



55 Seiten Photoshop-Workshops für Kreative

DOCMA

66243

05



DOCMA

Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

5/08

September – Oktober 2008 | Heft 24 | 7. Jahrgang www.docma.info Deutschland 9,90 € | Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 SFR

Perfekte Schlagschatten

Natürliche Schattenwürfe
für glaubhafte Montagen

Schwarzweiß

Tipps, Tricks und Techniken
für Tonwertumwandlungen

Drucke veredeln

Schutzlacke, Zusatzfarben
und manuell gefertigte Collagen

Schneller arbeiten

Wie Sie mit dem Bildprozessor
Zeit und Nerven sparen

Kunstmenschen

Mit Poser 7 von der 3D-Puppe
zum glaubhaften Porträtfoto

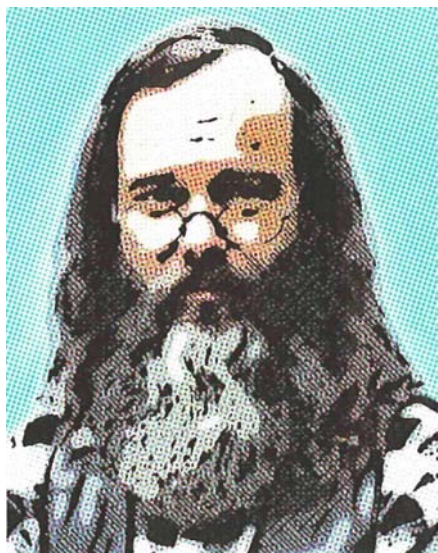
Fine Art

Digital- und Analog-Qualität im Vergleich
HDR-Aufnahmen und Barytdrucke

Pinselspitzen kreativ

Vom Texteffekt bis zum dreidimensionalen Montageelement





Sollen wir die (3D-) Puppen tanzen lassen?

Vor ein paar Wochen war ich zu einer Gesprächsrunde eingeladen, dem fotografischen Quartett. Leser unserer „Docmatischen Depesche“ haben die Sendung vielleicht bei Foto-TV oder im offenen Kanal gesehen. Gegenstand der Diskussion war - ja, noch immer - das Verhältnis von digitaler und analoger Fotografie.

Obwohl ich früher selbst in der Dunkelkammer gestanden habe, muss ich gestehen, dass ich kein einziges Argument der Analog-Fraktion nachvollziehen konnte. Zuerst kommt meist ein Vorwurf, der weit am Ziel vorbeischießt: der Vergleich zwischen analog entstandenen Fotos und digital manipulierten Bildern. Das ist etwa so überzeugend, als würde man auf medizinischem Gebiet Kräutertee mit Schönheitsoperationen vergleichen. Nein, es gibt nur einen Bezug zwischen analogen und digitalen Aufnahmen - und einen anderen zwischen Dunkelkammer-Eingriffen und solchen am Monitor.

Dass die digitalen Varianten dabei sehr viel weiter gehen als die analogen, ist unbestritten; DOCMA-Autor Uli Staiger zog in der Diskussion die Grenze zwischen dem Beeinflussen von Färb- und Helligkeitswerten einerseits und dem „Pixelschubsen“ andererseits. Das eine können beide, wir am Rechner sicherlich schneller, vielseitiger, umweltfreundlicher und bequemer - das andere ging zuvor nur mit Schere, Klebstoff, Pinsel oder Airbrush, eher schlecht als recht.

Die zentrale Frage der Gesprächsrunde, ob es sich bei Montagen und heftig manipulierten Aufnahmen noch um Fotos handelt, darf man getrost verneinen. Ein Foto ist im Wortsinne ein mit Licht geschriebenes Bild, egal, ob mit Emulsion oder Chip aufgefangen. Das Wort sagt aber nur etwas aus über das Zustandekommen eines Bildes und hat nichts damit zu tun, ob es besser, schöner, wertvoller, emotionaler oder sonstwas ist.

Demnächst werden die Fraktionen auf der Photokina wieder aufeinandertreffen. In der Regel geht das ja ganz friedlich ab. Das ästhetische Schlachtfeld, auf dem sich die Auseinandersetzungen abspielen, dürfte inzwischen die Fine-Art-Zone sein. Dazu haben sowohl Analoge wie Digitale was zu sagen, da kann man endlos an winzigsten Stellschrauben drehen, chemisch oder elektronisch, um schließlich zum optimalen Ergebnis zu gelangen, dessen Qualität aber außer den Akteuren selbst kaum jemand wahrzunehmen in der Lage ist. Ich jedenfalls kann es nicht. Ich bin ja auch der Prototyp des Digitalbildmoniteurs, mit dem Analogfotografen ihren Kindern drohen, wenn sie abends nicht ins Bett wollen. Für mich zählt selten das aufgenommene Bild als Endergebnis. Ich sehe mich eher als Sammler denn als Jäger, fotografiere Wolken, Hauswände, rissigen Asphalt oder eine Wiese mit Perspektivgradient, weil ich das als Rohmaterial später einmal brauchen könnte. Leben und leben lassen.

Demnächst, so ist zu erwarten, wird sich neben Dunkelkammerpanschern und Pixelschubsem eine weitere Gruppe verstärkt ins Bildermachen einmischen. Die benötigen kaum noch außerbildliche Wirklichkeit und basteln sich Menschen, Landschaften, Häuser und Maschinen nahezu vollständig am Rechner zusammen. Nur die Oberfläche muss für eine überzeugende Wirkung noch der sichtbaren Realität entlehnt werden. Noch. Die Rede ist von den Anwendern von 3D-Software. Die gibt es natürlich schon lange, aber nach allem, was man so über das wohl in ein paar Monaten zu erwartende Photoshop CS4 im Web lesen kann, dürfte die 3D-Einbindung eine noch wichtigere Rolle spielen als bereits bei CS3-Extended.

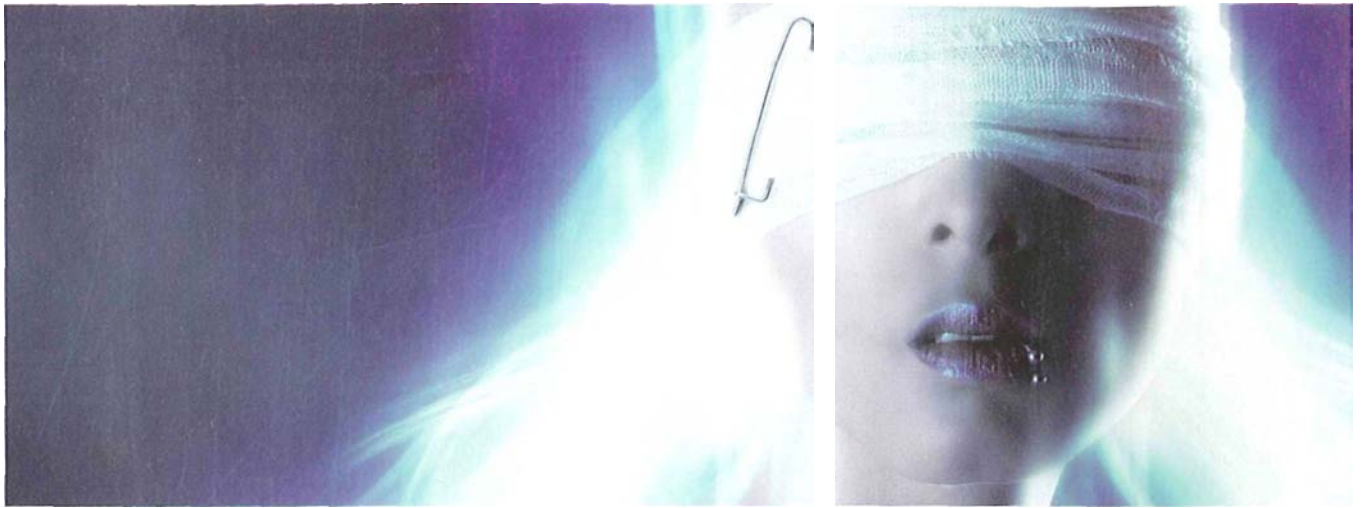
DOCMA hat dieses Thema bislang immer nur am Rande gestreift: Mal ein Artikel über CGI und Autos, die es zum Zeitpunkt ihrer

Abbildung noch gar nicht gibt, mal einer - wie auf Seite 28 -, der zeigt, wie man mit Poser die Puppen tanzen lässt. Ob in Anzeigen oder bei den Special Effects der Blockbuster-Filme: 3D ist aus vielen Produktionen nicht mehr wegzudenken, sei es bei Standbildern oder Animationen. Auch bei den Einsendungen zu den DOCMA-Awards - Jurierung und Ausstellung des aktuellen wird gerade vorbereitet - gab es ja durchaus immer wieder 3D-Elemente.

Für uns stellt sich daher die Frage, ob und in welchem Umfang wir diesen Bereich künftig in unserem Heft berücksichtigen. Angesprochen werden wir von den Leser/innen immer mal wieder darauf, und wenn man sich entsprechende Bildbände anschaut, kann man schon ins Schwärmen kommen, was inzwischen möglich ist. Bewegtbilder sind nicht unsere Sache, aber dank immer schnellerer Rechner und günstiger Software dürften sich zahlreiche Bildbearbeiter künftig jene Elemente zusammenbauen (oder fertig erwerben) und den fotografierten Szenen anpassen, die sich nicht einfach aufnehmen lassen und die mühsam zu malen nicht jeder die Geduld oder das Können aufbringt. Also, was meinen Sie? Soll 3D künftig eine stärkere Rolle in DOCMA einnehmen?

Zum Abschluss noch etwas Theologisch-Erkenntnistheoretisches: Fast jeden Tag liegt in meinem Spam-Briefkasten eine Nachricht, bei der es wahrscheinlich um Viagra oder dergleichen geht; genau reingeschaut habe ich noch nie. Aber ich liebe die Betreffzeile: „Man lebt nur einmal - probieren Sie's aus!“ Während man also früher extra sterben musste, um festzustellen, ob damit alles zu Ende geht, das Paradies wartet oder der ewige Kreislauf in eine neue Runde eintritt, kann man es jetzt ausprobieren. Wir leben wirklich in einer tollen Zeit.

Jos. Staiger
Ausgabe 24 | September 2008



12 „Alle Bilder, die ich noch machen werde, habe ich im Prinzip heute schon im Kopf“, sagt der Fotograf Stefan Gesell.

REPORTAGEN

12 Der Fotofantast

Seine Bilder zeigen starke Frauen, digital verpackt in markante Farblooks. Stefan Gesell, der Shooting-Star erotischer Bildwelten, nutzt Fotografie, um Fantasien eine Form zu geben.

18 FineArt und HDR

High Dynamic Range-Fotos sind die konsequente Fortsetzung klassischer Fine Art mit digitalen Mitteln. Wie man sich die Technik zunutze macht, erklärt HDR-Experte Dieter Bethke.

24 Druckveredlung

Drucke lassen sich auch nach der Ausgabe weiter veredeln. Der Fotokünstler Wolfgang Graser hat in den letzten Jahren mit den unterschiedlichsten Werkstoffen experimentiert und stellt die wichtigsten Techniken vor.

REPORTAGEN

28 Mit Puppen spielen

Poser entwickelt immer mehr Qualitäten, um menschliche Modelle einmal zu ersetzen. Was heute schon geht, was noch nicht und mit welchen Tricks in Photoshop aus einem Rendering ein fast echt wirkendes Foto entsteht, verrät Oliver Amberg.

35 Bildkritik: Gezielte Fehler

36 State of the Art

Im bunten Bilderwust der digitalen Massenfotografie ist schwarzweiße Fine Art ein wohltuender Gegenpol. Wie weit man inzwischen mit digitalen Kameras, Druckern und Papieren kommt, erläutert Fine-Art-Experte Rolf Walther im DOCMA-Interview.

44 Photoshop-Convention 2008

Im November in München PS erlernen

WORKSHOPS

46 Schatten korrekt anlegen

Schatten werden in Montagen oft recht willkürlich verwendet. Beliebte vor allem das immer wieder propagierte Verfahren, Schlagschatten aus Objekturnissen abzuleiten. Wir zeigen, warum das nicht wirklich funktioniert und welche Vorgehensweisen Sie wählen sollten.

53 Zoom Dich froh!

Die Wahl der passenden Brennweite ist in Zeiten des allgegenwärtigen Zooms ein Klacks. Wenn es jedoch ums Fotografieren für ein Composing geht, können Sie nicht nach Gusto entscheiden, sondern sollten scharf beobachten und die passende Brennweite einstellen. Welche, wann und warum zeigt Uli Staiger.





18 Dieter Bethke: „Auch wenn ich bei meiner Arbeit auf technische Perfektion ausgerichtet bin, durchbreche ich das klassische IVluster.“

WORKSHOPS

57 Fotos akzentuieren

Die meisten Anwender schätzen Photoshops „Tiefen/Lichter“ als schnell wirksames Heilmittel gegen unter- oder überbelichtete Zonen. Andere hätten lieber mehr Einfluss auf das Ergebnis. Wir demonstrieren zwei alternative Verfahren.

60 Black and White

Schwarzweißbilder gelten nach wie vor als die Königsdisziplin der Fotografie. Um in Photoshop aus Farbe optimales Schwarzweiß zu generieren, gibt es viele Wege. Ob ambitionierte Techniken oder Standardmethoden zum bestmöglichen Ergebnis führen, erklärt Günter Schuler.

65 Nothilfe Tipps & Tricks

Eine Zusammenstellung hilfreicher Antworten auf Leserfragen:

- Bildeffekte wie bei Fractalus
- Montageelemente abgrenzen
- Alte Dias retten
- Noch einmal: Guillochen
- Auswahlen mit festen Formen
- Ungleichmäßige Ausleuchtung
- Bundabschattung beim Scannen

70 Ein Ding drehen

Bei der Darstellung rotierender Objekte hilft der „Radiale Weichzeichner“. Damit das Ergebnis glaubwürdig aussieht, sollten Sie allerdings einiges zusätzlich beachten.

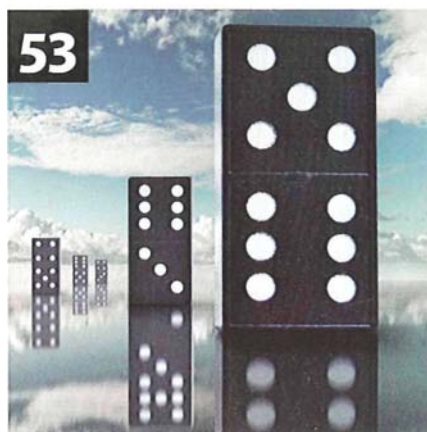
WORKSHOPS

75 Tipps & Tricks zu Illustrator CS3

Sharon Steuer ist seit 1994 die Autorin der Illustrator Wow!-Bücher. Den neuesten Band aus dieser Serie, das Illustrator CS3 Wow!-Buch, schrieb sie zusammen mit einem Team aus Künstlern, Grafikern und Fachautoren. Wir stellen Ihnen in DOCMA auszugswise einige Tipps, Tricks und Techniken aus dem gerade erschienen Buch vor.

80 Pixel in Pfade umwandeln

Sie wollen ein kleines Bild stark vergrößern? Dann gilt Vektorisieren als Lösung Nummer 1. Allerdings eignet sich die automatische Vektorisierung nur bedingt. Welche Stellschrauben Sie drehen müssen, um mit Illustrator sehenswerte Ergebnisse zu erhalten, verrät Monika Gause.



84 Lieber schnell als gar nie

Sie sind kein Freund von Photoshop-Aktionen und Stapelverarbeitung? Hier lernen Sie, wie Sie mit Hilfe des „Bildprozessors“ viele Arbeiten bequem automatisieren können. Tipps von Michel Mayerle

88 Rohstofflieferant Raw

Raw-Dateien machen unbearbeitet wenig her, und tüchtig bearbeiten muss man sie auch noch. Warum sich diese Arbeit trotzdem lohnt, weiß Sibylle Mühlke.

92 Tipps&Tricks: Pinselspitzen

Wie überzeugt man Werkzeugspitzen davon, auch bei wechselnder Größe exakt auf einem Leitpfad zu kleben? Das und viel mehr ist Thema dieses Workshops.



100



SOFT- UND HARDWARE

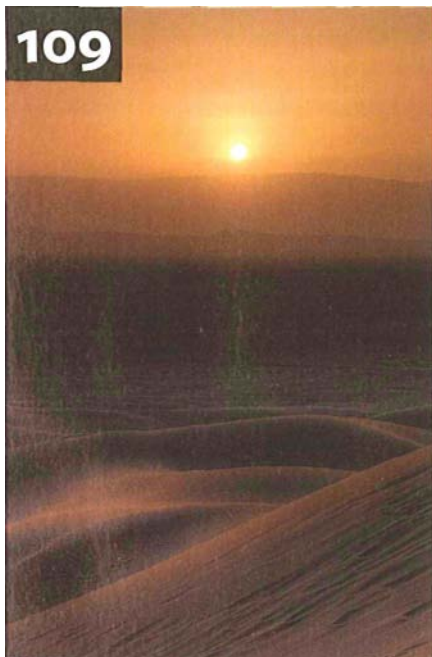
98 Schrumpfen mit Liquid Resize

Wenn Sie ein Bild nichtproportional stauchen oder strecken, geraten alle Größenverhältnisse durcheinander. Mit dem intelligenten Skalierungswerkzeug Liquid Resize von OnOne ist damit Schluss. Ein Blick auf die neue Software.

100 Malen wie geschmiert

Fortgeschrittene Malprogramme be handeln pastose Farben erstaunlich realistisch. Wir haben Painter Essentials 4 und ArtRage 2.5 unter die Lupe genommen.

109



REDAKTIONELLES

08 News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen: Günstige Vollformat-DSLR, klappbare Sucherlupe, lichtstarkes Superweitwinkelzoom, Filmscanner, Einsteiger-Spiegelreflexkamera, Künstlerpapiere, Print Plug-in ...

102 Photoshop-Rätsel

Kann man aus drei Graustufenbildern, die den RGB-Kanälen eines Fotos entsprechen, das Ausgangsbild rekonstruieren, ohne die Kanälepalette zu verwenden? Man kann - kriegen Sie raus, wie!

104 Leserbrief

105 Agentur-News

Neuigkeiten vom Bildermarkt und aus den Agenturen für Fotografen und Bildverwerter

106 Software-News

Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen: Capture, FaceFilter Studio, Silkypix Developer Studio, DxO Optics, Comic Life

109 Bücher

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

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Redaktionsbüros

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

Schwerpunkt technische Bildbearbeitungsaspekte / Docmatische Depesche:
Wallstraße 28121335 Lüneburg
Tel.: 0 41 31-26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Oliver Amberg, Dieter Bethke, Monika Gause, Stefan Gesell, Wolfgang Graser, Michel Mayerle, Sibylle Mühlke, Günter Schuler, Uli Staiger, Sharon Steuer, Rolf Walther

Foto-Credits und Bildmaterial

Oliver Amberg, Doc Baumann, Dieter Bethke, Onno K. Gent, Wolfgang Graser, Christoph Künne, Dr. Ruth Marcus, Sibylle Mühlke, Michael H. Sinn, Uli Staiger, Sharon Steuer, Rolf Walther

Titelbildmotiv

Stefan Gesell

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 Bildbearbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint bei VVA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen Verlag und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, auszugsweise Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbreitung der Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Gerichtsstand ist Essen.



DOCMA ist iwv-geprüft.

Einzelheftbestellungen und Abos:

VVA 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

Und dann macht es »Klick«!



Der erfahrene Fotograf Joe McNally – bekannt für seine Fotos in LIFE, People, Time und National Geographic – führt Sie hinter die Kamera und zeigt Ihnen, wann der ideale Moment ist, den Auslöser zu drücken!

In diesem Buch setzt McNally seine Anekdoten ein, um den fotografischen Blick zu schärfen und gibt dann detaillierte Anleitungen, Bildideen umzusetzen. Seine atemberaubenden Illustrationen inspirieren und lehren gleichzeitig fotografische Techniken wie Kamerawinkel, Beleuchtung, Verschlusszeiten und vieles mehr.

ISBN 978-3-8273-2692-8

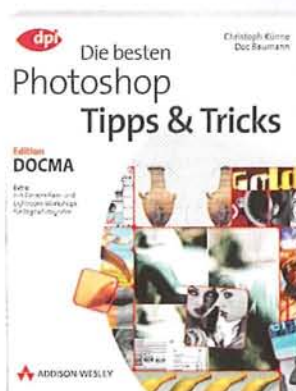
272 Seiten, € 39,95 [D]

Scott Kelby stellt fest, dass es nur sieben wirklich wichtige Techniken gibt, wie Profis aus flauen fantastische Bilder machen. Dann das Wichtigste: Er legte genau fest, in welcher Reihenfolge diese sieben Techniken angewendet werden, um als »die Glorreichen 7« ausgezeichnet zu funktionieren.

Das Tolle sind nicht nur die sieben Techniken, es ist deren Zusammenspiel. Sie lernen nicht nur, wie Sie die Tiefen korrigieren oder Farben einstellen. Stattdessen beginnen Sie bei Null, nehmen ein Bild, packen die Glorreichen 7 aus, wenden Sie auf spezielle Art und Weise an und erzielen grandiose Bilder.



ISBN 978-3-8273-2639-3
264 Seiten, € 24,95 [D]



ISBN 978-3-8273-2657-7
368 Seiten, € 39,95 [D]

Nach dem herausragenden Erfolg der Workshop-Sammelbände folgt nun zum ersten Mal in deutscher Sprache eine umfangreiche Photoshop-Tipps & Trickssammlung. Auf vielfachen Leserwunsch stellen Christoph Künne und Doc Baumann ihre besten Kniffe aus der DOCMA zusammen und verhelfen so auch ausgefuchsten Photoshoppers zu AHA-Erlebnissen.

Edition DOCMA – Photoshop-Basiswissen: Die Photoshop-Bibliothek



Doc Baumann und Christoph Künne vermitteln Grundlagenwissen und widmen sich ganz gezielt immer einem Thema oder einer Technik. **Konzentriert, ausführlich und praxisnah!** komplett in Farbe, je 112 Seiten, je € 14,95 [D]



Die weiteren Themen der 20 Bände umfassenden Bibliothek finden Sie auf www.addison-wesley.de.

Die komplette Sammeledition (20 Bände) gibt es zum Vorzugspreis von € 249,- [D] (ISBN 978-3-8273-2606-5).



Besuchen Sie uns auf der photokina 2008 Halle 4.1, Stand G038



News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen



Günstige Vollformat-DSLR

Auch Nikon macht das Vollformat erschwinglich und bringt mit der D700 ein Konkurrenzmodell zur nicht mehr ganz frischen Canon EOS 5D. Während Größe und Gewicht des kompakten, abgedichteten Magnesium-Gehäuses der D300 ähneln, reicht die Leistung weit an das Spitzenmodell D3 heran. Der von dieser übernommene 12,1-Megapixel CMOS-Sensor im FX-Vollformat (36x23,9 mm) mit einem Belichtungsspektrum von ISO 200 bis ISO 6400 und das bewährte EXPEED-Bildverarbeitungssystem versprechen eine überzeugende Bildqualität und minimales Rauschverhalten. Das Autofokussystem Multi-CAM3500FX mit 51 Messfeldern (15 Kreuzsensoren) und die Live-View-Funktion mit Kontrasterkennungs-AF sind bereits von der D3 und D300 bekannt. Das 3-Zoll-Display mit 920000 Bildpunkten unterstützt zwei Live-View-Modi (Freihand und Stativ) sowie einen HDMI-Videoausgang. Neu ist der integrierte i-TTL-Klappblitz mit Leitzahl 17 und einer Brenn-

weitenabdeckung von 24 mm. Darüber hinaus hat die D700 im Gegensatz zur D3 ein Bildsensor-Reinigungssystem integriert, bei dem eingedrungener Staub auf der Oberfläche des Sensors durch hochfrequente Vibrationen entfernt wird. Das Gehäuse verfügt über einen Anschluss für das Nikon-F-Bajonett mit AF-Kupplung und AF-Kontakten und ist damit offen für alle NIKKOR-Objektive. Bei der Verwendung von DX-NIKKOR-Objektiven schaltet die Elektronik automatisch auf das DX-Format um, wobei die Auflösung entsprechend verringert wird.

Der Sucher ist einer der wichtigsten Vorteile von Kameras im FX-Format: Hier bietet die D700 ein Pentaprisma aus massivem Glas mit einer Sucherabdeckung von 95% - bei der D3 sind es 100%. Ein intelligentes neues Feature ist die Möglichkeit, den virtuellen Horizont selbst im Live-View-Modus einzublenden.

Mit 40 ms ist die Auslöseverzögerung sehr kurz. Die Verschlusszeiten sind zwischen 30 Sekunden und 1/8000 Sekunde wählbar, der Blitz wird mit einer Verschlusszeit von 1/320 Sekunde oder länger synchronisiert. Mit dem Standard-Akku (1 500 mAh) sind Bildfolgen von bis zu 5 Bildern pro Sekunde möglich. Die Anzahl lässt sich auf bis zu 8 Bilder pro Sekunde erhöhen, wenn mit dem optional erhältlichen Multifunktionshandgriff MB-D10 auch der leistungsstärkere Akku EN-EL4a mit 2 500 mAh eingesetzt wird (Power Drive Kit). Die Stromversorgung ist für Besitzer der D3 oder D300 vollständig kompatibel. Die Kamera nutzt CompactFlash-Karten vom Typ I und schreibt die Daten im NEF- (12 oder 14 Bit), TIFF- oder JPEG-Format auf das Speichermedium.

Die Nikon D700 kostet inklusive Akku EN-EL3e, Ladegerät und der Nikon Software Suite 2599 Euro. Das MB-D10 Power Drive Kit gibt es für zusätzliche 549 Euro.

Fine Art von der Rolle

Large Format-Printing erfreut sich wachsender Beliebtheit und die Formate werden entsprechend größer. Hahnemühle hat auf diese Entwicklung reagiert und bietet die Qualitäten „FineArt Baryta“ und „FineArt Pearl“ auch als 12-Meter-Rolle in 60 Zoll Breite (152 cm) an. Weitere Fine-Art-Produkte sollen folgen. Für den Herbst hat Hahnemühle bereits Rollenformate in 64 Zoll Breite (163 cm) angekündigt.

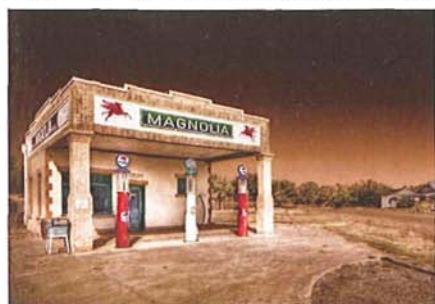


Klappbare Sucherlupe

Die Universalsucherlupe von B.I.G. vergrößert die Mitte des Sucherbildes von Spiegelreflexkameras um das 2,3-fache und erleichtert die Fokussierung vor allem bei kritischen Aufnahmen wie Makrofotos. Sie passt mittels beiliegender Adapter an fast alle analogen und digitalen Spiegelreflexkameras und wird an Stelle der Augenmuschel aufgesteckt. Das Zubehör kann über ein Scharnier nach oben weggeklappt werden.

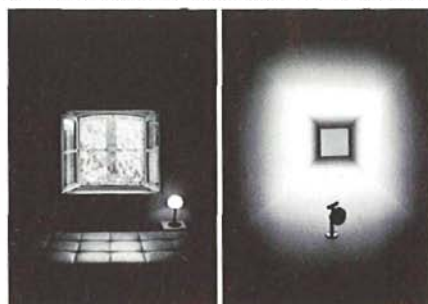
Die Sucherlupe gibt es beim Brenner Fotoversand (www.alles-foto.de) für 59 Euro.

Fotografien



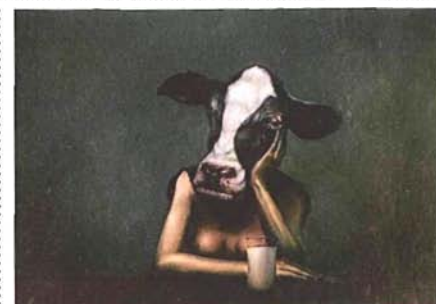
Ben Wilmore

<http://www.thebestofben.com/>



Volkmar Herre

<http://edition-herre.de/fotographie.php5>



Ryohei Hase

<http://ryoheihase.com/top.html>



Canon Speedlite 430EX II

Canon hat das kompakte Speedlite 430EX neu aufgelegt und mit einer Reihe weiterer Leistungsmerkmale ausgestattet. So konnte die Blitzfolgezeit laut Canon um circa 20 Prozent gesteigert werden. Zudem erhielt das Gerät einen Metall-Blitzfuß mit neuen Anschlusskontakten sowie einen Mechanismus zum schnellen Befestigen und Abnehmen, der sich bereits im Speedlite 580EX II bewährt hat. In Kombination mit einem kompatiblen EOS-Modell ist jede Einstellung für das Speedlite 430EX II direkt über das Kamera-Menüsystem steuerbar. Das Blitzgerät mit Leitzahl 43

(bei ISO 100 und Reflektorposition für 105 mm) hat eine integrierte Streuscheibe zur Erweiterung des Abstrahlwinkels, um auch den Bildwinkel eines 14-mm-Objektivs ausleuchten zu können. Es kann als zentraler Bestandteil eines integrierten Blitzsystems sowohl für analoge als auch digitale Kameras fungieren und unterstützt die entfernungsgesteuerte E-TTL-II-Blitzsteuerung aktueller EOS-Kameras. Außerdem ist der Einsatz als Slave-Blitz für kabelloses Blitzen möglich.

Um einen einheitlichen Weißabgleich bei Reihenaufnahmen zu gewährleisten, überträgt das Blitzgerät die Farbtemperatur an die Kamera, die daraufhin den Weißabgleich für jedes einzelne Bild optimiert.

Beim Aufstecken auf eine kompatible digitale EOS-Kamera erkennt das Speedlite 430EX II die Sensorgröße der Kamera und passt die Position des Zoomreflektors automatisch an. Dies soll den Leuchtwinkel optimieren und den Energiebedarf pro Aufnahme angleichen.

Weitere Leistungsmerkmale sind die Synchronisation auf den ersten und zweiten Verschlussvorhang, die Belichtungskorrektur in Drittelfstufen und (mittlerweile) neun Custom-Funktionen.

Das Speedlite 430EX II kostet 309,99 Euro (UVP). Als Zubehör werden ein externes Blitzkabel und eine Halteschiene angeboten.



Lichtstarkes Superweitwinkel-Zoom

Mit dem AT-X 116 PRO DX (2,8/11-16 mm) will Tokina den Wunsch vieler Digitalfotografen nach einem lichtstarken Superweitwinkel-Zoom mit großer Schärfentiefe erfüllen, das sich speziell für die Available-Light-Fotografie eignet. Das Objektiv stammt vom Tokina AT-X 124 (4,0/12-24 mm) ab und ist neben der Bauweise mit 13 Linsen in 11 Gruppen mit ihm in Länge, Durchmesser und Gewicht nahezu identisch. Um die hohe Abbildungsqualität trotz der Steigerung der relativen Öffnung (Anfangsblende) und ohne Gewichts- und Volumenvergrößerung zu gewährleisten, wurde der Brennweitenbereich allerdings auf 11-16 mm reduziert. Weil viele DSLR-Fotografen mit APS-C-Sensor-Kameras neuerdings lichtstarke Standard-Zooms bevorzugen, deren Brennweitenbereich mit 16 mm oder 17 mm beginnt-etwa das Tokina AT-X 165 mit 16-50 mm Brennweite und ebenfalls mit Anfangsöffnung 2,8 -, ergibt sich so ein lückenloser Übergang. Ein Nebeneffekt der höheren Lichtstärke ist das deutlich hellere Sucherbild. Die Naheinstellgrenze von 30 cm ermöglicht Abbildungsmaßstäbe bis 1:11,6 mit formatfüllender Wiedergabe von nur circa 17x25 cm kleinen Objekten, wie für Table-top-Aufnahmen. Das Objektiv wiegt 560 Gramm bei einer Länge von 89 mm.

Das Tokina AT-X 116 PRO DX ist mit Bajonettfassung für Canon EOS- und für Nikon AF-Kameras mit APS-C-Sensor erhältlich. Bei der Nikon D40 muss manuell scharfgestellt werden. Der Straßenpreis inklusive Streulichtblende liegt bei etwa 500 Euro. Weitere Informationen finden Sie auf der Internetseite: www.hapa-team.de.

Nikon Filmscanner unter Mac OS X Leopard

Nach dem Umstieg auf Apples neuestes Betriebssystem konnten viele Anwender ihren Nikon Filmscanner nicht mehr oder nur noch mit Problemen einsetzen, da Nikons firmeneigene Scan-Software nicht mit OS X Leopard kompatibel ist. Nikon hat allerdings angekündigt, seine Scanner-Software sowie eine Reihe anderer Produkte nicht mehr an Leopard anzupassen. Wer seinen Nikon Scanner dennoch unter OS X 10.5 betreiben möchte, kann auf Alternativen wie Vuescan (www.hamrick.com) oder die mit vielen Scannern ausgelieferte Software SilverFast zurückgreifen. SilverFast 6.6 unterstützt neben den 35-mm-Filmscannern, Coolscan IV und V ED, Super Coolscan 2 000, 4000



ED und 5 000 ED jetzt auch die Mittelformat-Modelle LS-8000 und LS-9000. Weitere Informationen unter www.silverfast.com/de.

Magazine



Visueller Orgasmus (HTML)
<http://www.visuellerorgasmus.de/>



Wallspankers#4 (PDF)
<http://wallspankers.com/wspdfzine.htm>



International Illustrated 2nd Issue (HTML)
<http://www.theinternationalillustrated.com/>



Einsteiger-Spiegelreflex von Canon

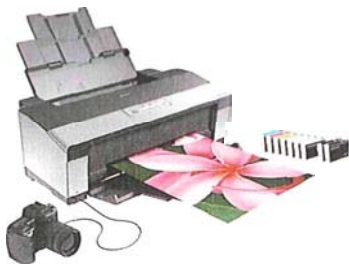
Mit der EOS 1000D erblickt die bislang leichteste aller digitalen EOS-Kameras das Licht der Welt. Die Neue soll mit einem Preis von 549 Euro für das Gehäuse auch weniger zahlungskräftigen Hobbyfotografen den Einstieg in die digitale Spiegelreflexfotografie schmackhaft machen. Die wichtigsten Eckdaten: 10 Megapixel CMOS-Sensor,

DIGIC-III-Bildprozessor, Livebild-Funktion, integrierte Sensorreinigung, 7-Punkt-Weitbereich-Autofokus. Der von den professionellen EOS-Kameras übernommene DIGIC III-Bildprozessor der EOS 1000D ermöglicht laut Canon kontinuierliche Reihenaufnahmen bis zur Kapazitätsgrenze der jeweils eingesetzten SD- oder SDHC-Speicherkarte bei Geschwindigkeiten von bis zu drei Bildern pro Sekunde. Darüber hinaus soll er auch beim Einstiegsmodell für hochwertige Bildwiedergabe, schnelle Signalverarbeitung und nahezu umgehende Startzeiten sorgen. Der 7-Punkt-Weitbereich-Autofokus und das entfernungsgekoppelte Blitzsteuerungssystem E-TTLII stammen ebenso von den höherpreisigen Mitgliedern der EOS-Familie. Das 450 Gramm leichte EOS-Gehäuse ist mit einem 2,5 Zoll großen LC-Monitor mit Live-View-Funktion ausgestattet. Er bietet neben der Bildkontrolle Zugriff auf eine intuitive Menüstruktur mit praktischen Reitern - zudem lassen sich die Blitzfunktionen des Speedlite 580 EX II

und die des neuen Speedlite 430 EX II über das Kameramenu einstellen. Zur Beurteilung von Bildkomposition oder Belichtungseinstellung sind Gitternetzlinien oder ein Histogramm einblendbar. Für die Livebild-Funktion stehen zwei AF-Modi zur Verfügung: Quick AF, der zur Aktivierung des AF-Sensors umgehend den Kameraspiegel hochklappt und Live AF, der Kontrastinformationen für die Scharfstellung wie bei einer Kompaktkamera einsetzt.

Zwölf voreinstellbare Individualfunktionen sollen den Bedienkomfort in Standardsituationen erhöhen, darunter der Auto Lighting Optimizer zur Korrektur von Helligkeit und Kontrast während der Bildverarbeitung. Für Aufnahmen mit hoher ISO-Einstellung kann eine zusätzliche Rauschreduzierung aktiviert werden.

Die EOS 1000D kommt zum empfohlenen Verkaufspreis 549 Euro (nur Body) in den Handel. Für einen Aufpreis von 100 Euro ist das Bundle inklusive EF-S 18-55mm IS zu haben.



Epson für Kleine und Große

Der neue Epson Stylus Photo R2880 löst den Stylus Photo R2400 ab. Er ist mit einem Micro-Piezodruckkopf und 8 Farbpatronen bestückt und bedruckt Fine-Art-Papiere bis zum Format DIN A3+, Rollenpapiere, Karton bis zu 1,3 mm Stärke sowie CDs und DVDs. Dank der „UltraChrome K3 Vivid Magenta Tinte“ soll der Profi-Drucker 85 Prozent der Pantone-Farbskala abdecken, wofür sonst laut Epson oftmals zehn bis zwölf Patronen nötig wären. Dabei soll die neue Tinte durch eine exzellente Graubalance und naturgetreue Farben, eine

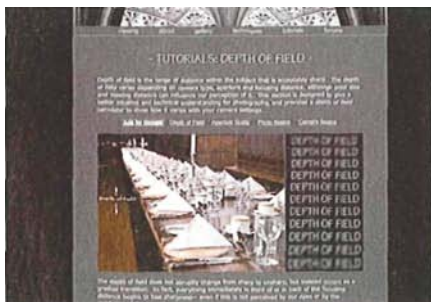
hohe Kurzzeitstabilität und sanfte Tonabstufungen von Licht zu Schatten überzeugen. Laut Epson wurde die Metamerie unter die Sichtbarkeitschwelle gedrückt. Der Druckertreiber wurde für einen besseren Schwarzweiß-Druck überarbeitet. Er bietet jetzt zusätzlich eine Option für Monochromdrucke mit individueller Sepiatönung. Die Farbanpassung an das Druckmedium wurde optimiert und erfolgt durch ein verbessertes LUT-Verfahren (Look-Up-Tables). Der Drucker besitzt einen PictBridge-Anschluss auf der Vorderseite für den Direktdruck von der Kamera und USB-2.0-Ports auf der Rückseite für den Anschluss von zwei Computern. Das Gerät ist für 799 Euro (UVP) im Handel erhältlich.

Auch bei Epsons Großformatdruckern gibt es Zuwachs. Der Stylus Pro 7900 (24761cm) und der Stylus Pro 9900 (44"/111,8 cm) sind für anspruchsvolle Proofaufgaben und großformatige Kunst- und Foto-Produktionen gedacht. Der in beiden Geräten eingebaute Druckkopf erzeugt eine Auflösung von bis zu 2880 dpi und kann bis zu 40 m² in der Stunde bedrucken. Das neu entwi-



ckelte „UltraChrome HDR (High Dynamic Range)“-Tintenset mit 11 verschiedenen Farben soll seine Stärken in schwierigen Farben wie zarten Grün- und Hauttönen und bei Sonderfarben ausspielen. Für Proofzwecke können beide Drucker mit einem X-Rite Spektrophotometer ausgestattet werden. Weitere Neuerungen sind der automatische Wechsel von Photo Black zu Matte Black, der selbstständig durchgeführte Düsencheck, ein integriertes Kreismesser zur Abtrennung von Medien und ein neuer spindelloser Rollenhalter-Mechanismus. Verkaufspreise standen bis Redaktionsschluss noch nicht fest.

Workshops



Digital photographytutorials (engl.)

<http://www.cambridgeincolour.com/tutorials.htm>



Photoshop GUI-Design (engl.)

<http://www.photoshopguidesign.com>

Tool



Südes Diashows Online gestalten

<http://280slides.com/>

Sihl Künstlerpapiere

Sihl (www.sihl.de) hat zwei neue Künstlerpapiere im Angebot. Das „Artistic Creative Smooth Paper“ und das „Artistic Creative Textured Paper“ kommen ohne optische Aufheller aus und bestehen aus säurefreiem Kunstdruckpapier, das zu 100% aus Baumwollfasern hergestellt wird. Ihre poröse Beschichtung aus Kieselsäure (Silica), Bindemittel und farbgebenden Substanzen soll mit einem Weißgrad von 75 eine detailreiche Farb- und Schwarzweißwiedergabe mit tiefen Schatten und fein differenzierten Lichtbereichen ergeben. Beide Papiere sind auf die gängigsten Dye- und vor allem Pigmentdrucker von Canon, Epson

und HP abgestimmt. Die angebotenen Versionen „Smooth“ und „Textured“ unterscheiden sich dadurch, dass letztere eine leichte Strukturierung aufweist, während die „Smooth“-Oberfläche ebenmäßig wirkt. Die schnell trocknenden und feuchtigkeitsbeständigen Papiere sollen auch bei höchsten Tintenmengen stabil und wellenfrei bleiben. Sie sind mit Flächengewichten von je 320 g/m² und 240 g/m² als A4- und A3+-Blattware sowie in den Rollenbreiten 17, 24, 36, 44 und 60 Zoll erhältlich. In Verbindung mit den empfohlenen Pigmenttinten verspricht der Hersteller eine Langzeitstabilität von rund 55 Jahren.



Epson Print Plug-in für Photoshop & Co.

Imaging-Spezialist Epson stellt ein kostenloses Print-Plug-in für die Adobe Photoshop CS & Elements-Familie zur Verfügung, das auf die Nutzung

mit einigen Epson-Fotodruckern zugeschnitten ist und zusätzliche Funktionen für den Ausdruck bietet. Als eigenständige Ressource erlaubt es ein einfaches Umschalten zwischen eigener Druckerschnittstelle und Bildbearbeitungsanwendung.

Die Epson-Schnittstelle teilt den Arbeitsablauf des Drucks in drei Schritte ein: Bildauswahl, Layoutauswahl und Festlegung der Druckereinstellungen. Innerhalb des Layoutprozesses hat der Benutzer die Wahl zwischen drei verschiedenen Arten der Seitengestaltung: Vorlage, Inhalt und ein freies Layout, das sich auch über mehrere Seiten erstrecken kann. Nachdem dies ausgewählt ist, werden die Bilder per Drag & Drop in die Vorlage eingefügt und bei Bedarf passend zugeschnitten. Anwender können auf 170 standardi-

sierte Vorlagen zugreifen oder auch eigene Vorlagen entwerfen und diese für den regelmäßigen Gebrauch speichern.

Darüber hinaus soll das Plug-in die Möglichkeit bieten, das Farbmanagement zu automatisieren. Dies gilt sowohl beim ICC-profilbasierten als auch beim direkten Farbmanagement unter der Verwendung des Druckertreibers.

Das Plug-in kann von der Epson Website unter www.epson.de kostenlos heruntergeladen werden. Über den Menüpunkt „Support“ und die Auswahlbox „Software“ findet man zum „Print Plugin“. Unterstützt werden die Betriebssysteme Mac OS 10.4.3 - 10.4.10 (Tiger), Mac OS 10.5 (Leopard) sowie Windows XP SP2 und Vista. Unter Umständen ist ein Update des Druckertreibers erforderlich.

Fotos und Meer

Klimawandel, Natur- und Umweltschutz zählen derzeit zu den großen Themen. Wie sich Fotografen mit diesem Thema auseinandersetzen, konnte man im Ostseeheilbad Zingst in der ersten Juniwoche sehen. Initiator des ersten, stark von der Naturthematik geprägten Fotofestivals „Horizonte Zingst“ ist Heinz Teufel. Den einen ist der studierte Künstler noch als Geo-Reporter bekannt, anderen als Miterfinder der Diavographie - einem Edeldruckverfahren, das Digitaltechnik mit traditionellem Flachdruck verbindet - und wieder anderen als Entwickler der gestischen Fotografie. Im Jahr 2002 hat Teufel das kleine Seebad Zingst zum „Sehort“ erklärt und dort die „Schule des Sehens“ als Außenstelle der Leica-Akademie installiert.

Hier finden sich seither eine Reihe von Galerien, deren Fotoausstellungen zusammen mit einem hochkarätigen Workshop-Programm schon viele Fotografen begeistern konnten. Im Jahr 2008 wurden diese Aktivitäten gebündelt und mündeten in einem internationalen Fotofestival, das in Zukunft jährlich stattfinden soll. Herzstück der Veranstaltung in diesem Jahr war die Ausstellung „Sehzei-

chen“, in der Erich Klemm, Nomi Baumgartl, Walter Schels, Tasia Keetman, Christian von Alvensleben, Thomas Kettner, Horst Stasny, Michael Schnabel und Heinz Teufel mit ihren fotografischen Arbeiten Naturphänomene unserer Welt aufzeigen und Stellung beziehen.

Daneben gab es 22 weitere Ausstellungen in den unterschiedlichsten Räumlichkeiten des 3000-Seelen-Orts der Ostseeregion Fischland-Darß. Mit dabei waren zum Beispiel, als „Young Professionals“, Studierende verschiedener Hochschulen von Anrainerstaaten der Ostsee. Oder auch der Hamburger Fotograf Christian Popkes, der zwanzig Zingster Köpfe als Open-Air-Ausstellung an der Seebrücke aufgestellt hatte.

Das kostenpflichtige Seminarprogramm zeigte sich breit gefächert; von namhaften Referenten wie Harald Mante oder Walter Schels bis hin zu Kursangeboten von Herstellern und Fotodienstleistern. Angenehm für den erfahrenen Fotofestivalbesucher blieb in Zingst die relative Zurückhaltung der Industrie: Statt mit dem großen Tamtam einer Messe aufzufahren, beschränkte sich die Unterstützung größtenteils auf Inhaltliches. Ein the-



matisch bunt gemischtes Zelt mit Ständen von Partnerfirmen sowie ein Druckcenter, das von HP in Zusammenarbeit mit Apple, Adobe, Hasselblad und Wacom realisiert wurde, blieben die einzigen augenfälligen Zeichen des Sponsorings. Dank der hervorragenden Organisation von Seiten der Kurverwaltung und einer regen Publikumsbeteiligung wird dieses Festival mit Sicherheit nicht das letzte seiner Art gewesen sein. Meer- und Fotoliebhaber dürfen sich also getrost die erste Juniwoche 2009 rot im Kalender anstreichen.

Mehr Informationen: www.zingst.de, www.fototv.de/horizonte_zingst_das_fotofestival



Der Fotofantast

Seine Bilder zeigen starke Frauen in eindringlichen Posen, digital verpackt in markante Farblooks. **Stefan Gesell**, der zurzeit angesagteste Shooting-Star erotischer Bildwelten, nutzt die Fotografie, um seinen Fantasien eine Form zu geben.

Ein Besuch bei **Stefan Gesell** ähnelt in mancherlei Hinsicht einer Reise in die achtziger Jahre: An der Bahnstation eines Münchener Vororts holt mich ein unauffälliger, wortkarger Mann in Jeans und Sweatshirt ab. Wir steigen in einen in die Jahre gekommenen Ford Sierra, hören auf der Fahrt zum Studio Musik der Gruppe Foreigner aus einem Kassettenradio. Als wir uns an die Arbeit machen, gibt es starken schwarzen Filterkaffee, und es wird geraucht, als wäre die Verdammung des blauen Dunstes noch gar kein Thema. Zu meiner Überraschung dreht sich das Gespräch nicht um Technik, sondern wir reden über Träume; erfüllte, unerfüllte und solche, die am Ende in Bildern ihren Ausdruck finden.

Stefan Gesell bevorzugt, schon seit frühester Jugend, in der Welt seiner Träume und Fantasien zu leben. Die wurden im Lauf der Zeit sowohl von amerikanischen Adult-Comics als auch von dem Grafiker HR Giger und den Maschinenwelten des Stummfilmklassikers Metropolis inspiriert. Bevor er die Fotografie für sich entdeckte, hat er gemalt. Doch erst die digitale Aufnahmetechnik und die Möglichkeiten von Photoshop haben den Künstler in die Lage versetzt, genau das ins Bild zu bringen, was er dort sehen wollte. Gesells Geschichte ist eine Erfolgsgeschichte, wie sie sich viele Amateure erträumen.

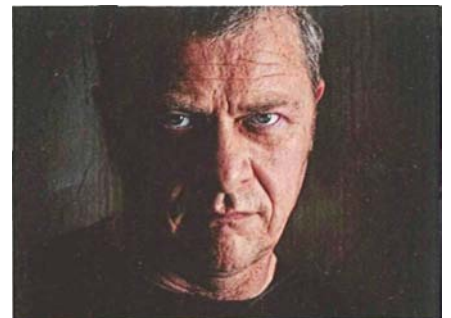
Er machte seine Leidenschaft zum Beruf - erfolgreich, ohne sich zu verbiegen. Vor vier Jahren hat er sich ohne jegliche Fotoerfahrung eine Kamera gekauft, ein paar Bilder von seiner Frau gemacht und diese dann ins Netz gestellt. Nach relativ kurzer Zeit konnte er seinen erlernten Beruf an den Nagel hängen und sich von der neu entdeckten Leidenschaftemähren.

Sein autodidaktischer Start in die Technikwelt der Pixel begann bei der Fotocommunity, der größten deutschen Plattform für ambitionierte Amateure, und bei Deviant Art, einer internationalen Community für Kreative mit etwas von der Norm abweichenden Vorstellungen von gelungenen Bildern - wie der Name schon verrät. Hier fand Gesell Gesprächspartner, die ihn mit Lob und Kritik ermutigten, sich auf dem neuen Terrain weiter zu entwickeln. Schon nach eineinhalb Jahren kam ein Verleger auf ihn zu und bot an, einen umfangreichen Bildband mit seinen Arbeiten zu veröffentlichen. Seit der Drucklegung sind mittlerweile rund zwei Jahre vergangen und von der auf 2 005 Exemplare limitierten Auflage sind nur noch wenige zu haben. Für ein Erstlingswerk in diesem Bereich ein fulminanter Erfolg.

Mit der Fotografie hat Gesell lediglich das passende Medium gefunden, in seiner Vorstellung waren die Bilder schon längst fertig.

„Alle Bilder, die ich noch machen werde, habe ich im Prinzip heute schon im Kopf“, erklärt er, „was fehlt, ist nur die Zeit und manchmal auch das Budget, um die vielen Ideen praktisch umzusetzen“.

Erfrischend im Umgang mit Gesell ist die unprätentiöse Inhaltlichkeit dieses Mannes. Er legt Fakten und Motive auf den Tisch, ohne dass man lange bohren muss. Man könnte meinen, es wäre ihm im Grunde seines Herzens gleichgültig, was die Welt zu seinen Werken sagt, solange sie nur eine Reaktion auslösen.



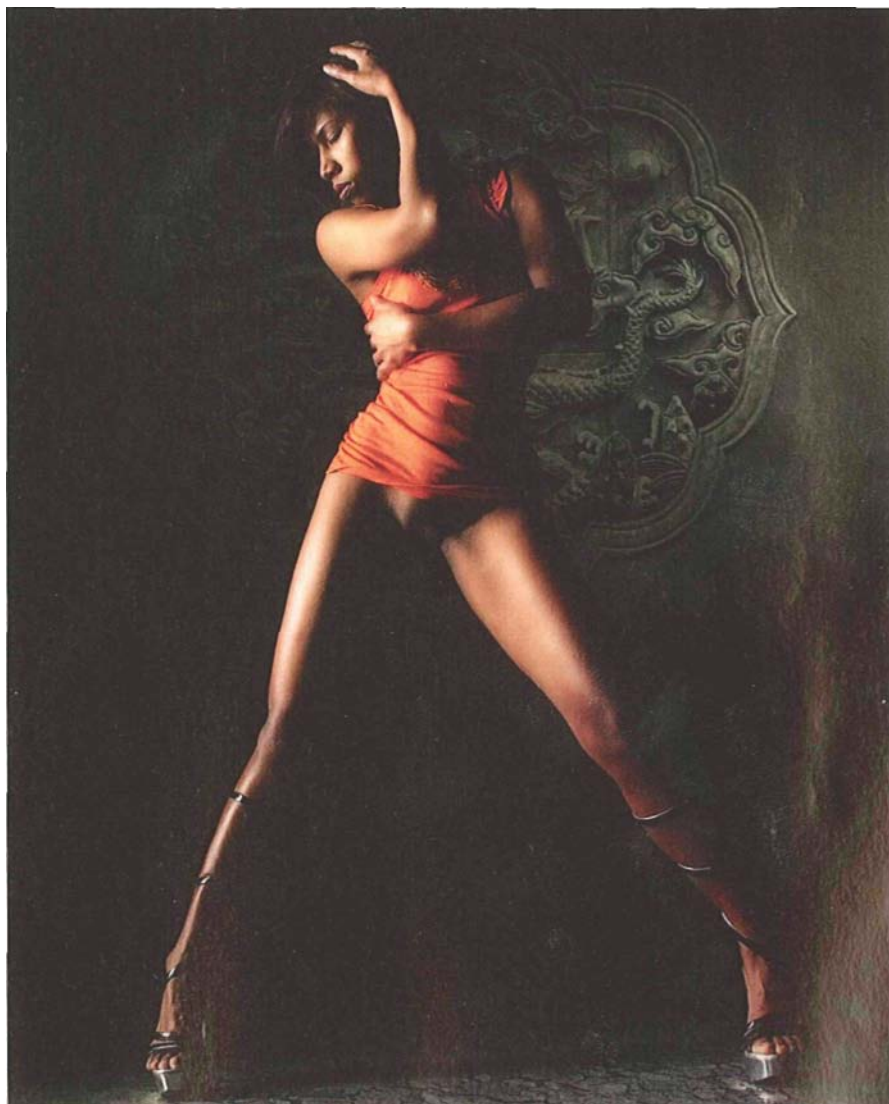
Stefan Gesell (Jahrgang 1959) betreibt ein Studio in München und veranstaltet Seminare für Fotografen. Er ist seit 2006 mehrfacher Gewinner von Kategoriepreisen des International Trierenberg Super Circuit und bekam dort 2008 die „Gold Medal of Excellance“ verliehen. Mehr Infos unter www.fotosym.de



Dabei entstehen provokante Fotos, das ist klar. Bilder, die, wenn sie schon nicht jedem gefallen, zumindest niemanden langweilen. Bilder, die polarisieren.

Vielleicht verdankt er seinen Erfolg der Konzentration aufs Wesentliche - und nicht auf die Technik. Zwar ist sein Studio voll mit Licht und Kameras, doch er kann sich dafür kaum begeistern. Er nutzt, was er braucht, um die gewünschten Bildwirkungen zu erzielen. Seine Energie widmet er aber der Arbeit mit den Modellen. Die sind es schließlich, die seinen Fantasien Leben einhauchen.

Bei ihrer Auswahl setzt Gesell mehr auf Ausstrahlung als auf Schönheit. In erster Linie müssen die Chemie und die Stimmung passen. Während sich anfangs Time-for-Print-Modelle - die als Lohn ihre Zeit für Abzüge der Bilder investierten - bei ihm die Klinke in die Hand gaben, kann er sich inzwischen die Modelle aussuchen. Jede Woche meldet sich rund ein Dutzend Frauen, die von ihm gegen Honorar (das sie ihm zahlen) fotografiert werden wollen. Für seine freien Arbeiten konzentriert er sich jedoch auf eine Handvoll junger Damen, die bestimmte, für seine Bilder besonders wichtige, Stimmungen und Gefühle wie Schmerz, Angst, Lust oder Bösartigkeit eindrucksvoll darstellen können. Technisch betrachtet besteht sein Stil aus einfachen, im Ergebnis aber doch sehr eigenen Bild- und Farbwelten, die seinen Arbeiten eine hohe Wiedererkennbarkeit verleihen. Dabei lebt er in einem steten Lernprozess, da er nur wenige Techniken mehrmals einsetzt.





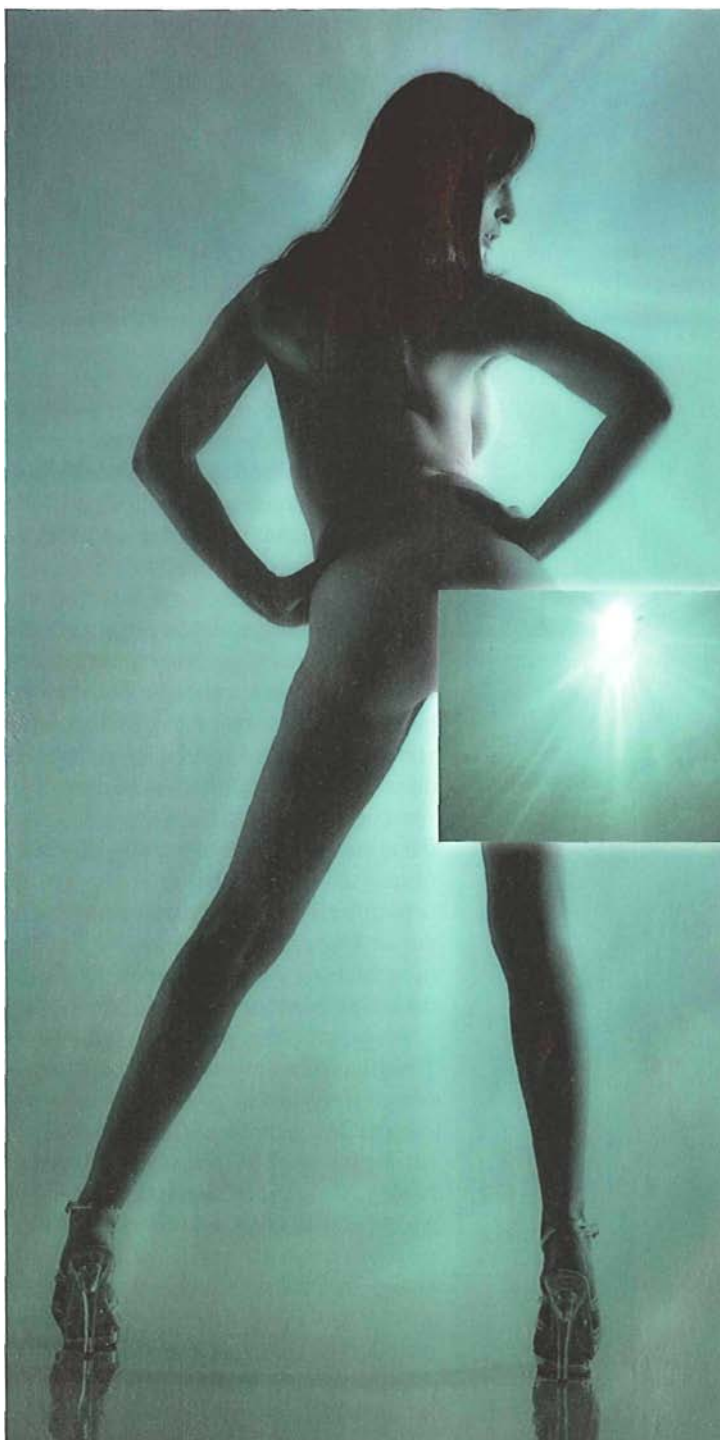
Sobald für den knapp 50-Jährigen klar war, dass er zukünftig mit Fotografie sein Geld verdienen wollte, begann er zunächst, seine Erfahrungen in Workshops an andere Fotografen weiterzugeben, um so die Einrichtung seines Fotostudios im Münchener Süden zu finanzieren. Inzwischen ist die Zeit der Großgruppenveranstaltungen passe. Er konzentriert sich stattdessen auf Einzelkurse, in denen heute meist professionelle Fotografen seine Arbeitsstrukturen und Techniken erlernen wollen, um damit ihren Wettbewerbsvorteil auszubauen. Sein tägliches Brot verdient Gesell mit Aufträgen für Firmen, die - inspiriert von seinen Bildwelten - ihre Produkte in seinem unverkennbaren Stil in Szene gesetzt haben möchten.

Auch dieses Erwerbsmodell erinnert wieder an die achtziger Jahre, als das Erscheinungsbild von Kampagnen noch stärker von der Individualität der Fotografen als von den Kreativdirektoren der Agenturen oder den Photoshoppern in der Druckvorstufe bestimmt wurde.

In DOCMA zeigt Stefan Gesell ein paar seiner liebsten Tricks, die so oder in Abwandlungen häufiger vorkommen. Für ihn weit wichtiger ist allerdings das ständige Experimentieren und Variieren, denn jedes Bild ist anders und soll entsprechend anders aussehen. Eines haben aber all seine Tricks gemeinsam: Sie gehen schnell und führen so ohne Zeitverluste und Umwege zu eindrucksvollen Ergebnissen. Probieren Sie es selbst! (ck)

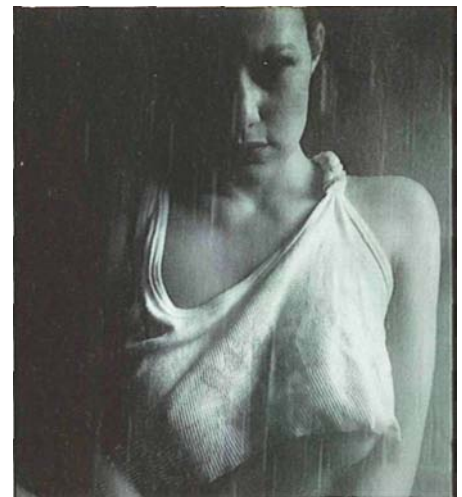
Partielles Nachschärfen

Die zusätzliche Scharfzeichnung lenkt den Blick des Betrachters auf bestimmte Details. In diesem Bild ging es in erster Linie nicht um die Schärfe, sondern um die damit verbundene Kontraststeigerung. Gesell hat zunächst ein Ebenenduplikat stark unscharf maskiert (80/120/0), dann eine schwarze Ebenenmaske erzeugt und die Details mit Pinsel, weißer Farbe, weicher Werkzeugspitze und geringen Fluss- sowie Deckkrafteinstellungen aufgemalt, bis der Effekt stimmig war.



Schnelles Sandwich

Das Ausgangsbild nimmt Gesell vor einem neutralem Studiohintergrund auf, die spätere Lichtsituation wird über ein zweites Bild auf einer neuen Ebene aufgelegt. Zum Einsatz kommen dabei (wie hier) aus dem Web geladene Aufnahmen. In diesem Fall handelt es sich um ein Unterwasserfoto, das gegen die Sonne aufgenommen wurde. Natürlich kann man einen ähnlichen Effekt mit einer künstlich in Photoshop erzeugten Struktur erreichen. Der Verrechnungsmodus der neuen Ebene wird auf „einanderkopieren“ gesetzt, dadurch verschmilzt die Struktur förmlich mit dem Hintergrund und man muss nur noch per Ebenenmaske die Bereiche löschen, die die Frau überdecken. Eine farbige Tonungsmaske erzeugt den Rest der Lichtstimmung.

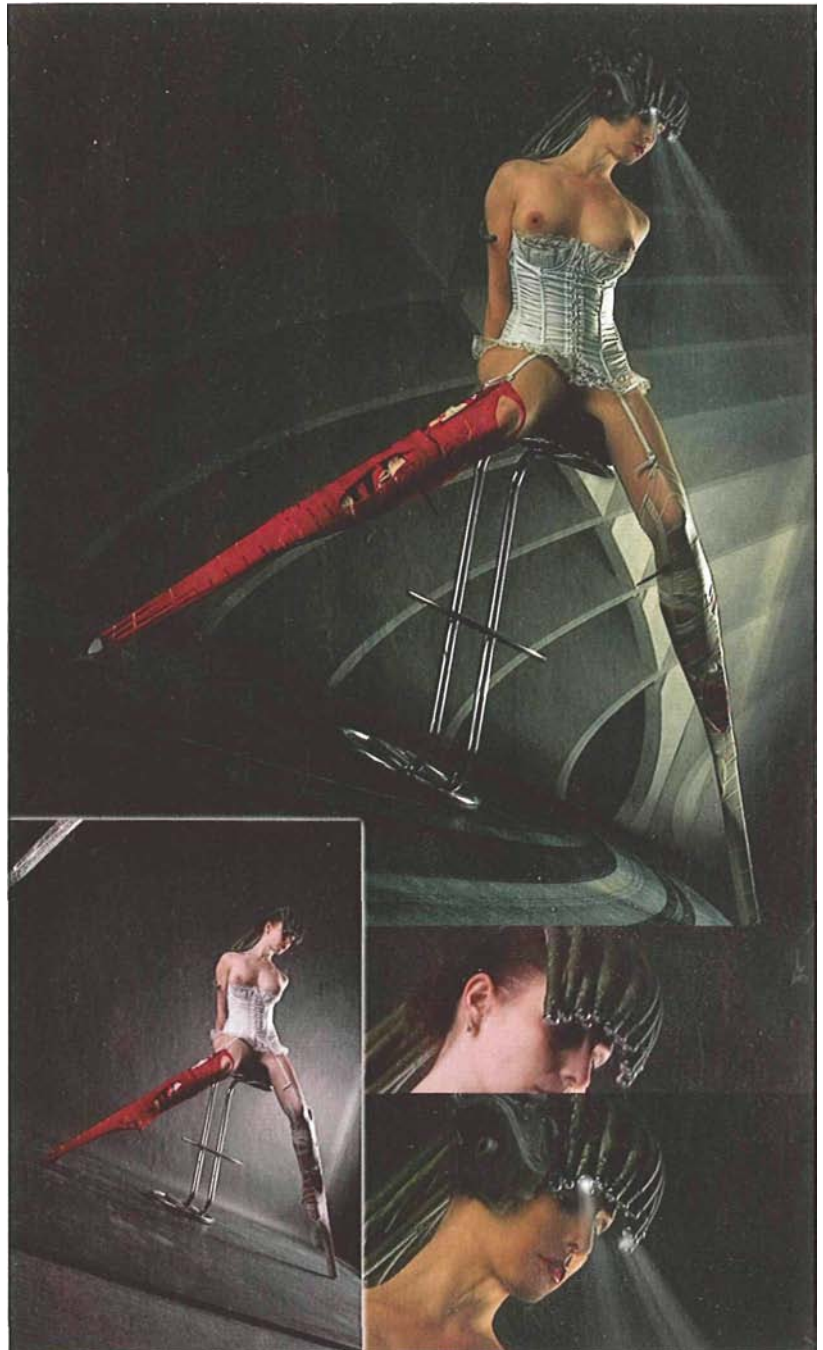


Scheibeneffekt

Motiv und Fensterscheibe werden getrennt voneinander aufgenommen. Dann verrechnet man das Scheibenfoto im Modus „einanderkopieren“. Eine Effektverstärkung ergeben Scheibenschmutz per Texturebenen oder (wie hier) Tropfen auf der Scheibe. Soll Regen angedeutet werden, einfach die Tropfen mit „Bewegungsunschärfe“ in die Länge ziehen.

Umgebung aufwerten & Lichter malen

Im ersten Schritt wird das Ausgangsbild mit einer Wandtextur im Ebenenmodus „Weiches Licht“ oder „Ineinanderkopieren“ überlagert. Diese wird dann per Ebenenmaske über dem eigentlichen Motiv gelöscht. Die Farbabstimmung erfolgt per Gradationskurve und „Farbton/Sättigung“-Dialog, die Beleuchtungsstimmung mit einer manuell erzeugten Vignette zur Umgebungsabdunklung. Ein künstlicher Fußboden ist etwas schwieriger einzubauen, da die Struktur oftmals perspektivisch verzerrt und dem Bildhorizont angepasst werden muss. Bei den Verrechnungsmodi „Ineinanderkopieren“ oder „Weiches Licht“ bleiben zum einen die Schatten erhalten, zum anderen macht die relativ weiche Verrechnung wenig „Löscharbeiten“ nötig. Das Ausgangsmotiv sollte möglichst vor grauem Hintergrund aufgenommen werden. Wie im echten Leben kommt man oft um das Einfügen einer Fußleiste für den sauberen Abschluss zwischen Wand und Boden nicht herum. Grundsätzlich gilt hierbei: Bodenbretter verstärken die Perspektive und edle Materialien werten das Bild auf. Auch künstliche Beleuchtungselemente können die Attraktivität eines Bildes erhöhen. Sichtbare Lichtstrahlen gibt es normalerweise nur in staubigen Umgebungen. Sie sind schlecht zu fotografieren, beleben ein Bild aber erheblich. Hier wurden kleine Stablampen nachträglich mit einer Ebenenkopie und Lensflare „angeschaltet“. Die Lichttrichtung entsteht durch (teilweises) Ausblenden der Ergebnisse. Bis das richtig überzeugt, muss man jedoch ein wenig experimentieren. Wer es einfacher mag und nicht aufs Geld schauen muss, kann das Plug-in „Mystical Lighting“ einsetzen, siehe DOCMA 02, S.73 ff. Zu finden ist der Artikel auch bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft unter www.docma.info.



Umgebungsabdunklung

Eine teilweise Bildabdunklung erzeugt eine Stimmung oder verstärkt die vorhandene. Man kann dazu ganz klassisch mit einer Vignette an den Rändern arbeiten, wie man sie recht einfach über den Filter „Objektivkorrektur“ oder bei der Raw-Entwicklung erreicht. Besser ist es aber, eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ anzulegen, den Helligkeitsregler um 50 herabzusetzen und die Bereiche des Bildes per Ebenenmaske herauszumalen, die ihre Ursprungshelligkeit behalten sollen.



Fine Art und HDR

Fine-Art-Fotografie, das werden wir von Rolf Walther ab Seite 36 ff. erfahren, ist weniger eine technische Frage als vielmehr eine der geistigen Haltung zum Bild und seiner Verarbeitung. Im Kern geht es um die Auseinandersetzung mit dem Motiv und im Anschluss um die konsequente Optimierung des Workflows, damit so viel wie möglich von dem, was belichtet wurde, auf den Ausdruck beziehungsweise den fotografischen Abzug gelangt.

HDR-Technik

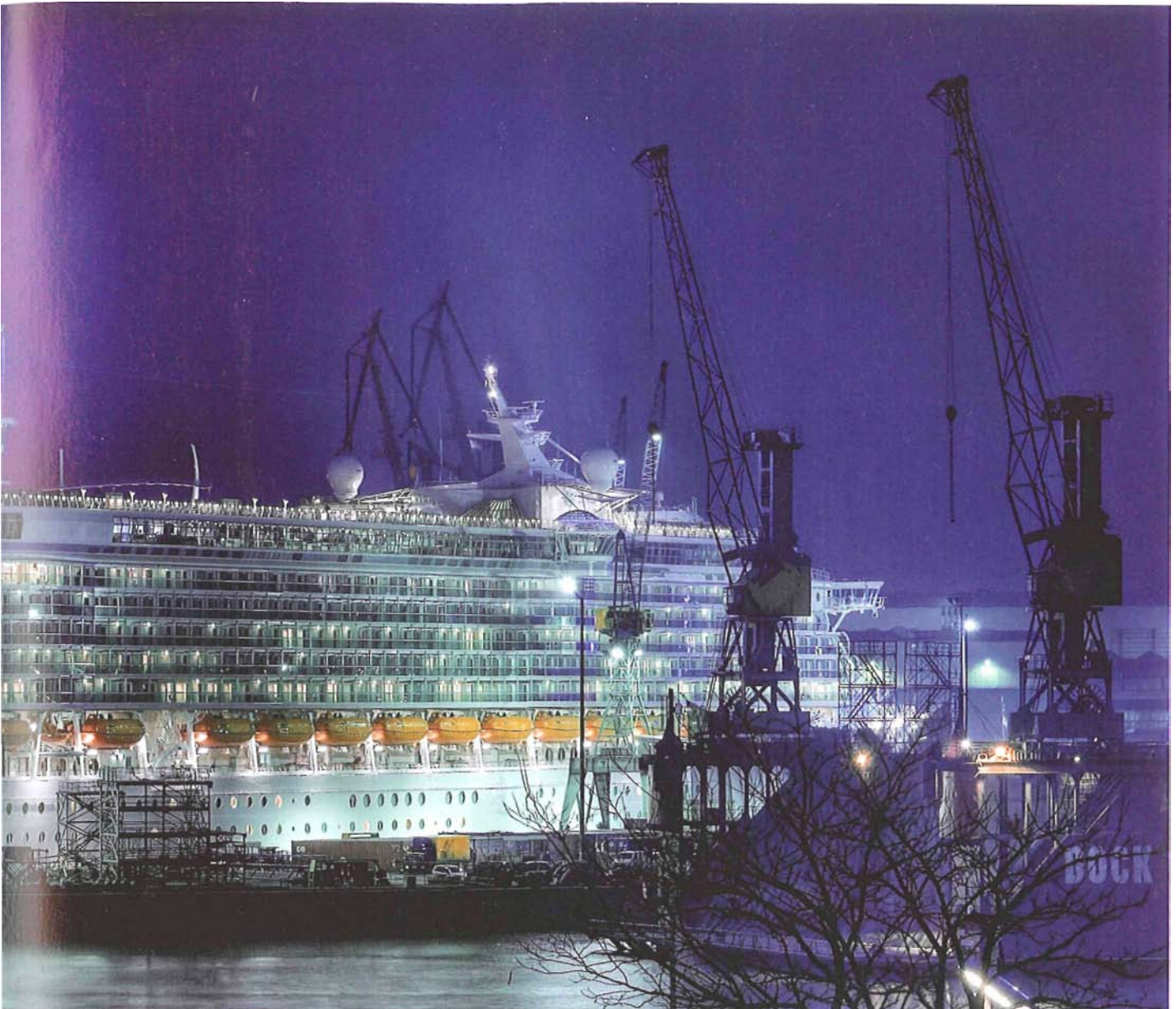
Während der analoge Fine-Art-Fotograf durch die Auswahl seiner Materialien versucht, jedes Detail und jede feinste Tonwert-

abstufung mit einer Belichtung zu erfassen und zu Papier zu bringen, bedient sich der HDR-Fotograf mehrerer Belichtungen. Er kombiniert diese mithilfe der Rechenkraft seines Computers und dem Know-how im Umgang mit spezieller Software, um die Grenzen der Aufnahmetechnik zu sprengen.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Statt maximal 12 bis 15 Blenden Dynamikumfang, die sich mit analogen Mitteln im Extremfall beherrschen lassen, kann mittels HDR-Technik ein Dynamikumfang von bis zu 253 Blendenstufen aufgezeichnet werden. Diese Eigenschaft wird jedoch nur von synthetisch erzeugten Computeranimationen genutzt. Der höchste, natürliche Dynamikumfang liegt bei etwa 20 Blendenstufen. Es ist da-

her im Rahmen der Fotografie sinnvoll, maximal 30 Blendenstufen Dynamikumfang vorzuhalten. Den Rest der möglichen Datenausbeute nutzen Sie für feinere Tonwertabstufungen, wie es das OpenEXR-Format (Endung .exr) anbietet.

