des Filmmaterials. Die gleiche Auswahl gibt es auch ohne Korneffekt sowie mit oder ohne Korn und verringertem Kontrast. Wer nur auf die chemische Nachbearbeitung scharf ist, kann Tonungssets laden. Hier stehen zum Beispiel Sepia- und Selentönungen ebenso zur Wahl wie Polysulfid, Kupfer oder ein schlichtes warmes Braun. Wer frühe Fotografie schätzt, kann seine Digitalfotos auch als Calotypie oder Daguerrotypie mit unterschiedlichen Tönungen abstimmen. Als wäre das alles noch nicht genug, bietet Exposure 2 Schärfungen und Weichzeichnungen (für Glamaureffekte), verschiedene Körnungen (auch solche, die an Rodinal-Entwickler erinnern), viele Infraroteffekte, Kontrast- und

Belichtungsvorgaben sowie eine Extrasektion für Polapan-Simulationen.

...und farbige Filme

Bei den Farbfilmen ist die Auswahl üppiger, wenn auch teilweise weniger vielfältig. Bei den Negativfilmen, die mit normalem und reduziertem Kontrast sowie mit und ohne Korn angeboten werden, gibt es nur Produkte von Fuji und Kodak. Diafilme dagegen (mit und ohne Korn) stehen von Agfa, Fuji, GAF und Kodak zur Wahl. Auch hier finden sich Schärfungs- und Weichzeichnungsvorgaben, Crossentwicklungs-, Nur-Korn-Einstellungen und Kontrast- und Belichtungsvorgaben. Besondere Aufmerksamkeit gebührt der Polaroid-Sektion. Neben mehreren 669er-Simulationen kann man hier zudem Polachrom und Fuji FP-100C-Effekte wählen.

Fazit

Es steht außer Frage: Exposure 2 ist „das“ Werkzeug für alle Fotografen, die auf Analogästhetik stehen, aber dennoch die Vorzüge der Digitalfotografie nutzen wollen. Ob sich das Update von der Version 1 lohnt, hängt davon ab, wie weit man experimentiert oder von den vielen neu hinzugekommenen Presets Gebrauch macht. Ein Testlauf mit der Demoversion verschafft Klarheit; die alten eigenen Einstellungen bleiben bei der Ausrüstung erhalten. Zu bemängeln sind zwei Dinge: Der Umstand, dass man Exposure nicht direkt in Camera Raw oder Lightroom nutzen kann - das liegt aber nicht an Alien Skin. Schön wäre es auch, mehrere Effekte mischen zu können. Hier würde zum Beispiel eine Art Ebenenprinzip innerhalb des Plug-ins Abhilfe schaffen.



Nachgelagerter Bildprozessor

„Photo-D“ ist ein automatisierter Bildverbesserer, der Fotografen und Bild-Dienstleistern hilft, Arbeitszeit zu sparen. | Christoph Künne

Auch wenn Automatikprogramme moderner Digitalkameras vielen Belichtungssituationen bereits gewachsen sind, beherrschen sie doch noch nicht alle Lichtverhältnisse. Im Studio gibt es natürlich keine Probleme, dort ist das Licht unter Kontrolle, und auch der Fine-Art-Fotograf, der mit viel Zeit zu Werke geht und die richtige Belichtung kenntnisreich ermittelt, ist von den Defiziten kaum betroffen.

Mit den suboptimalen Ergebnissen oftmals zu kämpfen haben diejenigen, die wirklich viele Bilder, und dann auch noch unter Zeitdruck belichten: Eventfotografen, Bildjournalisten, Hochzeitsfotografen oder alle, die in Betrieben und bei Produktionsbedingungen dokumentieren. Sie sehen zwar die kleinen Farbstiche, die zu matten Farben und die fehlenden Kontraste, doch vor die Wahl gestellt, jedes Bild einzeln anzufassen und

einige Minuten nachzubearbeiten, entscheiden sie sich zumeist dann doch, mit den Defiziten zu leben, weil es in keinem Verhältnis zum Ertrag stünde, zusätzliche Stunden für die Bildoptimierung aufzuwenden. Zum Teil lässt sich das Problem mit Photoshop-Automatiken und -Aktionen aus der Welt schaffen, doch sind diese Korrekturen oftmals sehr grob und reagieren zudem wenig spezifisch auf die individuellen Problempunkte der Belichtungen.

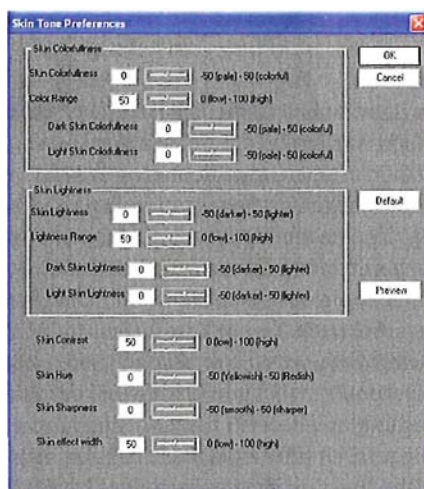
Die israelischen Bildsoftware-Entwickler von Klearvision (www.klearvision.com) haben das Werkzeug Photo-D auf den Markt gebracht, das eine „intelligente“ Bildoptimierung verspricht. Hier werden „Bildpakete“ geladen und nach weitgehend konfigurierbaren Vorgaben im Hinblick auf Belichtung, Farbe, Schärfe, Kontrast, Details, Hauttöne, rote Augen, Graubalance und Rauschen verbessert. Was hinten herauskommt, ist ein Bild, das laut Klaus-Hermann Otto, dem Europadirektor des Unternehmens, zu rund 80 Prozent optimiert ist.

Die letzten 20 Prozent lassen sich dann in kürzester Zeit in einem per Tastatur schnell steuerbaren Finetuning-Dialog hinzufügen.

Doch auch ohne manuelle Nachbearbeitung sind die Verbesserungen oft schon deutlich. Die Bilder wirken insgesamt freundlicher, die Hauttöne wärmer, und es tritt manches Zeichnungsdetail hervor, das man vorher nur erahnen konnte.

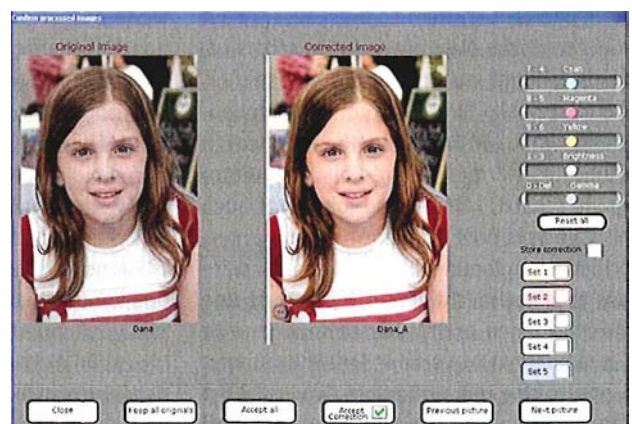
Gedacht war das Workflow-Tool „Photo-D“ ursprünglich in der „Pro H“-Version für Bildredaktionen, Fotolabore und Unternehmen in der Druckvorstufe, die täglich Hunderte von Bildern be- und verarbeiten müssen. Sie profitieren von überwachten Ordnern, die sie speziell nach den Vorgaben ihrer Kunden bearbeiten können, wandeln damit TIFF-, JPEG- und Raw-Daten, ohne sich um Formatspezifitäten kümmern zu müssen, nehmen Skalierungen vor und können ganz nach Anwendungsbedarf die Farbprofile und Farb Räume wechseln.

Doch auch professionelle Fotografen erleichtern sich die Arbeit mit „Photo-D“. Für sie gibt es die abgespeckte Version „Pro I“, die sich auf die Optimierung von einzelnen Verzeichnissen konzentriert. Die Preise für Photo-D, das mit Windows 2000 und XP, nicht aber mit MacOS X zusammenarbeitet, beginnen bei rund 1 000 Euro.



Geschmackssache: Je nach Kulturkreis sollen Hauttöne anders aussehen. In den Hautton-Voreinstellungen finden sich zwölf Parameter, um die Wiedergabe solcher Bildbereiche abzustimmen.

Eigenwillige Oberfläche: Für die schnelle Nachkorrektur bietet Photo-D einen eigenen Dialog, der mit wenigen - per Tastatur zu steuernden - Parametern einen hohen Bilddurchsatz verspricht.



Jetzt DOCMA empfehlen und Prämie sichern!

Sie müssen kein Abonnent sein, um einen Abonnenten zu werben.



Sansa Clip 2GB MP3-Player*

Der kleine, kompakte Musicplayer für MP3 und WMA mit 2 GB Speicherplatz und bis zu 15 Stunden Wiedergabedauer. Mit Diktiergerät-Funktion und 4-zeiligem LED-Display. Inkl. abnehmbarem Trageclip, Ohrhörer und USB 2.0 Kabel.

(wn do 1145-2)



Pretty Boy 3000L von Crumpler*

Die Fototasche bietet Platz für eine Kamera und ein Extraobjektiv, geschützt verpackt durch verstellbare Inneneinteilungen. Weiteres Zubehör kommt in die Vordertasche mit Netz.

Nichts geht verloren dank des super sicheren Klettverschlusses mit Clip. Für Tragekomfort sorgt der verstellbare Schultergurt mit praktischem Schulterpolster.

(wndo 1145-1)

*Nur solange der Vorrat reicht.

So können Sie bestellen:

✉ **Coupon einsenden**

☎ **+49 (0)2 11 / 73 57 - 155**

☎ **+49 (0)2 11 / 73 57 - 891**

@ **leserservice@vva.de**

🌐 **www.docma.info**

Bitte wn-Nummer angeben.

VVA Kommunikation GmbH

Leserservice

Postfach 10 51 53

D-40042 Düsseldorf

Vertrauensgarantie: Ihre Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen ohne Angabe von Gründen widerrufen werden bei: VVA Kommunikation GmbH, Leserservice, Postfach 105153, 40042 Düsseldorf

**Jetzt neu:
6 x
im Jahr**

Jetzt Coupon ausfüllen und Vorteile nutzen:

Ich bin der neue Abonnent:

Ich abonniere DOCMA zur nächsten erreichbaren Ausgabe für zunächst ein Jahr zum günstigen Abo-Preis von derzeit nur 51,60 € inkl. MwSt. und Porto für 6 Ausgaben im Jahr. Mein Abo verlängert sich jeweils um ein Jahr, wenn es nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeitraums gekündigt wird.

Name: _____

Vorname: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Mein Zahlungswunsch:

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

☐ Nach Erhalt der Rechnung

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Kontonummer: _____

Datum/Unterschrift: _____

Ich bekomme die Prämie

Ich habe den neuen Abonnenten für **DOCMA** geworben. Als Dankeschön schicken Sie mir bitte folgende Prämie:

- Pretty Boy (wn doi 145-1)
- Sansa Clip (wn doi 145-2)

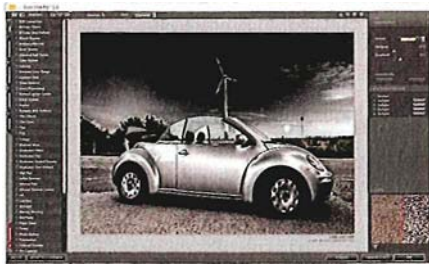
Name/Vorname

Straße/Nr.:

DOCMA

DOC BAUMANN'S MAGAZIN FÜR DIGITALE BILDBEARBEITUNG

Die Lieferung der Prämie erfolgt erst nach Zahlung der Rechnung. Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht dieselbe Person sein.



Nik Software hat das Photoshop-Plug-in **Color Efex Pro** zum Retuschieren, Farbkorrigieren und kreativen Bearbeiten von Digitalfotos gründlich überarbeitet und mit weiteren Effekten ausgestattet. Version 3 präsentiert sich mit einer neuen, skalierbaren Benutzeroberfläche, die ebenso aufgeräumt gestaltet wurde wie beim Entrauschungs-Plug-in Dfine 2.0. Auch hier gibt es eine große, in vorher/nacher teilbare Vorschau mit separater Ausschnittsvergrößerung. Die von der Nikon-Software Capture NX bekannte U Point-Technologie hat in die neue Version Einzug gehalten. Durch das Setzen von Kontrollpunkten können Filtereffekte selektiv hinzugefügt, geändert und entfernt werden, ohne komplizierte Masken, Ebenen oder Auswahlen zu benötigen. Zu den Neuerungen zählt auch das Auswahlwerkzeug, mit dem sich beliebige Filtereffekte auf das Bild malen lassen - idealerweise unter Einsatz eines Grafiktablets. Ebenen und Masken werden dabei im Hintergrund automatisch erstellt und können über die Ebenenpalette nachträglich editiert oder gelöscht werden.

