

71 Seiten Photoshop-Workshops für Kreative

DOCMA

DOCMA

Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

66243



3|08

Mai-Juni 2008 | Heft 22 | 7. Jahrgang www.docma.info Deutschland 9,90 € Luxemburg 11,50 € Spanien 12,85 € Österreich 11,50 € Schweiz 21,50 SFR

Panoramen in CS3

Photoshop vereinfacht das
Zusammensetzen von Panoramen

Datensicherheit

CDs, DVDs und Festplatten haben nur eine
begrenzte Lebensdauer. Was kann man dagegen tun?

Digitales Polaroid

Wie Sie Fotos mit dem speziellen Charme
dieser Papierbilder ausstatten

Und ... Action!

So erleichtern Sie sich die Arbeit
mit Photoshop-Aktionen

Textbänder

Schrift in Illustrator auf
verschlungene Bänder setzen

Die Farbwelten der Werber

Autohersteller teilen mit subtilen Farblooks auf ihrer Individualität
Ein Insider erklärt, wie die Looks in Photoshop entstehen

Goldrausch: Drucken im Metallic-Look

Workshop: Wie unsere Cover-Bilddatei für den Druck vorbereitet wurde



Panoramen in CS3 | Die Farbwelten der Autowerbung | Digitales Polaroid | Datensicherheit | Photoshop-Aktionen | Textbänder in Illustrator

66243#534407400-#0308

Herrn
Christian Wagner
Rosa-Luxemburg-Str. 79
06917 Jessen (Elster)

Spyder3: Ihr zukünftiger Maßstab für Farbkalibrierung

Die Profi-Lösung für Fotografen, Designer und Fotostudios

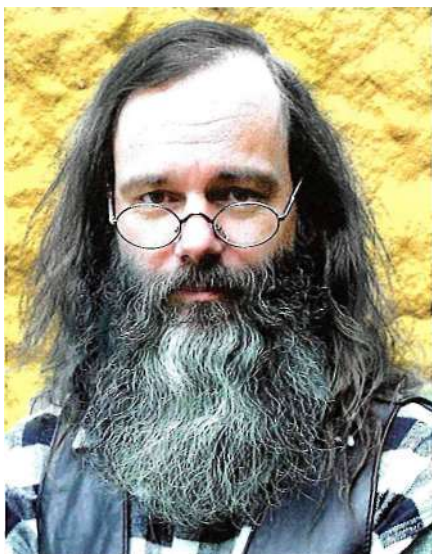
Der neue Spyder3Elite™ setzt den Qualitätsstandard für professionelle Ansprüche. Die Kombination von Farbmessstechnologie der dritten Generation und der völlig neu konzipierten Software gewährleistet perfekte Ergebnisse im täglichen Umgang mit digitaler Farbe. Ihre Bildschirme zeigen nach der Kalibrierung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



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



Ein Geburtstag, verzernte Gesichter und Sarah ohne Goldgrund

Unsere aller Lieblingsprogramm wird in diesem Jahr 18. Anders als bei Ihnen und mir ist mit dieser Volljährigkeit nicht das passive Wahlrecht verbunden - das haben nur wir Anwender, die wir entscheiden dürfen, ob wir die Software nutzen wollen oder nicht, wenn ja, bei der alten Version bleiben oder die neue kaufen, und falls dieses, die normale oder Extended.

Wo wir gerade beim Thema „Extended“ sind: Als CS3 rauskam, viele eilig zugegriffen und sich wenig später ärgerten, weil sie nicht gleich die aufgebohrte Version erworben hatten, landeten jede Menge Proteste bei uns, wieso Adobe die Kunden beim Umstieg von CS3 auf CS3 Extended noch einmal ordentlich zur Kasse bäte? Ob wir da nicht mal was machen könnten. Adobe verwies darauf, dass schließlich jeder das Programm runterladen und einen Monat lang gratis ausprobieren könne, ehe er sich zum Kauf entschließt - eigentlich Zeit genug, den Unterschied zwischen Normal und Super zu testen. Trotzdem: Wenn es genügend Interessenten gäbe, wäre man bereit, die Geschäftspolitik noch mal zu überdenken.

Im Interesse unserer Leser/innen veröffentlichten wir diese gute Nachricht umgehend, und schon füllte sich der Mailbriefkasten bis zum Bersten mit entsprechenden Absichtsbekundungen Umsteigewilliger. In konkreten Zahlen: Ganze acht Mails trafen ein - ein Bruchteil derer, die zuvor um Hilfestellung gefleht hatten. Solcher Eifer motiviert ungemein, falls mal wieder eine vergleichbare Situation eintritt.

Aber das nur am Rande. Eigentlich geht es ja um Photoshops Volljährigkeit. Habe ich Ihnen schon mal die Anekdote erzählt, wie ich das Programm 1990 kennenlernte? Meine damalige Redakteurin bei einem Computermagazin rief an und fragte: „Es gibt da ein neues Bildbearbeitungsprogramm - hast Du Lust,

es zu testen?“ Ich fragte: „Wie heißt es denn?“ Darauf sie: „Photoshop.“ Und ich entgegnete: „Was ist denn das für ein bescheuerter Name?“ Ich testete es dann trotzdem, obwohl mir sofort Assoziationen zu einem billigen Fotoladen an der Ecke in den Kopf kamen, mit quietschbunten Bildern im Schaufenster.

Dabei war es gar nicht schlecht; wenn auch nicht so gut wie Letraset ColorStudio, mit dem ich bisher gearbeitet hatte (und das Adobe zuvor hatte kaufen wollen). Hätte ich gewusst, dass die Knoll-Brüder, die Software-Entwickler, eigentlich den Namen Image Pro vorgesehen hatten, wäre ich bestimmt gnädiger gestimmt gewesen. Aber Photoshop!? Naja, das ist ein paar Jahre her, ich habe mich an den Namen gewöhnt, und wer weiß, was ich heute machen würde, wenn es dieses Programm nicht gegeben hätte?

Die Leserbriefeseite steht zwar am Heftende, trotzdem möchte ich Ihnen eine Mail gleich hier zu Beginn vorstellen; sie stammt von einem unserer Leser, der das Heft seit seinen Anfängen begleitet. Es geht um den Award: „Liebe Doc Baumänner- und Frauen!

Ihr wisst: ich schätze Euch! Gerade deswegen bin ich restlos enttäuscht über das (bescheuerte) Wettbewerbsthema. Das Antlitz eines Menschen ist mir heilig: hässlich oder schön, alt oder jung. Eine Verzerrung, mit welchen Mitteln auch immer, ist m.E. absolut unzulässig. Ich ärgere mich stets über die ‚geschönten‘ Masken der Reklame-Weiber in den Gazetten. (Verblödung pur.) Mit nicht so freundlichen Grüßen, Rudolf Wellmer.“

Nun finde ich es schwierig, digitale Bildbearbeitung zu betreiben, ohne - auch - an Gesichtern herumzuschneiden, und wenn schon, dann sind nicht nur die heilig, sondern auch Eier, Hunde oder Nashörner.

Meine Antwort lautete daher: „Lieber Herr Wellmer, das Gesicht eines Menschen ist mir

ehrlich gesagt ebenso wenig heilig wie sonst irgendwas (Respekt ist natürlich etwas anderes). (...) Wie das Model Cindy Crawford einmal sagte: Wenn ich morgens aufstehe, sehe ich auch nicht aus wie Cindy Crawford.

Aber ganz unabhängig von unserer unterschiedlichen Einschätzung der Legitimität zur Veränderung, und wenn wir schon den Begriff der Heiligkeit mit in die Diskussion nehmen müssen: Ist zwar ein paar Jahre her, aber Sie erinnern sich bestimmt an den byzantinischen Bilderstreit zwischen Bildergegnern und Bilderverehrem oder an den späteren zur Zeit der Reformation. Es geht ja eben *nicht* um die Veränderung eines Gesichts, sondern um die Veränderung eines Bildes, die bekanntlich auf das reale Gesicht nicht zurückwirkt. Da kann man noch so viele Pixel schieben - die Frau selbst wird dadurch weder schöner noch hässlicher.“

Im Übrigen zeigt der Workshop von Award-Gewinnerin Christine Gerhardt ab Seite 101, dass man das Gesicht auch in eine Montage integrieren kann, ohne es - unzulässig oder nicht - zu verzerren. Ganz sicher gibt es ethische Grenzen digitaler Bearbeitung, der Angleichung an Ideale, ein Thema, das uns immer wieder beschäftigt. Bei unserem Beispiel sehe ich die nicht. Was meinen Sie dazu?

Zum Glück habe ich es mir verkneifen, unser Covermodell Sarah, fotografiert von Michael H. Sinn, passend zur Demonstration des spannenden Metallfoliendrucks auf goldenen Grund zu setzen. Denn so haben Buch- und Tafelmaler im Mittelalter bevorzugt Heilige abgebildet. Da wäre eigentlich nur Maria Magdalena übrig geblieben; die Diskussionen über sie kennen wir ja seit Dan Browns Roman zur Genüge. Und ich hätte mich wieder rechtfertigen müssen, weil ich mit Heiligkeit nichts anfangen kann ...



14 Die Farblooks der Automarken

Automarken werden in eigenen Farbwelten präsentiert, an denen sie zu erkennen sind. Marius Schwegk demonstriert, wie sie entstehen.

REPORTAGEN

WORKSHOPS

WORKSHOPS

14 Autos und ihre Farblooks

Um sich im Werbeumfeld von ihrer Konkurrenz zu unterscheiden, entwickeln besonders Automarken seit Jahren speziell kreierte Farbwelten. Marius Schwegk, Postproduktionsleiter bei der Hamburger Agentur Jung von Matt, erläutert die feinen Unterschiede der Looks und zeigt, wie man sie in Photoshop realisiert.

26 Max Ernst - Der Vorläufer

Angefangen hat alles mit alten Holzstichen, einer Schere und Leim. Die Collagen von Max Ernst aus dem Jahr 1934 sind in den nächsten Monaten in zwei deutschen Museen zu sehen.

28 Germany meets China

Der Illustrator (und DOCMA-Award-Gewinner) Torsten Wolber hatte die Aufgabe, für eine China-Sonderausgabe der Zeitschrift *Wirtschaftswoche* das Titelbild zu erstellen. Für DOCMA zeigt er, wie es entstand und warum Photoshop zusammen mit einem Wacom-Tablett das ideale Werkzeug auch für Illustratoren ist.

12 Flammendes Selbstporträt

Unter Einsatz des Wolkenfilters, mit geschickter Anwendung der Füllmodi sowie einer Menge guter Ideen inszeniert Tobias Demi aus Wien sich selber als Phönix im Feuer.

34 Masken für Metallfoliendruck

Glitzer und Glamour auf dem Titelbild dieser Ausgabe entstanden durch Einsatz eines neuen Verfahrens: Schmuck, ein Teil der Haare, Hintergrund und Textabsätze wurden mit einer silbernen Metallschicht unterdrückt. Unser Workshop zeigt Ihnen, wie Sie solche Dateien vorbereiten.

40 Panorama total

Photoshop hat sein Panoramamontage-Tool „Photomerge“ für die aktuelle Programmversion CS3 generalüberholt. Die Ergebnisse sind nun deutlich besser. Wie man mit Photomerge Panoramen montiert und welche Methode sich für welchen Panoramatyp eignet, beschreibt Günter Schulers Workshop.





62 Polaroid stirbt aus

So ahmen Sie den Effekt nach.

WORKSHOPS

46

Tipps & Tricks: Bewegung

Katharina Sckommodau zeigt Video-bearbeitung mit Photoshop CS3:

- Videos importieren
- Verändern der Abspiellänge
- Videos zerstörungsfrei optimieren
- Bildsequenzen über Skript erstellen
- Bildsequenzen über Öffnen-Dialog
- Animation aus einem Standbild
- Frame-Modus
- Deckkraft animieren

50

Tipps & Tricks: Fotobearbeitung

Effektive Standardbearbeitung, vorgestellt von Maike Jarsetz:

- Schwellenwert richtig einstellen
- Blitzreflexe retuschieren
- Rauschen reduzieren
- Weiche Lichtstrahlen erzeugen
- Porträts weichzeichnen

56

Nothilfe: Labyrinth

Wie konstruiert man ein Labyrinth?

60

Nothilfe: Brennendes Eis

Gegen alle physikalischen Gesetze: Wie Sie mit Photoshop Eis zum Brennen bringen.

62

Nothilfe: Polaroidfotos

So ahmen Sie alte Sofortbilder nach.

66

Nothilfe: Spiralschalenkopf

Einen Kopf in Art eines geschälten Apfels darstellen? Wir zeigen Ihnen, wie das geht.



78

Funktion, Form und Farbe

Wenn Sie diese drei Fs beachten, kann nichts schiefgehen bei Ihrem Fotocomposing.

WORKSHOPS

72

Nothilfe: Rahmen & Signatur

Mit einem Trick lässt sich eine Signatur per Aktion unabhängig von der Ausrichtung des Bildes platzieren.

74

Nothilfe-Tipps & Tricks

Lösungsvorschläge für Leserfragen:

- Glanz verstärken
- Eigelb durch ein Objekt eindellen
- Zu wenig RAM für Photoshop?
- Speicherorte für Vorgaben
- Beschneiden oder ausblenden?
- Probleme mit Transparenzzonen
- Schrift halbkreisförmig verbiegen

78

Aufbau von Fotocomposings

Funktion, Form und Farbe sind Faktoren, die in jedem Bild eine Rolle spielen. Wie sie miteinander zusammenhängen und wie sich ergänzen sollten, analysiert Uli Staiger.



WORKSHOPS

82

Pfade um Pixel schlingen

Monika Gause montiert mit der Hilfe von Illustrator ein Text-Banner perspektivisch korrekt und passend beleuchtet in ein Bildmotiv ein.

86

Den Alltag automatisieren

Photoshop-Aktionen sind nicht nur bei mühsamen und komplexen Arbeiten sinnvoll. Dabei sind es, wie Michael Mayerle zeigt, gerade die kleinen Handgriffe, die immer wieder erledigt werden müssen.

101

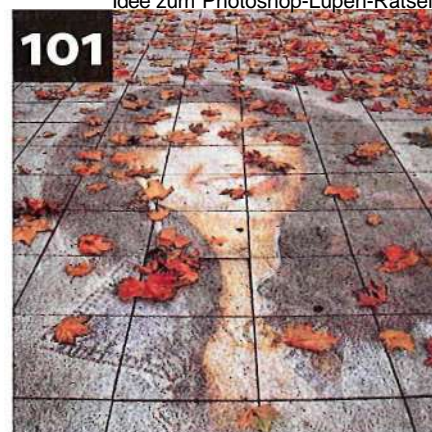
DOCMA-Award: Kreidekunst

So könnte ein Bild aussehen, das am DOCMA-Award 2008 teilnimmt.

106

Des Rätsels Lösung

Torsten Wiegand beschreibt seine Idee zum Photoshop-Lupen-Rätsel.



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 1135466 Rabenau [Tel.: 06407 - 400777]

Schwerpunkt technische Bildbearbeitungs-
 aspekte/Docmatische Depesche:
 Wallstraße 28121335 Lüneburg
 Tel.: 0 4131-26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Tobias Demi, Monika Gause, Christine Gerhardt,
 Maike Jarsetz, Michel Mayerle, Günter Schuler,
 Katharina Sckommodau, Uli Staiger, Torsten Wie-
 gand, Torsten Wolber

Foto-Credits und Bildmaterial

Albertina, Cecil Arp, Doc Baumann, Jörg Bingel, Da-
 vid Breun, CuraSoft GmbH - Andre Beuthling, Tob-
 as Demi, Elnur, Fotolabor M, fotolia- amridesign,
 Getty Images, Maike Jarsetz, Monika Gause, Mar-
 tin Grega, Jan Gropp, Joachim Haack, Birgit Kno-
 che, Christoph Künne, Dr. Ruth Marcus, Aleksander
 Pach, Ina Penning, Photocase.de: Adrian Schröder,
 Günter Schuler, Ana Maria Perez, Leal Rupprecht,
 Dirk Sandbothe, Günther Schad, Marius Schwiegk,
 Sergej Seemann, Michael H. Sinn, Uli Staiger, Tor-
 sten Wiegand, Torsten Wolber, Konstantin Yoganov

Titelbild

Foto: Michael H. Sinn, EBV: Doc Baumann

Verlag

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

Druck

WA GmbH, 40231 Düsseldorf
 Umschlag: Druckerei Pertermann, 01099 Dresden
www.wds-pertermann.de

Vertrieb

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

Anzeigenleitung

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

Anzeigenverwaltung

Regina Pheiler-r.pheiler@vva.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 Bildbear-
 arbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint
 bei WA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manu-
 skripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen Verlag
 und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, auszugsweise
 Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbreitung der
 Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit ausdrücklicher
 schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Warennamen
 werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbar-
 keit genutzt. Namentlich gekennzeichnete Beiträge ge-
 ben 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@vva.de | Web-Bestellungen auch beim
 Onlineshop unter www.docma.info

**SOFT- UND HARDWARE****90 Aperture20**

Über einhundert neue Features,
 dramatische Beschleunigung,
 Raw-Bearbeitung der nächsten
 Generation und eine eingängigere
 Benutzeroberfläche - all das soll
 Apples Aperture 2 bieten. Wir ha-
 ben das Update unter die Lupe ge-
 nommen.

92 Sind unsere Bilder sicher?

Spätestens wenn mal eine Festplat-
 te ausfällt, sich eine CD nicht mehr
 lesen lässt oder eine Speicherkarte
 den Dienst verweigert, fragt man
 sich, wie sicher die eigenen Bilder
 eigentlich archiviert sind.

**REDAKTIONELLES****08 News**

Wichtige Produktneuheiten bei
 Rechnern und Kameras

92 Software-News

Neue Software im Überblick

96 Agentur-News

Interessante Bildagenturen

97 Street-Looks: Die Sieger

In DOCMA 20 hatten wir Sie gemein-
 sam mit PantherMedia dazu auf-
 gerufen, Bilder zu schicken, denen
 Sie Ihren eigenen farbästhetischen
 Stempel aufgedrückt haben. Hier
 sind die Gewinner.

98 DOCMA Award 2008

Noch können Sie mitmachen beim
 sechsten Award. Lesen Sie, wie Sie
 teilnehmen und gewinnen.

108 Photoshop-Rätsel

Verschiedene Lösungen, um eine
 Lupe über einem Bild zu verschie-
 ben. Neues Rätsel: Ein fast klassi-
 sches Suchbild mit vielen Fehlern.

110 Neue Bücher

Fachbücher für Bildbearbeiter,
 schöne Bildbände und Interes-
 santes rund ums Bild

112 Leserbrief

you can
Canon

LET'S PLAY

**EOS
450D**

Seien Sie kreativ. Gehen Sie raus. Spielen Sie. Erkunden Sie die Welt mit der neuen EOS 450D: 12,2-Megapixel-Sensor, Reihenaufnahmen bis zu 3,5 Bilder pro Sekunde und 3,0-Zoll-LC-Display mit Live-View-Funktion. Starten Sie Ihre Entdeckungsreise auf www.canon.de/LETSPRAY

Official Sponsor of UEFA EURO 2008™





Canon EOS 450D

Bei der Entwicklung des neuen Schwestermodells der EOS 400D mit 12,2-Megapixel-CMOS-Sensor stand die professionelle EOS-1-Serie Pate. Unter anderem wurden der aktuelle DIGIC-III-Prozessor und eine optimierte, tabellenförmige Menüstruktur übernommen. Mit dreizehn Custom-Funktionen lässt sich die Kamera an die persönliche Arbeitsweise anpassen. Zu den weiteren Leistungsmerkmalen zählen das EOS-Integrated-Cleaning-System, die neue automatische Korrekturfunktion (Auto-Lighting-Optimizer), ein drei Zoll großes - gegenüber der 400D um 50 Prozent helleres - LC-Display mit Livebild-Funktion und

ein verbessertes 9-Punkt-Weitbereich-Autofokusssystem. Bei der automatischen Scharfstellung kann zwischen den Modi Quick-AF und Live-AF gewählt werden. Letzterer zeigt im Vergleich zum Quick-AF keine Dunkelphase während des Fokussierens, da der Spiegel zur Messung nicht hochgeklappt wird. Erstmals kommt in einer EOS nicht mehr die CF-Karte zum Einsatz - die 450D speichert ausschließlich auf SD/SDHC-Karten.

Die Canon EOS 450D ist im Set mit dem Objektiv EF-S 18-55 mm 1:3,5-5,6 IS (mit integriertem Bildstabilisator) für 849 Euro erhältlich. Das Gehäuse kostet 749 Euro.

MacBookAir

Apple hat mit dem MacBook Air ein Mini-Notebook auf den Markt gebracht, das vor allem durch sein schlankes Design punkten soll. Es verfügt über einen 13,3 Zoll großen Bildschirm mit LED-Hintergrundbeleuchtung, ist maximal 19 Millimeter dick und wiegt rund 1,3 Kilogramm. Eine Besonderheit stellt das Multi-Touchpad dar, das die Bedienung mit mehreren Fingern ähnlich dem iPhone erlaubt. Der Anwender kann so mit seinen Fingerbewegungen beispielsweise Fotos drehen und vergrößern. Im Inneren steckt ein eigens für das Gerät verkleinerter Intel-Core-2-Duo-Prozessor



mit 1,6 Gigahertz Taktfrequenz. Des Weiteren finden sich zwei Gigabyte Hauptspeicher und eine 80-Gigabyte-Festplatte im 1,8-Zoll-Formfaktor. Alternativ kann eine Flash-basierte 64-Gigabyte-

SSD bestellt werden. Die Verbindung mit seiner Umgebung stellt das MacBook Air mit Bluetooth sowie mit WLAN nach dem Standard 802.11n her. Zudem finden sich ein USB-Port, ein Micro-DVI-Ausgang und Audio-Anschlüsse. Auf ein optisches Laufwerk sowie Ethernet- und Firewire-Anschlüsse hat Apple verzichtet. Mithilfe spezieller Software kann allerdings auf die DVD-Laufwerke von Macs oder PCs zugegriffen werden. Die Akkulaufzeit beträgt laut Apple rund fünf Stunden. Das MacBook Air kostet 1.699 Euro mit dem 1,6 GHz-Prozessor und 2.868 Euro in der 1,8GHz-Variante.

Tintenloser Fotodrucker

Das Unternehmen Polaroid hat sich vor 60 Jahren als Erfinder der Sofortbildtechnik einen Namen gemacht und möchte im digitalen Zeitalter mit der Entwicklung eines tintenlosen, digitalen Drucksystems an die Erfolge der Vergangenheit anknüpfen. Erstes Gerät der neuen Sofortbild-Linie ist der mobile „Z-Printer“. Dieser nur 120 x 72 x 23,5 mm große digitale Sofortbilddrucker basiert auf der sogenannten ZINK-Technologie (www.zink.com) und ermöglicht es, von Fotokameras und Digitalkameras direkt und ohne Tinte digitale Fotos per Bluetooth oder USB/PictBridge

auszudrucken. Für ein randloses Farbbild im Format 51 x 76 mm werden laut Polaroid 60 Sekunden benötigt. Kern der neuen Technologie ist das mehrschichtige „ZINK“-Papier, das gelbe, Magenta- und Cyan-farbene Farbkristalle enthält. Diese werden beim Drucken durch Wärmeimpulse aktiviert. Die Stromversorgung des Druckers erfolgt über einen integrierten Lithium-Ionen-Akku. Hinter der neuen Zero Ink-Technologie stehen laut Polaroid mehr als zehn Jahre intensiver Entwicklung. Zudem kündigte Polaroid an, noch im laufenden Jahr die Produktion herkömmlicher So-



fortbilddrucker einzustellen. Diese seien abhängig von der Nachfrage voraussichtlich noch bis 2009 erhältlich. Ein Preis für den Drucker stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest.

Magazine



C-Heads, Issue 08 - Style Magazin
Flash-Webseite; www.c-heads.com



komma2 - Kommunikationsdesign
PDF-Download; www.komma-mannheim.de



ff300 Nummer 4 - Typografie & Grafikdesign
PDF-Download; www.metastyle.it



Canon EOS 450D

Bei der Entwicklung des neuen Schwestermodells der EOS 400D mit 12,2-Megapixel-CMOS-Sensor stand die professionelle EOS-1-Serie Pate. Unter anderem wurden der aktuelle DIGIC-III-Prozessor und eine optimierte, tabellenförmige Menüstruktur übernommen. Mit dreizehn Custom-Funktionen lässt sich die Kamera an die persönliche Arbeitsweise anpassen. Zu den weiteren Leistungsmerkmalen zählen das EOS-Integrated-Cleaning-System, die neue automatische Korrekturfunktion (Auto-Lighting-Optimizer), ein drei Zoll großes - gegenüber der 400D um 50 Prozent helleres - LC-Display mit Livebild-Funktion und

ein verbessertes 9-Punkt-Weitbereich-Autofokusssystem. Bei der automatischen Scharfstellung kann zwischen den Modi Quick-AF und Live-AF gewählt werden. Letzterer zeigt im Vergleich zum Quick-AF keine Dunkelphase während des Fokussierens, da der Spiegel zur Messung nicht hochgeklappt wird. Erstmals kommt in einer EOS nicht mehr die CF-Karte zum Einsatz - die 450D speichert ausschließlich auf SD/SDHC-Karten.

Die Canon EOS 450D ist im Set mit dem Objektiv EF-S 18-55 mm 1:3,5-5,6 IS (mit integriertem Bildstabilisator) für 849 Euro erhältlich. Das Gehäuse kostet 749 Euro.

MacBookAir

Apple hat mit dem MacBook Air ein Mini-Notebook auf den Markt gebracht, das vor allem durch sein schlankes Design punkten soll. Es verfügt über einen 13,3 Zoll großen Bildschirm mit LED-Hintergrundbeleuchtung, ist maximal 19 Millimeter dick und wiegt rund 1,3 Kilogramm. Eine Besonderheit stellt das Multi-Touchpad dar, das die Bedienung mit mehreren Fingern ähnlich dem iPhone erlaubt. Der Anwender kann so mit seinen Fingerbewegungen beispielsweise Fotos drehen und vergrößern. Im Inneren steckt ein eigens für das Gerät verkleinerter Intel-Core-2-Duo-Prozes-



sor mit 1,6 Gigahertz Taktfrequenz. Des Weiteren finden sich zwei Gigabyte Hauptspeicher und eine 80-Gigabyte-Festplatte im 1,8-Zoll-Formfaktor. Alternativ kann eine Flash-basierte 64-Gigabyte-

SSD bestellt werden. Die Verbindung mit seiner Umgebung stellt das MacBook Air mit Bluetooth sowie mit WLAN nach dem Standard 802.11 n her. Zudem finden sich ein USB-Port, ein Micro-DVI-Ausgang und Audio-Anschlüsse. Auf ein optisches Laufwerk sowie Ethernet- und Firewire-Anschlüsse hat Apple verzichtet. Mithilfe spezieller Software kann allerdings auf die DVD-Laufwerke von Macs oder PCs zugegriffen werden. Die Akkulaufzeit beträgt laut Apple rund fünf Stunden. Das Mac Book Air kostet 1 699 Euro mit dem 1,6 GHz-Prozessor und 2 868 Euro in der 1,8GHz-Variante.

Tintenloser Fotodrucker

Das Unternehmen Polaroid hat sich vor 60 Jahren als Erfinder der Sofortbildtechnik einen Namen gemacht und möchte im digitalen Zeitalter mit der Entwicklung eines tintenlosen, digitalen Drucksystems an die Erfolge der Vergangenheit anknüpfen. Erstes Gerät der neuen Sofortbild-Linie ist der mobile „Z-Printer“. Dieser nur 120 x 72 x 23,5 mm große digitale Sofortbilddrucker basiert auf der sogenannten ZINK-Technologie (www.zink.com) und ermöglicht es, von Fotohandys und Digitalkameras direkt und ohne Tinte digitale Fotos per Bluetooth oder USB/PictBridge

auszudrucken. Für ein randloses Farbbild im Format 51 x 76 mm werden laut Polaroid 60 Sekunden benötigt. Kern der neuen Technologie ist das mehrschichtige „ZINK“-Papier, das gelbe, Magenta- und Cyan-farbene Farbkristalle enthält. Diese werden beim Drucken durch Wärmeimpulse aktiviert. Die Stromversorgung des Druckers erfolgt über einen integrierten Lithium-Ionen-Akku. Hinter der neuen Zero Ink-Technologie stehen laut Polaroid mehr als zehn Jahre intensiver Entwicklung. Zudem kündigte Polaroid an, noch im laufenden Jahr die Produktion herkömmlicher So-



fortbilddfilme einzustellen. Diese seien abhängig von der Nachfrage voraussichtlich noch bis 2009 erhältlich. Ein Preis für den Drucker stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest.

Magazine



C-Heads, Issue 08 - Style Magazin
Flash-Webseite: www.c-heads.com



komma2 - Kommunikationsdesign
PDF-Download, www.komma-mannheim.de



ff300 Nummer 4 - Typografie & Grafikdesign
PDF-Download, www.metastyle.it



30-Zoll-LCD für Bildbearbeitung

Mit Features wie einem erweiterten Farbraum und einer 12-Bit-Hardware-Kalibrierung von Helligkeit, Weißpunkt und Gammakorrektur soll der EIZO CG301W vor allem professionelle Anwender in der Druckvorstufe und der digitalen Bildbearbeitung überzeugen. Der 30-Zöller im 16:10-Format kann laut Eizo Druckfarben, wie zum Beispiel aus dem Offset-Druck (ISOcoated), unverfälscht abbilden. Sein Farbraum entspricht nach Herstellerangaben zu 100 Prozent NTSC und stimmt zu 97 Prozent mit dem Adobe RGB-Farbraum überein. Für Weißabgleich und Hardware-Kalibration verfügt der Bildschirm über eine eigene, 12 Bit große Look-Up-Table (LUT). Die mitgelieferte Software ColorNavigator greift bei der Kalibration auf diese direkt zu. Für die Einspeisung der Grafiksignale stehen zwei DVI-D-Eingänge zur Verfügung. Einer der beiden ist als Dual Link ausgeführt, für Signale mit 2560 x 1600 Bildpunkten, die als Ganzes eingespeist werden. Alternativ verarbeitet der CG301W an beiden Eingängen jeweils Single-Link-Signale zweier Rechner oder zweier Grafikartenanschlüsse. Das Panel erreicht laut Eizo eine maximale Helligkeit von 260 cd/m², einen maximalen Dunkelraumkontrast von 850:1 und eine Grau-zu-Grau-Schaltzeit von 6 ms. Der maximale Blickwinkel liegt horizontal und vertikal bei 178°. Die darstellbare Farbtemperatur reicht von 4 000 bis 1 000K. Zur weiteren Ausstattung gehören ein HDCP-Decoder sowie ein USB V2.0-Hub mit einem Up- und zwei Down-Stream-Ports. Mit fünf Jahren Vor-Ort-Austauschgarantie kostet der EIZO CG301W 3850 Euro.

Nikon D60

Das neue 10,2-Megapixel-Modell in Nikons DSLR-Einsteigsegment unterscheidet sich von der Vorgängerin D40x bezüglich der Leistungsdaten kaum. Eine wesentliche Neuerung gegenüber der D40x ist jedoch der von der D3 und D300 übernommene EXPEED-Prozessor für die Signalverarbeitung, der einen Zuwachs an Bildqualität und Geschwindigkeit verspricht. Aktives D-Lighting soll die Lichter- und Schattenzeichnung in kontrastreichen Motiven bereits während der Aufnahme in Echtzeit optimieren. Neu ist auch das System zur Sensorreinigung: In das Gehäuse geratener Staub wird vom Sensor durch Vibration abgeschüttelt, zusätzlich leitet ein „Airflow-System“ eingedrungenen und aufgewirbelten Staub auf einen Klebestreifen. Bei der Entwicklung der D60 wurde besonderer Wert auf die Vereinfachung der Bedienung gelegt. Daraus resultierte eine Kamera mit nur wenigen Tasten und einem zentralen 2,5-Zoll-Monitor (230 000 Pixel), auf dem alle Informationen innerhalb einer Benutzeroberfläche gebündelt werden. Eine hilfreiche Neuerung ist, dass die



Symbole und Zahlen auf dem Display sich bei Hochformataufnahmen um 90 Grad drehen und auf diese Weise immer in der richtigen Ausrichtung angezeigt werden, egal wie die Kamera gehalten wird. Der Augensensor der Kamera schaltet den LCD-Monitor während der Benutzung des Suchers automatisch aus. Als Speichermedien akzeptiert die Kamera SD/SDHC-Karten, Daten werden im Nikon Raw-Format (NEF) und im JPEG-Format mit 3 verschiedenen Komprimierungsstufen gespeichert. Die Nikon D60 ist im Kit mit einem VR-Objektiv (VR=Vibration Reduction), dem AF-S DX NIKKOR, 18-55 mm 1:3,5-5,6G VR, für 759 Euro erhältlich. Weitere Kits sollen folgen.

Tamron Ultraweitwinkel

Tamron hat eine verbesserte Weiterentwicklung des Tamron 11-18 mm F/4.5-5.6-Objektivs vorgestellt. Das neue SP AF10-24 mm F/3.5-4.5 Di II LD Aspherical (IF) ist ein Hochleistungsobjektiv, das exklusiv für digitale Spiegelreflexkameras mit APS-C-Sensoren entwickelt wurde und - gerechnet auf 35-mm-Film - einen Brennweitenbereich von 16-37 mm abdeckt. Bei unverändertem Filterdurchmesser von 77 mm konnte die Lichtstärke von F/4.5-5.6 auf F/3.5-4.5 verbessert werden. Die Naheinstellgrenze liegt bei 24 cm über den gesamten Zoombereich, kleinste Blendenöffnung ist F/22. Da bei digitalen Kameras die Vignettierung, bedingt durch die Geometrie des Bildsensors, höher ist als bei analogen Kleinbildkameras, wurden die Einfallswinkel der Lichtstrahlen über den gesamten Brennweitenbereich in einem bestimmten



Rahmen gehalten, um eine gleichmäßige Ausleuchtung des kompletten Bildfeldes zu erreichen und den Lichtabfall zum Rand hin zu minimieren. Das Objektiv ist kompatibel zu Canon-, Nikon-, Pentax- und Sony-Gehäusen. Der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Galerien



Fotozone Berlin hat elf angesagte Fotografen unter Vertrag, www.fotozone-berlin.de



Lumas-EnfantteriblederdeutschenGalerie-Szene, www.lumas.de



Library of Congress - viele freie Fotos berühmter Fotografen zum Ausdrucken, <http://memory.loc.gov>



Leica ändert M8 Upgrade-Service

Die Leica Camera AG hat ihr auf der PMA vorgestelltes Upgrade-Konzept für die M8, wodurch Kunden die Kamera stets auf dem neuesten technischen Stand halten können, in Teilen geändert bzw. eingeschränkt. Der im ersten Upgrade-Paket enthaltene Einbau eines kratzfesten Saphirglases als Deckglas des LCD-Screens und der Austausch des Verschlusses gegen einen leiseren, elektronisch gesteuerten Metalllamellen-Schlitzverschluss sind jetzt auch einzeln zu haben. Mit dem Umbau wird die noch laufende Garantie um ein Jahr verlängert und nicht wie angekündigt durch eine neue, zweijährige Frist ersetzt. Vorregistrierung und Kauf von Zertifikaten entfallen. Die Umrüstaktion wird wie eine gewöhnliche Serviceleistung abgewickelt und soll ab August 2008 möglich sein. Entgegen der ursprünglichen Ankündigung ist jedoch fraglich, ob in Zukunft noch weitere Upgrade-Optionen angeboten werden.



Dia-Duplikator

Eine schnelle und einfache Lösung zum Digitalisieren von Dias bietet der Zubehörspezialist Dörr (www.doerrfoto.de) mit dem Digital-Dia-Duplikator. Das Gerät wird in das Filtergewinde des Objektivs einer Digitalkamera oder eines Camcorders geschraubt und das Dia im Schieber vor dem Objektiv positioniert und fotografiert. Als Lichtquelle empfiehlt der Anbieter eine Dörr-Leuchtplatte, alternativ kann auch ein Blitzgerät zum Einsatz kommen. Bestandteil des Dia-Duplikators ist eine achromatische Makrolinse mit 10 Dptr. und 52 mm Anschlussgewinde, die sich an der Kamera auch als Nah- bzw. Makrolinse verwenden lässt. Für eine randlose Erfassung des gesamten 24x36-mm-Dias ist eine Kleinbild-Brennweite von circa 110 mm erforderlich, mit größeren Brennweiten sind nur Ausschnittsaufnahmen möglich. Für Negativstreifen ist eine Negativschiene als Zubehör erhältlich. Der Dia-Duplikator kostet 129 Euro (UVP).



Tragbare Normlichtlösung

Der Farbmanagement-Spezialist Colour Confidence bietet mit dem GrafiLite eine kostengünstige Normlichtlösung. Das tragbare, zusammenklappbare Gerät liefert genormtes Licht zur Färb- und Bildkontrolle und soll vor allem Fotografen ansprechen, denen herkömmliche Normlichtkästen zu teuer und platzraubend sind. Speziell bei Farbtönen im Graubereich und bei Hauttönen kann die Farbbeurteilung ohne Normlicht zu deutlichen Fehleinschätzungen führen. Um Beeinflussungen durch die Standfläche bei der Farbbeurteilung zu vermeiden, verfügt das GrafiLite über eine neutralgraue Grundplatte. Zudem wurde das Gerät ganz in Grau gehalten. Die Farbtemperatur entspricht dem Industriestandard von 5 000 Kelvin, die Beleuchtungsstärke liegt bei 200 Lux. Das GrafiLite ist im Fachhandel oder im Internetshop von Colour Confidence (www.colourconfidence.com) zum Preis von 96,35 Euro erhältlich.

Blendschutz für Kameradisplays

Kaiser Fototechnik hat seinen flexiblen Blendschutz „digiShield“ für Digitalkamera-Monitore weiterentwickelt und eine 3-Zoll-Variante vorgestellt. Dabei wurde nicht nur die bisherige Begrenzung für Displays mit bis zu 2,5-Zoll-Diagonale auf 3 Zoll erweitert, sondern auch die Bedienbarkeit von Touchscreen-Monitoren berücksichtigt. Der „digiShield³“ passt an fast alle marktüblichen Digitalkameras mit 3-Zoll-Monitor. Die Befestigung erfolgt über eine Adapterplatte im Stativgewinde der Kamera; durch Verschieben in der Adap-



terplatte wird die Position des Blendschutzes an der Kamera eingestellt. Zwei Seiten- und eine Dachblende schützen vor störendem Lichtein-

fall und lassen sich nach dem Einsatz zusammenklappen und gegen den Kameramonitor klappen, der damit eine zusätzliche Schutzabdeckung erhält. Damit ein montiertes „digiShield³“ die Bedienung eines Touchscreens nicht behindert, kann der gesamte Blendschutz sowohl im geöffneten wie im geschlossenen Zustand nach oben weggeklappt werden. Der „digiShield³“ soll in Deutschland voraussichtlich ab April verfügbar sein. Ein Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest (www.kaiser-fototechnik.de).

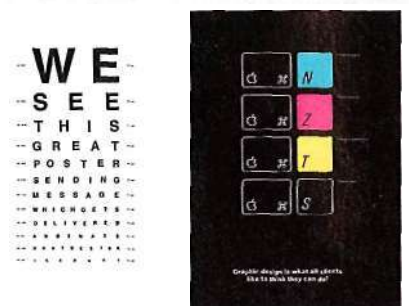
Surftipps



HDR-Fotografie aus Japan
www.hdrjapan.com



Out of focus - Lifestylefotografie
www.outtofocus.com



Was ist Grafikdesign? - Poster-Wettbewerb, http://veerle.duoh.com/blog/comments/winners_of_the_what_is_graphic_design_poster_competition



14,6 Megapixel für Semiprofis

Gegenüber dem Vorgängermodell hat Pentax bei der K20D hinsichtlich Ausstattung und Leistungsdaten ordentlich nachgelegt und ein komplett neues Kamerakzept entwickelt. Erstmals wurde ein CMOS-Sensor verbaut, der bei annähernd gleicher Größe trotz der hohen Auflösung von 14,6 Megapixeln nur ein sehr geringes Rauschverhalten zeigen soll. Ein weiteres Novum ist das automatische Pixelmapping, das ausgefallene Pixel interpoliert, um „weiße Flecken“ in der Darstellung zu verhindern. Der geringfügig von 2,5 auf 2,7 Zoll (230 000 Pixel) vergrößerte Monitor ist farbkalibrierbar und bietet die obligatorische Live-View-Funktion. Teilbare Darstellung und eine Lupenfunktion tragen zu höherem Bedienkomfort bei. Gegenüber ISO 1 600 bei der K10 lässt sich die Empfindlichkeit um weitere zwei Stufen bis auf ISO 6400 erhöhen. Zum Schutz des Sensors vor Verunreinigungen setzt Pentax auf ein vierstufiges System, das eine spezielle Beschichtung des Low-Pass-Filters beinhaltet, die verhindern soll, dass sich Staub festsetzen kann. Mit der zweiten Stufe wird eventuell anhaftender Staub durch Vibration abgeschüttelt - entweder beim Einschalten oder per manueller Zuschaltung. In der dritten Stufe werden die entfernten Staubpartikel im Bodenbereich des Sensors gesammelt. Mit der vierten Stufe, der „Dust Alert“-Funktion, wird ein Abbild des Sensors auf dem Display erzeugt, das anzeigen soll, wo sich Staub auf dem Sensor befindet. Zudem ist das Polycarbonat-Gehäuse gegen das Eindringen von Staub und Spritzwasser geschützt. Wie schon die K10D verfügt auch das Nachfolge-Modell über ein System zur Bildstabilisierung im Kameragehäuse („Shake Reduction“-System). Dieses funktioniert mit jedem Pentax-Objektiv mit K-Bajonett. Für den Studioeinsatz wurde die K20D mit einer Blitzsynchronbuchse für Studioblitzanlagen ausgestattet. Aufgrund vielfacher Forderung steht eine weitere JPEG-Komprimierungsstufe zur Verfügung. Im RAW-Modus kann zwischen dem Pentax-Format „PEF“ und dem Adobe-Format „DNG“ gewählt werden. Die mit der Samsung GX20 weitgehend baugleiche Pentax K20D kostet im Set mit dem 18-55 mm II-Zoomobjektiv 1299 Euro (UVP).

Online-Schließfach für Daten

Die Münchner FAST LTA AG bietet eine sichere Lösung zur langfristigen Aufbewahrung von Fotos, Musik, Videos und digitalen Dokumenten per Internet. Nutzer des Online-Dienstes „gigabank“ können ihre Datenbestände über eine gesicherte Internetverbindung neunfach redundant (entspricht neun Kopien) an drei Standorte auf Server in der Schweiz „transferieren“. Einlagerung und Zugriff erfolgen über eine Windows-Software oder eine Webseite. Die Daten werden ohne Zusatzkosten 5 Jahre lang gespeichert. Das bis zum Volumen von einem Gigabyte kostenlose Depot kann um vier Gigabyte für 29,90 Euro, zehn Gigabyte für 59,90 Euro oder zwanzig Gigabyte für 99,90 Euro erweitert werden. Dabei fallen die Kosten einmalig für die Laufzeit von fünf Jahren an, monatliche Gebühren werden nicht fällig. Mit jedem Nachkauf startet der Sicherheitszeitraum des gesamten Langzeit-Depots erneut - alle Daten sind somit wieder fünf Jahre lang gesichert, (www.gigabank.de)



Fotomontagen mit Photoshop



Steve Caplin Fotomontagen mit Photoshop CS3

4. Aufl. 2008, 408 S.,
1.200 Abb., kart.
€ (D) 39,95 /
€ (A) 41,07 / sFr 65,-
ISBN 978-3-8274-1954-5

Für alle, die praktische Tipps und Tricks für die kreative und schnelle Arbeit mit Photoshop brauchen und schätzen, gibt es dieses Handbuch von Steve Caplin. Als Meister der Bildgestaltung und gestandener Profi weiß er genau, worauf es ankommt. Zielgenau und verständlich zeigt er den Usern, wie sie überzeugende fotorealistische Effekte mit Photoshop erzielen können (CS3 und abwärts kompatibel). Schritt-für-Schritt-Anleitungen helfen dabei, Tastatur-Befehle und Kurzverfahren kennenzulernen. Die beigelegte DVD enthält alle Bilder aus dem Buch, über zwei Stunden Live-Anleitungen (in englischer Sprache) und 300 neue, hochauflösende, rechtfreie Bildvorlagen zum Üben.

Adobe Photoshop Lightroom



1. Aufl. 2007, 256 S.,
250 Abb., geb.
€ (D) 29,95 /
€ (A) 30,79 / sFr 49,-
ISBN 978-3-8274-1944-6

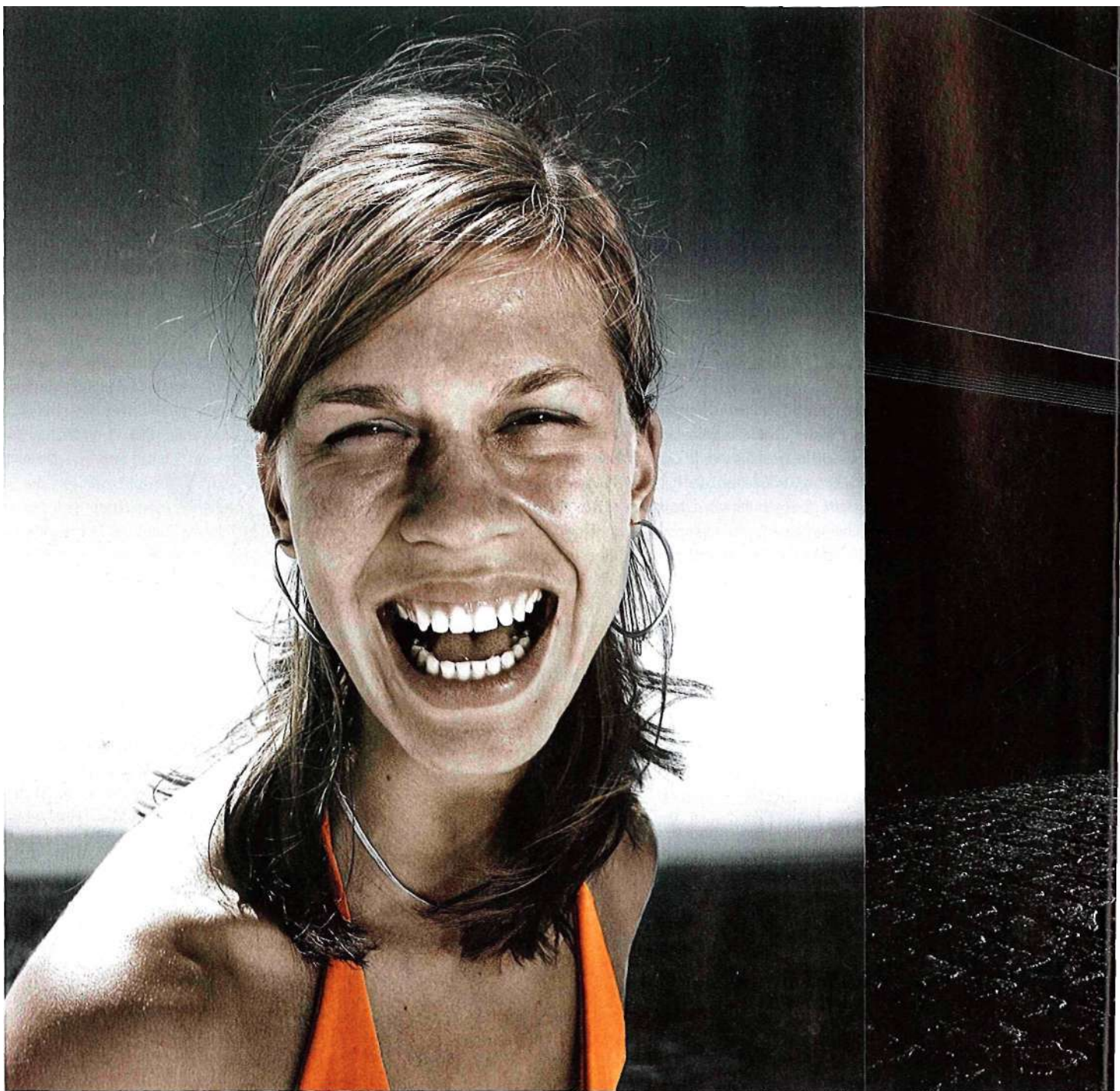
Heinz Weidenhüller Adobe Photoshop Lightroom - Das Praxisbuch im Screenformat

Ambitionierter Hobbyfotografen erzeugen mit Ihrem digitalen Equipment eine enorme Bilderflut, die katalogisiert, teilweise nachbearbeitet und präsentiert sein will. Das Adobe-Programm Photoshop Lightroom erledigt dies intuitiv und vor allem nondestruktiv (auf Mac und PC). Dieses Praxisbuch im übersichtlichen, dem PC-Bildschirm nachempfundenen Querformat, ermöglicht dem User das Maximum im Umgang mit dieser Software herauszuholen. Systematisch werden die fünf Lightroom-Module erklärt und anhand von repräsentativen Fotos illustriert.

Erhältlich in jeder Buchhandlung oder
direkt unter www.spektrum-verlag.de bzw.
SDC-bookorder@springer.com

Preise inkl. MwSt und zzgl. Versandkosten

Spektrum
AKADEMISCHER VERLAG



Die Farblooks der Automarken

Natürlich sind mal wieder die Computer schuld. Das Spiel mit den nachträglich erzeugten Farbwelten in der Werbung begann Anfang der neunziger Jahre des letzten Jahrhunderts. Exakt zu der Zeit, als Photoshop und Co. die Desktop-Rechner eroberten. Doch hatte das Aufkommen der Farblooks in der Werbung mit Photoshop zunächst nur wenig zu tun. Bis Ende der Achtziger bestand Autowerbung vornehmlich aus

sogenannten „Produktschüssen“, die von möglichst kreativen Texten begleitet wurden. Man sah ein Auto zumeist im Studio, seltener in einer Realkulisse, und begleitende geistreiche Worte sollten dann zum Kauf anregen. Klassiker dieser Werbeform waren die Anzeigen von Porsche.

Mittlerweile geht der Trend zu Bildern, die mehr sagen sollen als die vielzitierten tausend Worte. Bilder, die Geschichten erzählen

und starke Emotionen auslösen. Ein schönes konkretes Beispiel ist ein früherer Audi-Webespot. Dort wurde eine Frau an Messgeräte angeschlossen, die außer Rand und Band gerieten, als die Probandin einen Audi A3 bei einer Fahrt durch die Landschaft beobachtete.

Doch zurück zu den Werbefotos: Bis in die Neunziger hinein bestimmte in erster Linie der Fotograf durch Wahl des Filmmaterials, der Belichtung und der Ausleuchtung



Um sich im Werbeumfeld von ihrer Konkurrenz zu unterscheiden, entwickeln besonders Automarken seit Jahren speziell kreierte Farbwelten. **Marius Schwiegk**, Postproduktioner bei der Hamburger Agentur Jung von Matt, erläutert die feinen Unterschiede der Looks und zeigt, wie man sie in Photoshop realisiert.

den Look einer Kampagne. Wenn die Agentur nachträglich in die Farbgebung eingreifen wollte, dann ging das nur über die damals noch „Litho“ genannte Druckvorstufe. Dort ließen sich das ganze Bild betreffende Farbkorrekturen mit erträglichem Finanzaufwand durchführen. Aus technischer Sicht konnten man natürlich auch schon damals Detailkorrekturen vornehmen, doch verzichteten die Kunden meist aus Kostengründen darauf.

Das änderte sich grundlegend, als die ersten digitalen Bildbearbeitungssysteme zur Verfügung standen. Solche Geräte kosteten noch vor knapp zwanzig Jahren rund eine halbe Million Euro und bestanden aus einem Scanner, einer Workstation und einer Filmbelichtereinheit. Bedient wurden sie von speziell ausgebildeten Operatoren. Sie dominierten den Markt der professionellen High-End-Bildbearbeitung bis weit in die



Marius Schwiegk ist Werbevorlagenhersteller. Er war bei Agenturen wie Springer & Jacoby und Philipp+Keuntje tätig. Seit 2006 arbeitet er bei Jung von Matt in Hamburg. Mehr Infos: www.schwiegk.de

Neunziger. Zwar gab es zu dieser Zeit längst schon Photoshop, und dort im Grunde auch alle wichtigen Werkzeuge wie seit 1994 Ebenen oder Masken, doch konnten die Betriebssysteme der PC-Welt lange nicht mit den für so große Dateien nötigen Mengen an Arbeitsspeicher umgehen, boten noch kein Farbmanagement und/oder zwangen den Bearbeiter - mangels Rechenleistung - zu stundenlangen Pausen beim Berechnen komplexer Effekte. Als in der zweiten Hälfte der Neunziger endlich auch kleine Workstations über die nötige Leistungsfähigkeit

verfügten, endete die Herrschaft des Fotografen über seinen Bildlook unwiderruflich. Plötzlich war es für jeden besseren Grafiker und Bildbearbeiter möglich, mit minimalem zeitlichen Aufwand nachträglich jedes Bild-detail nach seinen Vorstellungen zu modifizieren und Bildstimmungen durch eigene Eingriffe völlig zu verändern.

Der Postproduktionslook war geboren und wurde von den Werbern fleißig eingesetzt. Daimler Benz startete als erste Automarke Ende der 90er damit, eine eigene „Farbsprache“ entwickeln zu lassen. Die löste im Nach-

gang einen langanhaltenden Trend aus: Fast alle Marken präsentieren seither silberne Autos in ihrer Werbung. Die Konsumenten lässt das nicht unbeeindruckt, wie man an den Produktionszahlen ablesen kann. Silber in allen Schattierungen liegt (allerdings nur in Europa) mit Anteilen von annähernd 50 Prozent seit Jahren auf Platz eins der beliebtesten Autolacke.

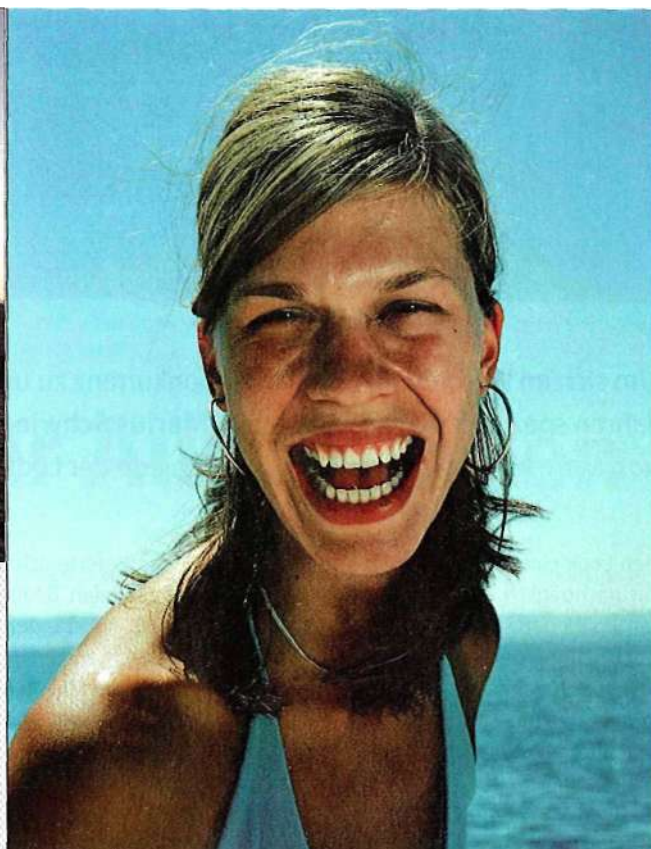
Da nun fast alle beworbenen Autos silbern schimmerten, durfte man die Unterscheidbarkeit nicht mehr nur am Lack festmachen. Deshalb ging man dazu über, Umgebungs-

Das Ausgangsmaterial

Um mit Farblooks dieser Art und Qualität zu experimentieren, braucht man geeignetes Bildmaterial und muss beim Fotografieren auf einige Dinge achten. Damit das Auto sich gut umfärben lässt, sollte es eine neutrale Farbe haben. Ideal ist neutrales Grau, aber es geht auch Silber oder Mittelgrau. Das Auto sollte auf einer Straße stehen (wir haben es mit passendem Schattenwurf einmontiert), da die Struktur des Pflasters sehr bedeutsam sein kann. Der Himmel über der Szene sollte im Ausgangsbild hellblau sein und mit Wolken durchsetzt, so bringt er das Potential für dramatische und weniger dramatische Varianten mit. Auch ist es hilfreich, in dem Motiv eine Umgebung zu zei-

gen, damit die Szene mehr räumliche Tiefe erhält. Menschen sind in Autowerbung, wenigstens im Print, nicht zwingend vorhanden. Man findet sie dagegen eher in den TV-Spots, denn schließlich muss ja auch irgendjemand am Steuer sitzen, und mit dem sollte sich der potentielle Käufer möglichst identifizieren können. Dementsprechend sind auch die Menschen in der Autowerbung markentypisch und müssen möglichst viele Markenmerkmale widerspiegeln. Wir haben hier das Bild einer jungen Frau verwendet, die zwar wahrscheinlich selbst nur Fahrrad fährt, doch dank der schattenfreien Ausleuchtung und des unbestimmten Typs geeignet erscheint, als variabler Imagerträ-

ger verschiedener Marken zu dienen. Dieser Umstand ist nicht zuletzt auf die leichte Bekleidung zurückzuführen. Beide Bilder sollten in möglichst hoher Auflösung vorliegen, weil das Mehr an Daten die Gestaltungsfreiräume des Bearbeiters erweitert. Das fällt nicht nur beim Schärfen ins Gewicht. Das Hintergrundbild und das des Autos wurde von Martin Grega und David Breun mit einem 39-Megapixel-Mittelformat-Digitalback aufgenommen. Wir haben hier bewusst eine Automarke gewählt, die mit den gezeigten Looks nichts zu tun hat. Das junge Mädchen hat der Lifestyle-Fotograf Cecil Arp auf Mittelformatfilm abgelichtet. Es wurde mit einem Imacon-Scanner digitalisiert.



färben in markenspezifischer Weise zu tun. So viel eigenwilliges Drehen am Farbrad hatte allerdings bald den Nebeneffekt, dass inzwischen fast alle Automarken im Laufe der letzten zehn Jahre zumindest beim Farblook schon einmal so ausgesehen haben wie die der Mitbewerber. Das liegt zum einen an mangelnder Koordination unter den Marken. Zum anderen aber auch an den sehr unterschiedlichen Anforderungen der Bilder innerhalb eines einzelnen Unternehmens.

Bilder werden ja nicht nur in der Magazinwerbung und in TV-Spots genutzt, son-

dern auch für vielfältige Belange der Innenkommunikation. Schließlich muss auch in diese Richtung geworben und Identität aufgebaut werden. So sind Inhouse-Broschüren oder Kataloge längst durchgestaltete Hochglanzprospekte, die passend zur internen Zielgruppe eigene, homogene Farblooks erhalten.

Einen „echten“, über viele Jahre durchgehaltenen Look der Hersteller gibt nur noch selten. Dennoch vermitteln die Marken ihre „Kernkompetenzen“ und ihre „Kernbotschaften“ über die Farbgebung der Bilder. Die ste-

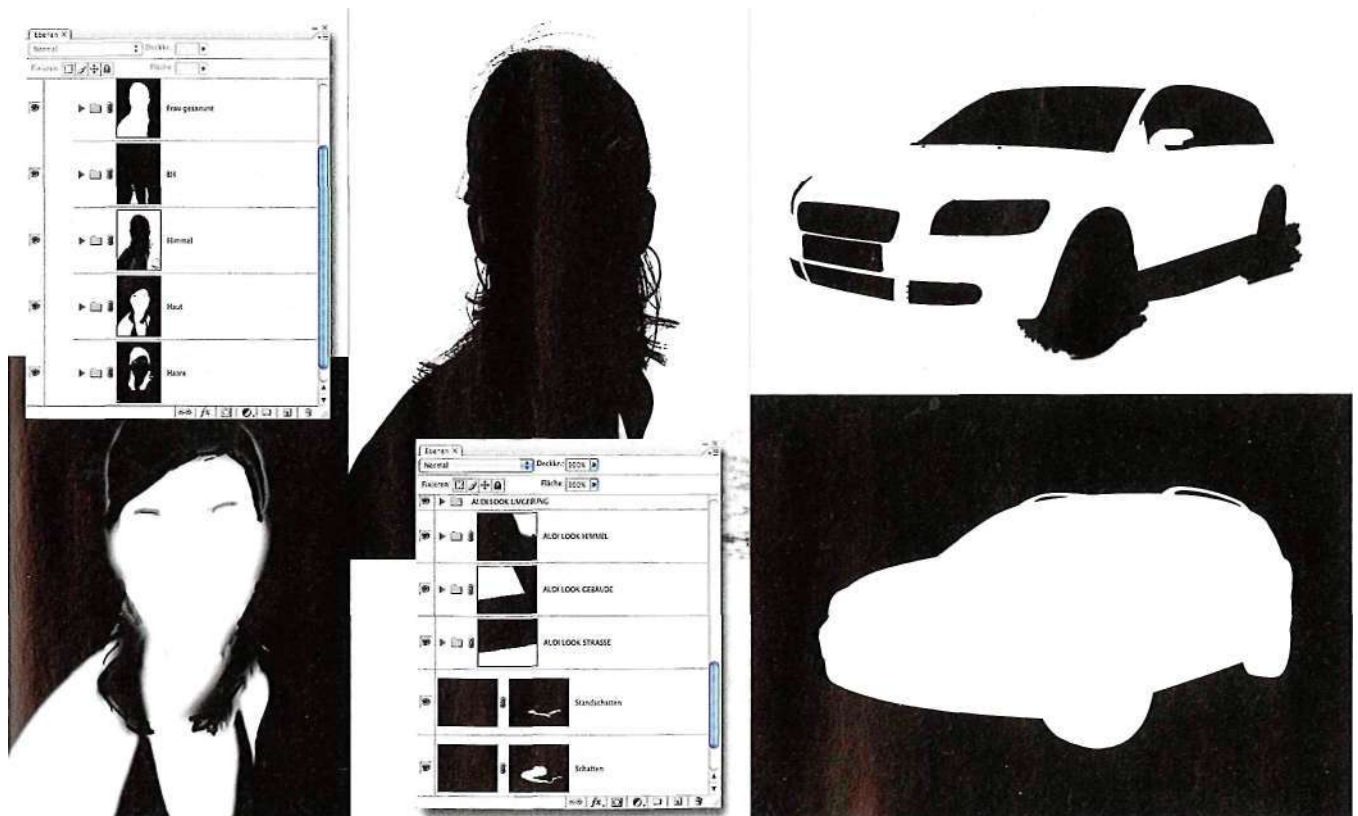
tig farblich neu interpretierten Markenbotschaften behalten allerdings (wenigstens für den Betrachter von außen) einige individuelle Spezifika. Man könnte auch von „Grundrezepten“ sprechen, die dann zeitgeistig variiert oder ergänzt werden. Wie die Zutaten im Detail kombiniert werden und was er bei der Postproduktion unserer Beispiele alles unternommen hat, erläutert Markus Schwegk, ein Insider, der schon für einige namhafte Autohersteller Farblooks entwickelt und umgesetzt hat. (ck)

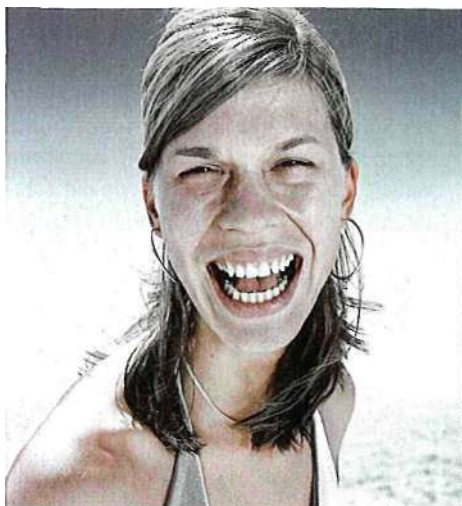
Grundbearbeitung

Das Wirkungsprinzip von Farblooks besteht darin, dass man Elemente eines Bildes farblich anpasst. Viele Fotografen begnügen sich zumeist mit globalen, also das ganze Bild betreffenden Looks, wie man sie zum Beispiel als Presets aus Lightroom oder Camera Raw kennt. Um Bildbereiche auszusparen, gibt es hier nur die Option, die Veränderung auf bestimmte Farben einzugrenzen. Die Look-Entwickler in den Werbeagenturen arbeiten dagegen weit differenzierter. Hier wird ein Motiv zunächst in Bereiche eingeteilt, die später unterschiedlich überarbeitet werden sollen. Danach legt der Postproduktionsentsprechende Auswahlen an und sichert diese als Alpha-

kanäle. Bei dem Autobild liegt es nahe, auf diese Weise Masken für die Straße, die Gebäude, den Himmel und das Auto anzulegen, wobei man hier bei Letzterem mit einer Maske nicht auskommt, da zumindest Lack, Anbauteile und Scheiben unterschiedlich bearbeitet werden wollen. Ähnlich ist es bei dem Porträt. Hier muss man zunächst eine Maske anlegen, um die Person vom Hintergrund zu trennen, dann eine für die Haut, eine für die Haare und eine für die Kleidung. Sind die wichtigsten Masken gespeichert, legt man mehrere Ebenensets an, jeweils eins pro Korrekturvorbereitung. In den Ebenensets werden die Einstellungs- und Korrekturebenen abgelegt. Damit sich die

Ebenen sets auf einen bestimmten Bereich konzentrieren und alles andere ausblenden, werden sie mit einer Ebenenmaske kombiniert. Technisch ist das ganz einfach: Sie laden zunächst die entsprechende Auswahl, aktivieren dann das gewünschte Ebenenset und klicken daraufhin auf das Ebenenmaskensymbol am unteren Rand der Ebenenpalette. Die Auswahl wird dadurch in eine Ebenenmaske umgewandelt. Noch ein Hinweis, der Ihnen mehr Flexibilität für spätere Korrekturen lässt: Achten Sie bei der Bearbeitung unbedingt darauf, Einstellungsebenen einzusetzen, wo immer es geht, auch wenn dies im folgenden Text nicht jedesmal erwähnt wird.





Audi

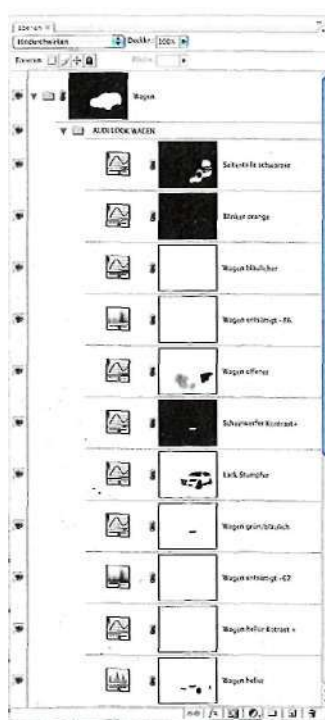
Die Marke Audi wurde bis weit in die 80er Jahre als „Buchhaltermercedes“ bespöttelt und hat sich der damals fast aussichtslosen Aufgabe verschrieben, das Markenimage in Richtung Premiumsegment zu verschieben. Ziel war es, mit den beiden deutschen Oberklassenstatthaltern Mercedes und BMW in einem Atemzug genannt zu werden. Neben hochwertigen Produkten trug

in den folgenden zwanzig Jahren sicher auch der Slogan „Vorsprung durch Technik“ (und die Erfüllung desselben) dazu bei, dieses Ziel zu erreichen. Audis Kernkompetenz ist immer noch seine technische Überlegenheit. Hinzu kommt sein gewagtes, aber immer klares und gradliniges Design sowie der Anspruch, eine jugendliche Zielgruppe zu erreichen. Durch seine bis vor ein paar

Jahren vergleichsweise moderaten Preise konnte sich die Marke auch in dieser Käuferschicht durchsetzen. Das Audi-Rezept für den typischen Farblock besteht in erster Linie aus matt-silbern lackierten Wagen, einem dynamischen, aber nicht dramatischen Himmel, zulaufenden Tiefen und einem entsättigten, kühlen Grünblau-Stich in allen nichtneutralen Farben.

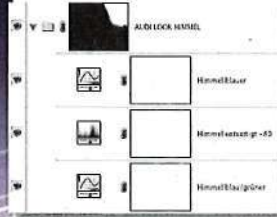
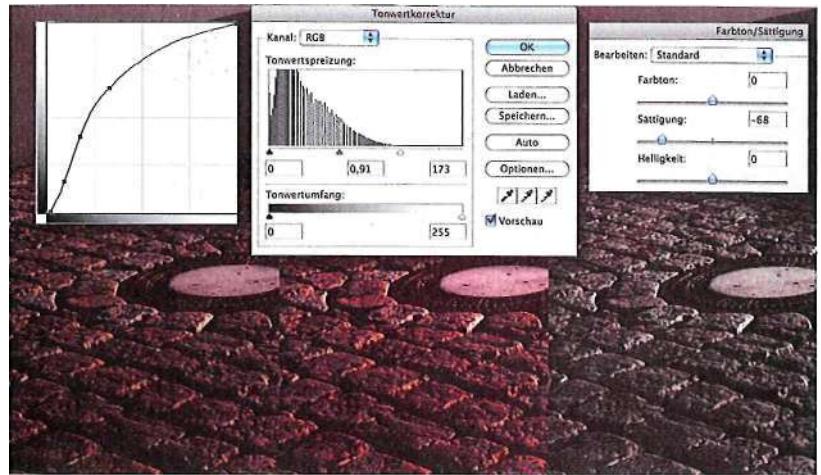
1 Karosserie

Die Umfärbung des Fahrzeugs von einem mittleren Anthrazit mit violetttem Stich in mattes Silber habe ich mit elf Einstellungsebenen realisiert. Acht davon sind vom Typ „Gradationskurven“, zwei vom Typ „Farbton/Sättigung“ und bei einer handelt es sich um eine „Wertkorrektur“. Sie markiert den Ausgangspunkt der Bearbeitung, weil hier zunächst die grundlegende Helligkeit der Schattenpartien festgelegt wird. Im weiteren Verlauf wird der Kontrast gesteigert und die Sättigung um rund 70 % reduziert. Damit sieht der Wagen schon fast silbern aus. Um den letzten Violettstich zu beseitigen, wird mit zwei separaten Gradationskurven sehr helles Blau und Grün hinzugefügt. Eine weitere Entsättigung um fast 90 % in Kombination mit einer partiellen Kontraststeigerung in den Mitten sowie einer flachen Gradationskurve, die Glanzlichter aus dem Lack nimmt und ihn so leicht matted, bilden die digitale Politur. Im Finish der Details erhalten die Flanken punktuell etwas mehr Schatten, Blinker werden nachgefärbt und die Scheinwerfer im Kontrast gestellt. Einige hier gezeigte Einstellungen kann man natürlich zur Vereinfachung zusammenfassen.