Der enorme Dynamiksprung wird möglich, weil man mit einem geschickt definierten 32-Bit-Datenformat arbeitet, das - um beim schnöden Zahlenwerk zu bleiben - im Falle des OpenEXR-Formats pro Farbkanal 1024 Abstufungen bietet, was letztlich zu einem Farbraum mit 1000000000 möglichen Farbtönen pro Lichtwertstufe führt. Das OpenEXR-Format vermag, wie bereits erwähnt, bis zu 30 Lichtwertstufen zu speichern - und dazu noch einem Alphakanal.



High Dynamic Range-Fotos sind die konsequente Fortsetzung klassischer Fine Art mit digitalen Mitteln. Warum das so ist und wie man sich die Technik zunutze macht, erklärt HDR-Experte **Dieter Bethke**.

Damit ergibt sich ein möglicher Gesamtumfang von 30 Milliarden Farbnuancen. Das scheint für natürliche Motive viel zu umfangreich, eignet sich aber perfekt als Datenvorrat für eine Weiterverarbeitung auf höchstem Niveau.

Zum Vergleich: Ein 8-Bit-JPEG aus einer Consumer-Kamera umfasst maximal 256 Tonwertstufen pro RGB-Farbkanal und kann damit maximal 16 777 216 Farbnuancen aufzeichnen. Diese sollten möglichst innerhalb eines Belichtungsumfangs von acht Blendenwerten liegen. Alles, was im Motiv ausserhalb der acht Blendenstufen liegt, wird sonst entweder als „abgesoffenes“ Tief-schwarz (RGB 0/0/0) oder „ausgebranntes“ Reinweiß (RGB 255/255/255) aufgezeich-

net. Die vorhandenen Details in diesen Bereichen des Motivs sind im Foto unwiederbringlich verloren.

Das 12-Bit-Raw-Format aus „normalen“ DSLRs bietet zwar 4096 Tonwertstufen pro Kanal und 14-Bit-BilderausHigh-End-Kameras sogar 16384 Stufen, aber der erfassbare Belichtungsumfang steigert sich damit lediglich auf 9 bis 11 Blenden. Hat das Motiv einen grösseren Dynamikumfang, werden die im Schatten oder im Licht liegenden Details immer noch nicht aufgezeichnet. Der 16-Bit-Modus, in den sich Raw-Fotos zur Nachbearbeitung konvertieren lassen, dient dabei nur als besser handhabbarer „Datencontainer“ für den Computer, ohne die feine Abstufung der Tonwerte weiter zu verbessern.



Dieter Bethke ist Berater und Trainer für Fotografie und digitale Medienproduktion. Dieses Jahr hält er auf der Photokina unter anderem im Rahmen der Workflow-Seminare des dpunkt-Verlags, einen Vortrag zum Thema HDR-Fotografie (25.09.2008, 14:00 Uhr, 4. OG Congress Center Ost). Der Spezialist für HDR- und Panoramafotografie betreibt die Website www.hdrfoto.de und gibt sein Wissen in Seminaren für kleine Gruppen und in Individualtrainings an Profis weiter.

Dieter Bethke erklärt das Potenzial der Technik allerdings aus einer anderen, weniger zahlenlastigen Perspektive: „In der analogen Fotografie kennt man im Grunde keine fixierten Tonwertstufen, die Tonwerte gehen fließend ineinander über. Unvermeidbare Abstufungen entstehen erst beim Digitalisieren der Bilder, also bei der Wandlung in Einsen und Nullen - wobei den kontinuierlichen, natürlichen Tonwerten feste, sogenannte „diskrete“ Werte, zugewiesen werden müssen.

Die möglichen Spätfolgen dieses Vorgehens hat sicherlich jeder Fotograf schon beim Bearbeiten und beim Ausdrucken beobachtet: Es kann zu Tonwertabbrissen kommen, also zu harten, sichtbaren Übergängen zwischen (im Motiv) nahe beieinander liegenden Graustufen oder Farbtönen. Je geringer der Tonwertumfang eines Ausgabegeräts ausfällt - man denke nur an alte Laserdrucker - oder je heftiger man an der Gradation eines Bildes arbeitet, desto auffälliger treten die Probleme an den Tag. Der für die Bearbeitung von Bildern aktuell empfohlene 16-Bit-Modus bietet bei umsichtiger Nutzung eine gewisse Linderung des Problems, stellt aber keine systematische Lösung dar.

Ganz anders geht das HDR-Format vor. Die sowieso enorm hohe (theoretische) Farbauflösung wird nicht wie bisher in das starre Korsett einer Ganzzahlarithmetik gepresst, sondern bedient sich der Gleitkommadarstellung. Im Unterschied zum festgelegten Rahmen zwischen zum Beispiel 0 und 4095 Stufen nutzt man stattdessen Werte zwischen 0 und 1 mit (nahezu) unendlich vielen, nicht zwingend linear angeordneten Werten dazwischen, die durch Nachkommastellen abgebildet werden. Die damit verbundene Flexibilität ähnelt in der Struktur eher den Gegebenheiten des analogen Films.

Es gibt also keine festen Tonwertstufen mehr. Hinzu kommt eine voneinander unabhängige Speicherung von Farb- und Helligkeitsinformationen. Ähnlich wie im Lab-Modus, nur dass hier die drei additiven Primärfarben RGB um einen zusätzlichen Exponenten „E“ ergänzt werden. Heraus kommt die Notation der Farbwerte in RGBE-Schreibweise. Der Exponent bestimmt (grob gesagt) die Belichtungsstufe, der RGB-Anteil weiterhin die Farbkomponente. Die HDR-Fotografie zeigt damit eine völlig andere Herangehensweise an die naturgetreue Abbildung der Motive, als es die - gerade erst den Kinderschuhen entwachsene - digitale Bildverarbeitung bisher vorgab.

Man orientiert sich nicht mehr an dem, was mit geringstmöglichem technischem Aufwand machbar ist, sondern nur noch an dem Motiv und dessen speziellen Charakteristiken."



Keine Extra-Hardware

Was die HDR-Fotografie als Alternative so interessant macht, ist in erster Linie der Verzicht auf spezielle Hardware. Dieter Bethke arbeitet mit dieser Technik ganz im Sinne der Grundsätze von Fine-Art-Fotografen, obwohl er sich nicht als typischer Vertreter dieser Anschauung versteht:

„Auch wenn ich bei meiner Arbeit auf technische Perfektion ausgerichtet bin, durchbreche ich das klassische Muster an zwei wesentlichen Punkten: Zum einen weicht meine Motivwahl häufig deutlich von den typischen Fine-Art-Sujets ab. Ich fotografiere nicht nur das von langer Hand inszenierte Schöne, sondern gebe der Intuition und Spontanität möglichst großen Raum. So entstehen aus der Situation heraus oft dokumentarisch, manchmal auch sozialkritisch einzustufende Fotografien. Die Einbeziehung des vorhandenen natürlichen Lichts ist mir dabei sehr wichtig. Zum anderen ist mir die höchstmögliche Ortsauflösung, die ich zum Beispiel mit einer Mittelformatkamera erhalten könnte, nicht das Wichtigste, die Farbauflösung hingegen schon.

Für mich zählt in erster Linie die Handlichkeit und Robustheit der Ausrüstung, eben um spontan sein zu können. Oft streife ich stundenlang zu Fuß umher, bis ich mein Motiv entdecke. Da muss die Ausrüstung auch über längere Strecken getragen werden können. Wenn ich mehr Auflösung brauche, als meine Olympus E3 liefert, dann stütze ich mir die Bildgröße aus mehreren Aufnahmen wie ein Panorama zusammen. In der Regel bleibe ich aber bei Ausdrucken mit einer maximalen Größe von 30x40 Zentimetern.

Voraussetzung ist natürlich die Arbeit mit einem Stativ. Das ist schon deswegen erforderlich, damit mindestens drei, zum Teil bis zu zehn Belichtungen, die zur späteren Erzeugung von HDR-Dateien nötig sind, deckungsgleich ausfallen. Diese Anforderung wirkt sich natürlich auch auf die Motivwahl aus. Alles, was sich auch nur ein wenig bewegt, ist für HDR-Belichtungsreihen ungeeignet. Zu fotografierende Menschen müssen lernen - wie in der Anfangszeit der Fotografie - stillzuhalten. Selbst Wind, der in den Blättern weht, birgt die Gefahr, ein Foto zu verschandeln. Die für ein echtes HDR-Bild zur Zeit noch notwendigen Reihenbelich-



tungen verhindern zwar den universellen Einsatz der HDR-Technik, sind aber lediglich dem aktuellen Stand derameratechnik zu verdanken. Mit der Weiterentwicklung der Sensoren in den Digitalkameras in absehbarer Zeit werden sie jedoch der Vergangenheit angehören.

Softwareseitig setze ich fast ausschließlich auf Photomatrix Pro. Zwar beherrscht Photoshop ab CS2 ebenfalls den Umgang mit den wichtigsten HDR-Formaten, doch leider sind mir die Bearbeitungsmöglichkeiten hier noch zu sehr eingeschränkt. Eine hilfreiche Symbiose kann das Photomatrix Tonemapping-Plug-in für Photoshop darstellen."

Die praktischen Vor(ur)teile

Angesichts der technischen Überlegenheit gegenüber einer normalen Aufnahme im Raw-Format liegt die Frage nahe, warum sich HDR in Fine-Art-Kreisen bisher noch nicht durchsetzen konnte. Bethke macht dafür - neben den Einschränkungen bei der Motivwahl, die aber für einen Fine-Artisten, der sonst mit einer Fachkamera arbeitet.

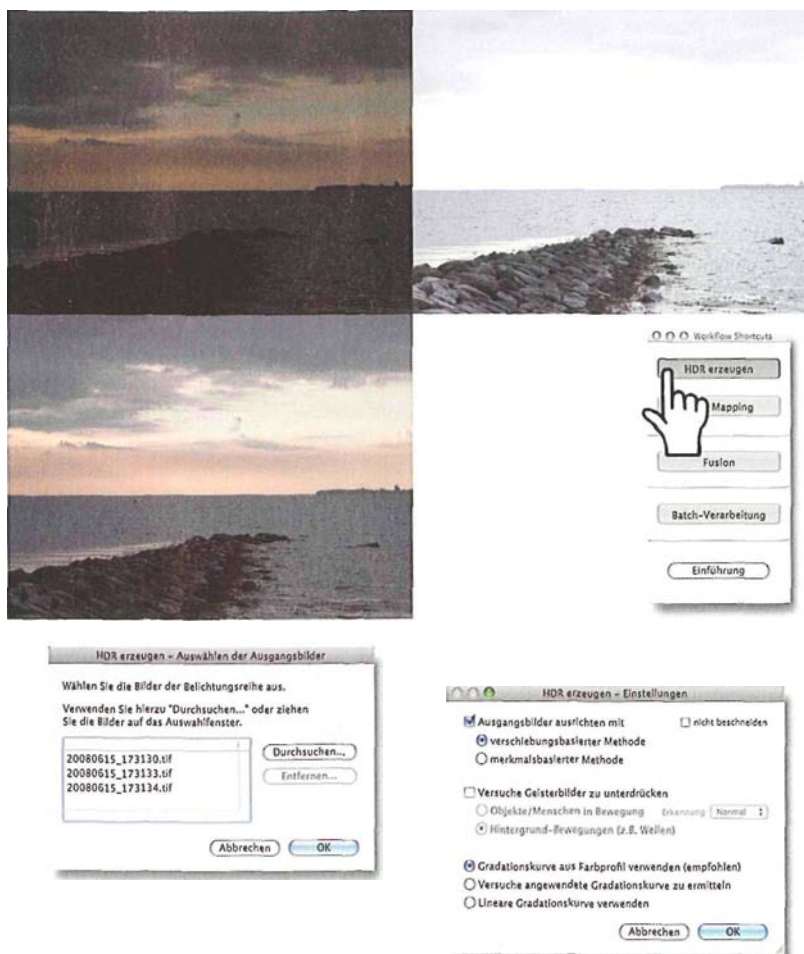
nicht wirklich gravierend ausfallen - vor allem die noch nicht ausreichend verbreiteten Informationen zu den technischen und praktischen Vorteilen der HDR-Fotografie in Foto grafenkreisen verantwortlich.

„Wenn man über HDR spricht, verbinden die meisten damit völlig übersteigerte, künstliche Kontraste, die sie in Foto foren gesehen haben. Diese Bilder zeigen jedoch nur eine mögliche Spielart und tun dies zugunsten von Brüllereffekten. Sie sind nicht bemüht, feinste Nuancen herauszuarbeiten. Dafür setzen die meisten Fotografen bisher Photoshops ‚Tiefen/Lichter‘-Dialog ein und sind damit zufrieden. Andere haben einfach noch nicht den Unterschied zwischen Exposure Blending (DRI) und HDR/Tonemapping erfasst.“

Exposure Blending ist eine Funktion von DRI-Programmen, bei der unterschiedliche Belichtungen wie Ebenen in Photoshop übereinander gelegt werden. Am Ende kommen nur die Bereiche ins Bild, in denen die beste Durchzeichnung zu sehen ist. Also eine Art Maskierung der über- und unterbelichteten Bildstellen. Das resultierende Bild zeigt zwar einen scheinbar erweiterten Dynamik-

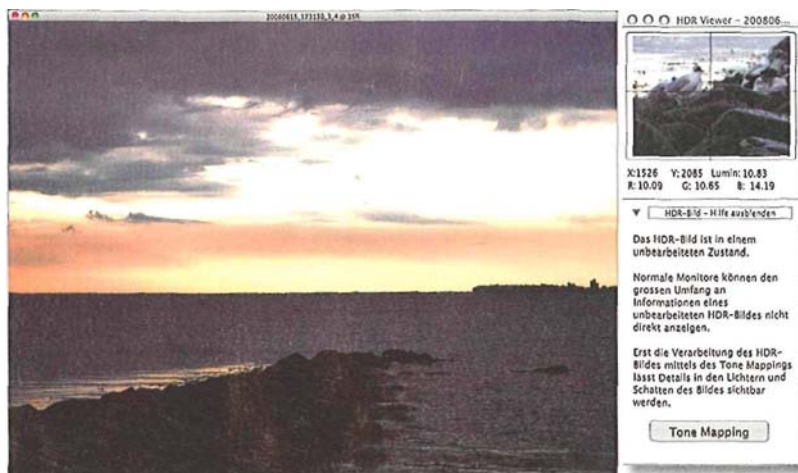
umfang, verlässt aber zu keinem Zeitpunkt seinen, von diskreten Tonwertstufen charakterisierten, 8-oder 16-Bit-Modus. HDR/Tonemapping dagegen arbeitet ab der HDR-Rekonstruktion (so nennt man das Verrechnen der einzelnen Belichtungen) im 32-Bit-Modus mit Fließkommadarstellung und erfüllt die Aufgabe, die im Motiv vorhandenen Tonwerte erst zum Abschluss der gravierendsten Bearbeitungsschritte für die Ausgabe am Monitor oder für den Druck optimal zusammenzustauchen".

Beides erinnert an die Arbeit in einer Dunkelkammer, bei der man das Bild letztendlich durch Abwedeln und Nachbelichten ebenfalls optimiert. Nur tut man dies bei der HDR-Fotografie nicht aus technischen, sondern nur noch aus kompositorischen Gründen. Auf den folgenden Seiten zeigt Dieter Bethke, wie aus einer Belichtungsreihe ein schwarzweißes Fine-Art-Bild entsteht. Insgesamt wird man durch HDR-Imaging als Fotograf unabhängiger von den Lichtverhältnissen. Man kann jetzt in Situationen arbeiten, die das Aufnahmemedium sonst gänzlich überfordern, wie etwa bei strahlendem, direktem Sonnenlicht, (ck)



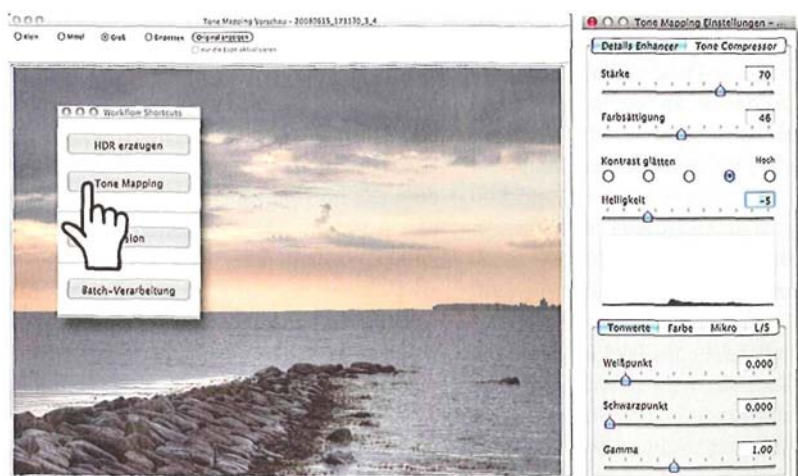
1 Ausgangsbilder

Als Ausgangsbilder dienen mehrere Belichtungen desselben Motivs, die zu Beginn in die HDR-Software geladen werden. In unserem Fall handelt es sich dabei um Photomatrix Pro in der Version 3. Im Normalfall, wenn man in der freien Landschaft mit der Lichtrichtung fotografiert, reichen drei Belichtungen als Grundlage für ein HDR aus. Wer unter erschwerten Bedingungen, etwa mit Gegenlicht oder krassm Streiflicht arbeitet, sollte dagegen lieber mit mehr Belichtungen nutzen. Normalerweise bedient man sich dazu des Raw-Formats, beginnt bei der kürzest-nötigen Belichtungszeit, die noch Zeichnung in den Lichtern ergibt, und verlängert die Belichtungszeit dann von Aufnahme zu Aufnahme jeweils um zwei Lichtwerte. Allerdings macht es beim Ergebnis oft keinen sichtbaren Unterschied, wenn man mit JPEG-Ausgangsbildern der höchsten Qualität arbeitet, da die Bildinformationen innerhalb der Belichtungen sich ohnehin zu drei Vierteln überlagern. Probleme kann es geben, wenn bei der Raw-Entwicklung in Photomatrix Artefakte entstehen. Das kann bei manchen Kameras vorkommen, weswegen ich es vorziehe, meine Olympus-Raws in Camera Raw oder Olympus Studio zu entwickeln - wohlgernekt ohne Veränderung der Gradation, aber mit Optimierung vorhandener Randabschattung oder Farbsäume -, und anschließend die dabei erzeugten TIFFs in Photomatrix zu laden.



2 HDR-Voransicht

Das Bild, das man nun als Voransicht präsentiert bekommt, weckt zunächst kaum Begeisterung für HDR. Monitore können meist nur 8-Bit-Bilder ohne Verluste darstellen. Ein 32-Bit-Bild muss für die Ausgabe am Bildschirm getonemapped werden, sonst sieht es wie in dieser Ansicht aus. Allerdings erfordert das Tonemapping eine hohe Rechenleistung, so dass man hier nur über einen Detailbetrachter verfügt, der einen kleinen Bildteil automatisch tonemapped, wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt. Zur ersten Beurteilung, ob die gewünschten Details scharf genug aufgenommen wurden, reicht der Viewer aber völlig aus.

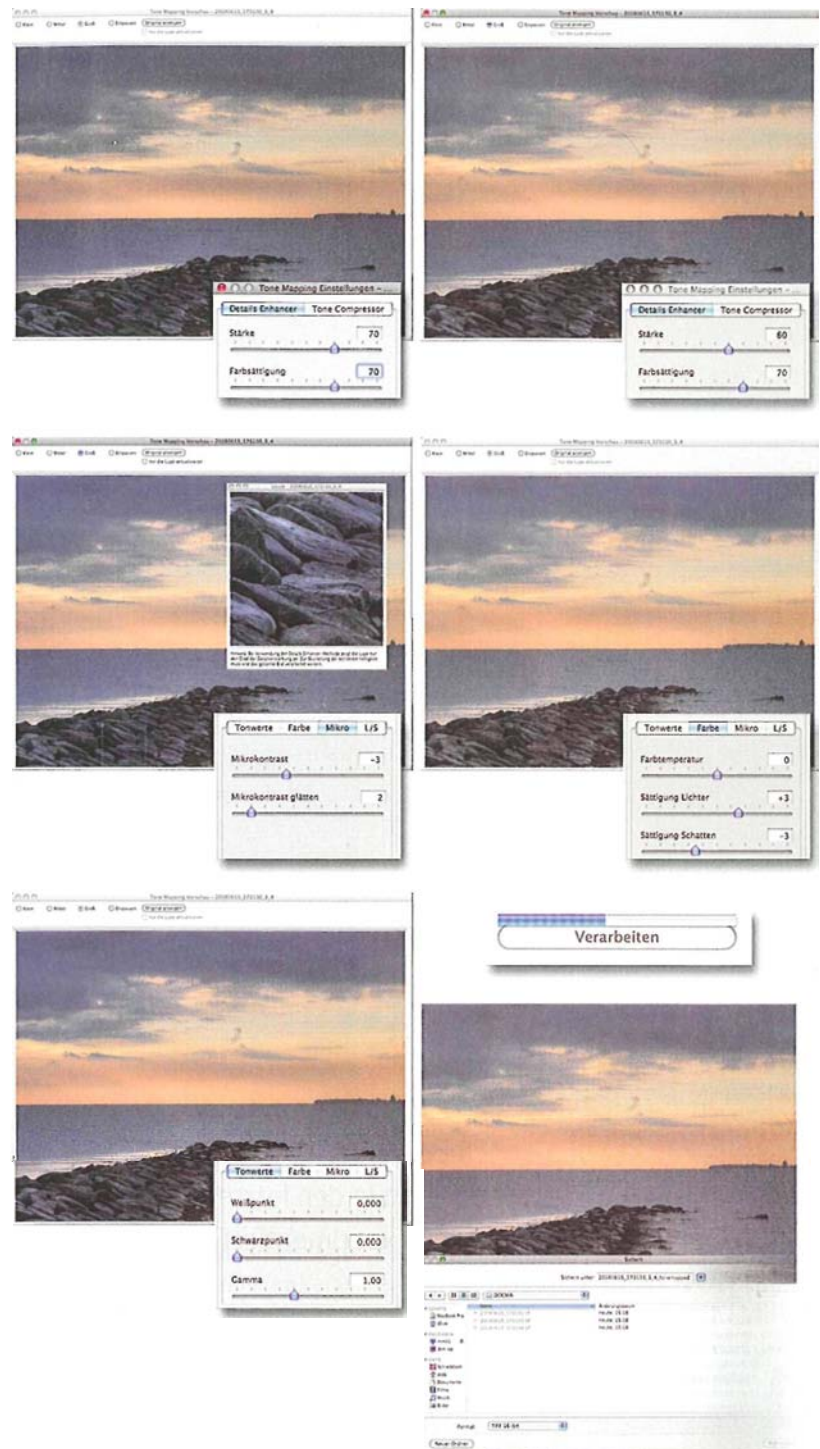


3 Tonemapping

Das nichtautomatisierte Tonemapping beginnt nach einem Klick auf den entsprechenden Schalter der schwebenden Palette. Hier landen Sie in einer Voransicht, die gegenüber den älteren Versionen deutlich an Präzision zugelegt hat. Interessant, aber leider nicht für jedes Motiv geeignet, ist der „Details Enhancer“. Am besten experimentieren Sie bei jedem Bild aufs Neue mit den Einstellungen, die dafür zuständig sind, die Details noch weiter herauszuarbeiten. Um einen ersten Eindruck zu gewinnen, was in dem Bild steckt, sollte man zunächst die Standardwerte ausprobieren, denn die größte Gefahr sind knallig bunte Farbergebnisse.

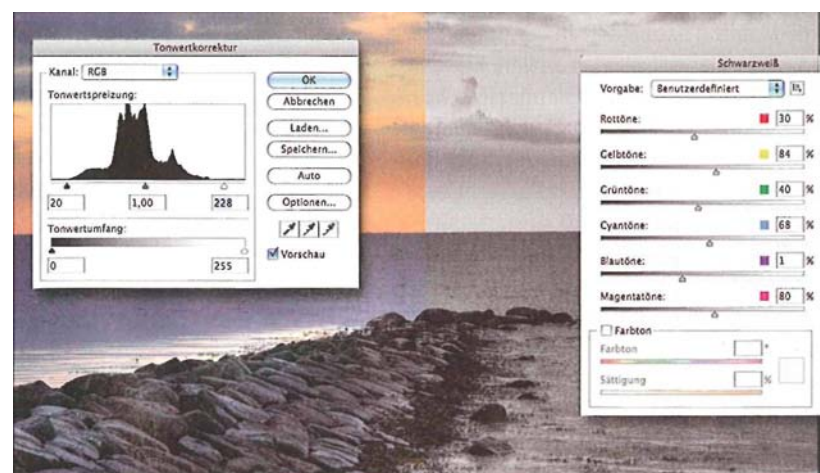
4 Einstellungen

In diesem Fall regle ich zunächst die Helligkeit etwas herunter und verstärke die Farbsättigung, da das Bild bei Sonnenaufgang und nicht tagsüber entstand. Hier ist die Gefahr sehr groß, das Bild zu weit ins unecht wirkende Bunte zu „verschieben“. Mir ging es aber weniger um den Effekt übertriebener Farbrromantik, sondern darum, die Lichtstimmung während der Aufnahme nachzuempfinden. Die Helligkeit der Lichter steuert der „Stärke“-Regler. Wenn ich ihn herunterstelle, werden die dem frühmorgendlichen Licht entsprechenden Farbtöne zarter. Mit „Kontraste glätten“ beeinflusst man die Härte der Übergänge zwischen den Helligkeitszonen. Ich habe den Regler hier relativ hoch gesetzt, um einerseits die Struktur der Steine im Vordergrund zu betonen, andererseits aber möglichst weiche Übergänge zwischen den Helligkeitszonen zu bekommen. Auch der Mikrokontrast hilft, Details herauszuarbeiten. Allerdings kann seine Erhöhung sich verstärkend auf vorhandenes Bildrauschen auswirken. Zur Beschränkung dieser meist unerwünschten Nebenwirkung gibt es den Regler „Mikrokontrast glätten“. Der allerdings vernichtet bei übertriebenem Einsatz wiederum Details im gesamten Bild. Man ist also gezwungen, eine geeignete Balance zwischen den beiden Reglerstellungen zu finden, wenn mehr Details herausgekitzelt werden sollen. Erwähnt sei hier noch kurz, dass man nun, also ab Photomatrix Version 3, die Farbe getrennt nach Lichtern und Tiefen, im Hinblick auf die Sättigung, finetunen kann. So erhält man hier einen warmen Himmel bei kühlgrauen Steinen. Zur finalen Ausarbeitung einer Präsentation sichern Sie das Bild als 16-Bit-TIFF auf Ihrer Festplatte.



5 Korrekturen in Photoshop

Öffnen Sie es anschließend in Photoshop. Hier empfiehlt es sich, nur noch leichte Korrekturen wie Abwedlungs- und Nachbelichtungswünsche mit den entsprechenden Techniken anzugehen sowie Tonwertanpassungen für das Ausgabe-medium mit den vertrauten Werkzeugen vorzunehmen. Zum Abschluss wird das Bild, wenn gewünscht, per Dialog „Schwarzweiß“ (CS3) oder in den Vorversionen mit dem „Kanalmixer“ in eine Graustufenfassung umgesetzt. „Schwarzweiß“ bietet übrigens die Komfortfunktion, einen Helligkeitsbereich direkt im Bild anzuklicken und diesen dann durch Mausbewegung variieren zu können.





Mit Strukturgel aufgetragene Pinselstriche folgen dem Verlauf der Haarsträhnen und ergeben ein plastisches Muster.

Druckveredlung

Drucke lassen sich auch nach der Ausgabe weiter veredeln. Der Fotokünstler **Wolfgang Graser** hat in den letzten Jahren mit den unterschiedlichsten Werkstoffen experimentiert und stellt die wichtigsten Techniken vor.

Analogfotografen beklagen häufig die fehlende Haptik des digitalen Fotoprozesses. Nach der Aufnahme gibt es nur wenig zum Anfassen: Keinen Film und kaum Papier, da man die meisten Bilder nur am Monitor betrachtet. Keine Chemiekalien, die angesetzt werden wollen, keine Retuschepinsel, keine Papiermesser, keine Werkzeuge oder Gerätschaften aus der Dunkelkammer; einzig die Maus, um durch Photoshop zu navigieren. Selbst die Ausgabe auf dem eigenen Drucker erinnert nur entfernt an jene Handwerklichkeit, die man vom analogen Labor kennt. Diesen Verlust muss man - auch als begeisterter Digitalfotograf - anerkennen. Zumindest dann, wenn man den getrockneten Tintenstrahldruck oder den Laborprint zum Endergebnis erklärt.

So einfach macht es sich Wolfgang Graser indes nicht. Für ihn ist der Ausdruck ein ers-

ter Zwischenschritt auf dem Weg zum Endergebnis. Die Menge der Möglichkeiten zur Nachbearbeitung lässt sich ganz grob in zwei Richtungen einteilen: Veredelungen, die Bilder haltbarer machen, und solche, die sie künstlerisch verfremden. Graser bewegt sich mit seinen Arbeiten im Spannungsfeld dieser Techniken. Hatte er die Verfremdungen zunächst vornehmlich mit künstlerischem Interesse betrieben, blieb bald eine Refinanzierung der Geräte und Materialien unumgänglich. Aus der Kunst wurde ein Gewerbe, bei dem die Verfremdungen zunächst in den Hintergrund traten.

Lacke

In Laufe der Zeit ergaben sich jedoch aus den Anforderungen der Kundschaft, die nun bei Graser ihre Drucke für Ausstellungen in Auf-

trag gab, wieder neue Impulse und künstlerische Ansätze. Zum Beispiel Experimente mit transparenten Schutzlacken. Drucke für Ausstellungen werden meist auf matte Medien aufgebracht, bei denen die dunklen Motivbereiche sehr anfällig gegen Abrieb sind. Schon eine leichte physische Beanspruchung beim Transport oder beim Hängen der Bilder kann zu unschönen Kratzspuren führen. Aus diesem Grund kommen Lacke zum Einsatz, die - richtig angewandt - sogar vor Kratzern von metallischen Gegenständen schützen. Daneben machen sie die Farben auch widerstandsfähiger gegen UV-Strahlung und steigern so die Wetter- und Lichtfestigkeit des Drucks. Soweit die praktische Seite.

Doch Lackaufträge kann man auch in kreativer Absicht vornehmen; etwa um durch teillackierte Oberflächen zusätzliche Akzente zu setzen. Ähnlich wie beim Einsatz von Ölfar-

Originaldruck mit aufcollagiertem Gedichttext. Der Text wurde separat auf einem archivechten Seidenpapier gedruckt und dann mit Acrylemulsion auf den Leinwanddruck aufcollagiert.



Fertiges Bild. Die Ränder des aufcollagierten Papierdruckes sind mit Acrylfarben vermalt, um eine Verbindung zwischen den beiden Drucken herzustellen. Einige Stellen, wie die Schulter des linken Engels, der Schmierer quer durchs Bild oder die Höhlungen wurden mit Acrylfarben herausgearbeitet.



ben bekommen die Abzüge damit quasi eine dritte Dimension. Man kann den punktuell aufgetragenen Lack aber auch zum Verstärken von Reflexen oder Lichterpartien einsetzen. Wichtig ist zu beachten, dass die Chemie des Lacks mit den Tinten harmoniert. Lösungsmittelhaltige Lacke greifen die Druckfarben an und zerstören das Bild. Auch dabei können höchst interessante Effekte entstehen, nur sind sie sehr schwer kalkulierbar. Tintenverträglich dagegen sind Lacke auf Wasserbasis, also Acrylfirnisse oder Acyllacke. Inzwischen gibt es auch schon Produkte, die sich speziell an Anwender richten, die Tintenstrahldrucke veredeln möchten. Neben der Schutzfunktion lässt sich der Lackauftrag aber auch als eine Art Grundierung nutzen, wenn später mit Farben auf Lösungsmittelbasis weiter gearbeitet werden soll.

Den Auftrag des Lacks nimmt man mit einer Rolle oder einem Pinsel in zwei Auftragschichten vor. Dabei sollte man weder zu sparsam noch allzu verschwenderisch mit dem Material umgehen. Lesen Sie in jedem

Fall vor der Anwendung die Verarbeitungshinweise des Herstellers. Vom nötigen Verarbeitungsgeschick her stellt der Rollenauftrag geringere Anforderungen an den Lackierer. Beim Aufpinseln bleiben dagegen Strukturspuren beim Einsatz härterer Pinselborsten zurück. Weiche Pinsel hinterlassen nach einiger Übung kaum Malspuren.

Vom Einsatz von Sprühlacken aus der Dose ist wegen der oft schlechten Dosierbarkeit abzuraten, obwohl manch sparsamer Kreativer auf den Einsatz von Haarspray schwört. Dagegen erweist sich gekonntes Airbrushen mit großen Düsen als bessere, wenn auch ungleich teurere Alternative.

Lacke gibt es in verschiedenen Oberflächenqualitäten. In der Regel unterscheidet man zwischen matten, seidenmatten und glänzenden Materialien. Wer Bildstrukturen durch Lackaufträge herausarbeiten will, setzt dazu transparentes Strukturgel ein. Aufgetragen wird es wahlweise mit einem harten Borstenpinsel oder mit einem Malmesser. Wenn es richtig glänzen soll, kann

man auch Perlmutteffekte direkt aus der Flasche auftragen oder - für subtilere Gestaltungsvorhaben - Perlmuttlacke mit Klarlack mischen.

Druckmedien

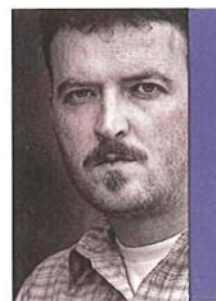
Statt auf normalem Glossy-Fotopapier gibt Graser seine Bilder meist auf Leinwand aus und bearbeitet sie nach dem Trocknen weiter. Canvas-Materialien sind für die Nachveredelung besonders geeignet. Im Gegensatz zu Fotopapieren werden sie bei der Nachbehandlung von den später aufgetragenen Flüssigkeiten weniger durchtränkt. Papier ist also in erster Linie ein Reproduktionsmedium, wobei auch viele Ausstellungsdrucke auf Fine-Art-Papier nach dem Druck mit einem Schutzlack überzogen werden, um sie haltbarer zu machen.

Bei Leinwandbedruckstoffen ziehen die Kreativen meist matte Qualitäten vor, da diese gegenüber den hochglänzenden Bildetails differenzierter wiedergeben. Der Glanz wird bei Bedarf nachträglich aufgelackt. Aber auch Färb- und Backlithfolien bieten vielfältige Möglichkeiten für Kreativexperimente.

Farbaufräge

Ausdrucke nachträglich von Hand zu bemalen, ist sicherlich die naheliegendste und traditionsreichste Form der Fotoveredelung. Schon in der guten alten Zeit, als Farbfilme noch nicht erfunden oder schlichtweg zu teuer für den Alltagsgebrauch waren, haben die Fotografen ihre Abzüge mit Eiweißlasurfärbungen und Marderhaarpinseln nachträglich koloriert. Obwohl man heute diese Effekte einfacher und präziser mit Photoshop umsetzt, ist das manuelle Färben noch nicht völlig aus der Mode gekommen, wenn es darum geht Unikate zu schaffen.

Allerdings neigt man inzwischen eher dazu, solche Farben nachträglich aufzutragen, die ein Drucker von sich aus nicht darstellen kann. Dazu zählen Neonfarben, Metalltöne wie Gold, Silber und Bronze oder sogenannte Impastotechniken, mit denen man dreidimensionale Pinselstriche erzeugt, um den Charakter eines Gemäldes zu simulieren.



Wolfgang Graser lebt und arbeitet in Nürnberg. Nachdem er sich zunächst auf analoge Edeldruckverfahren spezialisiert hatte, bietet er seit 2004 nur noch digitale Fine-Art-Prints an.

Mehr Infos:
www.Canvas-Art.de



Vorher aufgedruckte Schriftzeichen werden mit einem Gemisch aus weißem Strukturgel und einigen Acrylfarben plastisch herausgearbeitet. Der Fachterminus dafür ist *jimpastomalerei*."

lieren - ein Verfahren übrigens, das manch moderner Maler zur Beschleunigung seines Workflows einsetzt. Auch hier gilt wieder die Regel, dass man entweder wasserlösliche Farben einsetzt oder den Druck zuvor lackiert, um bildzerstörenden chemischen Wechselwirkungen vorzubeugen. Auch bei farbigen Lacken führt der Fachhandel unterschiedliche Qualitäten. Hier unterscheidet man zwischen transparenten, halbtransparenten, halbdeckenden und deckenden Materialien, die abweichende Übergangseigenschaften besitzen.

Collagen

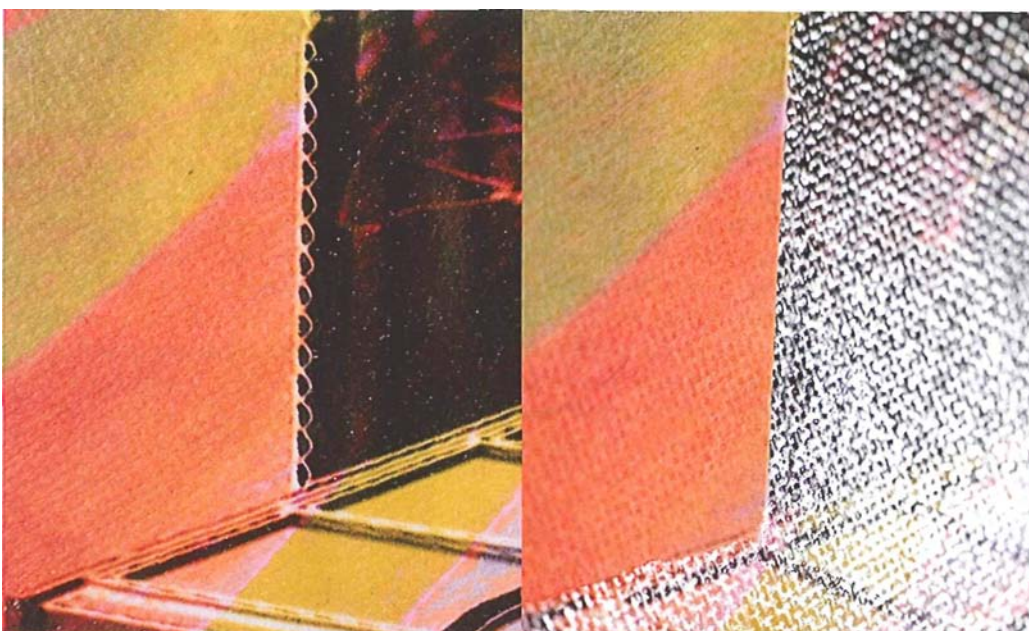
Collagetechniken sind ebenfalls ein alter Hut aus dem Repertoire des Grafikers, der durch

die Digitaltechnik neue Facetten hinzugewinnt. War man zuvor darauf angewiesen, bedruckte Elemente mit den gewünschten Inhalten mühsam zusammenzusuchen oder aufwendig zu produzieren, lässt sich heute vieles einfach mit dem Tintenstrahldrucker schnell und relativ unkompliziert ausgeben. Zum Beispiel kann man Bilder, typografische Elemente oder Scans von unterschiedlichen Fundstücken auf ganz dünner, dokumentenechter Packseide drucken und dann auf ein anderes Bild kleben.

Die Packseide hat eine glatte Seite mit erstaunlich guter Druckdifferenzierung und eine raue, die sich mit einer Acrylemulsion komplikationslos auf der Unterlage fixieren lässt. Interessante Effekte entstehen ebenso bei der Arbeit mit Servietten, Butterbrot-

oder klassisch grobem Zeitungspapier. Wer auf die Erweiterung des Bildes in die dritte Dimension steht, kann natürlich auch Fundstücke wie Schlüssel, Verpackungen, Stoffe oder getrocknete Blumen verarbeiten. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, solange die Objekte nicht zu schwer oder zu sperrig werden.

Allerdings - und das wollen wir hier nicht schamhaft verschweigen - besteht bei unsachgemäßer Anwendung infolge großer Begeisterung für die Materialien eine enorme Kitschgefahr. Besonders dann, wenn Blattgold zum Einsatz kommt. Dieses Material wird übrigens mit „Anlegemilch“ befestigt, einem speziellen Kleber, den man wie alle zuvor erwähnten Produkte im gutsortierten Künstlerbedarfshandel erhält, (ck)



Leinwanddruck mit Acryllack übermalt. Um der dunklen Struktur zusätzliche Plastizität zu geben und die Lichtreflexe zu verstärken, kam transparentes Acryl zum Einsatz, das nach der Trocknung mit Strukturgel übermalt wurde.



Tauchen Sie ein in die Welt der IFA.

Die wichtigste Messe für Unterhaltungselektronik präsentiert in diesem Jahr erstmals auch die führenden Marken der Elektro-Hausgeräte-Industrie. Lassen Sie sich verführen und entdecken Sie faszinierende Innovationen, die Ihr Leben schöner machen. Auf der IFA 2008.

Berlin, 29. August - 3. September 2008
www.ifa-berlin.de





Wenn Männer mit Puppen spielen

Poser entwickelt immer mehr Qualitäten, die dazu beitragen könnten, menschliche Modelle einmal zu ersetzen. Was damit heute schon geht, was noch nicht und mit welchen Tricks in Photoshop aus einem Rendering ein fast echt wirkendes Foto wird, verrät **Oliver Amberg**.

Im Grunde ist Poser ähnlich gefährlich wie PowerPoint - es lässt sich sehr einfach erlernen und bringt eine große Zahl von Vorlagen mit, die man nur noch nach eigenen Wünschen zusammenstellen muss. Die Ergebnisse der ersten Begeisterung für diese digitale Puppenstube finden im Netz in einschlägigen Foren wie www.renderosity.com, www.renderotica.com oder www.daz3d.com unzählige Anhänger. Der Fantasie sind dabei nur wenige Grenzen gesetzt, und so verwundert es nicht, dass die Poser-Anwender mit diesem Tool ihre Wunschwelten gnadenlos errechnen lassen. Neben höchst unnatürlich proportionierten Menschen mit überdurchschnittlich ausgeprägten Geschlechtsmerkmalen scheint die Hauptfunktion des Programms in der Produktion von Elfen zu liegen - wie eine zwar nicht empirische, dafür aber umso ausführlichere Angebotsbeobachtung zeigte. Gern gesehen sind auch Charaktere mit hohem Plüschfaktor im Stil der Teletubbies.

Was kann Poser?

Technisch gesehen ist Poser nicht als Spiel- und Spaßprogramm gedacht. Es ist vielmehr ein ernsthafter 3D-Charakter-Generator, der dank der Vielzahl von mitgelieferten digitalen Modellen die ganze Bandbreite, von fotorealistischen Menschen-Modellen bis hin

zu Comicfiguren, abdeckt. Poser gibt es - aktuell in der Version 7 - in zwei Varianten: Das Basis-Poser kostet 200 Euro und bietet dafür volle Funktionalität, Poser Pro kostet gut das Doppelte und hält dafür zusätzliche Schnittstellen für professionelle SD-Programme wie Maya, Cinema 4D oder 3D Studio Max bereit.

Die erst seit kurzem erhältliche Pro-Version zeigt deutlich die Bemühungen des Herstellers aus der Bastei-Ecke herauszukommen, in die das Programm durch sein einfaches Handling geraten ist. Angefangen hat Poser als Luxus-Gliederpuppenprogramm, mit dem man das, bei Grafikern beliebte, Holzmannequin ersetzen und sogar digitale Wesen erzeugen konnte, die Menschen ähnlich sahen. Schritte zu „echteren“, vollbeweglichen und nahezu fotorealistischen Puppen folgten im Laufe der Zeit.

Die Entwicklerbemühungen der letzten Versionen galten hauptsächlich der Verbesserung der Figuren, der Beleuchtungsoptionen, die Renderingengines (die Umrechnungsalgorithmen für die Ergebnisbilder), dem Bedienungskomfort und der Arbeitsgeschwindigkeit. Poser kann nicht nur Standbilder errechnen, sondern seine Figuren auch animieren und davon Filme aufzeichnen. Die meisten professionellen Produkte, die mit Poser entstehen, sind im Bereich der Lehr- oder Informationsfilme angesiedelt,

die auf Flughäfen an Sicherheitskontrollen oder auf Bildschirmen im Flugzeug - anstelle des „Stewardessenballetts“ vor Beginn einer Flugreise - zu sehen sind.

Geme genommen ist Poser auch bei der Vorvisualisierung von Filmprojekten, in der Forensik, um Verbrechensabläufe nachzustellen, für Low-Budget-Animationen in kostenbewusst produzierten Fernsehshows und natürlich auch bei der Herstellung pornografischer Comics und Comicfilme. Als Werkzeug von Illustratoren in Magazinen finden sich nur einige wenige, dafür aber auch sehr eindrucksvolle Beispiele. (ck)



Oliver Amberg ist Mariaging Partner bei der Züricher Kommunikationsagentur dieXperten. Er befasst sich seit vielen Jahren als Grafiker mit Poser, Vue und Photoshop und hat unter anderem einen Animago-Award in der Kategorie „Digital Beauties“ gewonnen.
Mehr Infos: www.ambergart.com



Gezielt eingesetzte Bewegungsunschärfen lenken den Blick des Betrachters von den Renderingdefiziten ab.

Überstrahlte Lichter in Kombination mit Weichzeichner-effekten verleihen dem Bild etwas Unwirkliches, wodurch die Künstlichkeit der Vorlage in den Hintergrund tritt.



Ein Siegeszug durch die Studios der Fotografen ist bisher ausgeblieben. Wobei das weniger am Potenzial des Produkts liegt als vielmehr an der Kombination aus Ergebnisqualität und erforderlicher Rechenleistung. Poser, das soll hier ganz klar gesagt sein, liefert bisher noch Vorlagen, aus denen sich nur mit erheblichem Nachbearbeitungsaufwand Illustrationen und fotografische Projekte realisieren lassen. Allerdings sinkt die Notwendigkeit der Nachbearbeitung mit der Weiterentwicklung von Version zu Version stetig.

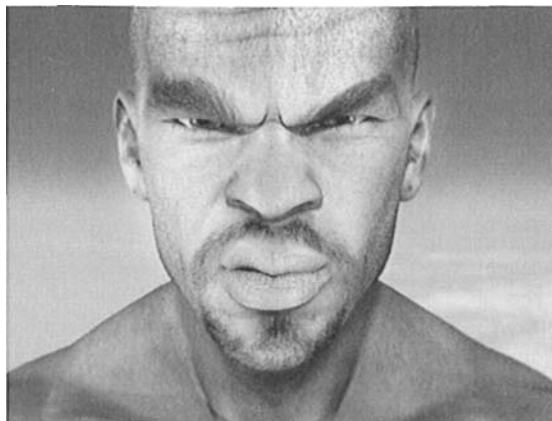
Hat man sich derweil mit dem Gedanken an die unumgängliche Nachbearbeitung abgefunden, kommt das Problem der Rechenleistung ins Spiel. So wird ein Ein-Megapixel-Bild mit geringem Realismusanspruch im Hinblick auf Licht und Oberflächen von Poser innerhalb weniger Minuten errechnet. Soll die Qualität dagegen bestmöglich ausfallen, vergeht für dasselbe Bild schnell eine ganze Stunde oder mehr. Ein hochauflösendes, DIN A4 großes, druckbares Ergebnis bedarf auch auf einer Mehrprozessor-Multicore-Maschine immer noch zwölf Stunden und mehr Rechenzeit. Wer hier professionell arbeiten will, sollte es sich ersparen, seinen eigenen Rechner mit solchen Herkulesaufgaben lahm zu legen und lässt stattdessen die Berechnungen lieber von einem Dienstleister erledigen.

3rd Party

Poser musste im Lauf seiner Geschichte schon mehrere Besitzerwechsel über sich ergehen lassen. Es wurde zudem, im Gegensatz zu den meisten anderen kommerziellen Programmen, nicht nur von seinen Entwicklern vorangebracht, sondern in erster Linie von seinen Benutzern. Obwohl - oder vielleicht auch gerade weil - die Figuren mit jeder Version realistischer werden, reicht die gelieferte Qualität den Poser-Fans nicht aus und bringt sie dazu, eigene und meist bessere Figuren und Accessoires - im Fachjargon „Characters“ und „Props“ genannt - zu entwickeln. Diese werden dann auf digitalen Marktplätzen unter den Anwendern gehandelt. Es soll schon eine ganze Reihe von Menschen geben, die inzwischen hauptberuflich Texturen, dreidimensionale Frisuren oder Kleidungsstücke für die Poserwelt entwickeln, produzieren und vermarkten. Das Potenzial des Marktes liegt auf der Hand, wenn man sich vor Augen führt, welchen Aufwand professionelle 3D-Modelle von Kleidern, Menschen, Tieren, Augen, Haaren, Posen, Lichtsituationen, „Props“ (von der Pflanze über das Modeaccessoire bis zur vollständig eingerichteten Folterkammer) oder Texturen erfordern. Nehmen wir als Beispiel eine Körperhauttextur. Sie besteht aus bis zu 200

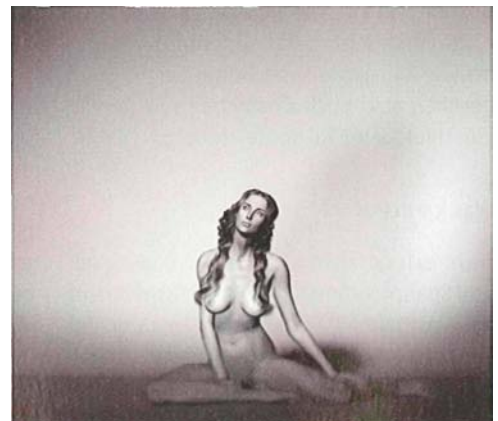
schattenfrei ausgeleuchteten Einzelfotos, die mit viel Erfahrung auf einer Textur-Map zusammengefügt werden müssen, bevor sie dann mit dem „Merchant Ressource Kit“ auf den jeweiligen Zielkörper angepasst und optimiert werden können. Die Bearbeitung nimmt - einen hohen Qualitätsanspruch vorausgesetzt - durchaus eine Arbeitswoche in Anspruch. Im Prinzip kann sich jeder Anwender alle Accessoires selber bauen - dafür gibt es in Poser den Clothing-Room, den Material-Room oder den Dynamic Hair Generator -, aber wie überall in entwickelten Gesellschaften hat sich auch in der Poser-Community eine strikte Arbeitsteilung etabliert: Die einen produzieren professionellen Content und die anderen nutzen die käuflichen Ressourcen, um sich mit der Bildgestaltung auseinandersetzen zu können, ohne an der Technik herumlaborieren zu müssen.

Für Gestalter mit professionellem Anspruch sind dann auch recht bald eine Vielzahl neuer Bewohner in das Poserverzeichnis auf der Festplatte eingezogen. So kommt kaum jemand ohne die Weibchen Viktoria V3 respektive V4 oder Stephanie aus. Wer auch Männer im Bild haben möchte, legt sich Michael oder David zu. Diese Charaktere bestehen aus differenzierteren und besser durchdachten Drahtgittermodellen als die mitgelieferten Poser-Figuren. Ihre Physis



Die Abstraktion von Schwarzweiß mildert die Glätte der Renderings ein Stück weit. In Kombination mit extremer Mimik relativiert sich auch das Problem der immer etwas leblos wirkenden Augen.

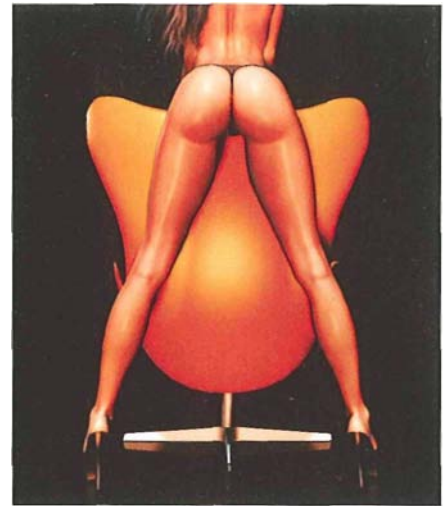
Eine relativ kleine Darstellung erschwert es dem Betrachter, im Gesamtbild fehlerhafte Details zu finden - nach diesem Prinzip werden heute in Spielfilmen oft Massenszenen gerechnet.





Hyperrealismus, wie man ihn aus der Modelfotografie kennt, kommt der Vorlage oft sehr entgegen. Damit es glaubhaft wirkt, muss man allerdings die Haut ein wenig weichzeichnen.

In Richtung Grafik geht die Nachbearbeitung der Bilder mittels Gradationskurve sowie mit Pinselspitzen, die Details vermindern und auf eine malerische Anmutung abzielen.



lässt sich dadurch besser kontrollieren und sie wirken am Ende überzeugender. Ebenso wie für Sidney und Simon, die Poser Bordbesatzung ab Version 7, haben auch die anderen Modelle individuell auf den virtuellen Leib geschneiderte Zugaben. Dabei handelt es sich in erster Linie um Kleidungsstücke, Posen, Make-up, Gesichtsausdrücke und Hauttexturen. Aber es werden auch speziellere Wünsche bedient, wie unzählige Genitalienkits beweisen. Für populäre Zusätze gibt es sogenannte „Tweeks“ mit denen sich per Mausklick Adaptionen von einer Figur auf die andere anwenden lassen - so muss man sie nur einmal kaufen. Der Aufwand ist aber auch hier nicht zu unterschätzen, was letztlich doch zum Kauf von massgeschneiderten Contents verleitet.

Realitätsnähe

Gemessen an dem, was bisher möglich war, sind die Voraussetzungen in Poser heute fast schon ideal: Es gibt eine Vielzahl hochauflösender Modelle, die man nach Lust, Laune und Geldbeutel mit fast allem ausstatten kann, was sich das „Puppenspieler-Herz“ wünscht. Poser bietet vielfältige Möglichkeiten Beleuchtungselemente einzusetzen, bis hin zur Einbindung sphärischer Panoramen, wie man sie auch in der professionellen CGI-

Technik kennt. Selbst Hautoberflächen lassen sich finetunen, sogar im Hinblick auf das Hervortreten der Adernstruktur - mittels „Displacement Mapping“. Und dennoch kommt nach dem Rendering ein Ergebnis heraus, das fast „pornografisch“ wirkt. Zu klar, zu deutlich, zu kalt, als dass man es für ein echtes Foto halten könnte. Der geübte sowieso, aber auch schon der nur aufmerksam gewordene Blick findet allerlei Details, die nicht passen: Die Augen der digitalen Homunkuli wirken leer und tot, die Mimik symmetrisch und künstlich, die Gestik steif. Haare werden zum Problem, wenn sie offen fallen, Gelenke und Hautfalten sind unnatürlich glatt. Auf der anderen Seite zeigen einige Stellen zu viele Details. Auch sieht man oft, wie wenig Gravitation im virtuellen Raum vorhanden ist. Sitzt eine Figur auf einem Stuhl, wird weder das Gesäß noch der Oberschenkel vom Gewicht verformt. Was lässt sich dagegen tun? In Poser gibt es eine Reihe von Maßnahmen: So sollte man niemals Figuren „out of the box“ verwenden, sondern immer etwas modifizieren. Hilfreich sind dabei Asymmetrien, die sich auf nur eine Körper- oder Gesichtshälfte auswirken.

Bei den Haaren kommt man nicht umhin, „gute“, also von darauf spezialisierten Profis angefertigte, Frisuren einzusetzen. Alternativ beschränkt man sich auf strenge, kur-

ze und eng anliegende Haartrachten. Ganz wichtig sind aber auch hochwertige Hauttexturen und natürliche „Bodymorphs“, also glaubwürdige Körperformen. Den Abschluss bildet ein Rendering der besten Qualität. Hier kann und sollte man - sofern dazu die Gelegenheit besteht - die Poserfiguren in anderen, hochwertigeren Renderengines, wie zum Beispiel in der von Vue, bearbeiten lassen.

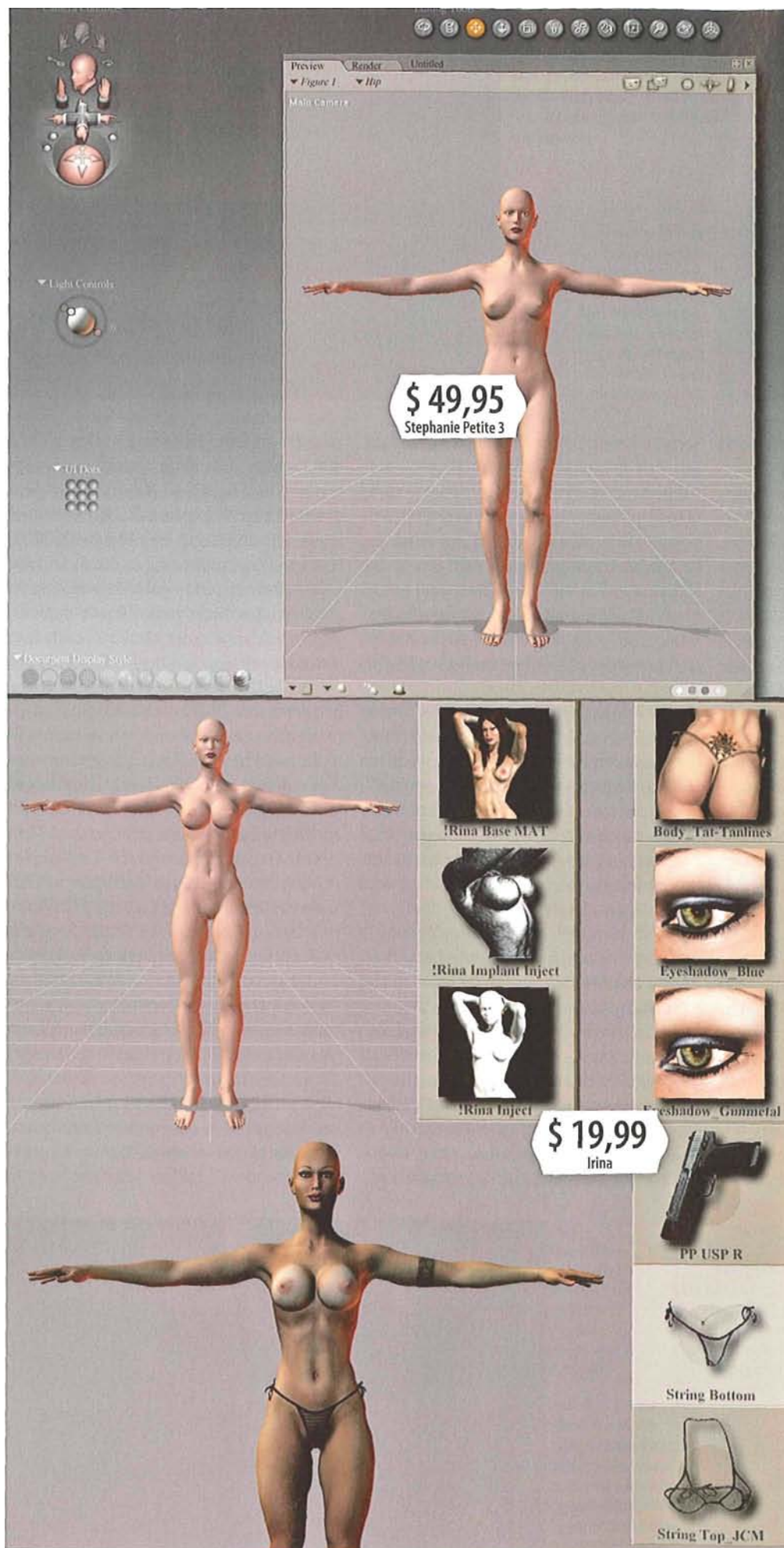
Doch auch dann kommt noch kein fertiges Bild heraus. Das Ergebnis muss in Photoshop meist den einen oder anderen Unschärfefilter (zumindest teilweise) passieren. Alternativ kann man es auch nur als kleines Bauteil in einem großen Bild einsetzen. In Poser sind angeblich schon ganze Heerschaaren von Statisten entstanden, sowohl für komplexe Illustrationen als auch für Filmszenen. Ein anderes Hilfsmittel sind Färb- und Kontrastkorrekturen - bis hin zu abstraktem Schwarzweiß und grobem, künstlichem Filmkorn -, die, gekonnt eingesetzt, Authentizität im Auge des Betrachters entstehen lassen. Wer damit immer noch nicht glücklich wird, kann bis zur Markteinführung einer Poser-Version, die seinen fotografischen Ansprüchen genügt, auf Illustrationsästhetik setzen und die Renderings mit zeichnerischen und malerischen Mitteln so variieren, dass sie wie analog entstandene Grafiken aussehen.



Den künstlichen Eindruck, den 3D-Renderings meist vermitteln, kann man auch dazu nutzen, sie als fotorealistische Illustrationen einzusetzen.

Der Verlust mühsam gerendeter Details zugunsten schnöder Schnappschussästhetik ist einer der einfachsten Wege, 3D-Bilder fotografisch glaubhaft wirken zu lassen.



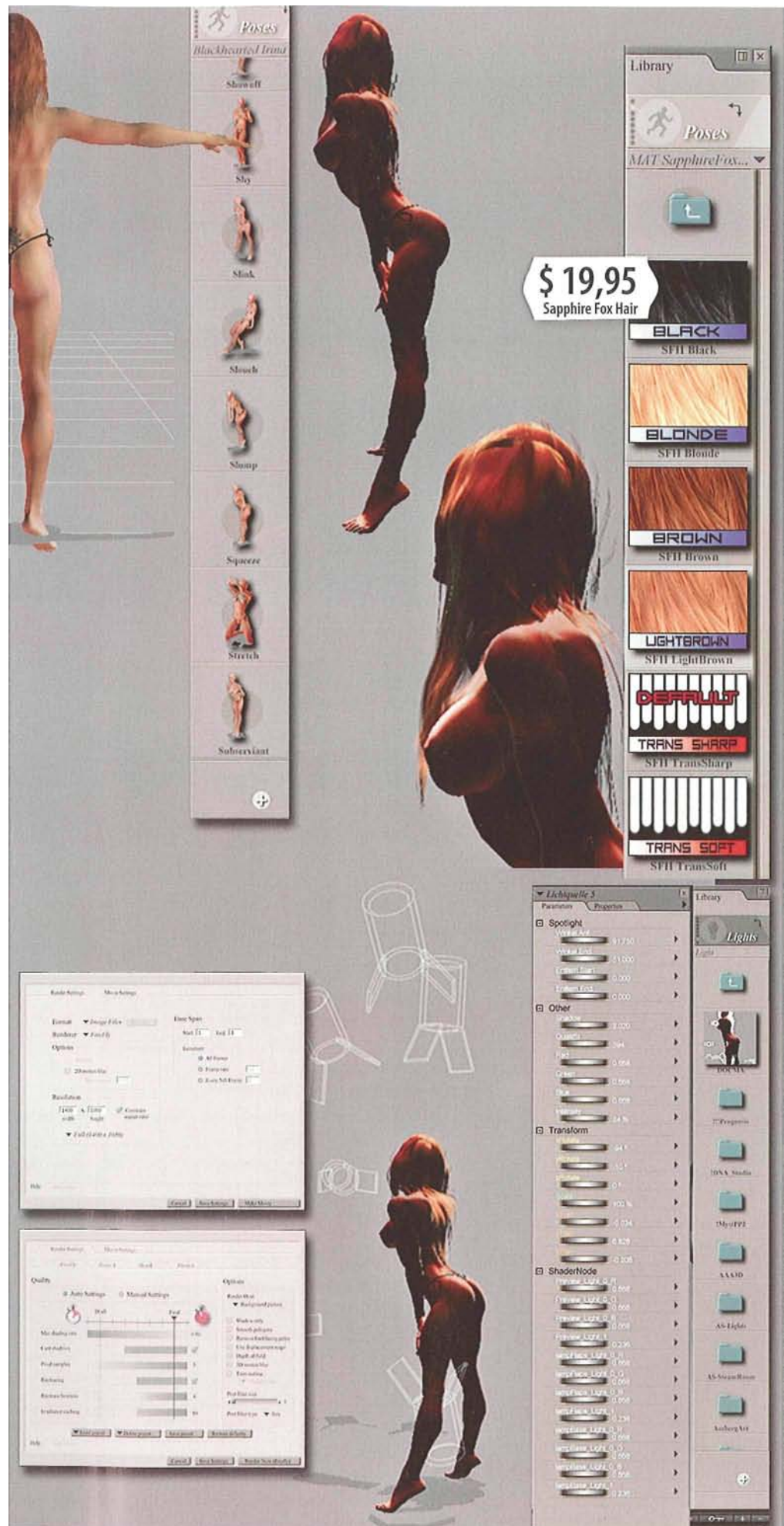


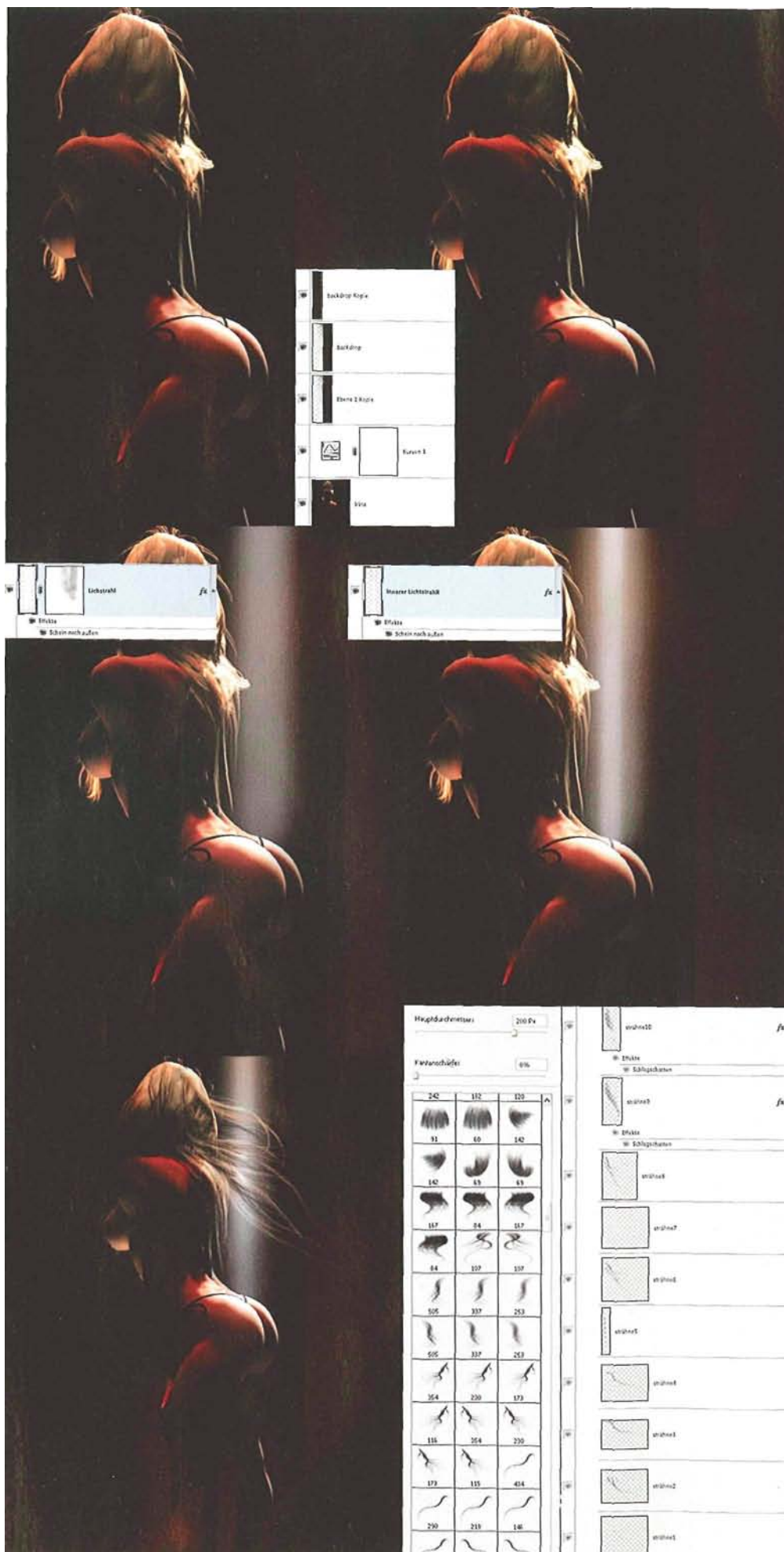
Von der Grundfigur zur Detailsausstattung

Bei der in unserem Beispiel verwendeten Grundfigur handelt es sich um die beliebte „Stephanie Petite 3“, die sich für 50 Dollar von Daz3D beziehen lässt. Im Ladezustand ist die Dame unbekleidet, ohne primäre Genitalien, ohne Haare und steht - wie die meisten Figuren zu Beginn der Bearbeitung - in der T-Pose. Im nächsten Schritt wird aus „Stephanie“ per Umrüst-Kit vom Anbieter Blackhearted für weitere 20 Dollar „Irina“. Das Kit besteht unter anderem aus einem athletischeren Körperbau, Genitalien, einem neuen Gesicht, einer Hauttextur und neuen Augen. Der Vorzug solcher Komplettpakete besteht vor allem darin, dass jedes neu zugewiesene Detail sofort am richtigen Platz landet und nicht weiter händisch angepasst werden muss. Zum Abschluss entscheiden wir uns für eines der angebotenen Augen-Make-ups, eine Lippenstiftfarbe, den Auftrag von Lip-Gloss sowie für einen Hautglanz, der sich auf den ganzen Körper auswirkt. Nun bleibt nur noch die Bekleidung, die wir hier auf einen, ebenfalls im Kit enthaltenen Tanga beschränken.

Körperhaltung, Haare & Licht

Eine Körperhaltung von A bis Z selbst einzustellen erfordert Zeit, Beobachtungsgabe, Feingefühl und Erfahrung. Auch hier greift der zielorientierte Profi also lieber in den Poser-Content-Baukasten. Wir wählen die zum „Irina“-Paket gehörende Posensammlung, die ohne Aufpreis zu haben ist. Dort suchen wir eine im Kern passende Haltung aus und verfeinern nur noch ein paar Details, während wir Irina mithilfe des Trackballs von allen Seiten begutachten. Die Justierung der Haltung erfolgt über Radelrad-Einstelloptionen, sogenannten „Dials“, die zur Sicherheit „kinetisch“ kontrolliert werden, um physisch unmögliche Posen so gut es geht zu vermeiden. Die Haare kosten weitere 20 Dollar und tragen die Bezeichnung „Sapphire Fox“. Wir färben sie nach unseren Vorstellungen ein und bringen sie mit einer der voreingestellten Frisurposen in die gewünschte Grundform. Die Länge, das Volumen und den zur Pose passenden Bewegungsfall stellen wir wieder per Radelradbewegung an mehreren Reglern ein. Da wir eine einfache Lichtsituation für dieses Bild bevorzugen, geht es diesmal auch ohne Kauf-Content schnell. Zum Abschluss schreibt Poser eine Exportdatei mit integriertem Alpha-Kanal, damit man später in Photoshop Vorder- und Hintergrund leichter voneinander trennen kann.





In Photoshop

Je nachdem, welche ästhetische Wirkung man erzielen möchte, sind in Photoshop mehr oder weniger aufwändige Korrekturen erforderlich. Hier sollen exemplarisch ein paar Arbeitsgänge vorgestellt werden, die fast immer anfallen. Nach dem Öffnen der Exportdatei stimmen Sie die Farbgebung zunächst mit der Gradationskurve durch eine leichte, fototypischere Aufsteilung ab. Haarstrukturen lassen sich im Anschluss sehr gut mit dem „Tiefen/Lichter“-Dialog herausarbeiten. Der Filter „Weiches Licht“ erzeugt einen angenehmen Schimmer auf der gerenderten Haut des Models. Dann geht es daran, mit dem Stempel Defizite, wie die Gelenke oder Artefakte an den Kanten, auszubessern. Die Augen lassen sich ein Stück weit durch das Setzen von Glanzpunkten beleben. Zur Bearbeitung der Körperformen empfiehlt sich der „Verflüssigen“-Dialog ebenso wie der Einsatz des Wischfingers. Die Frisur lässt sich durch zusätzliche Haarsträhnen aufwerten, die in der Kombination spezieller Pinselspitzen und dem Wischfingerwerkzeug entstehen. Viel Renderzeit wird benötigt, wenn man mit dynamischen Haaren arbeitet (diese werden in Poser selber generiert). Aber mit den guten Modellen, die vor allem durch perfekte Maps und Transparenz-Maps Haare simulieren, geht das Rendern flott von der Hand. Volumetrisches Licht zum Beispiel braucht sehr viel Renderpower. Darum habe ich im Beispiel den Spot mit Photoshop gemacht.