Die neuen Filter in Color Efex Pro 3 reichen von kreativen Bearbeitungen und Spezialeffekten bis hin zu Retuschierwerkzeugen und mehr als 30 herkömmlichen Filmemulations-Effekten. Dazu zählen Bleach Bypass, Cross Balance, Film Effects, Film Grain, Glamour Glow, High Key, Low Key, Polaroid Transfer und Tonal Enhancer. Bereits vorhandene Filter wurden laut Nik Software aktualisiert, um noch mehr Optionen zu bieten. Praktisch ist das Selective Tool, eine zusätzliche Palette in Photoshop, über die ein direkter Zugriff auf die Nik Software Plug-ins möglich ist. Es zeigt die Steuerungselemente der installierten Plug-ins an sowie vier Auswahlwerkzeuge (Malen, Radieren, Füllen, Löschen), die dazu dienen, die Filtereffekte selektiv anzuwenden. Das Selective Tool wendet die Filterwahlweise auf die kombinierten sichtbaren Ebenen oder nur auf die aktuell aktive Ebene an.

Nik Color Efex Pro 3.0 gibt es für Windows (ab 2000 Prof.) und Mac (ab OS 10.4). Es läuft mit Photoshop 7 bis CS3 (unter OSX nur CS2/CS3), Photoshop Elements 2.0 bis 6.0 (unter OSX nur 4.0) oder einer anderen Photoshop-Plug-in-kompatiblen Anwendung. Versionen und Preise: Die Complete Edition mit 52 Filtern und über 250 Effekten kostet 299,95 Euro, die Select Edition mit 35 Filtern 159,95 Euro. Die Standard Edition bietet nur 15 Filter und ist bei Nik Software (www.niksoftware.com) für 100 Euro zu haben.

Convert to b/w Pro aus der Imaging Factory vereint all das unter seiner Oberfläche, was Schwarzweißfotografen schon immer in Photoshop und Co. vermisst haben. Der Dialog bietet vier Grundfunktionen: Zunächst hat man Gelegenheit, das automatisch in Graustufen umgesetzte Farbbild nachträglich mit einer farbigen Vorsatzlinse zu filtern. Zur Wahl stehen Klassiker wie Rot, Orange, Gelb und Grün, aber auch 356 weitere per Farbton-Schieber definierbare Farbtöne, die sich per Intensitätsregler weiter einstellen lassen. Der zweite Bereich betrifft die Farbwiedergabe. Neben einer linearen Umrechnung und der Standardabstimmung von Photoshop gibt es hier die klassischen Schwarzweißadaptionen von analogen Filmen wie Kodaks T-MAX oder dem FP4 von Ilford. Wer es vorzieht, sich die Umsetzung selber einzustellen, findet dazu sieben Schieberegler. Bereich drei enthält Werkzeuge zur Tonwiedergabe, also die typischen Ansatzpunkte bei der Bildbearbeitung in der analogen Dunkelkammer: Negativ-Entwicklung, Belichtung und Papiergradation. Im vierten Abschnitt geht es um die Einfärbung des Bildes. Hier kann man das Bild entweder mit vordefinierten Einstellungen blau beziehungsweise gelb tonen oder selbst per Farbwähler eine Farbe festlegen, sowie Auftragsintensität und Auftrags-art steuern.

Auch wenn Convert to b/w Pro rund 100 Dollar kostet, für Freunde des Schwarzweißbildes ist es sein Geld wert. Einziges Manko des für Schwarzweißfoto-Einsteiger recht erklärungsbedürftigen Plug-ins: Der Support des Herstellers erfolgt nur in englischer Sprache. Wer Interesse an der Software hat, sollte sie bald herunterladen (www.theimagingfactory.com), da dieses und andere interessante Plug-ins des Anbieters nicht weiterentwickelt werden und die Webseite vom Netz genommen werden soll.

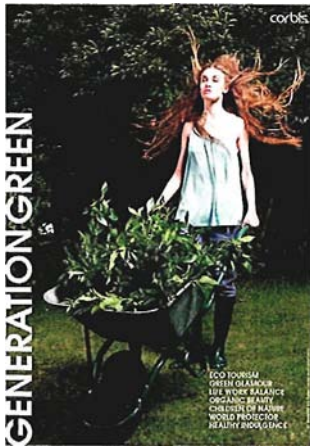
Das Angebot des amerikanischen Software-Herstellers OnOne umfasst eine Reihe von Plug-ins für Photoshop, PS Elements, QuarkXpress sowie Presets für Lightroom und Camera Raw. Essentials 2 for Photoshop Elements ist ein Plug-in, das grundlegende Funktionen von vier anderen OnOne-Produkten in sich vereint: „Photo Tune“, „Mask Pro“, „Photo Frame“ und „Genuine Fractals“. Es soll vor allem weniger versierten Anwendern die Bildbearbeitung erleichtern. Die Programmoberfläche des Plug-ins gliedert den Arbeitsablauf in vier Schritte: Optimieren (Make it better!), Freistellen (Cut it out!), Rahmen (Frame it!) und Vergrößern (Enlarge it!). Im ersten Schritt werden Bildeinstellungen wie Farbe, Kontrast und Helligkeit angepasst, wobei man gleichzeitig den direkten Zugriff auf alle erforderlichen Parameter hat. Im zweiten können auf Basis der vorhandenen Farben Objekte freigestellt werden. Mit der Pipette werden jeweils die Farben der zu erhaltenden und der zu entfernenden Bildteile „gesammelt“ und somit voneinander getrennt. Der Schritt „Frame it!“ stellt die wichtigsten Funktionen des Plug-ins „Photo Frame“ bereit, mit dem einer von

über 500 Rand- und Rahmeneffekten zugewiesen werden kann. Zum Schluss bietet das Modul „Enlarge it!“ die Möglichkeit, ein Bild um bis zu 400 Prozent hochzurechnen. „Essentials for Photoshop Elements“ funktioniert unter Windows ab PE Version 4, unter OS X 10.4.8 (und höher) mit Photoshop Elements 3 und 4. Das Upgrade von Version 1 ist kostenlos, die Vollversion gibt es im Online-Shop für 59,95 USD. Ein Video-Tutorial der englischsprachigen Software finden Sie auf den Internetseiten von OnOne (www.ononesoftware.com).



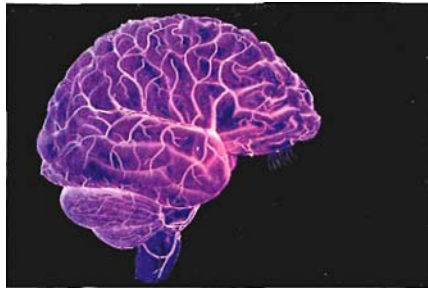
DxO Labs hat eine neue Windows-Version der Bildverbesserungssoftware Optics Pro veröffentlicht. Die angekündigte Version 5 für den Mac war bis Redaktionsschluss noch nicht erhältlich. Zu den wichtigsten Neuerungen von **DxO Optics Pro v5** gehört das komplett neu entwickelte Raw-Umwandlungsmodul, dessen „Demosaiicing-Algorithmus“ viel detailliertere Bilder mit weniger Artefakten ermöglichen soll. Neu ist auch die Anwendung der Rauschunterdrückungsfunktionen vor dem Demosaicing - dadurch soll verhindert werden, dass das Rauschen bei der Raw-Umwandlung verstärkt und im Bild auffällig sichtbar wird. DxO Optics Pro v5 enthält zudem eine Staub- und Fleckenentfernungsfunktion, die nach einmaliger Voreinstellung auf zahlreiche Bilder angewendet werden kann. Mit der neuen „Snapshot“-Funktion können Benutzer mehrere „virtuelle Versionen“ eines Bildes anlegen und diese mit unterschiedlichen Korrektoreinstellungen bearbeiten. Darüber hinaus wurde die Kompatibilität mit Adobe Photoshop Lightroom erweitert. Das Programm kann nun Bilderbibliotheken aus Lightroom einlesen und mit diesen interagieren. Die erweiterte Gehäuse- und Objektivbibliothek enthält die Canon EOS 40D sowie ausgewählte Objektive. Die Liste mit bisher über 600 Korrekturmodulen soll um die DSLR-Gehäuse Nikon D300, Nikon D3, Canon EOS 1Ds MKIII und die Sony Alpha-700 erweitert werden.

DxO Optics Pro v5 ist in der Standard-Version für 124 Euro erhältlich, die Elite-Version für 249 Euro. Der Upgrade-Preis beträgt 69 beziehungsweise 89 Euro (alle Preise zuzüglich MwSt.). Kunden, die DxO Optics Pro v4.5 ab dem 1. August 2007 gekauft haben, können ihre Software unter www.dxo.com kostenlos aktualisieren.



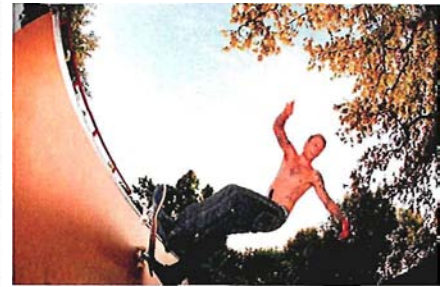
Generation Green

Corbis setzt seine Magazinserie fort und zeigt mit Generation Green eine Komposition von Bildern, die sich mit den aktuellen Themen Umweltschutz und Klimawandel auseinandersetzt. Das 16-seitige, großformatige Magazin stellt den Menschen in den Mittelpunkt und zeigt, wie er die Umwelt schützt und hegt. Die extravagantesten Motive stammen alle aus der Premium-Kollektion zefa. Dem Trend folgend geht Corbis im neuen Magazin auf die wachsende Nachfrage von Werbeagenturen und Verlagskunden nach Bildern zum Thema Nachhaltigkeit, gesundem Lebensstil und Umweltschutz ein. „Generation Green“ wurde auf 100 Prozent recyceltem Papier im Format 34 cm x 48 cm gedruckt und kann unter service.germany@corbis.com oder per Telefon unter 0211 - 912 82-500 bestellt werden.



Medizinfotos bei Corbis

In Kooperation mit MedicalRF bietet die Bildagentur Corbis (www.corbis.com) eine neue Kollektion mit lizenzfreien Bildern von mikroskopischen Organismen, dreidimensionaler Anatomie, Krankheitsstadien und medizinischen Geräten. MedicalRF, Anbieter medizinischer Royalty-Free-Bilder mit Sitz in Dublin, hat sich auf die digitale Produktion von Bildern spezialisiert, die die traditionelle Fotografie nicht bieten kann. Das Unternehmen nutzt modernste Technologie, um realistische und stilisierte 3D-Bilder zu erstellen, die insbesondere für medizinische Anatomie und Konzepte entwickelt werden. Die Bilder sind laut Corbis so realistisch, dass man nur schwer erkennen kann, ob sie computergeneriert oder echte Fotografien sind. Die Bilder aus der Kollektion MedicalRF werden für verschiedene werbliche, redaktionelle und sonstige Zwecke lizenziert. Bei den Kunden handelt es sich um Unternehmen aus den Bereichen Werbung und Kommunikation für Biowissenschaften, Medizin, Pharmazie und Biotechnologie sowie aus dem Redaktions- und Verlagswesen.



Bildagentur für Sportbilder

Das auf Sportmotive spezialisierte Bild-Portal mysportpic.com wendet sich an Amateur- und Profi-Fotografen als Anbieter und an die, die Sportfotos für private oder berufliche Zwecke benötigen. Wer Motive aus den Sportarten Hockey, Kiten, Kitesurfen, Leichtathletik, Marathon, MTX, BMX, Mountainbike, Segeln, Skateboard, Inlineskaten, Ski, Snowboard, Eishockey, Surfen, Wakeboard, Wasserski, Windsurfen, Beachvolleyball und anderes sucht, wird hier fündig. Die Bilder sind auf den Internetseiten in Rubriken wie „Wasser“, „Land“ und „Luft“ nach Sportarten kategorisiert. Darüber hinaus bietet die spezifische Suche nach Land, Region, Datum oder Event die Möglichkeit, geeignetes Bildmaterial für das geplante Projekt zu finden. Je nach Nutzung sind die Motive in unterschiedlichen Formaten erhältlich. Dateigröße, Qualität und Verwendungszweck bestimmen die Preise: Diese bewegen sich je nach Qualität und Verwendungszweck bei privater Nutzung zwischen 1,99 und 2,59 Euro, bei gewerblicher Nutzung zwischen 20,00 Euro und 1.450,00 Euro (www.mysportpic.com).