2 Straße

Der helle Wagen wirkt vollends unnatürlich auf einer braungrauen Straße. Mit den „Gradationskurven“ habe ich den Untergrund zunächst aufgehellt. Dann erfolgte eine Kontrastverstärkung per „Tonwertkorrektur“, wobei hauptsächlich die Lichter stark nach links verschoben werden. Eine zusätzliche Entsättigung um etwa 70 % bringt Straße und Karosserie einander näher, ohne jedoch eine völlige Übereinstimmung zu erzielen. Alle drei Einstellungsebenen werden in einem maskierten Ebenenset gesammelt, so dass die Wirkung auf den Bereich der Straße beschränkt bleibt und man nicht für jede Ebene einzelne Masken anlegen muss.

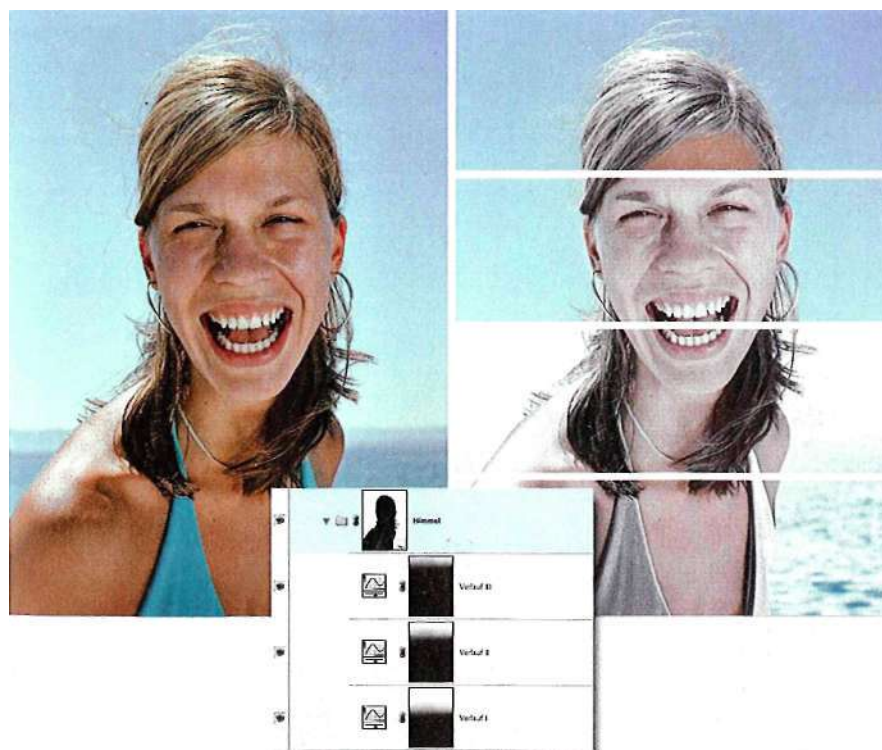
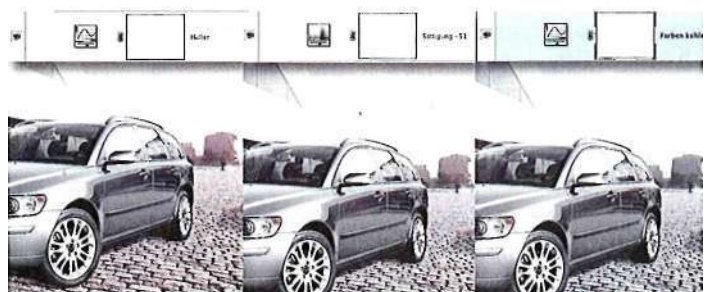


3 Himmel

Auch hier erfolgt die Bearbeitung in einem Ebenenset mit einer Ebenenmaske. Den Himmel habe ich im ersten Schritt mit der Komposit-Gradationskurve abgedunkelt und durch Absenken des Rot-Kanals geringfügig grün gefärbt. Anschließend entsättigte ich diesen Bildbereich um 80 %, und zum Abschluss habe ich die Blaufärbung des Himmels mithilfe einer weiteren Gradationskurven-Ebene durch Anheben der Kurve des Blau-Kanals verstärkt.

4 Umgebung

Das Gebäude auf der linken Seite musste zunächst ein wenig farblich neutralisiert werden, um Farbstiche beim nun folgenden Finish zu vermeiden. Der definitive Look der Umgebung liegt über allen Hintergrundelementen. Ich habe sie zunächst aufgehellt, dann die Sättigung um weitere 50 % reduziert und schließlich erfuhren die Farben eine zusätzliche Abkühlung durch leichte Korrekturen am Blau- und an Rotkanal mithilfe der Gradationskurven.



5 Mensch

Auch beim Porträt der potentiellen Autofahrerin dominiert Silber. So wurde bei der jungen Dame das blonde Haar im ersten Schritt in ein warmes, gelbliches Silber getont. Technisch geschieht das durch die Kombination einer 92 %-Entsättigung mit einer Kontraststeigerung via „Tonwertkorrektur“. Die Haut wurde aufgehellt, um rund 50 % entsättigt und im Gesicht in den Kontrasten verstärkt. Die Umfärbung des Bikini-Oberteils geschah mittels einer 90 %-Entsättigung und einer leichten Aufhellung dieses Bereichs. Technisch interessanter ist die Gestaltung des Himmels: Diesem sind am Ende drei Gradationskurvenkorrekturen zugeordnet, die mit verschiedenen Verläufen in den Ebenenmasken aufgelegt sind. Haut und Haare habe ich zum Abschluss in den Kontrasten noch deutlich verstärkt, und im Gegenzug die Sättigung des Wassers im Hintergrund weiter reduziert.



Lamborghini

Lamborghini ist eine Marke für sportliche Enthusiasten. Der kleine, elitäre Sportwagenhersteller baut Autos für Raser und bewirbt dies auch deutlich. Lamborghini hat sicherlich nicht den bekanntesten Look, dafür ist er

aber fast unverwechselbar eindringlich. Der Hersteller belegt seine Fahrzeuge mit Attributen wie wild, animalisch und bedrohlich, kurz diese Autos sollen für pure Kraft stehen. Das „Lambo“-Rezept setzt denn auch

auf Dramatik: Dramatische Himmel, knallige Sportwagen-Warnfarben, bevorzugt gelb oder orange, und ein ganz harter Asphalt kennzeichnen den Look.

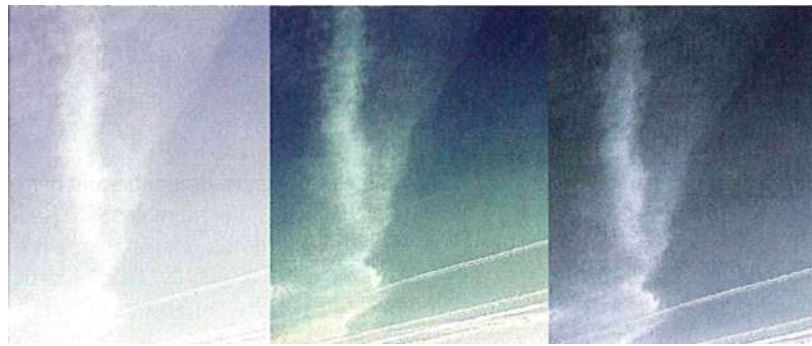
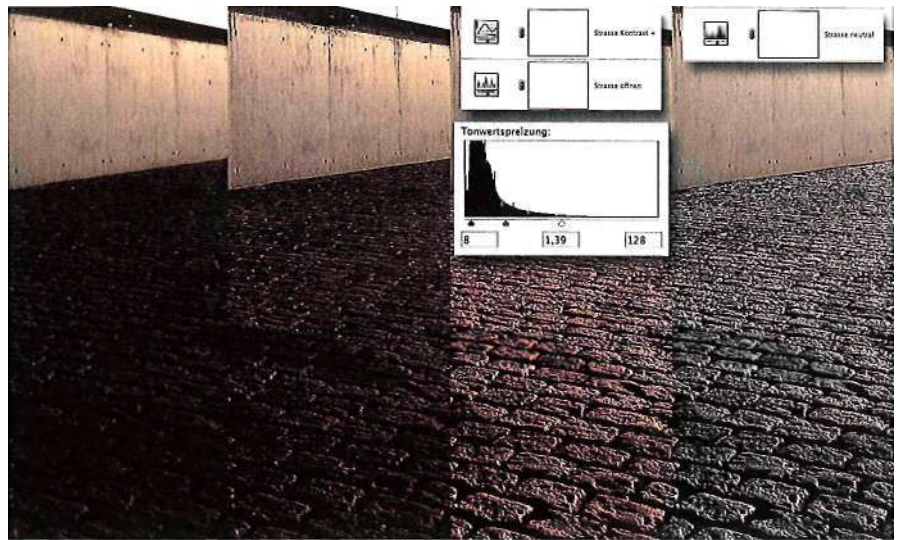
1 Karosserie

Das Hauptproblem dieses Looks liegt in der Umfärbung der Karosserie. Die Brillanz des Metallic-Lacks unseres Testvolvos will damit einfach nicht harmonieren. Ein Griff in die Trickkiste konnte das Problem nur unter Einsatz von viel Handarbeit lösen: Ich entfernte zunächst alle Spiegelungen in der Karosserie, indem ich eine zum Rest passende, dunkle Farbfläche über den ganzen Wagen legte und diese anschließend per Ebenenmaske grob auf die spiegelnden Stellen übertrug. Nachdem der Wagen nun „matte“, also für die geplante Sportlackierung vorbereitet war, habe ich ihn zunächst entfärbt und aufgehellt, bevor ich eine erste Einfärbung per „Farbton/Sättigung“-Dialog vornahm. Dabei wurde allerdings nur der Farbton variiert und die Sättigung erhöht, keine richtige Färbung durchgeführt. Den eigentlichen Orange-Lack brachte eine Volltonebene in Orange, im Modus „Farbe“ mit etwa 40 % verrechnet. Um den sportlichen Charakter zu unterstreichen, habe ich zum Abschluss die Fenster per Gradationskurve abgedunkelt.



2 Straße

Hart soll die Straße aussehen, auf der sich der Lamborghini beweist. Bei Dateien in dieser Auflösung (35 Megapixel) erhöht die doppelte Anwendung des Befehls „Stärker schärfen“ auf das ganze Bild die Kontraste im Asphalt schon mal kräftig. Anschließend wird die Sättigung um den Wert „-70“ reduziert und der Kontrast leicht verstärkt. Mit einer Maske erfolgt im Anschluss die Extremaufteilung der Asphalt-Tonwerte, bis nur noch rund ein Drittel des ursprünglichen Tonwertumfangs vorhanden ist. Dieser Kunstgriff, mit dem man den Bildteil aus der Nähe betrachtet zerstört, arbeitet die Struktur für den normalen Betrachtungsabstand überdeutlich heraus.

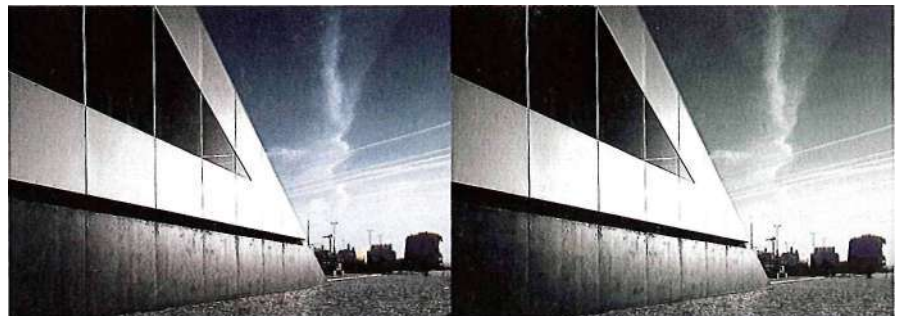


3 Himmel

Den dramatischen Himmel erzeugte eine Kombination von drei Werkzeugen/Stilmitteln zusammen mit einer Auswahl des Himmelbereichs. Per Gradationskurve dunkelt man zunächst die Mitteltöne und die Tiefen des Himmels ab und arbeitet die Färbung heraus. Dann steilt man die Lichter, also die Wolkenstrukturen, mithilfe der Tonwertkorrektur stark auf. Zuletzt wird mit einer Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ die Farbneutralisierung vorgenommen. Mit einer dunklen Vignette lässt sich der Effekt verstärken.

4 Umgebung

Die Umgebung wird kaum bearbeitet. Wenn sie zu bunt ist, kann man sie entsättigen und so farblich neutralisieren. Zum Abschluss ist es manchmal angeraten, eine leichte, warme Gelbtonung einzufügen, damit die Szenerie in den dunklen Tönen wärmer wirkt und so eine optische Brücke zur leuchtenden Wagenfarbe gebaut wird.



5 Mensch

Um die Frau Lamborghini-kompatibel zu gestalten, ist etwas weniger Arbeit nötig als im Beispiel zuvor. Zunächst habe ich die Kontraste des ganzen Bildes mit einer starken S-Gradationskurve gesteilt, dann verringerte ich die Sättigung um 90 %. Geringfügige Farbkorrekturen und eine geringe Steigerung der Kontraste per „Tonwertkorrektur“ haben zu dem leicht honigfarbigen Hautton geführt. Die Orangefärbung des Bikinis wird in erster Linie durch eine orangefarbene Farbfüllung im Modus „Farbe“ mit 60 % Deckkraft erzeugt. Um die Leuchtkraft zu intensivieren, habe ich später noch die Gradation in den einzelnen Kanälen s-förmig manipuliert. Da der Hintergrund durch die Entsättigung sehr stark gelitten hatte, der Lambo-Look aber Drama erfordert, arbeitete ich hier wieder mit einem künstlichen Verlauf, der auch das Meer dunkelgrau färbte.



Mercedes Benz

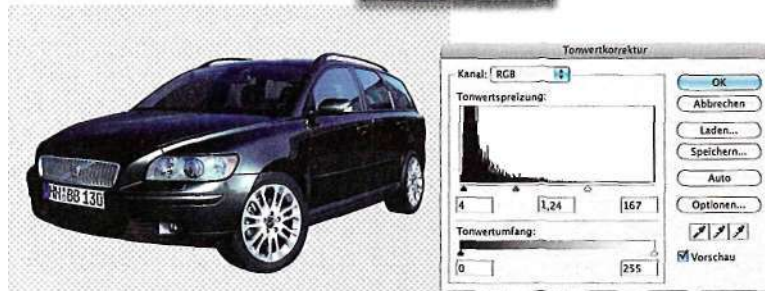
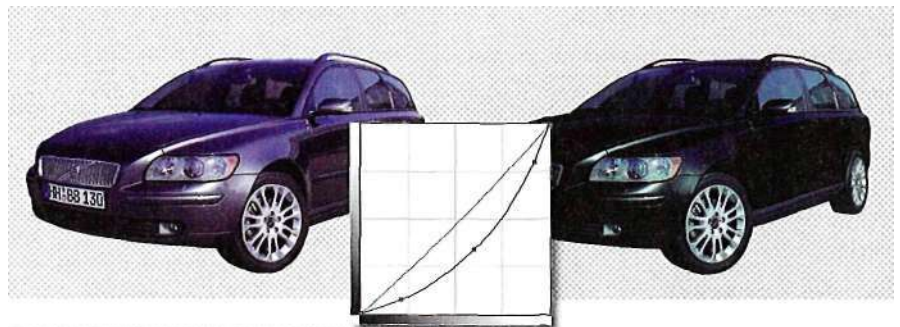
Eingangs wurde es bereits erwähnt - Mercedes hat nicht nur das Auto an sich, sondern 100 Jahre später auch den Einsatz von Farblooks in der Autowerbung erfunden. Und wie das bei Vorreitern so ist, haben sie sich längst von dem verabschiedet, was die Nachzügler noch abarbeiten. Im konkreten Fall heißt das, Mercedes dringt nach der Sil-

berära in neue Farbwelten vor. Die sind allerdings ganz so neu nicht, denn der Autobauer besinnt sich auf seine Historie - auf die Zeit, als man in Stuttgart (und nur in Stuttgart) ebenso wertige wie elegante Personenwagen fertigte, die in zeitlosem Schwarz daherkamen und sich ganz unaufgeregt auf das Wesentliche konzentrierten.

Das aktuelle Mercedes-Rezept besteht dementsprechend aus der Kombination einer schwarzen Karosserie, die starke Glanzeffekte aufweist und in einer auf dieses Fahrzeug konzentrierten, fast schon abstrakten Umgebung steht. Der Himmel ist der Umgebung angemessen dunkel zeigt aber als einziges Element eine Färbung.

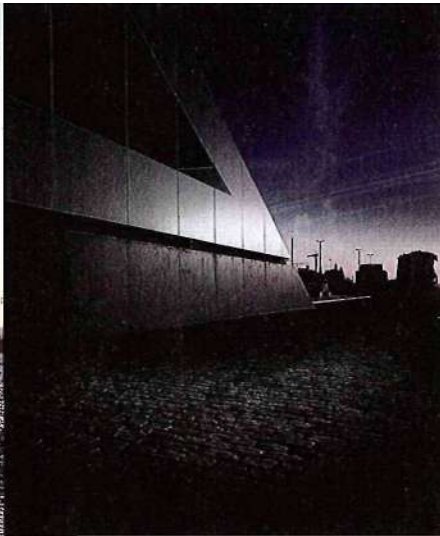
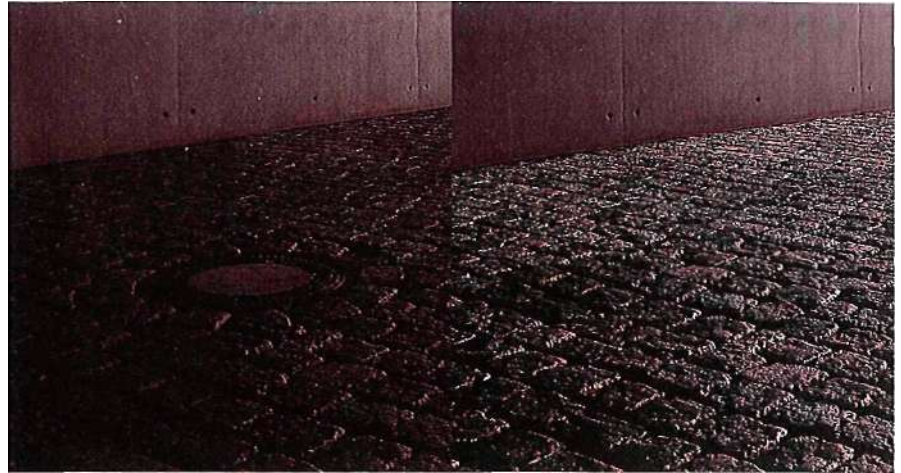
1 Karosserie

Die Umfärbung des Blechs in zeitloses Schwarz ist nur der erste Schritt. Hier genügte eine Gradationskurve, in der die Mitteltöne stark abgedunkelt wurden. Damit das Schwarz aber nicht zu matt und kraftlos ausfiel, müssen zunächst die Grün- und die Blauanteile verstärkt, im Wesentlichen aber die Lichte des Lacks per „Tonwertkorrektur“ geöffnet werden. Die visualisierte „Eleganz“ entstand durch künstliche Lichtreflexe auf den Scheiben, Glanzlinien an den Karosseriespalten von Motorhaube und Türen sowie durch abgedunkelte Scheinwerfer und Felgen.



2 Straße

So wie Mercedes-Fahrzeuge zumindest theoretisch den Anspruch haben, perfekt zu sein, soll auch die Umgebung wirken. Aus diesem Grund müssten Kanaldeckel ebenso retuschiert werden wie andere Details, die ein perfektes Pflaster von einem alltäglichen trennen. Wie beim Lamborghini habe ich hier die Straße stark nachgeschärft, allerdings dieses Mal mit der Unschärfmaske und den Werten „144/6/6“. Danach wurde die Straße aufgehellt, der Kontrast verstärkt und der rote Stich in einen eher bläulichen verwandelt.

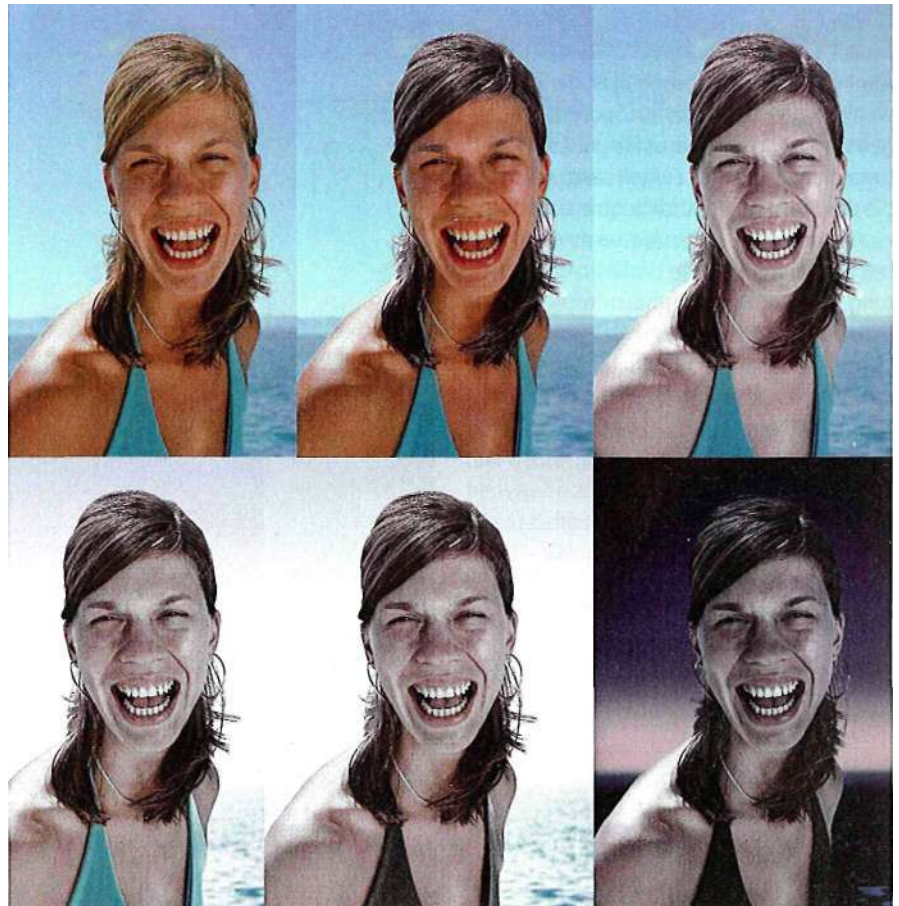


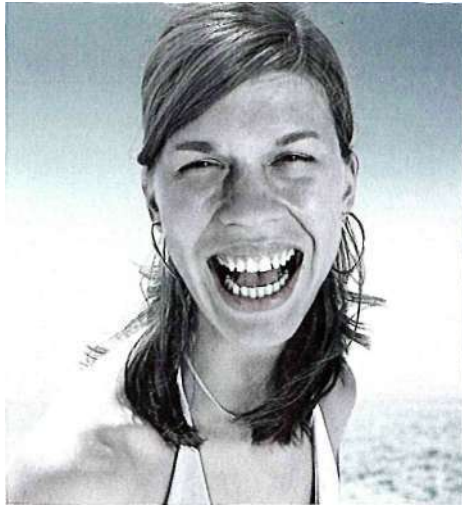
3 Umgebung

Den Rest der Stimmung macht in erster Linie die extreme Abdunklung des Umgebungslichts aus, die mit einer 50 %igen Sättigungsreduktion einhergeht. Über das ganze, zunächst aufgehellte Bild wurde im zweiten Durchgang eine dunkle Vignette gelegt, die an der wichtigsten Stelle, nämlich dort, wo später das Auto zu sehen ist, eine Art Spotbeleuchtung bildet. Dieser Eingriff lenkt den Blick des Betrachters unweigerlich auf das Hauptmotiv und lässt alle Elemente der Umgebung in den Hintergrund treten.

4 Mensch

Bei der jungen Dame sollten die Haare dunkelbraun werden. Dazu habe ich sie zunächst entfärbt, dann die Kontraste aufgestellt. Da die Haare auf den Schultern von der Sonne nicht so ausgebleicht waren wie auf dem Kopf, musste ich zunächst das Haupthaar mit einer extra Maske abdunkeln, bevor ich auf alle Haare eine leichte Bräunung legen konnte. Die Haut wurde ebenfalls entsättigt, aufgehellt und zum Abschluss im Gesichtsbereich in den Kontrasten leicht verstärkt. Das Bikini-Oberteil habe ich analog zum schwarzen Lack entfärbt und abgedunkelt. Den Feinschliff brachten Kontrastverstärkungen im Vordergrund, der farbige Verlauf im Himmel sowie das Aufsetzen einer starken schwarzen Vignette zur Abdunklung der Umgebung.





BMW

BMWs sind sportliche Autos. Laut psychologischen Untersuchungen (mit vielleicht etwas populärwissenschaftlicher Methodik), werden sie von Fahrern bevorzugt, die noch mit ihrem gesellschaftlichen Aufstieg beschäftigt sind. Im Gegensatz zu den Mercedesbesitzern übrigens - die sind schon an ihrem Platz im Leben angekommen und müssen deswegen nicht mehr ganz so zügig fahren. In jedem Fall hat der BMW-Fahrer

vom Werk verordnete „Freude am Fahren“, auch wenn die Fahrzeuge selbst in den letzten Jahren nicht immer von der Geschmackssicherheit ihrer Besitzer Zeugnis ablegen konnten. Die Markenbotschaft enthält einen großen Teil Dynamik, viel Fahrspaß und auch ein gewisses Maß an Aggressivität und Abgrenzungsbedürfnis. Das zeigen BMW-Fahrer laut anderer Untersuchungen besonders deutlich beim Parken,

wo sie es angeblich ganz bewusst vermeiden, ihren BMW neben einem anderen abzustellen. Unabhängig davon ist das BMW-Rezept ganz klar auf die Darstellung von Mobilität konzentriert. Die Autos werden fahrend gezeigt, sie haben einen silbernen Lack, oft mit bläulichem Einschlag, und auch die Umgebung zeigt kaum eine Färbung außer Schwarz, Blau, Metallic und Weiß - alles passend zum Logo am Kühlergrill.

1 Karosserie

Ähnlich wie der Lamborghini ist der BMW weniger auf Eleganz als auf Sportlichkeit getrimmt. Auch hier mussten zunächst Retuschen auf den Lack aufgebracht werden, die das Spiegeln deutlich zugunsten einer matten Gesamtanmutung verringerten. Dann nahm ich die Umfärbung in Richtung eines mittleren Anthrazittons vor, bei dem die via „Tonwertkorrektur“ geöffneten Lichter eine merkliche Aufhellung und damit verbunden eine starke Reflexionsstrahlkraft bewirkten.

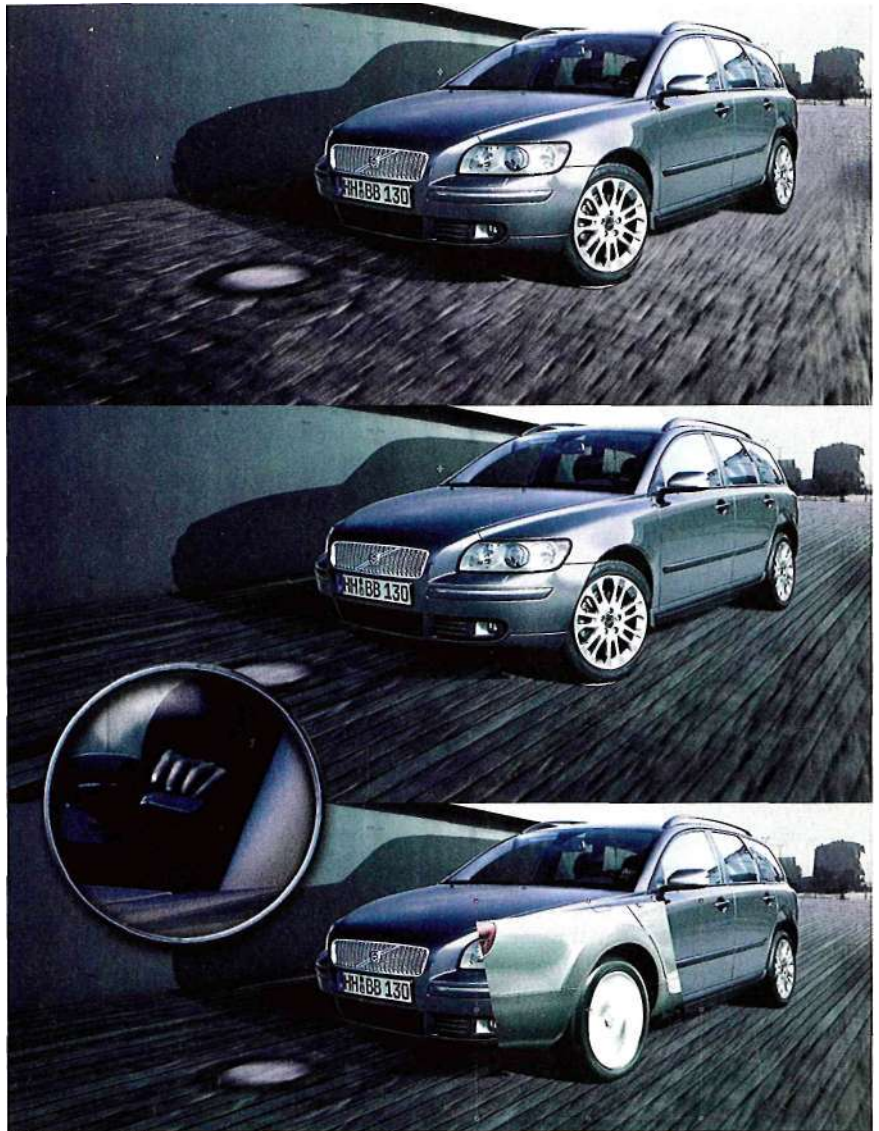


2 Umgebung

Ähnlich wie bei Audi und Mercedes wird auch hier die Umgebung stark aufgehellt, bis sie gegenüber dem Fahrzeug nur noch als freundlich heller Begleitumstand wahrgenommen wird. Alle Elemente wurden farblich aufeinander abgestimmt und somit letztendlich neutralisiert, damit sie unauffällig in den Hintergrund treten können.

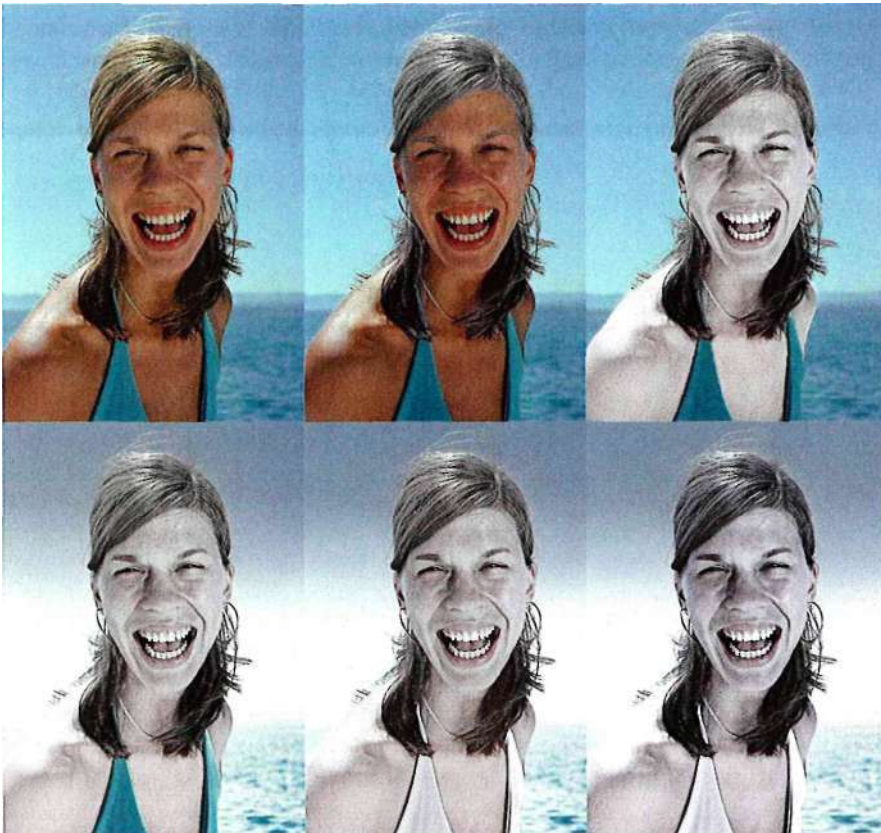
3 Bewegung

Dynamik und Fahrspaß kommen im Stand nicht auf. Von daher müssen alle BMWs beim Fahren abgelichtet werden. Unser stehendes Versuchsmodell brauchte in dieser Hinsicht viel Nachbearbeitung. Im ersten Schritt habe ich das Gebäude mit dem Filter „Bewegungsunschärfe“ in Fahrtrichtung bearbeitet. Die Straße zu bewegen erwies sich als deutlich schwieriger, da der Blickwinkel des Aufnahmestandpunktes von vorne rechts keine einheitliche Bewegung zulässt. Ich musste also mehrere Ausschnitte der Straße in insgesamt vier abweichende Richtungen „bewegungsunschärfen“ und diese vier Ebenen anschließend mit weichen Übergängen verbinden. Um den Dynamikeffekt weiter zu verstärken, habe ich teiltransparente Streifen darüber gelegt, so dass der Eindruck entsteht, die Pflastersteine würden unter dem Fahrzeug zu Schienen mutieren. Noch aufwendiger war die Bewegung der Räder des Autos. Während ich beim Rad der Hinterachse einfach die Vorlage kopieren, zu einem Kreis verzerren, dann mit dem „Radialen Weichzeichner“ drehen und abschließend wieder zurück in die passende Perspektive transformieren konnte, war das Vorderrad ein echter Bastelkandidat. Ich musste es mir aus einem anderen Fahrzeug leihen - das Original war zu weit eingeschlagen - und dann mit einer passenden Felge verschmelzen. Da ein Auto in Bewegung auch einen Fahrer am Steuer benötigt, habe ich zumindest eine steuernde Hand ans Lenkrad montiert, um die Realitätsnähe der Szene zu untermauern. Der Fahrer wird ja glücklicherweise von der A-Säule verdeckt.



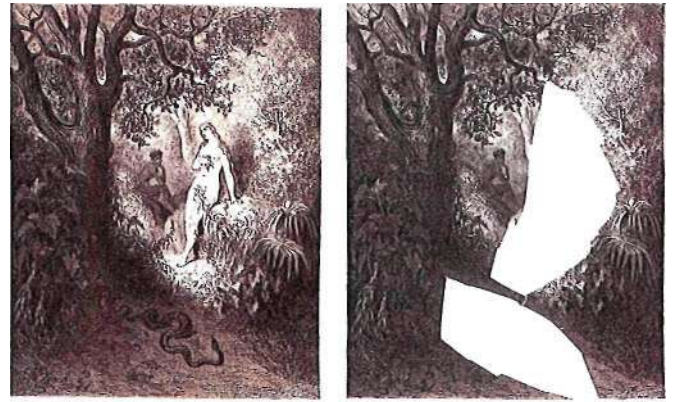
4 Mensch

Damit die junge Frau zum sportlich hellen BMW-Stil passt, habe ich ihre Haare ein wenig ausgebleicht, die Haut extrem aufgehellt, farblich ausgekühlt und stark entsättigt, das Bikini-Oberteil völlig entfärbt sowie stark aufgehellt. Auch der Himmel wurde nach dem zuvor erklärten Muster mit einem Verlauf abgedunkelt. Das Finish erfolgte ebenfalls wie zuvor durch subtile, punktuelle Kontraststeigerungen. Man sieht hier deutlich, wie die immergleiche Vorgehensweise zu erstaunlichen Varianten führt. Die gezielte Steuerung der Farben ist allerdings - wie so vieles in der Bildbearbeitung - mehr eine Sache des geübten Blicks als reine Beherrschung der Techniken.



Max Ernst - Der Vorläufer

Angefangen hat alles mit alten Holzstichen, einer Schere und Leim. Die Collagen von Max Ernst aus dem Jahr 1934 sind in den nächsten Monaten in zwei deutschen Museen zu sehen. | **Doc Baumann**



Links eine Dore-Illustration zu *Paradies Lost*, rechts dieselbe Seite aus Ernsts *Fundus*.

Die 184 Collagen, die Max Ernst 1934 für seinen „Roman“ *Une semaine de bonté* (wörtlich übersetzt: *Eine Woche der Güte*) schuf, waren weder seine ersten noch der Beginn dieser Gattung überhaupt. Damit hatten bereits 20 Jahre zuvor die Kubisten experimentiert, wenn auch auf andere Weise. Zu Beginn der 30er Jahre fügte John Heartfield Fotoelemente zu antifaschistischen Montagen zusammen - für digitale Techniken ist er daher eigentlich der näherliegende Ahne.

Ernst hat für seinen in sieben Kapiteln, den Tagen einer Woche und jeweils einem Thema gewidmetem Roman ausschließlich Holzstiche als Vorlagenmaterial verwendet, also Grafiken, die zum Zeitpunkt ihrer Übernahme nicht mehr aktuell oder modern waren; die Fotografie hatte den Stich als Reproduktionsmedium längst abgelöst. Allerdings wirkten sie auf die Betrachter auch noch nicht in dem Sinne „nostalgisch“, in dem das

heute der Fall ist. In einem ausführlichen Vorwort zum Ausstellungskatalog hat Walter Spies die Herkunft des Materials beschrieben; die Beispiele auf diesen Seiten stammen aus diesem Buch.

Die formale Klammer und damit die durchgängige Einheitlichkeit der Collagen war durch diese Herkunft gewährleistet. Jedoch eignete sich dazu durchaus nicht jeder Stich. Ernst griff vor allem auf illustrierte Fortsetzungsromane des späten 19. Jahrhunderts mit trivialer Thematik zurück, also nicht etwa auf „künstlerische“ Gemäldereproduktionen oder technische Zeichnungen. Da mitunter viele Illustratoren einen Text begleiteten, waren sie nicht auf deinen individuellen und wiedererkennbaren Stil aus, sondern auf anonyme Gleichartigkeit.

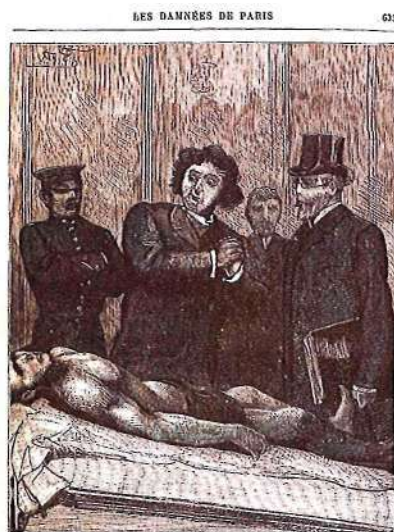
Auch wenn die Ausstellungen in Wien, Brühl und Hamburg nun die Originalen zeigen - ursprünglich waren diese nur als Druckvorlagen für ein Buch gedacht. Was Ernst mit

seinen einfachen technischen Mitteln bereits perfekt gelöst hatte, wurde durch den erneuten Abdruck zusätzlich geglättet. Dabei ist vor allem erstaunlich, dass er die mehr als 180 Collagen in lediglich drei Wochen zusammenstellte. Zu einem Aufenthalt 1933 in Schloss der Duchesse de Gramont bei Piacenza hatte er sich mit den nötigen Werkzeugen und einem Koffer voller Bücher aufgemacht; seine Zimmernachbarin berichtete später vom ununterbrochenen metallischen Klicken seiner Schere.

Eine Collage lässt sich, anders als eine Zeichnung oder ein Gemälde, kaum planen; sie hängt vor allem davon ab, was der Künstler an geeignet erscheinendem Material findet. Die meisten Arbeiten der Serie bestehen aus drei bis fünf Komponenten; zwei mit 15 oder gar 16 sind Ausnahmen.

Das durchgängige Konzept ist das der Montage; Korrekturen oder Ergänzungen etwa mit einem Stift kommen nur in we-

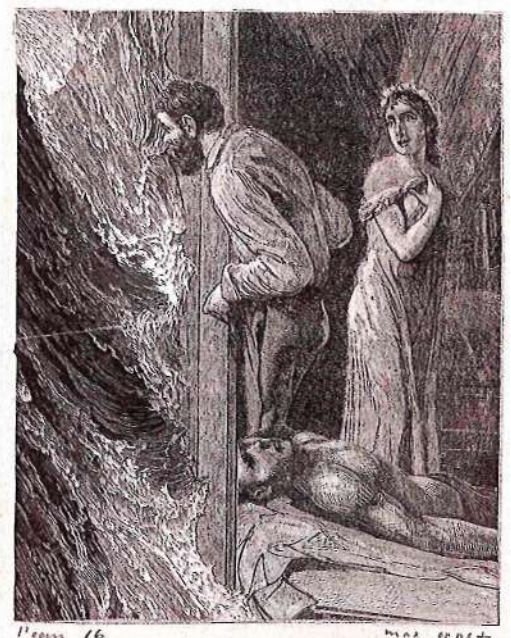
Wegen der Einheitlichkeit der Romankapitel verwendete Ernst oft Material aus einer Quelle: Links Illustrationen zu Marys *Les damnées de Paris* (1883/84), rechts seine Collage.

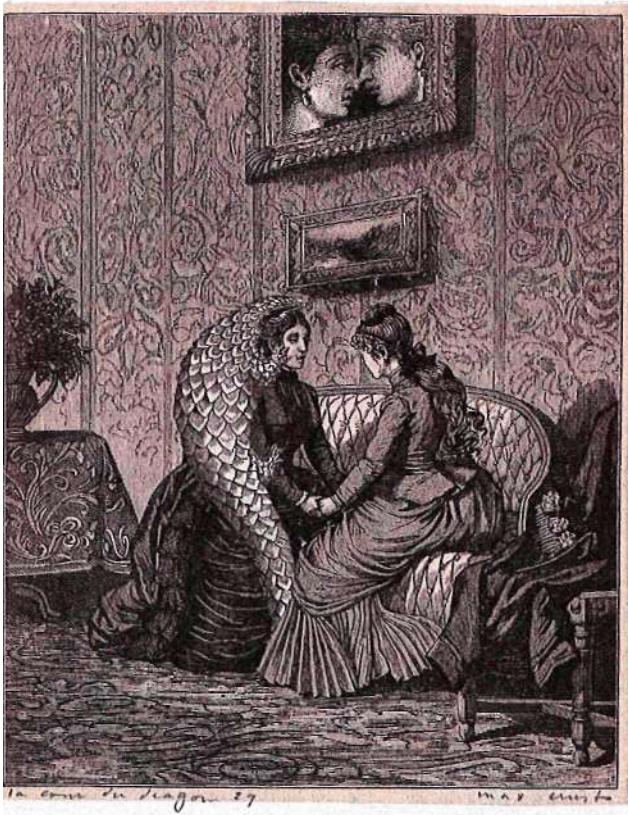


LES DAMNÉES DE PARIS
613
— Oh! il n'est pas difficile de deviner où vous voulez en venir.
Bavonne resta un instant interdit.
— Oui, dit-il, mon porte-cartes et mon couteau-poignard avaient disparu,
et c'est eux que l'on a retrouvés en matin auprès du cadavre de M. le comte de
Savoye...



LES DAMNÉES DE PARIS
617
Le silencieux Corontin écarta les lèvres et se mit à rire, d'un rire qui ne
s'entendait point et qui, pourtant, semblait large, profond, énorme.
Et du doigt il montrait la cheminée, devant lui.
Aux deux angles de la cheminée, les coins des briques étaient effrités, usés
par un frottement récent et la poussière des briques était retombée sur les ardoises
du toit.





Kapitel Dienstag, der Drachenhof: Ernst greift mit der Echse die Struktur des Sofas auf.



Kapitel Mittwoch, Ödipus: In diesem Teil erscheinen alle Männer mit Vogelköpfen.

nigen Fällen vor. Wollen wir Ernst als einen Vorläufer dessen betrachten, was wir heute mit Photoshop machen, so dürfen wir vor allem nicht vergessen, dass er zwar Elemente erst grob, dann sauber ausschneiden und in beliebiger Ausrichtung aufkleben konnte - dass ihm aber eines unserer wichtigsten Werkzeuge nicht zur Verfügung stand: Er konnte nicht vergrößern, verkleinern oder gar verzerren. Zudem waren geeignete Mo-

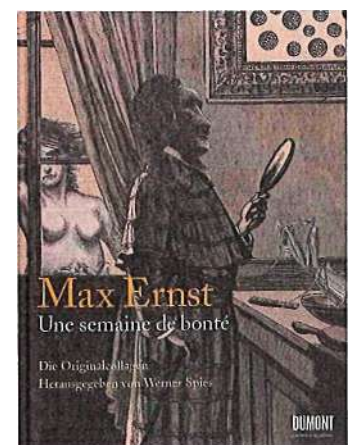
tive nur ein einziges Mal verfügbar, sie ließen sich nicht beliebig vervielfältigen.

„Collage-Technik ist die systematische Ausbeutung des zufälligen oder künstlich provozierten Zusammentreffens von zwei oder mehr wesensfremden Realitäten auf einer augenscheinlich dazu ungeeigneten Ebene - und der Funke Poesie, welcher bei der Annäherung dieser Realitäten überspringt“, schrieb Ernst viele Jahre später. Es

ist zu vermuten, dass heutige Photoshop-Montureure ihre Vorgehensweise mit anderen Worten beschreiben dürften.

Um ein Gefühl dafür zu bekommen, auf wessen Schultern wir stehen, wenn wir die technisch ausgefeilten Montagewerkzeuge der digitalen Ära wie selbstverständlich nutzen, ist die Anschaffung dieses schönen Buches und der Besuch der Ausstellungen (Orte und Termine siehe unten) sehr zu empfehlen.

Skalieren ist bei Collagen nicht möglich, immerhin lassen sich ausgeschnittene Elemente aber wenigstens drehen.



Der Katalog zur Ausstellung „Une semaine de bonté“ ist bei DuMont erschienen; er hat 320 Seiten und kostet 39,90 €. Die Ausstellung mit allen 184 Collagen zeigt nach der Albertina in Wien das Max-Ernst-Museum in Brühl vom 10. Mai bis 7. September, die Hamburger Kunsthalle vom 19. September bis 11. Januar 2009.



Germany meets China

Der Illustrator **Torsten Wolber** hatte die Aufgabe, für eine China-Sonderausgabe der Zeitschrift *Wirtschaftswoche* das Titelbild zu erstellen. Hier zeigt er, wie es entstand und warum Photoshop zusammen mit einem Wacom-Tablett das ideale Werkzeug auch für Illustratoren ist.

Es ist wohl wenig erstaunlich, dass auch Illustratoren in den letzten Jahren mehr und mehr von den umfangreichen Bearbeitungsmöglichkeiten und der offenen Pinselgenerierung in Photoshop profitiert haben. Denn die Möglichkeiten von Photoshop sind nahezu ideal auf das Anfertigen von Illustrationen hin ausgelegt, selbst erstellte Pinsel und Farbeffekte können ebenso eingebunden werden wie eingescannte Strukturen. Zudem profitiert der digitale Illustrator von der Trennbarkeit der Arbeitsschrit-

te, das heißt wichtige Faktoren wie Komposition, Tonwerte, Zeichnung und Farben müssen nicht unbedingt simultan angelegt, sondern können jeweils gesondert abgearbeitet werden. Auch die Trennung von Bildinhalten auf verschiedenen Ebenen hilft immens dabei, den kreativen Ansprüchen spontan denkender Artdirektoren Herr zu werden.

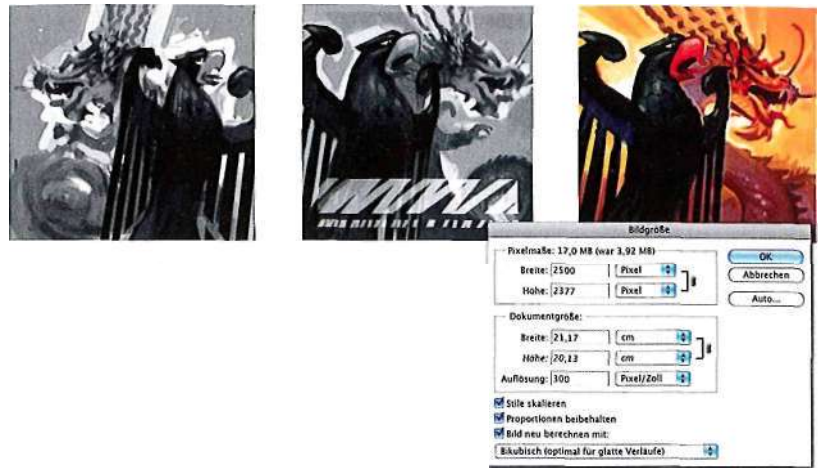
Doch ist nicht nur die offensichtliche Zeitersparnis ein gutes Argument: In Zeiten schlechterer Entlohnung für kreative Arbeit wäre es ohne Programme wie Photoshop

oder Painter schwer, eine handgemachte Wertigkeit zu vermitteln, die zum Glück immer noch geschätzt wird.

In diesem Beispiel zeige ich Ihnen, wie ich ein Zeitschriften-Cover für eine China-Sonderausgabe der *Wirtschaftswoche* komplett in Photoshop gestaltet habe. Vorgaben waren die Einbindung des deutschen Adlers und des chinesischen Drachens sowie der Wunsch, dass sich die Arbeit für die Sondernummer vom Stil her etwas von meinen üblichen *Wirtschaftswochen-Titeln* unterscheiden solle.

1 Die Entwurfsphase

Kleine Schwarzweißskizzen in einer Größe von 1200 x 1200 Pixeln färbte ich über neue Ebenen ein. Das normalerweise unvorteilhafte Hochskalieren bedeutet bei noch detailarmen Entwürfen eine angenehme Zeitersparnis. Für die richtige Farbintensität ist es in solchen Fällen übrigens ratsam, die färbende Ebene mit dem Ebenenstil „Farbe“ zu duplizieren (Ebene einfach auf das Symbol für das Erstellen einer neuen Ebene ziehen oder Strg+V-Befehlstaste-J drücken) und darüber zusätzlich als multiplizierende Ebene zu definieren.



2 In Ebenen aufteilen

Direkt aus dem hochskalierten Bild habe ich Drache und Adler mit dem Lasso scharf ausgeschnitten, um separat an ihnen weiterzuarbeiten. Die Arbeitsfläche zog ich mit dem Freistellungswerkzeug größer und färbte sie provisorisch auf der Hintergrundebene ein. Auf einer Extraebene ergänzte ich zur Arbeitserleichterung noch Fluchlinien zur besseren Angleichung der Perspektive der einzelnen Bildkomponenten.



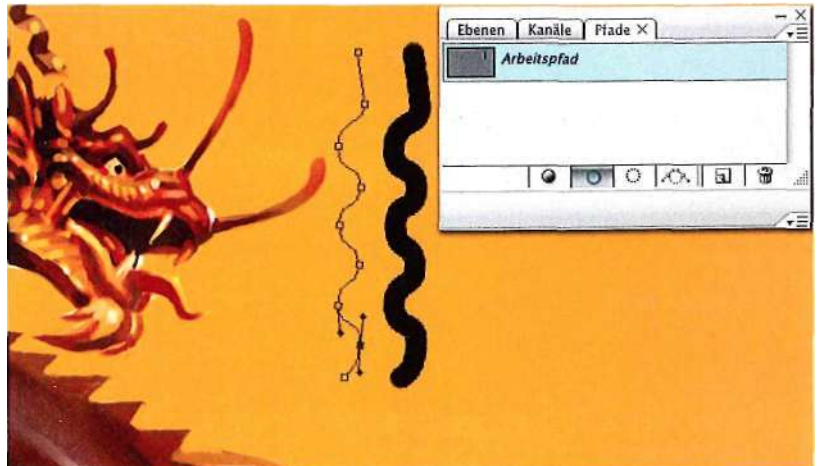
3 Umrisse bereinigen

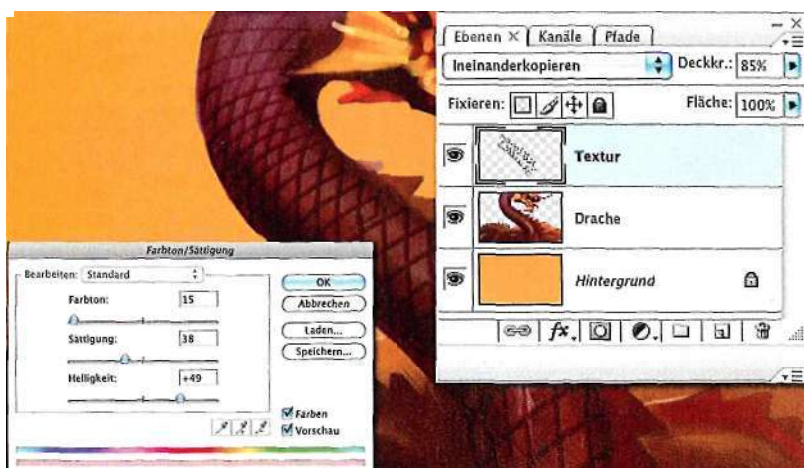
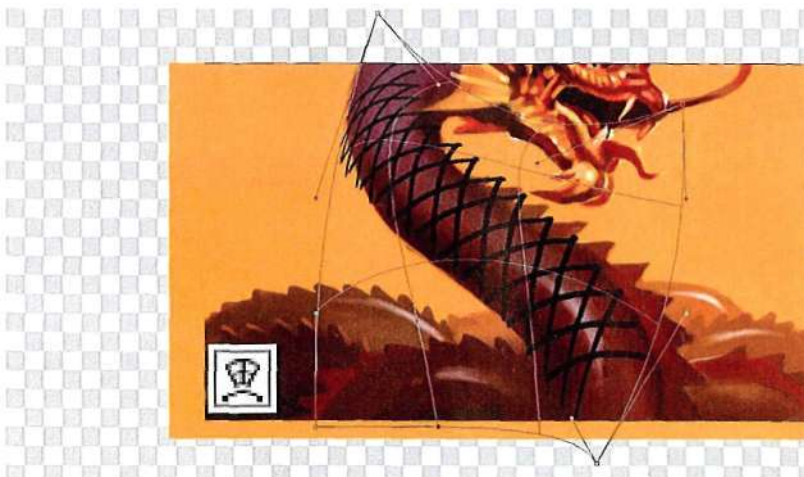
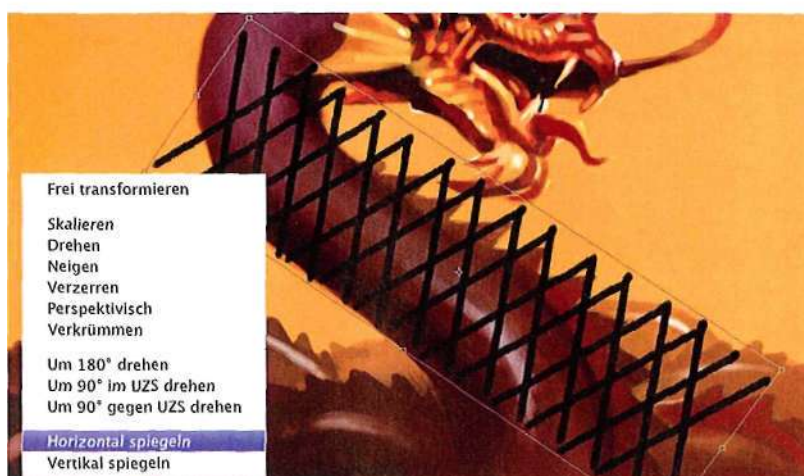
Ähnlich wie bei Airbrushillustrationen erleichtert Photoshop mit Bordmitteln das Arbeiten mit mehreren Kompositionsobjekten. Alle Objektkonturen habe ich zunächst auf ihrer eigenen Ebene bereinigt und blockiert (oben links in der Ebenenpalette „Transparente Pixel fixieren“), so dass nur noch innerhalb der Umriss der Figur gearbeitet werden kann. Das verhindert, dass man bei mehreren Ebenen später in der falschen Ebene malt.



4 Pfad anlegen

Die „Haare“ des Drachen legte ich nun als einfachen Zickzack-Pfad an, den ich über das „Punktwandeln“-Werkzeug modifizierte. Über die Pfadpalette wählte ich diesen Pfad aus und füllte ihn über die Funktion „Pfadkontur mit Pinsel füllen“. Der Pinsel war dabei 100 % deckend mit hoher Kantenschärfe eingestellt, um einen klaren Umriss zu bilden, der illustrativ bequem weiterbearbeitet werden kann.





5 Duplizieren und positionieren

Das entstandene Haar duplizierte ich mehrfach in Reihe und positionierte es als Ebene unter der Drachen-Ebenen, um es dann mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs (Strg-/Befehl-T) bei gedrückter Strg/Befehlstaste zu verzerren. Für das anschließende Einfärben ist es zunächst praktischer, die beiden Ebenen getrennt zu halten, anschließend werden diese über „Strg-/Befehl+E“ zusammengelegt.

6 Muster anlegen

Für die Anlage der stilisierten Drachenhautstruktur legte ich zunächst mit dem Pinsel auf einer neuen Ebene oberhalb der Drachen-Ebene grob parallele Linien an. Daraufhin duplizierte und spiegelte ich die Ebene. Dazu benutzte ich das mit Rechtsklick (Win) oder Klick mit gedrückter Ctrl-Taste (Mac) aktivierte Popup-Menü des „Transformieren“-Werkzeugs. Danach habe ich beide Ebenen ebenfalls zusammengelegt und grob in die gewünschte Position gedreht.

7 Muster verkrümmen

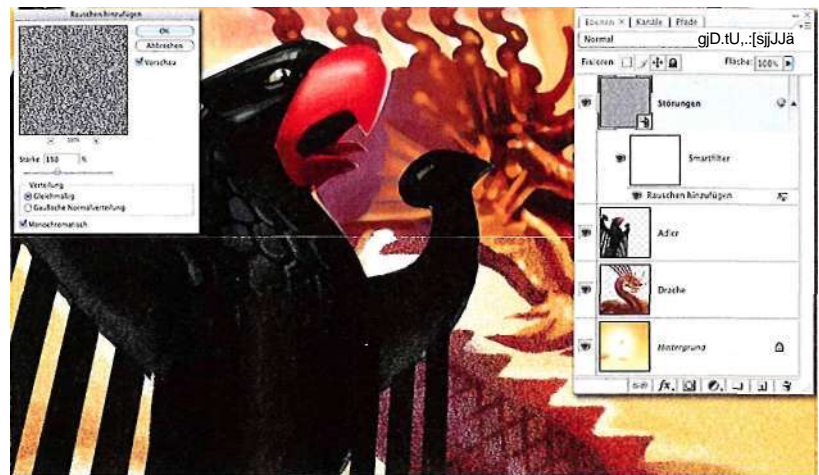
Jeder „Transformieren“-Vorgang kann durch Anwählen der „Verkrümmen“-Funktion erweitert werden (im Menü, Kontextmenü oder in der oberen Werkzeugleiste mit steuerbaren Verkrümmungsvorgaben). Es erscheint ein Gitter, das in alle Richtungen manipulierbar ist. Photoshop zeigt sich übrigens bei nicht vertikaler Ausrichtung des Begrenzungsrahmens ziemlich störrisch in dieser Funktion, besser ist es deshalb, den Vorgang bis dahin zu bestätigen und erneut über Transformieren, also „Strg-/Befehl+T“ einen neuen, geraden Begrenzungsrahmen zu erzeugen.

8 Füllmethode ändern

Die Schuppen-Struktur wurde über „Anpassungen > Farbton/Sättigung“ aufgehellt und eingefärbt. Anschließend setzte ich sie auf den Modus „Ineinanderkopieren“. Das Resultat dient hervorragend als Untermauerung für das abschließende Überarbeiten. Die Federstruktur des Adlers bearbeitete ich auf gleiche Weise. Wäre dieser Vorgang beim Drachen auch recht einfach freihändig zu lösen gewesen, so hätten die Federn des Adlers doch sehr viel mehr Schwierigkeiten bereitet.

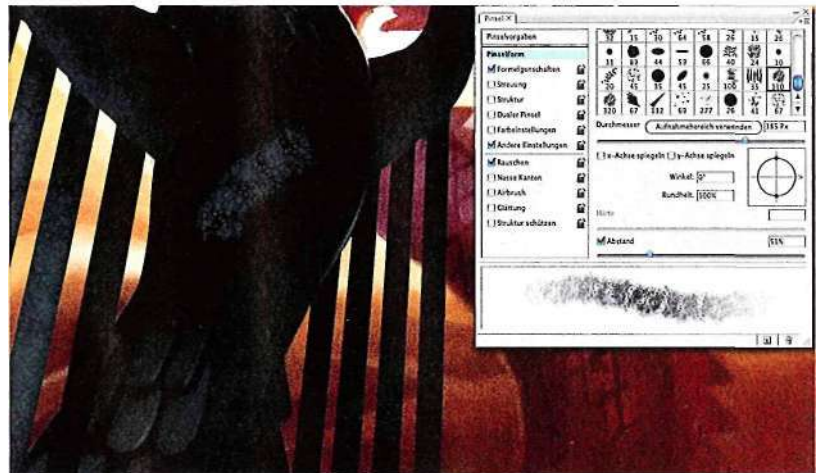
9 Struktur überlagern

Nachdem ich die Federn des Adler also entsprechend bearbeitet hatte, arrangierte ich die beiden Ebenen zusammen mit einem Verlaufshintergrund. Dann legte ich eine neue, grau gefüllte Ebene darüber, auf der ich mit dem Filter „Rauschen hinzufügen“ und der Füllmethode „neinanderkopieren“ eine körnige Struktur erzeugte. Hierbei hilft auf jeden Fall ein Experimentieren mit der Stärke des Filters und der Deckkraft der Ebene, um den Effekt im Rahmen zu halten. Sehr hilfreich ist dabei, die Ebene zum Smartfilter zu konvertieren („Filter > Für Smartfilter konvertieren“), damit immer wieder die Stärke der Störungen nachjustiert werden kann.



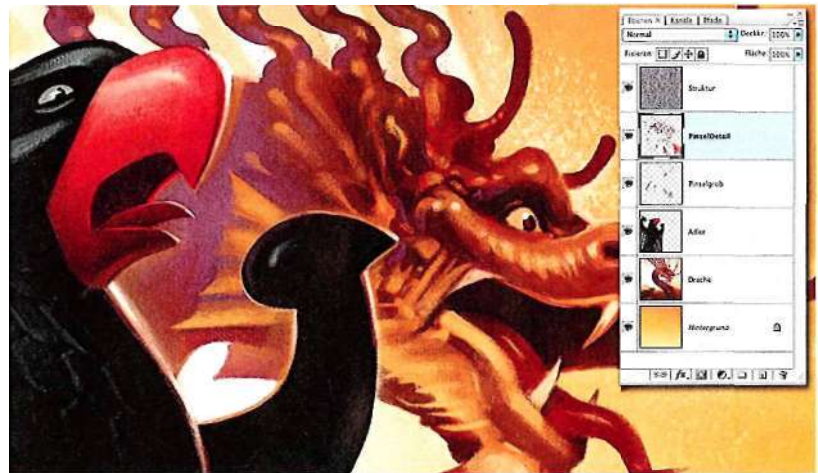
10 Werkzeugspitze wechseln

Im nächsten Schritt ergänzte ich mit selbst hergestellten Pinselspitzen diese Struktur ungleichmäßig, um einen natürlicheren Look zu erzielen. Als Vorlage für die Pinselspitze diente in diesem Fall der eingescannte Abdruck einer Papierserviette, die ich in der Größe von 200 Pixeln über das Menü „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ als neue Pinselspitze gespeichert hatte. Diese wurde dann über das Pinselfenster mit weiteren Eigenschaften belegt.



11 Finish

Schließlich habe ich auf mehreren Ebenen unterhalb der Strukturebene das Finish aufgetragen. Dazu nutzte ich im Wesentlichen diverse Photoshop-eigene Werkzeugspitzen, die zusammen mit viel Handarbeit den Eindruck eines analogen Werkes perfektionieren sollten. Eine allzu strikte Trennung der Ebenen ist hier nicht mehr erwünscht und würde durch stellenweise fehlende Übergänge unnatürlich wirken.



12 Dateiaufbereitung

Da pixelorientierte Illustrationen im Druck oftmals etwas zu weich kommen, empfiehlt es sich meistens, die auf die Hintergrund-Ebene reduzierte Datei abschließend vorsichtig nachzuschärfen. Erst danach wird das Bild in den gewünschten Farbraum konvertiert. Die erforderlichen Farbräume frage ich bei den jeweiligen Verlagen an; mittlerweile ist es aber zumindest für Zeitschriften durchaus gängige Praxis, mit RGB-Formaten zu arbeiten, die von der Druckerei mit eigenem CMYK-Profil konvertiert werden.





Flammendes Selbstporträt

Die hier vorgestellte Illustration hat uns der Schüler **Tobias Deml** aus Wien geschickt. Er hat sie mit Photoshop in der Version 6 montiert. Für die Flammenstruktur auf dem Körper setzte er überwiegend den Wolken- und Differenzwolkenfilter ein, weitere Effekte erzielte er mit geschicktem Einsatz der Füllmodi sowie eine Menge guter Ideen. Obwohl die Arbeit also mit recht einfachen Mitteln entstanden ist, erscheint uns das Ergebnis doch so beachtenswert, dass wir es hier gerne vorstellen.

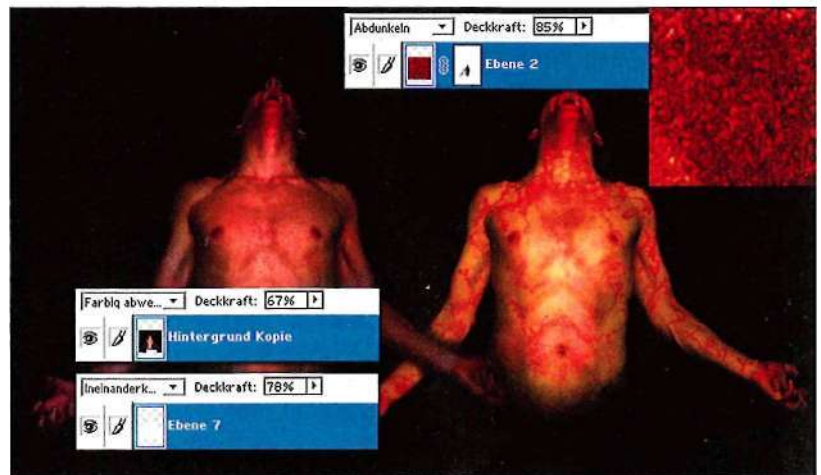
1 Körper anpassen

Ausgangsmaterial sind zwei mit Selbstauslöser aufgenommene Selbstporträts (einmal im Hoch- und einmal im Querformat) sowie verschiedene Flammenbilder. Alle Bilder haben einen dunklen Hintergrund, so dass Freistellarbeiten nicht notwendig sind. Zunächst füge ich die beiden Körperbilder zusammen und bearbeitete die Übergänge mit Radiergummi und Kopierstempel. Um einen „rauchigen“ Übergang in der Bauchgegend zu erzeugen, wähle ich diesen Bereich aus, fülle die Auswahl auf einer neuen Ebene schwarz, lege eine Ebenenmaske an, wende darin den Wolkenfilter an und arbeite anschließend in der Ebenenmaske mit dem Pinsel schwarz nach.



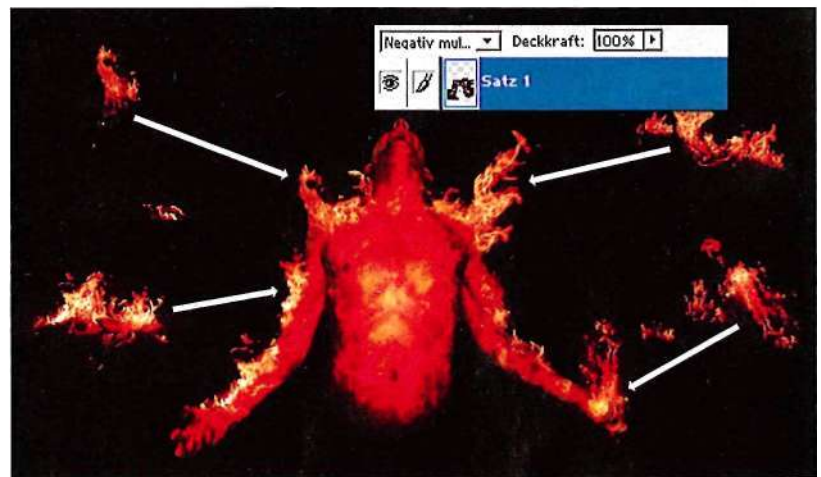
2 Gluteffekt erzielen

Den Körper helle ich mit Gradationskurven und einer Ebenenkopie im Füllmodus, „Ineinanderkopieren“ auf. Um den Gluteffekt zu erzielen, wende ich auf einer darüberliegenden Ebene den Wolken- und danach einige Male den Differenzwolkenfilter an. Anschließend färbe ich diese Ebene mit dem „Farbton/Sättigung“-Werkzeug in einem Brauntönen ein. Um den Glutheffekt zu verstärken, bearbeite ich das Bild zunächst in eine viel zu extreme Richtung, füge die Ebenen zusammen, kopiere das Resultat, gehe zurück zum nicht-extremen Stand des Bildes und füge die Kopie ein. Per Füllmodi und Deckkraft passe ich das Resultat an.