Montage für Montage

Abweichungen vom optisch Korrekten haben in Montagen durchaus ihre Berechtigung aber nur, wenn sie die Bildaussage gezielt unterstützen. | **Doc Baumann**

Nachdem ich in der letzten Ausgabe am Beispiel der debitel-Anzeige demonstriert hatte, wie viele Montagefehler sich in ein einziges Bild einschleichen können, erreichte uns der folgende Leserbrief von Käthe Kötting aus Salzgitter: „Warum muss ein ‚Reklamebild‘ den fotografischen ‚Wahrheiten‘ entsprechen? Ich will von einem solchen Bild erst mal angesprochen werden und es mir ansehen und nicht drüber hinwegsehen. Ob es fotografischen bzw. einer korrekten perspektivischen Montage entspricht, interessiert mich dabei mehr als nur zweitrangig. Warum nicht Übertreibungen? Nicht stimmige Bildperspektiven können durchaus ja wohl auch gewollt sein, um aufmerksam zu machen. Ein Bild im Sinne von Korrektheit würde ich für ein Reklamebild langweilig finden. Davon gibt es genug. Ob das Bild in seiner Aussage debitel mir nahe bringt, ist eine andere Frage.“

Einverstanden. Dem wäre wenig hinzuzufügen ... ginge es dabei um eine isolierte Stellungnahme. Nein, ein Bild aus der Werbung muss nicht fotografisch getreu sein (den Begriff der Wahrheit verwende ich hier wegen seines andersartigen Gebrauchs in der formalen Logik nicht so gern). Übertreibungen sind legitim und nicht stimmige Perspektiven ebenso. Ganz wichtig ist aber das

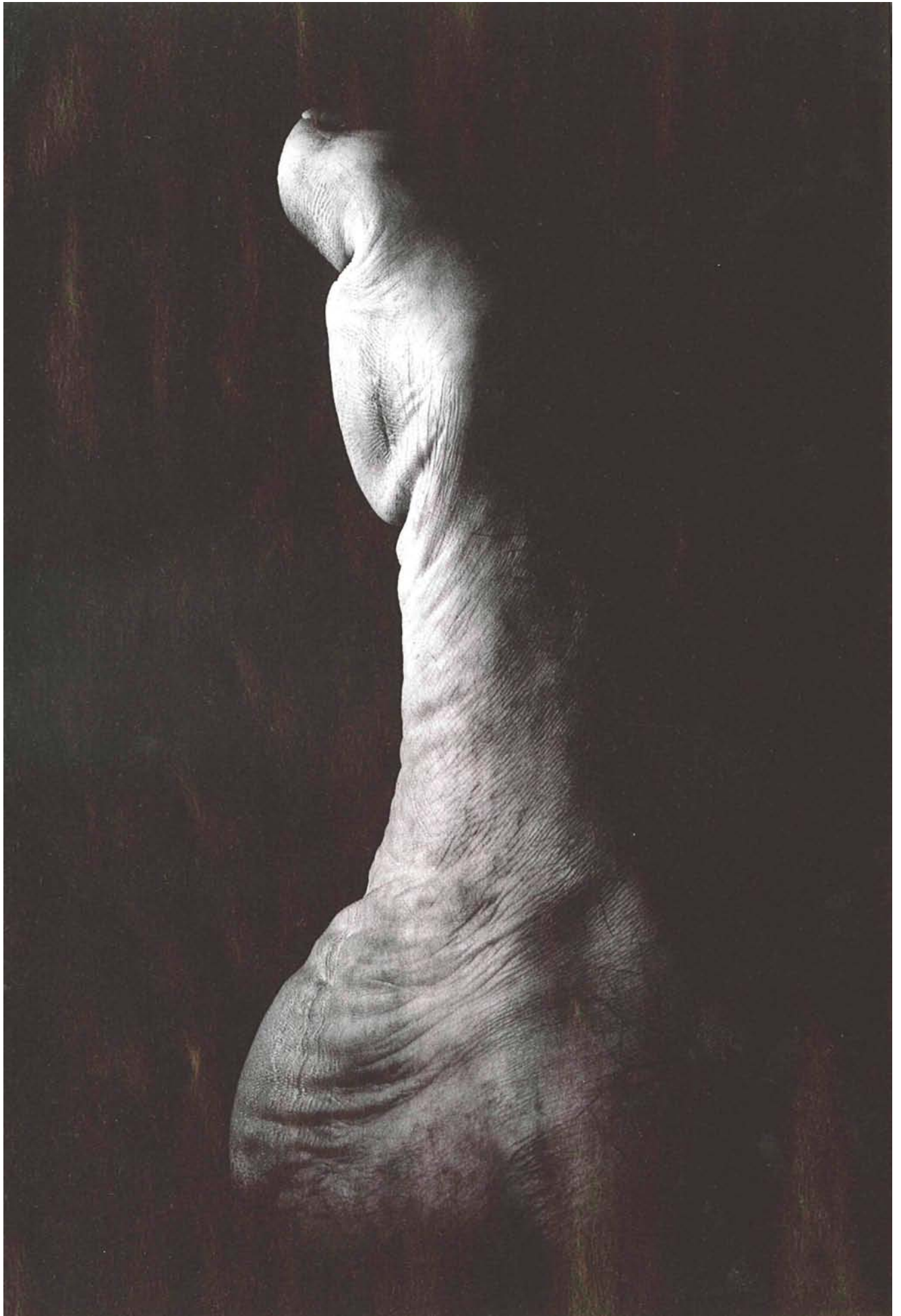
erwähnte: „um aufmerksam zu machen“. Nahezu jede Abweichung von den optischen Gesetzmäßigkeiten ist erlaubt, wenn sie die Kommunikationsabsicht eines Bildes unterstreicht - dann, aber auch nur dann! Beliebige Mängel hinterher damit zu entschuldigen, das sei aber Absicht gewesen, ist genauso unsinnig, als wolle man Rechtschreibfehlern auf diesem Wege ein Alibi verschaffen. Stünde oben als Überschrift, „Unkenntnis oder Absicht?“, würde das vielleicht Aufmerksamkeit auf sich ziehen, aber kaum Wohlwollen.

Keiner der Montagefehler in der seinerzeit kritisierten debitel-Anzeige (Heft 23, Seite 38) hatte nun aber irgendeinen Bezug zur Werbeaussage der Annonce, weder die zahllosen Perspektivmängel noch die Tatsache, dass das Sonnenlicht mal von links und mal von rechts kam. Und die Mängel waren auch keineswegs so offensichtlich, dass sie als gezielte Abweichungen eine Signalwirkung hätten entfalten können, schon gar nicht auf den durchschnittlichen Zeitschriftenleser.

Diesmal habe ich drei Anzeigen aus aktuellen Publikationen gefischt, in denen Fehler stecken, die in unterschiedlichem Maße die Aussage der Anzeige unterstreichen. Nummer 1: Die Schokolade von Kinder-Country mit einem Milcheimer im Kornfeld. Hier geht es um eine grafisch-fotografische

Mischmontage. Und auch hier stimmt die Perspektive nicht: Der Aufsichtswinkel von Landschaft und Milch weicht merklich voneinander ab. Da eine Flüssigkeitsoberfläche aber immer waagrecht sein muss, ist dieses Durcheinander zweier Ansichten problematisch. Alibi: Man sieht so mehr von der Milch. Nummer 2: LC1-Cerealien von Nestlé; im Löffel spiegelt sich eine schlanke, lebensfrohe Gestalt. Das Problem dabei ist, dass die Spiegelung in einem konkaven Löffel auf dem Kopf stehen müsste. Das ließe sich einfach in den Griff kriegen, wenn der Löffel von oben ins Bild ragte. Wenn man das nicht will, geht's nicht anders. Optisch falsch, als Umsetzung einer Idee jedoch durchaus vertretbar. Nummer 3 schließlich wirbt für die Sommernachtsphantasien des ZDF. Hier darauf zu bestehen, der Mond müsse exakt kreisförmig sein, wäre angesichts dieser brillanten Zusammenführung von Himmelskörper und weiblicher Brust geradezu peinlich. Eine tolle Montage für phantasievolle Montage!

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. Doc Baumann wird sie an dieser Stelle gern genüsslich auseinandernehmen.



State of the Art

Im bunten Bilderwust der digitalen Massenfotografie ist schwarzweiße Fine Art ein wohltuender Gegenpol. Wie weit man hier inzwischen auch mit digitalen Kameras, Tintenstrahldruckern und Spezialpapieren kommt, erläutert Fine-Art-Experte **Rolf Walther** im DOCMA-Interview.

DOCMA: Herr Walther, seit Tintenstrahldrucker das heimische Fotolabor abgelöst haben, ist der Begriff „Fine Art“ in den Medien fast schon inflationär gebraucht worden. Wie unterscheidet sich Fine Art aus Ihrer Perspektive von der „herkömmlichen“ Fotografie und Bildbearbeitung?

WALTHER: Fine Art ist in erster Linie eine Geisteshaltung und hat erst in zweiter Linie mit der eingesetzten Technik zu tun. Wenn man den Begriff in den Medien findet, werden oft Fine Art und ein hochwertiger Print gleichgesetzt. Das greift meiner Ansicht nach zu kurz. Fine Art ist mehr, Fine Art ist ein sehr komplexer Prozess. Ich will das etwas verdeutlichen: Ein Fine-Art-Fotograf knipst nicht, das heißt, er rennt nicht mit der immer schussbereiten Kamera in der Gegend herum und hält auf jedes sich bietende Motiv gnadenlos drauf. Er macht nicht 150 Fotos in der Hoffnung, eins davon werde gelingen. Ein Fine-Art-Fotograf hat seine fertigen Bilder idealerweise schon vor dem Auslösen im Kopf. Er komponiert Fotos wie ein Gemälde, arbeitet bei der Aufnahme gestalterisch und technisch so exakt wie nur möglich, um später genau das, was künstlerisch gewollt war, aufs Papier zu bringen. Dies kann - alle Arbeitsschritte eingeschlossen - eine langwierige Prozedur sein. Auch kann man Fine-Art-Fotografie nicht

auf gewisse Stilrichtungen beschränken. Das Ziel ist immer ein perfektes Bild, aus technischer und vor allem aber aus künstlerischer Sicht, das die Seele des Fotografen und seinen eigenen Stil widerspiegelt.

DOCMA: Fine Art ist also ein Bekenntnis zur höchstmöglichen Bildqualität, inhaltlich wie technisch. Warum tun sich dann so viele Fine-Art-Fotografen schwer mit der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung? Schließlich verbessern sie die Qualität doch.

WALTHER: Diese Auseinandersetzung muss man - wie vieles in der Fine-Art-Fotografie - historisch sehen. Kaum jemand betreibt diese Form der Fotografie, um davon zu leben. Die Wenigen, die wirklich damit ihren Lebensunterhalt bestreiten können, haben sich dies in vielen Jahren hart erkämpft und zählen zu den absoluten Könnern. Als die Digitalfotografie und der Tintenstrahldruck aufkamen, konnten diese der klassischen Kleinbildfotografie qualitativ noch nicht einmal entfernt das Wasser reichen, geschweige denn dem bevorzugten Handwerkszeug der Fine-Art-Fotografen: der Mittelformat- und der Großbildkamera. Das hat sich inzwischen geändert, wenn auch nicht von heute auf morgen. Während die digitalen Bearbeitungstechniken recht bald die Möglichkei-

ten der klassischen Dunkelkammer überholt haben, sind qualitativ hochwertige Digitalkameras im Grunde erst seit der Jahrtausendwende bezahlbar. Tintenstrahldrucker, mit denen sich - ohne aufwendiges Umrüsten auf reine Graustufentinten - eine Qualität wie aus dem analogen Schwarzweiß-Fotolabor zu Papier bringen lässt, gibt es im Grunde erst seit etwa drei Jahren.

DOCMA: Fotodrucker, die eine ordentliche Qualität auf Laborniveau liefern, gibt es doch aber schon deutlich länger.

WALTHER: Sicher, wenn man von Farbbildern ausgeht. Schwarzweiß-Bilder dagegen



Rolf Walther ist Mitglied der Deutschen Gesellschaft für Photographie (DGPh). Er lebt und arbeitet hauptberuflich als bildender Künstler und Fotodesigner in Mainz. Seine Seminare zum Thema digitale Edeldrucktechniken setzen im deutschen Sprachraum Maßstäbe. Mehr Infos: www.walther-FineArt.de

sind eine ganz andere Geschichte. Bevor Epson das K3-System einführte, haben die meisten Drucker ihre Graustufen-Prints aus einer Mischung von Schwarz- und Farbpigmenten zusammengesetzt. Die Ergebnisse zeigten schwer steuerbare Farbstiche. Hinzu kam durch die Verwendung von nur einer Schwarztinte für glänzende und matte Medien der so genannte Bronzingeffekt, ein metallisches Schimmern, das sich an dunklen Bildstellen auf Glossy-Papieren zeigt.

Wer zu der Zeit mit hohem Anspruch schwarzweiß drucken wollte, war auf Papiere mit matter Oberfläche festgelegt und musste seinen Drucker mit speziellen Tintensätzen auf reine Graustufentinten umrüsten und/oder auf dem Rechner dafür ausgelegte Software installieren, die für die Berechnung

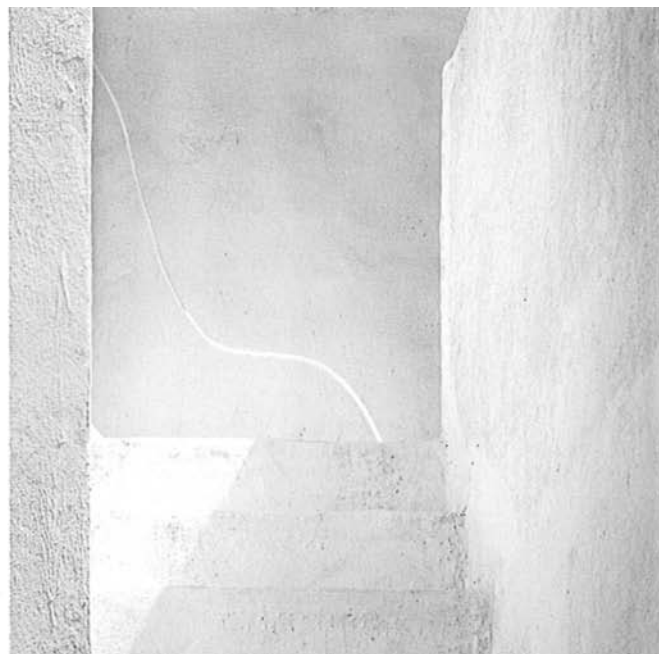
Die Drucke entstehen nun durch den Einsatz von mehreren, unterschiedlich hellen Graustufen-Tinten. Die gleichzeitig verfügbaren Farbtinten dienen nur noch dazu, unter minimaler Beimischung von Farbanteilen den Grautönen eine warme oder eine kühle Anmutung zu verleihen. Und das ohne dabei störende Farbverschiebungen unter verschiedenen Lichtquellen, sogenannte Metamerieeffekte, zu produzieren. Nachdem Epson hier die Maßstäbe gesetzt hatte, haben die anderen Hersteller nachgezogen und bieten auch Drucker und Tinten mit entsprechenden Eigenschaften an.

DOCMA: *Nach Ihren Worten und nach einem Blick in Ihr Studio scheint es so, als wären Sie auf Epson-Drucker abonniert. Ist das*

so gut wie Vergleichbares aus einem Epson Drucker. Problematisch ist natürlich auch - und von daher muss ich nochmal die subjektive Perspektive meines Urteils unterstreichen -, dass ich nicht weiß, unter welchen Bedingungen diese Drucke im Detail entstanden sind. Vielleicht ließen sich adäquate Ergebnisse erzielen, wenn man die Geräte besser beherrscht.

DOCMA: *Also geht es auf dem Weg zum perfekten Ergebnis doch in erster Linie um technisches Know-how?*

WALTHER: Ein perfekter Druck ist nur der letzte Schritt eines perfekten Workflows. Er allein garantiert, dass nichts vom gewünschten Bildinhalt auf dem Weg zum Papier ver-



der Tonwerte aus bis zu sieben Graustufen-Tinten zuständig war. Zu solchen Systemen zählte zum Beispiel CarboPrint von Monochrom für den Epson 2100, was idealerweise ohne Zusatzsoftware auskam und auf den normalen Epson-Treiber abgestimmt war.

DOCMA: *Was hat sich in puncto Schwarzweiß-Druck seither am Markt getan?*

WALTHER: Seit der Einführung von Epsons UltraChrome K3-Tintentechnologie ist die Welt der digitalen Schwarzweiß-Prints kein speziell konfiguriertes Alchimistenlabor mehr, sondern man kann mit handelsüblichen Gerätschaften arbeiten. Zudem hat man nun endlich auch die Möglichkeit glänzende Papiere ohne Bronzingeffekt schwarzweiß zu bedrucken. Hinzu kommt, dass die Langzeithaltbarkeit mit den neuen Tinten Dimensionen erreichen, die wir sonst nur aus dem klassischen Fotolabor gewohnt waren.

eine persönliche Vorliebe oder gibt es dafür andere Gründe?

WALTHER: Diese Vorliebe werden Sie nach meiner Erfahrung bei den meisten Fine-Art-Fotografen entdecken. Das hat zum einen damit zu tun, dass Epson als erster großer Hersteller sich intensiv um die Bedürfnisse qualitätsbewusster Schwarzweiß-Fotografen gekümmert hat und diesbezüglich - was ich selbst bestätigen kann - immer am Erfahrungsaustausch mit versierten Praktikern interessiert war. Zum anderen aber auch damit, dass ich bis heute - im Schwarzweiß-Bereich - bei diesen Geräten mit den besten Ergebnissen rechnen kann. Allerdings mag diese Beobachtung auch mit der jahrelangen Erfahrung bei der Arbeit mit den Druckern zu tun haben.

Wenn ich Schwarzweiß-Prints aus Druckern anderer Hersteller zu sehen bekomme, gefallen sie mir persönlich meist nicht

loren gegangen ist. Man darf das nicht so dogmatisch sehen. Fine Art ist eine Geisteshaltung und die spiegelt sich im gesamten Arbeitsablauf. Natürlich muss man das Handling aller Geräte, einschließlich der benötigten Software und Bildbearbeitungstechniken, sicher beherrschen - und genau da hat der eine oder andere Fine-Art-Fotograf, der noch gestern lauthals gegen die Digitaltechnik gewettert hat und nun (nicht immer glaubwürdig) verzweifelt versucht, auf den immer schneller fahrenden Zug aufzuspringen, seine unübersehbaren Defizite. Die Fähigkeiten, die hier benötigt werden, gehen weit über das hinaus, was in der klassischen Dunkelkammer erforderlich war. Und dieses Wissen ist nicht mal eben über Nacht oder durch plötzliche Eingebungen zu erlangen.

Das sichere Handling ist also das A und O beim Drucken. Wenn ich die Möglichkeiten meines Druckers in Verbindung mit allen in der Bildbearbeitung notwendigen, voraus-

gehenden Arbeitsschritten nicht kenne und nicht weiß, wie sich bei welchen Einstellungen die Tonwerte auf meinem Papier verhalten, dann kann ich auch keine perfekten Ergebnisse erwarten.

DOCMA: *Aber der Ausdruck ist doch nur ein Teil des Workflows.*

WALTHER: Sicher, aber einer der wichtigsten. Bis aus dem Drucker exakt das herauskommt, worauf ich hingearbeitet habe und was ich auf meinem Monitor sehe, muss ich mich natürlich auch ausgiebig mit Farbmanagement und mit den Möglichkeiten von Photoshop befassen haben. Im Gegensatz zum farbigen Workflow ist es nötig, bei der Arbeit mit Graustufenbildern deutlich um-

kalibrieren und jedes Papier, das man bedrucken will, selbst auszumessen. Wenn diese Grundlage steht, geht man daran, herauszufinden, wie sich die vielen Checkboxes und Schieberegler im Druckertreiber oder im RIP auf die Wiedergabe des Bildes auf dem Papier auswirken. Um genaueste Feinabstimmungen für höchste Ansprüche zu ermöglichen, kann man in Photoshop eigene Ausgabekurven erstellen, die in der Wirkungsweise der von Papier-Profilen ähnlich sind. Das erfordert allerdings eine Menge Erfahrung, sehr viel Zeit und verursacht durch Fehldrucke die größten Kosten, aber genau in diesem Wissen unterscheidet sich auch im Endergebnis der Experte vom normalen Anwender. Diese intensive Einarbeitung hat auch ein Verhältnis zum Gerät und den ver-

in Photoshop erledigen, und wenn alle Beteiligten mit kalibrierten Systemen arbeiten, sollte es eigentlich keine Probleme geben. Allerdings widerspricht eine solche Strategie meiner Meinung nach ein Stück weit dem Fine-Art-Gedanken. Ein ganz wesentlicher Aspekt besteht in der vollen Kontrolle des Prozesses - von der Belichtung bis zum fertigen „digitalen Handabzug“ sollte jeder Schritt in der Hand des Künstlers liegen. Nur so hat er die Gewähr, auch im digitalen Zeitalter ein Original geschaffen zu haben, das in jeder Hinsicht die von ihm gewollte optimale Qualität hat. Ich persönlich signiere kein Werk, das ich nicht selbst, mit meinen eigenen Mitteln zu Papier gebracht habe. Nur so kann ich sicher sein, dass mein Qualitätsanspruch in vollem Umfang erreicht wird.



zudenken. Nur ein Beispiel, durch das man unter Umständen sogar um Messgeräte zur Kalibrierung herumkommt: Wer Geld sparen will, kauft einfach einen guten Röhrenmonitor - solange es sie noch gibt - und stimmt die Bilddarstellung nach einer Grundkalibration mit „Adobe Gamma“ und durch Ausmessen des korrekten Graustufenarbeitsfarbraums mit dem ab, was aus dem Drucker kommt. Das erfordert zwar etwas Erfahrung und ein Gefühl für Tonwerte, funktioniert im Endeffekt aber sehr verlässlich, sofern man seine Bilder ausschließlich auf dem eigenen Gerät printen möchte.

Allgemeinverbindlicher und präziser, gerade bei den modernen Flachbildschirmen - vorsieht übrigens, im Gegensatz zu den alten Röhrenmonitoren sind hier nur absolute High-End-Geräte mit perfekter Tonwertwiedergabe für gute Schwarzweiß-Arbeiten geeignet -, ist es natürlich möglich, mit entsprechenden Messgeräten den Monitor zu

wendeten Papieren zur Folge, das der Wechselfreudigkeit des digitalen Fotozeitalters entgegensteht. Hat man sich einmal mit seinen Arbeitsmitteln und deren Eigenheiten vertraut gemacht, bedarf es schon einer Vielzahl überzeugender Vorzüge, um einen Wechsel zu begründen.

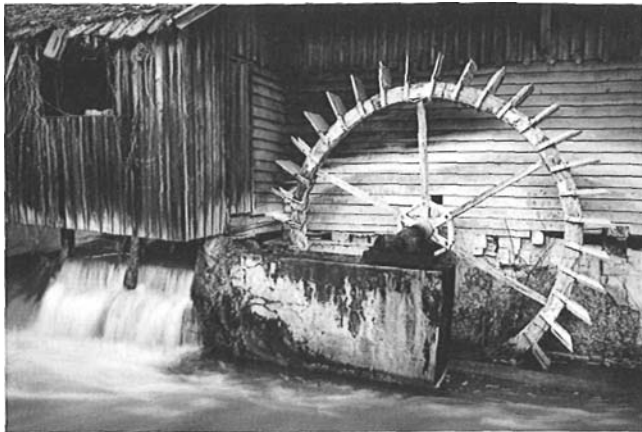
DOCMA: *Wenn das Drucken einen solchen Aufwand erfordert - warum geht man dann nicht einfach zum Dienstleister? Der sollte seine Maschinen schließlich in- und auswendig kennen.*

WALTHER: Die digitale Bearbeitung der Bilder vor dem Druck erleichtert die Kommunikation mit dem Dienstleister. Ganz anders als im analogen Labor, wo man von einem Laboranten abhängig war, der im Lauf der Zeit ein Gefühl dafür entwickeln musste, wie der Fotograf seine Bilder ausgearbeitet haben wollte. Heute kann man das alles selbst

DOCMA: *Optimale Qualität, das ist - bezogen auf Digitalkameras - ein Stichwort, zu dem es in der Fine-Art-Fraktion viel Streit gab.*

WALTHER: In der Tat gab es seit der Erfindung der Digitalfotografie viele Differenzen unter den Fine-Art-Fotografen, wie man diese Entwicklung bewerten sollte. Zunächst ging es natürlich um die sehr mäßige Bildqualität der ersten Kameras.

Als diese besser wurde, rückte der Fokus der Kritik auf die mit der neuen Technik veränderte Arbeitsweise: Klassische Fine-Art-Fotografen maßen sich an, authentische Bilder mit einem Maximum an Bildqualität anzufertigen. Um diesem Anspruch gerecht werden zu können, bedienen sie sich im Idealfall großformatiger Kameras und lediglich der Arbeitsmittel, die ihnen die klassische Dunkelkammertechnik zur Verfügung stellt.



In der digitalen Welt mit Photoshop und seinen vielen Möglichkeiten steigt bei manchen Fotografen häufig die Versuchung, ihre Fotografien nachträglich in der Bildaussage zu manipulieren, unschöne Details herauszureschneiden. Das hat - fernab vom Fine-Art-Ideal - mitunter Folgen für den Aufnahmeprozess. Wer weiß, was er nachträglich korrigieren kann, fotografiert unter Umständen weniger perfekte Motive, gibt sich bei der Wahl des Standpunktes oder dem Abwarten des richtigen Augenblicks weniger Mühe, lässt sich insgesamt weniger Zeit beziehungsweise versucht, seinen Output zu steigern. Da digitale Belichtungen im Gegensatz zu solchen auf Filmmaterial keine Zusatzkosten mit sich bringen, wird oft leichtfertig eine ganze Reihe unterschiedlicher Aufnahmen aus mehreren Perspektiven gemacht - anstatt sich vor dem Auslösen intensiv mit dem Motiv auseinanderzusetzen.

Ein Teil der Ablehnung hat also gar nichts mit der Technik selbst zu tun, sondern - nicht unbegründet - mit ihrem Verführungspotenzial, technisch weniger genau und inhaltlich oberflächlicher zu arbeiten. Man könnte das mit dem Unterschied zwischen kultiviertem Weintrinken und Flatrate-Saufen vergleichen. Der Weinkenner trinkt aus Genuss und nicht, um sich zu betrinken. Natürlich kann man das auch im Rahmen eines Flatrate-Trinkangebots tun, nur steigt

hier die Gefahr, dass man, weil man ja schon den hohen Eintrittspreis bezahlt hat, mehr und vielleicht nach einer gewissen Zeit auch schlechteren Wein trinkt, als man dies ohne das Angebot getan hätte. Letztendlich muss jeder für sich selbst entscheiden, welchem Anspruch er gerecht werden möchte. Ob digital oder analog fotografiert wird, ist dabei völlig unerheblich ... Die Vorteile der Digitalfotografie liegen allerdings auf der Hand. Der entscheidende Augenblick, der eine gute Fotografie ausmacht, kann noch präziser und perfekter erfasst werden. Talent, Können und Selbstdisziplin natürlich vorausgesetzt.

DOCMA: *Was die Bildqualität angeht, sehen Sie heute keine Unterschiede mehr?*

WALTHER: Sicher gibt es immer noch Unterschiede zwischen dem, was man aus einer handelsüblichen Digitalkamera herausholen kann, und dem, was beispielsweise eine 20x25 Zentimeter Plattenkamera hervorbringt, mit der ich neben meiner Digitaltechnik selbst noch gerne arbeite. Aber in dem Fall würde man auch Äpfel mit Birnen vergleichen. Viele Fotografen machen zudem den Fehler, nicht aufs Ergebnis zu schauen, sondern auf die technischen Daten: Danach hat ein High-End gescannter Kleinbildfilm mehr Bildpunkte als jeder Kamerachip

einer digitalen Spiegelreflexkamera - selbst mit Vollformatsensor. Nur sind die Ergebnisse von Kamerachips in diesem Format heute weit bessere Bilder, als Kleinbildaufnahmen es je waren. Ich würde nach meinen Vergleichstests sogar soweit gehen zu behaupten, dass digitales Kleinbild sich inzwischen mit analogem Mittelformat messen kann. Wenn Sie zum Beispiel eine Canon 5D mit 12 Megapixel Auflösung nehmen, können deren Bilder mit analogen Fotos des Formats 4,5x6 Zentimeter bis zum Printformat A2 locker mithalten. Die Ergebnisse der neuen Canon 1Ds Mark III entsprechen mit ihren 21 Megapixeln bis zum Printformat A1 mindestens dem analogen 6x7-Zentimeter-Mittelformat. Die Messlatte, die ich hierbei anlege sind nicht technische Messungen, sondern Ausstellungsabzüge für höchste Ansprüche. Allerdings geht das nicht einfach so mit den Daten, wie sie - banal gesagt - aus der Kamera kommen. Man muss hierbei eine gute, den Bilddateien genau angepasste, Interpolations- und Schärfungstechnik anwenden, um die eben genannten Ausgabeformate zu erreichen.

DOCMA: *Die Vergrößerbarkeit sagt etwas über die dabei erzielbare Detailauflösung und Schärfe aus, nichts aber über die Durchzeichnung der Details in Lichtern und Schatten bei hohen Kontrasten, also der Dy-*

namik. Hier haben analoge Schwarzweiß-Filme immer noch - zumindest messtechnische - Vorzüge.

WALTHER: Anfangs waren die digitalen Spiegelreflexkameras in dieser Hinsicht auf Amateurniveau. In Zahlen ausgedrückt heißt das, sie hatten einen Dynamikumfang von sechs bis sieben Blenden. Doch schon eine inzwischen technisch fast drei Jahre alte Canon 5D bietet gut neun bis zehn Blenden Dynamik, die neue 1Ds MK III nach meinen Messungen sogar knapp über elf Blenden. Umgewöhnen muss man sich allerdings bei der Belichtungstechnik. Während bei analogen Materialien auf die Schatten belichtet wurde und im folgenden Prozess die Lichtzeichnung relativ einfach in den Griff zu bekommen war, orientiert man sich im Digitalen an den Lichtern.

Auch spezielle Features wie Canons „High-light Priority Mode“ bieten eine weitere Verbesserung der Dynamik. Was sich im Vergleich der beiden genannten Kameras deutlich zeigt, ist die höhere Farbtiefe der 1Ds MK III. Im Gegensatz zur 5D, die noch im 12-Bit-Modus arbeitet, zeichnet sie mit

14 Bit auf. Das Mehr an Information bietet einen deutlich größeren Spielraum bei der Nachbearbeitung und ermöglicht gerade im Schwarzweiß-Bereich eine verbesserte Tonwertwiedergabe.

DOCMA: *Im Gegensatz zum Film, bei dem die Empfindlichkeit relativ festgelegt ist, sind Digitalkameras besonders bei schlechten Lichtverhältnissen recht flexibel, wenn der Chip nur groß genug ist. Wie beurteilen Sie die Rauschqualität der beiden Canons?*

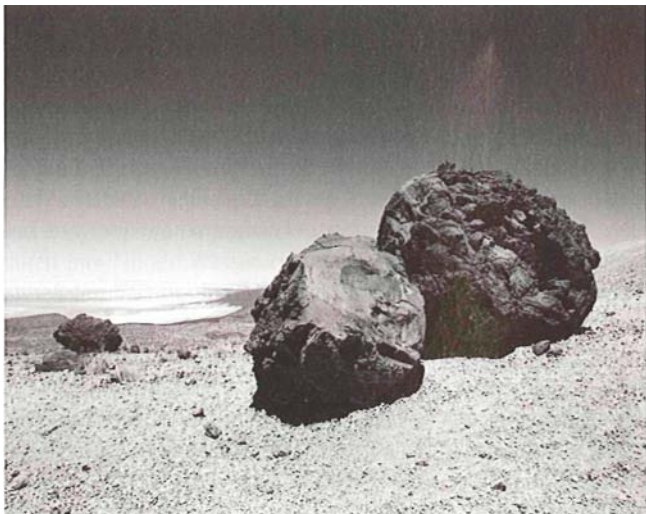
WALTHER: In der Streetphotography zum Beispiel kann ich mit der 1Ds MK III bei 1600 ISO arbeiten und bekomme ein Rauschen, das an die Körnung eines 400-ASA-Mittelformat-TriXpan erinnert. Wenn ich diesen Umstand im Ergebnis ästhetisch weiter aus-schlachten möchte, kann ich mit einigen Tricks sogar zusätzlich das Original TriX-Korn aufs Digitalbild bringen, um eine sehr angenehme Bildwiedergabe zu erzielen. Die 5D zeigt bei Werten über 400 ISO aufgrund der größeren Pixelflächen nach meinem Empfinden sogar ein noch minimal geringeres Rauschverhalten. Insgesamt kann man also

festhalten, dass bei Kameras mit Vollformat-chip das Bildrauschen kein gravierendes Problem mehr darstellt. Nikon arbeitet sogar an Techniken, die in ein paar Jahren Empfindlichkeiten von 25 000 ISO ohne Qualitätsverlust ermöglichen sollen.

Was mir außerdem bei der neuen Chip-Generation in der 1Ds Mark III auffällt, ist die faszinierende Dreidimensionalität der Bildergebnisse, die bei der Schwarzweiß-Arbeit an klassisches Negativ-Filmmaterial erinnert. Damit landet fast schon das auf dem Chip, was man früher mühevoll im Labor aufs Barytpapier belichten musste.

DOCMA: *Apropos Baryt - seit IVlonaten hat man den Eindruck, alle Papierhersteller wären in einen Wettbewerb getreten, wer das authentischste Barytpapier im Programm hat. Wie sehen Sie diese Entwicklung?*

WALTHER: Ja, Digital-Baryt ist im letzten Jahr zum ganz großen Thema geworden. Es gibt inzwischen sogar Druckerpapiere, die den charakteristischen Geruch verströmen, wie man ihn aus dem Labor kennt. Den Trend spüre ich übrigens auch in meinen Kursen. Der



Workshop „Baryt Digital“ hat sich zum Renner entwickelt. Die Werbung der Hersteller verspricht, dass durch die speziell beschichteten Papiere die aus der Dunkelkammer gewohnte Haptik klassischer Silbergelatine beziehungsweise Barytprints erzielt werden kann. Inwieweit das stimmt, zeigt sich im direkten Vergleich mit echten Barytprints meist sehr schnell. Ich demonstriere meinen Workshop-Teilnehmern zum Einstieg als Referenz ein analoges Foto, das ich am Rechner bearbeitet und anschließend auf Polyester-Filmmaterial ausgedruckt habe, bevor davon in der klassischen Dunkelkammer ein Kontaktprint auf original Barytpapier entstand, der drei Tage an der Luft getrocknet ist.



DOCMA: Sie haben was gemacht? Ein Negativ auf Film gedruckt?

WALTHER: Ja, das ist eine Variante die analoge mit der digitalen Welt zu verbinden, die allerdings sehr viel Erfahrung und Zeitaufwand erfordern. Man arbeitet eine Schwarzweiß-Fotografie bis zur Perfektion in Photoshop aus - dabei ist egal, ob die Ausgangsbasis ein gescanntes Negativ oder die Datei einer Digitalkamera ist. Danach erstellt man von dieser Datei in Photoshop ein Negativ. Dieses wird anschließend im Tintenstrahl Druck mit Epson Ultrachrome-K3-Tinten auf „Pictorico HiGloss-White-Film“ ausgedruckt. Das Material ist reinweiß, lichtdurchlässig und vereint so die Eigenschaften eines Negativs mit denen eines Diffusors. Dadurch eignet es sich perfekt als Vorlage für Kontaktprints in der klassischen Dunkelkammer, bei denen das Negativ zum Belichten direkt aufs Papier gelegt wird. Problematisch bei dieser Technik ist die richtige Umwandlung des Bildes in Photoshop

in eine Negativfassung mit den erforderlichen Dichtewerten, die mit den Materialeigenschaften des Pictorico-Films korrespondiert und später in der Dunkelkammer im Kontaktverfahren eine korrekte Tonwertumsetzung auf dem echten Barytpapier ermöglicht. Ich habe an dieser Technik etwa sechs Monate gearbeitet. Natürlich nicht am Stück, aber es verging viel Zeit durch die immer wieder neue Ausarbeitung des Referenzmaterials in der Dunkelkammer. Hinzu kam noch das ständige Nachkalibrieren der entsprechenden Einstellungen in Photoshop zur Perfektionierung der erforderlichen Dichtewerte des digital erstellten Kontaktnegativs.



Es gibt zu diesem Thema zwar entsprechende Literatur in den USA von Dan Burkholder, die damit verbundenen Anleitungen und Ergebnisse erwiesen sich für meinen Anspruch aber als zu unbefriedigend und ungenau.

DOCMA: Und in Ihrem Kurs zeigen Sie den Teilnehmern dann, wie man mit rein digitalen Mitteln zu ähnlichen Ergebnissen gelangt?

WALTHER: Zu besseren! Die Qualität der verwendeten Papiere ist dabei nur ein Aspekt. Bei diesem Kurs werden die nach meinen speziellen Tests geeignetsten Materialien eingesetzt. Aber auch diese Top-Papiere unterscheiden sich untereinander qualitativ und haben ihre ganz individuellen Eigenheiten, die man unbedingt berücksichtigen muss. Gute Ergebnisse lassen sich bei der Ausarbeitung erreichen, indem man das günstige Quadtone-Rip von Roy Harrington einsetzt. Die genaue Einweisung und die Ar-

beit mit dieser - will man das ganze Potential ausschöpfen - nicht unbedingt einfach zu bedienenden Software, ist ein Bestandteil des Kurses. Man muss dabei erwähnen, dass der erweiterte Schwarzweiß-Modus der Epson-Drucker bei entsprechender Feinabstimmung in Verbindung mit meinen speziellen Ausgabekurven noch deutlich bessere Ergebnisse liefert. Diese recht aufwendig erstellten Kurven erhalten die Kursteilnehmer mit zusätzlichem umfangreichen Referenzmaterial beim Kurs ausgehändigt.

DOCMA: Was unterscheidet denn die derzeit erhältlichen Barytpapiere für Tintendrucker untereinander?

WALTHER: Man muss an diese Frage zunächst von einer anderen Seite herangehen: Was ist typisch für ein echtes Barytpapier?

Barytpapier ist das klassische traditionelle Fotopapier für Schwarzweiß-Abzüge höchster Qualität. Es basiert im Gegensatz zum deutlich jüngeren PE-Papier auf einem kartonstarken Papierträger, auf den eine weiße Bariumsulfatschicht (auch Baryt genannt) und anschließend die lichtempfindliche Emulsion (eine Gelatineschicht mit Silberhalogenid) aufgebracht wurden. Diese Herstellungsweise verleiht Barytpapieren ihre so hoch geschätzten Eigenschaften: Tiefe Schwarzen und wunderschöne Tonwerte bei hoher Brillanz.

Je nach Art der Emulsion sind mit Barytpapieren kühle oder warme Schwarztöne zu erzielen. Chlorbromsilberpapiere ergeben zum Beispiel warme Grautöne. Zusätzlich besteht die Möglichkeit verschiedener Tonungen mit entsprechenden Chemikalien wie etwa die Selentionung, was ebenfalls eine diesbezügliche Steuerung bei gleichzei-

tiger Verbesserung der Haltbarkeit ermöglicht. Auch gab es zu den Hochzeiten dieser Technik verschiedenste Papier-Oberflächen. Von matt bis glänzend und sogar strukturiert war die Auswahl recht groß. Dies gehört allerdings weitgehend der Vergangenheit an, denn mittlerweile verschwinden immer mehr traditionelle Barytpapiere vom Markt und die Frage stellt sich, wie lange sie überhaupt noch erhältlich sind.

Die Ausarbeitung eines Barytpapiers erfordert zudem viel Sorgfalt und ist im Vergleich zu PE-Papieren sehr aufwendig. So müssen alle schädlichen Rückstände, die bei der Papierentwicklung in den kartonstarken Schichtträger gelangt sind, sorgfältig herausgewaschen werden, um eine archivfeste Verarbeitung zu erreichen. Ohne Wässerungshilfen sind Zeiten von einer Stunde und mehr - je nach Stärke des Kartons - keine Seltenheit. Bei PE-Papieren ist der Papierschichtträger auf beiden Seiten mit Polyethylen beschichtet, was ein Eindringen schädlicher Chemikalien verhindert und so die Auswässerungszeit auf wenige Minuten verkürzt.

Eine weitere Eigenheit ist die lange Trockenzeit der Barytpapiere und die Schwierigkeit, dabei eine gute Planlage zu erhalten. Ein luftgetrockneter Barytabzug benötigt ohne Hilfsmittel unter Umständen zwei bis drei Tage, bis er vollständig trocken ist, und muss häufig zusätzlich in einer Heißaufziehpressen geglättet werden. Soll es schneller gehen, werden elektrisch aufheizbare Trockenpressen verwendet, die die Trocknungszeit auf circa eine Stunde oder weniger verkürzen. Gleichzeitig wird damit auch eine relativ gute Planlage erzielt. Aber man kann auch unkonventionell an die Sache herangehen: Ich habe meine Barytpapiere immer mit Nassklebeband an den Rändern mit der Schichtseite nach oben auf Glasplatten fixiert und drei Tage lufttrocknen lassen. Das Ergebnis ist eine perfekte Planlage.

Ohne noch weiter in technische Details zu gehen, unterscheiden sich Baryt- und PE-Papiere erstens durch ihre Haltbarkeit: PE-Papiere überstehen maximal 30 Jahre, Barytpapier bei korrekter Verarbeitung und Aufbewahrung durchaus 100 Jahre und mehr. Zweitens in der Verarbeitung: PE-Papiere sind sehr einfach und schnell zu verarbeiten, Barytpapiere dagegen sehr aufwendig durch ihre langen Wässerungs- und Trocknungszeiten und dem Problem, dabei eine gute Planlage für das spätere Aufziehen auf Museumskarton zu erhalten. Und drittens in der Bildqualität: Barytpapiere liefern gegenüber PE-Papieren sattere Schwärzen und deutlich bessere, brillantere Tonwerte bei einer sehr edlen Haptik mit wunderschönen Papier-Oberflächen. Im direkten Vergleich

dazu wirkt PE-Papier etwas billig. In der anspruchsvollen Schwarzweiß-Fine-Art-Szene gilt der luftgetrocknete Barytabzug für viele Fotografen als das Maß aller Dinge.

DOCMA: *Worauf kommt es bei der Wahl des passenden Digital-Baryts an?*

WALTHER: Die Anmutung der analogen Vorbilder erreicht man mit den modernen Digital-Barytpapieren für die Tintenstrahltechnik, indem man sich bei der Herstellung an den Papieroberflächen und dem Tonwertverhalten der klassischen luftgetrockneten Barytpapiere orientiert. Dass nicht alle Hersteller hierbei ein glückliches Händchen haben, sieht derjenige, der klassische Barytpapiere kennt, meist sehr schnell. Manche der angebotenen Papiere ähneln eher den klassischen PE-Papieren und sind für höchste Ansprüche nicht unbedingt die erste Wahl, andere dagegen besitzen eine zu stark genarbte Oberfläche, die ebenfalls am Ziel vorbeischießt. Die Kunst in der Herstellung besteht darin, einen guten Mittelweg zu finden, wobei immer noch der persönliche Geschmack des Fotografen zu berücksichtigen ist. Die derzeit verbreitetsten Tintenstrahl-Barytpapiere stammen von Hahnemühle, Ilford und Harman und haben alle einen über 300 Gramm/qm starken Trägerkarton.

Das Hahnemühle Fine Art Baryta hat eine schöne Haptik, bei einer sehr weißen Oberfläche, das Harman Gloss FB A1 besitzt eine sehr glatte Anmutung, die für meinem Geschmack allerdings eher einem PE-Papier nahe kommt. Ilfords Galerie Gold erweist sich in der Praxis als leicht warmtoniges Spitzenpapier mit einer sehr edlen Bildwirkung. Es verfügt zwar nicht über eine deutlich sichtbar genarbte Oberfläche wie zum Beispiel das Hahnemühle-Papier, hinterlässt aber für meinen Geschmack, von allen eben genannten Papieren, den besten Gesamteindruck. Und dies bei einem deutlich günstigeren Preis ohne jegliche Qualitätsunterschiede.

Auf allen drei Papieren lassen sich in Verbindung mit Epsons Ultrachrome K3 Tinten hervorragende Schwärzen erzielen, wobei besonders das Ilford Galerie Gold einen außergewöhnlich guten Tonwertumfang bei hervorragend dreidimensionaler Bildwirkung liefert. Dieses Papier eröffnet mir für meine künstlerische Schwarzweiß-Arbeit alle qualitativen Möglichkeiten, wie ich sie auch früher in der klassischen Dunkelkammer von einem Spitzen-Barytpapier erwarten konnte.

DOCMA: *Sind denn die Merkmale eines Prints, der aussieht wie ein typischer Barytabzug, davon abhängig, dass im Papier auch Bariumsulfat verarbeitet wurde?*

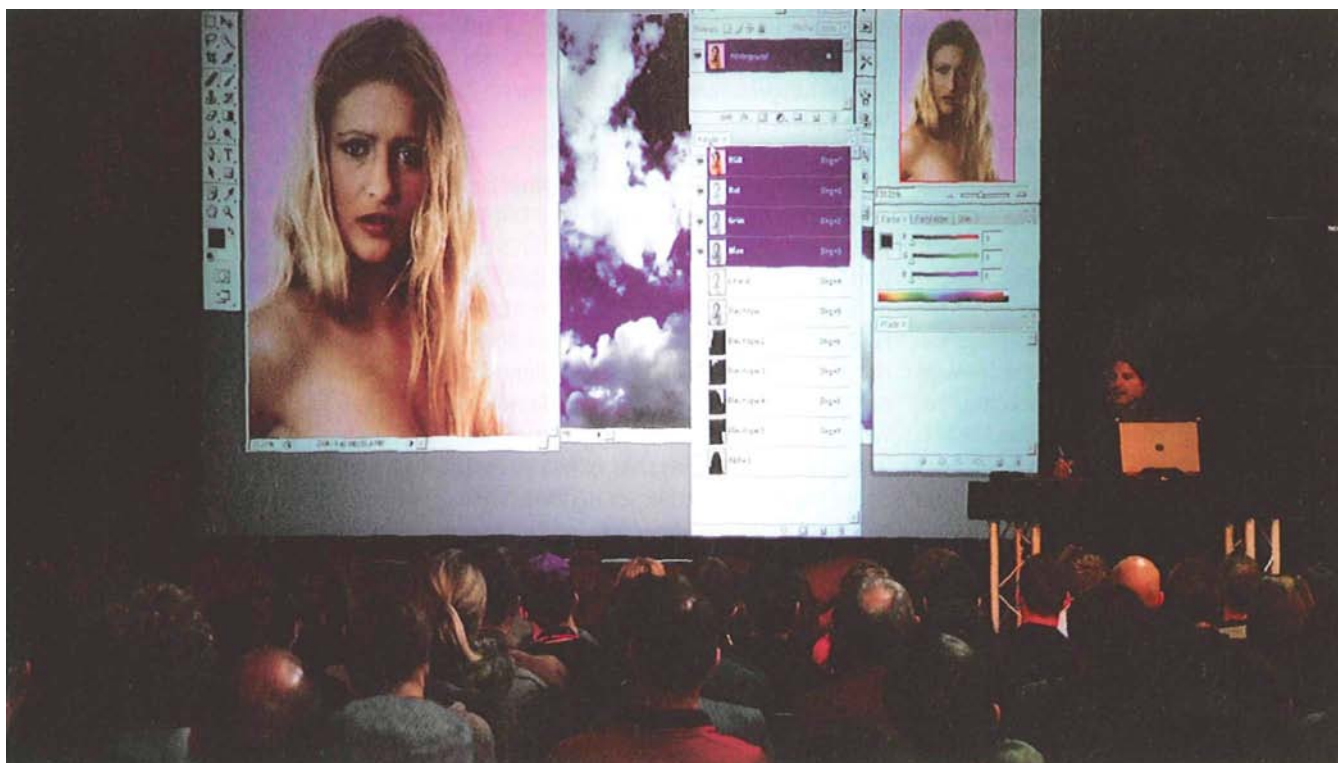
WALTHER: *(lacht)* Nein, das kann man so nicht unbedingt sagen, oft ist es auch nur als Marketinggag zu werten. Ilfords Galerie Gold ist das einzige Papier, bei dem ich bisher einen echten Vorteil sehe. Es gibt eine ganze Reihe von guten Papieren ohne Bariumsulfat, die auch die typische Baryt-Qualität ermöglichen. Ich würde den Begriff Digital-Baryt daher auf alle Inkjet-Papiere erweitern, die der Haptik und Haltbarkeit eines klassischen Barytabzuges entsprechen und denke da an sehr gute Papiere wie Monochrom Rochester Plus oder das außergewöhnliche Crane Museo Silverrag - meiner Meinung nach eines der besten Tintenstrahlpapiere für die Porträtfotografie. Auch die Haltbarkeit dieser Nicht-Barytpapiere ist nicht schlechter und liegt mit Epson Ultrachrome-K3-Tinten bei über 100 Jahren. Ich denke, das Angebot von Barytpapieren in dieser Vielfalt ist eher dem Wunsch der Anwender nach traditionellen Materialien geschuldet als technischen Notwendigkeiten. Was nicht grundsätzlich heißen soll, dass die Einarbeitung von Baryt keine Vorzüge bringt, und sei es nur, um die Archivfestigkeit noch weiter zu steigern.

DOCMA: *Welchen Sinn hat es eigentlich, sich an den alten Verfahren zu orientieren, wenn die aktuelle Technologie ohne Baryt zumeist gleichwertige Ergebnisse bringen kann?*

WALTHER: Für die Fine-Art-Fotografen ist Baryt mehr als ein chemischer Bestandteil des Papiers, sondern auch Ausdruck ihrer Haltung zur Fotografie. Das erklärt vielleicht auch den Erfolg der Papiere. Die alten Materialien sterben aus und mit ihnen - zu meinem Erstaunen - auch die Fotografen, die so hartnäckig auf den analogen Prozessen beharrt haben. Ich sehe im Moment viele „Wendehälse“, die gestern noch alles Digitale verurteilten und heute plötzlich ein Loblied darauf singen. Vielleicht sind es Produkte wie digitales Baryt, die zu der späten Läuterung führen. An diesem Beispiel zeigt sich auch noch ein weiterer Vorteil der neuen Techniken: Während früher Barytprints nur bis zu einer Größe von 50 mal 60 Zentimetern wirklich gut zu verarbeiten waren, ist heute im InkJet-Verfahren das Ausarbeiten von Ultra-Large-Formaten kein Problem mehr.

Trotz aller Erleichterungen durch die neuen Techniken sei abschließend gesagt: Den perfekten Print auf Knopfdruck gibt es nicht. Wer nicht bereit ist, sich fundiert in die gesamte Materie einzuarbeiten, wird keine Spitzen-Ergebnisse erwarten können, die echten Fine-Art-Ansprüchen gerecht werden.

DOCMA: *Herr Walther, wir danken für das Gespräch.*



Photoshop-Convention 2008

Zum zweiten Mal öffnet der deutsche Ableger der Photoshop-Convention vom 6. bis 7. November in München seine Tore. | **Christoph Künne**

Nach der positiven Resonanz auf die Photoshop-Convention des letzten Jahres, soll das große Treffen der professionellen deutschen Photoshop-User künftig als jährliches Branchenevent stattfinden. Der Veranstalter hat das Angebotsprofil weiter zugespitzt und um ein übergreifendes Thema ergänzt:

So werden in diesem Jahr die technisch-handwerklichen Themen der über 40 Vorträge überwiegend mit dem Fokus auf „Werbung“ beleuchtet. Doch das ist nicht das einzige Novum: Alle Vorträge sind nun nach Tätigkeitsprofilen klassifiziert. Damit wurde ein Wunsch vieler Teilnehmer aus dem Jahr 2007 aufgegriffen, so Thorsten Blach von der Macromedia Akademie München, die die Veranstaltung ausrichtet. Dank der Klassifizierung finden Printpublisher ebenso wie Illustratoren, Web-Designer, Digital Fotografen oder Postproduktoren sofort ihren Vorkenntnissen und inhaltlichen Anforderungen angemessene Veranstaltungen. All jenen, die bei ihren Tätigkeiten zwischen den Stühlen sitzen, wird es somit erleichtert, sich ein individuell abgestimmtes Programm zusammenzustellen. Das Prinzip, möglichst

viele unterschiedliche Inhalte in Vorträgen zu behandeln, ergänzt um die Möglichkeit, diese in praktischen Workshops zu vertiefen, wurde grundsätzlich beibehalten. Allerdings finden die Hands-on-Workshops nun am „dritten Tag“, dem 9. November statt, also nach der eigentlichen Convention. Die Teilnehmer haben dadurch ein größeres Angebot an Vorträgen und zusätzlich die Gelegenheit, bestimmte Aspekte in ganztägigen Workshops zu vertiefen.

Auf der Referentenseite finden sich viele Branchengrößen: Neben Doc Baumann und Christoph Künne sind auch die DOCMA-Autoren Uli Staiger, Markus Schwiegl und Peer Müller vertreten. Aus den Vereinigten Staaten werden dieses Jahr die „Photoshop-Evangelistin“ und „Classroom in a Book“-Autorin Julieanne Kost und der Digitalkunst-Pionier Bert Monroy anreisen. Daneben darf man sich auf eine Vielzahl weiterer bekannter Photoshop-Buchautoren und Videotrainer freuen.

Da voraussichtlich im Herbst die neue Photoshop-Version auf den Markt kommt, sind die aktuellen Veränderungen und Neuerungen der Version CS4 ein wichtiges The-

ma. Alle Vorträge werden natürlich auch auf die neue Version abgestimmt.

Da sich die Photoshop-Convention als echtes Community-Event versteht, gibt es am ersten Kongresstag einen „Networking-Abend“ sowie einen Round Table zu einem aktuellen Photoshop-Thema. Eine Auswahl passender Lösungsanbieter, unter anderem Hard- und Software-Hersteller sowie Buchverlage, rundet das Angebot ab.

Die Photoshop-Convention findet dieses Jahr im Kongresszentrum auf dem alten Münchner Messegelände statt. Dabei handelt es sich um einen unter Denkmalschutz stehenden Gebäudekomplex, der im original erhaltenen 50er-Jahre-Stil auch optisch ein Highlight ist. Der Veranstaltungsort verfügt über zeitgemäße Konferenztechnik, komplette WLAN-Abdeckung; eine Anbindung an öffentliche Verkehrsmittel und (kostenpflichtige) Parkhäuser in Laufweite sind auch vorhanden. Wie im Vorjahr kostet die Teilnahme an der Veranstaltung knapp 600 Euro. Wer weiterführende Seminare am „dritten Tag“ buchen möchte, muss zusätzlich zwischen 180 und 350 Euro einplanen. Mehr Infos unter www.photoshopconvention.de.



Schlagschatten korrekt anlegen

Schatten werden in Montagen oft recht willkürlich verwendet. Beliebter ist vor allem das immer wieder propagierte Verfahren, Schlagschatten aus Objekturnissen abzuleiten. Warum das nicht wirklich funktioniert, zeigt Ihnen **Doc Baumann**.

Mit Schatten haben wir uns bei der Beschreibung von Montagen immer mal wieder beschäftigt, zuletzt in einem kleinen Workshop in Ausgabe 19 auf Seite 54, wo es darum ging, wie man die Überlappung kreuzender Schatten richtig darstellt. Es ist also an der Zeit, diesem schwierigen Thema einmal einen eigenständigen Beitrag zu widmen.

Immer wieder ist zu beobachten, dass Digitalmonteure dankbar ein in vielen Web- und Buch-Tipps vorgeschlagenes Verfahren umsetzen: Das Objekt, das den Schatten werfen soll, auf einer eigenständigen Ebene freistellen, darunter eine leere Ebene anlegen, dort die Pixel des Objekts als Auswahl laden, diese schwarz füllen und nach Belieben - möglichst an der Lichtquelle ausge-

richtet - verzerren. Fertig ist der mehr oder weniger korrekte Schlagschatten.

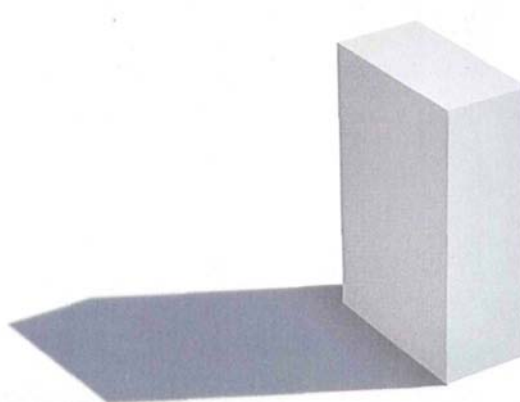
Das Problem dabei ist allerdings, dass er auf diese Weise niemals korrekt werden kann, nicht einmal näherungsweise; warum das so ist, erfahren Sie in diesem Artikel. Zugabenermaßen fällt den meisten Betrachtern ein falscher Schlagschatten kaum auf, wenn er nicht gerade in eine offensichtlich falsche Richtung fällt. Aber wie seine Form eigentlich auszusehen hätte, kümmert kaum jemanden. Ich hoffe, wir sind uns einig, dass solch visueller Analphabetismus kein Maßstab für hochwertige Bildmontagen sein kann. Man muss also schon etwas mehr Arbeit in ein Projekt stecken, damit die optischen Projektionsbedingungen angemessen umgesetzt werden.

Die beste Vorgehensweise besteht sicherlich darin, den Schlagschatten eines Originalfotos zusammen mit dem schattenwerfenden Objekt direkt in die neue Szene zu übertragen und dann zu isolieren; die Übereinstimmung der Beleuchtungsrichtung sollte selbstverständlich sein. Wenn der Winkel nicht ganz genau identisch ist, kann man da ein wenig nachjustieren.

Falls das einmal nicht möglich ist, zeige ich Ihnen im Folgenden ein manuelles Konstruktionsverfahren, mit dem Sie ermitteln können, wie ein Schatten ungefähr auszusehen hat. Damit das Bild am Schluss wie aus einem Guss wirkt, müssen schließlich auch Länge, Helligkeit und Farbe des Schattens stimmen. Diesen Fragen widmen wir uns kurz am Ende des Workshops.

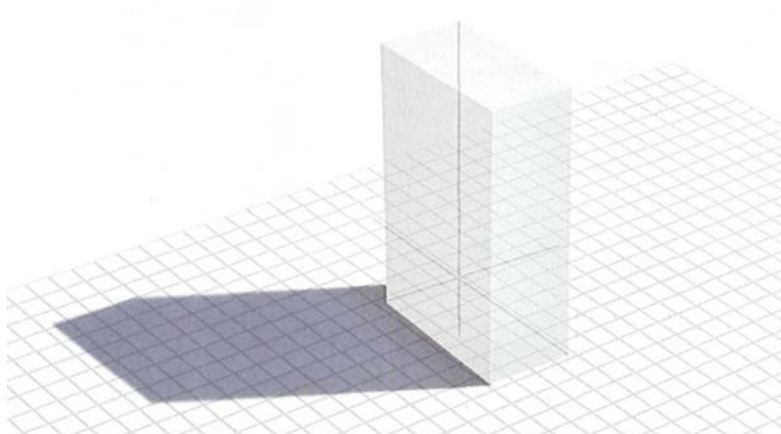
1 Quader mit Schlagschatten

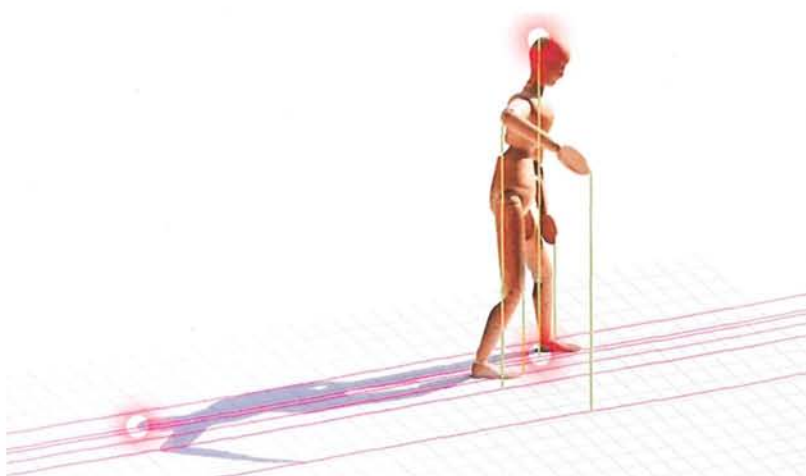
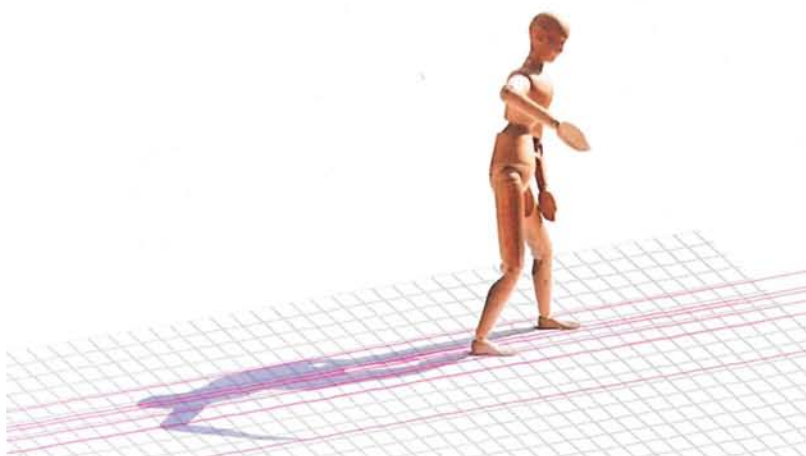
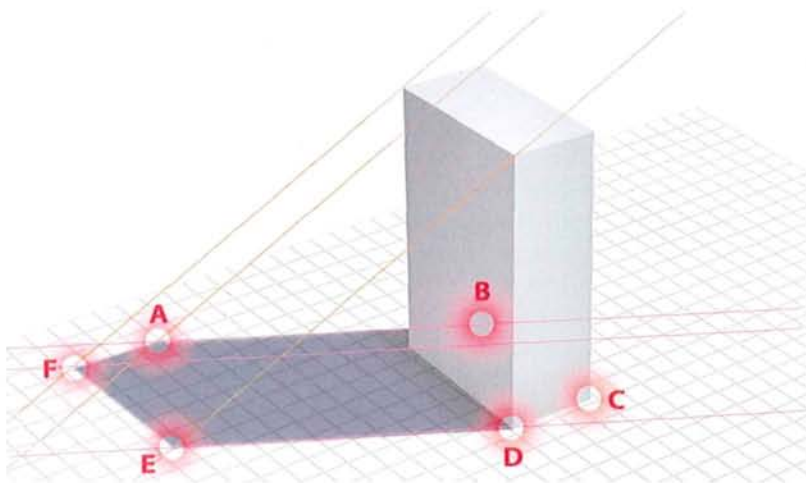
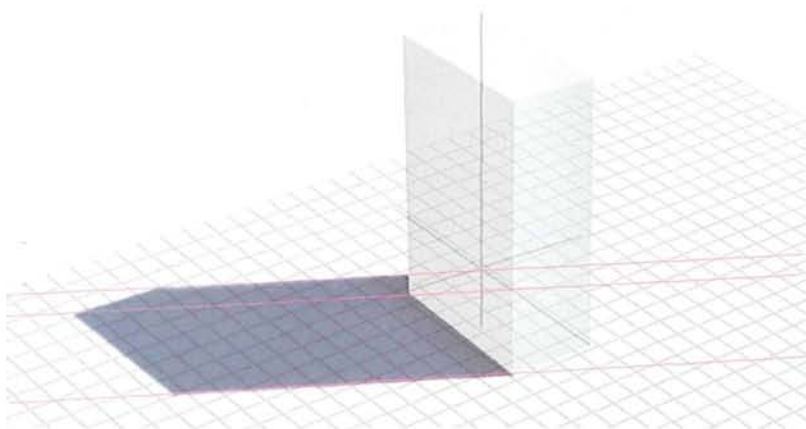
Dieses Bild ist eine vereinfachte Fotografie, die ein simples Objekt zeigt, einen Quader. Er steht auf einer waagerechten Fläche und wird von rechts stark beleuchtet. Aus der Art seines Schattenwurfs können wir bereits ablesen, dass das Foto wohl im Freien aufgenommen wurde: Die Ränder des Schlagschattens verlaufen parallel, also muss die Lichtquelle sehr weit entfernt sein. Bei einem Scheinwerfer in der Nähe würden die Konturen nach links hin auseinanderlaufen. Je weiter der Schatten vom Quader entfernt ist, um so mehr wird er durch diffuses Umgebungslicht aufgehellt, folglich ist er direkt neben der Standfläche am dunkelsten.



2 Geometrie der Szene ermitteln

Diese Schattenaufhellung betrifft übrigens auch die Objekte selbst: Da der Quader auf einer weißen Fläche steht, wird seine im Schatten liegende, nach links weisende Fläche durch reflektiertes Licht aufgehellt. Für die folgenden Konstruktionen habe ich zwei Hilfsebenen angelegt: Auf der einen ist die Bodenebene von einem Gitter überlagert, das die perspektivische Orientierung erleichtert, auf der anderen helfen drei an der Bildperspektive orientierte Linien dabei, die verdeckten Kanten des Quaders und dessen hintere Ecke sichtbar zu machen. Der Einfachheit halber können Sie bei weniger aufwendigen Szenen die Perspektive notfalls unberücksichtigt lassen.





3 Hilfslinien für Lichtrichtung

In diesem Fall übernehmen wir den mit abgebildeten Schatten zur Orientierung, später werden Sie ohne ihn auskommen müssen, da es ja gerade darum geht, dass er fehlen wird und deshalb neu angelegt werden muss. Durch die Körperschatten - hier des Quaders - wissen wir, dass das Licht fast genau von rechts kommt, und weil die Lichtstrahlen parallel einfallen, muss es sich wohl um eine Aufnahme im Freien handeln. Ziehen Sie drei Linien mit dieser Ausrichtung. Platzieren Sie sie so, dass sie die drei Ecken des Quaders schneiden. Das sind hier zwar die am Boden, aber nur deswegen, weil sie genau unter den drei Ecken am oberen Rand liegen. Dazu gleich mehr.

4 Schattenkonstruktion

Bei einer Montage würden Sie den Einstrahlungswinkel bei anderen Objekten der Szene ausmessen (vergleiche Abbildung 8). In diesem Fall benutzen wir den vorhandenen Schlagschatten selbst und verbinden auf einer neuen Ebene die oberen drei Ecken des Quaders mit den zugehörigen Punkten des Schattens; die orangefarbenen Geraden repräsentieren die Lichtstrahlen. An den drei Stellen, an denen sie die entsprechenden roten Linien am Boden schneiden (A, F, E) liegen die Eckpunkte des Schlagschattens, ergänzt um B, C und D. Legen Sie eine neue Ebene unterhalb des Quaders an, verbinden Sie alle Punkte mit dem Lasso und füllen Sie die Fläche.

5 Schattenkonstruktion mit Puppe

Leider haben Sie es nicht immer mit einem solch einfachen Objekt zu tun. Überprüfen wir also, wie man im Falle eines Menschen vorgehen würde, der hier durch eine alte Holzgliederpuppe repräsentiert wird. Die grundlegende Vorgehensweise ist dieselbe, wobei ich hier zur Vereinfachung auf die Perspektive verzichtet habe, das Gitterraster ist also isometrisch. (Mehr zum Thema Perspektive finden Sie ausführlich in Band 5 der Edition DOCMA.) Auch hier wollen wir zunächst den vorhandenen Schatten nutzen, um das Konstruktionsprinzip zu verdeutlichen. Die roten Linien am Boden verlaufen in Beleuchtungsrichtung und schneiden wichtige Punkte des Schattens.

6 Lot auf den Boden fallen

Im nächsten Schritt legen Sie eine weitere Ebene an und verbinden markante Punkte der Figur senkrecht mit dem Boden. Da wir es mit einer zweidimensionalen Darstellung zu tun haben, ist schwer abzuschätzen, wo genau das untere Ende einer dieser grünen lotrechten Linien die Bodenplatte schneidet. Dabei helfen die roten Linien. Nehmen wir ein Beispiel: Von der höchsten Stelle des Kopfes reicht eine grüne Linie bis zum Boden; der Punkt, in dem sie die rote Linie schneidet, liegt genau lotrecht unter dem Kopf. Links davon verläuft dieselbe rote Linie, da sie der Beleuchtungsrichtung entspricht, entsprechend durch die Kontur des Kopfschattens.

7 Schattendreieck des Kopfes

Würde die Gliederpuppe in leichtem Nebel stehen, so dass wir den Strahlengang direkt erkennen könnten, sähe die Schnittebene durch den Kopf ungefähr so aus. Das entstehende Dreieck ist durch die drei in Abbildung 6 markierten Eckpunkte definiert; diesen Bereich erreicht das von rechts kommende Licht nicht. In der Zone hinter Kopf und Körper, also in Verlängerung der parallelen Lichtstrahlen zur Sonne, fehlt das Licht daher, und dort, wo die Umrisse des Gegenstands auf den Boden projiziert werden, bleibt es dunkel. Auf dieselbe Weise, wenn auch oft mit mehr Mühe, ließen sich nun alle Umrisspunkte der Puppe durch Konstruktion bestimmen.

8 Weitere schattenwerfende Punkte

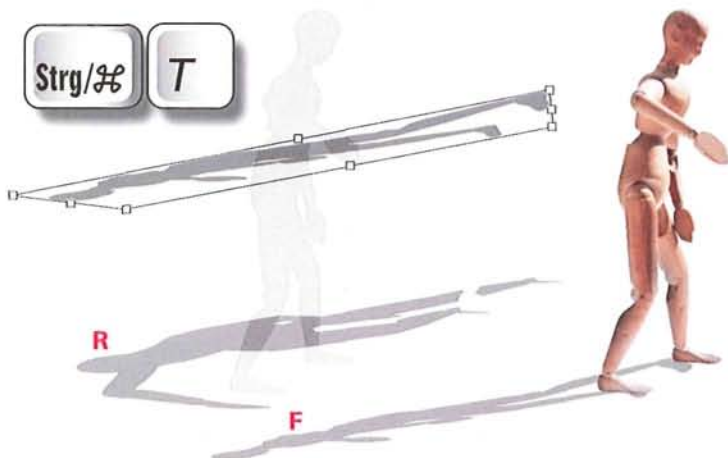
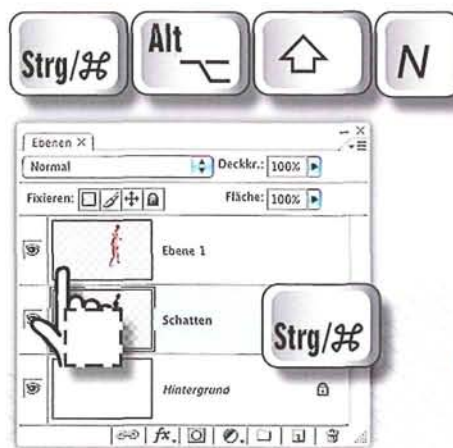
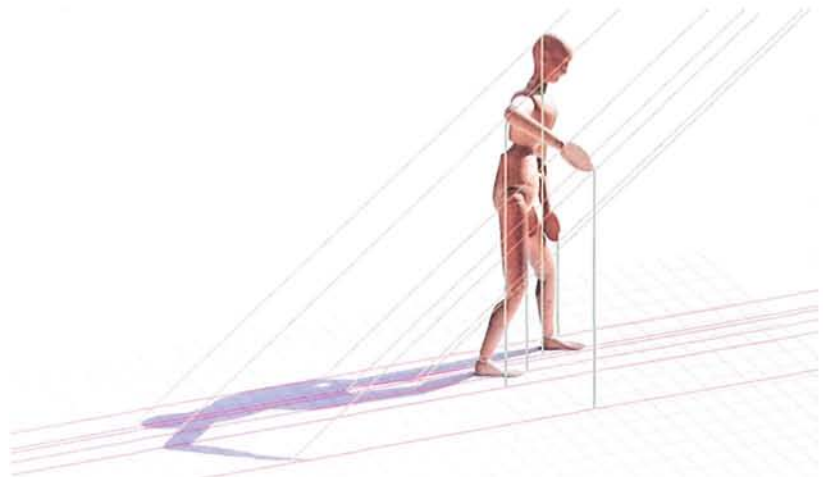
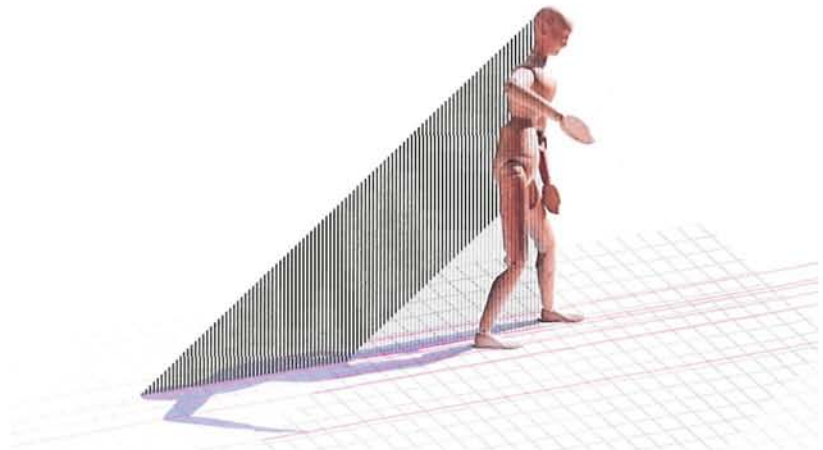
Da die auf einer separaten Ebene eingezeichneten Lichtstrahlen parallel verlaufen, können Sie den ersten, den Sie im korrekten Winkel angelegt haben, auswählen und mit gedrückter StrgV Befehls- und Alt-Taste mehrfach duplizieren. Verschieben Sie die Duplikate so, dass sie durch die Punkte laufen, an denen markante Stellen der Gliederpuppe durch grüne, senkrechte Linien mit dem Boden verbunden sind, wo sie auf die roten Linien der Lichtrichtung treffen. Sie sehen, dass die Strahlen links immer an den entsprechenden Punkten des Schattens enden. So erweist sich also etwa der merkwürdig hoch erscheinende Ellbogenschatten als durchaus richtig.

