



57 Seiten Photoshop-Workshops für Kreative

DOCMA

DOCMA

66243



Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

4|08

Juli – August 2008 | Heft 23 | 7. Jahrgang www.docma.info Deutschland 9,90 € Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 Sfr

Haare freistellen

Schnelle Freisteller durch Einsatz weicher Auswahlmasken

Digitalisieren

Worauf Sie beim Scannen von Dias und Negativen achten müssen

Lightroom 2

Die Features der neuen Version im Praxistest

Grunge-Look

Mit Illustrator und Photoshop trendige Bildstimmungen erzeugen

Fotos für Montagen

Basismaterial für einheitliche Composings

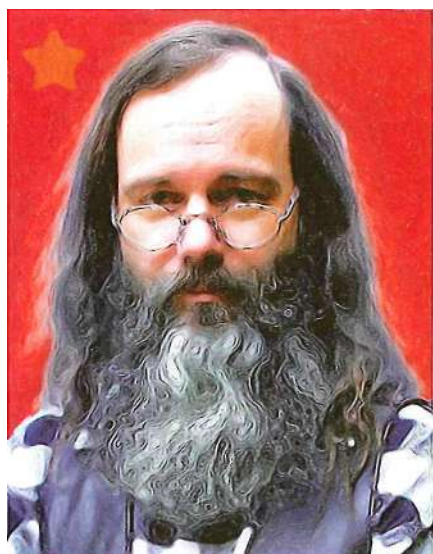
Knackige Porträts

Ein Profi erklärt, wie man mit einfachen Tricks das Optimum aus jedem Porträt herausholt

Workshop: Airbrush mit digitalen Tools

Analoge Arbeitstechniken mit Photoshops Werkzeugen perfekt simulieren





Bildfälschungen, ganz ohne Photoshop

Wer fälscht nun eigentlich? Im Olympia-Land China war kürzlich die Aufregung groß, nachdem der US-Nachrichtensender CNN auf seiner Webseite ein Foto von Protesten in Tibet gebracht hatte: Eine Straße in der tibetanischen Hauptstadt Lhasa mit Militär-Lkws, Rauchwolken, über die Straße laufende Menschen. Die Überschrift dazu: Hundert Tote bei Gewalt in Tibet.

Üble Manipulation, schimpften Chinesen im Web (sina.com.cn); „CNN zeigt ein Bild mit fahrenden (chinesischen) Armeefahrzeugen ... Auf der von chinesischen Internetnutzern gefundenen Originalaufnahme sind hingegen auf der rechten Seite noch einige zusammengerottete Leute zu sehen, die geplündert und Brände gelegt haben und nun Steine in Richtung des Armeefahrzeugs werfen. Die Steine in der Luft sind deutlich zu sehen.“ Stimmt, sieht man. Und tatsächlich zeigt der Screenshot der CNN-Website nur einen Ausschnitt aus dem Foto eines AFP-Fotografen: Lkw, rennende Männer, Rauchwolken - aber keine Steinewerfer.

Da der Screenshot aus China ziemlich klein und daher schwer zu beurteilen ist, suche ich unter dem zitierten Datum auf der CNN-Seite. Doch, oh Wunder: Dort findet sich nun genau jene rechte Bildhälfte mit den Steinewerfern.

Nehmen wir an, der von den chinesischen Internetnutzern gezeigte CNN-Screenshot sei authentisch, so wäre er mal wieder ein Beleg dafür, dass das ganze Gejammere über die einfache Fälschbarkeit digitaler Fotos am eigentlichen Problem vorbeigeht. Es reicht völlig aus, ein Bild passend zu beschneiden, Störendes zu entfernen, um den gewünschten Eindruck bei den Betrachtern zu erzeugen. (Das trifft selbstverständlich bereits auf den Fotografen zu, der solche Elemente gezielt aus dem Bildfeld rücken kann.)

Stand das zurechtgeschnittene Foto zuvor tatsächlich neben der CNN-Meldung, so wäre sein Ersatz gegen die vollständige Version aber nicht nur als lernbereite Reaktion auf Kritik zu begrüßen, sondern ebenso als Geschichtsfälschung zu beklagen. Wer Orwells Roman „1984“ gelesen hat, wird sich daran erinnern, dass der Beruf der Hauptperson darin bestand, Publikationen nachträglich der aktuellen politischen Lage anzupassen. Das war noch in der vordigitalen Ära und daher vergleichsweise aufwendig. Heute liegen die Layout-Dateien irgendwo auf dem Server; man kann sie beliebig manipulieren, umtexten, Bilder austauschen, und schon ist die Webseite aktualisiert. Wer sie liest, bekommt von dieser nachträglichen Verwandlung nichts mit. Die Geschichte ändert sich nach den Erfordernissen der Gegenwart; was aus heutiger Sicht damals so hätte sein sollen, wird es nun im Handumdrehen.

Es ist aus der Distanz schwer zu beurteilen, was wirklich in Tibet los war und wer dort politisch und moralisch im Recht ist. Mir fällt jedenfalls auf, dass es keine internationalen Boykottaufrufe gegen Sportveranstaltungen in den USA gibt, ungeachtet eines Angriffskrieges, menschenrechtswidriger Lager wie Guantanamo und weltweiter Entführungen Unschuldiger. Die tibetanische Lama-Theokratie zeichnet sich nicht gerade durch demokratische Grundsätze aus. Aber das ist keine Legitimation für die Unterdrückung der tibetanischen Kultur und für brutale Polizeimaßnahmen gegen Demonstranten. (Ich trug zwar 1968 ständig die kleine, rote Mao-Bibel griffbereit in der Tasche und hatte die Peking-Rundschau abonniert. Aber das hindert mich heute weder daran, mich zu wundern, wie ich diese platte Propaganda ertragen habe, noch daran, Menschenrechtsverletzungen abscheulich zu finden - egal, von wem sie verübt werden.)

Bemerkenswert an der chinesischen CNN-Kritik ist übrigens auch die Behauptung, auf dem Foto seien „zusammengerottete Leute zu sehen, die geplündert und Brände gelegt haben“. Man sieht zwar in der Tat, dass sie Steine werfen (wenn auch nicht die Knüppel und Gewehre der Staatsmacht) - aber wie sollte man sehen können, dass sie zuvor geplündert und Brände gelegt haben?

Auch das ist ein beliebtes, außerdigitales Mittel, um Bildaussagen zu verfälschen: Man zeigt ein Foto (zum Beispiel das eines Lastwagens in der Wüste), kommentiert es mit einer - zu spät entlarvten - Lüge (er transportiert Chemiewaffen), und obwohl man davon rein gar nichts sieht, war das für viele Staaten Anlass genug, sich in einen völkerrechtswidrigen Angriffskrieg zu stürzen.

Zum Abschluss noch zwei DOCMA-interne Meldungen: Immer wieder erreichen uns Anfragen dieser Art: „Ihr hattet irgendwann mal was im Heft zum Thema freistellen“ - könntet Ihr mir sagen, in welcher Ausgabe?“ Demnächst gibt es auf www.docma.info einen neuen Sucheintrag; dort können Sie eine Datenbank nach Schlagwörtern aller bisherigen Hefte durchsuchen und finden sämtliche Artikel von Anfang an seitengenau, im eigenen Archiv oder zum Nachbestellen.

Und dann gab es da noch eine Meldung des „KölnerWochenspiegels“: „Eine sehr ungewöhnliche Fotoausstellung präsentiert der Porzer Fotodesigner Martin Ernst zurzeit in der Rathaus-Galerie ... Besonders stolz ist der Fotokünstler auf den zweiten Platz beim DOCMA-Award 2007/Profis. Dieser Wettbewerb für Composites ist vergleichbar mit dem Oscar der Filmindustrie.“ Das liest man doch gern. Wir hätten es bescheidener ausgedrückt, wehren uns aber auch nicht heftig gegen diese Einschätzung. Ich wünsche Ihnen einen schönen Sommer!

Jos. Ernst
Ausgabe 23 | Juli 2008



20 Schönes noch schöner machen

Wie viele Fotografen und Bildbearbeiter verfolgt auch Calvin Hollywood die Idee, Schönes zu überhöhen, damit es noch schöner wird.

REPORTAGEN

REPORTAGEN

WORKSHOPS

14 Vergangenheitsperspektiven

Digitale Fotos, die so aussehen, als seien sie vor 100 Jahren aufgenommen worden, sind eine der Spezialitäten von Rike Mahlberg. Ihre Arbeiten wecken beim Betrachter nostalgische Gefühle und setzen auf die Faszination des Vergangenen. Die Künstlerin erklärt in DOCMA, wie solche Bilder entstehen.

20 Kontrastdetails

Bei Calvin Hollywood dreht sich alles um Kontraste und Details. Seine Bilder zeigen Feinheiten in fast verschwenderischer Vielfalt. In DOCMA gibt er Tipps & Tricks zu akzentuierenden Eingriffen wie Farbverstärkung, Farbwechsel, Kontrastmasken, Details verstärken, weiße Haut, geglättete Strukturen und dem Umgang mit Licht.

30 Nussknacker

Mit ihren preisgekrönten Anzeigen für den Dritte-Zähne-Haftkleber Profefix zeigen die Kreativen von Scholz & Friends, wie man mit einfachen Ideen wirkungsvoll werben kann.

34 Frühe Bildmontagen

Das Essener Museum Folkwang zeigt eine Ausstellung früher Bildpostkarten. Für Bildbearbeiter ist sie von besonderem Interesse, denn dort wird gezeigt, wie unsere Vorläufer ihre Montageideen vor der Ära digitaler Werkzeuge umgesetzt haben.

38 Passt. Einfach. Nichts.

Bei einem Wettbewerb zum Thema „Wer bringt die meisten Montagefehler in einem Bild unter?“ hätte eine Debitel-Anzeige gute Chancen zu gewinnen. Eine Bildkritik.

40 Airbrush digital

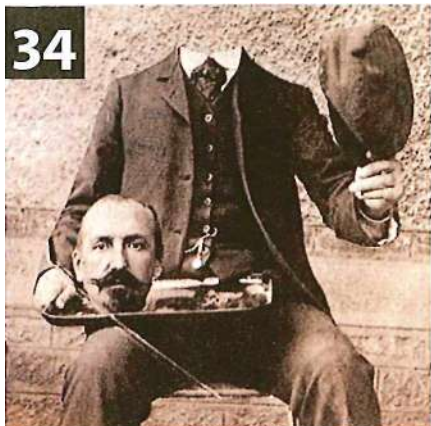
Die Unterschiede zwischen dem Umgang mit einer wirklichen Spritzpistole und dem digitalen Werkzeug sind zwar erheblich, die technische Vorgehensweise ähnelt dennoch stark dem traditionellen Verfahren.

46 Weiche Masken

Für Haare und halbtransparente Feinstrukturen sind Photoshops Standard-Freistellungstools nicht geeignet. Günter Schuler zeigt, wie solche schwierigen Stellen mittels weicher Masken und Ebenen freigestellt werden können.

52 Vektorgrunge

Vektorgrafiken sehen meistens aus wie „geleckt“. Monika Gause gibt ihnen eine persönliche Note durch digitale Macken und Gebrauchsspuren.





56 Spiel mit Formen und Farben

Bunt und abstrakt - nach einigen Experimenten in Photoshop entstanden diese Formen.



30 Nussknacker

Eine harte Nuss - locker geknackt.

WORKSHOPS

WORKSHOPS

WORKSHOPS

56 Nothilfe: Schleierformen

Photoshop hilft nicht nur bei Bildoptimierung und Montagen. Mit dem Programm lassen sich auch eindrucksvolle abstrakte Gebilde darstellen.

59 Leser-Tipp: 3D-Typo

Experimente mit Transformationen und Aktionen führten zu einer interessanten Lösung zur Darstellung von echter 3D-Typo in Photoshop.

62 Tipps & Tricks zum Schärfen

Michel Mayerle hat Tipps & Tricks rund ums scharfe Bild zusammengestellt:

- Lab-L-Kanal versus Füllmethode
- Dunkle und helle Konturen separat schärfen
- Schärfen mit Camera Raw
- Hoher Radius, geringe Stärke

66 Tipps & Tricks zum Scannen

Scan-Profi Sascha Steinhoff gibt Tipps, wie Sie Ihre Dias und Negative am besten digitalisieren:

- Scannen von Fotoabzügen
- Der optimale Film für den Scan
- Diarahmen: verglast oder unverglast
- Staub- und Kratzerentfernung per Hardware Digital ICE Advanced
- Die richtige Bildgröße und-auflösung

70 Nothilfe-Tipps & Tricks

Lösungsvorschläge für Leserfragen:

- Ein Bild ungleichmäßig aufrastern
- Zwischenstufen rekonstruieren
- Feine Felldetails mit Ebenenmasken freistellen
- Nostalgische Zacken im Fotorand
- Pickel darstellen
- Ausgewählte Farben erscheinen immer wieder grau

73 Bildelemente fotografieren

Wie analog ist die Digitalfotografie? Was hat sich beim Umgang mit heutigen Kameras im Vergleich zu früher geändert? Welchen Stellenwert die Technik hat und was Sie beim Fotografieren für ein Composing beachten sollten, zeigt Uli Staiger.

85 DOCMA-Award: Verjüngung

Ein Vorschlag des Hobbyfotografen Andreas Depping, der beim Wettbewerb im letzten Jahr auf den zweiten Platz in der Gruppe der Semiprofessionellen kam, zum DOCMA-Award 2008.



IMPRESSUM ISSN 1614-8657**Redaktion und Gestaltung**

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

Redaktionsbüros

Schwerpunkt kreative Bildbearbeitung:
 Am Rain 1 | 35466 Rabenau | Tel.: 06407 - 400777

Schwerpunkt technische Bildbearbeitungs-
 aspekte / Docmatische Depesche:
 Wallstraße 28121335 Lüneburg
 Tel.: 04131-26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Andreas Depping, Monika Gause, Calvin Holly-
 wood, Rike Mahlberg, Michel Mayerle, Martin
 Rodan, Günter Schuler, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Doc Baumann, Clement Cheroux, Debitel, Andre-
 as Depping, Rainer Elstermann, Ute Eskildsen,
 Jörg Hauke, Calvin Hollywood, stock.xchng:
 Adern Kaya, fotolia: Vasilij Koval, stock.xchng:
 Dimitris Kritsotakis, Christoph Künne, Rike Mahl-
 berg, Dr. Ruth Marcus, Martin Rodan, Cristina Ro-
 drigues, Michael H. Sinn, Uli Staiger, Sascha Stein-
 hoff, Peter Winkler

Titelbildmotiv

Calvin Hollywood

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

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.: 02 11-73 57-568 (Fax:-507)

Online-Auftritt www.docma.info

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

DOCMA - Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbear-
 beitung 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, auszugswei-
 se Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbrei-
 tung der Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit aus-
 drücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion.
 Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien
 Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekennzeichnete
 Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Re-
 daktion 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****77****Plug-ins zur Farbsteuerung**

Nik Software stellt mit Viveza ein
 bereits bei Nikon Caputure NX be-
 währtes Modul für intuitive Farb-
 und Helligkeitseingriffe vor, und
 Akvis kommt mit der Tiefen/Lichter-
 Alternative Enhancer.

80**Lightroom 2**

Die Entwicklerversion von Lightroom
 2 gibt es seit kurzem zum öffent-
 lichen Test als kostenlosen Down-
 load. Wir haben die erstaunlich sta-
 bile Beta im Praxisalltag getestet.

**REDAKTIONELLES****08****News**

Kameras, Objektive, Drucker und
 Papier - ein Überblick über wichtige
 Produktneuheiten

79**Software-News**

Neue Software im Überblick

82**Agentur News**

Neue Suchmöglichkeiten und Bil-
 der von Haien - interessante Foto-
 agenturen

84**DOCMA Award 2008**

Der Abgabetermin des aktuellen
 Wettbewerbs rückt näher, Ende Juli
 ist Einsendeschluss.

88**Photoshop-Rätsel**

In der Differenz lag die Lösung des
 letzten Rätsels; im neuen Rätsel geht
 es um Pfade und Pinselspitzen.

90**Neue Bücher**

Neues aus den Fach- und Fotobuch-
 Verlagen. Für Sie gelesen, gesehen
 und bewertet.

96**Leserbriefe**

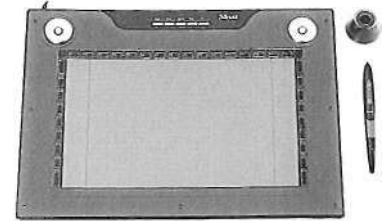
*Die nächste DOCMA-Ausgabe
 erscheint am 13. August*



30-Zöller für Bildbearbeitung und Grafik

Das bisher größte Modell der High-End-Desktop-Serie von NEC Display Solutions soll sich aufgrund eines Farbraums, der laut Hersteller über 100 % der NTSC-Farbskala bzw. 97,8 % des Adobe-RGB abdeckt, vor allem für Bereiche eignen, in denen es auf eine hohe Farbtreue ankommt. Die native Auflösung von 2560 x 1 600 Bildpunkten, verteilt auf einer Fläche von 641 x 401 Millimetern, ermöglicht eine detailreiche Darstellung von Bildern und reichlich Platz für das Layouten bis zum Original-Format von DIN A2. Eine technische Besonderheit des MultiSync LCD3090WQXi ist die Möglichkeit, das Display ohne Computer zu kalibrieren: Ein handelsübliches Messgerät wie das EyeOne Display 2 wird über USB direkt an den Bild-

schirm angeschlossen. Der Kalibrierungsvorgang justiert Luminanz, Farbtemperatur und Gamma-kurve auf die im On-Screen-Menü ausgewählten Werte. Einstellungen eines Referenzmonitors können auf weitere Displays übertragen werden, was speziell bei farbkritischen Dual-Screen-Lösungen oder mehreren abzugleichenden Arbeitsplätzen von Vorteil sein kann. Für eine konstante Leistung und Farbwiedergabe bereits während der Aufwärmphase und bei verändertem Umgebungslicht sollen gleich mehrere Funktionen sorgen, die Helligkeit, Farbe und Temperatur permanent überwachen und gegebenenfalls anpassen - bis hin zum Abschalten beim Erlöschen des Raumlichts. Die Overdrive-Technologie garantiert laut NEC hinreichend kurze Grauschaltzeiten von 6 ms für bewegte Bilder. Das Kontrastverhältnis erreicht bis zu 1 000:1 bei einer maximalen Leuchtdichte von 350 cd/m². Das Panel ist bis zu 190 mm in der Höhe verstellbar und kann um 90 Grad in den Portrait-Modus gedreht werden. Mit Ambix3 wurden eine analog/digitale DVH und eine digitale DVI-D-Schnittstelle integriert, wobei die digitalen Eingänge simultan angesteuert werden können. Erfreuliche Ausstattungsdetails sind die Funktionen zum Energiesparen (Eco-Modes, Zeitplanungsprogramm, Power-off-Timer). Der LCD-3090WQXi ist in Hellgrau mit silbernem Frontrahmen und in Schwarz/Schwarz, inklusive 3 Jahren Garantie, zu einem empfohlenen Preis von 2 399,- Euro erhältlich, (www.nec-display-solutions.de)



Grafik-Tablett im Breitbildformat

Trust bietet mit dem TB-7300 erstmals ein Grafiktablett im Widescreen-Format. In den oberen Ecken des Gehäuse-Rahmens, der die 22 x 12 cm große Arbeitsfläche begrenzt, sind zwei Scrollpads für Bildbearbeitung und andere grafische Anwendungen untergebracht. Mit ihnen kann gescrollt, gezoomt und die Lautstärke geregelt werden. Zudem stehen 32 programmierbare Tasten zur Verfügung. Der kabellose 2-Tasten-Stift mit 1 024 Druckempfindlichkeitsstufen und einer Neigungsempfindlichkeit von 60 Grad eignet sich gleichermaßen für Rechts- und Linkshänder. Das Tablett unterstützt die Funktionen der Windows VistaTablet-Edition, z. B. das Konvertieren von Handschriften in digitalen Text, und wird mit Software zum Zeichnen, Bearbeiten von Bildern und Hinzufügen von Handschriften und Zeichnungen in MS Word, MS Excel oder Word Pad geliefert. Der Anschluss an den Computer erfolgt per USB. Leider ist der Betrieb nur unter Windows Vista, XP oder 2000 möglich. Der Preis liegt bei ca. 130 Euro.



„Das echte Fotobuch“

Als Innovation im Fotobuchbereich präsentiert das Allgäuer Großlabor allcop ein Fotobuch, dessen Seiten aus echten Fotoabzügen bestehen und

buchbinderisch solide verarbeitet sind. Cover und Innenseiten sind frei gestaltbar. Die Seiten und der Einband werden nach Angaben des Herstellers im Großlabor auf Fotopapier ausbelichtet, das speziell für die Fertigung von Fotobüchern entwickelt wurde und durch hochwertige Haptik, einen dezenten Glanz und hohe Fingerabdruck-Resistenz überzeugen soll. Gegenüber herkömmlichen Fotobüchern bleiben die aufgeklappten Seiten laut Anbieter völlig plan liegen, was ein entspanntes Ansehen erleichtern dürfte. Gleichzeitig hat allcop eine neue Version der „i-Port-Software“ veröffentlicht, mit der Endverbraucher das komplette i-Port-Produktportfolio bestellen können - von Prints,

Postern und Fotokalendern über Fotobüchern auf Fotopapier und gedruckten Fotobüchern bis zu Fotogeschenkartikeln. Darüber hinaus können Kunden mit der Software ihre Fotobuch-Layouts frei gestalten oder auf vorbereitete Designs zurückgreifen. Bestellungen sind online möglich, können aber auch offline vorbereitet und beim Foto-Fachhändler abgeben werden. Die fertigen Produkte liegen beim Händler zur Abholung bereit. Zum Start bietet allcop „Das echte Fotobuch“ als Hardcovervariante mit 24 oder 48 Seiten in den Formaten „A4-Quer“ (20 x 28 cm) und „Quadratisch“ (20 x 20 cm) an. Eine große Auswahl an Design-Vorlagen ist vorhanden, (www.allcop.de)

Blogs



Passionfoto - FineArt-Aktblog
www.passionfoto.ch



Hellonewyork Hellohamburg - Photobattle-Blog **ff300 Nummer 4** - Werbekritik
<http://hellonewyorkhellohamburg.blogspot.com/> <http://photoshopdisasters.blogspot.com/>





DPI kostenlos testen

Nach einem sehr schleppenden Verkaufsstart seiner 14-MP-Sucherkamera, die in keine der gängigen Kategorien passt, hat Sigma einen kostenlosen Leihservice eingerichtet. Besonderes Merkmal

der DPI ist der von der SD14 übernommene dreischichtige Foveon-Sensor, der mit 20,7x13,8 mm ca. 7- bis 12-mal größer ist als die Sensoren herkömmlicher kompakter Digitalkameras. Interessierte, die sich nicht auf Testurteile oder Spekulationen verlassen wollen, können die Kamera per Fax-Formular mit Adressdaten und Wunschtermin anfordern. Danach erhalten sie per Post einen Leihchein, der unterschrieben und zusammen mit einer Kopie des Personalausweises zurückgeschickt werden muss. Die ersten zwei Wochen der Ausleihe sind kostenlos, bis zu 4 Wochen sind gegen Bezahlung möglich. Ansonsten fallen lediglich Porto- und Verpackungskosten in Höhe von 12,- Euro an. (www.sigma-foto.de)



Sigma Standardzoom mit Stabilisierung

Als preisgünstiges Standardobjektiv für SLR-Kameras mit Sensoren bis zum APS-C Format empfiehlt sich das neue Sigma 18-125 mm F3.8-5.6 DC OS HSM mit optischem Bildstabilisator und Ultraschallmotor. Es deckt den am häufigsten genutzten Zoombereich ab und wiegt nur 505 Gramm bei einer Länge von 88,5 mm. Das Objektiv ist innenfokussiert und eignet sich mit der Naheinstellgrenze von 35 cm bei allen Brennweiten und einem daraus resultierenden Abbildungsmaßstab von bis zu 1:3,8 ideal für Nahaufnahmen. Hochwertige Glaselemente, blankgepresste asphärische Linsen und zwei hybride asphärische Linsen eliminieren laut Sigma die gängigsten Bildfehler, die Sigma SML-Vergütung soll Geisterbilder durch Reflexionen an der Sensoroberfläche verhindern und eine optimale Bildqualität über den gesamten Zoombereich garantieren. Zwei Sensoren innerhalb des Objektivs erkennen vertikale und horizontale Bewegungen der Kamera und gleichen diese durch die Bewegung einer Linsengruppe aus. Die automatische Scharfstellung mit Ultraschallmotor, in die jederzeit manuell eingegriffen werden kann, funktioniert nur mit Kameras, die Sigmas HSM-Technologie unterstützen. Das Objektiv ist mit Anschlüssen für Canon, Nikon, Pentax, Sigma und Sony erhältlich. An Pentax- und Sony-Gehäusen funktioniert der Bildstabilisator nicht. Der empfohlene Preis inkl. Gegenlichtblende liegt bei 449 Euro, (www.sigma-foto.de)

Mobile Drucklösung von Canon

Als Nachfolger des Pixma iP90v hat Canon erstmals einen Mobildrucker in der 1-Picoliter-Klasse mit fünf Farben für schnellen, hochwertigen Foto- und Dokumentendruck vorgestellt. Der 2 kg leichte, optional mit Akku erhältliche iP100 besitzt einen optimierten FINE-Druckkopf mit Mikrodüsen für bis zu 1 Picoliter feine Tintentröpfchen und erreicht eine Druckauflösung von bis zu 9600 x 2400 dpi. Zur Kontrastverstärkung beim Bilderdruck kommt eine zusätzliche farbstoffbasierte Schwarztinte zum Einsatz. Der neue pigmentierte Schwarztintentank PGI-35Bk hat laut Canon eine um 58% gesteigerte Reichweite gegenüber dem Schwarztank des Vorgängermodells. Der iP100 soll bis zu 20 Seiten pro Minute in Schwarz-Weiß beziehungsweise bis zu 14 Seiten pro Minute in Farbe drucken. Ein 10 x 15 cm großer Randlosprint in Laborqualität ist nach Angaben von Canon im Standardmodus bereits nach rund 50 Sekunden fertig. Der Papiereinzug fasst bis zu 50 Blatt in verschiedenen Formaten bis zu A4. Die Verbindung des Druckers mit einem Notebook oder einem Desktop-Computer erfolgt über die USB-2.0-Schnittstelle. Mit der eingebauten Infrarot-Schnittstelle lässt sich auch ohne Kabel von kompatiblen Systemen drucken. Als Zubehör ist der neue Bluetooth-Adapter BU-30 erhältlich, der die schnellere Bluetooth-Version 2.0 unterstützt.

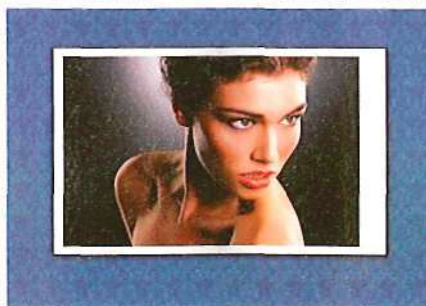


Die Leistung des neuen Akkus LK-62, der auch mit dem optionalen Autoadapter PU-200U geladen werden kann, wurde gegenüber dem Vormodell gesteigert und erreicht laut Canon eine Kapazität von ca. 290 Seiten. Der Pixma iP100 kann unter Windows Vista/XP/2000 und Mac OS X ab v.10.3.9 betrieben werden. Er kostet 249 Euro, inklusive Li-Ionen-Akku sind es 299 Euro (UVP).

E-Zines



Bastard #10 - Art & Design, PDF
www.basfardmagazine.net



c-heads #9 - Illustration & Fotografie, Flash
www.c-heads.com/issue09.php



Candy 2.2 Volume two, issue two, PDF
www.candycollective.com/



Makro-Fotografie mit Vorsatz

Der österreichische Zubehör-Anbieter Micro Tech Lab hat das Sortiment erweitert und bietet neben dem bewährten Makro-Vorsatz 40 mm eine etwas leichtere und kürzere Ausführung mit 80 mm Brennweite an. Das aus zwei hartvergüteten Linsen in einem optischen Glied bestehende Vorsatzobjektiv wird auf das vorhandene Objektiv der Spiegelreflexkamera (20 - 90 mm) aufgeschraubt und ermöglicht Makroaufnahmen mit einer linearen Vergrößerung von 3,12x. Alle Kamerafunktionen wie Belichtung, Zoom und Blendenaomatik bleiben erhalten. Bei Bedarf können spezielle Filter (z.B. Pol-, Interferenz-, Lambda/4- oder Neutralgraufilter) sowie eine LED-Beleuchtung direkt auf das vorhandene Gewinde aufgesetzt werden. Durch das aufwendige planachromatische Optikdesign wird laut Hersteller eine extrem hohe Bildschärfe erreicht und damit das Arbeiten sowohl mit großflächigen mikroskopischen Präparaten als auch mit makroskopischen Objekten ermöglicht, (www.lmscope.com)



Schnelle CF-Karten von Transcend

Mit Lese- und Schreibgeschwindigkeiten von durchschnittlich bis zu 45 MB pro Sekunde (je nach verwendeter Hardware und Software) und Speicherkapazitäten von bis zu 16 GB sollen die CompactFlash-Karten aus Transcends neuer Extreme Speed 300X-Serie den wachsenden Anforderungen digitaler Fotografie gerecht werden. Um die hohe Performance zu erreichen und kurze Reaktionszeiten zwischen dem Schießen einzelner Bilder oder Videoaufnahmen zu ermöglichen, laufen die Karten im Dual-Channel Ultra-DMA-Modus 5, der zur Zeit schnellsten Geschwindigkeit bei CF-Karten. Zum Schutz vor Störungen oder Datenverlusten sind sie mit einer Hardware-ECC-Fehlerkorrektur (Error Correction Code) ausgestattet, die Fehler während des Transfers automatisch erfassen und korrigieren soll. Die CompactFlash-Karten werden in den Kapazitäten 4 GB, 8 GB und 16 GB für 53,10 Euro, 105 Euro bzw. 229 Euro (UVP) angeboten. Transcend gewährt eine Garantie von 30 Jahren, (www.transcend.de)



Tecco Seidenrasterpapier

Neu im Sortiment von Tecco ist ein professionelles, hochweißes Porträtpapier mit Seidenraster-Oberfläche. Mit dem „Digital Photo Portrait Silk Raster“ sollen erstmals Porträtfotografen angesprochen werden - die zahlenmäßig stärkste Berufsgruppe der Fotografen, die zugleich die meisten Drucke auf Papier produziert. Das Papier knüpft in Anmutung und Haptik an die populären analogen Seidenrasterpapiere von Fuji und Kodak an, die noch heute in den Bereichen Minilabs und Finishing im Einsatz sind und den Standard in der professionellen Porträt- und Schulfotografie darstellen. Es soll eine erhöhte, verbesserte Kratzfestigkeit bieten, wie sie bei Verwendung von Passepartouts gewünscht wird. Seine strukturierte Oberfläche schützt vor Vervielfältigung durch Scannen. Tecco ist nach eigenen Angaben der weltweit erste Hersteller, der ein solches Papier vom professionellen Porträtformat (13x18 cm) bis hin zum Großformatdruck (bis 50 Zoll) bereitstellt, (www.tecco.de)

Schutzglas für Kameradisplays

Schutzfolien für Kameradisplays gibt es schon lange, eine Neuheit dagegen sind die maßgeschneiderten LCD-Schutzglassets aus kratzfestem, reflexionsminderndem Glas von Hama. Sie bestehen aus jeweils einem Glas für LCD-Monitor und - je nach Kameramodell - einem weiteren für die LCD-Anzeige. Die Gläser sind laut Hama absolut plan und blasenfrei montierbar und sollen durch sechsfache Vergütung ohne spürbare optische Verluste auskommen. Zur Zeit sind die Sets für folgende digitale Spiegelreflexkameras erhältlich: Canon EOS 400D, EOS 350D und EOS 40D, Nikon D300, D200,



D80, D40 und D40X sowie Sony alpha 100. Je nach Modell kostet ein Set 24,99 Euro oder 29,99 Euro. (www.hama.de)

64-Bit-Photoshop vorerst nur für Windows

Nach Angaben von Adobe-Produktmanager John Nack wird es eine native 64-Bit-Version von Photoshop für den Mac erst beim übernächsten Upgrade geben. Der Grund dafür ist, dass über eine Million Codezeilen von Photoshop umgeschrieben werden müssen, weil Apple sein Programmiersystem „Carbon“ nicht mit einer 64-Bit-Variante fortführen wird. Deshalb muss das 64-Bit-Photoshop, wie bei Lightroom 2 bereits geschehen, mit „Cocoa“ programmiert werden - eine Umstellung, die für Adobe beim aktuellen Entwicklungsstand von Photoshop CS4 nicht mehr möglich war.

Fundstücke



Julia Fullerton-Batten; Fotografien
www.juliafullerton-batten.com



Vereinigung der Digitalkameraverweigerer
www.vfdkv.de

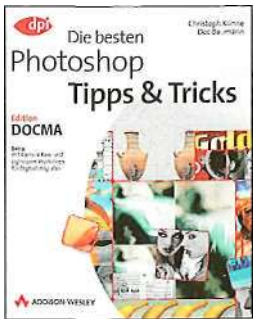


Die Frau in der Kunst
www.youtube.com/watch?v=DcrsfllP1xY

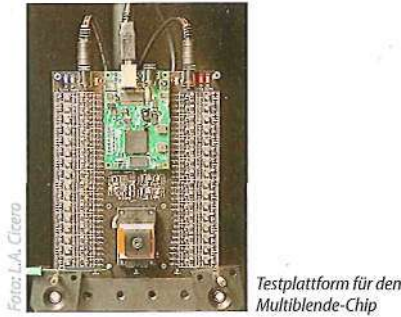


Neue Canvas-Qualitäten von Hahnemühle

Mit „Daguerre Canvas“ und „Monet Canvas“ stellt Hahnemühle zwei weitere Leinwand-Qualitäten mit besonders feiner Struktur zur Auswahl. „Daguerre Canvas“ ist eine Künstlerleinwand aus Poly-Cotton mit einem Flächengewicht von 400 g/m². ihr hoher Weißgrad soll für klare frische Farben und kontrastreiche Schwarz-Weiß-Wiedergabe sorgen. Wie der Name andeutet, ist Daguerre Canvas besonders für den Fotodruck prädestiniert. Das neutral weiße und zu 100 % aus Baumwolle bestehende „Monet Canvas“ ist das zweite neue Papier im Sortiment und eignet sich gleichermaßen für originalgetreue Kunstreproduktionen wie für hochwertigen Fotodruck mit gemäldeartiger Wirkung. Es wird mit 410 g/m² angeboten. Beide Papiere sind in Schachteln zu 20 Blatt im Format A 3 lieferbar und können laut Hahnemühle problemlos auf einen Standardkeilrahmen von 18x24 cm aufgezogen werden. Auch das bisher schon angebotene Canvas Satin mit seinem seidenmatten Finish hat einen neuen Namen erhalten und heißt jetzt „Goya Canvas“. Als „Canvas FineArt“ wurden alle Leinwände zu einer Produktgruppe zusammengefasst. Die übrige FineArt-Collection wurde ebenfalls neu gegliedert. Unter der Bezeichnung „Matt FineArt“ finden sich nun alle echten Künstlerpapiere, die mit einer matten Premium-Inkjet-Beschichtung versehen sind (in silbernen Schachteln). „Glossy FineArt“ fasst alle Qualitäten zusammen, die mit einer glänzenden Premium-Inkjet-Beschichtung versehen sind (schwarze Schachteln). In einer grünen Schachtel wird „Bamboo“ angeboten, ein Papier, das zu 90 % aus Bambus besteht, (www.hahnemuehle.de)

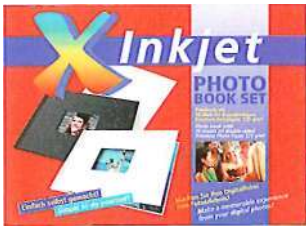


Edition DOCMA
Doc Baumann/Christoph Künne
372 Seiten - 4-farbig, Bilderdruck
Februar 2008, 39,95 Euro [D]



Tiefenwahrnehmungs-Kamera mit 12616 kleinen Linsen

Forscher der kalifornischen Stanford University wollen mit einer Multiblendenkamera die Fotografie revolutionieren. Eine Anordnung von Mikrokameras statt eines normalen Detektors verspricht nicht nur detaillierte räumliche Information für Anwendungen wie die Gesichtserkennung oder den 3D-Druck, sondern könnte auch für die Entwicklung von Gigapixel-Kameras interessant sein. Ein erster Drei-Megapixel-Prototyp wird es auf 12 616 der kleinen Linsen bringen. Je 256 Detektor-Pixel werden beim Detektor der Kamera-Prototypen mit einer von 12 616 kleinen Linsen zusammengefasst. Die Objektivlinse fokussiert nicht wie üblich direkt auf dem Sensorarray, sondern etwa 40 Mikrometer davor. Dadurch wird jeder Punkt eines Bildes von mindestens vier der Mikrokameras erfasst. Das Ergebnis ist eine detail-



Fotobuch zum Selberbasteln

Sihl bringt unter der Consumer-Marke ‚X-Inkjet‘ ein praktisches Photobuch-Set auf den Markt, mit dem man sein Fotobuch in wenigen Schrit-

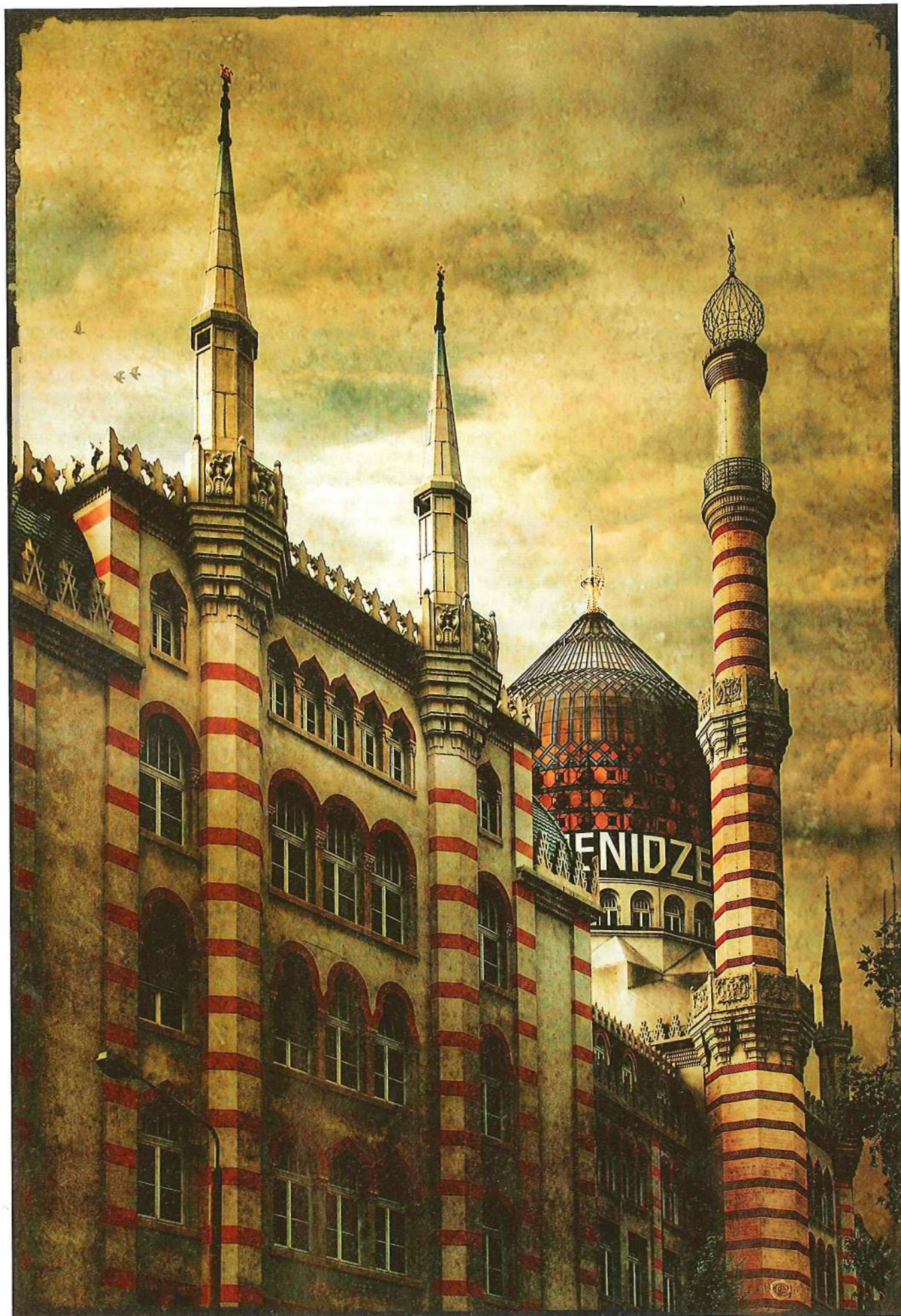
lierte Information über Entfernungen einzelner Punkte der Abbildung. Sie ist zwar im Foto selbst unsichtbar, liegt tabelelektronisch gespeichert vor und kann vielfältig verwertet werden. Eine denkbare Anwendung der Kamera liegt im Sicherheitsbereich. Mit der Technologie wäre eine präzise Gesichtserkennung möglich, so die Forscher. Auch die dreidimensionale Modellierung von Gebäuden oder 3D-Druck könnten von der Tiefeninformation der Aufnahmen profitieren. Wichtig ist den Forschern, dass die Kamera kompakt wie eine normale Digitalkamera wäre. Im Bereich der alltäglichen Fotografie sehen die Wissenschaftler ihre Entwicklung als möglichen Wegbereiter für Gigapixel-Kameras. Zum einen würde sie kleinere Pixel und damit mehr Bildpunkte auf kleinem Raum erlauben. Außerdem würden etwaig defekte Pixel durch die Verteilung von Information auf mehrere Bildpunkte kompensiert. An der Gewinnung von Tiefeninformation etwa für die SD-Modellierung wird auch auf andere Arten geforscht. Ansätze umfassen etwa Laser oder die Verbindung mehrerer Aufnahmen. An der Stanford University selbst wurde im Januar dieses Jahres mit „Make3D“ ein Software-Algorithmus präsentiert, der aus einem einzelnen Foto ein dreidimensionales Modell errechnet. Er wurde mit zweidimensionalen Fotos aus dem Bereich der Universität und zugehörigen räumlichen Informationen gefüttert, um zu „erlernen“ wie er Entfernungen beurteilt. (Presstext Austria, Thomas Pichler)

ten selbst herstellen kann. Bestandteile sind ein Hardcover im Format DIN A 4 quer, zwei durchsichtige Deckblätter sowie 10 Blatt des doppelseitig bedruckbaren Sihl Premium Photo Papiers mit seidenglänzender Oberfläche und 325 g/m² Flächengewicht. Die am Computer mit der eigenen Software gestalteten Seiten werden nach dem Ausdrucken als Stapel zwischen zwei durchsichtige Blätter gelegt, zusammengeheftet und anschließend im Buchrücken mit Hilfe der vorbereiteten Klebestreifen fixiert. Das Sihl X-Inkjet Photo Book Set ist in den Hardcover-Farben Schwarz oder Weiß erhältlich. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei 19,75 Euro, (www.sihl.de)

Die besten Photoshop-Tipps und Tricks

Wer zu den Fortgeschrittenen oder zu den Gelegenheitsanwendern von Photoshop zählt und wem die Arbeitsflut nur wenig Zeit lässt, Bücher zu wälzen, findet in DOCMA regelmäßig viele Seiten mit Tipps und Tricks aus der Praxis. Von unseren Lesern wurden wir immer wieder darauf angesprochen, doch mal einen Band mit den besten Praxis-Tipps zusammenzustellen, damit man sie gesammelt am Arbeitsplatz im Zugriff hat. Wir haben den Bestand durchleuchtet, um all die Kurzsratschläge zusammenzustellen, die auch langfristige Nutzen bieten. Ein paar fanden wir so wichtig,

dass wir sie hiermit aufgenommen haben, obwohl sie schon in einem der anderen DOCMA Sammelbände erschienen sind. Herausgekommen ist dabei ein erstaunlich dickes Buch. Es beginnt bei Photoshop CS und endet mit CS3. Das ausführliche Inhaltsverzeichnis und das lange Register machen es zum Nachschlagewerk für schnelle Problemlösungen. Wenn Sie kein Nachschlagewerk möchten, dann nutzen Sie es als eine Art Vademecum, das Sie bei Ihrer täglichen Arbeit begleitet - als lehr- und anregungsreiche Kurzbetankung mit Photoshop-Fastfood für zwischendurch.



Vergangenheitsperspektive

Digitale Fotos, die so aussehen, als wären sie vor 100 Jahren aufgenommen worden, sind eine der Spezialitäten von **Rike Mahlberg**. Die Künstlerin erklärt in DOCMA, wie solche Arbeiten entstehen.

Auf den ersten Blick möchte man meinen, die Ansichten auf der gegenüberliegenden und auf den folgenden Seiten stammen vom Anfang des vergangenen Jahrhunderts. Bei genauerem Hinsehen kommen jedoch leichte Zweifel auf. Ist die Kleidung der Personen nicht ein wenig zu modisch und wirkt das eine oder andere Detail nicht recht zeitgenössisch?

Die Arbeiten von Rike Mahlberg, von denen einige auf den folgenden Seiten zu sehen sind, spielen mit genau solchen inhaltlichen Brüchen. Zuerst wecken sie beim Betrachter nostalgische Gefühle, setzen auf die Faszination des Vergangenen. Damals, so scheint es, war alles besser, doch bei genauerem Hinsehen zeigt sich, wie wenig sich eigentlich verändert hat. Und man muss erkennen, inwieweit die eigenen Sehgewohnheiten sich von relativ einfachen Stilelementen irritieren lassen, wenn diese gekonnt eingesetzt werden.

Schon seit frühester Kindheit ist Rike Mahlberg von alten Fotos fasziniert. Nach dem Studium der Malerei und der Fotografie hat sie ausgiebig analog gearbeitet und Photoshop jahrelang eher als Tool zur Bildoptimierung denn als künstlerisches Werkzeug betrachtet. Das Programm als Erweiterung

ihres Werkzeugkastens entdeckte sie erst bei der Suche nach einer angemessenen Darstellungsästhetik jenseits der Malerei für ein Collageprojekt. Zu den ersten Fingerübungen mit Photoshop gehörte es denn auch, Architekturfotos alter Fabriken durch das Experimentieren mit überlagernden Strukturen einen morbiden Hauch des Verfalls zu geben. Von den Ergebnissen begeistert, begann sie die Möglichkeiten von Photoshop vor allem in künstlerischen und humorvollen Montagen auszuschöpfen, blieb aber auch ihrer Liebe zu Landschaften und Stadtansichten im Look des Vergangenen treu. Die parallel zu diesem Projekt entwickelte Kombination von Postkartenmotiven und digitalen Infrarotaufnahmen brachten Ergebnisse hervor, die in ihrer Ästhetik stark an Gemälde im Stile Caspar David Friedrichs erinnern. Im Endeffekt entstanden aus diesen beiden Ansätzen die hier gezeigten Motive im Retrolook. Die Faszination der Bilder resultiert zum einen aus den technischen Bearbeitungen, also den Überlagerungsstrukturen, den ausgebleichen und dennoch bunten Farben, subtil eingesetzten grafischen Elementen, die an alte Stiche erinnern, und der Simulation von vom Zahn der Zeit zerstörtem Trägermaterial. Zum anderen sind diese Bil-

der im Gegensatz zu typischen Postkartenmotiven bis ins Detail durchkomponiert, so dass „der Blick auf dem Bild wandern kann wie eine Kuh auf der Wiese“.

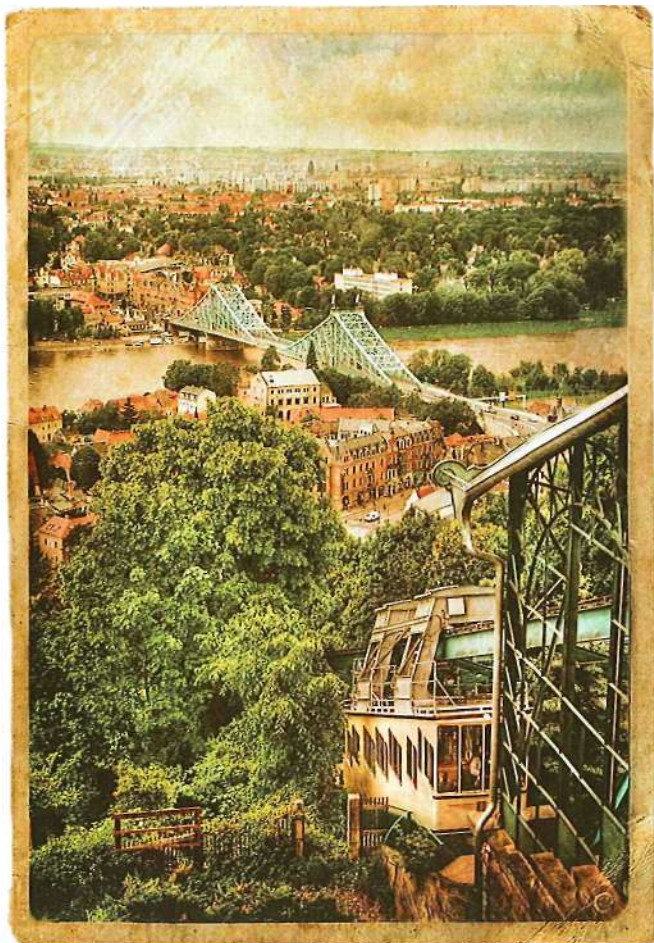
Nach ersten Bildexperimenten mit Motiven aus Rike Mahlbergs direktem Lebensraum, dem landschaftlich schönen Stuttgarter Land, hat sie inzwischen eine ganze Sammlung „alter“ Landschafts- und Stadtansichten aufgebaut, die mit jeder Reise frischen Zuwachs erhält. Wie eine solche Bildästhetik entsteht, erklärt Rike Mahlberg in eigenen Worten.

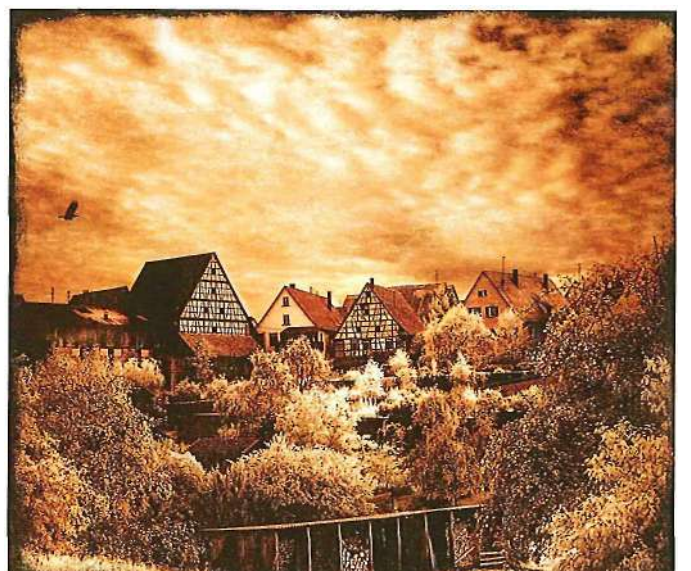


Rike Mahlberg

Die studierte Künstlerin lebt und arbeitet im Tübinger Umland. Mit der Entdeckung von Photoshop als künstlerisches Werkzeug hat sie vor wenigen Jahren die Malerei an den Nagel gehängt und produziert seither vornehmlich digitale Collagen.

Mehr Infos und weitere Bilder:
www.rike-mahlberg.de







1 Ausgangsbild

Das Originalbild der Tübinger Neckarbrücke wurde an einem warmen Sommertag nach Sonnenuntergang aufgenommen. Entsprechend langweilig ist der Himmel, und auch die mit kräftigen Farben angestrichenen alten Gebäude wirken farblich trist. Bei solchen Motiven sollte natürlich nur wenig moderne Architektur im Bild sein. Das Bagerüst und die nach aktueller Mode gekleideten Menschen stören den historischen Eindruck jedoch nur geringfügig.



2 Himmel austauschen

Ein interessant bewölkter Himmel lässt in Bildern ein Spannungsfeld entstehen, ohne sich direkt auf den Inhalt auszuwirken. Um den langweiligen Originalhimmel auszubauen, habe ich ihn einfach mit dem Zauberstab bei mittlerer Stärke mit wenigen Klicks ausgewählt und gelöscht. Die Kanten musste ich nicht fein nachbearbeiten, da der neue Himmel aus meinem Archiv ein sehr ähnliches Blau zeigte. Seine Montage erfolgte per Ebenenmaske.



3 Mehr Details

Alte Bilder wurden oft sehr lange belichtet und zeigen einen hohen Tonwertumfang. Um in mein Bild mehr Details zu bringen, speziell im Bereich der Schatten im Wasser und an der Mauer, habe ich die Originalbildebene dupliziert und mit dem Dialog „Tiefen/Lichter“ durch Aufhellen der Schatten nachbearbeitet. Hier muss man sehr vorsichtig vorgehen, sonst erinnert das Ergebnis schnell an ein HDR-Bild. Ich habe diesen Effekt daher nur punktuell per Ebenenmaske aufgetragen.



4 Nachbeleuchtung

Eine weitere subtil aufgetragene Korrektur war die „Nachbeleuchtung“ von drei Bildstellen, mit deren Hilfe ich den Blick des Betrachters zu steuern versuche. Zunächst habe ich das Bild allerdings mit dem Befehl „Strg/Befehl+Shift+Alt+E“ auf einer neuen Ebene zusammengefasst und dann in den Kontrasten aufgestellt. Diese Ebene haben ich wiederum dupliziert und darauf den Renderingfilter „Beleuchtungseffekte“ mit seinen Spots angewandt. Im Bild zu sehen sind nur noch die daraus resultierenden punktuellen Aufhellungen, weil ich den Verrechnungsmodus auf „Aufhellen“ gesetzt habe.