Forum für Stockfotografen

Das neue Forum Foto-Talk wurde von dem Hobbyfotografen Thomas Seegers gegründet und beschäftigt sich fast ausschließlich mit den Bedürfnissen von Hobby- und Amateur-Fotografen, die ihre Bilder in Internet-Bilddatenbanken verkaufen wollen. Hier geben erfolgreiche Stockfotografen ihr Wissen und Erfahrungen an Neulinge weiter. Schon in den ersten Wochen fanden sich spon-

tan 60 Fotografen auf dieser Plattform zur Diskussion ein. Jede Woche kommen neue Mitglieder hinzu. Thomas Seegers hat das Forum ins Leben gerufen, weil er eine unabhängige Alternative zu den Betreiber-Foren der Bilddatenbanken schaffen wollte, die interessierten Fotografen den offenen Austausch ermöglicht. Im Foto-Talk werden Hilfen für die Auswahl von Bildern und Bildagen-

turen gegeben bis hin zu Zahlen, wer in welcher Agentur wie viel Umsatz pro Monat macht. Inzwischen diskutieren auch Inhaber beziehungsweise Geschäftsführer von Microstock-Agenturen in diesem Forum mit. Wer sich auf www.foto-talk.de informieren möchte, kann ohne Anmeldung als Gast mitlesen. Um selber mitzureden, ist eine kostenlose Anmeldung erforderlich.

Agenturen



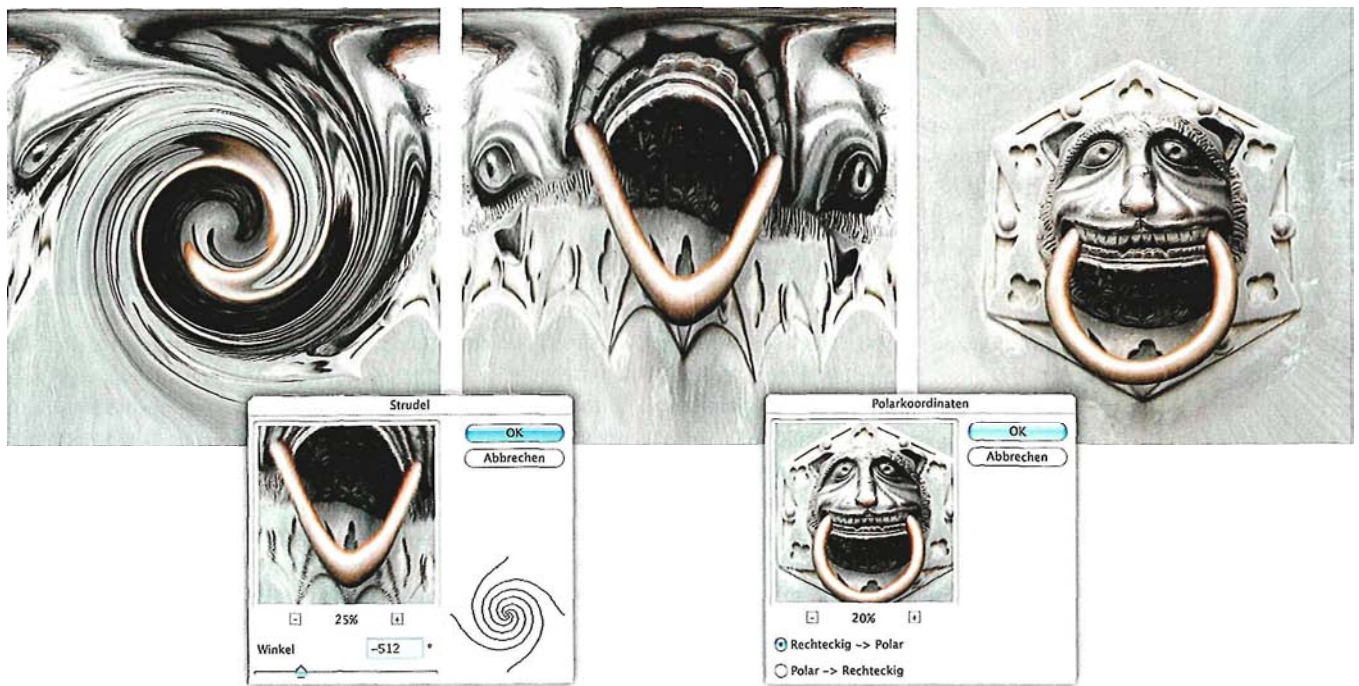
Masterfile City bietet Bildsuche mit Spielfaktor Flash-Seite, <http://aeative.masterfile.com/dty>



Plainpicture hat drei neue Kollektionen <http://www.plainpicture.de/news/news-0709>



Agentur Caro bietet Fotos aus Wirtschaft und Politik, <http://www.carofoto.com/de>



So sieht die Lösung unseres kriminologischen Rätsels aus: Links sehen Sie das Ausgangsbild, das es zu entzerren galt. Im nächsten Schritt hätte der Strudel-Filter mit einem Winkel von -512 angewandt werden müssen (Mitte). Abschließend folgt „Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten > Polar>Rechteckig“ (rechts).

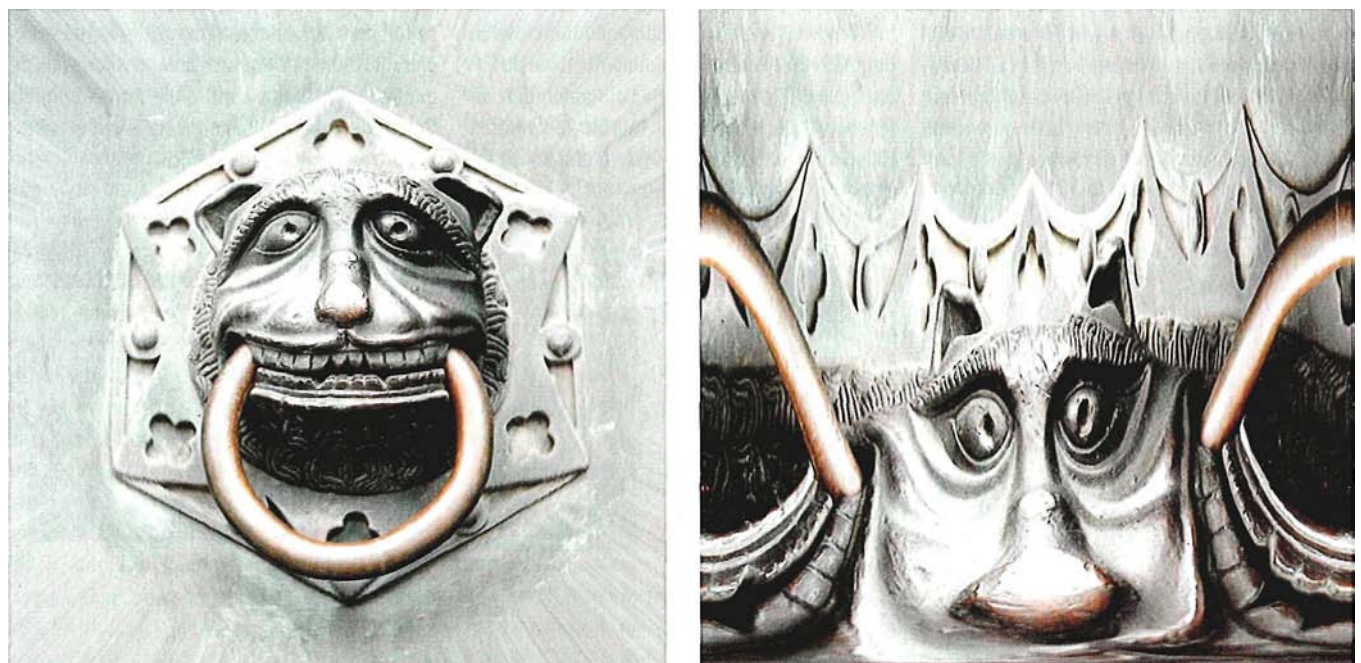
Größere Mühe hatte offensichtlich niemand bei der Lösung dieses Rätsels; die meisten fanden die Lösung in ein paar Minuten heraus. Die längste Zeit benötigte, wie vorhergesagt, das Herausfinden des exakten Drehwinkels des Strudels, es hätten genau -512 Grad sein müssen. Im Unterschied zur Vorgehensweise des Bundeskriminalamts - von dessen Bildentzerrung das Rätsel angeregt worden war -, musste allerdings nicht zuvor noch der exakte Auswahlbereich gefunden

werden, innerhalb dessen der Strudelfilter zum Einsatz gekommen war. Das erschwerte die Arbeit um Größenordnungen. Fast alle erkannten, dass sich das Zwischenergebnis (oben Mitte) dem Polarkoordinatenfilter verdankte - bis auf wenige Ausnahmen (unten rechts), die zugegebenermaßen auch ihren Reiz besitzen.

Da es in der Tat sehr schwer war, allein mit Augenmaß den exakten Strudelwinkel von -512 Grad herauszufinden, haben wir für die

Verlosung der Gewinnprämie (Heico Neumeyers, „Photoshop CS3-Kompendium“ vom Addison-Wesley-Verlag im Wert von 40 Euro) auch alle berücksichtigt, die um bis zu 5 Grad nach oben oder unten daneben lagen. Bei stärker abweichenden Winkeln hätte man den Fehler eigentlich am dann verbogenen Ring erkennen können. Gewonnen hat diesmal Christian Suhr (mit einer Winkelschätzung von 515 Grad). Es wäre schön, wenn die Beteiligung weiterhin so hoch bliebe!

Einige Einsender haben sich von den strahlenförmigen Artefakten am Rand irritieren lassen - die sind eine unvermeidliche Folge nach dem vorausgegangenen Einsatz des Polarkoordinatenfilters (links). Von einigen kam auch folgende Lösung: Nach dem Entstrudeln (oben Mitte) Anwenden von „Verschiebungseffekt“ um die halbe Bildbreite, dann Drehung um 180 Grad. Das dabei entstehende Wesen (rechts) ist zwar auch nett, aber nicht ganz das, was wir suchten.



Photoshop-Rätsel

So, so, das Strudel-Krimi-Rätsel war Ihnen also zu einfach. Nun gut, wir können auch anders. Der Vorschlag zur Lupenvergrößerung kommt diesmal von einem unserer Leser. Viel Spaß beim Tüfteln! | **Doc Baumann**



Das war aber einfach diesmal, in fünf Minuten war ich fertig", so oder ähnlich kommentierten viele Leser/innen ihre Lösung zum verwirbelten Türklopper-Foto. Da trifft es sich doch prächtig, dass uns vor einiger Zeit Thorsten Wiegand einen Vorschlag für ein erheblich komplizierteres Rätsel zuschickte, das wir hier gern vorstellen möchten. Das Ergebnis mit interaktiver Vergrößerung können Sie sich auf seiner Webseite <http://www.towi.de/tutorials.php> anschauen. In Aktion ist das noch eindrucksvoller als die beiden Standbilder unten.

Das, worum es geht, erkennen Sie auf den beiden Abbildungen unten: Im Hintergrund liegt ein beliebiges Bild, darüber eine Lupe. Nun wäre es nicht weiter schwierig, die beiden Darstellungen nacheinander in derselben Weise anzufertigen, wie wir das üblicherweise in unseren Workshops tun, wenn wir einen kleinen Ausschnitt zur besseren Erkennbarkeit per Lupe vergrößern:

Kreisförmige Auswahl erstellen, aus der Ebene darunter kopieren (bei mehreren Ebenen per „Auf eine Ebene reduziert kopieren“ oder Umschalt-, StrgVBefehls- und C-Taste), dann Auswahl so vergrößern, dass die Kreisfläche genau unter die Lupe auf einer Ebene darüber passt.

Die unten abgebildete Lupe aber funktioniert anders: Wenn Sie sie über das Bild bewegen, ist darin immer die vergrößerte Ansicht des Bildes darunter zu sehen, auch während des Verschiebens.

Selbstverständlich müssen Sie zuvor gewisse Vorbereitungen treffen, und ohne zu viel verraten zu wollen, können wir Ihnen immerhin sagen, dass Sie dafür insgesamt vier Ebenen benötigen. Vielleicht hilft es Ihnen auch weiter, wenn Sie unten genau schauen, wo die Vergrößerung im Verhältnis zum Hin-

tergrundbild liegt. Wie die Lupe aussieht, interessiert uns dabei nur am Rande; es geht ums Vergrößern. Die Einfassung besteht hier aus einem schlichten hellblauen Kreisring, dem der Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“ zugewiesen wurde. Sie dürfen gern auch einen Lichtreflex auf die Linse setzen und eine leichte Glas-Abschattung erzeugen, aber das ist nebensächlich. Die Prämie wird unter all denen ausgelost, die den richtigen Ebenenaufbau herausfinden.

Dabei handelt es sich diesmal um den Space Navigator von 3D-Connexion, mit dem Sie nicht nur in Photoshop und beim 3D-Import schnell und einfach in Ihren Dokumenten navigieren können.

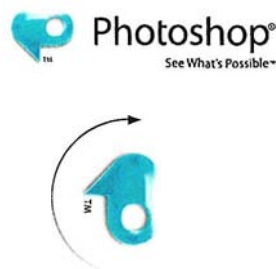
Bitte senden Sie uns die Lösung bis zum 30. März an redaktion@docma.info, Betreff: „Photoshop-Rätsel Lupe“. In der Mail beschreiben Sie kurz Ihre Vorgehensweise. Hängen Sie die Photoshop-Datei in einer Größe von 800x800 Pixel an: RGB, Photoshop-PDF mit Ebenen, mittlere Qualität. Verwenden Sie ein eigenes Bild und beachten Sie dabei gegebenenfalls Rechte wie die des Urhebers oder die Zustimmung abgebildeter Personen.



