

MIT CD

EINSTEIGER-SPEZIAL: ERSTE SCHRITTE IN PHOTOSHOP

photo
Sonderheft

AUSGABE 2/2016

App „Photoshop Fix“ im Test
Bildbearbeitung mit iPad & Co.

Photoshop

Photoshop

WIR MACHEN SIE ZUM PHOTOSHOP-FACHMANN

**GRATIS
AUF CD**

79€*
GRATIS
VOLLVERSION



► 50 Minuten Video

Porträtaufnahmen gekonnt retuschieren

► Top-Vollversion DxO FilmPack 3

Per Klick zum angesagten Analog-Look (Win/Mac)

► 100 hochwertige Schriftschnitte

Text- und Schreifschriften für kreative Projekte (Win/Mac)

*ehem. unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

**Bildoptimierung
mit Lightroom**
HDR & Crossentwicklung

Schnell & einfach

zum witzigen Effekt

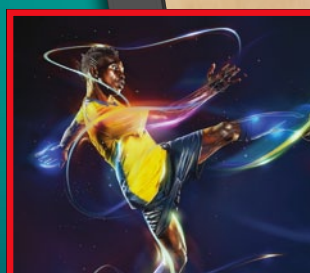


Professionelle Beauty-Retusche

Schritt für Schritt zum perfekten Look

**Surreale
Fotomontage**
Geniale Porträt-Tricks

**Bildschirm-
Kalibrierung**
Für optimale Farben



Dynamische Sportmotive:
Mit Licht- & Farbreflexen



Miniaturwelt hinter Glas:
Transparenz simulieren



Into the Jungle: Cover-
Design für ein Videospiel

Mit Cover-
Workshop im
Heft ab S. 34

Mai - Juli
9,99 €
Österreich € 9,99 - Schweiz CHF 17,90
Luxemburg € 12,80 - ISSN 2192-2594

Infotainment
Datenträger
enthält nur Lehr-
oder Infoprogramme



tattooed © BERLINSTOCK #48608828
XXL Standard / ab 0,16 € im Abo

DEEP

Europas Nr. 1 kreative Ressource.

Über 50 Mio. lizenzfreie Fotos, Videos und Vektoren. Im Abo ab 0,16 €.

Tel. +49 (0)30 208 96 208 | www.fotolia.de

 fotolia

© 2016 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Adobe, das Adobe-Logo, Fotolia und das Fotolia-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.

Photoshop

CD #37

SO STARTEN SIE DIE HEFT-CD

1. Legen Sie die CD in das Laufwerk Ihres PCs oder Macs.
2. Öffnen Sie das entsprechende Verzeichnis im Explorer bzw. Finder.
3. Klicken Sie auf „Start.html“, um die Oberfläche zu starten.

TOP-VOLLVERSION* FILMPACK 3 ESSENTIALS

Retro-Effekte für Ihre Digitalfotos – unzählige
Filmsimulationen stehen bereit. Win / Mac

50 MINUTEN VIDEO PORTRÄTBEARBEITUNG

Videotraining für perfekte Porträts – von der
RAW-Entwicklung bis zur Retusche. Win / Mac

100 SCHRIFTEN SOFTWARE MEGAFONT

Über 30 Schrifttypen mit bis zu vier Schrift-
schnitten für Ihre kreativen Ideen. Win / Mac



Infotainment
Datenträger
enthält nur Lehr-
oder Infoprogramme



Photoshop CD #37

285
Megabyte

BEGLEITMATERIAL

**ZU DEN TOP-WORKSHOPS IM HEFT
GLEICH LADEN UND MITMACHEN**

*Internetverbindung erforderlich

Jeder DigitalPHOTO Photoshop liegt eine Heft-CD mit vielen wertvollen Extras bei. Ausgabe für Ausgabe finden Sie hierauf exklusive Videos, Software-Ergänzungen für Photoshopper wie Plug-ins oder Pinsel und alle Ausgangsdateien zum Mitmachen der Workshops. Fehlt sie in Ihrer Ausgabe? Dann schicken Sie eine formlose E-Mail mit Ihrer Adresse an: photoshop@digitalphoto.de.

GRATIS-SOFTWARE



Vom Sofortbild bis hin zum
exklusiven Schwarzweiß-Film –
so verwandeln Sie Digitalfotos
in charmante Retrobilder.

VIDEOTRAINING



Maïke Jarsetz zeigt in rund 50
Minuten Videotraining, wie Sie
Porträts bearbeiten und Schön-
heitsfehler gekonnt ausbügeln.

100 SCHRIFTSCHNITTE



Entdecken Sie eine Auswahl
hochwertiger Schriften. Diese
liegen im True-Type-Format vor –
unterstützt von Win und Mac.

MAGAZIN FLATRATE FÜR FOTOGRAFEN

NEU



Hier wird jeder Fotograf fündig,
mit über 30 Erscheinungen im Jahr
liefert die Foto-Medien-Flat von falkemedia
Titel für jeden Bedarf: Vom Einsteigerheft
FotoEASY über CanonFoto, das Erfolgs-
Magazin für Canon-Fotografen bis
zur DigitalPHOTO und dem Photoshop-
Magazin für Bildbearbeiter.

- ✓ **DigitalPHOTO** (6,99 €*)
- ✓ **CanonFoto** (9,99 €*)
- ✓ **Photoshop** (9,99 €*)
- ✓ **FOTOEASY** (9,99 €*)
- ✓ **FotoBIBEL** (9,99 €*)
- ✓ **PhotoshopBIBEL** (12,99 €*)
- ✓ **CanonBIBEL** (12,99 €*)
- ✓ **NikonBIBEL** (9,99 €*)

60 Tage
GRATIS
lesen

danach **nur 8,99 €**
monatlich



Sparen Sie bis zu
252,72 €
im Jahr gegenüber des
Einzelheftpreises

**FÜR iOS & ANDROID
TABLETS / SMARTPHONES**



JETZT BEI
Google play

Erhältlich im
App Store

Erhältlich in der Kiosk-App: DigitalPHOTO
www.falkemedia.de/mediaflat

* entspricht dem Preis des gedruckten Magazins

Photoshop

CD #37



Auf Ihrer Heft-CD zu dieser Ausgabe

SCHRIFTEN-KOLLEKTION

Softmaker Megafont Starter

Erweitern Sie Ihre Schriftensammlung, und nutzen Sie die über 100 Schriftschnitte für Photoshop und natürlich alle anderen Anwendungen. (Win/Mac)

GRATIS-VOLLVERSION

DxO Filmpack 3 Essentials

Retro-Filmeffekte sind voll im Trend – DxO Filmpack 3 liefert hier klassische analoge Filmsimulationen, die durch ihre Authentizität begeistern. (Win ab 7/OS X ab 10.7)*

VIDEOTRAINING

Porträts mit Photoshop

Passend zum Schwerpunktthema im Heft finden Sie auf der Heft-CD ein Video vom Rheinwerk-Verlag mit zahlreichen Praxistipps für die Porträtbearbeitung in Photoshop bei über 50 Minuten Spielzeit.

DATEN FÜR DIE WORKSHOPS

Leicht gemacht

- + Basisretusche mit ACR (S. 26)
- + Frequenztrennung (S. 28)
- + Sommersprossen (S. 30)
- + Fashionaufnahmen (S. 32)
- + Beauty-Workflow (S. 34)*
- + Porträt-Effekte (S. 42)
- + Bildaussagen (S. 46)*
- + HDR mit Lightroom (S. 48)
- + Crossentwicklung (S. 50)
- + DxO Filmpack 5 (S. 52)*
- + Surreale Porträts (S. 54)
- + Miniaturwelten (S. 56)
- + Erste Schritte in PS (S. 58)*

Kreativ

- + Dynamische Effekte (S. 70)
- + Videospiel-Design (S. 78)
- + Surreale Welten (S. 84)*

*Internetverbindung zum Betrachten oder Herunterladen der Daten erforderlich.

GRATIS-VOLLVERSION: DXO FILMPACK 3

Die glatten und perfekten Bilder der Digitalfotografie sind nicht für jedes Motiv ideal. Auch wenn Sie in analogen Zeiten auf einen Filmlook geschworen haben, wollen Sie diesen wohl auch bei Ihren digitalen Aufnahmen nicht missen. Mit DxO Filmpack 3 holen Sie die analogen Zeiten zurück, denn mit dieser Software stehen Ihnen die Klassiker der Analogfotografie wieder zur Verfügung.



VIDEOTRAINING: PORTRÄTRETUSCHE FÜR PROFIS

Maïke Jarsetz zeigt Ihnen in einem rund 50-Minuten-Auszug aus dem Videotraining „Photoshop für Fotografen“, wie Sie Porträtaufnahmen am besten bearbeiten und kleine Schönheitsfehler charmant retuschieren. Photoshop und Camera Raw sind hier die Werkzeuge, die aus guten Aufnahmen hervorragende Bilder zaubern. Folgen Sie einfach den praxisnahen Anleitungen der Expertin.



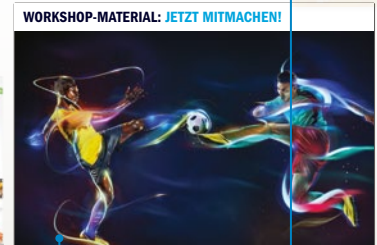
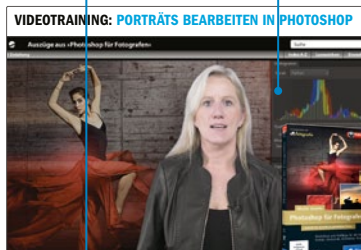
Photoshop

CD #37

START **SPEZIAL** VIDEOS SOFTWARE WORKSHOPS ÜBER UNS



1/6



© 2016 FALKEMEDIA | IMPRESSUM

WORKSHOPS: BEGLEITMATERIAL

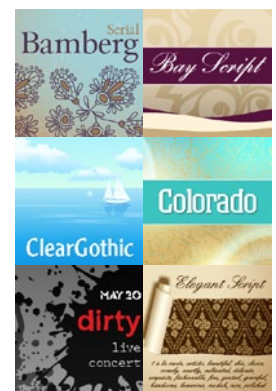
Unser Schwerpunkt liegt auf den Mitmach-Projekten für unsere Leser. Die notwendigen Ausgangsdateien für die Workshops finden Sie auf der Heft-CD. In dieser Ausgabe sind dies die Begleitdaten zu **elf kreativen Projekten**. Navigieren Sie einfach über die CD-Oberfläche zu den jeweiligen Zip-Ordern, und laden Sie die Pakete auf Ihren Rechner.

ONLINE: NACHZÜGLER UND MEHR

Wir bemühen uns, Ihnen das Material zu jeder Ausgabe direkt auf der Heft-CD zu liefern. Ausgangsdateien, die uns nach Redaktionsschluss der CD erreichen, etwaige Korrekturen sowie Daten, die das Volumen unseres Datenträgers übersteigen, stellen wir unter www.digitalphoto.de/heft zum Download bereit.

MEGAFONT NEXT STARTER SCHRIFTEN-SAMMLUNG

Entdecken Sie eine Auswahl hochwertiger Schriften von Softmaker. Sie liegen im True-Type-Format vor, das sowohl von Windows als auch Mac OS X unterstützt wird. Die Starter-Edition ist ein bunter Querschnitt aus klassischen Schriftarten für Texte, Effektfonts für Überschriften sowie Schreibschriften. Alles in allem ideal, um Ihren kreativen Spielraum zu erweitern und nicht nur auf die Systemfonts zurückgreifen zu müssen. Natürlich können Sie die Schriften nicht nur in Photoshop nutzen, sondern auch mit jeder anderen Anwendung – daher können Sie auch Ihre persönlichen Office-Dokumente mit schicker Typografie versehen.



Bitte beachten Sie, dass die DigitalPHOTO-Photoshop-Redaktion für etwaige Software auf der Heft-CD keinen Support leisten kann. Bei Fragen zur Installation oder zur Funktionsweise wenden Sie sich bitte direkt an den jeweiligen Hersteller.



Gratis-Vollversion DxO FilmPack 3

Nostalgie pur

Vom Sofortbild bis hin zum exklusiven Schwarz-weiß-Film – mit Fimpack 3 von DxO verleihen Sie Ihren Digitalfotos den beliebten Retrolook.

Mit DxO FilmPack 3 öffnet sich für Sie das ganze Spektrum analoger Filmwelten. Hier verleihen Sie mit wenigen Handgriffen Ihren Fotos die beliebtesten Retrolooks, die bekannte Filmsorten gekonnt simulieren. Wählen Sie aus Polaroid-Sofortbild, Klassikern der Farb- und Schwarzweiß-Filmfotografie und Filmlooks aus den Anfängen der Fotografie. Es lohnt sich, einfach ein wenig zu experimentieren und verschiedene Filme, Körnungen und Lichteffekte zu kombinieren – dank non-destruktiver Arbeitsweise können Sie sich beliebig durch alle Effekte durchprobieren. Ob Sie nun gezielt

Ihren Lieblingsfilm „nachbauen“ oder ganz kreativ arbeiten möchten – durch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten in der Seitenleiste bieten sich hier viele Möglichkeiten, den eigenen Look zu entwickeln. Der Export Ihres fertigen Werks in gängige Bildformate ist natürlich problemlos möglich.

Hersteller	DxO Labs
Information	www.dxo.com
Typ	Filtersoftware
Zielgruppe	Einsteiger und Fortgeschrittene
System	Windows ab 7, OS X ab 10.7

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO GEHT DIE RETROVERWANDLUNG



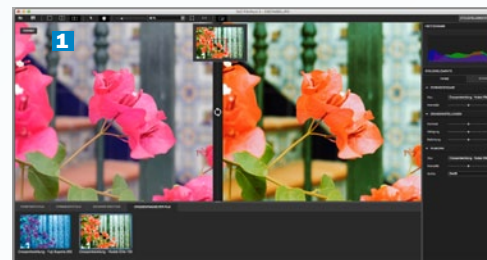
VOLLVERSION FREISCHALTEN

1 Unter www.digitalphoto.de/filmpack holen Sie sich nach kurzer Registrierung Ihren persönlichen Freischaltcode ab. Danach **installieren** Sie die Software und geben **beim ersten Programmstart den Freischaltcode** ein, um DxO FilmPack 3 Essential ohne Einschränkung nutzen zu können.



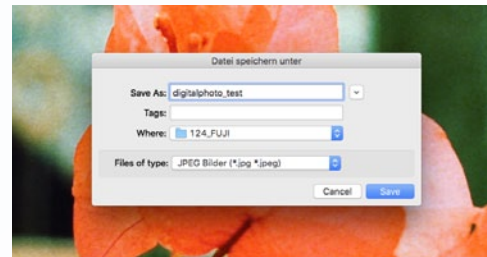
FASZINIERENDES SCHWARZWEISS

3 Wenn Sie einen der Schwarzweiß-Filme auswählen, stehen Ihnen bekannte Tonungen zur Verfügung. Nutzen Sie den Regler für **Helligkeit und Kontrast**. Zudem steht das passende **Filmkorn** zur Verfügung. Zur Einschätzung der Bildwirkung sollten Sie Ihr Bild auf mindestens **50 % zoomen**.



DAS ERSTE BILD

2 Laden Sie Ihr Bild über den **Datei-Öffnen**-Dialog in FilmPack 3. Nutzen Sie die **Ansichtsoptionen (1)**, um den Überblick zwischen Original und Bearbeitung zu behalten. Wählen Sie im **unteren Bereich Ihre Filmsorte** aus. Für mehr Kreativität blenden Sie die **Steuerelemente** über den Button oben rechts ein.



AUFPASSEN BEIM SPEICHERN

4 Auch wenn Sie prinzipiell alle Korrekturen in DxO FilmPack 3 jederzeit rückgängig machen können – beim **Speichern ist Vorsicht angesagt**. Wählen Sie hier immer unbedingt den **Speichern unter**-Befehl, um Ihr Originalbild nicht mit dem eingestellten Kreativeffekt zu überschreiben.



*Unter www.shop.softmaker.com erhalten Sie mit dem Code **megafont 50 %** Rabatt auf die Megafont-Collection.

SCHRIFTEN

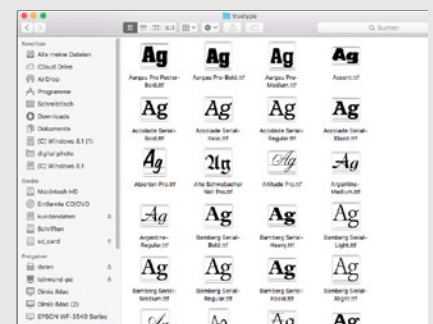
MEGAFONT STARTER

Tolle Fonts für PC und Mac – rund 100 Schriftschnitte finden Sie auf der Heft-CD.



FONTS UNTER WINDOWS

1 Entpacken Sie die **Zip-Datei von der Heft-CD**. Installieren Sie die Datei **fontman.exe** – die praktische Schriftenverwaltung ermöglicht Ihnen, die Schriften der Megafont-Edition einfach zu erkunden und **per Mausklick auf Ihrem System zu installieren**. Diese stehen dann direkt in Ihren Anwendungen zur Verfügung (gegebenenfalls ist ein **Neustart** der Software notwendig).



FONTS UNTER MAC OS X

2 Entpacken Sie die **Schriften aus dem Zip-Archiv der Heft-CD**. Gehen Sie in den Ordner **truetype** und wechseln in die **Symbolansicht**, um direkt eine Vorschau des gewünschten Fonts zu sehen. Zur Installation genügt ein **Doppelklick** – dann wird ein Vorschaufenster geöffnet mit der Möglichkeit, den Font **direkt in die Schriftsammlung von OS X** zu übernehmen. ■

MEDIEN FÜR

FOTOGRAFEN



falkmedia



**JETZT IM
HANDEL**



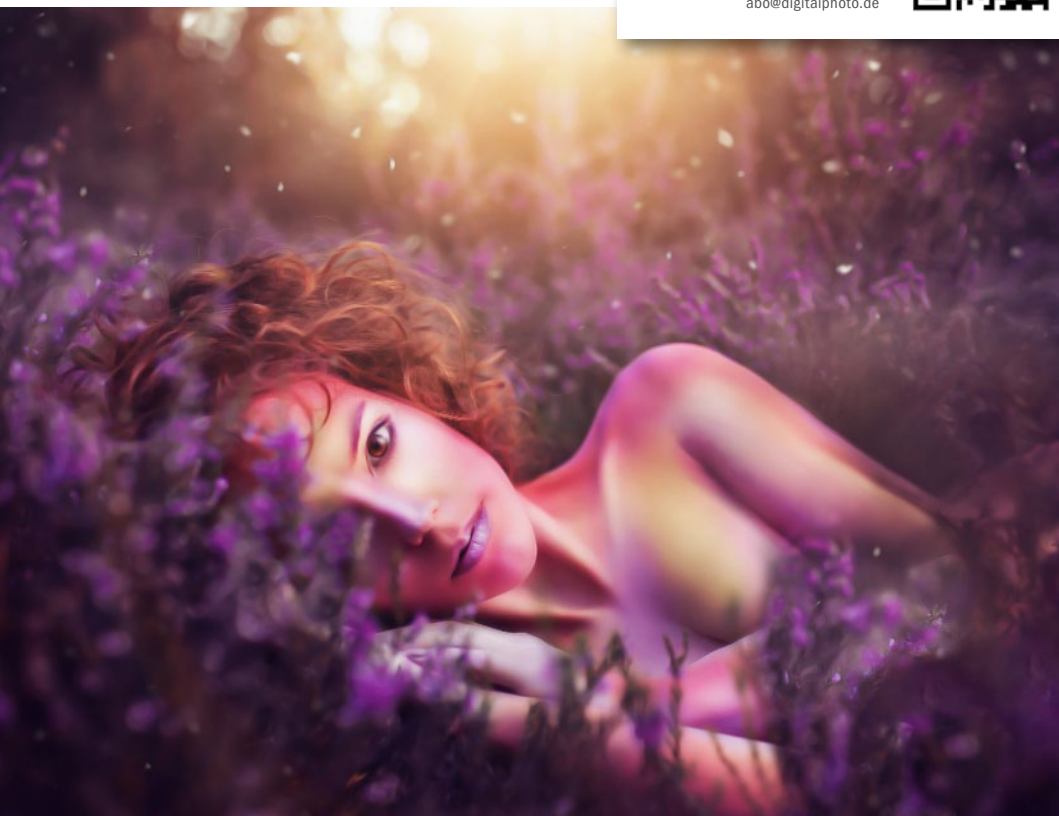
**JETZT BESTELLEN
ODER HERUNTERLADEN**

📞 (0431) 200 766 00
@ www.falkmedia-shop.de
📄 direkt PDF-Download



Jetzt alle Ausgaben auch auf Ihrem Tablet
oder Smartphone in der Kiosk-App
„DigitalPHOTO“ lesen!





INTERVIEW. Die aufstrebende Künstlerin Laura Helena Rubahn hat bereits über 50.000 Facebook-Fans, Tendenz steigend. Im Interview haben wir sie nach dem Geheimnis ihres Erfolgs gefragt. (ab Seite 90)

Starten Sie in den Photoshop-Frühling



Endlich hat sich der Winter verabschiedet, und wir können den Frühling begrüßen. Nun macht es wieder Spaß, raus und auf Fotojagd zu gehen – die optimale Zeit also, um mal wieder das eigene Portfolio für die nächsten Composings aufzustocken. Die notwendige Inspiration liefern wir Ihnen in dieser Ausgabe.

Für Fans der Beauty-Retusche haben wir in diesem Heft ein absolutes Schmankerl zusammengestellt. Auf 16 Seiten und in fünf Projekten verraten Ihnen unsere Fotografen und Photoshop-Profis, wie Sie Ihre Porträts gekonnt retuschieren. So erfahren Sie von Maike Jarsetz, welche Retusche-Optionen Ihnen Camera Raw bietet (ab Seite 26), und Benjamin Alexander Rick verrät Ihnen, was es mit der Frequenztrennung auf sich hat (ab Seite 28), was Sie bei der Retusche von Sommersprossen-Porträts unbedingt beachten und vermeiden sollten (ab Seite 30) und dass sich der Verflüssigen-Filter nicht nur

zur Optimierung von Gesicht und Körper, sondern auch zur Korrektur von schlecht sitzender Kleidung eignet (ab Seite 32). Im Anschluss daran zeigt Ihnen Profi-Retuscheur DomQuichotte, wie unser Titelbild entstanden ist, und führt Sie vom Shooting über die Retusche bis hin zum finalen Bildlook durch seinen professionellen Retusche-Workflow (ab Seite 34).

Möchten Sie sich vielleicht lieber kreativ austoben, wissen aber nicht, wie Sie starten sollen? Dann empfehle ich Ihnen unser Einsteiger-Spezial. Folgen Sie Dirk Metzmacher durch einen klassischen Composing-Workflow und erfahren Sie, wie Sie mit Hilfe von Ebenen, Masken und Co. ein realistisches Ergebnis erzielen (ab Seite 58).

Nicole Kusza

Viele Grüße aus Köln
Nicole Kusza (Redaktionsleiterin)

> Tel. +49 (0) 221 716108-0

> E-Mail n.kusza@falkemedia.de

PHOTOSHOP-KÜNSTLER DIESER AUSGABE!



Maike Jarsetz

Die Photoshop- und Lightroom-Expertin ist ausgebildete Fotografin, Grafikdesignerin, Fachbuchautorin und Trainerin.
www.jarsetz.com



Pavel Kaplun

Pavel Kaplun ist Fotograf, Bildbearbeiter, Trainer, Fachbuchautor und bekannt für seine skurrilen Composings.
www.kaplun.de



Kevin Lohstroh

Der niederländische Grafikdesigner ist auf die Bereiche Fotomanipulation, Corporate Identity und Print Design spezialisiert.
www.les-finesse.nl



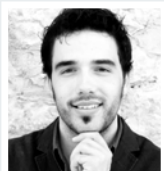
Dirk Metzmacher

Die Tipps des Herausgebers des Photoshop-Weblogs und Workshops-Autors sind aus unserem Heft nicht mehr wegzudenken.
www.photoshop-weblog.de



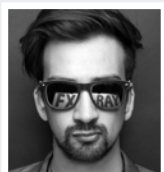
Gabor Richter

Der digitale Fotokünstler aus dem Schwarzwald hat sich in den letzten Jahren auf die digitale Bildbearbeitung spezialisiert.
www.gabor-richter.de



Benjamin Alexander Rick

Der freie Fotograf aus Heilbronn arbeitet sowohl im Studio als auch Outdoor. Seine Schwerpunkte sind Porträt und Fashion.
www.benjamin-alexander.de



DomQuichotte

DomQuichotte arbeitet als Digital Artist, Retoucher und Artdirector für renommierte Fotografen und Agenturen in L. A. und Berlin.
www.fx-ray.com

AKTUELLES

Magazin	10
Hard- & Software plus Veranstaltungen, Wettbewerbe und Literatur	
Showroom	16
Lassen Sie sich von den Einsendungen unserer Leser inspirieren	

RUBRIKEN

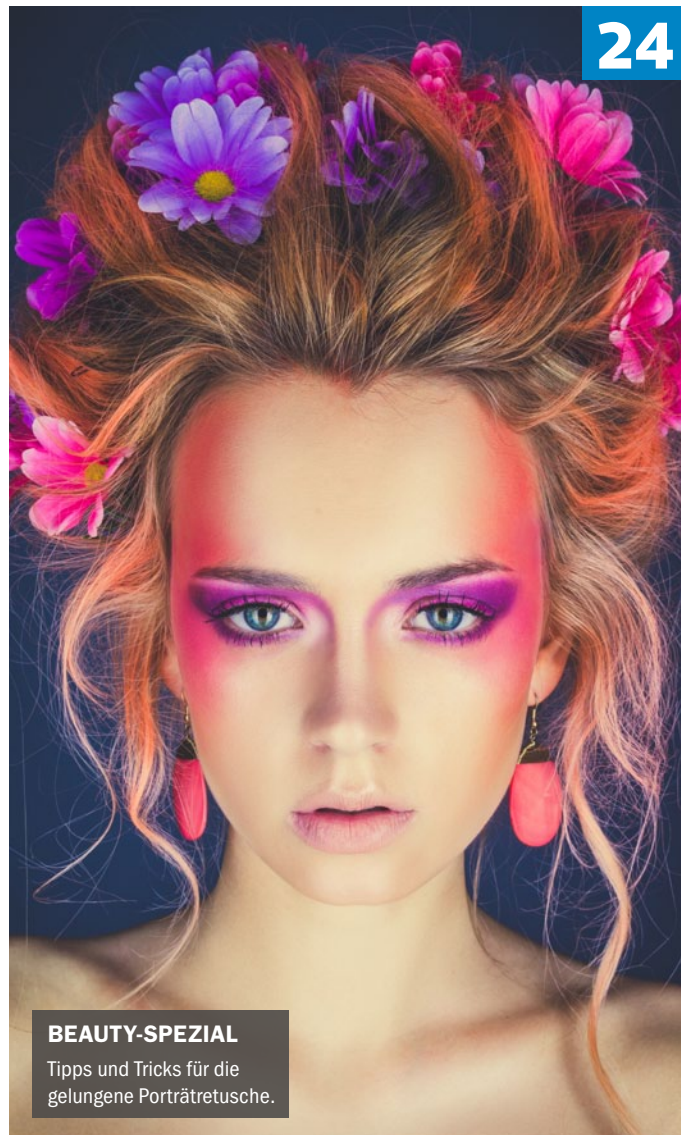
Highlights der Heft-CD	3
Editorial	7
Leserbriefe	112
Impressum, Vorschau	113
5 Fragen an Thomas Herbrich	114

SPEZIAL BEAUTY-RETUSCHES

Profi-Tipps für die Beauty-Retusche	24
So optimieren Sie Ihre Porträts	
Basisretusche in Camera Raw	26
Schnelle Retusche in der RAW-Entwicklung	
Profi-Retusche per Frequenztrennung	28
Strukturen und Farbwerte separat bearbeiten	
Retusche bei Sommersprossen	30
So arbeiten Sie Sommersprossen heraus	
Fashionaufnahmen retuschieren	32
Gesicht und Kleidung für Magazine optimieren	
Retusche-Tipps vom Profi	34
Retusche-Workflow von A bis Z	

TOOLBOX

Monitore kalibrieren	100
Erfahren Sie, wie Sie Ihren Bildschirm in wenigen Schritten perfekt kalibrieren	
Spezial-Software im Test	104
Wir haben Sharpens Projects Professional #1, Stages 10 und Coreldraw X8 für Sie getestet	
Bildbearbeitung für unterwegs	106
Lesen Sie, was Adobes mobiler Retusche- Werkzeugkasten Photoshop Fix so draufhat	
Fotobücher im Vergleich	108
Wir haben sieben Premium-Fotobücher für Sie unter die Lupe genommen	



BEAUTY-SPEZIAL

Tipps und Tricks für die
gelungene Porträtretusche.



CROSSENTWICKLUNG MIT LR

So entsteht mit Hilfe der Gradationskurven in
wenigen Schritten der beliebte analoge Retrolook.

LEICHT GEMACHT

- Porträt-Effekte** 42
Erzeugen Sie durch Texturüberlagerungen den Effekt einer verregneten Fensterscheibe
- Bildaussage stärken**..... 46
Lernen Sie die Bildwirkung Ihrer Aufnahmen gezielt zu stärken – für mehr Aussagekraft
- HDR-Bilder mit Lightroom**..... 48
So fügen Sie Belichtungsreihen in Lightroom zu einem HDR-Bild zusammen
- Crossentwicklung mit Lightroom**..... 50
Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Bildern den beliebten analogen Crosslook verleihen
- Spannende Filmeffekte**..... 52
Erfahren Sie, wie Sie mit der Software DxO Filmpack 5 Elite Software Retrobilder erstellen
- Surrealer Fotolook** 54
Lernen Sie einzelne Bilder gekonnt miteinander zu verblenden – für witzige Porträtmontagen
- Miniaturwelt hinter Glas** 56
Simulieren Sie eine überzeugende Transparenz, und hauchen Sie einer Glühbirne Leben ein
- Erste Schritte in Photoshop**..... 58
Schritt für Schritt zum Composing: So erlernen Sie die wichtigsten Photoshop-Grundlagen

KREATIV

- Farb- und Lichteffekte mit Kick**..... 70
Durch Lichtspuren und fliegende Funken vom Sportcomposing zum futuristischen Kunstwerk
- Coverdesign Videospiel**..... 78
Mit diesen Techniken gelingt Ihnen ein Coverdesign im Stil des Videospiels Uncharted 4
- Gebäude aus aller Welt**..... 84
So entsteht aus mehreren Fotos eine surreale Welt in einem einheitlichen Gesamtlook

INTERVIEW

- Sinnliche Porträts** 90
Aktuell ist Laura Helena Rubahn mit ihrem ganz eigenen Stil in aller Munde – mehr als 50.000 Fans folgen ihr bereits auf Facebook. Wir haben die aufstrebende Fotografin gefragt, was das Geheimnis ihres Erfolgs ist



Farb- und Lichteffekte mit Kick

70

Kevin Lohstroh demonstriert wie ein dynamisches Composing durch gleißende Lichtlinien und fliegende Funken zum futuristischen Kunstwerk wird. Die Lichteffekte sind umfangreich, aber einfach umzusetzen und auch auf Ihre eigenen Bilder übertragbar.



54

SURREALE FOTOLOOKS

Geniale Porträt-Effekte: So überblenden Sie Texturen und Porträts.



100

MONITOR-KALIBRIERUNG

Mit der richtigen Hard- und Software zu perfekten Farben.

Fotos: Kevin Lohstroh, DomQuichotte, Jürgen Wolf, Fotolia.com, Future Publishing



Zum mittlerweile dritten Mal findet die Photo+Adventure in Duisburg statt. Tickets sind ab sofort über den Online-shop erhältlich und die ersten Workshops bereits ausgebucht.



Dritte Runde: Ein Wochenende lang Fotografie, Reise & Outdoor

Photo+Adventure 2016

Zum dritten Mal in Folge dienen die alten Industriehallen des Landschaftsparks Duisburg-Nord als Kulisse für die Photo+Adventure. Wer ein Ticket für die beliebten Workshops ergattern möchte, sollte schnell sein.