5 Hintergrundstruktur

Nach neuerlicher Anwendung des Befehls „Strg/Befehl+Shift+Alt+E“ erhielt ich ein neues Ausgangsbild, unter das ich nun die Struktur einer gelb eingefärbten Gipswand gelegt habe. Dem Bild habe ich daraufhin den Modus „Weiches Licht“ zugewiesen, wodurch nur eine weiche Kontur des Bildes auf dem Gips zu sehen ist.



6 Kontrastreduktion

Ein Duplikat des Brückenbildes, dessen Ebenenverrechnungsmodus auf „Duplizieren“ steht, verstärkt die Kontraste wieder, so dass vom Gips kaum noch etwas bleibt, außer der gelben Farbstimmung. Das Schmutzige der Wandstruktur, und damit ein wichtiger Teil des Alterungseffekts ist jedoch kaum zu sehen. Das ändert sich erst, wenn man die Deckkraft der Ebene auf 80 bis 90 % verringert.



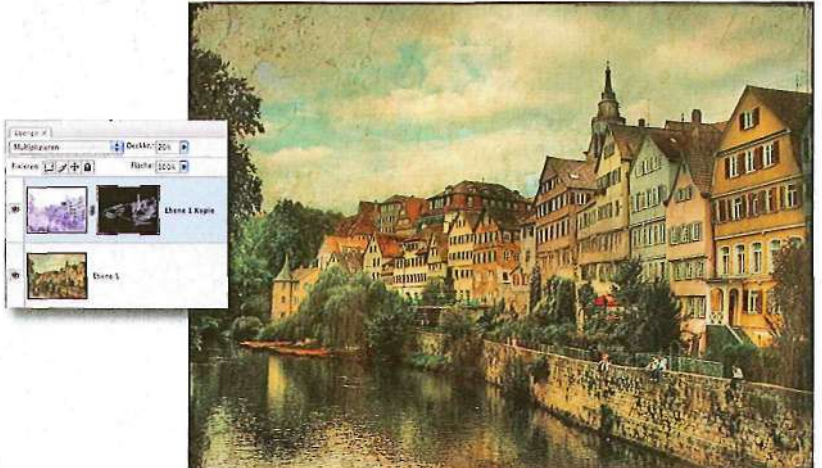
7 Abgeschabte Ecken

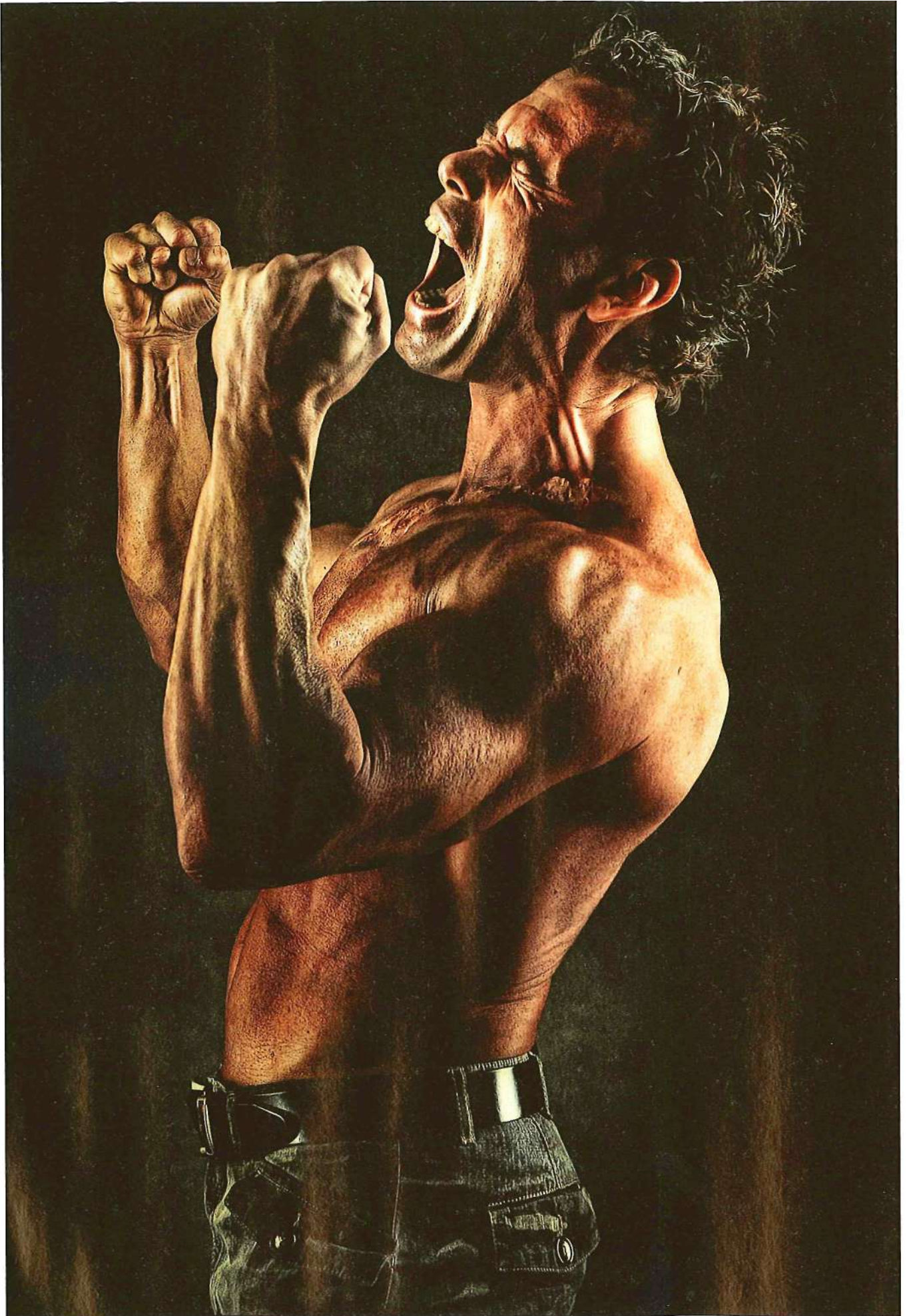
Noch stärker altert das Bild durch die abgeschabten Ecken. Hier habe ich eine weitere Struktur aufgelegt und mit dem Untergrund durch den Modus „ineinanderkopieren“ verrechnet. Die Überlagerungen habe ich, abgesehen von den Rändern und einem kleinen Bereich in der Mitte, mit dem Radiergummi entfernt. Eine weitere Kopie des Brückenbildes im Modus „Weiches Licht“ bei 65 % Deckkraft hat für die farbliche Knackigkeit gesorgt.



8 Grafische Konturen

Um den optischen Zusammenhalt der einzelnen Bildelemente zu verstärken, kann man nun mit Farbkorrekturen weiter eingreifen. Grafische Elemente, zur Verstärkung der Kontraste an einigen Hauskanten im Vordergrund, habe ich durch eine Ebenenkopie erzielt, die mit dem Stillisierungsfilter „Konturen finden“ bearbeitet und im Modus „Multiplizieren“ mit 20 % Deckkraft aufgelegt wurde. Per Ebenenmaske habe ich einen Großteil der Ebene gelöscht, damit der Effekt nur im Vordergrund auftritt und so dem Bild mehr Tiefe verleiht. Den schwarzen Rahmen habe ich mit ein paar Strichen als Abschluss aufgemalt.





Kontrastdetails

Der Look geht in die Richtung von Jim Fiscus, Dave Hill und ähnelt auch dem von Andrzej Dragan, die Idee dahinter wird von den meisten Fotografen und Bildbearbeitern verfolgt: Schönes zu überhöhen, damit es noch schöner wird. **Calvin Hollywood** beherrscht diese Technik meisterhaft - und er zeigt hier, wie es geht.

Bei Calvin Hollywood dreht sich alles um Kontraste und Details. Seine Bilder zeigen Feinheiten in fast verschwenderischer Vielfalt. Sie wirken so unwirklich wie eine Mischung aus der Fotoqualität des analogen Großformats gepaart mit der malerischen Anmutung eines hyperrealistischen Gemäldes. Kaum zu glauben, dass all diese Feinheiten aus einer ganz normalen D-SLR-Kamera stammen. Zwar liefern heute Geräte mit Vollformatsensor - passende Objektive vorausgesetzt - eine Qualität, von denen früher auch Besitzer nobler schwedischer Mittelformat-Fabrikate nur geträumt hätten, doch können sie sich auch schon mit dem Detailreichtum noch größerer Formate messen? Wenn man diese Bilder sieht, möchte man es meinen.

Für Kelvin Hollywood stellen sich solche Fragen nicht. Er hat die Welt der analogen Fotografie nie richtig kennengelernt, entdeckte Photoshop gar erst im Jahr 2004 durch einen glücklichen Zufall. Fotografiert hatte er zuvor noch nicht einmal als Amateurfotograf, sondern nur fürs Familienalbum. Dennoch haben ihn Photoshops Möglichkeiten auf Anhieb derart begeistert, dass er schon bald seine gesamte Freizeit damit verbrachte, herauszufinden, was alles damit geht und vor allem wie.

Um das nötige Wissen anzuhäufen, schloss er sich im Internet mehreren Communitys an, wo er sich dank einer intensiven Mischung aus Lob und Kritik die Motivation holte, das Programm im Eiltempo beherrschen zu lernen. Besonders faszinierend waren für ihn

von Beginn an die Techniken, mit denen sich im Bild zunächst unsichtbare, zum Beispiel in zugelaufenen Tonwerten verborgene Strukturen sichtbar machen lassen. Erst als die Experimente in Photoshop mehr und mehr an Komplexität gewannen, stieg auch in Calvin Hollywood der Wunsch auf, selbst für den Rohstoff seiner Bearbeitungen zu sorgen, und er legte sich eine Kameraausrüstung zu. Inspiriert und motiviert, seine eigenen fotografischen Ideen zu entwickeln, hat ihn vor allem der amerikanische Fotograf Bill Simon. Von ihm lernte er auch, auf das, neben der eigentlichen Fotografie und der späteren Bearbeitung, für derartige Bilder Drittwichtigste zu achten: Die zumeist mit Kunstlicht erzeugte Lichtführung.

Damit dieser Part der Arbeit auch die nötige Aufmerksamkeit während der Shootings erfährt, arbeitet Hollywood seit zwei Jahren mit einem Beleuchter zusammen, der die harten Streif- und die weichen Fülllichter kontrolliert.

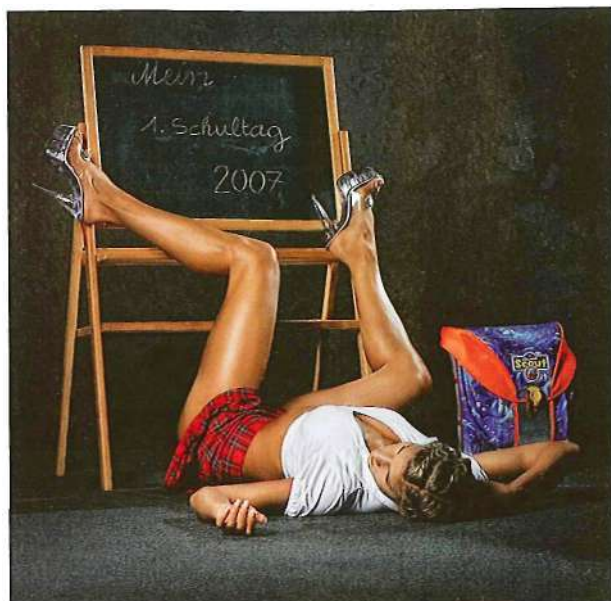
Seit einiger Zeit bietet Calvin Hollywood zudem Seminare an, in denen er einer größer werdenden Fan-Gemeinde tiefe Einblicke in seine Arbeitstechniken gibt. Immer wieder vergleichen Teilnehmer ihn dabei mit dem polnischen Fotokünstler und Quantenphysiker Andrzej Dragan. Hollywood nutzt dann immer wieder aufs Neue die Gelegenheit, aufzuzeigen, auf welche Weise er sich von diesem Künstler, dessen Name den Begriff des „Draganizings“ geprägt hat, abgrenzt. Dragan verfolgt sowohl technisch als auch inhaltlich eine ganz andere Zielsetzung: Zum

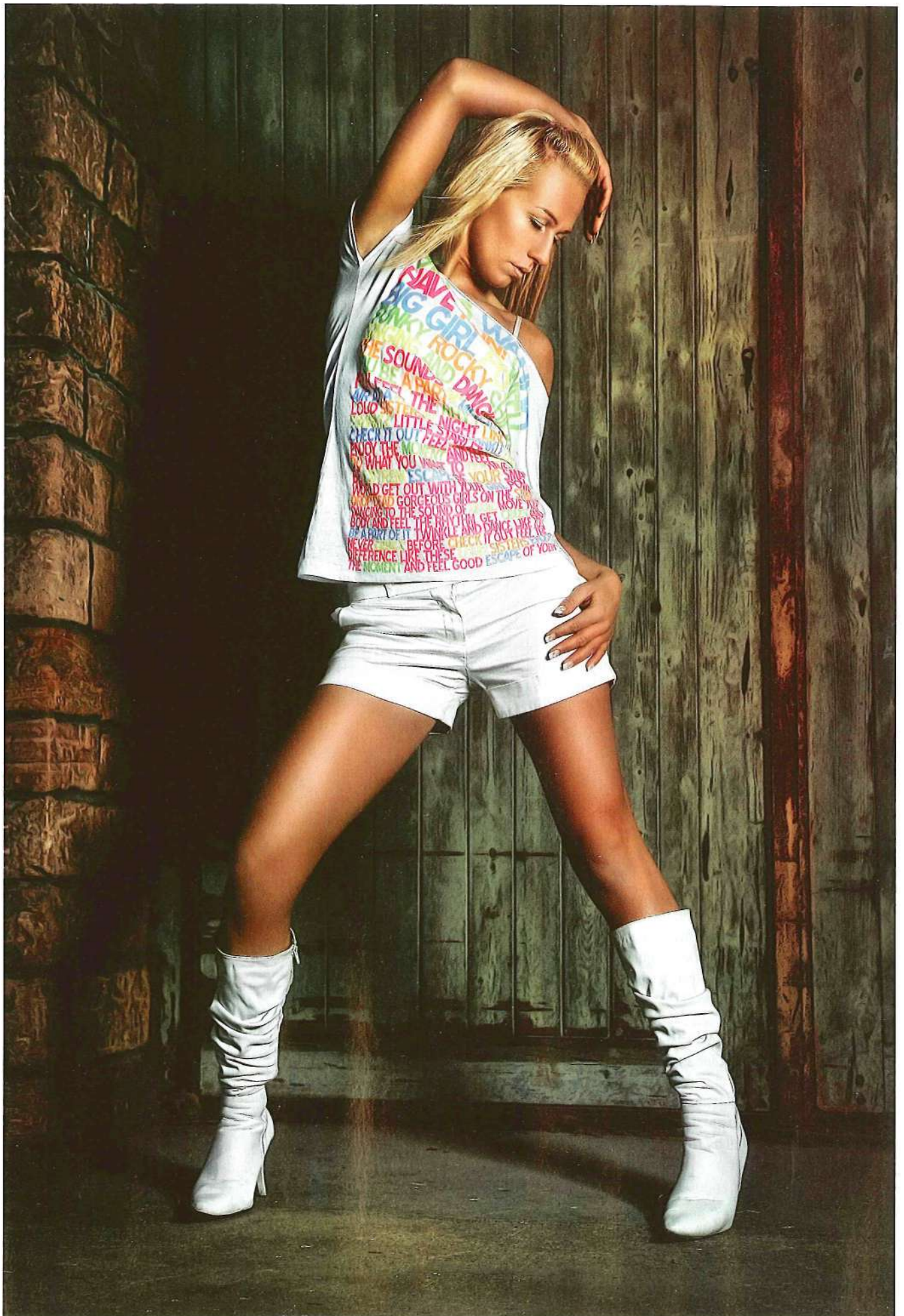
einen geht es ihm nicht darum, seine Modelle im klassischen Sinn „schön“ darzustellen. Im Gegenteil, er arbeitet Falten- und Hautstrukturen heraus, um Gesichter markanter erscheinen zu lassen. Zum anderen setzt Dragan nicht auf eine ausgefeilte, an der professionellen Studiofotografie orientierten Beleuchtung, sondern arbeitet zumeist nur mit einer großen weichen Lichtquelle. Ein Ansatz, mit dem Dragan in der Oberliga der Kontrastkünstler, die alle bevorzugt in einem künstlichen Lichtermeer arbeiten, allein dasteht. Dragan bedient sich also nicht wie Calvin Hollywood des Lichts, um die Defizite der Modelle schön zu verpacken, sondern er verpackt eher Hässliches in schönes Licht.

Auf den folgenden Seiten präsentiert Calvin Hollywood eine Anzahl für ihn typischer Menschenbilder, die zwar in sich recht unterschiedlich ausfallen, seinen Stil trotz des Facettenreichtums aber deutlich zeigen. Wie man solche Kontrastverstärkungen auch in den eigenen Bildern nutzen kann, verrät er in der anschließenden Tippsammlung, (ck)



Calvin Hollywood
Ist als Quereinsteiger zur Bildbearbeitung gelangt. Da er beruflich aus der Erwachsenenbildung kommt, liegt es für ihn nahe, nicht einfach nur Bilder zu produzieren, sondern sein Wissen auch in Form von Seminaren und Lehrvideos an andere weiterzugeben.
Mehr Infos:
www.calvinhollywood.de





Tipps & Tricks zur Kontrastverstärkung

Auf den folgenden Seiten verrät **Calvin Hollywood** die besten Tricks, mit denen Sie aus normalbelichteten Fotos optimale Kontraste herausarbeiten.

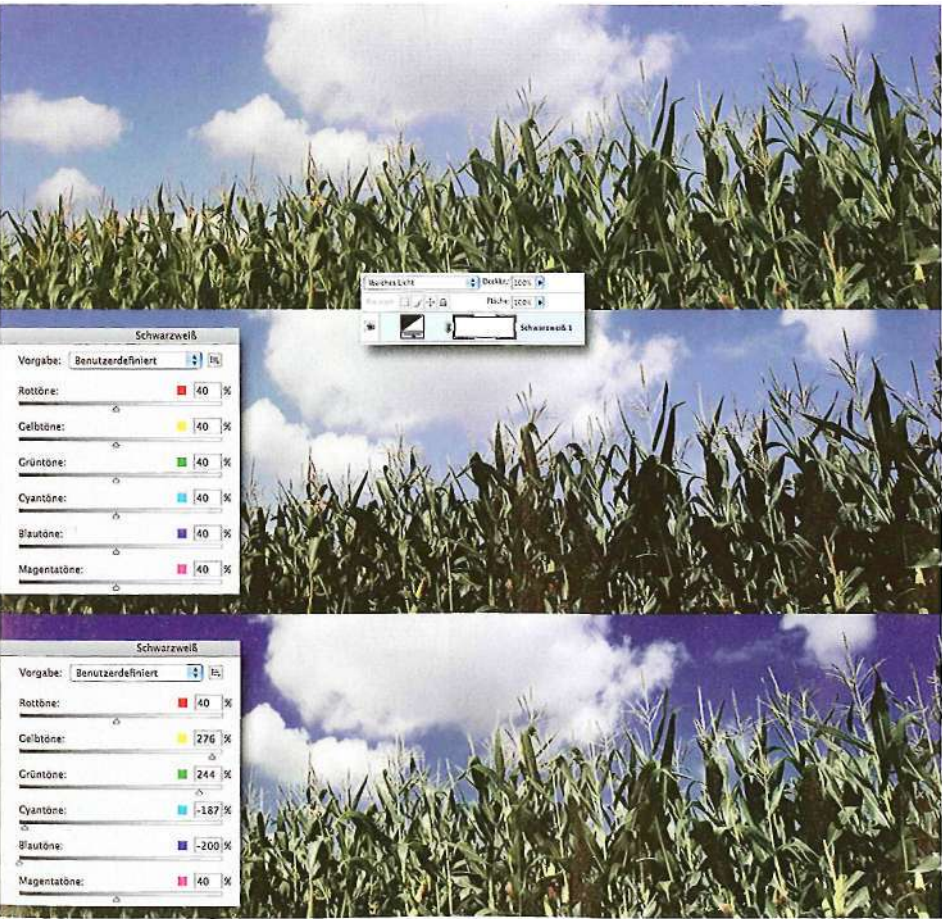
Farbverstärkung im Detail

Sollen Farben in einem Bildteil verstärkt werden, kennt Photoshop dazu viele Techniken. Bei den meisten wird eine Farbe oder ein Bildbereich ausgewählt und anschließend mit Sättigungs-, Farbton- oder anderen Tonwertwerkzeugen bearbeitet. Ich bevorzuge dagegen das Malen mit farbigen Füllerebenen. Im ersten Moment hat man den Eindruck, es dauert länger als mit anderen Tools. Doch hat die Technik den Vorzug, dass man die Bilder auf diese Weise Stück für Stück um Farbkontraste steigert und immer wieder probieren kann, ob die Farben nicht vielleicht auch Bildbereiche verbessern, die man anfangs noch gar nicht im Visier hatte. Das Prozedere selbst ist einfach, wenn man die Ebenentechnik beherrscht. Wählen Sie zunächst aus dem Bildbereich, den Sie verstärken wollen, mit der Pipette einen Punkt als Vordergrundfarbe aus. Dann erzeugen Sie über das Menü „Ebene“ unter „Neue Füllerebene“ eine Ebene vom Typ „Volltonfarbe“. Sie können diese Ebene auch - wie im Screenshot gezeigt - über einen Klick mit gehaltener Alt-Taste auf das Einstellungsebenensymbol am unteren Rand der Ebenenpalette erzeugen. Dann setzen Sie die Ebene im Folgedialog auf den Verrechnungsmodus „Weiches Licht“ und stimmen den Effekt anschließend durch Verschiebung der Markierung im Farbfeld von Photoshop's Farbwähler ab (kleines Bild rechts). Zum Schluss invertieren Sie die Ebenenmaske von Weiß in Schwarz und malen die Farbkorrekturen mit weißer Farbe und dem Pinselwerkzeug bei verringerter Deckkraft auf die zu färbenden Bildbereiche auf.



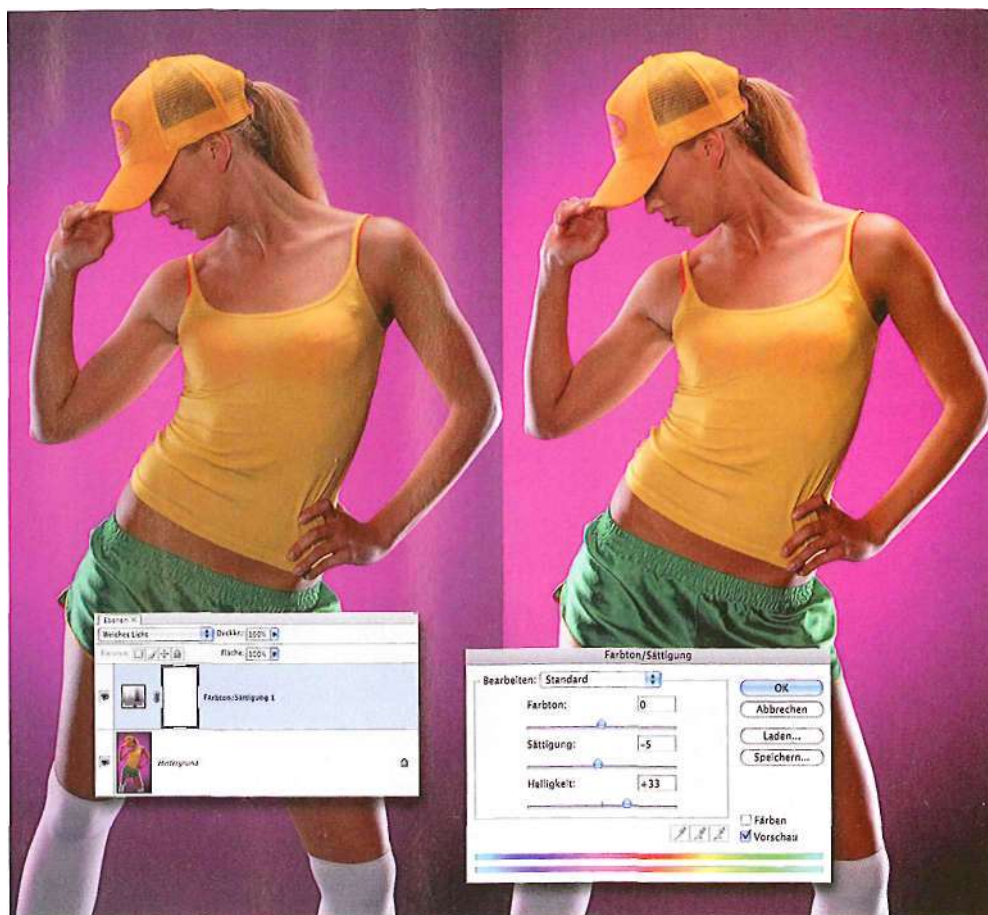
Schneller Farbwechsel

Viele Anwender leiten einen Farbwechsel von Bildelementen damit ein, dass sie aufwendige Auswahlen erzeugen, bevor die eigentliche Farbkorrektur stattfindet. Ich ziehe es vor, zunächst eine Einstellebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ anzulegen und dort über „Bearbeiten“ den Farbbereich vorzudefinieren, den ich verändern will, etwa wie im Beispiel die „Magentatöne“. Dann verschiebe ich den „Farbton“-Regler, um zu sehen, wie sich die Korrektur auf den anvisierten Bereich auswirkt, und klicke, sofern ich hier noch nachjustieren muss, zunächst mit der Pipette des Dialogs auf den umzufärbenden Bildteil. Dabei verschiebt sich die Farbzuoordnung meines Farbauswahlbereichs unten zwischen den Farbskalen meist ein wenig. Zuviel ausgewählte oder fehlende Bereiche kann ich korrigieren, indem ich die Toleranzeinstellungen im nächsten Schritt manuell erweitere beziehungsweise einschränke.



Kontrastmaske

Diese Technik eignet sich vor allem bei natürlichen Hintergründen mit hohen Grün- und Blauanteilen. Besonders gut sieht man den Effekt bei Aufnahmen, die in trübem Licht entstanden sind. Erzeugen Sie zunächst - ab Photoshop CS3 - eine Einstellebene vom Typ „Schwarzweiß“, in den Vorversionen nutzen Sie den Kanalmixer im Modus „Monochrom“. Die Abstimmung der einzelnen Farben für die Graustufenumrechnung nehmen Sie allerdings erst vor, nachdem Sie den Ebenenverrechnungsmodus auf „Weiches Licht“ gesetzt haben. Dann steuern die einzelnen Farb-Regler die Kontraste und Helligkeiten der so erzeugten Kontrastmaske.

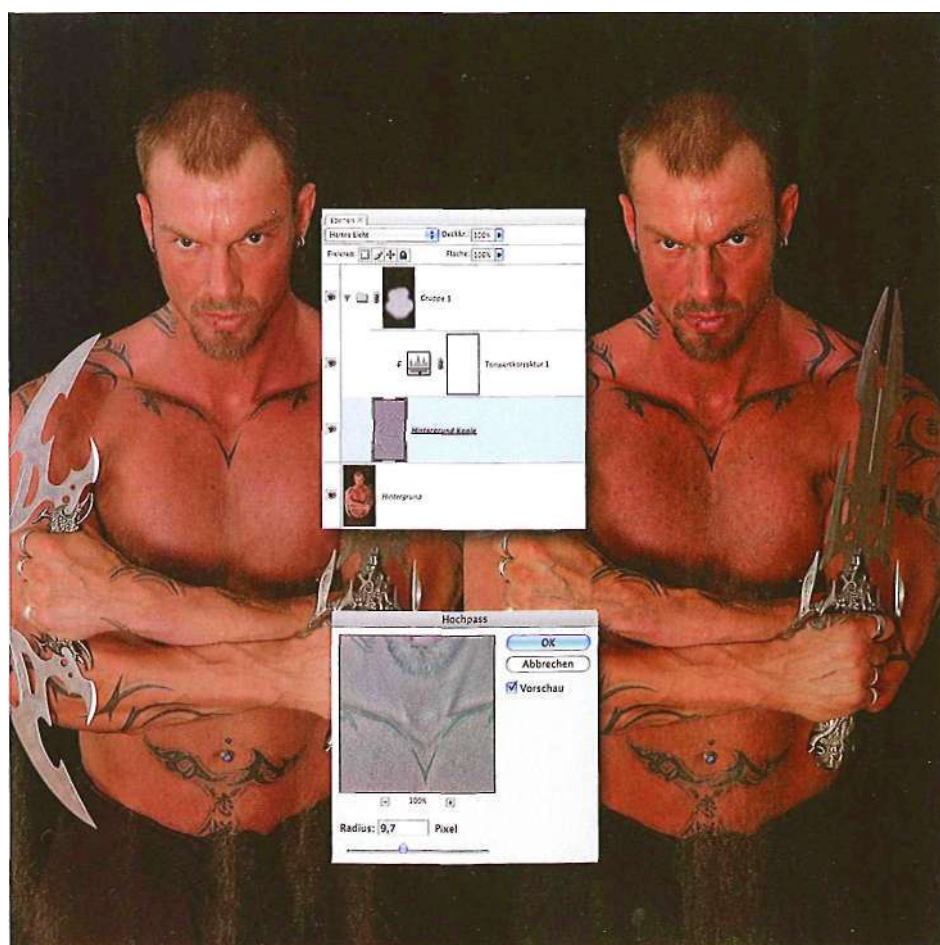


Farbkick

Um Farben im Bild zu verstärken, bedienen sich viele Fotografen des Dialogs „Farbton/Sättigung“ und verschieben hier den Sättigungsregler stark nach rechts. Das Ergebnis befriedigt selten. Wenn Sie dagegen eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ im Modus „Weiches Licht“ über das Bild legen, dort die „Sättigung“ unter Umständen leicht reduzieren, in jedem Fall aber den Regler „Helligkeit“ merklich nach rechts verschieben, stellt sich der gewünschte Effekt eher ein. Zur Gestaltung von farbtönen Looks können Sie auch im „Färben“-Modus arbeiten. Voraussetzung ist allerdings in beiden Varianten, dass Sie zuvor die Kontraste des Bildes optimiert haben.

Mehr Details

Detailreichtum ist eine Frage der Kontraste. Wer mehr Details ins Bild bekommen will, muss demnach die Kontrastkanten verstärken. Wollen Sie die Kontraste aber - wie in unserem Beispiel - nur auf ganz bestimmten Motivbereichen erhöhen, dürfte Ihnen dieser Trick weiterhelfen. Duplizieren Sie zunächst die Ausgangsebene, setzen den Verrechnungsmodus der Kopie auf „Hartes Licht“ und wenden darauf den „Hochpassfilter“ an, den Sie im „Filter“-Menü unter „Sonstige Filter“ finden. Damit erzeugen Sie im Grunde eine geschärfte Version Ihres Bildes. Verwenden Sie höhere Werte, sonst schärft der Filter das Bild in dieser Konstellation nur leicht nach. Bei Bedarf können Sie die Schärfung auch mit dem Dialog „Tonwertkorrektur“ über eine Schnittmaske verstärken. Zum Abschluss erzeugen Sie eine Ebenengruppe, legen die beiden Ebenen dort hinein, blenden die Wirkung mit einer schwarz invertierten Ebenenmaske aus und malen den Effekt mit weißer Farbe auf die gewünschten Stellen auf.



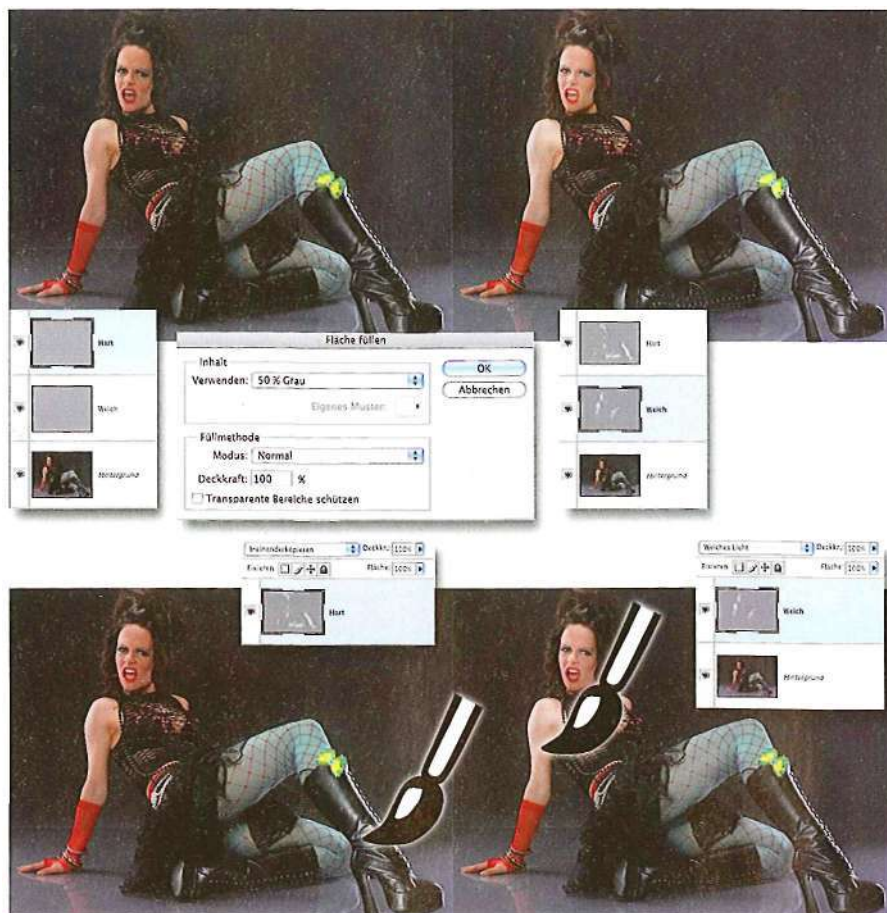
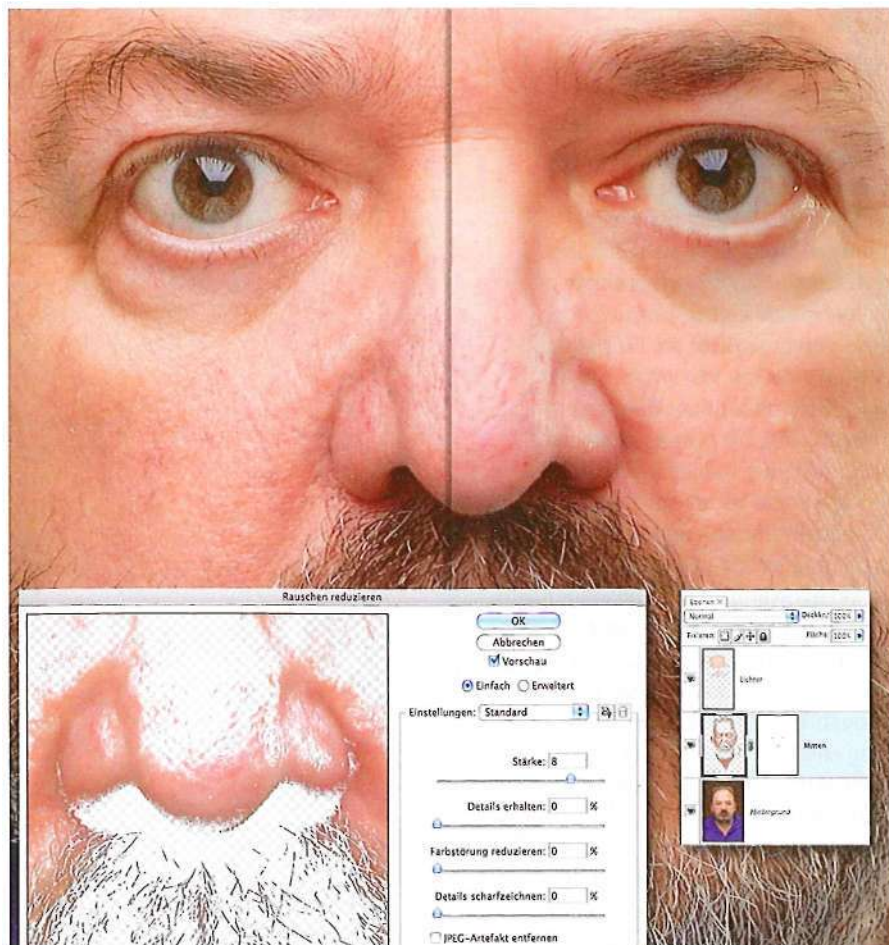
Weißer Haut

Weißer Haut hat von jeher etwas Aristokratisches. Auch wenn heute die arbeitende Bevölkerung Geld dafür bezahlt, unter die (künstliche) Sonne zu kommen, statt den Teint hell zu halten, ist der Charme reiner weißer Haut immer noch ungebrochen. Um diesen Effekt in Photoshop bei einem normalgebräunten Modell anzuwenden, erzeuge ich zunächst drei Einstellungsebenen vom Typ „Kanalmixer“, in denen jeweils die Option „Monochrom“ aktiviert wird. Die erste setze ich dann auf den Modus, „Negativ multiplizieren“. Sie ist die wichtigste Ebene, da sie für das Aufhellen und das leichte Weißer sorgt. Die zweite Ebene dient im Modus „Normal“ zum Entsättigen der Aufnahme. Die dritte Ebene setze ich auf den Modus „Weiches Licht“, um ein bisschen Kontrast ins Spiel zu bringen. Damit ist die Grundbearbeitung erledigt, die man sich so auch in einer Aktion abspeichern kann. Individueller ist das Finetuning, denn diese drei Ebenen müssen im zweiten Teil der Bearbeitung in ihrer Deckkraft reduziert werden. Wie viel oder wie wenig, hängt vom jeweiligen Bild ab. Damit der Einstieg leichter ist, habe ich hier ein paar Grundwerte zusammengestellt: Reduzieren Sie die erste Ebene (Negativ multiplizieren) um etwa 40 %, die zweite Ebene (Normal) um etwa 80 % und die dritte Ebene (Weiches Licht) ebenfalls um etwa 80 %. Nun schauen Sie aufs Bild und nehmen ein Finetuning der Deckkraftwerte vor. Wenn Ihnen die Qualität des Effekts soweit noch nicht zusagt, sollten Sie in den einzelnen Kanalmixer-Ebenen die Möglichkeit nutzen, jeweils in den Farbkanälen Rot, Grün und Blau nach optimierten Einstellungen zu suchen. Hier kann ich wirklich keine Vorgaben machen, da dies von Bild zu Bild zu stark variiert. Man bekommt auch schon gute Ergebnisse mit den Voreinstellungen „40 / 40 / 20“ des Kanalmixers. Zum Schluss sammle ich diese drei Ebenen in eine Gruppe und erzeuge dafür eine Ebenenmaske. Durch diese Technik geht in manchen Bereichen, gerade bei hellen Bildern, sehr schnell Zeichnung verloren. Die hole ich mir dann durch Malen mit schwarzer Farbe auf der Ebenenmaske und geringer Pinsel-Deckkraft wieder vom Originalbild zurück.



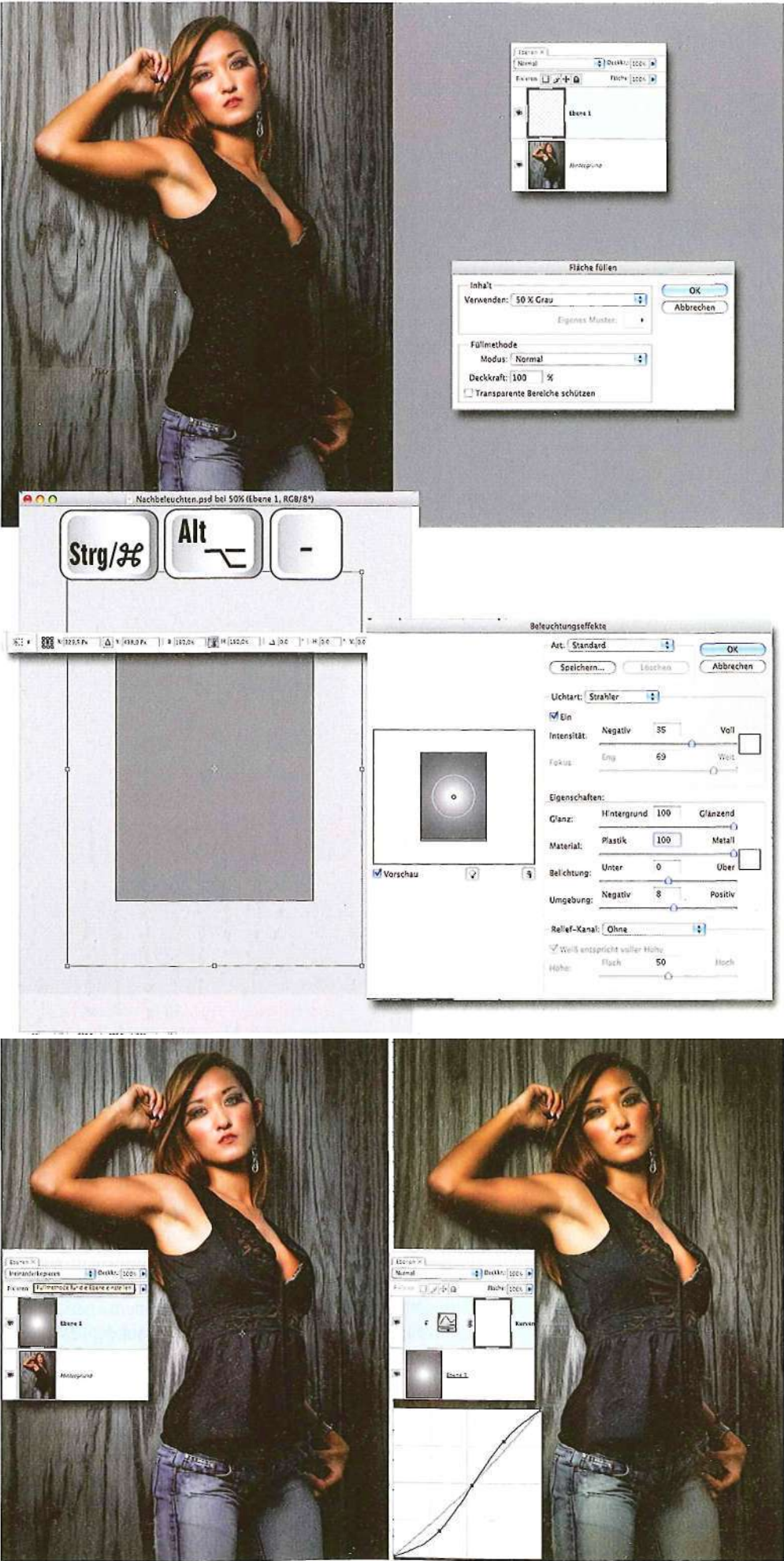
Geglättete Strukturen

Gleichmaßen Fluch und Segen ist die Schärfelistung digitaler Spiegelreflexkameras und hochwertiger Objektive. In der Porträtfotografie kann es leicht passieren, dass Details zu scharf abgebildet werden. Um bei solchen Bildern eine malerische Weichzeichnung zu erzielen, die die Strukturen erhält, aber das Ergebnis glamouröser erscheinen lässt, arbeite ich mit dem Filter „Rauschen reduzieren“. Allerdings mit speziellen Einstellungen. Die Stärke wird hoch angesetzt, die anderen Parameter auf Null gedrosselt. Der Rest hängt vom Motiv und von der Bildgröße ab. Je größer die Datei und/oder je korrekturbedürftiger die Details, desto häufiger wird der Filterauftrag wiederholt. Falls das Ergebnis zu unscharf wird, hilft Nachschärfen. Sowohl die Entrauschung als auch die spätere Schärfung wendet man entweder aufs ganze Bild an oder nur auf die Tiefen, Mitten beziehungsweise die Lichter. Wer das Optimum aus seinen Daten herauskitzeln möchte, kann alle drei Bereiche mit verschiedenen Intensitäten bearbeiten und zusätzlich - wie in unserem Beispiel - die Auswirkungen des Effekts mit einer Maske begrenzen.



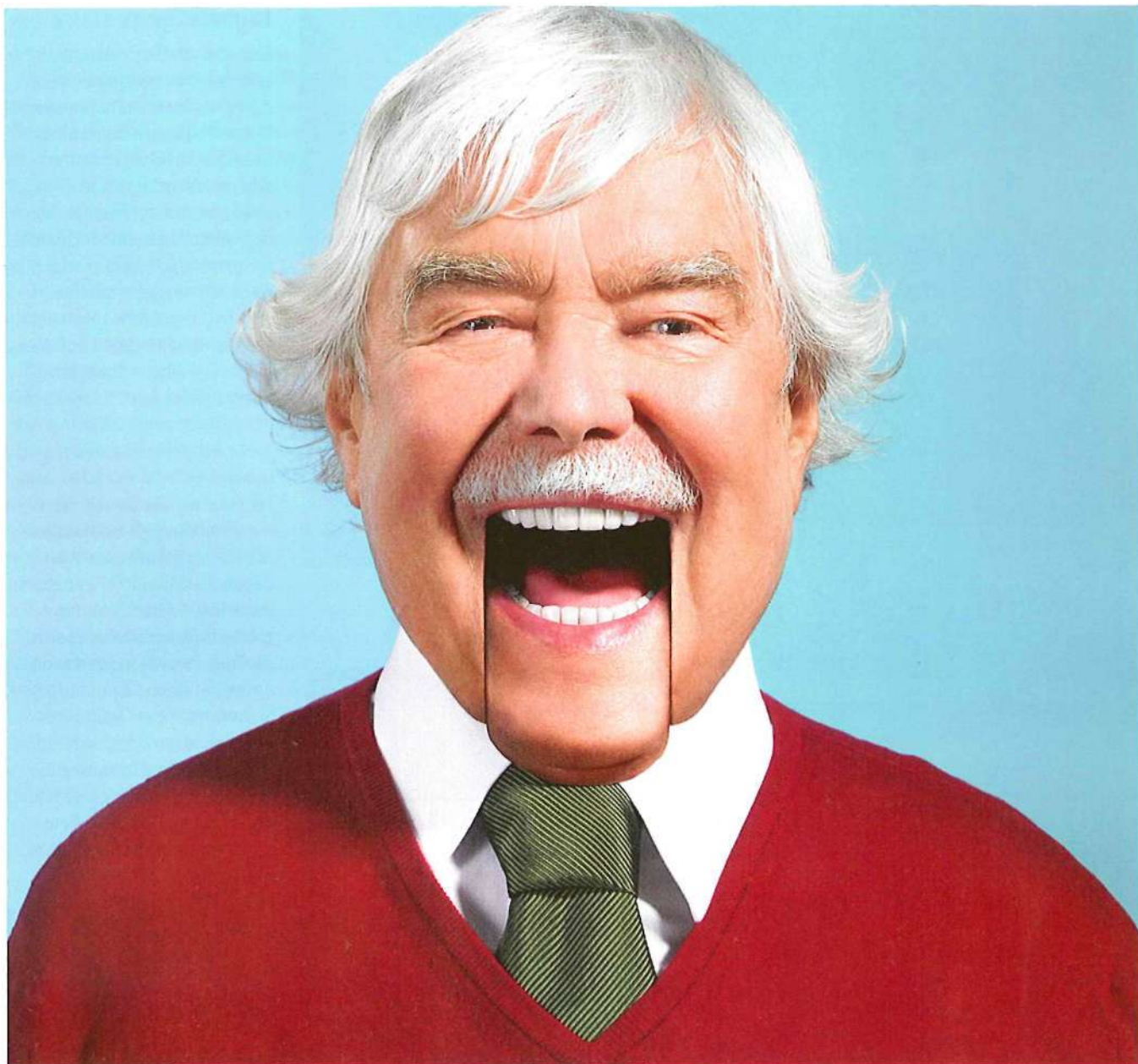
Weiches und hartes Licht getrennt aufhellen

Photoshops Abwedlerwerkzeug hat so seine Tücken, wenn man damit sehr präzise Korrekturen vornehmen möchte. Mehr Erfolg verspricht eine Technik, bei der zwei neutralgraue Ebenen genutzt werden, um nachträglich harte und weiche Lichter getrennt aufzutragen oder vorhandene Lichter zu verstärken. Legen Sie zunächst zwei neue leere Ebenen an und füllen beide mit 50 % Grau. Die erste - für das harte Licht - setzen Sie auf den Modus „ineinanderkopieren“, die zweite - der Funktion nach - auf „Weiches Licht“. Nun können Sie die Lichterverstärkung mit weißer Farbe und einem weichen Pinsel mit geringer Deckkraft aufmalen. Die „harte“ Lichterebene eignet sich zur Verstärkung von Spitzlichtern, die „weiche“ zum sanften Aufhellen von Schatten.



Digitale Spots

Einer der großen Vorzüge digitaler Bildbearbeitung besteht darin, nach der Aufnahme die Lichtverhältnisse bis zu einem gewissen Grad verändern zu können. Allerdings sind Photohops Bordmittel in dieser Hinsicht eher von mäßiger Qualität, wenn man sich nicht manuell zu helfen weiß. Ich möchte Ihnen an dieser Stelle zeigen, wie Sie nachträglich einen auf dem Bild beweglichen Spot setzen, der die Kleidungsstrukturen hervorhebt. Erzeugen Sie zunächst eine neue leere Pixelebene und füllen die Fläche mit 50 % Grau. Dann setzen Sie den Verrechnungsmodus auf "ineinanderkopieren" und skalieren die Ebene aus der Bildmitte heraus auf etwa 150 % ihrer Ursprungsgröße. Dazu empfiehlt es sich, die Transformationswerkzeuge entweder über die numerische Steuerung in der Optionsleiste einzustellen oder die Bilddarstellung mit der Tastenkombination "Alt+Strg/Befehl+Minus" unter Beibehaltung der Fenstergröße zu verkleinern, bevor Sie die Ebene mithilfe der Anfasser skalieren. Auf die vergrößerte Ebene wenden Sie anschließend den Renderingfilter „Beleuchtungseffekte“ mit Lichtart, „Strahler“ und den Einstellungen „Glänzend“ sowie „Metall“ bei 100 % an. Danach kann man die Ebene auf dem Bild verschieben und exakter anpassen als das in der Vorschau des Effekts möglich ist. Soll der auf diese Weise digital erzeugte Spot farbig sein oder noch knackiger leuchten, können Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ mit der grauen Ebene als Schnittmaske verbinden und dort einzelne Kanäle oder den Kompositkanal weiter finetunen.



Nussknacker

Nach Ideen zu suchen, die Aufmerksamkeit für Produkte schaffen, ist eine der Kernaufgaben von Werbeagenturen. Meist geschieht das bei den Großen der Branche, zu denen man Scholz & Friends geflissentlich zählen darf, im Auftrag des Kunden.

Das heißt, nach ausführlichen Briefings, aufwendigen Pitches, intensiven Vorgesprächen und dann möglichst im Rahmen großer Etats. Dass es auch anders gehen kann, zeigt die Protefix-Kampagne, die entgegen der üblichen Herangehensweise auf Anregung der Agentur entstand.

Scholz & Friends betreut seit ungefähr einem Vierteljahrhundert das mittelständische

Pharma-Unternehmen Queisser und dort vor allem das Doppelherz-Sortiment. Im Rahmen der Kundenpflege entwickelten die verantwortlichen Kreativen im Oktober letzten Jahres von sich aus die Idee, Protefix, einen Haftkleber für dritte Zähne, zum nahenden Weihnachtsgeschäft aufmerksamkeitsstark zu kommunizieren.

Für alle, die sich (noch) nicht mit solchen medizinischen Ersatzteilen durchs Leben schlagen müssen, sei der Sinn und Zweck derartiger Produkte an dieser Stelle kurz umrissen: Dentale Vollprothesen haben im Mund ihrer Besitzer die unangenehme Eigenschaft zu wackeln und so die Nahrungsaufnahme zu erschweren. Das geschieht bei schlecht

angepasstem Zahnersatz ebenso wie bei gut angepasstem, wenn sich der Kiefer seines Besitzers im Lauf der Jahre verändert. Damit der Gebissträger trotzdem kraftvoll zubeißen kann, bestreicht er seine Prothese vor dem Einsetzen mit einem Spezialkleber. Der wirkt dem Rutschen auf dem zahnlosen Gaumen entgegen, im Idealfall sitzt das Gebiss anschließend sogar (fast) so fest wie natürlich gewachsene Kauwerkzeuge.

Will man ein solches Produkt bewerben, ist naturgemäß etwas Übertreibung nötig, denn so zu essen, wie man vorher gegessen hat, fasziniert nur den aktuell Gequälten, man schafft damit aber keine breite Aufmerksamkeit über die Kernzielgruppe hi-



Mit den preisgekrönten Anzeigen für den Dritte-Zähne-Haftkleber Protefix zeigen die Kreativen von **Scholz & Friends**, wie man auch mit einfachen Ideen wirkungsvoll werben kann.

naus. Übersetzt man den Zusammenhang in eine auf Plakativität ausgerichtete, werbemäßige Übersteigerung, liegt es nahe, dass man nach Verwendung des Produkts Dinge beißen kann, die eigentlich gar nicht beißbar sind.

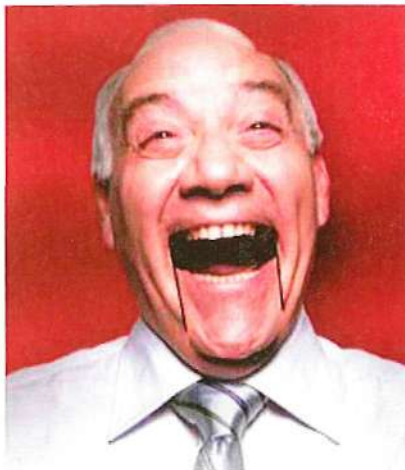
Das etwa war der Ausgangspunkt für die Ideenfindung bei Scholz & Friends Hamburg, als sich der Art-Director Sven Janssen mit dem Texter Marc-Philipp Kittel zusammensetzte, um ein Anzeigenmotiv zu entwickeln.