Unter allen Einsendern, die die Lupe korrekt nachbauen, verlosen wir einen von 3D-Connexion zur Verfügung gestellten Space Navigator.



Photoshop-Ausbildung



Ein Schüler klagt über die Inkompetenz des Lehrers, ein Lehrer bittet um Nachsicht für katastrophale Ausstattung und stellt fest, mit Engagement entstünden trotzdem gute Ergebnisse.

Wie steht es um die Photoshop-Ausbildung in Deutschland, Österreich und der Schweiz? Das hatten wir in unserer letzten Ausgabe gefragt. Zwei Stellungnahmen - eine aus Schüler-, eine aus Lehrersicht - drucken wir hier ab. Bemerkenswert und hoffentlich nicht kennzeichnend für die Ausbildungssituation insgesamt bei der ersten ist, dass wir dringend ersucht wurden, weder Name noch Schule zu nennen, da sonst wohl ein Rauswurf drohe:

„Nach knapp einem Jahr an der Schule haben die meisten Schüler das Gefühl, dass gerade der Unterricht im IT- Bereich keine Erfolge bringt. In unserer Klasse sind wir sechs Schüler, die teilweise von anderen Schulen kommen, die geschlossen wurden. Zwei davon haben eher gute Kenntnisse, zwei durchschnittliche und zwei kaum Kenntnisse in Photoshop.“

In den ersten Unterrichtsstunden bekamen wir den Eindruck, dass wir Berge von Unterrichtsstoff lernen würden. Da wurden uns diverse Fachbegriffe um die Ohren gehauen und uns erklärt, dass wir ja noch gar nichts wüssten. Wir freuten uns zu diesem Zeitpunkt darauf, viel zu lernen und neue Wege beim Bearbeiten unserer Bilder gezeigt zu bekommen.

Leider stellte sich sehr schnell heraus, dass unsere Erwartungen wohl nicht erfüllt würden: Die Computer (PC und Mac) waren nur teilweise eingerichtet, das Netzwerk nicht fertig. Während des Unterrichtes wurden die Arbeitsspeicher erweitert, die meisten Rechner hatten bis dahin nur 256 MB RAM. Während der Dozent den Drucker einrichtete, bearbeiteten wir unsere privaten Aufnahmen. Als ein Bild testweise gedruckt werden sollte, entschied der Dozent, dass keins unserer Bilder es wert wäre, gedruckt zu werden. Dass derlei Aussagen nicht gerade motivieren, braucht wohl nicht erwähnt zu werden!

Das Drucken wurde von dem Dozenten als sehr kompliziert dargestellt. Daher gingen wir davon aus, dass wir zunächst die Drucker kalibrieren und auch mehr über die

Voreinstellungen erfahren würden. Nachdem ein Bild für gut genug befunden wurde, scharten sich die Schüler um einen Rechner, damit der Dozent erklären konnte, wie man druckt.

Ganz einfach: Datei/Seite einrichten: Papierformat und -art wählen. Anschließend noch mal Datei/Drucken. Fertig, ein Bild kommt aus dem Drucker. Fragen dazu wurden nicht beantwortet, so mache man das halt. Als wir nicht mehr wie gebannt auf den Drucker starrten, beschwerte sich der Dozent über das in der Klasse herrschende Desinteresse. Mal ehrlich: Datei/Drucken kennt wohl jeder, der im Besitz eines Rechners ist.

In dieser Art ging der Unterricht dann auch weiter:

- Ein bis zwei Aufgaben pro Tag, die nach maximal einer halben Stunde erledigt waren. Auch nach mehrmaligem Bitten wurden keine weiteren Aufgaben gestellt.
- Das Scannen wurde ebenfalls als sehr kompliziert dargestellt, aber jede Kontrolle fehlt. Wie Farbstiche korrigiert werden, haben wir bis heute nicht gelernt.
- Schüler mit durchschnittlichen bzw. guten Kenntnissen lernen nichts dazu.
- Der Dozent kann einfache Fragen der Schüler nicht beantworten, ohne ihnen die Maus aus der Hand zu nehmen und die Menüs zu durchsuchen. Nach seiner Aussage seien die PS-Versionen so unterschiedlich, dass man sich ja nicht merken könne, wo was wann ist.
- Auf die Frage, in welchen Fachzeitschriften sich unser Dozent über Neuerungen informiere, antwortete dieser, dass er keine Fachliteratur lese, da sich ja alles immer nur wiederhole.
- Es ist zwar allgemein bekannt, dass in PS meist viele Wege zum Ziel führen, doch ist für unseren Dozenten klar, dass nur er den richtigen Weg kennt und daher alle Wege, die von den Schülern anders beschriftet werden, falsch sind.

Wir nehmen mittlerweile unsere privaten Fotos mit in den Unterricht, damit wir etwas zu tun haben. Wenn wir Fragen haben, helfen

wir uns gegenseitig oder kaufen uns Bücher, um verschiedene Techniken selber zu erarbeiten. Stünde die Gesellenprüfung nicht schon vor der Tür, würden wir uns überlegen, ob wir noch bereit sind, das immense Schulgeld zu zahlen.

Würden nicht andere Dozenten guten und sehr guten Unterricht zu analoger Fotografie und Gestaltung machen, wären die meisten Schüler nicht mehr an dieser Schule. Wir haben unseren Dozenten auf die Probleme angesprochen, aber dieser ist der Meinung, guten Unterricht zu machen. Die Schulleitung hat auf unsere Beschwerde beim Dozenten nachgefragt, und man hat sich darauf geeinigt, dass wir überfordert seien.

Was bisher niemand bemerkt hat: Wir beschwerten uns, weil wir mehr lernen wollen! So mancher Lehrer und so manche Schule wäre froh, wenn sie solche Probleme hätte!"

„**Ich bin Lehrer** an einem Berufskolleg und unterrichte dort angehende Mediengestalter, gestaltungstechnische Assistenten usw. Bitte geht nicht so hart mit den Ausbildungsstätten ins Gericht. Die technischen und materiellen Voraussetzungen, unter denen wir ausbilden, sind teilweise katastrophal, und trotzdem erzeugen wir in Zusammenarbeit mit unseren Schülern gute Ergebnisse, ich werde jetzt nicht in die üblichen Klagelieder einstimmen, sondern ein paar JPEGs schicken (rechts) und dich einladen, dir vor Ort ein Bild zu machen, was wir sonst noch so anstellen.“

Mit freundlichen Grüßen, Roland Heuel aus Hagen"

Bitte schicken Sie uns weitere Erfahrungsberichte, positive wie negative, an redaktion@docma.info. Fruchtbare Kritik sollte die Ausbildung doch weiterbringen (und schwarze Schafe irgendwann zum Rückzug bewegen).



Grafik: Ulfacher (Schülerarbeit aus der Klasse von Roland Heuel)

Bildbearbeitung in den 50ern

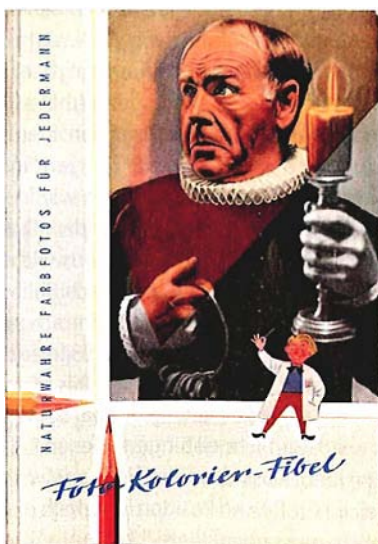
Ab und zu hilft ein Blick in die Vergangenheit, um die Möglichkeiten besser würdigen zu können, die uns heute mit digitaler Bildbearbeitung zur Verfügung stehen. | **Doc Baumann**

ontagen und Retuschen sind eigentlich nichts Neues; es gibt sie fast so lange wie die Fotografie selbst. Zwar denkt man bei solchen Eingriffen eher an stalinistische Fälscher oder die Fotomontagen John Heartfields - in der Praxis viel wichtiger, weil allgemein verbreitet, waren aber die eher unspektakulären Veränderungen.

Beim Aufräumen fielen uns kürzlich innerhalb weniger Tage zwei schöne Beispiele in die Hände: Die Abbildung rechts stammt aus dem „Utopia Science Fiction Magazin“ Nummer 8 von 1956 und zeigt, wie man damals eine Montage aus zwei- und dreidimensionalen Elementen bastelte. Planet und Sternenhimmel wurden gemalt, das Raketenmodell davor an Drähten befestigt. (Heute importiert man SD-Objekte direkt in Photoshop, siehe Seite 39).

Nett ist auch die „Foto-Kolorier-Fibel“ unten: „Naturwahre Farbfotos für jedermann“. 1957 war ein echtes Farbfoto noch eine teure Angelegenheit, da griff man dankbar zu einer Anleitung, wie man den eigenen Schwarzweißbilder mit Malstiften zu eindrucksvoller Buntheit verhelfen konnte. So lernen wir in der Einleitung: „Ohne Schwierigkeiten ist es mit Stabilo möglich, farbige Fotos zu schaffen, die auch stärkster Kritik standhalten.“ Tolle Sache!

Kolorieren leicht gemacht: „Einfach und sparsam in der Anwendung, bietet Stabilo Berufsbildnern und Amateuren höchste berufliche Erfolge und schöpferische Freude.“

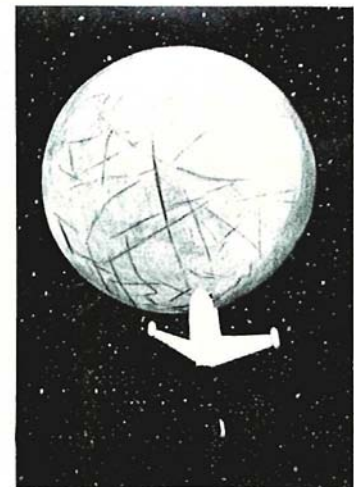


**So wird
es
gemacht!**

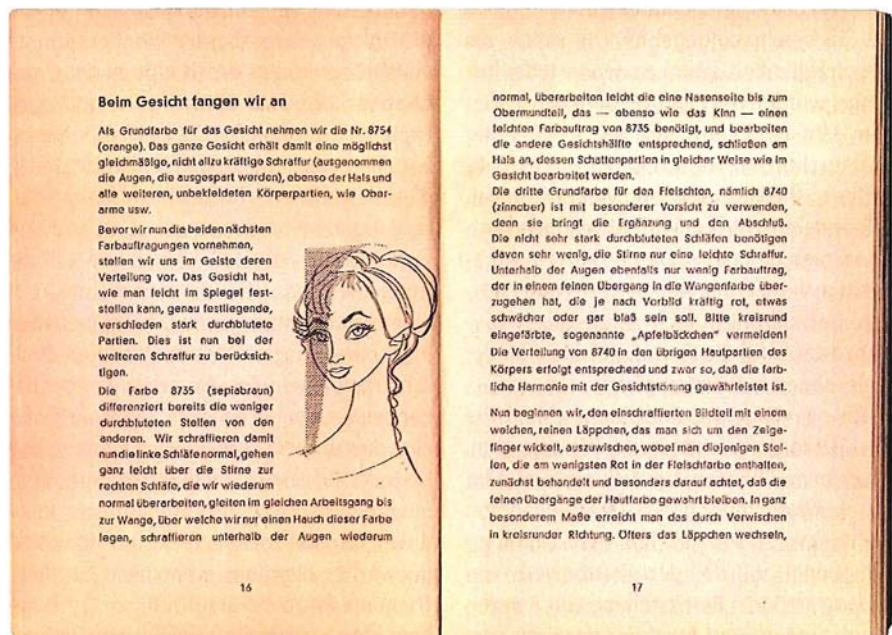
Hons Horst Möbes,
Flensburg Ryde, Dübelerstraße 78,
verrät gerne jedem Freund
utopischer Fotomontagen, wie man
ausgezeichnete Bilder herstellt.
Hier malt er den Mars auf einen
schwarzen Hintergrund und foto-
graphiert anschließend das davor
angebrachte Raumschiffmodell.

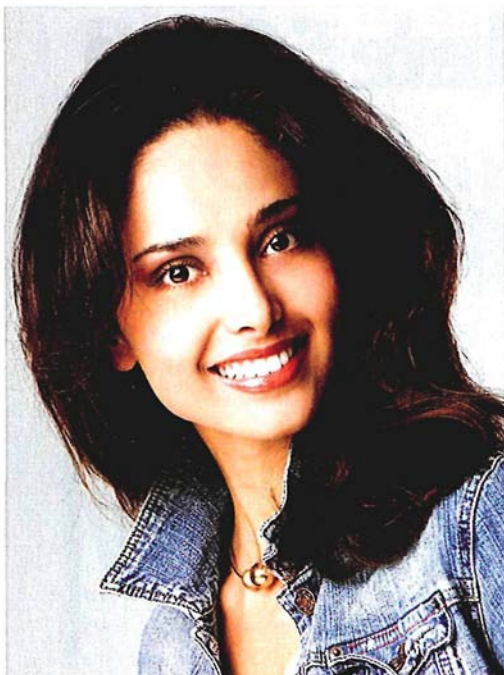
* * * * *

Das Resultat sieht dann ungefähr
so aus, wie im zweiten Foto ersichtlich.
Nehmen auch Sie teil an den
interessanten Fotowettbewerben der
UTOPIA-Großbünde!