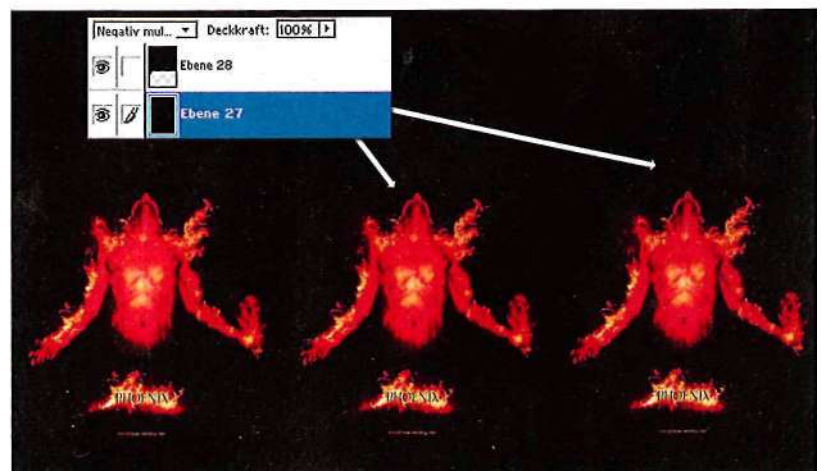
3 Glut und Flammen bearbeiten

Ich erstelle eine weitere Ebene mit WolkenVDifferenzwolken, selektiere den Bauch und benutze das Verflüssigen-Werkzeug, um die Muster rundherum in den Nabel „fließen“ zu lassen. Um die Flammen an den Armen zu verstärken, dupliziere ich Teile der Ebene, die ich ausschließlich auf die Arme anwende. Nun arbeite ich, angefangen an den Schultern, wo die Flammen wie Flügel wirken sollen, nach und nach im Füllmodus, „Negativ multiplizieren“ die Flammenfotos ein. Mit dem Kopierstempel, wechselnd zwischen den Modi „Normal“ und „Negativ multiplizieren“, rücke ich die Flammen zurecht und füge Flammenparts, wo nötig, hinzu. Danach passe ich Farben aneinander an.



4 Funkenflug und Rauch

Um das Feuer dynamischer wirken zu lassen, setze ich per Kopierstempel Bilder mit stobenden Funken und kleinen Flämmchen ein. Die Funken kopiere ich und deute dabei eine Bewegungsrichtung an. Mit dem Abwedler hebe ich einige Funken stärker hervor. Für den aufsteigenden Rauch habe ich kein passendes Bild. Deshalb nehme ich eines der Flammenbilder, dunkle es per Gradationskurven ab und verpasse ihm durch das „Farbton/Sättigung“-Werkzeug eine rauchblaue Tönung. Mit einer geringen Deckkraft, „Negativ multiplizieren“ als Füllmodus und mehreren solcher Rauch-Ebenen kreierte ich den endgültigen Effekt. Brenne, Phönix!



Masken für Metallfolien-Druck

Das Titelbild auf dieser Ausgabe ist eine Premiere: Schmuck, ein Teil der Haare, Hintergrund und Textabsätze wurden mit einer silbernen Metallschicht unterdrückt. Unser Workshop zeigt Ihnen, wie Sie solche Dateien vorbereiten. | **Doc Baumann**

Wahrscheinlich haben die meisten von Ihnen überwiegend mit RGB-Farben zu tun, und diejenigen, die in der Druckvorstufe arbeiten, am Ende eines Projektes mit CMYK. Wenn es ganz kompliziert wird, kommen mitunter noch Schmuckfarbenkanäle hinzu - da sich diese im CMYK-Farbraum nicht korrekt darstellen lassen, werden sie durch eine ähnliche Farbe am Monitor angezeigt.

Dabei geht man folgendermaßen vor: Sie erzeugen einen neuen Alphakanal und öffnen die Kanal-Optionen durch Doppelklick auf die Zeile in der Kanälepalette. Doch statt der vertrauten Verwendung als „Maskierte Bereiche“ wählen Sie diesmal „Schmuckfarbe“ und stellen dann noch deren „Solidität“ ein, was der Deckkraft ihrer Anzeige

entspricht, sobald Sie diesen Kanal sichtbar einblenden. Das macht eine Bildbeurteilung schon einigermaßen schwierig. Noch ungewohnter wird es allerdings, wenn der Zusatzkanal gar keiner Farbe entspricht, sondern einer aufgedruckten Silberfolie.

Bei der Vorbereitung solcher Dateien haben Sie es mit zwei Problemen zu tun: Das eine ist das Anlegen einer passenden Maske. Anders als andere Maskenkanäle darf sie keine Graustufen enthalten, sondern nur schwarze und weiße Bereiche - es sei denn, Sie sind mit einer vergleichsweise groben Aufrasterung zufrieden.

Das zweite Problem ist gravierender: Die Silberfolie dient nicht nur als grafisches Element wie etwa bei der Unterlegung unserer Cover-Schriftzüge, sondern sie kann

mit CMYK-Farben überdruckt werden: Nehmen Sie Gelb, wird aus dem Silber Gold, entsprechend entstehen rötliche oder bläuliche Metalleffekte. Da es sich bei den abgebildeten Objekten nicht um grafische Elemente handelt, müssen Sie die Farbanteile optimieren. So sollte im Gold fast kein Cyan vorhanden sein, mehr Gelb als üblich, etwas Magenta, wenig Schwarz. Zudem müssen Sie die Kontraste in diesen Zonen kräftig anheben, die Folienunterdrückung bei hellsten Spitzlichtern eventuell entfernen.

Schmuck und Haare im Bild gegenüber erscheinen hier im CMYK-Druck übersteigert; doch zusammen mit der Silberfolie stimmt alles. Visuelle Beurteilung hilft da wenig, Erfahrung viel. Mehr zu dem Druckverfahren selbst lesen Sie im Anschluss ab Seite 38.



Ausgangsfotos: Michael H. Sinn (www.sinnart.com)

1 Erstes Ausgangsfoto

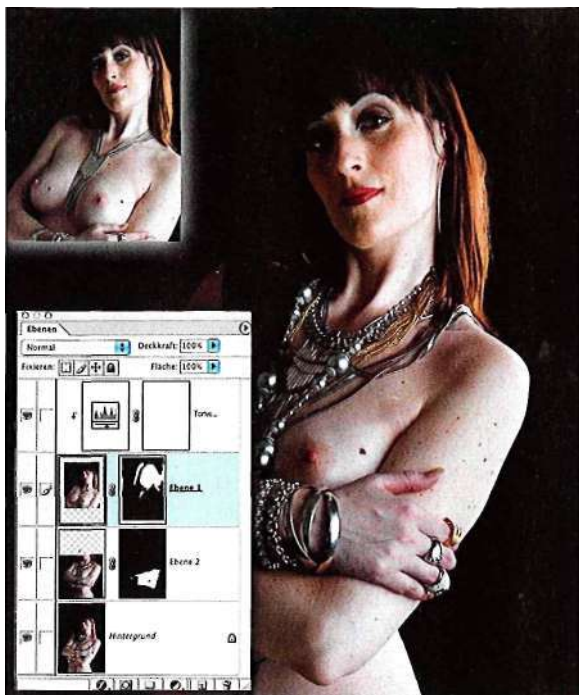
Unser erster Partner bei diesem Vorhaben war der Wiener Fotograf Michael H. Sinn, der uns bereits mit der Bildvorlage für den diesjährigen DOCMA-Award unterstützt hat. Wir hatten bestimmte Vorstellungen von der ungefähren Pose, gewünscht war vor allem jede Menge Schmuck. Da anders als bei einem üblichen Foto bei einem Titelbild auch noch auf die Verteilung von Text zu achten ist, erhielt er von uns eine grobe Skizze für das Projekt (oben).



2 Arm-Montage aus zweitem Ausgangsfoto

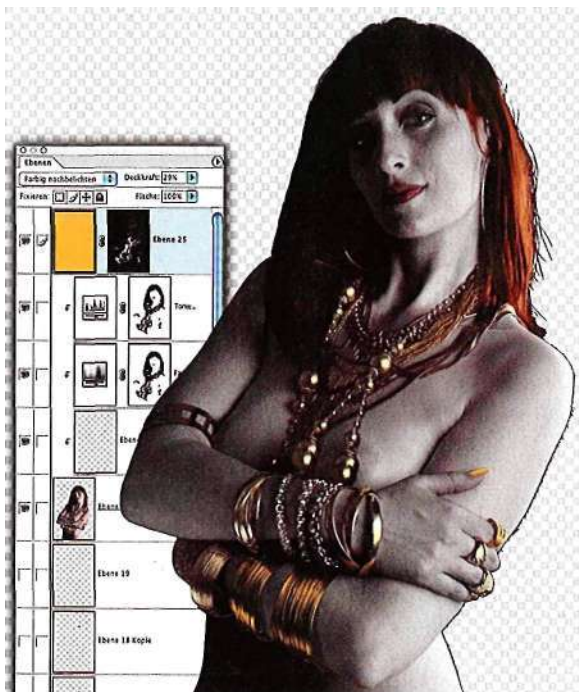
Michael schickte uns einen ganzen Ordner mit großen Raw-Fotos, deren Download den Rechner ein paar Stunden beschäftigte. Bei der Sichtung stellte sich heraus, dass uns bei der einen Aufnahme Sarahs Haltung gut gefiel, bei der anderen die Position der Hand, bei der dritten Gesichtsausdruck und Kopfneigung. Während das in der Prä-Photoshop-Ära zu einem qualvollen Entweder-Oder geführt hätte, haben wir passende Elemente zusammengebaut.





3 Montage aus drei Ausgangsfotos, Kinn-Retusche

Nachdem Ersatz-Arm und -Hand aus einem zweiten Foto überlagert, positioniert und mit einer Ebenenmaske angepasst worden waren, kam im nächsten Schritt der Kopf in veränderter Haltung hinzu; da er sich hinsichtlich der Beleuchtung ein wenig von den beiden anderen Aufnahmen unterschied, wurde er per Einstellungsebene abgedunkelt. Das Kinn wirkte nach der Montage etwas zu spitz und wurde per „Verflüssigen“ leicht abgerundet.



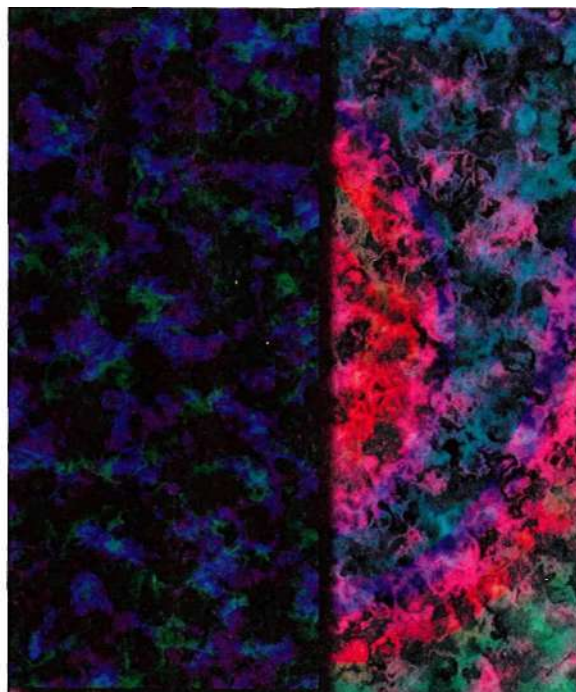
5 Weitere Farbänderungen

Um die Mischung aus Gold- und Silberschmuck auf den Originalaufnahmen zu vereinheitlichen, wählte ich zunächst im Maskierungsmodus den kompletten Schmuck manuell aus. Die aus dieser Maske geladene Auswahl wies ich auf einer gelben Volltonfarbenebene (Modus: farbig nachbelichten) deren Ebenenmaske zu: Silber wird so zu Gold, Gold noch goldener. Die Sättigung der Hautfarbe wurde außer bei den Lippen stark zurückgenommen.



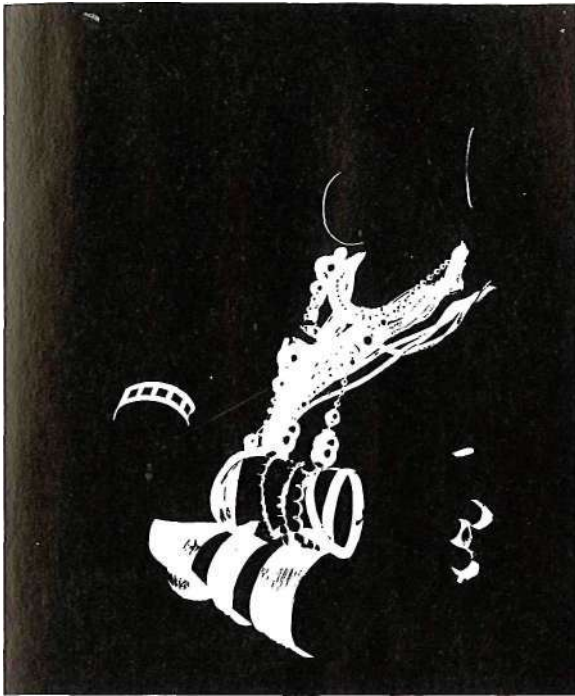
4 Freistellen und Farbexperimente

Entsprechend musste der Schatten unter dem Kinn durch eine schwach multiplizierende neue Ebene der veränderten Form angepasst werden - Sarah möge uns diese Mischungen und Eingriffe verzeihen! Überlagernde Ebenen im Modus „Farbe“ sorgten für Haar- und Hauttönung. Um den Aufschrei „Sexistisches Titelbild!“ zu dämpfen, wurde ein Anhänger der Kette dupliziert, perspektivisch angepasst und mit einem Schlagschatten ergänzt.



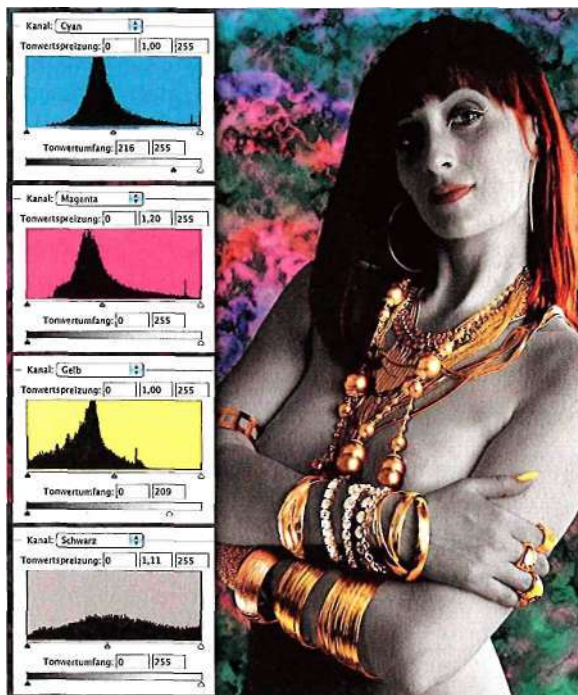
6 Hintergrund aus irisierendem Metall

Sollten einige unserer Leser der Meinung sein, wir hätten es mit den Metalleffekten auf dem Cover etwas übertrieben, so ist ihnen durchaus zuzustimmen. Aber wenn man die Möglichkeit schon mal hat, will man ja auch zeigen, was das Verfahren hergibt. Der Hintergrund startete mit dem Differenzwolkenfilter bei verschiedenen Farben (links), einige wurden über „Selektive Farbkorrektur“ modifiziert, andere übermalt oder auf Ebenen zugemischt (rechts).



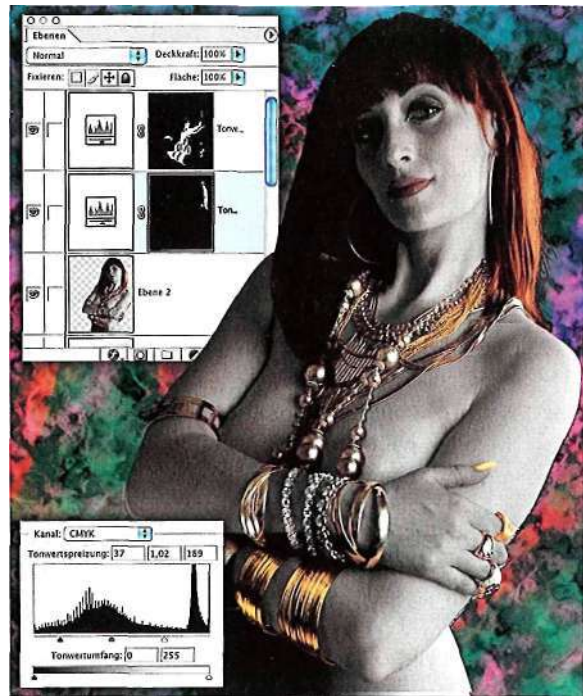
7 Maske für Farbänderungen des Schmucks

In der Maske für den Schmuck habe ich die glitzernden Steine am oberen Arm wieder aus dieser Auswahl herausgenommen, ebenso die Spitzlichter im Schmuckbereich, die danach also ohne Folienunterdruckung bleiben (vergleiche Abb. 10). Einbezogen wurden auch die Fingernägel. Diese Maske liegt nur den folgenden Farbänderungen des Goldes zugrunde; für die Haare war wegen abweichender Parameter eine eigene Maske anzulegen.



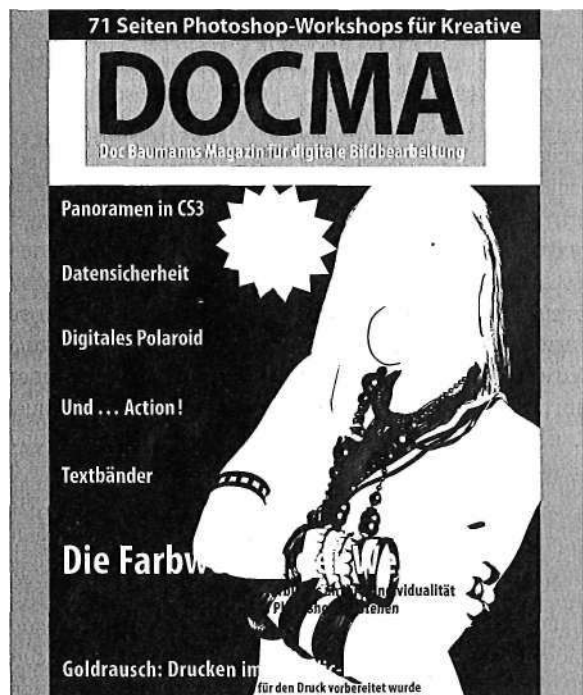
9 Behandlung der Farbkanäle

Für eine überzeugende Gold-Wiedergabe müssen Sie im nächsten Schritt den Gelb-Anteil anheben; dazu schieben Sie den rechten Regler des Tonwertumfangs nach links. Magenta darf ebenfalls verstärkt werden, hier über Verlagerung des Gammareglers der Tonwertspreizung nach links. Cyan sollte fast gar nicht vorkommen, also wandert der linke Regler des Tonwertumfangs weit nach rechts. Schwarz-Gamma sinkt leicht auf den Wert 1,11.



8 Kontrast im Gold-Bereich anheben

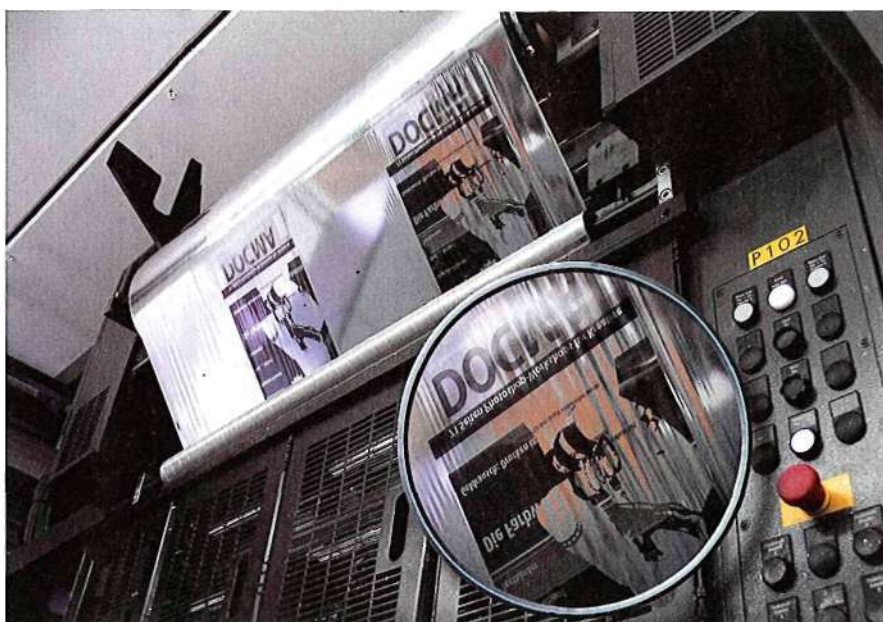
Für die übliche CMYK-Wiedergabe des Bildes hätten die bis jetzt verwendeten Goldfarben kaum modifiziert werden müssen. In unserem Fall, wo die Unterdruckung mit Silberfolie zu einer völlig anderen Wahrnehmung führen wird, sind dagegen weitere Vorbereitungen nötig. Laden Sie den Schmuck-Kanal als Auswahl und verstärken Sie per Tonwert-Einstellungsebene den Kontrast. Die Einstellungsebene darunter ist für die Haare rechts zuständig.



10 Folienkanal des Covers

Während die Maske für den Schmuck Weiß auf Schwarz ist, muss der für den Druck der Folie vorbereitete zusätzliche Alphakanal Schwarz auf Weiß werden. So sieht er für unser Titelbild aus. Hintergrund samt Unterüberschriften werden komplett abgedeckt, ebenso der DOCMA-Schriftzug, der umgebende Bereich mit einem vertikalen Strichraster. Bei der Überscheidung von Schrift und Schmuck sind Textauswahlen und manuelle Retuschen nötig.

Produktionsfotos: Michael Tewes / Druckerei Pertermann



Wie funktioniert der Kaltfolien-Druck?

Wie Kaltfolien-Druck aussieht, haben Sie auf dem Cover gesehen, wie er vorbereitet wird, im Workshop auf den vorausgehenden Seiten. Hier erfahren Sie nun, wie unser Titelbild von der Dresdner Druckerei Pertermann produziert wurde. | **Doc Baumann**

Wenn ein reicher Auftraggeber es bezahlen konnte, hinterlegten mittelalterliche Buch- und Tafelmaler ihre Heiligenbilder schon mal mit edlem Blattgold. In späteren Zeiten wurden metallische Objekte kunstvoll mit Farben durch Wiedergabe ihrer glänzenden und spiegelnden Oberflächen dargestellt, und ähnlich ist das bei fotografierten und dann gedruckten Bildern noch heute der Fall.

Doch nun gibt es ein neues Druckverfahren, mit dem sich Metallisches auf ungewohnte Weise abbilden lässt; der Name dafür ist ColdFoil. Von Kaltfolie spricht man deswegen, weil sie - anders als bei früheren

Methoden - nicht mit einem Heißkleber auf das zu bedruckende Material aufgebracht wird, sondern eben kalt.

Wie man eine Datei so vorbereitet, dass gewünschte Flächen einen glänzenden Überzug erhalten, haben Sie auf den letzten Seiten erfahren. Wie bei einer separat gedruckten Sonderfarbe wird ein zusätzlicher Farbkanal angelegt, der später einer eigenen Druckform entspricht. Die entsprechende Walze druckt allerdings nicht die Metallbeschichtung, sondern einen speziellen Kleber. Im folgenden Druckwerk wird eine Folie (Bild oben links) gegen das Papier gepresst; an den beschichteten Stellen kle-

ben Metallpartikel fest, der Rest verbleibt auf dem Trägermaterial, wie oben rechts gut zu erkennen ist: Die silbernen Bereiche der Folie blieben unbenutzt, bei den schwarzen wurde die Metallschicht aufs Papier übertragen. Das betrifft etwa den Goldschmuck, den Hintergrund oder auf der hinteren Umschlagseite den kleinen Goldfisch in der Plastiktüte.

Anders als Druckfarbe, die nur dort verbraucht wird, wo die Maschine sie aufträgt, ist der Materialverbrauch bei Kaltfolie also erheblich größer. Alles, was nicht genutzt wird, verbleibt wie beim Thermosublimationsdruck auf der Rolle. Wie das Produktionsfoto oben zeigt, wurde in unserem Fall etwa ein Viertel der Metallic-Schicht genutzt. Wünscht ein Auftraggeber nur ein paar Wörter oder grafische Elemente in metallischer Darstellung, ist das zwar möglich, aber nicht sehr sparsam. Laut Herstellerangabe können die Rollen im Haus- oder Restmüll entsorgt und in Müllverbrennungsanlagen verfeuert werden, die den hohen Energiewert der Folie schätzen. Rollenrecycling ist leider nicht vorgesehen - für das Papierrecycling sind die winzigen Metallanteile unerheblich.

Zu diesen Aspekten und den entstehenden Kosten sagt die Druckerei Pertermann: „Grundsätzlich muss eine Beratung zur Anwendung und Nutzung der ColdFoil durch die Druckerei erfolgen. Im Vorfeld ist zu berücksichtigen, auf welchen Seiten (Nutzen) eine ColdFoil-Veredelung erfolgen soll.





Die Wirkung des Foliendrucks hängt stark von der Beleuchtung ab. Links oben sehen Sie die reine CMYK-Version, der identisch hergestellte Rest ist unterdrückt.

Wichtig ist selbstverständlich eine effektive Auslastung des Bogens - wenn der Kunde wirklich nur einen Strich auf der Seite haben will, so kann es durchaus passieren, dass der Rest weggeworfen wird.

Zu den Kosten lassen sich keine pauschalen Angaben machen. Nach bisherigen Erfahrungen muss man von circa 25 bis 50 Prozent Mehrkosten bei ColdFoil-Einsatz ausgehen. Jedoch ist auf unserer Online-Plattform www.printforfun.de abzulesen, dass es auch kostenoptimierte Alternativen durch Sammelnutzen gibt."

Die bei unserem Titelbild verwendete, alu-silbern metallisierte Prägefolie heißt ALUFIN KPS (vom Fürther Hersteller Leonard Kurz); die verwendeten Rollen haben eine Breite von 102 Zentimetern und eine Länge von 16 Kilometern (was bei zwei Nutzen für rund 106000 unserer Umschläge reichen würde). Es gibt auch schmalere Rollen ab 17 cm Breite, die wegen der veränderten Bahnspan-

nung allerdings nur 8000 Meter lang sind. Die Folienstärke beträgt 12 My, also 0,012 Millimeter, darauf liegt eine aufgedampfte Aluminiumschicht von 0,02 My.

Auf dem Trägermaterial sitzt das Material nur locker; beim Drüberstreichen gibt es also silberne Finger. Der Spezialkleber - angepasst an Faktoren wie Bahn- und Maschinengeschwindigkeit oder Wegschlagen) - fixiert das Metall auf dem Papier, allerdings bleibt es zunächst empfindlich gegen stärkere mechanische Beanspruchung. Da zum Schluss jedoch wie bei unserem Umschlag Drucklack aufgetragen wird, ist das Ergebnis - wie Sie leicht ausprobieren können - recht robust. Für die Produktion bedeutet das, dass bei einer Veredelung mit UV-Lack (anders als bei Heißfolienprägungen) eine sofortige Weiterverarbeitung möglich ist, bei Dispersionslacken ist - abhängig vom Farbauftrag - eine Trocknungszeit von 48 Stunden einzuplanen. Die Maschinengeschwindigkeit ist etwas reduziert.

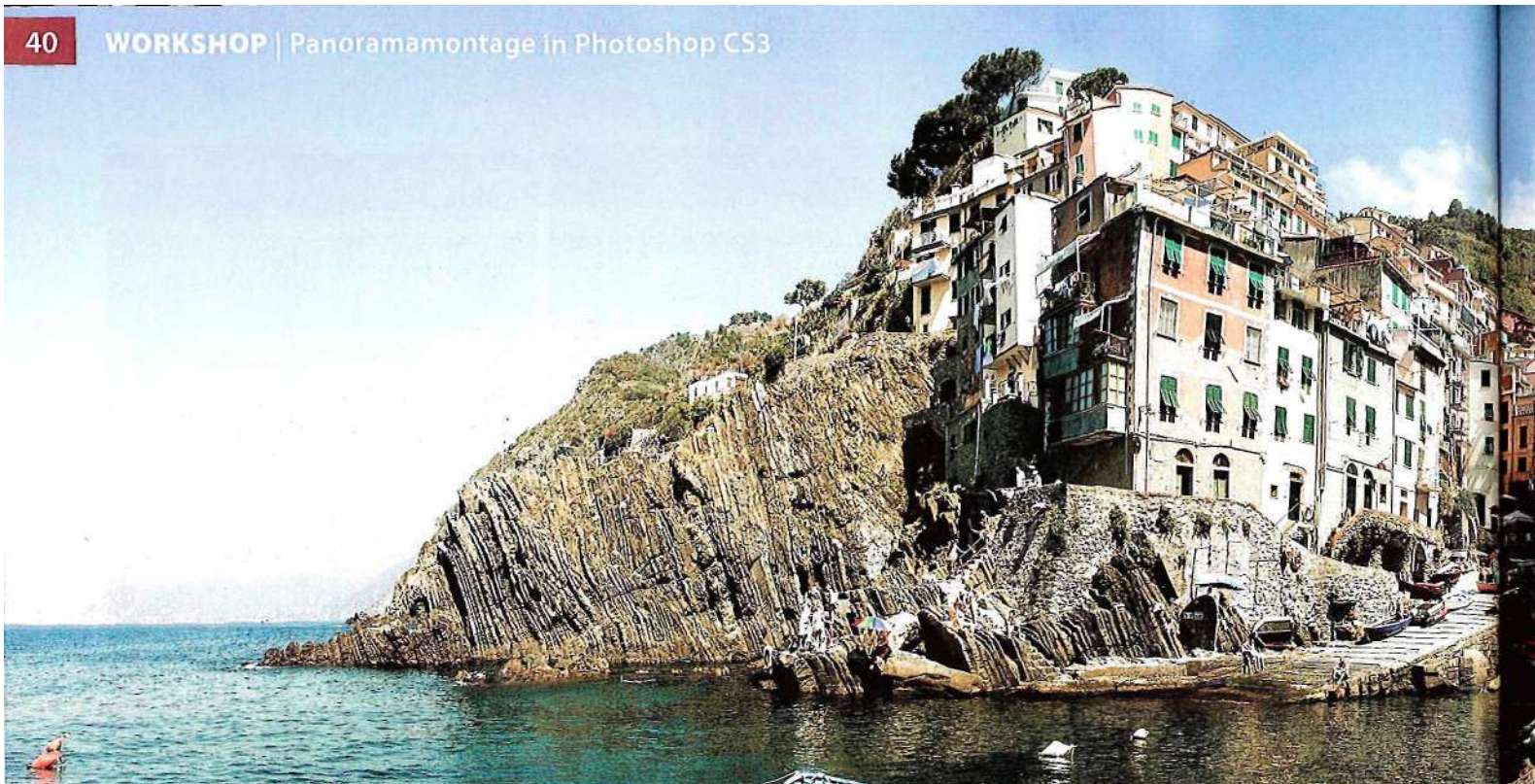
Da wir das Verfahren zum ersten Mal eingesetzt haben und es nicht ganz leicht ist, sich den resultierenden Effekt ohne ausreichende Erfahrung vorzustellen, klappte es mit hilfreicher Unterstützung der Druckerei erst im dritten Versuch: Beim ersten Mal war zu viel Cyan im Goldschmuck, die jetzt weißen Headlines glänzten silbern (tolle Sache, bedeutet aber bei ungeeigneter Beleuchtung, dass sie vor dem dunklen Hintergrund fast unsichtbar wurden; siehe in der Abbildung oben das Beispiel rechts oben); au-

ßerdem war das Feld mit dem EAN-Preiscode silbern unterdrückt, was Scannerkassen allerdings problemlos bewältigen. Im zweiten Durchlauf erschien das Gold zu flau und kontrastarm. Im dritten wurde das korrigiert, außerdem nahmen wir die glitzernden Steine des Armbandes und die Spitzlichter des Schmucks wieder aus der Foliendruckerdruckung heraus.

Wichtig für die Planung eigener Projekte ist auch, dass die Metallbeschichtung nicht in derselben Feinheit aufgerastert werden kann wie Farbe. Etwas gröbere Raster und nicht zu feine Details (siehe etwa die Haare beim Cover) sind allerdings möglich; eine 6-Punkt-Schrift oder eine 0,25-Punkt-Linie werden sauber wiedergegeben.

Proofverfahren für den Kaltfoliendruck gibt es bisher nicht, man kommt also um einen relativ aufwendigen Andruck nicht herum. Ein von der Druckerei gelieferter mehrseitiger Farbfächer mit Beispielen und zahlreichen Farbfeldern, in unterschiedlicher Deckung pur und auf Silberfolie gedruckt, hilft bei der Abschätzung der Resultate. Denn reine Silberflächen sind ja nur eine Variante; spannend werden die Ergebnisse vor allem durch die Überdruckung der Folienbereiche mit CMYK- oder Sonderfarben.





Panorama total

Photoshop hat sein Panoramamontage-Tool „Photomerge“ für die aktuelle Programmversion CS3 general-überholt. Die Ergebnisse sind nun deutlich besser. Wie man mit Photomerge Panoramen montiert und welche Methode sich für welchen Panoramatyp eignet, beschreibt der folgende Workshop. | **Günter Schuler**

Eigentlich liefert die unter „Datei > Automatisieren“ gelegene Photoshop-Funktion „Photomerge“ nichts weiter als einen Automatismus, um das Zusammenstitchen einzelner Aufnahmen zu einem Panoramabild zu erleichtern. Bereits in vergangenen Photoshop-Versionen erwies sich Photomerge als recht solides Tool. Allerdings mit einer Einschränkung: Wer realistisch wirkende, glaubwürdige Ergebnisse wollte, kam um manuelle Nacharbeit nicht herum.

Ganz ohne Nacharbeit geht es auch in der aktuellen Programmversion CS3 nicht. Ein großer Unterschied ist allerdings, dass die Synchronisation zwischen den einzelnen Bildern im Wesentlichen von Photoshop erledigt wird. Zu diesem Zweck enthält Photomerge zwei neue Algorithmen - einen für das (möglichst) passgenaue Aneinanderset-

zen der einzelnen Bilder und einen für den unumgänglichen Färb- und Helligkeitsabgleich.

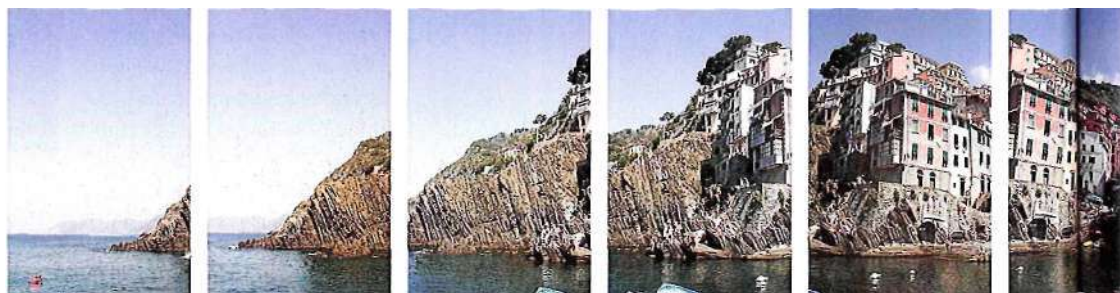
Zur Verfügung stehen die genannten Methoden gleich an zwei Programmstellen: in Photomerge selbst und im Menü „Bearbeiten“. Die beiden Befehle dort, „Ebenen automatisch ausrichten“ und „Ebenen automatisch füllen“, entsprechen funktional den beiden neuen Photomerge-Algorithmen. Der Unterschied: Während in Photomerge eine Umgebung für die Automatisierung des Montageprozesses zur Verfügung steht, erlauben die beiden „Bearbeiter-Befehle, bereits vorliegende Ebenen mit den entsprechenden Bildern zu markieren (unter Zuhilfenahme der Strg-/Befehls- und/oder Umschalttaste) sowie die beiden Montageschritte getrennt anzuwenden. „Ebenen au-

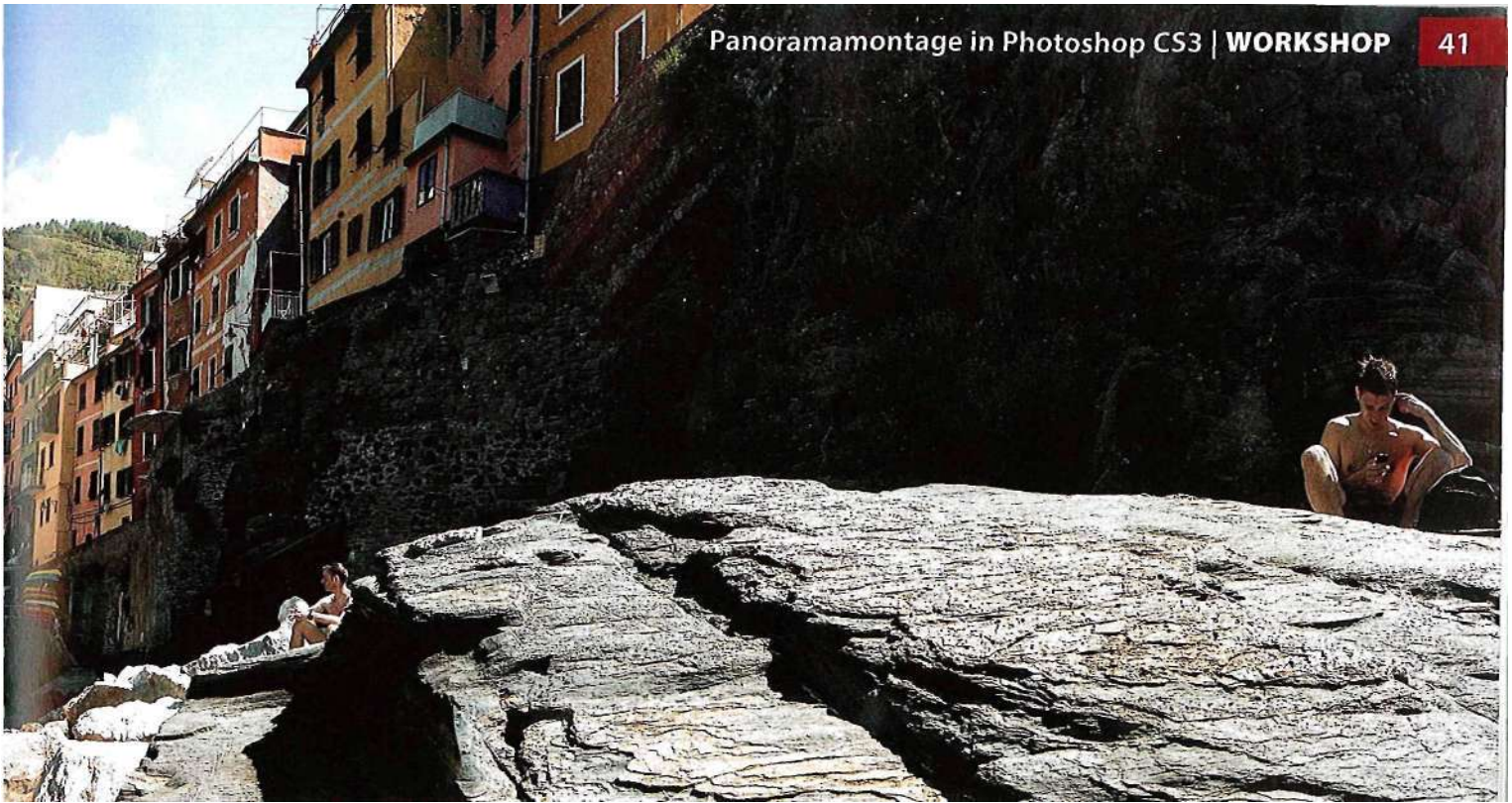
tomatisch ausrichten“ übernimmt dabei den Part der eigentlichen Montage. „Ebenen automatisch füllen“ hingegen gleicht die Einzelbilder aneinander an und erzeugt zu diesem Zweck die nötigen Ebenenmasken.

Beide Schritte stehen auch in Photomerge zur Verfügung. Ebenen konnte Photomerge zwar bereits in früheren Programmversionen erzeugen. Der eigentliche Clou in der relaunchten neuen Version - neben dem zweiten Schritt, dem Füllen - liegt jedoch darin, dass es nun fünf unterschiedliche Methoden für die Art und Weise, die Montage durchzuführen, gibt. Wie das Ganze im Einzelnen funktioniert, beschreibt der folgende Workshop. Zunächst wird der Prozess einer Panoramamontage inklusive Nachbearbeitung beschrieben. Im Anschluss folgen einige Details zu den unterschiedlichen Verfahren.

1 Ausgangsfotos

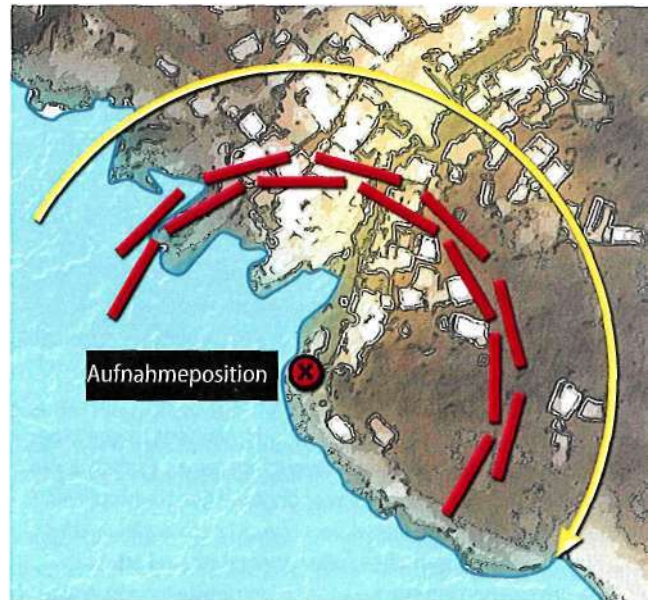
Zusammengesetzt ist das oben abgebildete Endergebnis aus insgesamt 13 hochformatig aufgenommenen Einzelfotos. Sie decken ungefähr einen 180°-Winkel ab. Aufgenommen wurden sie im Cinqueterre-Örtchen Riomaggiore an der italienischen Riviera-Küste südlich von Genua.





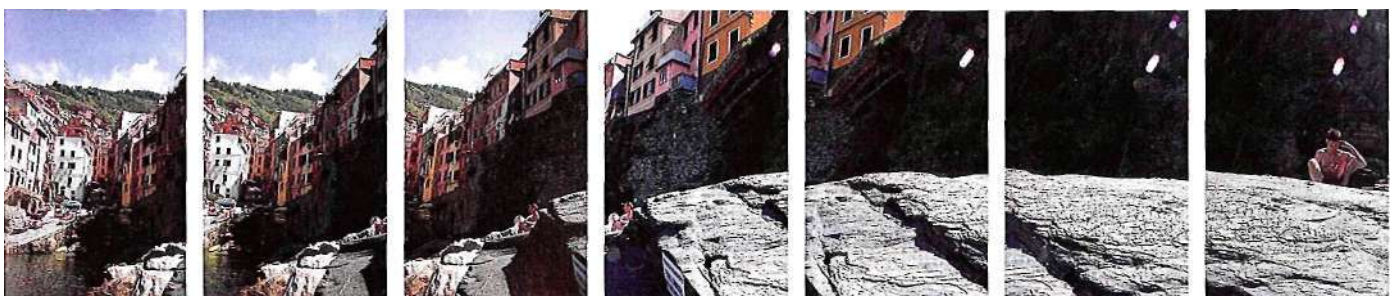
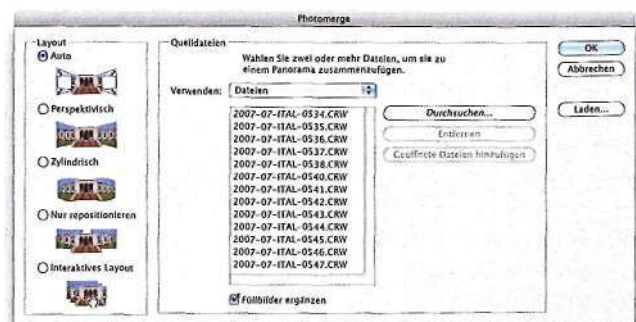
2 Aufnahme

Eine Bildsequenz, die für eine digitale Panorama-Montage geeignet ist, erzeugen Sie, indem Sie einen festen Aufnahmepunkt wählen, die Kamera in einem gleichbleibenden Intervall drehen und dabei Einzelaufnahmen belichten. Wichtig dabei ist vor allem eines: dass sich die einzelnen Bilder rechts und links überlappen. Der Überlappungsbereich ist nötig, um die Anschlüsse zu finden. Damit Photomerge Anhaltspunkte für seine Montageberechnungen hat, sollte er nicht zu knapp bemessen sein. Zum zweiten sollten Sie auf eine horizontal waagrecht verlaufende Drehführung achten. Eine Wasserwaage brauchen Sie dazu nicht unbedingt. Da Photomerge auch aus Bildern, die aus der Hand geschossen wurden, durchaus brauchbare Ergebnisse generieren kann, benötigen Sie nicht unbedingt ein Stativ. Als Unterstützung für eine genauere Drehführung ist es trotzdem nicht verkehrt. Bei der Beispielbild-Serie kam ein leichtes Alu-Stativ zum Zug. Um hochformatige Bilder aufzunehmen, wurde der Kameraaufsatz dabei in die senkrechte Richtung gekippt - eine eher ungewohnte Vorgehensweise; die meisten Stative ermöglichen die üblichen Dreh- und Ausrichtungsvorgänge.



3 Bilder laden

Das Zusammenfügen der aufgenommenen Bilder am heimischen Rechner gestaltet sich weitgehend automatisch. Über „Datei > Automatisieren“ gehen Sie zum Befehl „Photomerge“. Via „Durchsuchen“ wählen Sie als Erstes die für die Panoramamontage vorgesehenen Bilder aus. Es erscheint der obligatorische „Öffnen“-Dialog, über den Sie die vorgesehenen Bilder auswählen. Eine mögliche Alternative ist „Geöffnete Dateien hinzufügen“. Die geladenen Bilder erscheinen im mittleren Fenster. Unter „Layout“ wählen Sie im Anschluss eine der fünf vorgegebenen Methoden. Wichtig für das Synchronisieren ist schließlich die Option „Füllbilder ergänzen“.

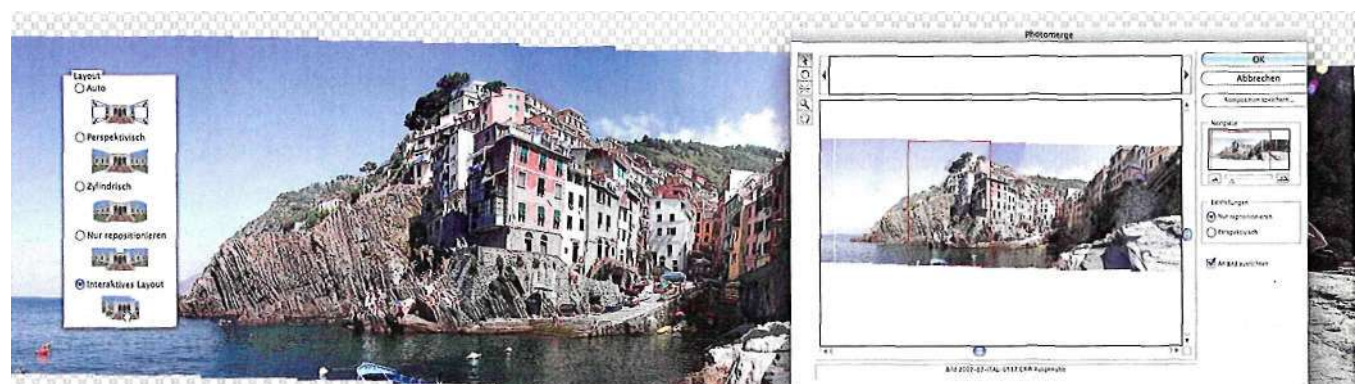




4 Panorama „Auto“

Die Layoutmethode „Auto“ ist für einen ersten Versuch fast immer die geeignetste. Photomerge versucht in diesem Fall selbsttätig, die für das Bild optimale Lösung zu finden. Intern greift das „Auto“-Verfahren auf die beiden alternierenden Methoden „Perspektivisch“ und „Nur repositionieren“ zurück. Bei normalen Aufnahmekonstellationen ohne weitere Schwierigkeiten ist „Auto“ ei-

gentlich immer eine gute Wahl. Die Umsetzung entspricht, von ein paar Detailabweichungen und Perspektivoptimierungen abgesehen, der Repositionieren-Methode. Mehr zu den einzelnen Layoutmethoden ab Schritt 10. Die Ebenen-Palette dokumentiert die beiden grundsätzlichen Arbeitsschritte: die Layoutmethode generiert Form und Position, die Option „Füllbilder ergänzen“ erzeugt die Ebenenmasken.



5 Panorama „Interaktives Layout“

Hier dasselbe Panorama mit der Methode „Interaktives Layout“. Ebenso wie „Auto“ ist auch „Interaktives Layout“ auf keinen speziellen Algorithmus festgelegt. Während „Auto“ ohne weitere Nachfrage ein Ergebnis liefert, generiert „Interaktives Layout“ nach Betätigen des „OK“-Buttons ein provisorisches Zwischenergebnis und zeigt dieses in einem eigenen Interface an. Die beiden Einstellungen „Nur re-

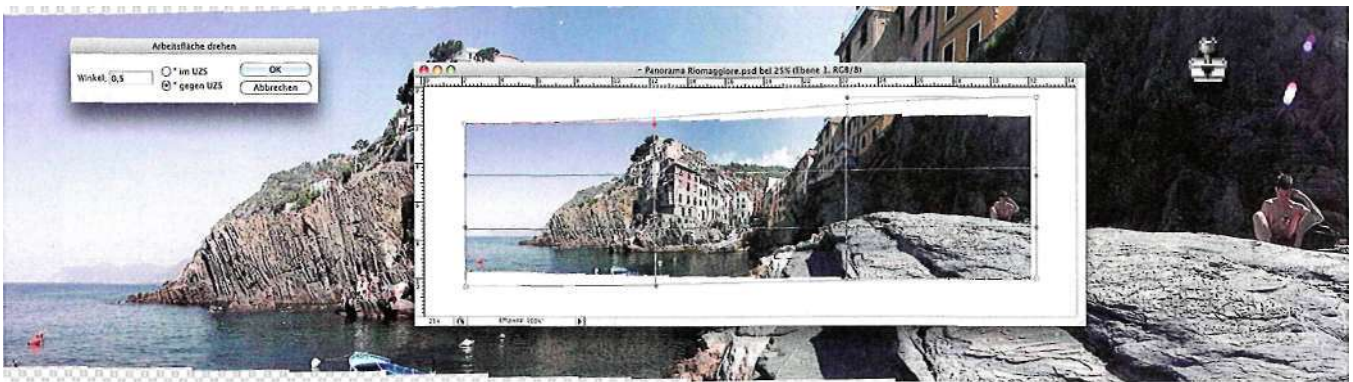
positionieren“ und „Perspektivisch“ stehen für die beiden gleichnamigen Layoutmethoden. „Nur repositionieren“ ermöglicht Ihnen ein manuelles Verschieben einzelner Bilder auf der virtuellen Montageoberfläche im Hauptfenster in der Mitte. Auch die Einstellung „Perspektivisch“ können Sie manuell beeinflussen - indem Sie mit dem Fluchtpunkt-Werkzeug ein Referenzbild auswählen für die Verzerrung. Oben arbeitete ich mit der Einstellung „Nur repositionieren“.



6 Ausschnitt bestimmen

Auch Panoramamontagen, die Photomerge ohne weitere Probleme umsetzt, sind meist noch nicht fertig. Typische Arbeiten im Anschluss können sein: zusätzliche Perspektiv- und Verzerrungskorrekturen, Beseitigung von kleineren Montage-Unstimmigkeiten, eventuell ein leichtes Drehen des Bildes, um einen geraden Horizont zu erhalten und schließlich das Anstempeln von Bild-Masse, um mehr Volumen für das finale Format zu erhalten. Per-

spektiv- und Verzerrungskorrekturen fallen im Beispielbild nicht an. Das Aneinandersetzen hat allerdings ein leicht gekipptes Endformat erzeugt; der Horizont hingegen fällt nur ganz minimal von links nach rechts ab (gepunktete Linie). Der aktuell zur Verfügung stehende Ausschnitt (nicht gedimmte Fläche) ist optimal; vor allem an der oberen Kante muß dringend zusätzliche „Bildmasse“ angesetzt werden.



7 Ausschnitt optimieren

Zunächst nehmen Sie die anstehenden Kleinkorrekturen vor. Hierzu reduzieren Sie die Montage auf eine einzige Ebene (Menü „Ebene“ > „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren oder Strg-/Befehlstaste, Umschalttaste + E) und weiten die Arbeitsfläche aus. Der Blendenfleck links oben lässt sich mit dem Stempel-Werkzeug und einer großen, weichen Werkzeugspitze leicht wegstempeln. Ein Drehen

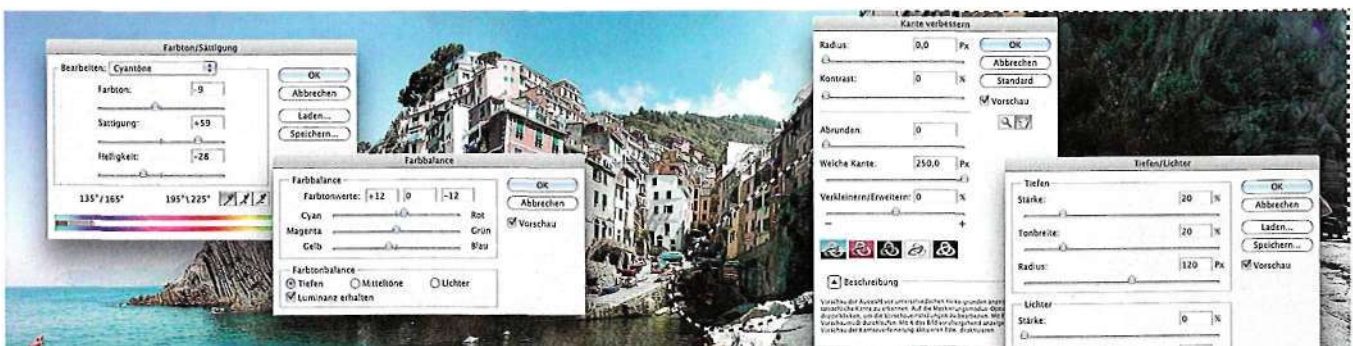
der Arbeitsfläche um 0,5° gegen den Uhrzeigersinn begründet den Horizont. Ein effektives Mittel, die Neigung der Bildfläche zu beseitigen und mehr „Masse“ zu erhalten, ist der im Menü „Bearbeiten“ gelegene Befehl „Transformieren > Verkrümmen“. Der Befehl erzeugt ein Gitternetz mit neun Zellen. Mit dessen Anfassern an den Außenpunkten können Sie - durch Ausdehnung der Fläche im linken Bereich - die durch die Montage entstandene Neigung begradigen.



8 Fläche Himmel erweitern

Zu wenig Himmel ist ein Standardproblem bei Panoramamontagen. Abhelfen können Sie dem auf verschiedene Art. Eine Methode ist das Anstempeln von zusätzlicher Himmelsfläche. Als Referenz nehmen Sie hierbei bereits vorhandenen Himmel; durch nach oben versetztes Einstampeln in die leere Fläche mit einem großen weichen Pinsel lässt sich Himmelsfläche meist recht effektiv vergrößern. Da

hier der Himmel von hell- nach dunkelblau verläuft, habe ich einen Trick angewandt: Mit dem Rechteckauswahl-Werkzeug habe ich einen Streifen Himmel ausgewählt und diesen mit Strg-/Befehlstaste + J auf eine eigene Ebene gestellt. Über „Transformieren > Vertikal spiegeln“ und Verschieben des Streifens an die Anschlussstelle oben entsteht eine kantenlose Spiegelung, deren zusätzlicher Himmel für den finalen Ausschnitt genügt.



9 Belichtungskorrektur und Farboptimierung

Aufgrund der unterschiedlichen Lichtwinkel bei der Aufnahme ist es gut möglich, dass Sie bei der abschließenden Bildoptimierung zunächst lokale Bildstellen separat bearbeiten müssen. Vorgehensweise im Beispielbild: Mit dem Lasso habe ich die im Schatten liegenden Bildbereiche in der rechten Hälfte grob ausgewählt. Nachdem ich im Auswahlmü-Befehl „Kante verbessern“ einen Radius von 250 eingegeben habe, ließ sich der ausgewählte Bereich ohne

sichtbare Übergänge bearbeiten. Bei großen Bildern beziehungsweise Bildmontagen (größer als A4) ist es mitunter sinnvoll, die Kante weiter aufzuweichen und die Prozedur zu wiederholen. Mit „Tiefen/Lichter“ werden die Schatten sichtbar aufgehellt. Neben der obligatorischen Kontrast- und Helligkeitsbehandlung führte ich zum Abschluss insbesondere eine Farboptimierung durch, bei der ich die Sättigung der Cyan- und Blau-Töne forciert und die Bildfarben via Farbbalance peppiger gestaltet habe.



10 Ausgangsfotos mit Perspektivverzerrungen

Da die aktuelle Photomerge-Version unterschiedliche Anordnungsmethoden beinhaltet, stellt sich die Frage, welche sich für einen bestimmten Panorama-Typ besonders eignen. Links unter „Layout“ stellt Photomerge fünf Anordnungsmethoden bereit. Die Icons unter der jeweiligen Klickbox symbolisieren die Technik, die jeweils zum Zuge kommt, recht gut. „Auto“ und „Interaktives Lay-

out“ beinhalten keine separaten Techniken, sondern greifen auf die restlichen Methoden zurück – „Auto“ ohne Rückfrage; bei „Interaktives Layout“ können Sie zwischen „Nur repositionieren“ und „Perspektivisch“ auswählen und zusätzlich von Hand eingreifen. Was genau bewirken die drei zur Verfügung stehenden Techniken? Schauen wir uns anhand der fluchtpunkttechnisch nicht unproblematischen Aufnahmeserie oben die Auswirkungen an.



11 Panorama „Zylindrisch“

Im ersten Versuch wählte ich die Methode „Zylindrisch“. Wie im Ergebnis oben zu sehen, führt die Methode bei jedem einzelnen der verwendeten Bilder eine leichte Wölbung durch. Geeignet ist diese Methode folglich vor allem dann, wenn Sie bereits bestehende Nah-Fern-Verzerrungen ausgleichen wollen. Von der Methodik her tendiert „Zylindrisch“ dazu, die Mitte einer Panorama-Sequenz op-

tisch stärker zu betonen und entsprechend zu vergrößern. Nicht unproblematisch sind die dabei angewandten Bildwölbungen da, wo durchgehende, gerade Horizontlinien bestehen. Im Beispielbild verursacht die Methode vergleichsweise moderate Veränderungen. Möchte man die Bildmitte optisch stärker betonen, wäre „Zylindrisch“ hier eine gute Wahl. Achtung: Je nach Bildmaterial kann „Zylindrisch“ auch recht extreme Verzerrungen verursachen.



12 Panorama „Repositionieren“

„Nur repositionieren“, die originalgetreueste Methode, beschränkt sich im Wesentlichen auf die bestmögliche Anordnung und nimmt keine weiteren Perspektivkorrekturen vor. Zur Verfügung steht die Methode, wie wir in Schritt 5 sahen, nicht nur unter „Nur repositionieren“, sondern auch unter „Interaktives Layout“. Die unterschiedlichen Perspektiven beim Steg im Vordergrund kompensieren übrigens alle drei Methoden ohne Mühe. Im abgebildeten

Ergebnis hat „Reposition“ die drei Einzelbilder ohne sichtbare Montageunstimmigkeiten aneinandergesetzt. Da die obere und untere Panoramakante fast gerade verläuft, bringt die Methode hier mit Abstand den geringsten Verlust an „Motivmaterial“. Auch Perspektivverzerrungen sind hier so gut wie keine zu verzeichnen. Fazit: Im konkreten Fall die unproblematischste „Layout“-Option.



13 Panorama „Perspektivkorrektur“

Dritter Versuch: „Perspektivkorrektur“. Im Unterschied zu „Zylindrisch“ vergrößert „Perspektivisch“ nicht die Bildmitte, sondern die Bildränder. Da sich diese im Beispielbild um die Horizontlinie gruppieren, also „ferner“ sind, wäre „Perspektivisch“ sogar die naheliegendste Option. Im konkreten Fall würde auch „Auto“ diese Methode wählen. Wie Sie beim Ergebnis oben zu sehen, liegen die

Nachteile jedoch ebenso auf der Hand. Zum einen kann auch hierbei die Verzerrung recht extrem ausfallen. Noch gravierender ist allerdings die optische Neigung: Die vertikalen, gerade nach oben gehenden Kanten der Häuser erhalten eine imaginäre Fluchtlinie, ähnlich einem von unten aufgenommenen Wolkenkratzer. Hier wirkt das Ergebnis komplett unrealistisch; die Montage bedarf unbedingt einer Korrektur.



14 Perspektivkorrektur realistischer gestalten

Optik- und Perspektivverzerrungen lassen sich in Photoshop mit unterschiedlichen Methoden angehen. Wer gerne „filtert“, kann auf den Filter „Objektivkorrektur“ unter Verzerrungsfilter zurückgreifen. Intuitiver zu bedienen und (mindestens) ebenso effektiv sind die beiden Transformieren-Befehle „Verzerren“ und „Verkrümmen“. Wie bereits beim Hauptbildbeispiel dargestellt, empfiehlt es sich für

die Weiterbearbeitung, das Bildmaterial auf eine Ebene zu reduzieren und die Arbeitsfläche gegebenenfalls zu erweitern. Ebenso wie in Schritt 7 kommt auch hier wieder „Verkrümmen“ zum Zug. Über die neun Ecken-Anfasser wird die Fläche in der Mitte erweitert und in den oberen Ecken nach außen gezogen. Doppelklick führt die Transformation aus; falls es hier hängt, einfach anderen Transformationsbefehl auswählen und anschließend wieder doppelklicken.



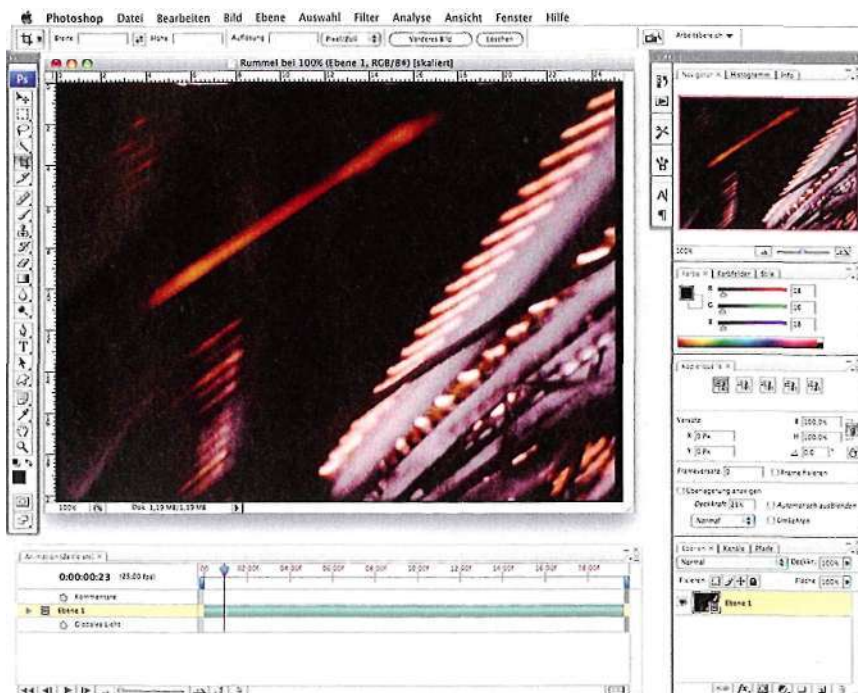
15 Panorama mit unterschiedlichen Standpunkten

Wie werden Panorama-Sequenzen zusammenmontiert, die nicht von einem einzigen Punkt aus aufgenommen wurden, sondern „mitgehend“? Typische Beispiele für diesen Panorama-Typ: aneinandergesetzte Häuser- oder Erdgeschoss-Aufnahmen in einer Straße. Das Problem dabei ist weniger der Montagevorgang in Photomerge. Bei dem oben abgebildeten Bildbeispiel einer Bahnstation mussten die drei Einzelbilder im Layoutmodus/interaktiv von

Hand zusammengefügt werden. Die unterschiedlichen Fluchtpunkte sind nicht nur bei der eigentlichen Montage hinderlich. Oft sind es die Details, die eine mehr oder weniger ausgiebige Nachbearbeitung erforderlich machen. Wie die Vergrößerung oben zeigt, lässt sich ein einigermaßen einheitlicher Fluchtpunkt für das Pflaster nur durch Übersichten und Verzerren anderer Bahnsteigsteg-Partien erzielen. Fazit: Eine finale Groß-Version mit durchgearbeiteten Details würde bei diesem Bildbeispiel viel Zeit in Anspruch nehmen.

Tipps & Tricks

Mit Photoshop Extended lassen sich nun auch Videos bearbeiten und erstellen. Folgende Tipps zeigen, wie Sie eine importierte Filmdatei verlustfrei korrigieren oder aus einem Einzelbild eine neue Animation bauen. | **Katharina Sckommodau**

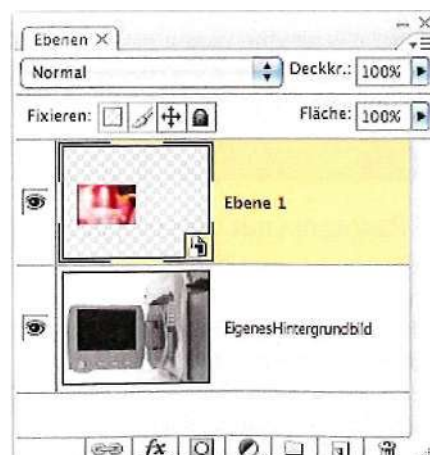


Die passende Arbeitsumgebung wählen

Eine zur Videobearbeitung geeignete Arbeitsfläche stellt Photoshop bereits zur Verfügung: Öffnen Sie „Fenster > Arbeitsbereich > Video und Film“. Neben der Palette „Animation“ sind weitere, wichtige Paletten für die Arbeit an Bewegtbildern zugänglich, etwa die Palette „Kopierquelle“.

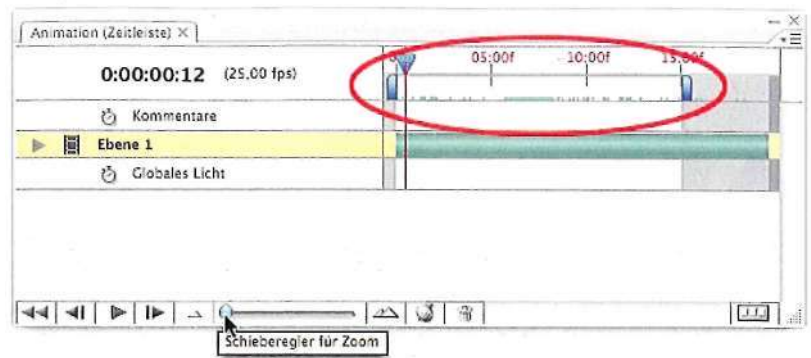
Videos importieren

Ein Video kann als überlagerte Ebene auf einem bereits geöffneten Bild erscheinen oder als eigenständige Datei auf einer einzigen Videoebene geöffnet werden. So kann im ersten Fall etwa ein Foto oder eine Grafik als Hintergrund dienen: Per „Ebene > Videoebenen > Neue Videoebene aus Datei“ legt sich der Film als eigene Ebene über das Bild. Die neue Videoebene ist dann in der Ebenen-Palette mit einem Filmstreifen-Symbol auf der Ebenen-Miniatur gekennzeichnet. Das Video lässt sich auch in seiner Form oder Größe an den Hintergrund anpassen. Um es jedoch transformieren zu können, konvertiert Photoshop die Videoebene in eine Smart Objekt-Ebene. Über „Datei > Öffnen“ hingegen lädt der Filmclip auf einer einzigen extra Videoebene, weitere Ebenen können nachträglich hinzugefügt werden.



Verändern der Abspiellänge

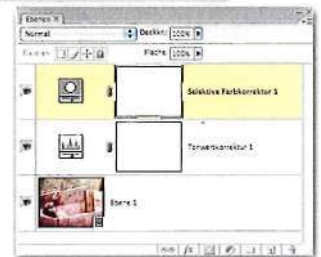
Start und Stopp des Abspielens funktioniert per Klick auf die Leertaste. Die Dauer des Clips kann über die blauen Greifer der Animationspalette ganz oben (siehe rote Markierung) verschoben werden; es wird nur der auf diese Art gekennzeichnete Bereich des Films gespielt und/oder gerendert. In die Ansicht der Zeitleiste kann man per Schieberegler hinein- oder herauszoomen. Dies bezieht sich jedoch nur auf die Darstellung in der Animationspalette, nicht auf die eigentliche Filmlänge!



Original



Mit selektiver Farbkorrektur, Tonwertkorrektur und den Smartfiltern Selektiver Weichzeichner und Aquarell bearbeitet



Videos zerstörungsfrei optimieren

Smart Objekte gab es bereits in der Version CS2, seit Photoshop CS3 kann nun auch jeder Filter non-destruktiv eingesetzt werden. Diese schonende Bearbeitungsmethode eignet sich hervorragend für älteres, digitalisiertes Filmmaterial. Am bequemsten funktioniert die Bearbeitung über die „Einstellungsebenen“ aus dem Menü „Ebene“. Wie gewohnt legen sich die Korrekturebenen über die Videoebene, auch Nachkorrekturen sind möglich. Bei älterem Material sollte hier zunächst eine Tonwertkorrektur durchgeführt werden, um die mittleren Bereiche etwas anzuheben. Mit einer selektiven Farbkorrektur der Grautöne entfernen Sie den oft vorhandenen Magenta-Farbstich.

Um verlustfrei zu schärfen und/oder die Flächen durch Weichzeichnen von unerwünschtem Filmkorn zu befreien, benötigen Sie weitere Filter. Hierzu muss die Videoebene zunächst über „Filter > Für Smartfilter konvertieren“ in eine Smartebene gewandelt werden. Jeder danach angewandte Filter erscheint nun auf einer neuen Unterebene des in eine Smartebene gewandelten Filmclips und kann wie eine Einstellungsebene nachträglich justiert werden.