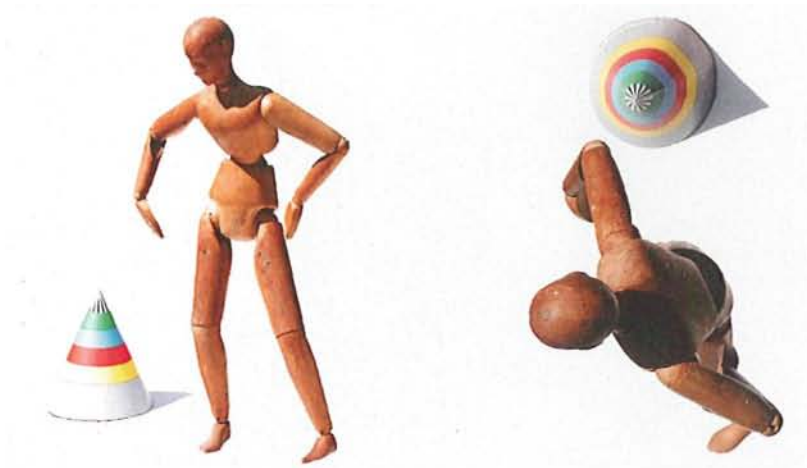
9 Schatten aus Objektduplikat

Kommen wir nun zu dem oft empfohlene Verfahren, mit dem man angeblich Schlagschatten schnell und einfach konstruieren kann. Schnell und einfach stimmt zwar - aber ist das Ergebnis brauchbar? Erzeugen Sie eine neue Ebene unterhalb der des freigestellten Objekts, das den Schatten werfen soll. Laden Sie dort die Pixel des Objekts als Auswahl, indem Sie mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf dessen Zeile in der Ebenenpalette klicken. Die entstehende Auswahl füllen Sie auf der Ebene darunter schwarz. Gegebenenfalls weisen Sie ihr zuvor eine weiche Kante von 1 Pixel Breite zu. (Am besten wirken Schatten, die am entferntesten Ende am weichsten konturiert sind.)

10 Schatten transformieren

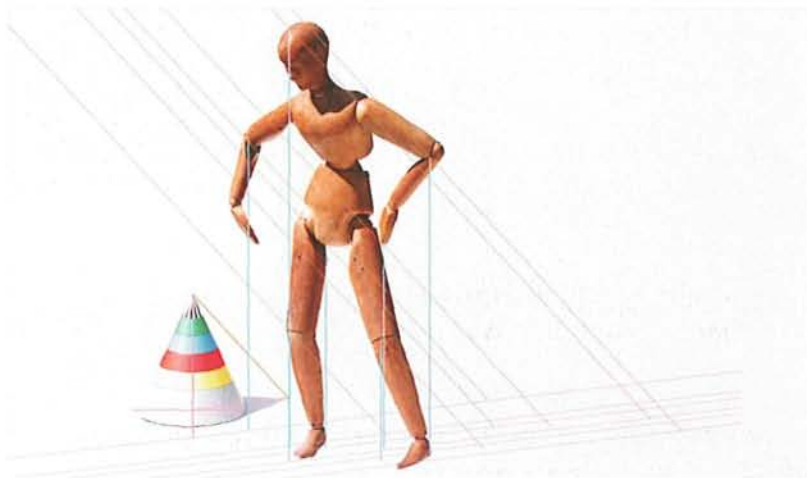
Da Schatten selten tiefschwarz sind, setzen Sie die Ebene auf den Modus „Multiplizieren“ und reduzieren die Deckkraft zunächst auf etwa 50%. Rufen Sie den Transformationsrahmen auf und verzerren Sie den Schatten so, dass er der Lichtrichtung entspricht und dort, wo das Objekt auf dem Boden steht, unter diesem verschwindet. Sie merken schnell, dass das kaum möglich ist - damit der Schatten unter beiden Füßen liegt, wäre eine starke freie Verzerrung notwendig, die dennoch zu keinem befriedigenden Ergebnis führt. Außerdem ist leicht zu erkennen, wie erheblich der richtige Schatten (R) vom falschen, künstlich erzeugten (F) abweicht.





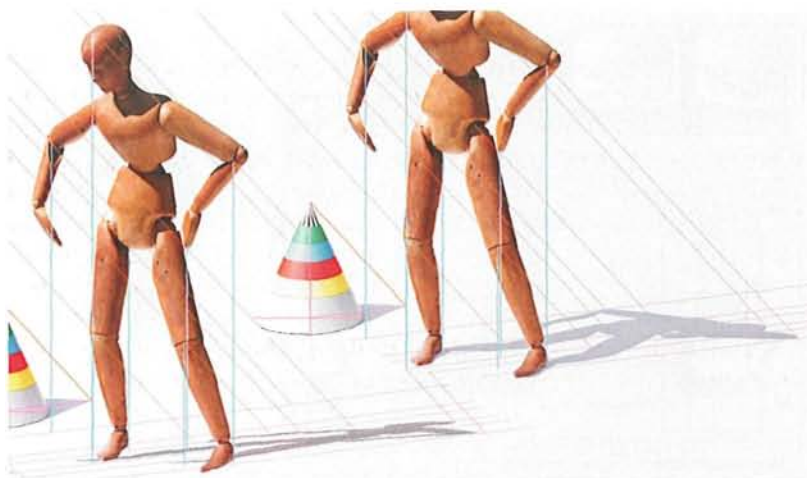
11 Aufnahmen mit DOCMAtometer

Vielleicht erinnern Sie sich noch an unsere Beilage zu Heft 15, das DOCMAtometer. (Übrigens für nur noch 2,78 Euro lieferbar unter http://www.vva-webshop.de/page.php?modul=GoShopping&op=show_article&aid=414&cid=146.) Auch in diesem Fall kann das praktische kleine Gerät dabei helfen, die Aufnahmesituation zu analysieren, insbesondere den Beleuchtungswinkel auszumessen (mehr in DOCMA 15, Seite 38). Allerdings haben Sie dann in der Regel den Schlagschatten des Objekts ohnehin auf dem Foto und können mit Schritt 19 fortfahren. Für das Ermitteln der markanten Punkte versuchen Sie sich vorzustellen, wie das Objekt von oben aussähe.



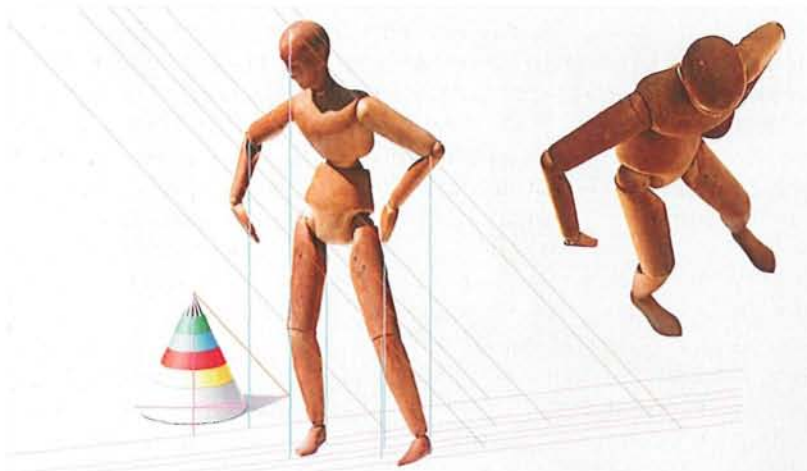
12 Konstruktionslinien

Die Vorgehensweise ist Ihnen ja bereits aus den vorangehenden Abbildungen vertraut: Ziehen Sie auf einer neuen Ebene parallele - im Idealfall der Perspektive angepasste - Hilfslinien in der Beleuchtungsrichtung. Da Sie vorher nicht wissen, wo diese genau unter markanten Objektpunkten liegen, können sie auch gleiche Abstände aufweisen. Dann folgen die senkrechten Linien, die diese Punkte mit dem Boden verbinden; für seitliche Abstände hilft die in Bild 11 rechts eingeblendete Vorstellung der Aufsicht. Schließlich folgen die Lichtstrahlen, deren Winkel Sie aus Schatten der Zielszene der Montage ermitteln, und die die roten Linien am Boden schneiden.



13 Kontrolle des Schattenduplikats

Wenn sich so auch nicht der komplette Schatten umreißen lässt, so zeigen Ihnen die Schnittpunkte der Lichtstrahlen mit den roten Bodenlinien, die jeweils genau unter einem der markanten Objektpunkte liegen, immerhin ungefähr die Stimmigkeit eines Schlagschattens. Der aus dem Duplikat der Objektkontur abgeleitete Schatten links wurde hier passend zur Beleuchtungsrichtung verzerrt. Das Ergebnis der Kontrolle: Wichtige Punkte stimmen nicht mit der Konstruktion überein. Hinzu kommt zum Beispiel, dass der im Bild linke Fuß auf der Spitze zu stehen scheint. Der rechts eingeblendete Original-Schatten zeigt, wie es eigentlich aussehen müsste.

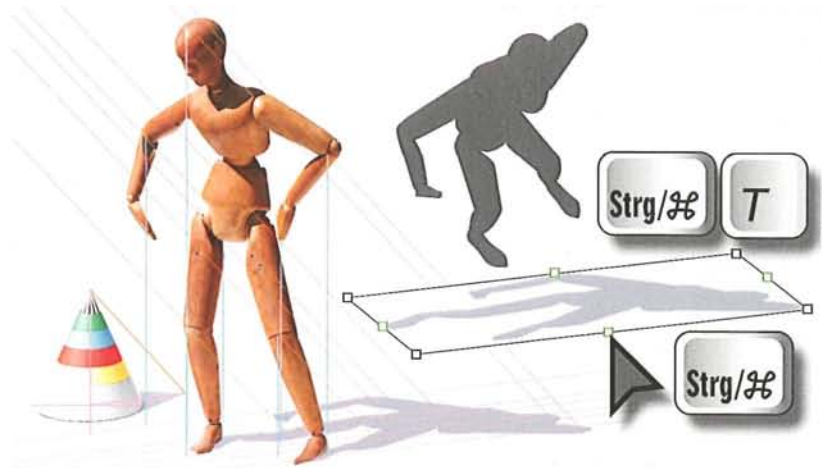


14 Aufnahme aus Lichtrichtung

Experimentieren Sie ausgiebig mit diesem Verfahren, so werden Sie feststellen, dass der künstliche Schatten um so besser zum echten und zum Objekt passt, je mehr Aufnahme- und Beleuchtungsposition übereinstimmen. Sie kennen das von Blitzlichtaufnahmen, die oft gar keinen Schlagschatten zeigen; dieser wird überall vom schattenwerfenden Gegenstand verdeckt, da die Lichtquelle direkt über dem Objektiv sitzt. Versuchen wir also herauszufinden, was geschieht, wenn man den Gegenstand direkt aus der Richtung der Sonne (oder einer anderen Lichtquelle) aufnimmt, sofern sich diese Position exakt ermitteln lässt (rechts).

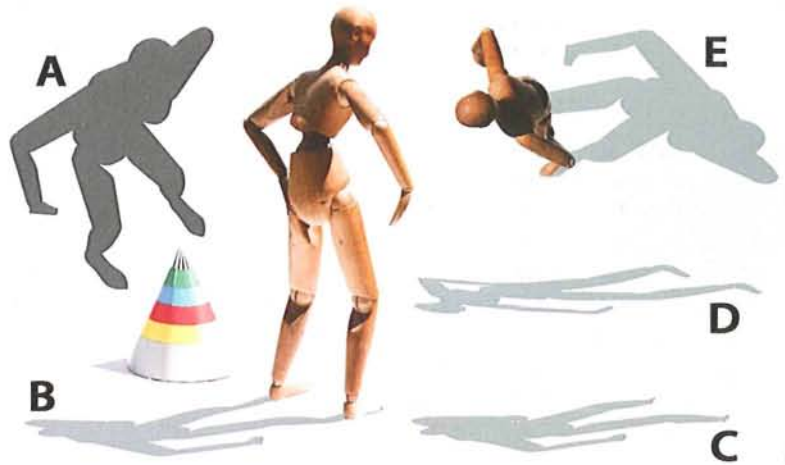
15 Schattenanpassung

Auch diese Objektsicht wird freigestellt; es reicht aus, sie nur auszuwählen und die Auswahl auf einer neuen Ebene schwarz zu füllen (Mitte oben). Schieben Sie diese Ebene unter die mit dem schattenwerfenden Objekt. Bei nach wie vor eingblendeten Konstruktionslinien rufen Sie den Transformationsrahmen auf und verzerren den Schatten so, dass die Standfläche/n übereinstimmen und die höchste Stelle, hier der Kopf, am Kreuzungspunkt der entsprechenden Lichtstrahlen und Bodenlinien endet (rechts und unten). Um zu starke Verzerrungen zu vermeiden, greifen Sie möglichst mit gedrückter Strg-/Befehlstaste nur die Mittelpunkte der vier Seiten an.



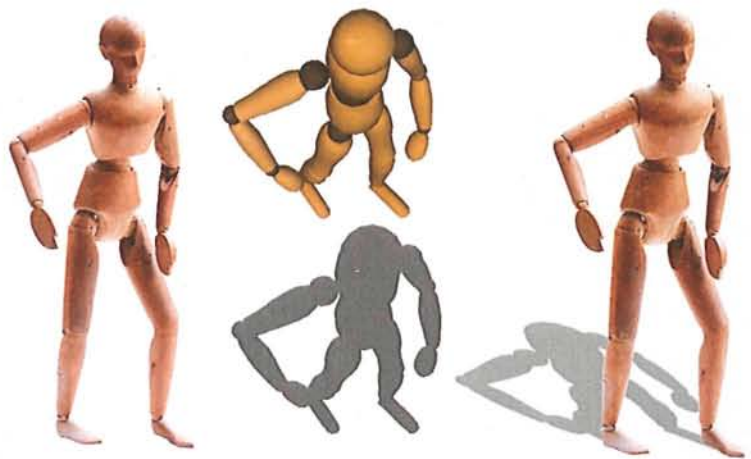
16 Andere Objektsicht

Nun gut, bei diesem Beispiel hat es funktioniert - aber wie sähe das aus, wenn man die Gliederpuppe aus einer ganz anderen Richtung sieht? Dann kann dieser Schatten ja nicht mehr passen. Probieren Sie es aus! Hier sehen wir die Figur von schräg hinten. Links oben ist wieder der Schattenriss, der sich bei der Ansicht aus der Position der Lichtquelle ergibt (A). Der Schatten unter der Puppe (B) wurde aus dieser Vorlage durch Verzerren erzeugt - rechts daneben sehen Sie den echten Schatten, der sich davon nur minimal unterscheidet (C) - darüber den falschen künstlichen, der sich aus den Objekturnissen ableitet (D). In der Aufsicht stimmt es ebenso (E).



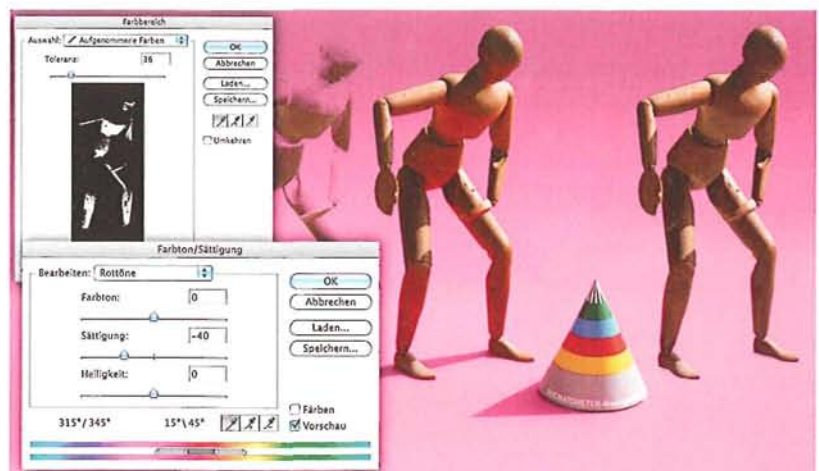
17 3D-Unterstützung

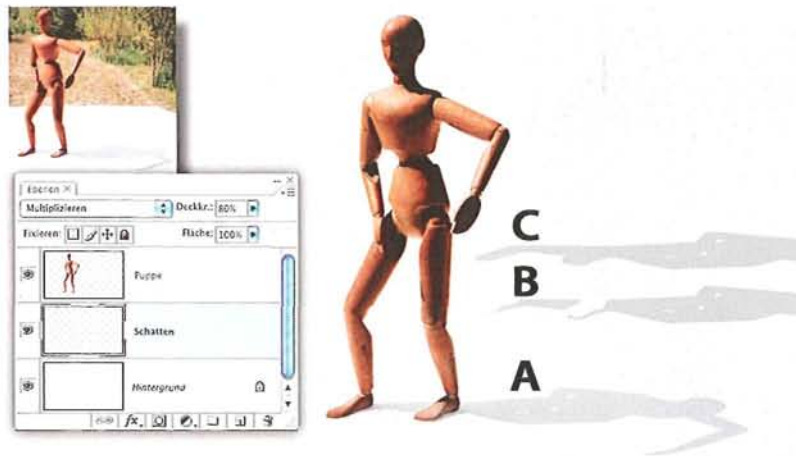
Aber was hilft das alles in der Praxis? Wenn man die Möglichkeit hätte, das schattenwerfende Objekt selbst genau aus der Beleuchtungsrichtung aufzunehmen, könnte man auch gleich einen richtigen Schlagschatten mitfotografieren und das im übernächsten Schritt demonstrierte Verfahren verwenden. Doch oft muss man mit fertigen Fotos arbeiten und dafür Schatten anlegen. Eine Möglichkeit besteht darin, zu versuchen sich vorzustellen, wie das Objekt aus der Position der Lichtquelle erscheint - eine andere, ein 3D-Programm für diesen Zweck einzusetzen. Hier wurde die Puppe in Poser nachgebaut (Mitte), passend gedreht und als Schatten übernommen (E).



18 Farbstich vom Untergrund

Nur am Rande sei hier darauf hingewiesen, dass man beim Fotografieren von Modellen, die anschließend in eine Montage eingefügt werden sollen, auch die Reflexionseigenschaften des Untergrundes berücksichtigen muss. So wurde etwa die Gliederpuppe im Freien auf weißem Papier fotografiert; durch das zurückgeworfene Licht erscheinen die Beine im Verhältnis zum Körper zu hell und müssen abgedunkelt werden. Bei farbigem Papier gehen Sie so vor: Stichfarbe am Objekt per „Farbbereich auswählen“ selektieren (links oben), die Auswahl duplizieren und die Sättigung der Stichfarbe stark zurückfahren. Danach ist der Stich verschwunden (rechts).





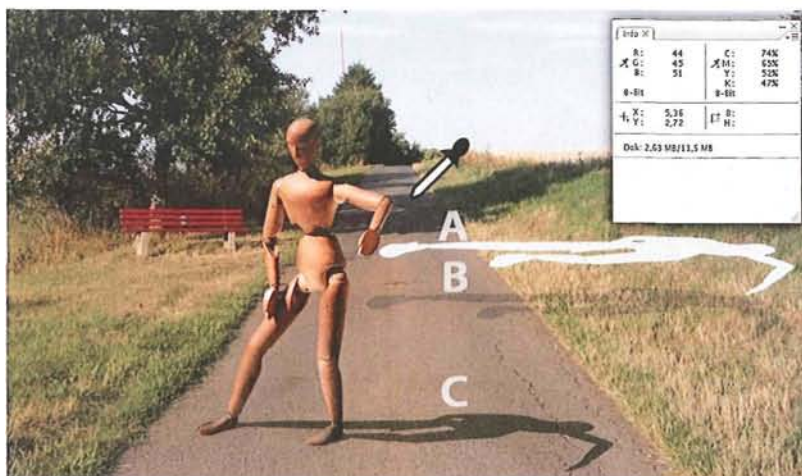
19 Schatten isolieren

Schneller als mit jeder Konstruktion oder 3D-Simulation geht es, wenn Sie den Schatten direkt aus dem Foto des schattenwerfenden Objekts (links oben) übertragen können. Der Ebenenaufbau sieht dann so aus: Unten der Hintergrund der neuen Szene, in die einmontiert werden soll, darüber der freigestellte Schlagschatten, ganz oben das freigestellte Objekt. In der rechten Bildhälfte sehen Sie unten diesen Schatten zusammen mit der Gliederpuppe (A), darüber so, wie er aus dem Foto übernommen wurde (B), ganz oben eine ergänzte Variante, bei welcher der durch die beiden Füße abgedeckte Bereich manuell hinzugefügt wurde (C).



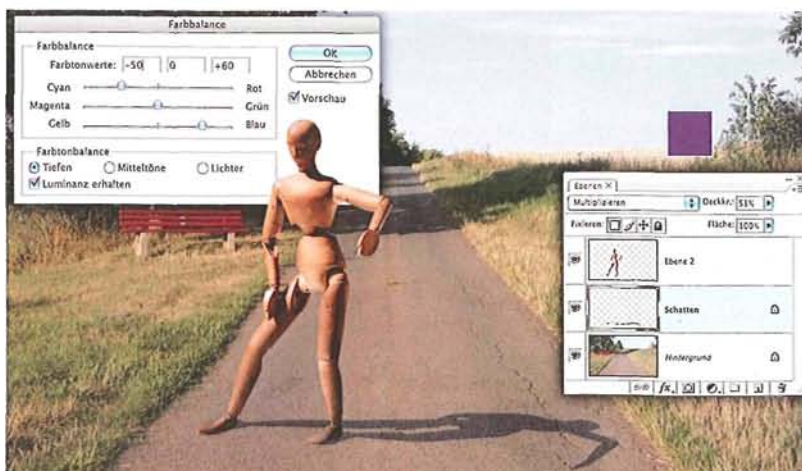
20 Schattenmontage

Selbstverständlich müssen die Beleuchtungsrichtungen von Hintergrundszene und montiertem Objekt übereinstimmen. Wenn das nicht exakt passt, sollte es zumindest eine gute Annäherung sein. Hier überquert unsere Puppe die Straße, die in Rom zum Petersdom führt. Lichtrichtung und Beleuchtungscharakteristika stimmen überein - der Beleuchtungswinkel ist allerdings wegen anderer Tageszeit und südlicherer Lage etwas steiler. Der Schlagschatten müsste also kürzer sein als in Bild 19. Skalieren Sie nicht den kompletten Schatten, das führt im Bereich der Füße zu Passungsproblemen. Wählen Sie den Bereich rechts davon und stauchen Sie nur ihn in der Breite.



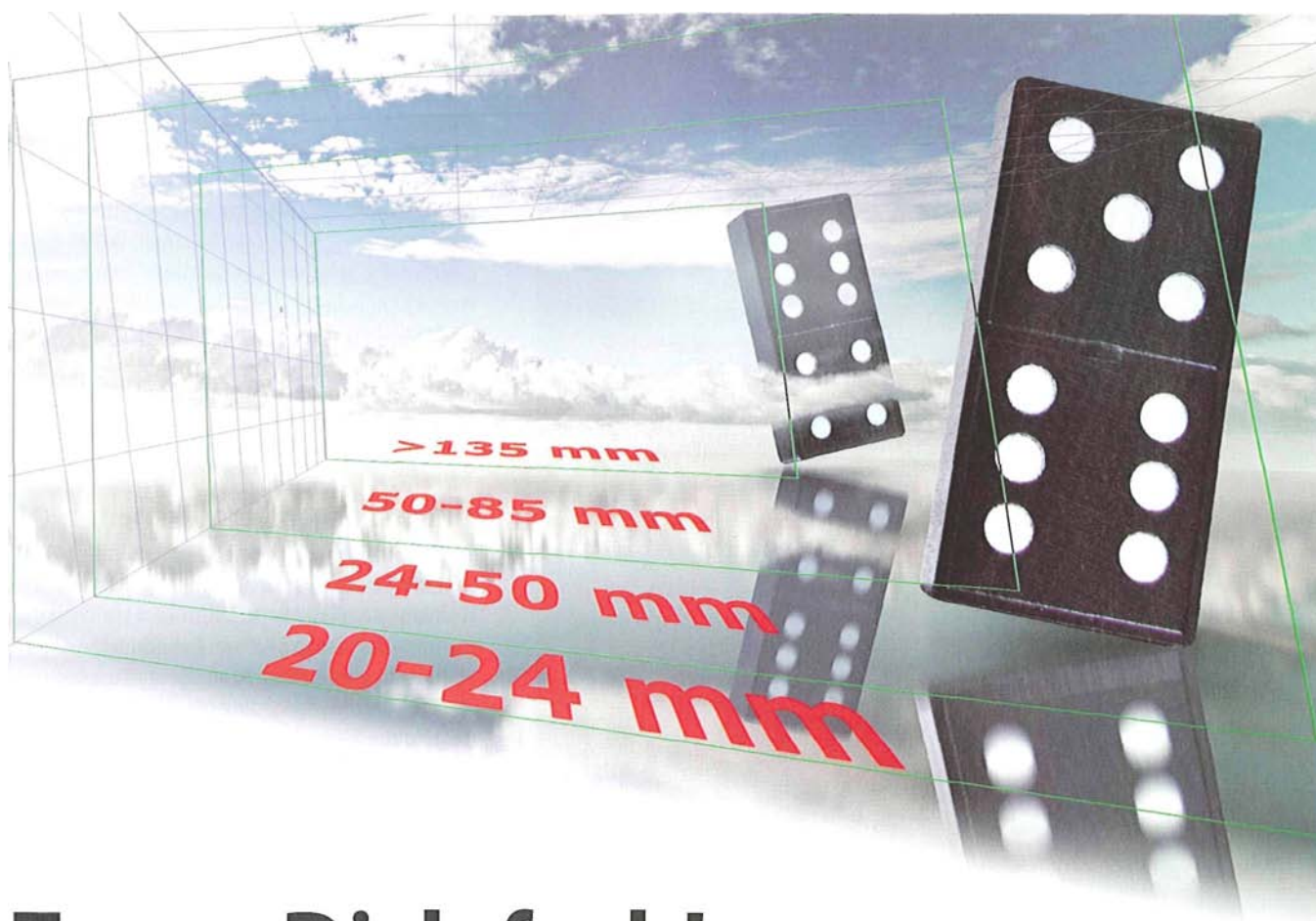
21 Schattenfarbe abnehmen

Im Bild zuvor wurde der Beleuchtungswinkel an dem Verkehrsschild gemessen - hier ist das schwieriger, da der Schatten des Baums auf eine Böschung fällt. Aber nicht nur Position und Form des Kunstschattens müssen stimmen, sondern auch seine Farbe. Die aus dem Originalfoto übernommene (A) stimmt weder deckend noch multiplizierend (B). Messen Sie zunächst mit der Pipette einen vorhandenen Schatten auf demselben Untergrund aus und lesen Sie die Werte in der Infopalette ab. Füllen Sie den Schatten damit. Um die Struktur des Bodens zu erhalten, setzen Sie die Ebene auf „Multiplizieren“. Setzen Sie die Deckkraft nach Sichtkontrolle herab (C).



22 Schattenfarbe nachregeln

Da eine multiplizierende Farbe anders wirkt als eine deckend, stimmen Farbe und Helligkeit nun nicht mehr. Vieles lässt sich per Deckkraftregelung angleichen, aber auch so wirkt der Schatten zunächst noch zu rötlich (Abbildung 21). Zur Korrektur setzen Sie zum Beispiel „Farbbalance > Tiefen“ ein und verschieben die Regler so, bis das Ergebnis nach Sichtkontrolle stimmt. (Markierungspunkte mit dem Farbaufnahme-Werkzeug helfen hier kaum weiter.) Wahrscheinlich werden Sie sich wundern, wenn Sie die Ebene danach auf „Normal“ und volle Deckkraft setzen - der Schatten besteht nun aus einem kräftigen Blau (Feld rechts oben). Aber in der Mischansicht passt es.



Zoom Dich froh!

Die Wahl der passenden Brennweite ist in Zeiten des allgegenwärtigen Zooms ein Klacks. Wenn es jedoch ums Fotografieren für ein Composing geht, können Sie nicht nach Gusto entscheiden, sondern sollten scharf beobachten und die passende Brennweite einstellen. Welche, wann und warum zeigt **Uli Staiger**.

Unterschiedlich lange Brennweiten schaffen unterschiedliche Bildwirkungen, das ist hinlänglich bekannt. Je kürzer die Brennweite des verwendeten Objektivs, desto offensichtlicher ist die Perspektive der Darstellung, desto räumlicher wirkt sie. Lange Brennweiten machen es genau umgekehrt: Die Räumlichkeit verschwindet zu Gunsten einer flächigen Darstellung, Perspektive ist kaum mehr erkennbar. Doch vertragen sich lange und kurze Brennweiten in ein- und demselben Composing?

Die Antwort gibt die sogenannte Basisaufnahme, also das Bild, auf dem das Composing aufgebaut ist. Selbst wenn es mehrere gleichberechtigte Teile sind, so ist ein Teil maßgeblich für die Perspektive. Dass sich alle anderen Bildteile dieser einen Perspektive unterordnen müssen, wenn das Endergebnis stimmig sein soll, ist logisch.

Ist die Basisaufnahme mit langer Brennweite fotografiert, dann werden Sie es recht leicht haben, denn die perspektivische Wir-

kung mittlerer oder langer Brennweiten unterscheiden sich nicht dramatisch voneinander. Sie können getrost sämtliche Einzelteile, Details und Objekte, die Sie noch benötigen, mit demselben Objektiv fotografieren, mit dem auch die Basisaufnahme entstanden ist. Je kürzer deren Brennweite, desto ausgeprägter ist die Perspektivwirkung. In diesem Fall könnten Sie für alle Teile nur ein- und dieselbe Brennweite verwenden, nämlich die der Basisaufnahme, vorausgesetzt, dass die Position des Objektes im Sucher möglichst genau der Position im Composing entspricht.

Außerdem eignet sich eine weitwinklige Basisaufnahme zur Darstellung von Perspektive besser als eine Aufnahme mit Teleobjektiv, da sie viel eher in der Lage ist, die dritte Dimension vorzutäuschen, die im zweidimensionalen Bild nicht vorhanden ist. Problematisch wird es erst, wenn Sie die Größenverhältnisse von Objekten verändern wollen, also beispielsweise ein Modellauto

fotografieren, das im Bild Originalgröße haben soll: Dann muss die verwendete Brennweite um so länger sein, je näher das Modell am Horizont bzw. am Fluchtpunkt positioniert werden soll.

Verwenden Sie Archivaufnahmen, hilft ein Blick in die Dateinformationen des Bildes, um festzustellen, mit welcher Brennweite fotografiert wurde: War die Brennweite kurz, gehört das fotografierte Objekt in den Vordergrund, war sie lang, dann kann es nur im Hintergrund der Basisaufnahme einen Platz finden. Wurde mit kurzer Brennweite fotografiert, der Gegenstand aber nicht formatfüllend abgebildet, so entspricht die Darstellung eher einer längeren Brennweite - mit der Folge, sie weiter in die Nähe des Fluchtpunktes zu rücken. Nicht alles passt zueinander, manches Bild kann perspektivisch korrigiert werden, ein anderes müssen Sie neu fotografieren. Aber der Reihe nach. Betrachten wir zunächst einmal die Bildwirkung verschiedener Brennweiten.



1 These...

Die Brennweite bestimmt die Perspektivwirkung der Aufnahme. Weitwinkel, also Objektive von 35 mm und weniger, betonen die Perspektivwirkung umso stärker, je kürzer sie sind. Lange Brennweiten, ab etwa 85 mm, dagegen verflachen die Perspektivwirkung, da alles, was sie abbilden, relativ weit weg ist und deshalb kein Bezug zu einem nahe gelegenen Gegenstand hergestellt werden kann. Die Aufnahme des Schachspiels verdeutlicht dies: Obwohl beide Könige 6 Felder voneinander entfernt sind, werden sie bei einer Brennweite von 200 mm annähernd gleich groß abgebildet.



2... und Gegenthese

Diese Aufnahme zeigt einen Ausschnitt desselben Aufbaus, wurde aber mit einem starken Weitwinkelobjektiv von 20 mm vom gleichen Standpunkt aus fotografiert. Die schlechte Abbildungsqualität kommt von der starken Ausschnittsvergrößerung, die notwendig war, um das Bild der Teleaufnahme anzugleichen. Das Beispiel zeigt, dass bei unverändertem Standpunkt die Brennweite keinen Einfluss auf die Perspektive hat.



3 Kleiner Bildwinkel

Warum also gibt es lange, mittlere und kurze Brennweiten, wenn sich damit keine unterschiedliche Perspektiven darstellen lassen? Der Bildwinkel gibt die Antwort. Je länger die Brennweite des Objektivs, desto kleiner ist er, desto weiter entfernt darf das Objekt oder die Person sein, um formatfüllend fotografiert werden zu können. Da die Brennweite bei dieser Aufnahme 200 mm betrug, was einem Bildwinkel von 12,3° entspricht, musste die Kamera 2 Meter vom Aufbau entfernt aufs Stativ gesetzt werden.



4 Großer Bildwinkel

Beim Weitwinkelobjektiv ist der Bildwinkel wesentlich größer. Um mit 20 mm Brennweite den selben Ausschnitt wie bei 200 mm zu fotografieren, musste erheblich dichter am Geschehen gearbeitet werden. Der Ausschnitt ist der gleiche wie bei der Teleaufnahme, der Bildeindruck, also die Perspektivwirkung, dagegen verschieden. Aus der kurzen Brennweite ergibt sich ein Bildwinkel von 94,5° und daraus wiederum der Abstand von 10 cm zu den ersten beiden Schachfiguren. Wenn mit der Brennweite auch der Kamerastandpunkt verändert wird, ändert sich die Perspektive. Oder hätten Sie erkannt, dass das Schachspiel dasselbe ist wie in der Teleaufnahme zuvor?

5 Orientierung I

Bevor Sie anfangen zu fotografieren, sollten Sie sich überlegen, welche Tiefenwirkung Ihr Bild haben soll. Im Normalfall dürften Sie bestrebt sein, die nicht vorhandene dritte Dimension durch eine starke Perspektivwirkung auszugleichen: Betrachtet man die Aufnahme dieses Schachbretts, so fällt die stark fluchtende Perspektive auf. Die Verlängerungen der linken und rechten Kanten des Spielbretts treffen sich in einem Winkel von etwa 45° - ein klares Indiz für eine sehr weitwinklige Aufnahme und geeignet, um Tiefe und Weite darzustellen.



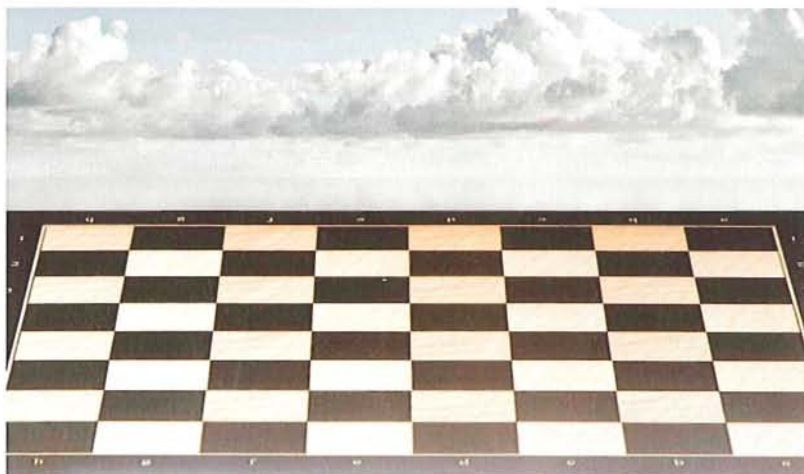
6 Orientierung II

Die Brennweite von 50 mm entspricht etwa dem Eindruck, den wir beim Betrachten unserer Umgebung mit bloßem Auge haben. Er wird deswegen als zurückhaltend und bisweilen auch als unspektakulär empfunden, schließlich ist diese Perspektive sehr vertraut. Außerdem vermisst man die raumdarstellende Wirkung der Weitwinkelaufnahme ein wenig, die die nicht vorhandene Dreidimensionalität wettmacht. Die Weitwinkelaufnahme mit ihrer großen Tiefenstaffelung wirkt dagegen eher wie ein echter, begehbare Raum.



7 Orientierung III

Völlig vorbei ist es mit der räumlichen Darstellung bei Verwendung eines Teleobjektivs. Das Schachbrett wurde mit einer Brennweite von 200 mm fotografiert, bereits ab 85 mm könnte das Bild nur noch sehr eingeschränkt Räumlichkeit darstellen. Interessant ist jedoch, dass sich lange Brennweiten von beispielsweise 100 mm und 500 mm zwar erheblich durch den dargestellten Ausschnitt, nicht jedoch durch ihre perspektivische Wirkung unterscheiden. Deshalb können alle Bildteile eines Composings, das auf Räumlichkeit weitgehend verzichtet, mit irgendeiner Telebrennweite fotografiert werden.



8 Details

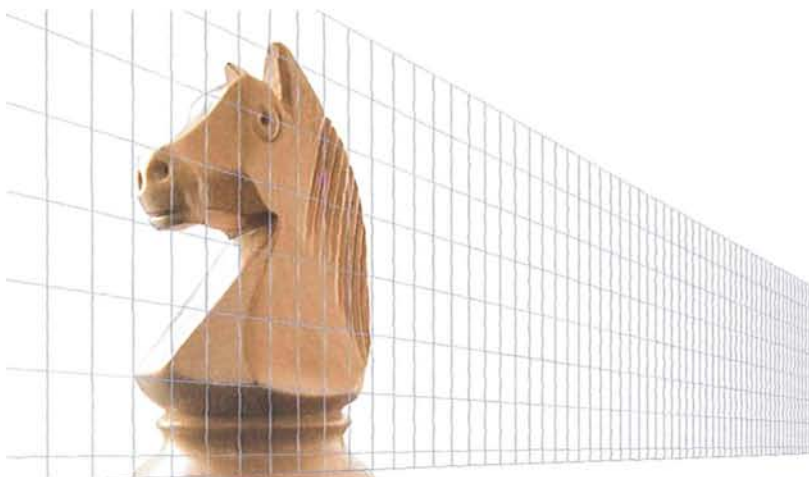
Wenn Sie die Basisaufnahme mit einem Weitwinkel erstellen wollen, um Räumlichkeit zu simulieren, dann wissen Sie auch, mit welcher Brennweite Sie die Details des Composings fotografieren müssen: möglichst mit derselben. Die drei Dominosteine wurden so auf einem Tisch platziert, dass sie im Kamerasucher genau dort zu sehen waren, wo sie auch im späteren Bild ihren Platz finden sollten. Die Kameraposition war dabei dieselbe wie bei der Aufnahme des Himmels, nämlich waagrecht und ungefähr 10° nach oben geneigt. Die leicht stürzenden Linien habe ich entzerrt, um dem Bild deutlich mehr Stabilität zu geben.





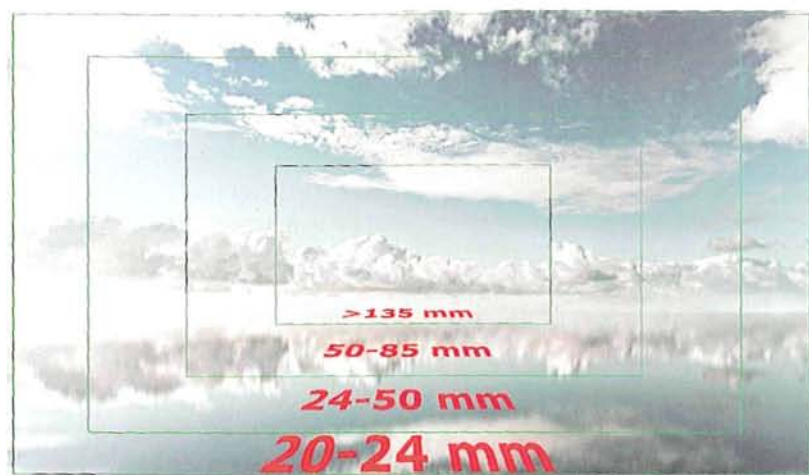
9 Unschärfe

Nehmen wir mal an, Sie haben als Basisaufnahme diesen Himmel mit einem Weitwinkelobjektiv von 28 mm geschossen und verwenden dieselbe Brennweite, um die Dominosteine zu fotografieren, dann können Sie bestimmten Objekten Unschärfe zuweisen. Tun Sie dies, wirken die Spielsteine nur mäßig groß, da die Unschärfe auf einen kleinen Aufbau mit normal großen Steinen hinweist. Lassen Sie die Unschärfe weg, wirken die Steine größer, mächtiger. Egal wie Sie sich entscheiden: Sie können die Unschärfe später per Filter zufügen (wie hier im Bild) oder bereits unscharf fotografieren, was authentischer wirkt.



10 Stockbilder

Für den Fall, dass Sie mit Bildern arbeiten, die Sie nicht selbst fotografiert haben, helfen Ihnen die Dateiinformationen weiter. Dort können Sie herausfinden, welches Objektiv bei der Aufnahme verwendet wurde. Denken Sie auch an einen eventuellen Verlängerungsfaktor bei Kameras, die nicht mit Vollformatchip arbeiten. Oder Sie analysieren die Aufnahme selbst: Fluchtet das Bild stark? Ist eine große oder eher kleine Tiefenstaffelung von Bilddetails zu erkennen? Sind stürzende Linien sichtbar? Diese Einteilungen geben Hinweise, wo im Composing das betreffende Bilddetail eingebaut werden kann.



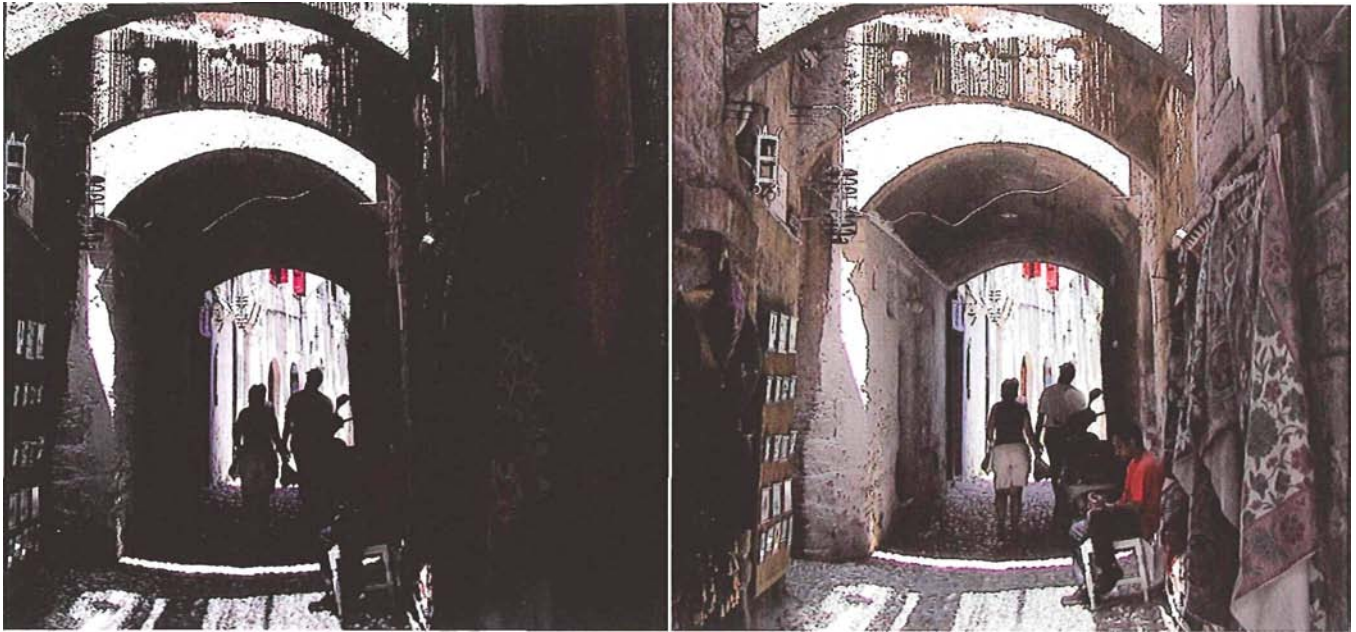
11 Je näher, desto kürzer

Vorteilhafter ist es, selbst zu fotografieren. Denn dann wissen Sie genau, welche Brennweite im Einsatz ist. Je dichter am Bildrand, desto weniger Toleranz haben Sie hinsichtlich der verwendeten Brennweite. Eine ausgeprägte Weitwinkelperspektive dürfen Sie auf keinen Fall ignorieren. Die überzeugendsten Ergebnisse erzielen Sie, wenn das verwendete Objektiv mit dem Objektiv der Basisaufnahme identisch ist. Für Weitwinkel- wie Teleobjektiv gilt, dass der Blick durch den Sucher das Objekt möglichst in Größe und Position so zeigen sollte, wie es im späteren Composing erscheint.



12 Ausnahme

Die Ausnahme für die Aufnahme gibt es natürlich auch. Im Bild sollte ein Dominostein überdimensioniert werden, also wesentlich größer wirken als er ist. Ich habe ihn so aufgestellt, dass er hinsichtlich seiner späteren Position im Composing an der richtigen Stelle, hier links, steht. Dann aber habe ich ihn nicht, wie den anderen Stein, auf der rechten Seite mit Weitwinkel, sondern mit einer längeren Brennweite von 85 mm fotografiert, so dass sich nicht die Perspektive, sondern nur der Bildausschnitt und damit auch die Größe des Steins änderte. Überraschung: Die Kantenlänge ist dieselbe wie bei dem kleinen Stein rechts.



Fotos akzentuieren



Die meisten Anwender schätzen Photoshop's „Tiefen/Lichter“ als schnell wirksames Heilmittel gegen unter- oder überbelichtete Zonen. Andere hätten lieber mehr Einfluss auf das Ergebnis. Wir zeigen zwei alternative Verfahren. | **Doc Baumann & Christoph Künne**

Wenn es schnell gehen soll, greife auch ich gern zu den Einstellungen von „Tiefen/Lichter“, gesteht Werner Scholz, „aber bei manchen Bildern gefallen mir die Ergebnisse nicht und gehen zu stark in Richtung HDR, was mir oft etwas unnatürlich erscheint. Sie hatten vor längerer Zeit mal einen Workshop im Heft, wie man das mit Luminanzmasken individueller regeln kann. Gibt es auch noch andere Verfahren, um das in den Griff zu bekommen?“ Werner Scholz ist offenbar ein langjähriger

Leser-der erwähnte Workshop erschien bereits in DOCMA 4 auf Seite 74.

Bekanntlich gibt es in Photoshop viele Wege, zu guten Ergebnissen zu gelangen. Bei unter- und überbelichteten Fotos versuche ich es oft mit einem Ebenenduplikat, das je nach erwünschter Helligkeitsbeeinflussung auf „Negativ Multiplizieren“ oder „Multiplizieren“ gesetzt wird. Das Problem dabei ist, dass beim Multiplizieren dunkle Bildbereiche noch dunklere Ergebnisse hervorgerufen, umgekehrt ist es bei zu hellen Zonen,

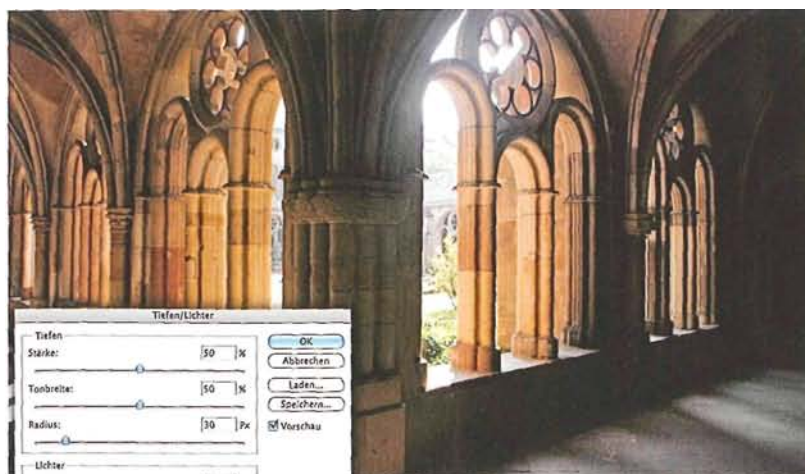
Die Lösung: Öffnen Sie das Einstellungsfeld „Ebenenstil“ und verschieben Sie die Regler von „Farbbereich“. Gegebenenfalls duplizieren Sie die Ebene mehrfach,

Eine weitere Frage, diesmal von Erika Götze, bezieht sich ebenfalls auf die digitale Dunkelkammer. Allerdings geht es dabei nicht um die direkt in Photoshop angebotenen Werkzeuge, sondern um die Einstellungen in Camera Raw. Hier haben wir ein Verfahren ausgetüftelt, das Kontraste beeinflusst, ohne direkt deren Regler zu nutzen.

1 Foto mit dunklen Bildzonen

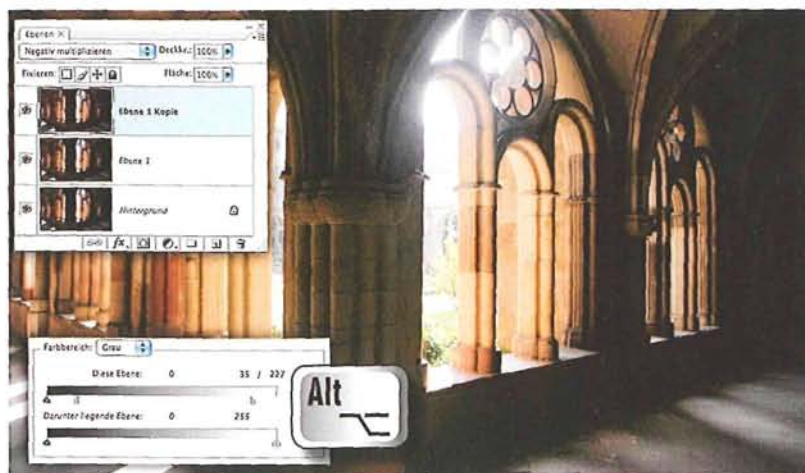
Insgesamt ist dieses Foto hinsichtlich seiner Helligkeitsverteilung ein ganz guter Kompromiss; wichtige Elemente sind gut durchgezeichnet, die Bereiche hinter den Bögen des Kreuzgangs sind hell, aber nicht völlig überbelichtet. Allerdings lassen vor allem in der rechten Hälfte die Tiefen zu wünschen übrig, sie sollten aufgehellt werden, ohne dadurch den Charakter des Bildes zu zerstören. Eine Möglichkeit dazu wäre der oben erwähnte Einsatz von Luminanzmasken, die aus der Helligkeitsverteilung des Fotos abgeleitet werden. Viele Anwender würden zu „Tiefen/Lichter“ und echten oder simulierten HDR-Verfahren greifen, um das Problem zu lösen.





2 Tiefen/Lichter

Photoshops „Tiefen/Lichter“-Dialog lässt sich als einfache Variante von HDR anwenden, die mit nur einem Bild auskommt und getrennt Tiefen aufhellen und Lichter abdunkeln kann. Bereits die nebenstehend eingeblendete Grundeinstellung von 50% Stärke, 50% Tonbreite und einem Radius von 20 Pixel führt oft schon auf Knopfdruck zu recht guten Ergebnissen, die sich noch deutlich verbessern lassen, wenn Sie die Regler individuell anpassen. Bei unzureichender Erfahrung kann man allerdings leicht übersteuern, was zu künstlichen Resultaten mit bräunlicher Tönung führt und wenig mit den durch die Fotografie geprägten Wahrnehmungsgewohnheiten zu tun hat.



3 Einsatz von Ebenenduplikaten

Die Gefahren des Übersteuerns bestehen auch bei diesem Verfahren, zumal es dabei mehr Parameter gibt, die Sie beeinflussen können. Hier sollen die zu tiefen Schatten aufgehellt werden. Duplizieren Sie die Hintergrundebene und setzen Sie das Duplikat auf den Modus „Negativ Multiplizieren“. Da das die bereits hellen Zonen unerwünscht zusätzlich aufhellt, müssen Sie sie wieder herausnehmen. Da Luminanzmasken nicht eingesetzt werden sollen, öffnen Sie in der Ebenenpalette durch Doppelklick für die obere Ebene die „Ebenenstil“-Einstellungen und experimentieren mit den „Farbbereich“-Reglern, die Sie dafür mit gedrückter Alt-Taste splitten sollten.



4 Abschließende Korrekturen

Dabei ist es übrigens in diesem Fall egal, ob Sie die Regler der „Aktuellen“ oder der „Darunter liegenden Ebene“ manipulieren. Hier war das Ergebnis immer noch zu dunkel, so dass die Ebene ein weiteres Mal dupliziert wird, gefolgt von einer Nachjustierung von „Farbbereich“. Bei Bedarf wiederholen Sie das ein weiteres Mal. Zum Schluss vereinigen Sie alle sichtbaren Ebenen auf eine neue (Umschalt-, Alt-, Strg-/Befehls- und E-Taste) und nehmen letzte Korrekturen vor, zum Beispiel einen Ausgleich der Tonwertverteilung oder eine Sättigungsreduktion. Vor allem die gesplitteten „Farbbereich“-Regler können, wenn Sie nicht anpassen, unschöne Artefakte erzeugen.



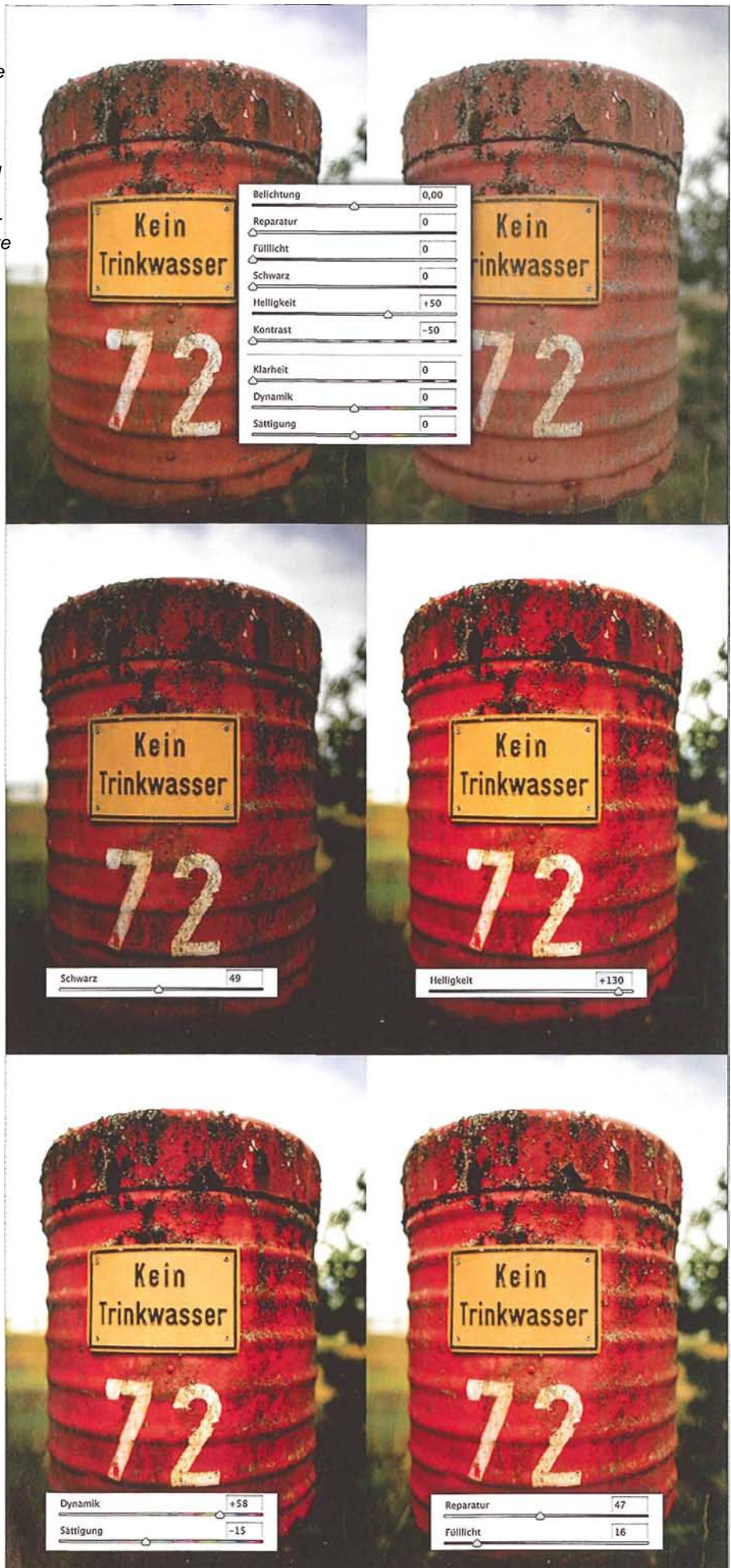
5 Überbelichtetes Motiv

Selbstverständlich funktioniert das Ganze auch andersherum, also abdunkelnd für ein zu hell wiedergegebenes Motiv. Diese Statue ist blendend weiß und müsste eigentlich wie Schnee fotografiert werden, um die Kamera-Automatik auszutricksen. Da mir das bei der Aufnahme nicht klar war, ist eine nachträgliche Korrektur unverzichtbar. Diesmal gehen Sie umgekehrt vor: Die duplizierten Ebenen erhalten den Modus „Multiplizieren“, per „Farbbereich“-Regler ausgeblendete Helligkeitszonen betreffen diesmal die Tiefen. Probieren Sie im Einzelfall aus, ob Sie mit „Tiefen/Lichter“, dem beschriebenen oder einem anderen Verfahren zum gewünschten Ergebnis kommen.

Optimierte Raw-Abstimmung

Frage: In Camera Raw gibt es ebenso wie in Lightroom sehr viele Regler, mit denen man ein Bild abstimmen kann. Meine Frage nun an die Experten: Gibt es bestimmte Techniken, um die „Bildentwicklung“ zu optimieren oder Reihenfolgen, mit denen man zu besonders guten Ergebnissen gelangt? Schon mal vielen Dank, Erika Götze

Antwort: Standardverfahren, die optimale Ergebnisse garantieren, gibt es leider nicht - schon weil die Abstimmung eines Bildes in erheblichem Maße vom ästhetischen Geschmack des Fotografen beeinflusst wird. Während die einen auf die Erhaltung jedes Tonwert-Quäntchens achten, zählt für viele andere die Plakativität knackiger Kontraste mehr als die Erhaltung von Details. Auch die Farbgebung hängt von Vorlieben ab: Manche wollen die Farben erhalten, die bei der Aufnahme vermeintlich zu sehen waren, andere finden das aber zu langweilig und schaffen sich schon bei der Bildabstimmung eigene Farbwelten, die von der Wirklichkeit bestenfalls inspiriert sind. Ich will Ihnen an einem Beispiel zeigen, wie man zu Farben gelangt, die so intensiv daherkommen, als wollten sie für Kodak-Filme werben. Im ersten Schritt „neutralisieren“ Sie das Bild. Kontrollieren Sie, ob alle Regler in den „Grundeinstellungen“ von Camera Raw auf Null gesetzt sind. Ausnahmen bilden nur die „Helligkeit“ mit einem Wert von „+50“ und der Kontrast mit einem Wert von „-50“. Nun sehen Sie eine farblich recht dröge Fassung Ihres Bildes, in der sich aber alle Farb- und Kontrastfacetten der ursprünglichen Belichtung gut erkennen lassen - ein echtes Raw-Bild also. Um die Kontraste einzustellen, vermeiden Sie den - nahe liegenden - Einsatz des Reglers „Kontraste“. Stattdessen stimmen Sie die Kontrastverhältnisse mit den Reglern „Schwarz“ und „Helligkeit“ ab. Je nach Motiv empfiehlt es sich, danach die so entstandenen sehr kräftigen Farben nur durch Abschwächen der „Sättigung“ oder durch die Kombination Sättigungsreduktion und Erhöhung der „Dynamik“ anzupassen, damit sie trotz aller Intensität natürlich bleiben. Zum Abschluss überprüfen Sie, inwieweit Details in den Lichtern und Tiefen herausgearbeitet werden sollten und stimmen die Regler „Reparatur“ und „Fülllicht“ entsprechend ab. Erst jetzt (wenn überhaupt), also ganz zum Schluss, kommt der Regler „Kontrast“ zum Einsatz, um die Farben gegebenenfalls weiter zu verstärken.





Black and White

Schwarzweißbilder gelten nach wie vor als die Königsdisziplin der Fotografie. Um in Photoshop aus Farbe optimales Schwarzweiß zu generieren, gibt es viele Wege. Ob ambitionierte Techniken oder doch Standardmethoden zum bestmöglichen Ergebnis führen, erklärt **Günter Schuler**.

Gheimtipps zu Spezialfilmen oder ausgefallenen Dunkelkammertechniken - das war einmal. Kreative Entwickler von Schwarzweißabzügen setzen heutzutage auf die Leistung ihres Rechners. Selbst das Material, auf dem aufgenommen wird ist nicht mehr schwarzweiß, sondern farbig. Der Grund: Farben transportieren die nötigen Informationen, die später in Schwarzweiß umgewandelt werden. Daher ist es naheliegend, diesen Prozess in aller Ruhe am Computer vorzunehmen.

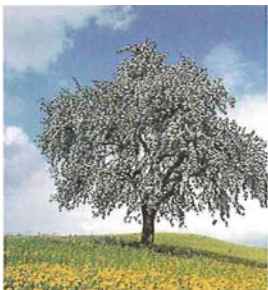
Adobe Photoshop bietet für das Umwandeln von Farbbildern in Graustufenbilder verschiedene Möglichkeiten. Der Standardbefehl „Bild > Modus > Graustufen“ ist für den Anfang zwar nicht schlecht, das Programm

verbirgt jedoch noch ein paar ambitioniertere Umwandlungswege. Zu dem in den letzten Jahren stark genutzten Tool „Kanalmixer“ gesellte sich ab Version CS3 ein neuer Befehl mit dem Namen „Schwarzweiß“. Andere Techniken führen über den „Lab-Modus“ oder den nicht so bekannten Befehl „Kanalberechnungen“.

Grundkenntnisse der Farbtheorie können beim Umwandeln sehr hilfreich sein. So setzen sich RGB-Bilder - in aller Regel die Ausgangsbasis - aus drei „Graustufenkanälen“ zusammen: Rot, Grün und Blau. Sie enthalten die markantesten und akzentuiertesten Graustufenversionen. Eine Spezialität von Rot sind etwa helle Hauttöne und dunkle, kontrastreiche Himmel. Grün eignet sich da-

gegen für ausgewogene Kompositionen sowie für Landschaftsaufnahmen. Die Graustufenversion im Blau-Kanal wirkt allerdings nur bei wenigen, ganz speziellen Bildern. Am besten, Sie experimentieren hierzuein wenig. Wie sich die Unterschiede bei einer Landschaftsaufnahme bemerkbar machen, erkennen Sie in der abgebildeten Beispielsreihe unten links.

Das Hauptmotiv dieses Workshops ist eine Personenaufnahme - auch ohne Himmel enthält sie alle Merkmale, um Helligkeitswerte und Kontraste von Farbtönen unterschiedlich zu akzentuieren. Ab Schritt 2 zeigen wir die Auswirkungen von Standardumwandlungen, Spezialbefehlen und auch weniger bekannten Vorgehensweisen.



Grün-Kanal



Rot-Kanal



Blau-Kanal

Landschaftsfoto: Rot, Grün oder Blau?

Die vier Abbildungen zeigen das ursprüngliche Farbbild sowie drei Graustufenversionen aus den Kanälen Rot, Grün und Blau. Die unterschiedlichen Akzente kommen klar zum Vorschein. Für dramatische Himmel sind Graustufenbilder aus Rot fast unumgänglich. Allerdings liefert Grün in der Regel bessere Durchzeichnung. Wie im Workshop zu sehen ist, stellen sich ähnliche Abwägungsfragen auch bei Porträt- und Personenaufnahmen.



Foto: SvB (Fotolia)

1 Ausgangsfoto

Für klassisches Schwarzweiß ist diese Personenaufnahme geradezu prädestiniert. Heftige Farbunterschiede mit stark gesättigten Farben finden sich zwar nicht im Bild, nichtsdestotrotz bieten die vorhandenen Farben gute Ansatzpunkte für unterschiedliche Schwarzweißausarbeitungen. Im Mittelpunkt stehen dabei die typischen Porträtbild-Herausforderungen: Haut und Gesicht sowie Helligkeitsakzentuierungen in der Kleidung.



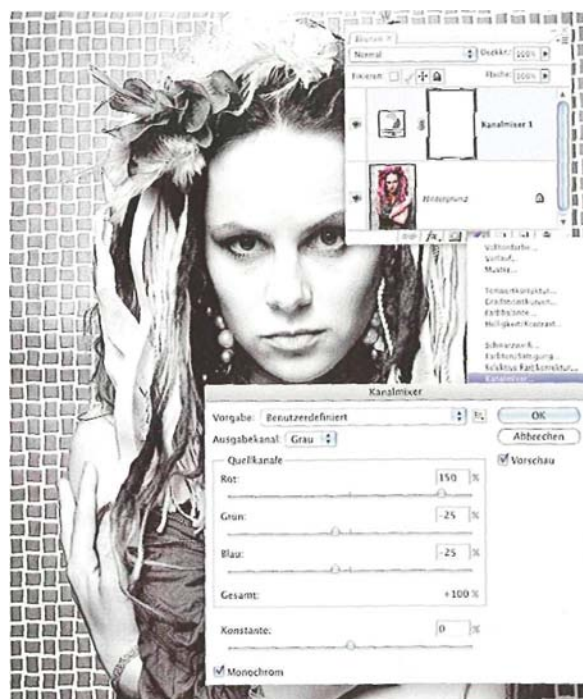
2 Graustufen

Unter „Bild > Modus > Graustufen“ finden Sie Photoshops Standardbefehl zur Graustufenumwandlung. Intern wird ein Graustufenbild generiert, indem rund 40 Prozent Rot-, etwa 50 Prozent Grün- und annähernd 10 Prozent Blaukanalanteile vermischt werden. In den meisten Fällen sind die Ergebnisse akzeptabel bis gut. Den Befehl „Sättigung verringern“ sollten Sie für diesen Zweck allerdings lieber meiden.



3 Lab-Helligkeit

Viele Bildbearbeitungs-Profis bevorzugen eine alternative Methode: die Umwandlung des Lab-Helligkeitskanals in ein Graustufenbild. Hierzu wandeln Sie das Bild über „Bild > Modus > Lab-Modus“ um und markieren in der Kanälepalette den Kanal „Helligkeit“. Anschließend wechseln Sie über „Bild > Modus > Graustufen“ den Modus. Das entstandene Graustufenbild zeigt eine ausgewogene Bildhelligkeit. Nachteil: Kontrast bei manchen Bildern unzureichend.



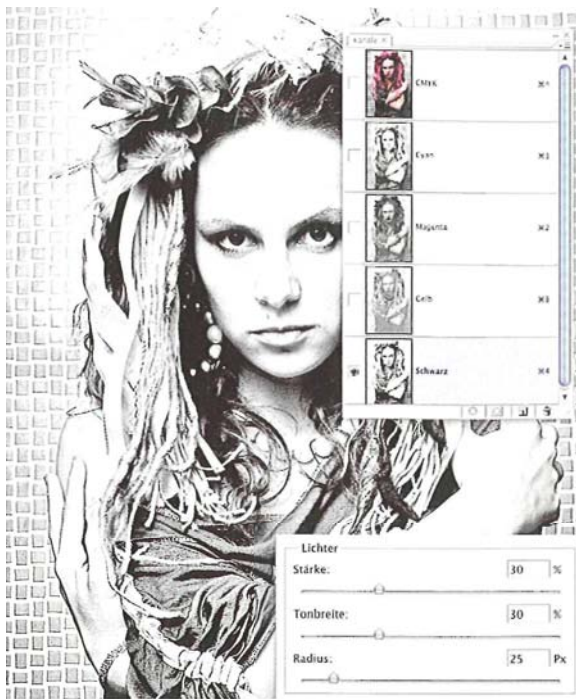
4 Kanalmixer: Rot-Version

Das unter „Bild > Anpassungen“ gelegene Feature „Kanalmixer“ ermöglicht es Ihnen, eine Graustufenversion aus den Helligkeitswerten der einzelnen Kanäle zu erstellen. Wie fast alle Befehle unter „Anpassungen“ ist es am flexibelsten als Einstellungsebene zu bearbeiten. Wichtig ist die Aktivierung der Box „Monochrom“. Hier wurden die Rot-Werte durch negative Grün- und Blau-Werte zusätzlich betont; der Wert für „Gesamt“ soll nah bei 100 liegen.



5 Schwarzweiß: Grün-Version

Der neue CS3-Befehl „Schwarzweiß“ hat sofort viele Anhänger gefunden. Anders als der „Kanalmixer“ ermöglicht Ihnen „Schwarzweiß“, die Helligkeitswerte einzelner Farbspektren aufzuhellen oder abzdunkeln. Im Beispielbild wurde der „Grünfilter“ angewandt. Obwohl dabei einige Details der Kleidung verloren gingen, ist die Durchzeichnung besser als bei der Rot-Version des „Kanalmixers“. Ein weiteres großes Plus sind die dunklen Lippen.



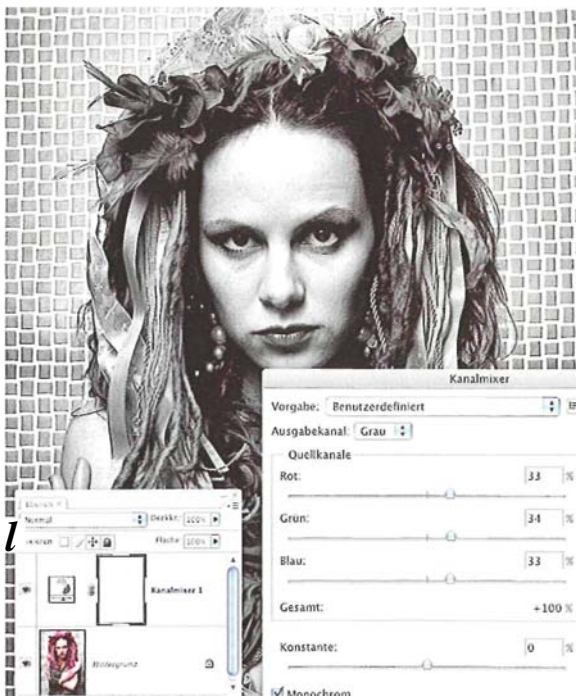
6 Schwarz aus CMYK

Farbkanäle können auch jenseits von RGB interessant sein. Hier wurde das Bild in CMYK umgewandelt, der Schwarz-Kanal, wie in Schritt 3 beschrieben, markiert und anschließend in ein Graustufenbild konvertiert. Bei den meisten CMYK-Voreinstellungen generiert Photoshop eine sehr helle, kontrastreiche und abgespeckte Schwarz-Version. Um mehr Zeichnung zurückzuholen, wurden die Lichter mit dem Befehl „Tiefen/Lichter“ etwas abgedunkelt.



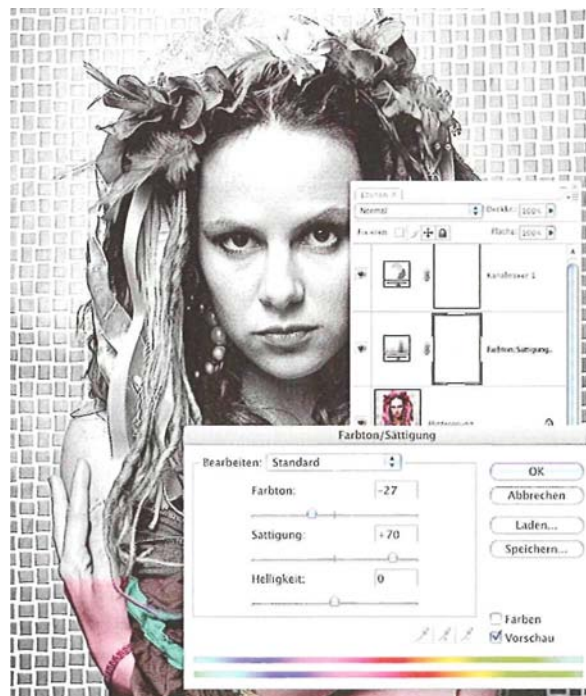
7 Kanalberechnungen

Das im Menü „Bild“ gelegene Feature „Kanalberechnungen“ ermöglicht Ihnen, zwei unterschiedliche Kanäle mittels Deckkraft und Füllmethode miteinander zu verrechnen. Hier wurde die Rohversion des Schwarz-Kanals aus Schritt 6 in einen Alpha-Kanal einkopiert. Anschließend multiplizieren Sie diesen mit dem Rot-Kanal. Das Ergebnis zeigt eine starke Kontrastdynamik. Tipp: Experimentieren Sie auch hier mit unterschiedlichen Einstellungen.