Die Kunst beim professionellen Einsatz von Bildern besteht nun aber nicht darin, einfach nur die Dinge zu zeigen, um die es geht. Im Gegenteil: Besser man zeigt etwas anderes,

das beim Betrachter eine Assoziation im vom Werber gewünschten Sinn auslöst. Es ließe sich auch so ausdrücken: Ein wirkungsvolles Bild muss eine Botschaft enthalten, die erst im Kopf des Betrachters ausgepackt wird.

Im Hinblick auf das anstehende Weihnachtsgeschäft war im Nussknacker ein Symbol für übermenschliche Beißkraft schnell gefunden. Nun ging es nur noch darum, eine der avisierten Zielgruppe und dem Produkt entsprechende Ästhetik zu entwickeln. Man entschied sich für eine Mischung aus klarer Bildsprache mit zeithistorischen Zitaten und subtilem Humor. Die Motive sollten auf den ersten Blick eine typische 60er Jahre US-Werbung imitieren, die unter Berücksichtigung aller verfügbaren Kli-

schees dieses Genres eine vermeintlich seriöse männliche Person als Testimonial zeigt. Die Suche nach grauhaarigen, ansehnlichen Modellen verlief relativ kurz und brachte als Ergebnis den Schauspieler Frank und den Rechtsanwalt Kurt vor die Kamera des Fotografen Rainer Elstermann aus Berlin. Was danach im Einzelnen geschah, zeigt Ihnen der Workshop auf den folgenden Seiten. Dort erklärt Ferenc Kempermann, einer der Fachleute für kreative Bildretusche bei Metagate, der Inhouse-Postproduktion von Scholz & Friends, wie das Motiv „Frank“ im Detail entstanden ist. Die Kampagne ist übrigens 2008 gleich zweimal ausgezeichnet worden: Beim ADC und beim Com-prix Pharma. (ck)



1 Previsualisierung

Fast jede gute Idee nimmt ihren Ausgang auf einem Stück Papier, einer Serviette oder einem Bierdeckel. Und so entstand auch die Protefix-Kampagne zunächst als Scribble. Allerdings verlangt das „Lesen“ eines Scribbles dem nicht eingeweihten Betrachter ein Höchstmaß an Abstraktionsvermögen ab, weshalb Art-Director Sven Janssen es vorzog, für die Präsentation beim Kunden aus Stock-Material einen Dummy zu gestalten, der schon sehr viel deutlicher zeigt, was später zu sehen sein wird.



2 Ausgangsbilder

Das Casting der Modelle und die eigentlichen Aufnahmen fanden innerhalb weniger Tage statt. Daher wurden möglichst viele Variationen fotografiert, um später genug „Spielmasse“ für die Postproduktion zu haben. Die Herren wurden zum einen mehrfach umgekleidet und geschminkt, zum anderen sah das Konzept vor, eine „normale“ Aufnahme mit einer zweiten zu kombinieren, bei der der Mund der Person weit geöffnet war. Da bei den vielen nun verfügbaren Ausgangsbildern die Perspektiven zwar ähnlich, aber nicht identisch gewählt wurden, musste eine Serie aufgerissener Münder angefertigt werden, die alle zuvor gewählten Blickwinkel berücksichtigte.



3 Erste Glättungen

Modelle im Alter der Zielgruppe, 60+“ zeichnen sich naturgemäß nicht durch makellos strahlenden Teint und jugendliche Faltenfreiheit aus. Damit die Bilder trotzdem im höchstmöglichen Maß appetitlich aussehen, erhielten die am Ende ausgewählten Bilder zunächst eine Basiskorrektur, im Zuge derer die Haare einheitlich gegraut, Zähne geweißt, Hautdetails retuschiert, aber auch die Kleidung optimiert wurde. Zu Letzterem zählte zum Beispiel auch die Korrektur des Krawattenknotens, das digitale Ausbügeln von Falten im Pullover sowie die fachgerechte Entfernung eines eingestickten Emblems, das auf dem Ausgangsbild Franks rechte Brust zierte.

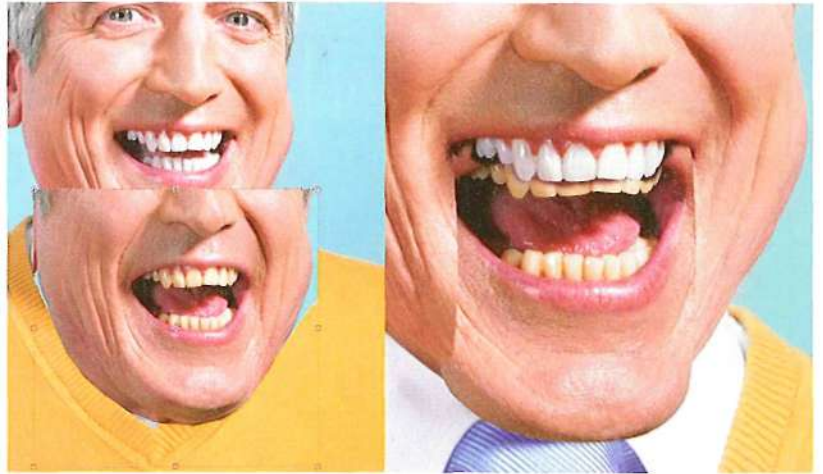


4 Gesicht

Der Vorher-/Nachher Vergleich des Gesichts zeigt auf den ersten Blick scheinbar nur eine Aufhellung. Schaut man jedoch genau hin, entdeckt man viele Detailverbesserungen. So sind die Gesichtszüge durch den Einsatz von Schatten- und Lichterzugaben besser modelliert, die Farbigkeit des Ergebnisses ist reiner und es wirkt brillanter. Die Haut hat Ferenc Kempermann noch weiter bearbeitet, damit Rötungen und Äderchen in den Hintergrund treten. Der Ausschnitt der Bearbeitungsebenen für diesen Schritt zeigt deutlich, wie groß der Aufwand wird, wenn man Korrekturen mit solcher Präzision vornimmt.

5 Neuer Unterkiefer

Im nächsten Schritt musste Ferenc Kempermann den Unterkiefer aus dem zweiten Schuss auf das Bild montieren. Dazu war es nötig, den Kiefer zunächst in dieselbe Höhe zu bringen und anschließend die überstehenden Teile mit Radiergummi und Ebenenmaske zu entfernen. Danach hat er sich der Retusche der Mundhöhle gewidmet, wozu auch zählte, die zuvor schon geweißten Zähne nun in ein ebenmäßiges Gebiss zu verwandeln. Dafür wurden die vorhandenen Zähne entsprechend skaliert, wo Zähne fehlten, wurden die Lücken mit Kopien der daneben gelegenen gefüllt.



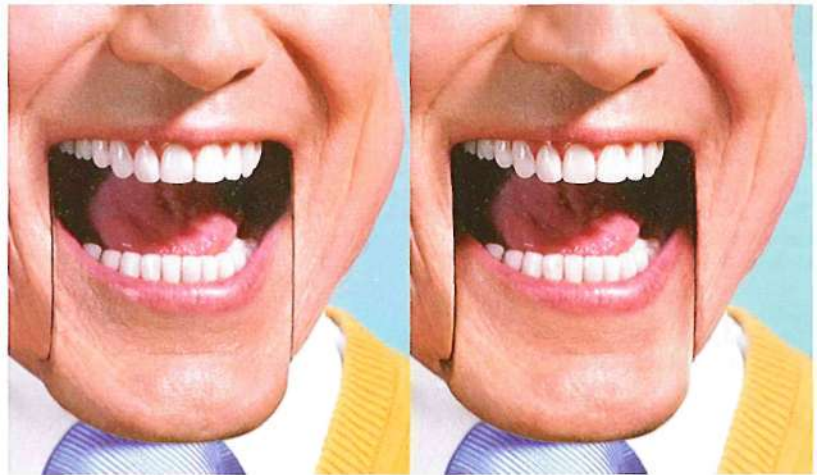
6 Anpassungsarbeiten

Um den wie beim Nussknacker eingeklinkten Kiefer etwas mechanischer aussehen zu lassen, mussten zunächst die mit der Öffnung des Mundes einhergehenden Spannungsfalten am Kinn entfernt werden. Dann hat Ferenc Kempermann die Lippe im Winkel durch Skalieren und Stempeln künstlich verlängert. Wichtig war hier auch, das Gebiss etwas zu weiß und etwas zu opak erscheinen zu lassen, damit es nicht zu natürlich wirkt und eine Art Perlweiß-Effekt ausstrahlt.



7 Tiefe

Als sehr aufwendig erwies sich die Gestaltung des Kanteneffekts für das mechanische Kinn. Zunächst wurde ein Pfad als Anhaltspunkt gelegt und dann mit dunkler Farbe gefüllt. Um die Kante aus dieser schwarzen Linie herauszuarbeiten, konzentrierte sich Ferenc Kempermann zum einen auf die Lichtersetzung an den Außenbereichen, zum anderen darauf, die Schatten innerhalb der mechanischen **Kinnlade** auszuarbeiten. Zeitraubend war es, die optisch perfekte Breite der Fuge zu ermitteln, da ja echte Nussknacker zumeist eher nach mechanischer Tauglichkeit als nach optischer Verhältnismäßigkeit konstruiert sind.



8 Letzte Feinheiten

Nachdem das Motiv als solches ausgearbeitet war, mussten zur Optimierung nur noch kleinere Korrekturen vorgenommen werden. So wurde zum Beispiel das Hemd **zum Kinn hin** ergänzt, um einen überzeugenderen Abschluss zu erhalten, der Farbton des Fonds erfuhr eine Farbverstärkung zur Kontraststeigerung. Auch musste die eine Wange etwas „entspannt“ werden, da sie so zum neuen Unterkiefer nicht passte. Den Abschluss der Arbeiten bildeten partielle Nachschärfungen, die zum Beispiel die Augen noch klarer erscheinen lassen.



Frühe Bildmontagen

„Frankierte Fantastereien“ auf Bildpostkarten

Von Juli bis September zeigt das Essener Museum Folkwang eine Ausstellung früher Bildpostkarten. Für Bildbearbeiter ist sie von besonderem Interesse, denn dort ist zu sehen, wie unsere Vorläufer ihre Montageideen vor der Ära digitaler Werkzeuge umgesetzt haben. | **Doc Baumann**

Schon vor über hundert Jahren setzten Grafiker aus fotografiertem Material neue Szenen zusammen. Sie montierten und skalierten, verzerrten und retuschierten, arbeiteten mit Ebenen und Transparenz oder verwendeten Stifte und Pinsel für Retuschen.

Obwohl die im letzten Heft vorgestellten Collagen von Max Ernst zwanzig bis dreißig Jahre jünger sind als die Bildpostkarten, um die es diesmal geht, waren sie als Vorläufer dessen, was wir heute mit Photoshop und anderer Software umsetzen, weniger typisch. Denn mit seiner Beschränkung auf die rein manuellen Techniken des Ausschneidens und Aufklebens und durch das beschränkte Ausgangsmaterial schwarzweißer Holzstiche hatte Ernst sich eine Gleichartigkeit seiner Serien auferlegt, die weit hinter den fotografischen - und erst recht den digitalen - Möglichkeiten zurückbleibt.

Daher sind uns die Alltagsprodukte, die in der Ausstellung und ihrem gleichnamigen Katalog „Frankierte Fantastereien“ gezeigt werden, als Vorläufer heutiger Montagen viel näher - ästhetisch sicherlich weniger anspruchsvoll als die Werke des Surrealisten Ernst, dafür technisch spannender und mit einer kräftigeren Prise Humor gewürzt.

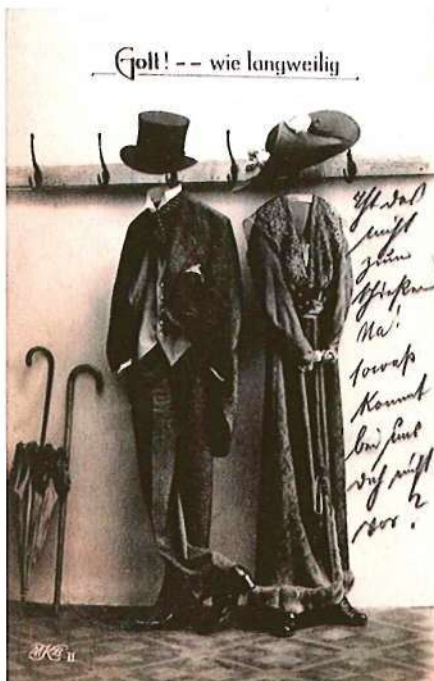
Gastkurator Clement Cheroux unterscheidet in seinem Vorwort drei Kategorien von Bildpostkarten: die von Verlagen, aus Studios und von Amateuren stammenden. Zur ersten Gruppe schreibt er: Diese Bilder funktionierten „zu allererst als visuelle Überraschung. Hierfür nutzten sie fotografische Techniken, mit denen die Spezialisten vertraut waren (Doppelbelichtungen, optische Deformationen, Montagen etc.), die aber nicht der breiten Masse bekannt waren.“

Die zweite Gruppe ist für uns am wenigsten interessant, denn in den Studios wurden



- Für den Einstieg geht es auch ganz ohne Montagetechnik und Dunkelkammerfinessen, lediglich mit etwas Draht und ein paar Nadeln. Das dezent erotische Postkarten-Tryptichon erschien um 1914 beim Moderne Kunst-Verlag.

- Einfach und wirkungsvoll: Die kurze Belichtung eines maskierten Motivs erweckt Traumbilder zum Leben (Verlagspostkarte, Deutschland, um 1910)



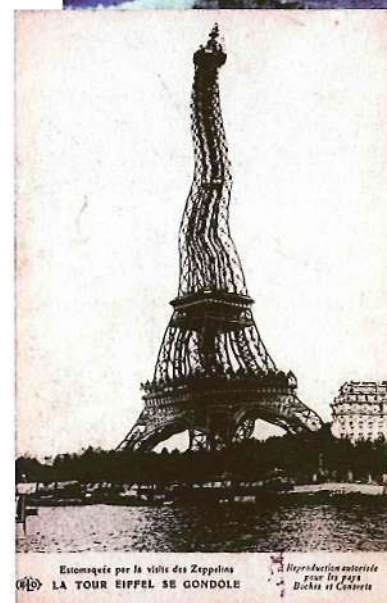
•• Das „Möchte-Ihnen-eine-kleben“-Motiv stammt aus einer Serie von Bildpostkarten, die von Photochemie um 1912 herausgegeben wurde. Retuschearbeit forderte hier der Übergang von der Hand zum Ärmelanschluss. Auf übereinstimmende Beleuchtung wurde geachtet.

• Auch bei dieser Karte aus den Niederlanden geht es um eine große Hand - in diesem Fall freut sich die Dame aus Holland, an jedem Finger einen Verehrer zu haben. Hersteller und Entstehungsjahr sind unbekannt; die Karte stammt aus der Sammlung der selbst montierend tätigen - Künstlerin Hannah Hoch.



•• Gezielte Verzerrungen waren mit rein fotografischen Hilfsmitteln nur mit erheblichem Aufwand zu erreichen. Aber man muss sich nur zu helfen wissen: Der Fotograf nahm das porträtierte Paar einfach in einem Jahrmarkts-Zerrspiegel auf; für die Betrachter des Jahres 1910 erschien das verblüffend genug. (Neurdein Photo, Frankreich, um 1910)

• Ein unbekannter französischer Amateurfotograf schuf um 1910 diese Kopf-ab-Montage. Eine saubere Arbeit mit wenigen Mängeln.



• „Berlin als Seestadt“ hieß eine Postkartenserie vom Verlag Novitas aus dem Jahr 1904. An die Stelle von Straßen und Plätzen aus der Reichshauptstadt traten Kanäle und Gondeln aus Venedig. Schon vor 100 Jahren beherrschte man also perspektivische Montagen recht gut (vergleiche dagegen Seite 38). Wo die Dunkelkammer allein nicht ausreichte, mussten Stift und Pinsel ran.

• Langjährige Leser/innen unseres Heftes dürften sich bei diesen Motiven an frühere DOCMA-Awards erinnern fühlen. Links das Ei - mit recht grob per Schere freigestelltem Insassen -, rechts die Abteilung Mischwesen. Erinnert das Ungeheuer, das die kreischende Maid erschreckt, nicht ein wenig an Christine Gerhards „Rüdiger“? (Neue Photographische Gesellschaft, 1904)

• Um 1920 machte sich der Fotograf, der Meereswogen am Fuße des Eiffelturms anbrachten ließ, sicherlich noch keine Gedanken über einen drohenden Klimawandel und steigenden Wasserspiegel (oben). Der Turm diente auch als Vorlage für die Verzerrung von Eugene Le Deley von 1914. Hier wurde wohl kein Zerrspiegel, sondern eine Dunkelkammer-Projektionstechnik angewandt.



überwiegend Kombinationen von Köpfen und Körpern einerseits sowie Umgebungs-szenen andererseits realisiert, wie wir sie noch heute von Jahrmärkten und Vergnügungsparks kennen. Die einfachste Variante: Man steckte seinen Kopf durch das Loch in einer Platte und wurde so mit dem Unterteil eines Phantasiewesens ausgestattet oder schaute aus einem Flugzeug.

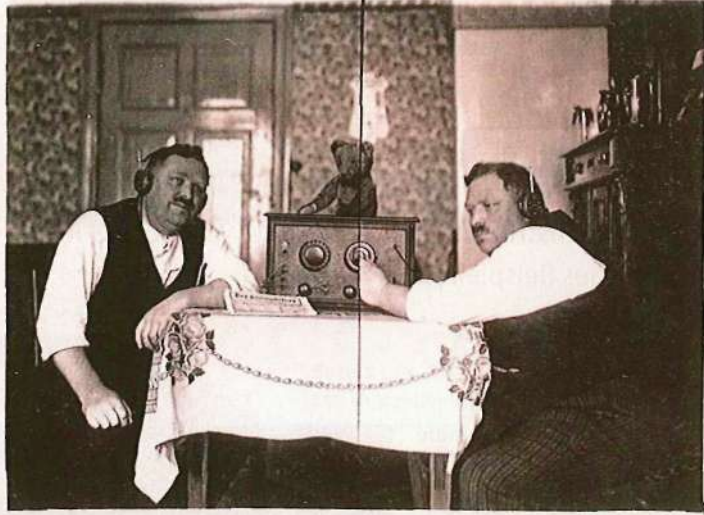
Ähnlich wie in der Gegenwart stammte auch nach 1900 ein großer Anteil kreativer Montagen von Amateuren. Die Fotoindustrie stellte ihnen auf der Rückseite passend bedruckte Karten ausreichender Stärke zur Verfügung, die in der eigenen Dunkelkammer belichtet und nach dem Entwickeln beschrieben, frankiert und versandt werden konnten.

Gastkurator Clement Cheroux hat bereits 1999 gemeinsam mit Sam Stourdze anlässlich des Fotofestivals *Rencontres Internationales de la Photographie d'Arles* die Frühgeschichte von Bildpostkarten und Amateurfotografie präsentiert. Realisiert werden konnte die Ausstellung, die nach Winterthur und Paris ab dem 18. Juli nun im Essener Museum Folkwang gezeigt wird, auf der Basis der Sammlung von Phantasiepostkarten von Peter Weiss und Gerard Levy, der größten in Europa.

In seinem ausführlichen Nachwort beschreibt Cheroux die Geschichte der Postkarte (ab 1870), der Ausschmückung einer Seite mit einem Bildmotiv (etwa 1880) und der Erweiterung der Motive über Städteansichten hinaus (ab 1900). Gegenstand der Ausstellung sind ausschließlich Karten mit Phantasie-motiven, meist „Kompositionen, die eine hübsche oder anrührende, eine geistreiche oder tief bewegende, vornehme oder auch humorvolle Idee vermitteln“. Also Gruß- oder Glückwunschkarten, die etwa „einen zärtlichen Gedanken, eine visuelle Kuriosität oder einen zweideutigen Scherz illustrieren“.

Auch die Diskussionen vor 100 Jahren gli-chen bereits verblüffend denen von heute: „Die Berufsphotografen beklagen sich generell: 1. Dass die Geschäfte immer schwieriger werden 2. Dass die Popularisierung der Fotografie die Zahl der Amateure anwachsen lässt und 3. dass deren Konkurrenz für sie einen unfairen Wettbewerb darstellt.“

Zu den verwendeten Techniken sagt das Nachwort wenig, die Katalogunterschriften gar nichts, vielleicht auch deswegen, weil sie zum einen meist offensichtlich, zum anderen selten dokumentiert sind. Um die frühen Montagen zu würdigen, ist dieser analytische Blick aber auch nicht zwingend nötig. Es reicht völlig aus, die Bilder - „Das Kleingeld der Kunst“ nennt sie Cheroux - auf sich wirken zu lassen. Schließlich weiß man bei den meisten Photoshop-Werken ja noch weniger, wie sie mal entstanden sind.



Wir verlosen 3 x 2 Eintrittskarten zur Ausstellung. Wenn Sie mitmachen wollen, senden Sie bis zum 10. Juli eine Mail unter Betreff „Fantastereien“ an redaktion@docma.info; die drei Gewinner werden benachrichtigt.

Die Ausstellung „Frankierte Fantastereien“ ist im Essener Museum Folkwang vom 18. Juli bis 21. September zu sehen. Weitere Informationen finden Sie unter: <http://www.museum-folkwang.de/index.php?id=5766>

Der Katalog mit demselben Titel (rechts), herausgegeben von Clément Chéroux und Ute Eskildsen, ist beim Steidl-Verlag in Göttingen erschienen. Er hat 216 Seiten im Großformat und kostet 40 Euro.



Frankierte Fantastereien
DAS SPIELERISCHE DER FOTOGRAFIE IM MEDIUM DER POSTKARTE



Passt. Einfach. Nichts.

Bei digitalen Bildmontagen werden nicht nur unterschiedlich beleuchtete Objekte in eine Szene zusammenmontiert, beliebt sind auch eigenwillige perspektivische Konstruktionen. Die Anzeige von Debitel liefert ein besonders schönes Beispiel. | **Doc Baumann**

Zugegeben, es ist erst 500 Jahre her, seit in der italienischen Renaissance die Regeln für den Umgang mit der Bildperspektive entwickelt wurden. Dass die sich in so kurzer Zeit rumsprechen, kann man nicht ohne weiteres erwarten. Früher haben Menschen, die derlei praktisch einsetzen wollten, es zuvor an Kunstakademien mühsam erlernt - heute scheinen viele zu glauben, es reiche bereits aus, Photoshop starten zu können, um eine visuell glaubwürdige Montage zusammenzustöppeln. Dabei ist die hier vorgestellte optische Situation denkbar simpel: Zentralperspektive, alle Kanten laufen - eigentlich - in einem Fluchtpunkt zusammen. Doch das Ergebnis ist trotz dieser einfachen Ausgangsbedingungen denkbar perspektivlos.

Da alle Häuser in einer Reihe stehen, die auf der linken Seite parallel zu denen auf der rechten, müssten sie einen gemeinsamen Fluchtpunkt haben. Doch man sieht es bereits mit bloßem Auge, ohne Hilfslinien einziehen zu müssen: Fast jedes Gebäude hat seinen eigenen Fluchtpunkt. Die meisten liegen ein ganzes Stück über oder unter dem Horizont, auf dem sie sich naturgemäß schneiden müssten. Die Fluchtlinien des Überlaufgitters am unteren Bildrand treffen sich sogar irgendwo weit oben am Himmel. Der Horizont befindet sich immer auf Augenhöhe, unabhängig davon, ob Sie aus dem Fenster eines Wolkenkratzers blicken oder am Strand auf Ihrem Handtuch liegen. Für unsere Montage bedeutet das, dass der Beckenrand links in Höhe der Schaufenster, rechts in der des zweiten Stocks liegt, wenn man sich an den Fassaden orientiert. Entweder hängen die roten Ketten zur Bahnunterteilung hoch in der Luft, oder der Wasserspiegel knickt zur rechten Seite hin um sieben Meter ab.

Ein Vergleich der Kacheln im Becken mit der Größe der Menschen auf den Bürgersteigen zeigt, dass sie eine beachtliche Kantenlänge von etwa vier Metern haben müssten. Gemäß dem Bild-Motto „Passt. Einfach.



Hier stimmt fast nichts. So viele Montagefehler in einem einzigen Bild sind schon bemerkenswert.

Nichts." ist es mit diesen groben Verletzungen der Bildlogik allerdings nicht getan: Da haben wir zum Beispiel die Spiegelung; das Kachelgitter ist verzerrt, also gibt es Wellen - die Reflexionen der Fassaden dagegen laufen streng senkrecht und gerade. Oder das Licht: Die Schwimmerin zeigt eine vergleichsweise weiche Beleuchtung von rechts; der Mann und die Blumenkübel auf der linken Beckenseite dagegen werfen harte Schlagschatten. Also müssten die Fassaden rechts im Schatten liegen; sie selbst und der Fußgängerweg sind aber genauso hell wie die links. Und auch der Baum dort wird eigenwillig von der falschen Seite beleuchtet.

Für den Sonnenreflex im Wasser gibt es an dieser Stelle ebenso keinen nachvollziehbaren Grund. Bei einem Wettbewerb zum The-

ma, „Wer bringt die meisten Montagefehler in einem Bild unter?“ hätte die Debitel-Anzeige also recht gute Chancen auf einen Platz ganz oben auf dem Siegereck. Vielleicht ist es ja altmodisch - aber bevor man sich mit einem solchen Machwerk blamiert, wäre es angeraten, mal einen Blick in die Werke von Alberti oder Dürer zu werfen. Eigentlich reicht sogar schon der Besuch einer Gemäldegalerie mit offenen Augen.

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

Airbrush digital



Die Unterschiede zwischen dem Umgang mit einer wirklichen Spritzpistole und dem digitalen Werkzeug sind zwar erheblich, die technische Vorgehensweise ähnelt dennoch stark dem traditionellen Verfahren. | **Doc Baumann**



So sahen Cristinas Ausgangsbild und Airbrush-Umsetzung per Filterwirkung aus („Kanten betonen“, „Weiches Licht“, „Neat-image“; Einstellungsebenen wie Volltonfarbe, Gradationskurven, Farbton/Sättigung und Tonwertkorrektur. Dazu kamen Tiefen/Lichter, Verrechnung von Ebenen mit verschiedenen Verrechnungsmodi.)

Auf drei Hilfsmittel können Sie erfreulicherweise verzichten, wenn Sie Airbrushtechniken am Monitor nachvollziehen: Auf einen Kompressor, der mit ohrenbetäubendem Lärm nicht nur Sie, sondern auch Ihre Nachbarn an den Rand der Verzweiflung treibt, auf eine Schutzmaske, die vor allem im Sommer für Atemnot und Schweißausbrüche sorgt, und auf eine ebenfalls laute - Absauganlage.

Glauben Sie mir, ich weiß, wovon ich rede. Ich habe das vor drei Jahrzehnten lange selbst gemacht - und irgendwann den Kompressor in den Keller verbannt und eine Druckluftleitung durch alle Stockwerke verlegt. Zusätzlich installierte ich später einen Ventilator in einem Loch, das ich in die Außenmauer gehauen hatte, weil sich nach einiger Zeit überall im Raum Schichten aus Farbpartikeln abgelagert hatten.

Wie gut haben wir es da doch heute mit digitalen Werkzeugen! Kein Lärm, kein Gestank, kein Dreck, keine bunten Muster im Taschentuch.

„Ich suche schon lange nach einem Weg, mittels Photoshop den Charakter von Airbrushtechnik umzusetzen“, schreibt Cristi-

na Rodrigues. „Bisher ist es mir nicht gelungen, und in Euren bisherigen Ausgaben habe ich auch nichts gefunden. Habt Ihr vielleicht einen Tipp für mich, welche Filter/Aktionen eingesetzt werden müssen oder mit welchen Plug-ins man arbeiten kann?“

Filter? Aktionen? Nichts da, hier wird ganz traditionell gearbeitet, mit dem einzigen Unterschied, dass es digital funktioniert. Übrigens hatten wir vor langer Zeit schon mal einen Workshop dazu im Heft, und zwar in DOCMA 8, Seite 95 ff.; da ging es um Sprüheffekte, bei denen man absichtlich die einzelnen „Farbtropfchen“ erkennen kann.

Das Wichtigste beim Airbrushen war eine ausgiebige Vorbereitung durch das Anlegen von Masken. Ja, die gab es damals auch schon - beziehungsweise umgekehrt: unsere heutigen Masken sind nichts anderes als die elektronische Entsprechung dessen, was wir früher mühsam aus - nicht zu stark haftender - Klebefolie mit dem Skalpell ausgeschnitten haben. Aufkleben, sprühen, abziehen - das Umkehren einer Maske war damals mit sehr viel mehr Arbeit verbunden als bei unserem heutigen Photoshop-Shortcut, Umschalt-, Strg-/Befehls- und I-Taste.

Beginnen Sie also damit, für alle wichtigen Bilddetails Masken in Form von Alpha-Kanälen anzulegen. Wenn bereits einige Kanäle vorhanden sind, müssen Sie nicht mehr ganz so sauber arbeiten, dann lassen sich diese als Auswahlen laden und unsaubere Konturen durch Füllen mit Schwarz oder Weiß korrigieren.

Ein erheblicher Vorzug gegenüber echten Airbrushgrafiken ist das Arbeiten auf Ebenen. Es können gar nicht genug sein. Früher kostete es viel Zeit, einen falschen Farbauftrag zu korrigieren; auch Kleckse oder mit der Folie abgezogene Pigmente machten einem das Leben schwer. Das alles gibt es nicht mehr - allerdings auch nicht mehr das sanfte Zischen der Sprühpistole.

Sie könnten das, was ich Ihnen hier demonstriere, vielleicht auch mit der Maus umsetzen. Empfehlen würde ich es Ihnen nicht. Grafiktablett und Stift (es gibt sogar einen im Airbrush-Design mit Rollrädchen zur Steuerung der Farbmenge) erleichtern das Airbrushen ungemein. Vor allem Haare lassen sich damit sehr viel komfortabler anlegen. Und weil Cristina danach gefragt hat, gibt's ganz zum Schluss noch eine Filter-Lösung.



1 Ausgangsfoto und Bearbeitung

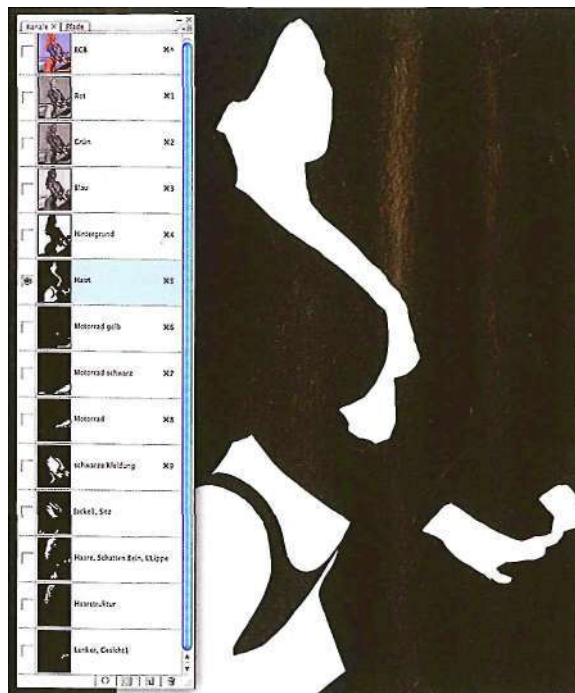
Bestimmte Motive eignen sich besonders gut für eine Airbrush-Umsetzung. Natürlich kann man alles damit wiedergeben, aber man verbindet einfach gewisse Bilder eher mit dieser Technik als andere. Das Foto links habe ich 1995 am Strand von Daytona Beach in Florida aufgenommen. Das Modell war nicht wirklich so sauer, wie sie schaut - das lag nur an der grellen Sonne. Aber wozu haben wir Photoshop? Ein paar kleine Eingriffe unter „Verflüssigen“, und schon sind die zusammengekniffenen Augen größer, die nach unten gezogenen Mundwinkel freundlich nach oben gezogen und die Frisur etwas voluminöser. Danach wurde der magentastichige Himmel blauer und ich entfernte ein paar störende Schatten. Das muss allerdings nicht sein, denn die Airbrushgrafik wird vollständig neu angelegt und nicht geklont.





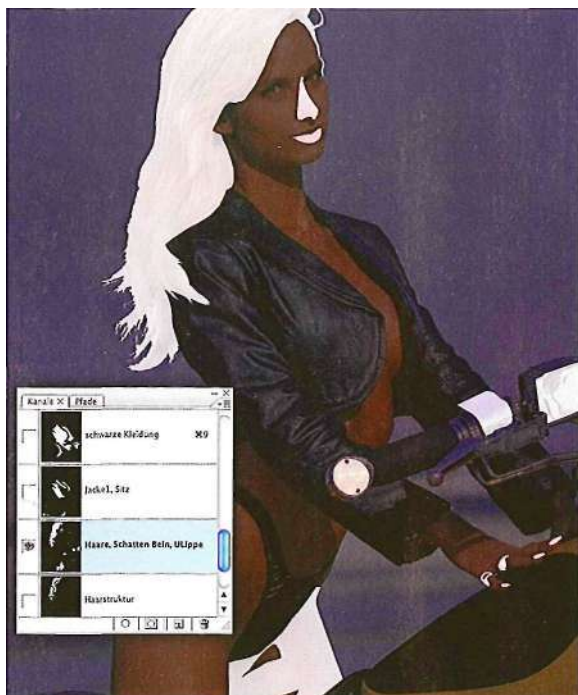
2 Maskierung für den Hintergrund

Legen Sie Masken an, die alle wichtigen und zusammengehörigen Bereiche freigeben - also vor allem solche, die sich später (Schritt 5) mit einer einheitlichen Grundfarbe füllen lassen. Wie Sie zu diesen Masken gelangen, ist zweitrangig; bedeutsam ist lediglich, dass daraus am Ende ein Alphakanal wird, in dem Maskiertes schwarz (in der Grundanzeige rot) gefüllt ist und später Freigegebenes weiß.



3 Weitere Masken anlegen

In derselben Weise gehen Sie für alle weiteren Masken vor. Dieser Alphakanal wird dazu dienen, nach dem Laden als Auswahl alle Hautschattierungen aufsprühen zu können. Da Airbrushmasken in der Regel ohnehin nur harte Konturen aufweisen, können Sie alternativ auch mehrere Pfade anlegen und sichern oder zunächst leere Ebenen mit entsprechenden Ebenenmasken vorbereiten.



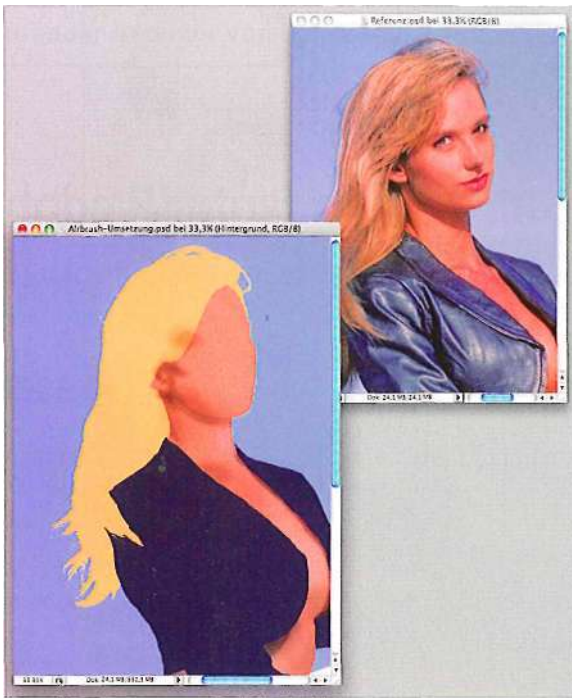
4 Maskenkombinationen

Da Alphakanäle - im Unterschied zu Pfaden - beim Speichern viel Platz beanspruchen, ist es sinnvoll, bei Zonen mit ausreichend großem Abstand zueinander mehrere Masken in einem Alphakanal unterzubringen. So betrifft diese Maske Haare, Nase, Unterlippe, den Schatten auf dem linken Bein (im Bild rechts), den Blinker am Lenker und zwei Bereiche auf dem Lenker. Für eine Farbfüllung ist dieser Kanal ungeeignet, als Sprühmaske dagegen problemlos.



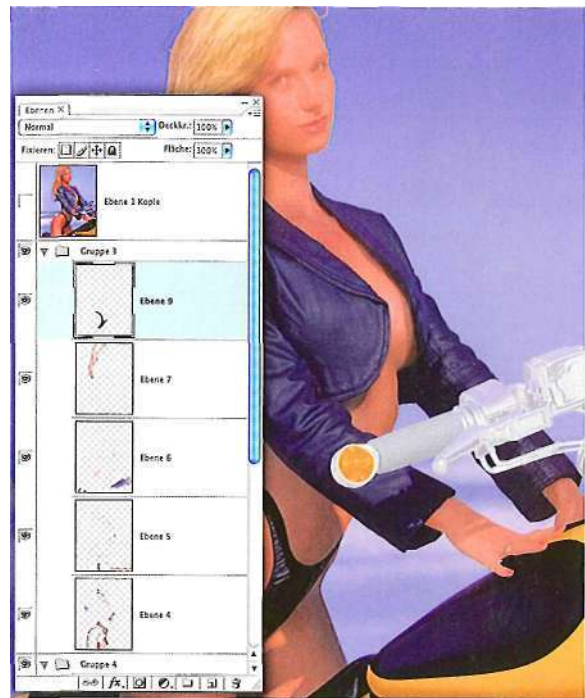
5 Einheitliche Flächen monochrom füllen

Erzeugen Sie eine neue Ebene und laden Sie nach und nach die vorbereiteten Alphakanäle als Auswahl. Dazu gehen Sie entweder über „Auswahl > Auswahl laden > Kanal“ oder Sie klicken das Icon des Kanals in der Kanälepalette bei gedrückter Strg/Befehlstaste an. Die Farbe vergeben Sie frei oder Sie nehmen sie mit der Pipette vom Originalfoto ab. Setzen Sie bei den Pipettenoptionen den Aufnahmebereich auf einen Wert von mehr als 1 Pixel.



6 Referenzbild als visuelle Kontrolle

Um sich beim Sprühen der Details auf weiteren Ebenen am Original orientieren zu können, duplizieren Sie dieses und setzen es - bei ausreichend großem Monitor - neben das Arbeitsfenster. In diesem Fall funktioniert „Fenster > Anordnen > Neues Fenster“ nicht, da Sie im Duplikat eine andere Ebene anzeigen als die, in der Sie auf der Arbeitsfläche Veränderungen vornehmen.



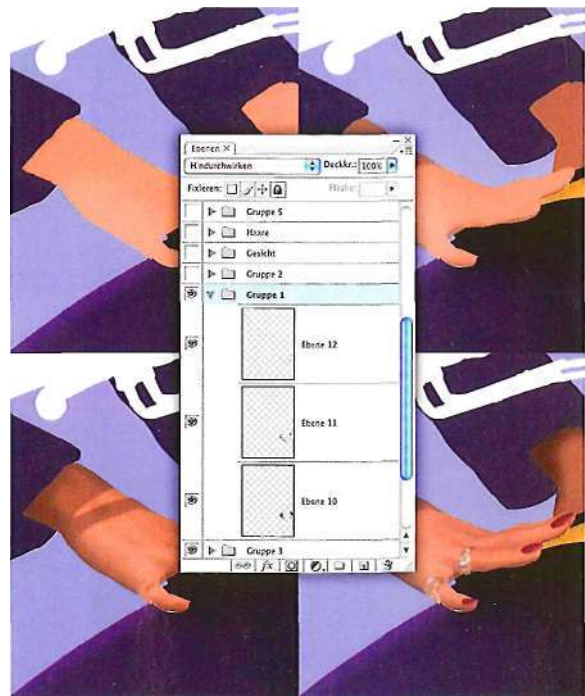
7 Original schwach einblenden

Eher eine Ergänzung als eine Alternative besteht darin, das Original bei reduzierter Deckkraft auf die oberste Ebene zu setzen. Das verwirrt zwar ein wenig, weil man visuell schlecht überprüfen kann, was zur Überlagerung gehört und was zum Farbauftrag, es hilft aber dabei, schwache, exakt positionierte Vorzeichnungen anzulegen, die dann später mit höherer Deckkraft überarbeitet werden.



8 Details und Schattierungen auftragen

Die hellen Falten auf der Bikinihose werden zunächst in der beschriebenen Weise vorbereitet: Sie blenden das Original schwach ein, sprühen mit heller Farbe auf einer neuen Ebene, blenden die obere Ebene danach aus und arbeiten mit höherer Deckkraft weiter. **Tipp:** Die Einstellung „Airbrush“ für den Pinsel in der Optionenpalette wirkt sich vor allem auf den Farbfluss bei unbewegtem Werkzeug aus: Der Sprühbereich weitet sich weiterhin ein wenig aus.



9 Ebenenaufbau für die Hände

Nutzen Sie die Möglichkeiten der Ebenen, um für eventuell nötige spätere Korrekturen so flexibel wie möglich zu bleiben. Die Hände beispielsweise wurden aus vier Ebenen aufgebaut: Ganz unten liegt die Farbfüllung des Hautbereichs, auf der nächsten die dunklen Schlagschatten des Motorradlenkers auf den Händen, die dritte enthält - vorübergehend um aktuelle Auswahlen für die Finger ergänzt - Körperschatten, auf der letzten liegen Fingernägel und Schmuck.



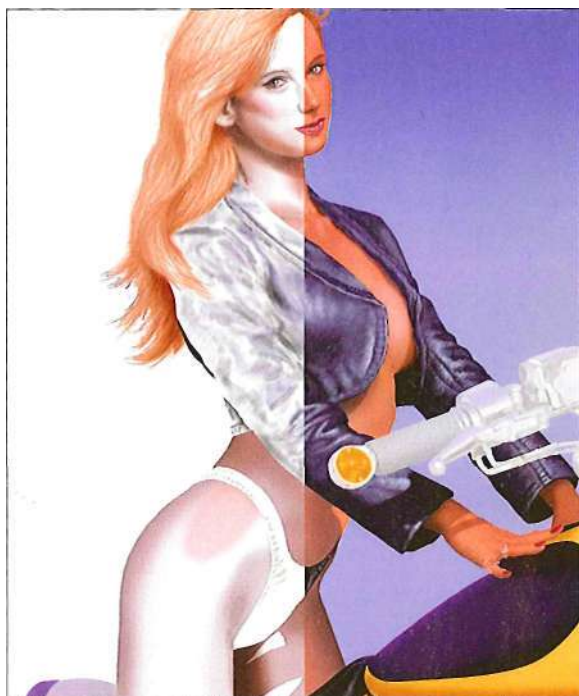
10 Zwischenstadium

Alles, was Sie hier sehen, wurde tatsächlich manuell mit digitalem Airbrush - also weich aufragendem Pinsel - gesprüht und nicht geklont oder durch Filter und Plug-ins erzeugt. Natürlich besteht auch die Darstellung der Lederjacke aus unterschiedlichen Ebenen; insgesamt sind es vier. Ohne die schwarz gefüllten Bereiche darunter sehen Sie den Farbauftrag der Lederjacke in Bild 12.



12 Gesicht ohne und mit Farbfläche

Auch hier stehen alle beteiligten Airbrush-Ebenen des Gesichts zusammengefasst (oben) auf weißem Grund; erst in der Kombination mit der flächig gefüllten Ebene ergibt sich die untere Ansicht. Im Unterschied zu einer gröberen Airbrush-Darstellung per Filter ist der manuelle Farbauftrag entsprechend zeitaufwendig: Insgesamt habe ich an diesem Bild etwa 15 Stunden gearbeitet.



12 Gegenüberstellung

Hier sehen sie noch einmal alle zusammengefassten Ebenen mit den Airbrushspuren (links) und deren Überlagerung mit den farbgefüllten Flächen (rechts). Dabei unterscheiden sie sich nicht allein hinsichtlich ihrer Deckkraft, sondern auch bezüglich der jeweils zugewiesenen Ebenenmodi, meist „Multiplizieren“, „Negativ multiplizieren“ oder „Farbe“. Bei Bedarf können sie nachträglich Helligkeits- und Farbwerte aller Ebenen verändern und anpassen.



13 Ebenenaufbau der fertigen Grafik

So sieht das fertige Bild aus; die zusammengefasste obere Ebene wurde abschließend mit „Rauschen hinzufügen > 10“ gefiltert, um die Airbrushcharakteristik zu verstärken. Insgesamt hat die Datei 29 Ebenen. Beim Lenker habe ich schließlich Filterunterstützung in Anspruch genommen: „Rauschfilter > Helligkeit interpolieren > 3“, danach manuell mit dem Airbrush überarbeitet. Sollten Sie nur so vorgehen wollen, sind Masken und unterschiedliche Werte sinnvoll.



Weiche Masken

Beim Freistellen von Models stoßen Bildbearbeiter regelmäßig an ihre Grenzen. Der Grund: Für Haare und halbtransparente Feinstrukturen sind Photoshop's Standard-Freistellungstools nicht geeignet. Eine Alternative ist das Arbeiten mit weichen Masken und Ebenen. | **Günter Schuler**

Wieso lassen sich Models mit herkömmlichen Photoshop-Bordmitteln wie dem Filter „Extrahieren“, dem Freistellungspinsel oder Freistellungspfaden so schlecht freistellen? Die Antwort auf diese Frage lautet, dass die aufgeführten Tools sich vor allem für das Herausarbeiten klarer, eindeutiger Konturen eignen. Geht es um halbtransparente Übergänge und feine Strukturen, müssen sie passen. Der Grund: Freistellungspfade, Extrahieren und Co. sind im Grunde auf harte Kanten geeicht, weiche Übergänge sind nicht ihr Metier.

Weil dies so ist, kommen bei High-End-Freistellungen, bei Cover- und Art-Design fast durchweg weiche Masken zum Zug. Als Ausgangsversion dient hierbei meist eine Graustufenversion des Bildes. Diese wird

Stück um Stück in eine Silhouette des freizustellenden Motivs umgewandelt. Der Vorteil: Anders als herkömmliche Freistellungen arbeitet dieser Maskentyp nicht mit harten Schwellenwert-Abgrenzungen zwischen Motiv und Hintergrund, sondern kann auch weiche, ins Halbtransparente verlaufende Übergänge enthalten.

Wie genau die Maske (sprich: die spätere Montage) sein muss, hängt von zwei Faktoren ab: der finalen Ausgabegröße und dem Schwierigkeitsgrad des Motivs. Grundsätzlich fallen folgende Arbeitsschritte an: Als erstes erarbeiten Sie in einem Alpha-Kanal die Silhouette, im zweiten Schritt legen Sie in der Ebenen-Palette die benötigte Konstellation an. Hierzu gehören in der Regel der Hintergrund sowie eine Kopie des Bildes. Letztere

liegt ganz oben. Die eigentliche Freistellung erfolgt mit einer Ebenenmaske.

Wie viel Feinarbeit anschließend noch fällig ist, hängt vom anvisierten Ergebnis ab sowie vom „Schwierigkeitsgrad“ des Bildes. Um den Gesamteindruck zu vereinheitlichen, empfiehlt sich in der Regel eine finale Bildoptimierung. Bei Problemfreistellungen (ein typisches Beispiel sind schwarze Bildhintergründe wie im Originalbild unten) gestaltet sich die Synchronisierungsphase etwas aufwendiger. Um zu einem glaubwürdigen Endergebnis zu gelangen, sind oft mehrere Freistellungs Ebenen, modifizierte Ebenenmasken, unterschiedliche Füllmethoden sowie weitere Feinarbeit nötig. Kurzum: Damit das Ergebnis überzeugt, müssen Sie etwas Zeit investieren.



Foto: Vasilij Koval

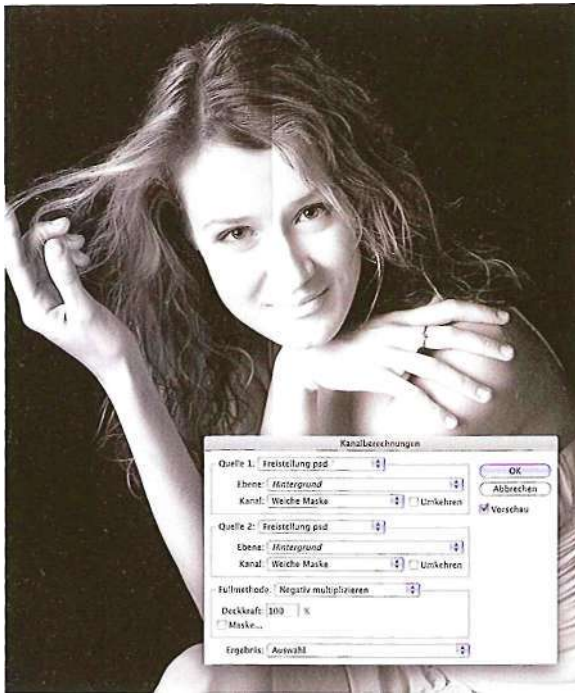
1 Ausgangsfoto

Dieses Ausgangsbild bietet für eine Freistellung alles andere als optimale Voraussetzungen. Der dunkle Hintergrund und die Ausleuchtung halten große Teile der Aufnahme im Schatten. Als Erstes steht hier die Aufgabe an, einen geeigneten Kanal als Ausgangsbasis zu finden für eine weiche Maskierung.



2 Ausgangskanal bestimmen

Ein Ausgangskanal für eine weiche Maske sollte mit möglichst viel Konturenkontrast aufwarten. Bei manchen Motiv-Hintergrund-Konstellationen lohnt sich durchaus auch ein Versuch mit CMYK-Kanälen. Im vorliegenden Bild bot der Rot-Kanal im RGB-Modus die besten Ausgangsbedingungen. Durch Ziehen des Rot-Kanals auf das „Neuer Kanal“-Icon in der Fußleiste der Kanäle-Palette erstellte ich die Ausgangsbasis für die weiche Maske.



3 Kontrast Motiv/Hintergrund optimieren

Bei den meisten Farbkanälen lässt sich der Konturenkontrast zwischen Motiv und Hintergrund deutlich verbessern. Hier hatte ich die Funktion "Kanalberechnungen" im Menü „Bild“ gewählt. Durch Verrechnen des Maskenkanals mit sich selbst (Füllmethode „Negativ multiplizieren“) entstand eine hellere und gleichzeitig kontrastreichere Version. Name des neuen Kanals: "Weiche Maske (roh)"



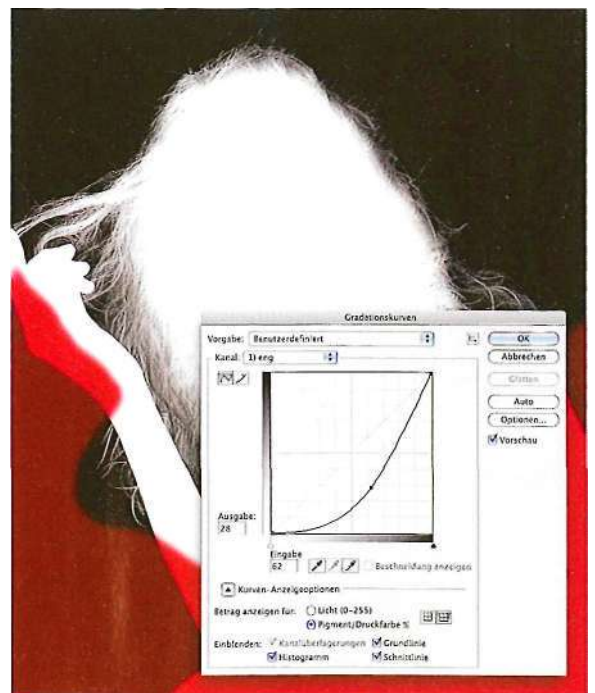
4 Konturen ausmalen und Innenflächen füllen

Hauptproblem beim vorliegenden Bild war der dunkle Hintergrund. Aus diesem Grund beschränkte ich mich zunächst auf die Konturen außerhalb des Haarbereichs. Mit einer relativ hartkantigen Pinselspitze verstärkte ich die weiße Innenkontur. Die Innenbereiche ließen sich mit Lasso-Auswahlen und breiten Pinselspitzen zügig mit weißer Farbe füllen.



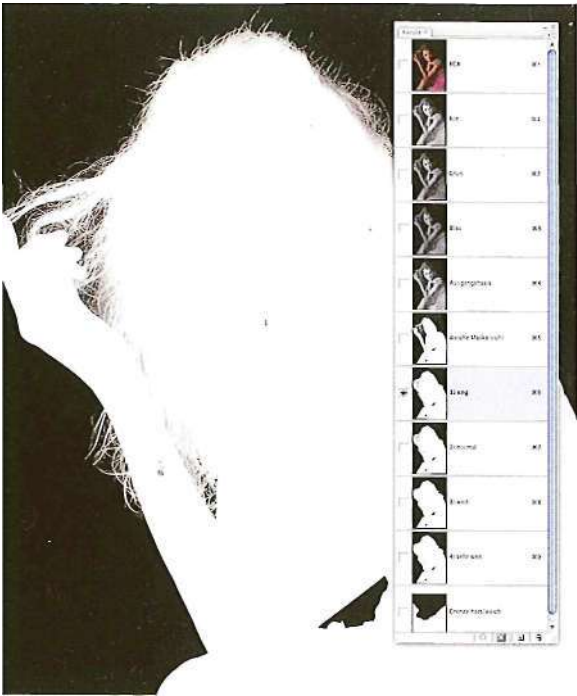
5 Schwarze Säume zurückdrängen

Nun konzentrierte ich mich ganz auf die Passgenauigkeit der Konturmaske außerhalb der Haarbereiche. Eine erste Probe in einer Ebenenkopie des Bildes mit der generierten Maske als Ebenenmaske auf weißem Hintergrund ergab, dass noch schwarze Säume bestanden. Um diese zu zurückzudrängen, wählte ich die entsprechenden Partien im Kanal der Ebenenmaske mit dem Lasso aus und wendete den Filter „Dunkle Bereiche vergrößern“ an.