Am zweiten Juni-Wochenende, vom 11. bis zum 12., ist es wieder so weit: Die Fotomesse Photo+Adventure Duisburg mit Themen rund um Reisen, Outdoor und Fotografie öffnet erneut ihre Tore. Die Besucher erwartet ein vielseitiges Rahmenprogramm mit zahlreichen Workshops, spannenden Seminaren und Fachvorträgen sowie Live-Shootings und Foto-

walks. Im Programm reihen sich neue Angebote an Klassiker aus den Vorjahren: So lädt unter vielen anderen beispielsweise Markus Schulz erstmals zum „Urban Street Warriors“-Shooting und Frithjof Nentwig zur „Analogfotografie für Anfänger und Neueinsteiger“ ein. Bereits aus dem Vorjahr bekannt sind die Workshops „Hochzeitsfotografie“ und „Langzeitbelichtung

bei Nacht“ von Firat Bagdu und Olav Brehmer. Weitere Informationen zur Messe sowie einen kompletten Überblick über das Veranstaltungsprogramm finden sich auf der Photo+Adventure-Website. Tickets sind sowohl für die Messe (ab 8 Euro für einen Tag) als auch für die Workshops und Seminare ab sofort erhältlich. ■ (je)

www.photoadventure.eu



ANIMAGO AWARD – JETZT BEITRAG EINREICHEN!

Ab sofort können Kreative wieder ihre Arbeiten rund um 3D-Animation & Still, visuelle Effekte und Visualisierung für den internationalen Wettbewerb des Animago Award 2016 einreichen. Insgesamt zwölf Kategorien in allen Disziplinen der CGI sind ausgeschrieben. Die Teilnahme ist kostenfrei und bis zum 30. Juni 2016 möglich. Die „Beste Nachwuchsproduktion“ ist mit 3.000 Euro Preisgeld dotiert. Die Preisverleihung findet im Rahmen von Animago Award & Conference (27./28. Oktober 2016) in Münchens Kultur- und Veranstaltungszentrum Gasteig statt. www.animago.com



PHOTOKINA IN NEUEM GEWAND

Gut acht Monate vor der Photokina, der internationalen Leitmesse für die gesamte Foto-, Video- und Imagingbranche, die vom 20. bis 25. September 2016 in Köln stattfindet, präsentieren die Veranstalter ein neues Konzept sowie eine neue Kampagne für die Messe. Unter dem Claim „Imaging unlimited“ soll sich die Photokina weiter zu einem Content- und lösungsorientierten Event entwickeln. Sichtbar wird das Konzept zunächst durch die neue Werbekampagne. Flankiert wird der neue Werbeauftritt durch PR-Maßnahmen, Social-Media-Aktionen und Events, die bereits vor der Messe in der Stadt Köln präsentiert werden. www.photokina.de

Fotos: HPhoto + Adventure, Olaf Brehmer, Oliver Bolch, Photokina, Animago, Ulf Büschle, Dirk Beichert

Außerdem neu: Sonys G-Master-Voll-formatobjektive für die Alpha-7-Serie.



Sony Alpha 6300: Im Rausch der Geschwindigkeit Highspeed Systemkamera

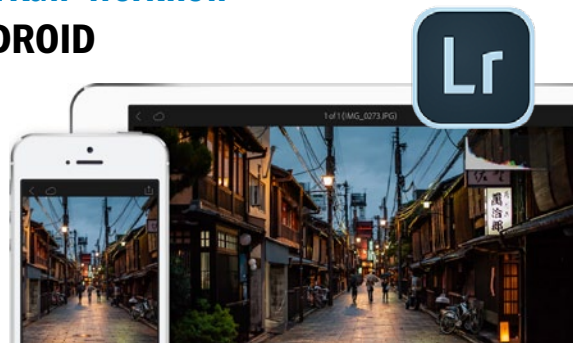
Die neue Sony Alpha 6300 – eine auf der Sony Alpha 6000 basierende Systemkamera mit APS-C Sensor und Wechselobjektiven.

Die Geschwindigkeit der Autofokussierung war bei der Alpha 6000 bereits zügig – dank „4D Focus“-System wird sie nun noch schneller. Sony spricht von einer Rekordzeit von 0,05 Sekunden. Mit sagenhaften 425 Phasen-Autofokus-Punkten übertrifft die Neue ihre ältere Schwester noch einmal um Längen. Die Serienbildgeschwindigkeit hat ein Bild pro Sekunde gegenüber der Alpha 6000 eingebüßt – sie soll aber immer noch elf Aufnahmen

pro Sekunde schaffen. Verbaut wurde bei der Neuen ein 24,2 Megapixel Exmor APS-C-Sensor. Für einen noch schnelleren Datentransport sollen Kupferdrähte sorgen. Im Zusammenspiel mit dem Bionz-X-Prozessor sind unter anderem ISO-Werte von 100 bis zu 51.200 möglich. Abgerundet wird die Ausstattung durch eine Full-HD-Videofunktion, WiFi- und NFC-Funktion. Zudem lässt sich die Systemkamera per App bedienen. **Preis: 1.249 € | www.sony.de**

Kamerafunktion für mobilen Raw-Workflow LIGHTROOM 2.0 FÜR ANDROID

Die App „Lightroom Mobile“, mit der Sie Ihre Fotos auf Ihrem Mobilgerät aufnehmen, bearbeiten, organisieren und teilen können, ist, wie wir in Ausgabe 1/2016 berichtet haben, nun auch für Android verfügbar. Mit der ab sofort erhältlichen Version 2.0 für Smartphones und Tablets mit dem Betriebssystem von Google bietet es nun auf Android annähernd den gleichen Funktionsumfang wie auf iOS. In einem Punkt sind Android-Nutzer sogar im Vorteil: Auf kompatiblen Geräten mit Android 5.0 und höher können Dateien neben JPEG auch als DNG-Raw gespeichert werden. Zudem können Smartphone-Fotografen Bilder jetzt direkt aus der Lightroom-App heraus aufnehmen. In Kürze soll dies auch mit Tablets möglich sein. **www.adobe.com/de**



LG: Neues Monitor Line-up MONITORE FÜR PROFIS

Der Smartphone-, TV- und Bildschirmhersteller LG hat sein Monitor-Portfolio um drei Geräte erweitert. Der 27UD88-W ist ein 27-Zoll-Bildschirm mit einem Bildformat von 16:9 und 4K-Auflösung (3.840 x 2.160 Pixel). Der 34UM88-P, ein 34-Zoll-Monitor, kommt mit einem ultraweitem Bildformat von 21:9 und einer Auflösung von 3.440 x 1.440 Pixel daher, während das Geschwistermodell, der 34UC98-W, mit einem Curved-Display überzeugen kann. Alle weiteren Spezifikationen finden Sie auf der Website des Herstellers. Einen ausführlichen Bericht zur Präsentation der Monitore lesen Sie auch unter **www.digitalphoto.de**. **www.lg.com/de**



Die 21:9-Monitore bieten mit einer Bildschirm-diagonalen von bis zu 34 Zoll so viel Platz, wie es früher nur Multi-Monitor-Set-ups konnten.

SOFTWARE-TIPPS DER PHOTOSHOP-REDAKTION

ASHAMPOO PHOTO RECOVERY

Mit dem neuen Tool sollen verloren geglaubte Bilder von Datenträgern gerettet werden können. Die Software soll unter anderem Fotos von formatierten Datenträgern wiederherstellen und beschädigte RAW-Dateien aus 20 Formaten retten können. Die Nachfolgeversion des Programms Getback-Photo bietet einige neue Funktionen. So kann nach Dateiformaten, Größe oder Auflösung gesucht werden. Auch eingebettete Bilder sollen erkannt werden. Eine kostenlose Testversion kann auf der Hersteller-Website heruntergeladen werden.

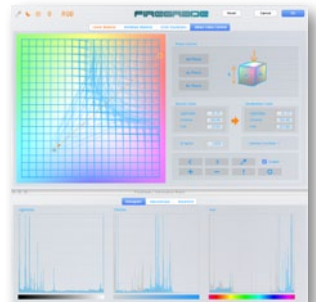
Preis: ca. 40 € | www.ashampoo.com



NUCLEAR LIGHT FIRE GRADE

Das Photoshop-Plug-in ist aktuell nur in englischer Sprache verfügbar, verspricht aber dank innovativer Funktionalität, die Farbkorrektur zu revolutionieren. Das Werkzeug verfügt sowohl über Farbpaletten als auch eine 3D-Matrix, mit der jede beliebige Farbe im Bild punktgenau umgefärbt werden kann. Eine Demoversion für Mac und Windows steht auf der Website des Herstellers bereit.

Preis: ca. 130 € | www.nuclearlight.net



COREL VIDEOSTUDIO X9

Zahlreiche Neuerungen stehen in der aktuellen Videoschnittsoftware von Corel parat: Ein Multi-Kamera-Editor mit bis zu sechs Kameras und die Bewegungsverfolgung im Video mit bis zu vier Punkten parallel sind die Highlights. Sehr praktisch: Das neue Library-Back-up sichert sämtliche Videobestandteile, sodass nach einem Rechnerwechsel alle verknüpften Daten auch wieder zur Verfügung stehen. Die Software ist ab sofort erhältlich.

Preis: ca. 90 € | www.corel.com





Foto: Thomas Falk

Fotoprojekt: Fotografie bezieht Position

Thema: Freundschaft

Gemeinsam mit Pavel Kaplun haben wir die Künstler der Community *Kaplun Artists* dazu aufgerufen, ein Bild zum Thema Freundschaft einzureichen. Die Ergebnisse können unterschiedlicher nicht sein. Wir stellen den Gewinner vor.

Mit *Kaplun Artists* hat der Fotokünstler Pavel Kaplun eine wachsende Community aus handverlesenen, talentierten Hobbyfotografen geschaffen, die er persönlich betreut und fördert und an verschiedenen Stellen in seine Projekte einbindet. So auch hier, um gemeinsam mit Pavel Kaplun ein Zeichen zu setzen.

Unter dem Stichwort „Freundschaft“ sollten die Künstler Fotografien einreichen, die eine authentische und sehr persönliche Geschichte zum Thema „Freundschaft“ erzählen. Diese

sollte zudem in Schriftform mitgeliefert werden. Ein großer Dank an die beteiligten Fotografen für ihren Mut, über das bloße Bild hinauszugehen und Einblick in ihre Gedankenwelt und ihre persönlichen Geschichten zu geben. Der Gewinner des Wettbewerbs ist Thomas Falk mit seinem Bild „Entfremdung“, dessen Bildaussage die Jury sehr bewegt hat.

Alle Einsendungen finden Sie unter:
www.kaplun.de/freundschaft

ENTFREMUNG

THOMAS FALK

Als feststand, dass meine Frau Ende 2010 aufgrund von Blutkrebs eine Stammzellentransplantation bekommen musste, verbrachte sie über ein halbes Jahr auf einer Isolierstation. Eine Welle der Solidarität lief an. Es wurde ein Stammzellenspender gesucht und auch gefunden. Auf dieser Isolierstation konnten nur Erwachsene meine Frau besuchen, nicht aber unsere Tochter. Es war eine quälend lange Zeit, in der sich beide, Mutter und Tochter, immer mehr entfremdet haben. Es ging sogar so weit, dass beide noch nicht mal telefoniert haben. Die Zeit verstrich, die erste Transplantation ging schief, und es musste ein zweites Mal transplantiert werden, was dann aber wie ein Wunder funktioniert hat. Die erste Begegnung zwischen Mutter und Tochter war sehr befremdlich, nachdem wir meine Frau das erste Mal aus dem Krankenhaus holen durften, um mit ihr einen Ausflug zu machen. Von diesem Ausflug stammt das Bild. Es dauerte noch lange, aber mit der Zeit wurde aus der Entfremdung wieder Freundschaft und letztendlich wieder eine Mutter-Tochter-Beziehung. Freundschaft ist auch ein Prozess.

DIE JURY DES FOTOPROJEKTS „FREUNDSCHAFT“

**KAPLUN
ARTISTS**

DAS ERGEBNIS VON
PAVEL KAPLUN FINDEN
SIE AB SEITE 46

Foto: Jeannette Corbeau



Stefan Kuzmany
Leiter Meinung und
Debatte, Spiegel Online



Gerrit Gericke
Head of PR,
Corporate Communications,
Sony Deutschland



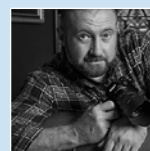
Wibke Pfeiffer
Chefredakteurin,
DigitalPHOTO &
DigitalPHOTO Photoshop



Nicole Kusza
Redaktionsleiterin,
DigitalPHOTO Photoshop



Sven Doelle
Principal Business
Development Manager,
Adobe Systems GmbH



Pavel Kaplun
Geschäftsführer,
Kreativstudio
Pavel Kaplun GmbH

Jetzt Probelesen!

Ihr Geschenk: Die neue FotoBIBEL 1/2016*



3 Ausgaben + Geschenk für nur 12,90 €
42 % gespart!

Jetzt bei Google play **Erhältlich bei amazon** **Erhältlich im App Store**

Lesen Sie DigitalPHOTO jetzt auch auf Ihrem Tablet oder Smartphone in der Kiosk-App „DigitalPHOTO“!



JETZT BESTELLEN UNTER

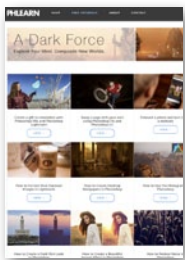
(040) 46860 5229 @ www.falkemedia-abo.de

auch als PDF-Sofort-Download erhältlich

* Wert 9,99 €

Aktionscode: **PS16MDP02**

DVDS UND DOWNLOAD-VIDEOS

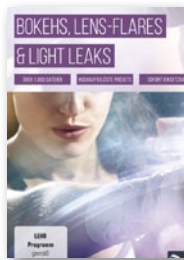


PHLEARN: PHOTOSHOP TIPPS

Die amerikanische Website „Phlearn“ bietet regelmäßig kostenlose Photoshop-Tutorials an. Auf Youtube werden die meist 15-minütigen Clips von fast einer Million Abonnenten geschaut. Für einen allumfassenden Einblick muss gezahlt werden. Als Einstieg reichen die sehr gut erklärten Kurzvideos aber mehr als aus.

www.phlearn.com | Webtutorials | frei | youtube.com/user/PhlearnLLC

★★★★☆



MIT EINEM KLIKK ZUM LENSFLARE

Über 1.000 hochauflösende Bokeh, Lensflares und Light Leaks gibt es hier zum Download. Fotos bekommen im Handumdrehen bzw. mit einem Klick das gewisse Etwas. Die zur Verfügung stehenden Presets können sowohl für den privaten Gebrauch als auch kommerziell genutzt werden. Auch lassen sich mehrere miteinander kombinieren.

PSD-Tutorials | über 1.000 Presets | 29,95 € | Download psd-tutorials.de

★★★★★



PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

Maike Jarsetz ist eine der bekanntesten Gesichter in der deutschen Photoshop-Szene. Diesmal geht sie auf die Nutzung von Photoshop für Fotografen ein. Hier wird der geübte Anwender angesprochen – Photoshop-Grundwissen ist Voraussetzung. Von A bis Z wird auf alle Schritte eingegangen, die zur Bearbeitung nötig sind.

Rheinwerk Verlag | DVD | 39,90 € | ISBN: 978-3-8362-4001-7

★★★★☆



SO GESTALTEN SIE EIGENE LOGOS

Es geht heutzutage nicht mehr ohne Logos. Für Bildbearbeiter und Fotografen gehört ein solches Wiedererkennungsmerkmal einfach dazu. Mediengestalter und Fotograf Gabor Richter erklärt, was es beim Logodesign alles zu beachten gilt: Farbgebung und Namenswahl inklusive. Erhältlich als DVD oder günstigen Download.

PSD-Tutorials | DVD | 34,95 € | ISBN: 978-3-9440-9194-5

★★★★☆

BÜCHER FÜR EIN- UND AUFSTEIGER

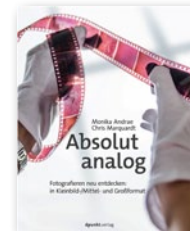


EINMAL KLISCHEE UND ZURÜCK

Technische Ratgeber gibt es viele, aber was sind das eigentlich für Menschen, die Photoshop und Co. täglich im Beruf anwenden? Jan Hochbruck gibt einen amüsanten Einblick in die junge, hippe Welt von Designern und Agenturen. Kurzweilig erklärt er Abläufe in einem Alltag, der bestimmt ist von Deadlines, Anglizismen und permanenter Kreativität. Wer Artdirector oder Designer (zwei völlig verschiedene Berufe laut Hochbruck) werden möchte, wird nach dieser Lektüre entweder die Reißleine ziehen oder seinen Weg mit Hochdruck weiterverfolgen. Alle anderen werden einfach nur Spaß am Lesen haben.

Rheinwerk Verlag | 247 S. | 24,90 € | ISBN: 978-3-8362-3034-6

★★★★★



ABSOLUT ANALOG FOTOGRAFIEREN

Analog zu fotografieren kommt wieder in Mode. Daher verblüfft es nicht, dass Ratgeber wie beispielsweise „Absolut analog“ erscheinen. Hier geht es um mehr als nur nostalgische Schwelgerei. Vorgestellt werden Kamerasysteme, Filmtypen und Entwicklungsverfahren. Auch das Scannen der Bilder und die Nachbereitung mit Lightroom finden im Buch Platz – wenn auch nur einen kleinen.

Dpunkt.Verlag | 282 S. | 34,90 € | ISBN: 978-3-86490-264-2

★★★★☆



PORTRÄT- UND BEAUTYRETUSCHE

Fotograf und Bildbearbeiter Alexander Dacos hat sich der Porträtretusche mittels Photoshop Elements 14 gewidmet. Seine Tipps im Umgang mit Ebenen und Werkzeugen dokumentiert er nachvollziehbar mittels Bildschirmfotos. Entstanden ist ein sachlicher Ratgeber im Kleinformat, der den Einstieg in die Welt der Retusche erleichtern soll – nicht weniger, aber auch nicht viel mehr.

Mitp-Verlag | 224 S. | 16,99 € | ISBN: 978-3-958450-84-4

★★★★☆



KINDER UND JUGENDLICHE JEDER HAT KLEIN ANGEFANGEN

Obwohl speziell für Kinder geschrieben, kann auch manch Erwachsener Gefallen an diesem leicht verständlichen Ratgeber finden. Erklärt wird die Fotografie und die anschließende Bildbearbeitung in einfachen Worten, eben so, dass es auch ein Zehnjähriger verstehen kann. In praktischen Workshops kann das Gelernte anschließend angewendet werden. Als Bearbeitungssoftware wird Photoshop Elements herangezogen. Autor Günter Hausschild zeigt unter anderem den Import der Bilder und kleine Korrekturen.

Vierfarben Verlag | 190 S. | 24,90 € | ISBN: 978-3-8421-0202-6

★★★★☆

SOFTWARE IM ÜBERBLICK LIGHTROOM FÜR FOTOGRAFEN

Verwaltung, Organisation und Bildbearbeitung sind sicher die zentralen Themen eines jeden Fotografen heutzutage. Welche Software zu jedem Einzelnen passt, ist individuell verschieden. Autor Jürgen Wolf stellt hier Lightroom in den Vordergrund und fügt als Ergänzung Photoshop noch mit hinzu. Für semiprofessionelle Fotografen und ambitionierte Amateure ist das genau der richtige Lesestoff. Wolf zeigt, was Lightroom alles kann: von Import über Bildentwicklung bis zum Export. Empfehlenswert!

Rheinwerk Verlag | 490 S. | 39,90 € | ISBN: 978-3-8362-3770-3

★★★★☆



Fotos: Hersteller



DxO FilmPack 5

Entdecken Sie die Magie
des Silberfilms

Erschaffen Sie Kunstwerke aus Ihren Bildern

Geben Sie Ihren digitalen Aufnahmen mit DxO FilmPack, der Software zur kreativen Bildbearbeitung, eine möglichst große emotionale Wirkung. Kombinieren Sie die zahlreichen Originallooks mit Filtereffekten, Vignettierung, Weichzeichnen, um Ihren Bildern einen einzigartigen Look zu geben.



SPECIAL ANGEBOT FÜR PHOTOSHOP LESER

Essential Edition

~~79€~~

49€

Elite Edition

~~129€~~

99€

Unser Angebot speziell für PHOTOSHOP Leser finden Sie ausschließlich unter www.dxo.com/photoshop oder zeigen Sie Ihrem Fachhändler diese Anzeige.

Das Angebot ist gültig bis **31. Juli 2016**.

Showroom: Die besten Photoshop-Werke unserer Leser

BILDERWELTEN voller Fantasie

Warum sollten Ihre Werke in der sprichwörtlichen Schublade verschwinden? Wir holen sie ans Licht! Auf den folgenden Seiten zeigen wir eine Auswahl der besten Photoshop-Arbeiten unserer Leser. Freuen Sie sich auf kunterbunte Fantasien, lassen Sie sich verzaubern und inspirieren. Sie haben Lust, Ihr eigenes Werk im Heft zu sehen? Bewerben Sie sich unter photoshop@digitalphoto.de.



**BEWERBEN
SIE SICH**

**PHOTOSHOP@
DIGITALPHOTO.DE**

PHOTOSHOP **SHOWROOM**



KATJA

CASPER

SOMMERHITZE

KONTRASTREICHE BILDWELT

Die Idee: Auf überspitzte Weise möchte Katja zeigen, in welcher misslichen Lage sich die Tiere in der Arktis zu Zeiten der Klimaerwärmung bald befinden könnten.

Die Umsetzung: Das Bild besteht aus knapp 20 verschiedenen Fotos, Ebenen-Modi und Techniken und lebt vor allem durch seine inhaltlichen Kontroversen.

Zur Person: Bereits im Alter von 13 Jahren begann die heute 25-Jährige Berlinerin ihre ersten Grafiken mit Photoshop zu gestalten. Mit der Zeit lernte sie das Programm immer besser kennen – und schließlich lieben.



**ESTHER
MARGRAFF**

ERBSENZÄHLERIN

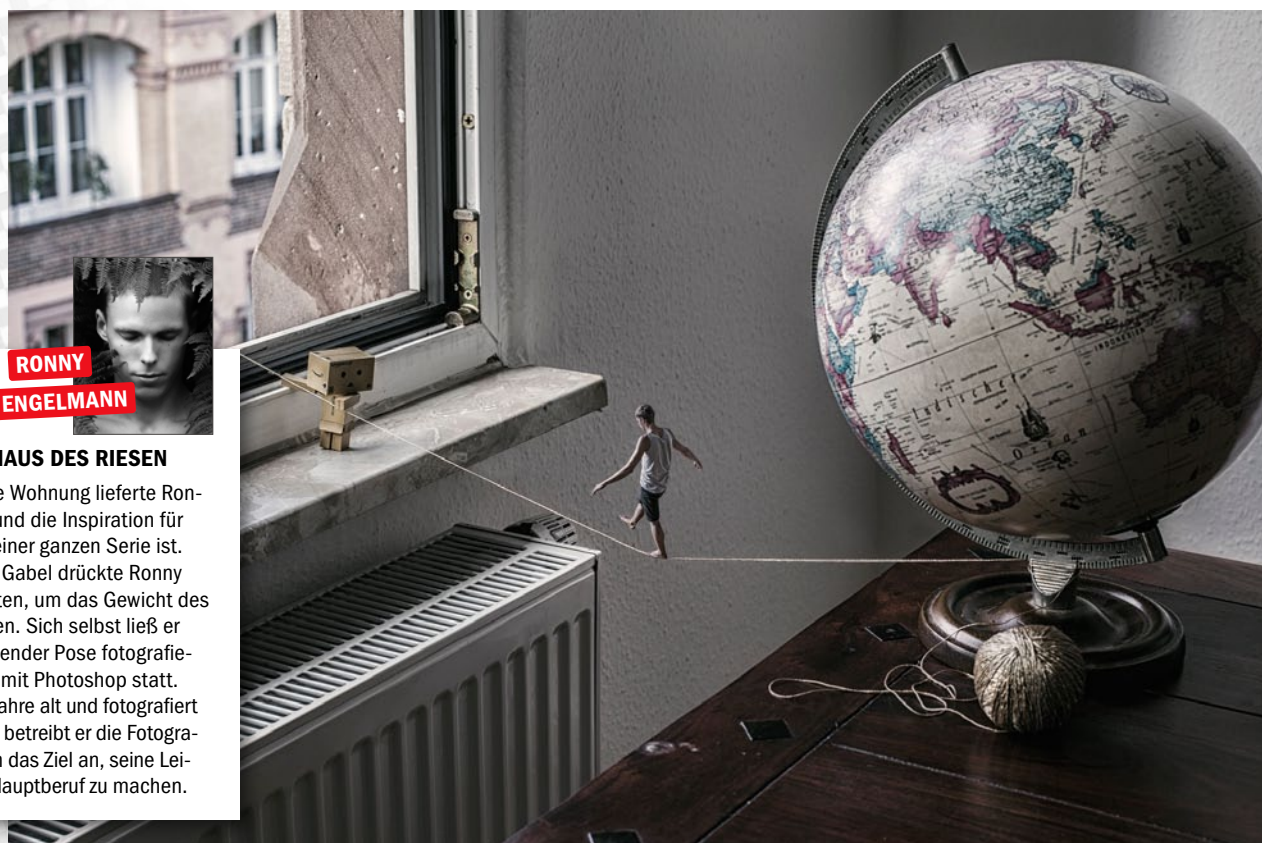
BILDER, DIE GESCHICHTEN ERZÄHLEN

Die Idee: Grundsätzlich fotografiert Esther bei allen möglichen Gelegenheiten, schaut die Bilder danach immer wieder am PC an und entwickelt dann ihre Bildideen. Bei diesem Bild war es die Bewegung einer Tänzerin, die die Bildbearbeiterin inspirierte.

Die Umsetzung: Esther kombiniert in diesem Bild die Fotografie einer Tänzerin mit einem gerenderten Hintergrund. Die gerenderten Erbsenberge erstellte sie mit Hilfe eines 3D-Programms.

Zur Person: Die 60-jährige Kunsterzieherin kommt ursprünglich aus Belgien und kam vor zwölf Jahren durch die Fotografen-Plattform fotocommunity.de zur Fotografie und Bildbearbeitung.

Bildbearbeitung: Esther Margraff



**RONNY
ENGELMANN**

DIE LETZTEN SCHRITTE

DIE FLUCHT AUS DEM HAUS DES RIESEN

Die Idee: Eine unbekannte Wohnung lieferte Ronny den spontanen Einfall und die Inspiration für dieses tolle Bild, das Teil einer ganzen Serie ist.

Die Umsetzung: Mit einer Gabel drückte Ronny den Faden etwas nach unten, um das Gewicht des kleinen Mannes zu imitieren. Sich selbst ließ er von weit oben in balancierender Pose fotografieren. Die Bearbeitung fand mit Photoshop statt.

Zur Person: Ronny ist 27 Jahre alt und fotografiert seit circa vier Jahren. Noch betreibt er die Fotografie als Hobby, strebt jedoch das Ziel an, seine Leidenschaft mal zu seinem Hauptberuf zu machen.

Bildbearbeitung: Ronny Engemann

WOLFGANG**ARMBRUSTER****ANGEPASST****KLEINE URSACHE, GROSSE WIRKUNG**

Die Idee: Ein Bild, das Freude machen soll: Mit der Wiederholung der Bodenkacheln auf dem Fell des Dalmatiners wollte Wolfgang den Betrachter einfach zum Schmunzeln bringen. Passend dazu auch der verlegene Gesichtsausdruck des Hundes, der sich beim Verrichten seines „Geschäfts“ etwas ertappt fühlen könnte.

Die Umsetzung: Das Bild ist ein reines Composing und besteht ausschließlich aus Stockfoto-Elementen, die in Photoshop Ebene für Ebene miteinander verbunden wurden. Für die Fellkacheln kamen verschiedene Pinselspitzen zum Einsatz. Die Lichtsetzung sowie die Schattenverläufe fügte Wolfgang manuell ins Bild ein.

Zur Person: Wolfgang lebt in Freiburg und ist seit einigen Jahren Berufsfotograf. Sein Kerngeschäft liegt hauptsächlich in der Werbe- und Business-Fotografie. Zeit für freie Arbeiten, wie diese, sind ihm aber nach wie vor wichtig.





ANDI
WAHLE



TRANSIT

FANTASTISCHE SZENERIEN

Die Idee: Chemische Labore vereinten für Andi schon im Kindesalter zwei Dinge: Konzept und Sinnlosigkeit. Um die Komplexität und Sinnhaftigkeit von wissenschaftlichen Versuchsaufbauten zu hinterfragen und zu verstehen, startete Andi die Fotoserie mit dem Titel „Faszinationsversuche“.

Die Umsetzung: Eigentlich nur aus drei Luftballons bestehend, wurden die Ballons zwischen zwei Lichtquellen in drei Dimensionen abgelichtet, um jede mögliche Lichtsituation der hiesigen Unterführung abzubilden. Die nachträgliche Verflüssigung jedes Ballonverschlusses vermeidet die Möglichkeit, duplizierte Ballons im finalen Composing identifizieren zu können.

Zur Person: Andi arbeitet als Grafikdesigner und beschäftigt sich schon seit dem Studium intensiv damit, seine eigenen Visionen fotografisch umzusetzen. Fotografie und die heutigen digitalen Möglichkeiten eröffnen ihm die Chance, ihn persönlich bewegende Themen visuell zu verwirklichen.



Bildbearbeitung: Andi Wahle



**ZENO
GAICH**

ELFENHAFT

MÄRCHENHAFTES FABELWESEN

Die Idee: In dem Bild „Kleine Elfe“ wollte der Fotograf ein Elfenmädchen in ihrem Versteck im hohen Schilfgras zeigen.

Die Umsetzung: Zeno fotografierte bei bedecktem Himmel aus einer leichten Vogelperspektive. Die untergehende Sonne im Hintergrund sowie die umherfliegenden Schilfteile wurden nachträglich mit der Hilfe von Photoshop ins Bild eingefügt.

Zur Person: Seit etwa einem Jahr beschäftigt sich der 26-jährige Fotograf und Bildbearbeiter intensiv mit Peoplefotografie – insbesondere in dem Bereich *Fantasy* und *Cosplay*.



Bildbearbeitung: Zeno Gaich



Bildbearbeitung: Christine Ellger



CHRISTINE
ELLGER

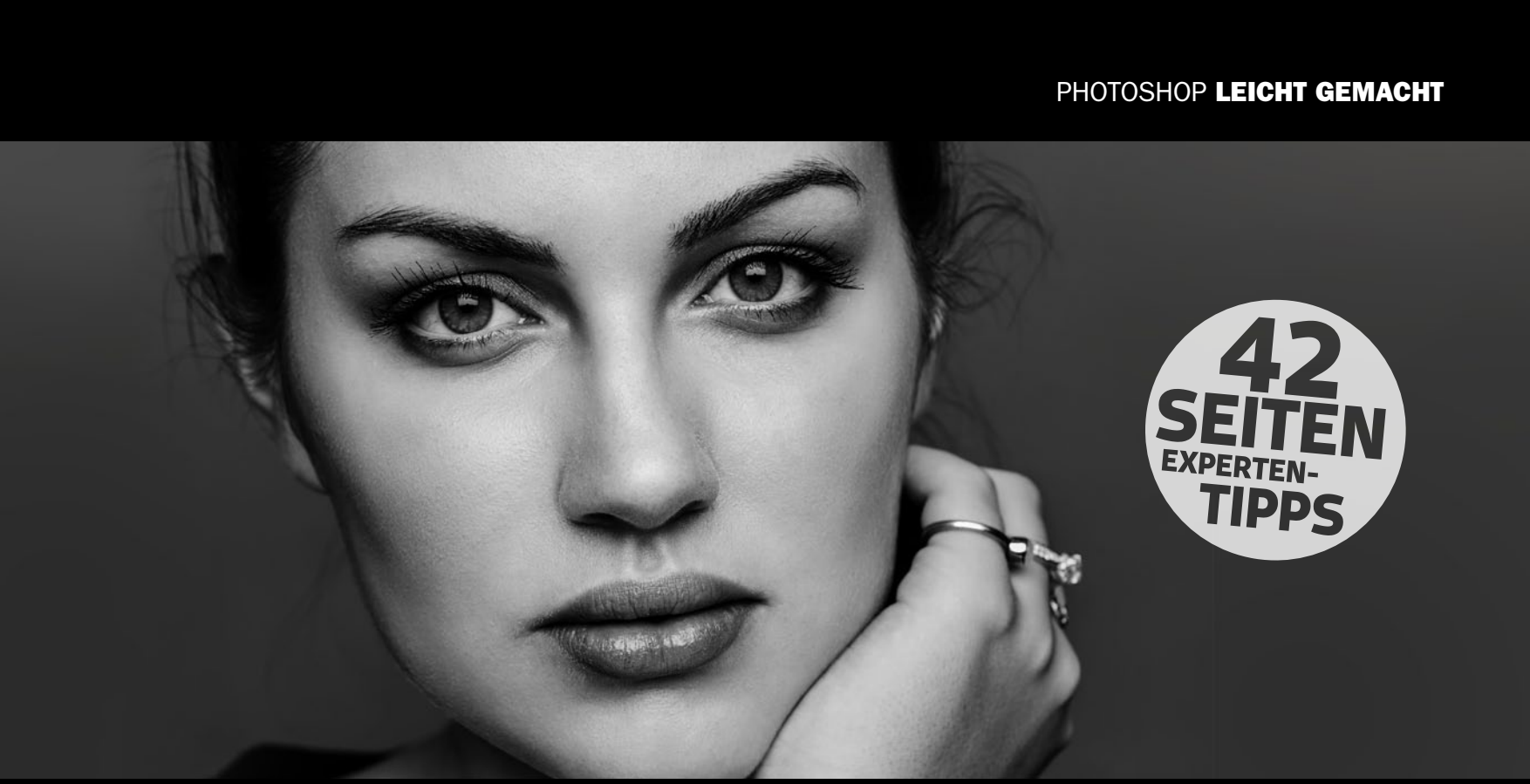
WOHNEN IM GRÜNEN

VERTRÄUMTE LANDSCHAFT

Die Idee: Vor allem der Erhalt kindlich, naiver Vorstellungskräfte ist sehr wichtig für Christines Bildideen. Inspiration schöpft sie außerdem aus ihrem großen Bildarchiv.