8 Eigene Schwarzweißfilterung vorbereiten

Über eine Einstellungsebene „Kanalmixer“ oder „Schwarzweiß“ schaffen Sie auch die Voraussetzungen zur Anwendung anderer farbbezogener Algorithmen. Wichtig dabei ist, dass die Graustufeneinstellungen des gewählten Tools „farbneutral“ sind. Beim „Kanalmixer“ aktivieren Sie hierzu die Klickbox „Monochrom“ und stellen als Kanalwerte 33, 34 und 33 ein. Bei „Schwarzweiß“ eignet sich die Standardvorgabe.



9 Filterung über Farbspektrums-Verschiebung

Kontrast und Helligkeit des Schwarzweißbildes tun Sie über eine zusätzliche Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“. Wichtig ist, dass Sie diese unterhalb der „Kanalmixer“- bzw. „Schwarzweiß“-Einstellungsebene anlegen. Die Schwarzweißhelligkeit der Bildfarben verändern Sie durch Verschieben des „Farbton“-Reglers. Deutlichere Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie zusätzlich den Wert der „Sättigung“ erhöhen.



10 Selektive Farbänderung vorbereiten

Anstatt wie in Schritt 9 die Helligkeitswerte des Schwarzweißbildes durch Verschieben des kompletten Farbspektrums zu verändern, können Sie auch einzelne Farbbereiche des Bildes gezielt aufhellen, abdunkeln oder kontrastreicher gestalten. Alternativ zu Schritt 9 duplizieren Sie in diesem Fall die Bildebene und wählen im Anschluss unter „Bild > Anpassungen“ den Befehl „Farbe ersetzen“.



11 Schwarzweiß über Farbe ersetzen

Die Hauttöne sind ein naheliegender Ansatzpunkt, da sie bei einer ausgewogenen Schwarzweißumsetzung meist zu dunkel sind. Nehmen Sie mit der Pipette den Hautton auf, stellen Sie den Wert für „Farbton“ auf 200 und experimentieren Sie im Anschluss mit „Farbton“, „Sättigung“ und „Helligkeit“. Die „Sättigung“ verstärkt in der Regel die Kontraste farbumabhängig, „Helligkeit“ hingegen ermöglicht (wie hier geschehen) eine zielgerichtete Aufhellung.



12 Zwei Versionen plus Auswahl

Eine andere Möglichkeit der Schwarzweißbild-Generierung besteht darin, zwei unterschiedliche Graustufenversionen über Ebenen und Ebenenmasken ineinander zu blenden. Bei dieser Bildvariante liegt in der oberen Ebene eine Graustufenversion des Rot-Kanals, in der unteren eine aus dem Grün-Kanal. Die obere enthält zusätzlich eine Ebenenmaske, in der über „Auswahl > Farbbereich auswählen“ die Hauttöne bestimmt wurden.



13 Zwei Versionen ineinanderblenden

Eine unkomplizierte Möglichkeit zur Optimierung ist das Ineinanderblenden unterschiedlicher Graustufenbilder über die „Ebenen“-Palette. „Deckkraft“ und „Füllmethode“ bieten einige Regulierungsmöglichkeiten. Das Rohmaterial liefern die Bilder aus Schritt 7 und Schritt 12. Das zweite ist mit reduzierter Deckkraft (60 %) in die darunterliegende Ebene geblendet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen - siehe Abbildung zu Workshopbeginn.

Nothilfe Tipps & Tricks



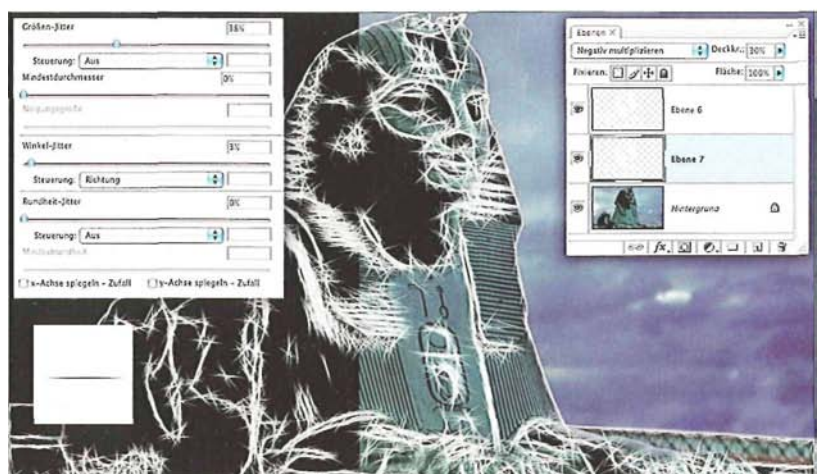
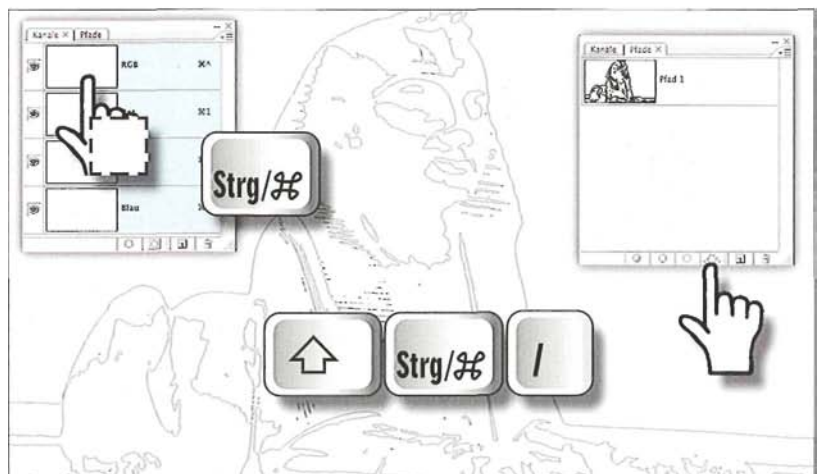
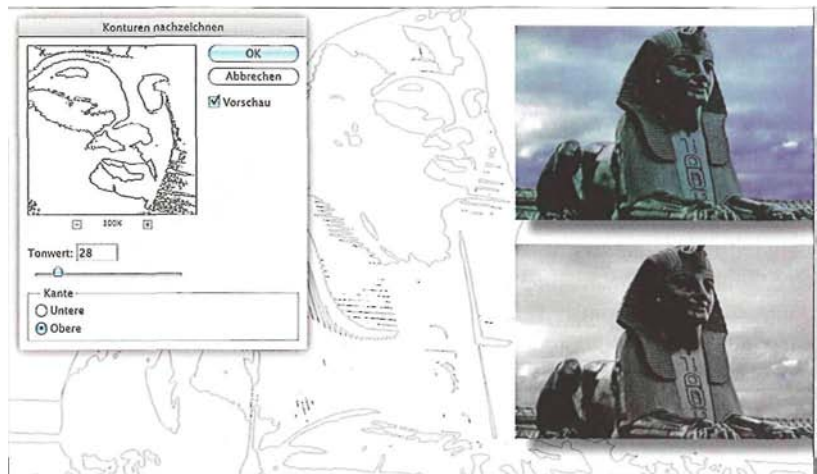
Diesmal geht es um Filtersimulation, Hervorheben von Elementen, Rettung alter Dias, noch einmal Guillochen, fixierte Auswahlformen sowie Korrekturen ungleichmäßiger Lichtverteilung. | **Doc Baumann**

Bildeffekte wie mit Fractalius

Frage: Ich habe eine Anregung bezüglich eines Fotoeffektes, weicher auch schon in einem Grafikforum diskutiert wurde (jedoch ohne Erfolg), und da ich ihn so genial finde, dachte ich, Sie könnten vielleicht herausfinden, wie man ihn erstellt.

Es handelt sich um den Effekt fractalius'. Es gibt ein Plug-in, mit dem man solche Bilder erstellen kann; aber ich finde es interessanter, das „von Hand“ zu machen, statt nur einen Filter anzuwenden. Die Bilder, von denen ich spreche, sind etwa hierzu finden: <http://fotowelt.chip.de/index.cfm?pid=141-9&opv=images&forsale=0&camera=0&search=Fractalius&category=-1&subcategory=-i&page=1>. Es würde mich sehr freuen, wenn Sie herausfinden, wie man das ohne Spezialfilter hinkriegt, und wünsche Ihnen weiterhin viel Erfolg! Julia Stern

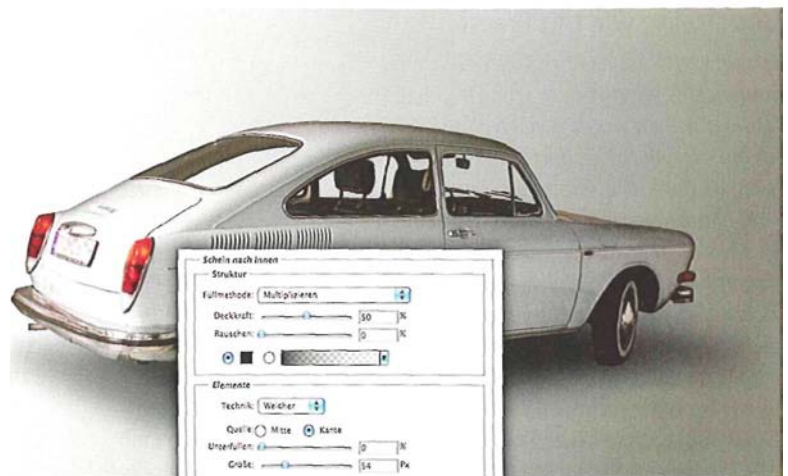
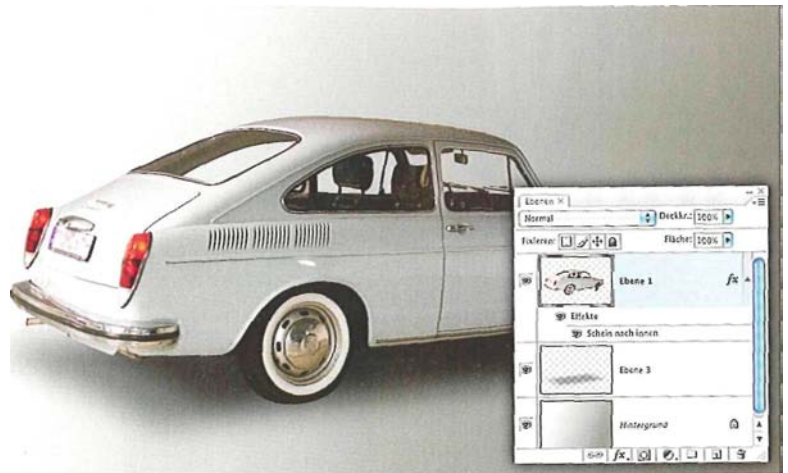
Antwort: Ganz genau lässt sich der Effekt ohne entsprechende Algorithmen allein in Photoshop nicht erzeugen, aber näherungsweise schon. Entsättigen Sie ein Duplikat ihres Ausgangsbildes (oben rechts) und wenden Sie dann „Stilisierungsfilter > Konturen nachzeichnen“ an (oben links). Alternativ können Sie es auch mit „Konturen finden“ oder dem „Selektiven Weichzeichner > Nur Kante“ versuchen. Klicken Sie in der Kanälepalette mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf die Darstellung des Kompositkanals, kehren Sie die entstandene Auswahl um und verwandeln Sie sie in Pfade (Mitte rechts). Nun legen Sie eine neue Werkzeugspitze für den Pinsel an, die zu beiden Seiten spitz ausläuft; gegebenenfalls kann das auch eine sehr flache, liegende Ellipse sein („Pinselpalette > Pinselform > Rundheit etwa 2%“). Stellen Sie einen hohen (Mal)Abstand und „Formeigenschaften > Steuerung > Richtung“ sowie an derselben Stelle einen mittleren Wert für „Größen-Jitter“ und einen niedrigen für „Winkel-Jitter“ ein (unten links; ausführlich mehr dazu in dem Spitzen-Workshop auf Seite 92.) Erzeugen Sie eine neue Ebene und setzen Sie sie auf den Modus „Negativ multiplizieren“, (unten rechts). Bei aktiviertem Pfad und weißem Pinsel als Werkzeug klicken Sie am Fuß der Pfadpalette auf das Icon für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“. Variieren Sie die Parameter der Pinselpalette, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht.



Montageelemente abgrenzen

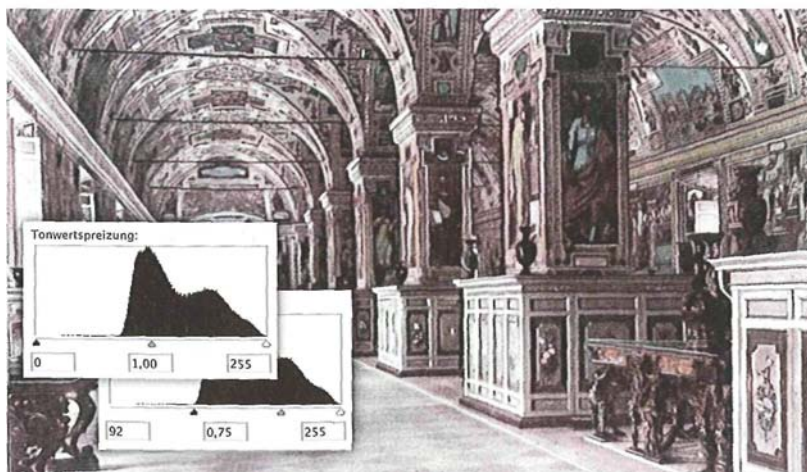
Frage: Für einen Katalog soll ich eine größere Anzahl von alten Autos freistellen. Diese sollen dann Ton-in-Ton auf einen Hintergrund gesetzt werden, dereinem Verlauf aus den Lackfarben entspricht. Oft hebt sich danach das freigestellte Motiv aber kaum noch vom Hintergrund ab. Haben Sie eine Idee, wie man das dezent und unauffällig hinkriegen könnte, ohne starke Effekte zu verwenden? Sie würden mir sehr weiterhelfen. Mit freundlichen Grüßen, Arno Zipproth

Antwort: Es gibt sicherlich zahlreiche Möglichkeiten, wie man das umsetzen könnte. Ich bin in einem solchen Fall einmal folgendermaßen vorgegangen: Wenn Motiv und Hintergrund ungefähr dieselbe Helligkeit aufweisen, lassen sie sich recht gut mit dem Ebeneneffekt „Schein nach innen“ isolieren. Während „Schein nach außen“ eher eine künstliche Wirkung hätte, die Sie vermeiden möchten, fällt „Schein nach innen“ oft kaum auf. Da er in der Regel mit hellen Farben und dem aufhellenden Modus „Negativ multiplizieren“ operiert, müssen Sie zum Abdunkeln unter „Füllmethode > Multiplizieren“ aktivieren, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Passen Sie dann die Parameter für „Größe“ und „Deckkraft“ so an, wie Sie sie haben möchten. Bei nicht zu hohen Werten fällt die abdunkelnde Verlaufskontur kaum auf.

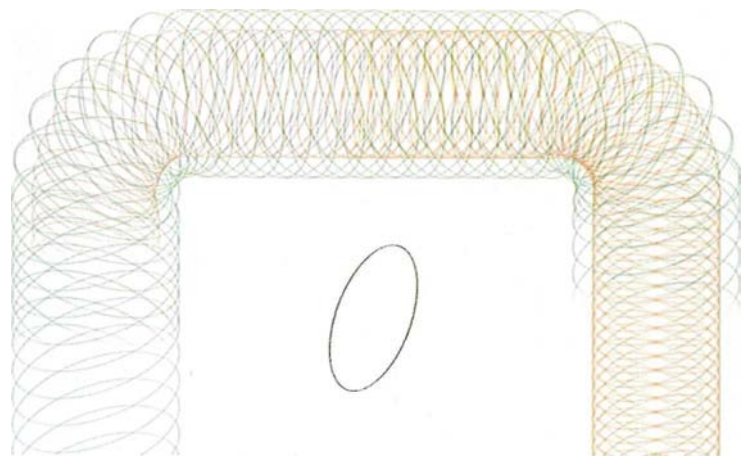
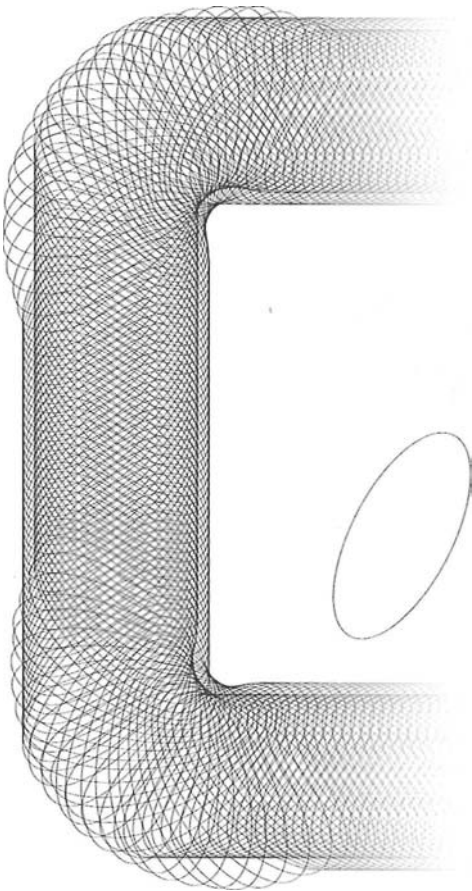


Alte Dias retten

Frage: In einem Karton habe ich kürzlich uralte Dias gefunden, von denen ich gar nicht mehr in Erinnerung hatte, dass es sie überhaupt gibt. Obwohl sie die ganze Zeit über licht- und fast luftdicht aufbewahrt wurden, sind nur noch die Rottöne übriggeblieben, alles andere ist nahezu verblasst. Nun habe ich nach dem Scannen versucht, das mit einem Verfahren zu korrigieren, das in einer älteren DOCMA gegen Farbstiche vorgeschlagen war, dem Einsatz von „Gleiche Farbe“ und dort „Ausgleichen“. Das Dia wird dadurch zwar deutlich besser, erfordert aber noch immer viel Nacharbeit. Gibt es noch einen besseren Weg? Heinrich Petersen



Antwort: Sie können sich viel Arbeit machen und die einzelnen Farbkanäle über „Björnkörrekturen“ oder „Gradationskurven“ korrigieren. Das eingblendete Histogramm zeigt, dass in den linken Bereichen des Rot-Kanals fast keine Information vorhanden ist. Schieben Sie den Schwarzpunktregler bis zum Fuß des „Berges“ und auch den Gamma-Regler ein Stück nach rechts (unteres Histogramm), wird das Bild schon deutlich besser. Ergänzende Korrekturen im Grün, Blau- und Kompositkanal führen zum nebenstehend gezeigten Ergebnis. Zumindest bei dem als Beispiel mitgeschickten Dia-Scan geht es aber viel schneller und kaum weniger gut mit „Bild > Anpassungen > Automatische Tonwertkorrektur“.



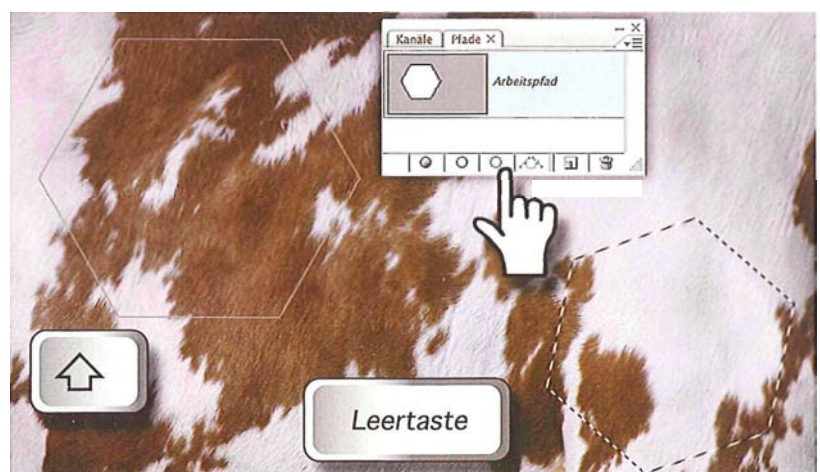
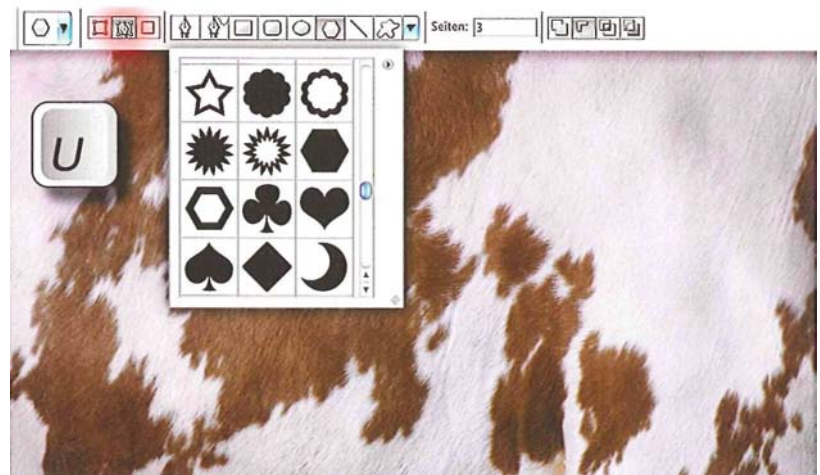
Noch einmal: Guillochen

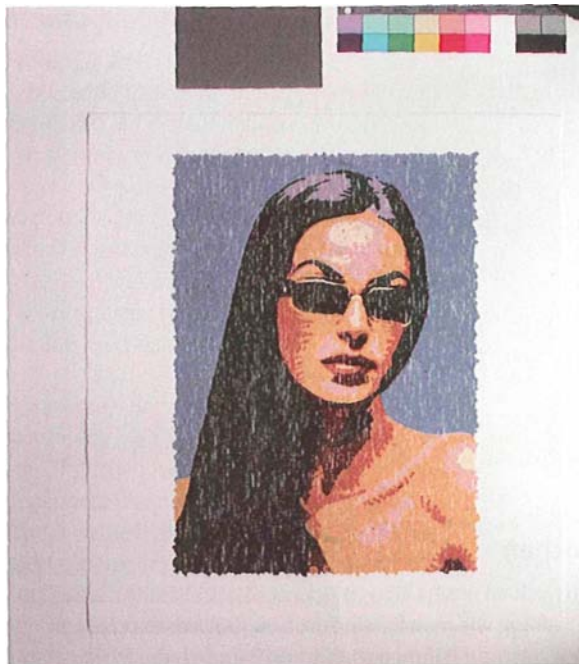
Vielleicht erinnern Sie sich noch an unsere Tipps & Tricks aus Heft 21, Seite 68. Da hatte Rudolf Grotian danach gefragt, wie man für ein Zertifikat Guillochen erzeugen kann, also verschlungenen Linien zur Rahmengestaltung. Damals hatte ich Illustrator als passendes Werkzeug vorgeschlagen. Aber bei meinen Experimenten ab Seite 92 fiel mir ein sehr viel besseres Verfahren ein, das sich direkt in Photoshop anwenden lässt: Erzeugen Sie ein geschlossenes Rechteck mit abgerundeten Ecken als Pfad. Dann legen Sie eine neue Werkzeugspitze an, die aus einer Ellipsenkontur von 1 Pixel Breite besteht. Über „Pinselform > Winkel“ drehen Sie sie ein wenig, stellen Größe, (Mal)Abstand, „Formeigenschaften > Steuerung > Richtung“ ein und lassen den Pfad auf mehreren Ebenen mit unterschiedlichen Parametern die „Pfadkontur“ füllen. Achten Sie besonders auf den sauberen Anschluss des ersten und letzten Abdrucks.

Auswählen mit festen Formen

Frage: Lässt sich das Auswahlwerkzeug so modifizieren, dass z.B. Dreiecke, Rhomben oder Trapeze (mit unterschiedlichen Winkeln) freigestellt und eventuell auch gedreht werden können? Oder kann man das gleiche Ziel auf anderem Wege erreichen? Hintergrund: Ich muss permanent viele verschiedene Bildausschnitte (Dreiecke, Rhomben, Trapeze) probieren/variierten, zum Teil auch mehrere in einem Bild. Die Vorgabe der Auflösung wäre nicht zwingend, denn man könnte das Bild schon vorher in der notwendigen Auflösung anlegen. Mit freundlichen Grüßen aus Elsterwerda, Frank Mehnert

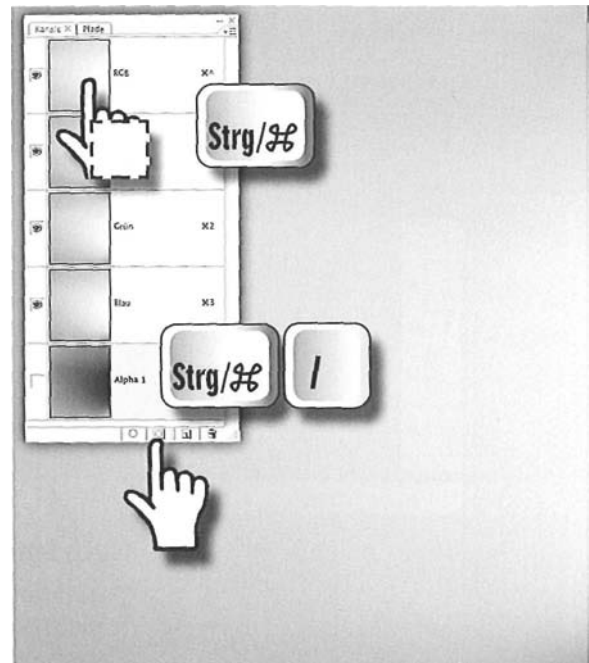
Antwort: Mit dem Auswahlwerkzeug direkt geht das nicht gut, wohl aber auf einem kleinen Umweg über Pfade, die sich ja leicht in Auswahlen umwandeln lassen. Aktivieren Sie per U-Taste das Form-Werkzeug und wählen Sie entweder ein Polygon (die Anzahl der Ecken können Sie festlegen) oder eine Form sowie links in der Optionenleiste „Pfade“. (Eigene Pfade lassen sich speichern über „Ebene > Neue Füllenebene > Vektor > Vektormaske > Alle ausblenden / Bearbeiten > Eigene Form festlegen“.) Polygone können Sie beim Aufziehen frei skalieren und drehen und per Leertaste verschieben; die Umschalttaste verhilft zu regelmäßigen Formen. Gegebenenfalls regulieren Sie Form, Größe und Position später über „Transformieren“ nach. Abschließend bestimmen Sie über das Icon der Pfadpalette „Pfad als Auswahl laden“.





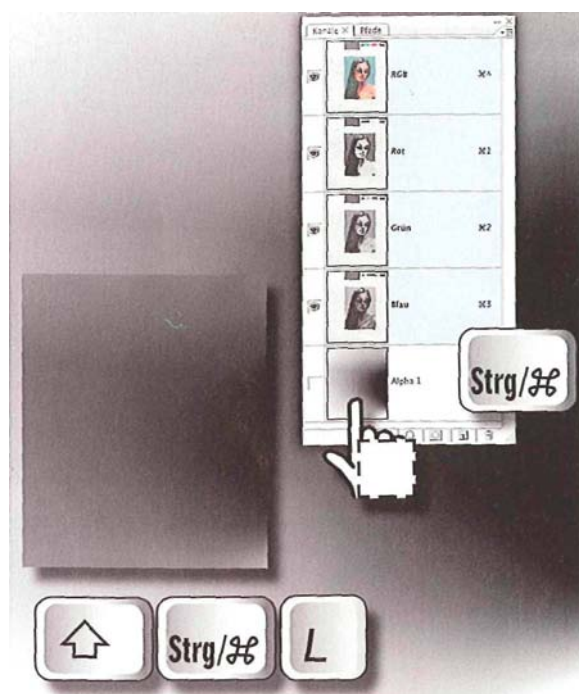
Ungleichmäßige Ausleuchtung

Frage: Ich mache für einen Galeristen Repros und habe oft Probleme mit ungleichmäßiger Ausleuchtung der Bildvorlagen. Während des Fotografierens ist das kaum zu sehen, erst im Nachhinein. Wie kann ich das in Photoshop am besten ausgleichen? Der Galerist macht das aus reinem Enthusiasmus und kann sich keinen professionellen Fotografen leisten. Können Sie mir zeigen, wie ich Bild und Hintergrund gleichmäßig weiß bekomme? Mit freundlichen Grüßen, Christoph Heek



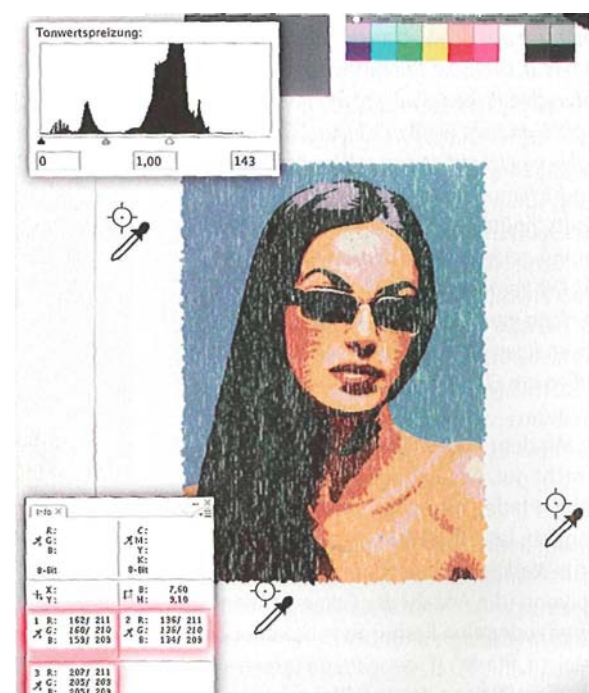
Hintergrund separat aufnehmen und bearbeiten

Antwort: Um das vorgeschlagene Verfahren nutzen zu können, müssen Sie immer mit derselben Kameraposition und Beleuchtung arbeiten. Nehmen Sie zunächst den leeren, weißen Hintergrund ohne Bild auf. Laden Sie die Luminanz des Bildes, indem Sie mit gedrückter Strg/Befehlstaste in der Kanälepalette auf den Kompositkanal klicken. Sichern Sie die Auswahl als Alphakanal. Heben Sie die Auswahl auf und invertieren Sie die Helligkeitswerte des neuen Kanals.



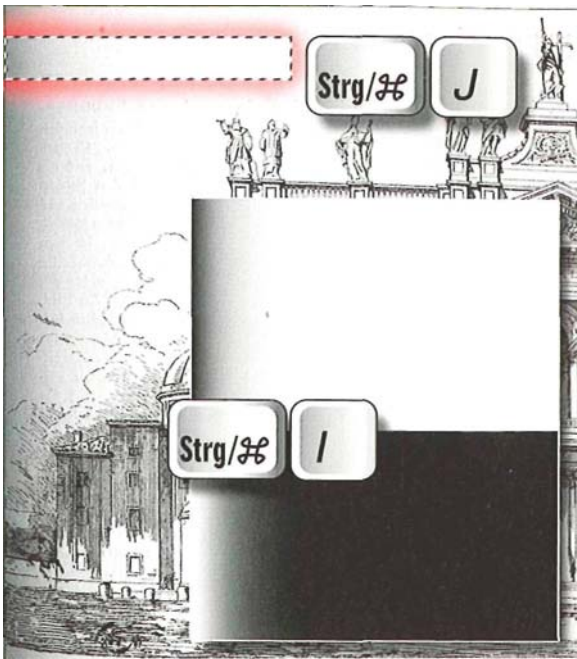
Tonwerte neu verteilen, Auswahl im Bild laden

Blieben Sie zunächst im Alphakanal (links) und nehmen Sie eine automatische Tonwertkorrektur vor. Dabei werden die hellsten vorhandenen Grauwerte weiß und die dunkelsten schwarz (Hintergrund). Kehren Sie zum Kompositkanal zurück und laden Sie dort diesen Alphakanal als Auswahl, indem Sie in der Kanälepalette mit gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Vorschaubild der entsprechenden Kanalzeile klicken. Nehmen Sie danach das „Farbaufnahme“-Werkzeug.



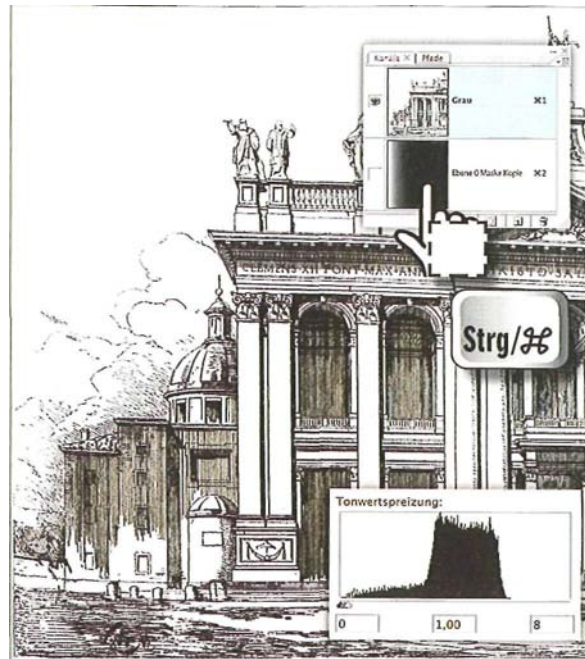
Tonwertkorrektur in der Auswahl

Setzen Sie damit Farbaufnahmepunkte an verschiedenen hellen Stellen des Papiers. Öffnen Sie „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurven“ und hellen Sie innerhalb der Auswahl auf (oben links). Die Infopalette zeigt Ihnen in der zweiten Spalte, wann die Werte der drei Aufnahmepunkte ungefähr übereinstimmen. Bewahren Sie den Alphakanal auf, dann können Sie ihn später immer wieder als Ausgangsbasis einer Aktion zur Korrektur verschiedener Bilder machen.



Bundabschattung beim Scannen aus Büchern

Frage: Ich muss häufig Abbildungen aus alten Büchern scannen. Dabei ist es praktisch fast unmöglich, die Bücher so stark auf die Glasplatte des Flachbettscanners zu drücken, dass zum Bund hin keine Abdunklungen entstehen. Kennen Sie ein Verfahren, mit dem sich das vermeiden lässt. Ich bedanke mich schon jetzt für Ihre Hilfe, Bernhard Prüfer



Antwort: Scannen Sie immer ein Stück unbedruckten Papiers mit (linkes Bild, oben links). Duplizieren Sie den Bereich auf eine neue Ebene und skalieren Sie ihn vertikal auf Bildhöhe, dann soften Sie die Ebene, führen eine automatische Tonwertkorrektur durch und invertieren. Die Ebene übertragen Sie in einen neuen Alphakanal, laden ihn als Auswahl und hellen das Bild innerhalb der Auswahl auf. Verzerrungen in Bundnähe (links unten) lassen sich übrigens ab CS3 meist gut mit „Transformieren > Verkrümmen“ beheben.

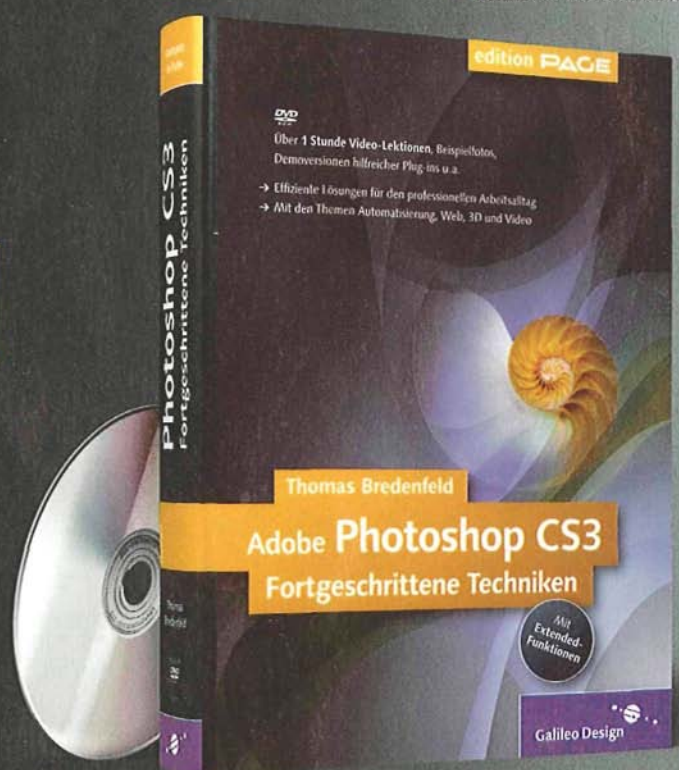
»Die richtige Lektüre für den, der anspruchsvolle Fragen beantwortet haben will. Dieses Buch geht in die Tiefe!«

Publisher

Professionelle Techniken

So werden Sie Photoshop-Profi!

Lesen Sie dieses Buch, wenn Sie effiziente Problemlösungen suchen, auf neue Ideen hoffen und auf dem neuesten Stand der (Photoshop-)Technik sein wollen. Themen sind u. a. Druckausgabe, 3D, Video, Camera Raw, HDR, Fotobearbeitung, Farbmanagement, Skripting. So werden Sie vom Fortgeschrittenen zum Photoshop-Profi!



765 S., 2008, komplett in Farbe, mit DVD, 59,90 €, ISBN 978-3-8362-1008-9 >> www.GalileoDesign.de/1416

Leseproben sowie weitere Bücher & Video-Trainings zur CS3 finden Sie auf unserer Website: >> www.GalileoDesign.de

Galileo Design
Know-how für Kreative.

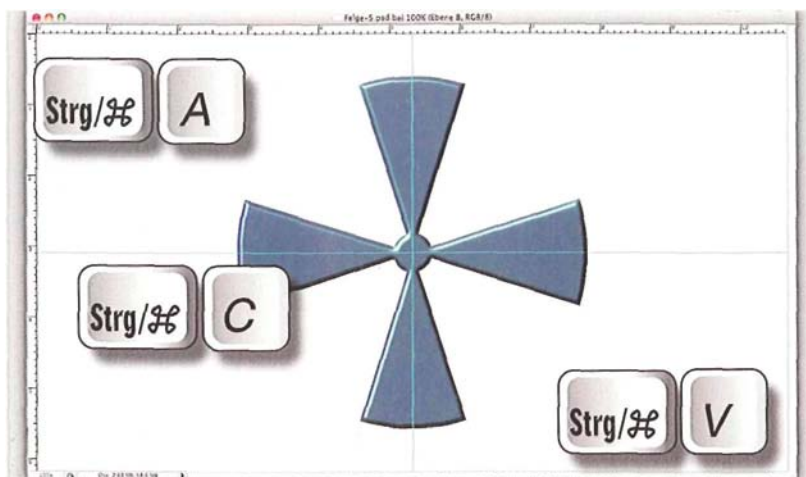
Ein Ding drehen

Bei der Darstellung rotierender Objekte hilft der „Radiale Weichzeichner“. Damit das Ergebnis glaubwürdig aussieht, sollten Sie allerdings einiges zusätzlich beachten. | **Doc Baumann**

Vor allem in der Autowerbung sieht man oft Fahrzeuge, bei denen sich die Bildbearbeiter viel Mühe gegeben haben, den Eindruck von Bewegung zu vermitteln. So recht gelingen will das aber mitunter nicht. Wir demonstrieren Ihnen hier zwei Verfahren, mit denen Sie Rotierendes überzeugender wiedergeben können. Bei realer - fotografisch festgehaltener - Verwischung wird das Objekt am Ende der Bewegung eingefroren, frühere Zustände innerhalb der gewählten Belichtungszeit erscheinen abgeschwächt. Die Filter „Bewegungsunschärfe“ und „Radialer Weichzeichner > Kreisförmig“ dagegen verschmieren die Pixel zwar in der Bewegungsrichtung, aber gleichmäßig nach beiden Seiten.

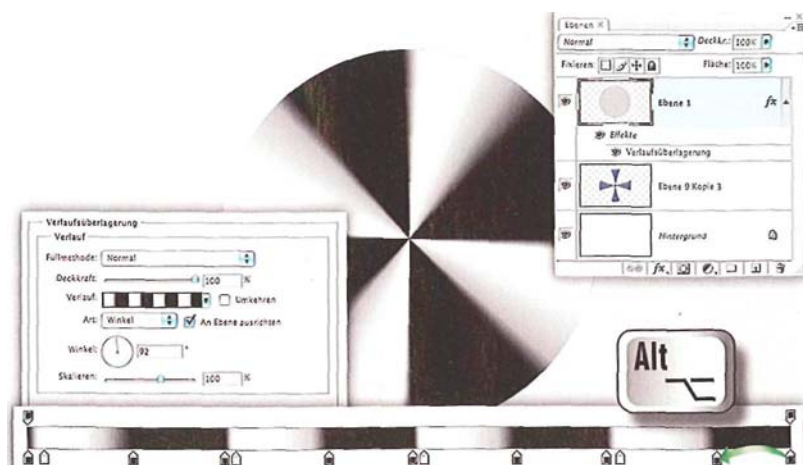
Hinzu kommt, dass die radiale Verwischung immer kreisförmig wirkt - dass aber ein sich drehendes Rad nur im Idealfall tatsächlich als idealer Kreis abgebildet wird. Meist erscheint es als Ellipse.

Das erste der beiden hier vorgestellten Verfahren sorgt dafür, dass sich ein Rad deutlich erkennbar in eine bestimmte Richtung dreht - die Bewegungsverwischung wird durch eine passende Maske so gesteuert, dass sie nur in der Gegenrichtung der Rotation eine schwache Spur hinterlässt. Mit dem zweiten Verfahren sorgen Sie dafür, dass sich elliptisch abgebildete Räder durch zweifaches Transformieren korrekt zentriert drehen. Ergänzend bekommen Sie in einem kleinen Exkurs noch ein paar Tipps, wie der strahlenförmige „Radiale Weichzeichner“ in solchen Fällen richtig eingesetzt und das Filterergebnis nachbearbeitet wird.



1 Speichen mit Achse in der Bildmitte

Für etliche der folgenden Arbeitsschritte ist es wichtig, das Objekt, welches bearbeitet werden soll, exakt in der Mitte der Arbeitsfläche zu positionieren. Dafür gibt es unterschiedliche Verfahren. Eines wäre, die Lineale einzublenden und jeweils in die Mitte des horizontalen und vertikalen Lineals eine Hilfslinie zu ziehen; die beiden kreuzen sich dann in der Mitte. Beim Aufrufen des Transformationsrahmens (Strg/Befehlstaste-T) wird das Auswahlzentrum angezeigt und kann direkt darüber positioniert werden. Einfacher und schneller geht es so: Alles auswählen, ausschneiden, wieder einsetzen - die Form landet so genau in der Bildmitte.

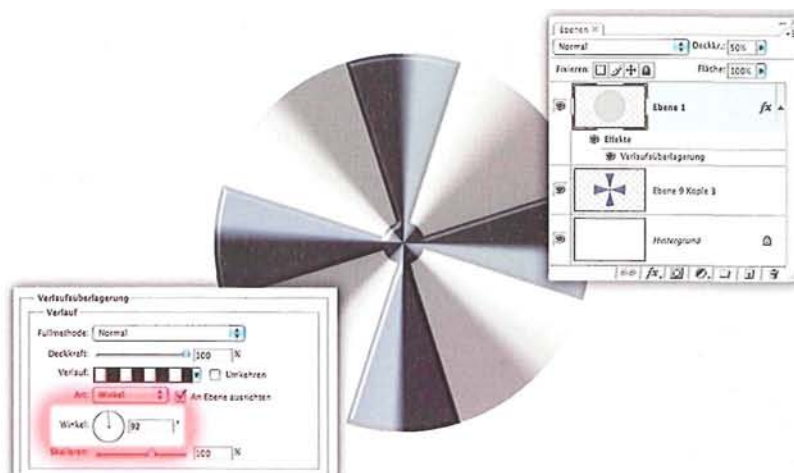


2 Winkel-Verlauf

Auch für den nächsten Schritt gibt es mehrere Lösungen. Ich bin zunächst so vorgegangen: Neue Ebene einrichten, Kreisauswahl aufziehen, mit Pixeln füllen, mittig platzieren. Dann rufen Sie für die Ebene den Ebeneneffekt „Verlaufsüberlagerung > Winkel“ auf. Doppelklicken auf den kleinen Verlaufs balken öffnet „Verläufe bearbeiten“; dort richten Sie den Verlaufs balken unten ein. Unser Rad hat vier Speichen, also brauchen wir vier Segmente mit weichen Weiß-Schwarz-Verläufen und härteren Schwarz-Weiß-Nachbarnzonen. 100% geteilt durch vier ergibt 25%: Diesen Abstand haben die Hauptmarkierungen, die sich mit gedrückter Alt-Taste duplizieren lassen.

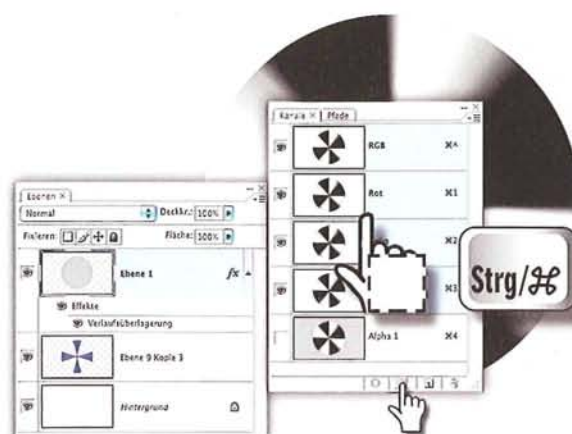
3 Drehen unter Sichtkontrolle

Die Alternative wäre eine überlagernde Einstellungsebene vom Typ „Verlauf“, ansonsten entsprechen die Werte denen aus Abbildung 2. In beiden Fällen liegt das Drehwinkelzentrum in der Bildmitte (sofern Sie es beim Einrichten nicht manuell verschieben). Setzen Sie die Ebene - egal wie sie zustande gekommen ist - auf halbierte Deckkraft. Nun sehen Sie direkt, ob der Winkel stimmt und ob die Übergangsbereiche etwa so liegen, wie Sie sich das wünschen. Diese Ansicht können Sie sofort beim Anlegen des Verlaufs wählen und so auch die Farbmarkierungen des Verlaufsbalkens sowie die sich ergebenden Übergangszonen nach Sicht setzen.



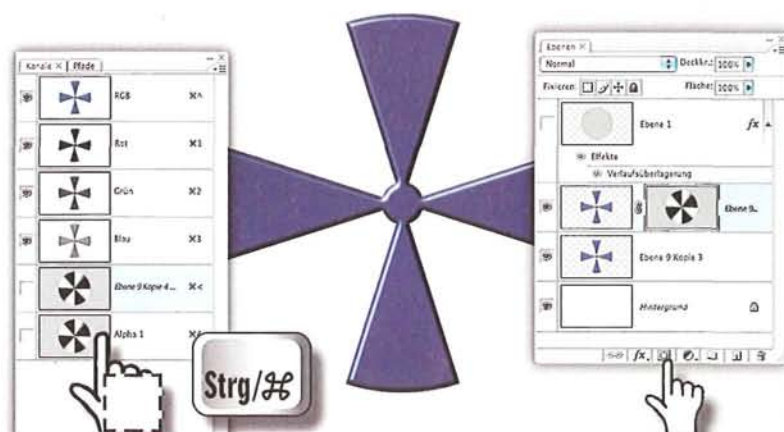
4 Luminanzmaske anlegen

Der nächste Schritt ist unabhängig davon, wie Sie den Verlauf angelegt haben - so oder so blendeten Sie die oberste Ebene wieder mit der vollen Deckkraft von 100 % ein und klicken dann mit gedrückter Strg-/Befehlstaste in der Kanälepalette auf das Icon der ersten Zeile, des Kompositmodus. Dadurch wird die Helligkeit der sichtbaren Pixel anteilig als Auswahl geladen. Diese Auswahl sichern Sie danach vorsichtshalber in einem neuen Alphakanal, indem Sie am Fuß der Kanälepalette auf das Symbol für „Auswahl als Kanal speichern“ klicken.



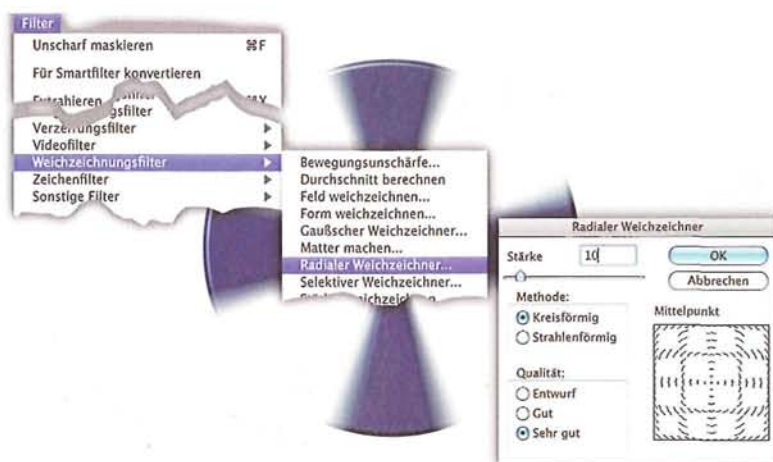
5 Ebenenmaske erstellen

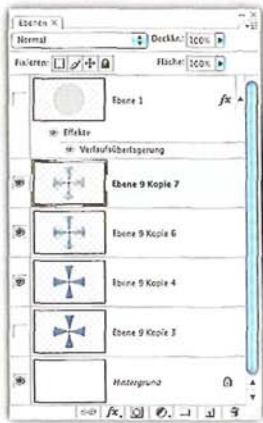
Duplizieren Sie die Ebene mit den Speichern (Strg-/Befehlstaste-J). Mit der noch immer aktiven Auswahl klicken Sie anschließend am Fuß der Ebenenpalette auf das Symbol für „Ebenenmaske hinzufügen“. Ist die Auswahl aus irgendwelchen Gründen nicht mehr aktiv, laden Sie sie erneut, indem Sie in der Kanälepalette mit zusätzlich gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Icon des soeben angelegten Alphakanals klicken. Selbstverständlich können Sie für alle diese Eingriffe auch die von Photoshop bereitgestellten Menü- oder Kontextmenübefehle verwenden. Zunächst ändert sich am Anblick des Bildes nichts.



6 Radialen Weichzeichner einsetzen

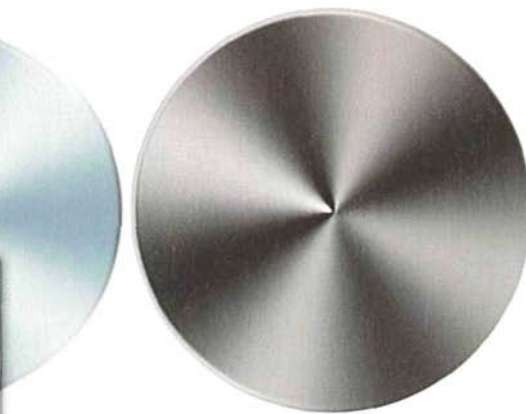
Zu guten Ergebnissen gelangen Sie, wenn Sie die untere Speicher-Ebene zunächst nur leicht mit dem Weichzeichnungsfilter, Radialer Weichzeichner > Kreisförmig > Sehr gut" bearbeiten (Stärke etwa 3). Auch hier ist es wichtig, dass sich das zu bearbeitende Objekt genau mittig im Bild befindet. Verschieben Sie auf keinen Fall den „Mittelpunkt“ in dem kleinen Fenster unten rechts - mir jedenfalls ist kein Befehl bekannt (außer Programm schließen und neu öffnen), um diesen Mittelpunkt erneut zu zentrieren. Duplikatebenen des Objekts filtern Sie mit höherer Stärke. Bewahren Sie vorsichtshalber immer eine Ebene mit einer nicht weichgezeichneten Version auf.





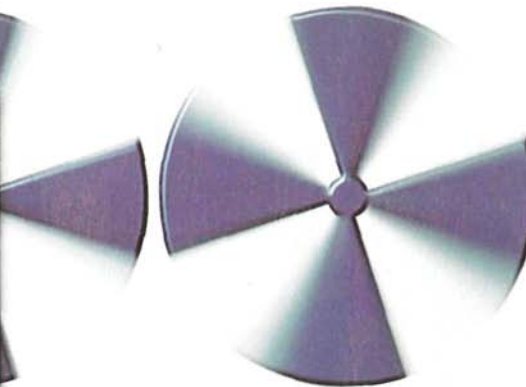
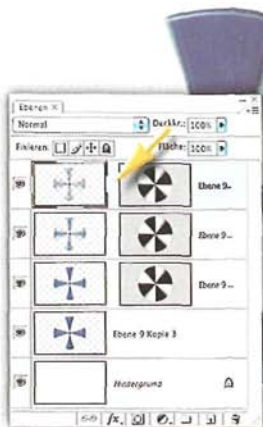
7 Radialer Weichzeichner ohne Maske

Schauen wir uns zunächst an, wie das Speichenrad aussieht, wenn es in der üblichen Weise digital in Drehung versetzt wird. Wie soeben beschrieben, befindet sich über der Hintergrundebene die ausgeblendete Originalversion des Rades, darüber ein Duplikat, das nur leicht weichgezeichnet wurde. Da Ebenen mit einer hohen Verwischungsstärke nur eine geringe Deckkraft haben, empfiehlt sich auch hier deren Duplizieren, gegebenenfalls mit anschließender Deckkraftregelung (vergleiche DOCMA 22, Seite 76). Weiter oben liegende Ebenen können Sie mit höheren „Stärke“-Werten filtern. In der Kombination ergibt sich eine recht brauchbare Rotationsdarstellung.



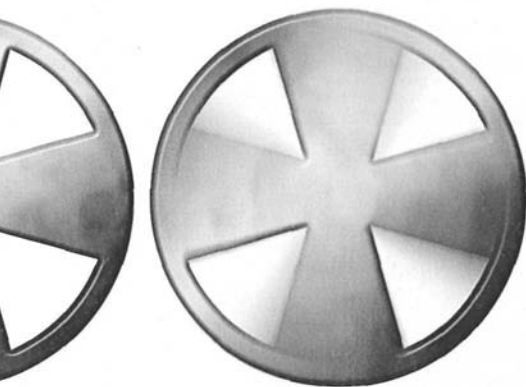
8 Filterwirkung mit Verkettung

Die zuvor angelegte Ebenenmaske (Abbildung 5) soll dazu dienen, die Drehbewegung nicht einfach kreisförmig zu verwischen, sondern auf die Bewegungsrichtung (in unseren Beispielen gegen den Uhrzeigersinn) zu beschränken. Dazu ist es allerdings wichtig, dass Sie das Verkettungssymbol in der aktiven Zeile der Ebenenpalette zwischen dem Icon des Bildes und dem seiner Ebenenmaske entfernen. In dieser Abbildung ist die Verkettung noch vorhanden - das Resultat ist, dass die Filteranwendung nicht nur die Pixel des Bildes kreisförmig verwischt, sondern ebenso die der Maske (rechts), die damit nicht mehr ihrer eigentlichen Aufgabe gerecht werden kann.



9 Deaktivierte Verkettung der Maske

Klicken Sie also vor Auslösen des Filterbefehls unbedingt auf das Verkettungssymbol zwischen den beiden Icons, um es zu entfernen (gelber Pfeil). Wenden Sie den „Radialen Weichzeichner“ nun auf die Bildpixel an, so bleibt die Ebenenmaske davon unberührt. So wie das Duplizieren einer Filterbearbeiteten Ebene deren (gemeinsame) Deckkraft erhöht, setzen Sie bei Bedarf, und um die beabsichtigte Wirkung zu erzielen, die Deckkraft einzelner Ebenen herab (links), und um die Verdoppeln einer Ebene (Strg+V/Befehlstaste-J) die zugewiesene Ebenenmaske immer automatisch mitkopiert wird, ändert sich an der Rotationsrichtungsmaskierung selbst dadurch nichts.



10 Einfache Form drehen

Die bisher als Beispiel verwendeten blauen Speichen waren eine einfache Formvorgabe, die nur Grundzüge mit realen rotierenden Objekten aus der Bildbearbeitungspraxis gemeinsam hat. Etwas schwieriger wird die Situation bereits, wenn die Speichen außen an einen Radkranz stoßen. Je detaillierter die Ausgangsform ist, um so aufwendiger wird die Nachbearbeitung. So kann bei nur zwei Speichen die Verwischungszone der einen fast 180 Grad betragen, ohne die andere zu beeinträchtigen. Die Verwischung des Radkranzes wiederum sollte in der Regel nicht maskiert werden; in diesem Bereich muss gegebenenfalls die Ebenenmaske retuschiert werden.

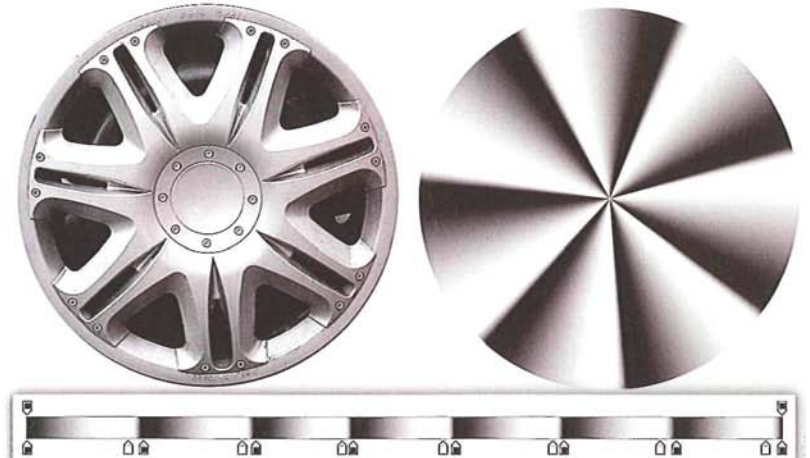
11 Detailliertere Form drehen

Das beschriebene Problem lässt sich illustrieren, indem wir der in der vorausgehenden Abbildung verwendeten Felge weitere Details in Form von Aussparungen und Bohrlöchern hinzufügen (links). Besonders die kleinen Löcher reagieren empfindlich auf die unterschiedlich starken Ausblendungszonen der zugewiesenen Ebenenmaske (rechts); zum Teil bleiben sie sichtbar, zum Teil werden sie mit den Pixeln der Bewegungsunschärfe zugeschmiert. Beim Beispiel unten ist das weniger der Fall. Hier wurde die Ebenenmaske sowohl im Bereich des Radkranzes wie in Achsenhöhe stark weichgezeichnet, das Ergebnis ist daher visuell glaubwürdiger.



12 Siebenstrahlige Felge

Wie bereits erwähnt, führt eine größere Anzahl von Speichen zu mehr Aufwand. Zunächst müssen Sie die Strecke des Verlaufsbalkens unter „Verläufe bearbeiten“ nun durch sieben Segmente unterteilen. Da seine Breite 100% entspricht, macht das jeweils 14,29 %, wobei die numerische Eingabe keine Kommastellen berücksichtigt. Wie in Abbildung 3 erläutert, richten Sie die Markierungen und den Winkel des Verlaufs bei abgeschwächter Deckkraft der Ebene nach Sichtkontrolle ein. Dabei müssen nicht nur die Abstände zwischen den Segmenten stimmen, sondern auch die Breiten der Übergangszonen, wie der Vergleich mit dem Balken aus Abbildung 2 zeigt.



13 Verwischungsunterschiede

An der echten Felge lässt sich der Unterschied zwischen der üblichen Anwendung des „Radialen Weichzeichners“ und der ebenenmaskierten Version gut ablesen. In Abbildung 12 sehen Sie das Ausgangsfoto - achten Sie dabei immer auf eine möglichst frontale Aufnahme, dazu gleich mehr -, nebenstehend links die mit dem Filter in gewohnter Weise vorgenommene radiale Verwischung. Rechts steht das maskierte Ergebnis; die Rotation gegen den Uhrzeigersinn ist klar zu erkennen: Die Speichen sind in der Bewegungsrichtung vergleichsweise scharf konturiert, gegen die Bewegungsrichtung verwischt.

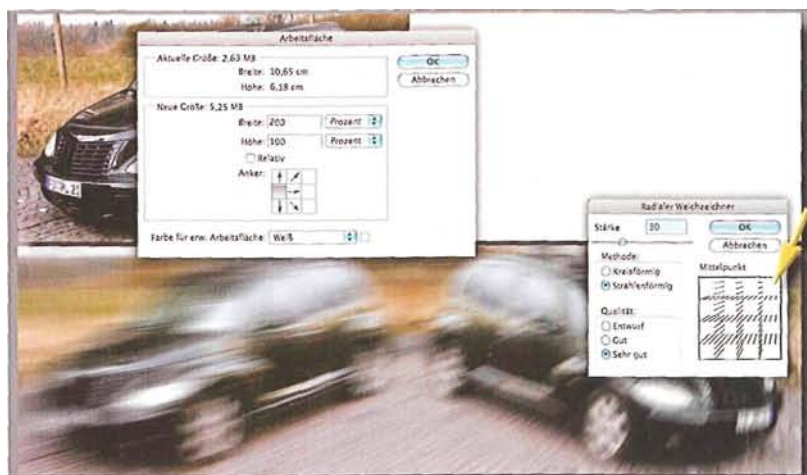


Exkurs: Hintergrundbehandlung

Auto-Montage mit Hintergrund

Bei Bildbearbeitungsbeispielen zur Darstellung fahrender Autos entdeckt man oft nicht nur unbefriedigende Drehbewegungen, sondern auch Mängel der linearen Bewegungsverwischung. Ein Grund dafür ist das Ignorieren der Perspektive, ein anderer unterbliebene Retuschen entlang der Ränder, sofern das Fahrzeug nicht komplett freigestellt und in eine neue Szene übertragen wurde. Dieser Wagen wurde am Straßenrand fotografiert (unten rechts); um ihn vor einen Landschaftshintergrund zu setzen, wurde nicht nur dieser ausgetauscht, sondern auch unpassende Reflexionen in den Scheiben überlagert.





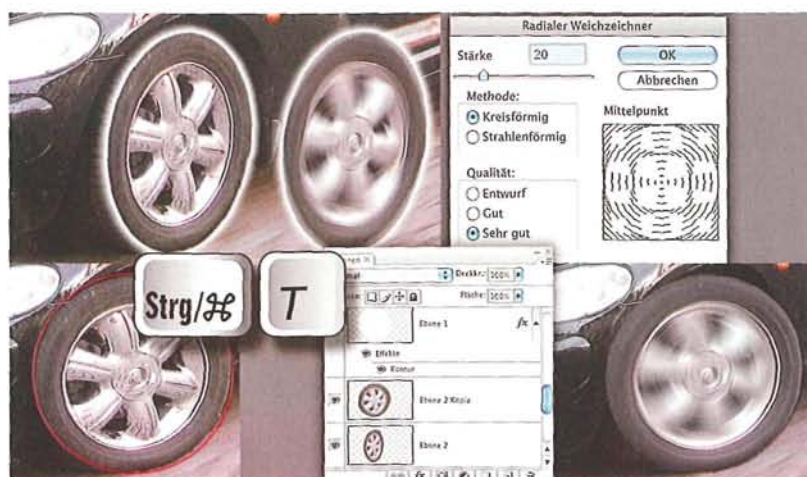
Arbeitsfläche vergrößern, verwischen

Wird der fotografische Effekt des Mitziehens der Kamera in der Bewegungsrichtung des Fahrzeugs simuliert, so stößt man oft auf eine falsche Verwendung des Filters „Bewegungsunschärfe“. Dessen parallele Verwischung ist nur bei einer Bewegung im rechten Winkel zur Blickachse angebracht. Ansonsten gehen Sie folgendermaßen vor: Vergrößern Sie die Arbeitsfläche entgegen der Bewegungsrichtung seitlich und nach oben (oben). Füllen Sie den erweiterten Bereich passend, hier wurde das Bild einfach gespiegelt. Öffnen Sie „Radialer Weichzeichner > Strahlenförmig“ und positionieren Sie in dem kleinen Fenster das Zentrum in Übereinstimmung mit der Bildperspektive.



Retusche der Verschmierungen

Auch dieser Fehler ist oft zu beobachten: Zwar wird das Auto sauber ausgewählt und vor Anwendung des strahlenförmigen „Radialen Weichzeichners“ auf eine neue Ebene dupliziert, die Verschmierungsartefakte entlang der Objektkonturen im Hintergrund bleiben aber sichtbar (links). Dagegen gibt es zwei Mittel: Kopieren Sie mit dem Stempel vor der Verwischung Hintergrundbereiche in den Bereich des Fahrzeugs, und zwar in ausreichender Breite entlang der Kontur. Die weniger gute Alternative: Wählen Sie eine passende Pinselspitze und retuschieren Sie den Randbereich auf der Hintergrundebene mit dem Wischfinger-Werkzeug (rechts).



14 Transformieren und filtern

Da der Wagen nicht parallel zur Bildebene fährt, sondern schräg, ist vor der Anwendung des „Radialen Weichzeichners > Kreisförmig“ auf die Räder noch etwas unbedingt zu beachten: Dieser Filter wirkt immer kreisförmig (anders als etwa „Strudel“, der auch in einer elliptischen Auswahl funktioniert). Sie können also nach dem Freistellen eines Reifens (oben links) nicht einfach den Filter darauf anwenden (oben Mitte). Erzeugen Sie auf einer neuen Ebene zur Orientierung einen Kreis und verzerren Sie dann das freigestellte Rad so, dass es möglichst genau in diesen Kreis passt (unten links). Erst danach wenden Sie den „Radialen Weichzeichner“ an (unten rechts).

15 Fahrendes Auto

Danach reduzieren Sie vorübergehend die Deckkraft der Ebene und passen das kreisförmige Rad wieder der ursprünglichen Form an, die Sie auf der Ebene darunter erkennen. Die sichtbare Lauffläche des Reifens müssen Sie gesondert filtern und anpassen. Danach sorgen Sie mit einer Ebenenmaske dafür, dass das rotierende Rad wieder in die Aussparung des Kotflügels passt. Ein weiterer Eingriff betrifft den Schatten unter dem Wagen, der durch die Bewegungsverwischung stark abgeschwächt wird. In der Abbildung „Retusche der Verschmierungen“ liegt er als neu angelegte, multiplizierende Ebene zwischen dem freigestelltem Auto und dem Straßenhintergrund.



Tipps & Tricks zu Illustrator CS3

Sharon Steuer ist seit 1994 die Autorin der Illustrator Wowl-Bücher. Den neuesten Band aus dieser Serie, das Illustrator CS3 Wowl-Buch, schrieb sie zusammen mit einem Team aus Künstlern, Grafikern und Fachautoren. Wir stellen Ihnen in DOCMA auszugsweise einige Tipps, Tricks und Techniken aus diesem Buch vor. Eine Rezension des Buches finden Sie auf Seite 109.



ONE WAVE YOGA

Jolynne Roorda

Logos interaktiv abpausen

Die interaktiv abpausen"-Voreinstellung „Einfarbiges Logo“ kann für die Rekonstruktion von Vektorlogos aus Rasterbildern sehr gut geeignet sein. Die Grafikerin Jolynne Roorda nutzte diese Technik, um ein altes Logo zu überarbeiten. Zwar verfügte sie bereits über die Vektorversion dieses Logos; es war jedoch mehrfach überarbeitet worden und sie wollte eine Version mit sauberem Aufbau produzieren. Sie beschloss, dass sie mit der Rasterung und interaktiven Abpausung der momentanen Logoversion am schnellsten zu präziseren Pfaden kommen würde.

Zunächst öffnete Roorda die Datei mit dem Logo und duplizierte die Ebene mit der Illustration. Sie wählte das Logo aus und rasterte es in einer ausreichend hohen Auflösung, so dass sich glatte Kurven ergaben. Dann wählte sie über die Dropdown-Liste im Bedienfeld „Steuerung“ die Vorgabe „Einfarbiges Logo“ aus. Diese Vorgabe paust das Original exakt ab, ignoriert aber weiße Flächen, so dass der Hintergrund transparent wird. Im vorliegenden Schwarz-weiß-Logo wird Weiß als Teil der Abpausung belassen. Die [Standard]-Vorgabe arbeitet mit einem niedrigeren Schwellenwert und paust die Vorlage ungenauer durch.

Die Standardeinstellungen für die Vorgabe „Einfarbiges Logo“ können Sie ändern, indem Sie auf die Schaltfläche „Dialogfenster Abpausoptionen“ klicken, das Kontrollkästchen „Vorschau“ aktivieren und die Einstellungen anpassen. Nachdem Roorda das Logo abgepaust hatte, wandelte sie die Abpausung mit der Schaltfläche „Umwandeln“ im Bedienfeld „Steuerung“ in normale Pfade zurück. Sie wusste, dass das Logo in vielen verschiedenen Situationen benötigt würde, und deshalb sollte es problemlos möglich sein, die Datei auch mit älterer Software zu öffnen oder zu drucken. Sie wählte dann den schwarz gefüllten Bereich aus und färbte ihn mit dem Türkis des Unternehmens.



Die erste Version des Logos, die schon lange durch spätere Versionen ersetzt wurde.



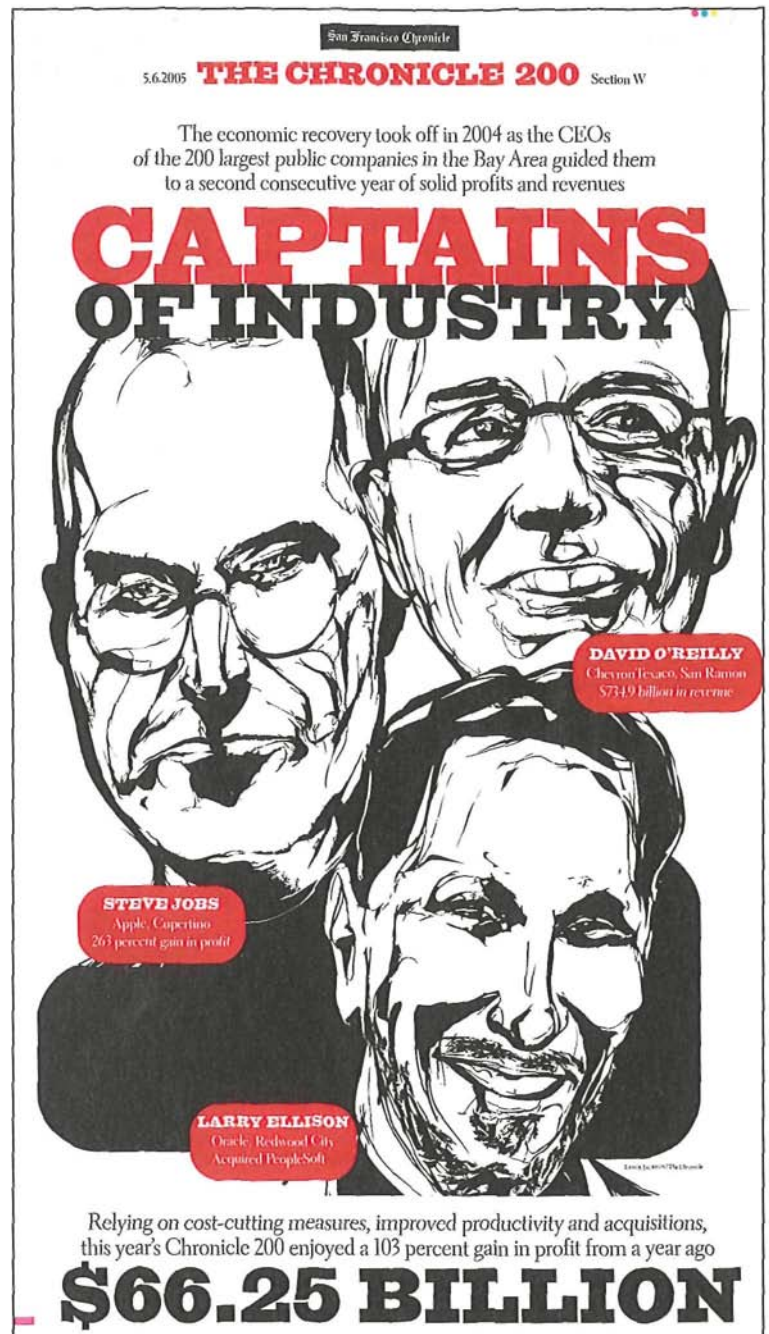
Die ungenauen Pfade sollten vereinfacht werden, um zukünftige Modifikationen zu erleichtern.



Wählen Sie im Bedienfeld „Steuerung“ die Vorgabe „Einfarbiges Logo“.



Die schwarzen Pfade wurden markiert; zuvor wurde die Schaltfläche „Umwandeln“ im Bedienfeld „Steuerung“ betätigt.