Achtung: Liegen bereits Einstellungsebenen über dem Videoclip, berücksichtigt die Filtervorschau die Änderungen der Einstellungsebenen nicht! Dies bezieht sich jedoch nur auf die Vorschau, ist der Filter bestätigt, sind alle vorgenommenen Änderungen auf dem Video sichtbar.

Tipp: zum Entfernen von Körnung und feinem Staub eignet sich besonders der „Selektive Weichzeichner“. Sollte die Qualität des Materials generell zu gering sein, erzielt man oft ansprechende Ergebnisse, indem man das Video mit einem Kunst- oder Zeichenfilter verfremdet.

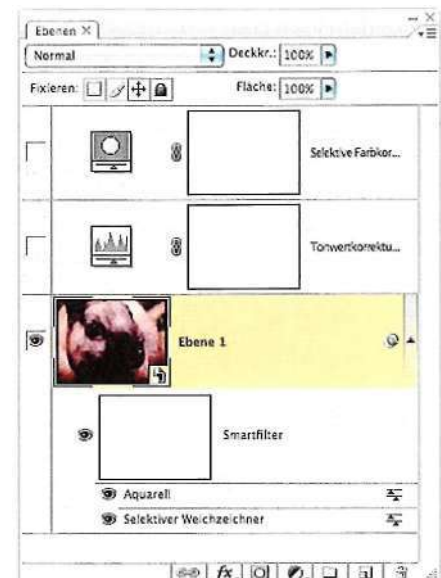
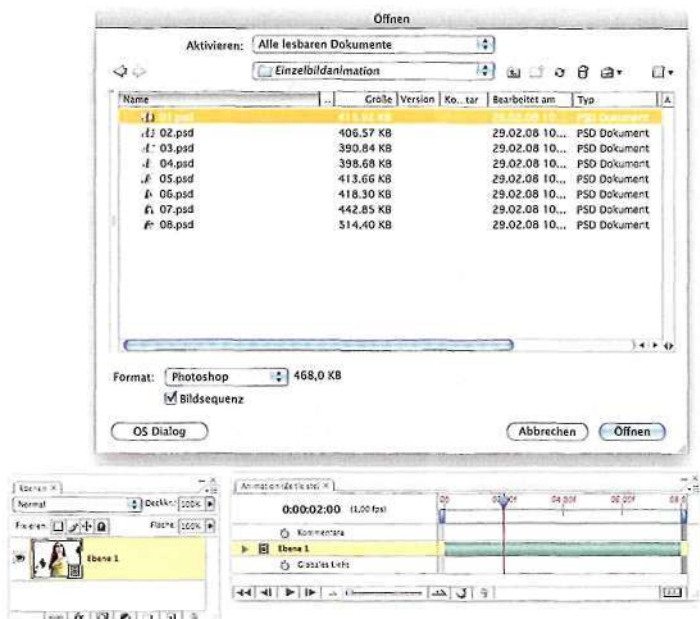


Foto: Konstantin Yoganov



Eine über das Skript erstellte Bildsequenz



Eine Bildsequenz über den Öffnen-Dialog liegt auf einer Video-Ebene

Bildsequenzen über Skript erstellen

Auch mit einem einzigen Foto lassen sich in Photoshop spannende Animationen erstellen. Eine Möglichkeit ist es, einen Ausschnitt des Bilds als ersten Frame (Frames sind Einzelbilder einer Animation) zu definieren. Indem man diesen Ausschnitt nach und nach immer weiter in seiner Größe verändert und ihn jeweils als neues Bild abspeichert, entstehen alle weiteren Frames. Die Einzelbilder müssen zum Schluss auf die gleiche Bildgröße umgerechnet werden.

Über „Datei > Skripten > Dateien im Stapel laden“ kann der Inhalt eines kompletten Bildordners für eine Animation gewählt und geladen werden. Photoshop packt dann jedes Bild auf eine extra Ebene und vergibt für jede Ebene in der Palette „Animation“ eine Dauer von 10 Sekunden. Um die Animationsdauer umzustellen, wählen Sie in Palettenmenü „Animation“ die „Dokumenteinstellungen“. Sinnvoll ist es hier, sich nach der Anzahl der verwendeten Bilder zu richten. Definieren Sie ebenfalls im Dialog „Zeiteinstellungen für Dokument“ die „Framerate“: Mit dem Wert „1“ ist jedes Bild eine Sekunde lang zu sehen. Die einzelnen Bilder erstrecken sich noch auf die gesamte Länge der Animation. Markieren Sie in der Ebenenpalette alle Ebenen und wählen Sie dann im Menü der Palette „Animation“ „Frames aus Ebenen erstellen“. Die Einzelbilder erscheinen nun hintereinander je eine Sekunde lang.

Tipp: Orientieren Sie sich beim Zurechtschneiden der Einzelbilder am kleinsten Ausschnitt des Bilds und passen Sie diesen der gewünschten Clip-Größe an. Vermeiden Sie es jedoch, den Bildausschnitt größer zu skalieren, um Qualitätsverlusten vorzubeugen.

Bildsequenzen über den Öffnen-Dialog

Einfacher noch geht es über „Datei > Öffnen“: Wählen Sie im „Öffnen“-Dialog das erste Bild und aktivieren Sie dann unten die Option „Bildsequenz“. Nach einem Klick auf „Öffnen“ erscheint der Dialog „Framerate“. Photoshop baut so automatisch die eine Animation auf, deren Einzelbilder zusammen auf einer extra Videoebene liegen.

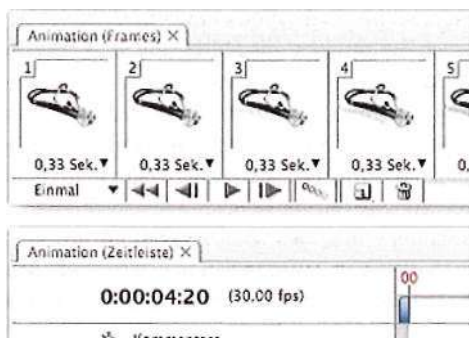
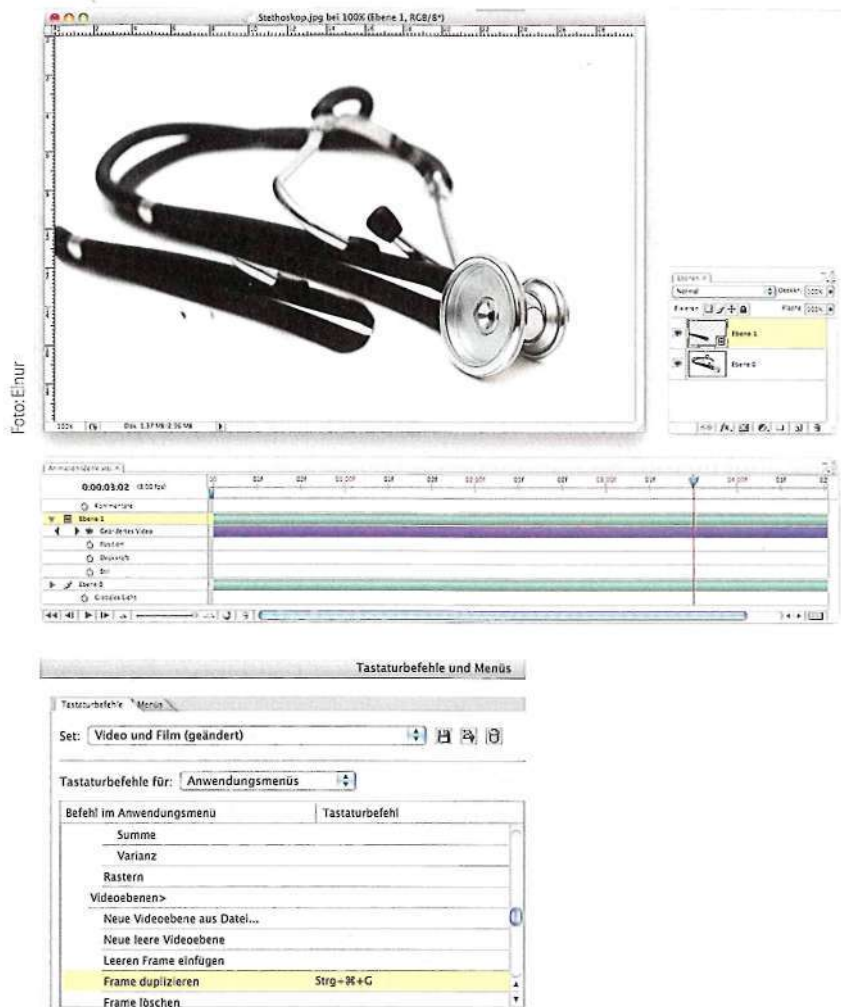
Animation aus einem Standbild

Soll aus einem Foto eine Animation entstehen, muss dieses auf einer normalen Ebene liegen; die Ebene „Hintergrund“ erlaubt keine Videobearbeitung. Den „Hintergrund“ wandeln Sie per Doppelklick auf seine Zeile in eine bearbeitbaren Ebene. Diese erscheint dann in der Palette „Animation“ mit einer Standardlänge von 10 Sekunden.

Um in eine Animation zu malen oder etwas hinein zu stempeln, benötigt man eine spezielle Ebene, die per „Ebene > Videoebenen > Neue leere Videoebene“ angelegt wird. In der Ebenenpalette liegt diese Spezialebene über dem Foto. Um das Foto selbst zu verändern, muss in der Optionsleiste die Option „Alle Ebenen aufnehmen“ aktiviert sein. Wie auf einer transparenten Schicht können Sie die Änderungen direkt auf die leere Videoebene aufmalen. Zu welchem Zeitpunkt der Animation das Gemalte erscheint, definiert der Regler der Animationsleiste. Änderungen liegen zunächst grundsätzlich nur auf dem zur Zeit des Malens aktiven Frame.

Per „Ebene > Videoebenen > Frame duplizieren“ kann man dann die Änderungen auf weitere Frames übertragen und pro Bild weitere Änderungen hinzufügen.

Tipp: Da bei einer Animation schnell viele Duplikate notwendig werden, lohnt es sich, über „Bearbeiten > Tastaturbefehle“ ein Tastaturkürzel anzulegen. Als Set eignet sich „Video und Film“

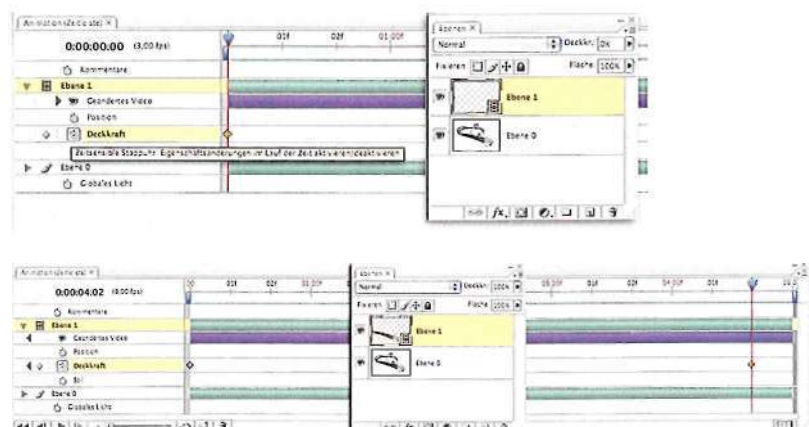


Der Frame Modus

Eine Animation kann im Zeitleisten- oder im Frame-Modus dargestellt werden. Zwischen den beiden Modi lässt sich über das Menü der Animationspalette zu jeder Zeit umgeschalten; schneller geht es jedoch über die kleine Schaltfläche rechts unten. Die Darstellung in Frames eignet sich besonders dann, wenn Sie die Dauer der Einzelbilder getrennt voneinander justieren möchten. Vorsicht ist jedoch geboten: Wird von der Zeitleisten-zur Frame-Darstellung gewechselt, arbeitet Photoshop eventuell vorhandene Keyframes in die Einzelbilder der Animation mit ein. Beim erneuten Wechsel in den Zeitleisten-Modus stehen die Keys nicht mehr zur Verfügung.

Deckkraft animieren

Die gemalten oder gestempelten Änderungen lassen sich nachträglich in ihrer Position und in ihrer Deckkraft animieren. Klappen Sie hierzu in der Palette „Animation“ die oberste Ebene auf. Der Ebene sind verschiedene animierbare Eigenschaften zugeordnet. Aktivieren Sie mit einem Klick auf die „Zeitsensible Stoppuhr“ die Deckkraft; es erscheint ein Keyframe auf dem ersten Frame. Geben Sie in der Palette „Ebenen“ der „Deckkraft“ 0 %. Gehen Sie in der Zeitleiste zum letzten Frame. Klicken Sie links neben die Stoppuhr um einen zweiten Keyframe hinzuzufügen und setzen Sie dort die Deckkraft auf 100 %.



Fotobearbeitung mit CS3

Unschärf maskieren, Blitzflecken retuschieren, Rauschen reduzieren oder weiche Lichtstrahlen erzeugen sind Standardbearbeitungen.

Maike Jarsetz, Fotografin und Photoshop-Expertin, zeigt, wie sie einfach, aber effektiv durchgeführt werden können.

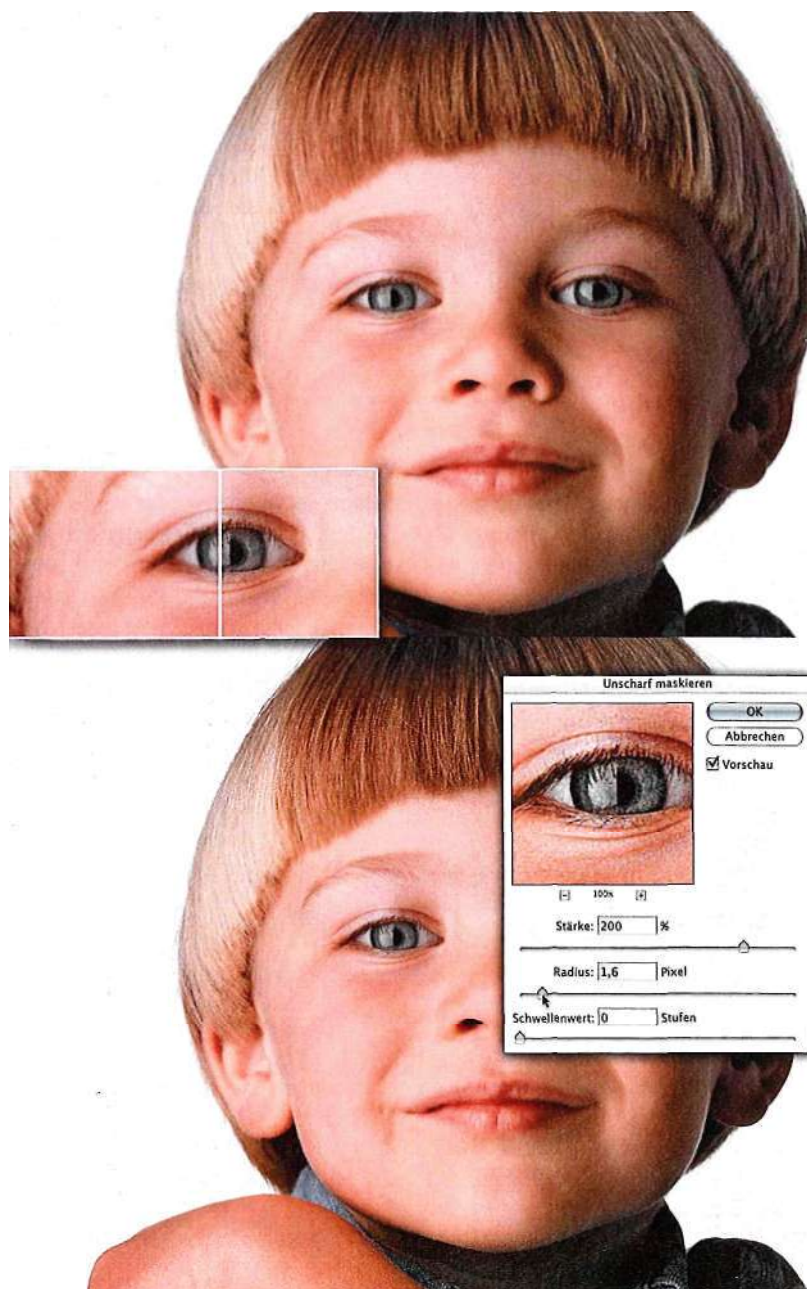


Foto: Getty Images

Ein Auge auf den Schwellenwert

Die Funktion des „Unschärf maskieren“-Filters beruht auf einer Kontrastanhebung innerhalb kleiner Radien. So erzeugt er einen schärferen Gesamteindruck. Dieser wirkt aber erst einmal global - also auch auf Flächen. Um hier zu differenzieren, benötigen Sie die Schwellenwert-Einstellung.

Sie finden den „Unschärf maskieren“-Filter im „Filter“-Menü unter „Scharfzeichnungsfilter“. Um mit ihm ein Bild zu schärfen, beginnen Sie am besten mit dem Radius. Klicken Sie im Bild auf die Stelle, die Sie im Vorschauquadrat betrachten wollen. Setzen Sie zunächst die Stärke auf ca. 200%, um die Wirkung des Radius beurteilen zu können. Die Radius-Werte sind relativ gering, denn die Kontrastanhebung für die Scharfzeichnung soll in möglichst engen Bereichen erfolgen. Hier ist ein Wert von „1,6“ ausreichend.

Bei der Stärke der Scharfzeichnung sollten Sie einen Wert von 220% in den meisten Fällen nicht überschreiten, sonst kommt es durch zu hohen Kontrast an den geschärften Kanten zu Lichthöfen. Bei Porträts liegen die Grenzen deutlich darunter. Hier landen wir bei einem Wert um 160%.

Wenn Sie die Stärke deutlich an 150% heranziehen, werden Sie bemerken, dass feine Tonwertabstufungen, wie etwa bei Hauttönen, durch die Schärfung deutlich „aufgekraust“ werden - die Schärfung zeigt sich an fast jedem Pixel. Hier wollen Sie aber gar nicht schärfen. Und deshalb setzt jetzt der Schwellenwert ein: Dieser bestimmt, ab welchem Tonwertunterschied (in 0-255 Stufen) die angegebene Schärfung einsetzt. Ziehen Sie den Regler hoch, bis die unerwünschten Effekte in den Hauttönen verschwunden sind.

Übrigens: Um die Wirkung Ihrer Bearbeitung richtig beurteilen zu können, sollten Sie die Vorschaugröße in der Dialog-Vorschau des „Filter“-Menüs immer auf 100 % belassen.

Blitzreflexe retuschieren

Sie haben bei der Aufnahme den Puder vergessen oder erst gar keinen zur Hand gehabt? Eine frontale Ausleuchtung rächt es gnadenlos mit gleißenden Reflexen im Gesicht.

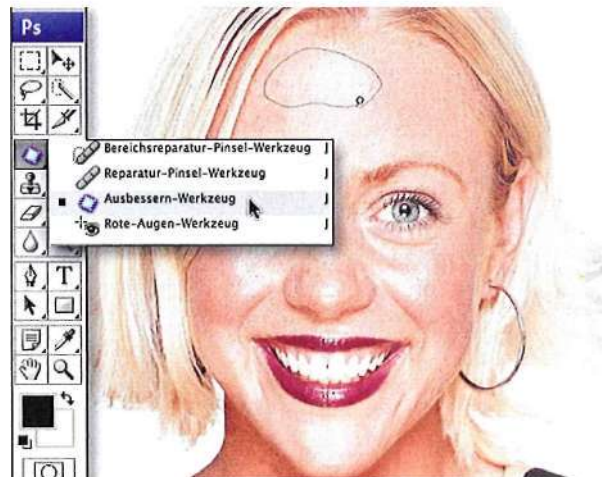
Dazu muss das Modell noch nicht mal geschwitzt haben, das natürliche Hautfett oder auch Make-up reflektieren bereits mehr als genug. Da können Sie nicht anders, als stückweise diese Flecken mit schönerer Haut zu überlagern. Bei großen Flächen hilft dabei das Ausbessern-Werkzeug - kompliziertere Stellen erledigt der Reparaturpinsel.



Foto: Getty Images

1 Ausbesserungsbereich auswählen

Obwohl das Ausbessern-Werkzeug zur Gruppe der Retuschewerkzeuge gehört, ist es zu handhaben wie ein Auswahlwerkzeug. Umrahmen Sie damit einen ersten Korrekturbereich im Bild. Dieser sollte nicht größer sein als ein benachbarter Hautbereich, den Sie gleich für die Überlagerung nutzen werden. Eine aktive Auswahl entsteht. Bevor Sie weitere Bewegungen machen, sollten Sie zunächst unbedingt in den Werkzeugoptionen den auszubessernden Bereich festlegen.



2 Auswahlquelle ausbessern

Wählen Sie die Quelle (1) als jetzt aktiven Bereich. Dann klicken Sie mit dem Werkzeug in die aktive Auswahl (2) und ziehen es in Richtung der besseren Hautzonen (3). Die Auswahl füllt sich mit neuen Bildpixeln. Sobald Sie den Mauszeiger loslassen, werden die neuen Pixel mit weichem Übergang in die umgebende Helligkeit eingerechnet. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrfach an den anderen Bildstellen mit verschiedenen Auswahlgrößen und überlagern Sie nacheinander mehrere Korrekturen.



3 Kleinere Reparaturen

In differenzierteren Zonen, wie zum Beispiel an den Wangen, arbeitet der Reparatur-Pinsel besser. Dieser funktioniert ähnlich wie der Kopierstempel. Klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf die reparierte Stirn, um dort gute Hautbereiche aufzunehmen (4). Malen Sie dann mit angemessen großer Spitze über die Glanzflecken (5). Die Reparatur verrechnet sich mit dem Hintergrund. Achtung: In Randbereichen kann es durch benachbarte Schatten zu fleckigen Ergebnissen kommen. Arbeiten Sie dort mit kleinerer Werkzeuggröße.

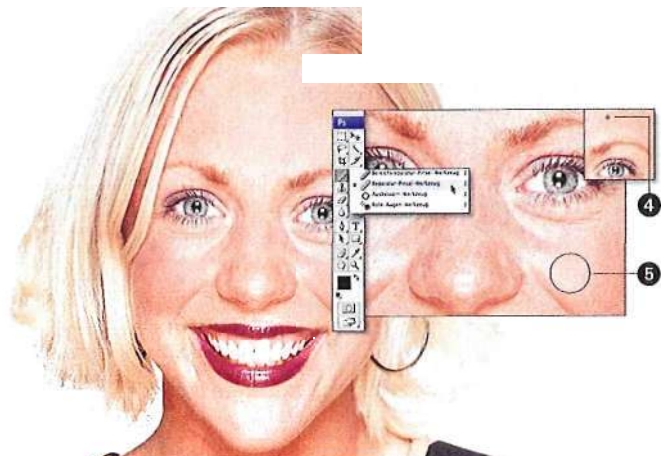


Foto: Malke Jarsetz



Rauschen reduzieren ohne Schärfeverlust

Jede Rauschreduzierung birgt eine Weichzeichnung in sich. Frühere Ansätze, um das Bildrauschen zu reduzieren, zogen daher auch immer einen argen Verlust der Schärfe mit sich. Der Filter „Rauschen reduzieren“ trennt die Farb- von den Helligkeitsinformationen und kann so das tückische Farbrauschen ohne Verlust der Schärfe mindern.

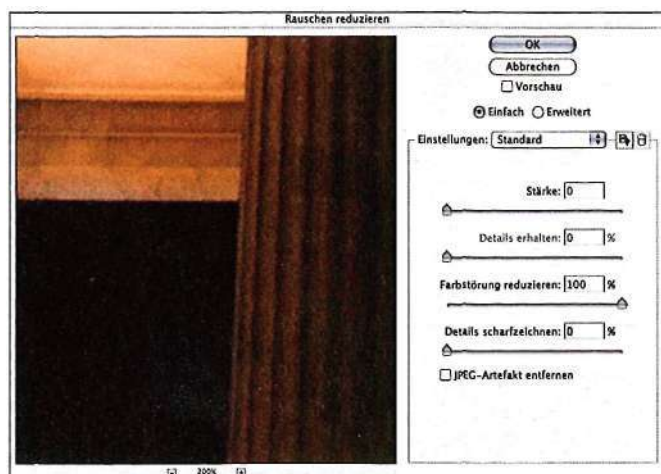
Die Störungsfilter-Sektion im „Filter“-Menü wurde in Photoshop CS3 umbenannt. Sie heißt jetzt Rauschfilter, und der Filter, den wir hier benötigen, nennt sich „Rauschen reduzieren“.

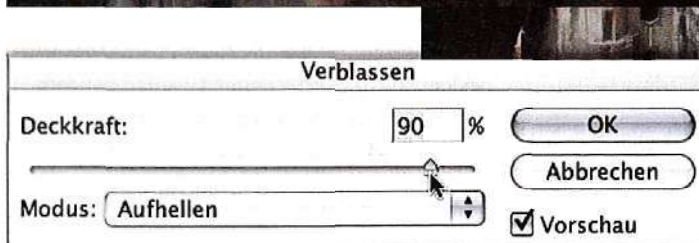
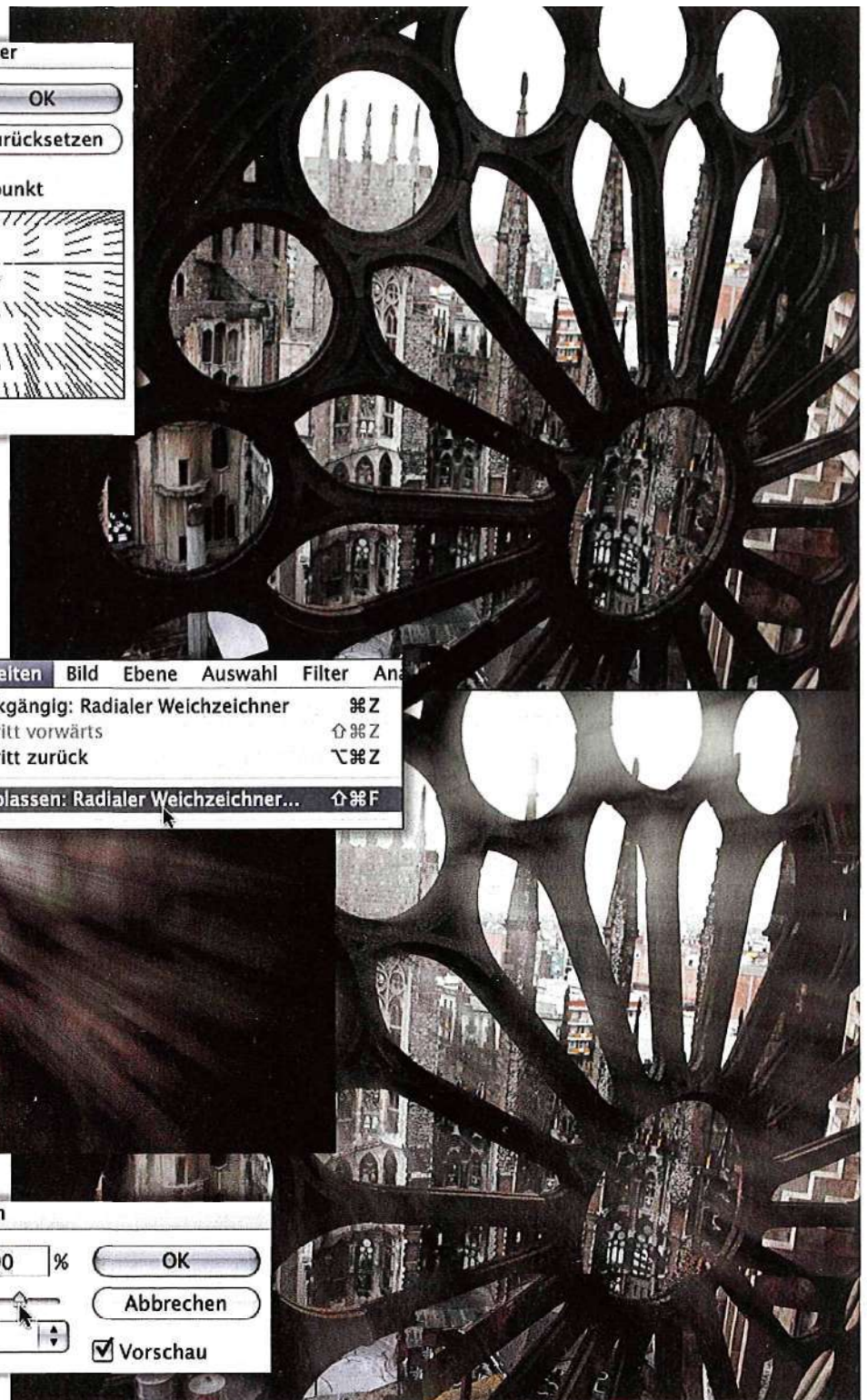
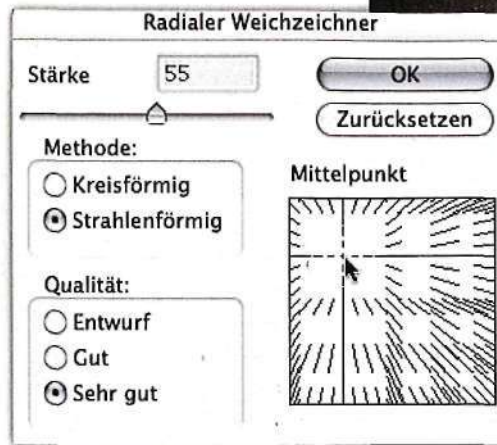
Ziel dieser Bildbearbeitung ist nur, das Farbrauschen zu reduzieren. Deshalb setzen Sie als Erstes die allgemeine Stärke-Einstellung auf „0“ - sie würde auch die Luminanz und damit die Schärfe beeinflussen. Dann ziehen Sie den Regler der Einstellung „Farbstörung reduzieren“ bis zum Anschlag hoch. Den Einfluss dieser 100 %-igen Bearbeitung können Sie sofort im Vorschaubild sehen.

Übrigens: Zur besseren Beurteilung sollten Sie die Vorschau hierbei größer als 100 % einstellen.

Die feinen Kontraste können Sie mit „Details scharfzeichnen“ noch optimieren - obwohl kaum ein Schärfeverlust aufgetreten ist. Mit einem Wert um die 35 % erzeugen Sie eine moderate Schärfung und haben im Endergebnis jedes Farbrauschen weggezaubert.

Die Option „JPEG-Artefakt entfernen“ empfiehlt sich nur, wenn Ihr Bild tatsächlich solche Artefakte aufweist. Sonst führt sie zu einer ungewollten Weichzeichnung.





Weiche Lichtstrahlen

Lichtstrahlen sind nur sichtbar, wenn sie an Materie - wie Staubpartikel in der Luft, Nebel, Dampf oder Rauch - reflektiert werden. Die Wirkung der durchs Fenster hereinbrechenden Lichtstrahlen ist aber immer wieder ein ganz besonderer Effekt. Einen solchen können Sie auch nachträglich simulieren. Die Richtung der Lichtstrahlen im Bild sollte dazu eindeutig vorgegeben sein.

Je nach Aufnahmesituation bieten sich dazu der Filter „Bewegungsunschärfe“ oder der „Radiale Weichzeichner“ an, um die Lichtstrahlen zu erzeugen. Im Beispiel haben wir mit dem „Radialen Weichzeichner“ gearbeitet, den Sie in der Gruppe der Weichzeichnungsfilter finden. Um den gezeigten Effekt zu erhalten, stellen Sie ihn auf die Methode „Strahlenförmig“ und auf die Qualität „Sehr gut“.

Jetzt das Wichtigste: Klicken Sie in das kleine, mit Mittelpunkt bezeichnete Quadrat, um das Zentrum der fiktiven Strahlen zu bestimmen. Im hier gezeigten Bild bietet sich die linke obere Ecke an, weil von dort das Licht kommt. Diese Wirkung ist natürlich viel zu stark. Um sie zu dämpfen, nutzen Sie den Verblässen-Befehl, der den aktuellen Bildstatus mit der vorherigen Version verrechnen kann. Diesen Befehl finden Sie im „Bearbeiten“-Menü.

Stellen Sie im „Verblässen“-Menü den Modus auf „Aufhellen“. So wirkt sich der Effekt nur auf die Pixel aus, die heller sind als das Original. Die Wirkung ist genau wie die von natürlichen Lichtstrahlen. Sie können sie in diesem Eingabefeld außerdem noch durch eine Reduzierung der Deckkraft variieren.

Foto: Getty Images



Porträts weichzeichnen

Porträts weichzuzeichnen ist nicht schwer - kann doch die Hautstruktur kaum weich genug sein. Allerdings wirkt sich die normale Weichzeichnung auf Flächen und Details gleichermaßen aus. Anstatt einen selektiven Weichzeichner zu nutzen, können Sie die Weichzeichnung auch mit dem Original überlagern und dann sogar noch Weichzeichnungen dazu addieren. Die Kunst liegt dabei in der Balance zwischen Deckkraft und Wirkung der Filterebenen. | **Maïke Jarsetz**



1 Filterebenen vorbereiten

Bei dem folgenden Ebenen-Sandwich werden Sie eine Menge Vorteile aus dem Smartfilter-Prinzip ziehen. Starten Sie also mit der Konvertierung in eine Smartfilter-Ebene über den entsprechenden Befehl im „Filter“-Menü. Wählen Sie dann den Gaußschen Weichzeichner aus der Gruppe der Weichzeichnungsfilter. Der Gaußsche Weichzeichner kann nicht selektiv genutzt werden, sondern wirkt sich immer auf das gesamte Motiv aus. Diese Streuwirkung nutzen wir hier aber bewusst, denn sie wird für den späteren „Schimmer“ sorgen. Wählen Sie eine sehr starke Weichzeichnung, zum Beispiel mit einem Radius von 8 Pixeln. Diese werden wir später relativieren.

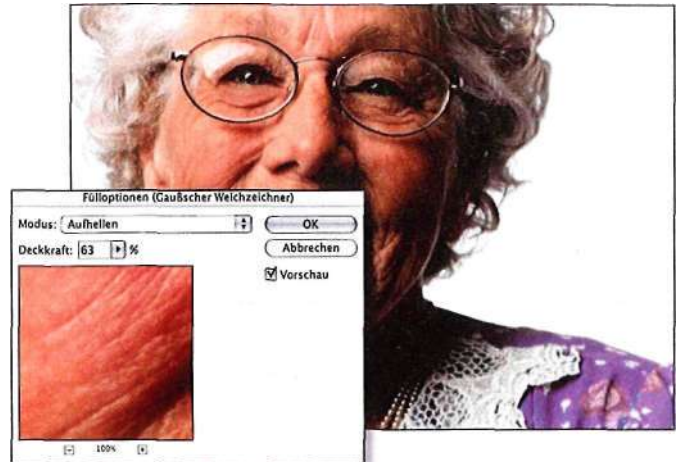


2 Filter-Fülloptionen ändern

Diese starke Weichzeichnung wird jetzt mit dem Originalbild verrechnet. Und zwar über die Fülloptionen der Smartfilter-Ebene. Klicken Sie doppelt auf das kleine Reglersymbol in der Filterebene (1). Es öffnet sich das Menü der Fülloptionen (siehe Schritt 3), in dem Sie sowohl die Deckkraft als auch den Verrechnungsmodus der Filterwirkung steuern können.

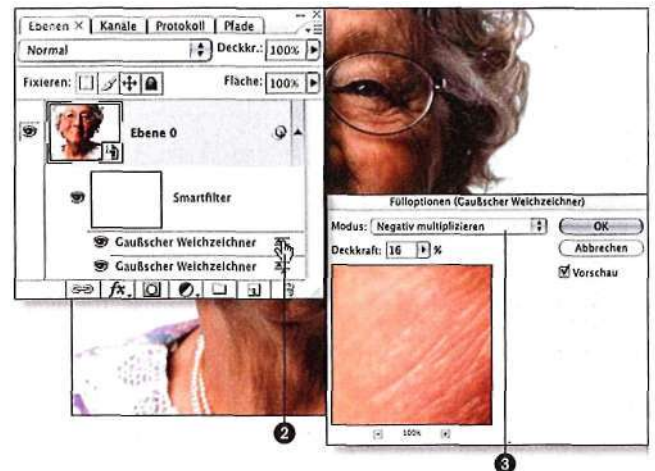
3 Smartfilter einstellen

Stellen Sie den Modus auf „Aufhellen“, so wirkt sich die Weichzeichnung nur auf dunklere Pixel aus - mindert also zum Beispiel die Faltenschatten. Gleichzeitig können Sie die Deckkraft noch reduzieren, ca. 60% sind hier angemessen. Die Details des Originalbildes sind somit wieder erkennbar, werden aber durch die überlagernde Weichzeichnung deutlich gemindert. Legen Sie jetzt nochmal nach: Wählen Sie erneut den Gaußschen Weichzeichner, um eine zweite Weichzeichnungsebene zu erzeugen. Diese soll für einen Schimmer über dem Bild sorgen, deshalb können Sie den Wert diesmal auch deutlich höher setzen, so dass keine Details mehr erkennbar sind.



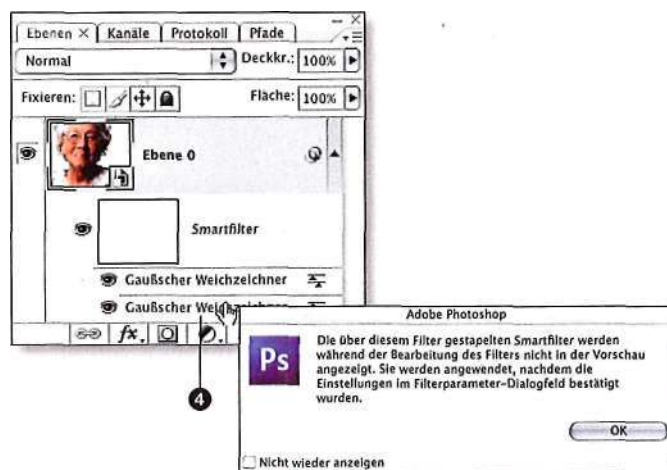
4 Weichen Schimmer erzeugen

Auch für diese Filterebene steuern Sie die Fülloptionen durch einen Doppelklick auf das Reglersymbol (2). Achtung: Der neueste Filter ist immer der oberste. Wählen Sie diesmal den Modus „Negativ multiplizieren“ (3), der alle Pixel deutlich aufhellt, und reduzieren Sie gleichzeitig die Deckkraft so stark - auf ca. 15 % -, dass die Weichzeichnung nur noch als Schimmer über dem Bild liegt.



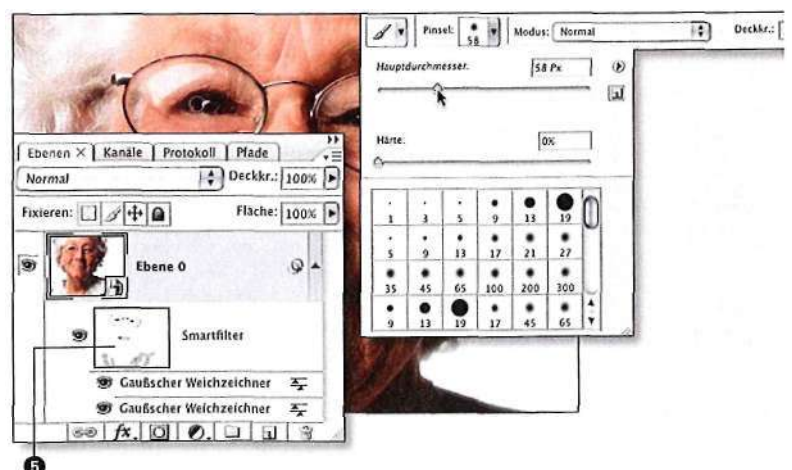
5 Weichzeichnung modifizieren

In der Gesamtwirkung meinen Sie jetzt vielleicht, dass die erste Weichzeichnung noch ein bisschen stärker hätte ausfallen können. Auch das ist noch möglich: Klicken Sie doppelt auf den Namen der unteren Filterebene, also der zuerst durchgeführten Weichzeichnung. So kommen Sie zurück in deren Filtereinstellungen. Photoshop weist Sie allerdings darauf hin, dass es die Kombination der Filter noch nicht live in der Vorschau anzeigen kann. Bestätigen Sie die Meldung mit OK. Im Einstellungsmenü können Sie die Gaußsche Weichzeichnung durch einen deutlich größeren Radius verstärken.



6 Details herausarbeiten

Wenn Sie mögen, können Sie jetzt die ohnehin geminderte Weichzeichnung in den Details wie Augen, Lippen oder dem Brillengestell noch weiter maskieren. Denn die Smartfilter-Ebene hat auch automatisch eine Ebenenmaske. Machen Sie diese durch einen Klick auf die Miniatur (5) aktiv und malen Sie dann mit dem Pinselwerkzeug, schwarzer Vordergrundfarbe sowie wechselnden Pinselgrößen und Deckkraft-Einstellungen die Details vorsichtig wieder etwas frei.





Nothilfe Tipps & Tricks

Ein Labyrinth konstruieren

Unter unseren Nothilfen finden Sie diesmal Lösungsvorschläge für verschiedene Leser-anfragen: Wie stellt man ein Labyrinth dar? Wie lassen sich Eiswürfel in Brand setzen? Wie können Fotos unterschiedlicher Größe und Ausrichtung mit Rahmen und Signatur versehen werden? Und das sind noch nicht alle Themen. | **Doc Baumann**

Unser Leser Uli aus Berlin fragte kürzlich an, ob wir mal zeigen können, wie man ein Labyrinth darstellt. Klar, machen wir doch gern. Die Mühe, den Grundriss eines solchen Irrgartens zu konstruieren, können Sie sich übrigens sparen - im Web finden Sie zahlreiche Freeware-Programme für Windows und Mac OS, die das schnell für Sie erledigen. (Falls Sie unter dem Stichwort „Labyrinth“ nichts finden sollten, versuchen Sie's mal mit „Maze“.)

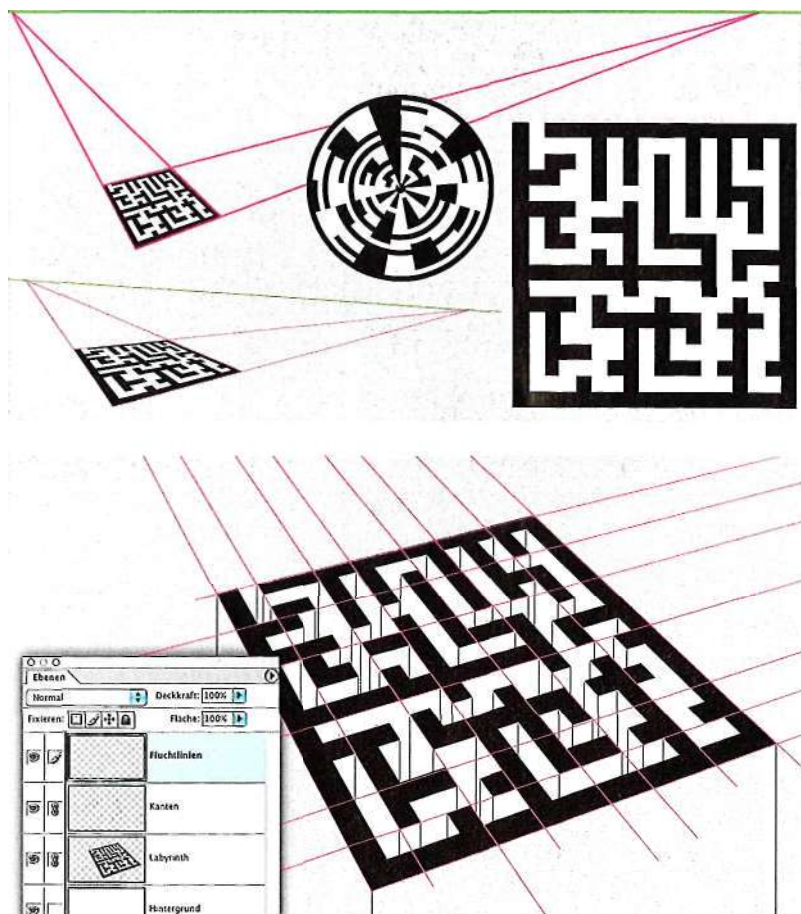
Den Grundriss können Sie aus der Software in einem für Photoshop lesbaren For-

mat exportieren, andernfalls machen Sie es auf dem Umweg über einen Screenshot.

Die beiden zentralen Probleme dürften sein: Anpassen der Wandstrukturen an die Bildperspektive sowie Übertragung der Schattierung, um die Flächen je nach ihrer Ausrichtung zur Beleuchtung im Bild heller oder dunkler zu machen. Das Strukturproblem würde sich übrigens bei einer Backsteinwand stärker bemerkbar machen als bei unserer beschnittenen Hecke.

Das von Uli mitgeschickte Beispiel bestand nun aus einem ein wenig komplizierteren runden Labyrinth. Die Vorgehens-

weise dabei wäre allerdings weitgehend dieselbe - den passenden Grundriss dafür erhalten Sie, indem Sie die rechteckige Form an die obere Kante einer quadratischen Arbeitsfläche setzen und „Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten > Reckeckig>Polar“ verwenden. Für die halbrunde Strukturanpassung benutzen Sie „Verzerrungsfilter > Wölben > Horizontal“ mit einem positivem Wert. Das passt die Struktur an die Innen- oder Außenseiten der runden Wände an. Besser wäre hier jedoch der Umweg über Illustrator und das in DOCMA 21, Seite 43 ff. gezeigte Verfahren.

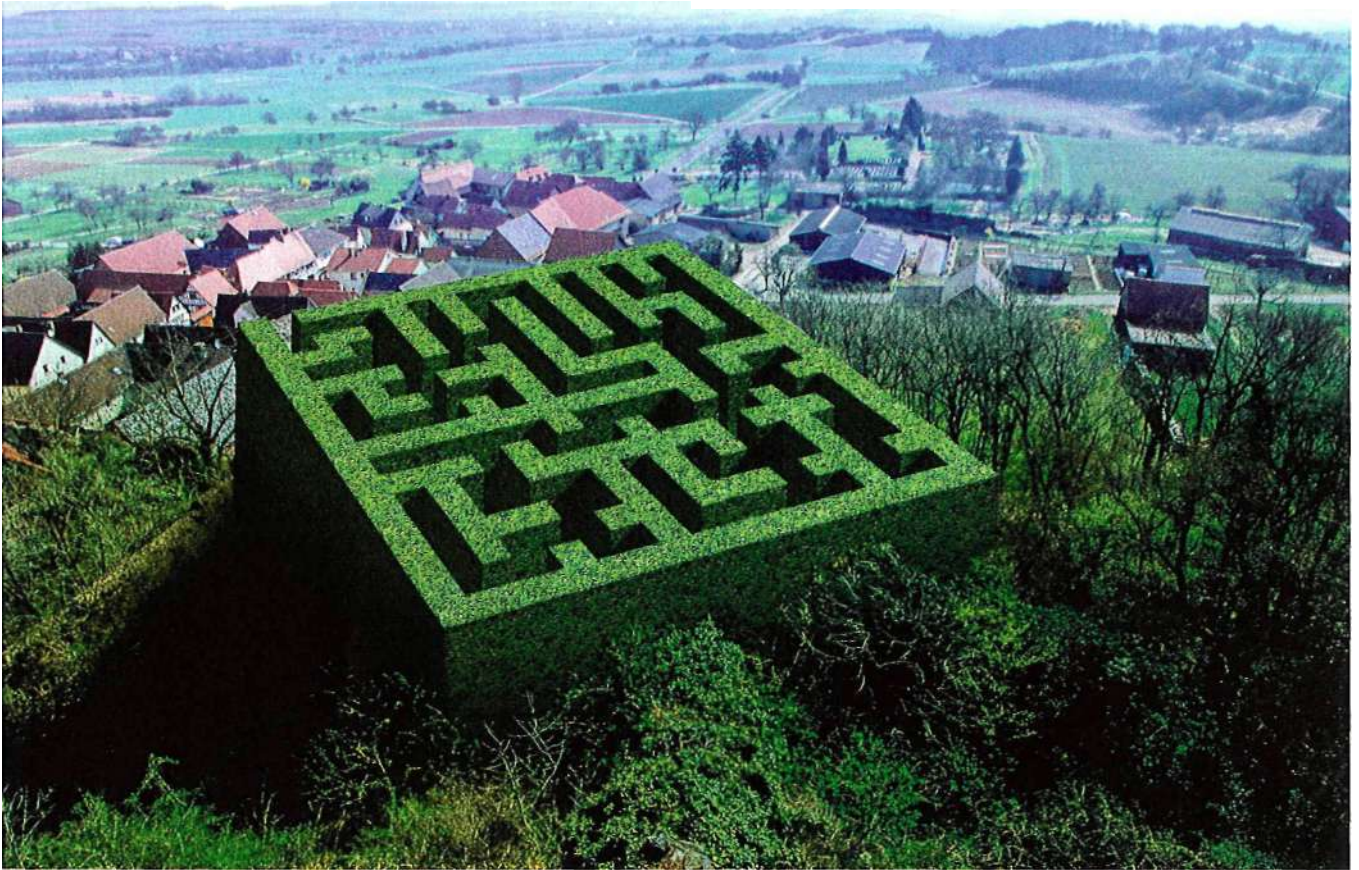


1 Perspektivische Anpassung

Auch wenn sich ein Labyrinth manuell konstruieren ließe - es geht viel schneller, wenn Sie spezialisierte Software verwenden, die Sie als Freeware im Web finden (Ergebnis rechts unten). Für ein rundes Labyrinth setzen Sie den Filter „Polarkoordinaten“ ein (Mitte). Kennen Sie die Szene, in die Sie das fertige Labyrinth einfügen wollen, ermitteln Sie dort die perspektivischen Bedingungen (ausführlich dazu: Band 5 der Edition DOCMA „Perspektive“). Das Labyrinth links oben wurde mit Unterstützung von konstruierten Fluchtlinien verzerrt, das darunter führt dagegen bei der nachträglichen Fluchtlinienkontrolle zu einem schiefen Horizont.

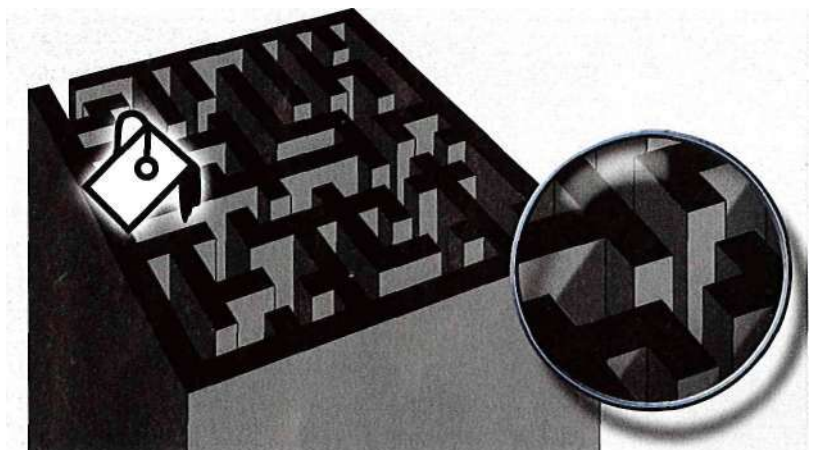
2 Senkrechte Kanten

Für die Fluchtlinienkonstruktion erweitern Sie die Arbeitsfläche vorübergehend stark. Nachdem Sie auf einer separaten Ebene die in den beiden Fluchtpunkten auf dem Horizont zusammenlaufenden Linien gezogen haben, beschneiden Sie die Arbeitsfläche wieder auf eine sinnvolle Größe. Der verbleibende Ausschnitt der Fluchtlinien reicht für weitere Konstruktionen aus. Deren Ebene können Sie nun vorübergehend ausblenden. Erzeugen Sie eine neue Ebene über dem Labyrinth und ziehen Sie an allen Kanten senkrechte, dünne, schwarze Linien. Es macht nichts, wenn diese in die dicken schwarzen Bereiche der Labyrinthwände hineinreichen.



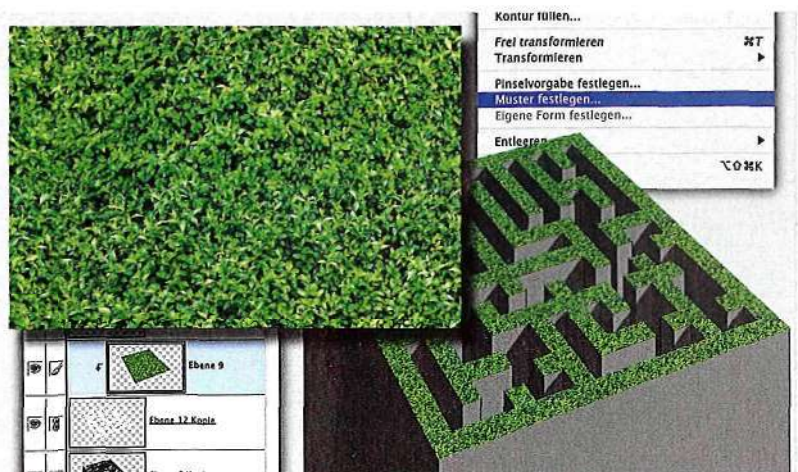
3 Schattierungen hinzufügen

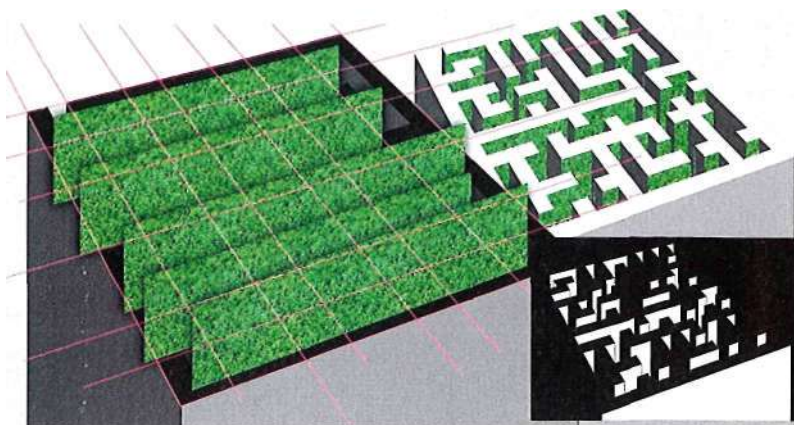
Bei ausgeblendeten Hintergrund- und Fluchtlinien-Ebenen vereinigen Sie Labyrinth- und Kanten auf eine neue, oben liegende Ebene (Umschalt-, Alt-, Strg-/Befehls- und E-Taste). Die Wandsegmente sind nun durch die schwarzen Kanten unterteilt, die Teilflächen lassen sich daher schnell mit dem Füllwerkzeug und geeigneten Grautönen füllen. Setzen Sie die Toleranz möglichst hoch, allerdings nicht so extrem, dass bei eventuell verbleibenden winzigen Lücken an den Enden der senkrechten Kanten die Füllfarbe „ausläuft“. Auf einer weiteren Ebene im Modus „Abdunkeln“ erzeugen Sie schräge, leicht gesof-tete Schlagschatten an den Wänden (Lupe).



4 Heckenstruktur vorbereiten

Wie Sie oben in der Aufmacherillustration sehen, habe ich als Beispiel ein Heckenlabyrinth gewählt, kein gemauertes. Aus meinem Fotoarchiv suchte ich eine geeignete, gleichmäßige Struktur, bearbeitete sie mit „Sonstige Filter > Verschiebungseffekt“ und retuschierte die nun in die Bildmitte verschobenen Bildkanten mit dem Stempel. Das resultierende Bild wurde ausgewählt und als bruchloses Wiederholungsmuster gesichert (links oben). Nach einer Farbauswahl der Labyrinthwände wurden diese auf eine neue Ebene dupliziert, ein mit dem Muster gefülltes Quadrat auf einer Ebene darüber perspektivisch verzerrt und als Schnittmaske umgewandelt.





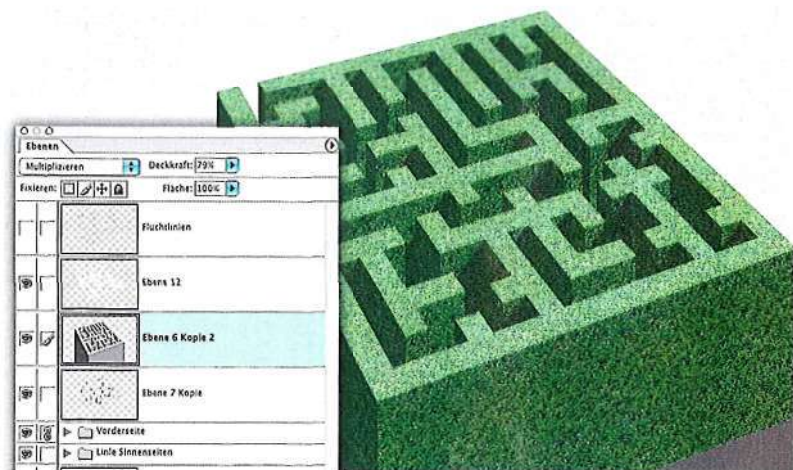
5 Ebenen zur Musterüberlagerung

Wichtig für einen stimmigen Eindruck ist vor allem die richtige perspektivische Behandlung der Wandstrukturen. Hier wurden, als Gruppe zusammengefasst, mehrere Duplikate eines strukturgefüllten Streifens in der Breite des Labyrinths auf Ebenen übereinandergesetzt, jeweils in der Breite angepasst und an den Fluchtlinien orientiert perspektivisch verzerrt. Die Ebenenmaske (rechts unten) sorgt dafür, dass die Struktur ausschließlich auf die dem Betrachter zugewandten Wände übertragen wird. In einer weiteren Gruppe wurde das auf mehreren Ebenen mit den anders ausgerichteten Wandfüllungen in der Schrägsicht wiederholt.



6 Strukturbedeckung aller Wände

Für eine bessere Übersicht empfiehlt es sich, die gruppierten Wandansichten durch Klicken auf den Pfeil in der jeweiligen Zeile der Ebenenpalette zu schließen; zusammenfassen sollten Sie sie aber erst, wenn das Projekt wirklich abgeschlossen ist. So sieht die Datei aus, nachdem Sie alle Wände mit Ausnahme der Deckschicht gefüllt haben. Zugestandenweise wäre die Wandausrichtungen bei einer Backsteinstruktur leichter unterscheidbar gewesen - ich wollte aber nicht noch einmal von vorn beginnen. Aber auch dann hätten wir zunächst nur benachbarte Strukturfüllungen ohne Schattierungen.



7 Schattierte Darstellung

Die Anpassung an die Beleuchtungsbedingungen ist schnell erledigt. Sie könnten das mit Unterstützung der Masken, von denen eine in Abbildung 5 zu sehen ist, durch direktes oder mittels einer Einstellungsebene vorgenommenen Abdunkeln erzielen; ich habe hier einfach ein Duplikat der Konstruktionsebene aus Abbildung 3 herangezogen und mit zurückgenommener Deckkraft multiplizierend überlagert. Die hier weiß gefüllte Deckebene, die dem Labyrinth-Grundriss entspricht, wurde negativ multiplizierend separat darübergelegt, Ihr Rand dabei ein wenig gesoftet.



8 Labyrinth einmontieren

Nimmt man sich mehr Zeit, kann die Übergangszone zwischen senkrechten Wänden und waagerechter Deckfläche mit dem Stempel unregelmäßig gestaltet werden, was das Ergebnis realistischer erscheinen ließe. Da ich mich erst zum Schluss dazu entschieden hatte, das fertige Labyrinth in eine Szene einzufügen und beim Suchen im Bildarchiv keine mit passender Aufsichtsperspektive finden konnte, werden Sie bei genauerer Betrachtung entdecken, dass die Fluchtlinien nicht korrekt auf dem Horizont zusammenlaufen. Ein klarer Fehler. Aber es gibt eine Ausrede: Wäre der Schnitt nicht waagrecht, sondern nach hinten ansteigend, stimmte es so.

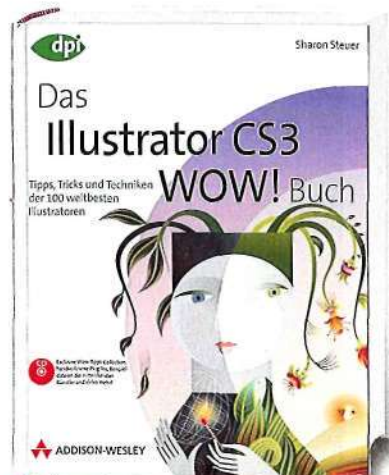


Nach dem herausragenden Erfolg der Workshop-Sammelbände folgt nun zum ersten Mal in deutscher Sprache eine umfangreiche Photoshop-Tipps- und -Trickssammlung. Auf vielfachen Leserwunsch stellen Christoph Künne und Doc Baumann ihre besten Kniffe aus der DOCMA zusammen und verhelfen so auch ausgefuchsten Photoshoppers zu Christoph Künne, Doc Baumann
ISBN 978-3-8273-2657-7
368 Seiten
€ 39,95 [D]

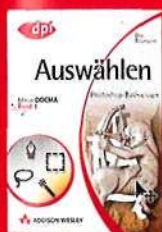
Pures Lesevergnügen!

Seit Jahren steht Sharon Steuer und ihr WOW-Team mit Illustratoren in der ganzen Welt im Austausch. In diesem Buch hat sie nun Tipps, Tricks und Techniken der weltweit besten Arbeiten zusammengetragen.

Von Sharon Steuer
ISBN 978-3-8273-2609-6
480 Seiten, 1 CD
€ 59,95 [D]



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



978-3-8273-2311-8



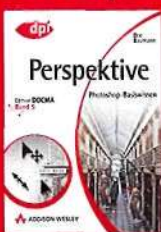
978-3-8273-2312-5



978-3-8273-2313-2



978-3-8273-2314-9



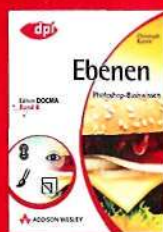
978-3-8273-2315-6



978-3-8273-2316-3



978-3-8273-2317-0



978-3-8273-2318-7



978-3-8273-2406-1



978-3-8273-2407-8



978-3-8273-2408-5



978-3-8273-2409-2



978-3-8273-2548-8



978-3-8273-2549-5



978-3-8273-2550-1



978-3-8273-2551-8



978-3-8273-2601-0



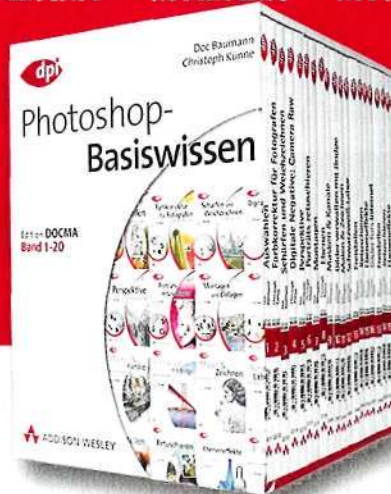
978-3-8273-2602-7



978-3-8273-2603-4



978-3-8273-2604-1



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 Sammeledition zum Vorzugspreis von
€ 249,- [D]
978-3-8273-2606-5



ADDISON-WESLEY

www.addison-wesley.de

[The Sign of Excellence]

TIPP Der Addison-Wesley-Blog und unser Video-Podcast »Die Photoshopper« auf www.addison-wesley.de –
reinhören und gleich kostenlos abonnieren





Brennende Eiswürfel

Dass Eiswürfel eigentlich nicht brennen, weiß natürlich auch unser Leser Jörg Heyne. Aber wenn man derlei einfach fotografieren könnte - wozu brauchten wir dann überhaupt noch Photoshop?

Doc Baumann

Natürlich könnte man es sich auch einfach machen, statt der Eiswürfel brennende Grillkohleanzünder-Würfel fotografieren und diese mit passend aufgenommenen Eiswürfeln montieren. Vielleicht würde es sogar funktionieren, Es mit Spiritus zu übergießen und das Ganze in Flammen zu setzen. Ich habe es nicht ausprobiert.

Jörg hatte angefragt: „Ich lese Euer Magazin mit wachsender Begeisterung. Nun habe ich selbst mal eine Nothilfe-Anfrage. Ich befasse mich viel mit Montagen. Für eine Reihe mit dem Titel ‚Fire&Ice‘ schwebt mir eine Idee im Kopf herum, die ich beim besten Willen nicht realisiert bekomme: Brennende Eiswürfel! Habt Ihr eine Idee, wie ich das mit Photoshop (ich arbeite übrigens mit CS3) realisieren könnte?“

Eine brauchbare Lösung besteht darin, Flammen vor dunklem Hintergrund zu fotografieren und das Bild auf eine Ebene über die Eiswürfel zu setzen. Bei der Montage hilft das in unseren Workshops schon oft beschriebene Ausblenden von Helligkeitsbereichen. Damit lassen sich dunkle Anteile der Flammenfotos weich ausblenden. Ebenenmasken sorgen für einen glaubwürdigen Übergang nach unten hin.

Sie werden wahrscheinlich feststellen, dass Flammen vor hellem Hintergrund unnatürlich wirken, vor allem ihre Außenkanten. Daher habe ich nach den ersten Experimenten zunächst einen dunklen Hintergrund eingezogen. Ebenso irritierend wirken gelb-rote Flammen, die aus bläulichem Eis lodern, wie die Abbildungen 2 und 5 zeigen. Aber vielleicht sind Sie da anderer Meinung. Ich habe mich jedenfalls dazu entschieden, ganz oben in der Ebenenpalette eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung > Kolorieren“ hinzuzufügen. Im Modus „Normal“ wird das Ergebnis etwas dunkler und kontrastreicher, im Modus „Farbe“ dagegen heller, was den Flammen durchaus gut tut.



Foto Eiswürfel: @amrdesign/fotolia.com | Flammen: Doc Baumann

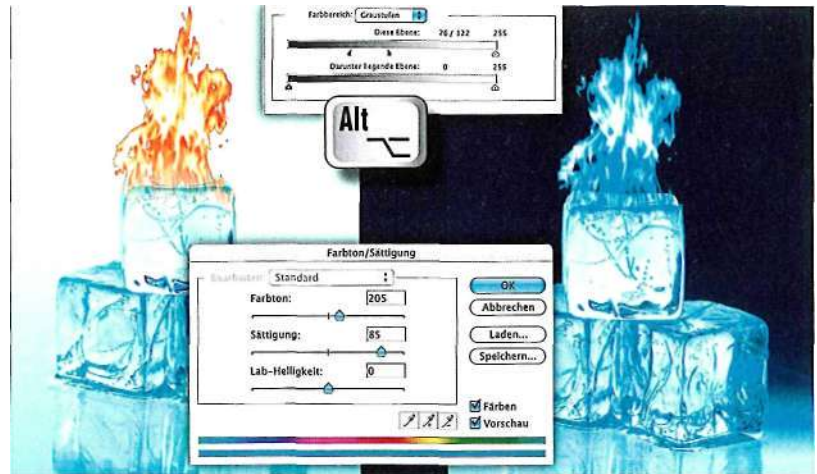


1 Ausgangsfotos

Es war gar nicht so einfach, das geeignete Ausgangsmaterial für diese Montage zu finden. Feuerbilder habe ich zwar genügend in meinem digitalen Archiv, aber keine von Eiswürfeln. Und die in den Web-Bilddatenbanken waren fast ausnahmslos von schräg oben fotografiert - also nicht gerade der wünschenswerte Blickwinkel, wenn man sie in Flammen aufgehen lassen will. Bei dem, das ich dann doch noch gefunden habe, kam erschwerend hinzu, dass die Würfel auf einer spiegelnden Fläche platziert waren. Für eine stimmige Montage bedeutet das, dass die Flammen auch in der Reflexion dargestellt werden müssen.

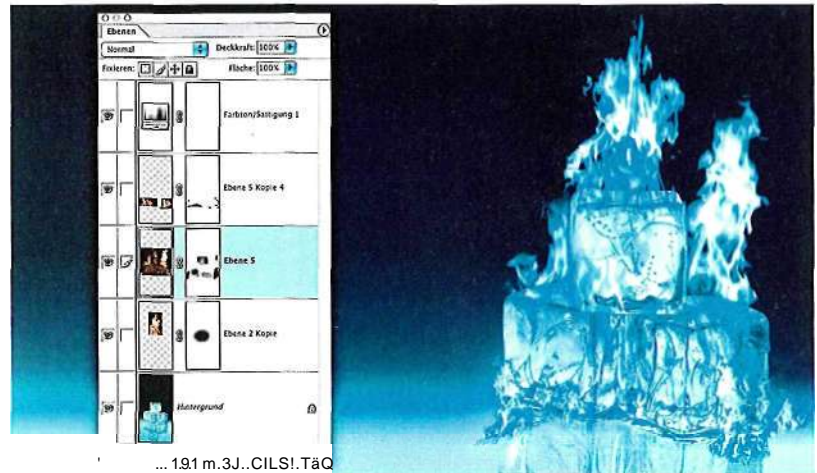
2 Flammen färben / Hintergrund

Sie könnten sich nun die Mühe machen, die Flammen durch eine Ebenenmaske freizustellen oder dunkle Bereiche per „Farbbereich auswählen“ zu selektieren und zu löschen. Man könnte auch erwägen, mit Überlagerungsmodi wie „Aufhellen“ zu experimentieren, aber das führt zu keinen wirklich brauchbaren Resultaten. Am besten bewährt sich das weiche Ausblenden dunkler Bereiche der Flammen-Ebene durch „Ebenenstil > Farbbereich“ mit gedrückter Alt-Taste zum Splitten der Regler. Noch überzeugender wird die Montage durch einen eingezogenen dunklen Hintergrund und eine kolorierende „Farbton/Sättigung“-Einstellungsebene.