Die Umsetzung: Das Feld wie auch den Baum nahm Christine in der Nähe von Dresden auf. Das Haus fotografierte sie in Italien und die Wäsche wehte an der Nordsee im Wind. Photoshop brachte die einzelnen Elemente in dieser tollen Montage zusammen.

Zur Person: Mit der Fotografie begann Christine vor circa 15 Jahren. Aus der Fotografie als Hobby wurde allmählich Leidenschaft, welche auch die Bildbearbeitung einschließt.



**42
SEITEN
EXPERTEN-
TIPPS**

LEICHT GEMACHT

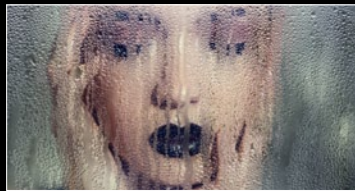
IHR PHOTOSHOP-GUIDE FÜR EINFACH BESSERE FOTOS

» IN DIESER AUSGABE



24 Beauty-Spezial

Profi-Tipps: Erfahren Sie von Maïke Jarsetz, Benjamin Rick und DomQuichotte, wie Sie Ihre Porträts professionell optimieren und retuschieren.



42 Porträt-Effekte

Cooler Look: Lernen Sie, ein nasses Glas direkt vor Ihr Bild legen, um so ein Fenster an einem verregneten Tag oder einen Duschvorhang zu imitieren.



46 Bildaussage stärken

Themenorientierte Bildbearbeitung: Pavel Kaplun zeigt Ihnen, wie Sie die Bildwirkung Ihrer Aufnahmen gezielt stärken – für mehr Aussagekraft.



48 HDR & Crosslook

Bildoptimierung mit Lightroom: Erfahren Sie, wie Sie Ihren Fotos den beliebten Crosslook verleihen und Belichtungsreihen zu HDR-Bildern montieren.



52 Filmeffekte

Digitale Dunkelkammer: Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit der Software DxO Filmpack 5 Elite Schritt für Schritt Bilder im beliebten Retrolook erstellen.



54 Surreale Fotolooks

Kreativ-Workshop: Erschaffen Sie ein Porträt der etwas anderen Art, und lernen Sie, wie Sie unterschiedliche Bilder gekonnt miteinander verblenden.



56 Miniaturwelten

Fotomontage: Erfahren Sie, wie Sie schnell und einfach in wenigen Schritten einen märchenhaften Glühbirnenmoment mit Photoshop erschaffen.



58 Erste Schritte in PS

Grundlagen: Dirk Metzmacher begleitet Sie Schritt für Schritt durch einen klassischen Montage-Workflow und stellt die wichtigsten Techniken vor.

Fotos: Fotolia.com, Benjamin Rick, DomQuichotte, Pavel Kaplun, Maïke Jarsetz, Jürgen Wolf, Jörg Rieger, James Paterson, Dirk Metzmacher



Gesichtsbereiche
gezielt betonen



Haut glätten

kleine Makel
entfernen



PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbilder auf der Heft-CD
Zeitaufwand	jeweils ca. 60 Minuten
Software	ab Photoshop CC
Inhalte	Hautunreinheiten entfernen, Haut glätten, Hauttöne korrigieren
Zielgruppe	Fotografen und Fans von Porträts

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

BEAUTY-RETUSCHE PER
FREQUENZTRENNUNG S. 28

Profi-Tipps: So optimieren Sie Ihre Porträts

Beauty-Retusche

In unserem großen Beauty-Spezial zeigen wir Ihnen die besten Tricks, Techniken und Werkzeuge, mit denen Sie zukünftig jedes Porträtfoto in einen echten Hingucker verwandeln, und verraten Ihnen, wie Sie mit einfachen Effekten ein beeindruckendes Beauty-Bild zaubern.

Ob bei Jugendlichen in der Pubertät, bei Models mit gestresster, unreiner Haut oder bei Damen und Herren im etwas fortgeschrittenem Alter – mit Pickeln, Glanzstellen, Hautrötungen und Falten hat jeder Hobby- und Porträtfotograf zu kämpfen. Damit Sie zukünftig mit jeder noch so kniffligen Hautsituation umgehen können, zeigen Ihnen die Fotografen und Photoshop-Experten Maike Jarsetz und Benjmain Rick in unserem Beauty-Spezial, anhand von vier unterschiedlichen Aufnahmesituationen, welche Retusche-Technik sich bei welchem Motiv besonders gut eignet und was Sie bei der Bearbeitung von außergewöhnlichen Porträts, wie beispielsweise Sommersprossen, unbedingt vermeiden sollten. Im Anschluss daran führt Sie der Fotograf und Retuscheur DomQuichotte durch einen klassi-

schen Beauty-Workflow von A bis Z. Schauen Sie dem Profi über die Schulter, und lernen Sie seine geheimen Retusche-Tricks kennen. So erfahren Sie außerdem, wie unser Covermotiv entstanden ist. Um den Workshop-Schritten problemlos folgen zu können, finden Sie auf der Heft-CD bzw. in unserem Download-Bereich unter www.digitalphoto.de/heft alle verwendeten Ausgangsbilder. Oder aber, Sie versuchen es einfach mit Aufnahmen aus Ihrem eigenen Archiv. Sie werden überrascht sein, was Sie schon mit wenigen Handgriffen aus Ihren Porträts zaubern werden. Doch Vorsicht, grundsätzlich ist bei der Porträtretusche ganz besonderes Fingerspitzengefühl gefragt, denn schon kleinste Ungenauigkeiten können ein Gesicht schnell unnatürlich wirken lassen. In vielen Fällen gilt daher: Weniger ist mehr. »



**BASISRETUSCHE IN
CAMERA RAW S. 26**



**GEKONNTE RETUSCHE BEI
SOMMERSPROSSEN S. 30**



**BESONDERHEITEN DER
FASHION-RETUSCHE S. 32**



NACHHER

Basisretusche in Camera Raw



MAIKE JARSETZ
Fotografin & Camera Raw-Expertin

In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, welche Retusche-Schritte auch schon in der RAW-Konvertierung möglich sind. Hier haben Sie beispielsweise bereits die Möglichkeit, die Hautfarbe zu optimieren und kleinere Makel, wie Pickel, Hautunreinheiten oder auch trockene Haut, zu entfernen.

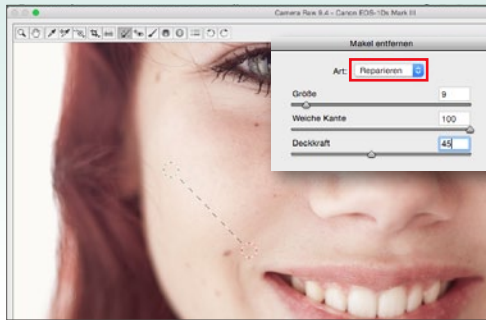
Natürlich sind die Retusche-Möglichkeiten in Photoshop selbst viel umfangreicher. Dort stehen Ihnen schlichtweg viel mehr Werkzeuge zur Verfügung, und durch den Einsatz von Masken und Ebenen können Sie Ihre Retusche dort viel feiner steuern. Dennoch liefern die Werkzeuge in Camera Raw ausreichend Funktionen, um bereits eine leichte Basisretusche durchführen zu können. Bevor Sie sich nun an das Entfernen der Makel in unserem Ausgangsbild kümmern, sollten Sie im Vorfeld bereits einige kleine Bildoptimierungen vornehmen.

Öffnen Sie dazu das Ausgangsbild von der Heft-CD in Camera Raw, und wählen Sie in den Grundeinstellungen folgende Einstellungen: *Farbtemperatur* = 5400, *Belichtung* = -2,35, *Weiß* = +13 und *Schwarz* = -55. Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn die Haut nun vielleicht etwas gelblich aussieht, da wir die Haut später noch etwas entsättigen werden. Um die Schatten aufzuhellen, ziehen Sie die *Tiefen* etwas nach oben

auf +45. Porträts von jüngeren Menschen profitieren davon, wenn Sie die *Klarheit* leicht erhöhen, hier etwa 8. Bei älteren Personen oder Personen mit vielen Unreinheiten hilft es, die Klarheit zu senken, um die Haut leicht zu glätten. Bei den meisten nordeuropäischen Porträts macht es zudem Sinn, die *Dynamik*, also die Sättigung, ein wenig rauszunehmen. Gehen Sie dabei vorsichtig vor, da das Ergebnis schnell grau wirkt, hier etwa -5. Wechseln Sie dann zu den *HSL/Grundeinstellungen*. Hier kümmern Sie sich nun in erster Linie, um die Hauttöne. Die finden vorrangig in den *Orangetönen* statt, und ich möchte jetzt hier sagen, dass die Hauttöne transparenter werden sollen. Dazu ziehen Sie im Bereich *Luminanz* die *Orangetöne* auf einen Wert von 20. Wechseln Sie dann in den Bereich *Sättigung*, und ziehen Sie den Regler für die *Orangetöne* auf -18. Die Hauttöne sind nun schon viel klarer und transparenter. Nach einer leichten *Gradationskurve* geht es an die Retusche.

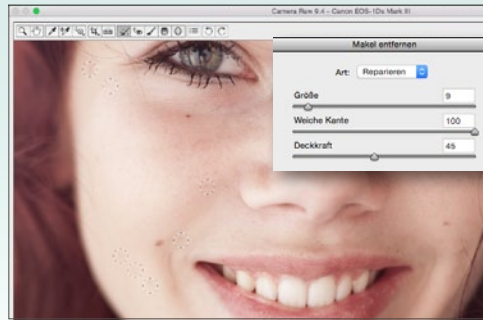


Begleitmaterial
auf der Heft-CD



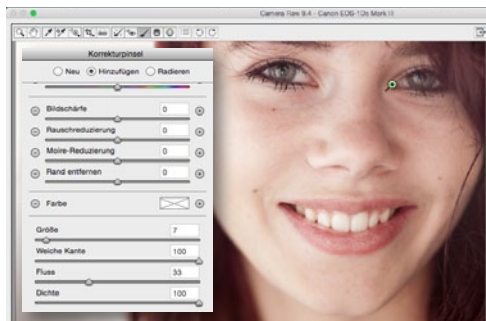
MAKEL ENTFERNEN

1 Wählen Sie das Werkzeug **Makel entfernen**, um kleine Makel oder auch Dinge, die Sie als ablenkend empfinden, abzumildern. Ziehen Sie das Werkzeug mit gedrückter **Strg+Alt+Taste** einfach aus der Mitte heraus auf die Größe des Leberflecks auf. Die Einpassung in die richtige Farbe und die richtige Helligkeit wird von dem Werkzeug im Modus **Reparieren** automatisch vorgenommen.



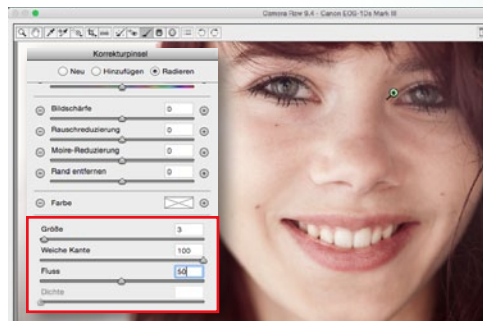
WERKZEUG-EINSTELLUNGEN

2 Im Modus **Reparieren** benötigen Sie keine **weiche Kante**, so arbeitet die Einpassung genauer. Reduzieren Sie die **Deckkraft** auf 45 %, und mildern Sie alle Makel, die Sie stören. Achten Sie darauf, dass Sie nicht etwas hinkopieren, was Sie eigentlich entfernen wollten. Verschieben Sie daher ab und an die Quelle, also den grünen Kreis. Prüfen Sie zwischendurch das Ergebnis, indem Sie aus dem Bild herauszoomen.



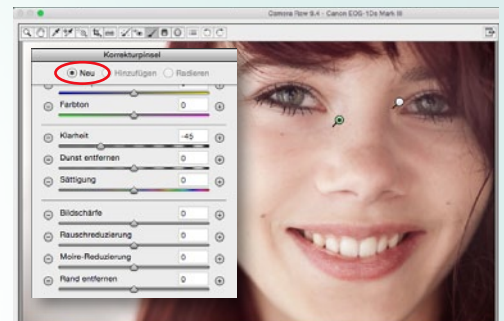
SCHATTEN AUFHELLEN

3 Nun sollten Sie die Schatten noch ein wenig aufhellen. Wählen Sie dazu den **Korrekturpinsel**, der sich für lokale Korrekturen eignet. Setzen Sie **Belichtung** auf **+0,50** und **Tiefen** auf **+11**. Fahren Sie dann mit dem Pinsel bei **Weiche Kante** = **100%**, **Größe** = **7** und **Fluss** = **33** über die Schatten unter den Augen. Passen Sie Größe und Fluss an, und hellen Sie zudem die Bereiche um Nase und Mund auf.



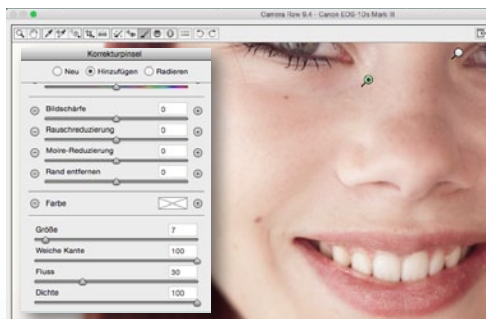
ERGEBNIS ÜBERPRÜFEN

4 Stellen Sie beim Überprüfen fest, dass das Ergebnis zu hell ist, verändern Sie einfach die Werte des Pinsels. Wir wählen **Belichtung** = **0,45**, **Tiefen** = **+65**, **Klarheit** = **-14** und **Farbtemperatur** = **+5**. Möchten Sie zuvor aufgehellte Bereiche wieder rückgängig machen, wählen Sie die Option **Radieren** und fahren mit dem Pinsel über die Bereiche, bei denen die Aufhellung wieder zurückgenommen werden soll.



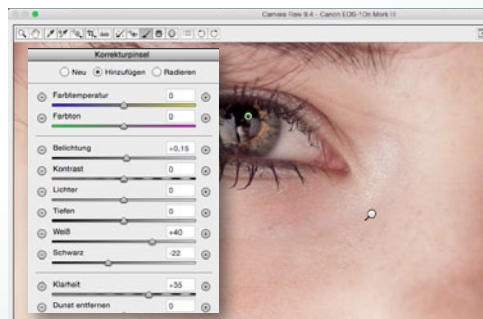
KORREKTURPINSEL I

5 Zu guter Letzt optimieren Sie noch die trockenen Hautpartien. Klicken Sie dazu in der Korrekturpinsel-Palette die Option **Neu** an, und klicken Sie neben **Klarheit** auf das Minus-Symbol, um Klarheit und Schärfe rausnehmen. Nun wurden alle anderen Werte auf **0** gesetzt. Ziehen Sie den Wert für **Klarheit** auf **-45**, passen Sie die **Pinselgröße** an (etwa **14**), und arbeiten Sie mit einem geringen **Fluss** von etwa **30**.



KORREKTURPINSEL II

6 Zoomen Sie in den Bereich hinein, den Sie glätten möchten, und fahren Sie mit dem Pinsel einfach darüber. Sie sehen, dass die **leicht schuppige Haut entfernt wird, die Sommersprossen aber bleiben**. Das ist das Wichtigste dabei, deshalb arbeiten Sie mit einem geringen Fluss. Schön ist hier, dass eine **geringe Tiefenschärfe** vorliegt, und Sie so ganz bewusst im **Unschärfe-Bereich mehr glätten** können.



BRILLANZ IN DEN AUGEN

7 Wählen Sie erneut **Neu** an. Nun wollen wir die **Klarheit** und auch die **Sättigung** deutlich anheben, und **Weiß** und **Schwarz** verstärken (**Weiß** = **40**, **Schwarz** = **-22**, **Klarheit** = **35**, **Sättigung** = **23**, **Weiche Kante** = **26**, **Fluss** = **30**, **Größe** = **10**). Fahren Sie mit dem Pinsel ein, zwei Mal über die Iris, und die Augen werden klarer. Nun können Sie die Einstellungen noch leicht betonen. Wir wählen für **Belichtung** **+0,15**. ▶▶



HAUTRÖTUNGEN

Um Hautrötungen zu mildern, ziehen Sie im Reiter **HSL/Graustufen** zuerst im Bereich **Sättigung** den Regler der **Rottöne** leicht nach unten, achten Sie darauf, nicht das Rot aus den Lippen zu ziehen. Wechseln Sie dann in den Bereich **Farbton**, und ziehen den **Rotton** vom **Magentaschwerpunkt (links)** in **Richtung Orange (rechts)**. Dadurch werden die Hautfarben automatisch homogener und wärmer.

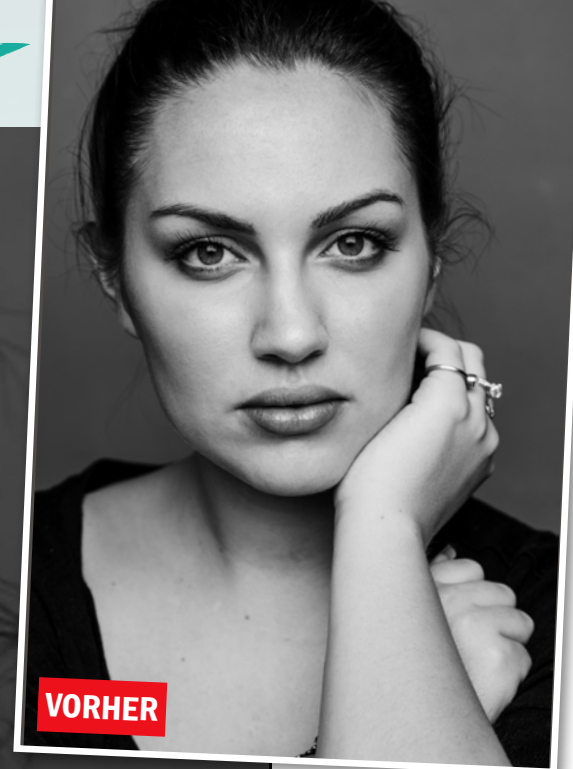
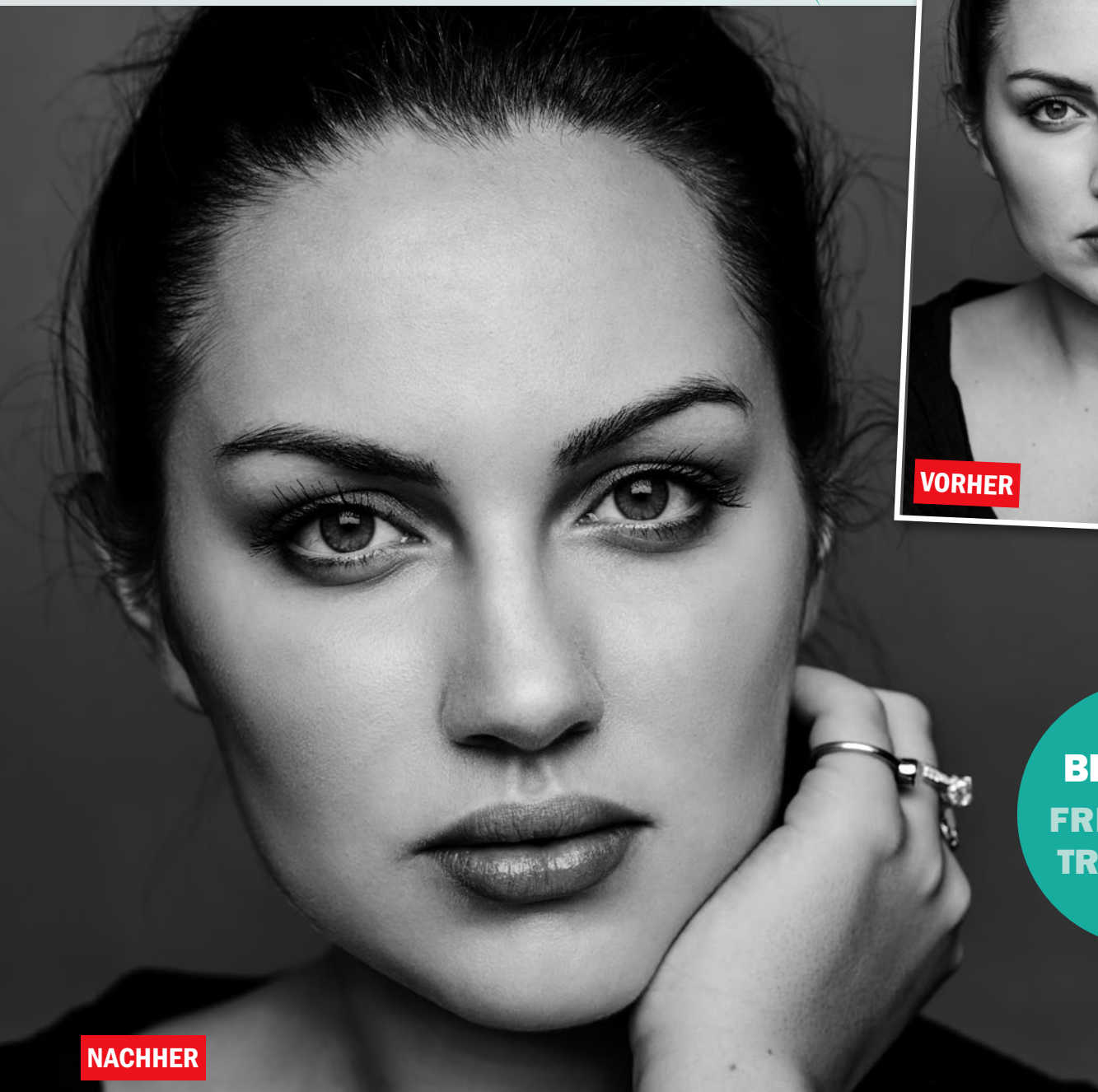
PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

SCHRITT FÜR SCHRITT ZU PERFEKTEN FOTOS

Maike Jarsetz zeigt Ihnen, wie Sie mit Photoshop noch bessere Bilderergebnisse erhalten. Setzen Sie da an, wo Lightroom aufhört: professionelle Beauty-Retusche, Perspektivkorrekturen, Freistellung und Fotomontage, Modellieren mit dem Verflüssigenfilter und vieles mehr. Für alle Foto-Genres bietet die Profifotografin jede Menge Praxistipps: Porträt, Architektur, Landschaft, Stilllife und mehr.

Rheinwerk Verlag | 11 Stunden |
39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-4000-0 |
www.rheinwerk-verlag.de/4036





BEAUTY 2 FREQUENZ- TRENNUNG

Profi-Retusche per Frequenztrennung



BENJAMIN ALEXANDER RICK
Fotograf

In diesem Workshop geht es um das mächtige Werkzeug **Frequenztrennung**. Mit diesem ist es ein Leichtes, **Strukturen und Farbwerte** getrennt voneinander zu bearbeiten – so geht die **Porträtretusche** sehr viel angenehmer von der Hand.

Die Grundidee zu diesem Shooting war ein kontrastreiches Schwarzweiß-Porträt anzufertigen, dass die Merkmale des Models (Lippen und Augen) zur Geltung bringt. Ich verwende für meine Porträts eine 55mm 1,8 Festbrennweite, die in Schärfe und Bildqualität genau meinen Ansprüchen genügt. Gute Porträts zeichnen sich oft durch ihre Schlichtheit aus, weshalb wir auf übermäßiges Make-up und Schmuck verzichtet haben.

Die nachträgliche Bearbeitung durch Photoshop gibt dem Porträt den letzten Schliff. Durch die Frequenztrennung kommen wir in relativ kurzer Zeit zu tollen Ergebnissen, und mit Hilfe der *Photoshop-Aktion Frequenztrennung*, die Sie auf der Heft-CD finden, können Sie diese

tolle Technik schnell auf verschiedenste Porträts anwenden. Der wichtigste Einstellungsparameter ist der *Gaußsche Weichzeichner*, der jedem Porträt individuell angepasst werden muss. Die wichtigste Maxime der Frequenztrennung ist gleichzeitig auch ihre größte Gefahr, daher sollten Sie nicht mit den Werten übertreiben, sonst wird aus dem Model sehr schnell eine Porzellanpuppe, die jegliche Mimik verloren hat. Übrigens, das Bild habe ich direkt als JPG in Schwarzweiß fotografiert, da mir das Kamera-interne Preset der Sony-Alpha-Reihe ausgesprochen gut gefällt und die Tonung und die Schwarzwerte genau meinen Vorstellungen entsprechen. Die Werte *Schärfe* und *Kontrast* wurden beim Schwarzweiß-Preset auf das Maximum von +3 erhöht.

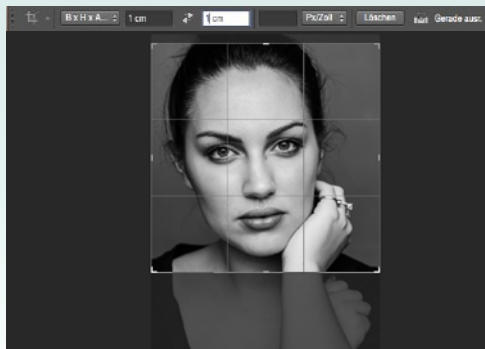


Begleitmaterial
auf der Heft-CD



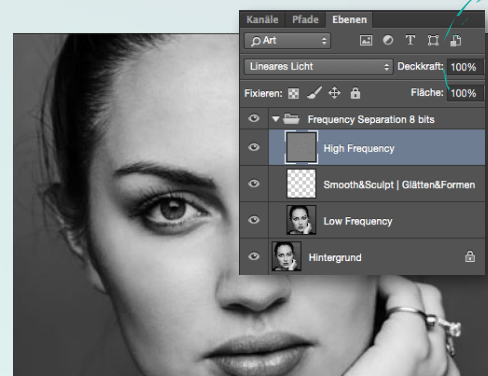
DAS SHOOTING

1 Um dieses Porträt perfekt auszuleuchten, verwenden wir eine **große quadratische Softbox** hochfrontal genau auf der Achse des Models. So wird eine genaue Schattenverteilung und eine gleichmäßige Ausleuchtung erreicht. Zur Aufhellung von unten kann ein **Reflektor** eingesetzt werden. Um einen verschwommenen Hintergrund zu garantieren, befand sich das Model etwa 1 m vor dem Hintergrund.



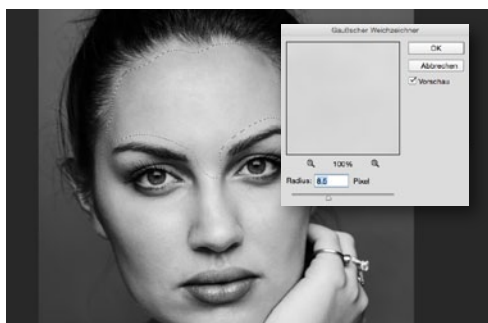
BILDAUSSCHNITT FESTLEGEN

2 Der engere Zuschnitt des Bildes verleiht dem Porträt eine intensivere Bildwirkung. Öffnen Sie das Bild in Photoshop, und wählen Sie das **Zuschneiden-Werkzeug** aus. Legen Sie ein **1:1-Seitenverhältnis fest**, und ziehen Sie die Auswahl an die richtige Position. Dieser Zuschnitt kommt den Proportionen zu Gute. Achten Sie darauf, keine Finger abzuschneiden.



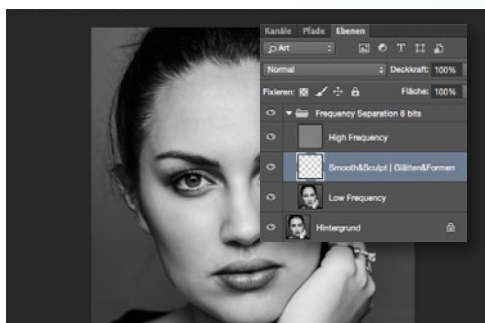
HIGH FREQUENCY

3 Starten Sie die Aktion **Frequenztrennung**, und stellen Sie den **Gaußschen Weichzeichner** so ein, dass die Poren der Haut gerade nicht mehr erkennbar sind. Bestätigen Sie den Filter mit **OK**. Klicken Sie auf die **High-Frequency-Ebene**, die für die Strukturen zuständig ist, und entferne Sie mit dem **Kopierstempel bei 100 % Deckkraft** Unreinheiten und große Poren.



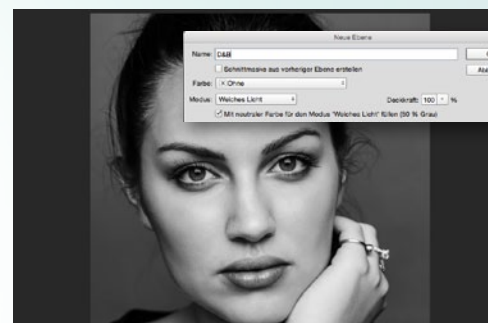
LOW FREQUENCY

4 Die **Low-Frequency-Ebene** ist für die Farb- und Helligkeitsinformationen zuständig. Wählen Sie auf dieser Ebene mit dem **Lasso-Werkzeug** und einer **weichen Kante von 20 px** die Bereiche aus, in denen Sie die Farbflecken und Unterschiede minimieren und glätten möchten. Gehen Sie zu **Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner** auf die erstellte Auswahl der Hautpartie an.



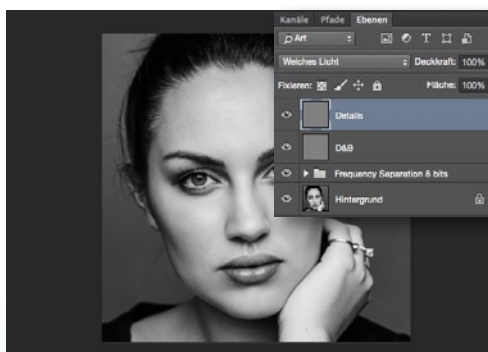
SCHATTEN MINIMIEREN

5 Die leere Ebene in der Mitte verwenden Sie, um die Schatten des Porträts zu glätten. Mit einem **Pinzel bei 10 % und 20 % Fluss** können Sie bei **gedrückter Alt-Taste** Helligkeitsinformationen einer helleren Stelle aufnehmen und so die dunkleren Bereiche dem Rest des Gesichtes angleichen. Diese Methode funktioniert auch bei Farbbildern hervorragend. So lassen sich Hauttöne leicht anpassen und angleichen.



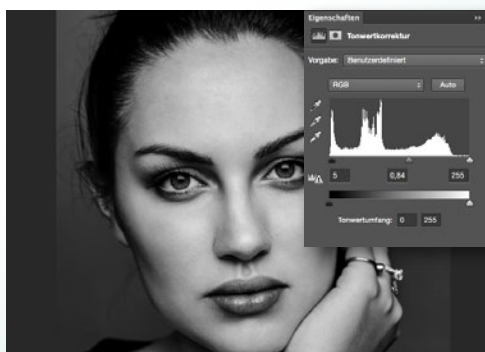
DODGE & BURN

6 Erstellen Sie eine leere Ebene im Modus **Weiches Licht** und **füllen Sie diese mit 50 % Grau**. Betonen Sie die Konturen des Gesichtes mit dem **Nachbelichten** und die hellen Bereiche mit dem **Abwedler**, um das Gesicht plastischer und dreidimensionaler aussehen zu lassen. Helle Flecken, die Sie stören, können so abgedunkelt und zu dunkle aufgehellt werden, was ein homogeneres Hautbild zur Folge hat.