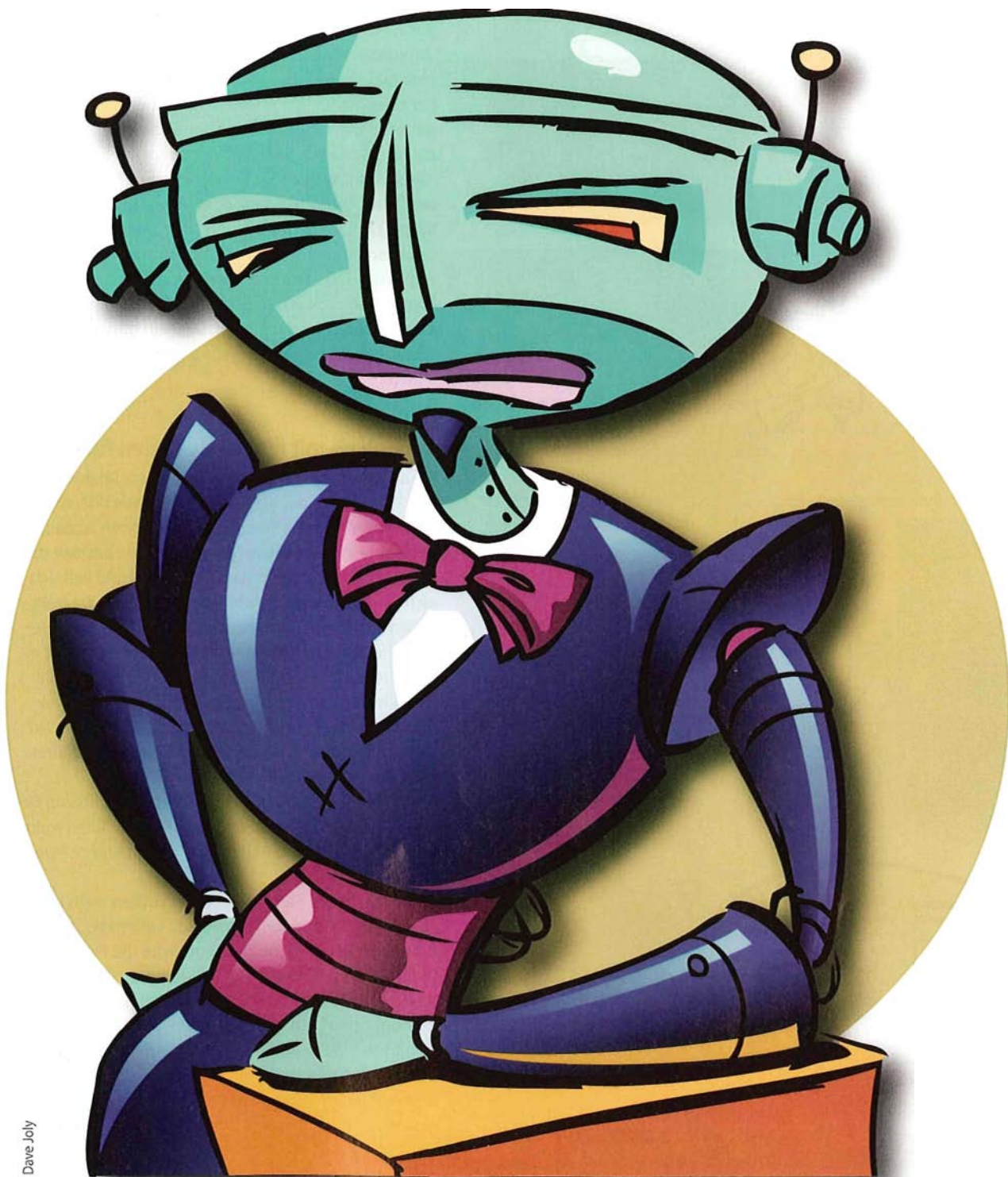
Lance Jackson

Porträts mit „Interaktiv abpausen“

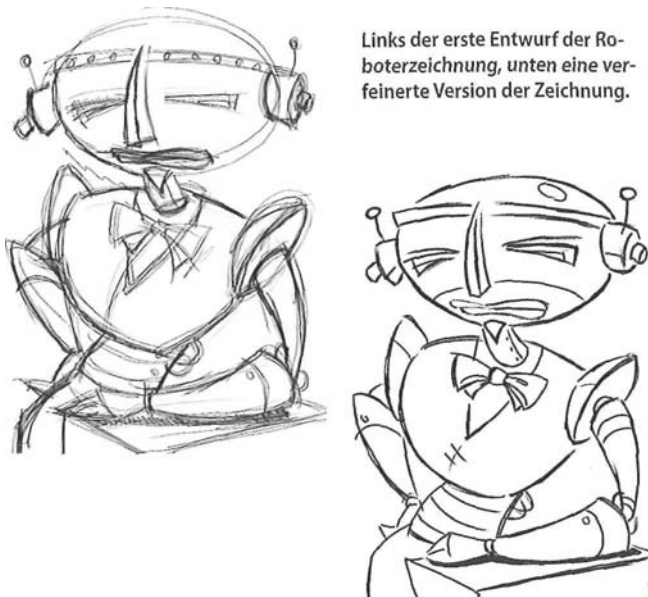
Der Illustrator Lance Jackson erzeugte diese Porträts für einen Sonderbereich des San Francisco Chronicle über besonders bekannte Geschäftsführer. Jackson fertigte zuerst Bleistiftzeichnungen der Direktoren auf Papier an. Er scannte diese Zeichnungen, speicherte sie im JPEG-Format und wandte in Illustrator die Funktion „interaktiv abpausen“ auf die Bilder an. Er passte die „interaktiv abpausen“-Einstellungen wie den Schwellenwert an, damit er bei jeder Zeichnung exakt den gewünschten Tonwertbereich erhielt. Jackson wandelte die abgepausten Ergebnisse um, um die Pfade bearbeiten und ihnen bei Bedarf zusätzliche Füllungen zuweisen zu können.

Zeichnungen einfärben

Der amerikanische Zeichner Dave Joly zeichnete diesen Roboter als Visualisierungsübung für ein Animationsprojekt. Joly fertigte zunächst von Hand eine grobe Zeichnung an. Er stellte dann fest, dass die neuen Funktionen „interaktiv abpausen“ und „interaktiv malen“ eine beträchtliche Abkürzung zwischen seiner Zeichnung und einer ausgefeilten Illustrator-Grafik darstellten. | **Sharon Steuer**



Dave Joly



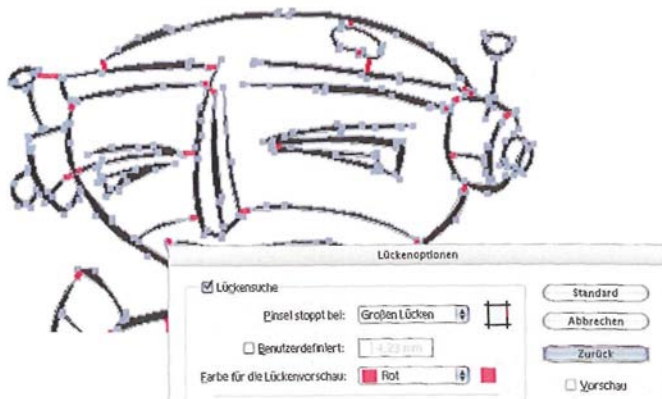
Links der erste Entwurf der Roboterzeichnung, unten eine verfeinerte Version der Zeichnung.

Bild Eingebettet final bearbeitet Interaktiv abpausen

Bildoptionen im Bedienfeld „Steuerung“ (oben) für ein markiertes Bild (links); das Bild nach Anklicken der Schaltfläche „Interaktiv abpausen“ (rechts).



Ein Klick mit dem „Interaktiv malen“-Werkzeug auf das Gesicht des Roboters ohne Lückensuche (links) und nach der Suche nach großen Lücken (rechts).



Das Dialogfenster „Lückenoptionen“ und die bei aktiviertem Kontrollkästchen „Vorschau“ in der Zeichenfläche rot markierten Lücken.

1 Roboterskizze zeichnen

Joly zeichnete den Roboter in Corel Painter mit den natürlichen Medien. Dann entfernte er überflüssige Details und verstärkte die Linien, damit das Bild später leichter abpausbar würde. Als er fertig war, speicherte er das Bild als Photoshop-Datei.

2 Interaktiv abpausen

In Illustrator können Sie mit „Datei > Öffnen“ ein Photoshop-Bild als neues Dokument öffnen. Alternativ fügen Sie das Bild mit „Datei > Platzieren“ in ein vorhandenes Illustrator-Dokument ein. Wählen Sie das Bild auf der Arbeitsfläche aus und klicken Sie im Bedienfeld „Steuerung“ auf die Schaltfläche „Interaktiv abpausen“. Mit der Funktion „Interaktiv abpausen“ pausen Sie das Bild nicht einfach ab; Sie erzeugen vielmehr auch ein „Interaktiv abpausen“-Objekt, das sowohl aus dem Originalbild als auch der Abpausung besteht. Anders als bei einer manuellen Abpausung können Sie die Abpausoptionen anpassen und damit die Ergebnisse auch nachträglich noch jederzeit verändern. Im Bedienfeld „Steuerung“ wählen Sie aus dem Popup-Menü „Vorgaben“ eine Abpausvorgabe oder öffnen mit der Schaltfläche „Optionen“ das Dialogfenster „Abpausoptionen“. In diesem finden Sie mehr Optionen zum interaktiven Abpausen. Die Standard-Abpausvorgabe erzeugt hochkontrastige Schwarzweißstrichgrafiken, die sich für das interaktive Malen gut eignen. Deshalb musste Joly für dieses Projekt keine „Interaktiv abpausen“-Optionen ändern.

3 Bereiche mit Interaktiv malen füllen

Bei ausgewählter Abpausung klickte Joly im Bedienfeld „Steuerung“ auf die Schaltfläche „Interaktiv malen“ und konvertierte sie von einem interaktiven Abpausobjekt in eine interaktive Malgruppe. Nun enthielt das Objekt zwar nicht mehr das Originalbild und ließ sich nicht mehr erneut abpausen; aber es erhielt „Interaktiv malen“-Attribute: Joly konnte alle umschlossenen Bereiche in der interaktiven Malgruppe füllen und mit einer Kontur versehen, ohne dass er einen Pfad für die Flächen zeichnen musste. Joly aktivierte das „Interaktiv malen“-Werkzeug und wählte aus dem Bedienfeld „Steuerung“ eine Flächenfarbe. Er bewegte das „Interaktiv malen“-Werkzeug über einen Bereich und erhielt eine rote Kontur, die einen interaktiv füllbaren Bereich signalisierte. Wenn er diesen Bereich füllen wollte, klickte er ihn an. Alternativ zog er über mehrere Bereiche, um sie zu füllen.

Zunächst lief die Farbe wegen der Lücken zwischen den handgezeichneten schwarzen Linien dafür in die umgebenden Bereiche. Joly entfernte die Farbe mit „Bearbeiten > Rückgängig“ wieder und klickte dann im Bedienfeld „Steuerung“ auf die Schaltfläche „Lückenoptionen“, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen. Hier bestimmen Sie über das Popup-Menü „Pinsel stoppt bei“ oder das Kontrollkästchen „Benutzerdefiniert“ die Größe der Lücke, die automatisch geschlossen werden soll. Bei aktiviertem Kontrollkästchen „Vorschau“ signalisieren rote Punkte auf der Zeichenfläche die gefundenen Lücken. Bei diesem Projekt stellte Joly fest, dass die Einstellung „Große Lücken“ gut funktionierte.

4 Die Zeichnung fertigstellen

Joly färbte den Rest der Zeichnung mit dem „interaktiv malen“-Werkzeug ein, wobei er das Flächenfarbfeld bei Bedarf änderte und auf die gewünschten „interaktiv malen“-Bereiche klickte oder darüberzog. Joly zeichnete auch zusätzliche Pfade für weitere Details, Glanzlichter und Schattierungen.

Einige Bereiche, wie die Hüfte links unten in der Illustration, wiesen Lücken auf, die zu groß für die Einstellungen der automatischen Lückensuche waren. Joly zeichnete für diese Bereiche neue Pfade. Er erzeugte diese Pfade außerhalb des interaktiven Malobjekts und füllte sie unter Verwendung der traditionellen Methode: Er wählte die einzelnen Pfade mit dem „Auswahl“-Werkzeug aus und klickte dann das entsprechende Farbfeld an. Sie können Pfade auch durch den Wechsel in den Gruppenisolationsmodus einer vorhandenen interaktiven Malgruppe hinzufügen. Bei ausgewählter interaktiver Malgruppe klicken Sie dazu im Bedienfeld „Steuerung“ auf das Symbol „Ausgewählte Gruppe isolieren“. Der Rahmen der interaktiven Malgruppe wird daraufhin grau. Wenn sich eine interaktive Malgruppe im Isolationsmodus befindet, wird ein neu gezeichneter Pfad zur vorhandenen interaktiven Malgruppe hinzugefügt und kann dann mit dem „Interaktiv malen“-Werkzeug gefüllt werden. Verlassen Sie den Gruppenisolationsmodus mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche.



Joly zeichnete zusätzliche Details als Pfade über dem interaktiven Malobjekt. Die Füllungen des interaktiven Malobjekts wurden hier zur Verdeutlichung entfernt.



Sehr große Lücke in der linken unteren Ecke (oben) und der blaue gefüllte Pfad, den Joly zeichnete (unten)



Der Begrenzungsrahmen der interaktiven Malgruppe bei deaktiviertem (oben links) und aktiviertem Isolationsmodus (oben rechts). Der Modus wird über die Schaltfläche „Ausgewählte Gruppe isolieren“ (markiert) im Bedienfeld „Steuerung“ (unten) festgelegt.



Interaktive
Malgruppe



Umw.



Fläche und Kontur mit dem „Interaktiv malen“-Werkzeug bestimmen

Sie können bestimmen, ob das „interaktiv malen“-Werkzeug Flächen oder Konturen färbt. Im Bedienfeld „Werkzeuge“ öffnen Sie das Dialogfenster „Optionen“ für „Interaktiv-malen“-Werkzeug mit einem Doppelklick auf das „interaktiv malen“-Werkzeug und aktivieren oder deaktivieren die Kontrollkästchen „Pinselbereiche“ und „Pinselstärken“. Wenn nur ein Kontrollkästchen aktiviert ist, kehren Sie mit gedrückter Umschalt-Taste die Funktionsweise des Werkzeugs vorübergehend um. Standardmäßig färben Sie beispielsweise mit einem Klick Flächen und mit einem Klick bei gedrückter Umschalt-Taste Konturen. Wenn beide Kontrollkästchen aktiviert sind, färbt das „interaktiv malen“-Werkzeug automatisch die Kontur oder Fläche, je nachdem, wie nahe sich das Werkzeug an einer Kontur befindet.



Ausgangsfotos: stock.xchng/iofoto.com (Porträt), Monika Gause (Piccadilly Circus)

Pixel in Pfade umwandeln

Sie wollen ein kleines Bild stark vergrößern? Dann gilt Vektorisieren als Lösung Nummer 1.

Allerdings eignet sich die automatische Vektorisierung nur bedingt. Welche Stellschrauben Sie drehen müssen, um mit Illustrator sehenswerte Ergebnisse zu erhalten, verrät **Monika Gause**.

Lange Zeit war **Illustrator** nicht gerade üppig ausgestattet, wenn es um automatische Vektorisierung ging. Abhilfe schaffte die Funktion „Interaktiv abpausen“ in der Version CS2. Mit dieser Autotrace-Funktion erreichen Sie unter den richtigen Bedingungen sehr gute Ergebnisse. Hierfür eignen sich vor allem Motive ohne Verläufe, mit gut abgegrenzten Motivkanten und einer eingeschränkten Farbpalette (vektoriert werden höchstens 256 Farbstufen). Mit anderen Worten: Zeichnungen und Grafiken - von Comic bis CAD. Dabei lässt sich manches Foto erstaunlich gut umsetzen, dagegen kommen andere nur als Basis für eine Verfremdung in Richtung Pop-Art in Betracht. Gerade Porträts sind aufgrund der Begrenzung auf 256 Farbtöne problematische Motive für eine automatische Vektorisierung, da sich die subtilen Übergänge der Hauttöne nur schwer wiedergeben lassen.

Interaktiv abgepauste Bilder sind nicht sofort Vektorpfade, sondern zunächst eine eigene Objektart: sogenannte „Abpausobjekte“. Solange sie nicht umgewandelt werden, behalten sie die Verbindung zum Originalbild. Wird dieses aktualisiert, verändert sich die Abpausung entsprechend. Dadurch ist es möglich, die Abpausereinstellungen auch im Nachhinein noch zu editieren.

„Interaktiv abpausen“ arbeitet in zwei Schritten: Zuerst wird das Pixelbild gemäß den Einstellungen aufbereitet, z.B. mit „Weichzeichnen“ oder Veränderung der „Farbtiefe“ sowie der „Bildauflösung“. Anschließend erfolgt das Abpausen nach Ihren Optionen. Im linken Bereich der Dialogbox werden die Einstellungen für die Bildoptimierung vorgenommen, rechts sind die Einstellungen für die Abpausung. Die große Kunst beim Einrichten der Abpausoptionen besteht darin, eine Balance zwischen

zwei Extremen zu finden: Bei hoher Genauigkeit entstehen zu viele Punkte und damit unsaubere zackige Kurven sowie unruhige Flächen, erzeugt man dagegen glatte Pfade, leidet die Genauigkeit. Der Algorithmus pflegt übrigens einen unerwarteten Umgang mit der Auflösung der Originalbilder. Es passiert häufig, dass das Ergebnis mit niedriger Auflösung besser wird. Erwartungsgemäß dauert die Berechnung hochauflösender Bilder länger - ab einer Breite von 1500 Pixeln erscheint bereits eine entsprechende Warnung.

Alternativen zu **Illustrator** gibt es einige: **CorelDraw** oder das kostenlose **Inkscape** bieten ebenfalls eingebaute Vektorisierer. Für Furore sorgt der aus einem Forschungsprojekt der Stanford University ausgegründete Online-Dienst www.vectormagic.com, der automatische Vektorisierung in sehr guter Qualität zum geringen Preis anbietet.

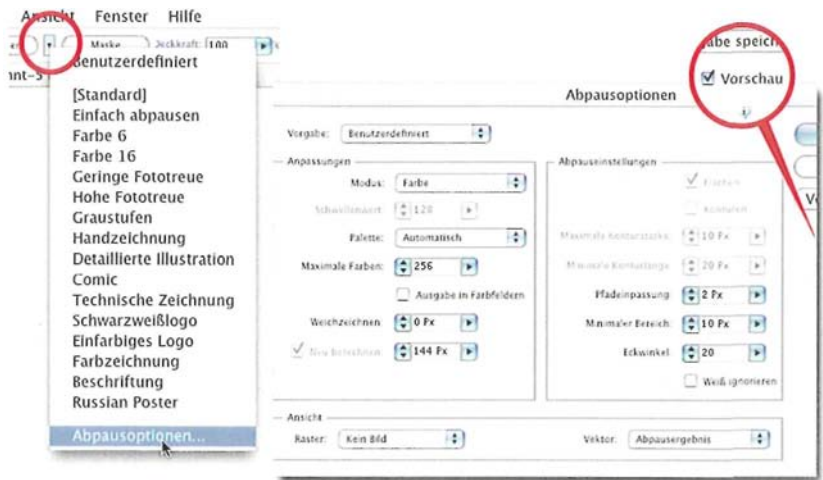
1 Datei vorbereiten, Bild platzieren

Legen Sie in Illustrator eine Datei in dem Farbmodus an, in welchem die Fotovorlagen vorliegen. Ein Moduswechsel bringt Farbveränderungen, die unter Umständen nicht zu steuern sind. Platzieren Sie die Fotovorlage bis etwa 1 500x2 000 Pixel - eine höhere Auflösung bringt nicht notwendigerweise bessere Resultate, die Berechnung dauert aber länger (mehr dazu in Schritt 8). Wählen Sie beim Platzieren die Option „Verknüpfen“. Wie in einem Layoutprogramm hält Illustrator nun die Verbindung zur Bildquelle und es ist möglich, das Bild (und das Abpausergebnis) zu aktualisieren, nachdem Sie es in Photoshop editiert haben (rechts).



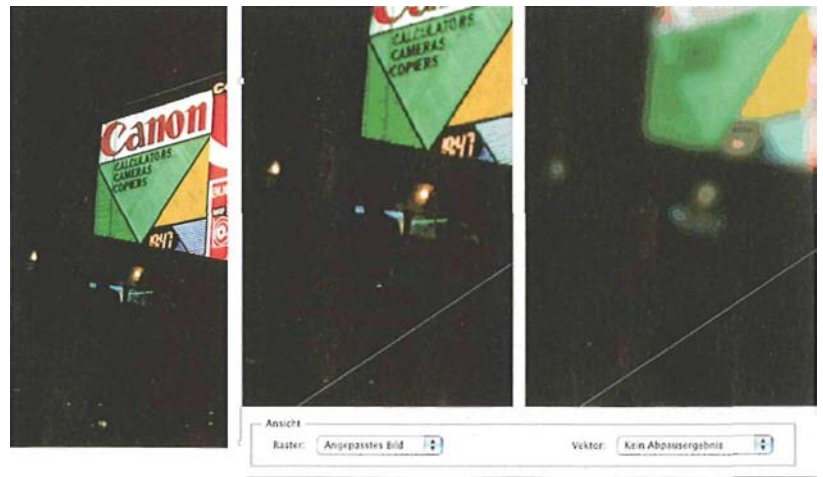
2 Abpausobjekt erstellen

Sie können entweder auf Voreinstellungen zurückgreifen, die sich in einem Menü in der Steuerpalette befinden, oder aber Ihre Abpausoptionen selbst anlegen. Viele der Voreinstellungen liefern bereits brauchbare Resultate. Möchten Sie dagegen eigene Optionen konfigurieren, wählen Sie aus dem Voreinstellungsmenü „Abpausoptionen“. Stellen Sie in der Abpausoptionen-Dialogbox „Modus > Farbe“ sowie folgende Optionen unter „Ansicht“ ein: „Raster > Kein Bild“ und „Vektor > Abpausergebnis“. Aktivieren Sie „Vorschau“ und nehmen dann die gewünschten Einstellungen vor. Wenn Sie diese als Voreinstellung speichern, werden sie ebenfalls in der Liste aufgeführt.



3 Rauschen unterdrücken

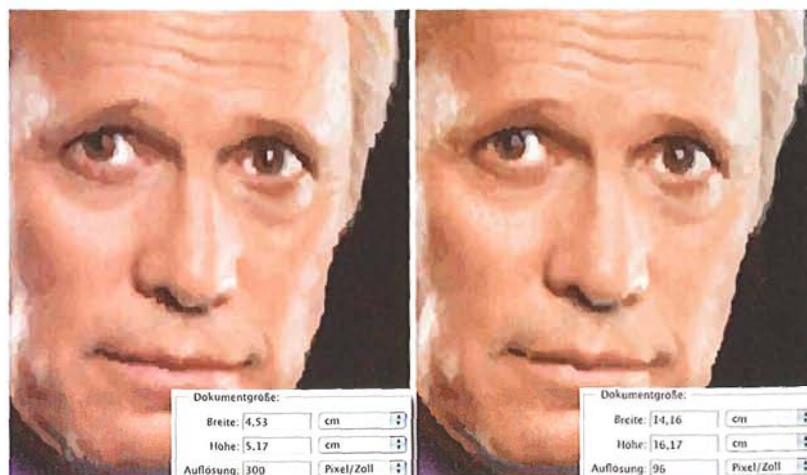
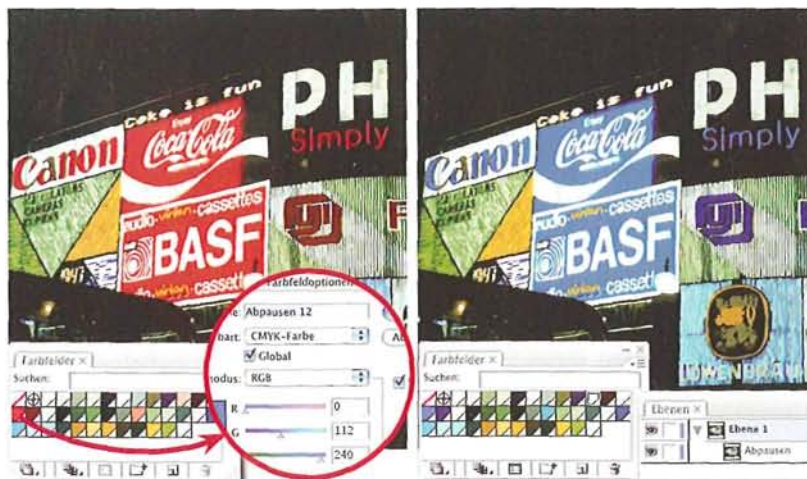
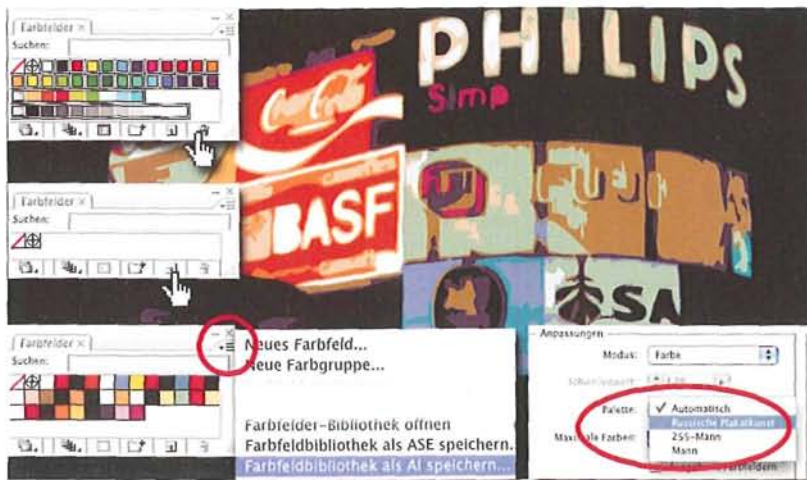
Das Foto wurde schlecht gescannt. Links ist starkes grünes Rauschen zu sehen, das selbst bei geringer Farbtiefe mit abgepaust wird. Um Rauschen zu beseitigen, verwenden Sie die Option „Weichzeichnen“. Sie haben dort mehrere Möglichkeiten, einen Wert einzugeben: Ganzzahlige Werte über den Schieberegler; mit einer Nachkommastelle durch Drücken der Pfeil-Tasten oder indem Sie die Zahlen direkt eintippen. Die Optionen „Maximale Farben“, „Weichzeichnen“ und „Neu berechnen“ bereiten die Bildpixel auf. Aktivieren Sie „Ansicht > Raster > Angepasstes Bild“ und „Vektor > Kein Abpausergebnis“, um das bearbeitete Bild zu sehen.



4 In Photoshop ändern, aktualisieren

Das Rauschen ist mit den Einstellungen von „Interaktiv abpausen“ nicht zu beseitigen. Rufen Sie daher die „Verknüpfungen“-Palette auf, aktivieren Sie das Bild und klicken Sie auf „Original bearbeiten“, um es in Photoshop zu öffnen. Erhöhen Sie den Kontrast, so dass Sie in den Tiefenbereichen eine einheitliche schwarze Fläche erhalten. Danach speichern und schließen Sie die Datei und wechseln wieder zu Illustrator - Sie werden aufgefordert, das Bild zu aktualisieren. Bestätigen Sie, und das aktualisierte Bild wird nicht nur ausgetauscht, sondern gleich abgepaust. Den im vorherigen Schritt erhöhten Weichzeichnungs-Wert können Sie jetzt wieder niedriger setzen.





5 Details

Die Option „Pfadeinpassung“ bestimmt, wie genau der Pfad an den Bildkanten entlanggeführt wird. Bei einem Wert von 0 erkennen Sie oft die einzelnen Pixel (ganz links). Meist ist eine Einstellung zwischen 1 und 2 für eine genaue Zeichnung gut geeignet. Aber auch höhere Werte (ganz rechts: 10 Pixel) können zu akzeptablen Ergebnissen führen - abhängig von folgender Einstellung: Die Option „Minimaler Bereich“ spielt eine Rolle dabei, wie detailreich das Ergebnis ausfällt. Ein niedriger Wert sorgt dafür, dass auch kleine Flächen dargestellt werden (2. von links: 10 Pixel). Mit einem höheren Wert werden viele Flächen bereits egalisiert (3. von links: 87 Pixel).

6 Mit eigener Palette abpausen

Beim Abpausen lässt sich eine Änderung des Farbklimas auf Basis von Farbbibliotheken herbeiführen. Dazu löschen Sie alle vorhandenen Farbfelder und definieren bis zu 255 neue, indem Sie in Hluistrators „Farbfelder“-Palette auf „Neues Farbfeld“ klicken. Sind Ihre Farbfelder komplett, wählen Sie „Farbfeldbibliothek als AI speichern“ aus dem Menü. Anschließend importieren Sie diese über „Farbfelder-Bibliothek öffnen > Andere Bibliothek > Ihre Bibliothek“. Aktivieren Sie Ihre Bibliothek in den Abpausoptionen unter „Palette“. Es werden bei der Umsetzung nur Farben aus der gewählten Bibliothek verwendet und keine automatische Zwischenstufen erstellt.

7 Mit Farbfeldern verfremden

Wenn einzelne Farbtöne gezielt geändert werden sollen, aktivieren Sie in den Abpausoptionen die Einstellung „Ausgabe in Farbfeldern“. Anschließend bearbeiten Sie die Definitionen der Farbfelder, um gezielt bestimmte Farben zu verändern. Für ein glaubhaftes Ergebnis sollten Sie auch die Übergangsfarben zu Nachbarbereichen entsprechend angreifen. Für die Farbänderungen muss das Abpausobjekt nicht umgewandelt werden. Die Farbänderungen gehen jedoch verloren, wenn Sie die Abpausoptionen des Objekts erneut aufrufen und editieren.

8 Glatte Objektkanten

Wichtiger als die Auflösung ist die Dokumentgröße der Vorlage. Rufen Sie in Photoshop „Bild > Bildgröße“ auf. Deaktivieren Sie „Bild neu berechnen“ und erhöhen die Dokumentgröße. Eine Erhöhung der Auflösung mit moderater Interpolation ist ebenfalls möglich. Im „Abpausen“-Dialog in Illustrator wählen Sie eine Weichzeichnung bis 1 Pixel für bessere Übergänge in den Hautpartien. Die Auflösung ist in Photoshop interpoliert, daher belassen Sie den Wert. Die Pfadeinpassung sollte 1 bis 2 betragen, um pixelige Kanten zu vermeiden. Um mehr Details bei den Haaren zu erhalten, ist „Minimaler Bereich“ mit 20 Px eher gering eingestellt.

Tipp: Bei höherer Bildgröße (rechts) lassen sich die Konturen glatter optimieren als bei höherer Auflösung (links).

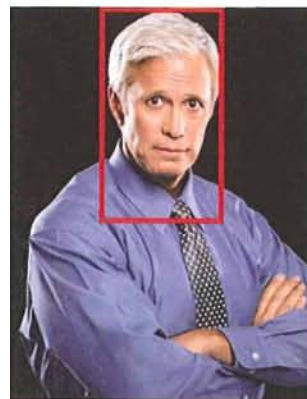
9 Hauttöne verbessern

Für das Abpausen des Porträts sollten Sie die höchstmögliche Anzahl Farben wählen - 256. Doch selbst damit ist das Ergebnis oft nicht optimal. Das sehen Sie an den Lichtern und Schatten an Augen und Nase, welche einen leichten Blaustich aufweisen. Ein besseres Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie eine auf das Motiv optimierte Farbbibliothek anlegen. Diese Farbpalette sollte vor allem Hauttöne enthalten und für die Darstellung des Hintergrunds sowie weitere Bildinhalte nur die unbedingt nötigen Farben. Um die angepasste Farbpalette zu erstellen, machen Sie einen kleinen Ausflug zu Photoshop.



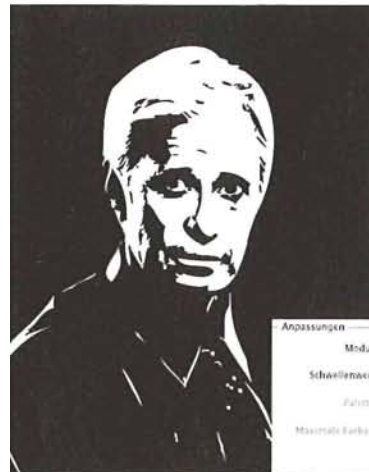
10 Angepasste Farbpalette

Öffnen Sie die Bildvorlage in Photoshop und beschneiden Sie sie so, dass das Gesicht den größten Teil der Fläche einnimmt. Kopieren Sie diesen Bildausschnitt in eine neue Datei und konvertieren Sie diese in den Modus „Indizierte Farben“ (Anzahl 255, Methode Selektiv). Wählen Sie dann „Bild > Modus > Farbtabelle“ und speichern die Tabelle. Laden Sie sie anschließend über den Befehl „Farbfelder ersetzen“ in Photoshop „Farbfelder“-Palette und wählen Sie dort aus dem Menü „Farbfelder für Austausch speichern“. Das indizierte Bild können Sie nun löschen. Gehen Sie vor wie in Schritt 6, um die Bibliothek in Illustrators „Interaktiv abpausen“ anzuwenden.



11 Poster im Che-Guevara-Stil

Bei diesem Stil ist die Posterisierung ausdrücklich erwünscht. Je nach Weiterverwendung dürfen Sie in den Abpausoptionen den „Minimalen Bereich“ nicht zu klein einrichten (für eine T-Shirt-Beflockung müssen Details eine Mindestgröße haben). Mit „Pfadeinpassung“ um 5 Pixel werden die Kurven nicht zu „fitzelig“; trotzdem bleibt die Person identifizierbar. Die Option „Schwellenwert“ bestimmt die Übersetzung heller und dunkler Bereiche in weiße und schwarze Flächen. Wenn Sie in CS3 die Option „Weiß ignorieren“ aktivieren, erhalten Sie nur die schwarzen Elemente. Da die Person freigestellt werden soll, müssen Sie anschließend eine Außenkontur zeichnen.



12 Umwandeln

Wenn Sie die Vektorpfade für eine Weiterbearbeitung benötigen, klicken Sie „Umwandeln“ in der Steuerungspalette. Die Nachbearbeitungsmöglichkeiten sind bei detailreichen Motiven allerdings eingeschränkt, da die automatische Vektorisierung nicht intelligent ist und keine Zusammenhänge oder Objekte erkennt. Anders als bei einer manuellen Vektorisierung legt die Auto-trace-Funktion Flächen nicht über-, sondern nebeneinander. Zum Ändern einer Form müssten Sie zwei aneinandergrenzende Pfade bearbeiten.



Eine Veränderung an automatisch abgepausten Pfaden hinterlässt Löcher (unten Mitte) im Gegensatz zu manuell vektorisierten Elementen (unten rechts).



Lieber schnell als gar nie

Sie sind kein Freund von Photoshop-Aktionen, und mit der Stapelverarbeitung stehen Sie auch auf Kriegsfuß? Dann ist dieser Artikel genau das Richtige für Sie. Hier lernen Sie, wie Sie mit Hilfe des „Bildprozessors“ viele Arbeiten bequem automatisieren können. | **Michel Mayerle**

Kennen Sie Photoshop-Aktionen oder die „Stapelverarbeitung“, mit der Sie massenhaft Bilder im Batchbetrieb bearbeiten können? Arbeiten Sie denn mit diesen Funktionen? Vielleicht gehören auch Sie zu den Lesern, die die erste Frage mit „ja“ und die zweite mit „nein“ beantworten. Viele Photoshop-Anwender fühlen sich von der doch recht komplexen „Stapelverarbeitung“ eingeschüchtert und meiden sie daher. Dabei gibt es seit Photoshop CS2 den kaum bekannten „Bildprozessor“ der so ziemlich alles im Repertoire hat, was auch die „Stapelverarbeitung“ anbietet. Doch im Gegensatz zur „Stapelverarbeitung“ lässt sich der „Bildprozessor“ derart einfach und intuitiv bedienen, dass so manch einer der „Stapelverarbeitung“ den Rücken zugekehrt hat.

Was macht der „Bildprozessor“ genau?

Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Sie kommen gerade von einem Fotoshooting zurück und müssen große Bildmengen so schnell wie möglich zur weiteren Bearbei-

tung im Photoshop-Format und fürs Internet im JPEG-Format speichern. Um die Sache noch etwas komplizierter zu machen, müssen die JPEG-Bilder in einer konkreten Breite bzw. Höhe vorliegen, damit Sie im Content-Management-System des Kunden korrekt erkannt werden. Zusätzlich wollen Sie die Web-Bilder auch noch mit einem Wasserzeichen versehen.

Falls Sie jetzt denken, dass da eine Menge Arbeit auf Sie zukommt, liegen Sie allerdings daneben. Denn genau bei solchen Arbeiten kommt der „Bildprozessor“ ins Spiel. Mit wenigen Mausklicks erledigen Sie alle diese Aufgaben im Handumdrehen. Also los, ran an die Arbeit!

Wichtige Infos vor dem Start

Sie finden den „Bildprozessor“ im Menü „Datei > Skripten > Bildprozessor“. Sie können ihn auch direkt über Adobe Bridge aufrufen. In diesem Fall wählen Sie einfach „Werkzeuge > Photoshop > Bildverarbeitung“. Sie haben richtig gelesen: Die glei-

che Funktion heißt in Photoshop anders als in Bridge.

Beim „Bildprozessor“ handelt es sich nur um ein Java-Skript und nicht um ein Plugin, weshalb dieser auch im Menü „Skripten“ gesucht werden muss. Für die geübten Programmierer unter Ihnen: Sie finden den Source-Code dazu in Photoshop's Programmordner unter „Vorgaben > Skripten“. Wer des Java-Skripts mächtig ist, darf diesen Code problemlos anpassen und abändern. Adobe hat nichts dagegen, solange die Software nicht unter eigenem Namen wieder in Umlauf gebracht wird. Auf der Adobe Exchange-Website können Sie übrigens weitere Programm-Bausteine, die dem „Bildprozessor“ sehr ähnlich sind, herunterladen. Zum Nachrüsten für Photoshop CS finden Sie den „Bildprozessor“ in den Arbeitsmaterialien auf www.docma.info.

Noch ein Tipp zum Start: Bevor Sie den „Bildprozessor“ aufrufen, sollten Sie darauf achten, dass sich alle zu bearbeitenden Bilder in einem einzigen Ordner (ohne Unterordner) befinden.

1 Quelle und Zielort bestimmen

Zuerst müssen Sie dem „Bildprozessor“ mitteilen, wo sich die zu verarbeitenden Bilder genau befinden. Diese können entweder in einem Ordner liegen oder aber allesamt bereits geöffnet sein. Interessant ist auch die Option „Erstes Bild öffnen, um Einstellungen anzuwenden“. Falls Sie zum Beispiel einen Ordner voller Raw- oder DNG-Bilder als Quelle angegeben haben, sorgt diese Option dafür, dass das erste Bild in Camera Raw geöffnet wird. Sie können jetzt bequem alle gewünschten Einstellungen in Camera Raw vornehmen und auf „Fertig“ klicken. Die soeben vorgenommenen Einstellungen werden jetzt auch für die restlichen Bilder verwendet. Als Speicherort kann entweder der aktuelle Ordner oder ein neues Verzeichnis definiert werden.

2 Dateityp wählen

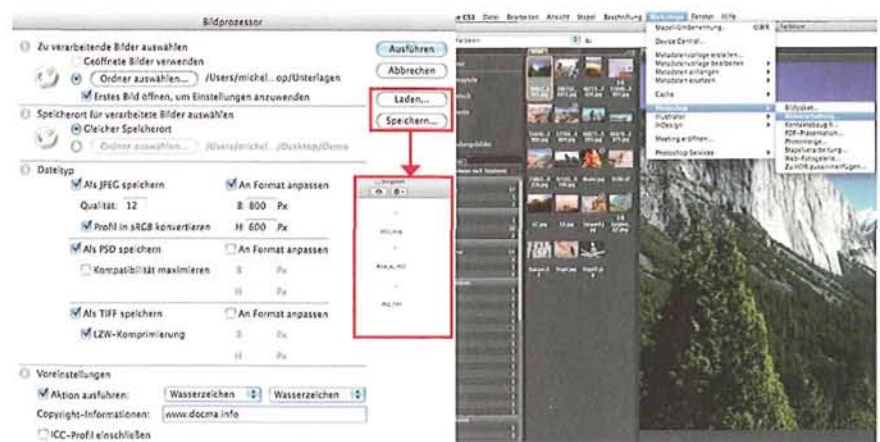
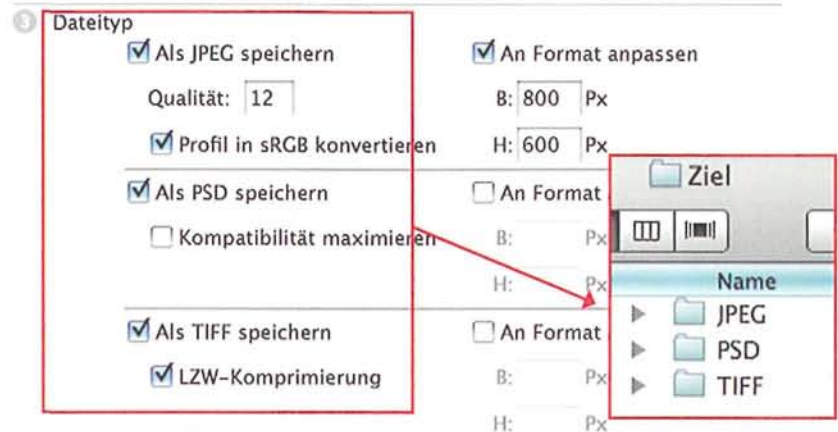
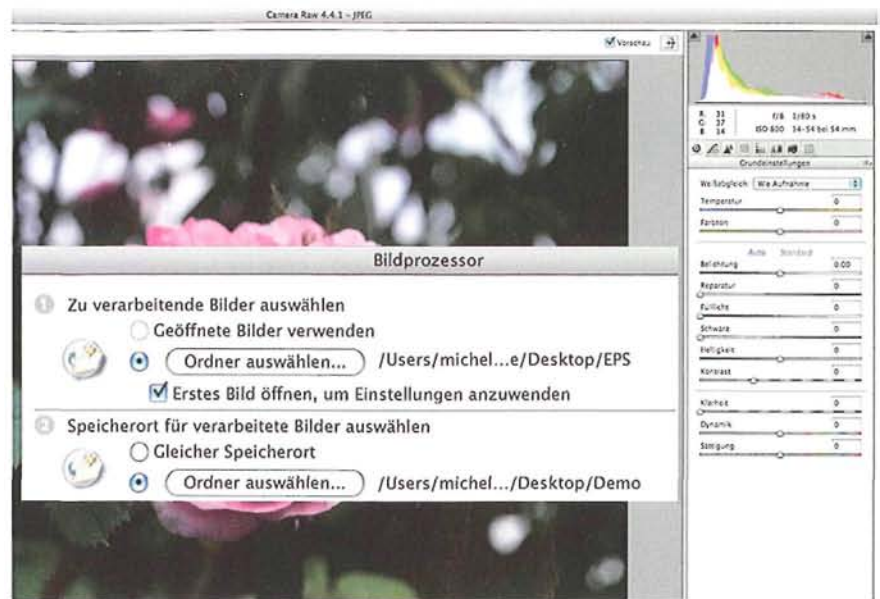
Sind Quelle und Ziel erst einmal bestimmt, geht es ans Eingemachte. Unter „Dateityp“ wählen Sie das gewünschte Speicherformat für Ihre Bilder. Praktisch ist, dass Sie Ihre Bilder in einem Durchgang als Photoshop-Datei, TIFF und JPEG (Qualität 12 ist die beste Qualität) speichern können. Der „Bildprozessor“ legt die Bilder fein säuberlich nach Dateityp sortiert in eigenen Ordnern ab. Alle Bilder lassen sich auch an ein zugewiesenes Format anpassen. Tragen Sie dazu unter dem Punkt „An Format anpassen“ einfach die gewünschten Pixeldimensionen ein.

3 Aktionen ausführen

Der „Bildprozessor“ spielt auf Wunsch auch eine beliebige Photoshop-Aktion ab. Dies geschieht alles ohne nervige Zusatzoptionen, die Sie in der „Stapelverarbeitung“ peinlichst genau definieren müssen. Auch Warnmeldungen werden automatisch unterdrückt und die Bilder von allein, mit den bereits bestehenden Bildnamen, gespeichert. Wenn Sie die Dateien dennoch umbenennen müssen, können Sie dies mit der „Stapel-Umbenennung“ im Menü „Werkzeuge“ in Bridge nachholen.

4 Arbeitsschritte speichern

Stapelverarbeitungen können in Form von sogenannten „Droplets“ für den späteren Einsatz gespeichert werden. Auch der „Bildprozessor“ speichert auf Wunsch seine Einstellungen in einem simplen Textdokument, welches später durch Drücken des „Laden“-Buttons wieder importiert werden kann. Alles in allem befinden sich der „Bildprozessor“ und die „Stapelverarbeitung“ beinahe auf Augenhöhe. Aber dank der intuitiven Bedienung bevorzuge ich bereits seit Photoshop CS2 in den meisten Fällen den „Bildprozessor“ - und Sie?



Aktionen: Tipps & Tricks

Auf den folgenden beiden Seiten lernen Sie hilfreiche Aktionen kennen, die Ihren Alltag massiv vereinfachen können. Sie nehmen Ihnen nicht nur Arbeit ab, sondern unterstützen Sie sogar bei einigen Problemen. | **Michel Mayerle**

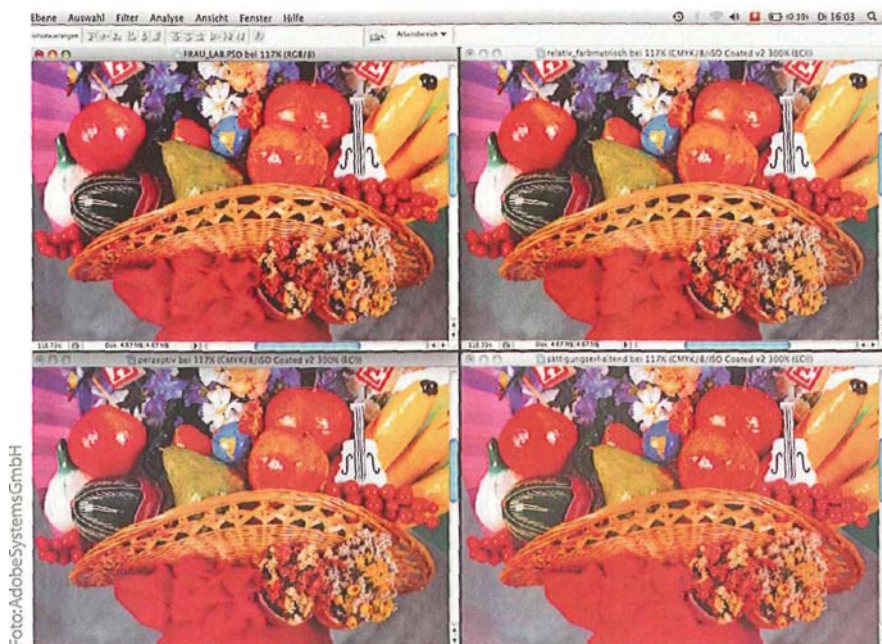


Foto: Adobe Systems GmbH

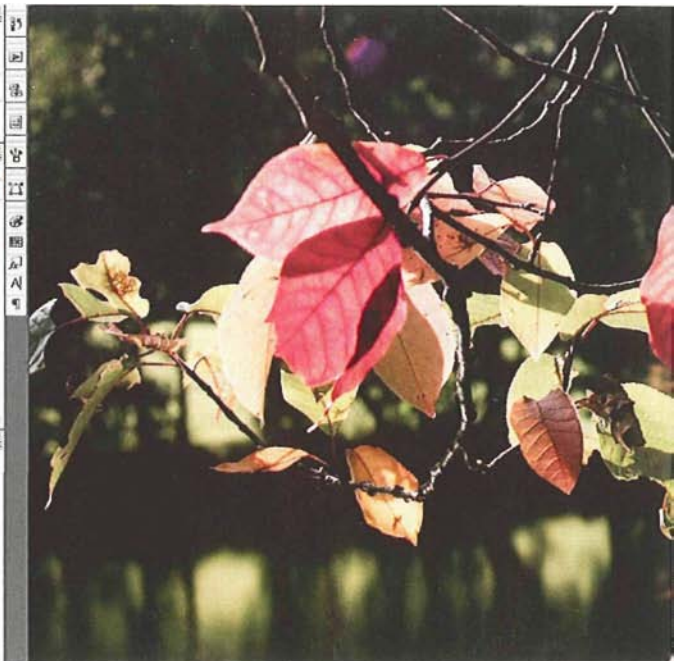
Renderpriorität als WYSIWYG

Ob Sie nun Photoshops mitgelieferte Farbeinstellungen benutzen oder auf Empfehlung der ECI arbeiten, eine Frage bleibt bestehen: Welche Renderpriorität sollen Sie für Ihr Bild verwenden? Klar, Sie können es sich einfach machen und alle Ihre Bilder nach den gleichen Vorgaben konvertieren. Leider ist es aber so, dass nicht jedes Bild gleich gut auf die verschiedenen Renderprioritäten reagiert. Wäre es nicht schön, wenn Sie einen übersichtlichen Vergleich für jedes Bild hätten, mit dessen Hilfe Ihnen die Entscheidung wesentlich leichter fallen würde? Dies ist mit einer Aktion problemlos umsetzbar.

Zuerst müssen Sie entscheiden, wie viele Renderprioritäten Sie miteinander vergleichen wollen. In diesem Beispiel sollen es „Perzeptiv“, „Relativ farbmetrisch“ und „Sättigung“ sein. Erstellen Sie ein neues Aktionsset und starten Sie mit der Aufzeichnung einer neuen Aktion. Via „Bild > Duplizieren“ erstellen Sie eine Kopie des Originaldokumentes. Dieses Duplikat konvertieren Sie im Menü „Bearbeiten > In Profil umwandeln“ mit einer ersten Renderpriorität in den Zielfarbraum (am besten den CMYK-Arbeitsfarbraum). Auf Wunsch können Sie für das soeben konvertierte Bild auch noch den Softproof einschalten. Kehren Sie anschließend zum Originalbild zurück und wiederholen Sie diese Schritte für die restlichen zwei Renderprioritäten. Wenn Sie mit Ihrer Arbeit fertig sind, werden Sie vier Bilder am Monitor haben: Das Original plus je ein Bild für jede Renderpriorität. Damit Sie sich das Resultat in aller Ruhe übersichtlich am Monitor anschauen können, wählen Sie zum Schluss noch „Fenster > Anordnen > Nebeneinander“. Vorsicht: Dieser letzte Befehl kann nur dann in einer Aktion hinterlegt werden, wenn Sie ihn mit Hilfe der „Aktionen“-Palette als Menübefehl einfügen. Viel Spaß beim Vergleichen der Renderprioritäten.



Foto: Adobe Systems GmbH



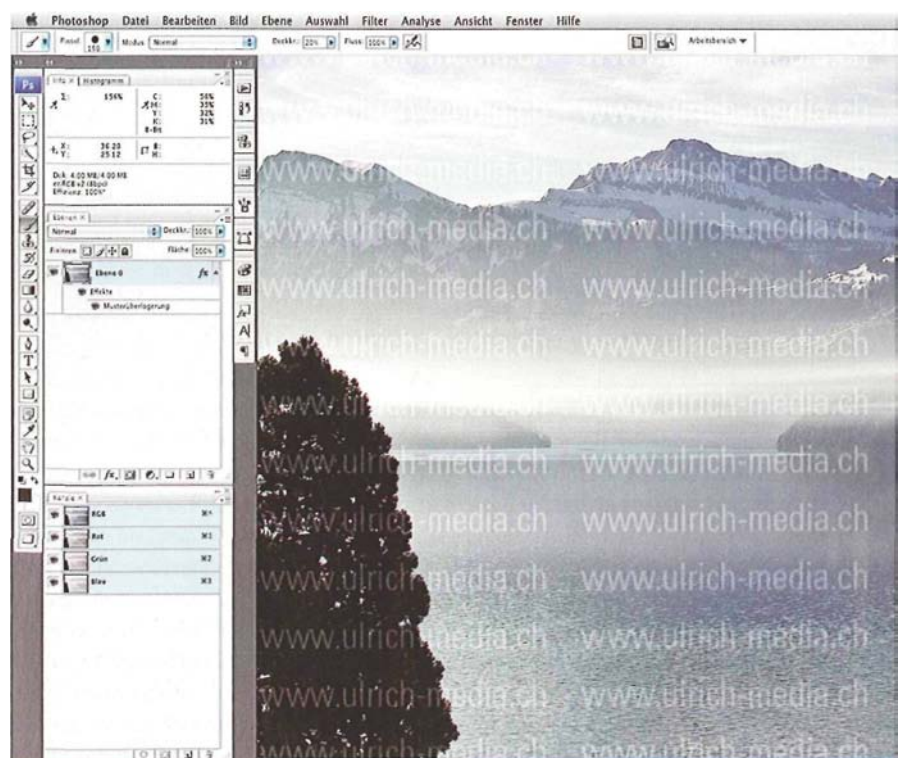
Bildberechnungen mit mehr Kontrolle

In Photoshop's „Bild“-Menü verstecken sich die leider oftmals missachteten „Bildberechnungen“. Damit lassen sich zum Beispiel einzelne Kanäle eines Bildes in einem beliebigen Blendmodus in eine bestimmte Ebene rechnen. So praktisch die „Bildberechnungen“ auch sind, haben sie trotzdem einen erheblichen Nachteil: Sie lassen sich nach der Anwendung nicht mehr editieren. Eine einfache Aktion schafft Abhilfe. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Erstellen Sie zuerst wieder ein neues Aktionsset und eine neue Aktion. Aktivieren Sie in der „Kanäle“-Palette den ersten Kanal. Wählen Sie mit „Strg/Befehl-A“ den gesamten Kanal aus und wechseln Sie wieder auf die Composite-Kanäle (oberstes Symbol in der

„Kanäle“-Palette). Erstellen Sie in der Ebenenpalette eine neue leere Ebene, die sich oberhalb aller anderen Ebenen befindet. Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage auf dieser leeren Ebene mit „Strg/Befehl-V“ wieder ein. Wiederholen Sie diese Schritte für die restlichen Kanäle. Aktivieren Sie zum Schluss die soeben erstellten Ebenen und gruppieren Sie diese mit „Strg/Befehl-G“. Jetzt haben Sie pro Kanal eine separate Ebene, die Sie mit individuellen Blendmodi mit den darunter liegenden Ebenen verrechnen können. Im Beispiel oben rechts wurde aus dem linken Bild die rechte Variante erstellt. Die Ebenen Rot und Grün wurden jeweils im Modus „Hartes Licht“ auf die Hintergrundebene angewendet. Beachten Sie, wie viel mehr Zeichnung jetzt in den einzelnen Blättern zu sehen ist.

Wasserzeichen erstellen

Wasserzeichen sind ein Dauerbrenner in der Aktionskiste. Welcher Fotograf möchte seine Bilder nicht auf die eine oder andere Art und Weise damit schützen? Ein einfaches Wasserzeichen erhalten Sie wie folgt: Erstellen Sie zuerst ein neues Dokument mit transparentem Hintergrund und schreiben Sie mit dem Textwerkzeug den gewünschten Text in einen Textrahmen. Das kann zum Beispiel eine URL sein. Markieren Sie anschließend diesen Bereich mit dem Auswahlwerkzeug und wählen Sie im „Bearbeiten“-Menü den Befehl „Muster festlegen“. Öffnen Sie jetzt ein Bild, welches Sie mit einem Wasserzeichen versehen möchten. Erst jetzt beginnt die Aufzeichnung der Aktion. Mit einem Doppelklick auf die Bildebene öffnen Sie die „Ebenenstile“. Wechseln Sie zum Bereich „Musterüberlagerung“ und wählen Sie dort das soeben erstellte Muster aus. Passen Sie bei Bedarf die Deckkraft und die Größe des Musters an – fertig ist das Wasserzeichen.



Rohstofflieferant Raw

Raw-Dateien machen unbearbeitet wenig her, brauchen viel Speicherplatz, lassen sich nur mit spezieller Software auslesen, und tüchtig bearbeiten muss man sie auch noch. Warum sich diese Arbeit trotzdem lohnt, weiß **Sibylle Mühlke**.

Was spricht für die Arbeit mit den sperrigen Rohdaten aus der Digitalkamera? Ganz einfach: Hinreichendes Fotografie-Know-how vorausgesetzt, haben Sie die besten Chancen, optimale Qualität zu erhalten. Wenn Sie nicht mit Raw arbeiten, werden die Bilddaten von der Kamera kräftig verändert, bevor Sie sie zu Gesicht bekommen - selbst wenn Sie alle Automatik-Funktionen Ihres Fotoapparats abgeschaltet haben. Weißabgleich, Schärfen, Festlegung des Farbraums und JPEG-Kompression gehören zu den Eingriffen, die eine Kamera routinemäßig an JPEGs vornimmt. Rohdaten lassen hingegen Ihnen die Kontrolle über diese wichtigen Parameter. Sie enthalten alle Bilddaten, die auf dem

Speicherchip gelandet sind - nicht bloß eine von der Kamera errechnete Version davon. Erst im Raw-Konverter legen Sie fest, mit welchen Eigenschaften die Rohdatei ausgegeben werden soll. Allein Verschlussgeschwindigkeit, Blende und ISO-Empfindlichkeit sind fixe Größen, die Sie während des Fotografierens festlegen. Alle anderen Bildeigenschaften lassen sich bei der Arbeit mit Rohdaten justieren: Von der Auflösung über den Kontrast bis zur Weißbalance, von Korrekturen wie Schärfen, Rauschreduktion und Objektivverzerrung bis hin zu Kreativ-Jobs wie Tonung und Schwarzweiß-Umsetzung.

Mit 12-16 Bit pro Farbkanal enthalten Raw-Bilder auch deutlich mehr Bildinformation als normale 8-Bit-Dateien. So entsteht

mehr Spielraum für die Bearbeitung. Tonwertverluste oder Probleme bei der Bildkorrektur treten viel seltener auf.

Außerdem arbeiten Sie zerstörungsfrei, wenn Sie Raw-Daten mit Adobe Camera Raw (oder einem anderen Konverter) verändern. Denn Änderungen werden nicht in der ursprünglichen Datei gespeichert, sondern extern. Die Ausgangsdatei bleibt dabei unverändert, der Raw-Konverter erzeugt daraus beliebig viele unterschiedliche Bildfassungen.

Fazit: Raw-Dateien haben viele Vorteile. Und mit Adobe Camera Raw, dem in die Creative Suite integrierten Raw-Konverter, lassen sich alle denkbaren Bearbeitungen schnell und präzise erledigen.

Raw unbearbeitet



Unbearbeitete Raw-Bilder sind wirklich roh. Sie erscheinen oft unspektakulär, dunkel und flau.

Raw bearbeitet



Aus Rohdaten lässt sich viel herausholen: Mit nur wenigen Klicks erzeugt das Raw-Modul eine weitaus ansehnlichere Version.

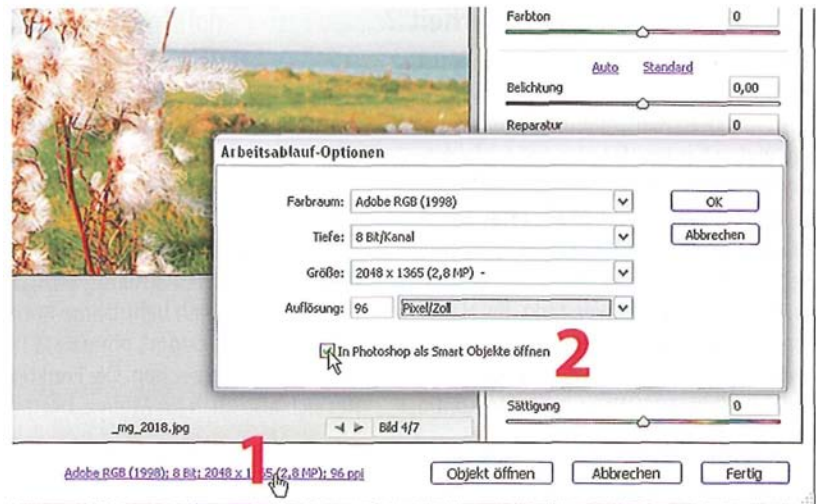
Auflösung & Co. einstellen

Auflösung, Bit-Tiefe und Farbraum sind wichtige Parameter für den Publishing-Workflow. Im Raw-Konverter können Sie festlegen, mit welchen Einstellungen Ihre Bilder in Photoshop geöffnet werden sollen. Um Auflösung, Bit-Tiefe und Farbraum zu verändern - Adobe nennt diese Eigenschaften „Arbeitsablauf-Optionen“ - klicken Sie den blauen Link unterhalb des Vorschaubildes an. Der Linktext gibt gleichzeitig Auskunft über die aktuellen Einstellungen. Wenn

Sie dann auf „Bild öffnen“ klicken und die Datei in Photoshop aufmachen, werden Ihre letzten Werte automatisch als Standard festgelegt. Wollen Sie nur neue Werte einstellen, können Sie das Öffnen in Photoshop umgehen: Stellen Sie die gewünschten „Arbeitsablauf-Optionen“ ein und klicken Sie auf „Fertig“. Der Raw-Konverter wird geschlossen, Änderungen der „Arbeitsablauf-Optionen“ werden übernommen, eventuelle Änderungen am Bild ebenso.

Datei als Smart Objekt öffnen

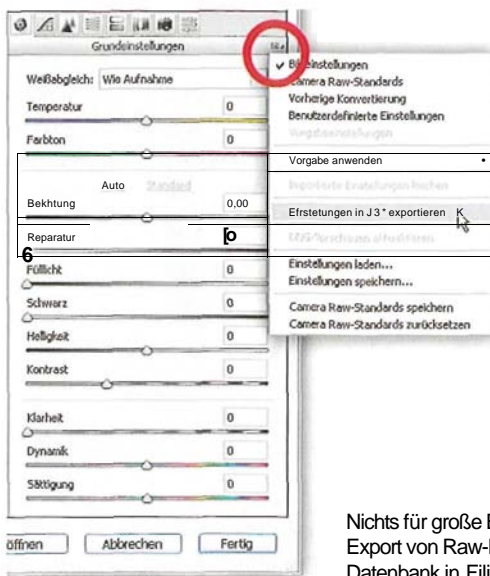
Sind Sie mit den grundlegenden Einstellungen in Camera Raw fertig, können Sie Ihre Bildversion in Photoshop weiter bearbeiten. Ein Klick auf den Button „Bild öffnen“ öffnet die Datei als gewöhnliches Pixelbild. Der erneute Zugriff auf die Raw-Einstellungen ist dann jedoch nicht mehr möglich. Für Änderungen müssten Sie eine ganz neue Bildfassung erzeugen oder in Photoshop nachbessern. Ein Trick verschafft Ihnen mehr Bearbeitungs-Komfort: Halten Sie beim Klicken auf „Bild öffnen“ die Umschalttaste gedrückt. Der Button heißt nun „Objekt öffnen“- und Ihr Foto wird in Photoshop als Smart Objekt importiert. Ein Doppelklick auf die Smart-Objekt-Miniatur in der Ebenenpalette führt Sie zu Camera Raw zurück. Sie wollen Dateien grundsätzlich als Smart Objekt öffnen? Klicken Sie in Camera Raw auf den blauen Link unterhalb der Bildvorschau. Im Dialog „Arbeitsablauf-Optionen“ aktivieren Sie die Option „In Photoshop als Smart Objekte öffnen“. Nutzen Sie dann die Umschalttaste wie oben beschrieben, um Dateien als Pixelbild zu öffnen.



Wenn Sie Raw-Dateien grundsätzlich als Smart Objekt öffnen wollen, können Sie das in den „Arbeitsablauf-Optionen“ festlegen.

Wohin mit den Raw-Einstellungen?

Wenn Sie Bilder mit Camera Raw bearbeiten, werden die Änderungen in der Regel extern gespeichert - entweder in einer Datenbank des Camera-Raw-Moduls oder in einer separaten Datei (XMP-Filialdokument - die Standardeinstellung). In den „Camera Raw-Voreinstellungen“ legen Sie die gewünschte Speichermethode fest (in Bridge im Menü „Bearbeiten > Bridge“, in Camera Raw via StrgV-Befehls- und K-Taste). Fast alle Raw-Applikationen können XMP-Filialdokumente verarbeiten, die Verwaltung übernehmen Photoshop, Raw und Bridge automatisch. Für Datenaustausch, dauerhafte Archivierung und die Arbeit in Multi-User-Umgebungen sind Filialdokumente also die beste Wahl. Dagegen ist die Camera-Raw-Datenbank unflexibler, der Datenaustausch kompliziert. Es ist jedoch möglich, Raw-Einstellungen nachträglich aus der Datenbank in Filialdokumente zu übertragen. Dazu öffnen Sie die betreffenden Dateien in Camera Raw und wählen aus dem Camera-Raw-Menü „Grundeinstellungen“ den Befehl „Einstellungen in XMP exportieren“.



Nichts für große Bildermengen: Der Export von Raw-Einstellungen aus der Datenbank in Filialdokumente.

Rohdaten-Handling mit Bridge

Adobe Bridge arbeitet mit Camera Raw und Photoshop nahtlos zusammen. Aber wussten Sie, dass Bridge und Photoshop jeweils einen eigenen Raw-Konverter haben? Wenn Sie Photoshop's Raw-Modul einsetzen, ist Photoshop für alle Arbeiten blockiert. Nutzen Sie den Bridge-Konverter, können Sie in Photoshop weiterarbeiten. Um Raw-Dateien in Bridge's Raw-Konverter zu öffnen, markieren Sie sie in Bridge und drücken dann Strg-/Befehls- und R-Taste. Um Bilder in Photoshop's Raw-Konverter zu öffnen, genügt ein Doppelklick auf die zuvor ausgewählten Dateien. Sie bearbeiten auch JPEGs und TIFFs vorzugsweise in Camera Raw? Rufen Sie in Bridge die „Camera Raw-Voreinstellungen“ auf (Menü „Bearbeiten“ (Win) bzw. „Bridge“ (Mac)). Aktivieren Sie die Option „JPEG-/TIFF-Dateien und deren Einstellungen immer mit Camera Raw öffnen“. Das Kürzel StrgV-Befehls- und R-Taste funktioniert jetzt auch für JPEG und TIFF. Um Camera Raw zu umgehen, drücken Sie die Umschalttaste und doppelklicken auf das gewünschte Bild. Es wird direkt in Photoshop geöffnet.

Zeit sparen beim Raw-Import

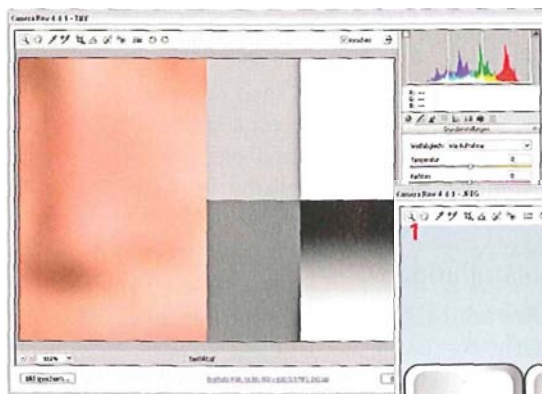
Adobe Bridge erlaubt den Direktimport von Bildern aus der Kamera. Das ist nicht so ungewöhnlich. Doch es lohnt ein Blick auf die Import-Einstellungen, denn sie sparen viel Sortierarbeit! Sie finden den Dialog in Bridge unter „Datei > Bilder von der Kamera abrufen“. Ein Klick auf „Erweitertes Dialogfeld“ zeigt alle Optionen. Per Vorschaufenster können Sie gezielt festlegen, was importiert werden soll. Ein echter Zeitsparer ist die Option: „Kopien speichern unter“. Sie ermöglicht Ihnen Import und Backup der Bilder in einem Arbeitsgang. Unter „Durchsuchen“ legen Sie den gewünschten Speicherort fest. Wenn Sie Ihre Raw-Dateien lieber im herstellerunabhängigen Rohdatenformat DNG sichern, aktivieren Sie „In DNG konvertieren“. Außerdem können Sie den Bildern Metadaten-Vorlagen, die Sie zuvor in Photoshop oder Bridge definiert haben, direkt zuweisen. So erledigen Sie viele Routineaufgaben während des Imports automatisch mit.

Was bewirkt eigentlich „Klarheit“?

Der Regler „Klarheit“ macht fast alle Fotos „irgendwie besser“, aber wie und warum? Zieht man den Regler weit nach rechts, treten an den Kanten der grauen Farbfelder (im Testbild) Farbsäume auf-jedoch nur bei den mittleren Tonwerten. Veränderungen des Histogramms sind nur zu erkennen, wenn man sehr genau hinsieht: die mittleren Tonwerte wurden verstärkt. Bei Hauttönen ist kaum eine Veränderung zu sehen. Vergleichen Sie den „Klarheit“-Regler einmal mit „Kontrast“! Wenn man den Kontrast

stärker anhebt, wird das Histogramm kräftig aufgespreizt, die Tonwertbalken wandern nach rechts. Und der linke Teil des Testbildes verändert sich merklich: die Hauttöne werden ins Rot verschoben, feine Abstufungen gehen verloren - bei Porträts bedeutet das meist Sonnenbrand-Effekt und Vergrößerung der Hautstruktur. Fazit: „Klarheit“ macht Bilder durch behutsame Kontraststeigerung „knackiger“, ohne dass Tiefen und Lichter ausbrechen. Die Funktion eignet sich also auch für Motive, bei denen Tie-

fen oder Lichter problematisch sind. Und anders als die „Kontrast“-Einstellung lässt sich „Klarheit“ auch bei Porträts mit Gewinn einsetzen. Übrigens: „Klarheit“ arbeitet ähnlich wie der Filter „Unschärf Maskieren“. Wie immer beim Schärfen sollten Sie Ihr Bild auf 100%-Ansicht zoomen, um die Wirkung richtig zu beurteilen! Für gute Ergebnisse ziehen Sie den Regler dann so weit nach rechts, bis Sie erste Farbsäume an den Kanten Ihres Motivs erkennen. Dann nehmen Sie die Einstellungen wieder etwas zurück.



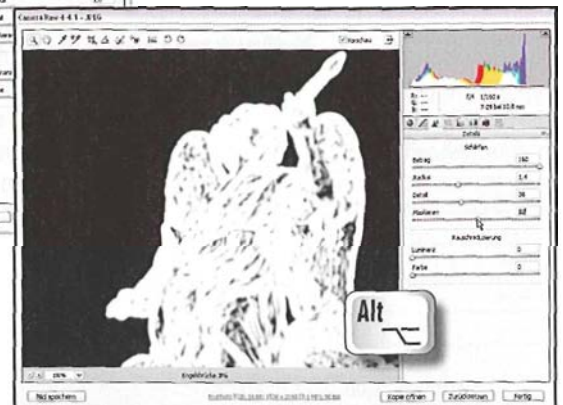
Extremwerte, auf ein Testbild mit Haut- und Grautönen angewendet, machen das Wirkprinzip deutlich. Nur in den Mitteltönen wird der Kontrast sanft angehoben, der breite kontrastverstärkte Bereich läuft weich aus.

Nur bei einer Bildansicht von 100% (oder mehr) werden Ihre Änderungen auch in der Vorschau angezeigt. Ein Doppelklick auf die Lupe bringt das Bild schnell in den gewünschten Darstellungsmaßstab.

Durch Drücken der Leertaste wechseln Sie kurzfristig zum „Hand“-Werkzeug, um sich den gewünschten Bildausschnitt ins Vorschaufenster zu ziehen.



Vorschau der Konturenmaske bei gehaltener Alt-Taste.



Schärfen in Raw

Auf der Registerkarte „Details“ (Strg-/Befehls-, Alt- und 3-Taste) finden Sie die Schärfungseinstellungen von Camera Raw. Doch Vorsicht - sollte man überhaupt schon während der Raw-Entwicklung schärfen? Auf den ersten Blick gehört eher zu viel (Tiefen-Schärfe zu den Schwierigkeiten der digitalen Fotografie. Sinnvoll ist frühes Schärfen in Camera Raw jedoch durchaus. Denn selbst die beste Kamera nimmt - auch bei Raw-Dateien - eine Farbpinterpolation vor. Dass dabei eine leichte Unschärfe entsteht, liegt auf der Hand. Dass man diese korrigiert, ebenso. Auf den Ausgabeprozess abgestimmtes (Nach-)Schärfen in Photoshop ist ja nicht ausgeschlossen. Was passiert beim digitalen Schärfen? Zunächst werden benachbarte Pixel miteinander verglichen. Dort, wo unterschiedlich helle Pixel aneinandergrenzen - an den Konturen innerhalb des Bildes also -, setzt die Schärfungsfunktion an und erhöht den Kontrast. Dadurch entsteht der optische Eindruck größerer Schärfe. Mit „Betrag“ steuern Sie, wie stark der Kontrast benachbarter Pixel erhöht wird - und bestimmen so, wie kräftig scharf gezeichnet wird. Der „Radius“ legt fest, wie breit der Konturbereich ist, an dem die Konturerhöhung greift. Achtung: „Betrag“ und „Radius“ wirken viel intensiver als ihre Pendanten in Photoshop, „USM“ und sollten vorsichtig eingesetzt werden.

Ganz neu ist der Regler „Details“. Damit stellen Sie ein, ob die Schärfung Motivkanten betont (niedrige „Detail“-Werte) oder ob auch Texturen und Strukturen im Bild hervorgehoben werden (höhere Werte). Eine zu rabiate Schärfung können Sie mit „Details“ schnell feinjustieren, ohne minutenlang im Wechsel „Betrag“ und „Radius“ zu verschieben. Außerdem unterdrückt „Details“ unerwünschte Halo-Effekte an den Konturen.