3 Weitere Flammen hinzufügen

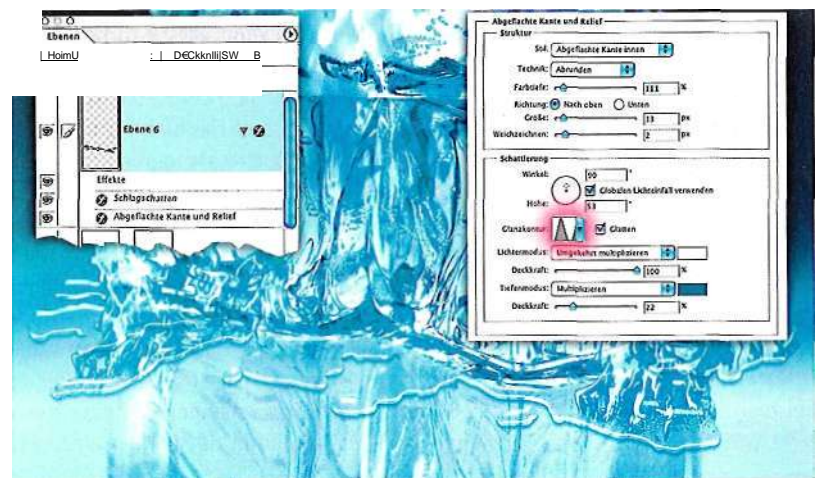
In derselben Weise gehen Sie mit weiteren Flammenbildern vor, die Sie auf neue Ebenen setzen und in der eben beschriebenen Art und Weise behandeln. Sofern Sie mit einer einzigen, alle überlagernden Einstellungsebene für die Blautönung arbeiten, erübrigt es sich, jeweils einzelne, als Schnittmaske gruppierte Einstellungsebenen zu erzeugen. Damit die aus der unteren Reihe der Eiswürfel aufsteigenden Flammen den oberen Würfel nicht zu stark abdecken, wurde in ihrer Ebenenmaske eine Auswahl der Würfel geladen, mit weicher Auswahlkante ergänzt und leicht abgedunkelt.



... 1.9.1 m.3J..CILS!..TÄO

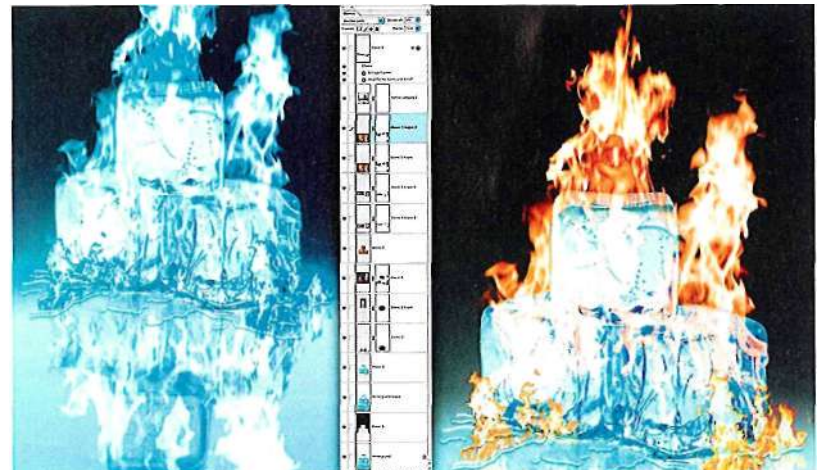
4 Geschmolzenes Eis

Da brennendes Eis schmelzen würde, rundet es Ihre Montage ab, wenn Sie um die Standfläche der Würfel herum ein wenig herabgelaufenes Wasser hinzufügen. Dazu müssen Sie nicht extra eine Pfütze fotografieren, Sie gelangen auch mit einer gemalten Ebene zu einem recht ansehnlichen Ergebnis, der Sie die Ebeneneffekte „Schlagschatten“ (dunkelblaue Schattenfarbe) und „Abgeflachte Kante und Relief“ zuweisen. Die Werte können Sie aus dem Screenshot rechts ablesen; achten Sie darauf, nicht die einfache diagonale Reliefkontur anzuwenden, sondern die eingblendete Kurve „Minimum-Maximum-Maximum-Maximum“.



5 Spiegelung der Flammen

Im letzten Schritt duplizieren Sie alle Flammen-Ebenen samt ihren Ebenenmasken und transformieren sie über „Vertikal spiegeln“. Dann verschieben Sie sie an die richtige Position über der Reflexion der Eiswürfel. Kleinere Flammen wie die des brennenden Wassers müssen Sie gegebenenfalls durch Auswählen und Verschieben nachbearbeiten und ihre Ebenenmasken passend ergänzen. Dass bei einem solchen Projekt etliche Ebenen zusammenkommen, zeigt der Screenshot der Palette in der Mitte. Ob Sie die blauen Flammen bevorzugen, die realen Feuerfarben (rechts) oder ganz andere Kolorierungen, bleibt Ihrer Phantasie überlassen.



Polaroidfotos nachahmen



Die eigentümliche Ästhetik von Polaroid-Bildern reizt Fotografen offensichtlich noch heute dazu, ihren Digitalfotos mit Photoshop-Hilfe das entsprechende Aussehen zu geben. Wir zeigen Ihnen, wie Sie dabei vorgehen können. **IDoc Baumann**



Polaroid hat kürzlich angekündigt, die Produktion seiner chemischen Sofortbildfilme einzustellen. Die Betonung liegt dabei auf „chemisch“, denn es soll demnächst ein Verfahren zum tintenlosen Drucken geben - die Farben verstecken sich bei „Zink“ (zero/ink) bereits im Papier und werden durch Hitzeeinwirkung aktiviert.

Auf diesen Seiten geht es aber um die gute alte Chemie und jene typischen Sofortbilder, die jeder mit dem Namen „Polaroid“ in Verbindung bringt. Es gab in letzter Zeit mehrere Nothilfe-Anfragen zu diesem Thema, zum Beispiel diese von Alexandra Herr: „ich suche Hilfe, wie ich in Photoshop ein Bild in einen

Retro- beziehungsweise Polaroid-Look verwandeln kann. Blasse Farben, das Bild kann dann auch gerne Flecken, Streifen oder Vergilbungen und dergleichen haben. Haben Sie Tipps, wie ich das hinbekomme? Ich gebe zu, ich bin noch Anfänger in Photoshop. Ich versuche, es mir jetzt selbst beizubringen, denn der VHS-Kurs war schlecht.“

Detlev Motz hatte vor einiger Zeit nachgefragt, wie man schnell die unregelmäßigen Ränder des Transfer-Verfahrens nachahmen könnte. Nun, zumindest mir ist keine schnelle Methode dazu eingefallen (außer der, ein solches Bild zu scannen und das neue Foto unter Beibehaltung des Randes einzusetzen.) Das,

was ich am Ende dieses Beitrages dazu vorstelle, geht weder fix noch ist es sehr vielseitig - dagegen jede Menge Handarbeit mit Differenzwolken für Ebenen und Ebenenmasken, auf unregelmäßige Spuren eingestellte Pinsel und dergleichen.

Sofortbild-Polaroids dagegen lassen sich recht zügig imitieren. Wenn Sie den Rahmen erst einmal angelegt haben, können Sie alle möglichen Bilder auf der unteren Foto-Ebene platzieren; bei Bedarf variieren Sie die überlagernden Ebenen ein wenig. Aber selbst, wenn Sie das nicht tun, wirken die Bilder recht überzeugend und auf Grund abweichender Motive unterschiedlich genug.



1 Ausgangsfotos

Zunächst habe ich in meinen Schubladen gekramt und nach eigenen Polaroids gesucht, um mir die Originale genau anzuschauen (links). Beim Scannen geht allerdings wegen der gleichmäßigen und schattenlosen Ausleuchtung die Rautenstruktur des Trägermaterials verloren, sie muss später manuell hinzugefügt werden (Abbildung 5). Das Punker-Foto rechts habe ich auf Diafilm Anfang der Achtziger in London aufgenommen; es erschien mir zur Darstellung des Verfahrens ganz geeignet. Färb- und Helligkeitskorrekturen sind außer in Ausnahmefällen überflüssig, da der Polaroid-Effekt sie ohnehin überlagert. Hochformatfotos eignen sich weniger.

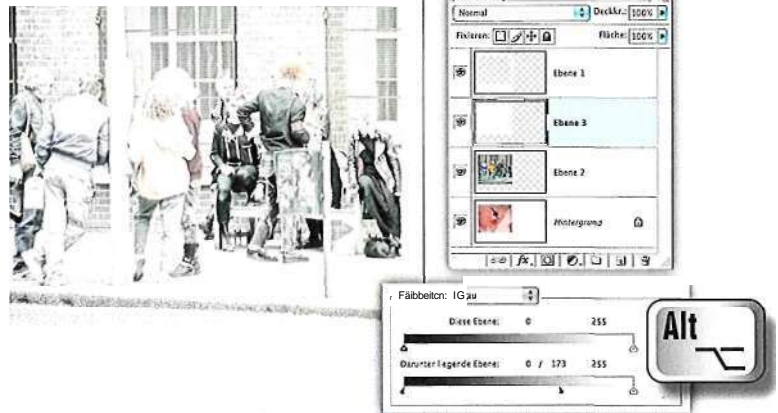
2 Überlagerung

Nach einigen Experimenten kam ich zu dem Ergebnis, dass die schnellste und effektivste Methode, den typischen Polaroid-Look zu erzeugen, darin besteht, der Bildebene eine Farbebene zu überlagern (Modus: „Normal“, Deckkraft 100 %, Farbwerte etwa: R = 245, G = 240, B = 210 beziehungsweise C = 0, M = 6, Y = 19, K = 0). Dabei ist es gleichgültig, ob Sie eine dem Foto entsprechende Auswahl auf einer darüberliegenden Ebene mit dieser Farbe füllen oder eine Volltonfarbebene anlegen. In diesem Fall können Sie das Dialogfeld „Ebenenstil“ nicht durch einen Doppelklick auf das Icon in der Ebenenpalette öffnen, sondern über das fx-Symbol am Fuß der Palette.



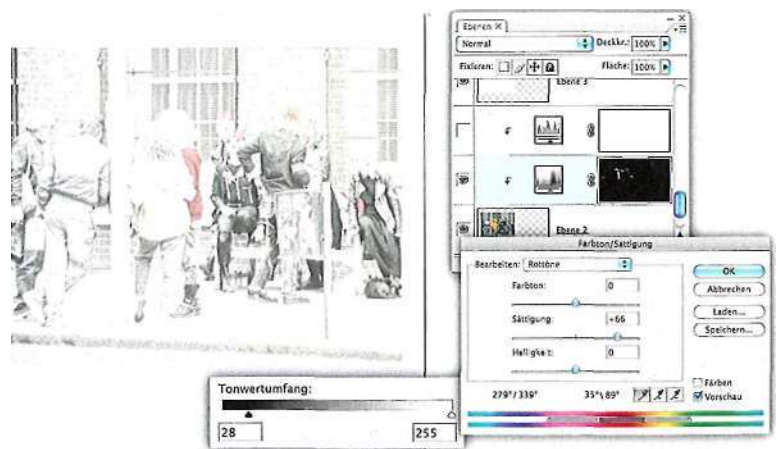
3 Ausblenden und Rahmen einsetzen

Nach dem Öffnen von „Ebenenstil“ wenden Sie den Regler für „Farbbereich > Grau“ an. Drücken Sie die Alt-Taste, um die Regler-Dreiecke zu splitten, und schieben Sie die rechte Hälfte des Schwarzpunktreglers bei „Darunterliegende Ebene“ so weit nach rechts, bis Sie mit der Bildwirkung zufrieden sind. Je weiter Sie ihn schieben, um so mehr dunkle Pixel der unteren Ebene werden sichtbar. Verlagern der linken Reglerhälfte lässt das Bild normaler erscheinen. Anschließend setzen Sie einen quadratischen Bereich mit den ungefähren Werten R = 230, G und B = 240 auf die Ebene darüber und schneiden ein Rechteck passender Größe für das Bild darunter aus.



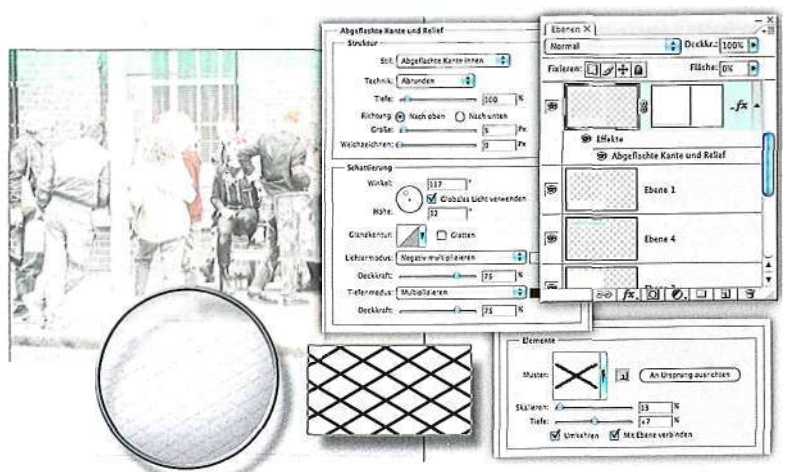
4 Farbeinstellungen

Erzeugen Sie für die Foto-Ebene zwei Einstellungsebenen: Eine für „Farbton/Sättigung“; hier wählen Sie oben unter „Bearbeiten“ die Rottöne und heben deren Sättigung stark an. Gegebenenfalls fügen Sie eine per „Farbauswahl“ für rote Pixel des Fotos erzeugte Ebenenmaske hinzu und/oder experimentieren mit der Ausdehnung der Farbzone mittels der Regler am Fuß des Fensters. Die zweite Einstellungsebene für „Tonwertkorrektur“ dient dazu, bei Bedarf die Tiefen des Fotos abzuschwächen; dazu schieben Sie den Schwarzpunktregler des Tonwertumfangs ein wenig nach rechts. Außerdem erhält der Rahmen einen „Schatten“- Ebeneneffekt.



5 Struktur des Trägermaterials

Da beim Scannen die geprägte Rautenstruktur des Rahmenbereichs wegen der schattenlosen Ausleuchtung verloren geht, müssen Sie diese manuell hinzufügen. Duplizieren Sie die Rahmen-Ebene und setzen Sie den Wert für „Fläche“ oben in der Ebenenpalette auf Null. Erzeugen Sie manuell eine Rautenstruktur (Mitte unten) und machen Sie sie zu einem Wiederholungsmuster (Auswählen, dann „Bearbeiten > Muster festlegen“). Danach steht sie unter „Ebeneneffekte > Abgefachte Kante und Relief > Struktur“ zur Verfügung und kann hinsichtlich Größe, Stärke, Tiefe, Weichzeichnen, Beleuchtung und so weiter dem künstlichen Polaroid angepasst werden.





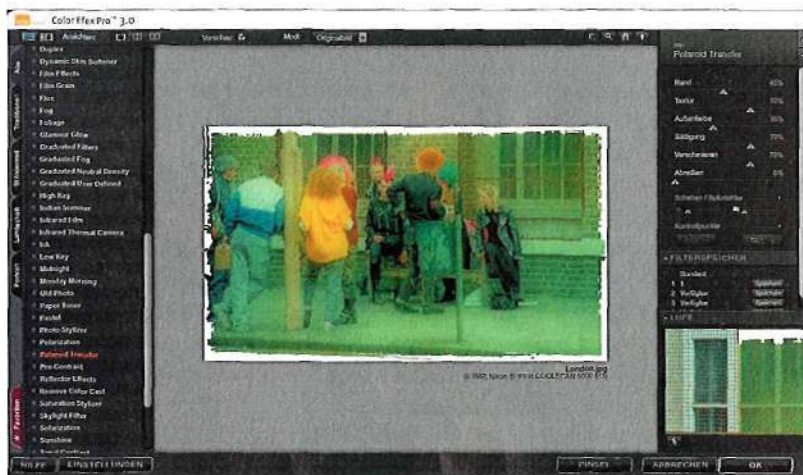
6 Verschmutzung

Wollen Sie ein nach langem Gebrauch abgegriffenes und verdrecktes Foto darstellen, so überlagern Sie eine weitere, mit dem Rahmen gruppierte Ebene. Wählen Sie Braun und Weiß als Vorder- und Hintergrundfarbe, dann wenden Sie zunächst den Filter „Wolken“, anschließend mehrfach „Differenzwolken“ an (Mitte). Soften Sie die Ebene mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ (rechts). Um den Schmutz vor allem den Vertiefungen der Rautenprägung zuzuweisen, öffnen Sie wieder „Ebenenstil > Farbbereich > Grau“ und schließen die hellsten Bereiche von „Darunter liegende Ebene“ durch entsprechende Positionierung der Regler von der Überlagerung aus (links).



7 Kratzer und Farbeffekte

Und noch einmal kommt das Ausblenden per „Farbbereich“ zum Einsatz: Ich habe hier das Foto einer verkraatzten Metallplatte (rechts oben) als Schnittmaske überlagert; der Modus ist „Differenz“ die Reglereinstellung können Sie im Screenshot ablesen (linke Hälfte des Fotos). Zusätzlich kam eine leicht färbende Ebene im Modus „nein角度kopieren“ bei 30% Deckkraft hinzu (rechts unten). Ihre Buntheit erhalten Sie, indem Sie zwei kräftige Farben für Vorder- und Hintergrundfarbe vorgeben und zunächst per Filter „Wolken“, dann mehrfach per „Differenzwolken“ füllen (Mitte unten). Danach zeichnen Sie die Ebene stark weich (unten rechts).



8 Nik ColorEfex 3.0: Fenster

In der 3.0-Version der Plug-in-Sammlung Nik ColorEfex findet sich nun auch ein Modul „Polaroid Transfer“ - ein Verfahren, das nicht mit dem des zuvor beschriebenen Sofortbildes identisch ist. Zunächst wählen Sie aus der Liste der angebotenen Farbeffekte auf der linken Seite den Eintrag „Polaroid Transfer“ aus; danach wird das Bild in den Grundeinstellungen dieses Filters umgewandelt (Vorschaufenster in der Mitte). Neben der besonderen Farbigkeit fallen vor allem die unregelmäßigen Bildränder auf, die beim Abziehen entstehen. Eine 1:1-Darstellung des Effekts zeigt Ihnen das kleine Fenster rechts unten.



9 Nik ColorEfex 3.0: Ergebnis

Mit diversen Schieberegler haben Sie die Möglichkeit, Veränderungen der folgenden Parameter zu beeinflussen: Rand (Ausdehnung und Struktur der Randzone), Textur (raue Prägung des Trägermaterials), Außenfarbe (Tönung des Randbereichs zwischen Weiß und Farbton), Sättigung, Verschmieren (eher Weichzeichnung), Abreißen (Tontrennungseffekt besonders der Tiefen), Ausprägung der Schatten und Spitzlichter. Varianten, die Ihnen besonders gut gefallen, können Sie unter „Filterspeicher“ für den erneuten späteren Gebrauch sichern.

10 Manuelles Verfahren

Detlev Motz hatte sich eigentlich ein Verfahren in Photoshop gewünscht, das ohne allzu viel Vorbereitung und Einstellungen zu einer halbwegs überzeugenden Nachahmung des Transfervorgangs führt - aber damit kann ich leider nicht dienen. Im Gegenteil, um zum Ergebnis in Bild 11 zu gelangen, ist einiges an Arbeit nötig. Für die Bildfarben habe ich die Schritte aus den Abbildungen 2 und 3 übernommen. Dazu kommt eine überlagernde Ebene im Modus „Ineinanderkopieren“, mit Neutralgrau gefüllt und per Filter „Rauschen (Störungen)“ hinzufügen“ bearbeitet und danach um etwa 120% vergrößert, um eine bessere Kornstruktur zu erreichen.



11 Fertige Montage

Ein Blick auf die Ebenenpalette zeigt, dass das Ergebnis nicht in ein paar Minuten zu erzielen ist. Die meisten Effekte entstanden mit den Filtern „Wolken“ und „Differenzwolken“, sowohl bei den Ebenen wie bei ihren Ebenenmasken. Für glatte Formen softeten Sie die Ebenenmaske und schoben danach die Schwarz- und Weißpunktregler der Tonwertkorrektur zusammen. Die Flecke rechts und links, oben und unten, entstanden mit dem Pinsel bei hohem Größen- und Streuungs-Jitter. Trotzdem lässt das Resultat, gemessen an Originalen, sehr zu wünschen übrig. Falls Sie eine überzeugendere Methode kennen ... Her damit!



»Lesen, lernen, genießen! Empfehlung der Redaktion!«
fotoDIGITAL zur Voraufflage

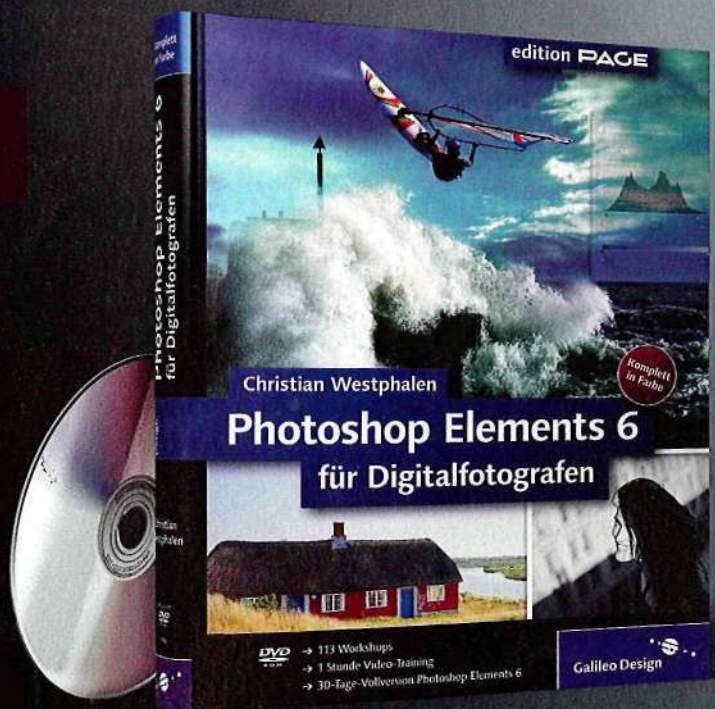
Fotos gekonnt optimieren mit Photoshop Elements 6

Sie möchten sofort mit Photoshop Elements 6 starten und Ihre Fotos optimieren? Dieses Workshop-Buch bietet Ihnen einen schnellen Einstieg. Das Buch behandelt alle wichtigen Themen, darunter Import und Fotoorganisation, Helligkeitsanpassungen, Farbkorrekturen, Schwarzweißarbeiten, Reparaturen, Porträtretusche und die perfekte Ausgabe als Diashow oder Fotogalerie.

Auch für Profis interessant: Mithilfe des Buchs können Sie Effekte aus Photoshop Elements 6 herauskitzeln, die sonst nur mit dem großen Bruder Adobe Photoshop zu erzielen sind. Dazu gehören Fotomontagen, professionelle Arbeiten mit dem Raw-Konverter und viele bekannte Tricks wie Spiegelungen, Beleuchtungseffekte und auch Pseudo-HDR.

Die Buch-DVD bietet kostenlose Video-Lektionen zum Thema Elements 6, die Demoversion Photoshop Elements 6 sowie attraktives Fotomaterial zum Nachbauen der Workshops.

448 S., 2008, komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-1164-2





Spiralschalenkopf

Leseranfragen zu dem Problem, wie man die Oberfläche eines Kopfes in Art eines geschälten Apfels darstellen kann, erreichten uns schon häufiger. Nachdem wir das Verfahren im vorigen Heft als Beispiel für die Porträtbearbeitung des Awards vorgestellt hatten, wollten abermals viele wissen, wie das geht. Hier ist die Lösung. | **Doc Baumann**

Salvador Dali hat es gemacht - etwa in seinen Gemälden „Korpuskulare Madonna“ (1952) oder modifiziert in „Geburt einer Gottheit“ (1960) - und M.C. Escher ebenso in seinem Holzstich „Hülle“ (1955) und der Lithographie „Band ohne Ende“ (1956). Und auch ich hatte mich bereits vor vielen Jahren mit diesem Thema beschäftigt, worauf sich diese Nothilfe-Anfrage von Andreas Birk bezog:

„Helfen Sie bitte einem verzweifelten Ihrer Jünger! Ich suche schon seit geraumer Zeit nach einem Ihrer Workshops, in dem der Kopf einer griechischen Statue wie ein Apfel spiralförmig geschält wurde.“

Es war zwar ein römischer Kopf - der von Kaiser Konstantin aus dem Hof der Kapitولينischen Museen in Rom -, aber egal, der Artikel erschien schließlich vor fast einem Jahrzehnt. Anders als im Workshop von Monika Gause (Seite 82) lässt sich das apfelschalenförmige Spiralband, das Sie für die Umsetzung benötigen, in diesem Fall in Photoshop besser erzeugen und anpassen.

Das Projekt ist nicht in ein paar Minuten erledigt, sondern ziemlich zeitintensiv; je nach Detailtreue kann da schon fast ein Tag bei draufgehen. Dabei ist unsere Umsetzung, genau betrachtet, sogar relativ grob: Mit Ausnahme der Nase wurde das Band einfach in

ovalen Schlingen um den Kopf gewickelt, ohne dessen genauer Form zu folgen. Ebenso kringelt es sich in überall unverändert senkrechter Ausrichtung - eine Anpassung an die runde Kontur vor allem im oberen Teil würde das Resultat erheblich glaubwürdiger machen, wäre aber auch mit erheblicher Mehrarbeit verbunden. Und die Perspektive stimmt übrigens nur näherungsweise.

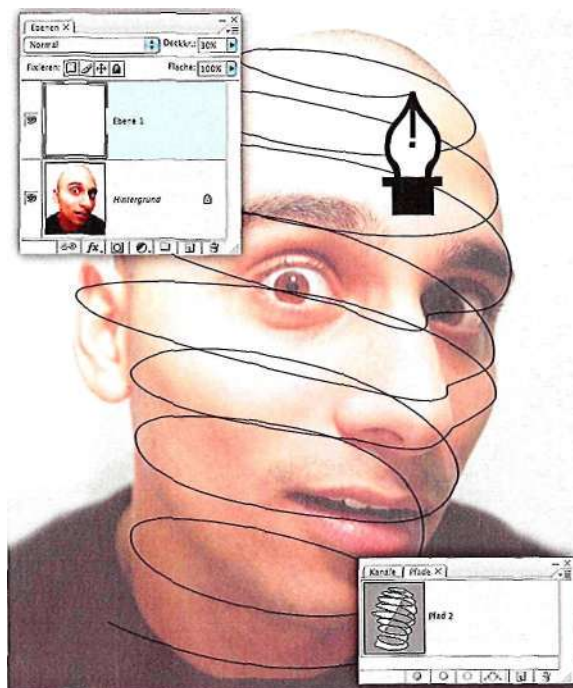
Ohne ein halbwegs ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen sollten Sie sich nicht an dieses Projekt heranwagen, sonst treibt Sie das Festlegen der Masken für vorn und hinten liegende Bereiche der Schalenbänder schnell zur Verzweiflung.

@Adrian Schröder / photocase.de



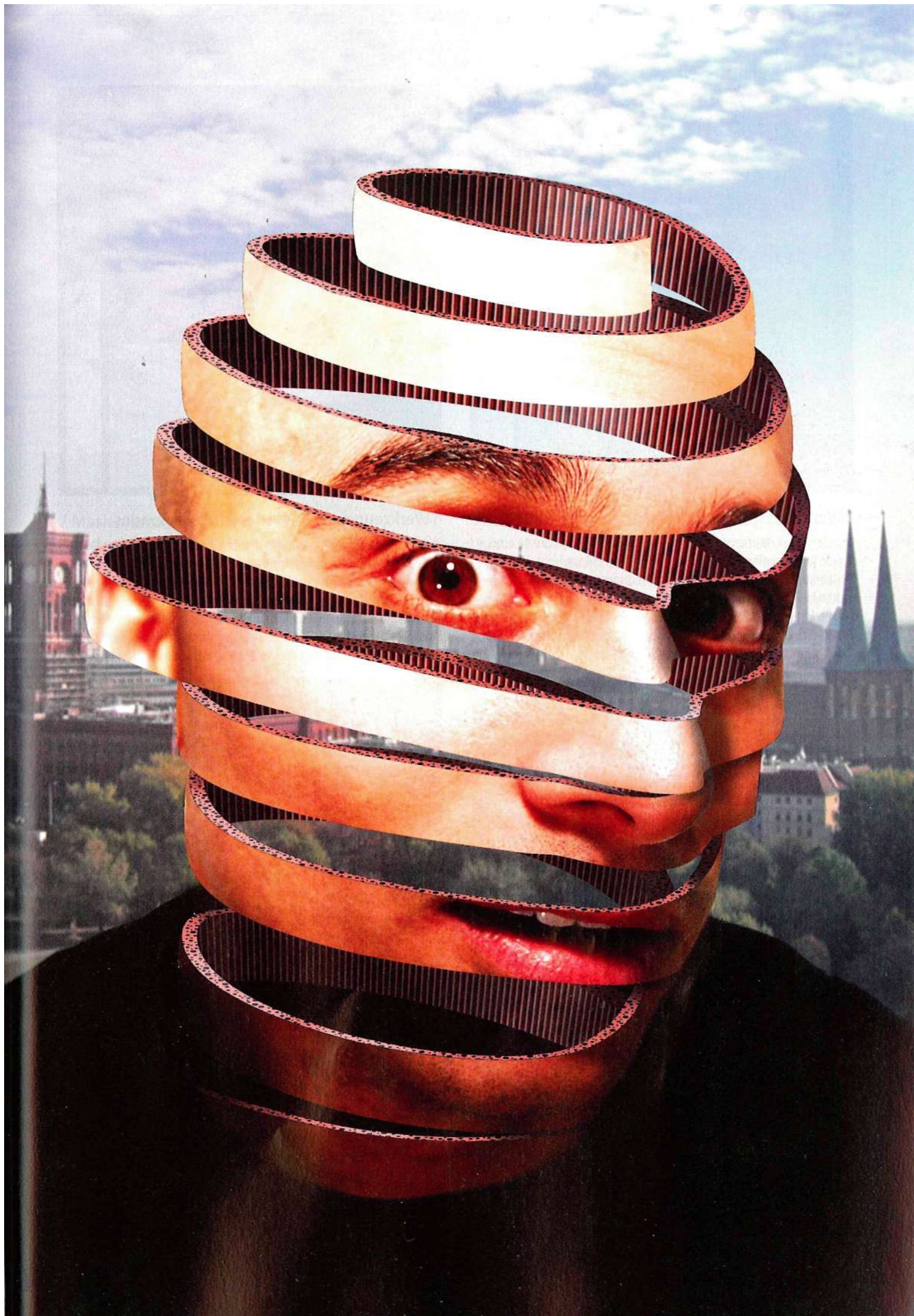
1 Ausgangsfoto

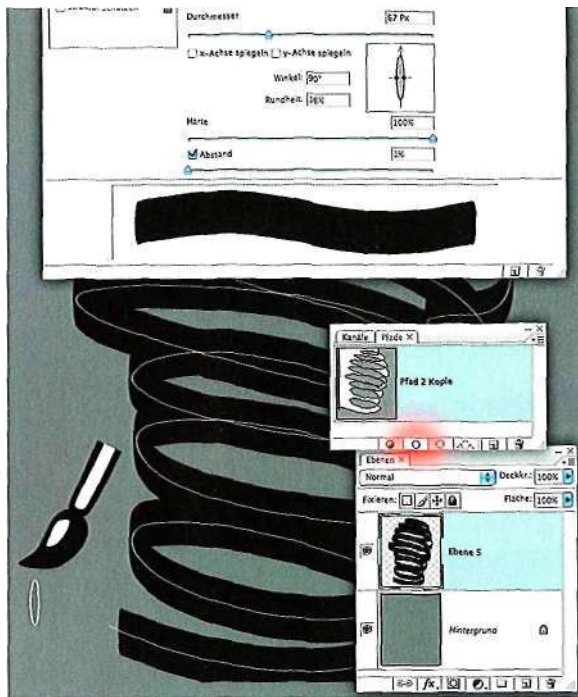
Vielleicht erinnern Sie sich noch an das Beispiel aus DOCMA 21, wo dieses Verfahren auf einen Frauenkopf mit langen Haaren angewandt wurde. Das geht - einfacher ist jedoch als Basisbild eins mit wenig Haaren oder Glatze wie dieses. (Da wir bei Fotos aus Bilddatenbanken nicht das Recht zur Weitergabe als Arbeitsmaterial haben, hier die Bildnummer bei photocase.de, wo Sie es gegen eine geringe Gebühr downloaden können: 681159529719.)



2 Pfad anlegen

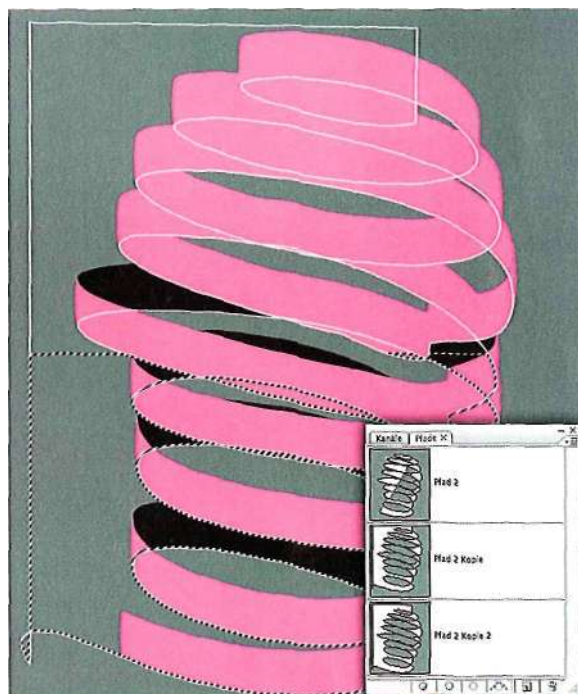
Hier fängt es bereits an mit dem räumlichen Denken. Beim Zeichnen der Pfade müssen Sie sich immer vergegenwärtigen, welcher Bandabschnitt später vorn und welcher hinten sein wird. Elemente wie Kinn, Mund, Nasenspitze und Augen sollten auf dem vorderen Band liegen und nicht zerschnitten werden. Ob Sie der Form der Nase oder anderen Querschnitten folgen, bleibt Ihnen überlassen - je mehr Vorbereitungsarbeit, um so überzeugender das Ergebnis.





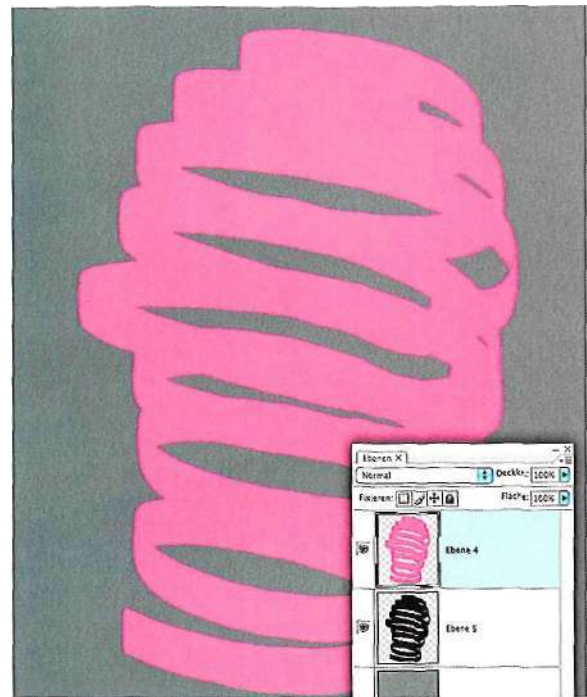
3 Werkzeugspur für Innenseite des Bandes

Um das Band zu erzeugen, bereiten Sie in der Pinselpalette eine Spitze in Form einer schmalen, senkrechten Ellipse bei minimalem Malabstand und harter Kante vor. Orientieren Sie die Höhe der Spitze bei eingblendetem Foto an den Bildelementen. Auf einer neuen Ebene aktivieren Sie den in Abb. 2 vorbereiteten Pfad und das Pinsel-Werkzeug und klicken am Fuß der Pfadpalette auf das Symbol für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“.



5 Band maskieren

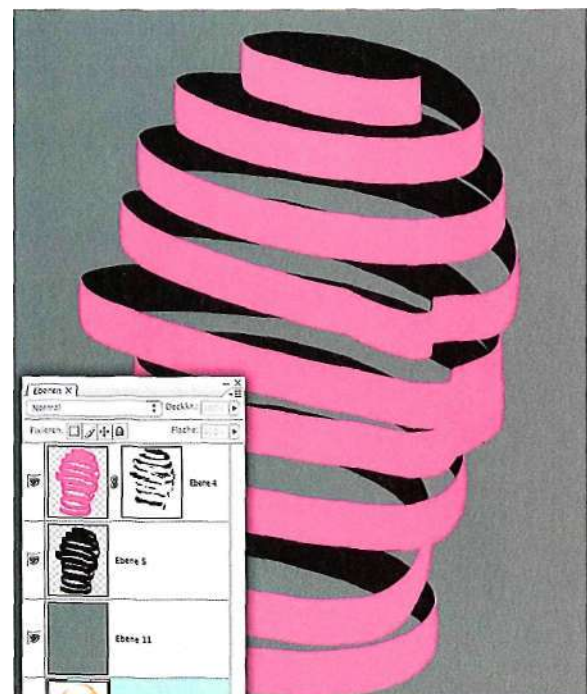
Ergänzen Sie den Pfad an Anfang und Ende zu der hier gezeigten Form - ansonsten würde eine aus dem Pfad abgeleitete Auswahl durch eine automatische Verknüpfung von Start- und Endpunkt zerstückelt. Verlagern Sie eine Pfadkopie exakt senkrecht, bis Sie mit der Unterkante des Bandes abschließt, eine weitere, bis sie mit dessen Oberkante bündig ist. Wandeln Sie beide Pfade in Auswahl um und sichern Sie diese in der Kanälepalette.



4 Werkzeugspur für Vorderseite des Bandes

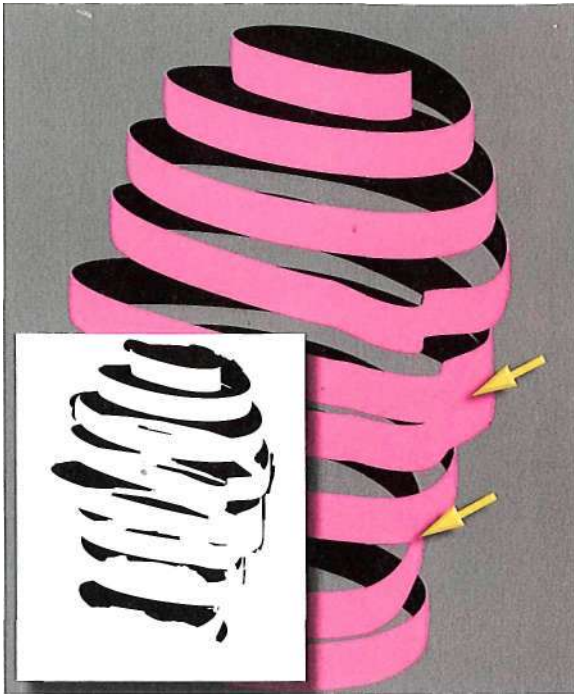
Zur besseren Orientierung nehmen Sie für die hinteren Bandbereiche beziehungsweise die Innenseite der Schale schwarze Malfarbe, auf einer weiteren Ebene für die Vorderseite eine deutlich abweichende hellere.

Tipp: Bei nicht zu langen Pfaden können Sie bei Bedarf in der Pinselpalette unter Form > Größe > Verlassen das Band über 9999 Abdrücke bis auf eine Breite von „Null“ schrumpfen lassen.



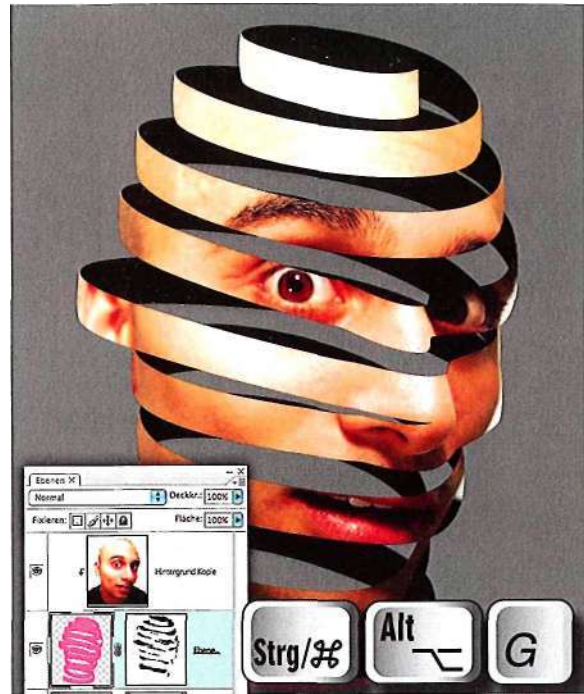
6 Maskierte Vorderseite des Bandes

Erzeugen Sie für die Ebene der Vorderseite des Bandes eine Ebenenmaske und laden Sie einen der soeben vorbereiteten Kanäle als Auswahl. Versuchen Sie sich vorzustellen, welche Teile vorn und welche hinten liegen. Zum Maskieren müssen Sie die Auswahl immer wieder umkehren (Strg-/Befehls-, Umschalt- und I-Taste), die Auswahl aus dem zweiten Alphakanal nutzen und beim Malen in der Ebenenmaske zwischen Schwarz und Weiß wechseln.



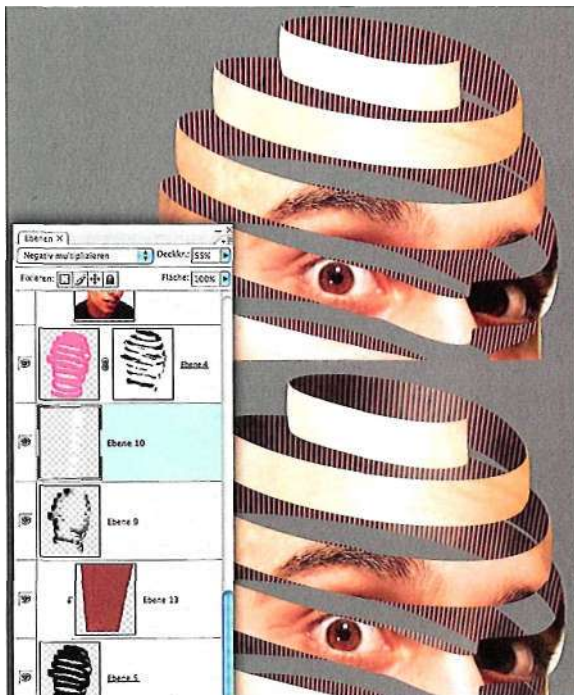
7 Maskenansicht

Besondere Sorgfalt ist an solchen Stellen nötig, an denen zwei benachbarte Maskenbereiche in spitzem Winkel aneinandergrenzen. Hier kommt man in der Praxis um Korrekturen mit der invertierten Malfarbe kaum herum. Am Ende dieses Schrittes sollte die schwarze Innenseite des Bandes überall in den Lücken der Vorderseite sichtbar sein; Überlagerungen von zwei Wandwicklungen (Pfeile) werden später durch Schattierungen getrennt.



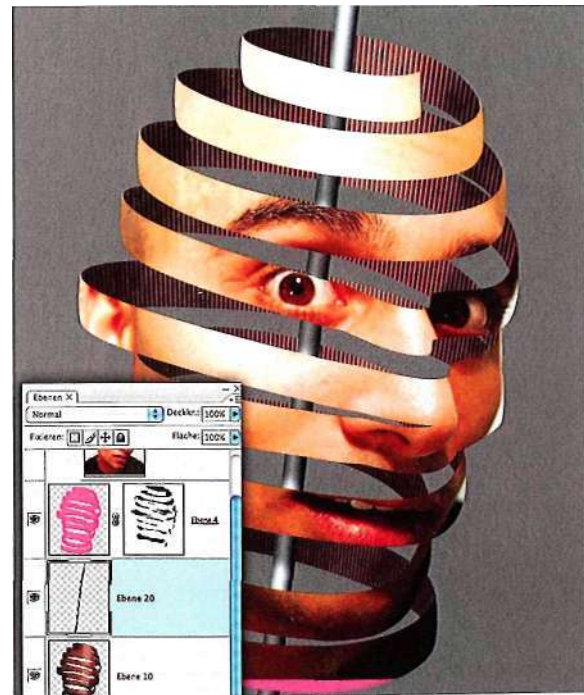
8 Bildübertragung per Schnittmaske

Um das Bild exakt über den Bereichen einzufügen, die den vorderen Teil des Bandes repräsentieren, ziehen Sie das Foto in der Ebenenpalette nach ganz oben. (Da das mit der Hintergrundebene nicht geht, müssen Sie diese nach einem Doppelklick auf das Ebenen-Icon als „Ebene Null“ definieren.) Die eingblendete Tastenkombination macht die Ebene zur Schnittmaske und zeigt das Bild nur dort, wo auch in der Ebene darunter Pixel vorhanden sind.



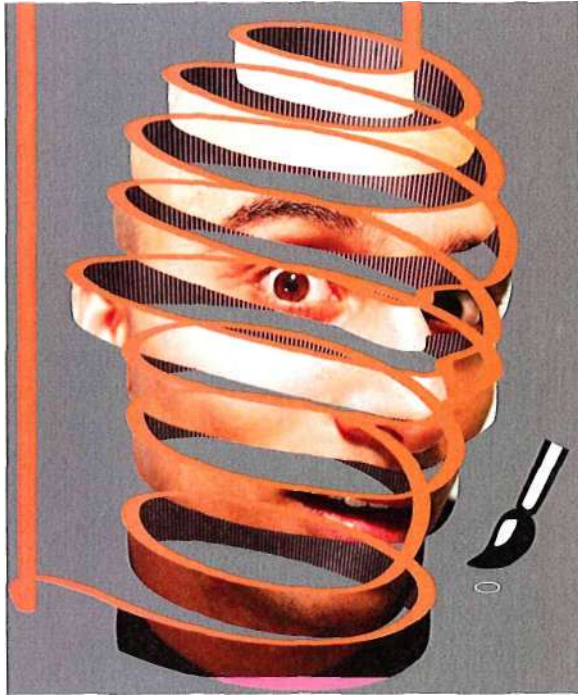
9 Gestaltung der Innenseite des Bandes

In vergleichbarer Weise gehen Sie bei der Innenseite des Bandes vor. Ich habe hier mit Ebeneneffekten eine Streifenstruktur vorbereitet, den Effekt in echte Pixel umgewandelt und die Ausrichtung durch Verzerren angeglichen. Auch hier sorgt eine Schnittmaske für die genaue Anpassung an das Band (oben). Zwei weitere Ebenen darüber in den Modi „Multiplizieren“ und „Negativ Multiplizieren“ dienen dazu, die Innenseite zu schattieren (unten).



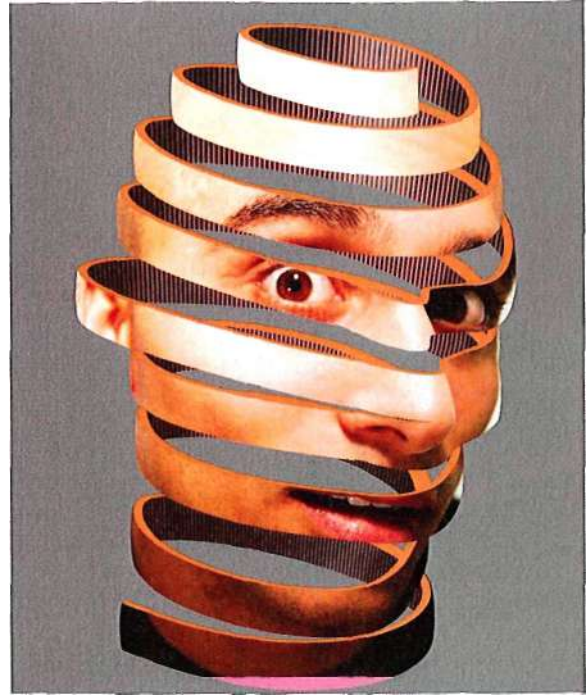
10 Objekte in den Binnenbereich einsetzen

Für unser aktuelles Projekt zwar nicht wichtig, aber trotzdem gut zu wissen: Erzeugen Sie eine neue Ebene zwischen der Vorder- und der Innenseite des Bandes, können Sie dort Objekte beliebig so einsetzen, dass diese in den Binnenbereich des spiralförmig aufgewickelten Bandes ragen. Achten Sie in solchen Fällen darauf, dass das Band gegebenenfalls einen Schatten auf dieses Objekt werfen würde und fügen Sie ihn entsprechend hinzu.



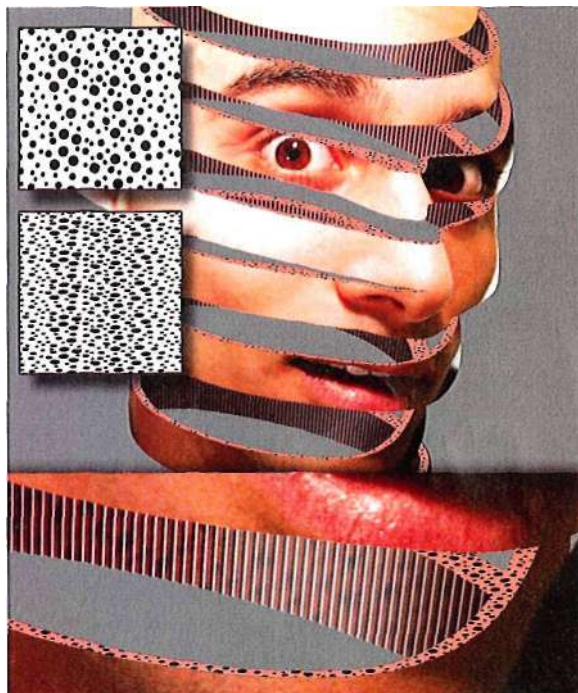
11 Schnittflächen vorbereiten

Hier sehen Sie einen weiteren Grund, warum der Pfad erweitert werden muss, damit Start- und Endpunkt nicht direkt verbunden werden. Auf einer neuen Ebene lassen Sie den Pfad zur Darstellung der sichtbaren Schnittfläche an der Oberkante der Bänder nachmalen. Da diese Fläche an den Rändern breiter erscheinen würde als in der Mitte, arbeiten Sie diesmal bei „Pfadkontur füllen“ mit einer flach liegenden Spitze, ansonsten wie in Abb. 3 beschrieben.



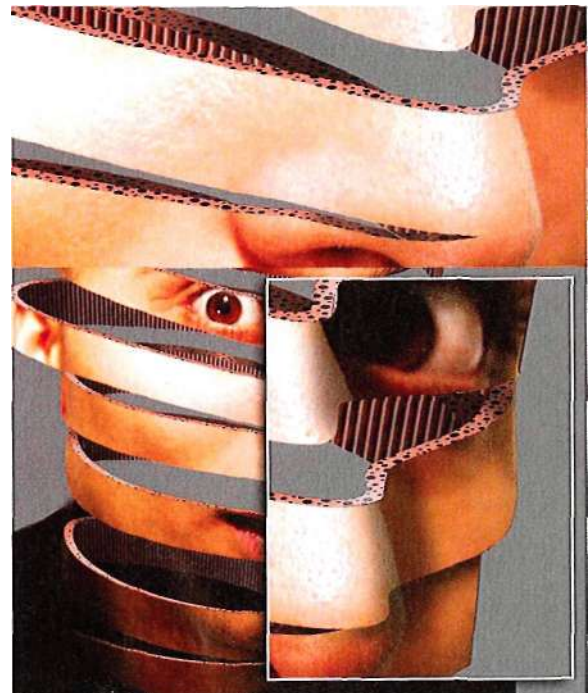
12 Schnittflächen maskieren

Auch hier ist wieder einige Maskierungsarbeit unvermeidlich, um die Schnittflächen auf die Bereiche einzuschränken, die sich aus der Ansicht der Spiralwicklung ergeben. Die fertigen Vorder- und Innenflächen machen Sie zuvor zur Auswahl, indem Sie per „Farbbereich auswählen“ einmal die roten, dann die schwarzen Zonen selektieren (Abb. 7) und die Auswahlen in einen Kanal oder eine Ebenenmaske sichern. Der Rest ist wieder Handarbeit.



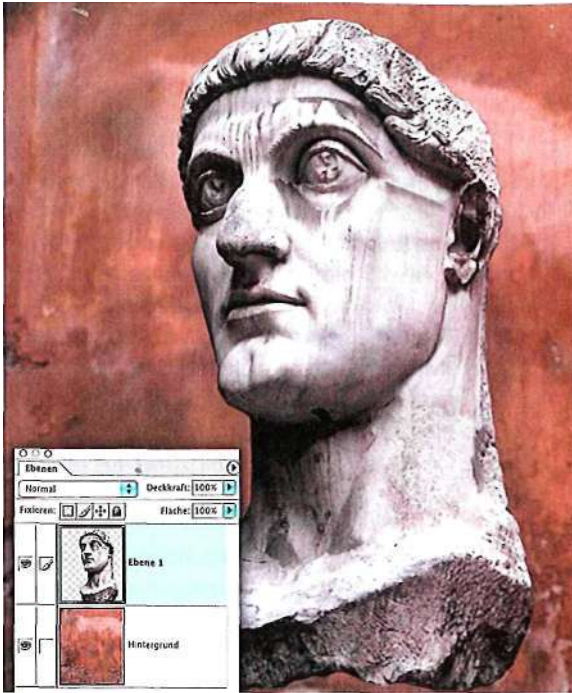
13 Schnittfläche mit Struktur versehen

Der Querschnitt sieht noch überzeugender aus, wenn er eine Struktur besitzt. Ich habe dazu ein Wiederholungsmuster angelegt (links oben), es vertikal gestaucht (Mitte links) und als skalierbaren Ebeneneffekt „Musterfüllung“ eingesetzt. Die Stauchung der Struktur ist ungefähr so angelegt, dass sie der perspektivischen Schrägansicht der Schnittflächen entspricht (unten vergrößert). Noch gehen Bereiche vorn und hinten scheinbar direkt ineinander über.



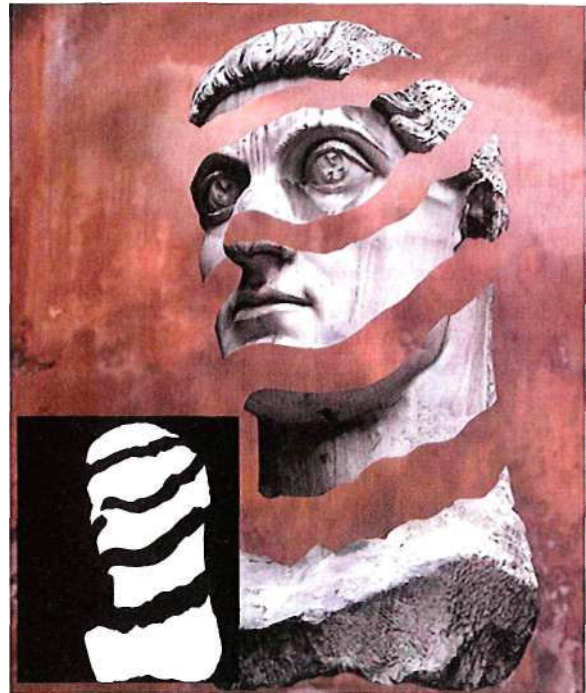
14 Schattierungen und Unterteilung

Auch diese Struktur liegt auf einer Schnittmaskenebene. Auf einer weiteren im Modus „Hartes Licht“ malen Sie Abdunklungen und Aufhellungen hinzu; durch Auswahlen und Pfade trennen Sie so auch Schnittflächen im Vorder- und Hintergrund (oben) sowie überlappende Bereiche der Bildseite des Bandes (unten rechts). Als Abschluss suchen Sie ein passendes Bild, das Sie in den Hintergrund der Montage einfügen.



15 Foto von Konstantins Monumentalbüste

Werfen wir zum Abschluss noch einen Blick auf die Vorlage, auf die sich Andreas Birk in seiner Anfrage bezieht; die Monumentalbüste Kaiser Konstantins in den kapitolinischen Museen: Zunächst ist die Vorgehensweise dieselbe wie zuvor; der Kopf wird freigestellt; der Hintergrund im verdeckten Bereich mit dem Stempel ergänzt. Allerdings soll diesmal kein Band unveränderter Breite erzeugt werden, sondern ein variables, besser an das Gesicht anpassbares.



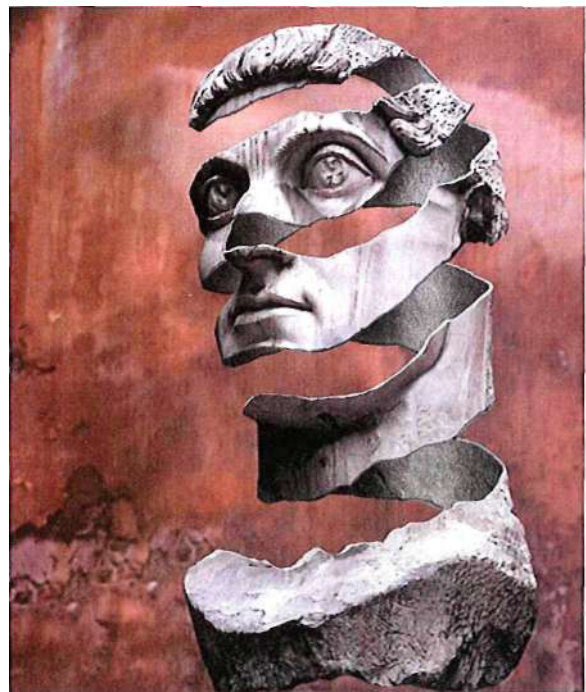
16 Vorderseite des Bandes isolieren

Die Schale des Kopfes wird in diesem Fall allerdings nicht auf ein Spiralband gleichmäßiger Breite aufgetragen, basierend auf einem Pfad, sondern mit einer Ebenenmaske der oberen Kopf-Ebene manuell freigestellt. Die nötige räumliche Vorstellung ist bei dieser Vorgehensweise eher noch größer. Der Vorzug der Methode ist, dass Sie einfacher festlegen können, wie Mund, Nase und Augen ohne Beschnitt auf dem Band liegen.



17 Hintere Spiralbereiche hinzufügen

Auf einer weiteren Ebene malen Sie nun die hinteren Wicklungen des Bandes hinzu. Versuchen Sie sich vorzustellen, wie sich die Spirale um den Kopf windet, um untere und obere Kante festzulegen. EDer Einfachheit halber laden Sie die Ebenenmaske der Kopf-Ebene und kehren die Auswahl vor dem Malen um - Alternative: Sie legen die Ebene unterhalb derer des Kopfes. Die verwendete Malfarbe ist unwichtig, sie wird ohnehin überlagert.



18 Fertige Hülle

Die Überlagerung nehmen Sie durch ein Bild mit passender Steinstruktur vor, die der Ebene der hinteren Wicklungen als Schnittmaske überlagert wird. Auf einer weiteren Schnittmaskenebene im Modus „Hartes Licht“ malen Sie Schatten und Aufhellungen hinzu. Auf zwei weiteren Ebenen liegen Die Bruchkanten, deren innere Begrenzungen Sie ebenfalls über Laden und Umkehren einer Auswahl aus der Ebenenmaske festlegen.

Rahmen und Signatur



Lässt sich eine Signatur per Aktion unabhängig von der Ausrichtung des Bildes platzieren? | **Doc Baumann**

Aus der Schweiz schreibt uns Stefan Zweili und möchte wissen, wie er Fotos nicht nur digital rahmen, sondern auch per Aktion signieren kann:

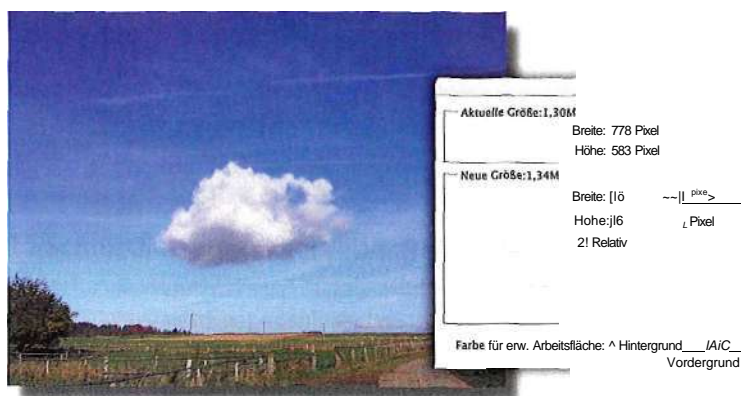
„Es ist mir ein Anliegen, meine Bilder im richtigen ‚Rahmen‘ zu präsentieren. Einen Rahmen mit der ‚Arbeitsfläche‘ zu machen, ist nicht allzu schwer. Leider habe ich jedoch nirgends einen Hinweis gefunden, wie ich

beim Aufnehmen einer Aktion dem Script beibringen kann, dass ich sowohl Hoch- wie Querformat-Bilder mit einem Rahmen und Unterschrift versehen kann. Die Position für die Unterschrift ist nicht einfach zu berechnen, wenn hoch- und querformatige Bilder in einem Directory vorkommen.

Natürlich gibt es die Möglichkeit, die Bilder auszusortieren. Ich bin jedoch überzeugt,

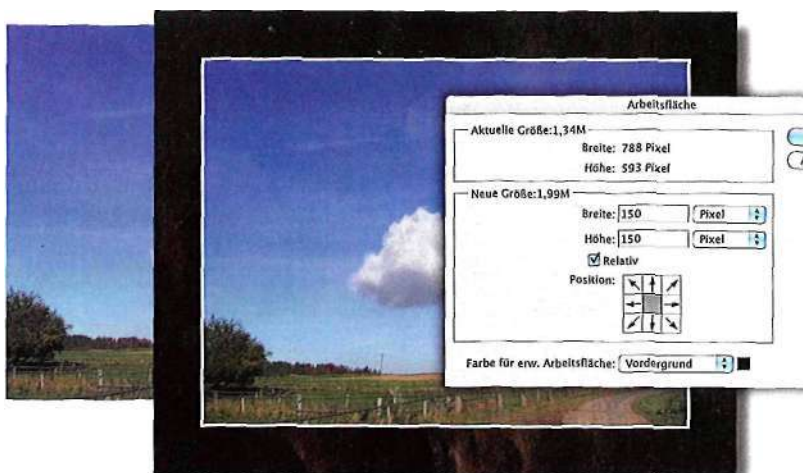
dass Sie einen einfacheren Weg kennen. Als letztes möchte ich gerne eine Digitalunterschrift mit meinen Personalien im Bild angeben, die am besten nicht mehr löschar ist.“

Was die Digitalunterschrift betrifft: EXIF- und IPTC-Daten lassen sich immer irgendwie löschen. Schauen Sie sich zu diesem Zweck mal das mit Photoshop gelieferte (kostenpflichtige) Plug-in Digimarc näher an.



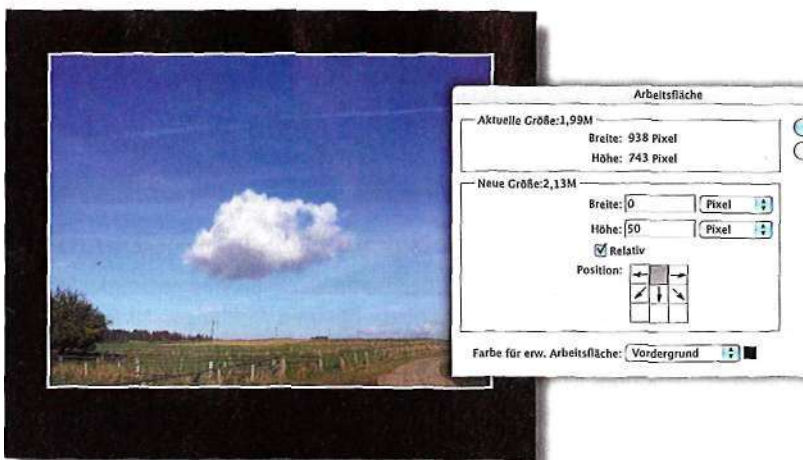
1 Arbeitsfläche des Bildes erweitern

Rahmungen von Fotos lassen sich mit Photoshop schnell und einfach erzeugen, in beliebigen Breiten und Farben und einfach in Aktionen einzubetten. Nehmen wir an, Sie wollen Ihr Bild im ersten Schritt mit einer dünnen weißen Linie einrahmen (der besseren Sichtbarkeit wegen haben wir hier einen etwas höheren Wert verwendet). Gehen Sie zu „Bild > Arbeitsfläche“, aktivieren Sie die Option „Relativ“, achten Sie darauf, dass das dunkelgraue Startquadrat im Zentrum der neuen Felder liegt, geben Sie den Zuwachs für Höhe und Breite sowie ganz unten die gewünschte Farbe für die Füllung der ergänzten Zusatzfläche an.



2 Rahmungen

Gehen Sie über „Arbeitsfläche“, so wird das Bild nicht skaliert wie bei „Bildgröße“, sondern an den Rändern werden Pixel in der vorgegebenen Farbe angefügt. Im nächsten Schritt fügen Sie einen weiteren, diesmal erheblich breiteren Rahmenrand hinzu. Die Vorgehensweise ist wieder dieselbe, außer dass Sie diesmal höhere Werte anwenden und eine andere Farbe zuweisen. Das kann Schwarz, Weiß oder Grau sein, die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe oder eine beliebige Farbe, die Sie unter „Andere ...“ per Farbwähler definieren. Mit dieser Variante können Sie per Pipette auch eine Farbe direkt aus dem Bild aufnehmen.

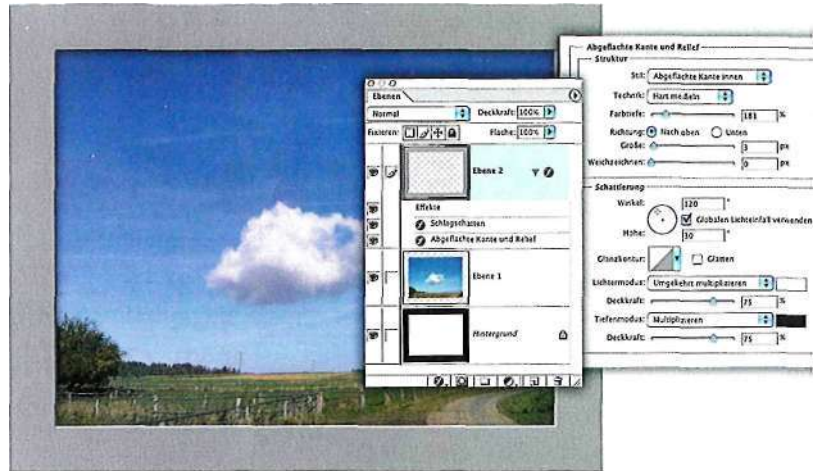


3 Bessere Proportionen

Der Dialog von „Arbeitsfläche“ erlaubt für einen Breiten- oder Höhenzuwachs nur jeweils gleiche Werte in diese Richtungen; Sie können daher nicht, von der Mitte ausgehend, nach oben um 150 und nach unten um 200 Pixel erweitern. Jedenfalls geht das nicht in einem Schritt. Allerdings lässt sich das Dialogfeld erneut aufrufen, diesmal setzen Sie das graue Quadrat nach oben, was die Fläche nur nach unten ausdehnt. Damit erzielen Sie angenehmere Proportionen für Ihre Bildrahmung. Alle diese Parameter - Zuwachswerte, verwendete Farben, Ausdehnung in alle Richtungen oder nur nach unten - können in eine Aktion eingebunden werden.

4 Passepartout mit Schnittkante

Wollen Sie ein Passepartout mit Licht- und Schatteneffekten sowie Schlagschatten darstellen, gehen Sie folgendermaßen vor: Bild kopieren, neue Datei (automatisch in den Bildmaßen) öffnen, Bild einfügen, Arbeitsfläche erweitern, neue Ebene erzeugen, mit Passepartout-Farbe füllen, Pixel dieser Ebene zentriert skalieren (mit gedrückter Alt-Taste), so dass der Rand der Farbfläche dieser Ebene etwas außerhalb der Arbeitsfläche liegt, Bild-Ebene als Auswahl laden und aus der Farbfläche löschen. Zuletzt weisen Sie ihr die Ebeneneffekte „Abgeflachte Kante und Relief“ mit „Hart meißeln“ sowie „Schlagschatten“ (den der Rahmen aufs Foto wirft) zu.



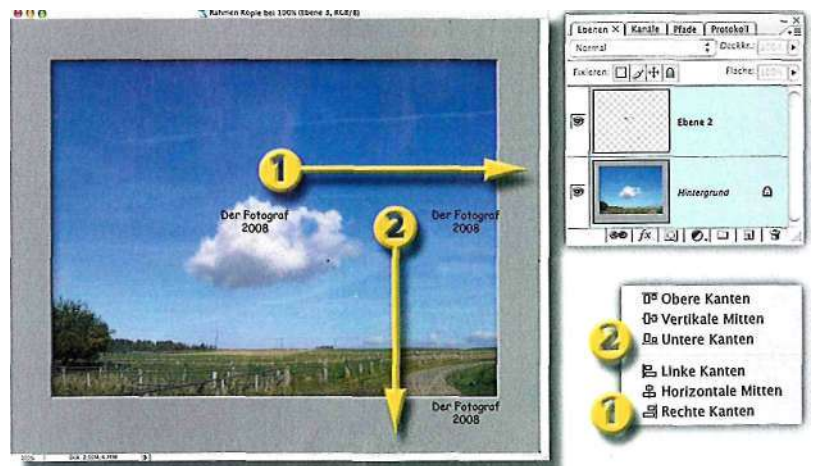
5 Signatur vorbereiten

Vergrößern Sie die Ansicht der Rahmenecke, an der Sie die Signatur einfügen wollen; hier ist das unten rechts. Erzeugen Sie eine neue Ebene oder geben Sie den gewünschten Text ein; alternativ oder zusätzlich kann es auch ein Logo sein. Gegebenenfalls weisen Sie beliebige Ebeneneffekte zu. Haben Sie die geeignete Position gefunden, folgt der wichtigste Schritt: Fügen Sie auf der Ebene der Signatur in der - hier - rechten unteren Ecke der Arbeitsfläche ein einzelnes Farbpixel hinzu (gelber Pfeil). Der besseren Sichtbarkeit wegen ist es hier schwarz; sinnvoller ist natürlich eine Färbung, die der dahinterliegenden Rahmenecke entspricht.