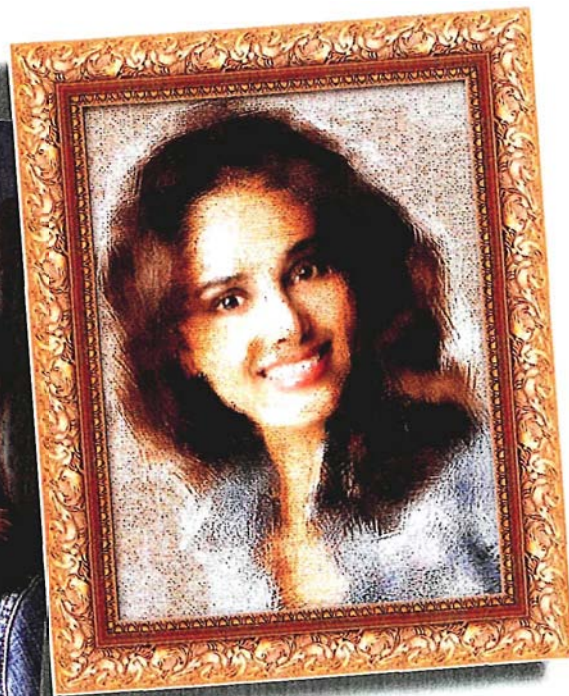


So stellte man 1956 eine zum Mars fliegende Rakete dar - statt mit Photoshop und 3D-Software mit Pinsel, Farbe und Plastikmodell.





© Michael H. Sinn



DOCMA Award 2008: Gesichtspunkte

Beim sechsten Award besteht die Aufgabe für die Teilnehmer/innen des Wettbewerbs darin, ein vorgegebenes Porträt zu verändern. Auf die Gewinner/innen warten diesmal Prämien im Wert von über 20 000 Euro. | **Doc Baumann**



Nun also doch! Eigentlich hatten wir ja die Planung für einen Award 2008 bereits aufgegeben. Die vielen, die angefragt haben, wann es denn wieder losginge, wurden mit einem: „Fällt wohl in diesem Jahr aus“ getröstet und somit bitter enttäuscht. Und wenn Du denkst, es geht nichts mehr, kommt irgendwo ein Euro her. Mit anderen Worten: Wir haben doch noch Sponsoren gefunden, die uns bei den Organisationskosten des Wettbewerbs unterstützen. Und natürlich auch dafür sorgen werden, dass es für die Gewinner/innen wieder viele lohnende Prämien gibt.

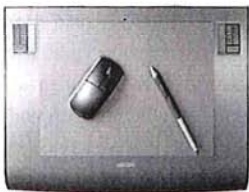
Ein paar Tage vor Redaktionsschluss rief Michael Jordan vom Museum in Koblenz an, ob es beim üblichen Ausstellungstermin im Oktober/November bliebe. Danach nahmen wir Kontakt zu Stefan Schmitt von Nopar International auf, der den Wettbewerb von Anfang an durch Bereitstellung von Ausstellungsständen und Ausdruck der dazu pas-

senden Tafeln unterstützt hat. Eigentlich sollte es bei dem Telefongespräch nur um die Drucke gehen, aber dann bot er spontan an, darüber hinaus den Hauptteil der Organisationskosten zu übernehmen und dazu Papierkollektionen für die Gewinner bereitzustellen. Auch Adobe und Datacolor sind in diesem Jahr wieder bei der Finanzierung dieser Ausgaben mit dabei.

Sowohl für die Teilnehmer wie für die Ausstellungsbesucher ist es offenbar immer recht fruchtbar, wenn die eingereichten und später ausgestellten Bilder einen deutlich erkennbaren gemeinsamen Nenner haben, eine einheitliche Basis also, auf die der eine dies und die andere jenes aufbaut, wobei jeder auf seine individuelle Weise Eingriffe vornimmt. Ein Wettbewerbsthema sollte dieser Vorgabe entsprechen. Noch spannender wird es allerdings, wenn nicht nur diese Thematik für alle dieselbe ist, sondern darüber hinaus auch alle vom gleichen Bildmo-

tiv ausgehen und es nach eigenen Vorstellungen modifizieren. Da Ausgangsbasis ein Porträt ist, lag als geeigneter Titel „Gesichtspunkte“ nahe.

Das Foto, das Sie verwenden sollen, sehen Sie oben links. Es stammt von dem Wiener Fotografen Michael H. Sinn und zeigt sein Model Patricia. Einzige Bedingung (mal abgesehen von dem ganzen formalen Kram, den Sie in den Teilnahmebedingungen finden) ist, dass Sie dieses Porträt als wiedererkennbare Ausgangsbasis verwenden. Das „wiedererkennbar“ ist dabei durchaus wichtig - Sie dürfen das Motiv zwar nach Belieben verfremden, aber wenn die Betrachter davon hinterher gar nichts mehr im Bild entdeckten, wäre das Thema verfehlt. Das muss - und sollte - nun keineswegs immer so aussehen wie in den schnell hingeworfenen Beispielen oben. Dass das Gesicht hier jeweils die gleiche Größe und Position innerhalb des Bildes hat, muss ebenfalls nicht sein.



wacom

fotocommunity

NOPAR
INTERNATIONAL GmbH

Simply iTM Magic

GmbH



EPSON
EXCEED YOUR VISION



datacolor

PEARSON
Education

RaatzMEDIA!

M
LÖSUNGEN FÜR MEDIEN
www.fotolabor-m.de



Landesmuseum
KOBLENZ

Die gezeigten Varianten sollen lediglich andeuten, in welche Richtungen digitale Bearbeitungen der Vorlage gehen könnten: Das Gesicht lässt sich verzerren, altern, mit anderen Gesichtern vermischen, als zentraler Bestandteil von beliebigen Montagen verwenden, als altes oder modernes Gemälde überarbeiten, durch Strukturen überlagern und so weiter und so fort. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. (Oder sagen wir es mal so: Dass die Ergebnisse halbwegs im Rahmen des guten Geschmacks bleiben, wäre wünschenswert.) Selbstverständlich ist natürlich auch, dass Sie das für den Wettbewerb zur Verfügung gestellte Bild lediglich in diesem Zusammenhang nutzen dürfen.

Da die Realisierung des Wettbewerbs so kurzfristig auch für uns überraschend kam, stehen zu diesem Zeitpunkt noch nicht alle Gewinnprämien unserer Sponsoren fest. Bisher zugesagt sind: Von Adobe je drei Pakete für die drei Teilnehmerklassen (Semipro-

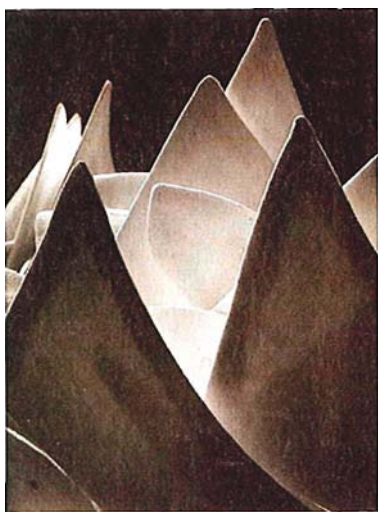
fis, Profis, Ausbildung) der Creative Suite 3 Design Premium, Creative Suite 3 Design Standard sowie Photoshop CS3 - der Gesamtwert: ca. 16000 Euro. Epson stellt einen Stylus Pro 3800-Drucker im Wert von 1 660 Euro zur Verfügung, Wacom drei Intuos 3 A4 (je 500 Euro), Datacolor sponsert drei Spyder3Studio-Koffer (jeweils 535 Euro) zur Kalibrierung, Nopar International drei Papierkollektionen im Gesamtwert von etwa 400 Euro, Pearson fünf Exemplare von Doc Baumanns Bild-CDs (je 100 Euro). Die einheitlichen Drucke für die Jurysitzung stellt wie in jedem Jahr das Stuttgarter Fotolabor M zur Verfügung, die Prints für die Ausstellung Hewlett Packard und Nopar International.

Ebenso steht bereits jetzt fest, dass die Ausstellung im Landesmuseum Koblenz vom 18. Oktober an für drei Wochen gezeigt werden wird, dass an diesem Tag die Eröffnung mit der Übergabe der Gewinnprämien stattfinden wird und dass Raatz Media auch 2008

wieder für die Hauptgewinner Trophäen anfertigen wird, die ebenfalls bei dieser Eröffnungsveranstaltung überreicht werden.

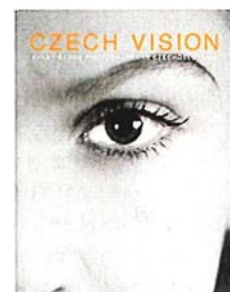
Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Das Anmeldeverfahren wird nach den guten Erfahrungen von 2007 wieder über das Web laufen, wo Sie sich demnächst bei www.docma.info beim Eintrag „Award“ rechts auf der Seite anmelden und die Teilnahmebedingungen herunterladen können; danach wird Ihnen Ihre Teilnehmernummer per Mail zugesandt. An derselben Stelle können Sie auch das benötigte Ausgangsbild von Michael H. Sinn downloaden. Mit der zugewiesenen Nummer kennzeichnen Sie dann Ihre - bis zu fünf - Bilddateien, die wie in jedem Jahr von der Jury anonym bewertet werden.

Einsendeschluss ist der 29. Juli 2008. Die CD und die heruntergeladenen, ausgedruckten und unterschriebenen Teilnahmebedingungen schicken Sie an die DOCMA-Redaktion: Am Rain 1 in 35466 Rabenau.



Tschechische Avantgarde

Die Zeit zwischen den beiden Weltkriegen war in Europa von Umbrüchen gekennzeichnet. Allorten ersetzten Republiken die alten Monarchien, die ehemals so fest gefügten Werte gerieten ins Wanken und allorten war ein Aufbruchsgefühl zu spüren, das seinen Spiegel vor allem in der Kunst fand. Heraus kam unter anderem eine fotografische Avantgarde, deren Arbeiten die Mischung aus Provokation, Innovation und Selbstreflexivität verband. Sie brach mit den Schnörkeln der Vergangenheit und wandte sich einer „neuen Sachlichkeit“ zu. Diese Tendenz begann zumeist im nationalen Rahmen, bald aber entstanden Strömungen, denen sich die Künstler über Landesgrenzen hinweg verbunden fühlten. Während in Deutschland vornehmlich das Bauhaus die künstlerische Speerspitze bildete, hatten andere Länder eigene Zirkel, von denen die tschechische Avantgarde besondere Bedeutung erlangte. Ihr gelang es, obwohl vom deutschen und russischen Konstruktivismus geprägt, diesen von seiner ideologischen Dimension zu befreien. Obwohl die tschechische Avantgarde eine Vielzahl bedeutender Fotografen hervorgebracht hat, die die modernistische Vision ihrer Zeit im fotografischen Bild erfassten, wurde ihr als Gesamtheit nie viel Aufmerksamkeit zuteil. Das englischsprachige Buch „Czech Vision“ hat dieser Strömung nun ein Denkmal gesetzt. Eins, das - wie jedes gute Fotobuch - viel zeigt, dafür aber leider umso weniger erklärt. Für den Fotografen und Bildbearbeiter von heute sind die Bilder Inspiration und Sehschule gleichermaßen. Zu Übungszwecken lassen sie sich vergleichsweise einfach nachfotografieren und später mit diesem speziellen Charme alter Fine-Art-Prints softwareseitig ausstatten.