DODGE & BURN DETAILS

7 Mit einer zweiten D&B-Ebene kümmern Sie sich um die Details. Heben Sie die Augen durch gezieltes **Aufhellen der Iris** und **Abdunkeln des Iris-Randes** hervor. Auch die **Augenbrauen** lassen sich durch gezieltes Abdunkeln der einzelnen Härchen hervorheben. Zur Ergebniskontrolle aus dem Bild herauszoomen und gegebenenfalls die Ebenendeckkraft reduzieren.



TONWERTKORREKTUR

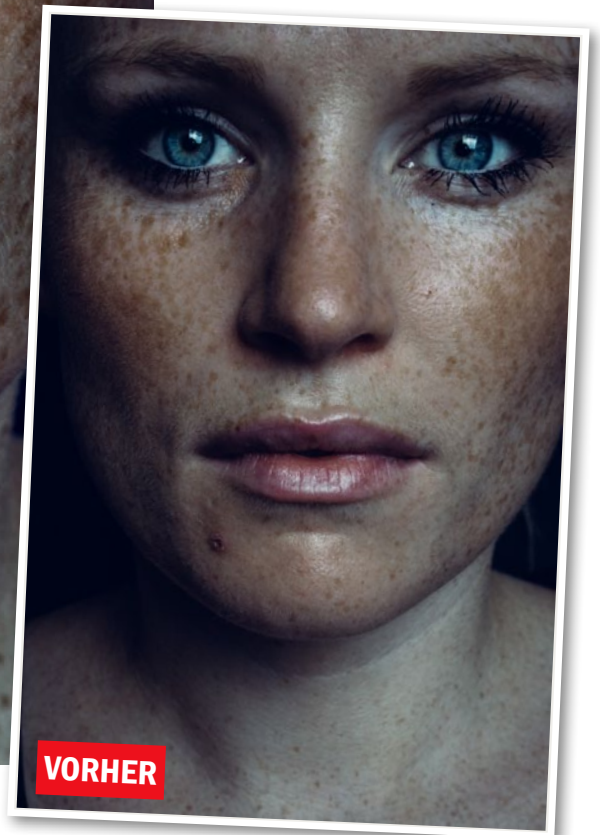
8 Für den finalen Look erstellen Sie zum Schluss noch eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** (**Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur**). Passen Sie die Werte so an, dass das Porträt die nötige Tiefe erhält. Die **Schwarz- und Weiß-Regler** verschieben Sie dazu leicht in Richtung Mitte und passen den **Grau-Regler** nach eigenem Ermessen an. ▶▶

FREQUENZTRENNUNG

Die Technik der Frequenztrennung ist ein Prozess, bei dem bestimmte Bildinformationen „aufgespalten“ werden, sodass sich Bilddetails in unterschiedlichen Bereichen unabhängig voneinander bearbeiten lassen. Dies hat für uns den Vorteil, die Poren getrennt von den Farbinformationen bearbeiten zu können. Dazu wird das Bild in zwei Ebenen, also in unterschiedliche Frequenzbereiche, aufgespalten: Einmal gibt es die obere Ebene (High Frequency), welche ausschließlich feine Strukturen wie Poren und Hautunreinheiten beinhaltet, und die untere Ebene (Low Frequency), in welcher sich die Farb- und Helligkeitsinformationen befinden. Auf beiden Ebenen kann mit den richtigen Werkzeugen retuschiert werden.



BEAUTY 3
RETUSCHE
BEI SOMMER-
SPROSSEN



Retusche bei Sommersprossen



BENJAMIN ALEXANDER RICK
Fotograf

Erfahren Sie, wie Sie aus diesem Porträt die Sommersprossen herausarbeiten und dem Bild die nötige Dynamik und Tiefe verleihen. Dabei spielt der richtige Einsatz von Dodge-&-Burn eine wichtige Rolle.

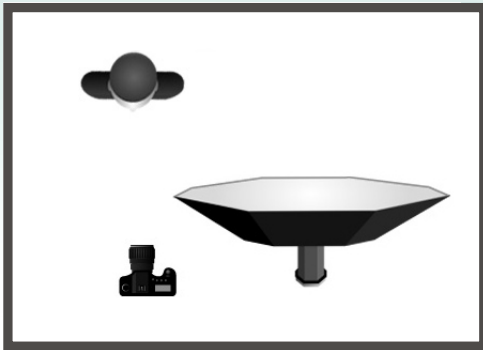
Die Inspiration zu diesem Bild kam mir, als das Model den Raum betrat. Sie hat sehr viele Sommersprossen, was auf ihren bisherigen Bildern nicht in diesem Ausmaß zu erkennen war. Durch den schwarzen Hintergrund und die leicht nach rechts versetzte Belichtung mit einem Blitz nebst großer Softbox entsteht ein interessanter Schattenverlauf, der dem Bild die nötige Dynamik verleiht. Durch das Weglassen der Schminke (außer an den Augen) wird die Natürlichkeit der Sommersprossen weiter betont. Auf Schmuck und Accessories haben wir bewusst verzichtet. Simple Fettcreme bringt die Haut an den richtigen Stellen zum Glänzen. Der Vorteil bei Models mit Sommersprossen ist ihre

oftmals tolle Haut, was eine ausführliche Hautbearbeitung überflüssig macht. Im Vordergrund der Nachbearbeitung steht hier klar die Dynamik des Bildes, lediglich kleinere Hautunreinheiten entfernen und dem finalen Bild die nötige Tiefe verleihen.

Vermeiden Sie bei Menschen mit Sommersprossen unbedingt jegliche Hautglättung im Bereich der Sommersprossen. Verwenden Sie niemals einen Weichzeichner und/oder die Frequenztrennung. Viel wichtiger ist es, die Sommersprossen durch die *Dodge-&-Burn-Technik* und die Einstellungsebene *Tiefen/Lichter* optimal herauszuarbeiten. Letztere sorgt für die nötige Dynamik, die den Blick auf dem Porträt verweilen lässt.

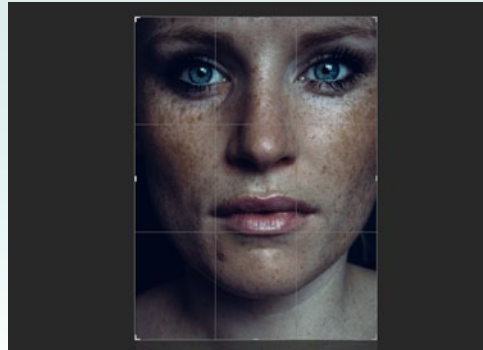


Begleitmaterial
auf der Heft-CD



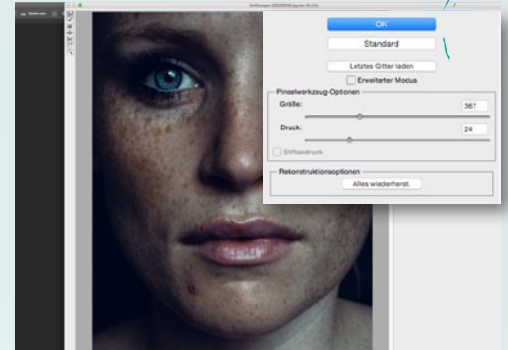
VORBEREITUNG SHOOTING

1 Eine leicht seitlich versetztes **Fensterlicht** oder ein **Blitz mit quadratischer Softbox** bringt den nötigen Kontrast und die markanten Schatten ins Bild. Leichte **Unterbelichtung** und die **Kontrasterhöhung**, gepaart mit Klarheit, bringen die Sommersprossen von Desi besser zur Geltung. Kameraeinstellung: 1/160s; f11; ISO 100; 50mm.



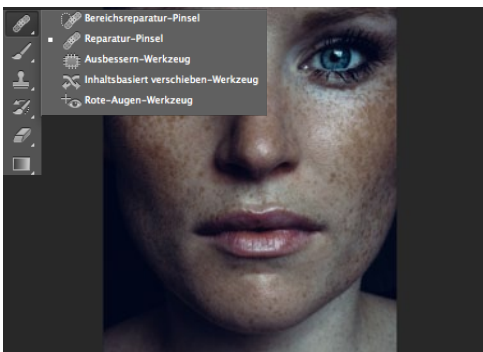
BILDAUSSCHNITT FESTLEGEN

2 Öffnen Sie das Ausgangsbild, das Sie auf der Heft-CD finden, in Photoshop, und wählen Sie das **Zuschneiden-Werkzeug** aus. Legen Sie ein **Seitenverhältnis von 3:4** fest, und ziehen Sie die Auswahl an die richtige Position. Dieser Zuschnitt kommt den Proportionen zu Gute. Achten Sie darauf, dass der Rest des T-Shirts mit abgeschnitten wird.



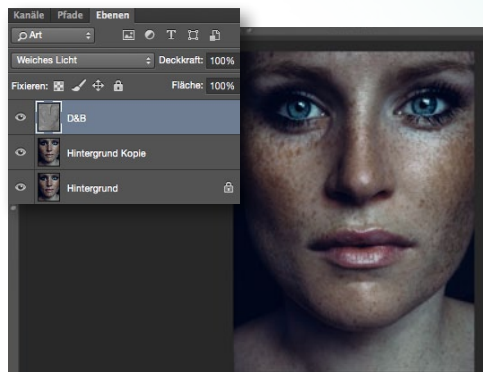
VERFLÜSSIGEN

3 Kopieren Sie die Hintergrundebene über **Strg+J**. Öffnen Sie den **Verflüssigen-Filter** über **Filter > Verflüssigen**, und nehmen Sie leichte Veränderungen an der Lippenform und am Kinn vor. Hierbei gibt es kein Richtig oder Falsch, man sollte nur sparsam mit diesem Werkzeug umgehen. Natürlichkeit bleibt auch hier das oberste Gebot.



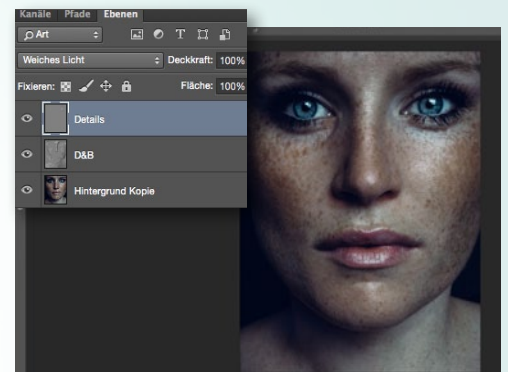
REPARATURPINSEL

4 Für kleine Hautunreinheiten oder Korrekturen am Make-up verwenden Sie den **Reparaturpinsel**. Die **Härte sollte auf 100 %** erhöht werden, damit die Struktur der Sommersprossen nicht zerstört wird. Wie bereits erwähnt, haben Menschen mit Sommersprossen in der Regel ein tolles Hautbild, was uns die Retusche enorm erleichtert.



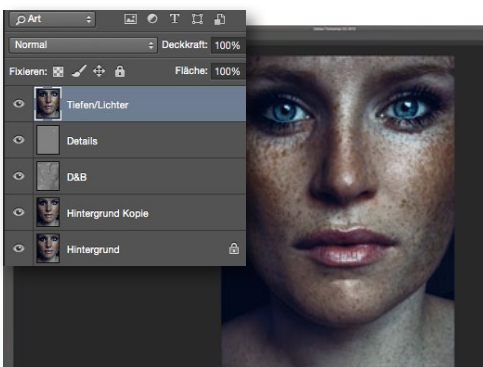
DODGE & BURN

5 Erstellen Sie eine **neue, leere Ebene (Ebene > Neu > Ebene)** im Modus **Weiches Licht**, und füllen Sie diese mit **50 % Grau**. Betonen Sie die Konturen des Gesichts mit dem **Nachbelichter** und die hellen Bereiche mit dem **Abwedler**, um das Gesicht plastischer und dreidimensionaler aussehen zu lassen. So entsteht ein homogeneres Hautbild.



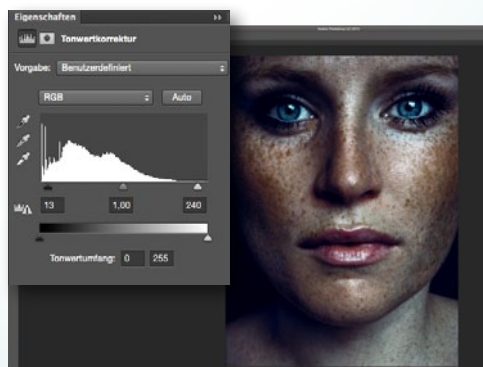
DODGE & BURN DETAILS

6 Wie bereits im Workshop der Frequenztrennung gezeigt, kümmern Sie sich mit einer **zweiten D&B-Ebene um die Details des Gesichts**. Betonen Sie erneut die **Augen** durch gezieltes Aufhellen der Iris und Abdunkeln des Iris-Randes, und heben Sie die Härchen der **Augenbrauen** durch gezieltes Abdunkeln hervor. Kontrollieren Sie das Ergebnis per Zoom.



TIEFEN/LICHTER

7 Mit **Strg+Umschalt+Alt+E** stempeln Sie alle bisherigen Ebenen auf eine neue Ebene. Gehen Sie nun zu **Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter**, und holen Sie die Sommersprossen im Bild noch etwas mehr hervor. Durch das **Vorschau-Häkchen** im Dialogfenster können Sie das Ergebnis jederzeit kontrollieren und gegebenenfalls korrigieren.



TONWERTKORREKTUR

8 Für den finalen Look kommt erneut eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur)** zum Einsatz. Mit dieser Ebene verleihen Sie den Schwarz-Werten den letzten Schliff und sorgen für mehr Tiefe im gesamten Bild. Gehen Sie hier behutsam vor, und wählen Sie die Einstellungen wie im Screenshot zu sehen.

» VERFLÜSSIGEN IST NUR DANN SINNVOLL, WENN SICH DAS MODEL AUF DEM FERTIGEN BILD NOCH ERKENNT! «



BEAUTY 4 FASHIONFOTOS RETUSCHIEREN



Fashionaufnahmen retuschieren



BENJAMIN ALEXANDER RICK
Fotograf

Insbesondere Fashionaufnahmen für Kataloge oder Magazine müssen absolut perfekt sein. Hier steht jedoch nicht nur das Gesicht, sondern auch die Kleidung im Fokus – denn auch diese sollte bei der Retusche nicht außer Acht gelassen werden.

Die Idee zu diesem Bild ist mir beim Durchschauen von Editorials in Modezeitschriften gekommen. Die Engelsflügel im Kontrast zum Anzug finde ich interessant, ebenso in Kombination mit blonden Haaren, Wind und Sommersprossen – das ist genau meins. Das Bild habe ich mit einem großen Reflektorschirm fotografiert, um schon eine leichte Vignette zu erhalten. Der Fokus des Lichtes soll auf dem Model liegen und so den Betrachter zur Bildmitte führen. Der Ventilator oder wahlweise auch ein Föhn bringt Dynamik ins Bild. Er wird für dieses Bild links vom Model platziert. Ebenso wie das Bild, das ich Ihnen im Workshop *Frequenztrennung* vorgestellt habe, wurde auch dieses Bild direkt als JPG in Schwarzweiß fotografiert und die Werte für Schärfe und Kontrast im Preset erneut auf das Maximum von +3 erhöht. Die Nachbearbeitung

in Photoshop benötigt eine Reihe von Handgriffen, die dem Bild Dynamik und Tiefe verleihen. Durch Dodge & Burn können kleine Schatten und Unebenheiten exakt reduziert oder entfernt werden. Auch zum Aufhellen und Hervorheben der Augen und des Gesichts ist die Dodge-&-Burn-Technik ein ebenso tolles Werkzeug. Durch eine Einstellungsebene *Tiefen und Lichter* erhalten das Bild sowie die Sommersprossen die nötige Knackigkeit. Letztendlich sorgt eine Einstellungsebene *Tonwertkorrektur* für den letzten Schliff. Bei der Bearbeitung von Fashionbildern lege ich besonderen Wert auf die Kleidung, den Schärfen- und Schattenverlauf selbiger und die Ausweitung der Retusche mit den Stempel- und Retusche-Werkzeugen auf die Kleidung. Unschöne Falten und Farbsäume können genau wie Fussel und Haare gut entfernt werden.



Begleitmaterial
auf der Heft-CD



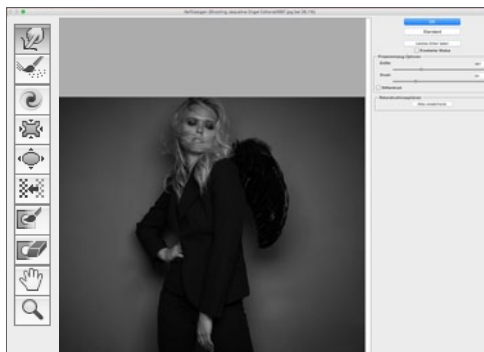
VORBEREITUNG SHOOTING

1 Ein großer **Parabolschirm** zaubert eine natürliche Vignette ins Bild. Der Fokus des Betrachters wandert automatisch auf das Modell. Der **Ventilator** bringt Dynamik ins Haar. Leichte **Fettcreme** arbeitet die Sommersprossen heraus und kommt uns in der Nachbearbeitung zu Gute. Kameraeinstellung: 1/160s; f5,6; ISO 64; 50mm.



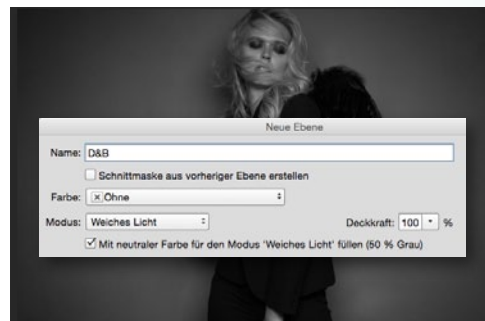
HINTERGRUND SÄUBERN

2 Störende Risse und Farbfecken auf der Wand beseitigen Sie mit dem **Reparaturpinsel**. Dafür duplizieren Sie zunächst die Ebene mit **Strg+J** und passen die Pinselgröße den Unebenheiten der Wand an. Nehmen Sie bei **gedrückter Alt-Taste** in einem sauberen Bereich die gewünschte Struktur auf, und korrigieren Sie mit dieser die unerwünschten Stellen.



VERFLÜSSIGEN

3 Gehen Sie zu **Filter > Verflüssigen**, und nehmen Sie leichte Veränderungen an der Lippenform und am Kinn vor. Hierbei gibt es kein Richtig oder Falsch, man sollte nur sparsam mit diesem Werkzeug umgehen. Auch Kleidung, die nicht richtig sitzt oder Falten wirft, kann so schnell und einfach optimiert werden. Achten Sie auf ein **natürliches Ergebnis**.



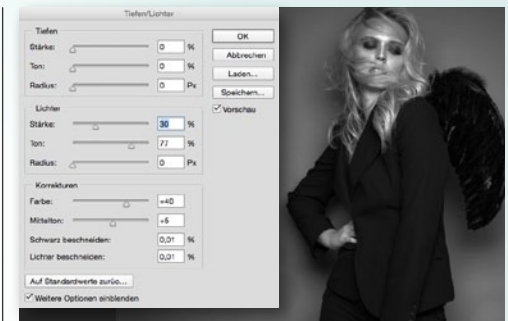
DODGE & BURN

4 Legen Sie über **Strg+Umschalt+N** eine neue Dodge-&-Burn-Ebene an. Stellen Sie den Modus auf **Weiches Licht**, und setzen Sie ein Häkchen bei **Mit neutraler Farbe für** Bearbeiten Sie auf dieser Ebene mit **Abwedler** und **Nachbelichter** bei **10 % Deckkraft** die Bereiche, die Sie aufhellen oder abdunkeln wollen. So erhalten Kleidung und Flügel mehr Plastizität. Anschließend bearbeiten Sie Augen und Gesicht.



VERFLÜSSIGEN-FILTER IM EINSATZ

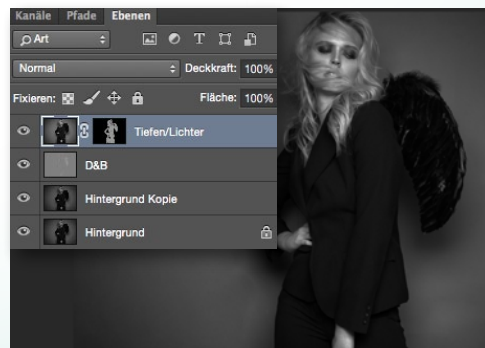
Mit dem Verflüssigen-Filter, den Sie über **Filter > Verflüssigen** erreichen, lassen sich nicht nur das Gesicht oder der Körper optimieren. Auch **Kleidung** und sogar der **Hintergrund** lassen sich mit diesem Tool problemlos anpassen. Wenn beispielsweise der Blazer hinten absteht oder eine Form im Hintergrund nicht gerade ist, ist das für diesen Filter kein Problem.



TIEFEN/LICHTER

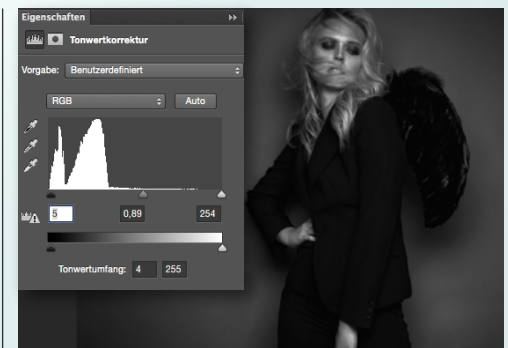
5 Mit **Strg+Umschalt+Alt+E** kopieren Sie nun alle bisherigen Ebenen auf eine neue Ebene. Gehen Sie zu **Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter**, und lassen Sie die Sommersprossen mit Hilfe der Regler stärker hervortreten. Durch das **Vorschau-Häkchen** im Filter kann das Ergebnis jederzeit kontrolliert und gegebenenfalls verändert werden. Auch bei diesem Filter gilt, wie immer: Weniger ist mehr.

» WIND BRINGT
DYNAMIK INS
HAAR UND SOMIT
INS BILD. «



SCHWARZE MASKE

6 Leider wirkt sich die Korrektur **Tiefen/Lichter** unangenehm auf den Hintergrund aus. Die Vignette wird sehr grob und bekommt ausgefressene, pixelige Kanten. Um diesem Problem vorzubeugen fügen Sie der **Tiefen/Lichter-Ebene** eine schwarze **Maske** hinzu, auf der Sie mit einem **weißen Pinsel** den Effekt lediglich auf das Modell beschränken.



TONWERTKORREKTUR

7 Wie Sie sicherlich schon in den letzten Workshops bemerkt haben, füge ich dem Bild im letzten Schritt gerne noch eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** hinzu – so auch hier. In diesem Beispielbild habe ich die **Schwarz-Werte** etwas verstärkt. Dies sättigt die dunklen Stellen, was dem Bild etwas mehr Dramatik verleiht. ■

Porträts optimieren: Retusche-Workflow von A bis Z

Retusche-Tipps vom Profi

Lernen Sie von Photoshop-Profi DomQuichotte unter Einsatz der Frequenztrennung ein Porträt professionell zu retuschieren. Mit dieser Technik sind Sie in der Lage, Farbtöne und Helligkeiten von Details, wie Haaren oder Hautunreinheiten, zu trennen und diese separat zu bearbeiten. Diese Bearbeitungsmöglichkeit bedarf zwar ein wenig Übung, richtig eingesetzt wird sie aber zu einem enorm mächtigen Werkzeug.

**DOMQUICHOTTE**

Digital Artist, Retuscheur & Artdirector

Bevor wir in die eigentliche Retusche einsteigen, möchte ich kurz ein paar Worte zu meinem Workflow verlieren. Für mich fängt eine Retusche immer in Lightroom an – und genau da endet sie auch. Dazwischen liegt Photoshop. Immer! Natürlich gibt es Personen, die ausschließlich mit Photoshop oder Lightroom arbeiten, doch für mich als Profi-Retuscheur ist das keine Option. Warum? Das werden Sie im Laufe des Workshops erfahren.

Neben der eigentlichen Arbeit am Bild gehört eine organisierte Datenhandhabung für mich genauso zu einer Retusche. Das beinhaltet das Einfügen von Metadaten, eine korrekte Verschlagwortung und eine einheitliche und vor allem sinnvolle (!) Benennung. Niemand kann mit einem Bild mit dem Namen „_DSC0759_final.jpg“ etwas anfangen, danach suchen oder es zuordnen.

Hier folge ich gerne dem Rat meines Freundes, Kollegen und Star-Fotografen Guido Karp: Immer den Urheber in den Dateinamen schreiben. So folgt die Benennung aller Fotos, die ich je gemacht habe, folgendem Schema: „Jobname_Bildnummer_Urhebernachweis_Jahr.Dateiendung“.

Der generelle Workflow

Nachdem ich in Lightroom all diese Parameter mit nur wenigen Klicks eingestellt habe, erfolgt die Bildauswahl. Das Programm bietet dafür unter anderem ein Fünf-Sterne-Bewertungssystem, farbliche Kennzeichnungen, Sammlungen oder eine simple Auswahlmöglichkeit. Welche dieser Möglichkeiten für Sie am besten ist, müssen Sie selbst herausfinden. Für mich eignen sich die Sternchen am ehesten.

Nachdem nun die zu bearbeitenden Bilder ausgewählt wurden, erfolgt eine schnelle Raw-Entwicklung, bevor das Bild dann an Photoshop übergeben wird. Dort wird es retuschiert, abgespeichert und anschließend automatisch an Lightroom zurückgegeben. In Lightroom erfolgt dann das Finishing, wie beispielsweise

Bildlook und Bildausschnitt sowie das automatisierte Abspeichern in unterschiedliche Größen und Formate. Der nachfolgende Workshop setzt ab dem Moment an, in dem die Datenhandhabung bereits abgeschlossen ist und das zu retuschierende Bild ausgewählt wurde.

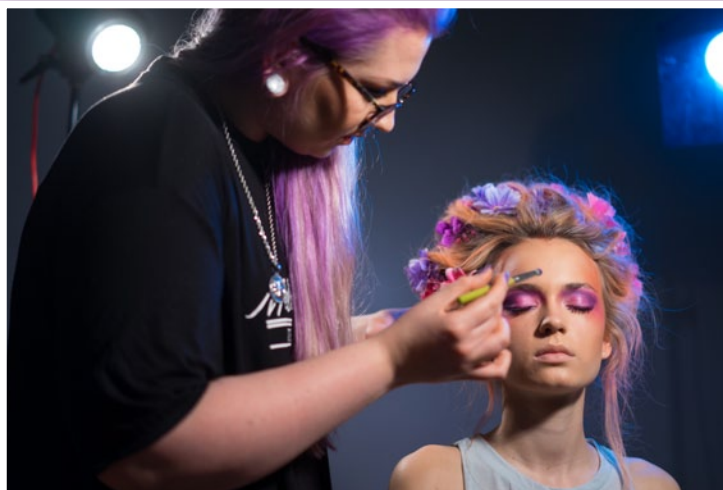
Übrigens, sollte Ihnen das Motiv bereits bekannt vorkommen oder auch für alle, die gerne mehr zum Thema Bildlooks erfahren möchten: In Photoshop 4/2015 habe ich Ihnen bereits gezeigt, wie Sie einem Motiv aus derselben Serie mit Photoshop-Aktionen einen coolen Look verleihen.

PROJEKT-INFO

Material	Ausgangsbild zum Download
Zeitaufwand	60-90 Minuten
Software	Photoshop CC 2015, Lightroom CC
Inhalte	High-End-Retusche, Photoshop-Aktionen Frequenztrennung, Dodge & Burn
Zielgruppe	Porträtfotografen

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

MAKING-OF: MAKE-UP UND SHOOTING

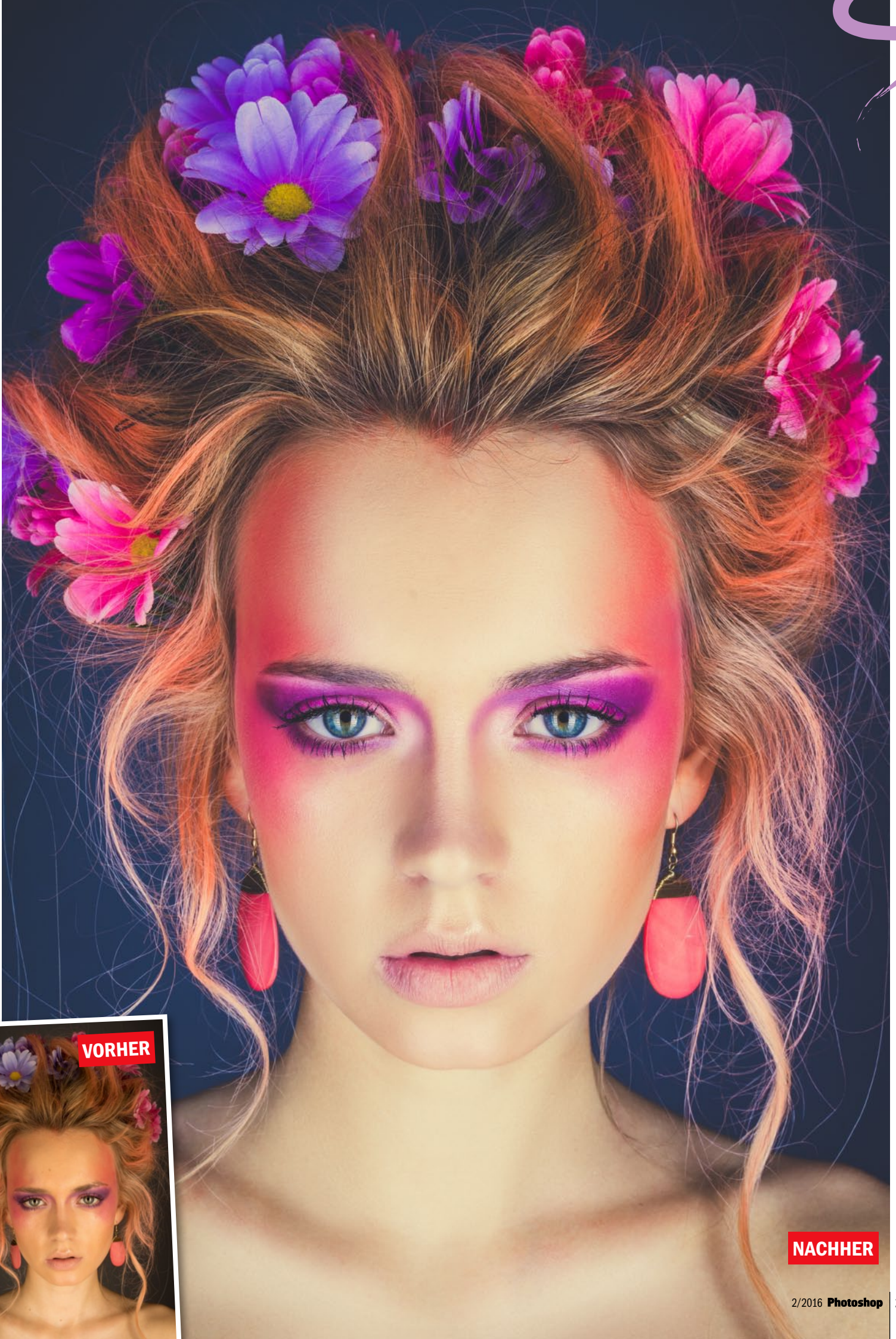


Das Bild ist für einen Wettbewerb des Kosmetik-Herstellers L'oréal Paris entstanden, an dem die Make-up-Artistin Johanna Roskamp zum Thema „Color Clash“ teilgenommen hat. So gesehen sind Farben ein zentrales Element der Bildsprache in diesem Motiv. Um den Effekt zu verstärken, hat Johanna mit Haarkreide und künstlichen Blumen gearbeitet. Wer sich das Auftragen des Make-ups im Zeitraffer anschauen möchte, der findet unter folgendem Link ein dreiminütiges Video: bit.ly/1T4Rnkn.

Insgesamt hat Johanna 20 Minuten für die Haare und 25 Minuten für das Make-up gebraucht. Außerdem wurde ein Body-Glitzerspray verwendet, um der Haut mehr Glanz zu ver-

leihen. Entstanden ist ein farbenfrohes Porträt, das durch den intensiven Gesichtsausdruck an Seriosität gewinnt, und somit perfekt in das Beauty-Genre passt. Die Mimik wurde bewusst so gewählt, da das Make-up so am besten zur Geltung kommt.

In den Augen erkennt man beim genaueren Betrachten zwei Striplights mit Grid, die den sogenannten Katzenaugen-Effekt erzeugen und beim Shooting verwendet wurden. Die beiden Blitze standen sehr eng nebeneinander, geschootet habe ich durch die Lücke. Fotografiert wurde hier mit einer Sony Alpha 7R und dem 55mm F/1,8-Objektiv von Zeiss, bei einer Blende von f/16 und einer Verschlusszeit von 1/160s.