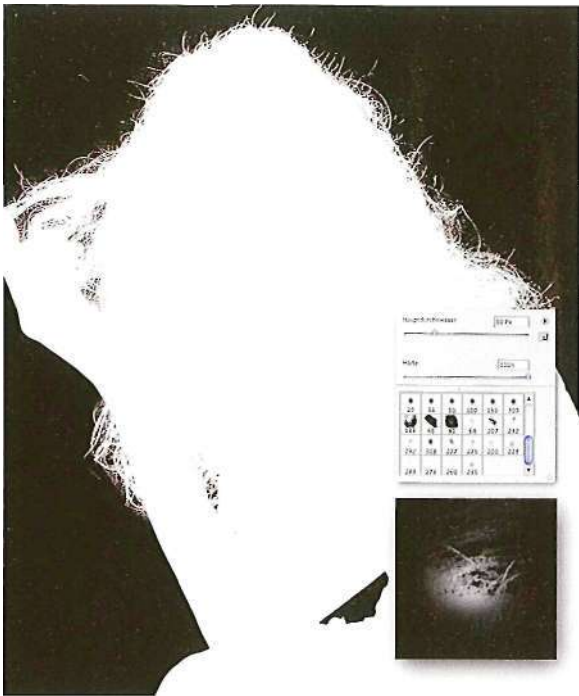
6 Rohmaske fertigstellen

Das Ergebnis kopierte ich in den Kanal „Weiche Maske (roh)“ zurück. Um die Konturen beim weiteren Verfeinern der Maske zu schützen, erzeugte ich einen zusätzlichen Hilfskanal, der - als Auswahl geladen - lediglich die noch weitgehend grauen Haarbereiche zur Bearbeitung freigab. Nächstes Mittel: eine deutliche Aufhellung und eine vorsichtige Ausweißung der Innenbereiche mit breiten, weichen Pinselspitzen (150 bis 300 Pixel).



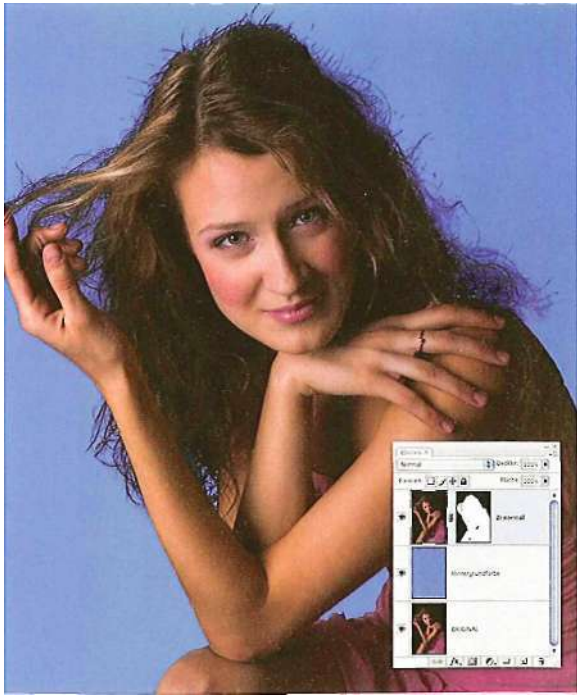
7 Masken-Varianten erstellen

Befinden sich wie hier in der Übergangszone viele helle und dunkle Pixel, so ist es sehr wahrscheinlich, dass man mit einer einzigen Maske nicht auskommt. Tests mit Grob-Versionen legten nahe, hier mehrere Versionen anzulegen - eine recht enge, eine normale, eine weite und eine sehr weite. Aus diesem Grund erzeugte ich vom bisherigen Arbeitskanal vier Kopien, die ich entsprechend benannte.



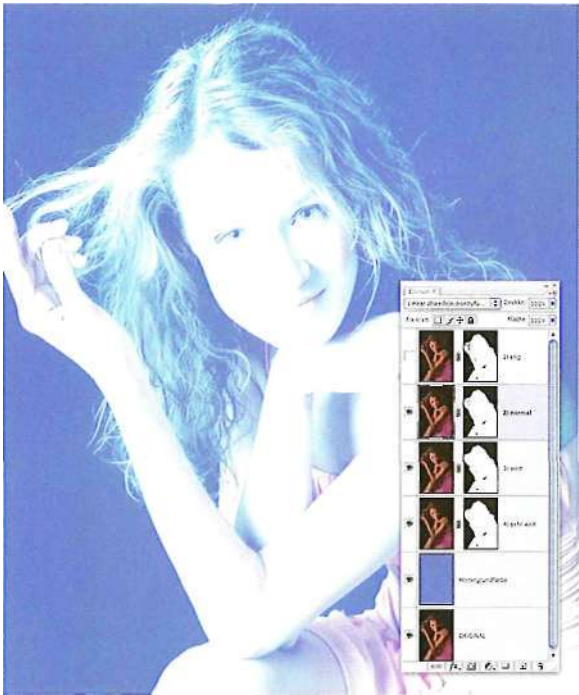
8 Masken ausarbeiten

Bei weiterhin aktiver Auswahl arbeitete ich mit zusätzlichen Aufhellungen via Gradationskurven, Tiefen/Lichter, weißer Farbe, weichen Pinselspitzen (mehr innen) und dem Abwedler-Werkzeug (Außenkanten) jeweils möglichst natürlich wirkende Silhouetten-Übergänge aus. Sinn dieser Varianten: Möglichst viel Spiel zu haben beim Übereinanderlegen unterschiedlicher Freistellungen.



9 Erste Maskenanwendung

Wie in Schritt 5 beschrieben erzeugte ich nach Abschluss der Maskenarbeit eine Ebenenkopie plus Ebenenmaske mit einer der Masken. Um die Wirkung zu begutachten, legte ich darunter eine Ebene mit einem Farbhintergrund. Das Originalbild blieb in der Ebenen-Palette ganz unten unverändert in Reserve. Das Ergebnis bestätigte den Verdacht: Die Freistellung wirkt an den Rändern zu dunkel und viel zu unvermittelt.



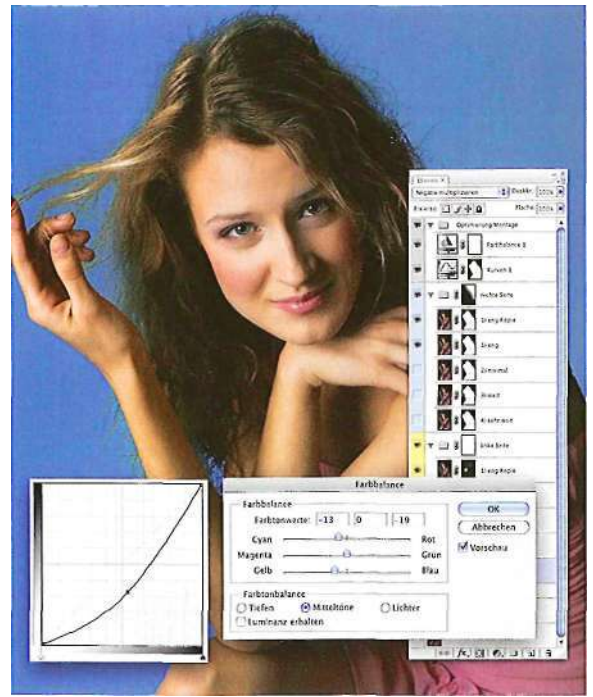
10 Unterschiedliche Versionen

Wo eine Maske nicht hilft, helfen vielleicht mehrere. Aus diesem Grund erzeugte ich für jede Masken-Variante eine FreistellungsEbene mit entsprechender Ebenenmaske. Im Anschluss probierte ich unterschiedliche Kombinationen und Füllmethoden durch. Indem ich den unteren Ebenen mit den weitesten Maskenversionen aufhellende Füllmethoden zuwies, erzeugte ich einen hellen Haarschimmer, der den Übergängen ein realistischeres Aussehen verlieh.



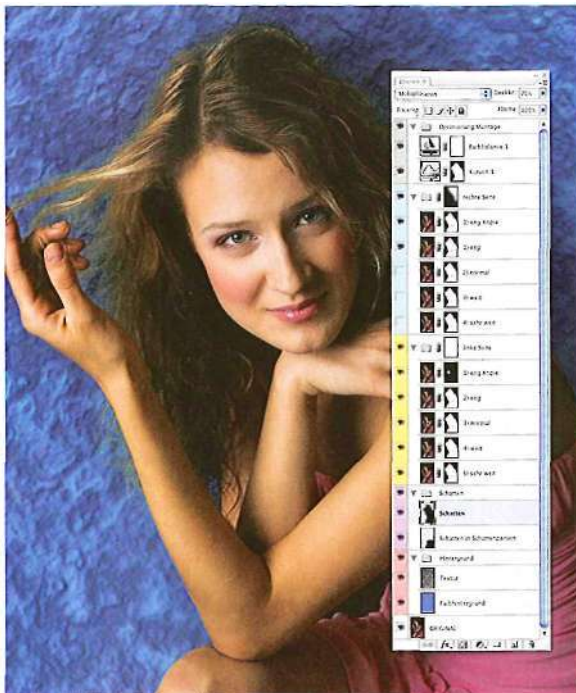
11 Licht- und Schattenseite ausdifferenzieren

Die Übergänge in der Abbildung oben wirken bereits recht natürlich. Die dunkleren Partien oben rechts benötigten hingegen eine andere Ebenen-Konstellation. In der Folge legte ich die Ebenen in einen Ordner, duplierte diesen und maskierte das obere Ebenen-Set mit einer Maske, die nur das Bild Drittel oben rechts durchlässt. Mit zwei Ebenen „eng“ dunkelte ich die Haarpracht rechts ab.



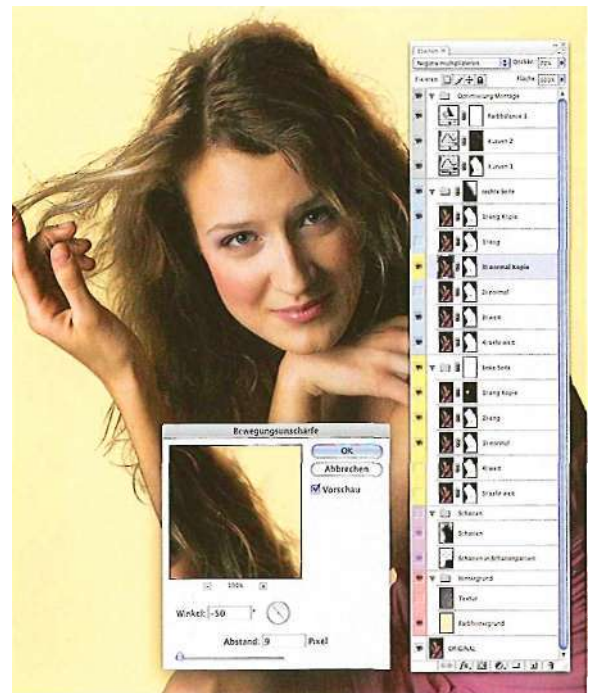
12 Bildoptimierung

Genauer muss es eigentlich heißen: Synchronisierung der Freisteller mit der Hintergrundfarbe. Im Grunde ist diese Arbeit die Kür der ganzen Angelegenheit. Übersichtshalber erstellte ich ein neues Ebenen-Set und erzeugte in diesem zwei Einstellungsebenen: einmal Gradationskurve (mit Maske) zur Aufhellung und einmal Farbbalance (ohne Maske) für einen leichten Cyan-Stich.



13 Variante mit Textur und Schatten

Sind die einzelnen Elemente erst einmal - wie oben in der Ebenen-Palette - angelegt, lassen sich unterschiedliche Kombinationen aus Freisteller und Hintergrund leicht erzeugen. In der abgebildeten Variante ergänzte ich die Hintergrundfarbe mit einer Textur und vervollständigte die Bildwirkung durch einen weichen Schatten im Hintergrund. Im Blick behalten sollten Sie beim Spielen mit Varianten die unumgänglichen Anpassungs-Kleinigkeiten am Schluss.



14 Anwendung Maske / roh

Ändert sich die Hintergrundfarbe deutlich, genügt es meist nicht, die vorhandenen Ebenen, Füllmethoden und Einstellungsebenen nachzusteuern. Da die Hintergrundfarbe hier viel heller ist, dunkelte ich mit einer Einstellungsebene Gradationskurve plus einer Differenzmaske aus „eng“ und „normal“ die Haar-Außenpartien ab. Zusätzlich zeichnete ich die Haarkonturen auf der rechten Seite mit dem Filter „Bewegungsunschärfe“ leicht weich.



15 Variante mit Landschaftsfoto

Das Gute an einer Vorbereitung wie in den Schritten 1 bis 12 beschrieben, ist, dass die unterschiedlichen Masken und Ebenen sehr viel Spiel bieten zum Variieren. Hier kam als Hintergrund ein Landschaftsfoto zum Einsatz. Einstellungsebenen und das Zusammenspiel der Ebenen mussten nur geringfügig verändert werden. Den Bild-Hintergrund zeichnete ich ich vorne wenig, hinten etwas stärker weich.



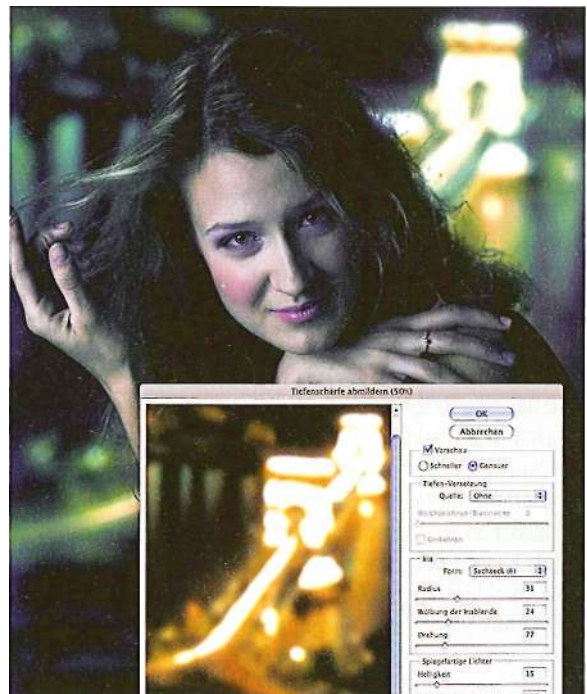
17 Variante mit grünem Kleid

Zunächst lud ich den in Schritt 16 erzeugten neuen Maskenkanal mit dem Kleid als Auswahl. Anschließend erzeugte ich eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“. Durch Bewegen des Reglers „Farbton“ wird der ausgewählte Bereich (oder eben das ganze Bild) farblich „umgepolt“. Weiter akzentuieren lässt sich der Farbton durch Variieren der Helligkeit oder eine zusätzliche Einstellungsebene „Farbbalance“.



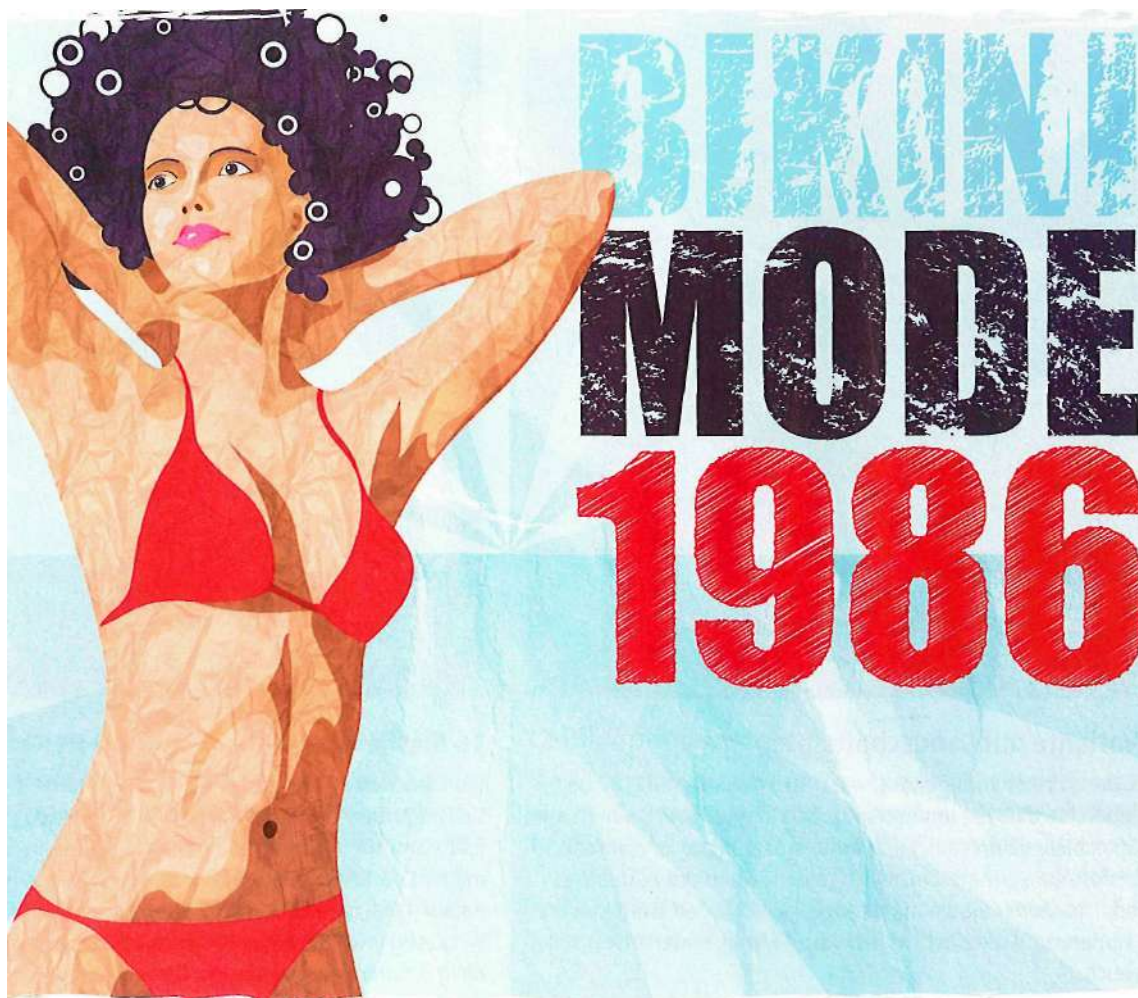
16 Maske für das Kleid

Wo wir schon einmal dabei sind: Farblich variabel gestalten lässt sich auch das Kleid des Models. Die Vorgehensweise: Über den Befehl „Auswahl > Farbbereich“ nahm ich aus dem Originalbild die magentafarbenen Töne auf, speicherte die erzeugt Auswahl als neuen Kanal und maskierte die Kleid-Fläche mithilfe von Pinsel-Werkzeug und Lasso-Auswahlen. Meine Absicht dabei: ein neues Kleid - zumindest eine andere Farbe.



18 Variante Nachtaufnahme

Im letzten Bildbeispiel habe ich zum einen ein anderes, dunkleres Foto als Hintergrund gewählt - eine Nachtaufnahme von der Pariser Champs Elysee. Als Weichzeichner kam diesmal der Filter „Tiefenschärfe abmildern“ zum Zug. Auch das Kleid erhielt wieder eine andere Farbe - Schwarz. Um einen dunkleren Gesamteindruck zu erzeugen, senkte ich die Helligkeit des Freistellers und forcierte zusätzlich einen Blaustich.



Vektorgrunge

Während in vielen Bereichen die Perfektion schwierig zu erzielen ist, sieht berechnete Grafik - wie die Vektorgrafik - immer aus "wie geleast". In Illustrator sind also Tricks gefragt, um jene Macken und Gebrauchsspuren herzustellen, die einer Arbeit die persönliche Note geben. | **Monika Gause**

Verschiedene Arten von verschmutztem, kaputtem oder lädiertem Aussehen werden unter der Bezeichnung Grunge zusammengefasst (englisch für Dreck). Zunächst in der Musik als Bezeichnung für den Seattle-Sound von Bands wie Nirvana gebräuchlich, ist der Begriff längst auch in der Grafik verbreitet. Designer, insbesondere David Carson - „the father of grunge“ - arbeiteten mit handgezeichneten, fotokopierten, zerrissenen Elementen und Mehrfachüberlagerungen bis zur Unleserlichkeit als Gegenbewegung zu den Hochglanz-Magazinen der 80er Jahre. Durch die Verwendung auf Partyflyern wurde der Schmutdelook endgültig populär.

Mit den glatten Formen und sauber gerechneten Flächen, die das Markenzeichen der Vektorgrafik sind, verträgt sich Grunge

auf den ersten Blick gar nicht. Um den Look zu erzeugen, können Sie natürlich Ihre Illustrator-Dokumente nachträglich in Photoshop bearbeiten, mit Texturen versehen und mit Brushes „anrauen“. Häufig sind jedoch die „Gebrauchsspuren“ bereits in Illustrator nötig, da weitere Arbeitsschritte nur dort erfolgen können oder als Endergebnis zwingend Vektorgrafik gefragt ist. Zur Auswahl stehen verschiedene Methoden, die Sie je nach gewünschtem Ergebnis, der Art und Komplexität der Grafik und den späteren Bearbeitungsoptionen einsetzen.

Um die Ränder einzelner Elemente aufzurauen oder deren Flächen anzukratzen und als Ergebnis Vektorpfade zu erhalten, verwenden Sie Aufrauen- und Scribble-Filter, Pinsel und Pathfinder. Wenn die Originalobjekte bearbeitbar bleiben sollen, sind

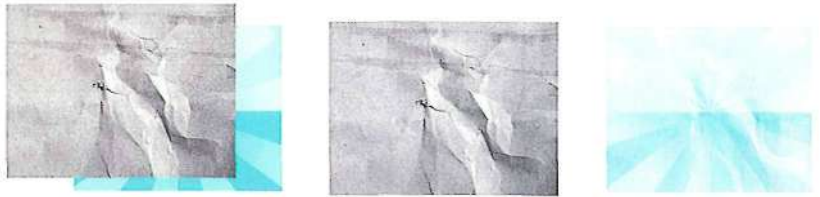
Schnittmasken ideal. Pixelgrafik-Überlagerungen oder Deckkraftmasken dagegen nehmen Sie, um raue Hintergründe zu simulieren, wenn eine Mischung von Vektor- und Pixelelementen für die Weiterbearbeitung kein Problem darstellt.

Natürlich stehen auch vorgefertigte Grunge-Fonts und -Grafikelemente zur Verfügung, selbstgemacht ist jedoch viel individueller. Die pixelbasierten Effekte - wie „Körnung“, „Risse“ oder „Mezzotint“ - stehen Ihnen in Photoshop ebenfalls zur Verfügung, daher gehe ich hier nicht näher darauf ein.

In diesem Workshop gehen Sie von einer bestehenden Vektorgrafik aus (das Beispiel finden Sie zum Download auf www.docma.info) und wenden die unterschiedlichen Methoden auf die Objekte an.

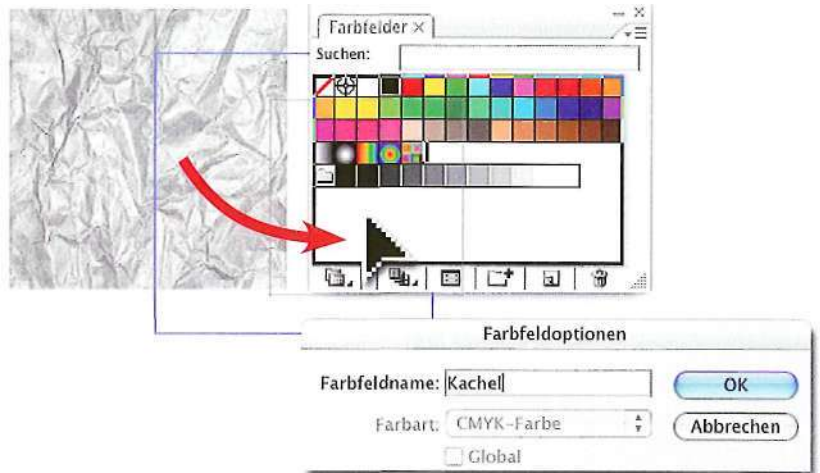
1 Hintergrund "Papier"

Mit einer Deckkraftmaske - Illustrators Pendant zu Photoshops Ebenen-Masken - erstellen Sie die Papierstruktur des Hintergrunds. Deckkraftmasken können Vektor- oder Rastergrafik sein: dabei maskieren schwarze Bildbereiche. Sie bereiten die Maske in Photoshop als Graustufenbild in geeigneter Auflösung vor und importieren sie in Illustrator mit „Datei > Platzieren“. Positionieren Sie das Bild an der gewünschten Stelle und in der Stapelreihenfolge über den zu maskierenden Elementen. Aktivieren Sie diese Elemente und die Maske und wählen Sie aus dem Menü der Transparenz-Palette den Eintrag „Deckkraftmaske erstellen“. Mit der Methode erstellt man keine Beschneidungspfade.



2 Struktur für Bikini-Model herstellen

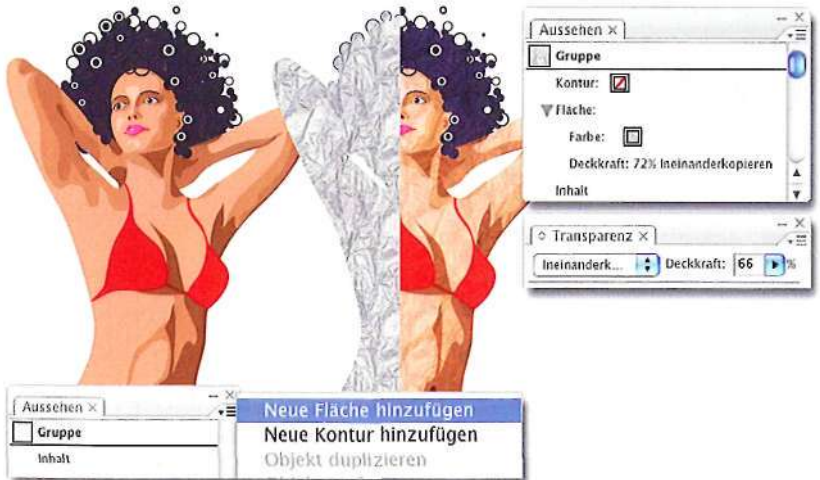
Als Struktur über der Bikini-Dame dient wieder eine Graustufen-Grafik, die bereits in Photoshop als kachelbares Bild aufbereitet wurde (siehe Workshop in DOCMA 1/07). In Illustrator wählen Sie „Datei > Platzieren“ und deaktivieren die Option „Verknüpfen“. Ziehen Sie das platzierte Bild in die Farbfelder-Palette, um ein Musterfeld zu generieren. Ein Fehler wird gemeldet, falls Sie aus Versehen das Bild verknüpft platziert haben. Mit dem Button „Einbetten“ in der Steuerungspalette können Sie die Verknüpfung nachträglich aufheben. Löschen Sie die Grafik auf der Zeichenfläche, doppelklicken Sie das Musterfeld in der Farbfelder-Palette und geben ihm einen Namen.



3 Struktur zuweisen

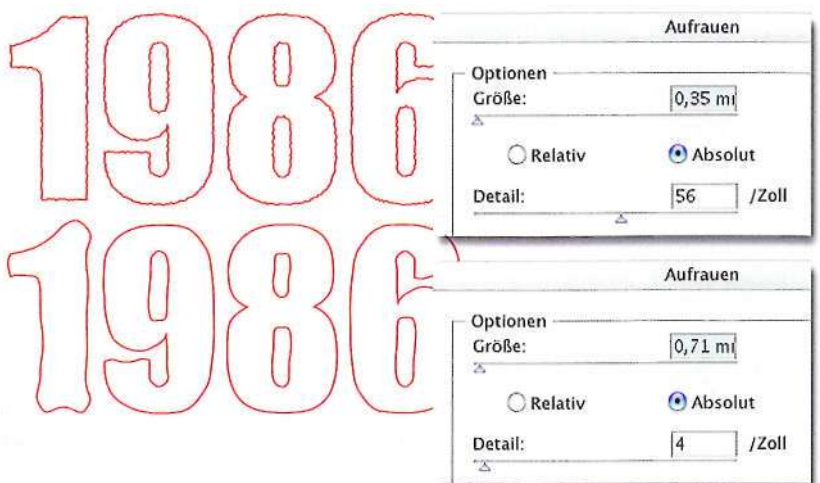
Gruppieren Sie alle Elemente, die zu der Bikini-Dame gehören. Rufen Sie die „Aussehen“-Palette auf und wählen „Neue Fläche anlegen“ aus dem Palettenmenü. Weisen Sie der neuen Fläche das eben erstellte Musterfeld zu. Wählen Sie die Füllmethode "Ineinanderkopieren" aus dem Menü der Transparenz-Palette und reduzieren Sie die Deckkraft. Für eigene Experimente mit dieser Vorgehensweise verwenden Sie farbige Musterfelder und andere Füllmethoden. Zur einfacheren Anwendung können Sie aus dieser Aussehen-Eigenschaft auch einen Grafikstil generieren.

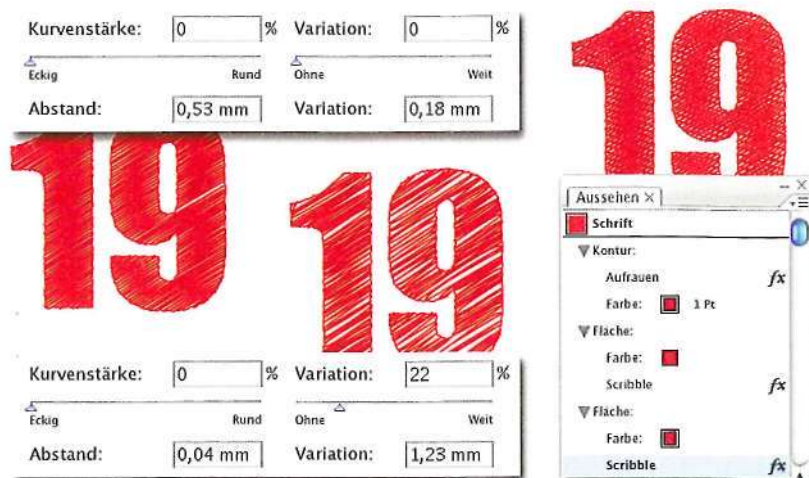
Hinweis: Das Anlegen einer neuen Fläche für eine Gruppe von ungefüllten Pfaden funktioniert in der Regel nicht.



4 Text aufrauen Kontur

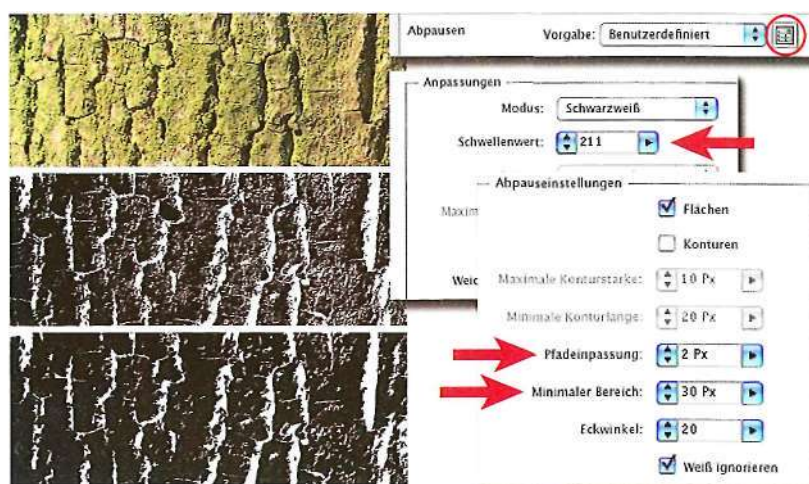
Um Schrift aufzurauen und trotzdem editierbar zu erhalten, benötigen Sie einen Umweg. Weisen Sie dem Textobjekt „1986“ Kontur und Fläche „Ohne“ zu - denn die Attribute der Zeichen können Sie nicht mit Effekten versehen. Rufen Sie dann die „Aussehen“-Palette auf und legen über das Palettenmenü eine neue Kontur an (diese gehört zum Textobjekt). Der neuen Kontur geben Sie die gewünschte Farbe und rufen auf „Effekt > Verzerrungs- und Transformationsfilter > Aufrauen“. Aktivieren Sie die Vorschau und richten Sie die Optionen ein. Höhere Werte unter „Größe“ erzeugen deutlichere Rauheit. Höhere Werte unter „Detail“ erhöhen die Dichte der Aufrauung.





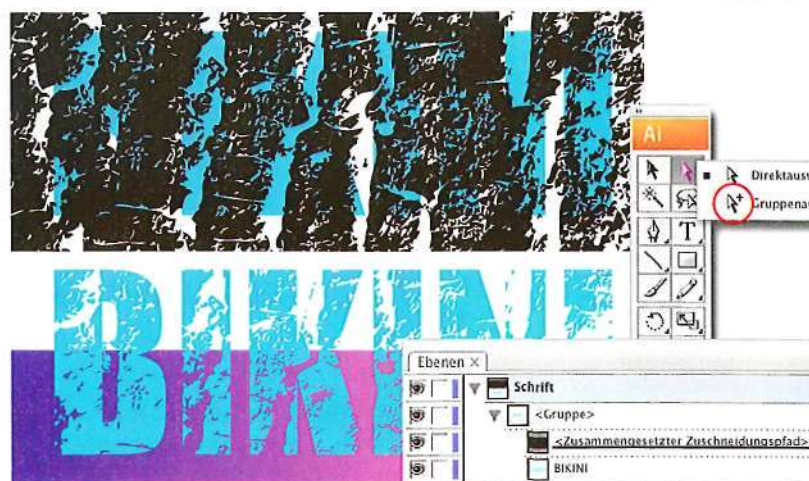
5 Text skizzieren Fläche

Um den skizzenartigen Effekt der Buchstaben zu erzeugen, klicken Sie in der „Aussehen“-Palette auf den Eintrag „Fläche“, der automatisch gemeinsam mit der Kontur erstellt wurde, geben diesem eine Farbe und rufen „Effekt > Stilisierungsfilter > Scribble“ auf. Verwenden Sie eine der Voreinstellungen oder geben Sie eigene Werte ein. Mit der Vorschau überprüfen Sie das Ergebnis. Über die „Aussehen“-Palette können Sie weitere Flächen anlegen und mit dem Scribble-Effekt in anderen Einstellungen versehen, beispielsweise eine Kreuzschraffur. Der Text bleibt editierbar. Um die Scribble-Einstellungen nachträglich zu editieren, doppelklicken Sie den Effekt in der „Aussehen“-Palette.



6 Text mit Gebrauchsspuren

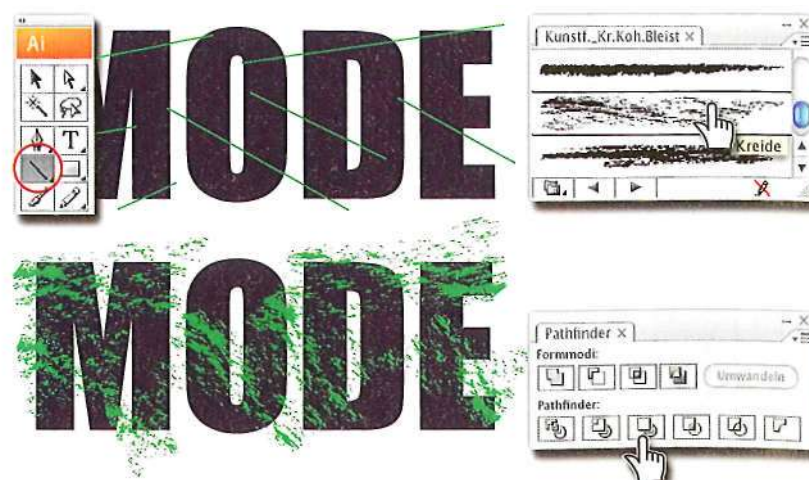
Für den Text „Bikini“ wird eine Vektorform als Schnittmaske angewendet. Grundlage dafür ist ein Foto einer prägnanten Struktur, etwa Baumrinde. In Photoshop erhöhen Sie den Kontrast bis zur Schwarzweiß-Darstellung und invertieren das Bild. Platzieren Sie das Foto in Illustrator und klicken den Button „Interakt. abpausen“ in der Steuerungspalette. Die Schwarzweiß-Voreinstellung muss noch ein wenig geändert werden. Klicken Sie den Button „Abpauoptionsen“ in der Steuerungspalette und aktivieren Sie „Weiß ignorieren“. Ändern Sie - wenn Ihnen das Abpauergebnis noch nicht gefällt - die Werte für „Schwellenwert“, „Pfadeinpassung“ und „minimaler Bereich“.



7 Gebrauchsspuren anwenden

Klicken Sie anschließend den Button „Umwandeln“ in der Steuerungspalette. Als Ergebnis erhalten Sie sehr viele zu einer Gruppe verbundene Pfade. Aus diesen müssen Sie jetzt noch über das „Objekt“-Menü einen „Zusammengesetzten Pfad“ erstellen. Positionieren Sie anschließend die Struktur über dem Text, aktivieren Text und Maske und wählen „Objekt > Schnittmaske > Erstellen“. Falls Ihnen jetzt die Position der „Risse“ nicht gefällt, aktivieren Sie den Text mit dem Gruppenauswahl-Werkzeug und verschieben ihn.

Hinweis: Falls Sie Illustrator CS2 verwenden, stand im vorigen Schritt die Option "Weiß ignorieren" nicht zur Verfügung, Sie müssen daher nach dem Umwandeln die weißen Elemente mit dem Zauberstab aktivieren und löschen.

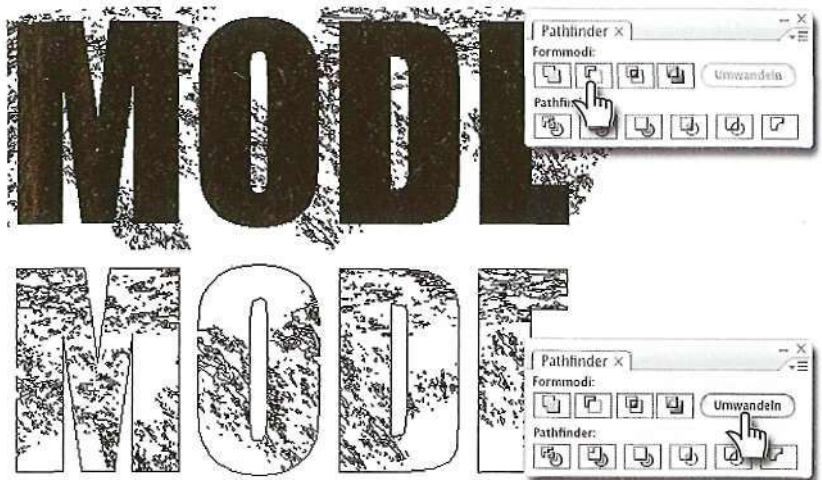


8 „Malen“ von Kratzern

Steht keine Vorlage oder keine Abpaufunktion zur Verfügung, können Sie Kratzer auch „malen“. Mit dem Button „Menü Pinsel-Bibliotheken“ links unten in der Pinsel-Palette wählen Sie „Künstlerisch > Kunstf. KrKohBleist“. Zeichnen Sie zunächst mit dem Linien-Werkzeug einige Striche kreuz und quer über die Schrift. Weisen Sie diesen den Pinsel „Kreide“ zu. Passen Sie die Konturfarbe an die Farbe des Hintergrunds an. Positionieren Sie die Striche, aktivieren Sie sie anschließend und wählen Sie „Objekt > Aussehen umwandeln“. Auf das Resultat wenden Sie dann noch den Pathfinder „Verdeckte Fläche entfernen“ an und, wenn möglich, vereinfachen Sie die Pfade.

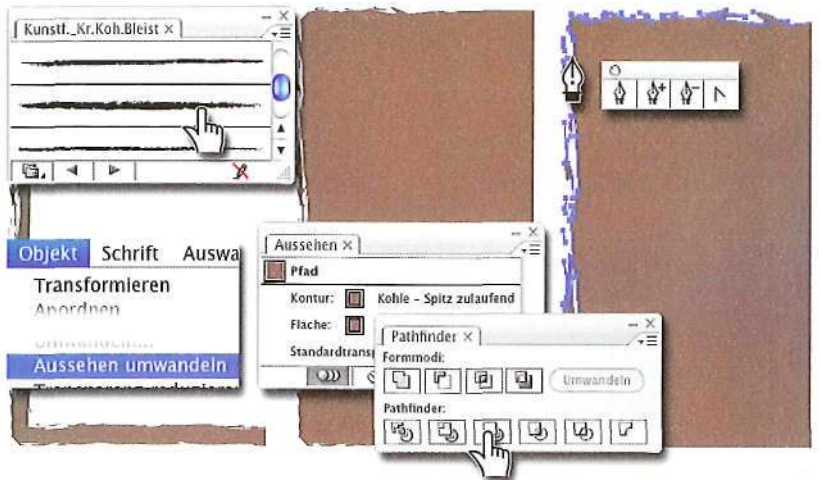
9 Kratzer auf Schrift anwenden

Während die "Kratzer" noch aktiv sind, wählen Sie „Objekt > Zusammengesetzter Pfad > Erstellen". Aktivieren Sie jetzt zusätzlich die Schrift und klicken Sie den Button „Vom Formbereich subtrahieren" in der „Pathfinder"-Palette. Als Ergebnis erhalten Sie eine zusammengesetzte Form. Diese lässt sich noch zurückwandeln oder Sie können die Position der Kratzer ändern. Um das Ergebnis endgültig zu berechnen, klicken Sie den Button „Umwandeln". Wenn Sie in einem Schritt umwandeln wollen, halten Sie die „Alt-/Options-Taste" gedrückt, während Sie den „Subtrahieren"-Button klicken. Beim Umwandeln wird automatisch auch die Schrift in Pfade konvertiert.



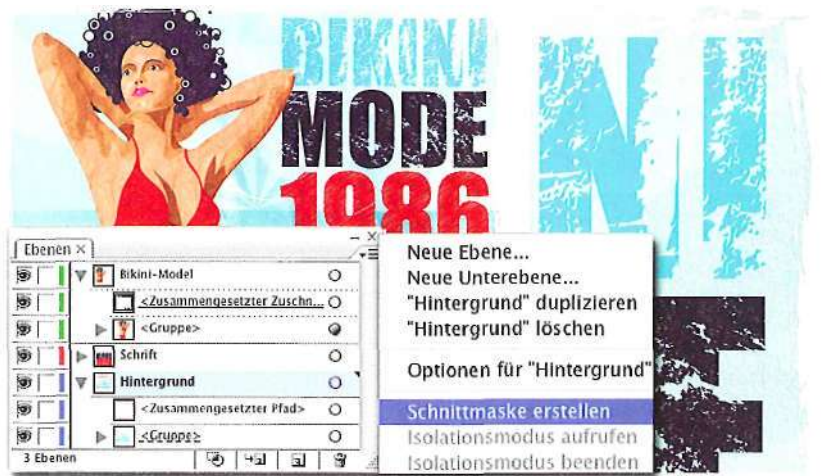
10 „Gerissene" Außenkante

Ziehen Sie mit dem Rechteck-Werkzeug eine Fläche auf. Mit dem Button „Menü Pinsel-Bibliothek" in der Pinsel-Palette wählen Sie „Künstlerisch > Kunstf. _KrKohBleist". Weisen Sie dem Rechteck einen der Pinsel aus dieser Bibliothek zu. Anschließend wählen Sie „Objekt > Aussehen umwandeln", weisen beiden Flächen dieselbe Farbe zu und wenden dann den Pathfinder „Verdeckte Fläche entfernen" per Klick in der gleichnamigen Palette an. Wenden Sie den Befehl „Objekt > Zusammengesetzter Pfad > Erstellen" an. Falls Ihnen einzelne Stellen nicht gefallen, ist es auch möglich, diese mit Zeichenstift- und Direktauswahl-Werkzeug gezielt nachzurichten.



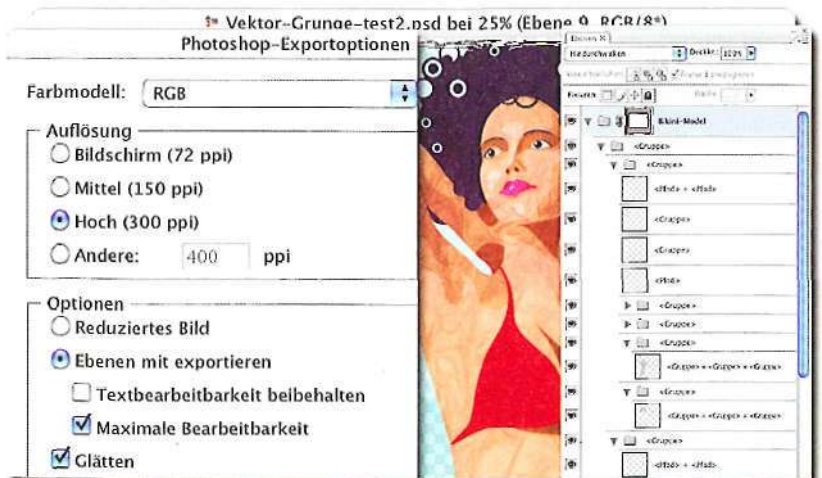
11 Außenkante fertigstellen

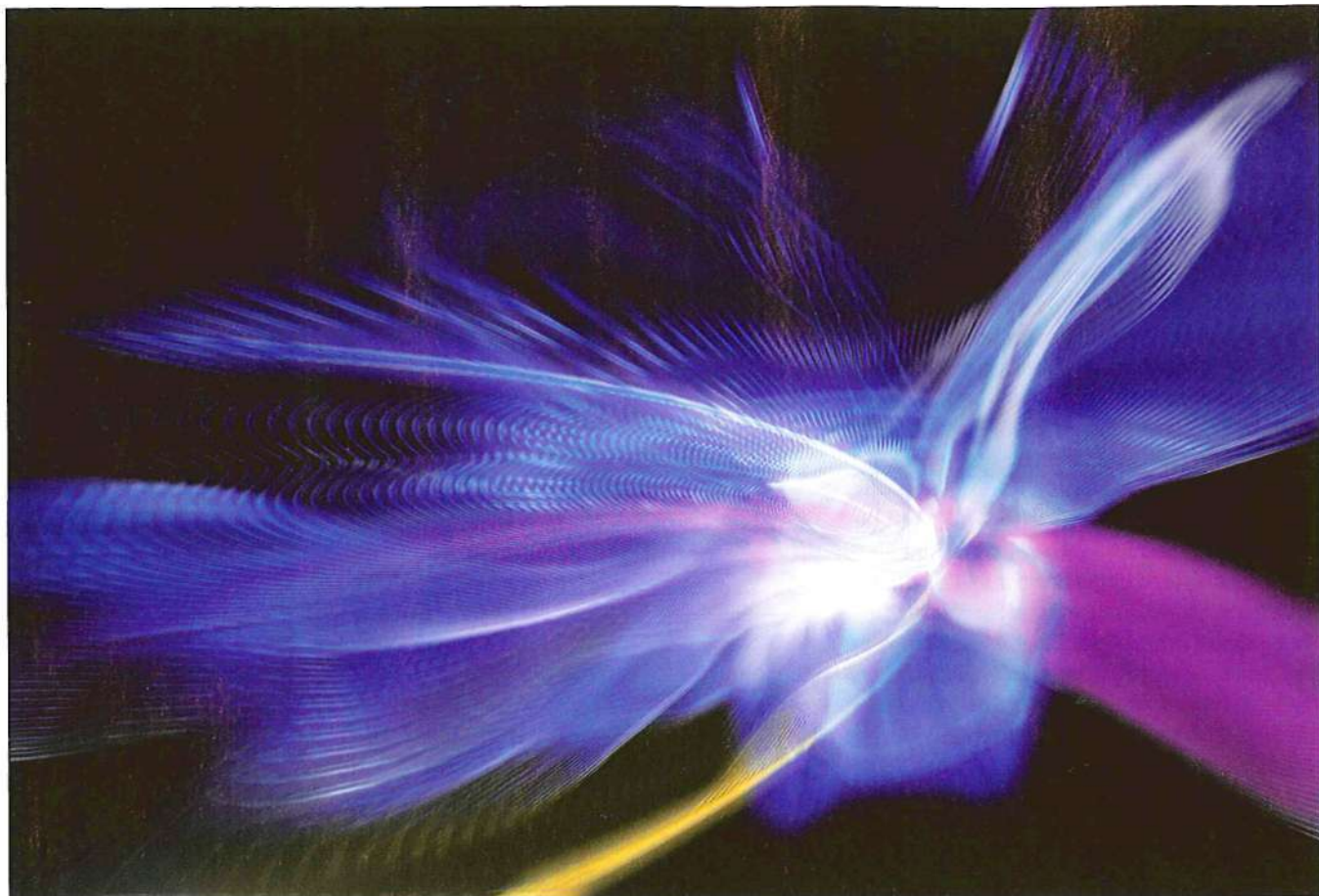
Die „gerissene Kante" wenden Sie als Ebenen-Schnittmaske an. Für jede zu beschneidende Ebene benötigen Sie eine Maske. Die Schnittmaske wird zunächst an ihre Position geschoben. Werden Masken für weitere Ebenen benötigt, kopieren Sie die Maske jetzt in die Zwischenablage. Falls die Maske nicht das oberste Objekt der Ebene ist, aktivieren Sie sie und wählen „Objekt > Anordnen > In den Vordergrund" (oder per Kontextmenü). Dann klicken Sie in der Ebenen-Palette auf die Ebene und wählen „Schnittmaske erstellen" aus dem Palettenmenü. Um die Maske in eine weitere Ebene einzufügen, klicken Sie diese in der Ebenen-Palette und wählen „Bearbeiten > Davor einfügen".



12 PSD-Export

Eine PSD-Datei speichern Sie mit „Datei > Exportieren" > Format „Photoshop (psd)". Wenn Sie einzelne Objekte in Photoshop isoliert weiterbearbeiten möchten, aktivieren Sie „Maximale Bearbeitbarkeit". Sogar der mit Schnittmaske versehene Text ist in Photoshop editierbar, wenn Sie auch „Textbearbeitbarkeit beibehalten" anklicken. Illustrator konvertiert soweit möglich alle einzelnen Objekte und übernimmt die in der Ebenen-Palette bestehende Elementbeschriftung. So kann die PSD-Datei sehr unübersichtlich werden (ganz rechts), daher sollten Sie Ihre Illustrator-Datei mit Ebenen sinnvoll organisieren und zumindest Gruppen nach deren Inhalt beschriften.





Wabernde Schleierformen



Photoshop hilft nicht nur bei Bildoptimierung und Montagen. Mit dem Programm lassen sich auch eindrucksvolle abstrakte Gebilde darstellen. | **Doc Baumann**

Ein paar Stunden mit Experimenten am Monitor waren schon nötig, bis bei dem Lösungsvorschlag zu dieser Nothilfe-Anfrage halbwegs überzeugende Ergebnisse entstanden. Denn diesmal ging es nicht um eine der vertrauten Fragestellungen zur Bildverbesserung oder zu Montagetricks, sondern um abstrakte Formen, die man sonst eigentlich nicht unbedingt per Photoshop umsetzen würde. Aber wenn man kein anderes Programm benutzen kann oder will, geht es auch so, und es ist ja zudem immer eine Herausforderung, einen praktischen Weg zu erkunden.

„Erstmal vielen Dank für den Abdruck meiner Anfrage zu den 3D-Jetons und dem entsprechenden Workshop dazu in der vorletzten DOCMA“, schrieb Thomas Mattick. „Nun habe ich wieder einmal eine Anfrage, und bisher konnte mir keiner erklären, wie man solche Bilder gestaltet (also solche Schleier-

formen wie etwa unter http://www.wallpaperweb.org/wallpaper/abstract/neutronrevolver_25835.htm). Vielleicht findet DOCMA ja einen entsprechenden Weg, würde mich sehr freuen.“

Ich bin sicher, dass es zahllose Wege gibt, wie man die dort präsentierten Formen in Photoshop nachahmen könnte. Im Original dürften Sie mit 3D-Unterstützung entstanden sein; selbst Illustrator würde sich wohl besser eignen, um zu einem Ergebnis zu gelangen. Aber das ist nun mal nicht meine Baustelle, und so habe ich verschiedene Photoshop-Verfahren ausprobiert.

Das, was Sie oben in der Aufmacher-Illustration - und in Abbildung 8 - sehen, baut auf dem Leser-Tipp von Martin Rodan auf, den Sie auf Seite 59 finden. Die Kombination von Transformationswiederholungen, Änderungen von Farbe, Helligkeit, Größe oder Deckkraft eignet sich hervorragend dazu, die

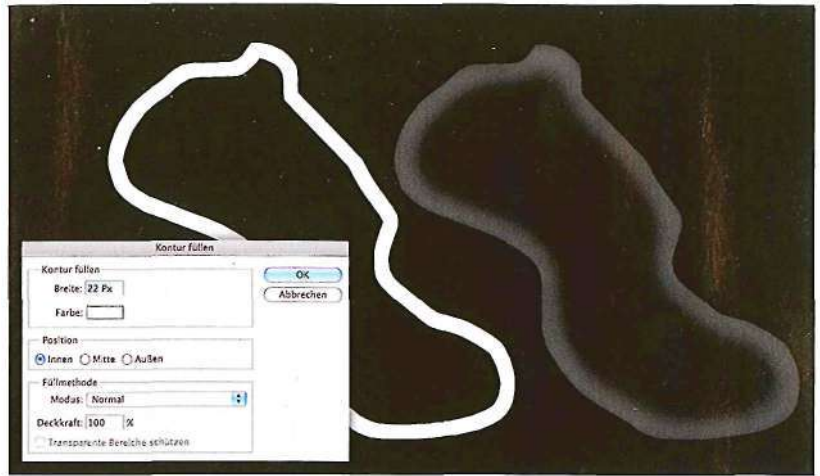
Grundformen zu erzeugen. In der Illustration wurde ausschließlich das in Bild 8 gezeigte Gebilde verwendet, unterschiedlich verzerrt, und per „Verlaufumsetzung“ eingefärbt.