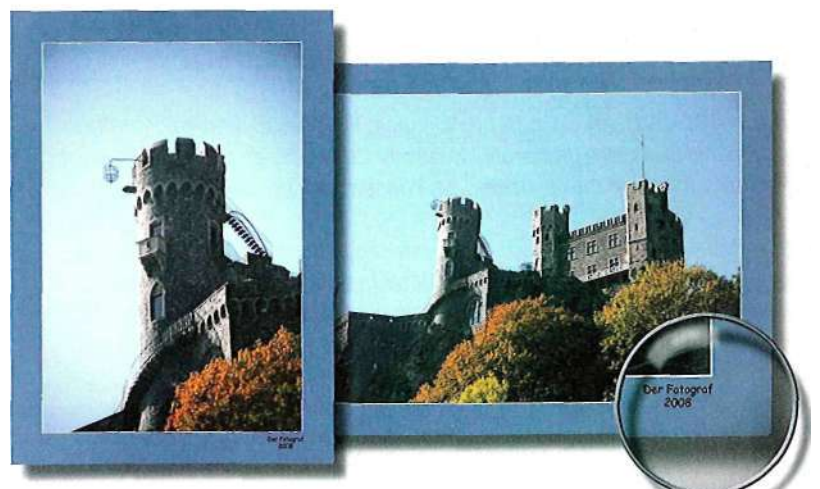
6 Signatur automatisch positionieren

Manuell ist das einfach - aber wie binden Sie diesen Schritt in eine Aktion ein, die noch dazu unabhängig sein soll von der Ausrichtung des Bildes als Hoch- oder Querformat? Kein Problem! Schneiden Sie die Signatur aus, so dass Sie für die Aktion in der Zwischenablage verfügbar ist. Beim Einsetzen landet sie auf einer neuen Ebene exakt in der Bildmitte. Wählen Sie „Auswahl > Alle Ebenen“, dann „Ebene > Ausrichten > Rechte Kanten“, danach „Ebene > Ausrichten > Untere Kanten“. Die Reihenfolge ist egal, Sie können auch zuerst die unteren und danach die rechten Kanten ausrichten.



7 Formatunabhängige Position

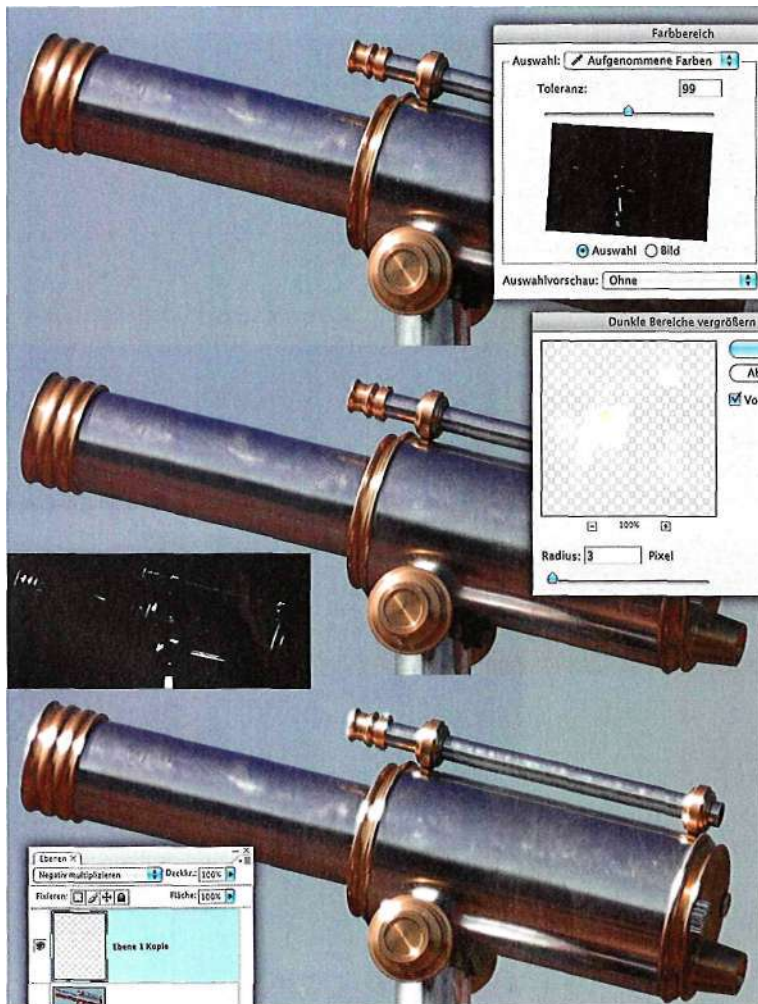
Dank des einzelnen Pixels im richtigen Abstand zur Signatur hält Photoshop bei der Ausrichtung der verbundenen Ebenen den gewünschten Abstand zum unteren und seitlichen Bildrand ein. Voraussetzung dabei ist allerdings, dass Sie allen Bildern der Serie, die Sie durch die Aktion laufen lassen, eine auf diese Distanz abgestimmte Rahmenbreite zuweisen. Als letzten Schritt der Aktion vereinigen Sie die beteiligten Ebenen. Bei älteren Programmversionen, bei denen die Hintergrundebene erst nach einer Verwandlung in „Ebene 0“ für verbundene Ebenen zur Verfügung steht, ist die Vorgehensweise aus diesem Grund etwas aufwendiger.



Nothilfe Tipps & Tricks



Auch diesmal haben wir für Sie wieder einige aktuelle Leseranfragen sowie die Lösungsvorschläge dazu zusammengestellt. | **Doc Baumann**



Glanz verstärken

Frage: Guten Tag, ich bin Auszubildender, und mein Chef hat mir Ihre Sammelbände „Die besten Photoshop-Workshops aus DOCMA (Band 1 und 2)“ gekauft. Speziell war er auf der Suche nach einem Kapitel über Produktveredlung im Sinne von Glanzeffekten etwa auf Notebooks, Autos oder ähnlichem, wurde allerdings nicht fündig. Hätten Sie einen speziellen Tipp dazu, wie man ein Produkt in Photoshop so nachbearbeiten kann, dass es stärker glänzt? Mit freundlichen Grüßen, Alexander Döll

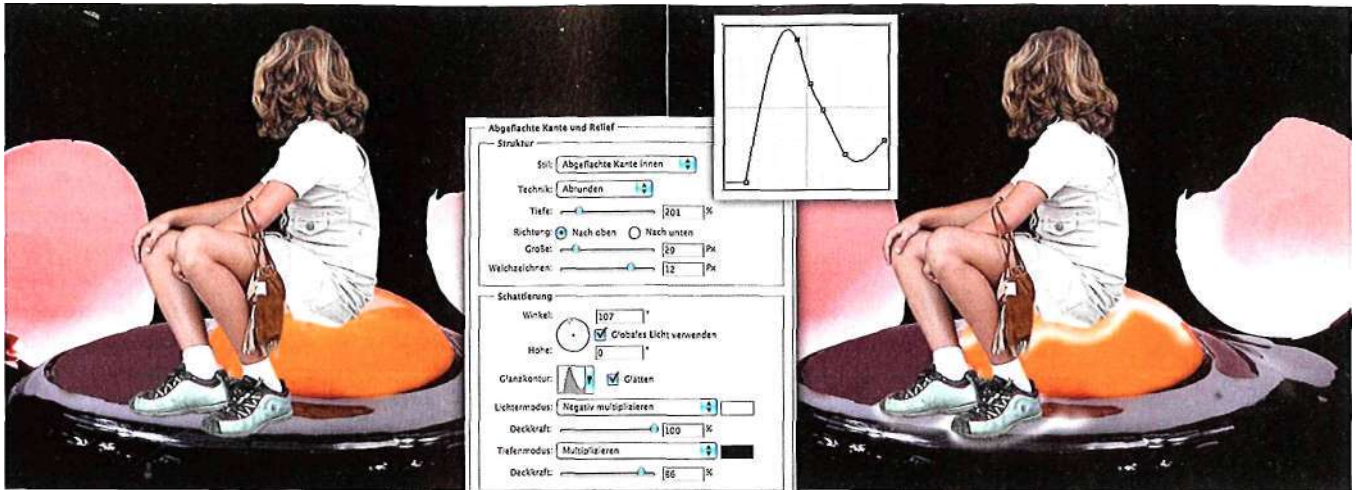
Antwort: Das Verstärken von Glanz ist wesentlich einfacher, als diesen ganz neu anzulegen. Wählen Sie zunächst per „Farbbereich auswählen“ die hellsten Bildstellen (oben rechts). Erzeugen Sie eine neue Ebene. Bevor Sie die Auswahl dort weiß füllen, kontrollieren Sie sie gegebenenfalls in der Ansicht des Maskierungsmodus und übermalen unerwünscht selektierte Zonen schwarz. Setzen Sie die Ebene auf den Modus „Negativ multiplizieren“ (Mitte). Noch sieht das Bild aus wie zuvor. Gehen Sie im Filtermenü zu „Sonstige > Dunkle Bereiche vergrößern“ und wählen Sie einen passenden Wert (hier sind das 3 Pixel). Anschließend filtern Sie diese Glanzlichtebene mit dem „Gaußschen Weichzeichner“. Diese Vorgehensweise ist flexibler, als bereits im Maskierungsmodus den weißen Bereich auszudehnen - vor allem können Sie die beschriebenen Schritte in CS3 auch mit Smart Filtern realisieren und haben so bezüglich späterer Anpassung noch mehr Freiheiten.

Tastaturunterschiede zwischen Windows und Mac

Frage: In DOGMA 21 schreiben Sie im Workshop „Einfache 3D-Simulation“, mit Strg-, Alt- und Pfeiltasten (beziehungsweise manuellem Ziehen der Auswahl) ließen sich ausgewählte Bereiche duplizieren. Bei Windows funktioniert das aber nicht.

Antwort: Sie haben recht - Asche auf mein Haupt! Ich war schlicht davon ausgegangen, dass die Tastaturbefehle der Betriebssysteme insofern identisch sind, als beim Mac die Befehlstaste gedrückt wird, wenn man bei Windows die Strg-Taste betätigt. Das stimmt aber zumindest in diesem Fall nicht, da drückt man bei Windows nur die Alt-Taste zum Duplizieren (Mac: Alt- und Befehlstaste). Interessanterweise gehen Windows-Autoren von derselben falschen Annahme aus, nur umgekehrt: In der Fachliteratur steht, beim Mac müsse man beim Duplizieren zusätzlich nur die Befehlstaste drücken.





Eigelb durch ein Objekt eindellen •

Frage: Hallo, ich habe hier ein Bild, bei dem komme ich nicht weiter.. Titel: „Das Gelbe vom Ei“. Wenn ich auf das Eigelb eine Spielzeugfigur setze, hält die Haut des Eigelbs und wölbt sich! Wie kann ich das optisch umsetzen, wenn ich bei einer Montage eine Figur daraufsetze? Vielen Dank, Dirk Sandbothe

Antwort: Natürlich gibt es da einiges zu beachten: Schattenwurf, Reflexionen des Objekts im Eigelb und so weiter. Schauen wir uns hier nur den Eindell-Effekt an. Den stellen Sie dar, indem Sie das Eigelb zunächst auswählen und auf eine neue Ebene duplizieren. Geben Sie ihr eine Ebenenmaske. Von dort aus laden Sie die Figur auf der oberen Ebene als Auswahl und füllen sie in der Ebenenmaske schwarz. Mit dem Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante...“ und einer richtig angepassten Kurve der Glanzkontur (Mitte) lässt sich die gewünschte Wirkung recht gut wiedergeben.

Zu wenig RAM für Photoshop? •

Frage: Mein Rechner ist eigentlich ganz gut mit Arbeitsspeicher ausgestattet. Trotzdem kann ich ein Bild nicht mit dem Freistellungsrahmen behandeln, weil es dann angeblich zu groß würde. Haben Sie eine Idee, warum das bei mir nicht funktioniert? Gabriel Müller aus Darmstadt

Antwort: Ich habe auch lange gerätselt, warum das bei Ihnen nicht klappt. Die Lösung ist simpel. Oben in der Optionenleiste standen bei Ihnen zuvor wohl Zentimeterangaben. Als Sie dort vermeintliche Pixelwerte eingetippt haben, waren es aber noch immer cm statt Px. Und 55 Meter wäre schon etwas groß ...

Speicherorte für Vorgaben •

Frage: In der Edition DOGMA 18 „Einrichten und automatisieren“ schreiben Sie darüber, wo Vorgaben gespeichert werden. Gibt es dazu eine Übersicht einschließlich der Dateikürzel?

Antwort: Ich kenne keine, aber ich habe mal eine Liste für Sie zusammengestellt. Darin finden Sie links den Name der zu sichernden Vorgabe, in der Mitte die Buchstaben des Dateianhangskürzels und rechts den Ort, wo Photoshop diese Vorgabedateien automatisch ablegt.

Aktionen.	.atn.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Arbeitsbereich.	.ohne.	anderer Ordner, etwa Preferences
Beleuchtungseffekte Lichtquellen	.ohne.	intern
Belichtung.	.eap.	anderer Ordner, etwa Preferences
Eigene Formen.	.csh.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Eigener Filter.	.acf.	anderer Ordner, etwa Preferences
Farbe ersetzen.	.axt.	anderer Ordner, etwa Preferences
Farbfelder.	.aco.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Farbtafeln.	.acb.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Farbton/Sättigung.	.ahu.	anderer Ordner, etwa Preferences
Fluchtpunkt.	.DXF, 3DS Export.	beliebig
Gleiche Farbe (Statistik).	.sta.	beliebig
Gradationskurven.	.acv.	Vorgaben-Ordner Kurven
Kanalmixer.	.cha.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Konturen.	.shc.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Kurven.	.acv.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Menüanpassung.	.mnu.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Muster.	.pat.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Objektiv/Blendenkorrektur.	.ics.	anderer Ordner, etwa Preferences
Optimierte Ausgabeeinstellungen	.iros.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Optimierte Einstellungen.	.irs.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Optimierte Farben.	.act.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Pinsel.	.abr.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Plug-ins.	eigene Formate.	eigene Plug-in-Ordner
Rauschen reduzieren.	.ohne.	intern
Schwarzweiß.	.blw.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Scripten.	.jsx.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Selektive Farbkorrektur.	.asv.	beliebig
Selektiver Scharzeichner.	.ohne.	intern
Stile.	.asl.	gleichnamigerVorgaben-Ordner
Tastaturbefehle.	.kys.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Tiefen/Lichter.	.shh.	beliebig
Variationen.	.ohne.	beliebig
Verflüssigen-Raster.	.msh.	beliebig
Verlaufsdateien.	.grd.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Werkzeuge.	.tpl.	gleichnamiger Vorgaben-Ordner
Zoomf.	.zvt.	gleichnamigerVorgaben-Ordner



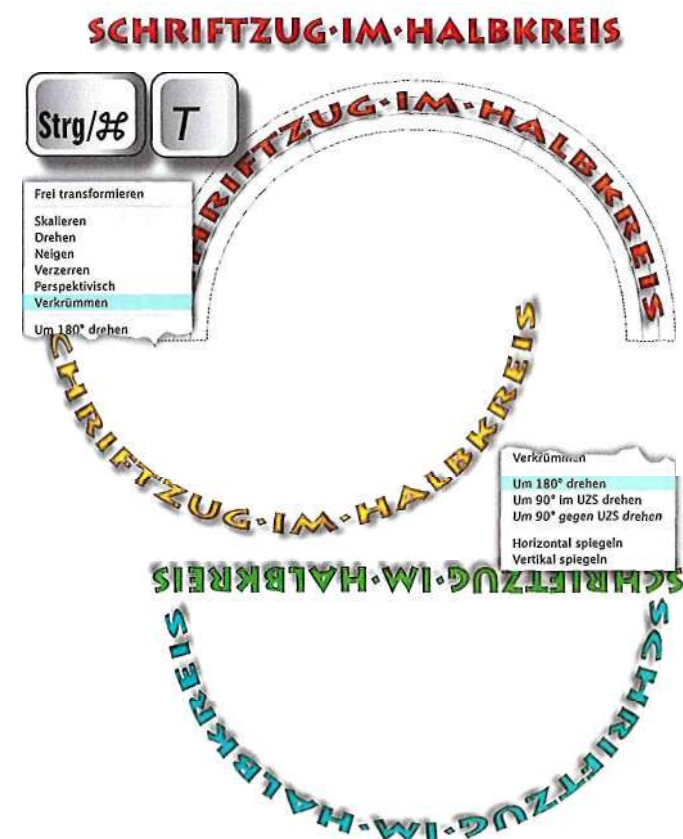
Beschneiden oder ausblenden?

Auch Björn Wolf hatte ein Problem mit dem Freistellungsrahmen, und er ist nicht der einzige. Bei unserem Leser Roman etwa ändern sich die eingegebenen Werte unvorhersehbar oder springen zurück zum letzten Gebrauch. Bei Björn Wolf ließ sich nach Freistellen per „Ausblenden“ anschließend nicht mehr über „Bild > Alles einblenden“ die Arbeitsfläche auf die Größe aller vorhandenen Pixel erweitern. Die Ursache dafür haben wir zwar leider nicht herausgefunden - aber ich habe etwas hinzugelehrt: Da ich den Freistellungsrahmen bislang wirklich nur zum Freistellen benutzt hatte, hatte ich die Alternativfunktion „Ausblenden“ völlig übersehen.

Probleme mit unerwünschten Transparenzzonen

Frage: Bei einer Montage neulich habe ich beim Freistellen wohl etwas unsauber gearbeitet. Jedenfalls entdeckte ich erst gegen Ende einige Konturzonon, die transparent waren. Da das Bild recht komplex ist, wäre eine Stempelretusche sehr aufwendig. Kennen Sie einen effektiveren Weg, um diese Transparenz zu entfernen? Vielen Dank! Gerhard

Antwort: Wenn diese Transparenzlöcher nicht zu groß sind, gibt es einen ziemlich schnellen Weg, um sie zu beseitigen: Duplizieren Sie die Ebene einige Male - hier waren es 24 Wiederholungen - und vereinigen Sie anschließend diese ganzen Duplikate auf eine Ebene. In der Regel sind die Lücken dann verschwunden. Das klappt natürlich erst recht mit Bereichen, die unerwünscht halbdtransparent geblieben sind. Kommt es auf feinste Details nicht an, duplizieren Sie nur einmal und verschieben die untere Ebene diagonal um ein paar Pixel.



Schrift halbkreisförmig verbiegen

Frage: Hallo DOCMA-Team! Ich lese schon seit langem Eure Zeitschrift und finde sie echt super. Mit Photoshop kenne ich mich für einen Laien ganz gut aus, aber ich habe ein Problem. Hoffentlich können Sie mir helfen, das brauche ich nämlich für ein Geschenk. Und zwar möchte ich eine JPEG-Datei biegen. Das ist ein Logo, das ich nur in diesem Format habe, und dieses brauchte ich gebogen in Halbkreis-Form. Ich hoffe sehr, Sie können mir weiterhelfen. Vielen Dank schon mal und viele Grüße aus dem Allgäu, Tremmel Stefanie

Antwort: Dateien sollte man lieber nicht biegen, aber bei einem Logo können wir schon helfen. In manchen Fällen führt der Filter „Polarkoordinaten“ bei geeigneter Vorbereitung weiter, besser geht es aber mit „Bearbeiten > Transformieren > Verkrümmen“; dann oben in der Optionsleiste „Bogen“ aussuchen. Sie müssen Logo oder Schriftzug vor der Transformation nicht auswählen, die auf einer Ebene vorhandenen Pixel werden automatisch selektiert. Nach der Wahl von „Verkrümmen > Bogen“ steht in der Optionenleiste rechts vom Aufklappenmü der Wert für „Biegung“ auf 50%; setzen Sie ihn durch numerische Eingabe oder Ziehen nach rechts auf das Maximum von 100% (orange). Soll die Schrift, von links nach rechts lesbar, einen Halbkreis nach unten bilden (gelb), ändern Sie den Wert in minus 100 % oder ziehen nach links - soll sie als Fortsetzung des oberen Textes von rechts nach links verlaufen (blau), so geben Sie nach Aufrufen des Transformationsrahmens zunächst „Um 180 Grad drehen“ ein (grün), danach „Verkrümmen > Bogen“ mit dem negativen Wert minus 100 %.

Die Adobe Photoshop-Produktfamilie

Alle wichtigen Werkzeuge für die Optimierung und vielfältige Bearbeitung digitaler Fotos

ADOBE PHOTOSHOP CS3 EXTENDED

Entdecken Sie die neuen Dimensionen der digitalen Bildbearbeitung

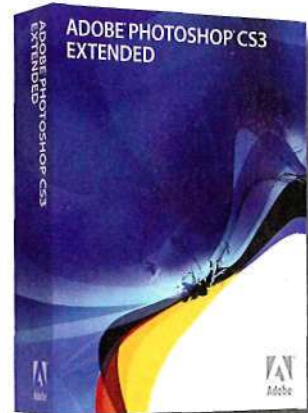
- Professionelle Werkzeuge für 3D-Konstruktionen und Grafikanimationen
- Effizientere Nutzung digitaler Bilddaten mit Hilfe innovativer Mess- und Analysefunktionen
- Mehr Produktivität bei der Bildbearbeitung dank einer optimierten Benutzeroberfläche, verbesserter Verarbeitung von Rohdaten und strafferer Verwaltung von Bildmaterial und Projekten

Vollversion Mac / Win

**BEST-
PREIS** **1.545,-**
#1934011 / 13

Update ab Version 7 Mac / Win

**BEST-
PREIS** **654,-**
#1934016 / 18



ADOBE PHOTOSHOP CS3

Erstellen Sie eindrucksvolle Bilder mit dem Standardprogramm für professionelle Bildbearbeitung

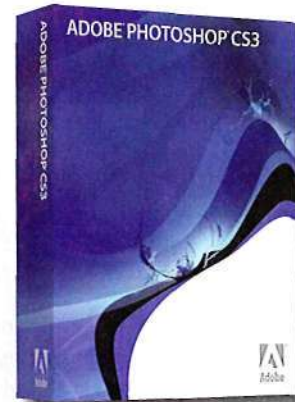
- Native Unterstützung für Intel-basierte Macintosh-Rechner
- Smart-Filter
- Schnellauswahl und Kantenkorrektur
- Umfassende Compositing-Funktionalität
- Verbesserte Verarbeitung von Rohdaten
- Schnellere und flexiblere Projektverwaltung mit Adobe Bridge CS3

Vollversion Mac / Win

**BEST-
PREIS** **1.028,-**
#1934003 / 05

Update Mac / Win

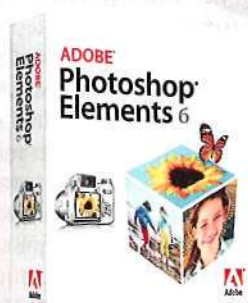
**BEST-
PREIS** **296,-**
#1934006 / 08



Adobe Photoshop Elements 6.0

Zeigen Sie Ihre Fotos von der besten Seite

Adobe Photoshop Elements 6 ist die ideale Kombination aus Leistungsfähigkeit und Benutzerfreundlichkeit. Mit der Software können Sie Bilder ohne Aufwand optimieren, fantasievolle Fotokreationen in hoher Qualität erstellen und jedes Foto oder sogar Videos im Handumdrehen abrufen.



Vollversion Mac

**BEST-
PREIS** **83,-**
#2543877

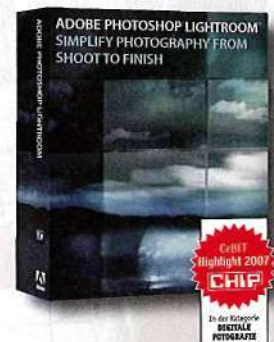
ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM

Optimieren Sie Ihre Fotoverarbeitung!

- Import, Verwaltung, Nachbearbeitung und Präsentation großer Mengen an digitalen Bildern
- Automatisierte Stapelverarbeitungs-Funktionen
- Metadaten während des Imports definieren
- Unterstützt mehr als 140 Rohdatenformate
- Werkzeuge für verlustfreie Feinabstimmung
- Automatische Protokollierung

Vollversion

**BEST-
PREIS** **266,-**
#2016877



Telefon: +49 (0) 82 25 / 9 95-050 • <http://shop.cancom.de>

Alle Preise inkl. 19% MwSt., zzgl. Versandkosten. Alle Angebote gültig solange Vorrat reicht. Modell- bzw. Preisänderungen vorbehalten.

Zahlungsweise: Sie können per Nachnahme bar, Nachnahme-Verrechnungsscheck oder auf Rechnung – vorbehaltlich der Kreditprüfung durch unsere Kreditversicherung – bei uns bezahlen. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler sind vorbehalten!



Die Sache mit den drei „F“

Funktion, Form und Farbe sind Größen, die in jedem Bild eine Rolle spielen. Wie sie miteinander zusammenhängen und warum sie sich ergänzen statt gegenseitig stören sollten, analysiert **Uli Staiger**.

Eigentlich kann man beim Thema Bildcomposing keine Fehler machen. Jedenfalls, wenn man davon ausgeht, es reiche schon aus, einzelne Bilddateien zu einem großen Ganzen zusammenzufügen, um dem Ergebnis die Bezeichnung „Composing“ zu geben. Das reicht natürlich nicht aus, denn gewisse Regeln, beispielsweise aus dem Bereich der Optik oder der Gestaltungslehre, spielen dabei eine nicht unerhebliche Rolle. Der diesbezügliche Wissensstand des Composers führt zu mehr oder minder akzeptablen Ergebnissen. So gesehen stellt sich die Beobachtung, dass manches „gelingt“ und anderes „einfach nicht so wird, wie man dachte“ nicht als eine Art Naturgesetz dar, sondern als Mangel an Wissen - wobei leider oft erst gegen Ende der Arbeit deutlich wird, ob man fürs Kunstmuseum oder den kleinen Abfalleimer auf dem Desktop produziert hat.

Zeit also, das Bild auf den Seziertisch zu legen und zu untersuchen, welche Faktoren bildbestimmend sind und wie sie einander beeinflussen. Die so gewonnene Erkenntnis

könnte dann durchaus bei der Auswahl der Bilder für das nächste Composing zum Tragen kommen und das Ergebnis entscheidend verbessern. Ein gutes Composing ist wie ein Spielzeug; man möchte es nicht nur ansehen, sondern auch benutzen können. Es sollte also eine Funktion offenbaren oder eine Geschichte erzählen, am besten beides. Anders ausgedrückt: Da muss was los sein. Allein die Beachtung dieses ersten der drei „F“ sorgt dafür, dass sich die dargestellten Objekte gedanklich miteinander in Verbindung bringen lassen und verhindert Kombinationen von Motiven, die den Betrachter planmäßig in eine geistige Sackgasse rennen lassen.

Die Form unterstützt die Funktion im besten Falle perfekt und transportiert so den Bildinhalt auf direktem Wege ins Unbewusste des Betrachters. Sie sorgt dafür, dass die Linien im Bild harmonisch verlaufen, die Perspektive stimmt und der Vordergrund eine logische Verbindung mit dem Hintergrund eingeht. Sie bestimmt mehr noch als die Funktion, ob wir ein Bild als beruhigend,

chaotisch, harmonisch oder unausgewogen empfinden. Die dritte, Funktion und Form unterstützende Größe ist die Farbe. Auch sie steuert das Unbewusste, jedoch ist die Interpretation maßgeblich von der Form abhängig, mit der sie in Verbindung gebracht wird: Derselbe Rotton, der dem einen Bild kuschelige Geborgenheit verleiht, kann in anderem Zusammenhang als bedrohlich und aggressiv wahrgenommen werden.

Der Rest ist Photoshop. Die Feinabstimmung für Schatten, Aufhellung, Farbtemperatur und alles andere, was das Bild lebendig macht und die einzelnen Bildelemente miteinander verbindet, ist die eigentliche Arbeit bei dem, was man allgemein unter dem Begriff „Composing“ versteht. Allerdings wirkt das Ergebnis überzeugender, wenn man sich nicht nur mit Formebenen und Paletten beschäftigt, sondern zuvor mit dem gedanklichen und gestalterischen Konzept von Funktion, Form und Farbe auseinandersetzt. Eigentlich schade, dass man Photoshop nicht mit „F“ schreibt, sonst wären es vier „F“ anstatt drei.

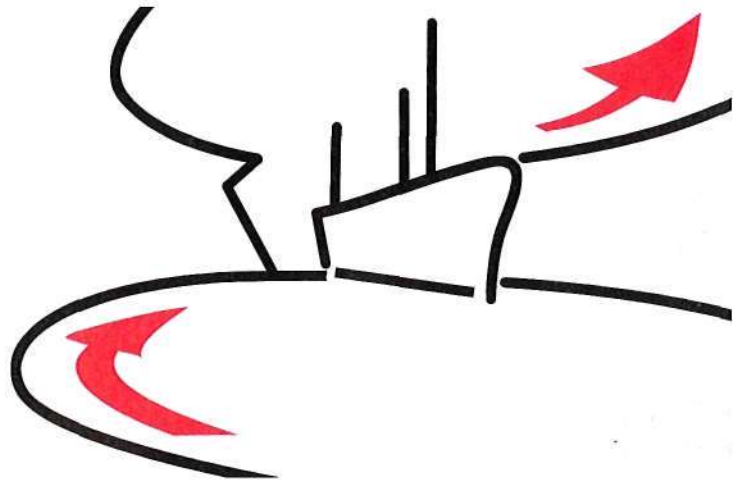
1 Funktion

Auf den ersten Blick haben das Berliner Olympiastadion und das Forschungsschiff Cap San Diego recht wenig Gemeinsamkeiten. Also muss ein gemeinsamer Nenner gefunden werden, der beides miteinander verbindet: Eine Wasserfläche macht das Stadion zum Hafen; lässt man die große Freitreppe im Hintergrund verschwinden und rückt den linken Teil des Stadions noch weiter nach links, dann rechtfertigt das nun sichtbare Meer die Anwesenheit des Ozeanriesen. Über den einfachen Kunstgriff der eingefügten Wasserfläche werden Schiff und Stadion zueinander in Beziehung gesetzt und funktional verbunden.



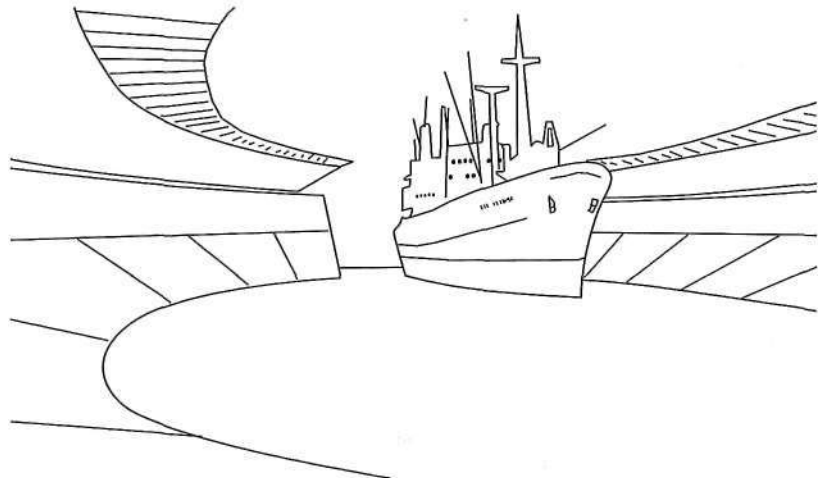
2 Form - Grobskizze

Da Brennweiten und Bildgrößen der beiden Dateien zueinander passen, kann das Schiff in das Stadionbild integriert werden. Im Bild sind bisher nur die wichtigsten Linien erkennbar. Man sieht, dass der großzügige, sich im unteren Bildteil wiederholende Schwung des Stadionsdaches gut zu den majestätischen Formen des Schiffsrumpfes passt. Die Ruhe und Ausgeglichenheit wird von den Formen beider Bildkomponenten transportiert und durch den ruhigen, waagerechten Horizont unterstützt. Auch die Ecken und Kanten des Glasdachs finden ein Gegenüber in den Aufbauten des Schiffes. Die sich gegenseitig ergänzenden Formen verschmelzen zu einer Einheit.



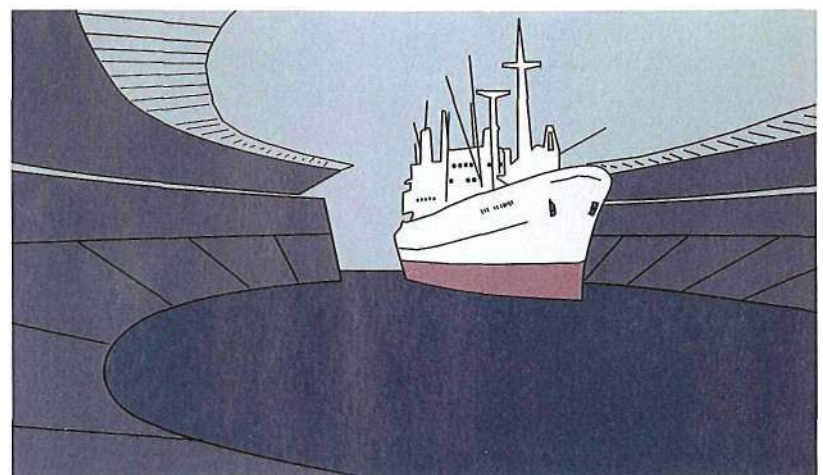
3 Form - Verfeinerung

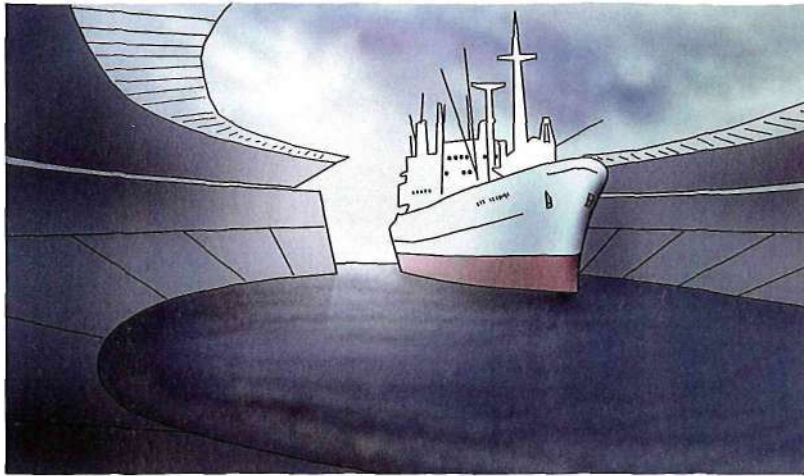
Die Details der Form legen zwei Dinge fest, die bisher nur ungefähr bestimmt werden konnten: Erstens wird klar, wo genau das Schiff sich befinden muss; es gibt nur eine Positionierung, an der die Horizonthöhe und Fluchtpunkte der beiden Komponenten wirklich zusammenpassen; auch zu weit links oder rechts passt perspektivisch nicht ins Konzept und verdeckt womöglich den Blick aufs offene Meer. Zweitens muss die Größe angepasst werden. Stellt man sich einen Matrosen vor, der am Bug über Bord springt, so müsste er sich als Mensch von normaler Größe an nächstgelegener Stelle an Land retten können und dabei weder als Riese noch als Zwerg ankommen.



4 Farben finden

Wir fassen zusammen: Es ist ein ausgeglichenes Motiv, bedingt durch die geschwungenen Linien des Stadions und die majestätisch aufragende Gestalt des Schiffsrumpfes. Die mystische Stimmung der surreal wirkenden Szene strahlt eine kühle Ruhe aus, so dass sich unaufdringliche, kühle Farben anbieten. Damit das Wasser transparent wirkt, sollte es blauer sein als die Architektur des Stadions, der Himmel muss das Bild nach oben öffnen, darf also nicht bleischwer auf das Motiv drücken. Damit dieses aber nicht in Monochromie versinkt, werden die rot lackierten Teile des Schiffes übernommen.





5 Modellierung

Im Vergleich mit der oberen Darstellung wird klar, was neben der Platzierung und Skalierung der Einzelkomponenten noch an Arbeit anfällt: Neben der Anpassung der Farben von Stadion, Schiff, Himmel und Wasser müssen der Schatten des Schiffes und die Spiegelung des Stadions eingebaut werden. Der Himmel muss am unteren Ende heller sein, ebenso der Horizont. Außerdem sorgt ein Abdunkeln des Vordergrundes für mehr Tiefe im Bild. Dezent, kaum sichtbare Nebelschleier über der Wasseroberfläche im Stadion unterstützen die kühle Mystik des Motivs.



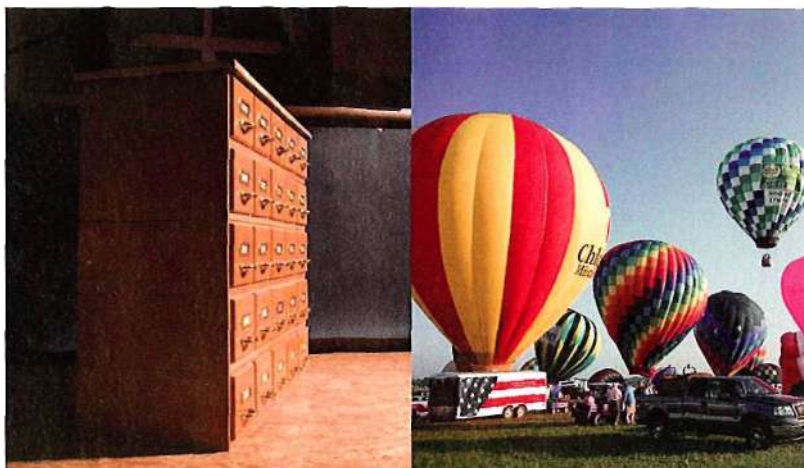
6 Erste Montage in Photoshop

Der Moment der Wahrheit ist da, die Einzelkomponenten sind eingebaut. Mal ehrlich, würden Sie dem Bild in diesem Zustand ansehen, ob die inkohärenten, trotz sauberer Auswahl wie mit der Laubsäge ausgesägt wirkenden Bilder jemals ein Gesamtmotiv bilden, zu einer Einheit verschmelzen könnten? Klar sehen Sie's, denn Sie haben in den Schritten zuvor eine Funktion der Bildteile festgelegt, Sie wissen, dass die Formen zueinander passen und haben eine Farbpalette entworfen, die der dargestellten Situation angemessen ist. Ohne diese geistige Vorarbeit wäre Ihre Weitsicht womöglich getrübt und Sie hätten keine Ahnung, wie nah Sie dem Ziel bereits sind.



7 Weitere Anpassung der Elemente

Die Farben wurden adaptiert, Schatten, Spiegelungen und Nebel eingebaut. Die Anpassung der Einzelbilder aneinander konnte mit einem Minimum an Aufwand erledigt werden. Glücklicherweise, denn die Schiffsaufbauten mit all dem Tauwerk freizustellen, wäre sicherlich kein Spaß geworden. So aber ließ sich der Wolkenhimmel hinter dem Schiff einfach per Färb- und Kontrastanpassung über eine Ebenenmaske in den Himmel über dem Stadion integrieren.

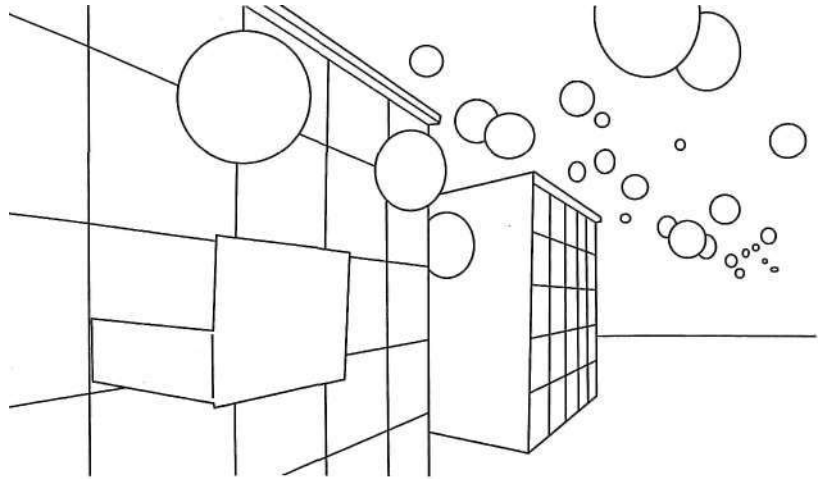


8 Funktion

Was hat ein Karteischränk mit einem Schwarm Heißluftballons zu tun? Eigentlich gar nichts, aber es gibt mir eine wundervolle Vorlage, um zu erklären, was es hier mit der Funktion auf sich hat: Die Ballons lassen wir einfach aus der einzigen geöffneten Schublade starten. Betrachtet man dann noch die Etiketten der übrigen, geschlossenen Schubladen, so begreift man die geistige Klammer, die allerlei Himmelsphänomene wie Regentropfen, Flugzeuge, Schnee, Hagel oder verschiedene Größen von Vögeln unter einen Hut bringt. So betrachtet wird zwischen einander fremden Objekten eine logische und fantasievolle Beziehung hergestellt.

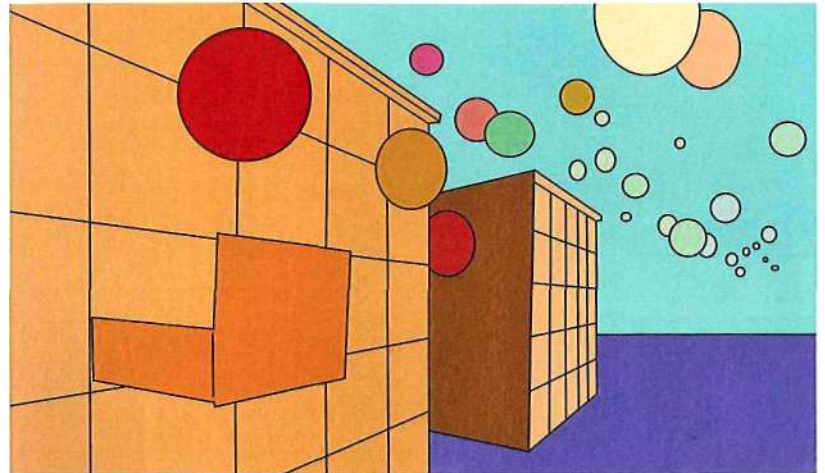
9 Formgegensätze

Im Gegensatz zum vorherigen Beispiel haben die Formen hier keine Ähnlichkeit miteinander. Sie funktionieren also nicht, indem sie einander unterstützen, sondern durch die Gegensätzlichkeit: Groß, eckig, pedantisch reglementiert steht gegen klein, geschwungen und lustig durchs Format hüpfend. Es entsteht ein unregelmäßiger Rhythmus, der jedoch durch den gemeinsamen Fluchtpunkt gerechtfertigt wird. Der tief stehende Horizont öffnet das Bild nach oben, lässt den Ballons Platz, sich auszubreiten und davon zu fliegen. Die digital aufgezeichnete Schublade passen Sie perspektivisch den Fluchtlinien der Schrankreihe an.



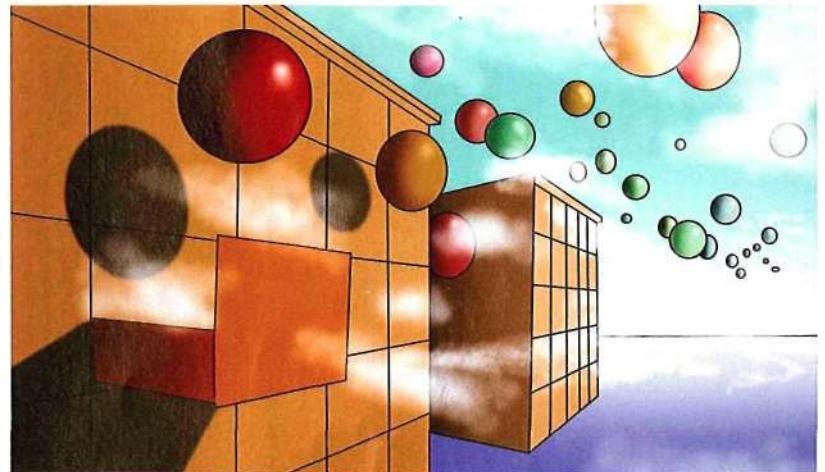
10 Überlegungen zur Farbigkeit

Die Farbe scheint wenig wichtig zu sein, da die größten Farbflächen kaum Spielraum für Farbveränderungen bieten: Die Schränke bestehen aus Holz, müssen also einen warmen Farbton besitzen. Der Himmel ist blau, zumindest an den Stellen, wo er nicht von weißen Wolken verdeckt wird. Und dennoch ist die Farbe immens wichtig. Die überwiegend aus warmen Farben bestehenden Ballonhüllen bilden einen Kontrast zum Himmel und demonstrieren gleichzeitig, dass die Ballons vom Schrank abstammen. Die weiter entfernten Ballons weisen eine geringere Farbsättigung auf, um der Darstellung der Luftperspektive Rechnung zu tragen.



11 Anlage der Schatten

Lediglich das Ausschneiden und Einfügen der Ballons lässt ihre Funktion als bunte Schar einem Fluchtpunkt zustrebender Schubladenflüchtlinge klar werden. Auch die Formen passen durch ihre Gegensätzlichkeit zueinander, sofern sie ihrer Perspektive entsprechend skaliert und positioniert werden. Zwangsläufig müssen jedoch Schatten entstehen, die auf den Schränken sichtbar werden. Die frei schwebenden Wolken haben ausnahmsweise nichts mit kühler Berechnung zu tun: Sie sind ein spontaner Einfall, der jedoch wunderbar zur Funktion passt, da die Wolken ein Bindeglied zwischen Himmel, Ballons und dem Schrank darstellen.



12 Endmontage

Nachdem der Plan steht und klar ist, welcher Ballon an welche Stelle kommen soll, ist der Rest auch ohne profunde Photoshopkenntnisse umzusetzen: Die Ballons werden über die Funktion Farbbereich freigestellt, eingefügt und skaliert, danach per Einstellungsebene in warme Farben getaucht. Die beiden Schatten sind verzerrte und weichgezeichnete Ebenenkopien, deren Tonwerte auf ein mittleres Grau reduziert wurden, die frei schwebenden Wolken wurden durch die Fülloptionen vom Himmelsblau befreit. Und das beste: Dass die Idee funktionieren würde, war bereits vor Beginn der Arbeit in Photoshop klar, der Bildanalyse und den drei „F“ sei dank.





Pfade um Pixel schlingen

Ein Text-Banner soll perspektivisch korrekt und passend beleuchtet in ein Bildmotiv einmontiert werden. In diesem Workshop zeigt Ihnen **Monika Gause**, wie Sie trotz einiger Widrigkeiten Illustrators 3D-Effekte für die Zuarbeit einsetzen können.

Die einzige Möglichkeit, das hier geplante Banner zwischen den Pfählen wehen zu lassen, besteht darin, es als Oberfläche auf einen extrudierten gebogenen Pfad zu applizieren. Sie benötigen also eine Aufsicht der Szene. Wenn Sie das Foto selbst gemacht haben, kennen Sie diese vielleicht. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit Hilfe des „Frei transformieren“-Werkzeugs den Grundriss der Szene aus vorhandenen perspektivischen Objekten zu konstruieren. In diesem Workshop nutze ich jedoch Hilfe aus dem Weltall in Form von Satellitenaufnahmen, deren Auflösung für die Konstruktion ausreicht. Viele Fotos aus Bildatenbanken sind inzwischen mit Metadaten versehen, einige sogar mit Geo-Koordinaten, so dass der Aufnahmeort auch

fremder Fotos sehr genau ermittelt werden kann. Die perspektivische Anpassung der Illustration an die Vorlage ist einfacher, wenn Sie einige auf dem Foto dargestellte Objekte in Illustrator grob nachkonstruieren.

Falls Sie bereits mit 3D-Software gearbeitet haben, wird Ihnen bei dieser Aufgabe ein wichtiger Unterschied zu Illustrators 3D-Effekten auffallen. Illustrator kennt keine vom Objekt unabhängige Kamera, also auch keine absolute Position des Betrachtungsausschnitts. Die Blickwinkel- und Perspektive-Einstellungen beziehen sich auf das 3D-Objekt, was leider bedeutet, dass sich dessen Darstellung ändern kann, wenn Sie das Grundobjekt editieren.

Da die Perspektive-Einstellung von Illustrators 3D-Effekt die Objektbrennweite (auch

diese finden Sie häufig in den Metadaten) nur ungenügend simulieren und die Anpassung des Blickwinkels nie exakt sein kann, ist es nicht möglich, eine Szene auf Anhieb zu konstruieren. Häufig muss nachkorrigiert werden.

Auch wie Illustrator die Objektseiten generiert, die mit einer Grafik versehen werden können, richtet sich nach vielen nicht eindeutig zu definierenden Faktoren. Dies führt dazu, dass vor allem bei gebogenen Flächen die Map manchmal mühsam „zusammengestückt“ werden muss.

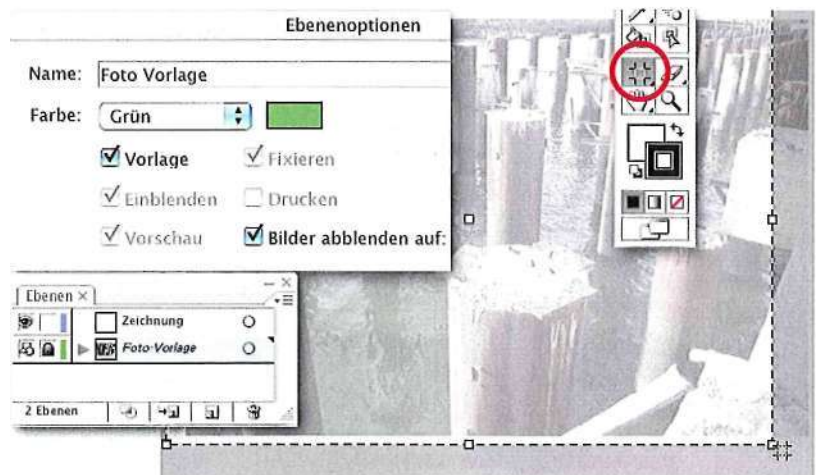
Extrudierte Flächen können nur rechtwinklig sein. Benötigen Sie Löcher oder ausgefrante Kanten, müssen diese mit Hilfe der Map realisiert werden. Die Objekt-Geometrie wird anschließend ausgeblendet, so dass nur die Map mit den Löchern übrig bleibt.

1 Grundriss ermitteln

Wenn Sie den genauen Aufnahmeort kennen, dann verwenden Sie eine Satellitenfotodatenbank (Links unter www.docma.info). Öffnen Sie das Beispielbild dieses Workshops in Photoshop und rufen Datei > Dokumentinformationen auf. Dort finden Sie die Adresse und die Geodaten im Eintrag „IPTC-Bild“. Die genauesten und gleichzeitig aktuellen Fotos erhalten Sie bei terraserver. Dort ist es auch möglich, alternativ zur Adresse Geodaten einzugeben. Machen Sie einen Screenshot und vergrößern diesen falls nötig zusätzlich in Photoshop. Erstellen Sie in Illustrator ein neues Dokument im Farbmodus der Fotovorlage - hier verwenden Siedas,Dokumentprofil,„Einfaches RGB“.

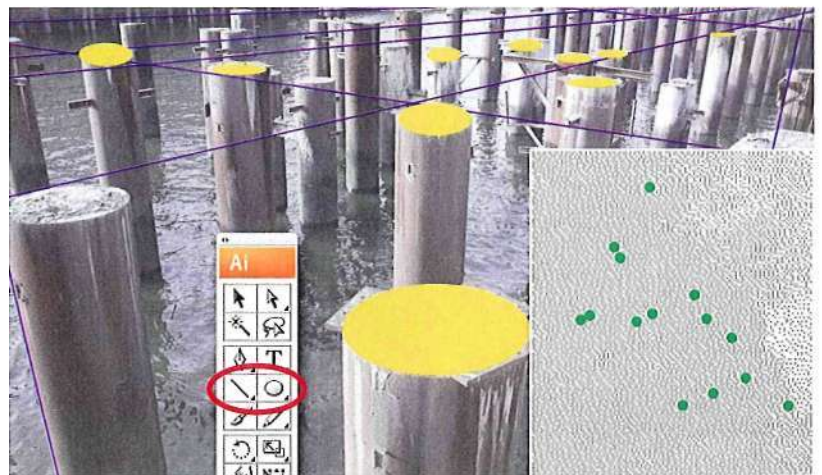
2 Illustrator-Dokument einrichten

Platzieren Sie das Foto (Datei > Platzieren) in der Illustrator-Datei. Doppelklicken Sie anschließend die Ebene in der Ebenen-Palette, geben Sie ihr einen Namen und aktivieren Sie die Option „Vorlage“. Erzeugen Sie jetzt mit einem Klick auf den Button „Neue Ebene erstellen“ eine Ebene, auf der Sie die Objekte zeichnen. Die Ebenen bleiben später beim Export als PSD-Datei erhalten. Ziehen Sie mit dem Schnittbereich-Werkzeug ein Rechteck auf, das etwas größer ist als das Bild. Falls später 3D-Objekte über den Schnittbereich hinausragen, passen Sie diesen (ebenfalls mit diesem Werkzeug) an. Platzieren Sie das vergrößerte Satellitenbild neben die Fotovorlage.



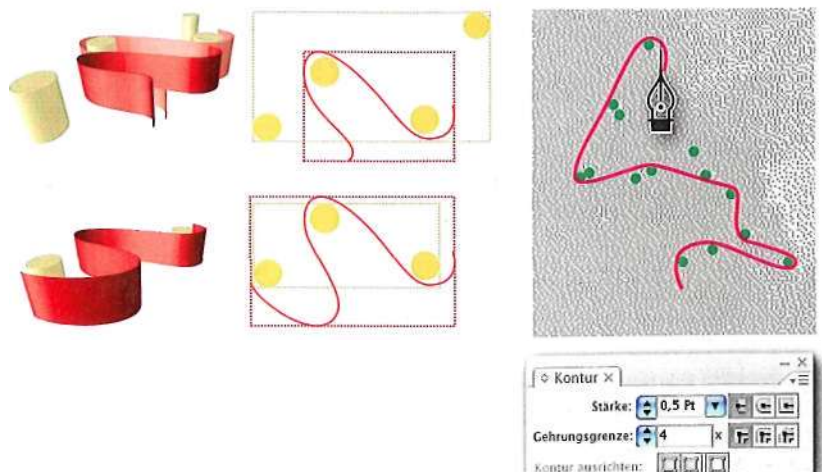
3 Hilfslinien

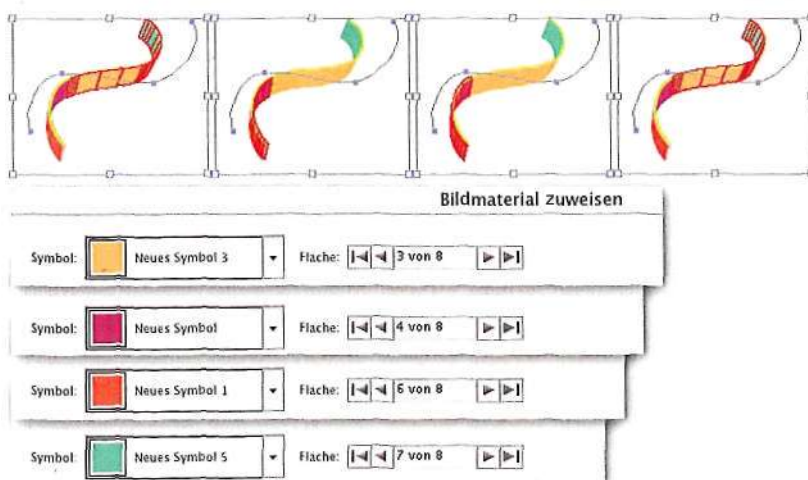
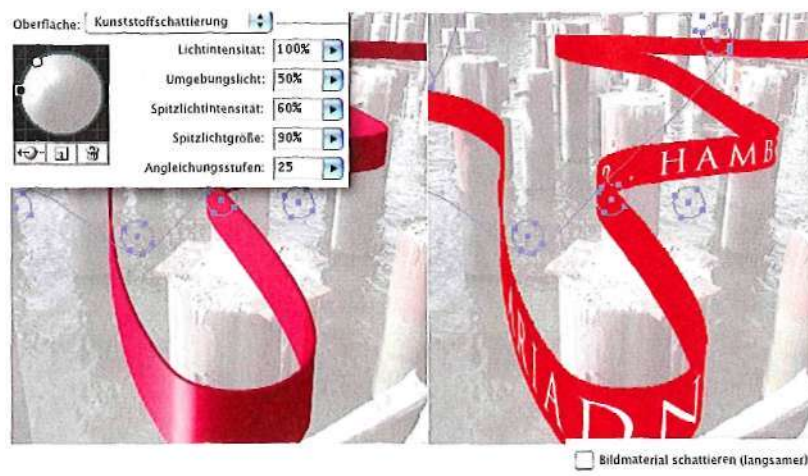
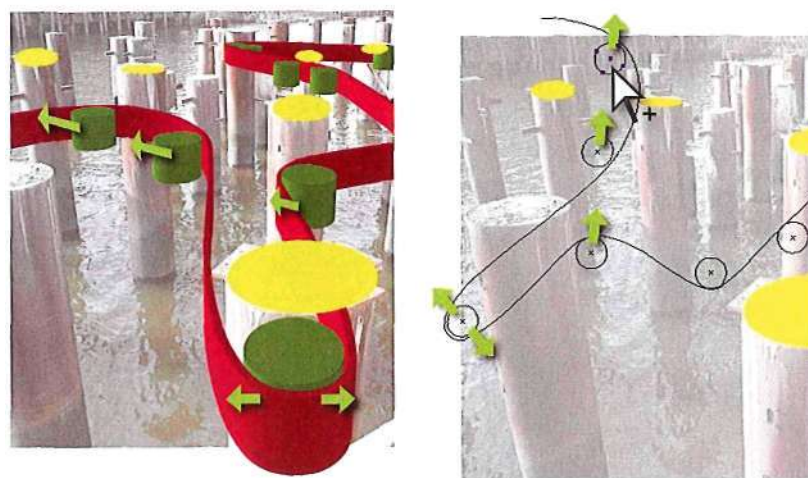
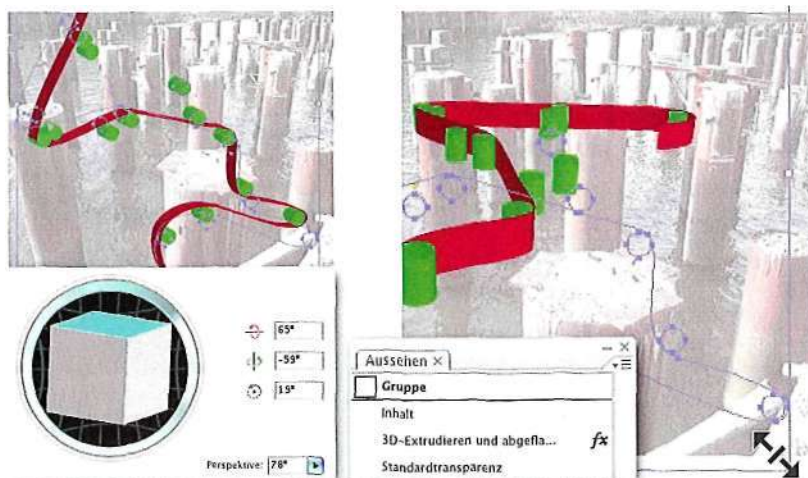
Markieren Sie die Perspektive durch Nachzeichnen der Fluchtlinien mit Hilfe des Liniensegment-Werkzeugs. Kennzeichnen Sie außerdem die Pfähle im Foto, um die Sie das Banner herumführen möchten. Ziehen Sie dazu Ovale mit dem Ellipsen-Werkzeug auf. In dem platzierten Satellitenbild (rechts) zeichnen Sie Kreise über die entsprechenden Pfähle. Diese Objekte dienen als Referenz zur Anpassung der Perspektive der Illustration an die des Fotos. Als Vorbereitung für die weiteren Schritte deaktivieren Sie die Option „Konturen und Effekte skalieren“ in den Voreinstellungen.



4 Nachbau des Grundrisses

Verwenden Sie das Zeichenstift-Werkzeug, um den Verlauf des Banners zwischen den Pfählen auf der Satellitenaufnahme zu zeichnen. Beachten Sie dabei, dass diese Referenzobjekte später gelöscht werden. Dabei können sich jedoch der Stand und gegebenenfalls die Perspektive des 3D-Objekts - also des Banners - verschieben (links oben). Damit das nicht passiert, müssen sich Referenzobjekte (grün) innerhalb des Begrenzungsrahmens des eigentlichen 3D-Objekts (rot) befinden (Aufsichtsbilder Mitte). Konstruieren Sie also die Objekte entsprechend. Weisen Sie dem Band-Pfad eine Stärke von 0,2 Punkt zu.





5 Erstellung 3D-Objekt

Gruppieren Sie das Banner und die Pfähle. Rufen Sie „Effekt > 3D > Extrudieren“ und „Abgeflachte Kante“ auf. Geben Sie eine „Extrusionstiefe“ zwischen 30 und 50 Punkt ein. Anschließend verwenden Sie das Würfelsymbol, um die Ansicht an das Foto anzupassen. Stellen Sie die Brennweite mit dem Regler „Perspektive“ ein (siehe auch DOCMA 2/08, Seite 43 ff.). Wenn die Größe des Objekts angepasst werden muss, bestätigen Sie die Dialogbox mit OK. Dann skalieren Sie das Objekt mit dem Auswahl-Werkzeug durch Ziehen am Begrenzungsrahmen. Anschließend doppelklicken Sie den Effekt-Eintrag in der Aussehen-Palette, um weiter zu editieren.

6 Detailkorrekturen

Die Position der Referenzpfähle müssen Sie wahrscheinlich nachkorrigieren, so dass die perspektivische Darstellung stimmt (die Aufsicht aber nicht mehr). Wechseln Sie mit Strg-/Befehl + Y in die Pfadansicht. Aktivieren Sie einzelne Pfähle jeweils mit dem Gruppenauswahl-Werkzeug und verschieben Sie sie. Um die Wirkung Ihrer Korrektur zu überprüfen, wechseln Sie mit Strg-/Befehl + Y wieder zurück in die Vorschau. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Objekt in die Vorlage eingepasst ist. Anschließend gleichen Sie auch den Verlauf des Bands mit dem Direktauswahl-Werkzeug an die neue Position der Pfähle an.

7 Beleuchtung

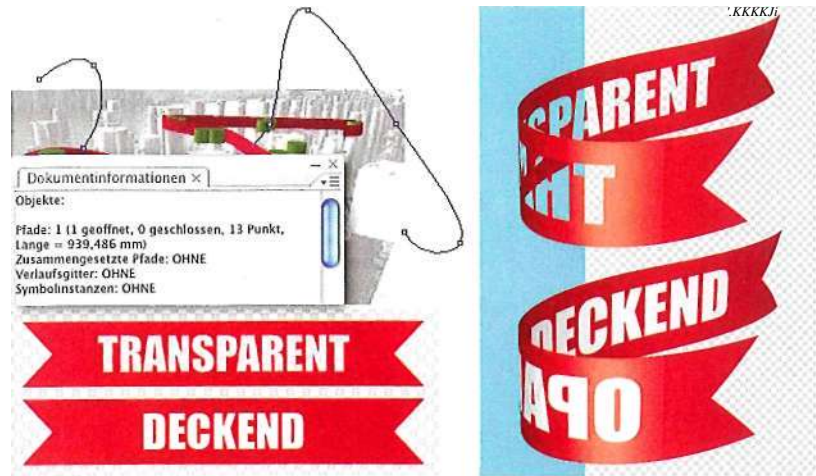
Ermitteln Sie den Lichteinfall in der Fotovorlage und passen die Beleuchtung des 3D-Objekts daran an. Dazu klicken Sie auf „Mehr Optionen“ in der Extrudieren-Dialogbox. Klicken und ziehen Sie die Lichtquelle, um sie zu positionieren (siehe auch DOCMA 2/08, Seite 43 ff.). Für starkes Sonnenlicht wie im Beispiel benötigen Sie mehrere Lichtquellen. Damit die Beleuchtungseffekte auch an Objekten sichtbar sind, die mit einer Map versehen sind, müssen Sie in der Dialogbox „Bildmaterial zuweisen“ die Option „Bildmaterial schattieren“ aktivieren. Die Berechnung der Bildschirmdarstellung dauert länger, daher kann es sinnvoll sein, diese Option erst für die endgültige Berechnung zu aktivieren.

8 Map Erstellen

Überprüfen Sie die Konturenstärke des Banner-Pfads und setzen diese gegebenenfalls auf 0,2 Punkt zurück. Rufen Sie dann die Optionen des 3D-Effekts auf, verschieben Sie das Fenster, so dass die Illustration zu sehen ist, aktivieren Sie die Vorschau und klicken auf „Bildmaterial zuweisen“, um die Anzahl und Lage der Flächen zu prüfen. Sie können Grafik nur auf die Flächen auftragen, die automatisch erzeugt wurden - leider muss eine Seite manchmal aus mehreren Flächen „zusammengestückt“ werden. Klicken Sie die Pfeil-Buttons neben „Fläche“, um nacheinander alle Flächen in der Illustration hervorzuheben (hier an einem einfachen Beispiel gezeigt).

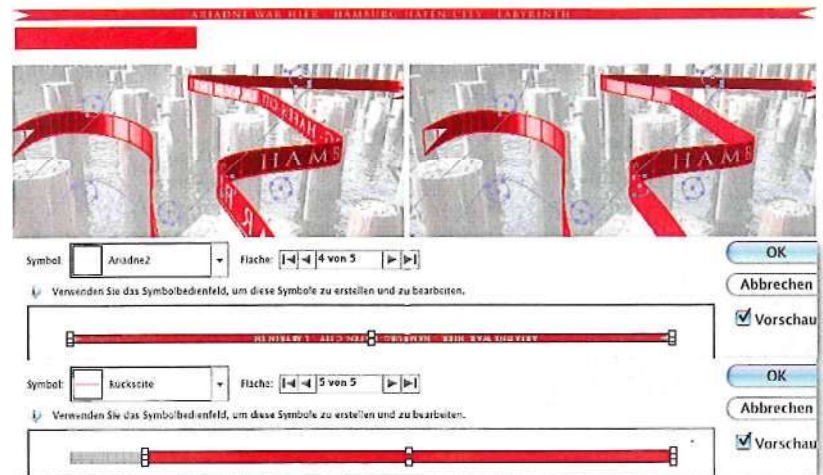
9 Löcher, ausgefranste Enden

Die Länge eines Pfades können Sie mit der Dokumentinformationen-Palette ermitteln - die Höhe ergibt sich aus der Extrusions-Tiefe. Mit diesen Werten erstellen Sie eine exakt passende Map. Das Banner soll an den Enden je eine dreieckige Aussparung erhalten. Zeichnen Sie eine Grafik in der entsprechenden Form. Werden Löcher benötigt, realisieren Sie diese mit Hilfe des Befehls „Vom Formbereich subtrahieren“ in der Pathfinder-Palette. Blenden Sie das Transparenzraster ein, um zu sehen, welche Bereiche „Löcher“ erhalten können. Die „Rückseite“ einer Map entspricht immer der gespiegelten Ansicht (Abbildung rechts unten). Mit der Taste „F8“ wandeln Sie Ihre Grafik in ein Symbol um.



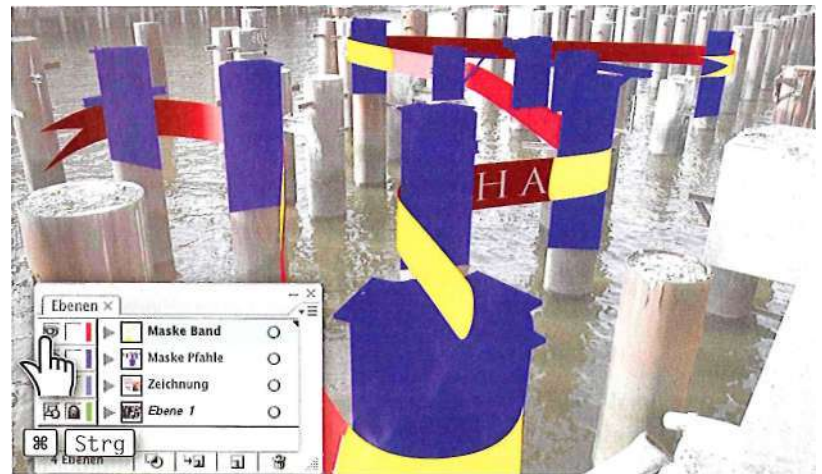
10 Applikation der Grafik

Wählen Sie im Dialog „Bildmaterial zuweisen“ mit den Pfeiltasten die Fläche aus, auf der die Grafik erscheinen soll und anschließend im Menü die gewünschte Symbolgrafik. Klicken Sie auf „Auf Seitengröße skalieren“ oder ziehen Sie an den Anfassern, um die Grafik zu transformieren. Warten Sie nach dem Skalieren oder Drehen, bis die Bildschirmdarstellung aktualisiert ist, bevor Sie die Maus wieder bewegen. Um die Transparenz der Map zur Wirkung zu bringen, aktivieren Sie die Option „Geometrie ausblenden“. Da die Map keine „Rückseite“ hat, müssen Sie auf die rückwärtige Ansicht eine eigenständige Grafik aufbringen (in diesem Fall eine einfarbige Fläche).