VORHER

NACHHER

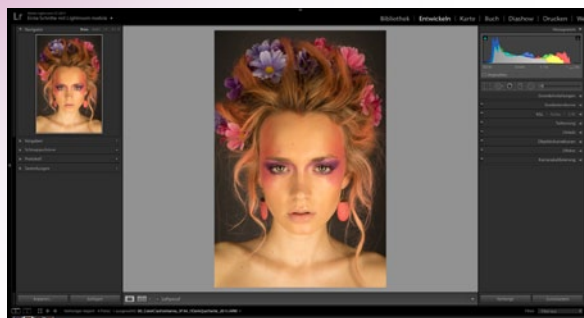
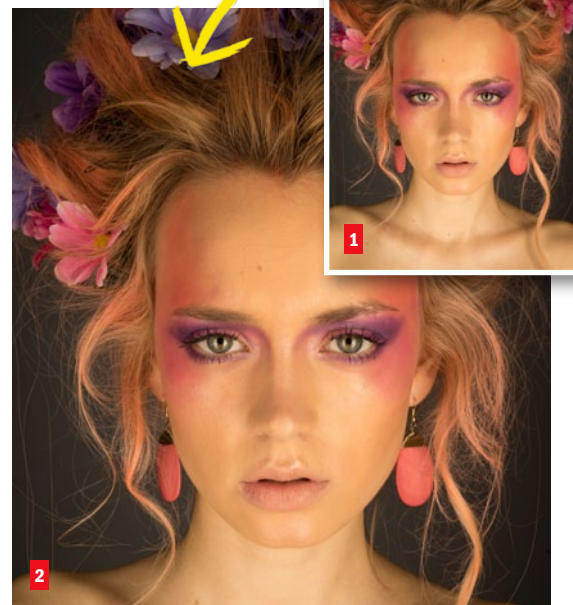


BILD-VORENTWICKLUNG

1 Bevor das Bild an Photoshop übergeben wird, muss das Bild so entwickelt werden, dass Sie damit am besten arbeiten können. Das heißt nicht, dass Sie bereits jetzt einen Bildlook anwenden (auch nicht, wenn das Bild schwarzweiß sein soll), sondern dass der **Weißabgleich** stimmt, **Details ausgearbeitet** oder **Objektiv-spezifische Einstellungen** vorgenommen werden. Öffnen Sie Bild dafür entweder in **Lightroom** und wechseln Sie in den **Entwickeln-Modus** oder in **Camera Raw**.

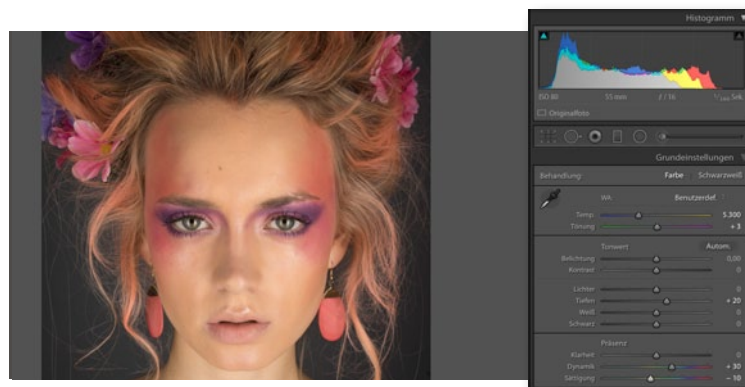
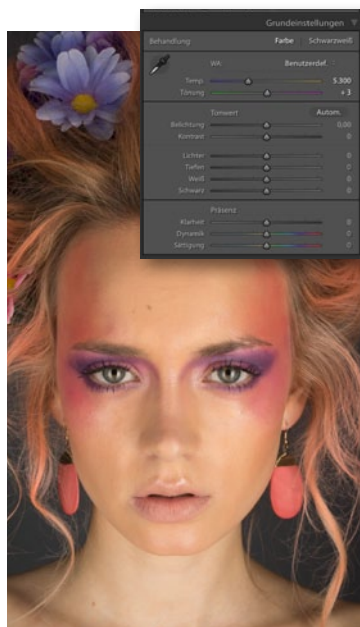
PROFILKORREKTUR

2 Navigieren Sie zum Reiter **Objektivkorrekturen**, wechseln Sie in die Kategorie **Profil**, und – falls aktiviert – deaktivieren Sie **Profilkorrekturen aktivieren** (2). Die Profilkorrekturen sind eigentlich sehr nützlich, da sie z. B. Verzerrungen, die durch die Eigenheit eines Objektivs entstehen, automatisch ausgleichen können. Bei diesem Porträt wird das Gesicht allerdings deutlich runder (1). Außerdem sollten Sie in der Regel in der Kategorie **Farbe** die **chromatischen Abberationen** (lila-grünliche unerwünschte Ränder, die an Kanten auftreten können) entfernen lassen. In diesem Bild sind keine chromatischen Abberationen vorhanden, weshalb wir auf diesen Schritt verzichten.



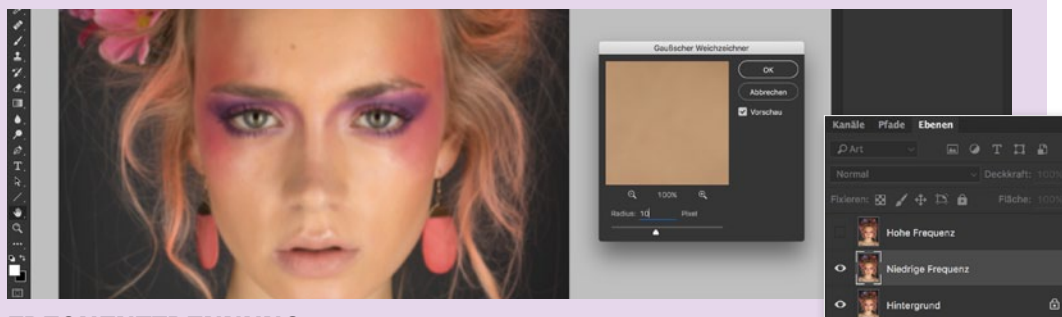
WEISSABGLEICH

3 Der „richtige“ Weißabgleich ist essenziell für die nachfolgende Weiterverarbeitung. Wechseln Sie dafür in die **Grundeinstellungen**, und ändern Sie den Weißabgleich von **Wie Aufnahme** zur **von Ihnen genutzten Lichtquelle**, in diesem Fall **Blitz**. Dadurch wird die Temperatur automatisch auf **5.500 Calvin** gesetzt. Für genauere Ergebnisse können Sie auch mit einer Graukarte oder einem Colorchecker arbeiten. In diesem Bild hat der Hintergrund einen neutralen Grauton. Wählen Sie die **Pipette** aus (in Lightroom links vom Weißabgleich, in Photoshop Camera Raw links in der oberen Leiste), und **klicken Sie auf den grauen Hintergrund**. Das Bild wird leicht bläulich und entspricht mehr den eigentlichen Farben (in diesem Beispiel: **Temperatur: 5300, Tönung: +3**).



DETAILS AUSARBEITEN

4 Im letzten Schritt der Vorentwicklung werden die Details herausgearbeitet. Das heißt, dass ich z. B. in den Tiefen (also den Schattentönen) ein wenig mehr sehen möchte. Setzen Sie deshalb den Regler **Tiefen** auf **20**. Außerdem sollen die Blumen auf dem Kopf mehr Sättigung erhalten. Setzen Sie dafür den **Dynamik-Wert** auf **+30**. Zwar wirkt der Schmuck nun gesättigter, der Hutton allerdings auch. Setzen Sie deshalb die **Sättigung** auf **-10**, um dem entgegenzuwirken. Das Bild ist nun vorentwickelt und kann in Photoshop geöffnet werden.



FREQUENZTRENNUNG

5 Duplizieren Sie die Hintergrundebene zweimal über **Ebene > Ebene duplizieren**. Nennen Sie die erste Kopie **Hohe Frequenz**, die zweite **Niedrige Frequenz**. Dabei muss die **Hohe Frequenz**-Ebene über der **Niedrigen Frequenz**-Ebene liegen. **Deaktivieren Sie die Sichtbarkeit** der hohen Frequenz, und wählen Sie die niedrige Frequenz an. Um die Ebenen nun auf Helligkeits- und Farbwerte zu reduzieren, muss

sie weichgezeichnet werden. Wählen Sie dafür **Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner**. Der nun zu definierende Radius ist entscheidend für die nachfolgende Arbeit. Wählen Sie einen ganzstelligen Wert, der gerade so hoch ist, dass Hautunreinheiten und kleine Härchen nahezu verschwinden. In diesem Fall scheint ein **Radius mit 10 px** ein guter Wert zu sein.

TIPP

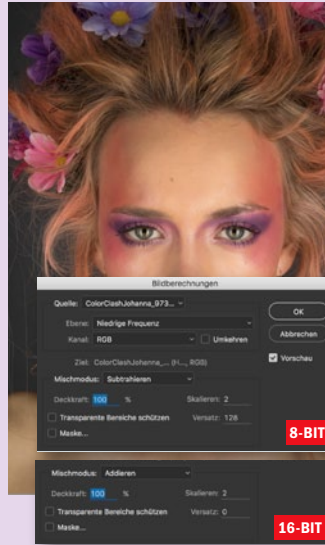
FREQUENZTRENNUNG

Bei der Frequenztrennung wird das Bild in zwei unterschiedliche Frequenzen unterteilt: in **eine hohe und eine niedrige Frequenz**. Die niedrigen Frequenzen besitzen nur **Farb- und grundlegende Helligkeitsinformationen**. Die hohen Frequenzen zeigen hingegen die **ganzen Details**.



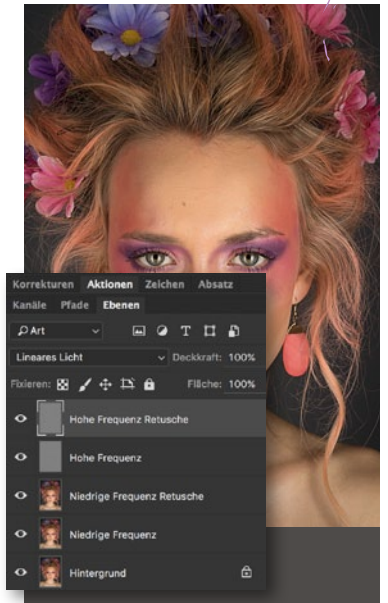
HOHE FREQUENZ

6 Aktivieren Sie nun die Sichtbarkeit der hohen Frequenz, und wählen Sie die Ebene an. Gehen Sie zu **Bild > Bildberechnungen**, und wählen Sie die Ebene **Niedrige Frequenz** aus. Bearbeiten Sie Ihre Bilder im **8-Bit-Modus**, setzen Sie den Mischmodus auf **Subtrahieren** mit einem **Skalieren-Wert von 2**, einem **Versatz von 128** und **deaktiviertem Umkehren des Kanals**. Für **16-Bit-Bilder** wählen Sie den Mischmodus **Addieren** bei einem **Skalieren-Wert von 2**, einem **Versatz von 0** und **aktiviertem Umkehren des Kanals**. Bestätigen Sie mit OK. Photoshop hat nun eine 50%-Grau-Ebene erstellt und alle Details mit der niedrigen Frequenz verrechnet. Damit die beiden Frequenzen nun das Originalbild ergeben, müssen Sie den Ebenenmodus der hohen Frequenz nur noch auf **Lineares Licht** setzen.

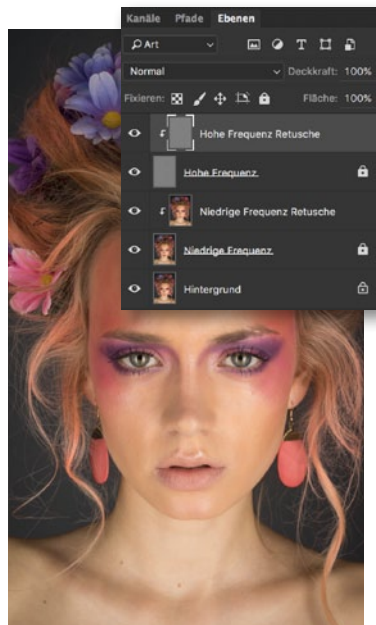


BACK-UP 1

7 Bevor Sie nun mit der eigentlichen Porträtretusche beginnen, sollten Sie zunächst ein Back-up der Ebenen erstellen, für den Fall, dass auf Sie die Originale zurückgreifen müssen. **Duplizieren** Sie dafür die beiden Frequenzen, und nennen Sie diese **Niedrige Frequenz Retusche** und **Hohe Frequenz Retusche**. Achten Sie darauf, dass die jeweiligen Frequenzen jeweils direkt übereinander liegen. Das Bild sollte nun deutlich scharfgezeichneter wirken, da die hohe Frequenz nun doppelt verrechnet wird. Darum kümmern wir uns aber gleich.

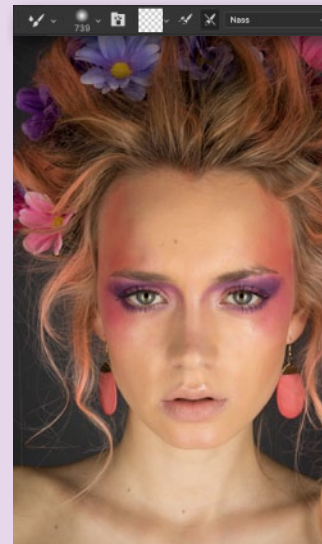


Fotos, Text und Bildbearbeitung: DomQuichotte (www.domquichotte.com);
Modell: Belle; Make-up: Johanna Roskamp



BACK-UP 2

8 Wählen Sie nun die **Niedrige-Frequenz-Ebene** (nicht die Retusche-Ebene) aus, gehen Sie zu **Ebene > Ebenen fixieren**, und wählen Sie alles aus. **Wiederholen** Sie den Vorgang mit der **Hohen-Frequenz-Ebene**. Wählen Sie anschließend die **Retusche-Ebene der niedrigen Frequenz** aus (die direkt über der **Niedrige-Frequenz-Ebene** liegen sollte), und wählen Sie **Ebene > Schnittmaske erstellen**. Der Retusche-Ebene wird nun ein nach unten deutender Pfeil vorangestellt. **Wiederholen** Sie auch hier den Vorgang mit der **Hohen-Retusche-Ebene**, setzen Sie bei dieser allerdings zusätzlich den Ebenenmodus auf **Normal** zurück. Nun ist alles für die eigentliche Porträtretusche vorbereitet.

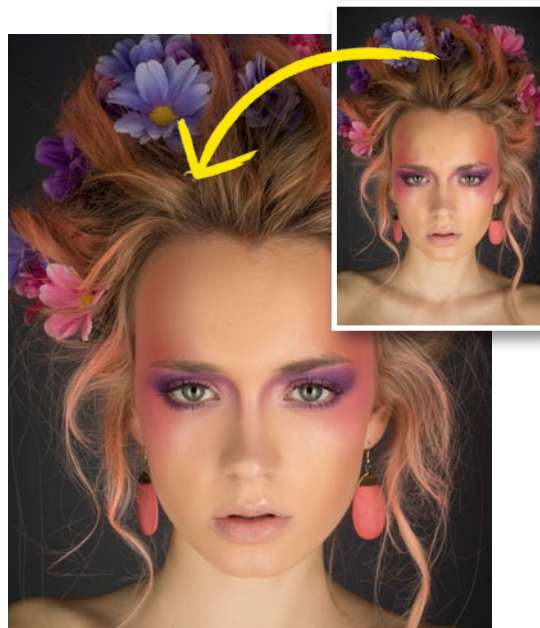


NIEDRIGE FREQUENZ

9 Die niedrige Frequenz ist in unserem Fall für die Glätte der Haut und den Verlauf des Make-ups verantwortlich. Schaut man sich diese Ebene ohne die hohe Frequenz an, erkennt man Unebenheiten auf der Haut, die sich durch leichte Flecken äußern. Um diese Flecken weitestgehend zu eliminieren, werden wir versuchen, die Farbunterschiede anzugleichen. Wählen Sie dafür den **Mischpinsel** mit der Vorgabe **Nass**, und achten Sie darauf, dass die Option **Pinsel nach jedem Strich laden** deaktiviert und **Pinsel nach jedem Strich reinigen** aktiviert ist. Setzen Sie anschließend den **Fluss** des Pinsels auf **ca. 35 %**.

UNEVENHEITEN AUSGLEICHEN

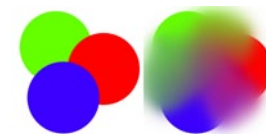
10 Versuchen Sie jetzt vorsichtig, die **Unebenheiten auszugleichen**. Fangen Sie dabei an der Stirn an. Setzen Sie z. B. den Pinsel an dem Übergang vom roten Make-up zur Haut an und „**verschmieren**“ Sie die Farben so, dass sich ein **sauberer, glatter Übergang** ergibt. Mögliche Helligkeitsunterschiede können dabei ebenso eliminiert werden. Achten Sie darauf, dass das Gesicht nicht zu flach wird, und **passen Sie die Pinselgröße immer der Stelle an**, die Sie bearbeiten möchten. Ein zu kleiner Pinsel sorgt schnell dafür, dass die Pinselstriche sichtbar werden. Ein zu großer Pinsel verschmiert zu viele Pixel auf einmal. Wichtig ist vor allem, dass der **Pinsel sehr weich** ist, sonst entstehen Kanten. Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht über Konturen wie z. B. die des Gesichts malen. Arbeiten Sie sich von der Stirn bis zum Oberkörperbereich vor. Planen Sie **ca. 15–30 Minuten** dafür ein. ►►



TIPP

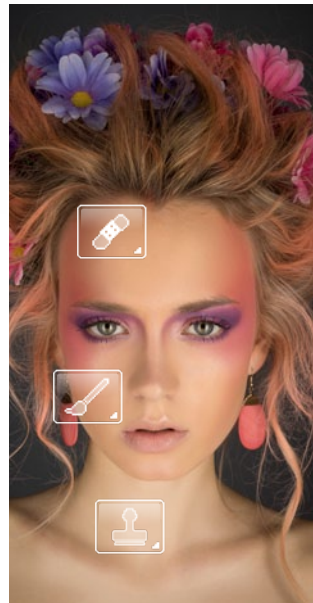
DER MISCHPINSEL

Der Mischpinsel ist ein mächtiges, aber oft unbekanntes Werkzeug. Er versteckt sich **im Pinsel-Kontextmenü hinter dem eigentlichen Pinsel**. Im Grunde übersetzt der Mischpinsel ein Bild in ein **Ölgemälde**, und Sie können durch Einstellen der Parameter bestimmen, wie **nass/frisch** das Ölgemälde ist, wie **stark die Farbe** vom Pinsel aufgetragen werden und wie sie sich mit der Farbe im Bild **vermischen** soll. So lassen sich z. B. zwei unterschiedliche Farben mit nur wenigen Pinselbewegungen zu einer gemeinsamen Farbe vermischen.



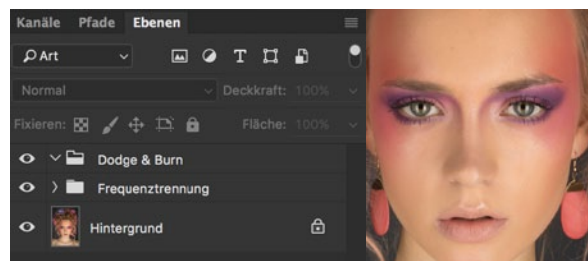
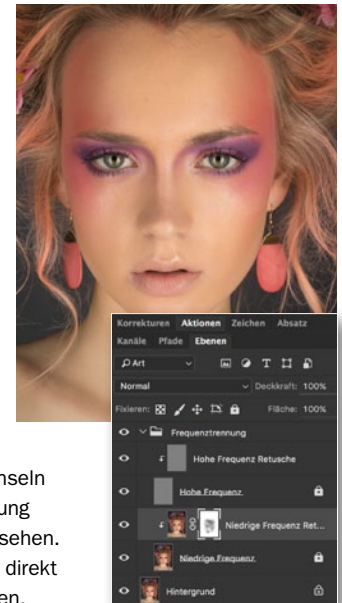
HAUTUNREINHEITEN

11 Wählen Sie die **Hohe-Frequenz-Retusche-Ebene** an, und wählen Sie für die Retusche ein Werkzeug, mit dem Sie am besten arbeiten können. Ich wechsele hier zwischen dem **Reparaturpinsel** und dem **Ausbessern-Werkzeug**. Auch der **Stempel** kann bedenkenlos verwendet werden, da auf der hohen Frequenz keine bis kaum Farbinformationen vorhanden sind, sondern lediglich Grautöne, die sich problemlos (weg)stempeln lassen. Der **Bereichsreparaturpinsel** eignet sich nur bedingt, da er die Porenstruktur schnell weichzeichnet. Entfernen Sie Hautunreinheiten, Fältchen (z. B. unter den Augen, auf der Stirn, am Hals), Pickel, Adern in den Augen, abstehende Augenbrauen, Wimpern oder Härchen, zu große Poren, abgebröselte Maskara, Make-up-Rückstände und eventuell Muttermale. Planen Sie ca. 10–20 Minuten ein.



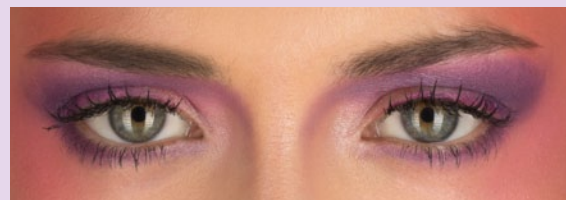
FEINTUNING

12 Um den Überblick nicht zu verlieren, wählen Sie die **vier Frequenz-Ebenen** aus und packen Sie diese in einen Ordner, indem Sie auf **Ebene > Gruppe > Gruppe aus Ebenen** gehen. Nennen Sie den Ordner **Frequenztrennung**. Es ist höchst wahrscheinlich, dass Sie bei der **Niedrige-Frequenz-Retusche** zu viel bearbeitet haben. Das ist normal, und passiert mir ebenso. Wählen Sie deshalb diese Ebene aus, und gehen Sie auf **Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden**. Der Ebene wurde nun eine weiße **Ebenenmaske** hinzugefügt. Wählen Sie nun einen **schwarzen Pinsel** mit ca. 10–20 % **Deckkraft**, und pinseln Sie vorsichtig über die Stellen, die Ihrer Meinung nach zu unnatürlich oder überretuschiert aussehen. Dadurch, dass die Original-Niedrige-Frequenz direkt darunterliegt, können Sie den Effekt reduzieren.



DODGE & BURN

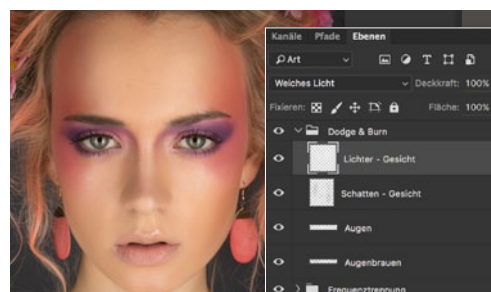
13 Durch die Frequenztrennung, insbesondere durch das Arbeiten mit dem Mischpinsel, wurden Tiefen und Lichter angeglichen. Das sorgt zum einen für eine glattere Haut, zum anderen allerdings auch dafür, dass **Kontraste verloren gehen**. Sprich: Das **Gesicht wirkt nun sehr flach und nicht mehr so schön plastisch** wie am Anfang. Daher muss diese Plastizität nun wiederhergestellt werden. Dafür nutzen wir eine Technik, die sich **Dodge & Burn** (deutsch: abwedeln und nachbelichten) nennt. Erstellen Sie dafür eine **neue Gruppe mit dem Namen Dodge & Burn** direkt über der Frequenztrennung.



D&B-EBENE

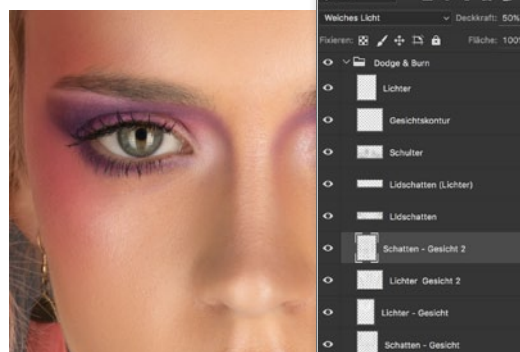
14 Erstellen Sie eine **neue Ebene innerhalb der D&B-Gruppe**. Setzen Sie den Modus dieser Ebene auf **Weiches Licht**. Nun können Sie mit einem **weichen Pinsel** auf eben dieser Ebene zeichnen, und je nachdem, ob Sie **Weiß oder Schwarz als Vordergrundfarbe** wählen, Bildelemente aufhellen oder abdunkeln. Nennen Sie die Ebene zunächst einmal in **Augenbrauen** um. Wählen Sie anschließend einen **schwarzen weichen Pinsel** mit einer **Deckkraft von 10 %** und

einer Größe, die den Augenbrauen entspricht, und zeichnen Sie die Augenbrauen nach. Die Änderung sollte sehr subtil sein, aber dennoch die Augenbrauen akzentuieren. Blenden Sie die Ebene ein und aus, um den Effekt besser beurteilen zu können. Erstellen Sie eine **weitere Ebene** im Modus **Weiches Licht**, und nennen Sie diese **Augen**. Zeichnen Sie mit derselben Methode die Wimpern nach und umrunden Sie die Augen, um ihnen mehr Ausdruckskraft zu verleihen.



SCHATTEN UND LICHTER

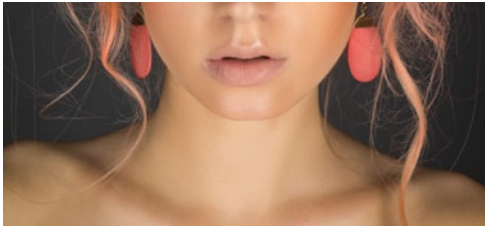
15 Erstellen Sie eine weitere **D&B-Ebene**, jetzt sollen die groben Gesichtsschatten nachgezeichnet werden. Wählen Sie dafür einen **größeren Pinsel**, und zeichnen Sie die bereits existierenden Schatten des Gesichts nach (an den Seiten des Gesichts, den Nasenschatten und den Schatten an der Stirn). Wiederholen Sie den Schritt mit den im Gesicht vorhandenen Lichtern, indem Sie eine **neue Ebene** generieren und einen **weißen Pinsel** wählen.



WEITERE D&B-EBENEN

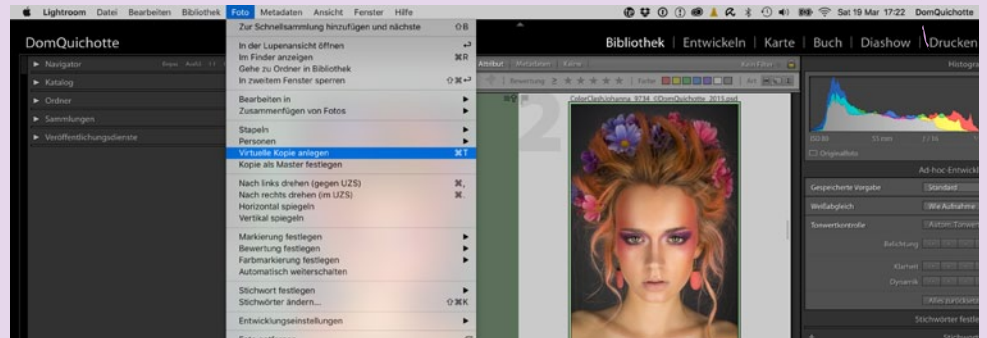
16 Erstellen Sie weitere **D&B-Ebenen** nach demselben Prinzip, so z. B. für den **Oberkörper** oder die **Haare**. Anschließend folgen D&B-Ebenen, die deutlich präziser sind, so z. B. eine, in der die **Lippen** akzentuiert werden, die **Schulterknochen** plastischer gestaltet werden oder ausschließlich die **Highlights im Gesicht** nachgezeichnet werden. All diese

Ebenen folgen demselben Prinzip. Sollte eine Ebene zu prominent sein, können Sie diese in der **Deckkraft reduzieren**. Manchmal werden auch die Pinselstriche einer D&B-Ebene sichtbar. Hier können Sie einfach eine **Gaußsche Weichzeichnung** vornehmen. Ich verwende insgesamt **elf Ebenen für Dodge & Burn** in diesem Beispiel, um dem Gesicht die nötige Plastizität zu geben.



FARBKORREKTUR

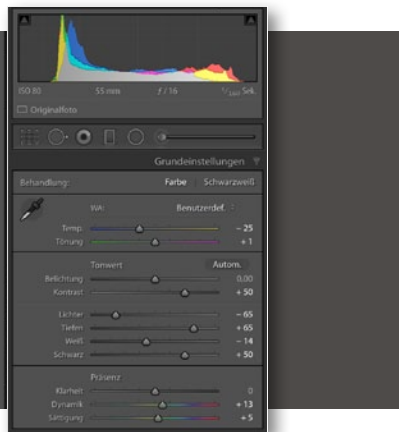
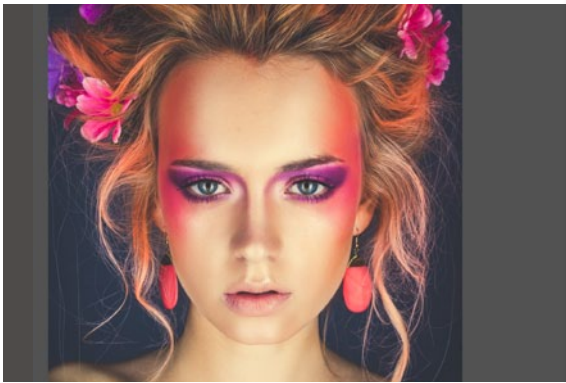
17 Gesicht und Oberkörper haben eine andere Farbe. Um das zu korrigieren, erstellen Sie eine **neue Gruppe Farbkorrektur** und wählen Sie **Ebene > Neue Einstellungsebene > Dynamik**. Spielen Sie mit den Werten **Dynamik** und **Sättigung**, bis der Oberkörper der ursprünglichen Farbe des Gesichts entspricht. Zeichnen Sie auf der Ebenenmaske mit einem **weichen schwarzen Pinsel** bei **100 % Deckkraft** über die Stellen, die von dem Sättigungszuwachs nicht betroffen sein sollen. Passen Sie den Wert der Einstellungsebene an, hier **Dynamik: 30** und **Sättigung: 10**.



ÜBERGABE AN LIGHTROOM

18 Speichern Sie das finale Bild in Photoshop als **PSD-Datei** ab. Sofern Lightroom geöffnet ist, wird das Bild automatisch zur Bibliothek hinzugefügt. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie die **PSD-Datei automatisch importieren**. In Lightroom haben Sie die Möglichkeit, einen oder mehrere **Bild-**

looks anzuwenden. Um die Bilder miteinander vergleichen zu können, empfiehlt es sich, eine **virtuelle Kopie** der Ausgangs-Photoshop-Datei zu erstellen. Wählen Sie dafür die PSD-Datei aus, und gehen Sie auf **Foto > Virtuelle Kopie anlegen**. Wählen Sie die virtuelle Kopie aus, um einen Bildlook anzuwenden.



BILDLOOK AUSWÄHLEN

19 In Lightroom lassen sich alle Einstellungen und Parameter, die man im **Entwickeln-Modus** vornimmt, **als Vorgabe abspeichern**. Bildlooks sind ein sehr komplexes Thema. Mit nur wenigen Klicks kann man Bildwirkung und -stimmung völlig verändern. Für dieses Bild möchte ich mit

einer meiner Vorgaben **Festival of Lights** arbeiten. Gehen Sie in Lightroom in den **Entwickeln-Modus**, und klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Vorgabenfeld. Wählen Sie **Importieren**, und navigieren Sie zu der Vorgabe „**Festival of Lights.Irtemplate**“, die Sie auf der Heft-CD finden.



PHOTOSHOP-AKTION

Die Werte für die Frequenztrennung sind nicht unbedingt leicht zu merken, daher bietet es sich an, diesen Vorgang als **Photoshop-Aktion** aufzuzeichnen. Wer nicht weiß, wie so etwas funktioniert, kann gerne meine Photoshop-Aktion kostenlos herunterladen. Neben einer automatischen Überprüfung, ob das Bild in 8-Bit oder 16-Bit ist, kann man auch ganz bequem per Knopfdruck eine **D&B-Ebene** erstellen lassen und vieles mehr. Die kostenlose Aktion finden Sie unter: bit.ly/1XJrVjC.