Czech Vision: Avantgarde Photography in Czechoslovakia
hrsg. von Howard Greenberg et al.
Hatje Cantz, 2007
Gebunden: 229 Seiten
49,80 Euro

Zettelkasten

Bevor das Digitale in Form von persönlichen Computern in unsere Privatsphäre einzog, war der Zettelkasten das bevorzugte Ordnungsinstrument kreativer Geister. Dieser schönen Tradition folgend, verbindet der MEV-Verlag Klassik und Moderne materialisiert in der „Praxisbox für Adobe Photoshop“. Die Boxausfestern Karton ist schwarz, gut 25 Zentimeter lang, 10 Zentimeter hoch und ebenso breit. In dem bei der Auslieferung etwa zu zwei Dritteln gefüllten Inneren befinden sich über 400 Karten im DIN-A7-Format, die doppelseitig bedruckt „auf den Punkt gebrachte“ Anleitungen und Tipps zur Handhabung von Photoshop's Werkzeugen ab der Version 6 enthalten. Zur Inbetriebnahme verteilt man zunächst Reiterkarten, die den Kartenwust nach Menü-Begriffen, Paletten, Werkzeugen, Füllmethoden, Camera Raw, „Schnelltipps“ und eine „Willkommen“ getaufte Rubrik mit einer Bedienungsanleitung und einem Index unterteilen. Anschließend kann die Arbeit losgehen: Die mengenmäßig größte Rubrik sind die Filter, hier greifen wir beherzt zu einer etwas dickeren Karte, die den Filter „Tiefenschärfe abmildern“ erklärt. Damit wir die Entnahme-Stelle später wiederfinden, gibt es Lesezeichen zur Markierung. Die Erklärung selbst ist zwar bebildert, nur kann man - obwohl bei diesem komplexen Dialog

Photoshop Praxisbox mit
ca. 440 Karteikarten
98 Euro

Schnelltipps und Aktualisierungen, à ca. 50 Karten
40 Euro

Mehr Infos: www.mev.de



eine faltbare Doppel-DIN-A7-Karte verwandt wurde - nicht viel erkennen. Auch die Texte sind mangels Raum eher dürrig und vermitteln nur eine Ahnung von dem, was man mit der Funktion anstellen kann. Bei Sätzen wie „Klick ins Vorschaubild legt das Pixel fest, das volle Schärfe erhalten soll“, beschleicht den Leser das Gefühl, hier wurde etwas unreflektiert übersetzt. Wie dürrig die Funktionserklärung bleibt, zeigen ebenso die exakt sechs Kärtchen, auf denen Camera Raw erklärt wird. Bei den „Schnelltipps“ finden sich auch nur fünf bedruckte Kärtchen und fünf weitere für eigene Notizen. Doch lässt sich dieser Bereich jährlich mit drei bis vier Upgrades aufstocken. Die ersten fünf Upgrades sind bereits verfügbar. Wirklich

interessant ist die Preisgestaltung: Die Praxisbox kostet knapp 100 Euro. Für Upgrades mit zusätzlichen 50 Kärtchen sind noch einmal jeweils etwa 40 Euro fällig. Wer Zettelkästen liebt, wird an der Photoshop-Praxisbox seine Freude haben, wer dagegen viel Inhalt für sein Geld erwartet oder zumindest Bilderbeispiele in einer Größe, dass man Unterschiede auch erkennen kann, dürfte anderen gedruckten Lehrmedien den Vorzug geben. Schade eigentlich, denn die Idee ist doch toll. Warum nicht qualitativ etwas besser umgesetzt und vor allem etwas größer? Klassische Karteikarten haben doch auch zumeist Größen von DIN A6 bis DIN A5 gehabt. Die Qualität der nachkaufbaren Schnelltipps haben wir übrigens nicht getestet.

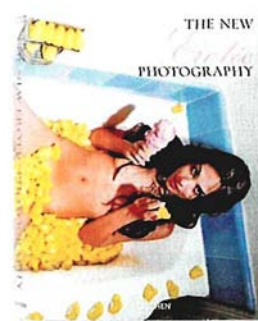
Neue Erotik

Seit Pornografie in den Medien allgegenwärtig geworden ist, sind ihre Grenzen zur erotischen Darstellung völlig verschwommen. Natürlich gibt es auch heute noch klare Definitionen, was das eine vom anderen trennt, doch hat sich die Wirkung auf den Betrachter gewandelt. Wer dauererregt wird, dessen Sensibilität leidet. Der mehrsprachig angelegte Bildband „The New Erotic Photography“ maßt sich jedoch nicht an, die Erotik neu zu erfinden, wie man aus dem Titel vielleicht herauslesen möchte, sondern liefert vielmehr eine Bestandsaufnahme dessen, was Erotikfotografen so alles auf Chips und Filmen festhalten. 82 Lichtbildner aus 14 Ländern stehen Pate bei dieser Genre-Betrachtung und entsprechend vielfältig erscheint das, was die Herausgeber zusammengestellt haben. Die Bandbreite des Gebotenen reicht von zartesten Andeutungen fast bis zum expliziten Vollzug, von optisch eher biederer Hausmannskost bis hin zu raffinierten und kostspieligen Inszenierungen und von ziemlich jungen bis kaum noch jungen Damen aller Hautfarben. Zwischen den Bildern finden sich zu jedem Fotografen kurze, mehr oder weniger erhellende Statements zu ihrer Arbeit im Allgemeinen - wie beispielsweise das Zitat von Terry Richardson: „Meine Mutter hat mir meine erste Kamera in die Hand gedrückt. Ich habe damit meinen Schwanz fotografiert.“ Sie re-



den ein wenig über ihre Herkunft, ihr Verhältnis zu verschiedenen erotischen Praktiken (Lisa Boyle: „Wenn mich was anmacht, (...) dann ein guter Fick im Kopf“) oder schlicht darüber, mit welcher Technik sie am liebsten fotografieren. In den Bildern findet der Leser vielfältige Inspirationen für eigene Akt-Projekte, während die Texte meist eher amüsant als interessant ausfallen.

The New Erotic Photography
hrsg. von Eric Kroll und Dian Hanson
Gebunden: 607 Seiten
Taschen Verlag 2007
39,99 Euro



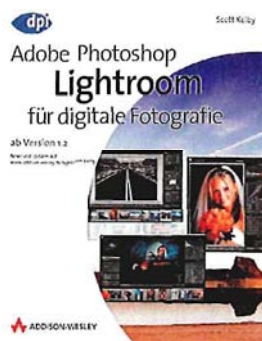
Kelbys Lightroom

Lightroom ist im Grunde ein einfaches Bildverwaltungsprogramm, das sich an intuitiv arbeitende Fotografen richtet. Mit ihm wird es möglich, unter einer übersichtlichen Oberfläche Bilder zu verwalten, zu bearbeiten, zu präsentieren und zu drucken. Nicht, dass das nicht auch mit einer Vielzahl anderer Tools gehen sollte, doch in Lightroom geht es einfach schneller, eleganter und besser.

Nun hat auch der amerikanische Photoshop-Erklärer Scott Kelby, der für seine epische Breite bei der Beschreibung auch einfacher Funktionen bei den einen berühmt und bei den anderen berüchtigt ist, ein Buch zu Lightroom auf den Markt gebracht. Und wie bei den anderen Autoren, die sich bisher mit dieser Software befasst haben, ist auch bei Kelby ein erstaunlich dickes Buch herausgekommen. Eines allerdings, das im Gegensatz zu seiner Konkurrenz nicht nur die Funktionen in Handbuchmanier erläutert, sondern das von einem geschrieben wurde, der damit begeistert arbeitet. Die Begeisterung liest man nicht nur zwischen den Zeilen, sondern man erkennt sie auch an den vielfältigen Praxistipps, die oft auch erfahrenen Lightroomern manches produktivitätsförderndes oder einfach nur komfortables Geheimnis verraten. Schon die Bilder zeigen es deutlich: Hier will ein leidenschaftlicher Fotograf seinen Workflow optimieren und zieht dazu alle Register,

die sich in der Software finden lassen. Wer bisher noch zweifelte, ob er wirklich ein Lightroom-Buch braucht, findet hier eine Anleitung, die das Programm nicht nur im Detail erklärt, sondern auch Spaß macht.

Einen Eindruck von Kelbys Stil und Erklärungsweise erhalten Sie, wenn Sie die Lightroom-Workshops auf Seite 48 in diesem Heft nach vollziehen.

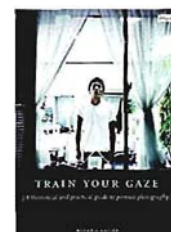


Adobe Photoshop
Lightroom für digitale
Fotografie
von Scott Kelby
Broschiert: 392 Seiten
Addison-Wesley, 2007
39,95 Euro

Anstarren üben

„Anstarren üben“ wäre sicherlich eine treffende Übersetzung des Titels „Train Your Gaze“. Dieses englischsprachige 200-Seiten-Buch vermittelt im Kern das Bekenntnis zum Hinschauen bei der Gestaltung von Porträts. Nicht die Technik steht im Vordergrund, sondern die Haltung zum menschlichen Motiv. So darf man denn auch keine „schönen“ Bilder erwarten, sondern eher fotografische Einsichten, die alles zeigen und sich dabei nicht um die monetäre Verwertbarkeit zu scheren scheinen. Kurz, hier geht es um den künstlerisch-theoretischen Ansatz der Porträtfotografie, nicht um die alltägliche Praxis. Doch auch wenn das eine vom anderen weit entfernt zu sein scheint, kann der, der sich die Mühe der Auseinandersetzung macht, über den Umweg der Kunst eine Menge darüber erfahren, was ein Porträt neben der (geschönten) Abbildung noch zu leisten imstande ist.

Train Your Gaze:
A Practical and Theoretical
Introduction to
Portrait Photography
von Roswell Angier
Taschenbuch: 192 Seiten
AVA Publishing 2007
36,99 Euro



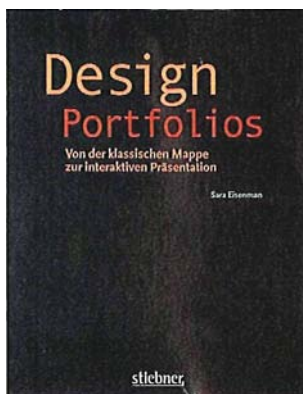
Richtig geguckt

Auch wenn es der technikgläubige Fotograf nicht hören mag - die Ausrüstung ist nichts, der Blick dagegen alles. Das gilt auch im Zeitalter der digitalen Nachbearbeitung. Mit Photoshop macht man aus jedem mittelmäßigen und manchem schlechten Bild eins, das beim Betrachten keine Verstimung auslöst. Doch sind diese Ergebnisse deswegen noch lange keine interessanten oder gar ästhetisch beständigen Werke. Tolle Bilder entstehen im Kopf. Die Fähigkeit, aus einer Wahrnehmung mit allen ihren irritierenden Einflüssen ein fotografisches Bild herauszudestillieren, macht den Fotografen aus. Jeder kann mal einen Zufallstreffer landen, also ein Bild machen, das den richtigen Moment erfasst und dabei formal stimmig gelingt. Wenn man sich aber über die Zufälligkeit in seiner fotografischen Arbeit erheben will, wird es nötig, systematisch an der Motivwahl und -komposition zu arbeiten. Michael Freeman, Autor einer ganzen Reihe von „Sehschulen“, hat sich nun auch explizit mit dem fotografischen Blick auseinandergesetzt. Er zitiert in der Einlei-

tung Johannes Itten, einen der deutschen Bauhaus-Vordenker, der einmal zu seinen Schülern sagte: „Wenn ihr Unwissenden in der Lage seid (...) Meisterwerke zu erschaffen, dann liegt dies in eurer Unwissenheit begründet. Doch wenn ihr nicht in der Lage seid, aus eurer Unwissenheit heraus solche Meisterwerke zu erschaffen, dann müsst ihr Wissen erwerben“. Der fotografische Blick ist, das kann man gut ableiten, etwas, das manche Menschen einfach mitbringen, während ihn sich andere erst hart erarbeiten müssen. An diese (größere) Gruppe richtet sich Freemans Buch. In ihm lernt der Leser anhand anschaulicher Beispiele die Wirkung von Rahmen kennen, erfährt Essentielles über grafische Gestaltungsgrundlagen in der Fotografie, über Kompositionen mit Licht und Farbe, die Bedeutung der Intuition und die Strukturierung des eigenen Kreativprozesses. Kurzum ein Buch, das sich besonders an Fotoeinsteiger richtet, aber auch manch erfahrenem Fotografen dabei hilft, seine visuellen Wahrnehmungsprozesse in Frage zu stellen, um sie weiterzuentwickeln.



Der fotografische Blick.
Bildkomposition und
Gestaltung
von Michael Freeman
Broschiert: 192 Seiten
Markt und Technik; 2007
29,95 Euro



Design Portfolios
von Sara Eisenman
Gebundene Ausgabe: 192 Seiten
Stiebner 2007
34,00 Euro

Rolltreppe aufwärts

Die meisten Kreativen müssen einmal oder öfter in ihrem Leben, manche sogar regelmäßig, mit der Mappe unter dem Arm bei Agenturen und Redaktionen vorstellend werden, um anhand ihrer Arbeitsproben Jobs beziehungsweise Aufträge zu ergattern. Da die Zahl der Kreativen und das geforderte technische Niveau stetig steigt, wird es immer schwieriger, Portfolios zusammenzustellen, die aus dem Rahmen fallen. Grund genug für den Stiebner Verlag, ein edles Büchlein mit magnetischem Klappverschluss und Silberschnitt auf den Markt zu bringen, das den Kreativen in die hohe Kunst der Präsentation einführt. Längst reicht es nicht mehr aus, die eigenen Werke großformatig zu (re)produzieren und von Vinylhüllen geschützt in eine große schwarze Ledermappe zu legen. Wer up to date ist, hat sich weiter entwickelt und kann bei jedem Kundenkontakt mit

der passenden Präsentationsform aufwarten. Sei es als PDF-Sammlung per E-Mail, als maßgeschneiderte Postbox mit lose zusammengestellten hochwertigen Ausdrucken, handgebundenen Büchern, als DVD oder als Webseite. All das muss natürlich hübsch einheitlich in der persönlichen CI (Corporate Identity) daherkommen, wenn man ordentlich Eindruck schinden will. Die Autorin Sara Eisenman begibt sich entsprechend auf eine abwechslungsreiche Reise, die dem Betrachter zwar auch Hintergründe erläutert und käufliche Produkte präsentiert, in der Hauptsache aber gelungene Beispiele von On- und Offline-Präsentationen vieler Designer vom Studenten bis zum Artdirector mit Weltrenommee zeigt. Ein schönes Buch mit Nutzwert auch für Fotografen, allerdings wäre man als Käufer nicht undankbar, wenn es mehr zu lesen und weniger zu schauen gäbe.