Dieser Workshop demonstriert überwiegend einen anderen Weg; die Resultate lassen sich aber durchaus kombinieren. Hinzu kommen Filter, etwa der „Radiale Weichzeichner“, Ebenenduplikate mit diversen Mischungsmodi und anderes.

Hier kann es ohnehin nur darum gehen, ein paar Anregungen für Ihre eigenen Experimente zu geben. Wenn Sie Lust haben, das nachzubauen oder andere Methoden herauszufinden, wie man derartige Schleierformen darstellen könnte - nur zu, wir sind gespannt. Und wenn Sie uns Ihre besten Ergebnisse unter dem Stichwort „Formexperiment“ als Mailanhang mit Kurzbeschreibung an redaktion@docma.info schicken, werden wir die gelungensten gern vorstellen.

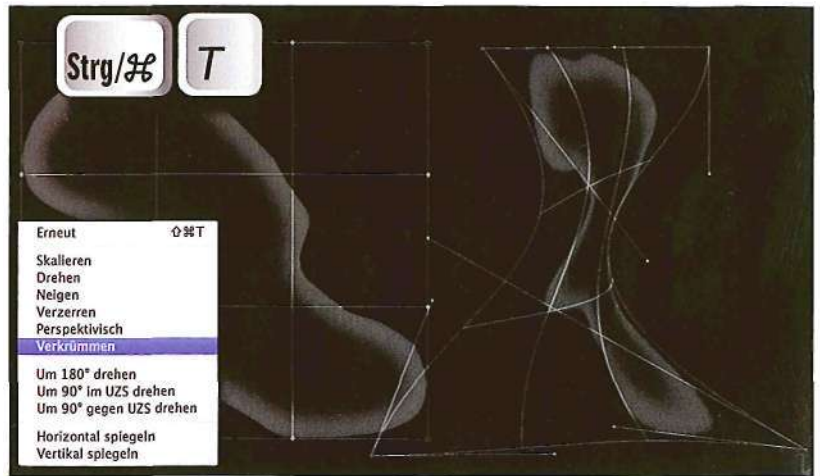
1 Formkontur

Die Variante, die ich Ihnen zunächst demonstrieren möchte, baut nicht auf verschlungenen Linien auf, sondern arbeitet mit Formen, die einen weichen Randbereich aufweisen. Es gäbe unterschiedliche Verfahren, zu diesem Ergebnis zu gelangen; ich bin folgendermaßen vorgegangen: Über dem schwarzen Hintergrund liegt eine leere Ebene. Erzeugen Sie per Lasso eine Form, bearbeiten Sie sie mit „Auswahl > Auswahl verändern > Abrunden“ (hier 20 Pixel), gefolgt von „Bearbeiten > Kontur füllen“ (links). Im ersten Schritt wird der Auswahlbereich stark mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ gesoftet, danach schwächer zum Glätten der zu scharfen Ränder (rechts).



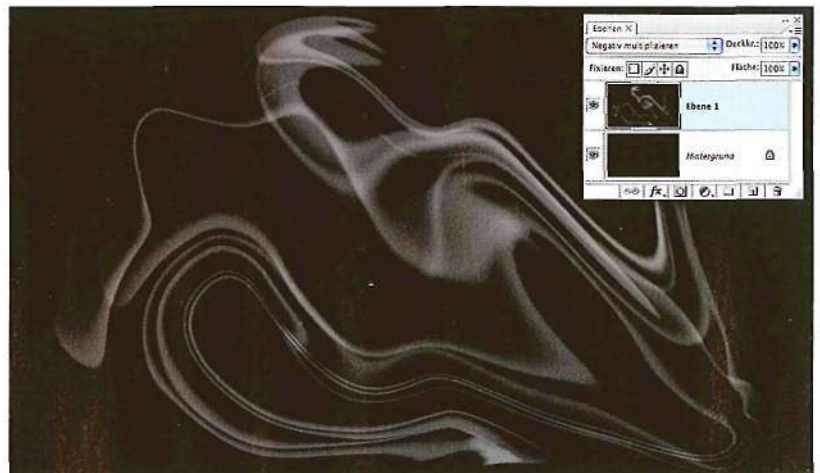
2 Verkrümmen

Der nächste Schritt ist zwar nicht unbedingt nötig, trägt aber dazu bei, die Form deutlich interessanter zu gestalten. Ich erwähne das, weil er nur Anwendern neuerer Photoshop-Versionen zur Verfügung steht, bei denen das Menü von „Bearbeiten > Transformieren“ bereits den Eintrag „Verkrümmen“ enthält. Der Auswahlbereich wird damit in neun gleich große Felder unterteilt, deren Inhalt über Fläche, Gitternetz, Eckpunkte oder Ecktangenten verzerrt werden kann. Der besondere Vorzug dabei: Sie können verdrehte Formen erzeugen, indem Sie das Gitter so weit ziehen, dass es zu Überschneidungen kommt.



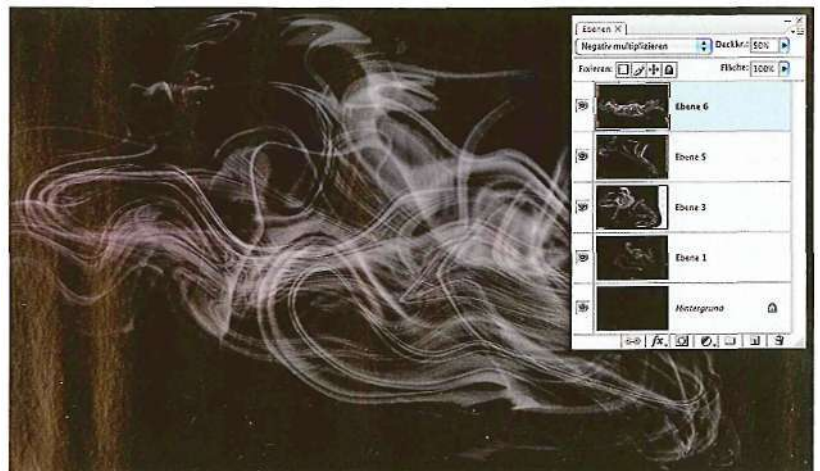
3 Verflüssigen

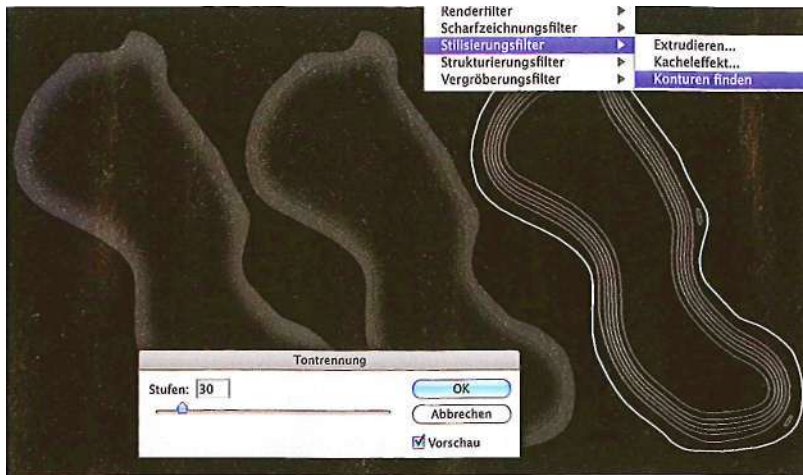
Bewahren Sie die so vorbereitete Form auf einer ausgeblendeten Ebene auf und arbeiten Sie danach mit Duplikaten davon, um sie nicht jedes mal aufs Neue anlegen zu müssen. „Filter > Verflüssigen“ funktioniert zwar auch mit der weichen Kontur auf einer Ebene, ist aber wesentlich besser zu erkennen und zu steuern, wenn Sie den schwachen Rahmen aus Abbildung 2 mit einer darunter angelegten schwarzen Ebene vereinen und erst danach die diversen „Verflüssigen“-Werkzeuge anwenden. Der Modus der Ebene ist „Negativ multiplizieren“. Wiederholen Sie das mit überlagernden Ebenen; auch deswegen, weil „Verflüssigen“ keine Überschneidungen erlaubt.



4 Schichtungen

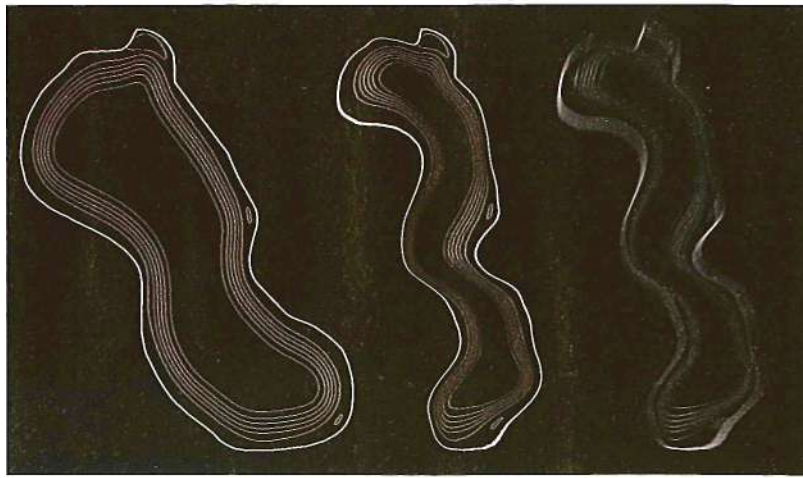
Nach etlichen Schritten könnte Ihre Datei dann etwa so aussehen. Dabei sind Sie nicht darauf beschränkt, die ursprüngliche Grundform und „Verflüssigen“ zu nutzen. Einige Ebenen wurden zusätzlich mit „Transformieren > Verkrümmen“ bearbeitet. Eine andere Variante: Auf eine Ebene „Stilisierungsfiler > Konturen finden“ anwenden, danach zum Negativ umkehren, gegebenenfalls weichzeichnen und weiter verzerren. Dazu gehören auch Drehung, horizontal oder vertikal spiegeln, Neigen und so weiter. Eine gute Alternative zum einfachen Weichzeichnen ist „Radialer Weichzeichner > Strahlenförmig > Sehr gut“. Setzen Sie manuell ein passendes Zentrum dafür.





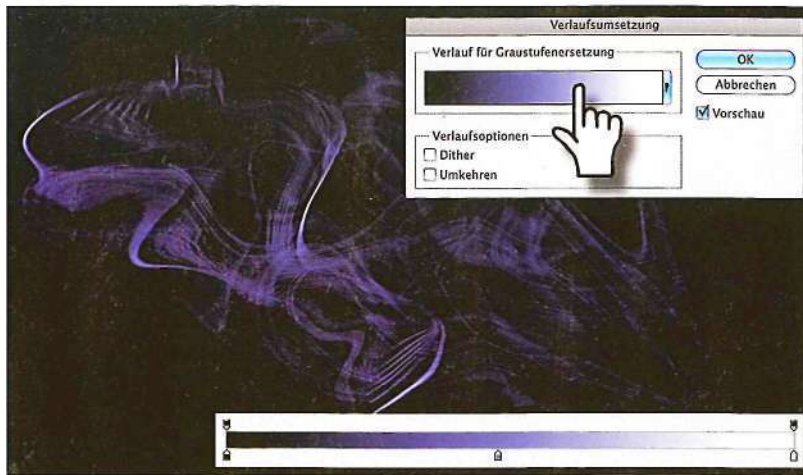
5 Konturen

Manche Schleiergebilde wirken überzeugender, wenn sie nicht aus weichen Formen, sondern aus verschlungenen Linien bestehen. Der beste Weg ist der in Abbildung 8 beschriebene, aber es gibt Alternativen: Eine realisieren Sie mit einer Aktion: Auswahl erstellen, Kontur mit 1 Pixel Stärke füllen, Auswahl um 2 Pixel verkleinern, Kontur füllen und so fort. Eine schnellere Variante: Die bereits vorbereitete Form mit dem weichen Verlauf tontrennen (Mitte: „Bild > Anpassungen > Tontrennung“), danach per „Stilisierungsfilter > Konturen finden“ die Kontrastsprünge als Linien nachzeichnen lassen. Für helle Linien invertieren Sie danach zum Negativ (rechts).



6 Form anpassen

Auch hier empfiehlt es sich, wie in Abbildung 3 beschrieben, mit einer weißen Form auf schwarzer, negativ multiplizierender Ebene zu arbeiten, da sie im Vorschauenfenster von „Verflüssigen“ besser zu handhaben ist. Nun gehen Sie weiter vor wie beschrieben und verzerren diese Form in beliebiger Weise über „Verflüssigen“ oder „Verkrümmen“. Reizvolle Ergebnisse bewirkt als Zwischenstufe übrigens auch der Verzerrungsfilter „Polarkoordinaten“ in seinen beiden Varianten. Stört Sie die entstehende ausgeprägte Symmetrie, verwenden Sie einfach nur eine Hälfte und löschen die andere. Rechts wurde abschließend radial weichgezeichnet.



7 Verlaufsumsetzung

Um das komplette Bild zu färben, könnten Sie es zum Schluss auf eine Ebene reduzieren - etwa mit Strg+V Befehls-, Alt-, Umschalt- und E-Taste - und durch „Bild > Anpassungen > Farbton/Sättigung > Färben“ tönen. Vielseitiger ist „Verlaufsumsetzung“ noch sinnvoller deren Anwendung als Einstellungsebene. Die Zuweisung der Farben zu den Helligkeitswerten steuern Sie über die Bestimmung der Farbmarkierungen des Verlaufsbalkens unter „Verläufe bearbeiten“ (unten) nach Anklicken des kleinen Verlaufsbalkens (oben), der sich beim Einrichten der Einstellungsebene öffnet. So können Sie bei Bedarf jede Ebene mit einem eigenen - variablen - Farbton versehen.

8 Konturwiederholungen

Visuell äußerst spannende Formen entstehen, wenn Sie das in unserem Leser-Tipp auf Seite 59 beschriebene Verfahren anwenden. Als Ausgangsform für unsere Aufmacherillustration diente das linke Gebilde, das anschließend durch Duplizieren, Verzerren - meist mit „Verflüssigen“ und „Verkrümmen“ -, Soften mit dem strahlenförmigen „Radialen Weichzeichner“ und unterschiedliche Zuweisungen von Verlaufsumsetzungen variiert wurde (rechts). Natürlich können Sie ebenso mit unterschiedlichen Ausgangsformen arbeiten. Wir sind sicher, wenn Sie erst einmal zu experimentieren beginnen, werden eindrucksvolle Ergebnisse entstehen. Wir sind gespannt!



Echte 3D-Typo durch Aktionen

Unser Leser Martin Rodan hat mit Transformationen und Aktionen experimentiert.

Als wir das ein wenig weitergesponnen haben, entstand unter anderem eine interessante Lösung zur Darstellung von echter 3D-Typo in Photoshop. | **Doc Baumann**

DOCMA-Leser Martin Rodan hat einen Weg gefunden, um Text plastisch zu gestalten: „Die Lösung ist ansatzweise in Eurem Grundlagenbuch ‚Text und Typografie‘ zu finden, wo unter anderem auch räumlicher Text beschrieben wird.

Da mir die immer gleichen Abläufe - für den Rahmen 800 Wiederholungen - doch arg an die Substanz gingen und selbst die Tastenkombis keine Erleichterung verschafften, habe ich zum ersten Mal im Leben eine Aktion aufgezeichnet. Auf dieser Art klappte in Minuten, was im Vorfeld Stunden gedauert hatte. Durch das fortwährende Transformieren kam es allerdings zu Interpolationsartefakten. Im 16 Bit-Modus hat es besser hingehauen. Bleibt noch zu sagen, dass die Unmengen an Ebenen jedes Mal nach dem Erreichen der 500 Megabyte-Grenze reduziert wurden.

Den Text habe ich nach dem gleichen Prinzip erstellt. Er wurde bei jedem Schritt ein wenig verkleinert, um 0,1 Grad gedreht und jeweils leicht abgedunkelt. Auch hier kamen wieder 350 Ebenen zusammen, so dass das Gesamtbild (rechts) aus fast 1200 Ebenen besteht (2 800 x 2100 Pixel). Ohne Aktionenpalette hätte ich sicher das Handtuch geworfen, aber so habe ich wieder etwas lernen können."

Beim Nachvollziehen kamen uns dann noch ein paar ergänzende Ideen, zum Beispiel, wie sich auf diesem Weg perspektivisch korrekte Blockschrift erzeugen lässt.

Bleibt zu erwähnen, dass auch Martin Rodan die 50 Euro für den Workshop gespendet hat - wir werden das zusammengekommene Geld am Jahresende einem guten Zweck zuführen und die Institution veröffentlichen.

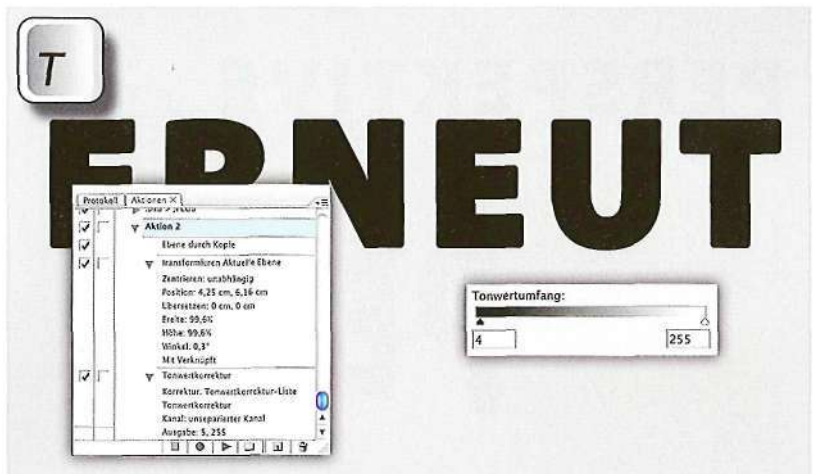


LESER-TIPPS & TRICKS

Wenn auch Sie eine Idee für einen hilfreichen Tipp, einen Workshop oder ein Photoshop-Rätsel haben - lassen Sie es uns wissen. Schreiben Sie eine Mail an redaktion@docma.info und fügen Sie ein aussagekräftiges Bild hinzu. Für veröffentlichte Tipps & Tricks gibt es 25, für Workshops 50 Euro. Alternative: Sie spenden die Summe.

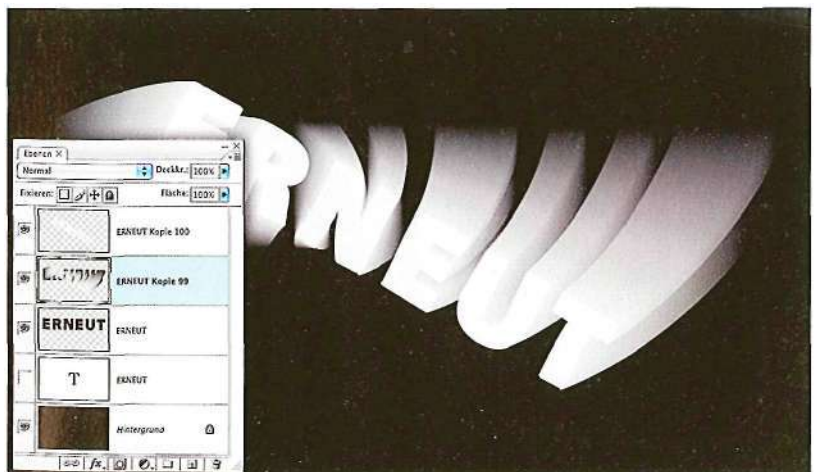
1 Form und Aktion vorbereiten

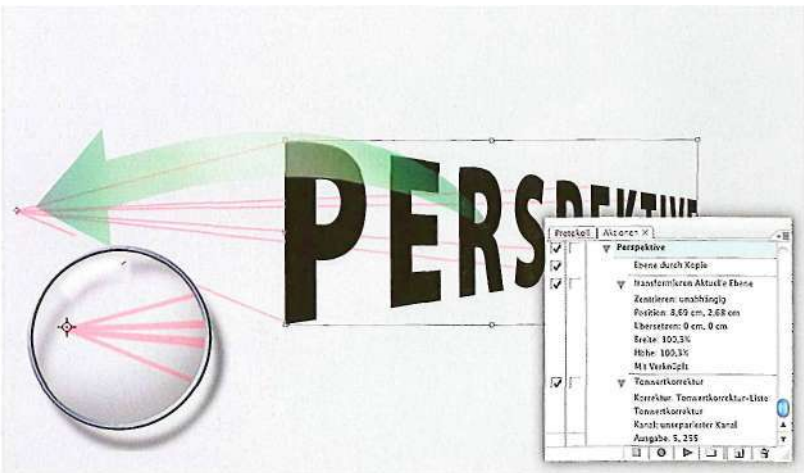
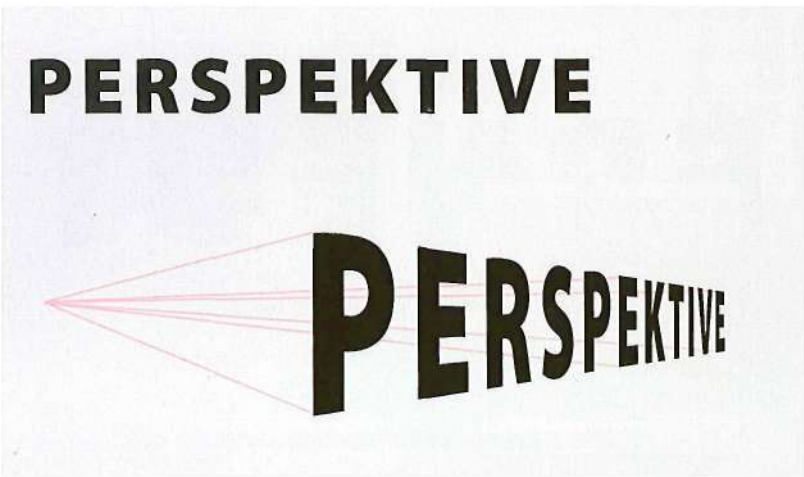
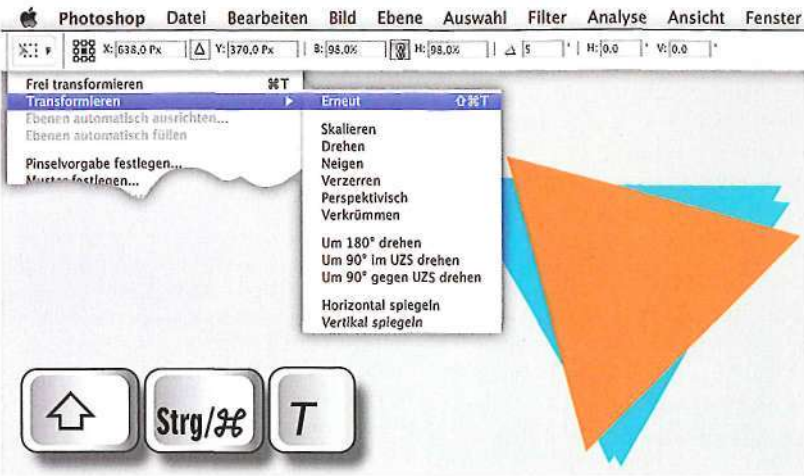
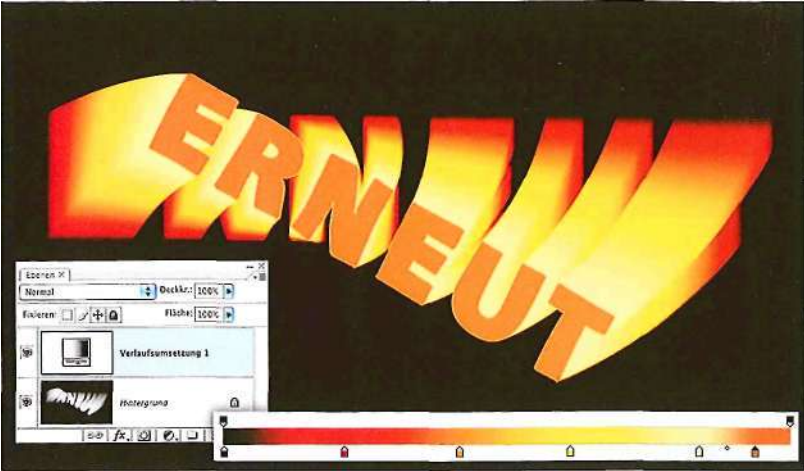
Schreiben Sie mit dem Textwerkzeug ein Wort. Die plastischen Effekte wirken später überzeugender, wenn Sie die Laufweite der Buchstaben stark heraufsetzen, so dass in der Schrägsicht ihre Seitenflächen besser erkennbar werden. Da Text nur begrenzt zu transformieren ist, verwandeln Sie ihn durch Rastern in Pixel. Nun zeichnen Sie eine neue Aktion auf: Ebene duplizieren, Transformationsrahmen aufrufen, dessen Zentrum manuell verschieben, auf 99,6% verkleinern und um 0,3 Grad drehen, Transformation bestätigen, Tonwertkorrektur aufrufen, den Schwarzpunkt bei „Tonwertkorrektur > Tonwertumfang“ von 0 auf 4 setzen, Aufzeichnen der Aktion beenden.



2 Aktion anwenden

Aktivieren Sie die Zeile mit dem Namen der Aktion in der Aktionenpalette. Klicken Sie nun auf das Play-Pfeilsymbol in der Mitte des unteren Randes, wird die Aktion ausgeführt. Je kleiner die einzelnen Transformationsänderungen ausfallen, um so glatter wird das Ergebnis. Die Ebenenpalette links zeigt den Aufbau: Hintergrund, ausgeblendete Textebene, gerastertes Duplikat des Textes, die auf eine Ebene zusammengefassten 99 Duplikate, jeweils durch die Aktion modifiziert. Das - in diesem Fall - 100. Duplikat verbleibt ganz oben auf einer eigenen Ebene und kann so leicht umgefärbt (hier weiß) oder mit einem Muster oder Verlauf gefüllt werden.





3 Verlaufsumsetzung

Über die vielfältigen Möglichkeiten der Verlaufsumsetzung hatten wir ausführlich in einem Lesertipp in Heft 21, Seite 58 ff. berichtet. Auch hier ist es sehr viel einfacher, den bei Reduzierung der vielen Duplikate auf eine Ebene entstehenden Graustufenverlauf nachträglich auf diesem Weg einzufärben, als bereits beim Anlegen der Aktion die minimalen Farbänderungen per Regler oder numerischer Eingabe vorzusehen. Da die Verlaufsumsetzung - direkt oder als Einstellungsebene angewandt - eine Vorschaufunktion besitzt, sehen Sie immer genau, welche Farben welchen Grauwerten zugewiesen werden, wenn Sie Farbpositionen des Verlaufsbalkens ändern.

4 Der Befehl „Erneut“ transformieren

Wollen Sie Transformationen nur ein paarmal wiederholen, nicht wie hier beschrieben hundert oder bei Martin Rodan über tausend Mal, müssen Sie keine Aktion aufzeichnen, sondern verwenden einfach den Befehl „Erneut“ oder die entsprechende Tastenkombination. Wenden Sie ihn auf dasselbe Objekt an wie im vorausgegangenen Arbeitsschritt, so transformieren Sie es ein weiteres Mal. (Haben Sie etwa ein Dreieck um 5 Grad gedreht, so beträgt seine Winkeländerung nach Anwendung von „Erneut“ 10 Grad.) Um dieselbe Transformation auf ein anderes Objekt zu übertragen, müssen Sie zunächst ein vorhandenes auswählen oder ein neues, etwa als Duplikat, erzeugen.

5 Schrift perspektivisch darstellen

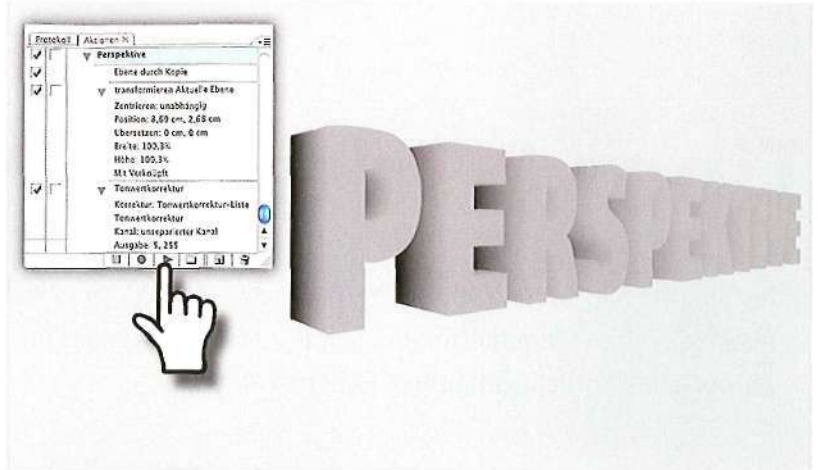
Durch Aktionen lassen sich in der Tat sehr ungewöhnliche, plastisch wirkende Formen entwickeln - aber wie sieht es mit einer perspektivisch korrekten 3D-Schrift aus, die man in der gestalterischen Praxis häufiger benötigt? Zunächst sollte man meinen, das funktioniere nicht, da die Duplikate durch das Transformieren ja immer mehr oder weniger parallel verschoben oder rotiert werden. Aber wenn man das Prinzip wiederholten Transformierens erst einmal begriffen hat, ist es gar nicht so schwer, einen Weg zu finden. Geben Sie den Text ein, rastern Sie ihn und verzerren Sie ihn perspektivisch. Legen Sie einen Fluchtpunkt fest und ziehen Sie ein paar Fluchtlinien.

6 Zentrum verlagern, Aktion

Aktivieren Sie die Ebene mit dem perspektivisch verzerrten Text und bereiten Sie eine neue Aktion vor: Duplizieren Sie die Ebene und rufen Sie den Transformationsrahmen auf. Verlagern Sie sein Zentrum über den zuvor markierten Fluchtpunkt, vergrößern Sie den Rahmen um 100,3 %. Nach Bestätigen der Transformation hellen Sie das Duplikat wieder ein wenig auf, dann schließen Sie das Aufzeichnen der Aktion ab. Jede Vergrößerung des Schriftzuges erfolgt nun von dem nach außen verlagerten Zentrum aus, das als Bezugspunkt dient. Auch in Abbildung 2 wurde der Mittelpunkt ja bereits verschoben, verblieb aber noch innerhalb des Transformationsrahmens.

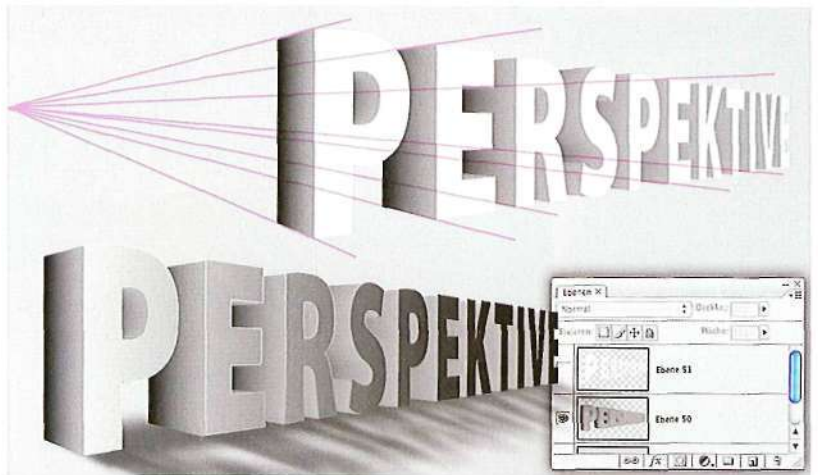
7 Aktionen ausführen

Wie zuvor beschrieben, lösen Sie nun die aufgezeichnete Aktion so oft wie nötig aus, indem Sie auf den Pfeil am Fuß der Aktionenpalette klicken. Bei sehr vielen Wiederholungen ist es einfacher, der Aktion beim Anlegen eine noch freie Tastenkombination zuzuweisen; wenn diese verhältnismäßig einfach ist, ist es komfortabler und weniger anstrengend, mit dem Finger auf eine Taste zu drücken als auf die Maus. Noch schneller geht es, wenn Sie beispielsweise einer Aktion ein Tastenkürzel zuweisen und danach eine neue Aktion anlegen, in der Sie dieses Tastenkürzel zehnmal hintereinander einfügen. Das schont die Sehnen auf dem Handrücken ganz erheblich.



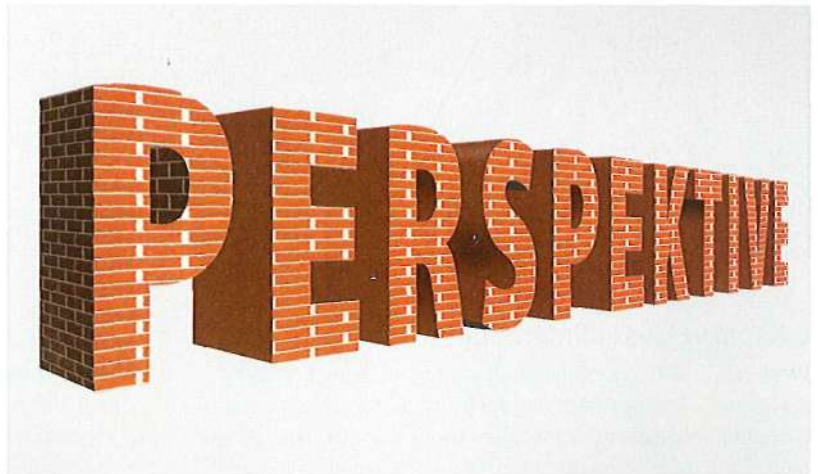
8 Kontrolle, Gestaltung der Front

Bezogen auf den ursprünglichen Schriftzug in Abbildung 5 stimmt das Ergebnis zwar nicht ganz, dennoch ist der entstandene Körper weitgehend perspektivisch korrekt. Das können Sie leicht überprüfen, indem Sie von dem fixierten Fluchtpunkt aus neue Fluchtlinien ziehen. Diese passen exakt zu den Kanten, die durch die mehrfache Wiederholung des Skalierens der Buchstabenflächen entstanden sind. Wenn Sie die vielen Ebenen reduzieren, um die Datei zu verkleinern, schließen Sie die oberste Ebene wieder davon aus. So können Sie zum einen die Frontfläche beliebig gestalten, zum anderen die Seitenflächen auf der Ebene darunter gesondert behandeln.



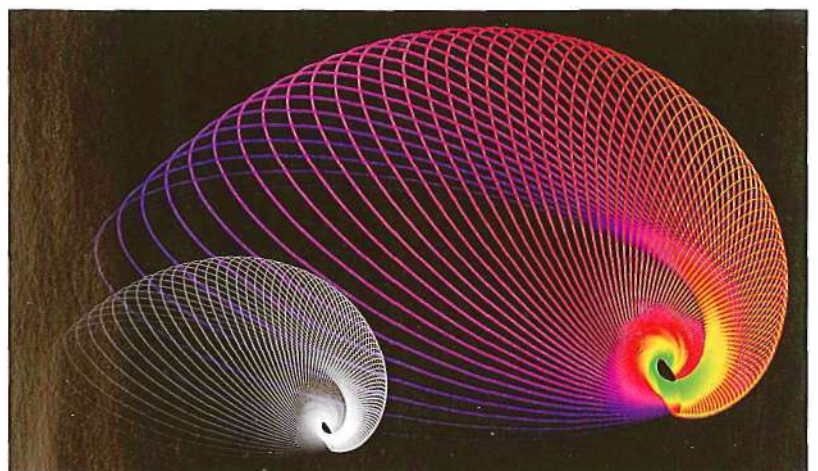
9 Flächendifferenzierung

Die Aufhellung von hinten nach vorn sieht zwar ganz eindrucksvoll aus und modelliert die Tiefenerstreckung der Formen, entspricht aber nicht wirklich einer realen Beleuchtung. So ist es eventuell sinnvoller, auf den Schritt des Aufhellens in der Aktion zu verzichten, so dass Seitenflächen mit einheitlicher Farbe entstehen. Für die Frontfläche können Sie anschließend eine überlagerte Ebene mit einer perspektivisch angepassten Struktur als Schnittmaske verwenden. Für die Seitenflächen benötigen Sie jeweils eine eigene Ebene. Bei gerundeten Buchstaben wie dem S oder dem Binnenraum von P und R wären differenzierte Verzerrungsanpassungen nötig.



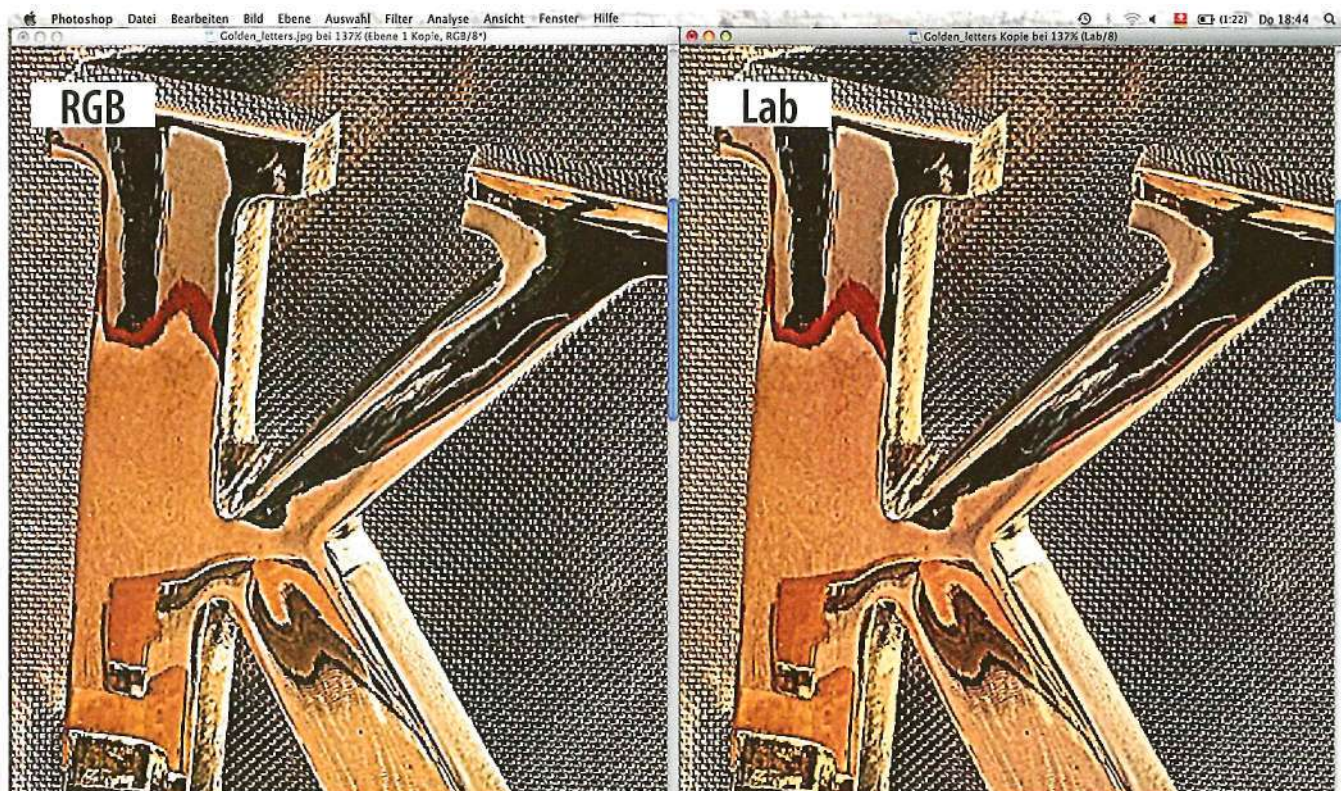
10 Formentwicklungen

Aus der unendlichen Vielfalt möglicher Gebilde sei nur dieses eine Beispiel vorgestellt - es ist nichts anderes als eine Ellipse, die schrittweise verkleinert, um ein verschobenes Zentrum rotiert und aufgehellt wurde. Das Zwischenergebnis sehen Sie links, die per Verlaufsumsetzung eingefärbte Variante rechts. Mit etwas Phantasie lassen sich so beeindruckende Formen entwickeln; die Resultate überraschen mitunter selbst dann, wenn man die Aktion selbst definiert hat. Weitere Verwendungen solcher Grafiken finden Sie in dem Workshop auf Seite 56, wo es um Photoshop als Werkzeug für abstrakte Gestaltungen dieser Art geht.



Tipps & Tricks zum Schärfen

Jedes digitale Bild sollte nachgeschärft werden. Dies kann in Photoshop auf unterschiedlichen Wegen erfolgen. Seit Photoshop CS3 sind die Möglichkeiten sogar noch wesentlich vielfältiger. | **Michel Mayerle**



L-Kanal versus Füllmethode

Wer ein RGB-Bild schon einmal allzu heftig mit dem „Unschärf maskieren“-Filter geschärft hat, der kennt die hässlichen Farbsäume, die an bunten Bildkanten entstehen können. Es gibt verschiedene Methoden, diese unerwünschten Nebenwirkungen zu vermeiden. Wenn Sie in RGB arbeiten wollen, könnten Sie lediglich Ihre Ebene in ein „Smart Objekt“ konvertieren und den angewendeten Filter in den Fülloptionen in den Modus „Luminanz“ stellen. Oder Sie wenden die Unschärfmaskierung einfach auf einer duplizierten Ebene an und stellen diese auf den Füllmodus „Luminanz“. Es wird oft behauptet, dass dieses Vorgehen einer Unschärfmaskierung im L-Kanal des Lab-Farbraums entspricht. Lassen Sie uns herausfinden, ob das wirklich stimmt. Im Lab-Farbraum werden die Bildinformationen in drei Kanälen verteilt. Im L-Kanal befinden sich nur die Helligkeitswerte des Bildes, die a- und b-Kanäle beinhalten die Farbinformationen. Da der L-Kanal vollkommen unabhängig von den Farben bearbeitet werden kann, ist ein Schärfen in diesem Kanal sehr effektiv.

Im Menü „Bild > Modus > Lab“ konvertieren Sie Ihr Bild in diesen Farbraum. Wenn Sie bereits ein CMYK-Bild bearbeiten, sollten Sie von dieser Umwandlung jedoch absehen. Ein Schärfen im

Schwarzkanal hat praktisch die gleichen Vorteile wie im L-Kanal. Mit „Strg/Befehl-1“ aktivieren Sie den ersten Kanal in Photoshop's „Kanäle“-Palette. Öffnen Sie jetzt den Filter „Unschärf maskieren“. Im Bild oben links sehen Sie ein RGB-Bild, nachdem eine Unschärfmaskierung mit einer Stärke von 500 % und einem Radius von 3 Pixeln im Luminanzmodus angewendet wurde. Da es sich um ein Bild mit hellen Farben und unruhigem Hintergrund handelt, sind diese übertriebenen Einstellungen besonders problematisch. Das rechte Bild dagegen wurde nach Lab konvertiert und im L-Kanal mit den identischen Filtereinstellungen behandelt.

Fazit

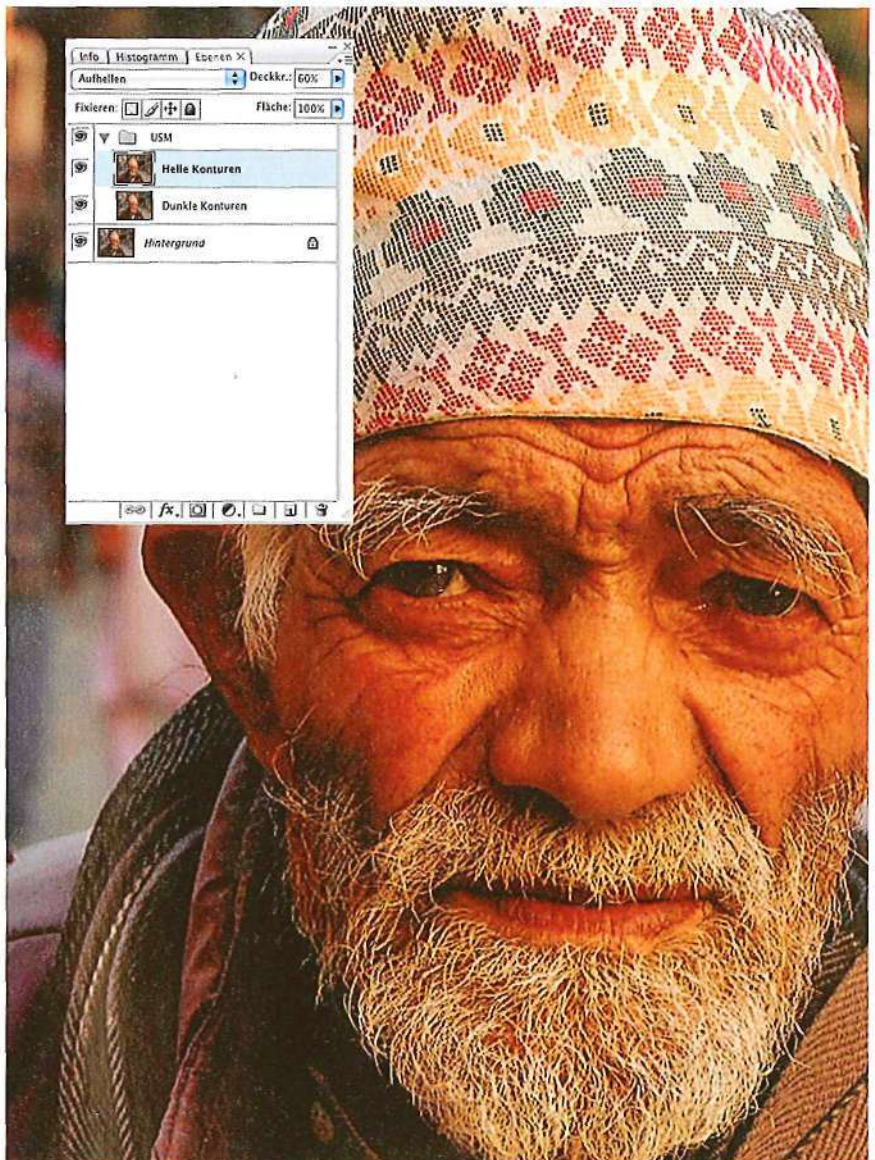
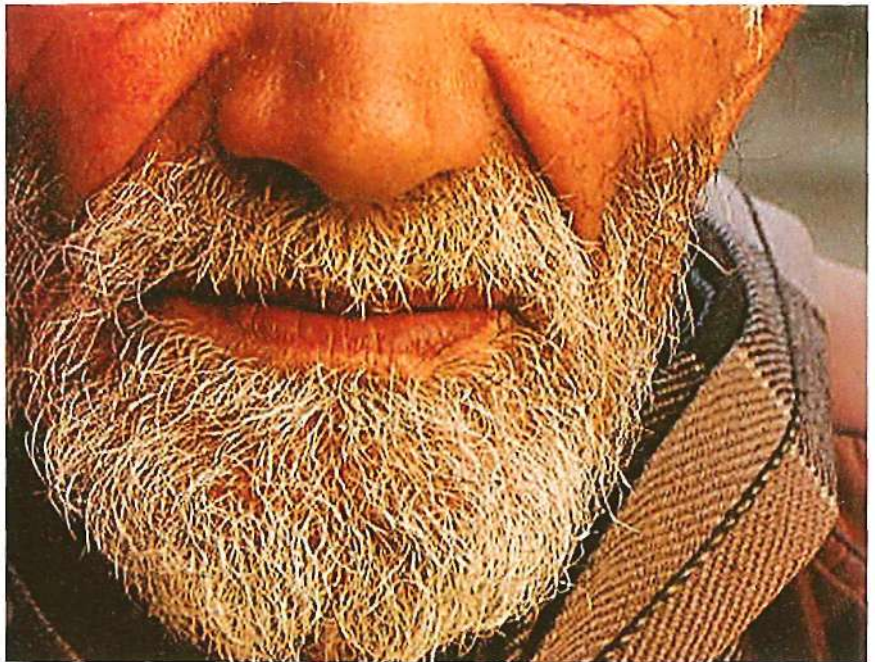
Es ist deutlich zu erkennen, dass das RGB-Bild links mehr Stellen aufweist, wo die helle Goldfarbe einer weißen Kontur weichen musste. Die Lab-Version besitzt wesentlich mehr Farbnuancen in hellen Farbbereichen. Lab profitiert hier vom größeren Farbumfang (Gamut), der dafür sorgt, dass helle Farben erst viel später verloren gehen. Dieser Vergleich macht deutlich, dass ein Schärfen im L-Kanal im Zweifelsfall für bessere Ergebnisse sorgt. Bilder mit sehr hellen Farbtönen oder Farbrauschen sind besonders für eine Lab-Schärfung geeignet.

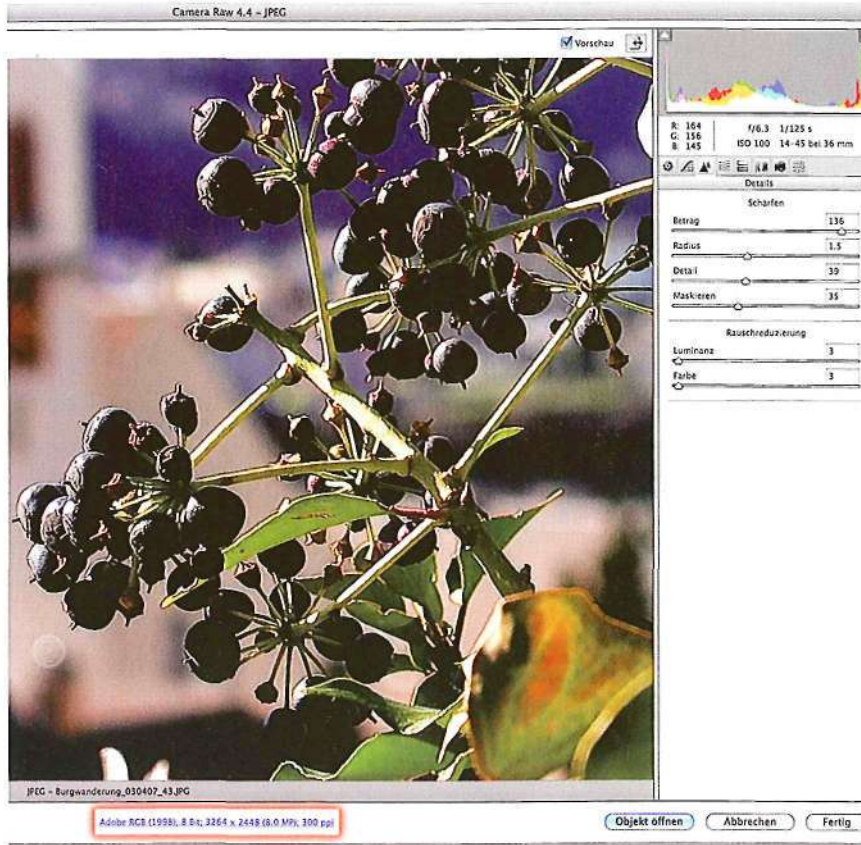
Dunkle und helle Konturen separat schärfen

Nein, diese Überschrift hat nichts mit dem „Selektiven Scharfzeichner“ zu tun. Wenn Sie einmal ein Bild mit dem „Unschärf maskieren“-Filter geschärft haben, wird Ihnen aufgefallen sein, dass dieser Filter in den zu schärfenden Bereichen dunkle und helle Konturen hinzufügt. Ist diese Kontur nicht zu stark, interpretiert unser Gehirn dies als zusätzliche Schärfe. Je nach Bild ist es allerdings durchaus möglich, dass zum Beispiel eine zu helle Kontur unser Auge stört, während die dunkle Kontur weniger auffällt.

Im Beispiel rechts oben wirkt der Bart des Mannes durch die starke Unschärfmaskierung unruhig. Schuld daran sind aber nur die hellen Konturen. In diesem Fall ist es zwingend notwendig, dass diese Konturen getrennt voneinander editiert werden können. Dies ist ohne Probleme machbar. Duplizieren Sie vor dem Schärfen die Ebene und wenden Sie den „Unschärf maskieren“-Filter auf diese Kopie an. Ändern Sie nun den Blendmodus der Ebene auf „Abdunkeln“. Dadurch werden nur noch die dunklen Konturen dieser Ebene eingeblendet. Anschließend duplizieren Sie die bereits geschärfte Ebene erneut und ändern den Blendmodus auf „Aufhellen“, was ein Betonen der hellen Konturen zur Folge hat. Am besten erstellen Sie sich mit „Strg/Befehl-G“ eine separate Gruppe für diese beiden Ebenen. Im Beispiel rechts unten wurde die aufgehellte Ebene in der Deckkraft auf 60 % reduziert. Durch diese Anpassung erscheint das Bild nun wesentlich ruhiger. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt noch der gesamten Gruppe und den beiden Ebenen eine Ebenenmaske hinzufügen. Dadurch lassen sich wahlweise die Gruppe oder nur die hellen bzw. dunklen Konturen selektiv wegmaskieren, falls dies noch nötig sein sollte.

Tipp: Diese Technik lässt sich auch recht einfach mit einer Aktion automatisieren und auf weitere Bilder übertragen.