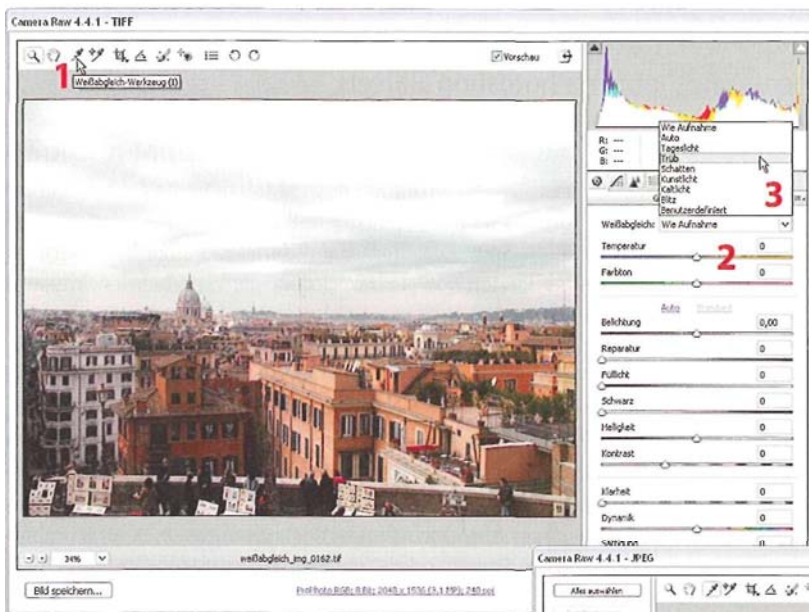
Schärfen macht Fotos nicht nur knackiger, es kann auch Bildstörungen hervorheben. Ein wirksamer Schutz gegen unerwünschte Nebeneffekte der Schärfung ist „Maskieren“. Mit diesem Regler erzeugen Sie eine Konturenmaske, die die Schärfungswirkung auf mehr oder weniger deutliche Motivkonturen beschränkt. Ist die Maske deaktiviert (Wert „0“), werden alle Bildteile in gleichem Maß geschärft. Je weiter Sie den „Maskieren“-Regler nach rechts schieben, desto stärker wirkt die Scharfzeichnung ausschließlich auf die Konturen im Bild. Neben diesen beiden mächtigen Helfern bietet Camera Raw eine geniale Option, die Ihnen gute Kontrolle über Ihre Scharfzeichnung gibt: Sobald Sie die Alt-Taste drücken und dabei einen der Regler bewegen, wechselt die Vorschauansicht und wird zu einer Maske. Das funktioniert für alle Schärfungsregler. So können Sie jede Einstellung sehr genau anpassen.

Farbstiche loswerden oder gezielt einstellen: Weißabgleich

Der Weißabgleich ist ein grundlegender Eingriff ins Bild, der am Anfang jeder Korrektur stehen sollte. Das „Weißabgleich-Werkzeug“, die Pipette (I-Taste) funktioniert intuitiv, aber auch sehr subjektiv: Sie klicken einfach auf einen Bereich des Bildes, der in natura keinen Farbstich haben sollte – zum Beispiel ein Stück Asphalt. Ganz helle Berei-

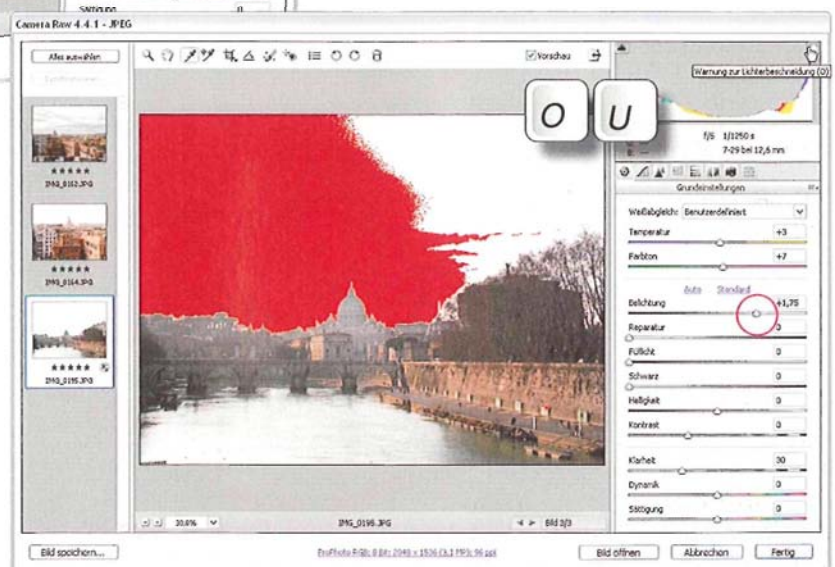
che lassen sich nicht anmessen, versuchen Sie es lieber mit mittelhellen Tönen. Camera Raw definiert den angeklickten Punkt als neutral und passt alle anderen Tonwerte daran an. Da der Messbereich der Pipette sehr klein ist und sie nur nach Sicht arbeiten, erhalten Sie hier Zufallsergebnisse – je nachdem, welches Pixel Sie gerade treffen. Wer

genau sein will, braucht eine Graukarte und sollte seine Werte mit dem „Farbaufnahme“-Werkzeug (S-Taste) messen. Die Regler sind Ergänzung oder Alternative zur Pipette. Mit Blau und Gelb wählen Sie zwischen einer kühlen oder wärmeren Farbgebung, der Grün-Magenta-Regler kann Farbverfälschungen ausbügeln.



Bei einigen Kameramodellen gibt es als Alternative zu Pipette und Schieberegeln auch eine Dropdown-Liste mit fertigen Settings.

„Belichtung“ wirkt viel zu kräftig und führt zu Zeichnungsverlusten in den Lichtern – hier rot hervorgehoben. Alternative zu dieser Anzeige: Drücken Sie die Alt-Taste, während Sie die Regler bewegen – kritische Bereiche werden dann hervorgehoben.

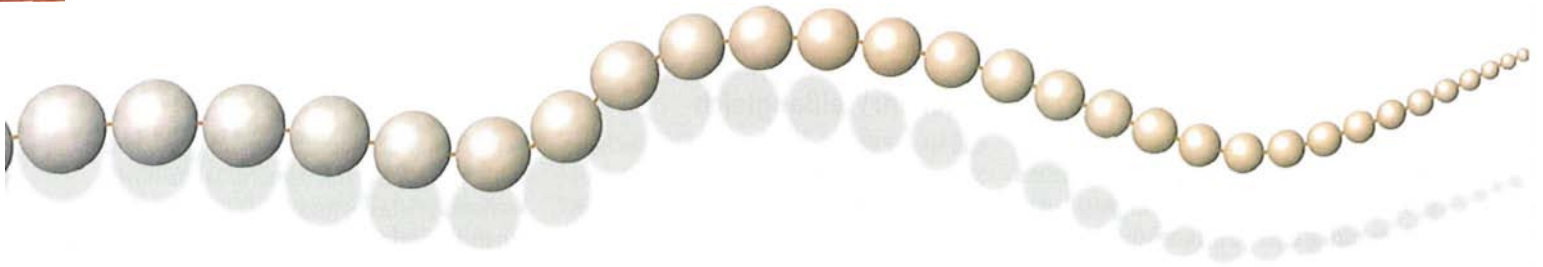


Belichtungseinstellung nach Maß: Helligkeit, Fülllicht & Co.

Im Camera Raw-Dialog hat Adobe der Belichtungseinstellung gleich sechs Regler spendiert. So können Tiefen, Mitteltöne oder Lichter eines Bildes gezielt verändert und Tonwertverluste minimiert werden. Allerdings gilt es aufzupassen, damit Sie sich nicht durch ständige Ausbesserungsversuche im Kreis drehen. Doch wer die einzelnen Funktionen genau kennt, spart Zeit und kommt schnell zu guten Ergebnissen. Der „Belichtung“-Regler wirkt global auf das gesamte Bild. Sehr schnell treten dabei Zeich-

nungsverluste in Tiefen oder Lichtern auf. Mit einem Klick auf die kleinen Dreiecke neben dem Histogramm können Sie die gefährdeten Bereiche sichtbar machen (O-/U-Taste). Ein wenig sanfter ist „Helligkeit“, hier werden nur die Mitteltöne verändert. Der Clou sind aber die Regler „Fülllicht“ und „Reparatur“. Sie setzen bei den dunklen und hellen Farbtönen eines Bildes an – alle anderen Tonwertbereiche bleiben dabei unverändert. Die „Fülllicht“-Funktion hellt dunkle Bildbereiche sanft auf, wenn „Be-

lichtung“ und „Helligkeit“ zu scharf wirken. Auch Gegenlichtaufnahmen lassen sich so retten. „Reparatur“ dunkelt helle Bereiche ab und bringt damit Zeichnung in den Lichtern wieder zurück. „Reparatur“ ist also eine perfekte Ergänzung zu moderaten „Belichtungs“-oder „Helligkeits“-Werten. „Schwarz“ hingegen verändert ausschließlich die dunkelsten Tiefen und kann einem Bild die Tiefenwirkung zurückgeben, die etwa durch den Einsatz von „Fülllicht“ verschwunden sein könnte.



Tipps & Tricks: Werkzeugspitzen

Wie überzeugt man Werkzeugspitzen davon, auch bei wechselnder Größe exakt auf einem Leitpfad zu kleben? Das war das Thema unseres letzten Photoshop-Rätsels. Hier verraten wir Ihnen den Trick und noch ein paar weitere zum Thema. | **Doc Baumann**

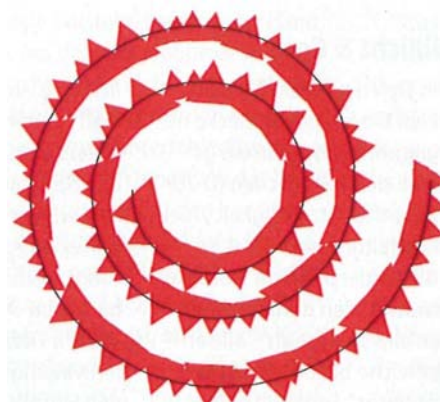
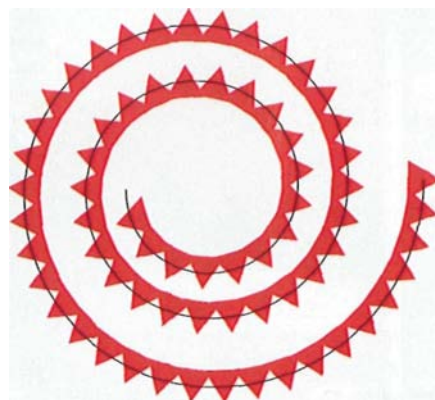
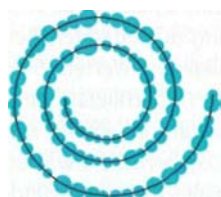
Photoshops **Werkzeugspitzen** sind viel mehr als bloß unterschiedlich geformte Pinsel. Wenn man sich mit ihren vielfältigen Möglichkeiten näher vertraut macht, entdeckt man immer wieder neue Anwendungsbereiche, die die Arbeit deutlich erleichtern können.

Dabei kommt es zum einen auf die Form der angelegten Spitze an, zum anderen auf die geschickte Kombination der zahlreichen Parameter, die in der Pinselpalette an-

geboten werden. Der erste Aspekt, die Spitzenform, war Gegenstand unseres letzten Photoshop-Rätsels (siehe Seite 102). Der Unterschied zwischen den Abbildungen 2 und 3 zeigt, worum es geht: Wird unter „Pinselpalette > Formeigenschaften > Größen-Jitter“ ein Wert eingegeben, der den Durchmesser der Spitze zufallsgesteuert variiert, so springen die einzelnen Abdrücke im Normalfall wild hin und her. Schauen Sie genauer hin, so erkennen Sie, dass das Zentrum der Spit-

ze immer auf dem Pfad sitzt. Soll aber ihre Unterkante dort platziert werden, müssen Sie eine Spitze anlegen, bei der diese Unterkante im Mittelpunkt der Spitze liegt. Dazu reicht ein einziges in doppelte Entfernung gesetztes, schwach deckendes Pixel.

Aber das ist nur ein Beispiel. Ich möchte Ihnen außerdem demonstrieren, wie Sie mit Spitzen sprühende Funken erzeugen, Farbe ins Papier auslaufen lassen, Kreise drehen oder Objektreihen darstellen können.



Mitte einer Spitze festlegen

1 Leitpfad und normale Spitze

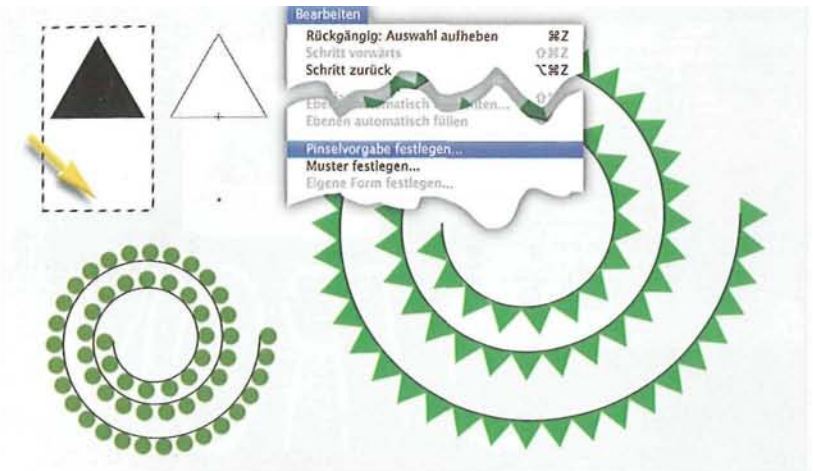
Als Pfad verwenden wir die Spirale aus Illustrator, die Sie mit den Arbeitsmaterialien des letzten Hefes von www.docma.info herunterladen konnten. Haben Sie unter Photoshop „Voreinstellungen > Zeigerdarstellung > Pinselspitze mit Fadenkreuz anzeigen“ aktiviert, sehen Sie bei Verwendung einer Spitze deren Umrisse und im Zentrum ein kleines Kreuz (oben links). Als Spitze habe ich ein Dreieck gewählt, als (Mal)Abstand etwa 90%, unter „Formeigenschaften > Steuerung > Richtung“. Klicken Sie am Fuß der Pfadpalette auf das Icon für „Pfadkontur mit Pinsel füllen“.

2 Größen-Jitter zuschalten

Für manche Projekte sind gleichgroße Elemente auf einer Spur sinnvoll, in anderen Fällen wirkt eine zufallsverteilte Variation interessanter. Eine Spur wie diese kann durchaus angestrebt werden, und zumindest im Falle der unterschiedlich großen Kreisabdrücke auf der Spirale lassen sich viele Anwendungen dafür vorstellen. Aber im Falle der Dreiecke erscheint das Ergebnis eher unruhig, und Sie würden sich vielleicht wünschen, die Dreiecke geordneter verteilen zu können. Doch da Photoshop immer ordentlich die Mitten der Spitzen auf dem Pfad platziert, scheint es hier zunächst keinen Weg zu geben, wie man das Programm dazu zwingen könnte.

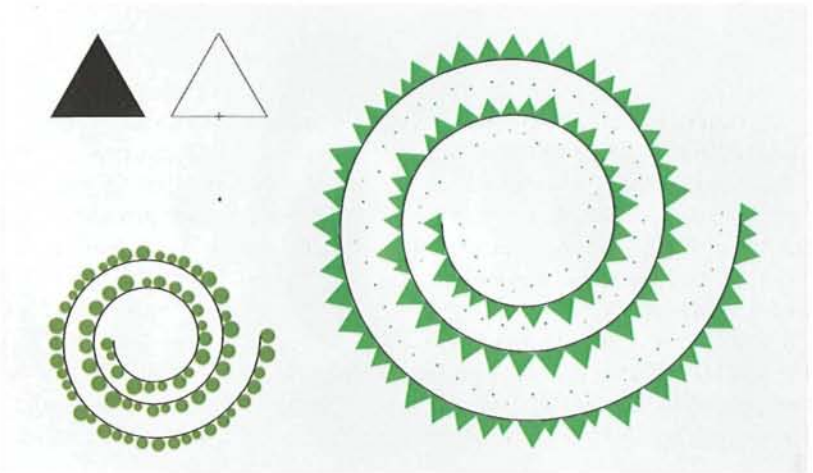
3 Spezielle Werkzeugspitze anlegen

In den Abbildungen 1 und 2 haben wir mit einem einfachen, auf der Basis stehenden Dreieck als Spitzenform gearbeitet. Stempeln Sie diese Form schwarz auf weißen Grund. Setzen Sie dann in die doppelte Entfernung zwischen Dreiecksspitze und Basis einen Punkt mit einem Durchmesser von 1 Pixel bei einer Deckkraft von 1 % (gelber Pfeil). Wählen Sie den Bereich aus und bestimmen Sie über „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ die neue Spitze. Sie wird nun bei Verwendung mit dem Pinsel als Dreiecksumriss angezeigt, das mittige Kreuz liegt auf der Dreiecksbasis und weit unten ist ein winziger (hier verstärkt) dargestellter Punkt zu erkennen.



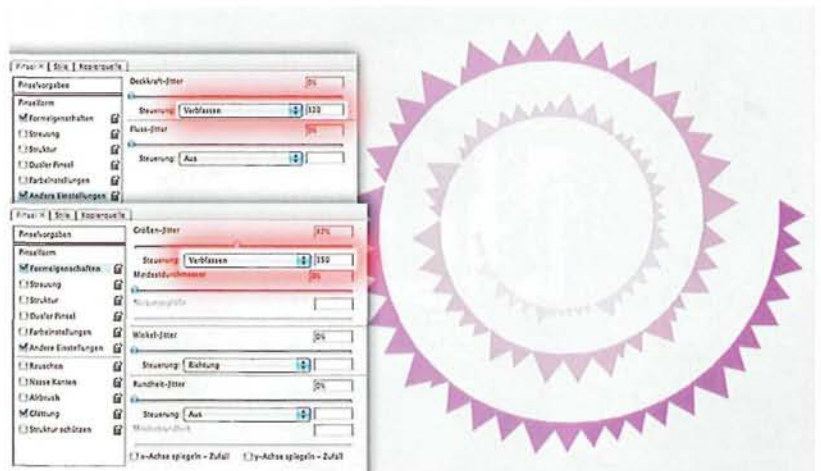
4 Spitzen-Mitte auf dem Pfad

Damit Sie das Verhalten der Spitzen deutlicher erkennen, habe ich hier den außerhalb liegenden Punkt verstärkt. In Abbildung 3 sind die Einstellungen in der Pinselpalette ungefähr dieselben wie in Abbildung 1 - der Unterschied entsteht also nur durch das Anlegen der Spitze selbst. Photoshop platziert nach wie vor das Zentrum jedes einzelnen Spitzenabdrucks auf dem Pfad, aber da die Größe der Spitze bei ihrem Anlegen den gesamten Bereich der nicht-weißen Pixel auf weißem Grund einbezieht, wirkt das schwach deckende Einzelpixel als untere Spitzenbegrenzung. Damit liegt nun die Basis des Dreiecks (oder links der Rand der Kreisscheibe) auf dem Pfad.



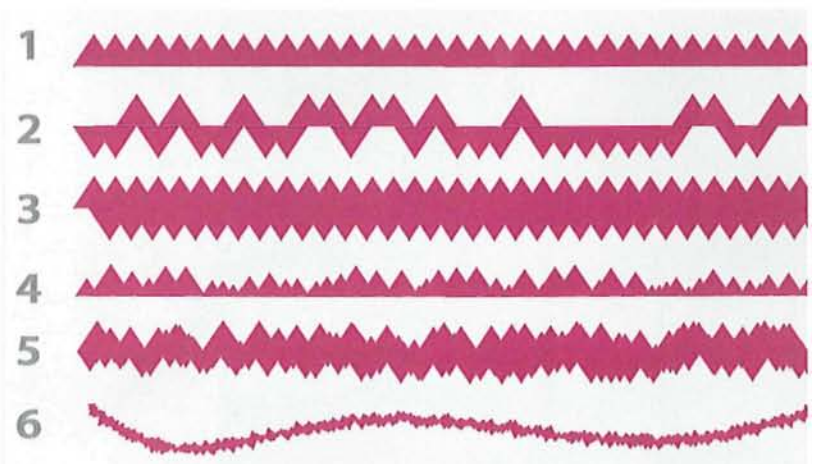
5 Spitzen verblassen

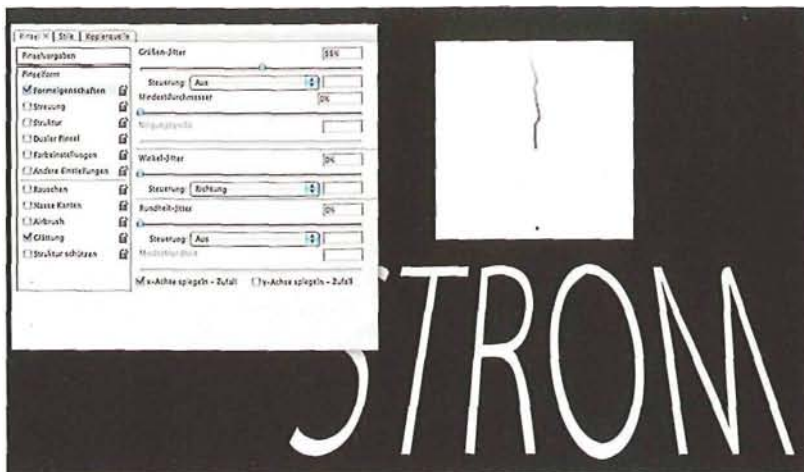
Sie können sowohl beim freien Malen wie beim Füllen einer Pfadkontur an unterschiedlichen Stellen der Pinselpalette vorgeben, dass eine Wirkung „verblassen“ soll. Früher bezog sich das nur auf die Deckkraft, daher die Bezeichnung; inzwischen können Sie auch die Spitzengröße, ihre Streuung oder Farbvariationen verblassen lassen. Als Zusatzfrage zum Rätsel wollten wir wissen, wie die Verkleinerung der Dreiecke zum Spiralenzentrum hin gesteuert wird. In diesem Fall geht die Größe der Spitze nach 150 Einzelabdrücken auf null zurück (links unten), während die Deckkraft nach 120 Abdrücken diesen Wert erreichen würde (links oben).



6 Spitzen auf und unter dem Pfad

Photoshop verteilt Spitzen in der Reihenfolge auf einem Pfad, wie Sie diesen angelegt haben, also immer vom Anfang zum Ende hin. 1 zeigt eine normale Verteilung. Bei 2 wurde aktiviert, „Formeigenschaften > y-Achse spiegeln - Zufall“. Um eine Verteilung wie in 3 zu erzielen, müssen Sie einen Pfad von links nach rechts und dann wieder nach links zurück zeichnen. 4 zeigt eine Pfadfüllung mit erweiterter Spitze (wie Abbildung 3) und Größen-Jitter, 5 dasselbe mit einem links-rechts-links Pfad. Bei 6 schließlich wurde auf einem einfachen Pfad bei geringem (Mal)Abstand ein hoher Wert für Größen-Jitter zugewiesen; kleine Spitzen erzeugen so unregelmäßig wirkende Malstriche.





7 Entladungsspitze anlegen

Schauen wir uns ein anderes Beispiel an, bei dem die unregelmäßige Verteilung von Abdrücken noch wichtiger ist und bei dem ebenfalls die Mitte der Spitze für die Wirkung eine Rolle spielt. Die dafür vorbereitete Spitze stellt einen kleinen Blitz dar, und da der in der fertigen Grafik nur nach außen abstrahlen soll, muss ihr stärkerer Ausgangspunkt - sie läuft zur Spitze hin abgeschwächt aus - die Spitzenmitte bilden. Auch hier ist wieder das schwache Einzelpixel zwecks besserer Sichtbarkeit erheblich verstärkt dargestellt. Im nächsten Schritt wurde „Strom“ per „Textwerkzeug > Horizontales Textmarkierungswerkzeug“ geschrieben, die Auswahl verzerrt, dann als Pfad umgewandelt.



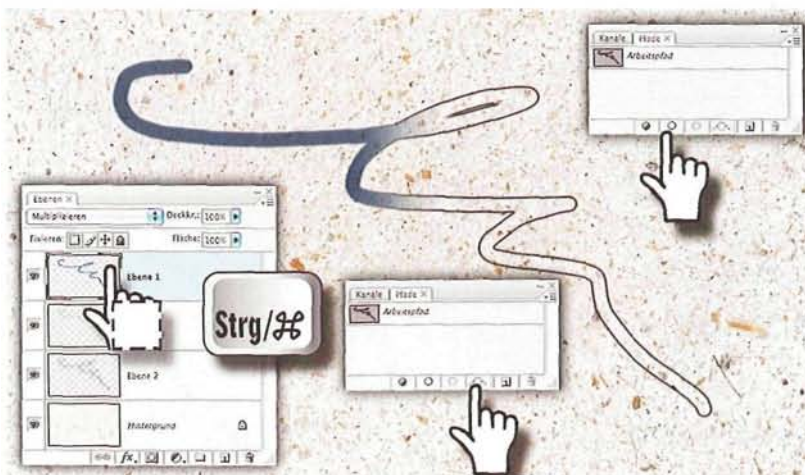
8 Entladungsdarstellung

Aktivieren Sie den Pfad, wählen Sie die vorbereitete Werkzeugspitze, und geben Sie unter „Pinselpalette > Formeigenschaften“ einen starken Größen-Jitter ein, „Steuerung > Richtung“ sowie „x-Achse spiegeln - Zufall“. Arbeiten Sie möglichst mit einem etwas größeren (Mal)Abstand und lassen Sie Photoshop den Pfad dafür mehrfach nachzeichnen; ändern sie dabei unter „Pinselform“ den Durchmesser der Spitze und in der Optionenleiste ihre Deckkraft. Das führt zu realistischeren Ergebnissen. Auch die Farbe können Sie so besser variieren. Bei anderen Projekten ließe sich mit derselben Spitze zum Beispiel Fell oder auslaufende Tinte wiedergeben.

Auslaufende Farbe

9 Spur malen, als Pfad umwandeln

Soll Farbe in Papier mit gleichmäßig ausgerichteter Faserstruktur auslaufen, gehen Sie folgendermaßen vor: Im Hintergrund liegt das Papier, auf einer neuen Ebene malen Sie die Striche Ihrer Zeichnung. Laden Sie die Pixel dieser Ebene als Auswahl, indem Sie in der Ebenenpalette das Bildsymbol mit gedrückter StrgVBefehlstaste anklicken (links unten) und machen Sie daraus einen Pfad (Mitte unten). Erzeugen Sie eine oder mehrere neue leere Ebenen unterhalb der Malstriche-Ebene.



10 Pinselspitze für das Auslaufen

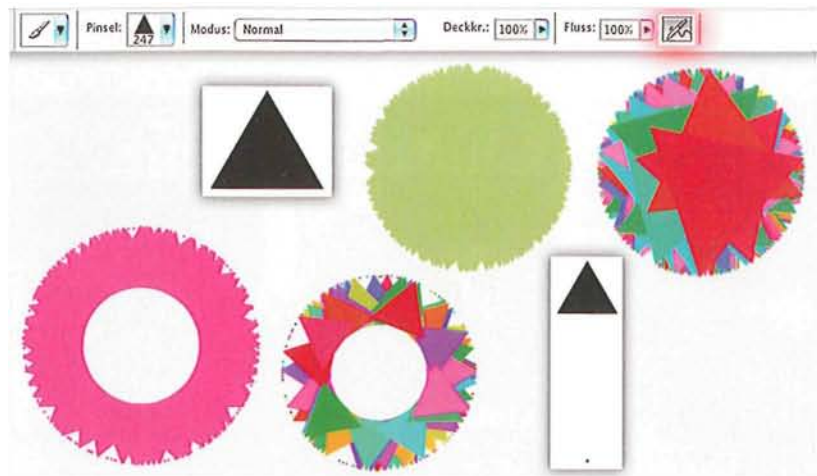
Soll Farbe ungleichmäßig in die Papierfasern auslaufen, so verwenden Sie eine Spitze wie in Abbildung 7. Bei der Diffusion in regelmäßig ausgerichtete Fasern ist eine gerade, zu beiden Enden abgeschwächt auslaufende Linie oder wie hier eine kreuzförmige Anordnung besser. In diesem Fall setzen Sie natürlich *kein* außerhalb liegendes Pixel, das Zentrum soll ja in der Kreuzmitte und bei der Verteilung auf dem Pfad liegen. Ebenso aktivieren Sie nicht die Option „Richtung“, da die Ausrichtung immer gleich bleiben soll. Da diese Darstellung des Auslaufens auf einer separaten Ebene liegt, können Sie das Ergebnis bei Bedarf zusätzlich leicht weichzeichnen.



Pinself Spitze rotieren lassen

11 Mal-Option „Airbrush“

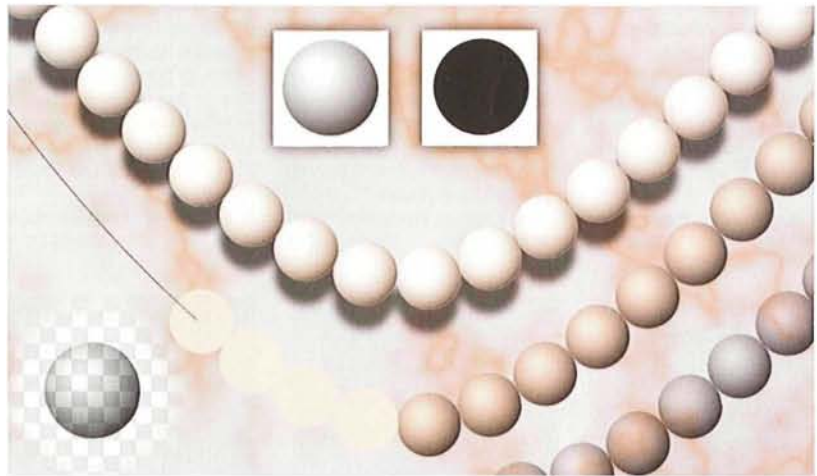
Halten Sie die Maustaste bei Verwendung einer Pinself Spitze gedrückt, wird ein Abdruck einmal auf die Arbeitsfläche gestempelt, das war's. Der Unterschied nach dem Aktivieren von „Airbrush“ in der Optionenleiste besteht darin, dass der Abdruck wiederholt wird, solange Sie die Taste drücken. Bemerkbar macht sich das aber erst, wenn Sie einen höheren Wert bei „Formeigenschaften > Winkel-Jitter“ vorgeben (obere Reihe). Ergänzen Sie das mit einem - gegebenenfalls weit - außerhalb liegenden Pixel, ergeben sich auf Knopfdruck interessante kreisförmige Verteilungen.



Objekte mit Spitzen darstellen

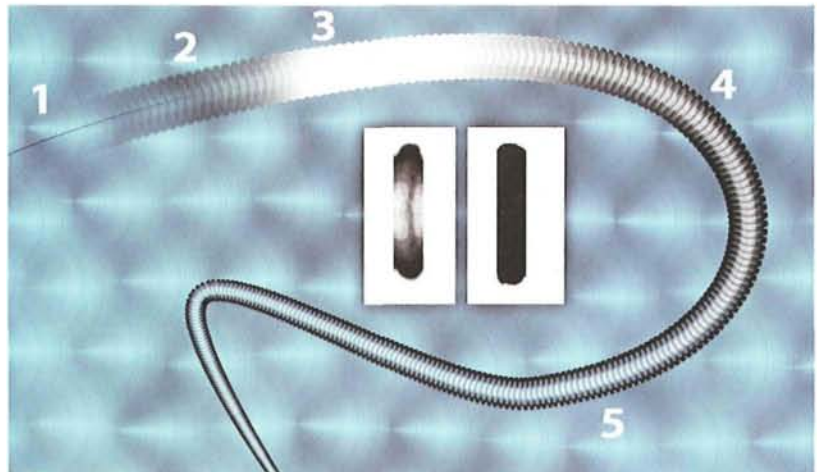
12 Schwärzung und Deckkraft

Malen Sie etwa mit schwarzer Farbe auf einer weißen Fläche, wirken Werkzeugabdrücke genau so, wie Sie ursprünglich angelegt haben. Das Problem für die Darstellung von Objekten mit Spitzen ist aber, dass sich das tatsächliche Verhalten der Spitzen erst auf leeren Ebenen richtig zeigt. Die bei der Spitzendarstellung in der Palette weißen Bereiche werden nämlich keineswegs weiß wiedergegeben, sondern nur die schwarzen in voller Deckkraft. Weiß bedeutet lediglich, dass die Deckkraft herabgesetzt ist (links unten).



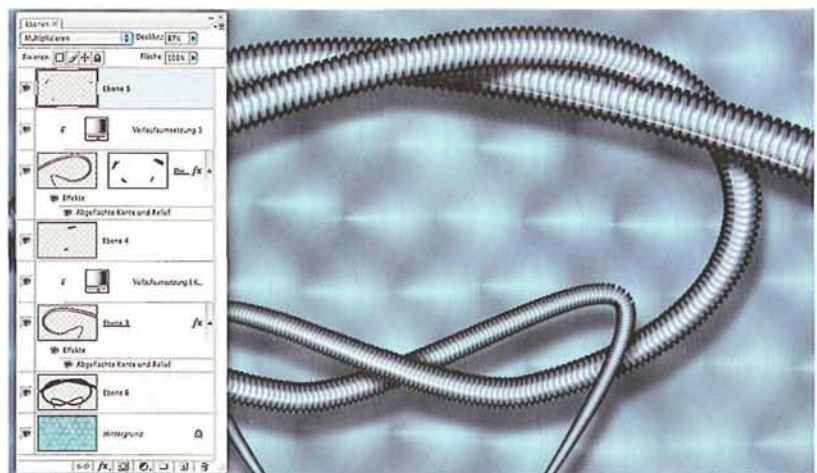
13 Schlauch vorbereiten

Betrachten wir die Vorgehensweise bei der Perlenkette in Abbildung 12 noch einmal am Beispiel eines Metallschlauchs: Zunächst benötigen Sie zwei Spitzenvorgaben, eine für die Struktur (Mitte links), eine weitere von exakt gleicher Größe, aber komplett schwarz, für die Deckung (Mitte rechts). Erzeugen Sie eine neue Ebene und zeichnen Sie einen Pfad (1). Füllen Sie die Pfadkontur auf der Ebene mit der Strukturspitze (hier mit „Größe verblässen“) (2). Auf der Ebene darunter füllen Sie den Pfad mit identischen Einstellungen weiß mit der zweiten Spitze (3); in der Überlagerung ergibt sich die kombinierte Ansicht (4). Vereinigen Sie die beiden Ebenen und setzen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Verlaufsumsetzung“ mit Schnittmaskenverknüpfung darüber (5).



14 Schläuche auf Ebenen

Die Vorgehensweise bei der Perlenkette war ähnlich: Eine Spitze für Glanz und Rundung, eine weitere für die Ebene darunter zur deckenden Füllung (hier beige). Zur weiteren plastischen Wiedergabe von Objekten kann der Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante ...“ beitragen. Überschneidungen von Spuren wären so nur mit viel Mühe darstellbar; dafür erzeugen Sie besser die Formen wie hier den Schlauch separat auf mehreren Ebenen und sorgen dann mit Ebenenmasken und Schattenebenen dafür, dass eine überzeugende Verschlingung der Spurreihen entsteht.

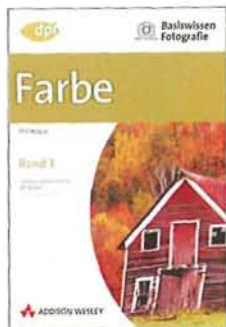


DOCMA SHOP



Roderick Macdonald
Digital fotografieren / Akt
Akt ist ein klassisches Fotografie-Thema. Erfahren Sie Geheimnisse hinter außergewöhnlichen Bildern. Es wird gezeigt, was die digitalen Techniken mit sich bringen, vom Bildarrangement bis zur Ausgabe. Zudem ist das Buch Ideengeber bei Accessoires, Models und vielem mehr.

144 S., Bilderdruck, Paperback
Nr: 91-30-004 € 27,95



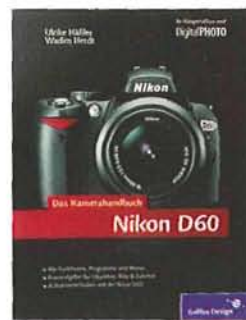
Phil Malpas
Farbe
Die Voraussetzungen für dramatische, emotionale und kraftvolle Fotografien sind Licht und Farbe. Der fotografische Erfolg ist abhängig von der Art und Weise, wie wir mit Farben umgehen. Dieses Buch zeigt Ihnen die Grundlagen der Farbtheorie. Es erklärt, wie Sie meisterhaft dynamische Bilder mit prächtigen Farben gestalten.

178 S., Bilderdruck, Paperback
Nr: 91-30-060 € 29,95



Steve Macleod
Nachbearbeitung Schwarz-Weiß
Die Bilder eines Fotografen werden nur dann einzigartig & heben sich von der Masse ab, wenn er alle Techniken der Nachbearbeitung kennt. Das Buch führt durch die Grundlagen der Bildbearbeitung & Entwicklung, zeigt, wie S/W-Fotos korrigiert werden & liefert Ideen um in hervorragender Qualität zu präsentieren.

176 S., Bilderdruck, Paperback
Nr: 91-30-076 € 24,95



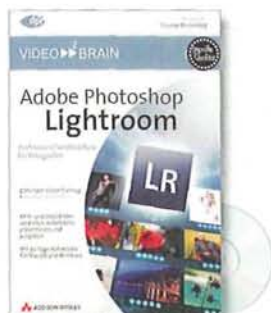
Ulrike Häßler, Wadim Herdt
Nikon D60.
Es wird Ihnen keine Funktion der neuen Nikon entgehen, denn die Kamera wird ausführlich vorgestellt. Das Handbuch ist Praxisratgeber für Objektive, Blitz & Zubehör und zeigt alle Aufnahmetechniken mit der Nikon. Auch das Thema Bildbearbeitung wird erklärt.

328 S., Bilderdruck, Hardcover
Nr: 91-30-080 € 39,95



Christian Schnalzer
Digitale Fotopraxis Landschaft & Natur
Naturfotograf und Autor Christian Schnalzer gibt Einblicke in seine Fotopraxis. Landschaftsfotografie im Gebirge oder am Meer, Pflanzen, Tier- und Vogelfotografie, Luft- oder Infrarotfotografie; Einsatz von Kamera; Objektiven und Ausrüstung.

262 S., Bilderdruck, Hardcover
Inkl. DVD 60 Minuten Videotraining.
Nr: 91-80-003 € 39,95



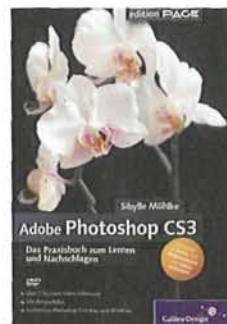
Thomas Bredenfeld
Adobe Photoshop Lightroom 1.3
Lightroom bietet professionellen Fotografen Möglichkeiten, die bis jetzt weder die digitale noch die analoge Welt bieten konnte. Es wird ein Werkzeug zur Verfügung gestellt, das neben Photoshop einen Platz findet. Das Training zeigt den professionellen RAW-Workflow mit Lightroom. DVD 5 Std. Videotraining

Nr: 91-800-14 € 29,95



Hubert Küppers
Licht und Schatten
Es wird verraten wie Hubertus Küppers an die Studio- und Outdoorfotografie herangeht. Elf Aufnahmesituationen bilden dabei die Herausforderung. Folgenden Workflow werden Sie durchlaufen: Aufnahmetechnik (Kamera, Licht und Modell), Import in den Computer, Sichtung und Retusche

DVD 7 Std. Videotraining
Nr: 91-80-002 € 39,95



Sibylle Mühlke
Adobe Photoshop CS3
Hier erhalten Sie unzählige Tipps & Tricks, die Ihnen helfen Arbeitszeit und Nerven zu sparen. Das Buch gibt Ein-blick in die Software, leitet Sie durch Video-Lektionen und knifflige Themen werden in Praxisworkshops behandelt. Diesem Buch lehrt Sie, eigenständig mit Photoshop CS3 zu arbeiten und Lösungen zu entwickeln

1019 S., Bilderdruck, Hardcover, Inkl. DVD
Nr: 91-30-074 € 9,95



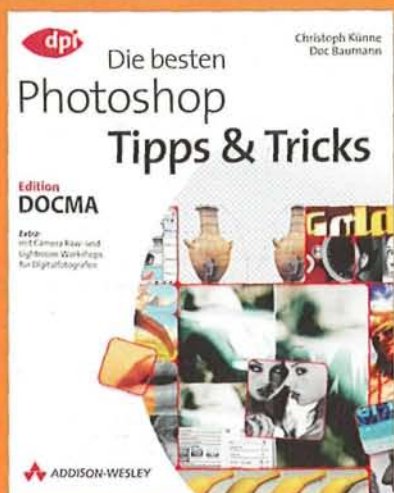
David Präkel
Bildkomposition
Der Schlüssel zu erfolgreichen Fotos ist eine gelungene Bildkomposition. Was ist das Geheimnis einer guten Gestaltung? Sollten Grundregeln eingehalten werden? Das Buch zeigt, wie man die Gestaltung verbessert. Dazu zählt neben der Bildkomposition, wie das Gezeigte in überzeugende Bilder umgesetzt wird.

176 S., Bilderdruck, Paperback
Nr: 91-300-54 € 24,95



Steve Macleod
Nachbearbeitung Farbe
Der Experte Dirk Simanek zeigt, wie durch professionellen Workflow die Kontrolle über die Farben behalten werden. Er führt durch die Colormanagement-Praxis. Sie sehen, wie Ein- und Ausgabegeräte profiliert werden. Tools und Tipps für die Erzeugung von PDF-Dateien runden das Seminar ab.

176 S., Bilderdruck, Paperback.
Nr: 91-300-25 € 24,95



Doc Baumann/Christoph Künne Die besten Photoshop Tipps & Tricks

Auf vielfachen Leserwunsch stellen die beiden Autoren ihre besten Kniffe aus der DOCMA zusammen und verhelfen so zu AHA-Erlebnissen. Wie üblich stehen Abbildungen im Vordergrund, knappe Texte vertiefen und erläutern. Das Arbeitsmaterial steht kostenlos unter www.docma.info zur Verfügung

Nr: 91 300-75

€ 39,95

WEITERE LIEFERBARE AUSGABEN FINDEN SIE UNTER WWW.DOCMA.INFO



Nr: 561-08-004 € 9.90



Nr: 561-08-003 € 9.90



Nr: 561-08-002 € 9.90



Nr: 561-08-001 € 9.90



Nr: 561-07-004 € 9.90



Nr: 561-07-003 € 9.90



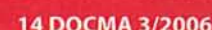
Nr: 561-07-002 € 9.90



Nr: 561-07-001 € 9,90

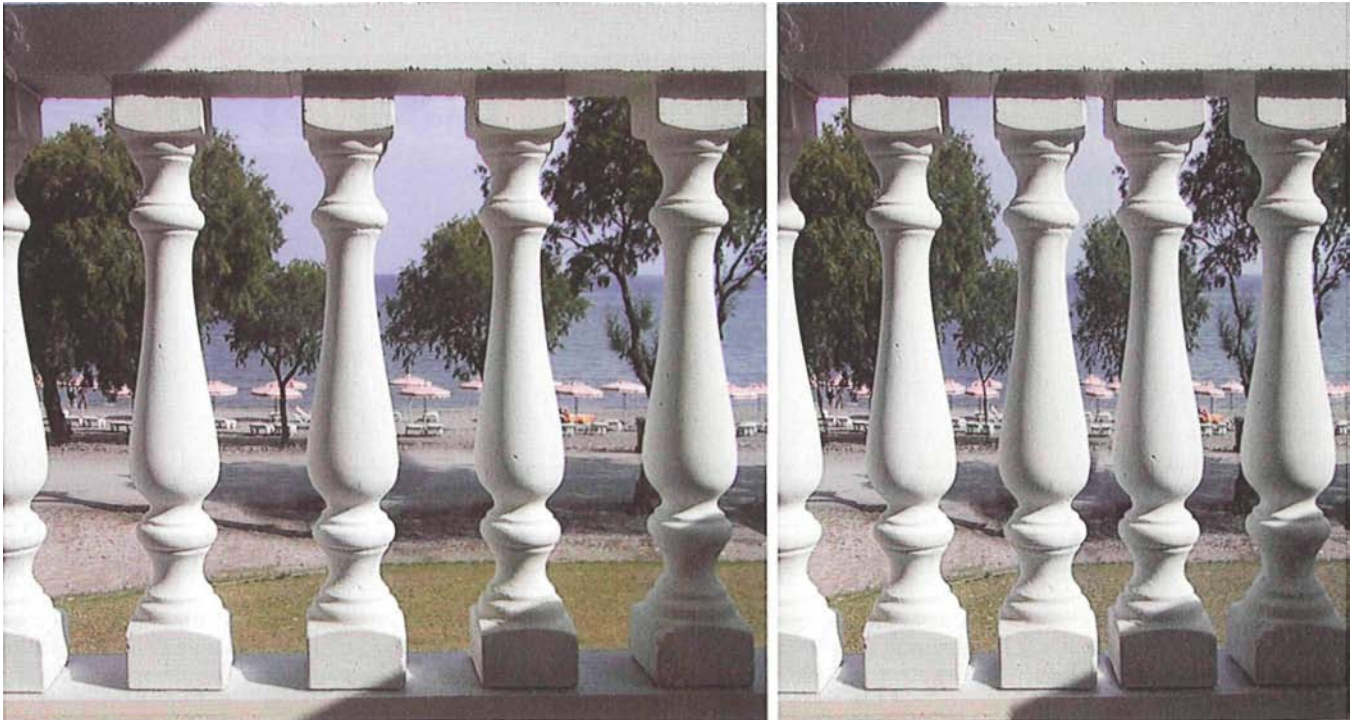


Nr: 561-06-004 € 9.90



Nr: 561-06-003 € 9.90

Datum, Unterschrift:



Schrumpfen für Fortgeschrittene

Wenn Sie ein Bild nichtproportional stauchen oder strecken, geraten alle Größenverhältnisse durcheinander. Mit dem intelligenten Skalierungswerkzeug Liquid Resize von OnOne ist damit Schluss. Ein Blick auf die neue Software, von **Doc Baumann**.

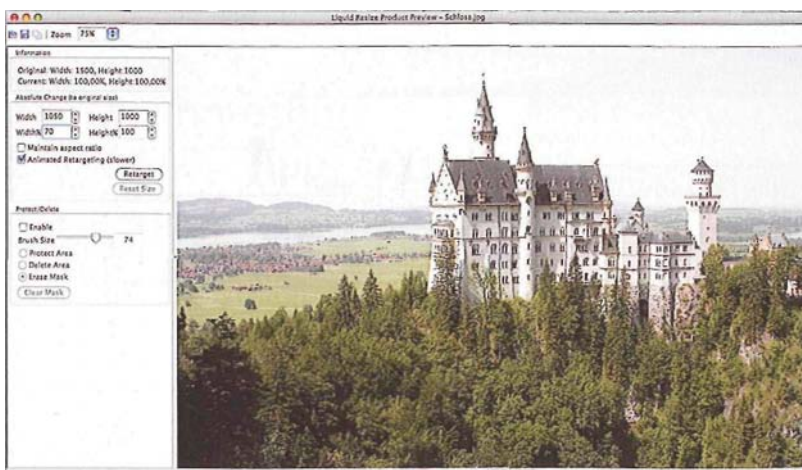
Das Problem dürfte Ihnen vertraut sein: Sie wollen ein Bild in ein Layout einpassen, es müsste dazu aber eigentlich ein klein wenig breiter oder schmaler sein. Beschneiden oder anstückeln wollen Sie es nicht. Eine praktikable Lösung ist nicht in Sicht. Oder war es jedenfalls bisher nicht. Denn nun bietet OnOne ein neues Werkzeug mit dem Namen Liquid Resize an, mit dem Sie festlegen, welche Bildberei-

che wichtig sind und daher bewahrt werden müssen, und bei welchen eine Verzerrung nicht weiter auffällt. Danach geben Sie nur noch den nichtproportionalen Skalierungsfaktor an, und schon schiebt die Software die nicht geschützten Zonen in kleinen Schritten zusammen oder auseinander.

Bereits das Zusehen macht Spaß, und das Ergebnis erst recht. Selbst beim Test mit der Betaversion entstanden überzeugende Er-

gebnisse. Man sollte es allerdings nicht übertreiben, bei zu extremen Vorgaben kann auch Liquid Resize nichts mehr aus einem Foto herausholen, das visuell glaubwürdig wirkt.

Das Testbild auf der Webseite von OnOne (http://www.ononesoftware.com/detail.php?prodLine_id=36) mit seinem Durcheinander von Bäumen demonstriert nach dem Download die Möglichkeiten des Programms, das unter Windows und Mac läuft.

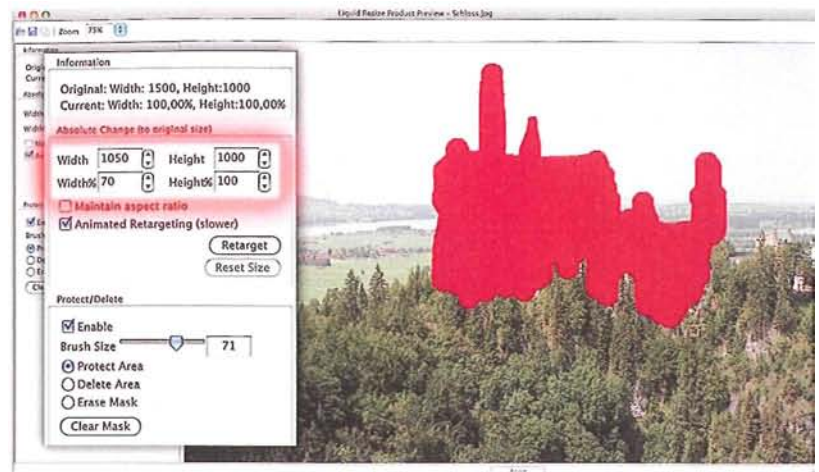


Liquid Resize-Oberfläche

Man muss bei unserer Aufmacher-Illustration schon genau hinschauen, ehe klar wird, dass das rechte Bild nicht einfach eine gestauchte Fassung des Originals links ist: Die Säulchen der Balustrade haben ihre Breite nicht verändert, nur der Hintergrund und die waagerechten Bereiche des Geländers wurden horizontal skaliert. Der Weg dorthin führt über Liquid Resize. Nach Aufrufen des Programms klicken Sie auf das Icon oben links und öffnen ein Bild im JPEG-Format. Die Steuerungselemente finden Sie darunter (in der nächsten Abbildung in lesbarer Größe wiedergegeben). In der obersten Zeile finden Sie die aktuellen Pixelwerte für Höhe und Breite.

Schutzmaske auftragen

Im unteren Bereich des Steuerungsfeldes sind die Einstellungen des Maskierungspinsels untergebracht. Dort stellen Sie nach Aktivieren der Funktion den Spitzendurchmesser ein sowie die Optionen „Bereiche schützen“, „Bereiche löschen“ oder „Maske radieren“. In diesem Fall soll Schloss Neuschwanstein bewahrt werden, es wird also mit dem Schutz-Pinsel übermalt. Zusätzlich geben Sie in dem Feld oben die neue Breite oder Höhe in Pixel oder Prozent an. Vorgegeben ist die etwas langsamere animierte Skalierungsansicht; das für den Gebrauch des Programms selten sinnvolle „Beibehalten der Seitenverhältnisse“ ist in der Normeinstellung außer Kraft gesetzt.



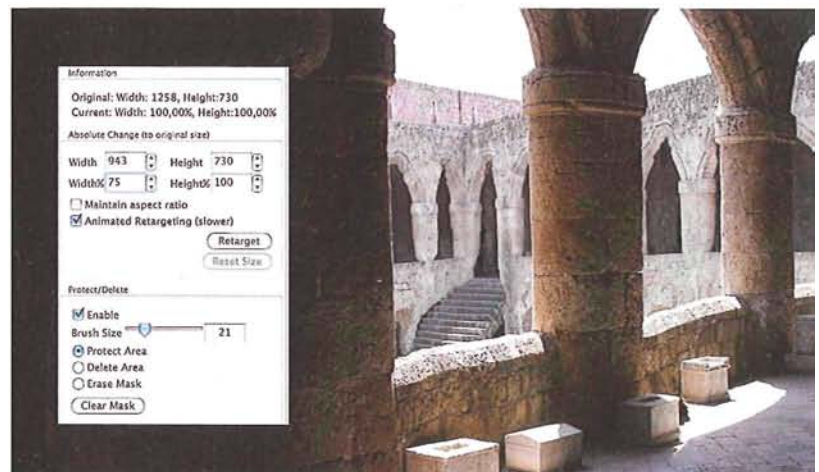
Skalierungsergebnisse

Die linke Ansicht ist die Umwandlung der ersten Abbildung auf 70 Prozent Breite; das Schloss blieb unverändert, die Landschaftsbereiche rechts und vor allem links dagegen wurden merklich zusammengeschoben, aber nicht beschnitten. In der rechten Variante dagegen wurde das Gebäude mit dem - dann grün anzeigenden - Pinsel für „Bereiche löschen“ maskiert; das (links abgeschnittene) Gesamtbild entspricht unverändert dem Original. Gestaut wurde nur die zum Löschen freigegebene Zone. Am Krumpel-Schloss erkennt man deutlich, dass Liquid Resize solche Bereiche nicht einfach skaliert, sondern ihnen mit einem komplexen Algorithmus zu Leibe rückt.



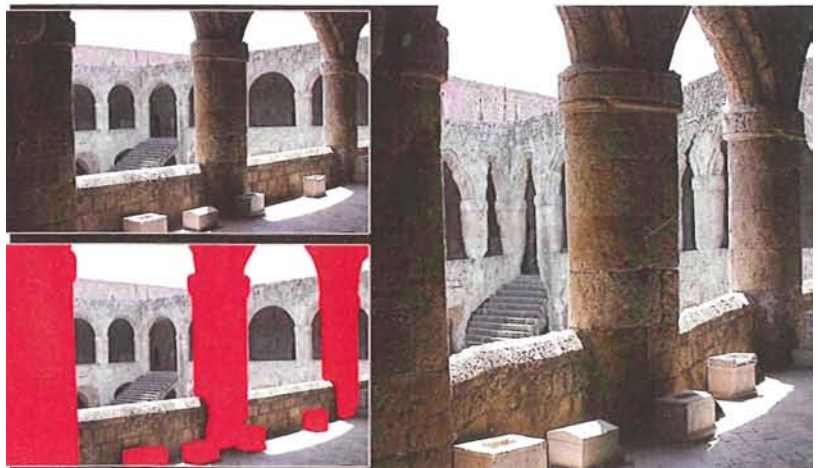
Säulenzwischenräume

Während unser erstes Experiment nur *ein* zu schützendes Objekt im Bild zu berücksichtigen hatte, sind es hier gleich sieben: die drei Säulen und die vier Steinkisten (das Foto zeigt übrigens den Innenhof des Archäologischen Museums von Rhodos; das Original sehen Sie klein in der nächsten Abbildung eingeblendet, darunter die Maskierungsansicht). Hier sind also mehrere Zwischenbereiche betroffen. Im ersten Versuch setzen wir den nichtproportionalen, waagerechten Skalierungsfaktor auf 75%. Im Arbeitsfenster rückt alles in kleinen Schritten nach links, wobei Säulen und Steinkisten erhalten bleiben.



Stärkere Bildstauchung

Hier wurde die Breite noch einmal um 10% auf insgesamt 68% der Originalmaße herabgesetzt. Niedrigere Werte sind zwar möglich, ergeben aber bei dieser Fülle von Details keine glaubhaften Bildergebnisse mehr. Bereits jetzt machen sich gewisse Artefakte bemerkbar, so wirkt die Außentreppe ebenso leicht gekrümmt wie die Mauer zwischen den Säulen. Die ursprünglich weit voneinander entfernt stehenden Steinkisten berühren sich nun fast; mit geeigneter Maskierung könnte man die hinteren sogar von den vorderen überdecken lassen. Doch selbst eine manuelle Korrektur wäre erheblich schneller, als versuchte man eine solche Stauchung allein mit den Mitteln von Photoshop. Ein tolles Programm!





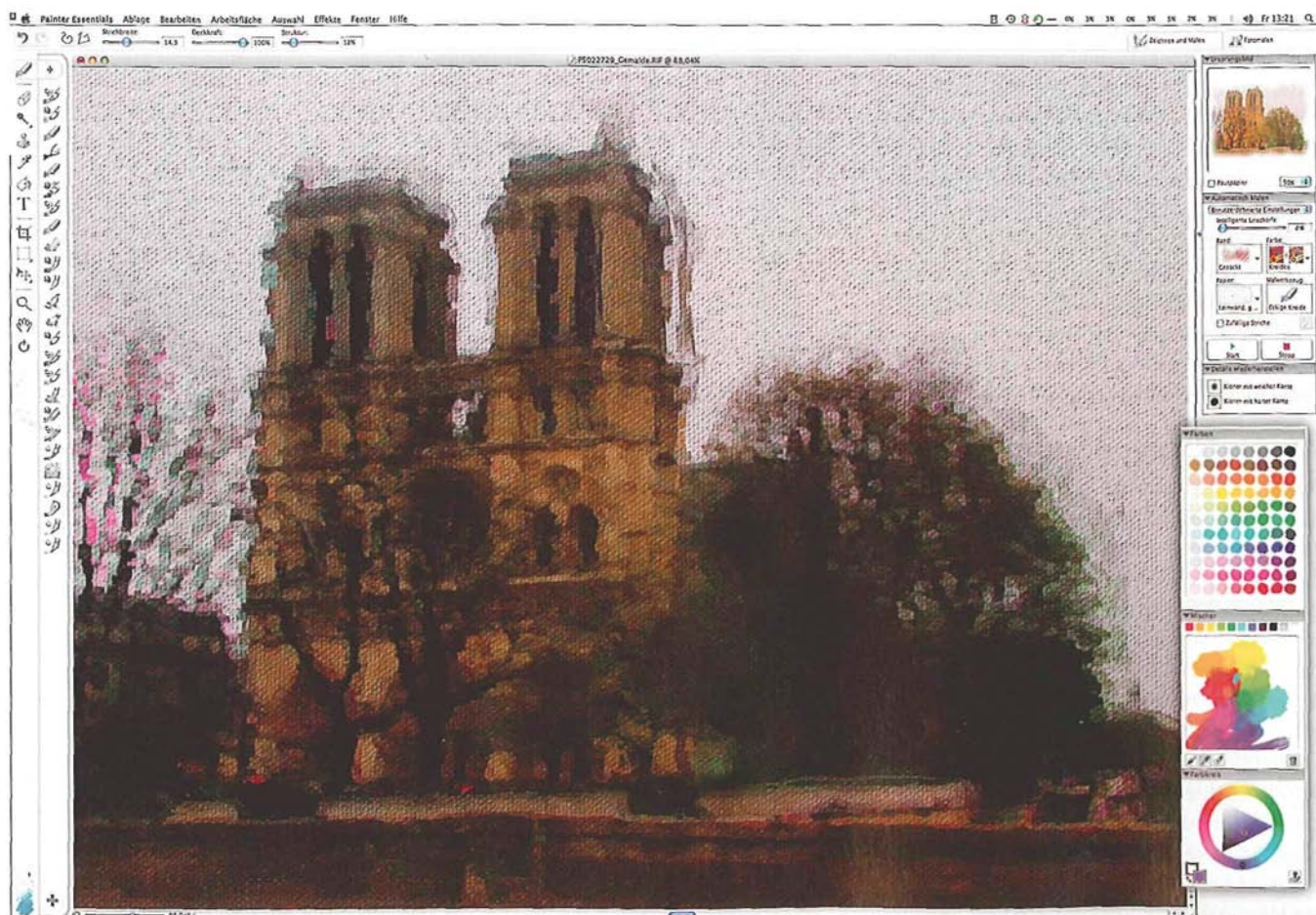
Malen wie geschmiert

Wer lieber am Monitor malt als auf der Leinwand und dafür eine preisgünstige Software sucht, sollte sich die neuen Versionen von ArtRage und Painter Essentials anschauen. Der kleine Bruder von Painter kostet zwar etwa das Dreifache von ArtRage, bringt dafür aber auch sehr viel mehr Werkzeuge und Funktionen mit. Das neue Essentials bietet nicht nur eine Viel-

zahl überarbeiteter Tools, vor allem wurden die Einstellungen für das automatische Klonen von Fotovorlagen vereinfacht und die Wirkungsweise der Pinsel verbessert (Abbildung unten). Das Programm setzt beim Klonen einer Vorgabe zunächst große, dann immer detailliertere Pinselabdrücken ein und berücksichtigt bei aktivierter Vorgabeoption auch die Konturen der Objekte. Zudem ist

die Oberfläche übersichtlicher geworden, und es gibt neue Farbpaletten.

Beide Programme bieten Ebenen und eignen sich sowohl zum freien Malen und Zeichnen als auch zum Klonen, wobei ArtRage nur die manuelle Methode des Nachmalens mit Übernahme der Originalfarben unterstützt. Was allerdings die Simulation des Verhaltens pastoser Farben auf der Lein-





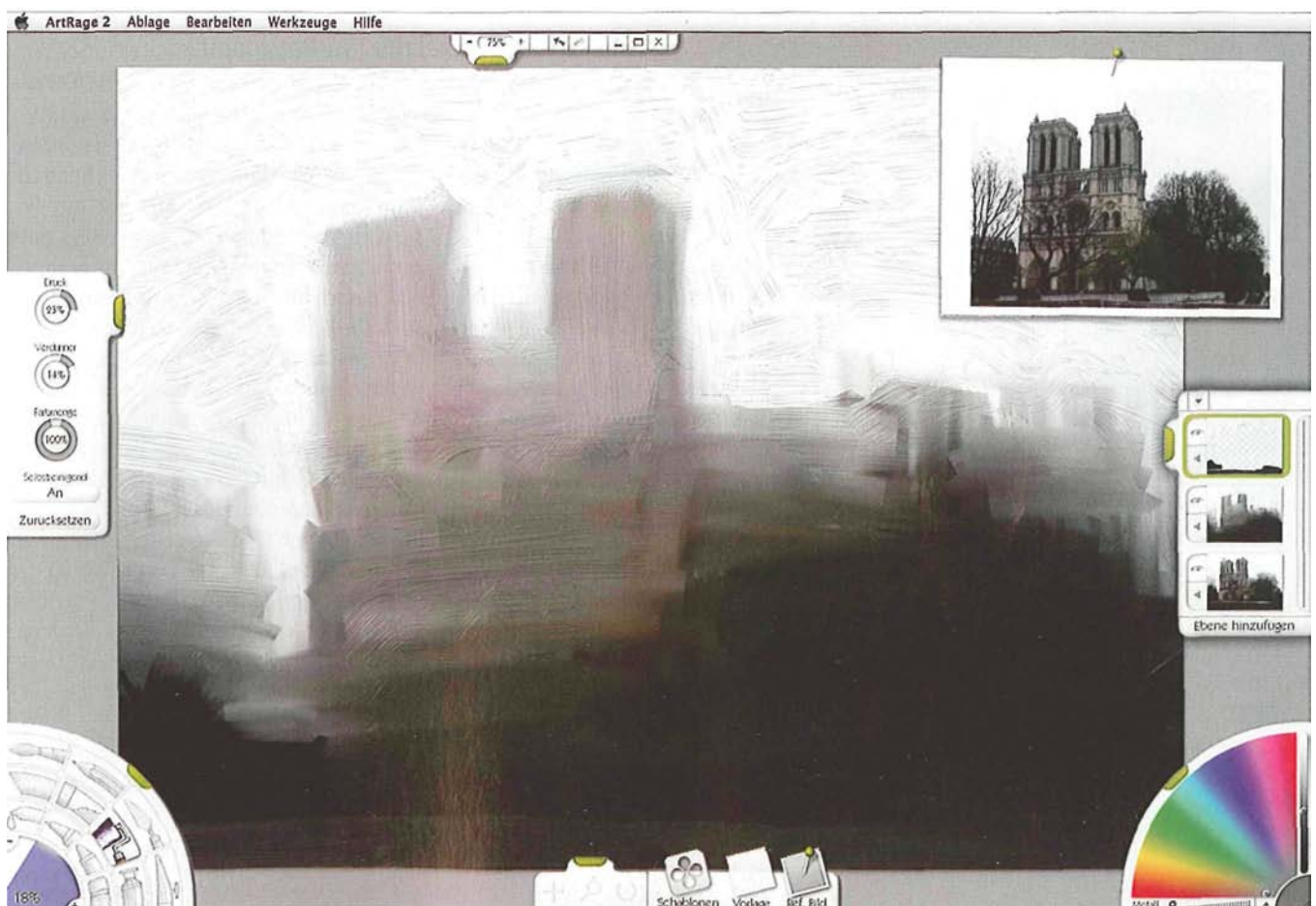
Fortgeschrittene Malprogramme behandeln pastose Farben erstaunlich realistisch. Wir haben ArtRage 2.5 und Painter Essentials 4 unter die Lupe genommen. | **Doc Baumann**

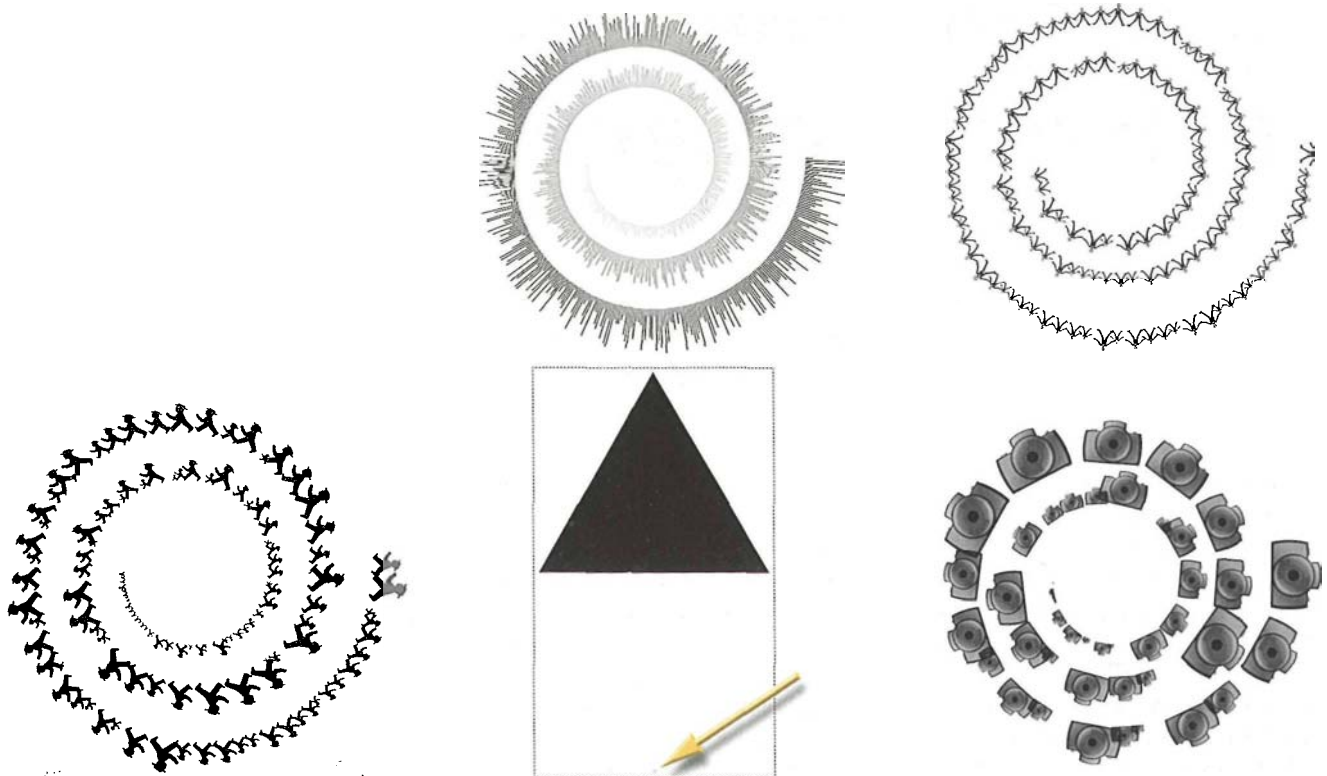
wand und ihrer Vermischung beim Auftragen betrifft, hat ArtRage die Nase unangefochten vorn (Beispiel oben). Die Malstriche des Ölfarbe-Pinsels und des Spachtels lassen sich im Druck von echten kaum noch unterscheiden. Die besten Ergebnisse erzielen Sie bei Verwendung von Grafiktablett und Stift, allerdings ist die Strichstärkensteuerung bei beiden Programmen unzureichend.

ArtRage lässt Sie in Version 2.5 ein Referenzbild zur visuellen Orientierung neben die Leinwand pinnen und verfügt über Masken, die „Schablonen“ genannt werden. Wenn Sie überwiegend frei arbeiten, führt ArtRage wegen unübertroffener malerischer Anmutung und plastischem Farbauftrag in der Regel zu besseren Resultaten. Trotz weiterentwickelter Pinsel kann Painter beim In-

einandertreiben neuer und bereits aufgetragener Farben nicht mithalten, ist allerdings beim Klonen, vor allem hinsichtlich Automatik und Detailwiedergabe, klar vorzuziehen.

ArtRage kostet 25 Dollar (<http://www.artrage.com/artrage.html>), Painter Essentials 49 Euro, das Upgrade 39 Euro (<http://www.corel.com/servlet/Satellite/de/de/Product/1190317151777>).





Ein Pixel für die neue Mitte

Die Lösung des letzten Rätsels war ein einziges, nahezu unsichtbares Pixel der Werkzeugspitze.

Wie bringt man Hunderte von Werkzeugspitzen dazu, nach dem Befehl „Pfadkontur mit Pinsel füllen“ auch dann sauber aufgereiht auf diesem Pfad zu sitzen, wenn man in der Pinselpalette unter „Formeigenschaften > Größen-Jitter“ aktiviert hat? Das war die Fragestellung unseres letzten Photoshop-Rätsels.

Normalerweise springen die einzelnen Spitzen-Abdrücke bei dieser Kombination von Vorgaben scheinbar wild auf und ab. Genauere Begutachtung zeigt allerdings, dass sie durchaus einer Ordnung folgen: Der Mittelpunkt der Spitze liegt immer exakt auf dem zugeordneten Pfad. Das gilt für die vorgegebenen kreisförmigen Spitzen ebenso wie für die phantasievollsten selbst erzeugten.

Nun kann man Photoshop zwar nicht direkt dazu bewegen, den Mittelpunkt einer Spitze an eine beliebige andere Stelle zu bewegen - indirekt allerdings geht das durchaus. Die Mitte einer Werkzeugspitze ist das Zentrum aller Pixel, die bei ihrer Verwendung eine Spur hinterlassen, ob als Pinsel, Radiergummi oder Stempel. Oder mit ande-

ren Worten: Das Zentrum eines Rechtecks, das beim Anlegen der Spitze alle Pixel umfasst, die nicht weiß sind.

Gehen wir wie bei unserer Rätselfrage von einer Dreieck-Spitze aus, so zeigt genaue Betrachtung, dass in der gleichen Entfernung der oberen Dreiecksspitze von der Basis ganz unten ein einzelnes Pixel mit einer Deckkraft von lediglich einem Prozent sitzt (in der Abbildung oben in der Mitte ist der Pfeil darauf gerichtet; sowohl die Größe wie die Deckkraft des Pixels sind zwecks besserer Erkennbarkeit übertrieben). Da nun Photoshop alles Nicht-Weiße als Spitze interpretiert, gehört dieses Pixel mit dazu. Die Spitze ist mithin doppelt so hoch, wie sie scheint, ihr Mittelpunkt liegt im Zentrum der Dreiecksbasis. Wird diese Spitze mit zugewiesenem „Größen-Jitter“ nun zur Füllung eines Pfades verwendet, sitzt diese Basis immer auf dem Pfad. Eine Einschränkung fast aller Einsender gilt übrigens nicht: Eine eigene neue Spitze kann aus jeder beliebig großen Datei durch Auswahl angelegt werden, sie benötigt keine eigene Arbeitsfläche passender Größe.

Fast alle Teilnehmer haben die richtige Lösung vorgeschlagen. Adam Lorek aus Regensburg hatte für seine Spirale eine gute zusätzliche Idee (Mitte oben): „Das Beispielbild, das ich Ihnen sende, besteht aus Balken statt Dreiecken. Es unterscheidet sich aber in einem Detail von Ihrer blauen Spirale. Ich wollte nämlich, dass nebeneinander stehende Balken zwar unterschiedlich hoch, aber gleich breit sind, etwa wie bei der Anzeige einer Sound-Anlage. Der ‚Größen-Jitter‘ skaliert aber nur proportional in Breite und Höhe. Daher benutze ich für diesen Effekt stattdessen den ‚Rundheits-Jitter‘. Die Verkleinerung der Abdrücke zum Zentrum der Spirale erfolgt übrigens mit ‚Verblässen‘ beim Größen-Jitter. Durch zusätzliches Verblässen beim ‚Deckkraft-Jitter‘ (unter ‚Andere Einstellungen‘) entsteht ein räumlicher Effekt.“

Unsere wertvolle Prämie - den multifunktionellen ColorMunki von Pantone im Wert von 500 Euro - hat Gemo Schwidrowski aus Berlin gewonnen. Von ihm stammt die Lösung in der zweiten Reihe links mit den Ampelmännchen. Wir gratulieren!

Photoshop-Rätsel: Farben ohne Kanäle



Kann man aus drei Graustufenbildern, die den RGB-Kanälen eines Fotos entsprechen, das Ausgangsbild rekonstruieren, ohne die Kanälepalette zu verwenden? Man kann! | **Doc Baumann**

Unsere Gewinnprämie passt bestens zum Thema: Der Verlag O'Reilly hat drei Bücher von Katrin Eismann und Seán Duggan „Die kreative digitale Dunkelkammer“ im Wert von je 50 Euro gesponsert.

teilen Sie sich vor, Sie bekommen -drei Bilddateien im Graustufenmodus zugeschickt. Jedes dieser Bilder entspricht dem Farbkanal eines RGB-Bildes; entsprechend sind die Dateien bezeichnet mit „Rot“, „Grün“ und „Blau“. Ärgerlicherweise muckt Ihr Rechner gerade und es ist aus unerfindlichen Gründen nicht möglich, mit Photoshops Kanälepalette zu arbeiten. (Sonst könnten Sie die Dateien ja fix in die entsprechend benannten Kanalzeilen übertragen und so zum Farbbild mischen.)