Kostenlose Lern-Videos



Entwickeln in Lightroom

Flash, 32 min., www.docma.info/4229.html



Farbmanagement unter Windows Vista

Flash, ca. 5 min., www.docma.info/4232.html



Neu in Photoshop CS3

Flash, 72 min., www.docma.info/4231.html



Pures Lesevergnügen!

Dieses Inspirations-Wunderwerk lässt keine Fragen offen. Mit hinreißenden, professionell gestalteten Photoshop-Projekten lädt das WOW-Book zum Nachahmen ein. Erkunden Sie so alle Features von Photoshop, inklusive aller Neuheiten der CS3-Version.

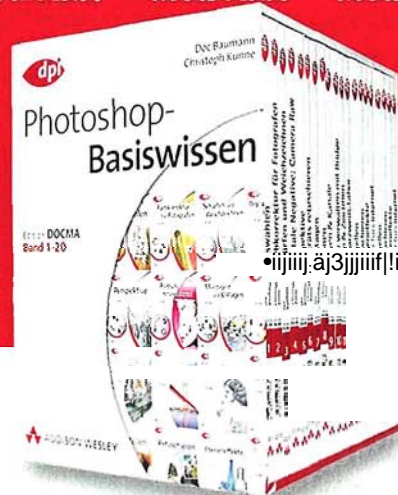
Von Linnea Dayton; Cristen Gillespie
ISBN 978-3-8273-2270-8
800 Seiten, komplett in Farbe
€ 69,95 [D]

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



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]



Für echte Photoshop-Fans und Sparfüchse:
Die komplette
Sammeldition zum
Vorzugspreis von
€ 249,- [D]
978-3-8273-2606-5





Tim Walker: I love Pictures
Hrsg. von Caroline Käding und Valt Görtzel
Gebunden: 160 Seiten
Haye Cantz 2007
35,00 Euro

Bisweilen skurril

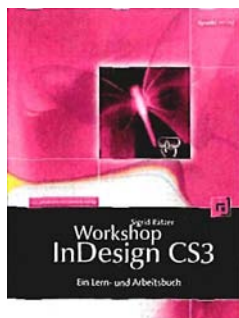
Tim Walker ist einer der derzeit weltweit angesagten Modelfotografen. Außerdem gelingt ihm bei seiner Arbeit der Spagat zwischen Kunst und Kommerz. Das Buch „I love Pictures“ ist als Künstlerbuch zur ersten Einzelausstellung Walkers erschienen. Für Magazine wie Vogue inszeniert Walker mit großem Aufwand eigene Traumwelten, nicht allzuweit weg vom Realen, aber dennoch deutlich überspitzt. Dort sieht man dann in der Regel Models in fast untragbaren, aber nichtsdestotrotz glamourösen Kleidern. Aber auch wenn er auf die menschliche Staffage verzichtet und sich

nur der Inszenierung des Raumes widmet, bestechen seine Bilder durch eine charakteristische, an typisch englische Exzentrικ erinnernende Eigentümlichkeit. So drapiert er Wohnwagen in Landhäusern, lässt Pferde Treppen ersteigen, belädt Kamele in der Wüste mit Skiern und Stöcken, pflanzt alte Bäume in Jugendzimmer oder füllt antiker Bäder mit blauen Luftballons. Walker, ehemals Assistent von Richard Avedon, hat seine ganz eigenen Visionen, und zum Glück für uns geht er damit nicht zum Arzt, sondern hält sie lieber fotografisch fest.

Workshop InDesign CS3

Mit jeder neuen Version vergrößert Adobe InDesign den technologischen Vorsprung gegenüber QuarkXpress, einst Platzhirsch der DTP-Szene. Da sich InDesign inzwischen zum Quasi-Standard entwickelt hat, gibt es eine Vielzahl von Umstiegswilligen einerseits aus dem Quark-Lager, andererseits aber auch von Produkten wie PageMaker und Framemaker, die lange eingesetzt werden konnten, aber unter Adobes Regie seit einiger Zeit nicht mehr weiterentwickelt oder an die neuen Betriebssysteme angepasst werden. An diese Gruppe, aber auch an Neueinsteiger, die schnell produktiv arbeiten wollen, richtet sich Sigrid Rätzer mit „Workshop InDesign CS3“. Auf rund 250 gut gefüllten Seiten lernt der Leser alles, was man wissen muss, um mit InDesign professionell Drucksachen zu gestalten. Die Reihenfolge richtet sich nach dem typischen Workflow: Man legt ein Dokument an, setzt den Text, fügt grafische Elemente hinzu und bindet Grafiken, Fotos sowie Farben ein. Erst dann kommen die technischen Themen für Fortgeschrittene wie Ebenen, Absatzformate, Mustervorlagen, Tabellen, Automatisierungshilfen, Farbmanagement, Druckvor-

bereitung und interaktive Elemente. Rätzers Buch erklärt sicher nicht alles, was man zu InDesign wissen kann, beschränkt sich dafür aber auf die Dinge, die man bis zum Fortgeschrittenen-Stadium beim Umgang mit dieser Software wissen muss. Empfehlenswert also nicht nur für Um-, sondern auch für Einsteiger



Workshop InDesign CS3.
Ein Lern- und Arbeitsbuch, mit DVD-ROM
von Sigrid Rätzer
Gebundene Ausgabe: 288 Seiten
Dpunkt Verlag 2007
38,00 Euro

Recht für Grafiker 2008

Diese Fragen stellen sich viele Kreative: Welchen Schutz genießen meine geistigen und künstlerischen Leistungen? Dürfen meine Designs einfach abgekupfert werden? Welches Haftungsrisiko trägt der Designer? Auf was muss ich in Verträgen und Honorarvereinbarungen besonders achten? Das Buch *Recht für Grafiker und Webdesigner* bietet Antworten für Kreative in Web-Agenturen, Prepress-Betrieben und werbetreibenden Unternehmen. In verständlicher Sprache geht es auf viele Rechtsfragen rund um das Kommunikationsdesign ein. Auch die sozialversicherungsrechtlichen Probleme der Freelancer und die ersten Schritte in die Selbstständigkeit werden behandelt. Der Klassiker erscheint bereits in der 6. Auflage: Im Urheber- und Steuerrecht haben sich viele Änderungen ergeben. Das Team der Agentur *Recht für Kreative* hat daher den Ratgeber für Selbstständige und Agenturen auf den neuesten Stand gebracht, mit Vertragsmustern und Checklisten zum Download.

Recht für Grafiker und Webdesigner
von Uwe Koch et al.
Gebundene Ausgabe: 384 Seiten
Galileo Press 2008, 6. Auflage
34,90 Euro

Schwarz und weiß

Die Schwarzweißfotografie ist eine abstrakte Art, seine Umwelt zu sehen und wiederzugeben. Während Farbfotos alles zeigen und den Betrachter damit oftmals vom Kern der Bildbotschaft ungewollt ablenken, dringt man mit schwarzweißen Bildern leichter zum Kern einer Sache vor. Man verleiht den Formen Klarheit, den Porträts Prägnanz und den Handlungen ein gewisses Maß an Zeitlosigkeit. Allerdings verlangen sie ihrem Fotografen einen anderen Zugang zum Bild ab, sollen die Ergebnisse nicht nur vom Zufall gesteuert sein. Richard Olsenius führt in seinem ebenso handlichen wie preiswerten Vademecum aus der National Geographic Photoguide-Reihe einerseits in die Techniken und die handwerklichen Ansätze ein, stellt aber gleichzeitig auch viele Fotografen vor und zeigt, wie sie das Stilmittel Schwarzweiß ganz individuell für ihre Arbeiten nutzen. Man kann hier viel lernen, ganz unabhängig davon, ob man auf Film oder Chip belichtet. Der Autor betrachtet beide Welten als gleichwertig und stellt die technischen Hintergründe ausführlich dar. Allerdings beschränkt er sich auf den fotografischen Prozess und blendet die Arbeit in Photoshop aus.

Der Große National Geographic Photoguide.
Schwarz-Weiß-Fotografie.
von Richard Olsenius
Broschiert: 159 Seiten
National Geographic 2005
12,95 Euro

Leserbriefe

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

DOCMA-Gesamtinhaltsverzeichnis

Hallo Herr Baumann,
dank DOCMA konnte ich wieder zahlreiche Montageprobleme lösen (die Alterung eines Schildes durch Überlagern mit einer Wandstruktur von Ihrer DVD, das Ausfressen der Buchstaben und vieles mehr). Gibt es eigentlich so etwas wie ein Gesamtinhaltsverzeichnis von DOCMA? Sehr oft fällt mir bei einem Photoshop-Problem plötzlich ein: „So was war doch schon mal in DOCMA“. Die Frage ist nur, wo? Erfahrungsgemäß immer im letzten Heft, egal wo ich zu suchen anfangen. Eine Auflistung der Hauptthemen wäre also extrem praktisch. Mit freundlichen Grüßen, Werner David

Wir haben in den letzten Monaten viel Arbeit in ge-alle zwei Monate in meinen Händen halten darf. nau dieses Projekt gesteckt, und eigentlich ist es abgeschlossen: Ein komplettes Schlagwortverzeichnis seit Heft I, das zu jedem Heft aktualisiert wird. Die shops im neuen Heft, und vielen Dank für die „Auf-Datenbank ist fertig -jetzt hängt es nur noch daran, stockung“ des DOCMA auf 6 Ausgaben! wann die Agentur es schafft, es in unsere DOCMA-Webseite www.docma.info einzubinden.

Meinungen zum häufigeren Erscheinen

Christoph von Lingen: Ich freue mich schon jetzt, dass DOCMA nun 6 x im Jahr erscheint - eine super Entscheidung!

Rudi Wenzel: Mutig, 6 x erscheinen zu wollen. Besonders interessant sind für mich weitere Autoren. Uli Staiger über die Schulter zu sehen, ist auch für einen, der (noch) keine Composings erstellt, hochinteressant - seine Erklärungen, warum Bildelemente wie aussehen müssen, um glaubhaft zu wirken, sind auch für mich wichtig. Ich werde jetzt DOCMA ab Februar im Abo kaufen, die 50-prozentige Stresserhöhung beim sechs-mal-im-Jahr-Bahnkiosk-aufsuchen will ich kompensieren.

Martin Rodan: So verlockend es klingt, demnächst sechs Printausgaben erwarten zu können, seid Ihr sicher, dass Ihr Euer Pulver nicht zu massig verschießt? Die Ausdehnung der Themenvielfalt ist zwar oberflächlich interessant, für reine Photo-shop-Hobbyisten sind jedoch viele PS-fremde Berichte leerer Raum, welcher rasch bis zum nächsten Workshop überblättert wird. Ist vielleicht egoistisch von mir, aber ich interessiere mich mehr für das Handwerkliche - Farbräume, Profile und Ähnliches verwirren mich nur.

Das aktuelle Heft entspricht dem geplanten Themen-Mix. Gibt's da störend PS-fremde Berichte?

Benjamin Dieckmann: Danke für die sehr guten Zeitschriften! Ich freue mich sehr, dass ich sie nun

Chris Wawrosch: Freue mich schon auf die Workshops im neuen Heft, und vielen Dank für die „Auf-Datenbank ist fertig -jetzt hängt es nur noch daran, stockung“ des DOCMA auf 6 Ausgaben!

Editonal 20 zum Begriff „Selektion“

Guten Tag Dr. Baumann,
ich schätze Ihre Zeitschrift und kaufe sie - wenn ich es mir leisten kann. Daneben verkaufe ich auch noch ein paar Bilder bei dem Billiganbieter Fotolia. Im dortigen Forum geht man bedenkenlos mit dem Begriff Selektion um. Gemeint sind dabei die „Selektoren“, oder, um ein anderes Wort zu verwenden, die Bildredakteure, die das Bildmaterial aussuchen. Ich bin 57 Jahre alt und habe mit den „Nazis“ nichts zu tun gehabt, aber mich begann die Verwendung dieser Begriffe doch plötzlich zu stören. Plötzlich fand ich das peinlich! Vielleicht, weil ich auch andere Begriffe anstelle des Wortes Selektion finden kann? Ich bin nicht mit dem Philologenverband verwandt, aber die Verwendung ist nicht ganz so einfach, wie Sie nun behaupten.