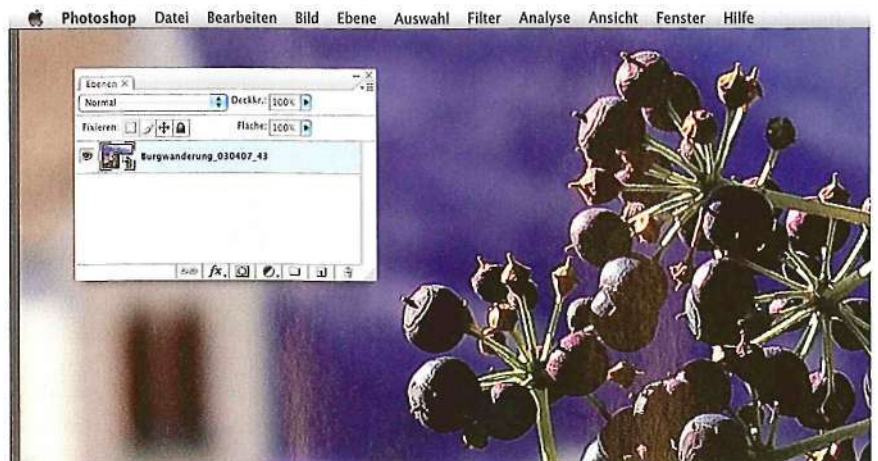
Aktivieren: **Alle lesbaren Dokumente**Format: **Camera Raw** 3.37 MB☐ Bildsequenz

Schärfen mit Camera Raw

Seit Photoshop CS3 ist das Camera Raw-Plug-in längst nicht mehr nur für Raw-Bilder zugänglich. Jetzt können auch JPEG- und TIFF-Bilder in Camera Raw geöffnet und verlustfrei bearbeitet werden. Die vorgenommenen Modifikationen werden direkt als XMP-Kommentare in die Bilder eingebettet und können jederzeit wieder editiert oder gelöscht werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um Bilder in Camera Raw zu öffnen. Sowohl Photoshop als auch Bridge und Camera Raw haben eine entsprechende Voreinstellung. Im Fall von Photoshop finden Sie diese im Bereich „Dateihandhabung“. Hier gibt es die Option „Bei JPEG-Dateien Präferenz für Camera Raw“. Achtung: Wenn Sie diese Option aktivieren, sollten Sie auch Bridge und Camera Raw entsprechend ändern. Andernfalls ergeben sich unter Umständen erhebliche Probleme. Sie können Bilder aber auch wesentlich einfacher in Camera Raw öffnen. In Photoshop's „Öffnen“-Dialog wählen Sie bei „Format“ lediglich die Option „Camera Raw“ (Bild links oben).

In Camera Raw haben Sie im Bereich „Details“ äußerst komfortable Optionen zum Schärfen Ihrer Bilder. Zwei Besonderheiten sollen hier kurz erklärt werden. Im Gegensatz zu Photoshop schärft Camera Raw Ihre Bilder nie in allen Kanälen, sondern nur in der Luminanz. Das heißt, dass Ihre Bilder nach dem Schärfen von hässlichen Farbsäumen verschont bleiben. In Photoshop CS3 könnten Sie dieses Problem umgehen, indem Sie zum Beispiel mit Hilfe von „Smartfiltern“ schärfen und den Filter auf den Modus „Luminanz“ stellen. Ein weiterer Vorteil des Schärfens in Camera Raw ist der hilfreiche „Maskieren“-Regler, den Sie so in Photoshop nicht finden. Mit Hilfe dieses Reglers können Sie die anzuwendende Bildschärfe nur auf die kontrastreichsten Stellen beschränken und ungewollte Bereiche (in unserem Fall ein weicher Hintergrund) wegmaskieren. In Photoshop würde dieses Vorgehen Mehraufwand bedeuten.

Ist Ihnen innerhalb des Camera Raw-Fensters das blaue Kästchen ganz unten schon aufgefallen? Wenn Sie darauf klicken, offenbaren sich Ihnen vollkommen neue Möglichkeiten. Hier können Sie nämlich bestimmen, ob Ihre Bilder als „Smart Objekt“ in Photoshop geöffnet werden sollen. Von diesem Vorteil sollten Sie unbedingt profitieren. „Smart Objekte“ erlauben es nämlich, zu einem beliebigen Zeitpunkt durch einen simplen Doppelklick auf die Photoshop-Ebene zurück in den Camera Raw-Dialog zu gelangen. Dadurch bleiben Ihre Korrekturen so lange editierbar, bis Sie das Smart Objekt rastern und die Korrekturen dadurch ins Bild hineinrechnen.



Hoher Radius, geringe Stärke

In der klassischen Bildbearbeitung wird der „Unschärf maskieren“-Filter meist nach einem ganz bestimmten Muster angewendet. So greift man in der Regel auf ähnliche Einstellungen zurück, wobei die Stärke grundsätzlich höher als der Radius ist. Dabei ist es ein weit verbreiteter Mythos, der besagt, dass der Radius niemals über der Stärke liegen dürfe. Dass diese Aussage nicht pauschalisiert werden darf, zeigt folgendes Beispiel.

Rechts sehen Sie das unbearbeitete Original. Das untere Bild wurde nach Lab umgewandelt und im L-Kanal mit folgenden Einstellungen geschärft: „Stärke“: 15 %, „Radius“: 160 Pixel und „Schwellenwert“: 0. Diese Kombination aus hohem Radius und geringer Stärke bewirkt, dass in den Schattenpartien des Bildes der Kontrast dezent verstärkt wird, ohne dabei die Konturen zu betonen. Wenn Sie diese Unschärfmaskierung auf einer separaten Ebene durchführen, können Sie den Grad dieser unkonventionellen Schärfung sogar noch mit Hilfe der Ebenendeckkraft oder einer Ebenenmaske steuern.



Dias und Negative digitalisieren

Tausende und Abertausende von Dias und Negativen schlummern in den Archiven und warten darauf, in einen digitalen Zustand überführt zu werden.

Sascha Steinhoff, Fotograf, Computerprofi und Buchautor, gibt Tipps und Hinweise, wie Sie dabei am besten vorgehen.



Fotos: Sascha Steinhoff

Bei der Abbildung ganz oben handelt es sich um den Scan einer 10x15 cm-Papiervergrößerung: Die Blätter zeigen kaum Details. Darunter der Scan des dazugehörigen Negativs: Sogar die feinen Maserungen der Blätter sind erkennbar. Beim Scan der Papiervorlage kommt es also zu einem spürbaren Informationsverlust. Der Scan des Negativs zeigt deutlich mehr Bildinformationen. Fotoabzüge einzuscannen ist also ein reiner Notbehelf, falls es zum Bild kein Original-Dia oder Negativ mehr gibt. Wird das Bild durch den Scan verkleinert, so kann die Qualität akzeptabel sein. An die Qualität eines hochwertigen Scans vom Negativ oder Dia kommt diese Methode aber nicht heran. Der Scan der Filmvorlage - soweit diese noch vorhanden ist - ist die eindeutig bessere Lösung. Die Bildvorlage, das Negativ oder Dia sollte man in jedem Fall behalten, selbst dann, wenn Scans in guter Qualität vorliegen. Nur die analoge Vorlage enthält alle Bildinformationen. Außerdem hat die Erfahrung gezeigt, dass analoge Bilder oft langlebiger sind als digital gespeicherte Bilddaten.

Scannen von Fotoabzügen

Gelegentlich wird in den Computerforen der Tipp diskutiert, von einem Negativ erst einen möglichst großformatigen Abzug zu erstellen und diesen dann per Flachbettscanner einzulesen. Das ist eine Möglichkeit - die Qualität ist jedoch deutlich schlechter als beim Scannen des Negativs. Besonders preiswert ist es im Übrigen auch nicht. Aus technischer Sicht handelt es sich um eine Analog-Analog-Digital-Wandlung. Aus der Vorlage wird ein Bild, das Bild wird dann eingescannt. Bei jeder Wandlung geht Information verloren, was man der Bilddatei später auch ansieht. Der zusätzliche Zwischenschritt über den Ausdruck sorgt für spürbare Qualitätseinbußen. Hat man noch Zugriff auf Originaldias oder -negative, sollte man diese direkt einscannen. Während man damit aus den Vorlagen Vergrößerungen bis zum Posterformat erzielen kann, sollte man beim Scan von Papierbildern Vergrößerungen meiden. Sinnvoller sind hier eher Verkleinerungen der Vorlage. Bereits ein 1:1-Scan vom Papierbild ist nicht optimal, bei Vergrößerungen wird es nicht besser.





Der optimale Film für den Scan

Schwarzweiß-Negativfilm? Was ist die optimale Scanvorlage? Der SW-Film jedenfalls nicht, er erlaubt keine Staub- und Kratzerentfernung per ICE, meines Erachtens ein Ausschlusskriterium. Man kann aus jedem Farbfilm digital SW-Bilder erzeugen. Die Qualitäten guter SW-Filme sind und bleiben bei rein analoger Verarbeitung ungeschlagen. Doch das leidige Problem der Kratzerentfernung erschwert es erheblich, diese Qualität in digitaler Form zu nutzen. Hochwertige Scanner bilden jeden kleinen Kratzer unübersehbar ab; das beeinträchtigt die Freude am hochaufgelösten Bild. Theoretisch kann man aus einem SW-Scan per Software alle Kratzer entfernen. Das ist aber eine mühselige und zeitraubende Arbeit, die bei größeren Bildmengen nur mit hohem zeitlichen Einsatz praktikabel ist.

Farbnegativfilm? Der Vorteil von Farbnegativfilmen ist die relative Unempfindlichkeit gegen Belichtungsfehler sowie der beschränkte Kontrastumfang. Daher sind auch mit preiswerten Scannern ganz passable Scans möglich. Schwierig ist es, die Negativvorlage mit dem gescannten Bild visuell abzugleichen. Die orangefarbene Maskierung erschwert es festzustellen, ob das Negativ überhaupt scharf ist. Welche Farben sich hinter der Maskierung verbergen, lässt sich nur mit sehr viel Erfahrung abschätzen. In Verbindung mit passenden Filmprofilen lassen sich aber ohne großen Aufwand Scans mit guten Farben aus Negativen herstellen. Negativfilme sind kratzerempfindlicher als Dias. In den meisten Fällen lassen sich diese Kratzer aber automatisch per ICE eliminieren. Für durchschnittliche Qualitätsansprüche ist Farbnegativfilm ein guter Kompromiss.

Diafilm! Diafilme haben viel leuchtendere, kräftigere Farben und einen höheren Kontrastumfang als Negativfilme. Allerdings sind nur hochwertige Filmscanner in der Lage, diese Bildinformationen in guter Qualität auszulesen. Soll heißen: Mit einem billigen Scanner hat man wenig Freude an den Scans, man muss hier schon etwas mehr investieren. Der Abgleich zwischen Bilddatei und Vorlage ist unkompliziert. Bei der Belichtung sind Diafilme wesentlich empfindlicher als Negativfilme; aus diesem Grund ist bei der Aufnahme mehr Sorgfalt geboten. Ein weiterer Vorteil: Diafilm ist etwas unempfindlicher gegen Kratzer als Negativfilm. Außerdem ist der Scan eines Diafilms immer schneller als der von Negativfilm. Es entfallen die rechenintensiven Arbeitsschritte der Invertierung sowie das Herausrechnen der orangefarbenen Maskierung des Filmstreifens. Somit benötigt man auch keine Filmprofile, damit die Farben stimmen. Wer schon beim Fotografieren weiß, dass er die Bilder später scannen möchte, sollte daher in jedem Fall zum Diafilm greifen. Wer über einen hochwertigen Scanner verfügt, bekommt von diesen Vorlagen die brilliantesten Scans, die möglich sind. So brillant wie bei der Leinwandprojektion ist allerdings auch der beste Scan nicht. Ein möglichst feinkörniger Farbdiafilm ist also die beste Vorlage für hochwertige Scans.

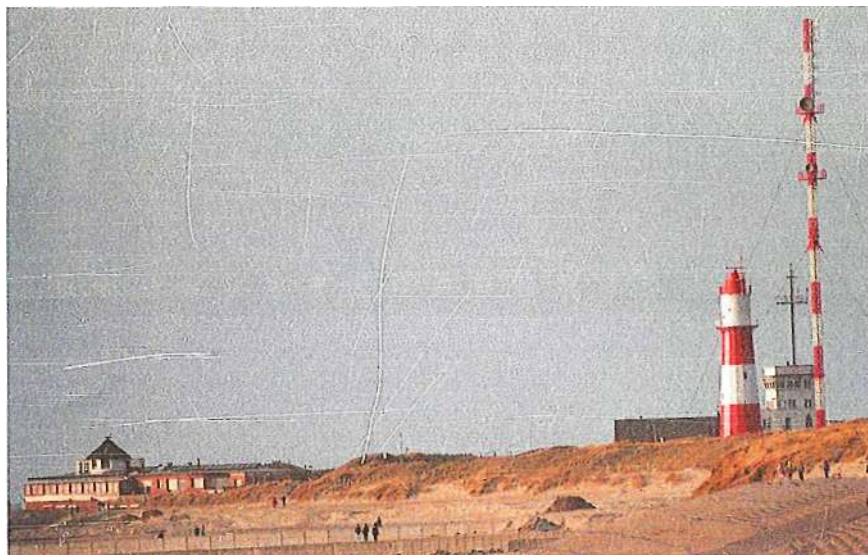
Tipp: Vor dem Digitalkameraboom haben die großen Filmhersteller übrigens noch eine Reihe von Filmen entwickelt, die speziell in der Scanbarkeit optimiert worden sind. Wer noch auf Film fotografiert und dann selbst scannt, sollte also möglichst auf Material mit dieser modernen Technologie setzen.



Diarahmen: verglast und unverglast

Dias hinter Glas liegen plan, was für die Projektion und den Scan auf den ersten Blick gleichermaßen begrüßenswert scheint. Beim Scannen stellt die Glasschicht aber ein zusätzliches Hindernis für die Bildqualität dar. Dies ist verstärkt bei Dias mit Anti-Newton-Glas der Fall. Wer seine verglasten Dias in vernünftiger Qualität scannen möchte, wird sie in glaslose Rahmen umrahmen müssen. Dies gilt sowohl für einseitig als auch für doppelseitig verglaste Rahmen.

Glaslose Rahmen sind für das Filmscannen ideal, da die störende Glasschicht fehlt. Problematisch ist hingegen in vielen Fällen die Planlage. Daher braucht man Rahmen, die dennoch eine gute Planlage gewährleisten. Bei maschinell im Labor gerahmten Dias ist der Film meistens fest im Rahmen fixiert und wölbt sich nicht. Anders sieht das bei Diarahmen aus, die dem Film keine Fixierung bieten, wie beim Hama-DSR-System. Hierauf hat die Fotozubehörindustrie reagiert und Diarahmen mit Spannvorrichtung entwickelt.



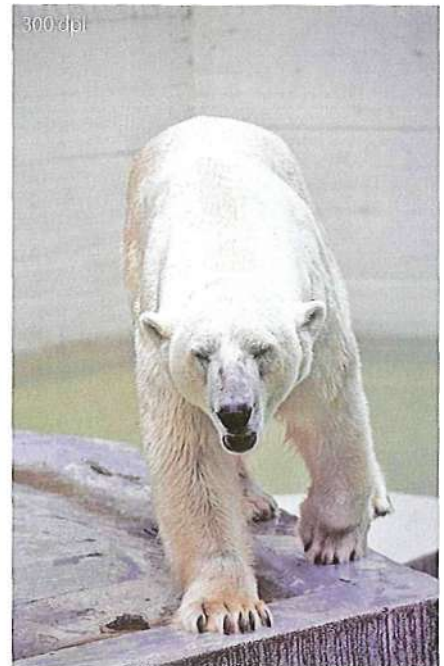
Staub- und Kratzerentfernung per Hardware Digital ICE Advanced

Benutzerfreundlicher und leistungsfähiger als Korrektursoftware sind in die Scannerhardware eingebundene Verfahren, die Staub und Kratzer per Infrarotstrahl erkennen und bei der Bilderzeugung herausrechnen. Sowohl Scannerhardware als auch Scansoftware müssen das Korrekturverfahren unterstützen. Daher gibt es auch kein ICE-Plug-in für Photoshop. Digital-ICE beseitigt sowohl in Minolta als auch Nikon-Scannern erfolgreich Kratzer und Staub. Das Verfahren funktioniert nur mit Farbnegativen und Farbdiafilmen.

Vor dem Scannen müssen die Benutzer beispielsweise von Nikon Scan die Entscheidung fällen, ob sie „kein ICE“, „ICE-normal“ oder „ICE-fein“ wünschen. ICE ist rechenintensiv, Scanzeiten verlängern sich spürbar, und die Prozessorbelastung des Rechners steigt erheblich. Dennoch ist ICE als Standardkorrekturverfahren empfehlenswert. Nachteilig sind eine gewisse Weichzeichnung und Detailverluste, verstärkt noch in der Option „ICE-fein“, mit der jedoch auch feinste Kratzer korrigiert werden. Für übliche Anwendungen ist die Option „ICE-normal“ ausreichend: Fast alle Kratzer werden eliminiert, ohne dass die Schärfe zu sehr leidet. Die Weichzeichnung bleibt vertretbar und wird beim anschließenden Schärfen fast völlig kompensiert. Nicht überall wo ICE draufsteht, ist übrigens auch ein vollwertiges ICE enthalten. So gibt es von Microtek Flachbettscanner, die ICE nur für Aufsichtsvorlagen, nicht aber für Dias und Negative anbieten, wo es viel wichtiger wäre. Bei herkömmlichen SW-Filmen verhindert das im Film enthaltene Silber die Stauberkenntnis per Infrarot. Sie werden daher ausdrücklich nicht von Digital-ICE unterstützt. Für chromogene SW-Filme, die im Farbnegativprozess C41 entwickelt werden, gilt das nicht. Kodachrom-Diafilme basieren auf einer anderen Technologie (K14) als herkömmliche Diafilme. Normale ICE-Versionen führen bei Kodachrom-Vorlagen zu deutlichen Qualitätseinbußen und sollten daher ausgeschaltet bleiben. Derzeit verfügt nur der Nikon-Scanner Super Coolscan 9 000 ED über eine ICE-Version speziell für Kodachrome-Dias. Mit dem Scanhancer funktioniert ICE aber auch bei Kodachrom.

Das hier vorgestellte Bildbeispiel ist ein Extremfall. Das Negativ weist viele und vor allem sehr tiefe Kratzer auf. Vereinzelt Kratzer und Staubkörner, die auch sorgfältig behandelte Vorlagen aufweisen, korrigiert ICE in der Regel komplett und unauffällig. Für Standardscans sollte ICE per Default auf "Normal" gestellt werden. Es ist nur in Ausnahmen sinnvoll, völlig ohne ICE zu scannen.

In unserem Beispiel machen starke Kratzer auf der Filmoberfläche das Negativ praktisch unbrauchbar. Mit der Einstellung „ICE-normal“ sind die meisten Kratzer weg. Mit „Unschärf-Maskieren“ kann die leichte Unschärfe der Korrektur wieder kompensiert werden. Nur selten ist „ICE-fein“ sinnvoll. Zwar können hiermit feinste Kratzer korrigiert werden, die Schärfe des Bilds leidet aber sichtbar.



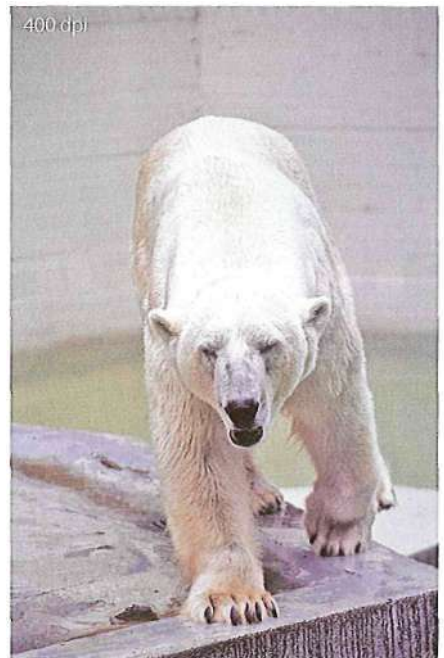
Die richtige Bildgröße und -auflösung

Der Scan einer Filmvorlage erfolgt in der Regel mit der maximalen optischen Auflösung, die der Scanner liefern kann. Schon ein Scanner mit 2 900 ppi erzielt bei einem Kleinbildnegativ ein Bild von etwa 4100 x 2700 Bildpunkten. Die dazugehörige Datei ist mit 48 Megabyte im NEF-Format etwas sperrig und für viele Anwendungszwecke, wie dem Versand per E-Mail, zu groß. In der Scandatei, dem digitalen Negativ, sollte man die Auflösung unverändert lassen. Für bestimmte Anwendungen sind Arbeitskopien in anderen Auflösungen unerlässlich.

Absolute Auflösung, relative Auflösung, Ausgabegröße

Die Auflösung einer Bilddatei wird für den Ausdruck in dpi angegeben. Eine Auflösung von 100 dpi bedeutet, dass auf einem Zoll Bildbreite 100 Bildpunkte dargestellt werden. Es handelt sich um eine relative Auflösung, die Anzahl der Pixel wird in Relation zur Bildfläche gesetzt. Diese kann beliebig geändert werden, ohne dass Qualitätsverluste auftreten (in Photoshop dafür unbedingt die Box „Bild neu berechnen mit“ deaktivieren). Wichtiger ist die absolute Auflösung, sie wird in Pixel angegeben. Die Verkleinerung der absoluten Auflösung einer Bilddatei führt zu Verlusten an Bildinformation und sollte in keinem Fall am digitalen Negativ durchgeführt werden. Die absolute Auflösung für einen Bildschirmhintergrund beträgt beispielsweise 1 024 x 768 Pixel. Aus der absoluten Auflösung in Pixel berechnet man in Verbindung mit der relativen Auflösung in dpi die Ausgabegröße in Zentimetern. Diese lästige Arbeit übernehmen gängige Bildeditoren oder -betrachter. Photoshop erlaubt, jeden dieser Parameter einzeln festzulegen. Das Programm passt automatisch die anderen Parameter proportional an.

In welcher Bildgröße die Bilddatei auf einem Ausgabegerät ausgegeben wird, hängt von der Auflösung des Ausgabegeräts ab. In unserem Fall sind die Ausgabegeräte Monitore, Drucker oder die Belichter eines Fotolabors. Um bei dem Beispiel mit dem Bildschirmhintergrund zu bleiben: Man kann es auf einem 17-Zoll oder 19-Zoll-LCD-Monitor ausgeben. Ist bei beiden Monitoren 1 024 x 768 Pixel als Auflösung für die Anzeige eingestellt, wird es einmal mit einer Bild diagonalen von 17 Zoll und einmal mit einer Diagonale von 19 Zoll ausgegeben. Die relative Auflösung unterscheidet sich, dennoch ist es in beiden Fällen formatfüllend, weil die absolute Auflösung der Monitore 1 024 x 768 Pixel beträgt. Abhängig vom gewählten Ausgabegerät sind für das Bild unterschiedliche relative Minimalauflösungen erforderlich, damit das Bild scharf dargestellt wird. Zeitschriften, Bücher und Ausbelichtungen auf Fotopapier verwenden für Bilder eine Druckauflösung von 300 dpi, Tintenstrahldrucker eine Auflösung von 200-300 dpi. Unterschreitet man diese Werte deutlich, wird das Bild unscharf.



Das gleiche Bild in unterschiedlichen Ausgabe-Auflösungen: Ab 300 dpi erscheint das Bild scharf. Noch höhere Auflösungen braucht man im Druck nicht.

Tipp: Auch wer keine Poster ausdrucken möchte, braucht eine hohe Auflösung. Sollen Ausschnittvergrößerungen durchgeführt werden, sind selbst die Qualitätsreste eines 4000- oder gar 5400-ppi-Scanners schnell ausgereizt. Voraussetzung ist allerdings eine einwandfreie Filmvorlage.

Nothilfe Tipps & Tricks



Manche Fragen unserer Leser/innen sind schon recht ungewöhnlich und erfordern einige Experimente. Aber meist finden wir eine Lösung, die Ihnen in der Praxis weiterhilft. | **Doc Baumann**



Zwischenstufen rekonstruieren

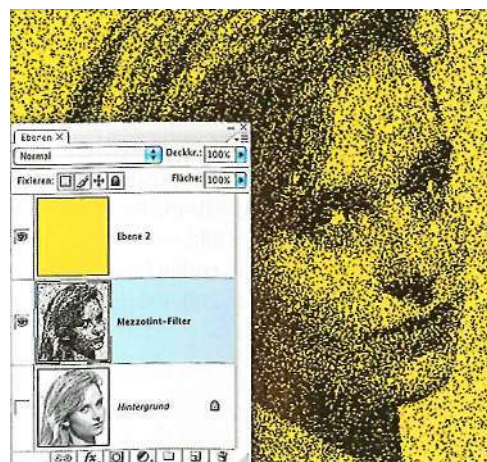
Frage: Ich habe eine ziemlich aufwendige Montage gemacht und dabei immer wieder Ebenen zusammengefasst. Nun möchte ich ein deckend eingefügtes Element doch lieber mit einem anderen Ebenenmodus versehen, dieses Stadium ist aber nicht mehr in der Protokollpalette vorhanden. Gibt es eine Möglichkeit, doch noch irgendwie darauf zurückzugreifen? Danke für Ihre Hilfe, Heiko Statt

Antwort: Manchmal geht das, aber nicht immer. Nehmen wir an, Sie haben einen Schriftzug (Ebene 2) überlagert, mit dem Hintergrund (1) vereinigt (3/A) und wollen ihm später den Modus „Hartes Licht“ zuweisen. Gehen Sie im Protokoll zurück zur Startzeile, kopieren Sie den Zustand (1) und fügen Sie das Kopierte als neue Ebene ein (4). Setzen Sie die auf den Modus „Differenz“ und reduzieren Sie die sichtbaren Ebenen oberhalb der aktuellen auf eine (5/B; Tastenkombination dafür unten rechts). Setzen Sie die Sättigung für die Ebene herab (6/C) und verstärken Sie unter „Tonwertkorrektur“ den Kontrast, bis der vom Hintergrundbild abweichende Bereich weiß erscheint (7/D). Klicken Sie in der Kanälepalette die Kompositansicht mit gedrückter Strg+V-Befehlstaste an und kopieren Sie aus der vereinigten Ebene (3) den gestalteten Text. Fügen Sie ihn als neue Ebene ein (10/E). Schieben Sie den ursprünglichen Hintergrund (4) nach oben (9) und weisen Sie einen neuen Ebenenmodus zu (F).

Ungleichmäßig aufgerastertes Bild

Frage: Ich bin fleißiger DOCMA-Leser seit der ersten Ausgabe, nun habe ich ein Problem mit einer grafischen Umsetzung: Ich möchte ein Foto so umwandeln, dass es aussieht, als sei es gerastert. Das ist an sich ja auch kein Problem, aber das Raster soll keine gleichmäßige Struktur aufweisen, sondern unterschiedliche Rasterpunktgröße und -form. Vielen Dank im Voraus, Thomas Merkel

Antwort: Verwandeln Sie das Foto zunächst durch Entsättigung in Graustufen. Dann rufen Sie „Filter > Vergrößerungsfilter > Mezzotint > Sehr großer Punkt“ auf. Ist die Körnung nicht groß genug, gehen Sie von einem kleineren Bild aus und skalieren es anschließend, danach schärfen Sie. Um eine gefärbte Version wie in dem von Ihnen mitgeschickten Beispielbild zu erhalten, überlagern Sie eine neue Ebene, füllen mit der gewünschten Farbe (oder verwenden gleich eine Volltonfarbenebene) und setzen diese auf den Modus „Multiplizieren“.



Feine Felldetails freistellen

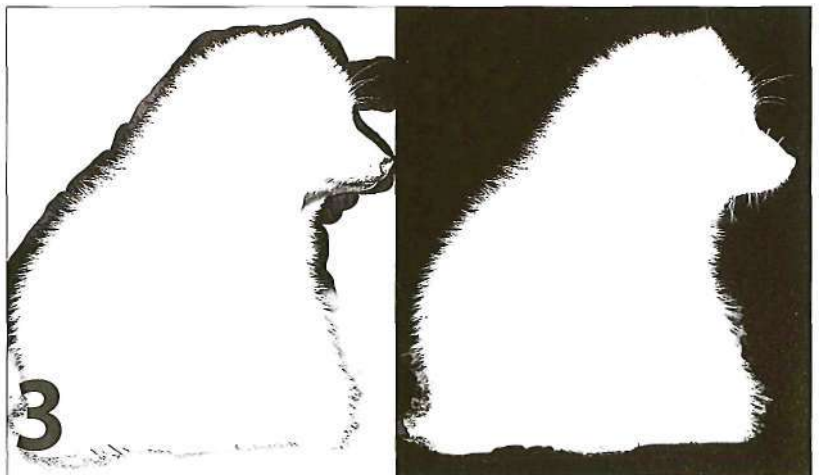
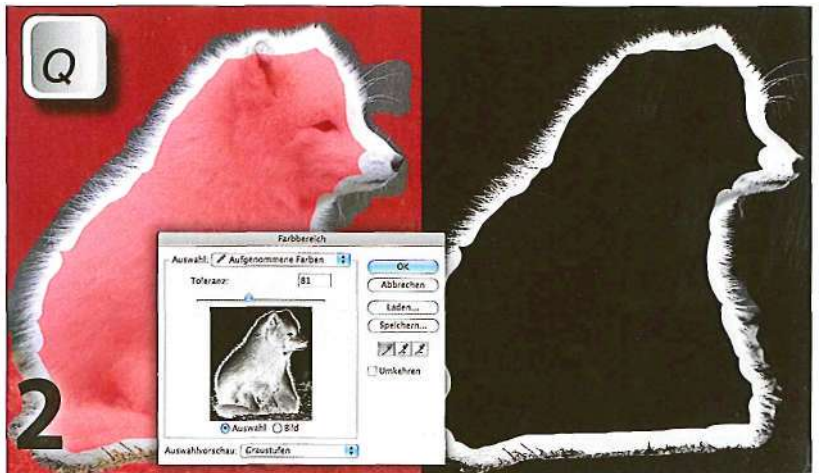
Frage: Ich habe im Norden Islands Winterlandschaften und Polarlichter fotografiert. Nur der Versuch, Polarfüchse in Schnee und Eis zu fotografieren, ist leider gescheitert. Daher meine Frage: Gestern habe ich die Tiere im „Zoo“ von Reykjavik fotografiert, leider in dem hässlichen und untypischen Gehege. Eigentlich dachte ich, es müsste sehr einfach sein, mit CS2 ein weißes Tier vor dunklem Hintergrund freizustellen und in eine Schneelandschaft zu setzen - das war auf jeden Fall falsch gedacht. Weder Kanalmasken noch das Ausblenden von Farbbereichen haben ordentliche Ergebnisse gebracht. Da sowohl meine DOCMAS als auch das „Freistellen-Buch“ u Hause geblieben sind, fällt mir momentan nichts mehr zur Lösung ein. Vielleicht hat ja Doc Baumann eine Idee? Falls das Problem auch für Photoshop-Experten interessant sein sollte, kann ich Ihnen die Beispielbilder natürlich auch als HighRes-Dateien zukommen lassen. Vielen Dank im Voraus, Jörg Hauke

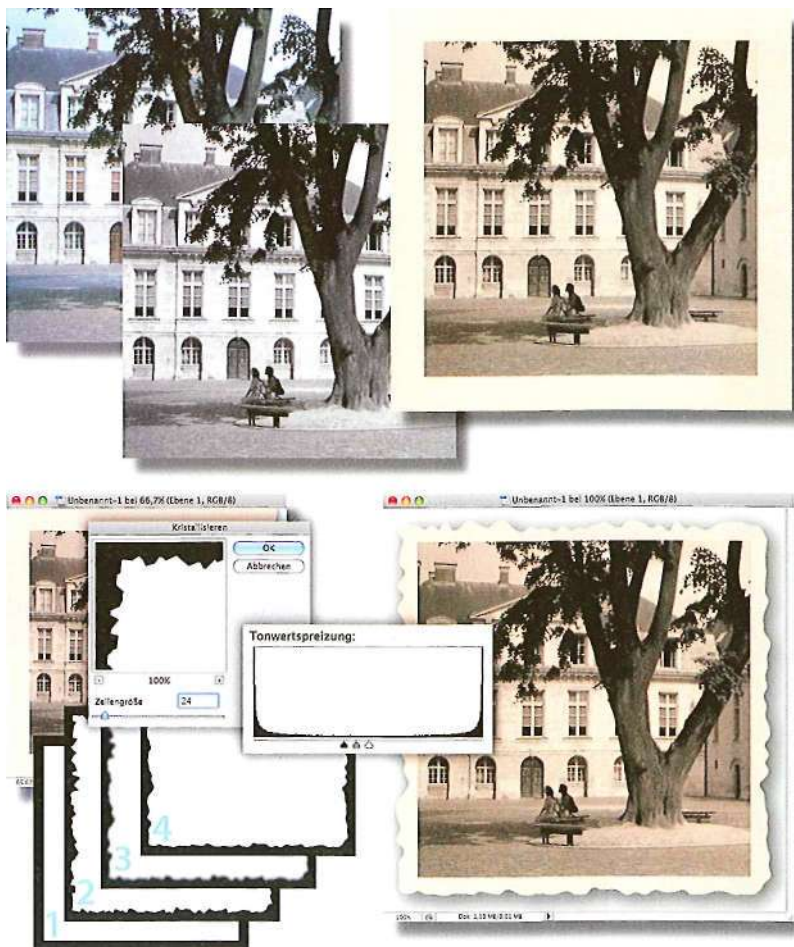
Antwort: Wichtig bei solchen diffizilen Freistellungsprojekten ist der grundlegende Gedanke, dass uns dabei lediglich die Kontur interessiert - der komplette Binnenbereich ist völlig zweitrangig und kann am Ende leicht ergänzt werden.

Ganz oben sehen Sie die beiden Bilder, die Jörg Hauke aufgenommen hat (1). Zunächst ziehen Sie das Fuchs-Bild auf die Hintergrunddatei. Drücken der Q-Taste lässt Sie in den Maskierungsmodus wechseln. Füllen Sie die Fläche mit Schwarz; in der Grundeinstellung wird das als 50-prozentige Rot-Überlagerung angezeigt. Übermalen Sie mit weißem Pinsel den Konturbereich, so dass das Fell vom Körper bis zu den Spitzen umgrenzt ist. Abermaliges Drücken von „Q“ führt zurück zum Bild und verwandelt transparente Maskenzonen in eine Auswahl (Bild 2 links). Sichern Sie die Auswahl in einem Kanal. Über „Auswahl > Farbbereich auswählen“ selektieren Sie die hellen Pixel des Fells und machen daraus eine Ebenenmaske (2 rechts).

Im oberen Bereich ist an der Maske wenig auszusetzen, im unteren enthält sie zu viele Bereiche des hellen Hintergrunds (3 links). Auf einer duplizierten Ebene löschen Sie zunächst die Ebenenmaske, laden die Konturauswahl aus dem Kanal und selektieren per „Farbbereich auswählen“ diesmal die Hintergrundbereiche im unteren Teil. Kehren Sie die Auswahl um und malen Sie in der ersten Ebenenmaske mit Schwarz (3 rechts). Gegebenenfalls wiederholen Sie beide Schritte zur weiteren Verfeinerung der Ebenenmaske.

Das direkt an den Schnee angrenzende Fell erscheint nun zu dunkel. Da die Maske jedoch korrekt ist, ändern Sie nicht diese, sondern - innerhalb der Maskierung - die Helligkeit der Bildpixel, indem Sie per „Abwedler“ die Mitteltöne um 50 Prozent aufhellen (4). Einzelne Haare wie an der Schnauze retuschieren Sie gegebenenfalls manuell mit 1-Pixel-Pinsel in der Ebenenmaske (3).





Gezackter Fotorand

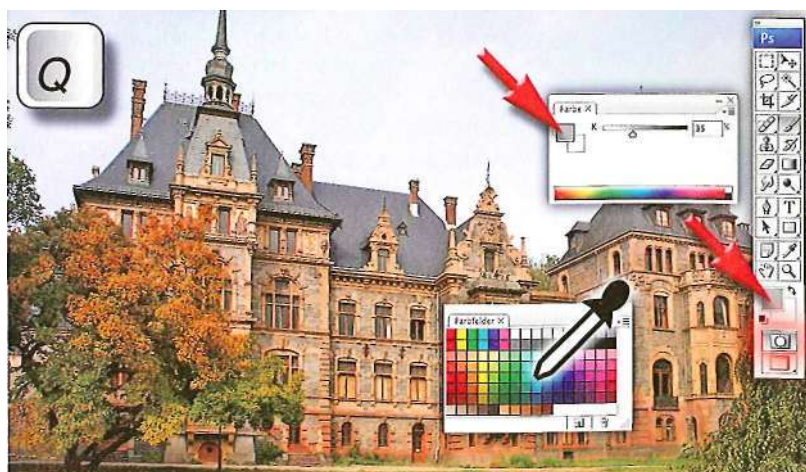
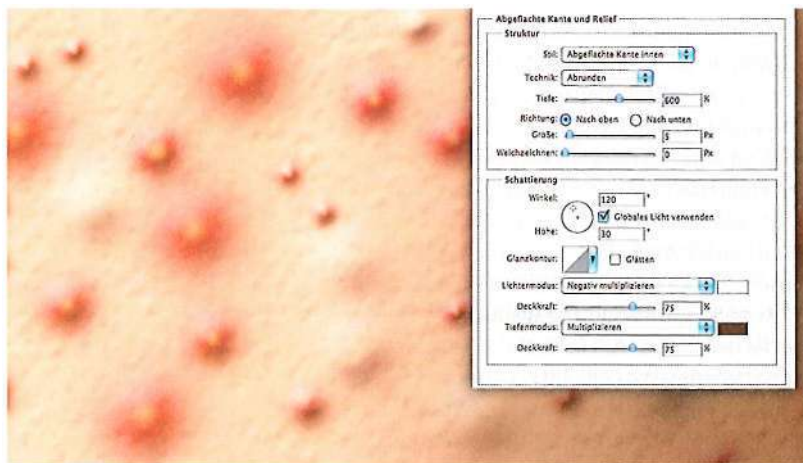
Frage: Bei dem Versuch, ein Foto auf einen alten Stil zu manipulieren, wollte ich um das Bild einen gezackten Rand legen, wie ich es noch von vielen alten Bildern kenne. Leider ist es mir nicht gelungen, ein Ergebnis zu bekommen, welches mich zufriedenstellt. Können Sie mir dabei etwas Hilfestellung leisten? Andreas Lorentzen

Antwort: Reduzieren Sie zunächst (bei Farbfotos) die Sättigung, vergrößern Sie die Arbeitsfläche und füllen Sie eine neue Ebene (Modus „Multiplizieren“) mit dem typischen „Chamois“-Ton (R: 245, G: 230, B: 200). Vereinigen Sie die beiden Ebenen (rechts). Erzeugen Sie in der Kanälepalette einen neuen Kanal, wählen Sie „Alles“ aus und verkleinern Sie die Auswahl (hier 30 Pixel). Invertieren Sie die Auswahl zum Negativ (1). Wenden Sie „Vergrößerungsfilter > Kristallisieren > 24“ an (2). Soften Sie den Kanal mit dem „Gaußschen Weichzeichner“, der verwendete Radius ist 5 Pixel (3). Öffnen Sie „Tonwertkorrektur“ und schieben Sie den Schwarz- und den Weißpunktregler zur Mitte hin (4). Danach kehren Sie zum Bild im Kompositkanal zurück, laden den vorbereiteten Alphakanal als Auswahl (Kanal-Icon in der Kanälepalette mit Strg+V-Befehlstaste anklicken), kehren diese um (Strg+/Befehls-, Umschalt- und I-Taste) und löschen den Bereich. Damit haben Sie den typischen Fifties-Scherenschnitttrand.

Pickel darstellen

Frage: Die vierte Version Ihrer Porträtveränderung zum Award (DOCMA 21, Seite 99) finde ich zwar ziemlich eklig, aber interessieren würde es mich trotzdem, wie Sie diese Pickel hingekriegt haben. Julia Friedrichs

Antwort: Die - hier künstliche - Haut wird von einer Ebene überlagert, auf die Sie weich begrenzte, runde Pinselabdrücke setzen. Die Erhebung ergibt sich durch den Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante“; die verwendeten Werte zeigt das Fenster. Auf eine Ebene darüber setzen Sie kleine gelbe Punkte. Gegebenenfalls fügen Sie eine weitere Ebene hinzu für zusätzliche Hautstruktur (ebenfalls „Abgeflachte Kante“). Das Tolle dabei: Ebenen ausblenden, und die Pickel sind weg!



Ausgewählte Farben erscheinen grau

Frage: Hi! Habe folgendes Problem: Bei Photoshop CS 3 will ich zu einer anderen Farbe wechseln. Aber egal, welche Farbe ich nehme, es kommt immer Grau oder Schwarz. Bitte hilf mir, Sascha

Antwort: Da gibt es verschiedene Möglichkeiten: Du hast ein Bild im Graustufenmodus, aber dann sähest Du in der Palette keine Farben. Wahrscheinlicher ist also, dass Du gerade eine Ebenenmaske aktiviert oder - und daran hängt es meist - versehentlich die Q-Taste gedrückt hast und Dich im Maskierungsmodus befindest. Dann erscheinen zwar Bild und Palette farbig, aber Farbfelder grau.



Moderne Zeiten

Wie analog ist die Digitalfotografie? Was hat sich beim Umgang mit heutigen Kameras im Vergleich zu früher geändert? Welchen Stellenwert die Technik hat und was Sie beim Fotografieren für ein Composing beachten sollten, zeigt **Uli Staiger**.

Schöne neue Welt. Alles digital, alles anders. Die Industrie beglückt uns jedes Jahr mit hunderten von neuen Kameramodellen vom Fotohandy bis zur 39-Megapixel-Profimaschine, ständig müssen wir neue Firmware aufspielen, sollen rätselhaftes Roh-Formate an Stelle des bequemen und liebgewonnenen JPEG verwenden und seitenweise Kameratests durchackern, wenn wir mitreden wollen. Und dennoch: Wer sich heute eine Kamera anschafft, kauft die Gewissheit mit, dass das Ding schon als schwachpixelige Knipskiste verramscht und später belächelt wird, kurz nachdem es den Discounter verlassen hat. Denn bald schon wird das teure Stück mehrere Nachfolger haben, die es zur Handschuhfachkamera degradieren.

Ist es wirklich so schlimm? Ich glaube nicht. Wer sich heute eine 10-Megapixel-Kamera zulegt, der hat in puncto Abbildungsqualität ein Gerät, das dem klassischen Kleinbildfilm in vielfacher Hinsicht ebenbürtig oder

gar überlegen ist. Auch wenn die Zeiten, als man Kameras noch für unbestimmte Zeit gekauft hat, längst passe sind, sollten wir eingedenk dieser Tatsache die Grundlagen der Fotografie eingehender betrachten.

Obwohl digitales Fotografieren sich anders anfühlt als analoges - was übrigens die meisten Fotografen bestätigen, die einmal der Verheißung des kleinen Monitors auf der Kamerarückseite erlegen sind - scheint es erstaunlich wenige Unterschiede im Handling zu geben. Zeit, Blende und Empfindlichkeit werden wie bisher auch entsprechend einer Belichtungssituation frei gewählt oder vom Messsystem der Kamera vorgegeben. Das Bildkorn ist dem Rauschen gewichen. Wo also sind sie, die großen Unterschiede? Ganz klar: Der Bedienkomfort ist gestiegen, Gewicht und Abmessungen der Gehäuse mitsamt den Kosten pro Bild drastisch gesunken. Trotz fieser Kreativfallen wie dem allgegenwärtigen Zoomobjektiv oder sich ausbreitender Löschmentalität ist eines besser

denn je: Bilder drucken, verschicken, manipulieren, bearbeiten, verfremden - oder sie zu einem großen ganzen, neuen Bild zusammenzufügen. All dies eröffnet völlig neue Möglichkeiten im Umgang mit dem bald 180 Jahre alten Medium.

Die entfesselte Fantasie gibt's aber leider nicht gratis dazu, wie eine Speicherkarte oder einen Ersatzakku an der Kasse, sie fordert in erster Linie Lernbereitschaft. Wer seine Ideen umsetzen möchte, muss anders fotografieren, muss umdenken. Nicht das eine Bild zählt, in dem die gesamte Bildaussage liegt, vielmehr ist die Idee wichtig, die aus vielen Einzelbildern zusammengetragen wird. Die Fantasie bleibt unersetzbar, doch sie erfordert einen neuen Blick, quasi eine zielorientierte Strategie, um die Einzelstücke zu erkennen und dem späteren Pixelmosaik angemessen zu fotografieren.

Was es bei der Suche nach den Bausteinen zu beachten gibt und was Sie unbedingt vermeiden sollten, erfahren Sie hier.



Alte Kamera?

Die Pixelpower der meisten handelsüblichen Kameras hat inzwischen den Qualitätsstandard des Kleinbildfilms erreicht oder überschritten. Speziell im Bereich der DSLRs gibt es erstaunliche Technik für erschwingliches Geld, vergleicht man heutige Angebote mit denen vor einigen Jahren. Dennoch: Auch wenn Sie das Gefühl haben, mit Ihrer „alten“ 6-Megapixel-Kamera, ohne Selbstreinigungssystem und starkem Bildrauschen bei ISO 1 600 fast schon einen Oldtimer zu besitzen: Fotografieren Sie damit, warten Sie nicht auf „das“ Modell. Neuere Technik hilft, doch sie macht nicht die besseren Bilder. Die machen nur Sie selbst.

Zoom Boom

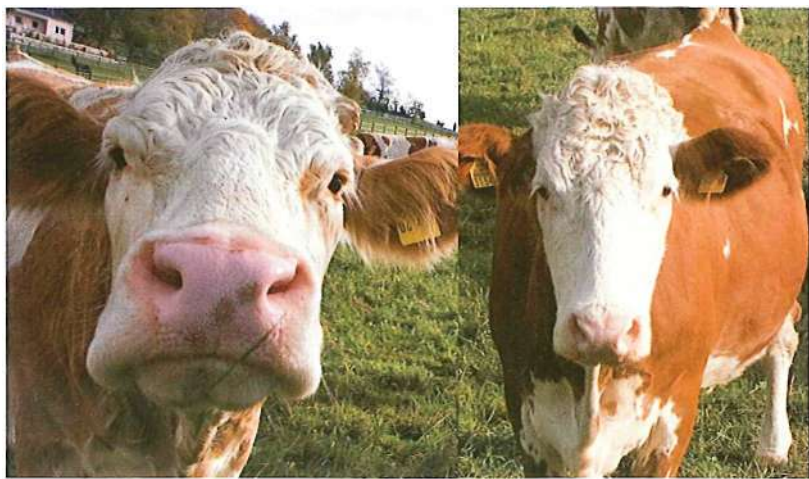
Auf den ersten Blick scheint es wie eine Befreiung: Das Zoomobjektiv ist eine tolle Sache, hat man doch vom Weitwinkel bis zum mittleren Teleobjektiv immer alles dabei. Keine Festlegung auf eine Brennweite, keine Schlepperei vieler Objektive. Aber auch leider keine Bereitschaft mehr, sich einem Objekt zu nähern oder es bewusst aus der Ferne zu fotografieren. Und doch: Nur wenige fotografische Stilmittel haben einen derart großen Einfluss auf die Bildwirkung wie die Wahl der Brennweite. Sich vorher zu überlegen, wie man fotografieren möchte, ist immer die bessere Alternative zum bequemen, aber oft unbrauchbaren Zoombild.

Rohkost

Noch immer gibt es viele Fotografen, darunter auch den einen oder anderen Profi, der das JPEG-Format so lieb hat, dass er es um nichts in der Welt eintauschen möchte. Schließlich ist der Komprimierungsverlust ja fast vernachlässigbar. Doch selbst die Automatikfunktion eines der vielen Raw-Konverter liefert ein besseres Ergebnis als die anonymen Algorithmen des Fertigproduktes JPEG, auf deren Wirkung man keinerlei Einfluss hat. Mal ganz abgesehen von nachträglicher echter Farb- oder Belichtungskorrektur, deutlich besserer Durchzeichnung von Lichtern und Schatten und zügiger Stapelverarbeitung.

Zeitrechnung

Verwacklungsunschärfe bedeutet oft das Aus fürs Bild. Leider jedoch erkennt man auf dem Kameramonitor nur die wirklich groben Schnitzer, leichtes Verwackeln bleibt verborgen. Das Problem bekommt man aber durch Beherzigen einer simplen Faustregel schnell in den Griff: Zeit und Brennweite sollten in einem direkten Verhältnis zueinander stehen, heißt: Verwendet man ein Objektiv von 50 mm Brennweite, sollte die Belichtungszeit nicht länger als 1/50 Sekunde sein. Bildstabilisierungseinrichtungen an Kamera oder Objektiv können bis zu drei Blenden- oder Zeitstufen zusätzlich bringen, die 1/50 s bei gleicher Bildschärfe auf 1/8 s verlängern.



Stitchen? Nur mit Stativ

Verwenden Sie bei der Belichtung ein Stativ, dann geht Sie das Verwacklungsproblem gar nichts mehr an, das galt schon bei der analogen Fotografie. Und spätestens, wenn Sie in der Dämmerung oder nachts bei Belichtungszeiten von mehreren Sekunden fotografieren, brauchen Sie ein solch unbequemes Stück. Auch bei der Erstellung von Panoramen sorgt ein sauber ausgeleveltes Stativ für gerade Einzelaufnahmen, aus denen sich dann ein Panorama zusammenstitchen lässt. Dabei hätten Sie dann auch gleich das Problem vielleicht zu kleiner Dateigrößen vom Tisch.



Ex Oriente lux

Die Festlegung auf eine Lichtrichtung ist eine Voraussetzung für die Einheitlichkeit des späteren Composings. Dabei sollten Sie nicht nur die Richtung, sondern auch die Art des benötigten Lichtes festlegen: Hartes, direktes Sonnenlicht wirkt brillant, erfordert aber eine sehr genaue Lichtführung und macht scharfe, manchmal nicht einfach zu gestaltende Schatten nötig. Weiches Licht wie bei bedecktem Himmel macht den Umgang mit den Motiven einfacher und lässt sich innerhalb gewisser Grenzen durch Abwedeln oder Nachbelichten sogar korrigieren. Wenn Sie Licht von rechts brauchen, die Sonne aber links steht, hilft meist das horizontale Spiegeln der Datei.



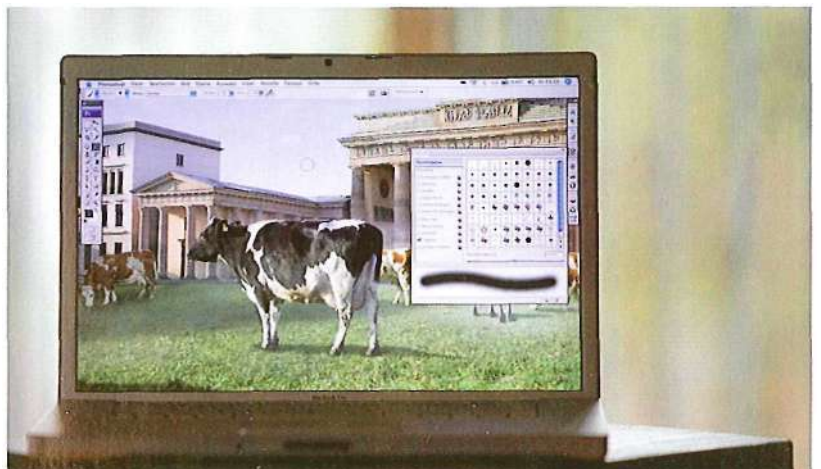
Perspektive

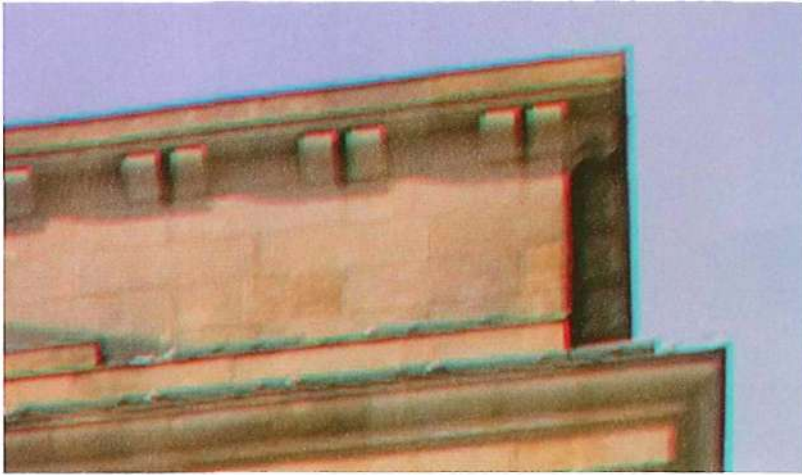
Neben dem Licht gehört die Perspektive des Motivs zu den Dingen, mit denen Sie sich vor dem Fotografieren beschäftigen sollten, da eine nachträgliche Änderung nicht oder nur in sehr engen Grenzen möglich ist. Betrachten Sie die Kuh von oben? Oder liegt der Horizont der Aufnahme weit unten, was das Tier groß und fast majestätisch erscheinen lässt? Oft sind es nur geringe Unterschiede im Standpunkt oder der Kamerahöhe, die ein Bild gegenüber ähnlichen Aufnahmen verwendbar machen, schonen Sie in solchen Situationen also nicht Ihren Auslösefinger.



Kontrolle

Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Kontrolle. Ob Brennweite, Standpunkt und damit die Perspektive passen, lässt sich ganz gut überprüfen, wenn Sie das Bild des Kameramonitor mit einem Ausdruck der Datei vergleichen, in die Sie das Motiv einbauen wollen. Das ermöglicht zumindest brauchbare Bilder und sorgt meistens für akzeptable Endergebnisse. Besser: Sie haben einen Rechner dabei, stellen das Motiv grob frei und überprüfen, ob es passt oder ob und wie Sie Ihren Standpunkt ändern müssten, um es passend zu machen.