BILDLOOK ANPASSEN

20 Nachdem Sie den Bildlook ausgewählt haben, verändern sich sofort die Kontraste und Farbe im Bild. Allerdings entsprechen diese noch nicht dem finalen Bild. Vorgaben sind wirklich nur Vorgaben, sprich: Man muss sie immer noch ein wenig anpassen. Gehen Sie in die Grundeinstel-

lungen, und verringern Sie die **Temperatur auf -32**. Setzen Sie die **Belichtung auf +0,35**, **Weiß auf -100** und **Schwarz auf +28**. **Deaktivieren** Sie außerdem die Effekte, um auf die Körnung zu verzichten. Fertig. Nun können Sie die **Datei > Exportieren** in Ihr gewünschtes Format exportieren. ■

DIE BILDLOOKS DER PROFIS

KREATIVE BILDSTILE MIT PHOTOSHOP UND LIGHTROOM

Möchten Sie mehr zum Thema Bildlook erfahren? Dann verrät Ihnen unser Autor DomQuichotte in seinem aktuellen Buch „Die Bildlooks der Profis“, wie Sie die Bildwirkung in Ihren Aufnahmen beeinflussen, den Betrachter manipulieren oder Ihren Fotos einen coolen Look, eine moderne Anmutung oder Effekte aus der Filmindustrie verleihen. Mit einfachen Einstellungen in Photoshop, Lightroom oder Camera Raw werden Sie Ihre Visionen gekonnt umsetzen. Das Buch für Fotografen und Bildbearbeiter.

Rheinwerk Verlag ■ 436 Seiten ■ 39,90 Euro ■ ISBN 978-3-8362-3739-0 ■ www.rheinwerk-verlag.de/3837



DigitalPHOTO

Jetzt Photoshop abonnieren und Prämie sichern!

DAS SIND IHRE VORTEILE ALS ABONNENT:

- ✓ WUNSCHPRÄMIE * BEQUEM AUSWÄHLEN
- ✓ KEINE AUSGABE VERPASSEN
- ✓ 4 AUSGABEN BEQUEM FREI HAUS IM SCHUTZUMSCHLAG
- ✓ SIE ERHALTEN IHR HEFT FRÜHER ALS DER HANDEL

UNSERE TOP-PRÄMIE

Hollywood Artworks*

Der Photoshop-Profi DomQuichotte zeigt Ihnen, wie Sie eigene Filmplakate gestalten und mit Effekten aufwerten. Inszenieren Sie gute und böse Feen aus einem Fantasy-Film, setzen Sie Licht- und Farbeffekte ein und entwerfen Sie Science-Fiction-Szenen. DVD, 10 Std. Gesamtspielzeit. Wert: 39,90 €

Ohne Zuzahlung!



Sie sparen
39,90 €

Jahresabonnement
nur 39,60 €



Diese und weitere Prämien unter:

(040) 46860 5229

@ www.digitalphoto.de/photoshopabo



PHOTOSHOP BEQUEM ONLINE LESEN

Lesen Sie **Photoshop** und alle weiteren Fotomagazine aus unserer Redaktion jetzt auch bequem auf Ihrem Tablet oder Smartphone.

Die Kiosk-App „DigitalPHOTO“ ist über den Google-Playstore, Amazon und den Apple iTunes App-Store verfügbar – für iPhone, iPad und iPod touch, und ab sofort auch für alle Android-Endgeräte. Im Vergleich zum gedruckten Heft sparen Sie pro Ausgabe rund 2,50 Euro.



(0431) 200 766 0

@ www.falkemedia-shop.de/photoshop

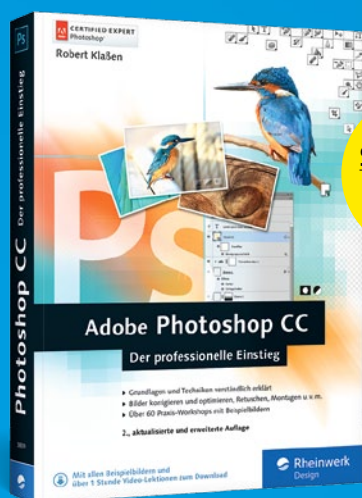
⬇ Auch als **PDF-Sofort-Download** erhältlich

Apple iTunes Karte 15 €**

Machen Sie sich selber eine Freude oder verschenken Sie Freude. Wählen Sie mit der Prepaidkarte Songs, Alben, Hörbücher, Musikvideos und vieles mehr aus über 2 Millionen Apps und Songs. Wert: 15,00 €

Ohne Zuzahlung!

**Sie sparen
15,00 €**



**Sie sparen
24,90 €**

Adobe Photoshop CC*

Von der Arbeit mit Ebenen über Bildkorrekturen und Fotomontagen auf Profi-Niveau – dieses Buch zeigt Ihnen kreativ und praxisnah, wie es geht! Inkl. DVD mit über 60 Workshops + Beispielbilder. Wert: 24,90 €

Ohne Zuzahlung!



**Sie sparen
34,50 €**

Halbjahresabo DigitalPHOTO

DigitalPHOTO ist das Magazin für die Foto-Profis von morgen und begeisterte Amateur-Fotografen. Zu gleichen Teilen setzt sich das Magazin aus den Rubriken Test und Technik, Fotografie und Fotopraxis/Bildbearbeitung zusammen. 6 x frei Haus, ohne jegliche Verpflichtungen. Wert: 34,50 €

Ohne Zuzahlung!

* Nur solange der Vorrat reicht
** Nur innerhalb Deutschlands nutzbar

☒ **Ja, ich möchte 4x DigitalPHOTO Photoshop und meine Wunschprämie**

Aktionscode: **PS16E02**

Ich bestelle DigitalPHOTO Photoshop im Jahresabo zum Vorzugspreis von derzeit nur 39,60 € (europ. Ausland zzgl. 10 €) frei Haus. Wenn ich im Anschluss keinen weiteren Bezug möchte, genügt die schriftliche Kündigung beim Verlag bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit. Ansonsten verlängert sich das Abonnement um jeweils ein Jahr.

☐ Ich möchte mein Abonnement für nur 6 € mehr im Jahr um die ePaper-Ausgabe für iOS und Android ergänzen. (Freiwillige Angabe)

☐ Ich will nichts verpassen und bin damit einverstanden, dass die falkemedia GmbH & Co. KG, falkemedia digital GmbH und falkemedia living GmbH mir weitere Medienangebote per E-Mail/Telefon/SMS unterbreitet. (Freiwillige Angabe)

Meine Wunschprämie:

- ☐ **Hollywood Artworks*** (ohne Zuzahlung) F 812
- ☐ **Apple iTunes Karte 15 €**** (ohne Zuzahlung) F 362
- ☐ **Adobe Photoshop CC *** (ohne Zuzahlung) F 811
- ☐ **Halbjahresabo DigitalPHOTO** (ohne Zuzahlung) F 582

Die Prämie wird nach Rechnungsbegleichung zugestellt (Prämienversand ins Ausland zzgl. 16 € Porto und Verpackung). Ich kann die Bestellung beim Verlag ohne Angabe von Gründen binnen 30 Tagen schriftlich widerrufen.

DigitalPHOTO
Photoshop

Einfach Coupon senden an:

Abo-Service falkemedia
Postfach 100331, 20002 Hamburg



Oder per Telefon:
(040) 46860 5229



Oder per Fax:
(040) 347 29517



*Name Vorname		*Geburtsdatum (TT:MM:JJ)	
*Straße Hausnummer Postfach			
*Postleitzahl Ort		Land	
*Telefon		E-Mail	
☐ BEQUEM PER BANKEINZUG* oder per		☐ RECHNUNGSSTELLUNG*	
*IBAN		*BIC	
☐ PER KREDITKARTE*		☐ Visa ☐ Eurocard Mastercard	
*Kreditkarten-Nr.		*gültig bis *KPN-Nr.	
*Unterschrift		*Datum	

Die mit * gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden

Cooler Look: Texturen mit Fotos verblenden

Porträt-Effekte

Lernen Sie, wie Sie ein nasses Glas direkt vor Ihr Bild legen, um so ein Fenster an einem verregneten Tag oder einen Duschvorhang zu imitieren. DomQuichotte zeigt Ihnen außerdem, wie einfach sich dieser Effekt auch auf andere Porträts anwenden lässt, sobald die Photoshop-Datei einmal erstellt ist.



DOMQUICHOTTE

Digital Artist, Retoucher & Artdirector

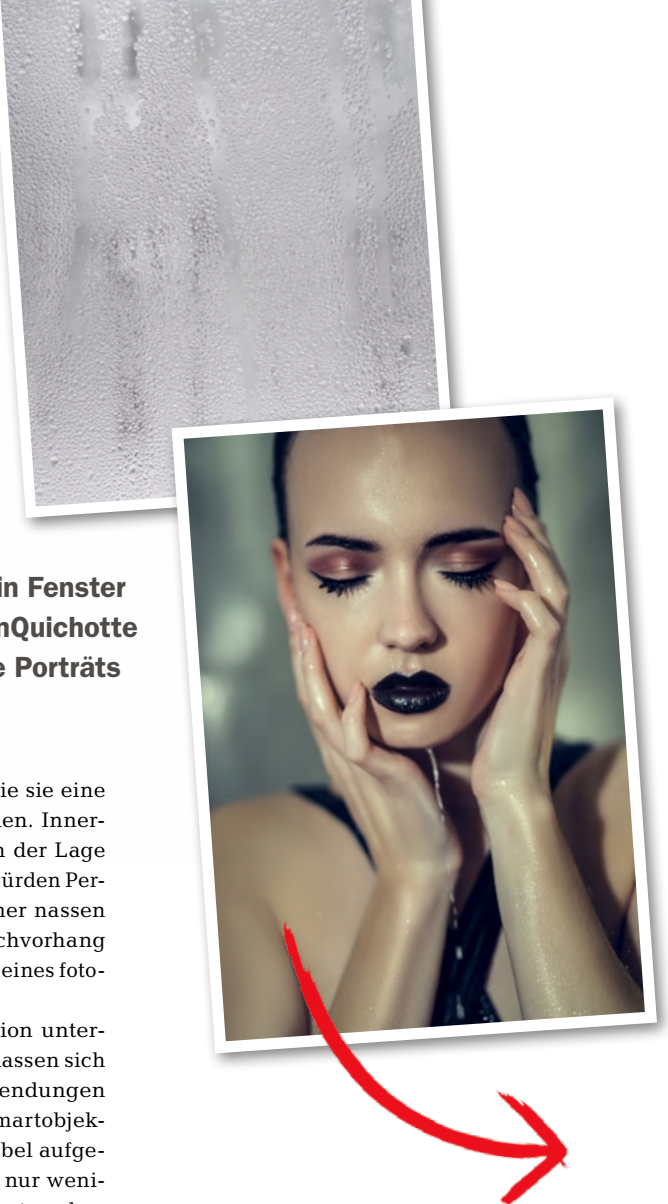
PROJEKT-INFO

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-CD
Zeitaufwand	30 Minuten
Software	ab Photoshop CS 6
Inhalte	Smartobjekte, Photoshop-Filter, Ebenenmodi
Zielgruppe	Fotografen & Photoshopper

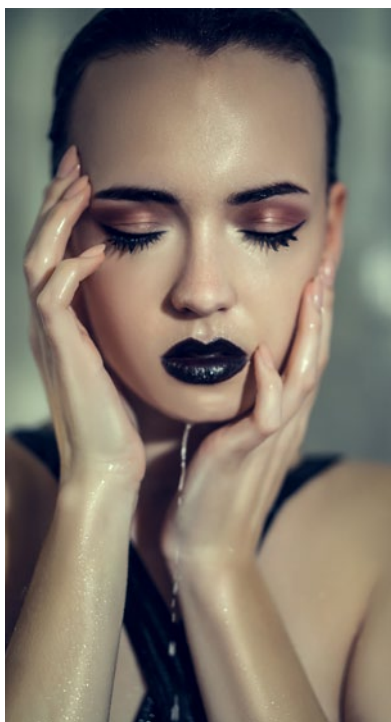
SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

In diesem Workshop lernen Sie, wie sie eine authentische Fotomontage erstellen. Innerhalb kürzester Zeit werden Sie in der Lage sein, den Eindruck zu erwecken, als würden Personen oder Objekte direkt hinter einer nassen Glaswand, einem Fenster oder Duschvorhang stehen. Dafür benutzen Sie die Textur eines fotografierten, nassen Fensters.

Durch die geschickte Kombination unterschiedlicher Filter und Ebenenmodi lassen sich realistische Strukturen und Überblendungen erzeugen. Durch das Arbeiten mit Smartobjekten wird die Photoshop-Datei so flexibel aufgebaut, dass sich am Ende das Bild mit nur wenigen Klicks komplett austauschen lässt und so ein völlig neues Motiv entsteht.

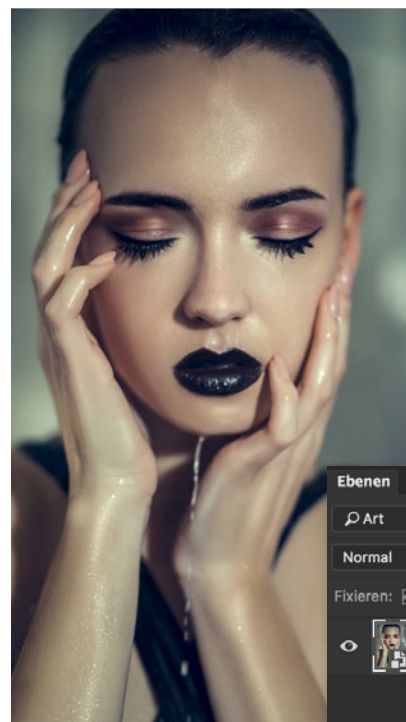


SCHRITT FÜR SCHRITT: SO KOMBINIEREN SIE DIE TEXTUR MIT IHREM PORTRÄT



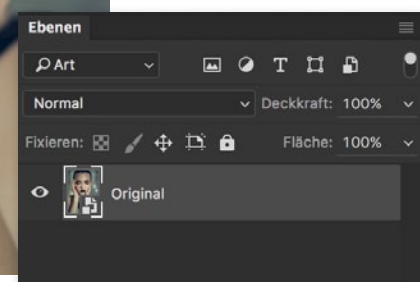
BILDAUSWAHL

1 Wählen Sie *ein Bild, das thematisch – und logisch – zu einer nassen, verregneten (Fenster-)Scheibe passt*. Das kann eine Person sein, die nach draußen schaut, ein Gegenstand, der vor einer Fensterscheibe stehen könnte, oder eine Landschaftsaufnahme, die dann umgekehrt aus der Wohnung heraus gezeigt wird. In unserem Beispiel verwenden wir das Bild eines Models, das tatsächlich unter der Dusche stand und bereits selber nass ist. Durch die Fensterscheibe entsteht der Eindruck, als ob wir durch eine Duschscheibe fotografiert hätten. Für dieses Tutorial wird *ein gerendertes (bereits retuschiertes) Bild ohne zusätzliche Ebenen* benötigt.



SMARTOBJEKT

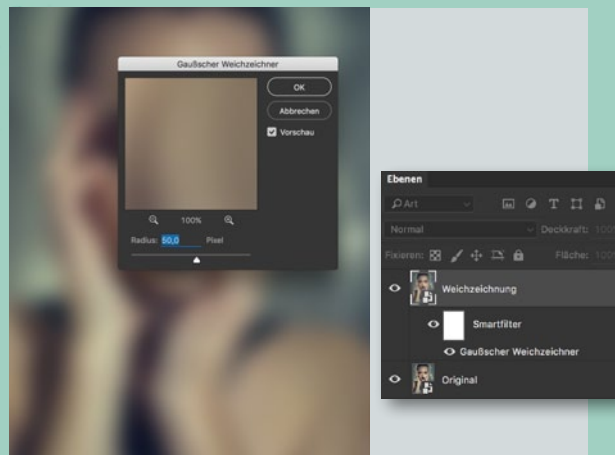
2 Achten Sie darauf, dass das Bild keine weiteren Ebenen hat. Gehen Sie mit ausgewählter Hintergrundebene auf **Ebene > Smartobjekte > In Smartobjekt konvertieren**, um die Photoshop-Datei so flexibel wie möglich zu halten. Im Ebenenfenster erscheint ein zusätzliches Icon in der Ebenenvorschau, und der **Ebenenname ändert sich in Ebene 0**. Benennen Sie die Ebene in **Original** um. »





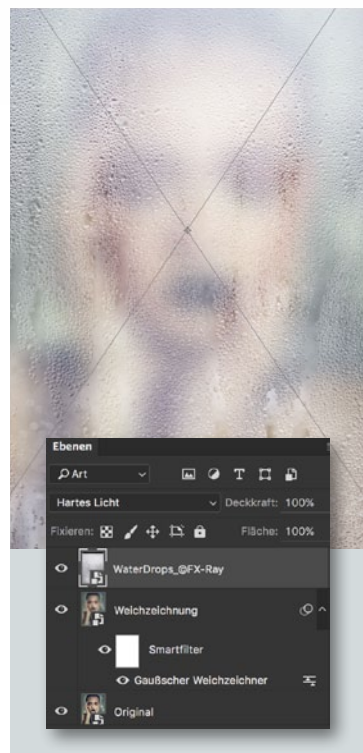
» WÄHLEN SIE EIN BILD, DAS THEMATISCH ZU EINER NASSEN, VERREGNETEN SCHEIBE PASST.«

DOMQUICHOTTE, DIGITAL ARTIST



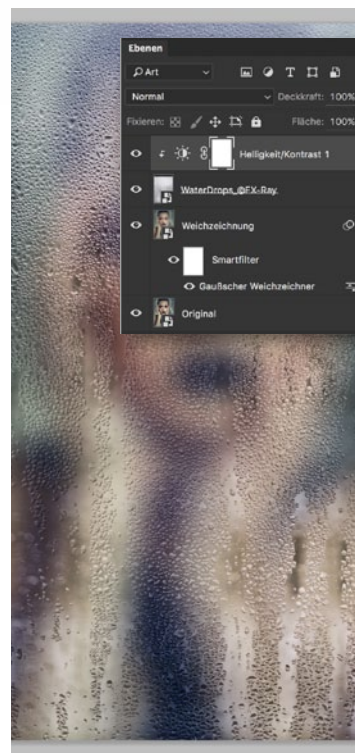
EBENE WEICHZEICHNEN

3 Duplizieren Sie das Smartobjekt über **Ebene > Ebene duplizieren**, und ersetzen Sie in dem entsprechenden Dialog **Original Kopie** durch **Weichzeichnung**, um den neuen Ebenennamen zu definieren. Wählen Sie anschließend **Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner**, und bestimmen Sie den **Radius** so, dass das Bild kaum noch erkennbar bleibt (*in diesem Beispiel: 50 px*), und bestätigen Sie mit **OK**. Da Sie den Filter auf ein Smartobjekt anwenden, erscheint im Ebenenfenster eine **Smart-Filter-Maske**, darunter der entsprechende Filter. Durch einen **Doppelklick auf den Filter** lassen sich die Werte jederzeit nachjustieren.



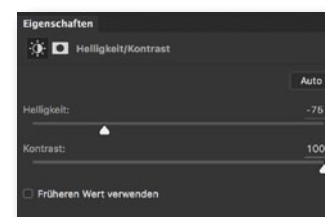
TEXTUR EINFÜGEN

4 Im nächsten Schritt fügen Sie nun die Fensterscheiben-Textur ein. Gehen Sie dazu auf **Datei > Platzieren und einbetten**, und wählen Sie dort die Datei **WaterDrops_@FX-Ray.jpg** aus, die Sie auf unserer Heft-CD finden. Bestätigen Sie mit **Platzieren**. Photoshop importiert die Textur jetzt in Ihr Dokument und **wandelt dieses automatisch in ein Smartobjekt** um. So können Sie die Datei beliebig hoch- und runterskalieren (achten Sie dabei jedoch darauf, dass Sie eine Höhe und Breite von über 100 % nicht überschreiten), verschieben, positionieren oder drehen. Damit sich die Textur auch tatsächlich wie eine Fensterscheibe verhält und den Hintergrund durchlässt, muss der **Ebenenmodus** der Textur auf **Hartes Licht** gesetzt werden. Da es sich auch bei dieser Ebene um ein Smartobjekt handelt, können Sie die Ebene im Nachhinein ebenfalls verlustfrei nach Belieben skalieren.



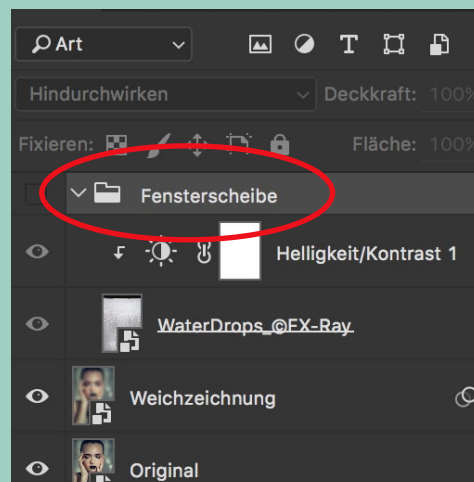
KONTRASTE ANPASSEN

5 Die Transparenz der eingefügten Textur lässt sich auch über den Kontrast des Bildes steuern. Wählen Sie dafür die soeben eingefügte Ebene aus (falls nicht bereits ausgewählt), und gehen Sie auf **Ebene > Neue Einstellungsebene > Helligkeit/Kontrast**. Setzen Sie das Häkchen bei **Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen**, und bestätigen Sie mit **OK**. So wird die Einstellungsebene zur Schnittmaske; die hier vorgenommenen Einstellungen beziehen sich somit nur auf die Textur und nicht etwa auf das Gesamtbild. Setzen Sie den **Kontrast auf 100** und die **Helligkeit auf ca. -75**.



AUFRÄUMEN

6 Wählen Sie die **Einstellungsebene Helligkeit/Kontrast** (aus Schritt 5) und die **Textur** (aus Schritt 4) aus, indem Sie diese anwählen und dabei die **Umschalt-Taste** gedrückt halten. Gehen Sie anschließend zu **Ebene > Neu > Gruppe aus Ebenen**, um die beiden Ebenen in eine neue Gruppe zu verschieben – so behalten Sie Ordnung. Nennen Sie die Gruppe **Fensterscheibe**, und blenden Sie die Gruppe für die nächsten Schritte erst einmal wieder aus, indem Sie auf das **Augensymbol** der Gruppe klicken.



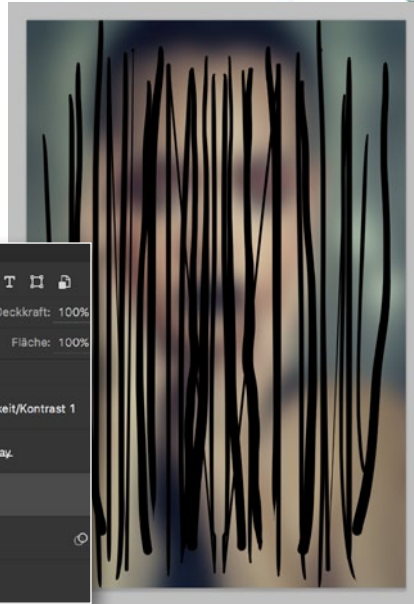
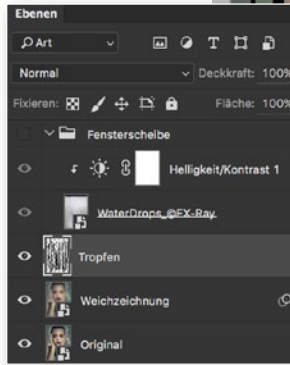
TIPP

EIGENE TEXTUR FOTOGRAFIEREN

Möchten Sie Ihre eigene Textur fotografieren und verwenden, ist alles, was Sie dazu benötigen, eine **naasse oder verregnete Fensterscheibe** und ein **Objektiv mit möglichst offener Blende**, um den Hintergrund so weit wie möglich in die Unschärfe zu ziehen. Stellen Sie die **Kamera parallel zur Scheibe** und **fokussieren Sie die Wassertropfen**. Solange der **Hintergrund neutral** ist, also keine Farbe und keine starken Luminanzdifferenzen hat, lässt sich das Bild gut als Textur verwenden.

WASSERSPUR ERSTELLEN

7 Erstellen Sie eine **neue, leere Ebene** direkt über der **Weichzeichnungs-Ebene**, und nennen Sie diese **Tropfen**. Wählen Sie einen harten, **schwarzen Pinsel mit 100 % Deckkraft**, und zeichnen Sie manuell **vertikale Linien in unterschiedlichen Stärken und Längen** über das gesamte Bild. Achten Sie dabei darauf, dass sich die Linien nicht (oder nur selten) überschneiden. Um **gerade Linien mit einem Pinsel** zu generieren, klicken Sie zunächst mit dem Pinsel auf eine Stelle. Halten Sie anschließend die **Umschalt-Taste** gedrückt, und klicken Sie auf den gewünschten Endpunkt. Photoshop verbindet beide Punkte nun durch eine gerade Linie.



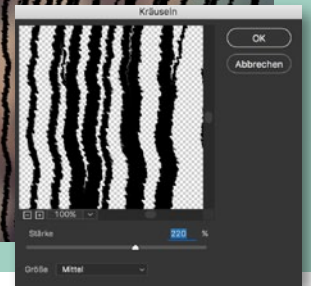
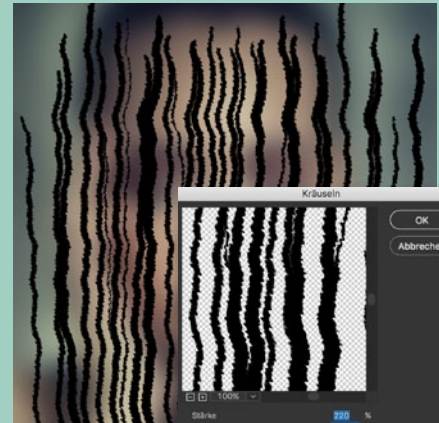
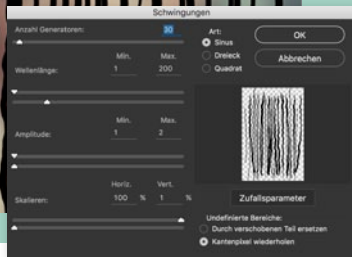
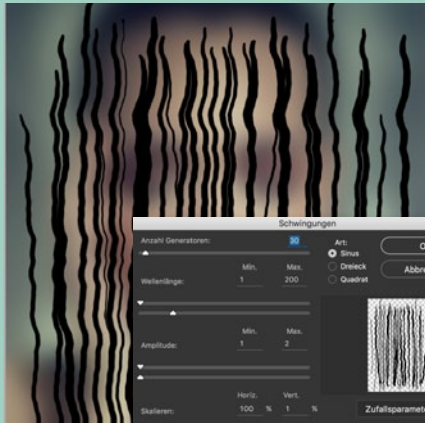
TIPP

AUF NASSER FENSTERSCHEIBE MALEN

Sie können diese Technik leicht abgewandelt auch dafür nutzen, um etwas auf eine **nasse Fensterscheibe zu schreiben oder zu malen**. Wählen Sie dafür ein beliebiges Bild, das Sie **wie in Schritt 3 weichzeichnen**, allerdings mit einem deutlich höheren Wert (z. B. 150). Nach dem Hinzufügen der Textur fügen Sie eben dieser eine **Ebenenmaske** hinzu. Auf dieser Ebenenmaske können Sie nun malen und so die Textur entnehmen. Dadurch entsteht der Eindruck, dass auf dem Fensterscheibe gemalt wurde.

FILTER ANWENDEN

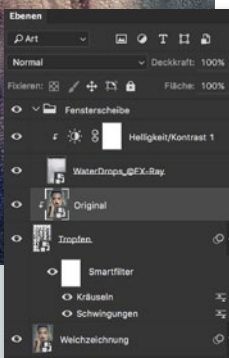
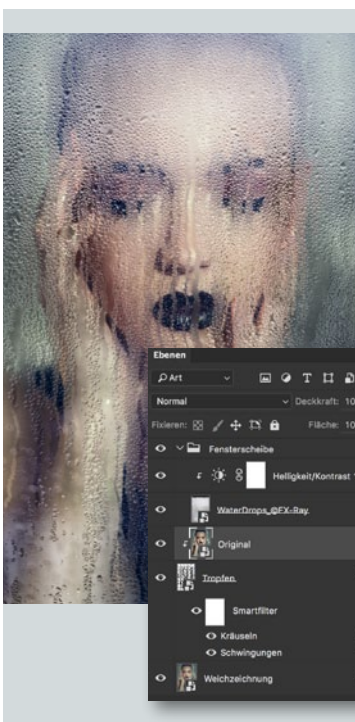
8 Um die folgenden Einstellungen variabel zu halten, konvertieren Sie die **Tropfen-Ebene**, wie in Schritt 2 beschrieben, zunächst in ein **Smartobjekt**. Gehen Sie anschließend auf **Filter > Verzerrungsfilter > Schwingungen**. Setzen Sie die Parameter im Dialogfenster wie folgt: **Art: Sinus, Anzahl der Generatoren: 30, Wellenlänge – Min.: 1, Max.: 200, Amplitude – Min.: 1, Max.: 2, Skalieren – Horiz.: 100 %, Vert.: 1 %**. Bestätigen Sie mit **OK**. Die geraden Linien haben nun eine Wasserspur-ähnliche Form bekommen. Um diese Form zu verstärken, wählen Sie **Filter > Verzerrungsfilter > Kräuseln**, und setzen Sie die **Stärke auf 220 %** bei einer **mittleren Größe**.



Fotos: Bildbearbeitung und Text: DomQuichotte

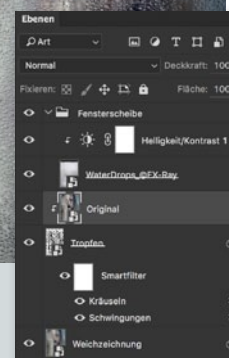
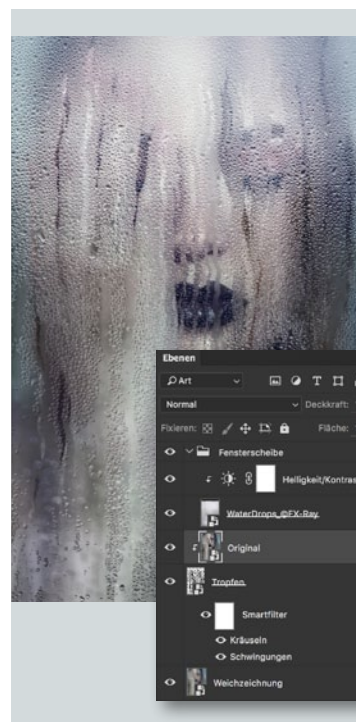
FINALE WASSERSPUR

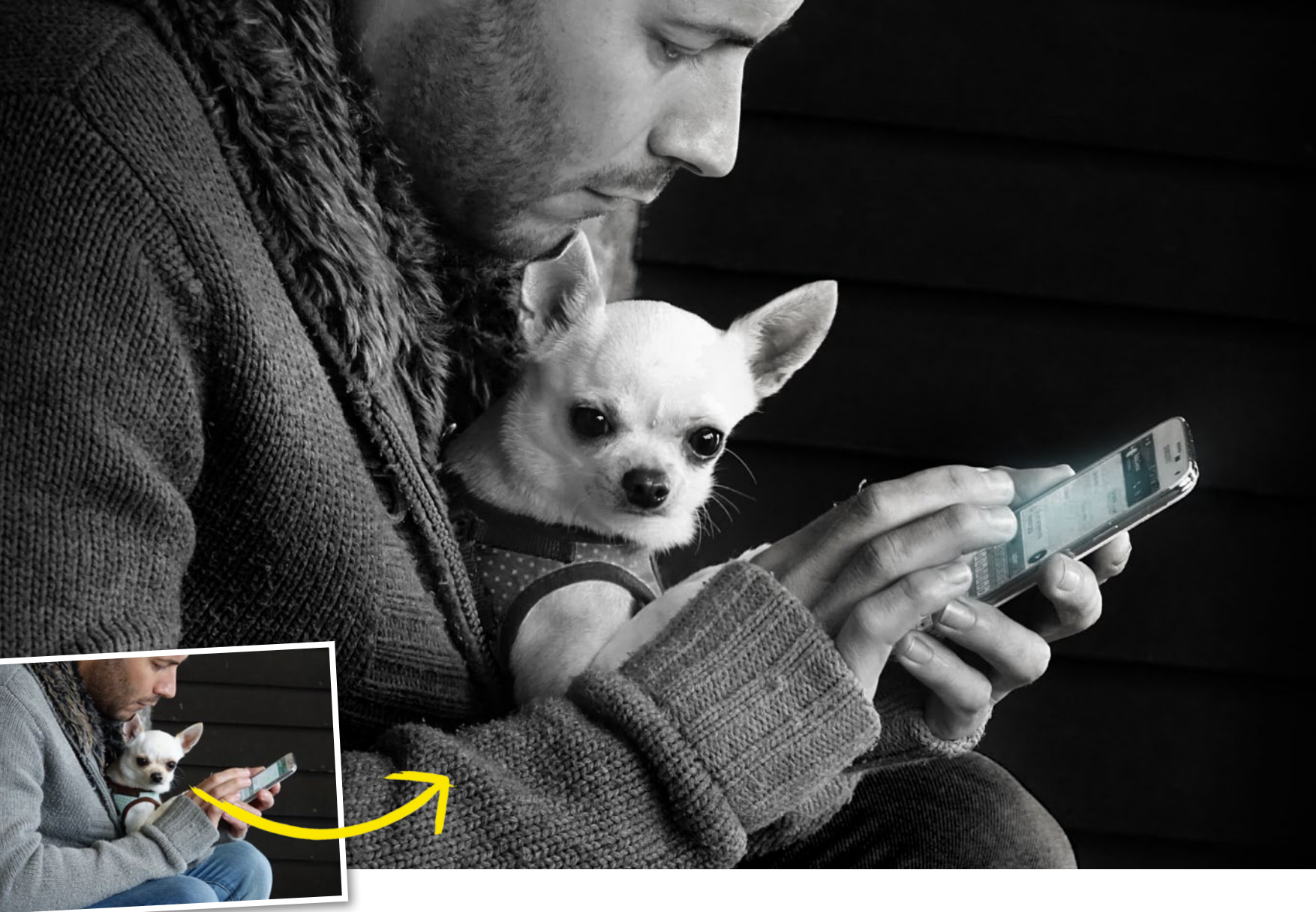
9 Damit die schwarzen Striche nun zu einer tatsächlichen Wasserspur werden, müssen Sie das unscharfe Bild an genau diesen Stellen wieder scharf werden lassen; oder anders gesprochen: die **Weichzeichnungs-Ebene** müsste an dieser Stelle durchsichtig sein. So können Sie z. B. die soeben in Schritt 8 erstellten Striche zur Ebenenmaske der **Weichzeichnungs-Ebene** konvertieren. In diesem Fall gehen wir aber einen anderen Weg: Verschieben Sie die **Original-Ebene** direkt über die **Tropfen-Ebene**. Wählen Sie anschließend **Ebene > In Schnittmaske konvertieren**. Nun wird das Originalbild nur an den Stellen sichtbar, an denen die schwarzen Striche waren. Blenden Sie im letzten Schritt die **Fensterscheibe-Gruppe** wieder ein – und schon sind Sie fertig.