Die Grundidee zu diesem Rätsel kam von unserem Leser Roger Hofstetter. Der hatte allerdings ein Verfahren gewählt, das eher der Bilddarstellung eines LCD-Femsehers entsprach, also aus jeweils 1 Pixel breiten R-, G- und B-Streifen bestand (siehe dazu ausführlicher auch „Die besten Photoshop-Workshops aus DOCMA Band 2“, Seite 186 ff.).

Um so zu einem brauchbaren Ergebnis zu gelangen, muss man das Bild anschließend

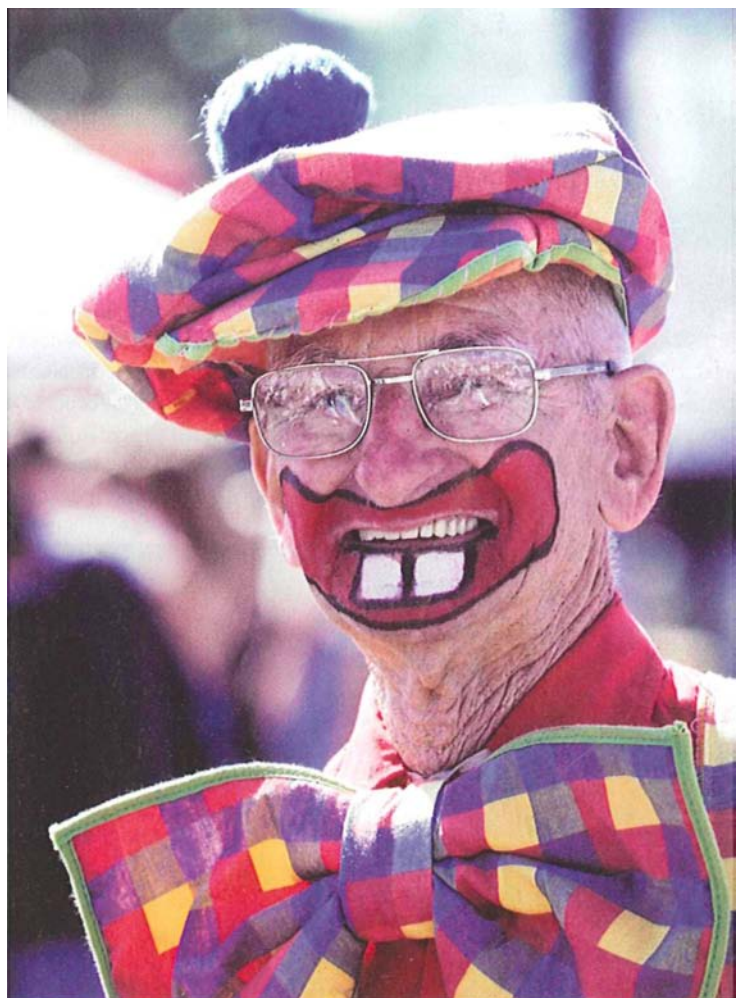
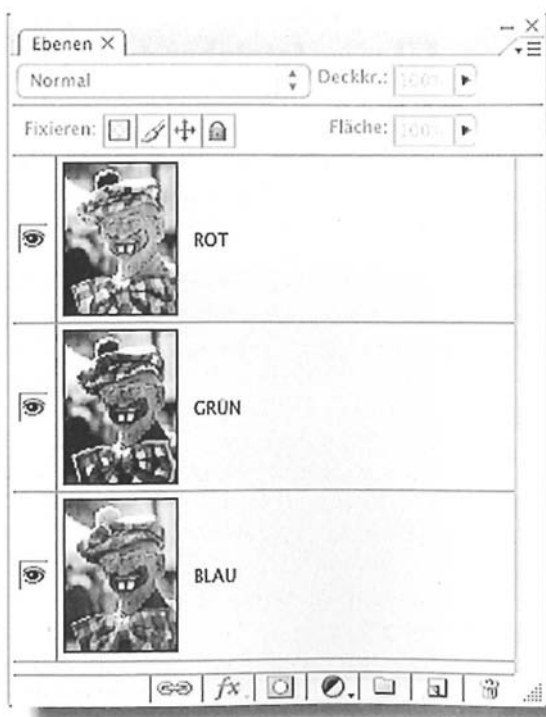
auf ein Drittel seiner Größe verkleinern. Das sollte doch auch anders gehen. Nach einigem Tüfteln hatten wir die Lösung.

Beginnen Sie, indem Sie die drei Graustufenbilder als Ebenen in eine neue RGB-Datei übertragen (unten links). Den Rest müssen Sie selbst herausfinden. Jedenfalls steht am Ende das Farbbild des Clowns, wobei Sie lediglich die Ebenen- und kein einziges Mal die Kanälepalette verwendet haben.

Die drei Dateien finden Sie unter www.docma.info > Arbeitsmaterialien Heft 24 > Photoshop-Rätsel. Wenn Sie die Lösung gefunden haben, verkleinern Sie das Bild auf

eine Breite von 200 Pixel und sichern es mit allen Ebenen im Photoshop-Format. Diese Datei senden Sie, gegebenenfalls mit einer kurzen zusätzlichen Beschreibung Ihrer Vorgehensweise und am besten gezippt, bis zum 10. September mit dem Betreff: „Photoshop-Rätsel“ an redaktion@docma.info.

Unter den Einsendern mit einer korrekten Lösung verlosen wir drei Exemplare des Buchs „Die kreative digitale Dunkelkammer“ von Katrin Eismann und Seán Duggan aus dem Verlag O'Reilly im Wert von jeweils 50 Euro. Je einfacher und eleganter der Ebenenaufbau, um so besser.



Leserbriefe

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

Versaut es euch nicht mit den Agenturen

Hallo liebes Docma-Team,
ich war heute wie immer blitzschnell unterwegs, um die neue Ausgabe zu kaufen, und muss nun doch etwas Enttäuschung äußern. Grund dafür ist ein meiner Meinung nach unkluges Verhalten: Wie kann man von Adobe freundliche Preise zur Verfügung gestellt bekommen und sie dann für Ihre Preispolitik doch so deutlich abstrafen (früheres Heft)? Dies war noch der kleinste Kritikpunkt.

Worum es mir geht, ist die „Bildzerreißung“ der debitel-Anzeige. Leute, eine Agentur wie Jung von Matt gibt einen Workshop Ihres Postproduktions zum Thema Farblooks frei, Scholz and Friends ziehen mit den Nussknackern nach, was absolut spitze ist. Aber die Agentur, die die debitel-Anzeige gemacht hat, würde doch selbst die im bildlichen Sinne „weltbeste“ Bearbeitung nicht mehr für DOCMA-Leser zur Verfügung stellen, nach dieser Kritik. Man sollte vielleicht auch mal berücksichtigen, unter welchen Umständen diese Montage entstanden sein könnte. Vielleicht gab es dafür eine Deadline von zwei Stunden.

Ich bin als treuer Leser und Fan schon etwas enttäuscht davon, auch noch dazu aufzurufen, solche Beispiele einzusenden mit Quellenangabe, ohne die genauen Entstehungsumstände zu kennen.

Die Kritik ist sicherlich berechtigt, fällt aber doch nur uns Fachleuten in allen Punkten auf. Also passt doch etwas mehr auf, es euch nicht mit den Agenturen zu versauen, im Sinne der Leser.

Mit einem trotzdem freundlichen und kollegialen Gruß, Torben Rohweder

Hallo Torben,

danke für Ihre Kritik der Kritik. Aber Michelangelo hat auch nicht gesagt: So ein Mist, mein Rücken macht mich wahnsinnig, meine Arme sind wie Blei, ständ'ig den Pinsel über den Kopf halten, stickige Luft, die Farbe tropft mir in die Augen ... wenn's nicht

geklappt hat an der Decke der Sixtinischen Kapelle, hat er das Stück wieder rausmeißeln lassen und von vorn begonnen. Was zählt, ist das Ergebnis. Für den armen Grafiker mag man unter menschlichen Aspekten Mitleid empfinden, aus den gravierenden Mängeln des Bildes sollen alle lernen.

DOCMA bemüht sich, sich von niemandem abhängig zu machen. Wenn wir für Kritik mit Bildboykott und Anzeigenentzug gestraft würden, wäre das zwar bedauerlich, aber wir lassen unser Urteil nicht kaufen. Wenn Agenturen oder Softwarehersteller tolle Sachen machen, stellen wir die Ergebnisse gern ausführlich vor - aber wenn sie Mist abliefern, müssen sie damit leben, dass man das deutlich sagt. Zeitdruck ist eine Erklärung, aber kein Argument für ein schlechtes Ergebnis.

Danke für die Kritik, Doc Baumann

Aufruf zum Finden von Montagefehlern

Hi Doc,
da hätte ich einen für Dich - auf dem Backcover der letzten Ausgabe: Die Adobe-Werbung will uns weismachen, dass es in Häfen amerikanischer Großstädte Winde gibt, die Fahnen ausgiebig flattern lassen können, jedoch eine große Scheu vor daneben schwebenden Luftballons aufbringen. Um weitere „Kunstfehler“ entdecken zu können, ist mir das Bild leider zu klein. Aber ich bleibe dran,
Dein Dinko

Mischung aus Kunst, Politik und Kultur

Hallo Doc Baumann,
kurz zu DOCMA: „Schwärmen“ ist der richtige Begriff, mit hohem Suchtfaktor. Für mich hat Ihr Editorial und KünnesTechTalk seit langem eine besondere Bedeutung: Die Bildbearbeitung ist steril und mechanisch geworden. Es fehlen Emotionen, die politischen und sozialkritischen Diskussionen, so wie das Hinterfragen der Gegenwart, wie es bei

Künstlern früher dazu gehörte. Nein, ich bin kein „Alt-68er“ (da lief ich noch mit der Trommel um den Weihnachtsbaum). Aber beim Fotografieren auf gutem alten Film und im Labor gab es früher - bei mir zumindest - noch die Emotionen, da gab es noch die Diskussionen bei einer Flasche Wein

über das Leben, während man in gleichmäßigem Takt die Negativfilme im Entwickler bewegte und mit Gleichgesinnten zusammen gesessen war.

Die Stammtische der Fotocommunities sind geprägt von Brunnftverhalten, wer die beste Kamera, die dicksten Objektive im Köcher und den schnellsten Rechner hat. Mir fehlen die Weltverbesserer, die Ihren Werken aus einer Mischung von Kunst, Politik und Kultur die Emotionen und das Leben einhauchen. Das sollte selbst bei so inflationären Dingen wie der Fotografie und der EBV dazu gehören.

Vielleicht solltet Ihr der ersten Seite mehr Gewicht geben - nicht in Form von schwererem Papier, sondern von zwei bis drei Seiten.

Weiter so und locker bleiben, Hans-D. Kaden

Dank Anregung eigenen Stil gefunden

Hallo liebe DOCMA Redaktion,
ich lebe in Spanien und habe heute die neue Ausgabe der DOCMA erhalten. Vielen Dank für den Artikel über die Arbeit von Rike Mahlberg. Endlich habe ich einen Stil gefunden, der mir Spaß macht und den ich weiterentwickeln kann. Ich habe mich gleich daran gemacht, auch etwas in diesem Stil zu schaffen. Das Ergebnis erreicht zwar nicht die Klasse von Frau Mahlberg, aber ich finde es ganz passabel und außerdem will ja niemand jemanden zu 100% kopieren.

Mit freundlichen Grüßen aus der Sonne,
Danyel Maus

Die Websites für den Profi

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



www.sambesigroup.com
Adaptionen für Systemblitze Version 2.0

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

Studioblitz 420B



adaptieren Sie
Softboxen
Abschirmklappen
Spotlichtvorsätze
u. v. m.



flash2 softbox
entwickelt von Cyrill Harnischmacher

Bildagenturen

Neuigkeiten vom Bildermarkt und aus den Agenturen für Fotografen und Bildverwerter



Bildsuche per Ausschreibung

Die neue B2B-Online-Plattform für Bildrecherche Pixhunter bietet eine Alternative zur klassischen, stichwortbasierten Bildsuche, indem Werbeagenturen oder Verlage ein gewünschtes Motiv ausschreiben können. Dadurch sind Fotografen und Bildagenturen aus aller Welt in der Lage, das eigene Material den Suchenden aktiv zu präsentieren. Andererseits sollen Kunden das Bildmaterial für ein bestimmtes Projekt schneller und gezielter finden. Pixhunter fungiert dabei als Vermittler und will unter anderem auch Fotografen, kleine Bildagenturen, Bildarchive und Filmarchive gewinnen, die zwar gutes Material anbieten, aber sich die internationale Vermarktung nicht leisten können. Nach einer Registrierung können Bildsuchende ihre Projekte kurz beschreiben, Layouts hochladen und ihre Anfrage durch Angaben zum Verbreitungsland, zum Budget, zur Corporate Identity oder der gewünschten Mindestgröße konkretisieren. Fotografen und Bildagenturen erhalten sie dann per Mail und können einen Link zu ihrer Bildauswahl anonym in das Pixhunter-System eintragen. Die Bestellabwicklung erfolgt dann direkt beim Bildanbieter. Die Nutzungskosten für Werbetreibende und Verlage liegen zwischen 499 und 2990 Euro/Jahr, (www.pixhunter.com)

Freeloads



grungetextures - kostenlose Texturen
<http://www.grungetextures.com>



Getty Images fischt bei Flickr

Die Fotocommunity Flickr und die Bildagentur Getty Images haben eine Vereinbarung getroffen, wonach Getty Images in den nächsten Monaten eine Flickr-Kollektion einrichten wird. Diese soll von ausgewählten Flickr-Mitgliedern mitgestaltet werden und ihnen die Möglichkeit geben, ihre Bilder kommerziell zu lizenzieren. Dies dürfte vor allem für semi-professionelle Fotografen eine Chance sein, die qualitativ hochwertige Bilder in der Community präsentieren, aber bislang kein Geld damit verdient haben. Über die in Frage kommenden Bilder entscheiden im ersten Schritt die Bildredakteure von Getty Images. Danach werden die jeweiligen Flickr-Mitglieder eingeladen, mit ihren Bildern an der Kollektion mitzuwirken. Beide Firmen kooperieren nach Angaben von Flickr-Betreiber Yahoo bei der Entwicklung neuer Online-Tools, die es Redakteuren erleichtern sollen, sich mit Flickr-Mitgliedern in Verbindung zu setzen. Getty Images schließt mit den Fotografen einen Vertrag ab und erhält das exklusive Recht der Vermarktung. Die Einnahmen sollen zwischen der Bildagentur und den Fotografen geteilt werden. Details dazu waren bis Redaktionsschluss nicht bekannt. Aktuelle Infos dazu im Flickr-Blog (<http://blog.flickr.net/de>).



Corbis bietet kostenlose Designvorlagen für Lochkameras, <http://www.corbis.readymech.com/de>

dpunkt.events fotoespresso-Workshops auf der Photokina 2008

Workshops zu den Themen/Referenten:

- | | |
|--|--|
| ■ Lightroom-Workflow
Jürgen Gulbins | ■ Scannen für Fotografen
Matthias Matthal |
| ■ HDRI · Christian Bloch | ■ GIMP 2 · Klaus Gölker |
| ■ HDR-Fotografie · Dieter Bethke | ■ Photoshop Elements
Klaus Gölker |
| ■ Capture NX · Walter Schlögl | ■ Fine Art Printing
Jürgen Gulbins |
| ■ Take your Photography to the
Next Level · George Barr | ■ Speed Raw Workflow
Frank Werner |
| ■ Porträts retuschieren
Matthias Matthal | |

Veranstaltungsort: Köln, Photokina 2008

Termin: 24.-26.09.2008

Preis: 99,- € inkl. dpunkt-Buch zum Thema

Anmeldung / Informationen: www.dpunkt.de/fotoworkshops

dpunkt.verlag
Ringstraße 19 B · D-69115 Heidelberg
fon: 0 62 21 / 14 83 70 · fax: 14 83 99
e-mail: hipp@dpunkt.de · www.dpunkt.de



dpunkt.fotografie



2008, 208 Seiten, mit CD
komplett in Farbe, Festband
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-552-2



2008, 252 Seiten
komplett in Farbe, Festband
€ 42,00 (D)
ISBN 978-3-89864-522-5



2008, 300 Seiten
komplett in Farbe, Festband
€ 38,00 (D)
ISBN 978-3-89864-499-0



2008, 144 Seiten
komplett in Farbe, Festband
€ 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-440-2



2008, 224 Seiten
komplett in Farbe, Festband
€ 36,00 (D)
ISBN 978-3-89864-543-0



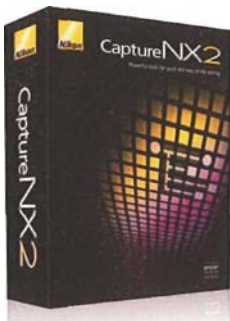
2008, 406 Seiten, mit DVD
komplett in Farbe, Festband
€ 49,00 (D)
ISBN 978-3-89864-430-3

dpunkt.verlag

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

Software

Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen

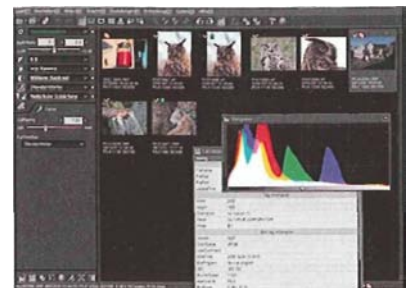


Nikons Bildbearbeitungssoftware **Capture NX2** überzeugt in der zweiten Generation mit neuen Werkzeugen sowie verbesserter Leistung und Bedienbarkeit. Zusätzlich zu den bewährten Farbkontrollpunkten bietet die neue Version sogenannte Auswahlkontrollpunkte, mit denen der Nutzer Bildverbesserungsfunktionen gezielt auf bestimmte Motivteile anwenden und die Wirkung sofort auf dem Bildschirm sehen kann. Auswahlkontrollpunkte können zusammen mit praktisch allen Bildverbesserungswerkzeugen eingesetzt werden, zum Beispiel mit denen für D-Lighting, Helligkeit, Farbe, Scharf- und Weichzeichnung sowie Rauschreduzierung. Ebenfalls neu ist der „Auto-Retusche“-Pinsel, mit dem man laut Nikon Flecken (die etwa bei der Aufnahme durch Staub entstehen können) oder störende Bildelemente nachträglich per Mausklick übermalen und somit beseitigen kann. Die Software soll dabei selbstständig die Motivtextur an der markierten Stelle erkennen und durch Auffüllen der bearbeiteten Bereiche natürlich wirkende Resultate produzieren, da Farbton, Helligkeit und Textur der Umgebung berücksichtigt werden. Der neue „Schatten/Lichter“-Schieberegler dient zum einfachen Beeinflussen von sehr dunklen und sehr hellen Bildpartien. Alternativ gibt es zu diesem Zweck ein Feld zur direkten Eingabe eines Zahlenwerts. Auch die auf den jeweiligen Workflow zugeschnittenen und frei anpassbaren Arbeitsbereiche sowie die verbesserte Bearbeitungsliste sollen die Arbeit mit Capture NX2 effizienter machen. In den vier Arbeitsbereichen „Browser“, „Metadaten“, „Mehrzweck“ und „Bearbeitung“ kann man die Fenster nach Wunsch anordnen und direkt zwischen ihnen wechseln. Arbeitsbereiche lassen sich zusammen mit einem Palettenlayout speichern und später wieder abrufen. Zusätzlich gibt es konfigurierbare Tastenkürzel. Eine Zusammenstellung häufig benutzter Bearbeitungswerkzeuge findet sich in der Palette „Schnellanpassung“. Tonwerte und Kurven, Belichtungs Korrektur, Kontrast, Lichter Korrektur, Schatten Korrektur und Sättigung.

Neu ist auch, dass mehrere Anpassungsschritte gleichzeitig geöffnet und modifiziert werden können, so dass die parallele Anpassung einer großen Zahl von Details möglich ist. Capture NX2 unterstützt neun unterschiedliche Labels und fünf Bewertungsstufen gemäß dem Industriestandard XMP für eingebettete Metadaten. Diese Funktionalität ist kompatibel zu ViewNX, Adobe Bridge und Windows Vista, sie ermöglicht das Filtern und Sortieren nach Etikett und Bewertung. Die Software läuft unter Windows (Vista und XP) und Mac OS X (Versionen 10.4.11 und 10.5.2). Capture NX2 kostet 199 Euro, das Upgrade von der Vorversion gibt es für 119 Euro, (www.capturenx.com)

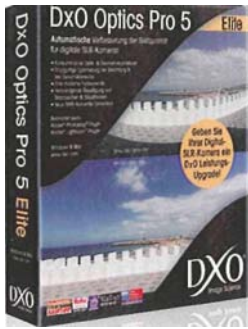


Reallusion meldet sich mit einer deutschsprachigen Version von **FaceFilter Studio 2.0**. Die Windows-Anwendung ist auf das Nachbearbeiten von Porträtfotos spezialisiert und führt in fünf Schritten durch die Optimierung von Gesichtsausdruck, Haut und Farben. Basierend auf der 3D-Morphing-Technologie können einzelne Muskelbereiche eines Gesichts so verändert werden, dass ein anderer Gesichtsausdruck entsteht. Die Automatik optimiert nach Anpassung einer 3D-Maske die Gesichtsmerkmale an das jeweilige Ausgangsbild. Position, Größe, Ausrichtung und Proportionen können manuell verändert werden. Für die Hautoptimierung erzeugt das Programm automatisch eine nachträglich korrigierbare Maske und beseitigt Unreinheiten und Makel auf der Haut, wie Pickel, Kratzer, Fältchen, Augenringe oder glänzende Bereiche. Die neue Farbkorrekturfunktion „Smart Portrait“ soll auf der Basis einer automatischen Gesichts- und Farberkennung Hautfarbe und Gradation optimieren. Kontrast, Helligkeit und Sättigung können per Schieberegler angepasst werden. Auch rote Augen soll das Programm automatisch entfernen. Das mit Windows 2000/XP und Vista kompatible FaceFilter Studio 2.0 ist als Downloadversion für 39,99 Euro erhältlich. Die Boxversion gibt es zum gleichen Preis im Fachhandel, (www.reallusion.com)



Der für seinen guten Entwicklungsalgorithmus bekannte Raw-Konverter **Silkypix Developer Studio 3.0** kann jetzt auch unter OS X 10.5 Leopard eingesetzt werden. Franzis hat für die deutschsprachige Version ein Update bereitgestellt, das darüber hinaus zusätzliche Kameramodelle unterstützt. Die für PC und Mac erhältliche Software eignet sich primär als digitale Dunkelkammer, ein Teil der Funktionen kann jedoch auch auf TIFF- und JPEG-Dateien angewendet werden. Neben Standardfunktionen wie Weißabgleich, Entrauschen, Schärfen und Tonwertkorrekturen bietet sie professionelles Farbmanagement mit ICC-Profilen und unterstützt den erweiterten Adobe-RGB-Farbraum. Mit Funktionen wie einem digitalen Shift-Objektiv zur Perspektivkorrektur, Entfernung von Farbsäumen, Entfernung stützender Linien und Vignettierungs-Korrektur lassen sich weitere Qualitätsverbesserungen aus den von Bridge- und Spiegelreflexkameras gelieferten Daten herausziehen - bei Bedarf per Stapelverarbeitung -, ohne dabei die Ursprungsdaten zu verändern. Silkypix Developer Studio 3.0 kostet 139 Euro, das Update ist kostenlos erhältlich unter www.silkypix.de.

Auch der schnelle Raw-Konverter **Bibble Pro** wurde aktualisiert. Das Update erweitert die Riege der unterstützten Hardware um acht aktuelle digitale Spiegelreflexkameras sowie 14 Objektive und behebt diverse kleinere Probleme. Bibble 4.10 ist das letzte planmäßige Update vor Erscheinen der Version 5. Diese soll nach Angaben der Entwickler wesentliche Verbesserungen hinsichtlich der Benutzerfreundlichkeit und Verarbeitungsgeschwindigkeit bringen. Als Highlights werden eine modernisierte Benutzeroberfläche, verbesserte Ausgabequalität, umfangreiche Bearbeitungsfunktionen sowie die Unterstützung aktueller Multicore-Computer genannt. Kunden, die Bibble 4.1 jetzt kaufen, werden das Update auf Version 5 kostenlos erhalten. Bibble gibt es als Pro- und als Lite-Version für Windows, Mac OS (PPC/Intel Universal Binary) und Linux in deutscher Sprache auf den Downloadseiten von ASH. (www.application-systems.de)



DxO Labs hat eine Mac-Version der Bildverbesserungssoftware **DxO Optics Pro 5.1** und ein weiteres Update auf Version 5.2 veröffentlicht. Damit kommen auch Mac-Anwender in den Genuss von Verbesserungen, die für Windows bereits seit November 2007 zur Verfügung stehen. Dazu gehört neben Bugfixes, einer neu gestalteten und individuell anpassbaren Benutzeroberfläche, einer Staub- und Fleckenentfernungsfunktion sowie der Unterstützung etlicher neuer Kameramodelle und Objektive vor allem das komplett neu entwickelte Raw-Umwandlungsmodul. Es soll rauschärmere Resultate bei der Raw-Konvertierung von Fotos liefern, die mit einer sehr hohen ISO-Empfindlichkeit aufgenommen wurden. Das Rauschunterdrückungsmodul bietet nun eine automatische Korrektur von Pixelfehlern (dunkle und helle Pixel). Die neue Chrominanz-Rauschunterdrückung im Raw-Format wurde stärker an die Eigenheiten der verschiedenen Kameragehäuse angepasst, um Farbnuancen besser bewahren zu können. Beim Raw-Luminanzrauschen soll die Software in der Lage sein, größere Rauschpunkte zu entfernen, was zu geringerem Digitalrauschen im korrigierten Bild führt. Eine weitere Neuerung ist das DxO Optics Pro Import-Plug-in für Adobe Photoshop CS2 oder CS3. Das Update ist für Kunden, die DxO Optics Pro ab dem 1. August 2007 gekauft haben, kostenlos. Bei einem früheren Kauf werden innerhalb der Standardversion 69 Euro, innerhalb der Eliteversion 89 Euro zuzüglich MwSt. für die Aktualisierung fällig (www.dxo.com/de).

Adobe hat erste Anwenderwünsche in die Online-Bildbearbeitung **Photoshop Express** (www.photoshop.com/express) eingearbeitet. Das Update beinhaltet die Integration von Flickr sowie eine „Speichern unter“-Funktion, mit der sich mehrere Versionen eines Bildes zusätzlich zur Originalversion sichern lassen. Darüber hinaus können Anwender mithilfe eines neuen eingebetteten Players ihre mit Photoshop Express erstellten Diashows auf Facebook, MySpace oder in Blogs veröffentlichen. Mit Photoshop Express lässt sich direkt auf Bilder zugreifen, die bei Social Networking-Seiten wie Facebook, Photobucket, Picasa und jetzt auch Flickr veröffentlicht sind, ohne die Community-Umgebung verlassen zu müssen. Für Nutzer mit bereits bestehenden Flickr-Alben dient Photoshop Express als ergänzende Lösung, wenn es darum geht, Bilder hochzuladen oder von hier aus herunterzuladen. Darüber hinaus lassen sich Bilder mit Effekten versehen und zurück an Flickr schicken, um sie dort der Community zu präsentieren. Ein kostenloses Videotaining zu Photoshop Express gibt es im Internet unter dieser Adresse: <http://www.galileodesign.de/presse/pressemitteilungen/gp/pmlD-139>



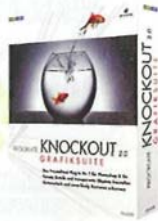
Comic Life Magiq ist eine neue Mac-Software, mit deren Hilfe man ohne Vorkenntnisse in der Lage sein soll, eigene Comics zu gestalten. Dafür kann man auf eine Reihe von Layoutvorlagen zurückgreifen, um darin eigene Bilder und verschiedene typische Comic-Elemente wie Sprechblasen und Schriftzüge zu platzieren und individuell anzupassen. Eigene Layouts lassen sich als Vorlagen abspeichern. Auch diverse Effekte und Funk-

tionen für das Bearbeiten von Bildern, etwa zur Farbkorrektur, zum Beschneiden, Freistellen oder zum Verzerrern, stehen zur Verfügung. Das nur in englischer Sprache erhältliche Programm nutzt laut Anbieter etliche der neuen Technologien in OS X 10.5, wie Core Image und Core Animation. Zum Ausprobieren steht eine 30 Tage lauffähige Demoversion bereit; anhand eines Demo-Videos kann man sich einen Überblick über den Funktionsumfang verschaffen. Comic Life Magiq 1.0 benötigt OS X 10.5.2 und kann für circa 30 Euro von der Webseite des Herstellers heruntergeladen werden, (<http://plasq.com/>)

Quark hat auf der Drupa das nächste große Update von **QuarkXPress** angekündigt. XPress 8 kommt demnach mit einer neuen, intuitiven Benutzeroberfläche, präzisen Typografiefunktionen und eingebauten Autorenwerkzeugen für Print, Web und Flash. Die mit verbesserten Werkzeugen ausgestattete Oberfläche soll ein effizienteres Arbeiten ermöglichen. Bilder können beispielsweise ohne die Eingabe von Zahlen gedreht werden. Mit dem neuen „Bezier-Stiff“-Werkzeug lassen sich Vektorgrafiken direkt in QuarkXPress zeichnen. Hinzu kommen neue Schaltflächen für den sofortigen Zugriff auf Musterseiten, den Export in Formate wie PDF, EPS, SWF und HTML sowie für Mehrfachansichten, erweiterte Kontextmenüs und individuell anpassbare Montageflächen. Die Maßpalette wurde erweitert, unter anderem mit neuen Steuerelementen für die Bearbeitung von Schlagschatten. Der Austausch von Inhalten mit anderen Programmen wie Bridge, iPhoto, Photoshop, Illustrator, Word und anderen soll durch einfaches Drag & Drop möglich sein. Eine Reihe weiterer Verbesserungen soll häufig genutzte Funktionen schneller und effizienter machen, beispielsweise durch den Import nativer Illustrator-Dateien, die Unterstützung nativer Photoshop-Dateien oder Objektstile, mit denen gleichzeitig die Formatierung mehrerer Objekte kontrollierbar ist. Das bislang separat erhältliche Modul Interactive Designer wurde in Form einer interaktiven Palette fest integriert. Eine Einzellizenz von QuarkXPress 8 kostet 1 349 Euro. Weitere Informationen unter <http://8.quark.com/de>.

Plug-ins

Der Franzis Verlag hat das von Procreate entwickelte Freistellungs-Plug-in **Knockout 2.0** zusammen mit 6 000 lizenzfreien Bildern und 1 000 verschiedenen Schriften zu einem Paket geschnürt. Das Plug-in soll Bildbearbeitern insbesondere das Freistellen von schwierigen Objekten wie Haaren, Rauch, Federn, Schatten und Wasser erleichtern, indem es selbst feinste Details vom Hintergrund trennt. Es läuft mit Adobe



Photoshop, Photoshop Elements, Paint Shop Pro und Photo-Paint unter Windows XP und Vista. Die Knockout 2.0 Grafiksuite gibt es bei Franzis (www.franzis.de) für 49,95 Euro.

Das derzeit noch als Betaversion erhältliche Aperture-Plug-in **Hydra** wurde seit dem Erscheinen deutlich verbessert. Es verwendet bis zu vier unterschiedlich belichtete Aufnahmen, um daraus ein einziges Bild zu erzeugen, das alle Details in hellen und dunklen Bereichen wiedergibt. Beim Fotografieren wird laut Anbieter kein Stativ benötigt, da die Software mit dem glei-



chen Verzerrungsalgorithmus arbeitet wie das haus-eigene Morphingtool Morph Age. Dadurch können Bilder in begrenztem Umfang einander angeglichen werden.

Hydra nutzt die neuesten Core-Technologien von OS X Leopard und kann daher nur auf entsprechenden Systemen betrieben werden. Die Vollversion von Hydra 1.53 inkl. Plug-in ist im Webshop des Herstellers für 40,50 Euro erhältlich. Weitere Informationen: www.creaceed.com/hydra

Bücher

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

Projektarbeit

Das Illustrator CS3 WOW! Buch von Sharon Steuer gibt es fast ebenso lange wie die bekanntere Fassung zu Photoshop, und ebenso wie dieses hat es seinen Umfang in diesen vielen Jahren etwa verdoppelt. Das verdankt sich vor allem dem erheblichen Anteil der mit „Galerie“ überschriebenen Seiten, auf denen Künstler/innen zeigen, was sie mit der Vektorsoftware geschaffen haben. Das wird nicht immer in ausgiebigem Umfang erläutert, sondern beschränkt sich mitunter auf nur einen Aspekt des Projekts - etwa wenn Rick Simonson bei seiner Darstellung eines Mikroskops demonstriert, wie er die metallischen Reflexionen der zylindrischen Okulare mit komplexen Verläufen wiedergegeben hat.

Wer als Photoshop-Anwender nie oder nur selten zu Illustrator greift, dürfte sich angesichts dieser überzeugenden Grafiken ein wenig wundern, was sich inzwischen mit ein paar Kurven und farb-

gefüllten Flächen alles machen lässt. Vieles ist hier schneller und eleganter realisierbar als auf Pixelbasis (für uns Grund genug, der Software im Heft mehr Platz einzuräumen - schließlich geht es um gute Ergebnisse und weniger um den Weg). Selbst malerische Wirkungen kommen dabei nicht zu kurz. Um Ihnen am Beispiel des Vektorisierens einen Eindruck von der Vorgehensweise des Buches zu verschaffen, finden Sie ab Seite 75 Auszüge aus dem Illustrator CS3 WOW! Buch.

Auch hier lernen Sie übrigens weitgehend projektbezogen, nachdem in den ersten Kapiteln die Grundlagen abgehandelt werden. Da das Arbeitsmaterial auf der beigelegten CD liegt, lassen sich die Grafiken leicht nachvollziehen und in ihrem Aufbau analysieren. Ein tolles Buch, das auch reinen Photoshop-Fans Lust darauf machen dürfte, mehr als bisher an Bezierkurven zu drehen, (doc)



Das Illustrator CS3 WOW! Buch von Sharon Steuer
Gebunden, 456 Seiten
Addison-Wesley 2008
59,95 Euro

Digitales Infrarot

Allgemeine Fotolehrbücher gibt es wie Sand am Meer. Und so ist es erfreulich, wenn es Autoren wagen, sich - in der gebotenen Ausführlichkeit - absoluten Nischenthemen zuzuwenden. Cyrill Hamischmacher, der bereits mit zwei recht speziellen Werken den Handapparat vieler Fotografen bereichert hat, wendet sich in seinem dritten Werk der digitalen Infrarotfotografie zu. Dieses Unternehmen ist umso beachtenswerter, weil es von den Kameraherstellern kaum offizielle Informationen zu dem Thema gibt. Die Infrarotfotografie erforderte bislang in hohem Maße Erfahrung, Aufwand und eigene Experimente. Hamischmachers neues Buch ist in drei Teile geteilt: Der erste befasst sich mit technischen Hintergründen der digitalen Infrarotfotografie und zeigt, wie man handelsübliche Kameras für Infrarotlicht empfindlich macht - auch wenn sie für diesen Einsatzzweck vom Hersteller nicht vorgesehen sind. Im zweiten Teil geht es um die Aufnahmepraxis, also die Arbeit mit Spezialfiltern, die Bildgestaltung, abweichende Messanforderungen für Entfernung und Belichtung sowie den Einsatz von speziellen Blitzgeräten. Zum Abschluss wendet sich der Autor der digitalen Dunkelkammer zu. Hier erfährt man, wie die im Original meist sehr stichigen Bilder für den Schwarzweiß- und Farbdruck optimiert werden. Was an dieser Stelle leider keine Berücksichtigung



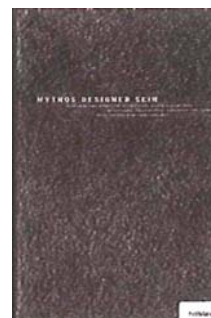
Digitale Infrarotfotografie von Cyrill Hamischmacher
Gebunden, 116 Seiten, Eigenverlag 2008
21,90 Euro

findet, sind Techniken, mit denen sich aus normalen Farbaufnahmen Infraroteffekte erzeugen lassen. Ansonsten ist das Buch jedem Infrarotfan wärmstens zu empfehlen, (ck)

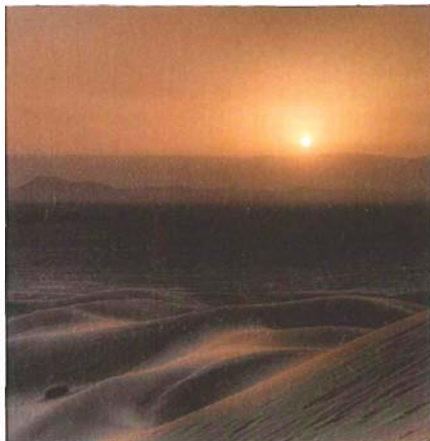


Entzauberter Mythos

Designer zu werden ist einer der beliebtesten Berufswünsche unter kreativen Jugendlichen. Die Autoren dieses Buches haben sich daran gemacht, den Mythos vom Designerdasein ein Stück weit zu entzaubern und die Komplexität seines Alltags darzustellen. Von Grafikdesign über Multimedia, Illustration, Produkt- bis Modedesign reicht der Fächer. Zu all diesen Bereichen stellen sich spezialisierte Kreative vor, zeigen ihren Ausbildungsweg auf, plaudern aus dem Nähkästchen und geben nützliche Tipps, die dem Interessierten den Berufseinstieg erleichtern und dazu beitragen, Fehler zu vermeiden. Vorrangig natürlich den Fehler, diesen Beruf trotz mangelnder Eignung ergreifen zu wollen. Denn in Wirklichkeit ist Kreativsein harte Arbeit, (ck)



Mythos Designer sein: Ausführliche Arbeitsplatzporträts aller Disziplinen. Interviews, Praxistipps, Adressen und Termine. Trends vom Arbeitsmarkt von Kristina Ballerstaedt.
Broschiert, 218 Seiten
Hellblau 2007
38,00 Euro



D. Bethke / hdrfoto.de

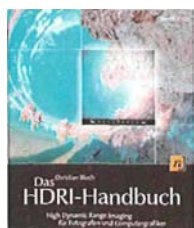
High Dynamic Range-Imaging

Das Ziel von HDR-Bildern klingt im ersten Moment, gemessen am Stand der aktuellen Technik, ein wenig utopisch: Sie sollen den Kontrastumfang der Natur erfassen, in Zahlen ausgedrückt, eine Dynamik von 1 000 000:1 abbilden. Noch gibt es aber keine 20-Bit-Bildsensoren für zivile Anwendungen. Das heißt, HDR-Bilder einfach zu fotografieren, ist derzeit technisch unmöglich. Auch fehlt es noch an einem bezahlbaren Angebot an Monitoren, die solche Kontraste darstellen können. Die massentaugliche Produktion entsprechender Geräte wird noch einige Jahre dauern, wenn auch

ein paar Kamerahersteller schon erste Lösungen anbieten. Die heute möglichen HDR-Fotos entstehen über Umwege aus Belichtungsreihen mit Photoshop und anderen darauf stärker spezialisierten Programmen (siehe dazu auch Seite 18). Doch - wie das bei speziellen Anwendungen so ist - einfach ein paar Bilder belichten und den Rest vom Computer erledigen zu lassen, ist nur der Einstieg. Wer dem Charme solcher Aufnahmen erlegen ist und genauer wissen will, wie man die Technik auch ohne Spezialequipment in ihrer ganzen Breite nutzt, kann hier weiterlesen:

HDRI-Handbuch

Das HDRI-Handbuch von Christian Bloch ist so ziemlich das umfangreichste, was zu diesem Thema veröffentlicht wurde. Der Autor ist hauptberuflich „Visual-Effects-Artist“ in Hollywood und gilt als einer der Pioniere, die solche Techniken in Filmproduktionen einsetzten. Er richtet sich gleichermaßen an Fotografen wie auch an Grafiker, wenn er das Thema HDRI von den physikalischen und physiologischen Hintergründen her betrachtet, bevor es um die Anwendung selbst geht. Nach einer technischen Einführung erfährt der Leser, welche Werkzeuge es gibt und wofür sie sich eignen. Danach werden die Arbeitstechniken vorgestellt: Es geht um Tonemapping (damit man den Tonwertumfang auch aufs Papier bekommt), die Nachbearbeitung von HDR-Bildern, Panoramen, die mit dieser Technik aufgenommen werden und natürlich - als Königsdisziplin - CGI-Anwendungen. Was an diesem Buch gefällt, ist seine plastische Sprache, die dem Leser das Verständnis des komplexen Themas erleichtert. Insgesamt ein absolutes Muss für jeden, der sich in die HDRI-Fotografie einarbeiten möchte. Man hat den Eindruck, hier bleibt keine Frage unbeantwortet, (ck)



Das HDRI-Handbuch
High Dynamic
Range Imaging für
Fotografen und
Computergrafiker
von Christian Bloch
dpunkt-Verlag 2008
49,00 Euro

HDR-Fotografie DVD

Die DVD von Dieter Bethke zur HDR-Fotografie ist naturgemäß eher ein Produkt für Ungern-Leser, eignet sich aber auch als Ergänzung zum links vorgestellten Buch. Der Autor zeigt 90 Minuten lang in acht Kapiteln weniger die technisch-physikalischen Hintergründe auf, als vielmehr die praktische Anwendung der Technologie für Fotografen. Dabei konzentriert sich Bethke bei seiner Programmwahl auf das auf HDRI spezialisierte Photomatix, das neben der Erzeugung von 32-Bit-HDR-Bildern auch weitreichende Möglichkeiten bietet, um das anschließende Tonemapping zu steuern. Im Gegensatz zu vielen anderen Lehrvideos hebt sich dieses Produkt dadurch ab, dass die Erklärungen in einer klaren, ruhigen und ausformulierten Sprache präsentiert werden. Man hat sich die Mühe gemacht, einen professionellen Sprecher die ausgearbeiteten Texte sprechen zu lassen. Dies erleichtert dem Betrachter das Zusehen und steigert damit die Qualität der DVD erheblich, (ck)



HDR-Fotografie
von Dieter Bethke
Windows 98/
Me/2000/XP,
MacOS X
Medium: DVD-ROM
dpunkt-Verlag 2007
ca. 30 Euro

HDR-Fotografie Buch

Michael Freeman versucht einen Spagat: Er hat ein Buch für Fotografen verfasst, die die Würze in der Kürze suchen. Denn alle für diese Form der Fotografie relevanten Themen wie Motivwahl, Aufnahmetechnik und HDR-Verarbeitung werden in der Theorie sehr knapp gehalten und dafür an Beispielen verdeutlicht. Das geht natürlich zu Lasten der thematischen Tiefe, ermöglicht aber einen schnellen Einstieg ins Thema und prägnant dargebotene Lösungsansätze für die ersten zu umschiffenden Untiefen. Softwareseitig geht Freeman neben Photoshop und Photomatix auch noch auf andere Werkzeuge ein. Den Abschluss des Buches bilden eine Reihe von Fallstudien, die typische Projekte begleiten, wie etwa Innenaufnahmen in großen Gebäuden, die Tonabstufung des Himmels bei Außenaufnahmen, Kunstlicht in der Nacht, feinste Lichterarbeiten bei Fine-Art-Motiven oder extreme Lichtsituationen bei der Kombination von Außen- und Innenbeleuchtung. Insgesamt ansprechend gestaltet und trotz des komplexen Themas gut konsumierbar. (ck)



HDR-Fotografie:
Motive, Aufnahme,
HDR-Verarbeitung,
Fallbeispiele
von Michael Freeman
Broschiert, 160 Seiten
Markt und Technik
2008
29,95 Euro

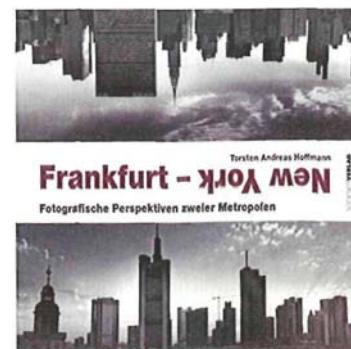
Manhattan am Main

Frankfurt und New York haben mehr gemeinsam, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Auf zahlreichen Streifzügen durch die beiden Metropolen entdeckte der Fotograf Torsten Andreas Hoffmann erstaunliche Parallelen im Stadtbild. Die Fußgängerbrücke Eisener Steg und die Manhattan Bridge sehen auf seinen Bildern aus wie Zwillinge. Frankfurt oder New York? Auch bei den Aufnahmen aus der U-Bahnstation Bockenheimer

Von der PHOTOGRAPHIE-Redaktion empfohlen

Warte muss man, wie bei fast allen Bildern aus Hoffmanns Band, schon zweimal hinsehen. Spannende Architekturfotografie, zeitlos in Schwarz-weiß inszeniert.

Frankfurt-New York
von Torsten Andreas Hoffmann
Gebunden, 127 Seiten
Societäts Verlag 2007
24,90 Euro

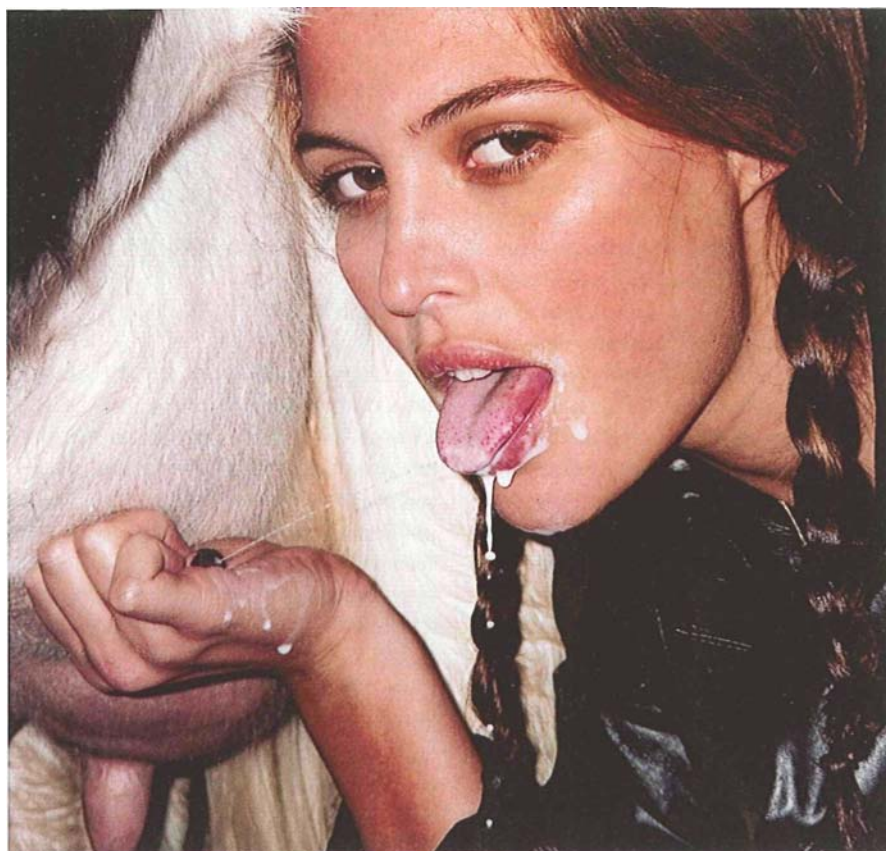


Skurrile Miniaturen

Auf den ersten Blick zeigen Frank Kunerts Bilder meist ganz alltägliche undramatisch inszenierte Bauwerke. Doch man spürt sofort, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Knapp unter einem Balkon führen Eisenbahngleise entlang, im Gebäude einer Metzgerei steckt ein riesiges Messer, ein Tunnel endet in einer Pilsstube, oder es ist ein Tennisplatz in Form einer Skater-Halfpipe zu sehen. Beim zweiten Blick schlussfolgert der kundi- ge Betrachter vorschnell: Photoshop - doch er irrt. Kunerts Bilder sind fantastische Anregungen für Photoshop-Projekte, der Künstler aber fotografiert einfach nur das, was er zuvor in mühevoller Kleinarbeit als Modell gebaut hat. Vielleicht gin- ge es einfacher, aber äußerst eindrucksvoll ist es ohne Zweifel, (ck)



Frank Kunert.
Verkehrte Welt
von Uta von
Debschitz
Gebunden,
72 Seiten
Hatje Cantz 2008
14,80 Euro



Scott Kelby fotografiert II

Letztes Jahr hat sich Scott Kelby in einem Buch zum Akt des Fotografierens ausgelassen. Wir be- fanden damals, dem Buch fehle es „an Systema- tik, Genauigkeit und wenigstens der Idee von Tiefgang, so dass der Leser am Ende genau ge- nommen mit ungesundem Viertelwissen alleine bleibt.“ Nun gibt es Band 2 des Werkes, und wir haben es mit der Hoffnung in die Hand genom- men, der sonst begnadete Autor möge hier wie- der zu seiner ursprünglichen Form zurückgefun- den haben. Er hat - zumindest größtenteils. Von Nutzen sind die Kapitel über das Fotografieren mit Blitzgeräten, das eigene Fotostudio und die Port- rätfotografie. Die Kapitel über Landschafts-, Rei- se- und Hochzeitsfotografie halten sich inhaltlich wie in ihrer Bebilderung in Grenzen. Dafür erfreut der Rest des Buches, in dem es um Makrofoto- grafie, Profi-Tipps und beispielbezogene Kochre- zepte für gelungene Bilder geht, umso mehr. Ins- gesamt also eine Kaufempfehlung, die nicht nur dem Spiegelreflexnovizen, sondern auch dem er- fahrenen Amateur nützlich sein dürfte. Doch ganz gleich, für welchen Wissensstand, unterhaltsam, kurzweilig und wegen der geringen Textmenge auch kurz, ist die Lektüre in jedem Fall, (ck)



Digitale Fotografie -
Das Geheimnis
professioneller Aufnahmen
von Scott Kelby
Broschiert,
220 Seiten
Addison-Wesley 2008
19,95 Euro

Terryworld

Terry Richardson präsentiert sich wie ein abge- halfterter Hausmeister, der irgendwann in den 80er Jahren auf schlechten Drogen hängengeblie- ben ist. Eine selbsttönende schwarze Pilotenbrille, ein mickriger Schnauzbart, lange Koteletten und unzählige billige Tattoos zieren den schlacksigen Körper. Er blickt auf eine Biographie zurück, die, wäre er nicht nach einer Gewalt-, Drogen-, Punk- rocker- und Sozialhilfekarriere zufällig Fotograf geworden, wahrscheinlich irgendwo in den Kata- komben eines schmutzigen Mietshauses ihr Ende gefunden hätte. Seine Begabung besteht darin, aus dieser Biographie eine Bildästhetik zu entwi- ckeln, mit der er in den vergangenen 15 Jahren zu einer der Leitfiguren der Lifestyle-Mode-Foto- grafie werden konnte. Für Kunden wie Sisley oder Magazine wie The Face, Vogue oder ID inszeniert er Menschen meist im Kontext von Alltäglichem, Schmutz und Sex. Oft auch von Akten der Gewalt, die aussehen wie Amateurschnappschüsse. Ohne seine Auftraggeber und das damit verbundene Renommee würde man seine fotografische Lei- stung mit der jener gleichsetzen, die in den sieb- ziger Jahren Pornos in ganz normalem Wohnzim- merambiente gefilmt und fotografiert haben. Na ja, es wäre vielleicht ein kleines bisschen unge- recht, wenn man nicht noch erwähnen würde, dass die Akteure seiner Bilder vermitteln, Spaß an der Sache zu haben. Spaß scheint auch für den Künstler ein wichtiges Element bei der Arbeit zu sein. Man sieht ihn auf vielen Seiten des großen, schweren Coffee-Table-Buches mit eindeutigen sexuellen Handlungen beschäftigt oder einfach

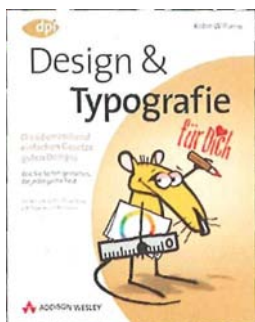
nur freudig seine primären Geschlechtsmerkmale der Kamera eines Assistenten präsentierend. Nach seiner „Philosophie“ dokumentiert diese Selbst- entblößung seine Nähe zu den Modellen und sei- nen Willen, sich auch zum Objekt zu machen. Man könnte aber auch den Eindruck gewinnen, er zeigt einfach nur gerne, was er hat. Was dem Buch de- finitiv fehlt, ist ein Warnhinweis für seine gefähr- dende Wirkung auf Jugendliche. Nicht wegen des gezeigten Sex, den kann man an jeder Ecke im In- ternet in ähnlicher Qualität bewundern, sondern wegen der Gefahr, dass junge Fotografen glau- ben, es reiche, (so) schlechte Fotos zu machen, um als Fotograf berühmt zu werden. Derartiges gelingt wahrscheinlich nur einmal. Vielleicht ist gerade deswegen der vom Taschen-Verlag zum 25-jährigen Jubiläum herausgebrachte Band be- achtenswert. Nicht nur, weil er jetzt, statt 500 Euro für die Luxausgabe, nur noch 14,99 Euro kostet. Vielmehr sieht man selten so deutlich, wie Bilder- schrott als Kunst vermarktet wird und als solche zu Ruhm und Ehre gelangt. So gesehen also doch irgendwie genial, (ck)

Terryworld
von Gavin McInnes,
Olivier Zahm und
Terry Richardson
Gebundene Ausgabe,
288 Seiten
Taschen 2008
14,99 Euro



Design und Typografie

Ein Buch über Design für Nicht-Designer ist eine große Herausforderung. Dort, wo man kein Grundwissen voraussetzen kann und dennoch schnell zum Ziel kommen will, ist die Besinnung auf das Wesentliche gefragt. Entsprechend kurz bleibt die Autorin Robin Williams dann auch bei der Theorie und geht nach ein paar Grundprinzipien gleich in die praktische Anwendung über. Sie zeigt auf den ersten hundert Seiten sehr geschickt, wie man aus reinen Texten mehr oder weniger peppig gestaltete Layouts zaubert. Dabei geht sie so systematisch zu Werke, dass es dem Leser leicht fällt, das Gelernte auf eigene Projekte zu übertragen. Weniger gelungen ist dagegen der zweite Teil des Buches, wo sie unter der Überschrift „Weitere Tipps und Tricks“ ein wenig reizvolles und nicht übermäßig abwechslungsreiches Praxisprojekt in seine Bestandteile zerlegt. Zum Abschluss wird es wieder anspruchsvoller: Hier lernt man Schriften zu kombinieren und findet eine Reihe von Übungen, die helfen, das Gelernte zu vertiefen. Insgesamt ein nützlicher Praxishelfer für alle, die Druck-sachen wie Geschäftsausstattungen gestalten und ihre Kunden mit ansprechenden Newslettern versorgen wollen. (ck)



Design und Typografie: Die überraschend einfachen Gesetze guten Designs, von Robin Williams
Broschiert, 215 Seiten
Addison-Wesley 2008
24,95 Euro

Typotuning 1-4
von Ralf Turtzsch
Pappbände,
64-82 Seiten
Edition Publisher
(www.publisher.ch)
Einzel ca. 25 Euro,
zwei im Bundle
ca. 40 Euro



Typotuning 1-4

Anfangen hat alles mit der Erfindung von DTP Mitte der 80er-Jahre des letzten Jahrhunderts. Nachdem die Kunde von den Gestaltungsmöglichkeiten handelsüblicher PCs in den Chefetagen angekommen war, mussten Abertausende von Sekretärinnen und Sachbearbeitern neben ihrem Job und quasi über Nacht zu Gestaltern in Sachen Unternehmenskommunikation mutieren. Das konnte nicht gut gehen, deswegen sah man es bald überall: Ob Einladung, Geschäftsbrief, Anzeigen, Werbeflyer, Kundenzeitschrift oder Speisekarte - tradierte Regeln der Gestaltung und der Typografie wurden von den Quereinsteigern durch Unkenntnis mit Füßen getreten. Die Folgen waren für das geschulte Auge schmerzlich, und es gingen viele Jahre ins Land, bis wenigstens ein Mindestmaß an Qualität wieder hergestellt war. Doch die Nebenwirkungen belasten noch heute manchen im Wesen unkreativen Bürojob. Viele, besonders kleine Firmen verzichten auf vorgedrucktes Geschäftspapier. Es gibt zwar Unmengen an Unterlagen mit Text und Bildern zu gestalten, aber ebenso wenig Geld für professionelle Hilfe wie für firmeninternes Regelwerk, wie die Ergebnisse aussehen sollen. Und nicht zuletzt wird überall präsentiert, ohne dass jemand genauer wüsste, wie man solche Medien professionell einsetzt und auf die Zuhörer zuschneidet. Ralf Turtzschs Arbeitsheftreihe Typotuning ist inzwischen mit vier Bänden erschienen, die dem Quereinsteiger schnelle, kompetente und vor allem nachhaltige Hilfestellungen an die Hand geben. Im ersten

Band geht es um allgemeine Typografieregeln, die an vielfältigen Schlecht-und-Besser-Beispielen zeigen, wie man Anzeigen, Visitenkarten, Prospekte, Kataloge, Plakate oder Einladungen zielgruppengerecht aufbereitet. Band zwei widmet sich der Office-Kommunikation und befasst sich neben der Gestaltung von Briefen und Faxvorlagen auch mit Begleitzetteln, Corporate Design im Allgemeinen, technischen Hintergründen bei der Arbeit mit Grafikdateien für Logos und dem Einsatz von Schriften auf dem Computer. Band drei vermittelt Gestaltungsregeln für Präsentationen. Hier geht es nicht nur um die passenden Folienmaster von PowerPoint, Farbkombinationen, Lesbarkeit, den gestalterischen Aufbau oder angemessene Übergänge. Turtzsch gibt auch Tipps für Redner im Hinblick auf Sprache und Selbstpräsentation, zur Infrastruktur und für Handouts. Band vier befasst sich schließlich mit digitalen Bildern und ihrem Einsatz bei Gestaltungsaufgaben. Hier lernt man erst einmal viel über Gestaltungstheorie. Was ist ein Bild, was leistet es, wie nehmen wir es emotional und rational wahr - wie lesen wir Bilder? Danach geht es an die Gestaltung. Man erfährt, wie es gelingt, seine Botschaft im Bild zu verpacken, und lernt viel über technische Rahmenbedingungen auf dem Weg von der Kamera zum Layout. Den Abschluss bilden Beispiele, die zeigen, mit welchen Mitteln man auf kurzem Weg zum Ziel gelangt. Turtzschs Quartett ist allen zu empfehlen, die gelegentlich beruflich oder privat mit Gestaltungsaufgaben konfrontiert sind. (ck)

PDF in der Druckvorstufe

Für die einen ist es nur ein Dateiformat, für die anderen eine eierlegende Wollmilchsau. Wie man es auch wertet, wer beruflich mit dem Austausch von Daten für den Druck zu tun hat, kommt auf kurz oder lang nicht um PDF herum. Kaum jemand gibt heute seine Druckwerke noch in „offenen“ QuarkXpress oder InDesign- in der Druckerei ab. Die meisten setzen auf das PDF-Format und seine „PDF/X“ genannte Standardfamilie. Meist reicht es auch aus, einfach die Einstellungen vorzugeben und zack ist aus der komplexen Datei mit Textrahmen, Bildern, Schatten, Transparenzen, die aus Verweisen auf irgendwo gelagerte Medien und Schriften besteht, ein überall einheitlich lesbares Dokument geworden, das dem Gestalter das Leben erheblich erleichtert, weil

er so nun seltener um seinen Nachtschlaf fürchten muss. Warum sollte man sich zu dem Thema also ein Buch kaufen und noch dazu ein so dickes, wie das von Hans Peter Schneeberger? Das Tragische an den Knöpfchendruckfunktionen zeigt sich meist dann, wenn man sich längst ganz darauf verlässt; dann wenn irgendwas doch nicht so perfekt funktioniert, wenn Fehler auftreten, wo sonst keine waren. Im solchen Fällen braucht man entweder einen Spezialisten oder ein gutes Buch und etwas Zeit um der Sache auf die Spur zu kommen. Schneebergers Buch hat den Vorteil, dass es auf lange Sicht bestimmt das einzige ist, was man zu diesen Thema braucht. Nachteilig macht sich das Informationsvolumen von über 800 Seiten dagegen bemerkbar, wenn man schnell ein Problem

lösen will, denn hier wird alles im Detail erklärt. Davon zeugen die knapp 250 Seiten über Technologie und Standards, bevor es an die eigentliche Beschreibung der Optionen auf weiteren 350 Seiten geht. Ein Buch für Vorstufenprofis und solche, die es werden wollen. Alle anderen werden sicher mit knapper und allgemeiner gehaltenen sowie vor allem günstigeren Werken zu diesem Thema glücklicher. (ck)



PDF in der Druckvorstufe
von Hans P. Schneeberger
Gebunden,
826 Seiten
Galileo 2008
69,90 Euro

Farbe fotografieren

Fast 100 Jahre lang konnten sich Fotografen auf das Wesen der Dinge konzentrieren, die sie aufgenommen hatten: Auf Formen, Strukturen und Kontraste. Mit dem Aufkommen der Farbfotografie kam eine Dimension hinzu, mit der sich die Fotografie, wie man sie bis dahin kannte, völlig verändern sollte. Kontraste und Korrekturmöglichkeiten waren plötzlich eingeschränkt, es ging zunehmend um farbkorrekte, fast schon dokumentarische Wiedergaben. Für deren Realisierung sollte der Technik manches Schnippchen in Form von Filtern, Kunstlicht und speziellen Filmen geschlagen werden, und es dauerte lange, bis sich die Fotografen auf die kreativen Möglichkeiten der Arbeit mit Farbe in ihrer ganzen Breite eingeschossen hatten. Phil Malpas kommt aus der analogen Fotografie, wie große Teile des Buches dokumentieren. Zwar verschließt er sich der digitalen Welt keineswegs, doch merkt man, dass er hier noch nicht wirklich zuhause ist. Für den Leser kann der Hintergrund des Autors jedoch durchaus nützlich sein, lernt er doch - ganz gleich, aus welcher Richtung er kommt - auch die andere Seite der Technik besser kennen. Inhaltlich unternimmt Malpas den Versuch einer Fokussierung

auf den Farbaspekt des Arbeitens mit der Kamera. Nach einer Einführung in die Farbtheorie, die Unterschiede zwischen menschlichem und technischem Sehen, die Physik des Lichts und Lichtfiltertechniken kommt der Autor nach zwei Dritteln des Buches endlich zur kreativen Anwendung des Gelernten. Dort verweilt er leider nur kurze 20 Seiten, um sich dann für den Rest des Buches den Verfahren der Farbgestaltung in Photoshop und denen beim Ausdrucken zuzuwenden. Das vermittelt schon im Hinblick auf die Kürze einen bestenfalls rudimentären Einblick in die Möglichkeiten. Etwas weniger Theorie und mehr anregende Beispiele hätten dem Thema besser gestanden, und auch die digitale Nachbearbeitung kommt hier viel zu kurz. Dennoch kann man viel über Farbe und ihre Funktion lernen, was im Idealfall zu einem bewussteren Einsatz der Mittel und damit zu besseren Bildern führt, (ck)

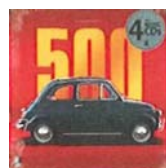


Basiswissen
Fotografie: Farbe
von Phil Malpas
Broschiert, 175 Seiten
Addison-Wesley 2007
24,95 Euro

Earbookzum Cinquecento

Earbooks schrecken vor keinem Thema zurück, solange es dazu möglichst lizenzfreie oder schon im Edel-Rechte-Fundus beheimatete Musik gibt. Jüngstes Werk ist eine Hommage an den Fiat 500. Dank erstaunlich langer Textbeiträge erfährt der Leser viel über die Entstehung des kleinen Lifestylefahrzeugs in den fünfziger Jahren, seine Entwicklung zum internationalen Kassenschlager und seine moderne Wiederauferstehung 30 Jahre nach Produktionsende des Originals. Die Fotos stammen in der Hauptsache aus alten wie neuen Prospekten und zeitgenössischen Zeitschriften,

doch schmälert das den Genuss des wahren Liebhabers nur wenig. Earbook-spezifisch sind natürlich auch Musik-CDs dabei. In diesem Fall vier an der Zahl, alle natürlich sehr italienisch und sogar thematisch sortiert nach Klassik, 50er Jahre Gute-Laune-Schlager, Filmmusik und Rock/Pop. (ck)



Cinquecento
The Fiat 500-Story
Gebundene Ausgabe,
120 Seiten, 4 CDs,
Earbooks 2008
39,95 Euro

Angelesen

Photoshop CS3, der professionelle Einstieg ist ein tendenziell Workflow-orientiertes Buch, das den ungeduldigen Einsteiger (Ungeduld ist wahrscheinlich professionell) in die Lage versetzt, mit Photoshop zu arbeiten. Ein übersichtliches, an die Praxis angelehntes Arbeitsbuch, das nicht begeistern, sondern auf Standardprobleme Antworten liefern will. Handlich, günstig, praktisch und -wie auf dem Cover betont wird: Komplett in Farbe. **Broschiert, 450 Seiten, Galileo 2007, 24,95 Euro**

Die ultimativen Praxistipps zu Google und Google Earth von Philip Kiefer sind für uns vor allem wegen des zweiten Teils interessant. Klar ist es auch spannend zu lernen, wie man mit Google besser Bilder findet oder was man mit Google-Picasa anstellen kann, doch wissen das die meisten längst. Umso mehr ist man enttäuscht, dass von dem dicken Schinken nur gut 10 Prozent Google Earth gewidmet sind. Na ja, schon der reißerische Titel deutet schließlich auf eine Mogelpackung hin. Dennoch vermitteln die Informationen zu Google Earth einen guten Überblick, was mit der Software möglich ist. **Broschiert, 601 Seiten, Data Becker 2007, 14,95 Euro**

Phaidon hat die Zahl seiner **Wallpaper City Guides** um neun Städte erweitert. Jetzt gibt es die praktischen Orientierungshilfen für den Geschäftsreisenden mit Stilempfinden auch für Bangkok, Budapest, Kopenhagen, Los Angeles, Marrakesch, Miami, München, Peking, Singapur und Warschau. Damit sind es nun 60 Bände, die Reisen rund um die Welt erleichtern. **Taschenbuch, 120 Seiten, Phaidon 2008, je 8,95 Euro**

Professional Photo Inkjet – Kreativität trifft Qualität.



Professional Photo Inkjet Studio

- 4800 · Professional Photo Papier PE 330 hochglänzend
- 4802 · Professional Photo Papier PE 300 seidenglänzend
- 4803 · Professional Photo Papier PE 330 DS seidenglänzend

Professional Photo Inkjet Gallery

- 4804 · Professional Photo Baryt 290 satin

Professional Photo Inkjet Museum

- 4805 · Professional Photo Canvas 320 matt

Sihl AG - Sihl Direct CH
Bolligenstraße 93
CH-3006 Bern
Tel. +41 31 340 89 00
Fax +41 31 340 89 93
www.sihl-direct.ch

Sihl Direct GmbH
Kreuzauer Straße 33
D-52355 Düren
Tel. +49 2421 597 578
Fax +49 2421 597 586
www.sihl-direct.de

Sihl
dialecgroup

Foto: Dr. Ruth Marcus



Gigapixel und Insektenaugen

Die Zukunft der Fotografie liegt im Computer - soweit das Resümee der aktuellen Forschung bei Adobe. Welche praktischen Folgen das hat, erklärt **Christoph Künne**.

Es kommt heute nur noch sehr selten vor, dass wir (Fach-)Journalisten Dinge zu sehen oder zu hören bekommen, die nicht längst in jeder Ecke des Internets zu finden sind. Also freute ich mich besonders über die Einladung von Adobe, einen Vormittag lang in ihre Forscherkammern spähen zu dürfen. Nein, natürlich nicht in die richtigen, es handelte sich um eine Präsentation von einem der klugen Entwicklerköpfe. Da ich keine Verschwiegenheitserklärung unterschreiben musste, war das Gebotene auch kaum das Tafelsilber der Forschungsabteilung. Aber dennoch ließen sich spannende Rückschlüsse auf zukünftige Entwicklungen ziehen. Der immer wiederkehrende Kerngedanke: Die Zukunft der Fotografie liegt im Computer.

Während sich die Forschung in den letzten 150 Jahren meist im Zusammenspiel von Optik, Kamera und Aufnahmemedium abspielte, geht man nun - dank allgegenwärtig verfügbarer Rechenkraft - dazu über, die Aufnahmeeinheit endgültig zum Rohmateriallieferanten zu degradieren, um dann mit der Masse der gelieferten Pixel neue Bilderwelten zu errechnen.

Die aufgefahrenden Beispiele illustrieren dies sehr eindeutig: So forschen die Adobes zum Beispiel an der Navigation durch Gigapixelbilder. Während man davon ausgehen darf, dass die Monitore der Anwender auch in Zukunft nur noch im bescheidenen Maße wachsen, soll sich die Auflösung der Kameras exponentiell weiterentwickeln. Denkbare Größen sind Aufnahmen mit der Auflösung eines heutigen Militär-Satelliten. Das heißt Milliarden von Bildpunkten werden durch nur wenige tausend Pixel gro-

ße Sichtfenster betrachtet und beurteilt. Dafür bedarf es neuer Herangehensweisen, die zum einen das Öffnen solcher Bilder, zum anderen die Bewegung des Betrachters innerhalb des Motivs zum Ziel haben. Während man sich beim Öffnen einer Kacheltechnik bedient, die mit Teilbildern arbeitet - wie schon von Google-Earth bekannt -, um lange Ladezeiten zu drücken, ist die Bildnavigation schon etwas komplexer.

Bisher betrachten wir Bilder in der Regel als ganzes, als visuellen Eindruck. Gigapixelauflösungen hingegen ähneln beim Betrachten eher Suchbildern. Ein Beispiel: Stellen Sie sich vor, Sie fotografieren ein Stadtpanorama. Mit heutigen Auflösungen freut man sich schon, wenn alle abgebildeten Details, also Häuserfassaden, Grünflächen, Werbeschilder und anderes Stadtmobiliar klar voneinander getrennt und halbwegs scharf erfasst werden. Gigapixelfotos dagegen bilden ohnehin alles scharf ab. Ihre Zusatzqualität steckt im Zoompotenzial.

Damit schaut man in einzelne Fenster einer Skyline, erkennt Gesichter, die vom Aufnahmestandpunkt „meilenweit“ entfernt sind, späht in fahrende Autos, sieht Menschen bei der Arbeit oder bei anderen Tätigkeiten zu, bei denen sie sich unbeachtet glauben. Kurz: Aus dem Gesamteindruck wird eine Vielzahl von Detailbetrachtungen. In solchen Bildern kann man virtuelle Spaziergänge unternehmen. Was dafür noch entwickelt werden muss, sind die passenden Tools, die eine komfortable Bildbegehung erleichtern.

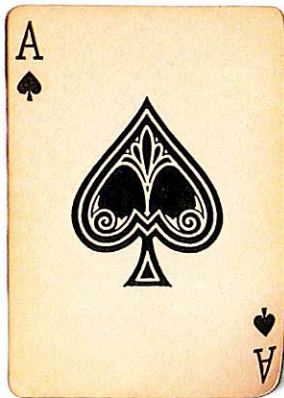
Noch spannender allerdings ist ein anderer Ansatz, der dem Fotografen mehr Flexibilität bei der Wahl des geeigneten Aufnahme-

winkels und der Schärfentiefe bringen soll. Statt all das in der Hektik der Aufnahmesituation zu entscheiden, wird die Kamera der Zukunft es erlauben, solche Festlegungen erst am Monitor zu treffen. Dafür hat sie statt eines runden Objektivs eine wabenartige Scheibe mit vielen Linsen, die von der Konstruktion her an ein Insektenauge erinnert. Die Linsen nehmen ein Motiv aus leicht variierenden Perspektiven auf. Bei der Kombination der Bilder auf dem PC kann der Anwender nun im Nachhinein flexibler als bisher entscheiden, wo genau der Kamerastandpunkt sein soll und welche Bildelemente wie scharf fokussiert werden sollen.

Derweil arbeiten die Adobe-Forscher mit einem Facettenauge, das vor ein normales Objektiv geschraubt wird und dabei 20 Bilder auf einen Bildsensor bannen kann. Angedacht sind aber auch handlichere und günstigere Lösungen, die mit vielen kleinen Bildchips auskommen.

Der Massenmarkt wäre dann recht einfach mit entsprechend ausgestatteten Fotohandys zu erobern, die ganz nebenbei, aufgrund der Sensorkombination, eine fantastische Auflösungsqualität liefern könnten. Die Auflösung wird nämlich durch die Aufteilung der Linse nicht schlechter, sondern verbessert sich sogar um ein Mehrfaches, da die Software später auf dem Rechner fehlende Informationen interpolieren kann.

Wenn also alles klappt, dann kommen bald Gigapixel-Fotos aus unseren Handys. Und für die brauchen wir dann Hochleistungsrechner und spezielle Foto-Navigationssoftware, um auch wirklich alle aufgenommenen Details anschauen zu können. Das ist die Zukunft der Fotografie. Munter bleiben!



Creative License.
*Schöpfen Sie Ihre Möglichkeiten
 aus mit der neuen
 Adobe® Creative Suite® 3.*

Die revolutionäre Integration verschafft Ihnen eine
 nahtlose Arbeitsumgebung. Sei es in der Web-Suite,
 der Design-Suite und der Video-Suite oder in der
 alles umfassenden Master Collection. Entdecken
 Sie die neue Art, kreativ zu arbeiten unter
www.adobe.com/go/creativelicense_de