Schmuddelecke

Wenn möglich, vermeiden Sie das Ausnutzen des Formates speziell in den Ecken. Nicht alle Objektive sind asphärische Glaswunder, die Fehler wie chromatische Aberration, Randunschärfen oder Verzeichnung bei Weitwinkeln so weit ausgleichen, dass sie vernachlässigbar werden. Auch wenn der eine oder andere Bildfehler bereits bei der Konvertierung von Raw nach TIFF ausgeglichen werden kann, so haben Sie weniger Arbeit, wenn sich ein Motiv, das später freigestellt werden soll, in der Bildmitte statt am Rand befindet.



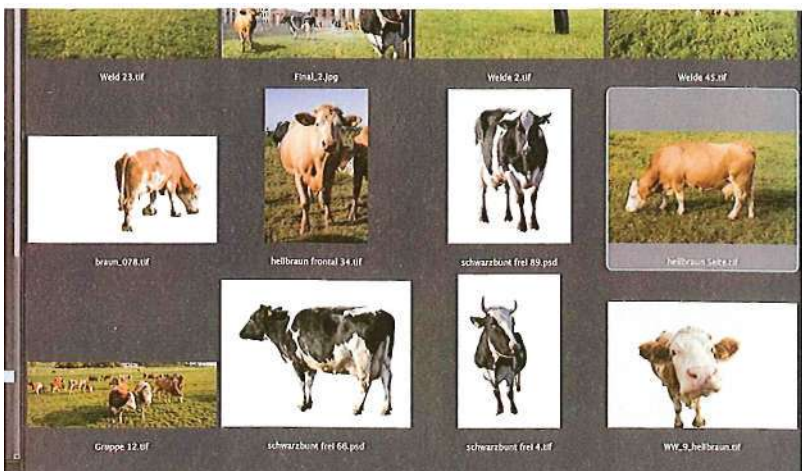
Größe

Natürlich ist die Auflösung einer Datei eine ihrer wichtigsten Größen, je feiner nämlich, desto schärfer und detailreicher wirkt das Bild. Man sollte aber, sofern möglich, die ungefähre Größe des jeweiligen Details schon vor der Aufnahme festlegen, mit anderen Worten: Ein kleines Detail sollten Sie so fotografieren, dass Größe und Auflösung passen. Hochinterpolieren würde bedeuten, die Qualität zu verschlechtern, während im umgekehrten Fall oft das Problem auftritt, dass bei formatfüllender Abbildungsgröße die Schärfentiefe zu gering ist, was sich in sehr störender, partieller Unschärfe äußert.



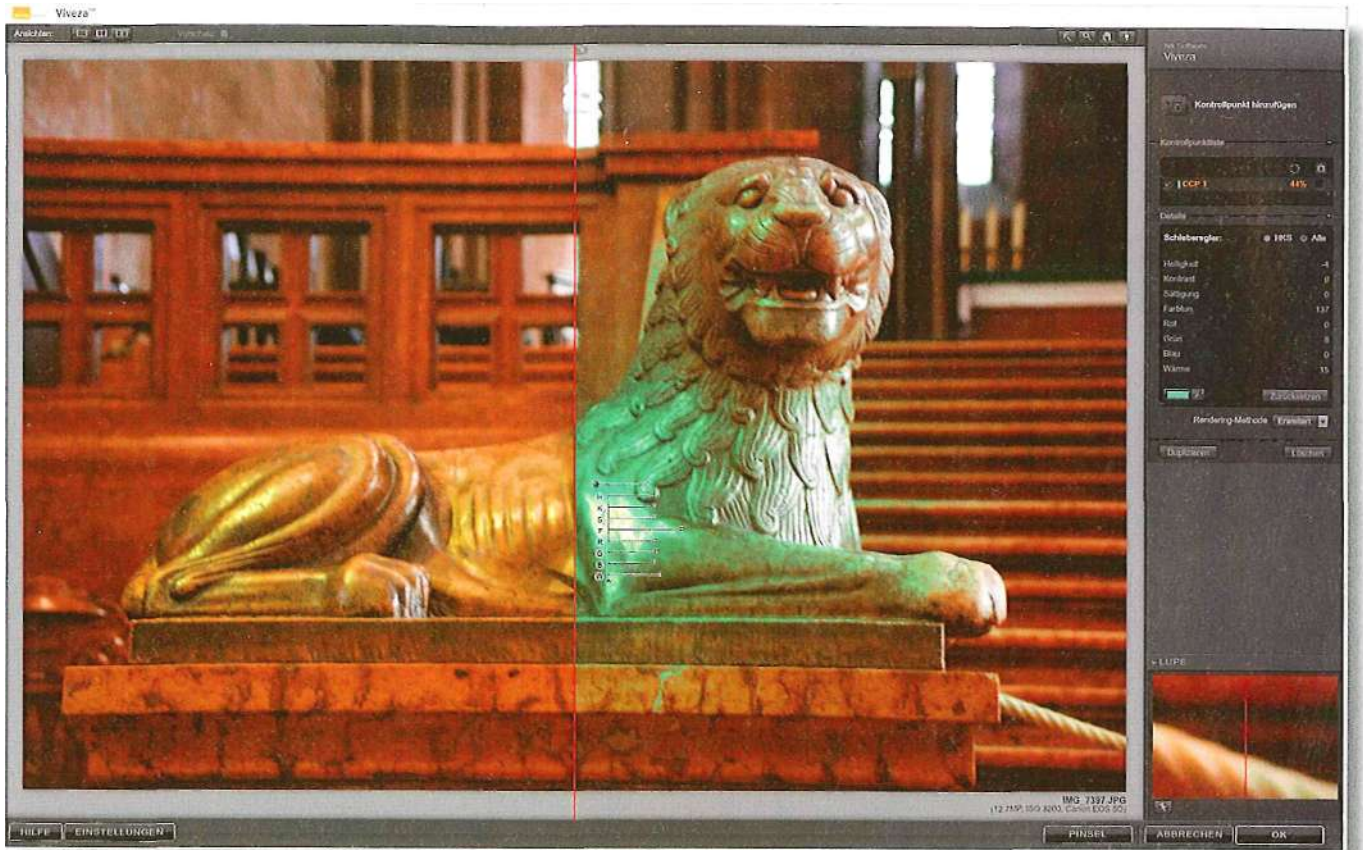
Umgebung

Freistellen von Motiven und Bildteilen gehört beim Composen zu den Tätigkeiten, die zwar zeitintensiv sind, sich aber schon beim Fotografieren gut vorbereiten lassen. Vermeiden Sie unruhige Hintergründe, sie machen ein schnelles und vor allem überzeugendes Freistellen schwer. Sorgen Sie für genügend Kontrast von Motiv und Hintergrund, egal ob er sich aus unterschiedlichen Farben oder gut zu unterscheidenden Helligkeitswerten ergibt.



Archiv

Motive, die Sie in unterschiedlichen Größen oder Erscheinungsformen immer wieder benötigen, sollten Sie archivieren. Dazu gehören bei mir Himmel, Wellen, Wasserflächen, Flugzeuge, Schiffe und technische Strukturen. Dies setzt voraus, stets eine Kamera dabei zu haben, denn gute Motive lassen sich schlecht vorhersehen. Machen Sie sich dies zur Gewohnheit und Sie werden schnell ein gut sortiertes Archiv vorweisen können. Wenn Sie dann nicht vergessen, die vielen Bilder auch noch zu verschlagworten, finden Sie sie sogar in der Bilderflut jederzeit wieder.



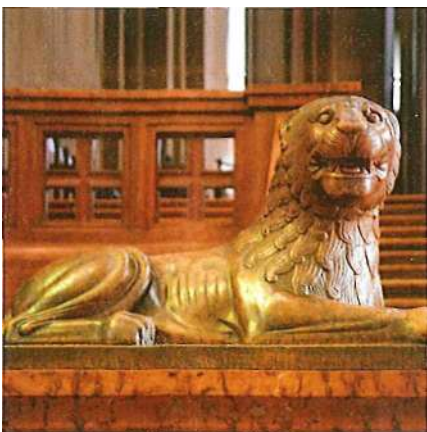
Plug-ins zur Farbsteuerung

Nik Software stellt mit Viveza ein bereits bei Nikon Caputure NX bewährtes Modul für intuitive Farb- und Helligkeitseingriffe vor, und Akvis kommt mit der Tiefen/Lichter-Alternative Enhancer. | **Doc Baumann**

Bildbereiche hinsichtlich Helligkeit, Kontrast und Farben verändern zu können, ohne zuvor mühsam eine Auswahl anlegen zu müssen, gehört sicherlich zu den Träumen vieler Bildbearbeiter. Das neue Plug-in Viveza von Nik Software zeigt einen Weg dorthin auf. Nach Öffnen des Plug-in-Fensters klicken Sie rechts oben auf das Icon für „Kontrollpunkt hinzufügen“ (Abbildung oben), danach auf die Stelle im

Bild, welche die zu modifizierende Farbe hat. Das Programm setzt einen grauen Punkt, für den sich an einem Schieberegler der Wirkungsradius einstellen lässt; darunter finden sich verästelt die eigentlichen Einstellregler für Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Farbton, R-, G- und B-Werte sowie Wärme (Bild unten in der Mitte). Da die vorgenommenen Veränderungen wahrscheinlich über den intensierten Bereich hinausragen, setzen Sie wei-

tere Kontrollpunkte (oder duplizieren den vorhandenen über das Menü oder per Alt-Ziehen). Rechts im Fenster finden Sie eine Liste der - in der internen Terminologie U Points genannte - Kontrollpunkte, die separat deaktiviert werden können und zu denen jeweils alle Werte numerisch angezeigt werden. Außerdem lässt sich hier an einem Button die aus dem Wirkungsradius generierte Maske anzeigen. Zunächst vermisst man





bei dieser Methode einen weiteren Regler, der die Toleranz der Farbbähnlichkeit steuert. Doch das gehört zum Konzept - schießt die Wirkung über das vorgesehene Ziel hinaus, sollen zusätzliche Kontrollpunkte das in Schach halten, die an weiteren Stellen des Bildes eingefügt werden. Das dritte Bild auf der Seite gegenüber zeigt das Ergebnis - Sokele und Hintergrund des Löwen sind hier durch neue Markierungen ausgeglichen.

Ein weiterer Vorzug des Plug-ins ist, dass es das Smart-Filter-Konzept von Photoshop CS3 unterstützt (und neben allen Bildbearbeitungsprogrammen mit ladbaren Plug-ins übrigens auch Aperture).

Niks Viveza-Filter gibt es zum Preis von 250 Euro für Windows und Mac; mehr erfahren Sie auf <http://www.niksoftware.com/viveza/de/entry.php>.

Akvis Enhancer

Deutlich billiger ist mit 53 Euro ein neues Plug-in von Akvis mit der Bezeichnung Enhancer. Sein Einsatz ist allerdings aus zwei Gründen eher bei Programmen sinnvoll, die nicht über die bei Photoshop als „Tiefen/Lichter“ bezeichnete Funktion verfügen: Zum einen sind die Ergebnisse meist weniger gut als die Photoshop-eigenen, insbesondere dunkelt zusätzliche Zeichnung in den Lichtern Tiefen so ab, dass das vom Detail-Regler für die Schatten nicht immer hinreichend ausgeglichen wird (unten rechts). Bessere Resultate entstehen allerdings, wenn man die bei „Tiefen/Lichter“ mitunter ausgeprägten Kontureffekte berücksichtigt (etwa im Bild unten in der Mitte bei den Bergen am linken Bildrand gut zu erkennen). Obwohl das Plug-

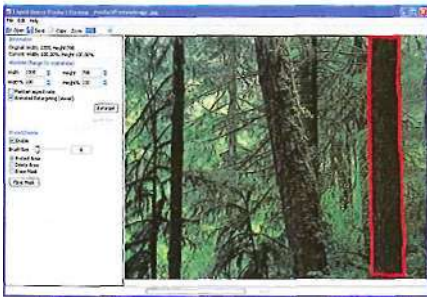
in so programmiert wurde, dass es auch auf den schnellen Intel-Macs läuft, ist es gegenüber der entsprechenden Photoshop-Funktion sehr träge; die Vorschau wird nur dann in akzeptabler Zeit aufgebaut, wenn Sie deren Auflösung stark herabsetzen, und nach Bestätigung des OK-Befehls dauert es abermals eine Weile, bis die Korrekturen ins Bild gerechnet werden. In der Einstellungsleiste rechts finden Sie oben unter „Modus“ zwei weitere Optionen: „Focus“ dient zum Schärfen; in der Stand-Alone-Version können Sie zudem mehrere unterschiedlich belichtete Bilder laden und per HDR kombinieren.

Enhancer unterstützt nicht Photoshop's Smart Filter, kann allerdings in Aktionen eingebunden werden. Weitere Infos zur Software finden Sie im Web unter <http://akvis.com/de/enhancer/index.php>



Software

Mit dem Erwerb der Software **Liquid Resize** hat der amerikanische Softwareanbieter OnOne (www.ononesoftware.com) zu Beginn des Jahres die Entwicklung einer vielversprechenden Anwendung in Aussicht gestellt, mit der sich Bilder unproportional und inhaltsbezogen skalieren lassen, ohne dass dies als sichtbare Verzerrung auffällt. Die Anwendung 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. Eine kostenlose Betaversion für Mac OS X und Windows steht auf den Internetseiten von OnOne jetzt zur Verfügung, ein Photoshop-Plug-in ist für Mitte 2008 angekündigt. Da die Software noch in einem frühen Entwicklungsstadium ist, darf man auf weitere Funktionen und Verbesserungen gespannt sein.



Die basiCColor GmbH (www.basiccolor.de) hat eine verbesserte Version von **basiCColorprint** mit zahlreichen Neuerungen vorgestellt. Die Software profiliert Drucksysteme und erstellt ICC-Druckerprofile für RGB- und CMYK-Drucker wie Fotobeleichter, Laser- und Tintenstrahldrucker (mit oder ohne RIP), Large-Format-Printer, Digitaldruckmaschinen und Druckverfahren aller Art. Dabei lassen sich drucktechnische Parameter wie UCR oder GCR einstellen und kontrollieren. Das Gamut-

Mapping im perceptiven Rendering Intent wurde laut Anbieter erstmals in einem Profilierungsprogramm flexibel gestaltet. Die Farbraumkompression kann stufenlos eingestellt werden, wodurch der Anwender nicht weiter auf eine einzige Voreinstellung des Herstellers angewiesen ist. Die neue Version erstellt ICC-Profile durch einfaches Ziehen der Messwertdatei auf das Symbol einer individuellen Voreinstellung. Unterstützt werden die gängigsten Spektralfotometer, alle Messdateien nach ISO-Standard und alle gängigen Drucker-Targets. Der empfohlene Verkaufspreis von basiCColorprint v3 inkl. Messprogramm „basiCColor catch“ wird mit 1 425,62 Euro angegeben.

Der Foto-Dienstleister CeWe Color (www.cewe.de/fotobuch) hat mit **Fotobuch Pro** eine Profi-Version seiner Gestaltungssoftware für Fotobücher angekündigt. Über den angebotenen Designmanager, eine übersichtliche Seitennavigation und eine gut strukturierte Benutzeroberfläche sollen sich Fotos komfortabel verarbeiten und in das Layout einfügen lassen. Das Programm verfügt zudem laut CeWe über umfangreiche Bildbearbeitungstools zur Farbkorrektur, Schärfung, Kontraststeigerung und Gammakorrektur. Um Farbstörungen zu reduzieren, soll die Software eine HDR-Unterstützung bieten. Bilder können verlustfrei gespiegelt, gedreht, gekrümmt oder weich gezeichnet und anschließend mit der Freistell-Funktion aufbereitet werden. Neben 250 integrierten Designvorlagen gibt es zusätzlich für alle CeWe Fotobuch-Formate die Möglichkeit, individuelle Vorlagen zu erstellen und zu speichern.

Adobe hat für das **Camera Raw-Plug-in** und **Lightroom** jeweils ein Update mit der zusätzlichen Unterstützung von folgenden Digitalkameras bereitgestellt: Canon EOS 450D (Digital Rebel XS/EOS Kiss X2), Fujifilm S100FS, Nikon D60, Olympus SP-570 UZ, Pentax K20D und K200D sowie die Sony A200, A300 und A350. Darüber hinaus wurde in Lightroom 1.4.1 der Druckertreiber für Mac OS X 10.5 verbessert. Die Aktualisierungen können als Lightroom 1.4.1 bzw. Camera Raw 4.4.1 von der Adobe-Website (www.adobe.com/downloads/) oder über den Adobe Update Manager heruntergeladen werden.

Plug-ins



Mit dem Update auf Aperture 2 hat Apple eine neue, offene Plug-in-Architektur eingeführt, die der Integration von Dritt-Hersteller-Plug-ins für mehr Bildbearbeitungsfunktionen den Weg bahnt. Als erste Erweiterungen sind die **Dfx Digital Filter Suite 1.0** von Tiffen, **Light! 3.5**, **Ozone 2.5** und **Power Stroke 1.0** von Digital Film Tools sowie **Viveza** von Nik Software erhältlich. Demoverionen gibt es unter www.apple.com/downloads/macosx/aperture/.

Als Alternative zu Microsofts HD-Photo speziell für die komprimierte Speicherung von HDR-Bildern versteht sich das kostenlose Photoshop-Plug-in **XDepth**. Es soll im Vergleich zu HD-Photo eine wesentlich effektivere und schnellere Bild- und Videokompression bei gleichzeitiger Kompatibilität mit dem JPEG-Format ermöglichen. Die Dateien mit der Endung „.xdp“ können durch das manuelle Ändern der Dateiendung in „.jpg“ von allen JPEG-kompatiblen Programmen

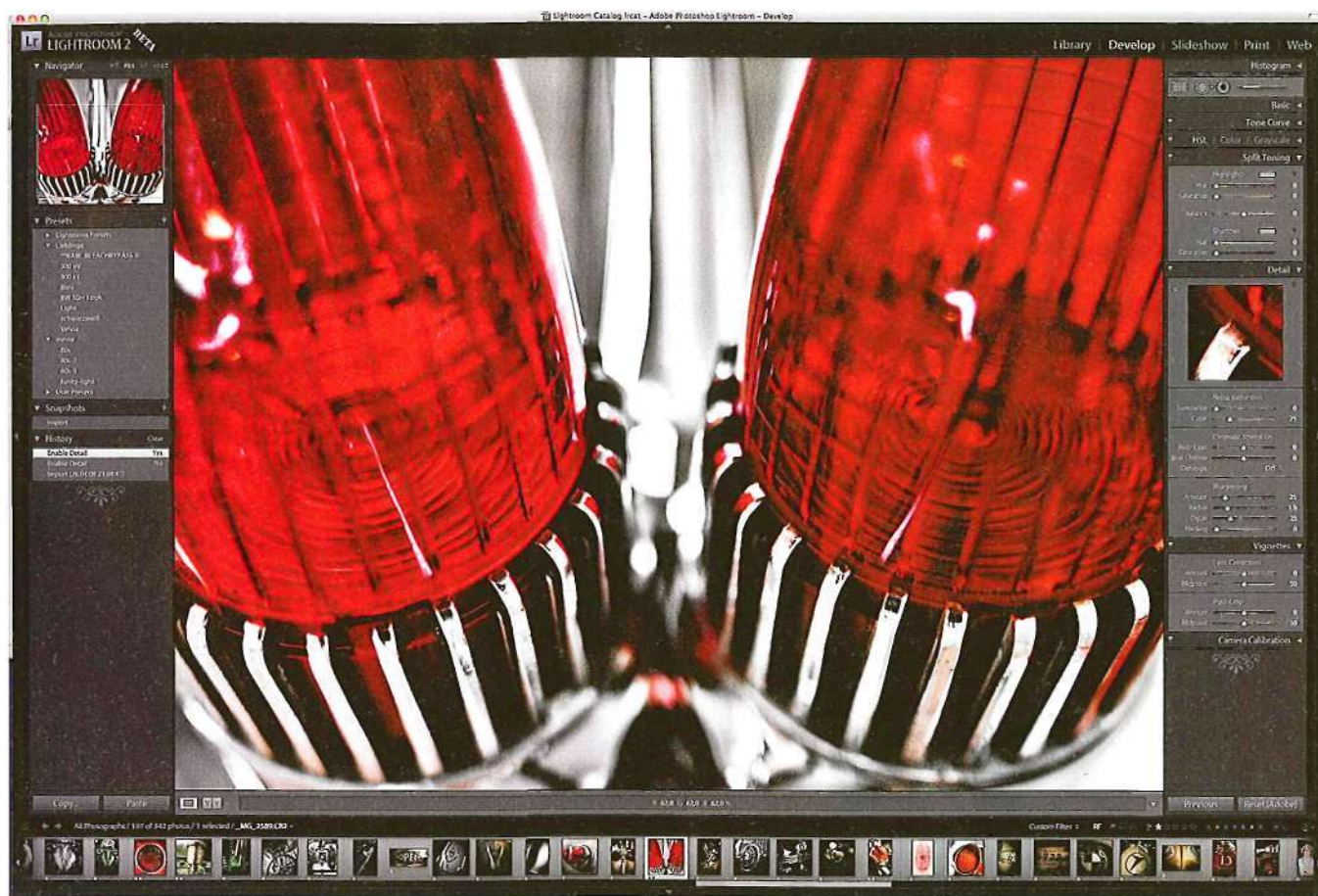


geöffnet werden, zudem werden sie dann von jedem Betriebssystem erkannt und in der Explorer-Vorschau oder mit einem Bildbetrachter angezeigt. Photoshop öffnet auch die umbenannten Dateien noch als HDR-Bilder. Für die Darstellung im Browser ist ein ebenfalls kostenloses ActiveX-control-Plug-in erforderlich, das derzeit jedoch nur für den Internet Explorer erhältlich ist. Die Betaversion für Mac und Windows kann von der XDepth-Webseite heruntergeladen werden. Das Zusatzmodul läuft mit Photoshop CS2 und CS3 unter Windows. (www.xdepth.com)



Für den schmalen Geldbeutel hat der Franzis Verlag (www.franzis.de) ein weiteres Grafikpaket auf der Basis von **Nik Dfine 1.0** aufgelegt. Das Plug-in lokalisiert und bereinigt Rauschen und andere Störfaktoren in digitalen Bildern und läuft u. a. mit Photoshop bis CS2 (unter Windows auch CS3), Photoshop Elements 1 bis 4.0, Microsoft Digital Image Pro, Corel Photo-Paint, Corel Paint Shop Pro und Ulead PhotoImpact. Erforderliche Kameraprofile sind für die meisten gebräuchlichen Modelle der führenden Hersteller verfügbar und werden kontinuierlich ergänzt. Im Paket enthalten sind neben der älteren Version 1.0 von Nik Dfine (www.niksoftware.com) 6 000 lizenzfreie Bilder und 1 000 True Type-Fonts. Die „Nik Dfine 1.0 Grafiksuite“ kostet 49,95 Euro.

In einer neuen Version erschienen ist die ebenfalls auf Rauschminderung spezialisierte Software **Noise Buster** des russischen Softwarehauses Akvis LLC (www.akvis.com). Der verbesserte Algorithmus soll das Rauschen in einem digitalen Bild entfernen, ohne die Kanten von Objekten zu verwischen. Die automatische Filterung arbeitet laut Akvis präziser als in der Vorversion. Auch die neu hinzugekommenen Einstellungsparameter „Mikrodetail“ und „Unschärf maskieren“ sollen zu besseren Ergebnissen beitragen. Benutzerdefinierte Presets aus einer früheren Programmversion können aufgrund des geänderten Algorithmus nicht mehr verwendet werden. Noise Buster 6 ist als eigenständige Anwendung oder als Plug-in für Photoshop, Photoshop Elements, Paint Shop Pro und andere Bildbearbeitungsprogramme erhältlich und kann unter OS X ab 10.3.9 oder Windows NT, 2000, XP und Vista betrieben werden. Die Standalone-Version und das Plug-in kosten jeweils 39 Euro, in Kombination sind es 44 Euro. Für registrierte Anwender ist das Update kostenlos.



Hellkammer zwei

Die Entwicklerversion von Lightroom 2 gibt es seit kurzem zum öffentlichen Test als kostenlosen Download. Wir haben die erstaunlich stabile Beta im Praxisalltag getestet. [**Christoph Künne**

Mit der Vorstellung von Apples Aperture 2 Anfang des Jahres ist Adobe in Zugzwang geraten, seine Position als Lieferant des multifunktionalsten Raw-Converters für gehobene Ansprüche zu verteidigen. Als Resultat kommt die Version 2 von Lightroom, derzeit nur erhältlich als englische Beta-Version auf www.labs.adobe.com. Erfreulicherweise zeigt die Software eine Qualität und Stabilität, von der sich andere Anbieter bei ihren Endprodukten eine Scheibe abschneiden könnten.

Neue Funktionen

Die Liste der Funktionen ist lang, aber abgesehen vom Retusche-Pinsel, der es ermöglicht, Korrekturen einfach und punktuell aufzumalen, sind die meisten hinzugekommenen Features eher Optimierungen des Vorhandenen. Das darf keineswegs abwertend verstanden werden, denn die Verfeine-

rungen haben es in sich und beschleunigen die Arbeit erheblich. Nur sollte man nicht erwarten, in der neuen Version auf allzu viel augenscheinlich Neues zu stoßen. Wert haben die Entwickler auf die Verbesserung der Kollektions-Funktion gelegt. Konnte man in Lightroom 1 Kollektionen nur in der Bibliotheksansicht zusammenstellen, kennt Lightroom 2 auch funktionale Kollektionen, etwa für Diashows, Drucke oder Web-Galerien, die in den jeweiligen Modulen erzeugt werden. Außerdem gibt es nun auch „intelligente“ Kollektionen, die Bilder nach einem oder mehreren Merkmalen wie IPTC- oder EXIF-Tags, Daten, Stichwörtern oder Bewertungen oder aus dem Gesamtbestand herausfiltern. Damit die Liste der eigenen Kollektionen nicht unübersichtlich wird, lassen sie sich in Sets zusammenfassen, die man bei Bedarf ähnlich einer Festplattenstruktur ineinander verschachteln kann. Komfortabler ist auch der Zugriff auf die Filterfunktion

geworden, mit der sich die Suche nach einzelnen Bildern beschleunigt, die bestimmte Merkmale aufweisen.

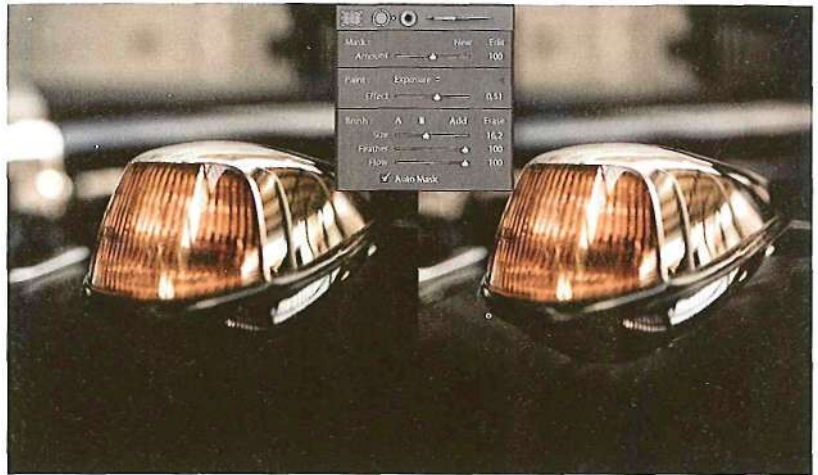
Lightroom unterstützt jetzt einen zweiten Monitor, den man zum Beispiel nutzen kann, um sich Vergleichs-, Übersichts- oder Vergrößerungsdarstellungen anzeigen zu lassen. Die Funktion lässt sich praktischerweise auch auf Systemen mit einem Monitortaufrufen. Dort wird dann ein zusätzliches Fenster eingeblendet.

Vorzüge im Alltag

Schon die in der Beta implementierten Features machen viel Spaß und vergrößern die Gestaltungsfreiheit, bevor man zu Photoshop wechseln muss. Sie beschleunigen zudem die Abarbeitung großer Bilderstapel und die Verwaltung. Im Stillen hoffen wir jedoch, dass sich in der finalen Version noch ein paar zusätzliche Helferlein finden.

Retuschepinsel

Im ersten Moment wirkt der Retuschepinsel wie ein praktisches Abwedel-/Nachbelichtungswerkzeug. Schaut man etwas genauer hin, zeigen sich darüber hinausgehende Qualitäten. So kann man die damit erzeugten Korrekturen zum Beispiel nach vorgenommenem Aufpinseln finetunen. Das bedeutet, ihre Intensität und Auftragsform lässt sich nachträglich einstellen. Auch der eingesetzte Bearbeitungseffekt bleibt variabel. Zur Wahl stehen Belichtung, Helligkeit, Sättigung, Klarheit und Farbton. Es gibt außerdem eine recht brauchbare automatische Maskierung, und natürlich lassen sich beliebig viele verschiedene einzeln steuerbare Korrekturen ins Bild bringen.



Bildpaket-Ausgabe

Konnte man in der Vorversion die Bilder zum Ausdruck nur auf einer regelmäßigen Rasteraufteilung ausdrucken, beherrscht Lightroom 2 nun zusätzlich die Gestaltung von Druckvorlagen, wie man es von Photoshop's „Bildpaket“ her kennt. Man muss sich jedoch - im Gegensatz zum Bildpaket von Photoshop - entscheiden: Entweder ein Bild mehrfach im Bildpaket-Modus ausgeben oder mehrere verschiedene Bilder in der Rasterdarstellung. Individuelle Layouts lassen sich allerdings gegenüber der umständlichen Vorgehensweise in Photoshop's Bildpaket-Funktion weit komfortabler gestalten.



Vignetten

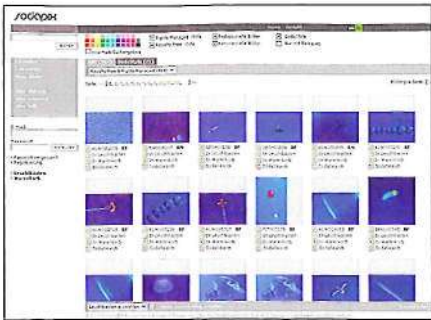
Seit es die Vignettenfunktion in Photoshop gibt, haben sie viele Fotografen genutzt, um, entgegen der ursprünglichen Idee, Vignettierungen nicht auszugleichen, sondern sie im Gegenteil zu verstärken. Das funktionierte bisher in Lightroom allerdings nur reibungslos, wenn man seine Bilder zuvor kaum oder gar nicht beschnitten hatte. Um Vignetten auch auf erheblich beschnittene Bilder anzuwenden, gibt es nun die „Post-Crop“-Funktion, mit deren Hilfe man sich den Umweg über Photoshop's Verzerrenfilter „Objektivkorrektur“ erspart.



Teiltonung

Hat man bisher beim Teiltonen zunächst die Sättigung der Teiltonung und im zweiten Schritt die Farbigkeit per Schieberegler austariert, gibt es nun eine komfortablere Option, die Lichter- und Tiefenfärbung eines Fotos den eigenen Vorstellungen anzupassen. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Farbfeld und verschieben Sie dann den Markierungspunkt auf der Farbspektrumdarstellung. Sie sehen die Veränderungen sofort in der Vorschau und kommen in der Regel auf diese Weise schneller zum Ziel - vor allem dann, wenn Sie noch herausfinden müssen, wie genau das Bild abgestimmt werden soll.





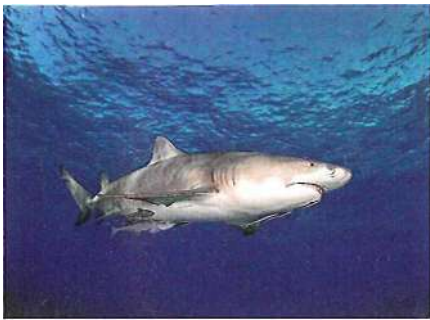
Sodatech entwickelt visuelle Suche

Die Zürcher Sodatech GmbH hat für die Sodapix-Webseite (www.sodapix.com) eine neue Farb- und Ähnlichkeitssuche entwickelt, die es ermöglicht, ohne oder mit nur wenigen Suchbegriffen Bilder zu finden, die nicht nur inhaltlich, sondern vor allem optisch den Ansprüchen genügen. Die „SodaSearch“ getaufte Suche ist multifunktional einsetzbar: Einmal als Farbsuche, so dass Bilder nicht mehr anhand von Keywords wie „rot“ oder „blau“ nach Farbwerten sortiert werden müssen, sondern direkt mittels einer Farbpalette gesucht werden. Dabei erlaubt die Suche auch eine Sortierung nach „Freistellern“, also allen Bildern mit Objekten, deren Hintergrund ausschließlich weiß oder z.B. schwarz ist. Zweitens als visuelle Suche, die nach ähnlichen Bildern sucht. Durch Eingeben eines gewünschten Begriffs wird anhand des Keywords eine erste Auswahl erstellt. Sollen dann zu einem bestimmten Bild ähnliche Bilder gefunden werden, kann dies über die Farbsuche geschehen. Darüber hinaus ist eine Dublettensuche möglich. Große Bildbestände können zur Optimierung des Speicherplatzes nach doppelten Bildern durchsucht werden. Die Suchfunktion ermöglicht es auch, mehrere Suchergebnisse miteinander zu vergleichen, d.h. man kann ein bestimmtes Bild mittels SodaSearch mit einem zweiten Suchergebnis abgleichen, damit die Bilder einerseits vom Stil, andererseits aber auch farblich zueinander passen, wie es etwa beim Corporate Design erwünscht ist. SodaSearch zielt nach Angaben von Sodapix speziell auf Unternehmen ab, die ihren Kunden große Bildbestände zur Verfügung stellen, wie z.B. Bildagenturen oder Verlage.



Fotofolio zählt Pixel

Mit dem Relaunch ihres Internetauftritts hat die RF-Bildagentur Fotofolio (www.fotofolio.at) ein innovatives Preismodell eingeführt, das den individuellen Bedürfnissen der Kunden gerecht werden soll. Erstmals werden Bildgrößen von einer Bildagentur nicht starr vorgegeben, sondern können beliebig ausgewählt werden. Dies geschieht mithilfe eines Sliders, mit dem die Größe der Motive stufenlos von 700 Pixel bis hin zur Originalgröße skaliert werden kann. Neben den Pixelzahlen werden die Größen in cm für 72 dpi und für 300 dpi sowie der resultierende Preis angezeigt. Basis für die Errechnung des jeweiligen Bildpreises ist die längste Seite des Motives: Pro 100 Pixel dieser Kante wird 1 Euro netto berechnet. Das mit dem Relaunch eingeführte neue Datenbanksystem wurde eigens für Fotofolio entwickelt und zeichnet sich laut Betreiber durch hohe Benutzerfreundlichkeit und Schnelligkeit aus. Das Bildmaterial ist sowohl über eine Stichwortsuche als auch über Kategorien auffindbar. Bei der Darstellung der Suchergebnisse werden die Aktualität des Bildes, die Beliebtheit und die Qualität des Motives berücksichtigt. Registrierte Kunden erhalten über ihren Account Zugang zu Layoutansichten ohne Wasserzeichen. Durch regelmäßige Veröffentlichung von Kollektionen will Fotofolio Schwerpunkte in der Themengestaltung setzen. Dadurch können aktuelle Themen einfacher recherchiert werden. Derzeit arbeitet die noch junge Bildagentur bei stetig wachsendem Bildbestand mit mehr als 50 ausgewählten Fotografen zusammen. Herausragende Bilder werden durch den Titel „Editors Choice“ hervorgehoben.



Bildarchiv der Haie

„Sharkimage“ ist ein gemeinsames Projekt der Bildagentur „SeaTops“ (www.seatops.com) und „Sharkproject“ (www.sharkproject.org). SeaTops ist auf Unterwasserbilder spezialisiert und wurde im Jahr 2006 von dem weitgereisten Fotojournalisten und Buchautor Helmut Comeli gegründet. Der ehrenamtliche Verein Sharkproject gilt heute als eine der weltweit größten und aktivsten Hai-schutz-Organisationen. Das Hauptziel der rund 200 Aktiven ist die „Entkriminalisierung der Haie“, denn - so die Erkenntnis - niemand schützt etwas, vor dem er sich fürchtet. Die Idee hinter Sharkimage (www.sharkproject.org/html/sharkimage.htm) ist, nicht nur die weltweit einzige Bilddatenbank für Haibilder zu schaffen, sondern auch ein möglichst umfangreiches Archiv zu bieten, das von Profis und semiprofessionellen Fotografen gespeist wird und ihnen bei der Vermarktung ihrer Unterwasserbilder hilft. Die dort vorgestellten Bilder werden von SeaTops zum Verkauf von Nutzungsrechten angeboten, wobei Sharkproject an den Erlösen in Form einer Spende beteiligt wird. Zusätzlich darf Sharkproject (gegen Anfrage und Belegexemplar) die Bilder auch für nichtkommerzielle Aufklärungsarbeit nutzen. Unabhängig von einer Teilnahme an der Bilddatenbank veranstaltet Sharkproject aktuell (noch bis zum 31.10.2008) einen mit Sachpreisen im Gesamtwert von rund 20 000 Euro dotierten Fotowettbewerb nur für Haifotos. Wettbewerbskategorien sind „Haipor-träts“, „Weitwinkel und Fisheye“, „Panorama“ und die Sonderkategorie „Umwelt und Haifang“. Die Preisverleihung findet am 7.1.2009 auf der Wassersportmesse Boot statt.

Agenturen



FAN Travelstock - Bildagentur für Reisebilder
www.fan-photo.com



Plainpicture hat die neue Kollektion „Trendfarben“
<http://www.plainpicture.de/news/news-0805>



action press - Pressebildagentur
www.actionpress.de

DOCMA-Award: Gesichtspunkte

Der Abgabetermin des aktuellen Wettbewerbs rückt näher, Ende Juli ist Einsendeschluss. Der Workshop gegenüber von Andreas Depping, einem erfolgreichen, nichtprofessionellen Teilnehmer der letzten Jahre, richtet sich vor allem an Einsteiger und zeigt, was man auch mit einfachen Mitteln erreichen kann. I Doc **Baumann**



© Michael H. Sinn

Nachdem in der letzten Ausgabe Christine Gerhardt, langjährige und mehrfach ausgezeichnete Profi-Teilnehmerin des DOCMA-Awards, gezeigt hat, was sie aus dem Vorlagebild machen würde, stellen wir diesmal für nichtprofessionelle Einsender/innen ein etwas einfacheres Projekt vor. Es stammt von dem Lehrer Andreas Depping; auch er kam in den letzten Jahren mehrfach auf die vorderen Plätze.

Ich weiß, die Montage ist wahrscheinlich nicht jedermanns Sache: Zufällig hatte ich den Artikel am Monitor geöffnet, als mich ein Grafiker besuchte und stöhnte: „Bringt ihr jetzt schon diese Kinderbilder?“ Wie erheblich die Wertschätzung von Montagen variiert, erlebe ich ja in jedem Jahr aufs Neue bei der Jurysitzung - für fast jedes Werk findet sich sowohl vehemente Unterstützung wie entsetzte Ablehnung. Außerdem, so ließ ich meinen Besucher wissen, ist die Anzahl der Arbeiten aus der Gruppe der Semiprofis die bei weitem größte (und daher von ihrer Zusammensetzung her auch am uneinheitlichsten). Da liegt es nahe, auch einmal Einsteigern ein Projekt vorzustellen, bei dessen Komplexität sie nicht gleich zurückschrecken (schaffe ich nie), sondern opti-

mistischer an die Sache herangehen (so was könnte ich auch hinkriegen).

Das Thema heißt 2008 „Gesichtspunkte“, und es geht nur darum, Michael H. Sinns Porträt von Patricia oben rechts als Ausgangsmaterial zu verwenden. Was Sie damit anstellen, bleibt Ihnen überlassen. 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 Ver-

fügung, 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 und der von Raatz Media gestifteten Trophäen statt. Die Teilnahme am Wettbewerb ist gratis. Das Anmeldeverfahren läuft über das Web, wo Sie sich 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 Teilnahmeklassen 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/DVD mit den Bilddaten sowie die heruntergeladenen, ausgedruckten und unterschriebenen Teilnahmebedingungen schicken Sie bitte an die DOCMA-Redaktion: Am Rain 1 in 35466 Rabenau.

The advertisement features a collection of logos and product images for the DOCMA Award 2008 sponsors:

- Adobe**: Three Creative Suite 3 Design Standard software boxes.
- Wacom**: A digital tablet and a stylus.
- EPSON**: A large format printer.
- datacolor**: A Spyder3Studio color calibration kit.
- PEARSON Education**: Logo for Pearson Education.
- fotocommunity**: Logo for the online community.
- NOPAR INTERNATIONAL GmbH**: Logo for Nopar International.
- Simply i'Magic**: Stylized text logo.
- RAATZ MEDIA!**: Logo for Raatz Media.
- hp**: Logo for Hewlett-Packard.
- www.fotolabor-m.de**: Website for Fotolabor M.
- LANDESMUSEUM KOBLENZ**: Logo for the Landesmuseum Koblenz.

Ein Vorschlag des Hobbyfotografen **Andreas Depping**, der beim Wettbewerb im letzten Jahr auf den zweiten Platz in der Gruppe der Semi-professionellen kam, zum DOCMA-Award 2008.



DOCMA-Award: Verjüngung

Die besondere Herausforderung beim diesjährigen DOCMA-Award liegt in der Beschränkung auf ein Basismotiv, das alle Teilnehmer/innen digital verändern sollen. Ein solcher Eingriff bei einem Menschen ist ohnehin schon recht schwierig, und die Veränderung eines Porträts birgt dabei besondere „Gefahren“. Sehr schnell kann das Ergebnis ins Unnatürliche, Lächerliche oder gar Peinliche abgleiten. Porträt-Fotografie ist Vertrauenssache, und die nachträgliche Bearbeitung erst recht. Nicht alles, was machbar ist oder „lustig“ sein könnte, sollte hier also umgesetzt werden.

Zwei Grundüberlegungen standen für mich im Vordergrund. Das Endergebnis soll der abgebildeten Frau, die ich persönlich nicht kenne, gefallen, und die Bildmanipulation soll „unsichtbar“ sein. Es soll also ein neues „reales“ Bild entstehen. Wenn ein Betrachter, der nichts vom DOCMA-Award 2008 weiß, das neue Bild sieht, darf er die Manipulation nicht erkennen.

Da ich nicht täglich mit Photoshop arbeite, durfte die Umsetzung auch nicht zu aufwendig sein. Mein Workshop wendet sich nicht an „alte Photoshop-Hasen“ die mit den speziellen Feinheiten des Programmes ver-

traut sind, sondern an Anfänger und Einsteiger. Ich arbeite bei meinen Fotomontagen meistens mit verschiedenen Ebenen, die miteinander kombiniert werden. Dafür gibt es Tastenkombinationen und Arbeitsschritte, die immer wieder gleich sind und die Arbeit mit Photoshop erleichtern und letztlich zu einem überzeugenden Ergebnis führen.

Da Jugendlichkeit in unserer Gesellschaft eine zentrale Rolle spielt, will ich die bereits junge Frau noch jünger machen. Die Verjüngung erfolgt durch eine Verschmelzung des Ausgangsporträts mit einem Bild unserer sechsjährigen Tochter.



1 Wahl des Ausgangsbildes

Für eine gelungene Fotomontage ist die Wahl der Ausgangsbilder von großer Bedeutung. Obwohl Photoshop eine Unmenge von Bearbeitungsmöglichkeiten bietet, sollten die Ausgangsbilder zueinander passen. Bildauflösung, Aufnahmewinkel und -richtung, aber auch Lichtsituationen, sollten nicht zu stark voneinander abweichen. Gegebenenfalls muss ein Bild speziell für eine Fotomontage angefertigt werden. Mit dem Polygonlasso-Werkzeug bei einer weichen Auswahlkante von 50 Pixel habe ich zunächst den Auswahlbereich, der in das Ausgangsbild eingearbeitet werden soll, grob markiert.



2 Vorbereitung der Montage

Mit dem Verschieben-Werkzeug (Taste V) ziehe ich die Auswahl mit gedrückter linker Maustaste in das Basisbild des Wettbewerbes. Dieses besteht zunächst aus der Hintergrundebene und der Ebene 1. Mit einem Doppelklick auf die Zeile „Hintergrundebe“ in der Ebenenpalette wird sie in die Ebene 0 umgewandelt. Diese Ebene wird danach dupliziert, und ich gebe ihr den Namen „Augen“. Danach aktiviere ich die Ebene 1 mit einem Mausklick und setze die Deckkraft der Ebene in der Ebenenpalette auf 60 %. Für den ersten Anpassungsschritt verwende ich die Funktion „Bearbeiten > Frei transformieren“ (Tastenkombination: Strg+T).



3 Anpassung der Augen 1

An den Anfasserpunkten des Transformationsrahmens kann ich die Gesichtsfläche drehen und die Größe verändern. Eine proportionale Größenänderung erreiche ich mit gedrückter Umschalt-taste. Nachdem die Augen der beiden Ausgangsbilder genau übereinander liegen, bestätige ich die Transformation mit der Eingabe-Taste. Da ich die Augen des Originalbildes zum Teil übernehmen will, dupliziere ich es als „Augen-Ebene“ markiere dort die Augen mit dem Lasso, kehre die Auswahl um und lösche den überflüssigen Hintergrund.

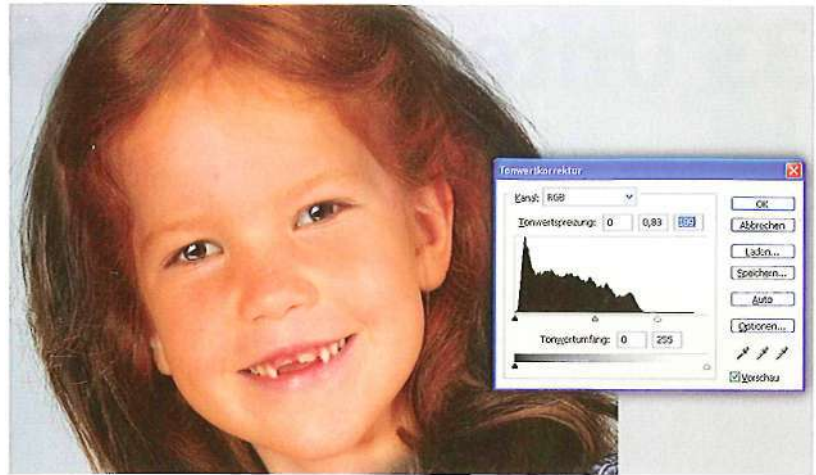


4 Anpassung der Augen 2

Jetzt erstelle ich in Ebene 1 eine Ebenenmaske (in der Ebenenpalette unten auf das dritte Symbol von links klicken). Wenn die Maske aktiviert ist, kann ich mit dem Pinselwerkzeug (Deckkraft und Fluss 30%) die „Originalaugen“ nach und nach durchscheinen lassen. So erhält unser jugendliches Modell Iris und Pupille des erwachsenen Vorbildes. Am Ende dieses Schrittes wird „die Ebenenmaske angewendet“ und die Ebene 1 mit der darunterliegenden (Augen-)Ebene reduziert (Strg-/Befehl+E).

5 Anpassung des Gesichtes

Zunächst passe ich die Position und die Größe des Gesichtes mit „Frei transformieren“ (Strg/Befehl+T) dem Basisbild an. Die Tonwertkorrektur (Strg/Befehl+I) hellt das Gesicht auf. Die anschließende Veränderung der Farbbalance (Strg/Befehl+B) und Farbsättigung (Strg/Befehl+U) dient ebenfalls zur Anpassung an die Originalvorlage. Jetzt werden auch leichte Hautunreinheiten und Bildfehler auf der Gesichtsfäche mit dem Kopierstempel und/oder dem Reparaturwerkzeug ausgebessert.



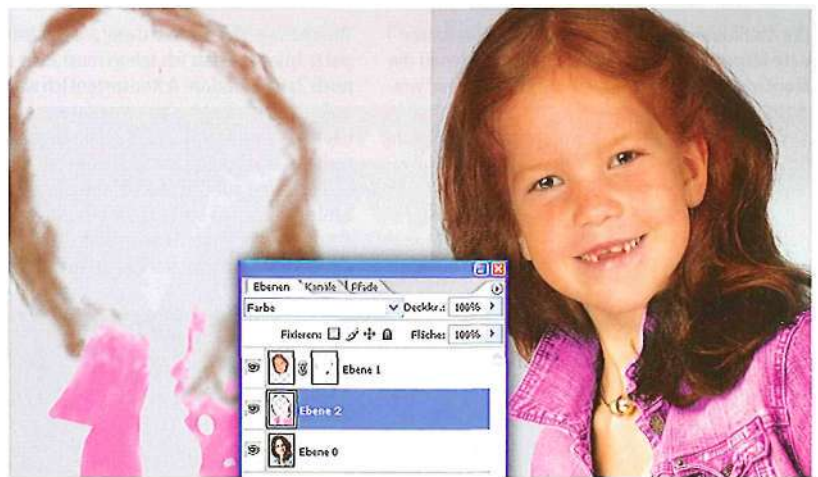
6 Kinn, Halspartie, Haarübergänge

Die Übergänge an diesem Bildteil werden ebenfalls mit Hilfe einer Ebenenmaske und dem Pinselwerkzeug erzeugt. Der Vorteil der Ebenenmaske gegenüber dem Radiergummi (mit geringer Deckkraft) liegt in der Korrigierbarkeit des Ergebnisses bis zum Ende dieses Arbeitsschrittes. Durch den Wechsel der Vordergrundfarbe (Taste X) zu Weiß kann der gelöschte Bildteil immer wieder hervorgeholt werden. Damit ich beim Kinn genauer arbeiten kann, habe ich mit dem Lasso einen groben Auswahlbereich markiert.



7 Haare und Jacke einfärben

Zur Einfärbung der Haare und der Jacke gehe ich auf die Ebene 0, erstelle darüber eine neue Ebene (Umschalt+Strg-/Befehl+V) und wähle den Modus „Farbe“. Mit dem Farbaufnehmer bestimme ich einen mittleren Rotton und trage ihn mit einer Deckkraft von 30 % vorsichtig auf. Zur Einfärbung der Jacke erstelle ich mir wieder eine Auswahl, damit ich nicht über den Jackenrand hinaus male und die Farbe der Knöpfe erhalten bleibt.



8 Haarreif aufsetzen

Der soll das Kindliche des Bildes betonen und eine Ergänzung der pinkfarbenen Jacke sein. Er wurde aus einem anderen Bild ausgeschnitten und in der gleichen Weise wie die anderen Bildelemente der Vorlage angeglichen („Frei transformieren; Tonwerte angleichen; maskieren“).



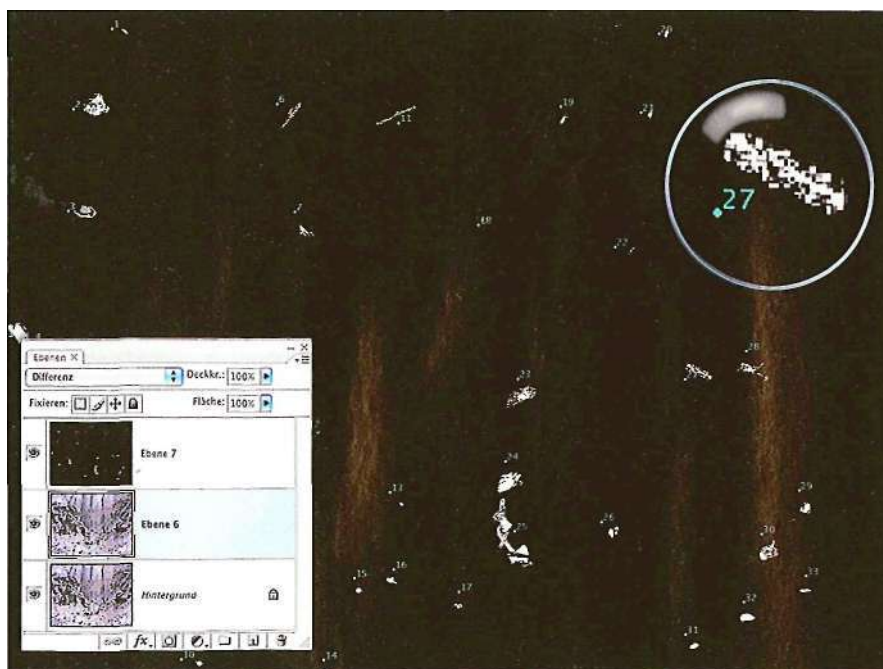
33 Unterschiede per Differenz

Gesucht haben wir die Differenz zwischen zwei Bildern - und *Differenz* war auch der schnellste Lösungsweg. Es gab mehr Einsendungen denn je - aber auch bei richtigem Vorgehen erstaunlich viele falsche Antworten.



Die Abbildung oben zeigt Ihnen, durch rot umrandete Ellipsen markiert, die 33 Stellen, an denen die Montage vom Original abweicht. Das sind mal winzige Stellen, an denen nur ein Blatt oder ein Stein gelöscht oder hinzugefügt wurde, mal größere, an denen ein ganzer Ast verschwindet oder ein Hase ergänzt wurde. Ganz Pfiffige haben sogar das Spiegelei und den Pümpel auf den Felsen links entdeckt (gelb markiert) und gemerkt, dass die Montage eine heimliche Hommage an Stern-Cartoonist

Tetsche war. Der schrieb dazu: „Hallo Doc... Pümpel & Spiegelei hab' ich schon raus! Jetzt such' ich noch Zahn, Kondom & Konsorten! Ich werde nicht aufgeben! Never give up... never surrender!“ Leider gab's aber nur Ei und Pümpel. Zur Vorgehensweise: Beide Bilder passgenau übereinanderlegen, obere Ebene auf den Modus „Differenz“ setzen, zählen. Das war's schon. CS3 hilft zusätzlich beim automatischen Ebenenausrichten, Extended stellt zudem das Zählungswerkzeug bereit (unten).



Mehr als 33 Abweichungen hat zum Glück niemand gefunden, aber die ermittelte Untergrenze liegt bei erstaunlichen drei. Was nun doch etwas wenig ist. Andere ignorierten die mitgelieferte Hilfestellung: Die Anzahl der Unterschiede ist durch drei teilbar. (17,22 oder 31 als weitere Varianten sind zugegebenermaßen durch drei teilbar, aber wir meinten natürlich: ohne Rest.)