VARIABEL ANWENDEN

10 Nun, da Sie die Photoshop-Datei erstellt haben, können Sie diese sehr variabel nutzen. Wählen Sie dafür eines der beiden Smartobjekte der Originaldatei aus, und gehen Sie auf **Ebene > Smartobjekte > Erneut mit Datei verknüpfen**. Achten Sie dabei darauf, dass das Bild dieselbe Größe hat. **Photoshop ersetzt anschließend beide Smartobjekte und wendet so den Effekt auf das neue Bild an**. Alternativ dazu können Sie auch den Inhalt des Smartobjektes manuell editieren. Gehen Sie dafür auf **Ebene > Smartobjekte > Inhalt bearbeiten**. Photoshop öffnet das Bild in einem neuen Dokument. Hier können Sie nun ein anderes Bild platzieren oder dieses modifizieren. Speichern Sie das Bild anschließend über **Datei > Speichern** und Photoshop aktualisiert die Änderungen. So können Sie den Effekt in kurzer Zeit auf viele Bilder anwenden. ■





Bildwirkung: Bildaussagen mehr Ausdruck verleihen

Ein Foto sagt mehr als Worte

Im Rahmen des Fotoprojekts *Freundschaft* war auch Pavel Kaplun gefordert, ein thematisch passendes Bild abzuliefern. In diesem Workshop präsentiert er Ihnen sein Ergebnis und zeigt Ihnen, wie er die Bildaussage eines Smartphone-Bildes mit einer Schwarzweiß-Konvertierung und gezielter Bildbearbeitung verstärkt hat.



PAVEL KAPLUN
Fotograf und Bildbearbeitungsprofi

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild zum Download
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Software	ab Adobe Photoshop CC
Inhalte	Makel korrigieren, Einstellungsebenen, mit Masken & Verläufen arbeiten, Füllmethoden
Zielgruppe	Fotografen & Photoshopper

SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

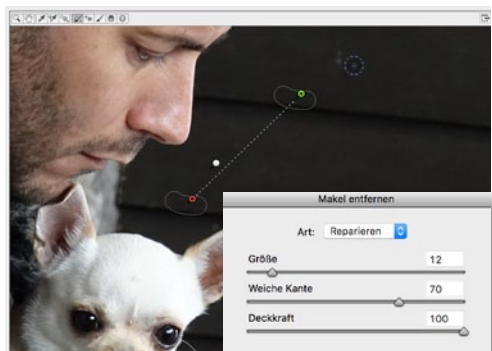
Im Rahmen des Fotoprojekts „Freundschaft“ zu dem alle Künstler der Kaplun Artists aufgerufen waren (siehe Seite 12), galt es, ein Bild zu eben diesem Thema zusammen mit einer persönlichen Geschichte zu zeigen. Auch Pavel Kaplun selbst war davon natürlich nicht ausgenommen. Nur mit einem Smartphone ausgestattet, suchte er in den Straßen Andalusiens, Spanien, nach „seinem“ Motiv – und fand es: Ein Motiv, das zeigt, wie sehr Technik die Art, Freundschaften zu knüpfen und zu pflegen, beeinflusst hat. Die Umwandlung in eine Schwarzweiß-Aufnahme, bei der unwichtige Strukturen im Dunkel des Hintergrunds verschwinden, ist hier eine ideale Bearbeitung, um den Fokus auf die Hauptakteure zu legen und die Bildaussage zu betonen. Schnell und sehr effektiv.

SCHWARZWEISS TOTAL WORKFLOW FÜR PHOTOSHOP UND LIGHTROOM

In diesem Videotraining zeigt Ihnen Pavel Kaplun wie Sie Ihre Aufnahmen mit Photoshop und Lightroom in Schwarzweiß-Bilder konvertieren. Der Fotograf und Bildbearbeitungsexperte zeigt Ihnen den optimalen Workflow für jede Aufnahmesituation – egal ob Porträts, Landschafts-, Architektur- oder Tieraufnahmen.

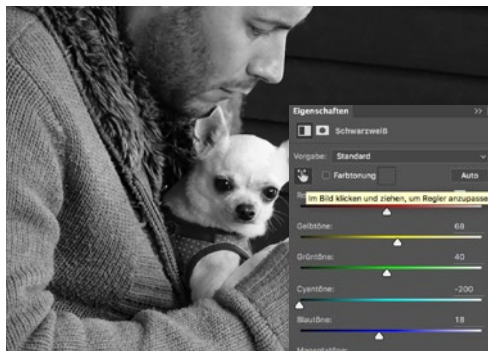


Kreativstudio Pavel Kaplun GmbH
110 Min. | 14,99 € | inkl. Bildmaterial zum Üben und PSD-Dateien zum Nachschlagen
www.kaplun.de/shop



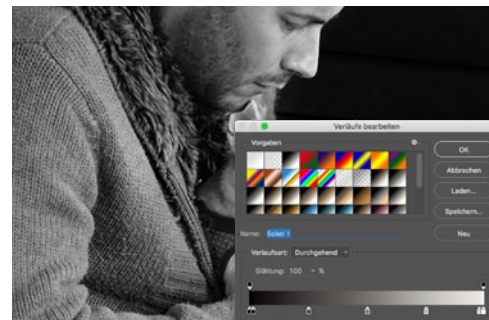
FLECKEN ENTFERNEN

1 Schwarzweiß-Fotos leben von der Reduktion aufs Wesentliche. Entfernen Sie daher zunächst in Camera Raw störende Flecken im Hintergrund mit dem **Makel-entfernen-Werkzeug**. Ziel ist es, einen möglichst einheitlichen Hintergrund zu erhalten, der später abgedunkelt werden kann, während das Hauptmotiv hell bleibt.



SCHWARZWEISS-UMWANDLUNG

2 Erzeugen Sie eine **Schwarzweiß-Einstellungsebene**, und wählen Sie im Dialogfenster der Einstellungsebene das **Pipetten-Werkzeug** an. Klicken Sie bei aktiver Pipette mit der Maus in **den Hintergrund** und **an die Bildränder**, und ziehen Sie mit **gedrückter Maustaste** nach links. Die Farbgreier werden automatisch angepasst und unwichtige Bildbereiche abgedunkelt.



HINTERGRUND ABDUNKELN

3 Für einen noch dunkleren Hintergrund erzeugen Sie eine **Einstellungsebene Verlaufsumsetzung**. Wählen Sie den Verlauf **Selen 1**, zu finden unter Fotografische Tonung, und setzen Sie die Füllmethode der Ebene auf **Weiches Licht**. Damit sich dieser Effekt nur auf den Hintergrund auswirkt, legen Sie eine **Maske** an und arbeiten die Bereiche gezielt mit schwarzer und weißer Farbe heraus.



KLEIDUNG VIGNETTIEREN

4 Die Kleidung trägt nicht zur Bildaussage bei und die Helligkeit wirkt unausgewogen. Auch hier dunkeln Sie über eine **Verlaufsumsetzungs-Einstellungsebene** ab. Als Verlauf wählen Sie **Schwarz, Weiß**, und als Ebenenfüllmethode **Multiplizieren**. Auf einer **Ebenenmaske** maskieren Sie erneut gezielt Bereiche, auf denen der Effekt sich nicht auswirken soll.



SMARTPHONE LEUCHTEN LASSEN

5 Das Smartphone betonen Sie mit farbigem Licht. Hierzu erzeugen Sie eine **neue Ebene**, **malen mit einem Pinsel eine Ellipse über das Display** (Farbe: #7ac2cb), und schwächen Sie über **Filter > Gaußscher Weichzeichner (Radius: 50)** und eine **Ebenendeckkraft** von 64 % ab. Als **Ebenenfüllmethode** wählen Sie **Negativ multiplizieren**. Über eine **Maske** stellen Sie sicher, dass nur das Display leuchtet.



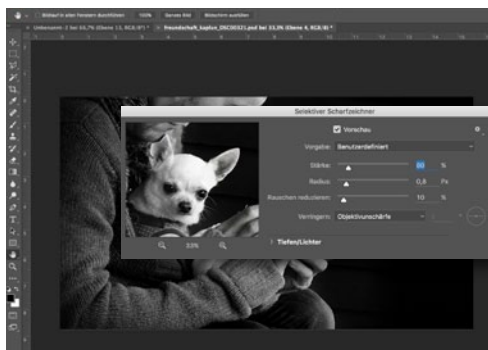
STÖRENDE ELEMENTE ENTFERNEN

6 Rechts befindet sich noch ein störender Balken. Da Sie eine Schwarzweiß-Aufnahme vor sich haben, können Sie diesen leicht entfernen. Legen Sie eine **neue Ebene** an, wählen Sie mit dem **Pipette-Werkzeug** die dunkelste Farbe aus dem Hintergrund aus und ziehen Sie mit dem **Verlaufswerkzeug** einen Verlauf (**Vordergrundfarbe-zu-transparent**) von rechts bis zum Smartphone – der Balken ist verschwunden.



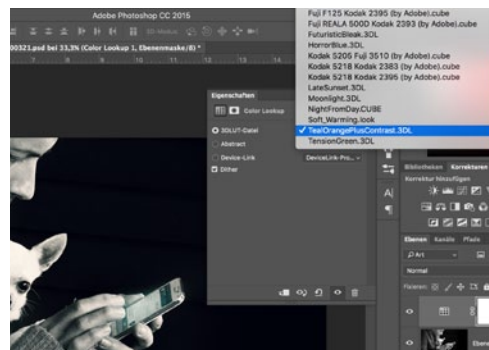
FINALE VIGNETTIERUNG

7 Für mehr Bildtiefe legen Sie noch eine leichte **Vignette auf den linken und den unteren Bildrand**. Hierzu erzeugen Sie eine **neue Ebene**, wählen das **Verlaufs-Werkzeug** und ziehen **Verläufe (Schwarz-zu-transparent)** von links und von unten ins Bild. Die Ebenenfüllmethode belassen Sie bei **Normal**. So ist unser Bild nach allen Richtungen hin „abgeschlossen“.



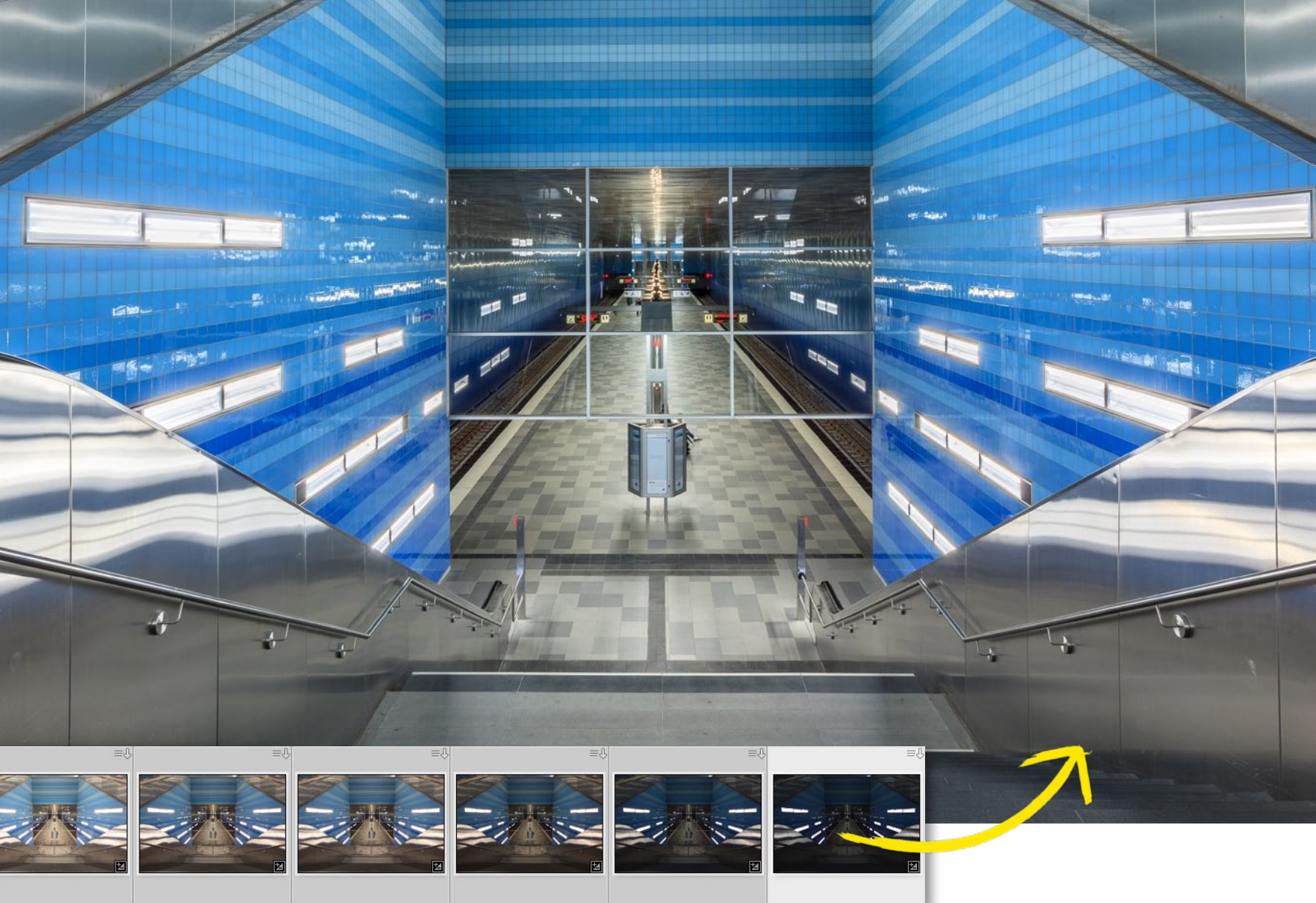
FINAL NACHSCHÄRFEN

8 Auch bei einem Smartphone-Foto können Sie nachschärfen. Sie werden sehen, es lohnt sich. Wählen Sie **Filter > Scharfzeichnungsfilter > Selektiver Scharfzeichner**, und legen Sie im gleichnamigen Dialogfenster folgende Werte fest: **Stärke = 80 %**, **Radius = 0,8 px** und **Rauschen reduzieren = 10 %**. So wirkt Ihr Foto brillanter und lebendiger.



NACH GESCHMACK: COLOR LOOKUP

9 Unser Bild ist fertig! Aber unsere Bearbeitung muss hier nicht zu Ende sein. Wer Varianten mag, kann diese schnell und einfach über eine **Color-Lookup-Einstellungsebene** erzeugen. Von **Farbveränderungen bis hin zu Vintagelooks** ist alles möglich, z. B. über **Tealorangepluscontrast**. Reduzieren Sie, falls notwendig, die Ebenendeckkraft. ■



Bildoptimierung: Belichtungsreihen für einen größeren Dynamikumfang nutzen

HDR-Bilder mit Lightroom

Mit der Funktion **Zusammenfügen von Fotos** werden innerhalb von Lightroom HDR-Bilder aus Belichtungsreihen erstellt. Der daraus entstehende größere Dynamikumfang wird als **16-Bit-DNG-Datei** gespeichert und hat damit zwar nicht die Farbtiefe für HDR-Puristen, aber ausreichend Potenzial für weitere Entwicklungsschritte.



MAIKE JARSETZ
Fotografin & Lightroom-Expertin

PROJEKT-INFOS

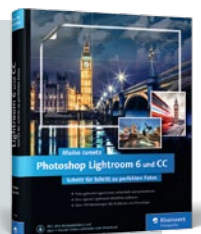
Material	Ausgangsbilder auf der Heft-CD
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Software	ab Photoshop Lightroom 6/CC
Inhalte	HDR-Bild zusammenfügen, Auto-Tonwerte überarbeiten, 16-Bit-DNG ausarbeiten
Zielgruppe	Fotografen
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER	

Egal ob spektakuläre Architekturaufnahmen oder farbtintensive Sonnenaufgänge – will man eine Szene fotografieren, die hohe Kontraste umfasst, kommt man an einer Belichtungsreihe und dem anschließenden Zusammenfügen dieser zu einem HDR-Bild nicht vorbei. Benötigt werden hierzu mindestens drei Aufnahmen eines Motivs, die möglichst deckungsgleich fotografiert wurden. Dabei wird eine Aufnahme normal, die anderen über- und unterbelichtet, meist mit einer Differenz von zwei Blendenstufen. Um diese schließlich zum HDR zusammenzufügen, das den gesamten Kontrastumfang des Motivs wiedergibt, öffnen Sie Ihre Belichtungsreihe zum Beispiel in Photoshop oder, wie Ihnen Maïke Jarsetz in diesem Workshop zeigt, in Lightroom.

PHOTOSHOP LIGHTROOM 6 & CC

Maïke Jarsetz führt Sie Schritt für Schritt durch das komplexe Programm: von Import und Bildorganisation über die ersten Entwicklungsschritte und den optimalen Entwicklungsworkflow bis hin zur Ausgabe in Druck, Web, Fotobuch und Diashow. Durch die klare Gliederung des Buchs lassen sich die gewünschten Themen direkt ansteuern und anhand von Workshops erschließen.

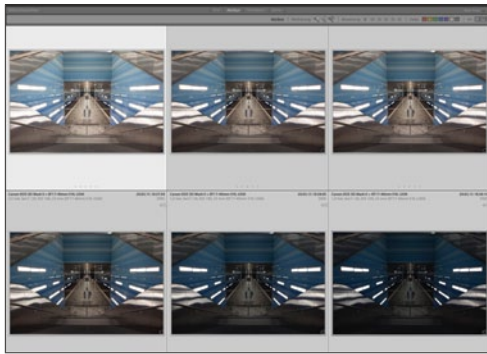
Rheinwerk Verlag | 500 Seiten | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-3494-8 | www.rheinwerk-verlag.de/3765





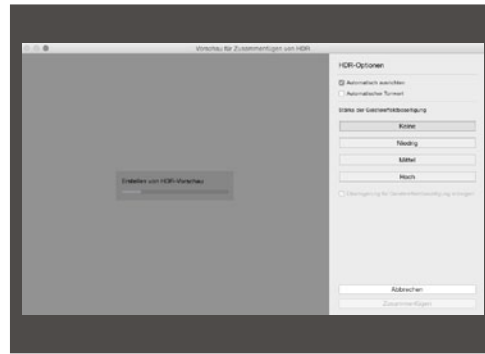
Begleitmaterial
auf der Heft-CD

HDR MIT LIGHTROOM LEICHT GEMACHT



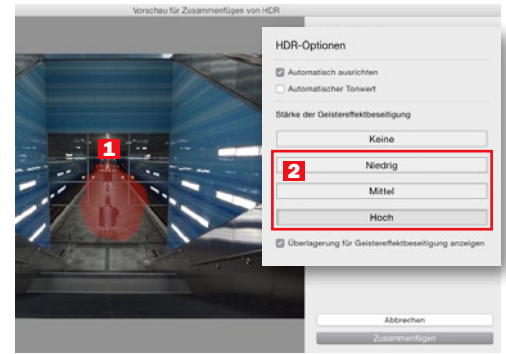
BELICHTUNGSREIHE AUSWÄHLEN

1 Grundlage für ein HDR-Bild ist eine **Belichtungsreihe**. Achten Sie bei der Aufnahme darauf, dass in der **hellsten Aufnahme die Schatten vernünftig durchgezeichnet** sind und in der **dunkelsten Aufnahme die Lichter nicht mehr ausfressen**. Zwischen den Aufnahmen können Sie 2 bis 3 Blendsprünge machen. Die Anzahl der Einzelbilder ergibt sich dann daraus.



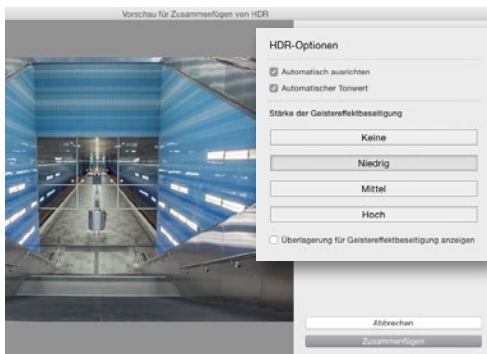
ZUM HDR ZUSAMMENFÜGEN

2 Beim Zusammenfügen des HDRs würden alle vorherigen Entwicklungsschritte ignoriert – nur die unkorrigierten Aufnahmen werden zur Berechnung herangezogen. So können Sie ohne weitere Vorarbeit in der Bibliothek starten. Wählen Sie aus dem Menü **Foto > Zusammenfügen von Fotos > HDR**. Im Vorschaufenster wird das HDR unter den Optionen rechts erstellt.



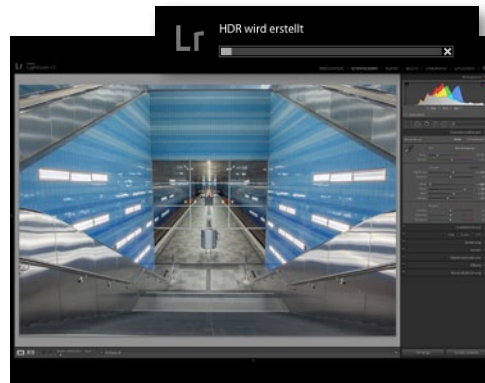
GEISTEREFFEKT

3 Ein Geistereffekt ergibt sich, wenn es in Ihren Motiven **sich bewegende Objekte** gab. Dieser lässt sich in **drei verschiedenen Stärken** beseitigen (2). Doch Vorsicht: Dies bedeutet, dass bestimmte Bildbereiche nur aus einem Einzelbild erzeugt werden und damit nicht den vollen Dynamikumfang ausnutzen. Eine **Überlagerung** markiert Ihnen diese Bereiche (1).



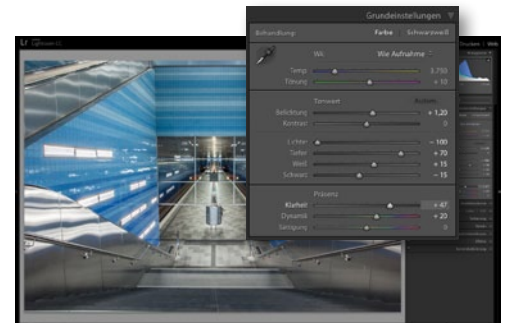
AUTOMATISCHE TONWERTE

4 Aktivieren Sie die Option **Automatischer Tonwert**. Haben Sie keine Angst vor dieser Automatik, denn Sie können später genau überprüfen, welche Korrekturen eingesetzt wurden und diese noch überarbeiten. Das Ergebnis ist zunächst sehr ausgeglichen und überbrückt den Kontrastumfang von den hellsten Lichtern bis zu den Tiefen des Bildes spielend.



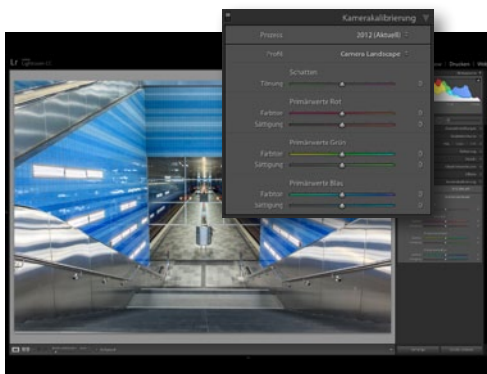
16-BIT-HDR

5 Ein Klick auf **Zusammenfügen** erstellt das HDR-Bild. Auch wenn HDR-Bilder im ursprünglichen Sinne eine 32-Bit-Farbtiefe verwenden, reicht unser resultierendes 16-Bit-DNG völlig aus, um das Beste aus den Einzelbildern in einer Aufnahme zu vereinen. Jetzt stehen Ihnen noch alle Entwicklungsmöglichkeiten offen, um das Ergebnis weiter zu optimieren.



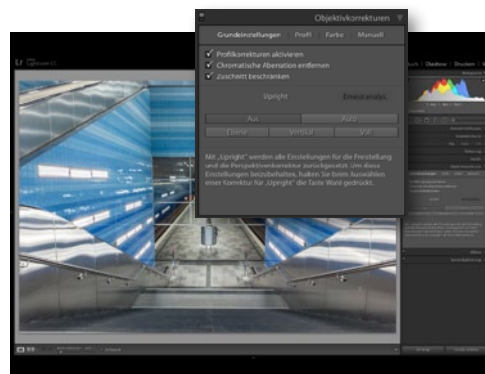
KNACKIGE DETAILS

6 Öffnen Sie die **Grundeinstellungen**. Dort erkennen Sie, wie die **automatische Tonwertkorrektur** gearbeitet hat: Die **Tiefen** wurden aufgehellt und die **Lichter** abgedunkelt und so der Gesamtcontrast weicher gemacht. Dazu wurde die Gesamtbelichtung angepasst. Die Korrektur für **Weiß- und Schwarzwert** sorgte für die notwendige Detailtiefe. Erhöhen Sie die Klarheit, um diese zu verstärken, und die **Dynamik**, um sonst sehr weiche Farben zu intensivieren.



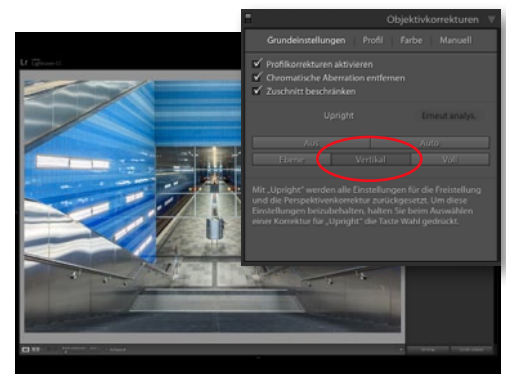
INTENSIVE GRUNDFARBEN

7 Ein HDR-Bild sollte nicht zu weich wirken. Intensive Farben können dabei helfen. Versuchen Sie es doch einmal mit einer anderen Grundentwicklung: Wechseln Sie dazu in den Bereich **Kamerakalibrierung**, und wählen Sie ein anderes **Profil**. Das **Landscape-Profil 7** sorgt beispielsweise motivunabhängig schnell und einfach für sattere Farben.



OBJEKTIVKORREKTUREN

8 Wir haben vor dem Zusammenfügen keinerlei Korrekturen vorgenommen. Deshalb stehen jetzt noch ein paar wichtige an, und dazu gehört die **Objektivkorrektur**. Aktivieren Sie in den **Grundeinstellungen** die **Profilkorrekturen zur Entzerrung** und die **Entfernung der chromatischen Aberration**, die bei Aufnahmen mit starken Lichtreflexen häufig vorkommt.



MOTIVSPEZIFISCHE BEARBEITUNG

10 Jedes HDR-Motiv ist anders – deshalb fallen für jedes nach dem Erstellen und Ausarbeiten der zusammengeführten Version andere Aufgaben an. In diesem Architekturmotiv kann die strenge Zentralperspektive noch mehr Symmetrie vertragen. Nutzen Sie die **Upright-Automatik für vertikale Linien**, um diese aufzurichten und parallel zu stellen. ■

Fotos und Text: Maïke Jarsetz



Bildlook: Gradationskurven kreativ eingesetzt

Crossentwicklung mit Lightroom

Um Ihren Bildern einen kreativen Anstrich zu geben, bedarf es manchmal nur ein paar kleiner Handgriffe. Jürgen Wolf zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Bildern in wenigen Schritten den beliebten analogen Crosslook verleihen.



JÜRGEN WOLF

Fotograf und Bildbearbeiter

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild auf der Heft-CD
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Software	ab Photoshop Lightroom 6/CC
Inhalte	Crossentwicklung per Gradationskurven, Punktkurve, Bildoptimierung
Zielgruppe	Fotografen

SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

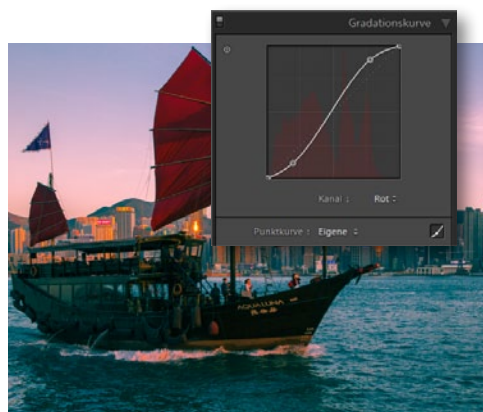
Die Crossentwicklung ist ein Stilmittel aus der analogen Fotografie, mit dem Bilder künstlich manipuliert wurden. Hierbei wurden Farbnegativfilme positiv oder Farbpositivfilme negativ entwickelt. Das Filmmaterial wurde praktisch in dem gegenteiligen Entwicklungsprozess als sonst üblich entwickelt. Als Ergebnis erhielt man kontrastreiche und knallige Farben, die häufig einen Gelb-Grün-Blau-Stich enthielten. Auch ein grobes Korn und eine leichte Unschärfe waren Markenzeichen von Crossentwicklungen.

Wie Sie diesen beliebten analogen Bildlook in Photoshop Lightroom schnell und einfach mit Hilfe der Gradationskurven simulieren und so auf Ihre digitalen Bilder anwenden, zeigt Ihnen in diesem Workshop Jürgen Wolf. Wie stark Sie die einzelnen Einstellungen verwenden, hängt wie immer vom jeweiligen Bild und Ihrem persönlichen Geschmack ab.



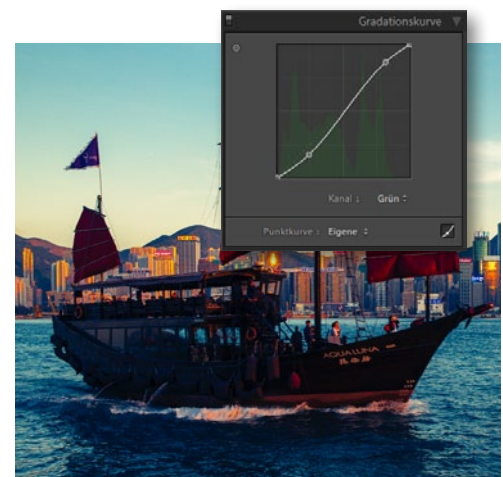
PUNKTKURVE-MODUS

Der **Standardmodus** der Gradationskurve ist auf Kontrastverbesserung getrimmt, was in der Praxis meistens auch ausreichend ist. Für spezielle Fälle steht Ihnen dann jedoch der **Punktkurve-Modus** zur Verfügung. Dieser Modus setzt eine gewisse Erfahrung im Umgang mit einer Gradationskurve voraus. Den Modus erreichen Sie, indem Sie das **kleine Symbol rechts unten** im Gradationskurven-Dialogfenster anklicken. Jetzt verschwinden die Schieberegler unterhalb der Gradationskurve, und wenn Sie mit der Maus auf die Gradationskurve gehen, erscheint kein grauer Hintergrund mit den entsprechenden Tonbereichen mehr. In diesem Modus setzen und ziehen Sie die **einzelnen Punkte auf der Gradationskurve selbst**. Der Anfangs- und Endpunkt sind dabei immer gesetzt.