Es ist ja nicht so, dass die bösen Nazis den ganzen Mist gemacht haben, sondern das war das gesamte deutsche Volk inklusive der Kardinäle. Sie werden auch im Ausland kaum jemanden finden, der in Nazis und Deutsche differenziert. Das ist eine Schuld, die noch für Generationen auf Ihnen, meinen und auf den Schultern unserer Kinder liegt. Vielleicht habe ich das mitzunehmenden Alter begriffen und mir stößt dieser Begriff deshalb so auf? Vielleicht sollten Sie einfach tolerieren, dass Ihre Mitmenschen unterschiedlich empfinden und deshalb auch anders bewerten? Deshalb ist keiner besser oder schlechter, aber Sie sollten sich der unterschiedlichen Betrachtung dieses Begriffes durchaus bewusst sein. Mit freundlichem Gruß, Heinz Waldukat


DOCMA-Award 2007 Teilnehmertreffen

Lieber Doc Baumann,
dass mein Bild nicht auf dem Ausstellungsplakat erschien, obwohl es Platz 1 bei den Semiprofis erreicht hatte, war schon eine kleine Enttäuschung. Stattdessen der „Eisbär“ des Zweitplatzierten, Andreas Depping. Na ja, das Bild ist wohl plakativer. Ich habe Herrn Depping schon vor zwei Jahren kennengelernt und schätze ihn sehr. Wirklich! Aber trotzdem bin ich es gewesen und nicht er (wie Sie in der DOCMA 20 schreiben), der die gesellige Zusammenkunft nach der Ausstellungseröffnung angeregt hat. Ein etwas verstimmter, aber doch nicht wirklich beleidigter Matthias Kleemann

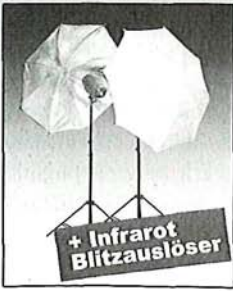
Matthias Kleemann hat recht: Erstens damit, dass es tatsächlich seine Idee gewesen war, dass die Preisträger sich zusammensetzen, und auch, dass das zweitplatzierte Bild als plakativer eingeschätzt wurde.

Die Websites für den Profi

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




Studioblitz & Zubehör




+ Infrarot Blitzauslöser



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



Digi-Studioset BY-160Di
2x 160WS Leistung, stufenl. regelb.
2x großes Lampenstativ bis 2,56m
1x Octabox 95cm od. Softbox 60x90
1x Softschirm und 1 Goldschirm
329,90 €



Akt-Set 60x90 BY-160Di
309,- €

Studioset "Porträt" BY-120B
2x 120WS Leistung, stufenl. regelb.
2x Lampenstativ V803 bis 2m
1x Softschirm und 1 Goldschirm
1x Infrarot-Blitzauslöser
239,90 €

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

www.sambesigroup.com

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



Foto: Dr. Ruth Marcus

Schöne neue Welt

„Fotografie nach der Fotografie“ - so wurden die digitalen Aufnahmetechniken schon vor zehn Jahren genannt. Doch sind selbst die bald überholt, und wir kommen fast ganz ohne Fotoapparate aus? | **Christoph Künne**

Sie klingen mir noch in den Ohren, die Schmähreden der Film- und Fixierbadfraktion aus der alten Fotowelt: „Pixelkastenträger“ könnten überhaupt keine richtigen Fotos machen, wer nicht auf Fotopapier belichtet, sondern mit Tinte druckt, ist kein Fotograf, sondern bestenfalls Grafiker, und überhaupt sei die Welt früher viel besser gewesen, besonders damals, als es noch keine Farbfilme gab, die den Blick auf das Wesentliche verstellen.

Da mag man heute als „aufgeklärter“ Digitalfotograf lächeln oder auch nur beschämt den Blick senken. Die älteren, weniger Verbahrten haben inzwischen natürlich längst ihre Dunkelkammer trockengelegt und belichten auf Silizium statt auf Silber. Sie wettern bestenfalls noch, diese Farbwelt-Erfinderei in Photoshop und Lightroom sollte man doch nicht so übertreiben. Doch der folgenden Fotografengeneration ist das einerlei. Sie ist längst von den Denkmustern der reinen Fotografie zu denen der Fotomontage gewechselt. Statt komponierte Fotos aufzunehmen, werden nur noch Versatzstücke abgelichtet, die sie später am Rechner zu einer Art Pixelgemälde collagieren.

Auch das Zusammenfallen von Zeit, Ort und Geschehen, dessen Abbildung man gemeinhin mit der Wahrhaftigkeit eines Fotos verbindet, ist für diese Fotografen längst keine Kategorie mehr, nach der sie ihr Schaffen ausrichten. Einerseits, weil die Kongruenzauf den Weg zum guten Bild unnötig Zeit verschlingt, andererseits, weil sie ohnehin wissen, dass auch in Zeiten vor Photoshop mit Bildern gelogen wurde, was das Zeug hielt. Neu ist allenfalls die Demokratisierung dieser Fähigkeiten. Nicht mehr nur ein paar wenige Experten aus der Zunft der Negativretuscheure und Lithografen, sondern auch Hans und Franz können heute - nach einer kurzen technischen Einführung - Menschen aus Bil-

dem verschwinden lassen oder rund um den Globus - optisch glaubhaft - vor jede beliebige Kulisse stellen.

Was jetzt kommt, geht noch einen erheblichen Schritt weiter: Während man zuvor wenigstens zum Fotografieren noch am Ort des Hintergrundes gewesen sein und auch mit der fotografierten Person in Beziehung treten musste, wird man zukünftig fast alles am Rechner erledigen. Das Zauberwort heißt CGI (Computer Generated Imagery) - wir hatten eine werbepraktische Anwendung bereits in Heft 19 vorgestellt - und bedeutet, bildliche Wirklichkeit mit Polygonen und Renderalgorithmen zu erzeugen.

Und das soll neu sein? Wo wir inzwischen alle wissen, dass die Titanic (zumindest im Film) nicht wirklich abgesunken, sondern mit Hilfe einer eindrucksvollen Renderfarm versenkt wurde. Na ja, wirklich brandneu ist das natürlich nicht. Neu ist es nur für uns Fotografen. Bisher wurden diese Techniken fast ausschließlich in Filmen eingesetzt. Dort kosten perfekte fotorealistische Bildeffekte Millionen, die man ausgibt, um hardwareseitig viele weitere Millionen einzusparen und dann, wenn die Effekte eindrucksvoll gelingen, noch ein paar Millionen extra im Kino einzuspielen.

Angesichts der hohen Aufwendungen für Rechner, Software und Einarbeitungszeit war das Generieren von fotorealistischen 3D-Realitäten bisher fast ebenso wenig massentauglich wie früher einmal die professionelle Bildbearbeitung. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich vor ein paar Jahren trotz Rechenlastverteilung auf mehrere Multiprozessorsysteme ganze Nächte gewartet habe, bis ein detailreiches (ich sage ganz bewusst nicht „fotorealistisches“) Bild in hoher Druckauflösung zustande kam. Heute gibt es für ein paar hundert Euro Software-Werkzeuge wie Poser, Bryce, Carara, Cinema 4D,

Vue und viele andere, die auf Standardsystemen nicht nur laufen, sondern auch relativ schnell zu recht ansehnlichen Resultaten kommen. Wirklich aufwendig ist nur noch die Erarbeitung des Wissens um die Anwendung selbst und natürlich die Kenntnis von Photoshop, damit man die Elemente, denen es noch an Glaubwürdigkeit ermangelt, retuschieren kann. Die nächste große Herausforderung für den trägen Fotografengeist steht also bereits unübersehbar vor der Tür: Bild-details dort, wo es sinnvoll ist, also dort, wo es Zeit, Geld, Aufwand und Nerven spart, mit dem Rechner zu generieren, statt sie lange in der Wirklichkeit zu suchen. Das können Landschaften oder Lichtstimmungen sein, Accessoires wie Autos, die man dann nicht mehr extra mieten muss, oder die zum Lifestyle passenden Menschen. Polygon-Pin-ups beschweren sich nicht, egal was man von ihnen will, sie frieren nicht, werden nicht müde, und altern tun sie auch nur auf Befehl.

Zum Schluss die gute Nachricht: 3D-Menschen muss man nicht mal mehr selbst modellieren oder aus dem Baukasten kaufen, es reicht, die Realwelt-Models einfach einmal dreidimensional einzuscannen. Dann dürfen sie zurück nach Hause, und wir Fotografen können uns stundenlang mit ihnen in unserem perfekt ausgestatteten virtuellen Fotostudio vergnügen. Natürlich kann das schnell langweilig werden, denn ein 3D-Model hat keine Fantasie, keine Persönlichkeit, macht nichts von allein, was den Fotografen inspirieren könnte - schlicht: es lebt nicht, und wir müssen stattdessen stundenlang an Haltung, Gestik, Mimik und vor allem am ausdrucksvollen Blick herumkonfigurieren. Und jetzt die noch bessere Nachricht: Auch wenn heute schon viel möglich ist, dauert es wohl noch eine ganze Weile, bis wir in dieser schönen neuen Welt arbeiten müssen. Munter bleiben!

Wir sind noch zu haben:

 **DOCMA**



DOCMA 13
Schwerpunkt: **Raw-Fotos**

- Beauty-Retuschen
- Bilderklausur im Internet
- Röntgen-Effekte
- Bildlogik
- Tipps, Tricks & Nothilfen



DOCMA 14
Schwerpunkt: **Farblooks - Die Sprache der Farben**

- Kampf dem Mioré - Effekt
- Politische Pixel
- Farbmanagement
- Fälscherwerkstatt
- Oberflächen perfekt anpassen
- Die Geheimnisse des Versetzen-Filters
- Tipps & Tricks und vieles mehr



DOCMA 15
Schwerpunkt: **HDR-Imaging**
Mehr Details im Foto

- Haare freistellen
- Adobe Lightroom
- Originalfoto oder Montage?
- DOCMA-Award 2006
- plus DOCMA-tometer
- Tipps & Tricks und vieles mehr



DOCMA 16
Schwerpunkt: **Von Photoshop-Profilen lernen**

- Zwischen Grafik und Fotografie
- Alte Filmbilder
- Strichgrafik
- ArtMasterPro
- Knackige Schwarzweißfotos
- Was RAW-Konverter können
- Tipps & Tricks und vieles mehr ...



DOCMA 17
Schwerpunkt: **Edelporträts**

- Photoshop CS3 Beta
- Perfekt vergrößern
- Stimmung machen
- Hautfarben ändern
- FineArt-Druckprofile
- 17 Seiten Leserfragen & Antworten
- Tipps & Tricks und vieles mehr ...



DOCMA 18
Schwerpunkt: **Photoshop CS3**

- Typotricks
- Motive mischen
- Gemälde aus Pixeln
- Atelierbesuch bei Thomas Herbrich
- 10 Seiten Tipps & Tricks zu CS3



DOCMA 19
Schwerpunkt: **CGI**

- Bodyforming
- Perfekt freistellen
- Was ist Fine-Art?
- Lightroom 1.1
- 18 Seiten Tipps & Tricks



DOCMA 20
Schwerpunkt: **Galerie im Netz**

- Bildaufbau in Montagen
- Altern in vier Schritten
- Fine Art
- Profi-Bildretusche
- Verlaufshintergründe
- Neuer Wettbewerb: Street Looks
- 19 Seiten Tipps & Tricks

Jetzt bestellen!

**Coupon ausfüllen,
ausschneiden und
einsenden an:**

VVA Kommunikation GmbH
Leserservice
Postfach 105153
40042 Düsseldorf

**Schneller geht's per
Fax: 0 2 11.73 57 891**

Oder im Internet:
www.docma.info

 **DOCMA**
DOC MAUNING MAGAZIN FÜR DIGITALE BILDBEARBEITUNG

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben von **DOCMA** zum Einzelpreis von je EUR 9,90 (Inland) zzgl. Versandkosten:

Menge	Ausgabe	Einzelpreis	Gesamtpreis
	DOCMA 13	9,90 EUR	
	DOCMA 14	9,90 EUR	
	DOCMA 15	9,90 EUR	
	DOCMA 16	9,90 EUR	
	DOCMA 17	9,90 EUR	
	DOCMA 18	9,90 EUR	
	DOCMA 19	9,90 EUR	
	DOCMA 20	9,90 EUR	
		Versandkosten	2,50 EUR
		Summe	

Name

Vorname

Straße/Nr.

Postleitzahl/Ort

Mein Zahlungswunsch:

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug (nur im Inland möglich)

Geldinstitut

Bankleitzahl

Konto-Nr.

☐ Nach Erhalt der Rechnung

Datum, Unterschrift



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