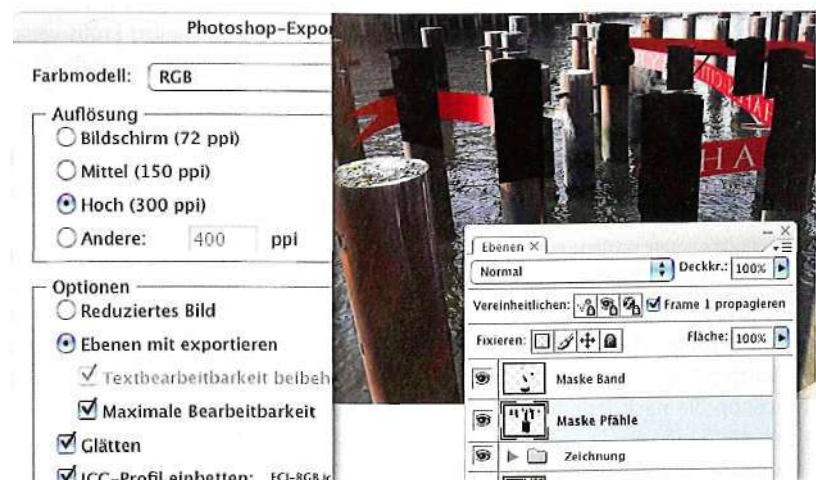
11 Zeichnen der Freistellpfade

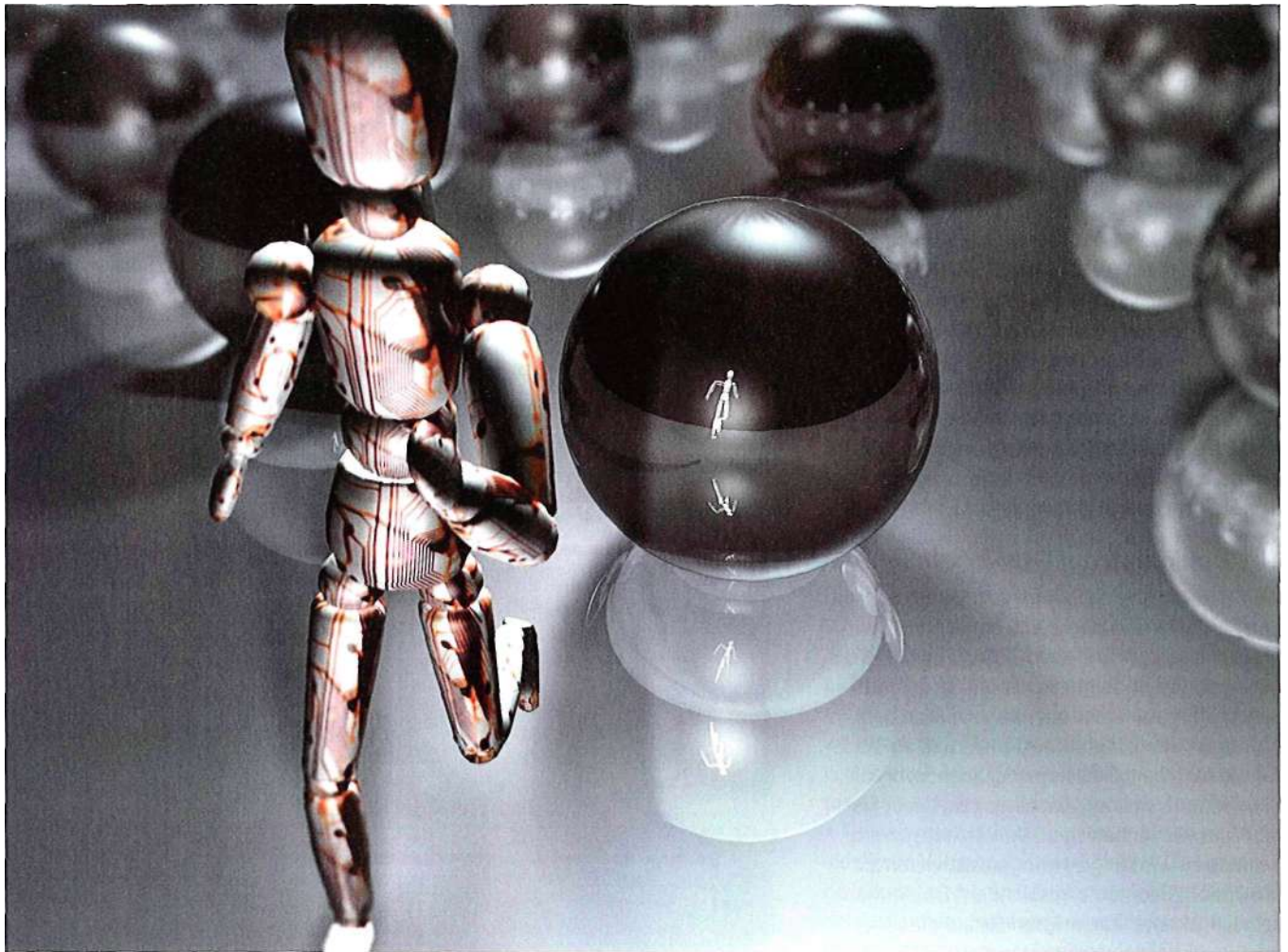
Um die Integration der Grafik in das Foto perfekt zu machen, müssen die Pfähle das Banner an einigen Stellen überlagern. Da die Pfähle sich mit Pfaden gut freistellen lassen, zeichnen Sie diese in Illustrator. Erstellen Sie in einer neuen Ebene Freistellpfade für die kompletten Pfähle (hier blau), in einer weiteren neuen Ebene darüber Freistellmasken für die Stellen, an denen das Banner die Pfähle überlagert (hier gelb). In Ihrer Datei erstellen Sie alle Objekte in Schwarz. Das Zeichnen geht besser, wenn Sie die jeweilige Ebene in der Pfadansicht darstellen, indem Sie bei gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Auge-Symbol der betreffenden Ebene klicken.



12 PSD-Export

Doppelklicken Sie die Vorlagen-Ebene und deaktivieren die Option „Vorlage“. Rufen Sie auf „Datei > Exportieren“ und wählen Sie das Format „Photoshop (psd)“. Wählen Sie die Auflösung der Datei entsprechend dem platzierten Foto entweder aus den Optionen oder tragen Sie einen Wert frei ein. Aktivieren Sie „Maximale Bearbeitbarkeit“ (dies ist nur möglich, wenn Sie den Farbmodus beibehalten) und speichern Sie die Datei. In Photoshop verwenden Sie die Masken-Objekte (in den Ebenen „Maske Pfähle“ und „Maske Band“), um daraus die Ebenenmaske für das Banner zu erstellen.





Den Alltag automatisieren

Leider wird oft angenommen, Photoshop-Aktionen seien nur bei mühsamen und komplexen Arbeiten sinnvoll. Dabei sind es gerade die kleinen Handgriffe, die immer wieder erledigt werden müssen. | **Michel Mayerle**

Wer einmal damit angefangen hat, kann es bald nicht mehr lassen. Sobald auch Sie mit Hilfe von Photoshop-Aktionen eine einfache Arbeit automatisiert haben, werden Sie merken, dass simple Aktionen den Alltag merklich erleichtern. Von jetzt an werden Sie regelmäßig auf der Jagd nach neuen Herausforderungen sein, die Sie automatisieren können.

Ein Beispiel gefällig? Als Photoshop-Trainer verändere ich täglich meine Voreinstellungen, Farbeinstellungen, Tastaturbefehle oder die Anordnung meiner Photoshop-Panels. Außerdem arbeite ich oft mit aktiviertem Softproof. Wäre es nicht großartig, wenn Photoshop Sie nach jedem Programmstart automatisch mit korrekt optimierten Voreinstellungen, angepassten Tastaturbefehlen

und mit einer aufgeräumten Oberfläche begrüßen würde? Komfortabel wäre es außerdem, wenn sich das Softproof nach jedem Öffnen eines Bildes selbstständig einschalten würde. Denn selbst Profis verschwitzen es hin und wieder, in besonders hektischen Augenblicken diese Option in Photoshop zu aktivieren.

Das eigentliche Problem besteht darin, dass Photoshop-Aktionen grundsätzlich keine eigene Intelligenz besitzen. Doch selbst die beste Aktion ist nur halb so praktisch, wenn der Anwender diese immer zuerst via Mausklick oder (limitiertem) Kurzbefehl in Gang setzen muss. Besonders dann, wenn die Aktion mehrmals täglich benötigt wird. Wenn der Anwender also selber die Aktion starten muss, kann er sie folglich auch gelegentlich vergessen.

In diesem Artikel erkläre ich Ihnen nicht nur, wie Sie Aktionen erstellen, speichern und sinnvoll installieren, Sie lernen auch, wie Sie Photoshop dazu veranlassen, Aktionen mit dem „Skriptereignis-Manager“ fernzusteuern. Damit können Photoshop-Aktionen mit beinahe beliebigen Ereignissen verknüpft werden. Dies kann zum Beispiel das Starten von Photoshop oder das Öffnen eines beliebigen Bildes sein. Leider sind die bereits hinterlegten Ereignisse im Manager etwas bescheiden ausgefallen. Wer sich von JavaScript nicht einschüchtern lässt und gerne weitere Ereignisse im „Skriptereignis-Manager“ erfassen möchte, wird in der Photoshop CS3 JavaScript-Referenz im Appendix A fündig. Diese befindet sich im Verzeichnis „Skript Handbuch“ von Photoshop Programmordner.

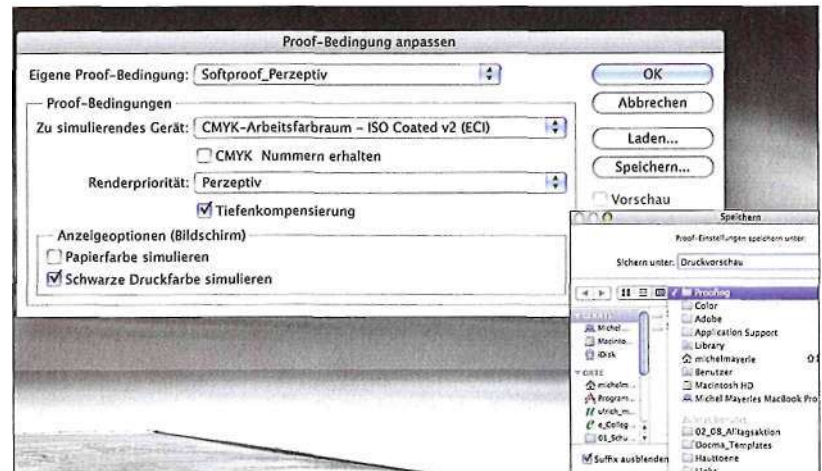
1 Arbeitsbereich einrichten

Damit eine Aktion auf eine vordefinierte Programmoberfläche zugreifen kann, müssen Sie vorrangig einen sogenannten Arbeitsbereich speichern. Ordnen Sie dazu zuerst die gewünschten Panels nach Ihrem Geschmack am Monitor an und wählen Sie anschließend „Fenster > Arbeitsbereich > Arbeitsbereich speichern“. Praktisch bei Photoshop-Arbeitsbereichen ist, dass sie sich, sofern erwünscht, nebst den eigentlichen Palettenpositionen auch die momentan aktiven Tastaturbefehle merken. Aktivieren Sie dazu einfach die entsprechenden Optionsfelder im Speicherdialog. Somit haben Sie bereits zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen.



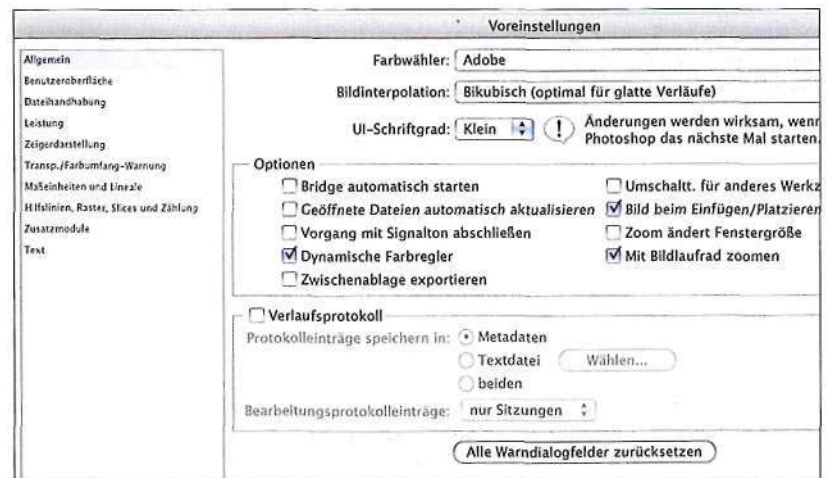
2 Softproof definieren

Ihre Aktion soll später nicht nur einen bestimmten Arbeitsbereich aufrufen, sie soll auch dafür sorgen, dass sich beim Öffnen sämtlicher Bilder automatisch das Softproof einschaltet. Damit dies reibungslos funktioniert, legen Sie sich ein eigenes Softproof-Setup an. Dazu wählen Sie „Ansicht > Proof einrichten > Benutzerdefiniert“. Nehmen Sie im sich öffnenden Fenster die gewünschten Einstellungen vor. Eine mögliche Konfiguration innerhalb des Softproof-Fensters können Sie dem Screenshot rechts entnehmen. Drücken Sie anschließend auf „Speichern“. Sichern Sie die Proofvorgabe in dem Verzeichnis, das Photoshop automatisch vorschlägt.



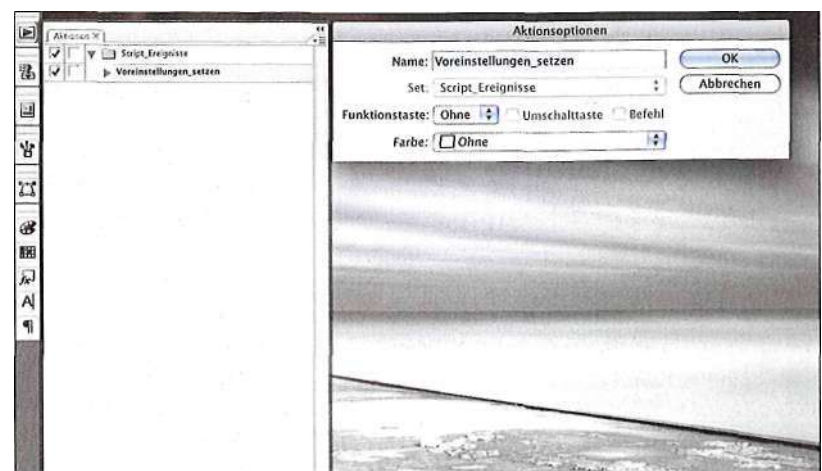
3 Voreinstellungen einbinden

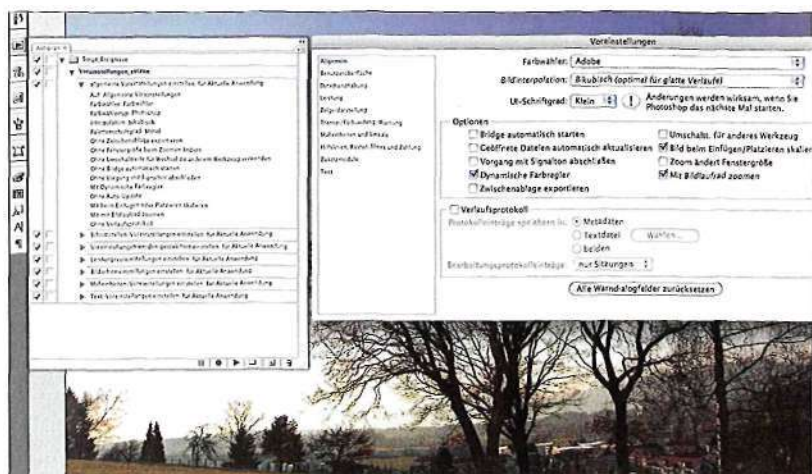
Jetzt wird es etwas unlogisch. Photoshop-Aktionen können so gut wie alle Voreinstellungen aufzeichnen, die man in Photoshop vorgeben kann. Das Problem ist nur, dass die gewünschte Einstellung explizit ausgewählt werden muss, damit sie aufgezeichnet wird. Das bedeutet, dass Sie die Voreinstellungen zuerst in jedem Fenster deaktivieren müssen, damit Sie sie später beim Aufzeichnen der Aktion wieder aktivieren können. Das ist zwar mühsam, die Mühe lohnt sich aber allemal. Drücken Sie „Strg-/Befehl + K“ um in Photoshop's Voreinstellungen zu gelangen. Überlegen Sie sich jetzt in aller Ruhe, welche Einstellungen Sie später aktivieren wollen.



4 Aktion planen und erstellen

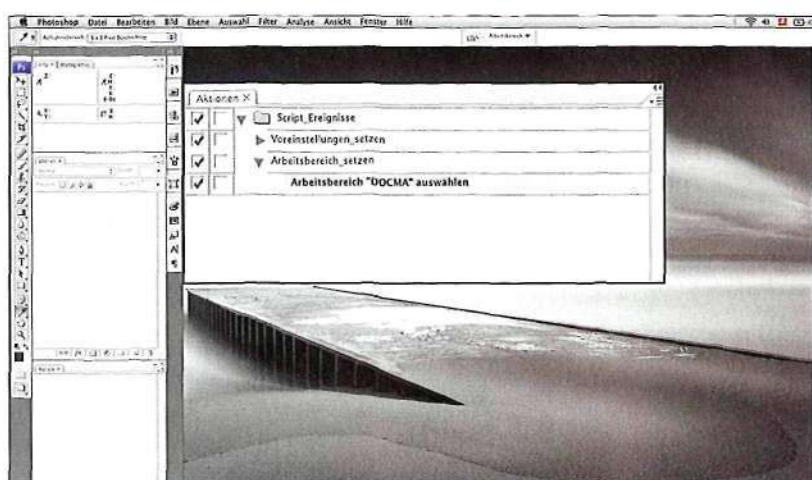
Eine gute Vorbereitung ist die Basis einer erfolgreichen Aktion. Spielen Sie die geplanten Arbeitsschritte im Voraus durch, damit Sie die Aktion anschließend fehlerfrei aufzeichnen können. Zwar lässt sich jede Aktion beliebig oft ändern und korrigieren, doch besonders bei umfangreichen Aktionen kann das Aufspüren und Beheben eines Problems sehr zeitaufwendig werden. Sorgen Sie für Ordnung und löschen Sie zunächst alle nicht benötigten Aktionssets in Photoshop's „Aktionen“-Palette, die Sie via „Fenster“-Menü aufrufen. Dann erstellen Sie einen leeren Ordner, legen eine neue Aktion an und beginnen mit der Aufzeichnung.





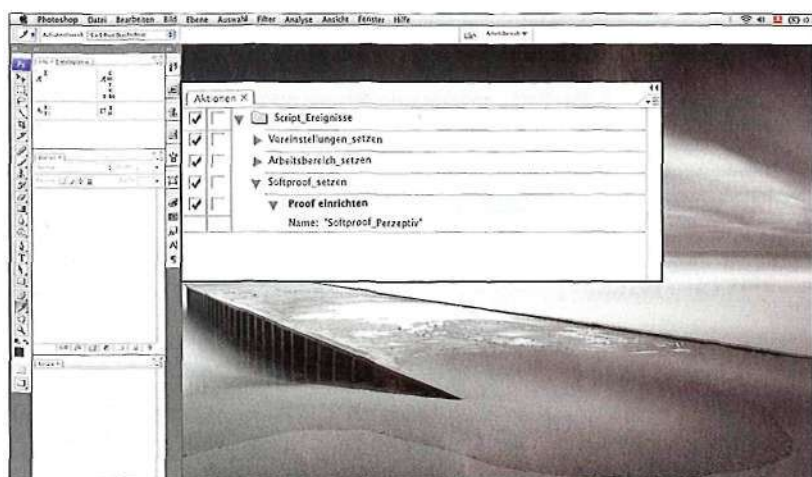
5 Voreinstellungen aufzeichnen

Die rote Ampel am Fuße der „Aktionen“-PaLETTE zeigt an, dass Photoshop von jetzt an alle Befehle aufzeichnet. Öffnen Sie erneut die Voreinstellungen und arbeiten Sie sich nach und nach durch den Dschungel an Optionen, bis Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, die Sie gerne in der Aktion speichern möchten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK“. Beenden Sie die Aufzeichnung, indem Sie die „Esc“-Taste auf Ihrer Tastatur betätigen oder in der „Aktionen“-PaLETTE unten links auf den quadratischen Knopf drücken. Sie sollten jetzt unbedingt die Aktion öffnen und prüfen, ob sämtliche Schritte in der Aktion enthalten sind.



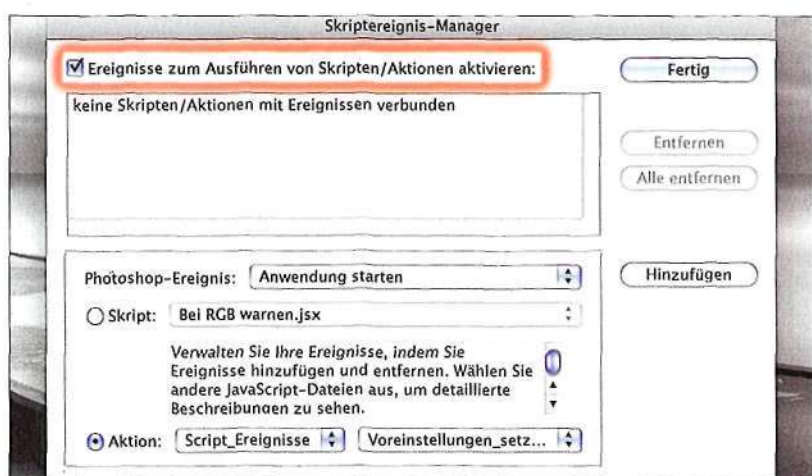
6 Arbeitsbereich aufzeichnen

Nachdem Sie die Voreinstellungen in einer Aktion erfasst haben, geht es an den Arbeitsbereich. Erstellen Sie dafür eine neue Aktion. Viele Anwender tendieren dazu, zu viel mit einer einzigen Aktion abdecken zu wollen. Arbeiten Sie lieber mit mehreren kleineren Aktionen, die Sie später unabhängig voneinander einsetzen oder kombinieren können. Im „Skriptereignis-Manager“ benötigen Sie außerdem mehrere autonome Aktionen. Nachdem Sie mit der Aufzeichnung begonnen haben, öffnen Sie das „Fenster“-Menü und wählen dort Ihren gespeicherten Arbeitsbereich aus. Jetzt können Sie die Aufzeichnung beenden



7 Softproof aufzeichnen

Nun fehlt noch eine Aktion, die den Softproof einschaltet. Starten Sie dazu erneut eine Aufzeichnung, klicken Sie dann ins „Ansicht“-Menü und wählen dort unter „Proof einrichten“ Ihre Proof-Vorgabe aus. Es wäre zwar auch möglich, die einzelnen Optionen des benutzerdefinierter Softproofes in einer Aktion aufzunehmen, ich rate Ihnen aber davon ab. Erstens wird die Aktion etwas länger und damit langsamer, zweitens werden Sie die im Vorfeld gespeicherte Proof-Vorgabe ganz bestimmt später noch gebrauchen können.

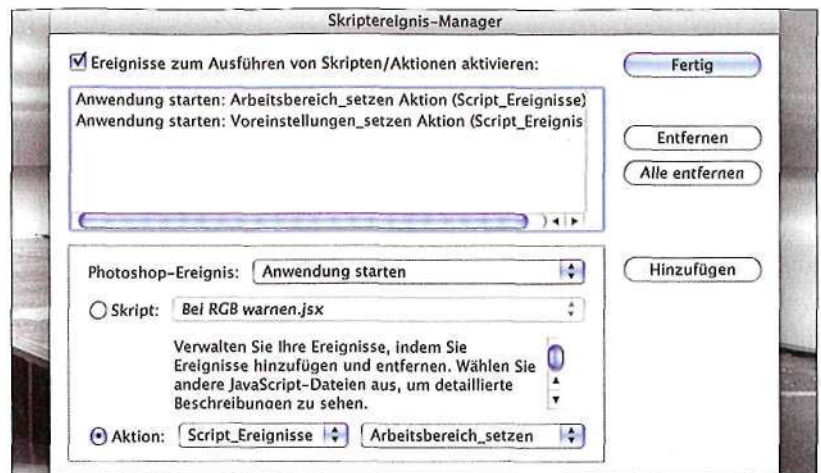


8 Skriptereignis-Manager öffnen

Die nötigen Aktionen haben Sie nun erstellt. Doch weiß Photoshop jetzt noch nicht, wann und in welchem Zusammenhang diese gestartet werden müssen. Dazu benötigen Sie den „Skriptereignis-Manager“, mit dessen Hilfe sich beliebige Photoshop-Aktionen mit einem Ereignis verknüpfen lassen. Trifft eines dieser Ereignisse ein, startet Photoshop automatisch diese Aktion, ohne dass sich der Anwender darum kümmern müsste. Sie finden den Dialog unter „Datei > Skripten > Skriptereignis-Manager“. Ist er geöffnet, muss der Manager zuerst einmal aktiviert werden. Klicken Sie dazu auf den Knopf oben links.

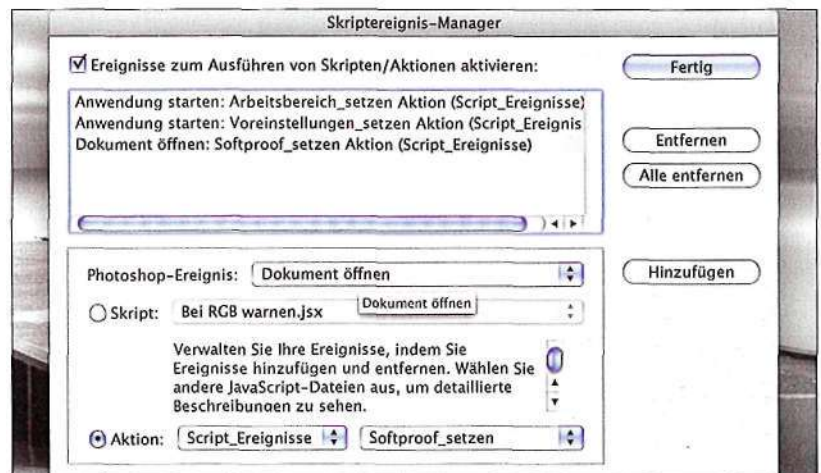
9 Ereignisse beim Programmstart

Nachdem der „Skriptereignis-Manager“ eingeschaltet wurde, gehen Sie zum Punkt „Photoshop-Ereignis“. Wählen Sie hier die Option „Anwendung starten“ aus. Anschließend wechseln Sie weiter unten vom Optionsknopf „Skript“ auf „Aktion“. Wie Sie sehen, befinden sich in diesem Menü alle gespeicherten Aktionsordner inklusive der dazugehörigen Aktionen. Wählen Sie die beiden Aktionen aus, die für das Definieren der korrekten Voreinstellungen sowie das Auswählen des gewünschten Arbeitsbereiches verantwortlich sind und klicken Sie auf den Knopf „Hinzufügen“. Die beiden Aktionen erscheinen jetzt mit dem zugewiesenen Ereignis oben in der Liste.



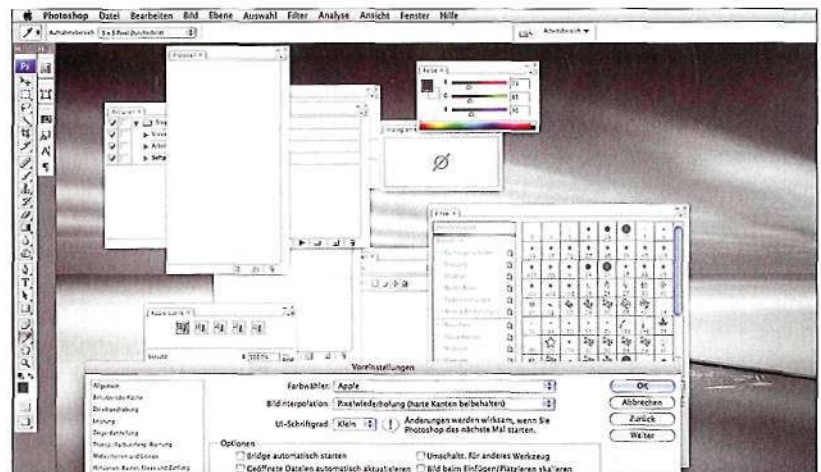
10 Dokumente öffnen

Nun wechseln Sie im Menü „Photoshop-Ereignis“ auf die Option „Dokument öffnen“ und hinterlegen diesem Ereignis die Aktion, die das Softproofing einschaltet. Auch dieser Vorgang erscheint postwendend oben in der Ereignisliste. Wenn Sie wollen, können Sie im „Skriptereignis-Manager“ noch weitere Ereignisse und Aktionen verknüpfen. Sollten Sie einmal einen Fehler begehen, lassen sich Einträge problemlos mit dem „Entfernen“-Knopf rückgängig machen. Ereignisse bleiben übrigens auch dann in der Liste erhalten, wenn der „Skriptereignis-Manager“ ausgeschaltet wird. Die zugewiesenen Aktionen sollten Sie im Nachhinein jedoch weder umbenennen noch löschen.



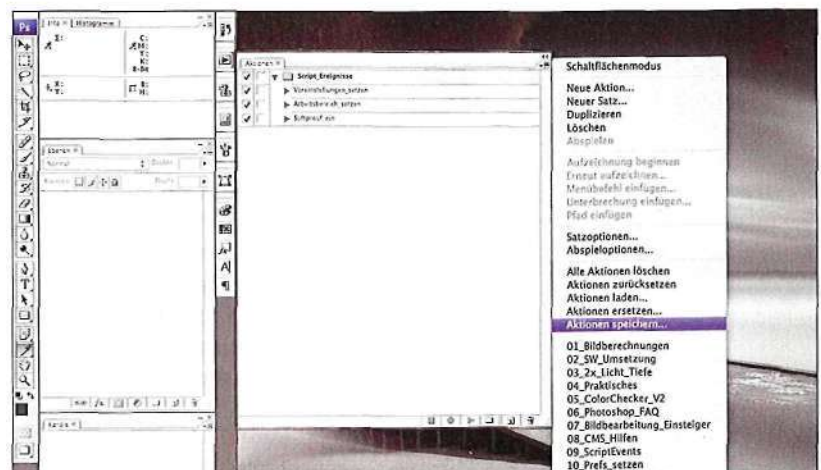
11 Testphase

Zum Testen und gegebenenfalls Korrigieren Ihrer Arbeit schließen Sie alle geöffneten Dokumente. Verschieben Sie nun einige Paletten oder ändern Sie einige Voreinstellungen. Darauf beenden Sie Photoshop und starten das Programm erneut. Wenn alles funktioniert, sollten nach dem Start alle Voreinstellungen gemäß der Aktion korrigiert und der Arbeitsbereich auf Ihre Einstellung zurückgesetzt worden sein. Öffnen Sie auch ein beliebiges Bild um zu prüfen, ob sich der Softproof ordnungsgemäß einschaltet. Bedenken Sie, dass die hier beschriebene Softproof-Variante immer den „CMYK-Arbeitsfarbraum“ Ihrer Farbeinstellungen simuliert.



12 Backup

Wenn Sie diesen Artikel gelesen und alle Schritte umgesetzt haben, werden Sie rund 15 Minuten benötigt haben. Dafür sparen Sie sich in Zukunft alle diese Arbeitsschritte. Wenn Sie schon bis hierhin gekommen sind, sollten Sie auch gleich noch alle Aktionen speichern, die Sie erstellt haben. Klicken Sie dazu in der „Aktionen“-Palette auf den Ordner, der Ihre Aktionen enthält, und wählen Sie oben rechts in den erweiterten Optionen der Palette „Aktionen speichern“ aus. Wer weiß, vielleicht hat Sie jetzt auch das Aktionen-virus infiziert. Ich hoffe doch sehr. Falls ja - willkommen im Club.





Blende zwei

Über einhundert neue Features, dramatische Beschleunigung, Raw-Bearbeitung der nächsten Generation und eine eingängigere Benutzeroberfläche - all das soll Apples Aperture 2 bieten. Wir haben das Update unter die Lupe genommen. | **Christoph Künne**

Als Aperture vor rund zwei Jahren das Licht der digitalen Welt erblickte, war es für viele Fotografen eine Art Offenbarung. Hier bekam man erstmalig einen Eindruck davon, wie der Raw-Workflow einerseits streng funktional und andererseits optisch elegant aussehen könnte. Vorbei schienen die Zeiten, in denen man mit den Einschränkungen von Camera Raw oder dem eher technischen Capture One mühsam die rohen Bilddaten entwickeln musste, bevor Sie zur „richtigen“ Bearbeitung in Photoshop zur Verfügung standen. Aperture war eine sehr gelungene Mischung aus Entwicklungsmaschine, Bildverwaltung, Ausgabeassistent und Farbkorrektur. Dem großen Erfolg standen allerdings eine Vielzahl an Apple-typischen Eigenheiten und Kinderkrankheiten einer Version 1.0 im Weg. Die Programmierer brauchten etwa ein Jahr, bis Aperture den professionellen Ansprüchen, die im Vorfeld formuliert worden waren, einigermmaßen gerecht wurde. Zeit genug für Adobe, Lightroom auf den Weg zu bringen, das zwar von der Oberfläche her nicht ganz so schön war wie Aperture, dafür aber mehr Geschwindigkeit bot, oft bessere Ergebnisse lieferte und vor allem für Mac OS X und Windows erhältlich war.

Inzwischen ist noch ein Jahr vergangen, und man hat sich bei Apple in dieser Zeit

Aperture vorgeknöpft, um den längst verlorenen Vorsprung von Lightroom wieder aufzuholen.

Geschwindigkeit

„Dramatisch“ sei Aperture 2 beschleunigt worden, versprechen die Strategen der Marketingabteilung bei Apple. Nun, wenn man einen ersten Blick auf eine Speicherkarte oder in ein Importverzeichnis wirft und in kürzester Zeit eine Vorschau aller Bilder sieht, zeigt sich auch der Skeptiker beeindruckt. Kommt man dann allerdings zu den Bearbeitungsfeatures, verfliegt ein Teil der Freude. Auch auf einem aktuellen High-End-Mac, mit reichlich RAM und vielen Prozessorkernen, gerät Aperture mit 12-Megapixel-Raws beim schnellen Verschieben vieler Regler regelmäßig kurze Zeit ins Stocken. Aus den kleinen Hackern, die man bei moderatem Arbeitstempo noch verschmerzen kann, werden allerdings störend lange Pausen, wenn sich die Bilddaten nach dem Import auf einem Speicherplatz im heimischen LAN befinden und nicht auf der internen Festplatte. Da hilft es auch nicht, mit einem Gigabit-Netzwerk verdrahtet zu sein.

Doch sind solche Tests nicht unbedingt alltagsrelevant - selbst wenn bei Lightroom in gleicher Konstellation flüssiges Arbei-

ten möglich ist -, da nur die wenigsten Fotografen ihre aktuellen Jobs von Beginn an auf dem Server speichern. Was man den Programmierern natürlich auch zu Gute halten muss, ist die deutlich spürbare Beschleunigung gegenüber der Vorversion. Zu den Beschleunigungsverbesserungen gehört zudem der Hintergrundexport, der dem Fotografen die Möglichkeit einräumt, weiterzuarbeiten, während die Feindaten gerechnet und gesichert werden. Als immer noch sehr träge erweist sich ebenfalls die schicke Lupenfunktion, die man über das Bild legen kann, um Details bis 16-fach zu vergrößern.

Apple empfiehlt einen zwei GHz Dual Core Intel- oder PowerPC G5-Prozessor und setzt Mac OS 10.4.11 (Tiger) mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und eine von acht Grafikkarten voraus, die alle nicht weniger als 256 MB RAM an Bord haben. Die Mindestanforderungen fallen etwas bescheidener aus - der kleinste aktuelle Mac reicht - doch wer denkt, man könnte Aperture 2 auch auf einem, beim Einsatz mit Lightroom noch erstaunlich sportlichen, PowerBook G4 installieren, wird enttäuscht.

Qualität

Ein Kritikpunkt am alten Aperture war die mitunter mäßige Qualität der „Raw-Entwicklung“, also der Umrechnung von unbearbeiteten Kameradaten in drei vollständige Farbkanäle. Weil Aperture sich bisher der relativ einfachen Berechnungsroutinen von Mac OS X bedient hatte, fanden die Ergebnisse vor manchem kritischen Fotografen wenig Gnade. In Aperture 2 gibt es nun eine neue Raw-Engine, die zweifelsohne einen besseren Job verrichtet als die alte. Sie beherrscht außerdem Tiefen- und Lichter-

Korrekturen, bietet eine Kontrolle der Farb- lebendigkeit, eine Konturverstärkung, Funktionen zum Hinzufügen und Entfernen von Vignetten, ein zusätzliches Finetuning der Raw-Entwicklung, das zum Beispiel helfen soll, Moires zu vermeiden, und einen Reparaturpinsel, um Staubkörner, Pickel und andere störende Elemente zu entfernen.

Das klingt, als würde Aperture hier mit Lightroom gleichziehen, es sogar mit dem Reparaturpinsel ein wenig überholen. Doch nach ersten Tests an einigen Problemkandidaten zeigt sich, dass Aperture beim Entwickeln qualitativ noch längst nicht in den Dimensionen von Lightroom oder Phase One mithalten kann. Zur Ehrenrettung sei gesagt, dass sich die hierbei ermittelten Unterschiede kaum auf richtig belichtete Bilder auswirken, sondern zum Beispiel dort in Erscheinung treten, wo mit hohen ISO-Werten gearbeitet wurde und nun nachträglich Details im Halbschatten wiederbelebt werden sollen. Einen Raw-Entwicklungstest, der anhand verschiedenartiger Problemfälle Stärken und Schwächen einzelner Anwendungen zeigt, wird es übrigens in einem der kommenden Hefte geben.

Interface

„Stromlinienförmiger“ sei das neue Interface, so tönt es aus dem Prospekt. In der Realität wirkt es einfach nur etwas aufgeräumter. Anstelle von hübschen, teiltransparenten, aber leider etwas unpraktischen Schwebepaletten, sind die Bearbeitungsfunktionen nun mehrheitlich in drei Reitern angeordnet, die sich am Bildschirmrand befinden. Praktisch ist auch der Marker, der Überstrahlungen und zugelaufene Tiefen farbig hervorhebt. Neu hinzugekommen sind zudem eine Projektübersicht, in der man schnell durch Bildersammlungen scrollen kann, und der direkte Zugriff auf eventuell vorhandene iPhoto-Bibliotheken direkt in Aperture.

Komfort

In Sachen Komfort markiert Aperture 2 die Spitze der derzeit am Markt befindlichen

Raw-Konverter mit Verwaltungsfunktionen. So findet sich hier nicht nur ein „richtiger“ Leuchttisch, auf dem sich Bilder wie auf einer Tischoberfläche anordnen lassen, sondern auch eine echte Druckvorschau auf Basis der installierten ICC-Profile. Während der Web-Export leider nicht um bessere Vorlagen erweitert wurde, haben .mac-Besitzer (.mac ist ein kostenpflichtiger Web-Service für Apple-Eigner) die Möglichkeit, ihre Bilder direkt auf den Account hochzuladen. Ebenfalls zu den Neuerungen zählt eine 16-Bit-Druckunterstützung, die für mehr Details und weichere Farbübergänge sorgen soll sowie verbesserte Layouts der eingebauten Fotobuchfunktion. Wer im Studio arbeitet und seine Bilder gleich nach der Aufnahme am Monitor beurteilen will, kann nun seine Nikon- oder Canon-DSLR-Kamera (eine genaue Liste der unterstützten Modelle gab es zum Redaktionsschluss noch nicht) direkt an Aperture anschließen. Freunde selbst erstellter Tastenkürzel haben die Option, Shortcuts nach eigenem Gutdünken festzulegen.

Fazit

Aperture ist und bleibt auch in der Version 2 Geschmackssache. Wer die Apple-Ästhetik schätzt und sich schon mit der Vorgängerversion anfreunden konnte, wird die neue Version und ihre Verbesserungen lieben. Wer sich das Produkt hingegen aus der Lightroom-Anwender-Perspektive anschaut, vermisst den großen, innovativen Wurf, der nötig wäre, um den Mehraufwand eines Umstiegs zu rechtfertigen. In fast allen Belangen hat Aperture mit Lightroom gleichgezogen, an einigen Stellen, wie etwa beim Farbmanagement, und bei manchen Komfortfunktionen oder beim Reparaturpinsel fährt es auf der Überholspur. Störend macht sich noch die verbliebene Trägheit bei der Bearbeitung großer Raw-Bilder aus und auch die Entwicklungsqualität bietet noch Raum für Verbesserungen. Vorbildlich hingegen ist die Produktpflege und der Preis: Mit 200 Euro ist es deutlich günstiger als die Konkurrenz von Adobe und es gibt kurz nach dem Start bereits eine stabilere Version 2.0.1.



Mit der großen Lupe, den Warnungen vor Über- und Unterbelichtungen sowie den vielen neuen Raw-Werkzeugen steht Aperture 2 Adobes Lightroom kaum noch nach.

TRAUMFRAU SELBSTBAUKIT



POSER® 7 SE

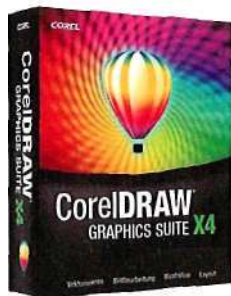
Nutzen Sie selbsterstellte 3D-Illustrationen z.B. für Grafikdesign, Storyboarding oder als Lehrmittel.

POSER 7 SE überzeugt durch einfache und intuitive Bedienung. Nutzen Sie aussagekräftige und leicht zu erstellenden Illustrationen um Ihren Präsentationen mehr Ausdruck zu verleihen.

Ergänzend zu der mitgelieferten, umfangreichen Sammlung sind außerdem zusätzliche Content Packs erhältlich. POSER 7 SE kann durch Plug-Ins mit professionellen Programmen für die Herstellung von Content, die Vorabvisualisierung und die Produktion von Spielen und Filmen benutzt werden.

**MAC
LAND**

Vertrieb Deutschland: MacLAND GmbH
Händlernachweis unter www.macland.de



Corels **Graphics Suite X4** soll neben neuen Werkzeugen einen besseren Benutzerkomfort, erweiterte Interaktivität und gestraffte Arbeitsabläufe bieten. Zu den mehr als 50 neuen und verbesserten Funktionen der Komplettlösung für Layout, Illustration, Bildbearbeitung und Bitmap-Vektorisierung zählen die Echtzeitvorschau auf Textformatierungen, die Unterstützung eines Online-Dienstes zur Schrifterkennung in Dokumenten, unabhängige Ebenen in den Seiten eines Layoutdokumentes, interaktive Tabellen, 80 Designvorlagen und neue Schriften. Die Bildbearbeitung unterstützt jetzt Raw-Formate von etwa 300 Kamertypen. Zudem wurde das Dialogfeld für die Tonkurve verbessert und das Geradestellen von Bildern durch ein einblendbares Raster erleichtert. Neu ist auch das ConceptShare-Andockfenster, auf das direkt in der CorelDRAW Graphics Suite zugegriffen werden kann. ConceptShare ermöglicht die Zusammenarbeit mit Kollegen über das Internet. Der neue Willkommensbildschirm erlaubt es den Nutzern, über eine zentrale Stelle auf Vorlagen, Lernwerkzeuge (Tipps und Tricks, Video-Tutorials) und die zuletzt benutzten Dokumente zuzugreifen. In der Graphics Suite X4 sind CorelDRAW X4 als Vektorillustrations- und Layout-Anwendung, PHOTO-PAINT X4 als Bildbearbeitungsprogramm, PowerTRACE X4 zur Vektorisierung von Bitmaps und CAPTURE X4 als Screenshot-Programm enthalten. Zum Lieferumfang gehören ein gedrucktes Handbuch und eine Trainings-DVD sowie Sammlungen von Bildern, Cliparts und Open-Type-Schriften. Die Software läuft unter Windows XP mit SP2 und Windows Vista und kostet 629,51 Euro. Upgrade-Berechtigte erhalten das Paket zum Preis von 320,11 Euro.

Der Softwareanbieter OnOne hat die Software **Liquid Resize** übernommen, die auf dem Skalierungs-Algorithmus „seam-carving“ basiert, um daraus ein Photoshop-Plug-in zur inhaltsabhängigen, nichtproportionalen Skalierung von Bildern zu entwickeln. Der Algorithmus analysiert die Bildinhalte und teilt sie in wichtige und weniger wichtige Bereiche auf. Wichtig sind Inhalte und Formen, die nicht ohne sichtbare Folgen verzerrt werden können. Sie bleiben unangetastet, während andere Bereiche überproportional skaliert werden. Liquid Resize ist eine inhaltsbezogene Skalierungssoftware, die von dem Ehepaar Ramin Sabet und Irmgard Sabet-Wasinger entwickelt wurde. Sie basiert auf der Arbeit von Shai Avidan und Ariel Shamir, die sie erstmals auf der Siggraph 2007 vorstellten. Eine kostenlose Beta-Version von Liquid Resize als Standalone-Anwendung für Windows und Mac OS X soll bald auf der OnOne-Webseite zum Download bereit stehen. Eine Beta-Version des Photoshop-Plug-ins ist für Mitte des Jahres angekündigt, die finale Version soll bis zum Jahresende folgen. Eine Präsentation von „seam-carving“ finden Sie als Video auf youtube (www.youtube.com/watch?v=qadwOBRKeMk).



Unter dem Namen **SmartMask** bietet nun auch Akvis (www.akvis.com) ein Photoshop-kompatibles Plug-in an, das Anwendern einen Teil der Handarbeit beim Freistellen abnehmen soll. Dazu müssen laut Anbieter - ähnlich wie bei anderen Produkten - lediglich die zu schützenden und die zu entfernenden Bildteile grob mit einem entsprechenden Malwerkzeug gekennzeichnet werden.

Das Programm sucht dann nach den Konturen des Objektes. In Fällen, bei denen das ausgewählte Objekt sich nicht deutlich genug vom Hintergrund abhebt, kann mit dem Korrektur-Pinsel im Complex-Modus nachgeholfen werden. Wer die Software testen möchte, findet auf den Internetseiten von Akvis eine 10 Tage lauffähige Test-Version. SmartMask läuft unter Windows 2000/XP/NT/2003/Vista und Mac OS X 10.3.9-10.5 mit einer Reihe von Bildbearbeitungsprogrammen. SmartMask ist in deutscher Sprache erhältlich und kostet 90 Euro.



Die neu im Franzis Verlag erhältliche **RAW 2.0 PhotoSuite Professional** ist eine abgespeckte Version des ebenfalls von Franzis angebotenen Raw-Konverters Silkypix Developer Studio aus dem Hause Ichikawa Soft Laboratory. Die Software verarbeitet Raw- und DNG-Dateien und bietet neben den üblichen Standards wie Weißabgleich, Entrauschen, Schärfen und Tonwertkorrektur ein Farbmanagement mit ICC-Profilen, das außer sRGB auch den erweiterten Adobe RGB-Farbraum unterstützt. Zu den weiteren Funktionen zählen die Behebung von Objektivschwächen und -fehlern wie Verzeichnung und Vignettierung sowie die perspektivische Entzerrung von stürzenden Linien. Eine Stapelverarbeitung erleichtert die standardisierte Bearbeitung größerer Sammlungen. Dateien können wahlweise im JPEG- oder TIFF-Format gespeichert werden. Das Programm läuft unter Windows 98 SE, ME, XP und Vista. Die RAW 2.0 PhotoSuite Professional kostet 59,95 Euro, im Download ist sie 10 Euro günstiger. Eine Liste der unterstützten Kameras gibt es auf www.franzis.de

Plug-ins

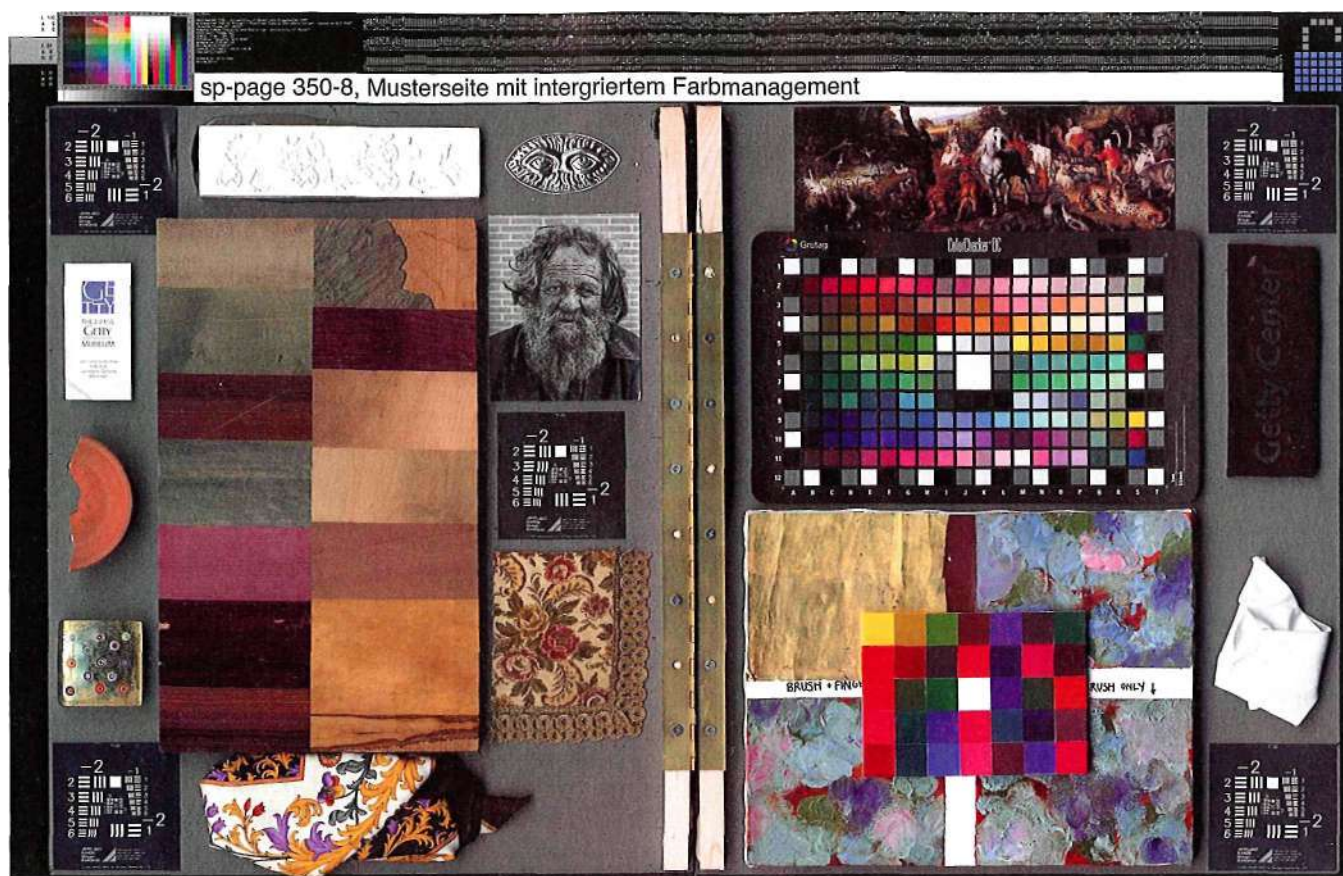


Ein interessantes Plug-in für Firefox, Internet Explorer und Safari hat das Kalifornische Unternehmen Cool Iris entwickelt. **Piciens** unterstützt Anwender bei der Bildsuche auf diversen Internetportalen - etwa bei Flickr, Yahoo, Picasa, DeviantArt, Myspace, Google Images und anderen, indem es die Suchergebnisse im Vollbildmodus des Browsers darstellt und den Anwender komfortabel darin stöbern lässt (www.piciens.com).

Die neue Vorschaufunktion für den Finder in OSX Leopard erkennt viele, aber nicht alle Dateitypen. Wer nicht bis zu einem Update von Apple warten möchte, findet im Blog **QuickLookPlugins** eine sofortige Lösung. Hier präsentieren Entwickler ihre teilweise kostenlosen Plug-ins, mit deren Hilfe sich der Bekanntenkreis des Finders erweitern lässt (www.quicklookplugins.com).

Ausschließlich unter OSX Leopard verwendbar ist die neu erschienene Software **Photonic** von Barton Springs Software. Das Tool im iPhoto-Look ist Upload-Manager und Flickr-Browser in einem. Es ermöglicht das Hochladen von Bildern, die Bildsuche in Flickr und den direkten Zugriff auf Bilder von Kontakten und Gruppen. Photonic 1.0 ist unter www.photonicapp.com erhältlich.





Sind unsere Bilder sicher?

Spätestens wenn mal eine Festplatte ausfällt, sich eine CD nicht mehr lesen lässt oder eine Speicherkarte den Dienst verweigert, fragt man sich, wie sicher die eigenen Bilder eigentlich archiviert sind. | **Christoph Künne**

Wer in alten Alben stöbert und Fotos der eigenen Familie vom Anfang oder aus der Mitte des letzten Jahrhunderts betrachtet, wünscht sich oft, damals wäre mehr fotografiert worden. Historische Bilder vermitteln weit besser als Schriftstücke oder Erzählungen einen Eindruck von der Zeit und den Gewohnheiten der Menschen, die sie bevölkerten. Die Menge der erhaltenen Fotos nimmt erst in den 60er und 70er Jahren des letzten Jahrhunderts zu. Bei deren genauerer Betrachtung stellt man allerdings fest, wie wenig von der ursprünglichen Farbinformation heute noch auf Dias und Abzügen erhalten geblieben ist. Um solche Zeugnisse der (eigenen) Geschichte für die Nachwelt zu erhalten, sind viele Fotografen dazu übergegangen, die besten Bilder zu digitalisieren und farblich wieder zu rekonstruieren. Doch sind die Bil-

der damit zukunftssicher? Eine Antwort darauf ist ähnlich schwer wie eine auf der Frage nach der Sicherheit der Renten: Im Prinzip nicht, außer es gibt unvorhersehbare positive Entwicklungen. Darauf lässt sich nicht bauen, also ist Vorsorge angesagt. Vor allem, weil die Sicherheitsfrage nicht nur gerettete alte Dokumente betrifft, sondern natürlich auch alle Bilder, die wir heute digital aufnehmen, und auch alles andere, was digital erzeugt und auf Datenträgern gespeichert wird. Beim aktuellen Stand der Technik also nichts Geringeres als der Großteil des kulturellen Erbes des frühen 21. Jahrhunderts.

Zeithorizonte

Eine Festplatte, die kontinuierlich betrieben wird, hat eine erwartbare Haltbarkeit von drei bis fünf Jahren. Hängt sie nicht ständig

am Strom und wird unsachgemäß, also zu feucht gelagert, kann sich die Lebenserwartung auch deutlich verkürzen. CDs und DVDs sollen - bei korrekter Lagerung - Jahrzehnte überdauern, zeigen aber in seltenen Fällen schon nach Monaten, oft nach fünf bis sieben Jahren irreparable Ausfallerscheinungen, schlicht, weil in den meisten Lagerumgebungen Temperatur und Luftfeuchtigkeit zu hoch sind und die eilig vorgenommenen Brennvorgänge nicht immer das höchstmögliche technische Qualitätsniveau erreichen. Die Hersteller halten sich mit Aussagen über die wirkliche Lebensdauer der Produkte bedeckt. Zwei Jahre währt die Garantie, alles Weitere bleibt dem Zufall überlassen. Auch das Zukunftsformat Blue-Ray-DVD wird kaum länger halten, da sich der physikalische Aufbau nicht wesentlich von dem normaler DVDs unterscheidet. Eine längere Lebensdauer ha-



Die Speicherung von Daten auf gespiegelten Festplatten im lokalen Netz (NAS) ist derzeit der sicherste Grundbaustein für ein migrationsfähiges Archivkonstrukt. Trotz relativ hoher Sicherheit befreit es den Fotografen aber nicht von zusätzlichen, extern gelagerten Backups auf Magnetbändern oder DVDs, will man gegen Feuer-, Diebstahl- oder Wasserschäden gewappnet sein.

ternen Festplatte für die Bilder, auf die täglich eine Kopie der neu hinzugekommenen Daten gespeichert wird. Das bringt etwas Sicherheit, löst aber noch nicht das Platzproblem auf dem Rechner.

Geschickter ist es, statt eine einzelne Festplatte anzuschließen, den PC mit einem so genannten NAS (Network Attached Storage) per Ethernet zu koppeln. Ein NAS ist ein Datenserver, der Speicherplatz im Netzwerk zur Verfügung stellt und so auch mit mehreren Rechnern zusammenarbeiten kann. Im Idealfall hat er mindestens zwei Festplatten, die einander spiegeln und den Ausfall einer Platte kompensieren. Bessere Modelle bieten zusätzliche Steckplätze, damit man bei größerem Speicherbedarf einfach die Kapazität erhöhen kann. Diese Handlungsoption beugt Hardwareausfällen vor, ist aber bei Feuer-, Diebstahl- oder Wasserschäden relativ nutzlos. Um gegen solche Risiken gewappnet zu sein, empfiehlt sich ein regelmäßiges Datenbackup des Serverinhalts auf DVD-RAM, Magnetbandmedien oder externen Festplatten, die an einem anderen, klimatisch geeigneten Ort gelagert werden. Das kann ein kühler und trockener Abstellraum sein oder, bei wirklich wichtigen Daten, auch ein idealerweise klimatisiertes Bankschließfach.

ben die wiederbeschreibbaren Formate CD-RW, DVD-RW und DVD+RW. Einzige Ausnahme unter den derzeitigen Speichermedien ist die sehr träge DVD-RAM, der Fachleute eine Lebensdauer von 30 Jahren prognostizieren, die aber spezielle Laufwerke erfordert.

Wir haben die Speicher-Problematik in DOCMA 06 schon einmal sehr ausführlich behandelt - den Artikel finden Sie bei den Materialien zu diesem Heft auf www.docma.info. Trotzdem seitdem vergangenen Jahre hat sich noch nicht viel geändert. Die Kernprobleme bestehen immer noch: Auch wenn die Datenträger selbst die Zeit überstehen: werden wir in zwanzig oder dreißig Jahren noch Abspielgeräte besitzen, die unsere heutigen Medien lesen können? Man denke nur an die Bandspeicher und die Floppy-Disks der 80er Jahre, die inzwischen fast unlesbar sind. Und auch für solche einstmalig zukunftsweisende Technologien wie Syquest-Cartridges, MO- oder Jazz-Laufwerke der späten 90er gibt es heute kaum oder keine Lesegeräte mehr. Selbst wer noch funktionsfähige Exemplare besitzt, wird Schwierigkeiten haben, sie an einem modernen Rechner zum Laufen zu bringen - schlicht weil der längst keine SCSI-Schnittstelle mehr hat.

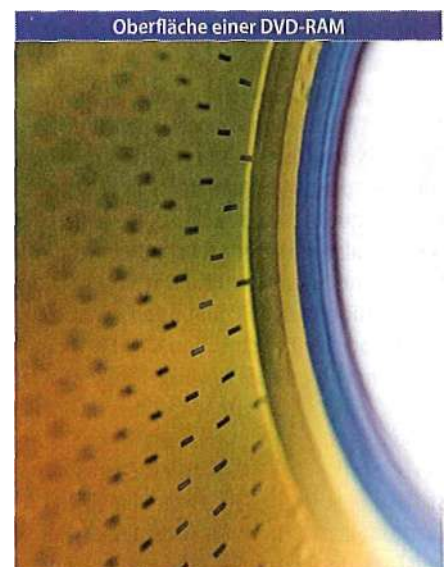
Eine Systemkontinuität ist auf absehbare Zeit bei anhaltender technischer Entwick-

lung weder erwartbar noch aus der Perspektive der Industrie wünschenswert. Wenn wir als Anwender Glück haben, bleibt uns zumindest die Abwärtskompatibilität der Austausch-Bildformate wie TIFF, JPEG oder DNG noch über mehrere Dekaden erhalten.

Handlungsoptionen

Digitale (Bild-)Daten sind also nicht so anspruchslos wie Negative oder Papierabzüge, die man einfach in Kartons und Schubladen lagern kann, und die es einem nachsehen, wenn man sie mal eine Dekade nicht anrührt.

Im Gegenteil, sie wollen regelmäßig in ein neues Zuhause umgezogen werden. Der einfachste Weg besteht darin, alle ein bis zwei Jahre einen neuen Rechner mit größerem Festspeicher zu erwerben und dorthin immer alle alten Daten zu kopieren. Das funktioniert natürlich nur unter bestimmten Voraussetzungen: Erstens darf man in der Zwischenzeit nicht zu viele Fotos machen, da sonst der Platz nicht ausreicht, zweitens dürfen die Festplatten der Rechner nicht vor der Zeit ausfallen. Bedingungen also, die für engagierte und auch nur ansatzweise sicherheitsbewusste Fotografen unrealistisch sind. Der einfachste Ausweg besteht in einer ex-



Wer nicht von Speicherscheiben lassen will, sollte wenigstens wiederbeschreibbare DVDs einsetzen, besser noch DVD-RAMs. Letztere erfordern allerdings spezielle Laufwerke und kosten doppelt bis dreimal so viel wie normale DVDs.



Rainer Tewes vom Stuttgarter Fotolabor M bietet zur Archivierung Ausbelichtungen von Daten auf spezielle Mikrofilme an. Dieses Material soll 500 Jahre halten, erzeugt keine weiteren Kosten und kann auch ohne digitale Technik weiterverarbeitet werden.

Wer das zu aufwendig findet und eine schnelle Datenanbindung besitzt, kann sich auch einen kapazitätsstarken (und geback-uppten) Server im Internet mieten und sein Sicherheitsarchiv dort lagern. Es gibt für solche Dienstleistungen Anbieter wie Gigabank (www.gigabank.de), die derartige Internet-tresore mit Sicherheitsgarantie vermieten.

Zukunftsmusik

Aktuell basteln die Größen in der Speicherbranche an Konzepten, die die Festplatte ablösen sollen. Erste Produkte gibt es schon, aber die sind noch sehr teuer. Solche Systeme basieren auf der Festspeichertechnologie NAND, die ohne bewegliche Teile auskommt. Diese Teile sind der Hauptauslöser für Defekte. Wegen ihrer geringen Masse überstehen solche Speicher auch grobe Behandlungen oftmals schadlos. Zudem widersteht Festspeicher großer Hitze und arbeitet ebenso lautlos wie energiesparend.

Aus derselben technischen Ecke kommen in naher Zukunft auch Speicherkarten, die (wie ehemals Filme) nur einmal beschreibbar sind und als Archivmedium fungieren. Derartige Karten sollen mit mehreren Gigabyte Kapazität für wenige Euros zu haben sein und die Archivierung von Fotos ein Stück

weit sicherer machen. Ein Kernproblem lösen aber auch sie nicht: Ohne Abspielgerät kann man damit nichts anfangen.

Analoge Alternative

Wer seine Bildbestände oder auch nur die Highlights seines Schaffens zukunftssicher und lesegeräturnabhängig archivieren möchte, kann auch den analogen Weg wählen und die Daten auf Film ausbelichten lassen. Ein Blick auf alte Farbdias und -negative zeigt jedoch, dass man hier beim Einsatz von Standardmaterialien nur ein paar wenige Dekaden herauschindet. Anders sieht das bei Spezialfilmen aus. Rainer Tewes, Fotoingenieur und Geschäftsführer des Stuttgarter Dienstleisters Fotolabor M (www.fotolabor-m.de), setzt beim Ausbelichten vom digitalen Datensätzen auf Ilfords CMM.F7-Spezialfilm, der als Mikrofilm nicht nur eine deutlich höhere Auflösung hat als konventionelles Material, sondern wegen einer abweichenden Farbemulsionstechnologie auch eine rechnerische Haltbarkeit von 500 Jahren aufweist. Dieses Material ist übrigens keine Neuerfindung, sondern schon seit 1963 erhältlich, was erste Realzeiterfahrungen ermöglicht. CMM.F7 wird normalerweise vom Militär und für die Verfilmung von Kultur-

gütern nach Maßgabe der Haager Konvention eingesetzt.

Tewes überträgt die Daten mit modifizierten Laserbelichtern mit einer Auflösung von 2 032 dpi im 8-Bit-Modus auf den Film. Archiviert wird normalerweise auf DIN A4 großen Filmstreifen, die wahlweise zwischen einem und 64 Bildern enthalten. Die Datengröße des A4-Blattes beträgt etwa 650 Megabyte. Während für die spätere Reproduktion bei einer „normalen“ DSLR 16 bis 32 Belichtungen auf ein Blatt passen, sind bei Bildern aus digitalen Mittelformatrückteilen 8 bis 16 Bilder die Norm.

So günstig wie digitale Kopien sind solche Belichtungen natürlich nicht. Abhängig von Größe und beauftragter Menge fallen zwischen zwei und zehn Euro pro Motiv an. Dafür gibt es auch keine Folgekosten. Um die Haltbarkeit zu gewährleisten, reicht es, die Filme in speziellen Polyesterhüllen und einem säurefreien Karton unter normalen Wohnraumbedingungen zu lagern.

Wer mit dieser Alternative liebäugelt, sollte sich jedoch vor Augen führen, dass die physikalische Übertragung keine 1:1-Umsetzung sein kann und es dabei zu leichten Farbverschiebungen kommt. Ausbelichtungen ersetzen also das Datenbackup nicht, sondern ergänzen es.



ImagePoint.biz geht neue Wege

Viele Bildagenturen arbeiten zusammen und geben Bilder und Bildersammlungen an ihre Partneragenturen weiter. Diese Praxis führt dazu, dass unzählige Bildersammlungen gleichzeitig bei verschiedenen Anbietern erhältlich sind und Agenturen und Fotografen den Überblick verlieren. Die Züricher Bildagentur imagepoint.biz will dieses Problem mit einem neuen System aus der Welt schaffen. Das neue Webinterface gibt keine Originalbilder weiter, sondern ausschließlich Vorschau-Bilder mit Bilddaten und Schlagwörtern. Bis zum Verkauf bleiben die originalen Bilder auf dem zentralen ImagePoint-Server, der Daten zu neuen Bildern, Hinweise zu gelöschten Bildern sowie Metadaten zu den Dokumenten in Echtzeit aktualisiert und unter den Partnern synchronisiert. Fotografen behalten den Überblick über die Verkäufe und können zudem bestimmen, über welche Partnerkanäle sie ihre Bilder anbieten wollen. ImagePoint hat bereits verschiedene internationale Partnerportale ins Netzwerk eingebunden.



picture alliance bringt Bewegung in Projekte

Die Frankfurter Bildagentur picture alliance bietet ihren Kunden neben sieben Millionen Bildern und Grafiken jetzt auch Filmmaterial für kreative Projekte. Unter „motion“ vermarktet das Tochterunternehmen der dpa über seinen Partner CentralOrder rund 500000 lizenzierte und lizenzfreie Clips des weltweit größten Bewegtbild-Anbieters Thought Equity. Die Kooperation ermöglicht die Clip-Lizenzierung von Footage (Filmmaterial) aus den Archiven von National Geographic, Sony Pictures Entertainment, NBC News, HBO Archives, The March of Time Collection, NCCA und den eigenen Beständen von CentralOrder. Das Spektrum reicht von kulturellen oder geografischen Spots von Forschungsreisen über Luftaufnahmen und historischem Material bis zu hochqualitativen Videos, die bei bekannten Film- oder Fernsehproduktionen gedreht wurden. Die Clips sind in allen gängigen Web- und Windows-Formaten erhältlich. Für den Zugriff auf das Angebot ist eine Registrierung unter www.picture-alliance.com erforderlich.



Corbis erweitert Kollektionen

Die Bildagentur Corbis erweitert ihr Angebot um lizenzierte (RM) und lizenzfreie (RF) Bilder mehrerer neuer Stock-Kollektionen, deren Themenspektrum vom zeitgenössischen Europa über weltweite Reisen bis hin zu iranischer Kultur reicht. „Cultura“ ist eine RF-Kollektion, die Kultur, Business und Style im modernen Europa einfängt. „Hemis“ ist die führende Reisefotoagentur Frankreichs. „Document Iran Images“ bietet die neuesten Stockfotos aus dem Iran, die die Kultur, Politik, Kunst, Geschichte sowie die Menschen dieses Landes darstellen. Die Bilder der Reisefotoagentur „Jon Arnold“ stammen aus aller Welt, wobei der Fokus auf beliebten Reisezielen in Nordamerika, Europa, Asien und im Nahen Osten liegt. Bisher gab es bei Corbis nur RM-Material dieser Agentur, ab sofort jedoch auch RF-Bilder. „81a Productions“ von Photolibrary bietet laut Corbis einen neuen, wichtigen Ansatz im Bereich klassischer RF-Bilder, mit vielfältigen, hochwertigen Fotos von Stillleben bis Lifestyle, (www.corbis.com)

PantherMedia wird international

PantherMedia kombiniert seit 2004 das Konzept einer kostenlosen Fotocommunity mit dem einer Bildagentur für lizenzfreie Bilder. Seit Mitte Januar steht das Angebot auch in englischer Sprache zur Verfügung. Damit können mittlerweile mehr als 15 000 registrierte Fotografen ihre Bilder nicht nur auf Deutsch diskutieren, kommentieren und bewerten, sondern auch einem internationalen Publikum in englischer Sprache präsentieren. Die bes-

ten Fotos werden zudem wöchentlich prämiert oder im Rahmen von Wettbewerben ausgestellt und veröffentlicht. Neu ist vor allem die individuell konfigurierbare Mehrsprachigkeit auf einer gemeinsamen Plattform. Durch die Öffnung für internationale Fotografen erwartet PantherMedia eine weitere Diversifizierung des Bildarchivs über Ländergrenzen hinweg. Die Mitglieder können nicht nur ihr individuelles Sprachprofil auswäh-

len, sondern sich zusätzlich entscheiden, ob sie nur an der Fotocommunity teilnehmen oder ihre Bilder auch in der Royalty Free-Bildagentur zum Kauf anbieten wollen. Die Bilder werden nach einer rechtlichen und qualitativen Prüfung über die deutsche und die englischsprachige Website der Agentur vertrieben. Außerdem verfügt PantherMedia über ein Vertriebspartner-Netzwerk von 68 Partneragenturen in 40 Ländern weltweit.

Agenturen



Maground - Bildagentur für Landschafts-, Stadt- und Hintergrundfotografie, www.maground.com



Strandperle vermittelt 3 Millionen Bilder von 350 Agenturen, www.strandperle.biz



Kochbuchfotos - Foodbilder-Blog rund ums Kochen, www.kochbuchfotos.de

Street-Looks: Die Sieger

In DOCMA 20 hatten wir Sie gemeinsam mit PantherMedia dazu aufgerufen, Bilder zu schicken, denen Sie Ihren eigenen farbästhetischen Stempel aufgedrückt haben. Erfreulich viele Leser/innen sind der Aufforderung nachgekommen, rund 1 500 Bilder wurden eingesandt. Die Fotografen der PantherMedia-Community reduzierten in einer Vorauswahl diese Riesenmenge auf 30 Arbeiten. Aus diesem Pool hat die DOCMA-Redaktion die Gewinner ermittelt. Insgesamt konnten wir zehn Preise vergeben.