Die korrekte Lösungsmenge fanden immerhin 65% Prozent der Teilnehmer/innen, aber von denen wandten durchaus nicht alle das beste und schnellste Verfahren an. Dass man die beiden Bilder passgenau übereinanderstapeln muss, war zwar fast allen klar – aber ein Großteil klickte sich manuell zum Ergebnis, durch schnelles Ein- und Ausblenden der oberen Ebene. Dabei „hüpfen die Unterschiede ins Auge“, wie einer seine Vorgehensweise beschrieb. Oder Tommis Methode: „Ich lasse meinen Blick unscharf werden, bis die beiden Bilder sich überlagern. Passen sie übereinander, sehe ich das Motiv wieder scharf.“ Ergab allerdings nur neun Fehler.

Das Umstellen der oberen Ebene auf den Modus „Differenz“ ist der komfortabelste Weg; übereinstimmende Pixel werden schwarz, abweichende weiß oder grau angezeigt. Man kann die Ebenen bei Bedarf wie im Bild links - noch per Umschalt-, Alt-, StrgVBefehls- und E-Taste auf eine neue Ebene reduzieren und den Kontrast verstärken, um das manuelle Zählen zu vereinfachen.

CS3-Anwender/innen bieten sich zusätzliche Erleichterungen: Die Software verhilft zu identisch platzierten Ebenen (beide in der Palette aktivieren, dann „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten“). Mit dem Zählungswerkzeug, bei CS3 Extended im Menü „Analyse“ untergebracht, lassen sich hell angezeigte Abweichungen durch Anklicken ohne Gefahr von Doppelzählungen und Auslassungen nummerieren. Gegebenenfalls funktioniert auch „Ebene > Smart Objekte > Stapelmodus > Standardabweichung“, das wird aber nicht besser als bei „Differenz“.

Gewinner Andreas Haase aus Hofgeismar ist natürlich auf 33 Abweichungen gekommen, und zwar durch „Differenz“. Dafür gibt es als Prämie Uli Staigers Buch „Composing und Montage“ aus dem mitp-verlag im Wert von 50 Euro. Wir gratulieren.

Photoshop-Rätsel: Bodenständige Spitzen



Diesmal sollen Sie herausbekommen, wie sich Pinselspitzen auch bei zufallsgesteuerter Größe so auf einen Pfad setzen lassen, dass ihre „Standfläche“ immer exakt auf der Pfadkontur sitzt. | **Doc Baumann**

Die hier benutzte Spirale finden Sie als Pfad bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft auf www.docma.info. Wie Sie wissen, lassen sich dunkle Pixel auf weißem Grund auswählen und über „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ als neue Spitze definieren, die danach in der Werkzeugpalette auftaucht. Um etwa die Spur der grünen Dreiecke zu erzeugen, wählen Sie die so vorbereitete Dreiecksspitze, setzen den (Mal-)Abstand auf etwa 100% und legen unter „Formeigenschaften > Steuerung > Richtung“ fest. Dann aktivieren Sie den Pfad und klicken, nachdem Sie den Pinsel als Werkzeug ausgewählt haben, unten in der Pfadpalette auf das Icon für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“. Aktivieren Sie in der Pinselpalette bei „Form-

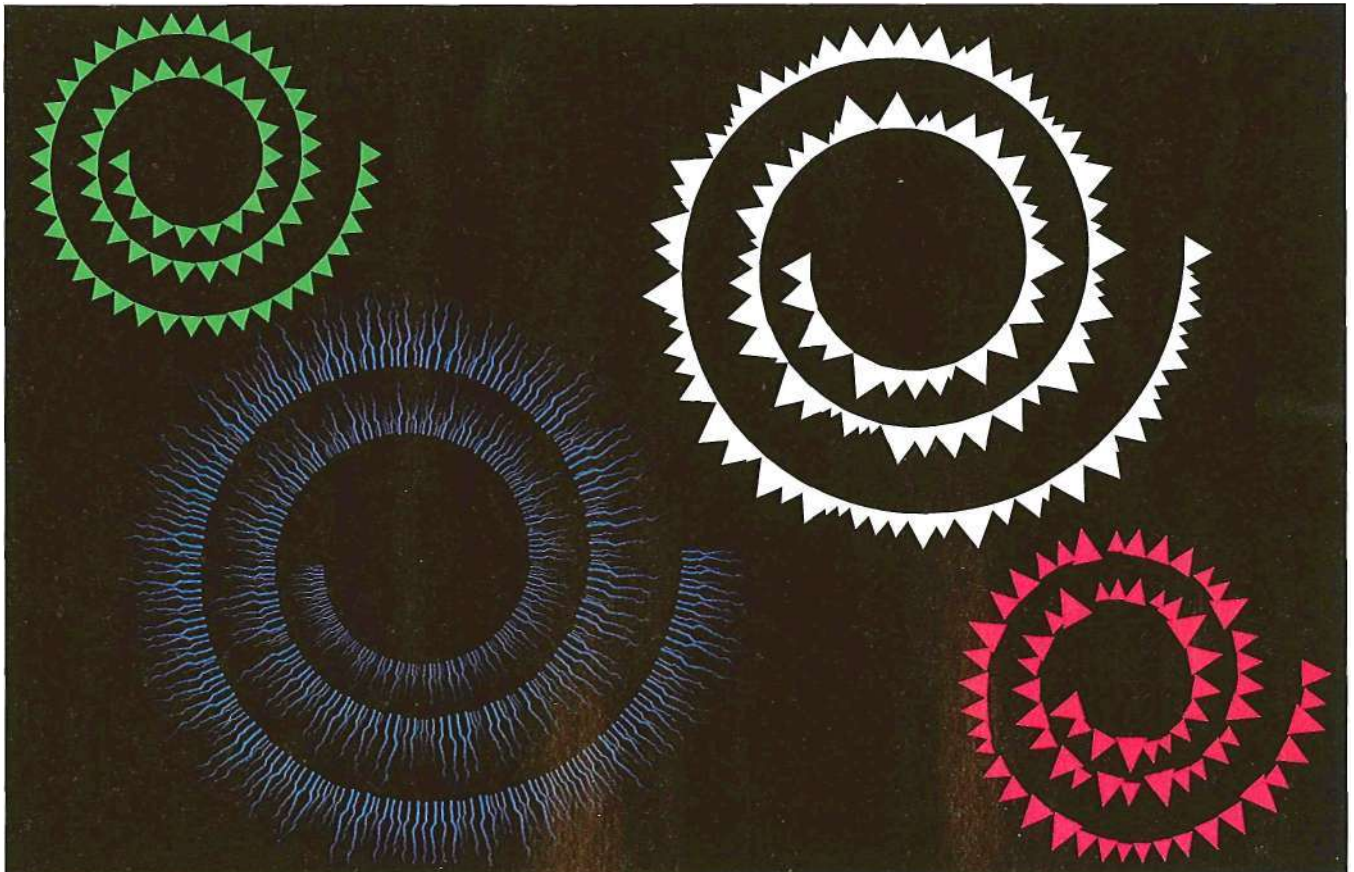
eigenschaften“ allerdings zusätzlich den Größen-Jitter, so springen die Dreiecke munter auf und ab, ihre Grundlinien sitzen nicht mehr exakt auf dem Pfad (rote Spirale).

Bei den weißen Dreiecken dagegen ist das nicht der Fall, die kleben alle sauber auf der Pfadkontur. Dabei wurde nachträglich nichts gelöscht, die Abdrücke haben sich von allein so ausgerichtet. Der Trick, soviel sei verraten, hat bereits mit dem Anlegen der neu aufgenommenen Werkzeugspitze zu tun. Dazu müssen Sie sich die Charakteristika solcher Spitzen vergegenwärtigen. Vielleicht hilft Ihnen dabei ein wenig „Voreinstellungen > Zeigerdarstellung > Pinselspitze mit Fadenkreuz anzeigen“. Leicht ist es nicht - dafür ist Pantones ColorMunki, die Prämie, die unter den

Wer diesmal gewinnt, bekommt eine Prämie im Wert von über 500 Euro: den multifunktionellen ColorMunki von Pantone. Damit können Sie nicht nur Monitore oder Drucker kalibrieren, sondern auch Farben aus der realen Umgebung aufnehmen und ihre Zusammensetzung bestimmen.

richtigen Einsendungen verlost wird, ja auch besonders wertvoll. Sozusagen als Kür (wird nicht mitbewertet) dürfen Sie dann noch herausfinden, welche Funktion bei der blauen Spirale hinzukommt, damit die inneren Pinselabdrücke kleiner sind als die äußeren.

Senden Sie uns ein Bildbeispiel (JPEG-Stufe 9, RGB) in der Größe von 800x800 Pixel unter Verwendung des Spiralspfades; die Form der selbst angelegten Werkzeugspitze bleibt Ihnen überlassen. Schicken Sie das Bild und eine Beschreibung Ihrer Vorgehensweise bis zum 14. Juli an redaktion@docma.info, Stichwort: Photoshop-Rätsel. Die Lösung und einen Workshop zu den vielseitigen Anwendungsmöglichkeiten dieses Verfahrens in der Praxis finden Sie im nächsten Heft.



Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesehen und bewertet.



Digitalisieren von Dias und Negativen
Sascha Steinhoff
Gebunden, 238 Seiten
dpunkt, 3. aktualisierte Auflage, 2007
EUR 42,00

Digitalisieren von Dias und Negativen

Wußten Sie, dass man seine analogen Bildvorlagen auch als Photoshop-kompatible Raw-Daten scannen kann? Ehrlich gesagt, ich wußte es nicht -vielleicht weil ich nach der Anschaffung einer Digitalkamera in den letzten Jahren so wenig Analoges gescannt habe. Als ich das Buch von Sascha Steinhoff in die Hand nahm, habe ich nicht erwartet, außer vielleicht einigen softwarespezifischen Details zu den besprochenen Produkten, viel Neues zu lernen. Weit gefehlt. Der Autor erhebt in seinem knapp 240 Seiten starken Buch viele Hintergründe der technischen Aspekte des Scansvorgangs, Vorlagequalitäten und erklärt die Funktionsweise von Scankorrekturverfahren. Zudem zeigt er die Unterschiede zwischen guten Herstellerprogrammen wie Nikon Scan und freier, herstellerunabhängiger Software wie Silverfast oder VueScan auf, erläutert, wie man farbsicher scannt und wie sich die wichtigsten Bildprobleme mit Photoshop oder speziellen Plug-ins beseitigen lassen. Den Abschluss bildet ein Kapitel zur Anlage eines digitalen Archivs mit Bildverwaltung, Festplattenarchiv und der Datensicherung auf Wechselmedien. Die beiliegende CD enthält nicht nur Test-Versionen der Scansoftware und Bildeditoren, sondern auch Testbilder und Samplescans von verschiedenen Scannermodellen. Etwas ärgerlich ist indes die Bebilderung. Von jemandem, der sich selbst als „leidenschaftlicher Fotograf“ beschreibt, hätte man etwas ansehnlichere Bilder erwartet, die zudem mehr von den Feinheiten dessen, was sie vermitteln wollen, im Druck erkennen lassen. Doch sind Lehrbücher nicht in erster Linie Bilderbücher. Insgesamt also trotzdem ein sehr empfehlenswertes Buch. Unverzichtbar sogar für Fotografen, die ihre vorhandenen Dia- und Negativbestände in hochwertiger Qualität digitalisieren und damit zur Weiterverarbeitung am PC und zur Archivierung nutzbar machen möchten. Einen Auszug finden Sie ab Seite 66. (ck)

Die Kunst der Schwarzweißfotografie

So ein Titel weckt Hoffnungen, zumal wenn er von einem in diesem Metier seit Jahren beheimateten Autor wie Torsten Andreas Hoffmann verfasst wurde. Er erklärt schon im Vorwort kategorisch, dass all jene, die sich in dieser Fotodisziplin auf die Bastion der analogen Technik zurückgezogen haben, etwas falsch machen und sich lieber, statt aus der Warte der ewig Gestrigen zu pöbeln, mit den neuen Möglichkeiten auseinandersetzen sollten. Dennoch will er hier nicht über Technik reden, sondern über Fotos, die einen Inhalt haben. Trotzdem oder vielleicht auch gerade deswegen hält sich der erste Teil des Buches mit einer bemerkenswert knappen und klaren Beschreibung technischer Anforderungen und Arbeitsweisen auf. Dann wird es wirklich interessant, denn Hoffmann wendet sich der bewussten Bildgestaltung zu. Er verdeutlicht, wie man Postkartenklischees vermeidet oder mit Stimmungen spielt. Anschließend wendet er sich der Genrefotografie zu, beschreibt Möglichkeiten und Grenzen des Schwarzweißbildes in der Street-, Landschafts- und Architekturfotografie, liefert Ansätze für Porträts, abstrakte Strukturfotos, surreale Bilder oder referiert über den Zauber der Melancholie. Damit die Bilder nicht nur ein Motiv zeigen, folgt ein sehr ausführlicher Teil über Bildkomposition. Hier lernt man die gestalterischen Feinheiten anhand vieler Beispiele kennen, die zur Perfektion führen. Das beginnt beim Goldenen Schnitt, führt über Dreieckskompositionen, das Spiel mit Bildlinien, die

Kunst der Reduktion, komplexe Konstruktionen, die den Blick des Lesers lenken, wie Elementgewichtungen, und endet bei Perspektiven, Schärfespielen, Bild-im-Bild-Konstrukten oder anderen optischen Irritationen, die Aufmerksamkeit erzeugen. Die letzten Seiten sind wieder technischen Aspekten gewidmet; hier geht es um die Möglichkeiten von Photoshop, farbige Aufnahmen kontrolliert in Schwarzweißfotos umzuwandeln und anschließend so zu bearbeiten, wie man es früher im Labor gemacht hat. Zum Glück ist dieser Buchteil nicht der wichtigste, denn das, was hier durchgeführt wird, ist weder vollständig (es fehlen zum Beispiel die Möglichkeiten des Raw-Diologs) noch umfassend. Wer über Bildbearbeitung etwas wissen möchte, sollte sich besser ein anders Buch zulegen, wer aber lernen will, bessere Schwarzweißbilder zu machen, ist hier goldrichtig. Es wird also in der Tat die Kunst vermittelt, schwarzweiß zu fotografieren, nicht aber die, zum digitalen Labor-künstler zu werden. (ck)



Die Kunst der Schwarzweißfotografie. Eine Schule der Bildgestaltung im digitalen Zeitalter
von Torsten A. Hoffmann
Gebunden, 272 Seiten
dpunkt Verlag, 2008
44 Euro

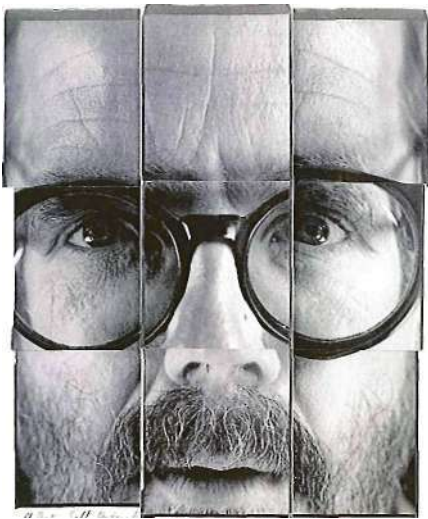
Sehen lernen

Wer langweilt, verliert - das ist die harte Realität aller kreativTätigen. Der Gestalter sieht anders als normale Menschen - er entdeckt das Besondere im Alltäglichen, die Form in der Fläche, das Detail in der Masse. Solches Sehen ist nicht angeboren; man kann, man muss es sogar lernen in einem langen und anstrengenden Prozess. Christian Fries' „Grundlagen der Mediengestaltung“ ist ein Buch, das den Einstieg erleichtert, das Techniken vermittelt, wie man Medien gestaltet, die den mit Bildern überfluteten Betrachter einhalten lassen. Hier geht es nicht um die Bedienung von Programmen, sondern um die Arbeit davor - um Konzeptionen, Ideenfindung, Wahrnehmungssteuerung, Visualisierungstechniken, die Bewertung des Gestalteten und seine Präsentation. Der Autor verdeutlicht dies an prägnanten Beispielen und in einer klaren, motivierenden Sprache.

Ein Buch für alle, die ihr bildliches Ausdrucksvermögen weiter entwickeln wollen und bereit sind, dafür Zeit und Arbeit zu investieren. (ck)



Grundlagen der Mediengestaltung: Konzeption, Ideenfindung, Visualisierung, Bildaufbau, Farbe, Typografie
von Christian Fries
Broschiert, 249 Seiten
Hanser, 3. Überarb. u. erw. Aufl., 2008
29,90 Euro



The Polaroid Book

Über 50 Jahre waren Polaroids eine Größe im Fotobetrieb. Sie hielten nicht nur alltägliches Familiäres fest, sondern waren auch bei Fotokünstlern ein äußerst beliebtes Material. Das Polaroid Book zeigt eine Auswahl aus der von Ansel Adams begonnenen, umfangreichen Sammlung der Polaroid Corporation Photography Collection - der größten Sammlung für dieses Medium weltweit. Darunter finden sich Fotos u.a. von Helmut Newton, Peter Beard, Jeanloup Sieff, Margaret Bourke-White, aber auch von Künstlern wie Robert Rauschenberg und David Hockney. Abgebildet sind mehr als 400 Exponate, die die Geschichte der Polaroidfotografie erzählen. Zum Abschluss gibt es zudem eine technische Übersicht über die verschiedenen Polaroidkameras.

The Polaroid Book
von Barbara Hitchcock und Steve Crist
Gebunden, 352 Seiten
Taschen, 2008
9,99 Euro

Projektarbeit

Das Photoshop-WOWI-Buch hat sich in den vergangenen 15 Jahren den Rang eines Klassikers verdient. Die erste Ausgabe erwarb ich 1994 in Florida, und nicht nur, weil es damals eines der wenigen Bücher zu diesem Thema überhaupt war, dachte ich: Wow (Vielleicht hätte ich in Deutschland auf diesen gedanklichen Anglizismus verzichtet.) Damals hatte Linnea Dayton noch Jack Davis als Koautor, heute ist es Cristen Gillespie. Der Titel eignet sich nicht unbedingt für Anwender, die sich als Einsteiger zum ersten Mal mit Bildbearbeitung vertraut machen - aber für alle anderen halte ich es für eines der interessantesten und lehrreichsten Begleitbücher zu Photoshop überhaupt. Es ist übersichtlich und ansprechend aufgemacht, Screenshots werden in ausreichender Größe wiedergegeben, und die Mischung aus Grundlagen und anspruchsvollen Praxisworkshops macht nicht nur Spaß, sondern lässt Lektüre und Nachvollzug zu einem wirklich fruchtbaren

Lernprozess werden. Dafür sorgen nicht zuletzt die Projektvorstellungen von Künstlern, die ihre eigene Arbeitsweise samt Ausgangsbildern, Zwischenstufen, Einstellungen und Ergebnissen vorstellen. Es soll Leute geben, die sich das Wow!-Buch nur deswegen gekauft haben, weil auf der beigelegten CD eine Fülle von Mustern, Ebenstilen und anderen Voreinstellungen versammelt ist; ebenfalls Material, zu dem man immer wieder gern greift. Zu bedauern ist allerdings, dass sich

diese eindrucksvolle Sammlung von Einstellungen schon seit langer Zeit nicht mehr verändert hat, sondern die bewährten Dateien, die den entsprechenden Paletten einfach hinzugefügt werden können, ohne Ergänzungen übernommen wurden. Da die Wow-Bücher immer verhältnismäßig spät erscheinen, wenn die Nachfolgeversion schon lange am Markt ist, war die Versuchung für den Verlag natürlich groß, einen Verweis auf CS3 aufzusatteln, obwohl trotz der Ergänzungen durch einen deutschen Autor viele der neuen Funktionen kaum erwähnt werden. Dabei liegt die Qualität dieses - wie aller guten Photoshop-Bücher - gerade in ihrer versionsübergreifenden Vermittlung gestalterischer Umsetzungsmöglichkeiten. Wer den Titel noch nicht in seiner Photoshop-Bibliothek stehen hat, sollte die Ausgabe nicht scheuen; am Ende der Lektüre des 800-Seiten-Bandes hat man garantiert eine Menge dazu gelernt. (doc)

Das Photoshop WOW! Buch
von Linnea Dayton
und Cristen Gillespie
Gebunden, 780 Seiten
Addison-Wesley 2008
69,95 Euro



70er-Feeling pur

Im Rückblick scheint es eine völlig andere Zeit gewesen zu sein: Die meisten Medien waren noch schwarzweiß, man durfte rauchen, wo man wollte, und Stars kamen noch nicht aus der Retorte. Das Leben, wie es sich im Film spiegelte, wurde durch nur wenige Gesichter repräsentiert - und sicher eins der stilprägendsten war das von Romy Schneider. Diese Schauspielerin verkörperte bis zu ihrem Tod jene Mischung aus Gefühl, Glamour und Gebrochenheit, die dem Publikum das Gefühl gab, sie wäre eine von ihnen. Im Ear-Book-Verlag ist nun eine Hommage an diese Ausnahmekünstlerin erschienen, die ihr zumindest bildlich ganz nah kommt. Fotografien von Milton Greene, Ro-

bert Lebeck und Will McBride zeigen uns - überwiegend in Closeups - Porträts eines wandlungsfähigen Jahrhundertgesichts, die bezaubern und faszinieren. Begleitet wird das Buch von zwei CDs, auf denen sich ein buntes Potpourri aus Soundtracks der Filme von Romy Schneider befindet. Schade nur, dass es nicht ein paar CDs mehr sind - und auch etwas mehr Text als die eine Seite Vorwort hätten dem Band gut angestanden. (ck)

Romy Schneider
von Kristina Faust
Gebunden, 120 Seiten
Edel Records, 2007
39,95 Euro



Menschenleer

Verlassene Räume, in die Jahre gekommen oder gleich von Künstlerhand im Modell nachgebaut, das sind die Sujets der Berliner Fotografin Anna Lehmann-Brauns. Sie findet diese Räume auf der ganze Welt, setzt sie liebevoll in Szene und schafft so eine Bilderwelt von Sehnsuchtsorten, denen gemeinsam ist, dass sie ihren Schick, ihre Hipponess oder ihren Kultstatus schon vor langer Zeit eingebüßt haben. Mit der Kamera dringt sie vor in ehemals glanzvoll-zwielichtige Orte und arbeitet die Aura des Vergehens heraus. Beim Betrachten spürt man förmlich die Stofflichkeit des Billigen, des Abgenutzen, der einstmals als gedie-

gen empfundenen Atmosphäre. Eindrücke, die in der Realität als bestenfalls befremdlich empfunden würden, zeigt sie in warmen bunten Farben als synthetische Ikonen, die eine stille Sehnsucht beim Betrachter aufkommen lassen.

Anna Lehmann-Brauns
Sun in an Empty Room
von Miriam Dreyse und Maren
Lübbke-Tidow
Gebunden, 96 Seiten
HatjeCantz Verlag, 2007
29,80 Euro



Die richtige Schrift

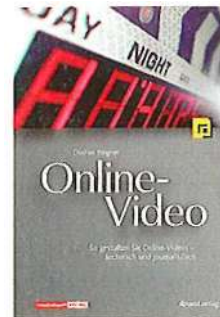
Die Wahl der richtigen Schrift ist für Designer und Typografen eine der größten Herausforderungen. Es gibt Tausende von Schriften und die Auswahl ist überwältigend. Allein die Adobe Type Library beinhaltet mehr als 2200 Fonts. Seit 1985 bietet Adobe Designern in dieser reichhaltigen Sammlung für jedes Projekt die richtige Schrift. Besonders zu erwähnen sind die Adobe Original-Schriften, einzigartige neue Schriften und wiederentdeckte Klassiker von den besten Schrift-Designern der Welt. Um hier den Überblick zu behalten und schnell und effizient die passende Schrift auswählen zu können, hilft die Referenz „Adobe Type Library Schriftmusterbuch“ direkt vom Hersteller.

Adobe Type Library 2008
Broschiert, 327 Seiten
Addison-Wesley, 2008
49,95 Euro

Filme fürs Web

Eine Online-Galerie ist für ambitionierte Fotografen die günstigste Lösung, ein großes Publikum zu finden, das ihre Bilder betrachten kann. Wer Filme dreht, kann sich dieses Mediums in ähnlicher Form bedienen, nur ist es weit schwieriger, einen Film zu drehen, den auch fremde Menschen sehen möchten, als ein Foto zu machen. Dushan Wegner hat für alle, die mit ihren Bewegtbildern ins Netz wollen, aber noch nicht so recht wissen, worauf es dabei ankommt, einen Leitfaden veröffentlicht, der solche Projekte von der Idee bis zur Umsetzung mit klugen Ratschlägen begleitet. Der Autor richtet sich aber nicht nur an Jungfilmer, die Online-Video als Weg erkannt haben, ohne großes finanzielles Engagement ein Publikum zu finden, sondern auch an Journalisten, Podcaster, Hobbyisten und Manager, die solche Videos in ihre Vermarktungsstrategie einbinden wollen und wissen möchten, was man dabei alles im Blick behalten

muss. Das Buch, einerseits angenehm locker geschrieben, erlaubt andererseits jedem, ohne Hintergrundwissen vorauszusetzen, zu begreifen, wie das Medium inhaltlich funktioniert und was man formal sowie technisch beachten muss, damit sich für das Ergebnis auch Zuschauer finden. Ein Buch für alle, die sich langes Herumprobieren ersparen möchten.



Online-Video.
So gestalten Sie Video-Podcasts und Online-Filme-technisch und journalistisch
von Dushan Wegner
Broschiert, 246 Seiten
dpunkt, 2007
29 Euro

Von der PHOTOGRAPHIE-Redaktion empfohlen

Insel der Glückseligen?

„La Gomera, Havana, Moscow“ - wohl kein zweites Fotobuch auf der Welt beschäftigt sich explizit mit diesen drei Orten. Man kann darüber spekulieren, was die Kanareninsel, die Hauptstadt Kubas und das Machtepizentrum Russlands verbindet. Sicher sind es Orte, die weiterhin anders ticken als der Rest der Welt und allein schon deswegen einen zweiten Blick wert sind. Oder wie es der bisher wenig bekannte Fotograf Oliver Weber auf dem Coverfoto seines Bandes schon andeutet, mal richtig unter die Lupe genommen werden sollten.

Der aus München stammende Oliver Weber (Jahrgang 1970) lebt und arbeitet seit einiger Zeit als Arzt auf La Gomera. Die meisten Bilder aus seinem Buch sind dort auch entstanden. Schwerpunkte liegen auf klassischer Street Photography, Repor-

tage und Porträt. Markante Charaktere wie eine alternde Schönheit vom Hippiepark stehen im Mittelpunkt. Schade, dass Weber ganz auf erklärende Bildunterschriften verzichtet. Zu gerne würde man zu manchem starken Foto ein wenig mehr erfahren. Aber das ist nur ein Detail am Rande. Was zählt ist schließlich, dass es dem Fotografen wunderbar gelingt, dem Betrachter ein Gefühl vom Leben auf La Gomera zu vermitteln. Weber ließ sich dafür von einem Zitat des französischen Dramatikers Jean Giono inspirieren: „Wir haben verlernt, die Augen auf etwas ruhen zu lassen, deshalb erkennen wir so wenig.“ Die nötige Zeit und Ruhe hat sich Weber für seine Bilder genommen, nur so konnten diese authentischen Inselbilder entstehen. Weiter geht es in dem Band mit Havanna-Bildern, auch hier hat Weber die Menschen und

Straßenszenen mit viel Herz und dem richtigen Gespür für die „großen kleinen Momente“ aufgenommen. Webers Moskaufotos sind dagegen viel abstrakter und kühler geraten, was wohl auch der Stadt an sich zuzuschreiben ist. „La Gomera, Havana, Moscow“ - aus der überraschenden Zusammenstellung ist ein spannender Bildband mit engagierter Street Photography geworden.



La Gomera Havana
Moscow: Photographs
2004-2007
von Oliver Weber
Gebunden, 144 Seiten
Kulturbuch, 2007
34,90 Euro

Digitale Fotografie in CS3

Laut dem Autor Scott Kelby wirkt ein digital verändertes Bild wie von Zauberhand geschaffen: „Aber mal ehrlich, wie schwer ist eigentlich Zauberei? Selbst wenn man Photoshop erst seit einer Woche kennt, sollte man in der Lage sein, eine Ebene zu duplizieren und die Deckkraft zu verringern, oder?“ Scott Kelby hilft Ihnen mit seinem Buch, die magischen Zauberwerkzeuge von Photoshop CS3 zu beherrschen und gekonnt einzusetzen. Er verrät in diesem Arbeitsbuch alles Wissenswerte über die neuen „Amazing Features“ von Photoshop CS3 sowie viele nützliche Tipps und Tricks im Umgang mit der Software. Dabei ersticken Sie nicht in Theorie; Sie müssen nicht mit eigenen Einstellungen experimentieren oder alles selbst herausfinden. Stattdessen zeigt Ihnen Scott genau, welche Einstellungen Sie verwenden sollten, wie Sie das am besten tun und warum. Er führt Ihnen in Schritt-für-Schritt-Anleitungen genau die Techniken vor, die führende Fotografen und Grafiker einsetzen, um zu korrigieren, editieren, schärfen, retuschieren und zu präsentieren. Erstaunlicherweise lernt man trotzdem etwas dabei, das sich auch auf andere Projekte übertragen lässt. Mit dieser vierten Auflage des Titels ist es

Scott Kelby erneut gelungen, dank frischer Bebilderung und überarbeiteter Texte nicht nur dort, wo es neue Funktionen gibt - den Eindruck zu erwecken, hier hielte man ein ganz neu geschriebenes Buch in Händen. Die ansprechend gestaltete Ausgabe richtet sich gleichermaßen an Profis wie an High-End-Hobby-Fotografen, die bereits auf die digitale Technik umgestiegen sind und nun das Optimum aus ihren Bildern herausholen wollen. Wer nicht gerne so dicke Schinken von vorne bis hinten durchliest, wird sich freuen, dass er auf jeder beliebigen Seite in das Buch einsteigen oder direkt zu einer Lektion springen kann, die ihn interessiert. Ein Buch, das Spaß macht, selbst wenn man den Humor des Autors nicht immer nachvollziehen kann.



Photoshop CS3 für digitale Fotografie von Scott Kelby
Broschiert, 480 Seiten
Addison-Wesley, 2007
49,95 Euro

Modernes Webdesign

Ein Titel, der klingt, wie Klame zu Wirtschafts-wunderzeiten tönte, als man das ganze Leben von Handarbeit auf Automatisierung umstellte. Und im Grunde ist er damit auch ganz gut gewählt, denn was heute auf einen Webdesigner bei der Auftragsabwicklung zukommt, ist mit den Anforderungen der „alten Tage“ (also denen vor 10 Jahren, das Web ist nämlich gerade mal 15 Jahre alt) kaum noch zu vergleichen. Ging es früher darum, möglichst originelle Gestaltungen zu entwickeln, will die heute niemand mehr haben. Eine Firmenwebseite mit einem eigenen, ganz unkonventionellen Bedienungskonzept schreckt heute erfahrungsgemäß mehr Besucher ab, als sie begeistert. Das Ergebnis ist ähnlich dem Entwicklungsprozess von Autos: Exoten zeigt man kurzfristig auf Messen, „in Serie“ gehen aber nur Modelle, die im Prinzip so gestaltet sind wie ihre Vorläufer und die

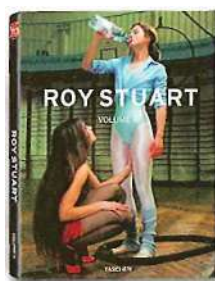
Wettbewerbsprodukte. Für Webseiten heißt das, man nimmt ein hundertfach erprobtes Design von der Stange und sieht zu, dort spektakuläre Inhalte oder Bilder zu bieten und ansonsten Sorge zu tragen, dass sich die Technik im Hintergrund auch bei ungünstigen Browserbedingungen keine Blöße gibt. Das formulierte Ziel des Buches bringt es auf den Punkt: „Mit diesem Buch möchte ich zeigen, was nötig ist, um moderne und zukunftsfähige Webseiten zu gestalten, die funktionieren und für jeden zugänglich sind.“



Modernes Webdesign von Manuela Hoffmann
Gebunden, 368 Seiten
Galileo, 2008
39,90 Euro

Ohne Tabus

Die Annahme, Künstler würden die Regeln der Gesellschaft, in der sie leben, absichtlich missachten, ist falsch. Richtiger ist: Die Regeln sind den meisten einfach egal. Wie jemand seine, dadurch ungezügelter, Fantasien an der Grenze zur Pornografie auslebt, lässt sich ausnehmend gut in diesem Buch des englischen Fotokünstlers Roy Stuart nachvollziehen. Man kann sich das Buch trotzdem in den Schrank stellen, denn bei fast allen Aufnahmen bleibt die künstlerische Distanz erhalten.



Volume II von Roy Stuart
Gebunden, 240 Seiten
Taschen Verlag, 2008
9,99 Euro

Angelesen

Photoshop Lightroom für digitale Fotografie von István Velsz ist das x-te 400-Seiten-Buch zu Adobes eigentlich fast selbst-erklärenden Raw-Konverter Photoshop Lightroom. Dieses Exemplar, das sich im Wesentlichen nicht von der Konkurrenz unterscheidet, bietet aber zumindest ein erwähnenswertes Ausstattungsmerkmal: Das Kapitel über Farbmanagement. Farbmanagement, das muss man wissen, ist in Lightroom nur rudimentär vorhanden. Zwar kann man Profile einbinden, sieht aber nicht am Monitor, was sie im Druck bewirken. Leider verliert der Autor darüber kein Wort, erklärt aber auf 19 Seiten - recht kompetent - was es mit Farbmanagement auf sich hat, dann auf 13 Seiten, wie man seinen Monitor nach Augenmaß (!) kalibriert und erwähnt im letzten Absatz, dass es besser ist, solche Abstimmungen von einem Kolorimeter erledigen zu lassen. *Gebunden, 365 Seiten, Galileo Press, 2007, 39,90 Euro*

Data Becker Profi-Handbücher sind nun auch zur Nikon D300 und zur Sony Alpha700 erhältlich. Diese Werke kombinieren ein gut bebildertes Handbuch mit Bedienungsanleitungen für schwierige Aufnahmesituationen, Informationen zum jeweiligen Blitzsystem des Herstellers, geben Tipps zur Objektivwahl, zur Gerätepflege und erklären die wichtigsten Funktionen der mitgelieferten Software. Erhältlich auch für viele weitere Canon und Nikon DSLRs im mittleren und unteren Preissegment. *Gebunden, ca. 300 Seiten, Data Becker, je 39,90 Euro*

Classroom in a book ist auch zu Photoshop CS3 verfügbar und richtet sich traditionsgemäß an diejenigen, die erste Schritte in dieser Software unternehmen und dafür einen Ratgeber brauchen, der sie Schritt für Schritt durch die Funktionsvielfalt geleitet. Hier handelt es sich übrigens um das „offizielle Trainingsbuch von Adobe Systems“, was zwar eine gewisse Qualität gewährleistet, die ganze Angelegenheit aber nicht unbedingt spannender macht. Man lernt hier von der Pike auf und hat nach jedem Kapitel eine Abfrage des vermittelten Stoffs. Doch leider hat man das Anfängerniveau auch nach knapp 500 Seiten noch nicht wirklich hinter sich gelassen. *Gebunden, 490 Seiten, Addison-Wesley, 2007, 39,95 Euro*

Bücher für Prepresser

Druckprodukte vom Handzettel bis zum Plakat, von der Zeitung über die Zeitschrift bis zum Buch sind gefragt wie nie. Auch wenn ihnen regelmäßig ihr nahes Ende durch die elektronischen Medien vorhergesagt wird, halten sie sich dank ihrer unübertroffenen Handhabbarkeit und bauen sogar in vielen Bereichen ihre Marktanteile kontinu-

ierlich aus. Als Konsequenz daraus müssen sich immer mehr Menschen damit befassen, Printmedien selbst herzustellen. War dies früher eine Aufgabe von ausgebildeten Spezialisten, gehören heute fachfremde Sachbearbeiter, Sekretärinnen, Studenten, Händler, Lehrer oder Freiberufler aller Couleur zum Heer der zwischenzeitlich „Desktop

Publisher" genannten Gattung von Medienproduzenten. Sie schreiben, layouten, bebildern und gestalten, was das Zeug hält, und haben doch oft kaum eine Ahnung von den Strukturen und technischen Abläufen, in denen sich ihre Produkte behaupten müssen, wenn sie erst einmal den Rechner auf ihrem Schreibtisch verlassen haben.

Leitfaden Druckproduktion

Vor allem an Quereinsteiger und an alle, die sich aus reinem Erkenntnisgewinn in die moderne Druckproduktion einarbeiten möchten, richtet sich David Banns Leitfaden, der schon seit über 20 Jahren - regelmäßig auf den aktuellen Stand gebracht - erscheint. Der Leser erhält zunächst einen Schnellkurs in aktueller Drucktechnik, bevor sich der Autor im Detail mit Vorlagenherstellung, Proofs, Druckplatten und Druckverfahren befasst. Danach geht es um Hintergründe. Die Herstellung und die Vielfältigkeit von Papiersorten kommt

ebenso zur Sprache wie die Optionen zur Weiterverarbeitung der Drucksachen nach dem Druck oder das Handling von Druckaufträgen aus Kundensicht. Im vierzig Seiten starken Anhang findet man als Abschluss ein ausführliches Glossar der Fachbegriffe, eine Übersicht über Papierformate, Tabellen, die helfen den Papierverbrauch besser einzuschätzen, und ein Schlagwortregister. Kurzum, ein gut strukturierter Reiseführer in die Welt von Tinte und Papier. Jedem ans Herz zu legen, der beruflich mit Drucksachen zu tun hat.



Die moderne Druckproduktion Ein Leitfaden von David Bann Gebunden 224 Seiten Stiebner, 2007 29,90 Euro

Frei zum Druck

Grafiker und Fotografen sind in erster Linie kreativ, aber nur eine Minderheit von ihnen hat eine Idee, was nach der Bildgestaltung mit den von ihnen in die Welt gesetzten Daten geschieht. So wundern sie sich zwar, warum die eigentlich bunten Farben im Druckergebnis kaum noch zu erkennen sind, ändern deswegen aber nichts an ihrer Art zu arbeiten. In der Folge haben sie irgendwann keine derartigen Aufträge mehr, oder

sie müssen sich doch ein wenig Wissen um die Aufbereitung von RGB-Farben für den Offsetdruck aneignen. Beim Lernprozess hilft Mark Gatters Buch „Frei zum Druck“ schnell und punktgenau weiter. Es ist wie eine Art Workshop gehalten, der zwar auch ausführlich die Hintergründe erklärt, in erster Linie aber konkrete Handlungsanweisungen liefert, mit denen sich die meisten Probleme des Alltags umschiffen lassen.



Frei zum Druck. Was Grafikdesigner über Druck und Vorstufe wissen sollten von Mark Gatter Broschiert 170 Seiten Stiebner, 2006 29,90 Euro

Bild und Grafik

Bilder machen und Bilder layouten sind zwei Paar Schuhe. Während für den Fotografen oder Grafiker sein Bild alles, was kommuniziert werden soll, enthalten muss, kann der Layouter Bilder mit grafischen Elementen und Typo-Information kombinieren. Wichtig ist hier mehr das Zusammenspiel als die Summe der Bausteine. David Ambrose und Paul Harris haben mit „Bild & Grafik“ ein sehr lehrreiches Buch über ebenjenes Zusammenspiel verfasst. Anhand unzähliger Beispiele aus vielfältigen Praxisbereichen verdeutlichen die Autoren das Regelwerk der Mediengestaltung in knappen Episoden. Das gelingt ihnen, gerade weil sie auch komplexere Theorieinhalte berücksichtigen, allerdings mit oft allzu augenfälligen Verkürzungen.

Nach den Basics, den technischen Voraussetzungen für den kompetenten Umgang mit Bildern, geht es zu Bearbeitungstechniken wie Druck oder Kolorierung. Nach Antwortversuchen auf die Frage „Was bedeuten Bilder“ wird die Arbeit mit diesen zunächst anhand von Themen wie „Kontinuität“, „Panorama“ oder „Muster“ vertieft, dann an Beispielen exemplifiziert. Den Schluss bildet ein Kapitel über das Setzen von Zeichen. Wenn Sie jetzt auch etwas über den unstrukturierten Mix der Themen erstaunt sind, könnte das darauf hindeuten, dass Sie nicht der Zielgruppe entsprechen. Die ist ganz klar kreativ, assoziativ, hält sich nicht gerne mit dem Lesen langer Texte auf (weswegen sich in dem Buch auch maximal nur halb-

beschriebene Seiten finden) und lernt schon aus der Anschauung. Eine Überfrachtung der vielen interessanten Bilder und Wissensbröckchen mit einer sinnvollen Struktur tut hier nicht not. Trotzdem oder gerade deswegen macht das Schmökern in dem schmalen Bändchen viel Spaß.



Bild & Grafik von Gavin Ambrose und Paul Harris Broschiert 175 Seiten Stiebner, 2006 29,90 Euro

Leserbriefe

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

DOCMA mit hoher Trefferquote, aber.

Hallo Herr Baumann,
habe heute mal wieder die aktuelle DOCMA im Briefkasten „gefunden“. Und ich habe diese von vorne bis hinten „verschlungen“.

Normalerweise, wenn ich eine Photozeitschrift oder auch eine Bildbearbeitungszeitung in der Hand habe, sind ca. 40-70% für mich uninteressant, weil es entweder Dinge sind, die ich schon lange weiß oder auch schon in anderen Zeitschriften gelesen habe oder weil mich schlicht und einfach das Thema nicht interessiert. Mehr als 90% „Trefferquote“ finde ich schon beeindruckend!

Zwei Anmerkungen habe ich: Das Thema Metallic-Druck fand ich sehr interessant. Schade war nur, dass Sie nur auf den (für Normalsterbliche nicht zu bezahlenden) Hi-End-Druck eingegangen sind. Dabei gibt es entsprechende Metall-Papiere auch für den Tintenstrahldrucker und als Material zum Ausbelichten (z.B. bei Fotocommunity-Prints). Zugegebenermaßen sind hier keine Masken möglich, aber interessant ist auch dieses. Und die Probleme bei der Farbwirkung und in Spitzlichtern sind die gleichen.

Die „Produktvorstellungen“ bzw. wohl eher die abgetippten Pressemitteilungen (z.B. über die Canon 450D. Kein Wort über den Wechsel zur SD-Card und über den neuen Akku-Typ, d.h. nichts Substanzielles) braucht wirklich kein Mensch. Aber wenn's denn wegen der Werbekunden unbedingt sein muss, kann ich auch mit leben ... die Canon-Werbung ist ja eine Seite vorher;-)

Das Thema „Automatisieren“ darf gern ein Dauer-Thema bleiben. Ich „liebe“ Aktionen und dergleichen und bin immer für Tipps dankbar.

Gruß Michael Bihn, Weiterstadt

Es freut uns, dass unsere Mischung Ihre Interessen zu einem so hohen Anteil abdeckt. Auf den Tintenstrahldruck mit Metallpapieren sind wir gerade so. Viele Grüße, Lothar Reimann

aus den von Ihnen genannten Gründen nicht eingegangen, weil dort eben spezielle Masken für gezielten Auftrag nicht möglich sind. Und was Ihre Anmerkungen zu den Produktvorstellungen betrifft: Die sind ein Kompromiss zwischen unserem früheren ausführlichen Meta-Test und gar nichts aus diesem Bereich. Produkttests sind nicht unser Thema, könnten wir auch gar nicht leisten, und die Kollegen der Fotopresse machen das ja bereits gut und in aller Breite -, aber viele Leser wollten auch nicht ganz auf diese News-Meldungen verzichten.

Gelungenes Cover

Sehr geehrter Herr Baumann!
Ich wollte Ihrem Team, aber auch der Druckerei Pertermann, zu dem gelungenen Cover der letzten DOCMA 22 gratulieren. Ihre Bemühungen, um zu diesem Ergebnis zu kommen, haben sich wirklich gelohnt. Vor allem zeigt sich der Schmuck sehr ansprechend und detailreich, wenn man das Cover im seitlichen Lichteinfall oder im schrägen Winkel betrachtet. Gerade in der Vergangenheit, mit Ausnahme von Heft Nr. 19, konnte ich die Qualitätskriterien für die Cover-Auswahl nicht nachvollziehen, insbesondere war ich nun erstmals wirklich überrascht. Super gemacht. Freundliche Grüße aus Österreich, Norbert Danner

Unfairen Lupen-Rätsel?

Hallo, das Rätsel „Bewegliche Lupe“ war nicht ganz fair, da Katrin Eismann den Lösungsweg in einem Buch beschrieben hatte - wer lesen kann, ist im Vorteil! Freundliche Grüße, Erik Ehrichsen

Hallo Doc, der Trick mit dem Vergrößerungsglas wurde bereits von Ben Willmore in seinem Insiderbuch Photoshop 7 von 2002/2003 auf Seite 307-309 beschrieben.

Vielen Dank auch, die neue DOCMA (03/2008) gefällt mir wieder wesentlich besser. Bitte weiter so. Viele Grüße, Lothar Reimann

Dass die Lupe bereits in Katrins und Willmores Büchern vorgestellt wurde, wusste ich bis zu diesen Mail gar nicht-ich war davon ausgegangen, Thorsen Wiegand, der das vorgeschlagen hatte, hätte das selbst entwickelt. Das wird wohl auch so sein - wenn man sich intensiv mit Photoshop befasst, kommt man immer wieder auf tolle Lösungen, die man zuvor noch nirgends gesehen hat, ist ganz stolz darauf und stellt irgendwann fest, dass schon mal jemand einen Workshop dazu veröffentlicht hatte.

Teures PS-Extended-Upgrade

Hallo, DOCMA-Team,
auch ich verstehe die Adobe-Politik nicht gegenüber den Kunden. Ich habe heute das erste Mal Ihre Zeitschrift gekauft und bin begeistert über den Inhalt. Auch ich wäre bereit, von der Photoshop-Standardversion auf die Extended upzudaten, aber nicht für die Preisvorstellung von Adobe von ca. 650€. Diese Preispolitik ist einfach unerschämmt. Ich hatte auch schon überlegt, kein Update auf CS3 zu kaufen, da die englische und die deutsche Version sich im Preis erheblich unterscheiden. Schließlich will Adobe auch auf dem deutschen Markt Software verkaufen, oder? Mit freundlichen Grüßen, Hoppenheit

PS-Workshops auch mit GIMP hilfreich

Moin, moin,
in Heft 22 hat jemand sich darüber ausgelassen, Ihre Workshops bezögen sich nur auf CS3. Ich finde, das ist kein Problem, weil man (auch als GIMP-Anwender) sehr viel von den Lösungsansätzen lernen kann. Manchmal sitzt man vor einem Problem und kommt einfach nicht drauf! Und da habe ich schon viel von Ihren Workshops gelernt. Außerdem bekommt man eine andere Sichtweise. Dafür nochmals vielen Dank, Ludwig Knipper

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

Studioblitz 420B

www.sambesigroup.com
Adaptionen für Systemblitze Version 2.0



adaptieren Sie Softboxen Abschirmklappen Spotlichtvorsätze u. v. m.



flash2 softbox
entwickelt von Cyrill Harnischmacher

Foto: Dr. Ruth Marcus



Blick in die Glaskugel

Wir haben mal wieder ein Photokina-Jahr. Da wird es Zeit herauszufinden, auf weiche Anschaffungen man sich bis zum Jahresende einstellen muss. | **Christoph Künne**

Jand aufs Herz: Eigentlich finden sich ja aus technischer Sicht keine ernsthaften Gründe zur Klage oder gar für dringende Wünsche nach Neuerungen. Weder im Bereich der digitalen Bildbearbeitung noch bei der Digitalfotografie. In die Jahre gekommene Aldi-Rechner bewegen Photoshop CS3 recht souverän, Zusatz-RAM in Gigabyte-Größe belastet nur ein Hartz IV-Budget ernstlich, DIN-A4-Photodrucker überzeugen qualitativ selbst in der „Unter-100-Euro“-Geräteklasse, Online-Abzüge sind zwar noch nicht in jedem Labor farbecht, dafür aber oftmals spottbillig.

Ähnlich sieht es bei den Aufnahmegeräten aus. Was heute mit den APS-C großen Chips der meisten DSLRs erfasst wird, kann locker mit Kleinbildqualität mithalten. Vollformatkameras gibt es im Angebot ohne Objektiv schon unter 2000 Euro, doch dürften selbst Gutverdiener solche Ausgaben in der Haushaltskasse empfindlich spüren. Nur das digitale Mittelformat erfordert noch finanzielle Mittel in der Größenordnung komfortabler Mittelklasseautos - aber wer braucht solche Kameras überhaupt noch, abgesehen vielleicht von dem ein oder anderen Studio- oder Werbefotografen?

Kurzum, die meisten von uns haben schon viele tausend Euro in ihre digitale Ausrüstung investiert und fragen sich, was denn auf der Photokina 2008 kommen könnte, das eine neuerliche Investition rechtfertigt. Bisher halten sich die Hersteller noch relativ bedeckt-sicher um ihre Informationsmunition für das Neuheitenfeuerwerk im Herbst noch nicht zu verschießen. Und so kann ich an dieser Stelle natürlich auch noch nichts Konkretes vermelden, bestenfalls Verdachtsmomente äußern wie etwa die Erwartung eines Canon 5D-Nachfolgers, weil dieses Modell jetzt schon beinahe drei Jahre am Markt ist oder einer neuen Photoshop-(Beta)-Version, weil im Herbst der bisherige Zeitturnus von 18-24 Monaten zwischen den Releases fast erreicht wurde.

Derzeit interessanter sind die Trends: Wird es zum Beispiel mehr Kompaktkameras mit APS-C-Sensor geben? Nach Erscheinen der Sigma DP1, die eine 28-Millimeter-Festbrennweite (nach Kleinbildmaßstäben) und einen großen Chip im relativ handlichen Gehäuse unterbringt, war zumindest der Medienrummel überwältigend. Die dabei ermittelten Testergebnisse dagegen lassen durch die Bank viel Raum für Optimierungen - oder aber für Modelle von Wettbewerbern, die schneller, lichtstärker sowie flexibler einsetzbar sind.

Ein ganz großes Thema wird in jedem Fall die HDR-Fotografie sein. Allerdings nicht in der bekannten Form als händisches Zusammenrechnen von Belichtungsreihen oder als Entwicklungsoption beim Nachbearbeiten von Raw-Fotos am PC mit Photomatix. Man darf wahrscheinlich mit ersten Kameras rechnen, die all das im internen Bildprozessor erledigen und uns gleich Bilder mit riesigen Kontrastumfängen liefern. Immerhin, ein JPEG-kompatibles HDR-Format gibt es bereits seit 2005, HDR-fähige Monitore dagegen, die uns anzeigen könnten, was in 32-Bit-Bildern steckt, sind derzeit nur als vereinzelte Speziallösungen in Kostengrößen um 50000 Dollar erhältlich. Das Thema ist also spannend, aber noch ein Stück weit von der Massenmarktkompatibilität entfernt.

Deutlich näher dran sind Softwarezusätze für Photoshop und Co., mit denen sich Objektfehler wie Vignetten, Verzerrungen, Kontrastmängel oder Randunschärfen gleichzeitig mit den typischen Bildsensor-Problemen Rauschen, Artefaktbildung und chromatischen Aberrationen modellspezifisch und per einfachem Knopfdruck aus dem Bild rechnen lassen. Ähnliche Funktionen bieten heute Programme wie DxO Optics und Dünne schon im Ansatz, doch fehlt hier noch herstellenseitig die wirtschaftliche Kraft, um damit auch größere Anwenderschichten zu erreichen. Für den Workflow von Fotografen wäre es natürlich sinnvoll, solche Funk-

tionen direkt in kommende Versionen von Raw-Convertern wie Phase One oder Aperture zu integrieren.

Das neue Lightroom 2 zeigt zwar einige spannende Features (siehe auch Seite 80f.), aber leider noch nichts zum Thema modellspezifische Objektivkorrektur oder HDR. Was dort aber schon deutlich erkennbar wird, ist der Trend zu einer Art Ebenentechnik, mit der man punktuell oder auch auf das ganze Bild bezogen - wir kennen das bereits aus Lightzone - Bildkorrekturen schwebend mit Deckkraftsteuerung und Verrechnungsmodi aufträgt.

Nun, vielleicht muss ich mich korrigieren: Es gibt schon noch Einiges, was die Arbeit im digitalen Labor spürbar erleichtern könnte - doch steht zu befürchten, dass wir davon in diesem Jahr (noch) wenig zu sehen bekommen.

Was wir auf der Photokina 2008 ganz sicher in breiter Front erwarten dürfen, sind neue Kameras - ob die nun jemand wirklich braucht oder nicht. Digitale Fotografie bleibt weiterhin ein wachsender Markt, denn viele Digitalfotografen kaufen stets das neueste Modell nach. So erwartet die Industrie für das laufende Jahr neun Millionen verkaufter Kameras in Deutschland (Fotohandys nicht mitgerechnet), und allein bei den DSLRs soll die Wachstumsrate von 31 % in 2007 dieses Jahr nochmals übertroffen werden.

Trendthema sind digitale Fotobücher, die schon im letzten Jahr 300% Wachstum hatten. Der Trend der letzten Photokina war übrigens die großartige Erfindung des digitalen Bilderrahmens, den aber kaum jemand haben wollte. Vielleicht lag es an der Größe der ersten Modelle von sieben bis zehn Zoll. Inzwischen gibt es hier Geräte, die sich mit 22-Zoll Bildschirmdiagonale gleichberechtigt neben den Flatscreen-Femseher an der Wand hängen lassen und den ganzen Tag - ohne Werbeunterbrechung - Bilder zeigen, die man auch wirklich sehen will. Munter bleiben!