Platz 1: Birgit Knoche aus Wuppertal fotografierte für dieses Bild drei Belichtungen mit einer DSLR-Kamera und setzt auf Photomatix, um ihre Bilder mithilfe von DRI-Techniken zu verfeinern.



Platz 2: Jan Gropp aus Jena

hat dieses Bild in seiner Straße mit einer Canon 30D aufgenommen. Die starke Wirkung des Bildes ergibt sich vor allem aus dem Einsatz der dunklen Vignettierung. Das leuchtende Rot des Mopedlacks und die dazu kontrastierenden Grüntöne der Umgebung, die durch eine Farbkorrektur per „Farbbalance“ entstanden sind, tun ein Übriges.



Platz 3: Sergej Seemann aus Stade benutzte ein Bild, das während des ISAF-Einsatzes auf einer Landstraße vor Kabul entstand, als Ausgangsmaterial für eine Retro-Look-Umwandlung in Photoshop CS3. Kombiniert mit der Struktur einer rissigen Wandfläche und eingefärbt in Gelb- und Orangetöne erscheint das Bild wie ein angegriffenes Foto einer längst vergangenen Zeit.



Platz 4: Jörg Bingel aus Neustadt a. Rbge zeigt eindrucksvoll, wie man mit leichten Farbkorrekturen eine Lichtstimmung optimieren kann.



Platz 5: Joachim Haack aus Gelsenkirchen zieht an allen HDRI-Registern, um dem farblich langweiligen Ausgangsbild neues Leben einzuhauchen.



Platz 6: Andre Beuthling aus Hamburg versetzt den Betrachter mit seinem Bild in einen Traum von mediterranem Licht und leichter Lebensart. Fast schon ein Gemälde.



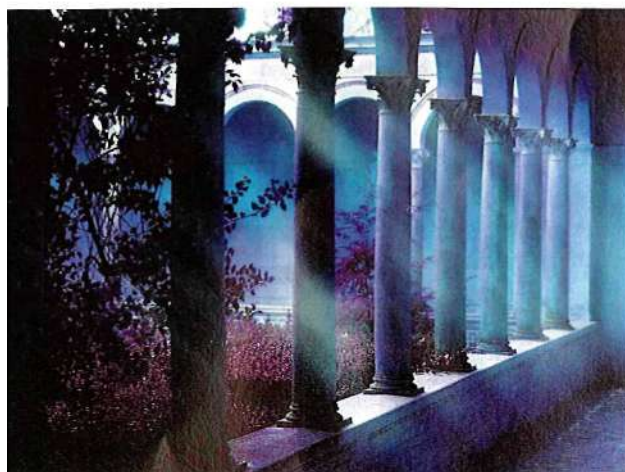
Platz 7: Ana Maria Perez Leal Rupprecht aus Halsbach zeigt mit ihrer HDRI-Überarbeitung, dass in einem Motiv meist mehr steckt, als die Kamera sieht.



Platz 8: Aleksander Pach aus München
hat die Steine im Vordergrund mit Tonwerttechniken übersteigert und anschließend den Warm-Kalt-Kontrast der Farben deutlicher herausgearbeitet.



Platz 9: Günther Schad aus Freising
nutzt für dieses Bild HDR-Techniken und macht damit auch noch die versteckteste Bildinformation sichtbar.



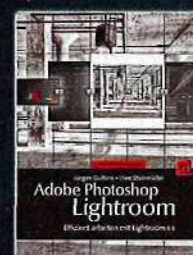
Platz 10: Ina Penning aus Berlin
erzeugt mit dem Mystical Lighting-Filter eine eindrucksvolle Lichtstimmung, die sie durch zusätzliche Farbkorrekturen in PhotolImpact verstärkt.



Christian Bloch
Das HDR-Handbuch
High Dynamic Range Imaging
für Fotografen und
Computergrafiker
Übersetzung aus dem Amerikanischen
2008, 406 Seiten, komplett in Farbe
Festeinband, mit DVD
€ 49,00 (D)
ISBN 978-3-89864-430-3



Dieter Bethke
HDR-Fotografie
HDR - High Dynamic Range
Imaging mit Photomatix
90 Minuten Video auf DVD
2008, € 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-493-8
(dpunkt.verlag/
Edition Mediabook)



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



Torsten Andreas Hoffmann
**Die Kunst der Schwarz-
weißfotografie**
Eine Schule der Bildgestal-
tung im digitalen Zeitalter
2008, 272 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 44,00 (D)
ISBN 978-3-89864-501-0



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



George Barr
Besser Fotografieren
Die hohe Schule der
kreativen Fotografie
2008, 256 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 36,00 (D)
ISBN 978-3-89864-543-0



dpunkt.verlag

Ringstraße 19 B · D-69115 Heidelberg
fon: 0 62 21 / 14 83 40 · fax: 14 83 99
e-mail: bestellung@dpunkt.de
www.dpunkt.de

DOCMA Award: Gesichtspunkte

Für den Wettbewerb 2008 haben wir uns etwas Besonderes ausgedacht: Um zu zeigen, was man mit dem vorgegebenen Porträt alles machen könnte, stellen Hauptgewinner der letzten Jahre ihre Versionen in DOCMA vor - nicht zum Abkupfern, sondern als Anregung für die eigene Kreativität. Den Anfang macht Christine Gerhardt. | Doc Baumann



© Michael H. Sinn

Da haben einige ja offenbar bereits in den Startlöchern gesessen und nur darauf gewartet, dass es endlich losgeht. Jedenfalls wird der Download-Link von Patricias Porträt, das der Wiener Fotograf Michael H. Sinn für uns gemacht hat, eifrig genutzt, und es gibt bereits etliche Eintragungen in die Teilnehmerliste (www.docma.info > Award-Anmeldung).

Für alle, die das letzte Heft verpasst haben sollten: Das Thema 2008 heißt „Gesichtspunkte“, und es geht darum, das Porträt oben rechts zu verwenden. Was Sie damit machen, bleibt ganz Ihnen überlassen, und der folgende Workshop von Award-Gewinnerin Christine Gerhardt zeigt, dass man dazu an den Gesichtszügen selbst gar nicht unbedingt etwas verändern muss. Machen Sie das Bild nicht zu klein; denken Sie daran, wenn Sie gewinnen, soll es in großem Format ausgedruckt - und nicht zu stark hochgerechnet - im Museum hängen.

Wie in jedem Jahr haben unsere Sponsoren wertvolle Gewinnprämien bereitgestellt:

Von Adobe kommen je drei Pakete für die drei Teilnehmerklassen (Semiprofis, Profis, Ausbildung) der Creative Suite 3 Design Premium, Creative Suite 3 Design Standard sowie Photoshop CS3 - der Gesamtwert: ca. 16 000 Euro. Epson stellt einen Stylus Pro 3 800-Drucker im Wert von 1 660 Euro zur Verfügung, Wacom drei Intuos 3 A4 (je 500 Euro), Datacolor sponsert drei Spyder3Studio-Koffer (je 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 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.

Die Ausstellung im Landesmuseum Koblenz wird vom 18. Oktober an für drei Wochen zu sehen sein, an diesem Tag findet die Eröffnung mit der Übergabe der Gewinnprämien statt und Ratz Media wird auch 2008 für die Hauptgewinner Trophäen anfertigen und überreichen.

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 erhalten Sie Ihre Teilnehmernummer per Mail zugesandt. Damit kennzeichnen Sie dann Ihre - bis zu fünf - Bilddateien, die wie in jedem Jahr von der Jury anonym bewertet werden.

Auch bei den Teilnahmebedingungen bleibt alles unverändert, es gibt also gesonderte Bewertungen und Preise für professionelle, semiprofessionelle und in der Ausbildung befindliche Teilnehmer/innen.

Einsendeschluss ist der 29. Juli 2008. Die CD mit den Bilddaten (mehr dazu im nächsten Heft oder im Download-Text) sowie die heruntergeladenen, ausgedruckten und unterschriebenen Teilnahmebedingungen schicken Sie an die DOCMA-Redaktion: Am Rain 1 in 35466 Rabenau.





DOCMA-Award: Kreidekunst

Zum diesjährigen DOCMA-Award haben wir ein Porträt vorgegeben, das die Wettbewerbsteilnehmer/innen kreativ umgestalten sollen. **Christine Gerhardt**, Fotografin und mehrmalige DOCMA-Award-Gewinnerin, zeigt, wie's aussehen könnte.

Seit Jahren träume ich als begeisterte Bildbearbeiterin und passionierter Teilnehmerin an Fotowettbewerben von einer Themenvorgabe wie im diesjährigen DOCMA-Award. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer kann sich diesmal ein und dasselbe Porträt des Wiener Fotografen Michael H. Sinn von der DOCMA-Homepage (www.docma.info) herunterladen und dieses mit Kreativität und Können in ein neues Werk umwandeln.

Gerade bei einem gleichen Ausgangsbild ist es enorm spannend zu sehen, wie unterschiedlich jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer diese Aufgabe umsetzt. Gut ist bei einem solchen Wettbewerb auch, dass niemand einfach nur ins Archiv greifen und ein bereits bekanntes (vielleicht schon mehrfach prämiertes und veröffentlichtes) Bild einreichen, oder ein Motiv einfach nachfotografieren beziehungsweise am Computer nachbauen kann.

Ein Themenfotowettbewerb ist eine wunderbare Möglichkeit, die eigene Kreativität zu entfalten. Im Gegensatz zu einer Auftragsarbeit muss man kein Ergebnis vorlegen, das einen eventuell launischen oder unentschlossenen Kunden zufriedenstellt. Man macht der Jury einfach „Vorschläge“, die im besten Fall honoriert, prämiert und der Öffentlichkeit vorgestellt werden - und im schlimmsten Fall passiert einfach nur gar nichts. Ergo kann man bei einem Fotowettbewerb im Grunde wirklich nur gewinnen.

Ein Gewinnerbild besteht immer aus zwei Komponenten: einer guten Idee und einer überzeugenden Umsetzung. Treue DOCMA-Leser blättern vielleicht ein paar Ausgaben zurück und finden viele hilfreiche Anregungen für die Umsetzung des Bildes. Aber wie findet man eine grundlegende Idee?

Mein Rat: Schauen Sie sich doch einmal Fotozeitschriften und/oder Fotobücher an, lassen Sie sich inspirieren, aber kopieren Sie nicht.

Greifen Sie alte Ideen auf und setzen Sie diese neu um. Zeigen Sie mit Ihrem Bild das Unerwartete. Beschäftigen Sie sich intensiv mit der Aufgabenstellung, nehmen Sie sich immer einen kleinen Block und einen Stift mit, um Ideen notieren zu können. Legen Sie sich ein Konzept, eventuell eine Skizze zurecht, nach der Sie arbeiten. Gehen Sie also nicht einfach an den Computer und montieren ohne Plan los, lassen Sie Ihre Idee reifen.

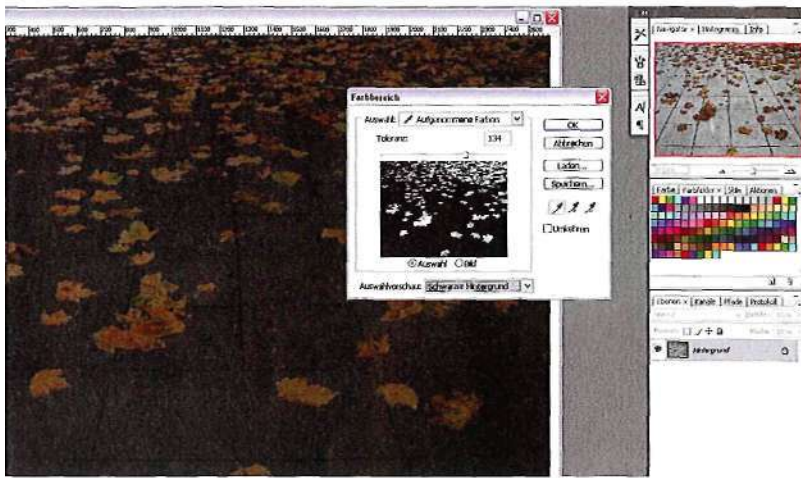
Und wenn Sie Ihre Idee gefunden haben: Arbeiten Sie sorgfältig, denn auf den riesigen Ausstellungsausdrucken von Nopar sieht man jede Unregelmäßigkeit und jede Freistell-Schlamperei!

Nun bin ich sehr gespannt auf die Bilder der Teilnehmer/innen - zumal ich dieses Jahr den DOCMA-Award von der anderen Seite, der der Jury erlebe. Ich freue mich sehr auf Ihre hoffentlich zahlreichen, kreativen Umsetzungen und hoffe auf den folgenden Seiten einige Anregungen dazu geben zu können.



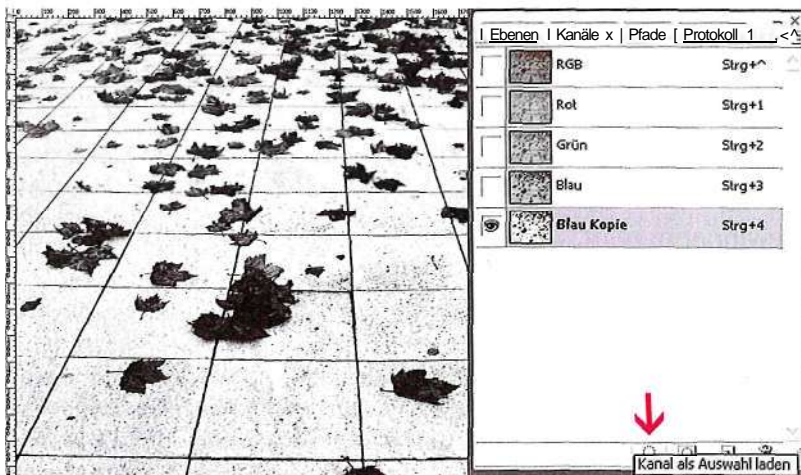
1 Ziel definieren

Die Grundidee bei dieser Bearbeitung war, das Porträt wie mit Kreide auf Bodenplatten aufgemalt aussehen zu lassen. In den Innenstädten sieht man immer wieder Künstler, die mit Kreide verblüffende Werke schaffen. Ich habe versucht, mit Photoshop CS3 ähnliches zu gestalten. Dem Bild liegen zwei Fotos zugrunde, das Ausgangsportrait und eine Aufnahme des Bodens mit Herbstblättern. Diese Bodenplatten habe ich zufällig vor einigen Jahren gesehen, als ich eine halbe Stunde zu früh zu einem Termin kam und noch etwas warten musste. Da erwies es sich als sehr nützlich, dass ich seit Jahren stets eine kleine kompakte Digitalkamera bei mir trage.



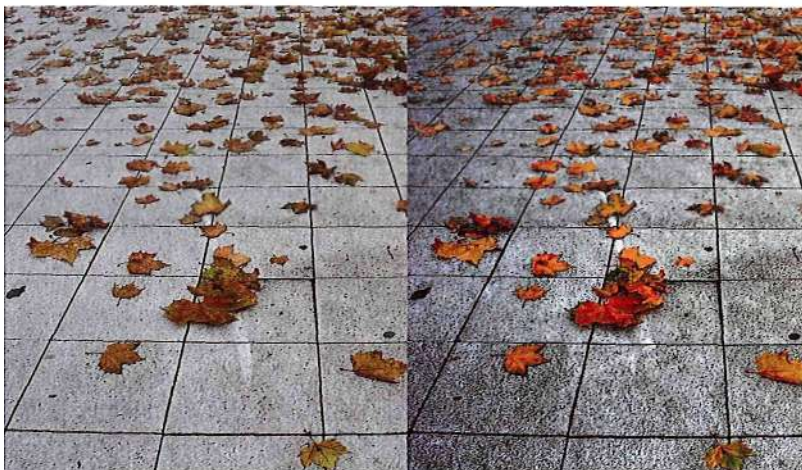
2 Blätter freistellen

Hätte ich das Bild mit den Bodenplatten zunächst farblich korrigiert, wäre es für ein einfaches Freistellen zu dunkel geworden. Deshalb habe ich mit dem Freistellen der Blätter begonnen. Dazu wählte ich die Option „Auswahl > Farbbereich“, klickte dann mit der Pipette die Blätter an und probierte verschiedene Farbtöne und Toleranzwerte aus. Mit der Auswahlvorschau „Schwarzer Hintergrund“ ist die Beurteilung der Auswahl gut möglich. Mit der Option „Kante verbessern“ (ab PS CS3) eventuell die Kanten nacharbeiten. Die ausgewählten Bildbereiche dann über „Ebene > Neu > Ebene durch Kopie“ auf eine neue Ebene kopieren und anschließend deren Tonwert korrigieren.



3 Freistellen alternativ

Eine schnelle und gute Auswahl wäre bei diesem Bild auch mittels der Kanäle-Palette möglich gewesen. Dazu kopieren Sie den Kanal mit den größten Kontrasten (hier blau) und verstärken diese mit der Gradationskurve. (Wenn Sie beim Einstellen der Gradationskurve mit gedrückter Strg+Befehlstaste ins Bild klicken, wird der Wert auf der Kurve markiert. Diese Markierung lässt sich dann gezielt aufhellen oder abdunkeln. Auf diese Weise können Sie beispielsweise den Boden markieren und aufhellen oder die Blätter zum Abdunkeln anwählen.) Das Symbol „Kanal als Auswahl laden“ in der Kanäle-Palette wählen, anschließend „Auswahl umkehren“.



4 Boden anpassen

Nachdem ich die Blätter freigestellt habe, konnte ich nun den Tonwert korrigieren. Anschließend habe ich die Ebene dupliziert. Die obere Ebene wurde mit der Füllmethode „Multiplizieren“ und einer Deckkraft von 78 % eingestellt und mit der Gradationskurve etwas abgedunkelt.

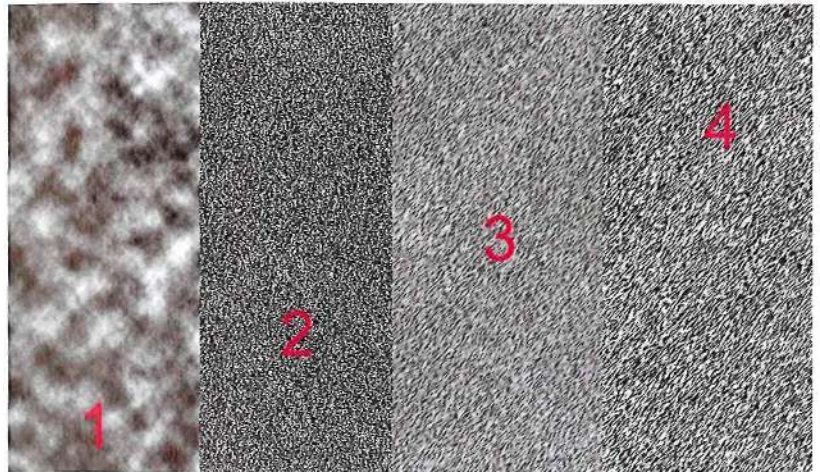
5 Störungsebene anlegen

Nun zum Porträt: Da dieses wie ein mit Kreide gemaltes Bild aussehen soll, muss eine Struktur hinzugefügt werden. Damit es dabei nicht zu Verzerrungen kommt (wie bei der Anwendung der Filtereffekte „Buntstiftschraffur“ oder „Diagonal verwischen“), erzeuge ich dazu eine Störungsebene, die das noch hochformatige Porträt passgenau überlagert. Dazu klicken Sie in der Ebenenpalette auf das Symbol „Neue Ebene erstellen“ und füllen die leere Ebene mitunter > Renderfilter > Wolken“. Die Vordergrundfarbe sollte dazu Weiß und die Hintergrundfarbe Schwarz sein.



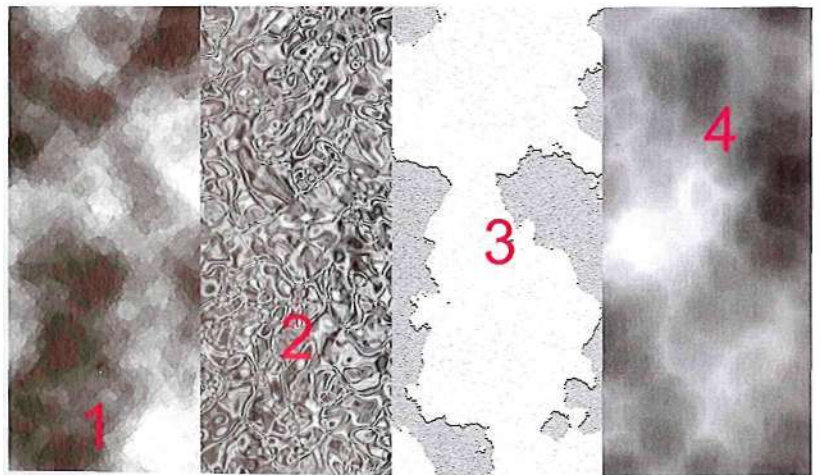
6 Störung erzeugen

Auf die Ebene mit der Wolkenstruktur (1) wenden Sie nun den Filter „Rauschfilter > Rauschen hinzufügen“ mit der Stärke 400 und der Option „Gaußsche Normalverteilung“ und „Monochromatisch“ an (2). Dann fügen Sie mit dem Filter „Weichzeichnen > Bewegungsunschärfe“ im Winkel von 45 Grad mit dem Abstand 5 den Wischeffekt hinzu (3). Anschließend verstärken Sie die Kontraste mit „Unschärf maskieren“ mit den Werten: Stärke 190, Radius 50 und Schwellenwert 0 (4).



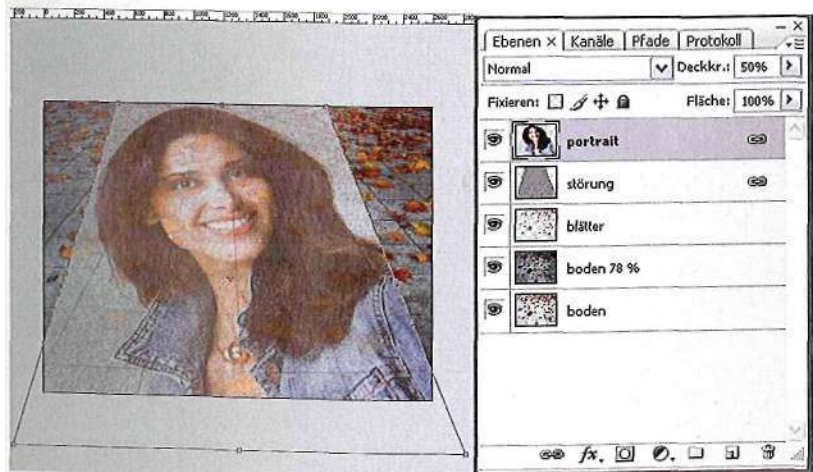
7 Störungsvarianten

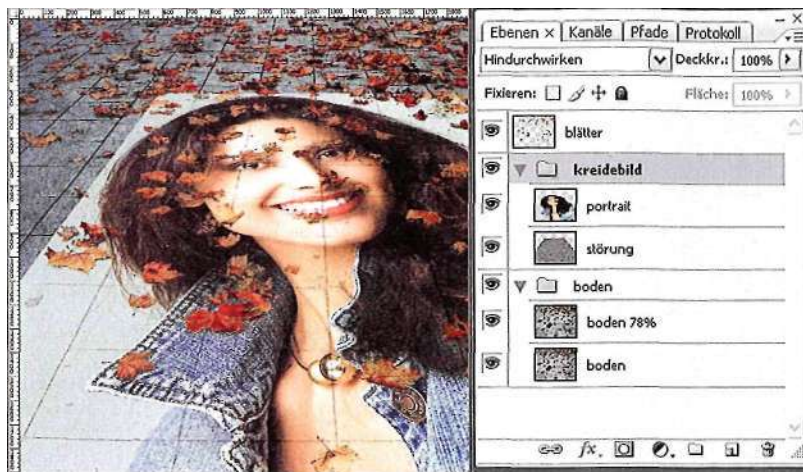
Aus der neuen Ebene mit der Wolkenstruktur (Schritt 5) lassen sich unzählige Variationen einer Bildstörung beziehungsweise Struktur erstellen, die Sie unter dem Bild oder darüber platzieren und durch die verschiedenen Füllmethoden und Deckkraftänderungen kombinieren können. Rechts auf dem Bild habe ich die Filter „Aquarell“ (1), „Chrom“ (2), „Prägepapier“ (3) und „Dunkle Bereiche vergrößern“ (4) angewandt. Auch bei der Anwendung der einzelnen Filter lassen sich durch Änderung der Parameter viele Varianten erzeugen.



8 Zusammenfügen und Skalieren

Wandeln Sie die Hintergrundebene durch Doppelklick auf ihr Bild in der Ebenenpalette in eine normale Ebene um und verschieben Sie diese in der Ebenenpalette über die Störungsebene. Mit der Strg-/Befehlstaste markieren Sie nun beide Ebenen, wählen im Kontextmenü die Option „Ebenen verbinden“ und ziehen die verbundenen Ebenen mit dem Verschiebenwerkzeug auf die Arbeitsfläche des Bodenbildes. Die verbundenen Ebenen zusammen skalieren und perspektivisch dem Boden anpassen. (Beim Skalieren die Deckkraft beider Ebenen auf 50 % setzen, dann ist die darunter liegende Struktur erkennbar.)





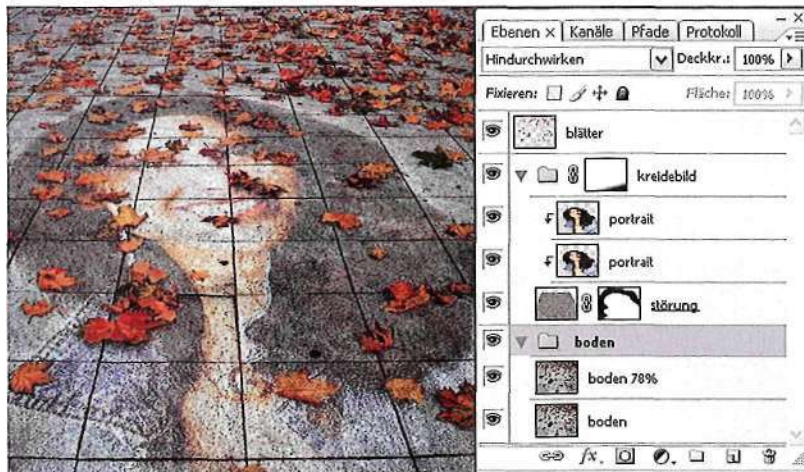
9 Anordnen

Alle Komponenten der Montage sind nun zusammengefügt, müssen aber in der richtigen Reihenfolge angeordnet und zusammengefasst werden. Ganz unten liegen die zwei „Boden“-Ebenen, darüber die Störungsebene und das Porträt, ganz oben die freigestellten Blätter. Die beiden „Boden“-Ebenen sowie das Porträt und die Störung habe ich jeweils zu einer Gruppe zusammengefasst. Bei der Arbeit mit vielen Ebenen ist es auch hilfreich, die einzelnen zusammengehörenden Ebenen farbig zu kennzeichnen.



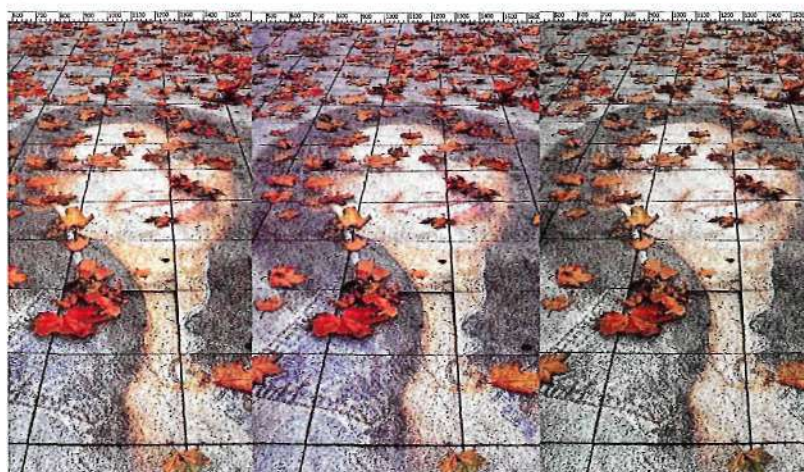
10 Fülloptionen

Nun können Sie die Reihenfolge, die Fülloptionen und die jeweilige Deckkraft der Ebenen „Portrait“ und „Störung“ einstellen, um die Störung sichtbar zu machen. Die Variationen sind sehr vielfältig, das Ziel ist, ein möglichst überzeugendes Kreidegemälde zu erhalten. Variante 1: Portrait (P) unter Störung (S), P: Luminanz 100 %, S: Weiches Licht 100 %. Variante 2: P: Hartes Licht 80 %, S: Weiches Licht 85 %. Variante 3: S unter P, S: Weiches Licht 100%, P: Hartes Licht 100%. Variante 4: wie Variante 3, aber die „Portrait“-Ebene mit der Option „Schnittmaske“ mit der Störungsebene verbunden und dupliziert.



11 Ebenenmasken

Da die „Portrait“-Ebene nun mit der Störungsebene durch eine Schnittmaske verbunden ist, wird nur der Bildbereich angezeigt, der bei der Ebene darunter mit Pixeln gefüllt ist, transparente Bereiche werden ausgeblendet. Um Transparenzen zu erzeugen, lege ich Ebenenmasken an. Dazu wählen Sie in der Ebenenpalette die Option „Ebenenmaske hinzufügen“ und malen auf der Ebenenmaske mit dem Pinselwerkzeug. Schwarzjöscht, Weiß, stellt wieder her, Grau erzeugt durchsichtige Bereiche. Damit entferne ich den hellen Hintergrund um das Porträt, so dass nur ein leichter heller Schein um die Haare übrigbleibt. Ebenenmasken sind auch auf die ganzen Gruppen anwendbar.



12 Variationen

Die fertige Montage wird auf die Hintergrundebene reduziert (vergessen Sie aber nicht, vorher die Photoshop-Datei mit sämtlichen Ebenen in voller Auflösung zu speichern). Manchmal korrigiere ich die Tonwerte und/oder die Gradationskurve nach. Sie können auch Farbvariationen ausprobieren, Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Auf dem Foto ist das erste Bild das Original, das zweite wurde über den Blaukanal im Tonwertkorrektur-Dialog manipuliert und beim dritten wurden über „Bild > Anpassungen > Farbtön/Sättigung“ alle Farbwerte bis auf rot und gelb reduziert.

RED BOX

2008



Red Box, das umfangreichste Handbuch der Werbe- und Kommunikationsbranche, liefert Ihnen Kommunikationsdaten von ca. 25.000 Kreativen in Deutschland. Geordnet nach Branchen und Orten finden Sie hier Agenturen, Fotografen, freie Grafiker und Texter, Studios, Fachlabore, Modellagenturen, Stylisten, Filmproduktionen und andere Dienstleister. *Red Box* ist das unentbehrliche Nachschlagewerk für alle Kommunikationsaufgaben. **Neu!** Jetzt auch täglich frische Kreativ-News unter www.redbox.de.

Bestellen Sie jetzt *Red Box* 2008 zum Preis von 89,00 Euro (inkl. USt., zzgl. Versandkosten) unter www.redbox.de!

connecting creative professionals



Red Box



Interaktive Lupe

Diese Lupe vergrößert immer die unter ihr liegenden Bildbereiche - auch dann, wenn sie über das Bild bewegt wird. Seine Idee zum Photoshop-Rätsel aus Heft 21 beschreibt **Torsten Wiegand**.

Anhand eines interaktiven Bildbeispiels möchte ich Ihnen eine technische Funktion von Photoshop näherbringen, die Ebenenschnittmaske.

Wir werden dabei eine Lupe so anlegen, dass sie sich interaktiv bewegen lässt und den jeweils unter ihr liegenden Bereich vergrößert - wenn auch optisch nicht ganz

korrekt; der vergrößerte Ausschnitt liegt nicht immer exakt über den Objekten darunter. Spannend finde ich dabei die Möglichkeit, diesen Effekt direkt in Photoshop zu demonstrieren.

Die für diesen Workshop benutzte Lupe besteht aus einem mit Rost als Muster gefüllten Ring, einer Kette und dem Glas, Auf

das Zusammenbauen der Lupe möchte ich an dieser Stelle nur kurz eingehen. Dazu finden Sie ausführlichere Workshops u.a. in vorangegangenen Ausgaben. Sie können Ihre Lupe natürlich auch aus Chrom oder Holz bauen.

Wollen Sie sich die Lupe in Aktion sehen, so besuchen Sie www.towi.de. Viel Spaß!



1 Lupe

Aus einer rostigen Kette habe ich einen Bereich als Muster festgelegt und dann einen Ring damit gefüllt. Danach wurde die Füllung mit einigen Störungen versehen, der Ebene der Ebenenstil „Abgeflachte Kante und Relief“ zugewiesen und an störenden Stellen mit dem Stempelwerkzeug nachgearbeitet. Aus demselben Stück Kette habe ich anschließend die Kette der Lupe zusammengebaut. Lupe und Kette bekommen noch einen Schlagschatten als Ebenenstil, den Sie danach in eine Ebene umwandeln, damit Sie den Schatten unter die Reflexe legen können. Mit einem Lichtsaum und einem Reflex wird das Glas angedeutet.

2 Geeignetes Motiv suchen

Nachdem Sie die Lupe fertiggestellt haben, können Sie recht schnell jedes beliebige Motiv mit ihr kombinieren. Sie werden jedoch feststellen, dass sich einige Motive besser eignen als andere - eine Landschaft etwa wäre eher ungeeignet. Wichtig für die Bildwirkung ist, dass der Effekt der Vergrößerung deutlich sichtbar wird. In diesem Beispiel wird der Versatz in den Unterteilungen den Vergrößerungseffekt verstärken. Auf welchem Motiv Ihnen die Lupe am besten gefällt, werden Sie selbst herausfinden. Sie sehen auch durch die unterschiedliche Positionierung der Lupe in den Bildbeispielen, dass Lupe und Motiv unabhängig voneinander sind.



3 Vergrößerung und Maske

Für den Effekt der Vergrößerung duplizieren und skalieren Sie die Ebene mit Ihrem Motiv per „Bearbeiten > Transformieren > Skalieren“ oder „Bearbeiten > Frei Transformieren“ (StrgV-Befehlstaste-T). In unserem Beispiel ist es eine Vergrößerung um 130 %, das können Sie auch in den Werkzeugoptionen direkt numerisch eingeben. Damit der vergrößerte Bereich nur innerhalb der Lupe sichtbar wird, benötigen Sie eine weitere Ebene. Für die darin enthaltene Fläche klicken Sie mit dem Zauberstab in das Innere der Lupe und erweitern danach die Auswahl um einige Pixel, bevor Sie diese mit Farbe füllen.



4 Schnittmaske herstellen

Legen Sie nun die Ebene mit dem vergrößerten Motiv über die Ebene mit der gefüllten Auswahl. Über „Ebene > Schnittmaske erstellen“ oder einen Klick mit gedrückter Alt-Taste auf die Trennlinie zwischen Vergrößerung und Maske verbinden Sie die beiden Ebenen so, dass von Ihrem vergrößerten Motiv nur dort etwas zu sehen ist, wo die Schnittmaske eine Füllung hat, also innerhalb Ihrer Lupe. Schnittmasken eignen sich auch hervorragend, um zum Beispiel Texte mit einem Bild zu füllen. Selbst nach einer Textkorrektur brauchen Sie keine erneute Füllung anlegen. Siehe auch DOCMA 18, Seite 24 ff., Workshop „Augen“.



5 Interaktive Lupenwirkung

Alle für die Bewegung relevanten Ebenen werden nun verbunden, entweder temporär, indem Sie die benötigten Ebenen mit gedrückter StrgV-Befehlstaste anklicken oder auf Dauer, indem Sie die angeklickten Ebenen über „Ebene > Ebenen verbinden“, dauerhaft verbinden. Sie möchten die Lupe bewegen, also alle Ebenen, die zur Lupe gehören (Ring, Kette, Reflex usw.), Sie möchten mit der Lupe aber auch den vergrößerten Ausschnitt bewegen, also muss auch die Schnittmaske Teil der verbundenen Ebenen sein. Bewegen Sie nun die Lupe zusammen mit der Maske, so vergrößern Sie scheinbar den jeweils unter der Lupe liegenden Ausschnitt.





Als Gewinner unseres Lupen-Rätsels wurde Marcus Hasart ausgelost. Er hat die Vergrößerung mit einer runden Formebene und speziellen Einstellungen der Ebenenfüllmethode wiedergegeben; für die Lupendarstellung sorgten Ebeneneffekte.



Matthias Lemcke hat gleich drei unterschiedliche Verfahren ausprobiert. Bei einem davon wird die Vergrößerung als - jederzeit numerisch skalierbare - „Muster“-Einstellungsebene angelegt. Sein dritter Vorschlag war recht exotisch, klappt aber.



Christian Suhr schickte neben seiner regulären Lösung noch eine weitere ein, die zeigt, dass sich das Prinzip der Lupe bei Bedarf auch verwenden lässt, um zum Beispiel den Körper eines Menschen mit Röntgenblicken zu durchdringen.

Bewegliche Lupe: Des Rätsels Lösungen

Zum vorigen Photoshop-Rätsel kamen nicht nur viele (richtige) Einsendungen - überrascht hat uns vor allem die Menge unterschiedlicher Ansätze. Einige kamen sogar mit nur zwei Ebenen aus.

Oie Mehrheit der Einsender/innen hat die „richtige“ Lösung beschrieben - richtig insofern, als sie dem Ebenenaufbau entsprach, den sich unser Leser Thorsten Wiegand ausgedacht hatte, von dem die Idee zur beweglichen Lupe stammt und dessen Vorgehensweise Sie in dem Workshop ab Seite 106 nachlesen können.

Sieht man einmal von den auf unterschiedlichen Ebenen verteilten Elementen für Einfassung und Glanzeffekte der Lupe ab - die sich später problemlos auf eine Ebene reduzieren lassen -, so ist seine Ebenenschichtung kurz so zu beschreiben:

Auf der Hintergrundebene liegt das Ausgangsfoto; sie wird dupliziert und vergrößert skaliert. Auf einer dritten Ebene darüber schwebt die Lupe. Die vierte Ebene ist eine Kreisfläche, deren Durchmesser dem der Linse entspricht; sie wird mit einer beliebigen Farbe gefüllt. Wichtig ist vor allem der letzte Schritt: Dieser Kreis wird zwischen der Hintergrundebene und ihre Vergrößerung geschoben, die Ebene mit der Vergrößerung mit dem Kreis als Schnittmaske zusammengefasst (deren Pixel sind jetzt also nur noch innerhalb des Kreises eingeblendet), und schließlich verkettet Sie die Kreis- und die Lupenebene, damit sich diese immer gemeinsam bewegen. Das war's! Schauen Sie

sich die Details noch einmal in Thorsten Wiegands Leser-Tipp genauer an.

Aber es geht auch ganz anders, und nicht nur auf eine Weise. Stefan Hirschberger sowie Peter Hennig aus Zwickau setzen ihre vier Ebenen so ein: Unten die Vergrößerung, darüber das Foto, dann ein Kreis mit Ebenenstilen, damit verkettet oben die Lupe. Das Besondere bei ihnen: Für den Kreis haben sie unter „Ebenenstile > Fülloptionen > Erweiterte Füllmethode > Deckkraft (= ‚Fläche‘ aus der Ebenenpalette) und Aussparung > Stark“ eingestellt; damit ist innerhalb des Kreises das darunterliegende Foto ausgeblendet und man sieht dort die Vergrößerung.

Ähnlich, aber nur mit drei Ebenen, machen das zum Beispiel Marcus Hasart oder Lorenza Cancian aus Wien: Auf der Hintergrundebene die Vergrößerung, darüber das Foto, oben eine Formebene mit einer kreisförmigen Vektormaske mit Ebeneneffekten für Glanz und Kontur. Drei Ebenen verwenden auch Frank Butter und andere: Das Foto im Hintergrund, darüber folgen die Lupe als Kreisfläche mit Ebeneneffekten und ganz oben die Fotovergrößerung, mit dem Kreis als Schnittmaske verknüpft.

Mit drei Ebenen sind weitere Lösungen möglich: Alfred Hanzl aus Klagenfurt und Matthias Lemcke aus Sevetal haben einen

ungewöhnlichen Weg beschritten: Unten das Foto, darüber eine Einstellungsebene vom Typ „Muster“ wobei als Muster zuvor das Foto selbst definiert worden war, seine Vergrößerung ist nun einfach durch Prozeenteingabe zu variieren; die Option „Mit Ebene verbinden“ ist deaktiviert. Diese Ebene erhält eine schwarze Ebenenmaske mit einem weißen Kreis in Größe der Lupe, die mit dieser Ebene verkettet ist und auf Ebene 3 liegt.

Kommen wir schließlich zur Zwei-Ebenen-Lösung, wie sie Holger Mey realisiert hat: Das Foto liegt auf der Hintergrundebene, die Vergrößerung darüber; sie hat Weiß auf Schwarz eine kreisförmige Ebenenmaske und ist mit einigen Ebeneneffekten ausgestattet, die die Lupe darstellen. Hier reicht es also, die Ebenenmaske zu bewegen. Erik Kalbfleisch hat die Reihenfolge umgedreht: Unten die Vergrößerung, oben das Foto mit Ebeneneffekten; nur ist hier die Ebenenmaske weiß und der Kreis darin schwarz.

Da wir nicht die eleganteste Lösung zu präferieren hatten, sondern der Gewinn unter allen Einsender/innen mit einer funktionsfähigen Datei verlost werden sollte, hat wieder der Zufall entschieden. Der von 3D-Connexion bereitgestellte Space Navigator zum fixieren Navigieren - nicht nur - in Photoshop geht an Marcus Hasart. doc

Photoshop-Rätsel: Bildvergleich

Diesmal erwartet Sie ein ganz anderer Bildbearbeitungskrimi: Ein manipuliertes Tatortfoto, in das sich nicht nur ein unzeitiger Osterhase eingeschlichen hat. Finden Sie die Unterschiede! | **Doc Baumann**



Unter den Gewinnern verlosen wir diesmal Uli Staigers Buch „Composing und Montage“ aus dem mitp-Verlag im Wert von 50 Euro.

Bilderrätsel dieser Art kennen Sie sicherlich aus anderen Zeitschriften: Man setzt Ihnen ein Original und eine Fälschung vor, verrät Ihnen, dass zwischen beiden soundso-viele Unterschiede bestehen, und Sie machen sich auf die Suche. Haben Sie alle gefunden, ist das Rätsel gelöst. Einfache Angelegenheit!

Bei unserem kriminalistischen Spiel ist es allerdings etwas schwieriger, denn im wirklichen Leben teilt Ihnen ein Fälscher ja auch nicht mit, an wie vielen Stellen er das manipulierte Foto verändert hat. Das herauszufinden, ist Ihre Aufgabe. Und so ist es bei uns auch.

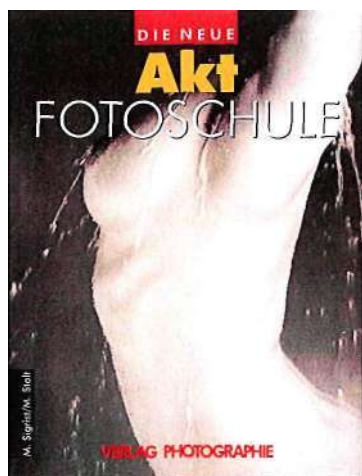
Sie müssen uns diesmal keine Bild-dateien schicken, sondern eine schlichte Zahl: die Menge der Abweichungen zwischen dem Originalfoto (oben) und dem verfälschten (unten). Diese Stellen liegen zwar deutlich voneinander getrennt und jede zusammenhängende Fläche gilt als jeweils eine Veränderung, etwa der einmontierte Hase in der Bildmitte. Sollten Sie sich im Einzelfall trotzdem nicht entscheiden können, ob ein Bereich als ein Eingriff gilt oder als zwei, sei Ihnen als kleine Hilfestellung noch verraten, dass die gesuchte Zahl durch drei teilbar ist.

Sie müssen sich dabei nicht auf die nebenstehende Druckdarstellung verlassen und mit einer Lupe suchen - die Datei mit den beiden Bildern finden Sie bei www.docma.info unter den Arbeitsmaterialien als „Photoshop-Rätsel“. Ach ja, noch was: Uns würde auch interessieren, wie Sie dabei vorgegangen sind; vielleicht haben Sie ja einen Trick benutzt, um sich die Fahndung ein wenig zu erleichtern.

Bitte schicken Sie die gesuchte Zahl und einen kurzen Satz zur verwendeten Vorgehensweise bis zum 5. Mai an: redaktion@docma.info, Stichwort „Photoshop-Rätsel“. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir diesmal als Gewinn Uli Staigers „Composing“-Buch vom mitp-Verlag.

Wir wollen wissen: Wie viele Unterschiede gibt es zwischen Original (oben) und Fälschung (unten)?





Die neue Akt Fotoschule
von Martin Sigrist und Matthias Stolt
Gebundene Ausgabe: 208 Seiten
Verlag Photographie 2000
49,95 Euro

Aktfotoschule

Wer es auf sich nimmt, nach den Weihnachtstagen in einem Fotogroßlabor eine Betriebsführung mitzumachen, weiß anschließend, warum der durchschnittliche Kamerakäufer ein solches Gerät erwirbt. Fast jeder zweite Bilderstreifen, der aus den Maschinen läuft, erzählt dieselbe Geschichte: Erst sitzt die Familie mit Eltern, Großeltern und Kindern steif um den Baum herum, dann wird es nach und nach immer ungezwungener, und am Ende sind nur noch die Eltern übrig und Mutti hat von Bild zu Bild immer weniger an, bis sie ganz unbekleidet vor dem Weihnachtsambiente posiert. Je nach Mentalität der Fotografen und ihrer Modelle erhält man Einblicke ins Familienleben, die nicht in jedem Fall ästhetisch ausfallen. Aktfotografie ist eine Disziplin, so lernt der Betrachter hier in der harten Konfrontation, die mehr als technischer Gerätschaften bedarf. Um solchen

optischen Entgleisungen vorzubeugen, empfiehlt sich die Lektüre eines mit Sachkunde verfassten Buches wie der Aktfotoschule des Autorenduos Sigrist/Stolt. Hier findet man weniger tiefe Einblicke als vielmehr tiefe Erkenntnis über das Wesen der fotografischen Abbildung des nackten Menschen. An eindrucksvoll schönen Bildbeispielen lernt der Leser die wichtigsten Rezepturen fürs anspruchsvolle Nacktbild kennen. Es geht zunächst sowohl um Foto- als auch um Aufnahmetechnik, juristische und rein menschliche Hintergründe, dann um Körpersprache, Aktstile und schließlich auch um die angemessene Präsentation der Resultate. Da das Buch schon seit ein paar Jahren auf dem Markt ist, bietet es den Vorzug, am Rande auch noch analoge Techniken zu berücksichtigen, die bei aktuellen Publikationen leider fast völlig unter den Tisch fallen.

Keine Schule für alle

Sie haben eine Spiegelreflexkamera und sind vom „Fotovirus“ befallen? Dann könnte die Fotoschule von Martin Zurmühle das passende Buch sein, damit Sie bald noch mehr Freude an Ihren Bildern haben. Los geht es mit den üblichen Präliminarien, die sich in den meisten Fotoschulen finden, die man aber sicherheitshalber wenigstens einmal zur Kenntnis genommen haben sollte: Die Kamera und ihre Technik, die kleine Objektiviellehre und eine Einweisung in die korrekte Bemessung der Belichtung. Nun kommt der Autor zum eigentlichen Thema, der Bildgestaltung. Leider erstrecken sich die sehr allgemein gehaltenen Ratschläge nur über gut 20 Seiten, dann folgt schon wieder schwer verdauliche Technik. Farbmanagement, Farbprofile, Fine-Art-Drucke - erst bei den Farbmodellen kommt wieder die Ästhetik zum Zuge, wenn der Autor erklärt, wie man mit Farben Fotos gestaltet. Etwa auf Seite 200 geht es dann endlich richtig los. Der Leser erfährt, wie er das natürliche Licht in seinen vielen Facetten beherrschen kann, welche Kontraste dabei wann und wo bewältigt werden müssen und wie man Kontrastumfänge mithilfe von Bildbearbeitungstechniken erweitert. Die Arbeit mit künstlichem Licht, besonders der Einsatz von mobilen Blitzgeräten und Studio-Elektronenblitzen, beschäftigt den Autor weitere 100 Seiten, also das letzte Viertel des Buches. Das Buch richtet sich an ambitionierte DSLR-Einsteiger, auch wenn der Titel scheinbar eine andere Zielgruppe adressiert. Aber dieser Hang zur Übertreibung findet sich an vielen Ecken wieder. Zum Beispiel, wenn der Autor an unzähligen Stellen unter jedes seiner Bilder schreibt „Fotograf: Martin Zurmühle“, wenn er die anderen Fotografen, die ein paar Bilder beige-steuert haben, im Anhang ausgiebig vorstellt, oder wenn er die meiner Ansicht nach oft eher mäßige Originalität und

Qualität seiner Bilder mit beschönigenden Bildunterschriften zu kaschieren sucht. Davon abgesehen ist das Buch ein hilfreicher und meistens inhaltlich kompetenter Begleiter auf dem Weg zu besseren Bildern.



Bildgestaltung für Fortgeschrittene
von Martin Zurmühle
Gebunden: 416 Seiten
Data Becker 2007
39,95 Euro

iPhoto 08

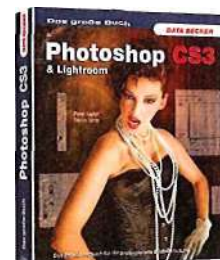
Jeder Macbesitzer stößt früher oder später auf iPhoto, die Bildverwaltung, auf die Apple systemweit gerne zurückgreift, wenn es um die Nutzung oder die Einbindung von Fotos geht. Daniel Mandl hat jetzt ein Buch zu iPhoto 08 vorgelegt, in dem erfahrene iPhoto-Anwender viel Neues über ihr Programm lernen, das aber auch den Novizen schnell in die Lage versetzt, seine Fotos im Überblick zu behalten und die wichtigsten Retuschen vorzunehmen, ohne dass er dafür erst umständlich Photoshop öffnen müsste.



iPhoto 08
von Daniel Mandl
Broschiert: 240 Seiten
Mandl & Schwarz 2007
24,80 Euro

Photoshop CS3 & Lightroom

Die Dame auf dem Cover schaut uns so unfreundlich an, dass man zögert, das Buch aufzuschlagen. Dabei sind die Inhalte durchaus sehenswert. In der Hauptsache geht es um Photoshop, das Thema von Hauptautor Pavel Kaplun. Hier findet sich eine ganze Menge Grundlageninformation, es gibt Tipps, Tricks und kleine Workshop-Projekte, die auch für fortgeschrittene Anwender den einen oder anderen „Wow“-Effekt bieten. Sein Koautor Stefan Gross konzentriert sich hingegen auf Lightroom und trägt mit rund 40 Seiten zu diesem Thema nur etwa zehn Prozent zum Buchumfang bei. Auch wenn der Autor auf die Bereiche Diashow, Drucken und Web nur der Form nach eingeht, lernt man hier doch viel über die Möglichkeiten und die Grenzen dieser Raw-Bildbearbeitung. Kaplun zeigt in dem Buch dagegen ein ganzes Panoptikum von Photoshops Facetten. Im Kern geht es zwar um die üblichen Retuschen, Montagen, Farbkorrekturen und Effekte, aber der Autor thematisiert auch Farbmanagement, HDR und Webdesign und widmet den Automatisierungsoptionen relativ viel Raum. Insgesamt mehr anregendes Bilderbuch als strukturiertes Lehrbuch. Man nimmt es - trotz bösem Titelblick - gerne in die Hand, vermisst allerdings ein didaktisches Konzept, wenn man gezielt lernen möchte.



Photoshop CS3 & Lightroom
von Stefan Gross und Pavel Kaplun
Gebunden: 400 Seiten
Data Becker
39,95 Euro



Drastische Motive

Nachdem uns die Medien mit allgegenwärtiger Gewalt traktieren und dunkle TV-Serien über Autopsie und Forensik Hochkonjunktur haben, ist es Zeit, dass solche Elemente auch in der Welt des Glitzers und Glamours Einzug halten. So reicht die Bandbreite dieses wortfreien Designerbuchs aus dem Gestalten-Verlag von dunklen Mystery-Bildern bis zu taghellen Alpträumen, die jedoch mit einer bestechenden Ästhetik aufwarten. Schaurig schön.

Black Magic, White Noise
von Robert Klanten, Hendrik Hellige
und Sven Ehmann
Taschenbuch: 157 Seiten
Die Gestalten-Verlag 2007
29,90 Euro



Das weibliche Auge

Das wurde aber auch Zeit. Nachdem die Emanzipationsbewegung in den letzten dreißig Jahren nahezu jeden Bereich des öffentlichen und privaten Lebens auf frauentypische Spezifika durchleuchtet und abgegrenzt hat, schien es doch fast, als hätte sie die Fotografie vergessen. Na ja, vergessen wäre übertrieben, schließlich musste jahrelang über frauenfeindliche Darstellungen in der Fotografie debattiert werden. Doch ein extra Lehrbuch für die „Fotografin“ ist erst mit dem Buch „Das weibliche Auge“ auf den Markt gekommen. Möchte man bei dem Titel zumindest denken, doch ist hier zwischen den Buchdeckeln kein Fünkchen emanzipatorisches Gedankengut zu finden. Es geht um Aufnahmetechnik, die Bildgestaltung mit Licht, Farbe und Perspektive, die üblichen Motivsujets - wobei hier die Aktbilder nur Frauen zeigen und auch sonst halbnackte Barbiepuppen als Modellersatz herhalten müssen. Wirklich anders sind nur sprachlichen Details. So wird zum Beispiel der emotionale Bezug zur Autorin stärker als in vergleichbaren Büchern herausgearbeitet. Schon vor dem Inhaltsverzeichnis ist ihr eine ganze Seite gewidmet, reich illustriert mit Privatfotos von der Kindheit bis heute. Auch nach dem Inhaltsverzeichnis wird gleich auf der nächsten Seite mit einem lustigen Kindheitsbild und einem aktuellen Porträt weiter an der Beziehungsebene gearbeitet. Wir erfahren hier, dass die Autorin aus „jahrelangen Erfahrungen als Kursleiterin“ weiß, dass Frauen „ganz eigene Ansatzpunkte brauchen“, um Zugang zur Fotografie zu finden. Die sind, so lesen wir weiter, nicht so sehr technisch als vielmehr emotional geprägt. Aha. In derselben Manier, die Leserinnen der Knallpresse geläufig sein dürfte, geht es in den Zwischenüberschriften weiter: „Analog oder digital? Gefühlssache“, „Den eigenen Fototyp erkennen“.

Praxisorientierte Ansätze wie „Da sich jede Frau selbst am besten kennt, werden Sie zielsicher Ihren Fototypus erspüren“, machen Entscheidungen einfach, „bevor Sie verunsichert im Fotogeschäft stehen und sich womöglich falsch beraten lassen“. Nach dieser Einleitung wird es zum Glück frauenuntypisch technisch und das Buch gewinnt merklich an Substanz. Die behält es inhaltlich und größtenteils auch bildlich bei, wenn man von ein paar zielgruppenorientierten Schwulstigkeiten, Befindlichkeitsäußerungen und den regelmäßig auftretenden Autorinnenporträts mal absieht. Aber, und da hat dieses Buch ja seine Besonderheit, mir als Mann muss das nicht gefallen. Ich gehöre wohl nicht zu den auf dem Cover mitbeworbenen „Männern mit Intuition“.



Das weibliche Auge
von Almut Adler
Broschiert: 284 Seiten
Addison-Wesley 2007
29,95 Euro

Upgedated

So etwas ist selten: Ein Photoshop-Buch wird für eine neue Version überarbeitet und die Autorin macht sich die Mühe, alle enthaltenen Workshops optisch und inhaltlich aufzufrischen, statt einfach nur die neuen Funktionen einzuarbeiten und ein paar Seiten anzufügen. Maïke Jarsetz hat für Photoshop CS3 ihr ohnehin schon ansehnliches Buch noch mal deutlich aufgehübscht und rund 80 Seiten hinzugefügt. Zwischen den Buchdeckeln bringt die Hamburger Fotografin und Grafik-Designerin zwei Welten zusammen: Fotografie und Bildbearbeitung. In über 90 Workshops für Einsteiger bis Fortgeschrittene geht es ohne Umwege an die wichtigsten Optimierungen, speziell für die Problemfälle, vor denen Fotografen immer wieder stehen. Von Abzug-Vorbereitungen und Korrekturen bis zu Porträt-Retusche und komplexer Raw-Bearbeitung, jede Anleitung kann ohne Vorwissen Schritt für Schritt nachgeklickt werden. Das Photoshop-Wissen kommt beim Ausprobieren und kann in Grundlagen-Exkursen zu Farbeinstellungen, Farbtiefe, Raw und den wichtigsten Werkzeugen vertieft werden. Einen Auszug aus dem Buch finden Sie ab Seite 50.



Das Photoshop-Buch für digitale Fotografie.
Aktuell zu Photoshop CS3
von Maïke Jarsetz
Gebunden: 482 Seiten
Galileo Press 2007
39,90 Euro

Leserbriefe

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

Ausbildung: Frust in der Medienwerkstatt

Programmschulungen sind allgemein ein schwieriges Unterfangen. Als Berufsschullehrer und ausgebildeter Reprohersteller (mit Photoshop „groß geworden“, seit Version 4) habe ich bereits im Studium Photoshop-Kurse gehalten. Und an der TU Darmstadt wurde sich auch in Medienpädagogik-Seminaren eingehend damit beschäftigt, wie eine optimale Programmschulung denn bitte aussehen könne. Denn mehrere Probleme sind gleichzeitig zu bewältigen:

1. Mangelhafte Ausstattung: Es gibt nur wenige öffentliche Schulen, deren Personal nicht darüber klagt, wie minderbemittelt sie in ihren Medienwerkstätten arbeiten müssen. Was eigentlich an Arbeitsgerät notwendig wäre (Rechner, Peripherie und nicht zu vergessen viele Software-Lizenzen), können Städte und Kommunen nicht bezahlen, geschweige denn den notwendigen Support bzw. Wartung und Systempflege. Das bleibt dann schon, als wäre es selbstverständlich, als Zusatzarbeit an ambitionierten Lehrkräften hängen.
2. Heterogenität der Lernenden: Die einen wissen schon sehr viel, andere fast gar nichts. Wie und wo anfangen, um allen gerecht zu werden? Während man dem einen etwas kleinschrittig erklären muss, müssen andere auf Hilfe für ein aktuelles Problem warten und Dritte langweilen sich schon längst.
3. Technik der „Wissensvermittlung“: Übliche Vorgehensweise bei Programmschulungen ist meist das Schema „Vormachen-und-Erklären“; „Zusehen-und-Nachmachen“ (der Fachbegriff dafür ist übrigens „Tutorielle Unterweisung“). Dies ist jedoch für Lernende entmündigend und oben-dre-in anstrengend und ermüdend, da der Unterweiser die Marschrichtung und -geschwindigkeit vorgibt.

Problem 1 liegt außerhalb der Macht von Lehrkräften. Problem 2 und 3 kann man meiner Mei-

nung nach begegnen, indem man den Photoshop-Unterricht offener gestaltet:

- Kein Lernen und keine Lektionen („Heute: der Zauberstab“), sondern Problemstellungen mit Tipps zur selbstständigen Lösungsfindung
 - Bereitstellen von möglichst umfangreichem Material zum Selbststudium der Techniken und Möglichkeiten der EBV (Lernende haben Zugriff auf Fachliteratur, Internetforen etc.)
 - Bilden von Lernteams zur gegenseitigen Unterstützung für die üblichen kleinen Fragen, die beim „Pixelschieben“ immer wieder auftauchen
 - Unterweisungen nur im Bedarfsfall für die ganze Lerngruppe und immer nur für wenige Minuten.
- Mit freundlichen Grüßen, Jürgen Gab, Einhausen

Panoramen / Häufigeres Erscheinen

Guten Tag, DOCMA-Team,

Ihre Reportage über die Panorama-Montagen von Prof. Yadegar Asisi in Heft 2/08 fand ich sehr interessant. In diesem Zusammenhang möchte ich gern auf eines der letzten von 27 noch vorhandenen, historischen Rundbilder verweisen. Zu sehen ist es im Bourbaki Panorama, Luzern (CH). Link: <http://www.bourbakipanorama.ch/>

Ich möchte Ihnen wieder mal ein großes Lob aussprechen für die tollen Hefte in der Vergangenheit. Und dass ich nun DOCMA sechs Mal im Jahr aus dem Briefkasten fischen kann, finde ich noch erfreulicher. Freundliche Grüße, Guido Koch

ht nur höchste Photoshop-Sphären

Hallo, Ich benutze CS2 und sehe keinen Sinn und keinen Vorteil für mich darin, auf CS3 umzusteigen. In DOCMA (Abonnent) und der Buchreihe sehe ich aber leider die Tendenz, diesen Teil der Interessenten für Bildbearbeitung bewusst zu „vergessen“, nicht mehr zu berücksichtigen.

Ais Photograph und Journalist brauche ich zwar die Bildbearbeitung, aber nicht immer nur in den höchsten Sphären dieser „Kunst“, mit Photoshop umzugehen. Häufig genügt für meine Aufgaben schon Paint Shop Pro. Zumindest für die Bilder, die schnell an die Tageszeitung als bearbeitete Datei weitergegeben werden sollen.

RAW, RAW-NEF, Adobe DNG etc. scheinen bei DOCMA kaum oder gar nicht zu existieren. Der Themenbereich sollte doch wohl für praktische Nutzer wie mich etwas weiter gefächert aufgefasst werden, auch Grundlagen bitte mehr berücksichtigen. MfG Kristian-Heinrich Schüssler

Ihre Vermutung, wir vergäßen CS2-Nutzer (und frühere), trifft sicherlich nicht zu. Nehmen wir in einem Workshop auf CS3-Funktionen Bezug, schreiben wir fast auch immer dazu, wie man das mit früheren Versionen machen könnte. Wenn das allerdings bei allen neuen Funktionen klappte, wäre es unsinnig, überhaupt eine neue Version rauszubringen, also können wir es nicht für sämtliche Werkzeuge umsetzen.

Dass wir uns nicht um Paint Shop Pro und andere kümmern, ist eine bewusste Entscheidung; wir haben uns von Anfang an auf Photoshop beschränkt (nicht mal Elements kommt bei uns vor). Das steht schon groß vorn auf dem Cover, damit jeder weiß, was ihn in unserem Heft erwartet.

Zu RAW hatten wir schon viele Artikel in DOCMA, zu DNG hat mein Kollege Christoph Künne extra ein ganzes Buch in unserer Taschenbuchreihe verfasst (die übrigens aus ähnlichen Schreiben wie dem Ihren entstanden ist, weil sich Leser/innen über zu komplizierte Workshops beschwert haben.) Durch häufigeres Erscheinen und die Einbindung von mehr freien Mitarbeitern mit eigenen Schwerpunkten wird die von Ihnen gewünschte breitere Fächerung sicherlich in dereinen oder anderen Weise umgesetzt werden.

Die Websites für den Profi

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



SAMBESI GROUP

- 400 WS, stufenlos regelbar
- 150W Einstelllicht
- aktive Kühlung

www.sambesigroup.com

Adaptionen für Systemblitze Version 2.0




Studioblitz 420B



flash2 softbox
entwickelt von Cyrill Harnischmacher

adaptieren Sie

Softboxen

Abschirmklappen

Spotlightvorsätze u. v. m.

Datum, Unterschrift: _____

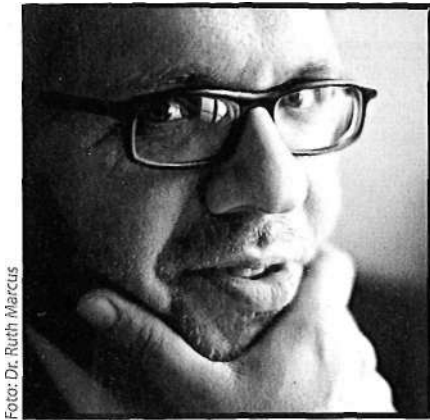


Foto: Dr. Ruth Marcus

Geistige Selbstverteidigung

Lange hat man geglaubt, die Informationsfreiheit des Internets sei ein Segen. Doch bei genauerem Hinsehen scheint es, als löse sie in größer werdenden Teilen der Bevölkerung Handlungsunfähigkeit aus. | **Christoph Künne**

Oas **Leben** ist **kompliziert** geworden. Das wissen alle, die noch vor-digitale Zeiten ganz bewusst erlebt haben. Wie kompliziert, merkt man schon bei den einfachsten Entscheidungen. Einen Fotoapparat kaufte man früher ebenso wie einen Fernseher, ein Telefon oder ein Auto nach relativ kurzer Recherche beim Händler in der nahen Umgebung. Wer auf Nummer sicher gehen wollte, informierte sich zuvor in einer Fach- oder Testzeitschrift über die vergleichsweise wenigen verfügbaren Produkte, ihre Vorzüge und ihre Nachteile. Oft reichte auch die Meinung eines diesbezüglich erfahrenen Bekannten.

Länger als die Entscheidungsfindung selbst waren meist die Wartezeiten auf die Informationen. Die Zeit, bis man das richtige Heft in der Ortsbücherei ausleihen konnte oder bis man den kundigen Bekannten mal wieder in der Kneipe traf.

Informationen aus dem Internet findet man dagegen schon nach wenigen Minuten. Doch sind sie oft nur die Grundlage einer großen Sammlung. Bevor ich heute als mündiger Konsument ein Fachgeschäft betrete, liegt zumeist eine intensive Phase der Produktrecherche hinter mir. Ganz gleich, was ich erwerben will, wenn etwas mehr als 50 Euro kosten soll, gehe ich vorher ins Internet, um herauszufinden, was für mein aktuelles Problem die technisch beste Lösung darstellt. Meistens finde ich dort schon nach kurzer Recherche auf den einschlägigen Testseiten ausreichend Hinweise darauf, was ich alles beachten muss. Mit solch solidem Halbwissen ausgestattet, lese ich danach in den Foren und bei den Produktbewertungen, was die Geräte können beziehungsweise was sie nicht können, aber können sollten. Sich so

ein vollständiges Bild zu machen, zieht die Entscheidungsfindung erheblich in die Länge. Oft vergehen einige Tagen des Einlesens in das Thema und des Reflektierens über den Grad des eigenen Nutzungsanspruchs. Man entwickelt angesichts der Funktionsvielfalt erweiterte Einsatzszenarien und verwirft sie schnell wieder wegen später ermittelter technischer Defizite. Erst nach mehrfachen Überprüfungen aller maßgeblichen Parameter in verschiedenen Quellen und einer ausgiebigen Preisrecherche steht fest, was man braucht und was es kosten darf. Nun kommt der schwierige Teil: Der Kauf.

Um die örtliche Lebensqualität zu erhalten, die bis zu einem gewissen Grad am Vorhandensein vieler Fachgeschäfte hängt, suche ich selbst gerne einen lokalen Experten auf, um die letzten ungeklärten Fragen aus der Welt zu schaffen und um die - meist vollends widersprüchlichen - Beschreibungen der Verarbeitungsqualität am Objekt nachzuvollziehen. Dieser Direktkontakt mit dem Ziel meiner Wünsche führt vielfach zu neuen Fragen, neuen Rechercheansätzen oder wirft die Entscheidung gänzlich über den Haufen. So hatte ich kürzlich rund eine Arbeitswoche mit Hintergrundrecherchen für die Anschaffung eines Kabrioletts verbracht, bevor ich in dem Wagen Probe saß. Zu einer Probefahrt kam es gar nicht mehr. Bei meiner Körpergröße von 1,90 Meter hinterließ mein Kopf im Stoffverdeck eine Delle und die Querstreben des Scheibenrahmens befanden sich auch bei heruntergelassenen Sitz immer noch auf Höhe meiner Nasenspitze. Das stand natürlich in keinem Test und in keinem Forum.

Solche Erfahrungen, die ich inzwischen bald alltäglich mit technischem Gerät erlebe, lassen mich zweifeln, ob die Digitalisie-

rung des Alltags und die Medien, die mir als Informationsquellen zur Verfügung stehen, mein Leben wirklich bereichern. Früher hätte ich erst Probe gesessen und dann Informationen gesammelt, weil das Probesitzen weniger aufwendig gewesen wäre.

Sich „mal eben schnell“ im Netz zu informieren, ist zunächst praktisch, aber im Alltag verschlingt es eine Unmenge an Lebenszeit, die man weit sinnvoller oder wenigstens unterhaltsamer verbringen könnte.

Als ich kürzlich ein Buch des Technikkritikers Peter Bürger in die Hand bekam, wurden mir die Zusammenhänge endlich klar. Dort stand zu lesen, dass allgegenwärtige Information nicht etwa zur Mündigkeit erzeuge, sondern im Gegenteil zur Unfähigkeit führt, sich eine Meinung zu bilden. Außerdem sei dies nicht etwa ein dummer Zufall, sondern von den Mächten des Kapitalismus wenn auch nicht unbedingt geplant, so doch wenigstens geduldet und gefördert. Schließlich würde sich die vernetzte Menschheit irgendwann nur noch mit Fragen ihrer Konsumentscheidungen befassen und gar keine Zeit mehr haben, am öffentlichen Leben teilzunehmen. Der US-amerikanische Gesellschaftskritiker Noam Chomsky geht sogar soweit, „Kurse für geistige Selbstverteidigung“ zu fordern, die vermitteln, wie man sich gegen solche Mechanismen intellektuell zur Wehr setzt. Ein, wie ich finde, sehr bedenkenswerter Ansatz.

Aber jetzt ist es Zeit, meine Kabriorecherchen wieder aufzunehmen. Der nächste Sommer kommt bestimmt, und bis dahin steht ja auch noch die Anschaffung einer neuen Kamera an, und ein paar andere technischer Geräte müssen ebenfalls ausgetauscht werden. Munter bleiben!

Jetzt DOCMA empfehlen und Prämie sichern!

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



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.

(wn do 1145-1)

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)



*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:



DOCMA
DOC BAUMANN'S MAGAZIN FÜR DIGITALE BILDBEARBEITUNG

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

☐ Pretty Boy (wn do1145-1)

☐ Sansa Clip (wn do1145-2)

Name/Vorname

Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

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



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