ROTEN KANAL ANPASSEN

1 Im ersten Schritt müssen Sie zunächst den **Punktkurve-Modus der Gradationskurve** über die kleine Schaltfläche rechts unten aktivieren. Wählen Sie dann den **roten Kanal** aus, und fügen Sie eine starke **S-Kurve** hinzu, wie im Screenshot zu sehen.



GRÜNEN KANAL ANPASSEN

2 Wählen Sie als Nächstes den **grünen Kanal** aus, und fügen Sie erneut eine **S-Kurve** hinzu, nur sollte diese etwas leichter und nicht so stark sein.



Begleitmaterial
auf der Heft-CD

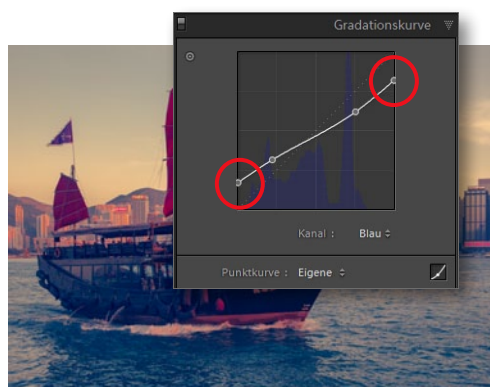


LIGHTROOM UND PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie das Power-Duo Lightroom CC und Photoshop CC bestmöglich einsetzen und welche vielfältigen Möglichkeiten das verzahnte Zusammenspiel dieser beiden Programme bietet. Denn mit Lightroom und Photoshop haben Sie die idealen Werkzeuge zur Hand, um Ihre Bilder perfekt zu organisieren, zu bearbeiten und bis ins Detail zu optimieren.

**Rheinwerk Verlag | 490 Seiten |
39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-3770-3 |
www.rheinwerk-verlag.de/3853**

NACHHER



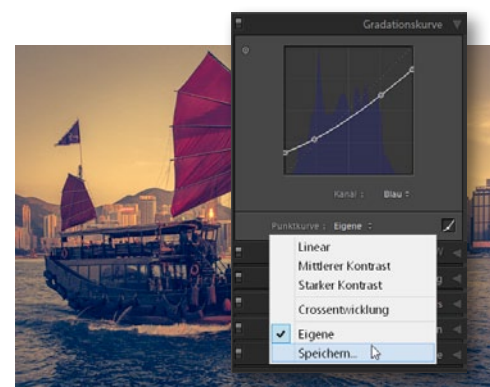
BLAUEN KANAL ANPASSEN

3 Am Ende wählen Sie den blauen Kanal aus und ziehen den **Anfangspunkt** nach oben und den **Endpunkt** nach unten, womit Sie den Tonwertumfang des blauen Kanals beschneiden. Unter Umständen könnten Sie hierzu noch eine **umgekehrte S-Kurve** zum Reduzieren des Kontrasts hinzufügen.



WEITERE ARBEITEN AM BILD

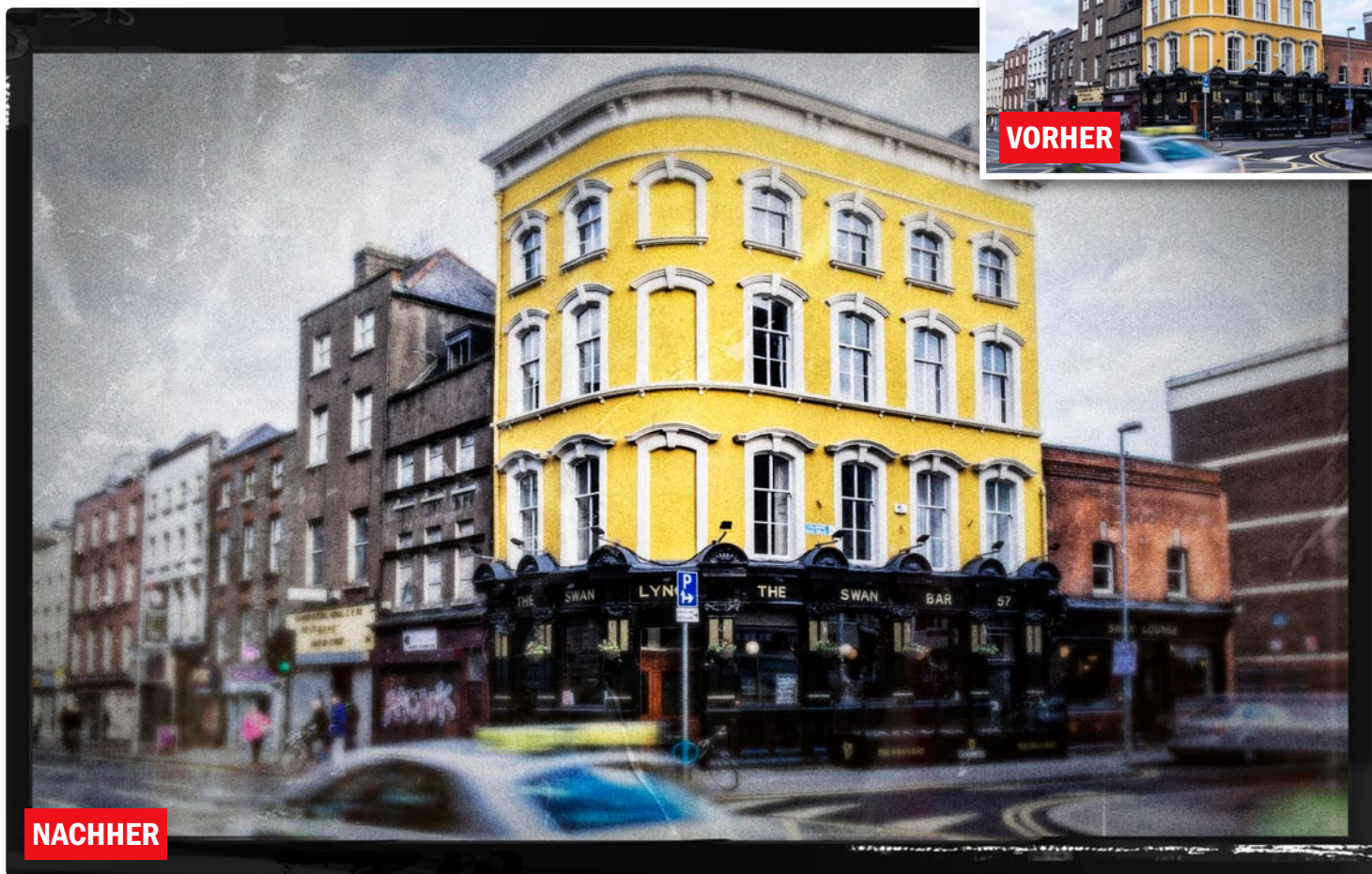
4 Das sind alle nötigen Schritte, um eine Crossentwicklung zu simulieren. Jetzt können Sie noch weitere Dinge wie **Bildrauschen** für ein **Filmkorn**, eine **Vignette** oder eine **Teiltonung** hinzufügen. Im Beispielbild wurden außerdem die Werte der Regler **Kontrast** und **Dynamik** reduziert.



PUNKTKURVE SPEICHERN

5 Wenn Sie einen bestimmten Zustand der Gradientskurve speichern und später wieder verwenden wollen, gehen Sie auf das Auswahlménü der Punktkurve und wählen dort **Speichern** aus. Benennen Sie die Vorgabe, und künftig erscheint die individuelle Punktkurve als Auswahl unter **Punktkurve**. ■

Fotos und Text: Jürgen Wolf



DXO Filmpack 5 Elite: Schnell und einfach zu analogen Bildlooks

Zauberhafte Filmeffekte

Die Dunkelkammer wird mit DxO Filmpack 5 Elite auf dem Computer einfach wiederbelebt. Experimente klappen hier allerdings ganz ohne Chemikalien, Wartezeit und Aufwand. Wir zeigen Ihnen in diesem Workshop, wie Sie mit der Software Schritt für Schritt Bilder im beliebten analogen Look erstellen.



JÖRG RIEGER
Software-Redakteur

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild zum Download
Zeitaufwand	ca. 40 Minuten
Software	DxO Filmpack 5 Elite
Inhalte	Retroeffekte anwenden, Farb- und Kontrastanpassung, Bildexport
Zielgruppe	Fans von analogen Bildlooks

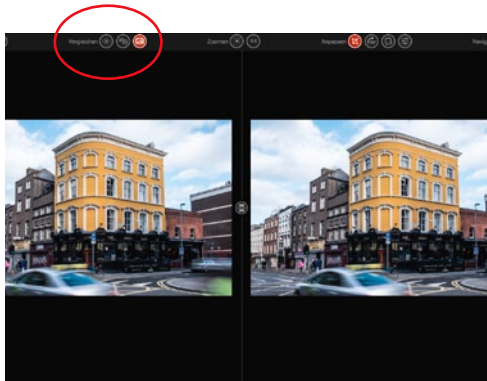
SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

Retroeffekte erfreuen sich im Zeitalter der Digitalfotografie großer Beliebtheit. Fotobegeisterte setzen hier liebgewonnene Filmlooks aus der analogen Zeit ein, um den eigenen Motiven Charakter zu verleihen. Der Charme des Unperfekten ist hier der Schlüssel zu richtig guten Bildern. Und tatsächlich ist die charakteristische Körnung eines Films mit ISO 1000 deutlich eindrucksvoller als das Farbrauschen des Sensors einer Digitalkamera. Mit der Software Filmpack 5 Elite von DxO stehen allen Retrofans rund 80 verschiedene Filmklassiker zur Verfügung.

Wenn Sie Ihr Bild in Filmpack bearbeiten möchten, müssen Sie anders arbeiten, als Sie es von der normalen Bildoptimierung gewohnt sind. Denn je nach gewählter Filmsorte ist es notwendig, selbst wenn Sie mit einem perfekt korrigierten Bild arbeiten, immer Helligkeit und Kon-

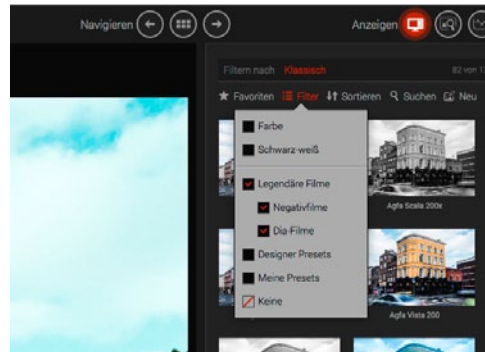
trast auf den entsprechenden Effekt anzupassen. Insbesondere bei Schwarzweiß-Filmen ist ein guter Kontrast Pflicht. Fortgeschrittene Anwender nutzen hier den Kanalmixer, um eine effektvolle Umsetzung zu gewährleisten. Damit kann die Farbwirkung ganz einfach gedreht werden.

Auch das Filmkorn muss je nach Motiv individuell eingestellt werden. Die Arbeit in der Eins-zu-eins-Ansicht ist hier Pflicht, denn in der Verkleinerung ist die Wirkung kaum abzuschätzen. Spielen Sie hier mit der Intensität und vor allem mit der Größe der Körnung. Besonders praktisch, dass Sie die Körnung frei wählen können. Unser Tipp: Je höher die ISO-Zahl des Films, desto stärker wird auch das Filmkorn. Gut versteckt ist die Funktion, um Ihre aktuelle Bearbeitung als neues Preset zu speichern. Sie erreichen diese nur über den zweiten Button von links in der Menüleiste, in den Menüs selbst ist der Befehl nicht zu finden.



ANSICHTSOPTIONEN IM GRIFF

1 Laden Sie Ihr Bild in DxO Filmpack 5 über den Startbildschirm, oder ziehen Sie es einfach in die Oberfläche. Gehen Sie direkt in den **Vergleichsmodus**, um Ihre Änderungen im Blick zu haben. Mit mehrfachem Klick auf den Button **Einzelbildvorschau** haben Sie drei verschiedene Möglichkeiten. Alternativ können Sie auch den **Vergleichen-Button** nutzen.



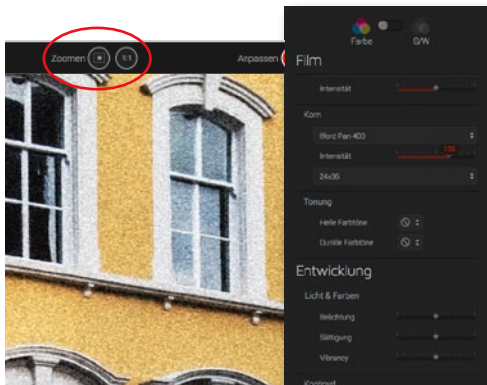
FILMEFFEKTE ERKUNDEN

2 Um sämtliche verfügbaren Filmsorten oder nur bestimmte Typen anzeigen zu lassen, gehen Sie in der rechten Palette auf die Option **Filter**. Mit **Keine** werden sämtliche verfügbaren Filmtypen angezeigt, ansonsten definieren Sie per Klick, was Sie in den Vorschaubildern gerne sehen möchten. Mit **Neu** können Sie Ihren ganz eigenen Filmeffekt erstellen.



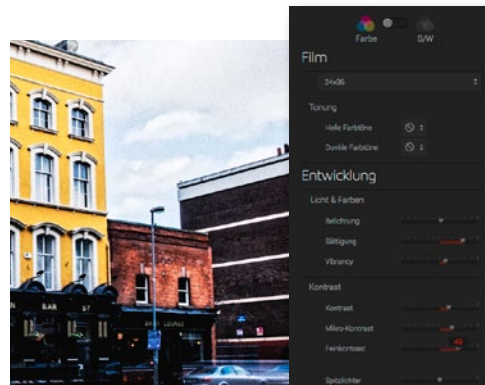
FILMSORTE WÄHLEN

3 Um Ihren Wunschfilm im Hauptbildschirm zu sehen, wählen Sie ihn mit einem Mausklick in der Palette aus. Ein Klick auf das jeweilige **i-Symbol** bringt Ihnen Hintergrundinformationen zum gewählten Film. Wir wählen hier den **X-Pro Slide 200**. Sie können jederzeit auf einen anderen Film wechseln, DxO nimmt als Basis immer das Originalbild.



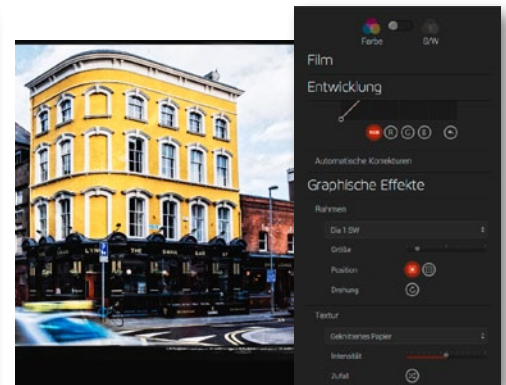
FILMKORN

4 Per Doppelklick gelangen Sie in die erweiterte Anpassung. Das **Filmkorn** macht viel vom Charme eines analogen Bildes aus. Hier passen Sie es nach Wunsch an und können auch direkt das Filmkorn eines völlig anderen Filmes wählen. Ganz wichtig: Wählen Sie für **Zoom 1:1**, um die Wirkung dieses Effektes optimal einschätzen zu können.



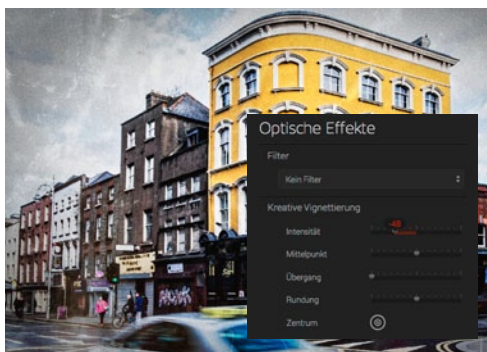
FARBE UND KONTRAST

5 Im Bereich **Entwicklung** nutzen Sie **Licht & Farben** für Belichtung und Sättigung. Der **Kontrast** ermöglicht Ihnen fast schon RAW-Funktionalität in der Bildanpassung – verstärken Sie z. B. den **Mikrokontrast**, um Details herauszuarbeiten, und justieren Sie mit **Spitzlichter**, **Mitteltöne** und **Schatten** gegebenenfalls durch den Filmeffekt „versumpfte“ Farbbereiche.



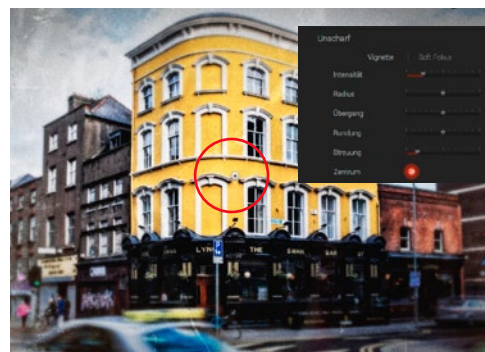
RAHMEN UND LICHEINFALL

6 Vervollständigen Sie Ihr Werk in **Graphische Effekte** mit einem passendem **Rahmen**, passen dem **Untergrund (Textur)** und **Lichteinfall**. Alle Effekte sind individuell auf Ihr Motiv einstellbar. Nutzen Sie bei der Textur und dem Lichteinfall einfach die **Zufallsfunktion** für direkt erzeugte Effekte. Klicken Sie so lange auf den Button, bis die Optik passt.



VIGNETTIERUNG EXTREM

7 Was man durch die Wahl eines hochwertigen Objektivs in der normalen Fotografie eigentlich verhindert, fügen Sie bei DxO in **Optische Effekte** absichtlich hinzu: Die **kreative Vignettierung** verleiht dem Motiv einen perfekten Retrolook. Ob diese hell oder dunkel wird, regeln Sie über den **Intensität-Schieberegler**. Wir wählen hier **als Wert -48**.



PARTIELLE UNSCHÄRFE

8 Auch die **Unschärf** sorgt für Retrostimmung. Der **Soft-Fokus** lässt das gesamte Bild verschwimmen, während bei der **Vignette** nur die Außenbereiche des Bildes in die Unschärfe abdriften. Mit dem Button **Zentrum** positionieren Sie sie ganz exakt. Aufgepasst: Der Punkt zum Verschieben ist sehr unauffällig und wird gerne übersehen.

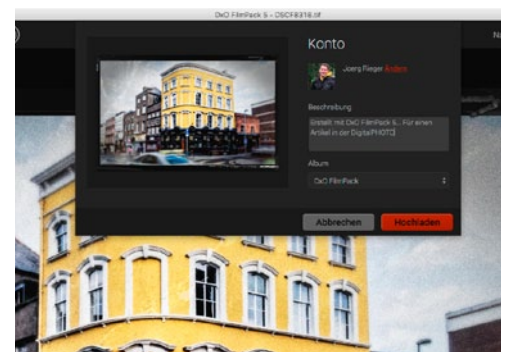


BILD SPEICHERN UND EXPORT

9 Sie können Ihr Bild leider **nicht als Projekt**, sondern nur als **normale JPEG- oder TIF-Datei speichern**. Nutzen Sie daher unbedingt den **Speichern unter ...-Befehl**, um das Original nicht zu überschreiben. Ebenfalls über das Dateimenü ist auch ein **direkter Export zu Facebook**, mit Kommentar und Album nach Wunsch, ganz einfach machbar. ■



Kreativ: Geniale Porträteffekte

Surreale Fotolooks

Erschaffen Sie ein surreales Porträt, und lernen Sie, wie Sie mit Photoshop unterschiedliche Bilder gekonnt miteinander verblenden.



JAMES PATERSON
Autor und Photoshop-Profi

Fantastische Szenerien und surreale Bilderwelten sind mit Photoshop im Handumdrehen umsetzbar – beherrschen Sie einige essenzielle Funktionen sind Ihrer Fantasie somit keinerlei Grenzen gesetzt. In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie ein ausgefallenes Porträt erstellen, in dem Sie ein Gesicht mit hölzernen Bauklötzchen kombinieren. Auf den ersten Blick mag dies vielleicht kompliziert erscheinen, jedoch ist die Bearbeitung mit Hilfe der richtigen Werkzeuge und Funktionen einfacher, als Sie vielleicht erwarten.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier in der richtigen Kombination aus verschiedenen *Füllmethoden* und Photoshops *Mischoptionen*, die Sie im Dialog der *Ebenenstile* finden. In unserem Bildbeispiel kommt die Füllmethode *Multiplizieren* verstärkt zum Einsatz. Diese hat jedoch die Eigenschaft, die Ebenen abzu-dunkeln. Im Falle der hier verwendeten Bauklötzchen bedeutet dies, dass alle Risse und Schatten des Holzes mit in das Porträt übernommen werden. Das hat leider den Nachteil, dass das Porträt insgesamt an Helligkeit verlieren wird. Um dem entgegenzuwirken bedienen wir uns den *Mischoptionen*. Mit diesen ist es möglich, ausgewählte Pixel an der Oberfläche der Bauklötze partiell zu entfernen und so ein sauberes und helleres Bilder-gewinn zu erlangen.

Noch ein Tipp für alle Fotogafan: Alle bei diesem Workshop verwendeten Bilder wurden bei einfachem Tageslicht – Licht kommt von links – aufgenommen. Wenn Sie also Ihr eigenes Porträt für die Bearbeitung nutzen wollen, achten Sie darauf, dieselbe Lichtsituation zu schaffen, indem Sie Ihr Motiv vor einer homogenen Wand mit einem Fenster zur Linken der Kamera positionieren. So können Sie die Holzklotz-Bilder von der Heft-CD auch für Ihre eigenen Porträts verwenden. Viel Spaß beim Bearbeiten!

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-CD
Zeitaufwand	ca. 1 Stunde
Software	Photoshop CS6
Inhalte	Ebenen miteinander verblenden: Füllmethoden, Ebenenmasken, Schnittmasken
Zielgruppe	Fans von surrealen Kunstwerken

SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER



Begleitmaterial
auf der Heft-CD

SURREALE PORTRÄTS LEICHT GEMACHT



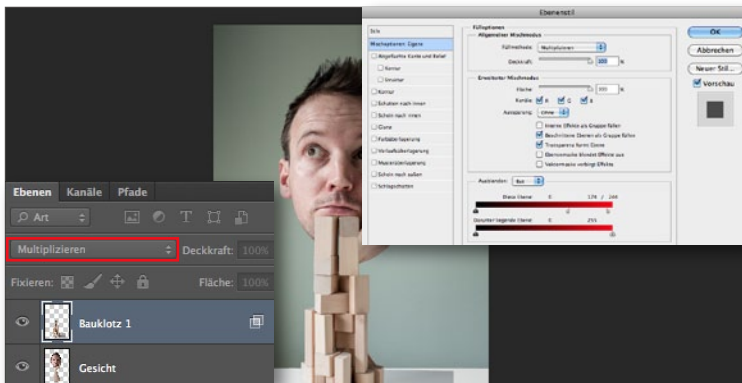
GESICHT FREISTELLEN

1 Öffnen Sie das **Ausgangsbild** und den **Hintergrund** in Photoshop. In der Datei Ausgangsbild **markieren** Sie mit dem **Schnellauswahl-Werkzeug** Gesicht, Haare und Arm. Um die Auswahl zu optimieren, öffnen Sie **Kante verbessern** mit **Radius 4**, und **fahren** Sie über die Haare, um diese vollständig auszuwählen. Setzen Sie die **Ausgabe** auf **Neue Ebene**, und **bestätigen** Sie mit **OK**. Wählen Sie das **Verschieben-Werkzeug**, und ziehen Sie die Ebene in die **Hintergrund-Datei**.



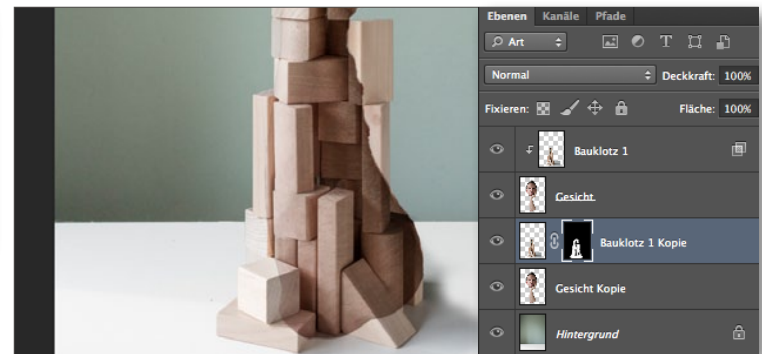
BAUKLÖTZE EINFÜGEN

2 Gehen Sie zu **Bearbeiten > Formgitter**. Setzen Sie jeweils einen Ankerpunkt auf den Arm, die Brust und das Gesicht, und verziehen Sie das Gitter im Bereich des Arms in eine aufrechte Position. Öffnen Sie anschließend das Bild **Holzklötze-1**, und **ziehen** Sie es mit dem **Verschieben-Werkzeug** in Ihre Datei. Positionieren Sie die Bauklötze vor dem Arm und passen Sie sie mit **Transformieren** (**Strg+T**) in Größe und Höhe an. Ebenso können Sie das Gesicht noch anpassen.



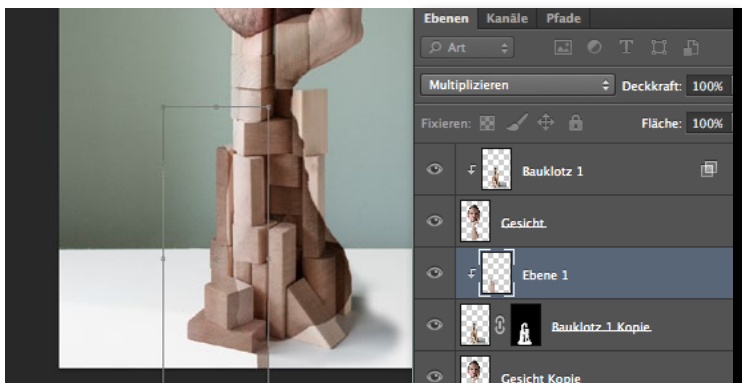
EBENEN VERBLENDEN

3 Ändern Sie die **Füllmethode** der **Bauklotz-Ebene** in **Multiplizieren**. Per Doppelklick auf die Ebene gelangen Sie zu den **Ebenenstilen**. Ziehen Sie in den **Mischoptionen** im Bereich **Ausblenden** den oberen Schieberegler mit **gedrückter Alt-Taste** nach links, um die **Lichter** zu **überblenden**. Wählen Sie im Anschluss aus dem Drop-down-Menü **Rot**, und machen Sie das Gleiche erneut. Rechtsklicken Sie nun die Bauklotz-Ebene, und wählen Sie **Schnittmaske erstellen**.



BAUKLÖTZE HINZUFÜGEN

4 **Duplizieren** Sie die Ebenen **Gesicht** und **Bauklotz 1**, und platzieren Sie die Kopien **unter** den Original-Ebenen. Klicken Sie bei gedrückter **Alt-Taste** zwischen die Ebenen-Kopien, um die Schnittmaske aufzuheben, und wählen Sie per Rechtsklick **Ebenenstil löschen**. Wählen Sie die Ebene **Bauklotz 1-Kopie** an, halten Sie die **Alt-Taste gedrückt**, und fügen Sie eine **Ebenenmaske** hinzu, die so vollständig schwarz gefüllt ist. Legen Sie nun mit einem **weißen Pinsel**, einige Bauklötze im unteren und seitlichen Bereich wieder frei.



BAUKLÖTZE MIT HAUT FÜLLEN

5 Wählen Sie die Gesicht-Ebene an, nehmen Sie das **Lasso-Werkzeug zur Hand**, und **wählen Sie einen** Teil des Arms aus. Drücken Sie **Strg+J**, um die Auswahl auf eine neue Ebene zu kopieren, und ziehen Sie sie über die Bauklotz-Ebene mit der schwarzen Maske. **Erstellen** Sie eine **Schnittmaske**, drücken Sie **Strg+T**, transformieren und **verschieben** Sie die Ebene, bis die Blöcke mit Haut gefüllt sind, und stellen Sie **Füllmethode** auf **Multiplizieren**, und **reduzieren Sie die Deckkraft** etwas.



OPTIMIEREN UND FERTIGSTELLEN

6 Bearbeiten Sie die anderen Bereiche des Porträts auf die gleiche Weise. Fügen Sie neue Bauklotz-Bilder für das Gesicht hinzu, und arbeiten Sie mit **Ebenenmasken** und **Schnittmasken**, um saubere Kanten zu erzeugen und bestimmte Bereiche zu verbergen. Erstellen Sie zu guter Letzt eine neue Ebene, und bessern Sie grobe und unschöne Stellen mit dem **Kopierstempel** aus. ■



Fotomontage: So simulieren Sie Transparenz

Miniaturwelt hinter Glas

Hauchen Sie einer alltäglichen Glühbirne mit Hilfe von Photoshop Leben ein: In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie in nur wenigen Schritten Bildbearbeitung einen märchenhaften Glühbirnenmoment erschaffen.



JAMES PATERSON
Autor und Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-CD
Zeitaufwand	ca. 20 Minuten
Software	Photoshop CS6
Inhalte	Ebenen verblenden, Ebenenfüllmethoden, Ebenenmasken, Rauschfilter
Zielgruppe	Fotografen und Bildbearbeiter
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER	

Es kann spannend sein, zwei Fotos, die auf den ersten Blick nichts miteinander gemein haben, in einer ungewöhnlichen Fotomontage miteinander zu verbinden und so ein neues Bild entstehen zu lassen. Dieses Vorhaben erfordert jedoch das Beherrschen einiger wesentlicher Werkzeuge und Funktionen in Photoshop: den Umgang mit unterschiedlichen Ebenen, Ebenenmasken sowie Ebenenfüllmethoden.

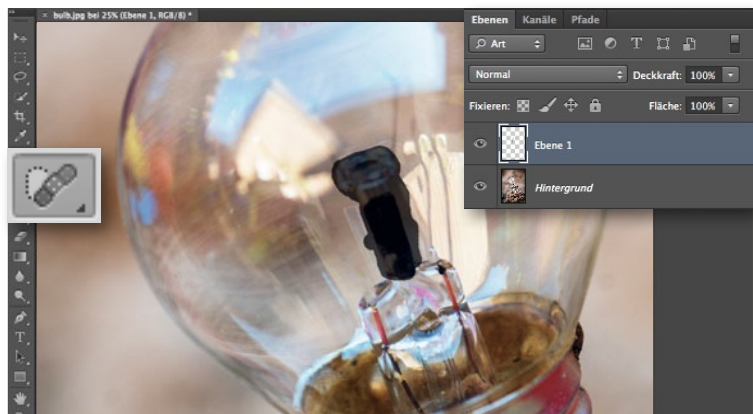
Ziel dieses Workshops soll sein, eine handelsübliche Glühbirne so mit einem verschneiten Baum zu kombinieren, dass die beiden Elemente nahtlos ineinander übergehen und die Illusion einer kleinen Welt innerhalb der Glühbirne geschaffen wird. Beginnen werden wir damit, die beiden Bilder mit Hilfe der Ebenenfüllmethode *Multiplizieren* miteinander zu verrechnen. Diese Funktion besitzt die praktische

Eigenschaft automatisch mit nur einem Klick alle helleren Stellen im Bild effektiv zu eliminieren. Anschließend werden Sie lernen, wie Sie mit dem Einsatz von *Ebenenmasken* den etwas ergrauten Schnee wieder zum Leuchten bringen. Um die Illusion des verschneiten Baums in der Glühbirne schließlich perfekt zu machen, muss die Reflexion auf der Glühbirnenoberfläche wieder vor die Ebene mit dem Baum gebracht werden. Dafür werden wir ein elegantes Tastenkürzel nutzen, mit dessen Hilfe die hellsten Stellen im Bild automatisch ausgewählt und als neue Ebene ganz einfach über den Baum gelegt werden können. Zu guter Letzt verleihen wir dem Bild noch mehr Lebendigkeit, indem wir mit Hilfe des *Rauschfilters* einen kleinen Schneesturm durch die Glühbirne wehen lassen. Probieren Sie es mit unseren Beispielbildern oder Ihren eigenen Bildern aus.



Begleitmaterial
auf der Heft-CD

MINIATURWELTEN LEICHT GEMACHT



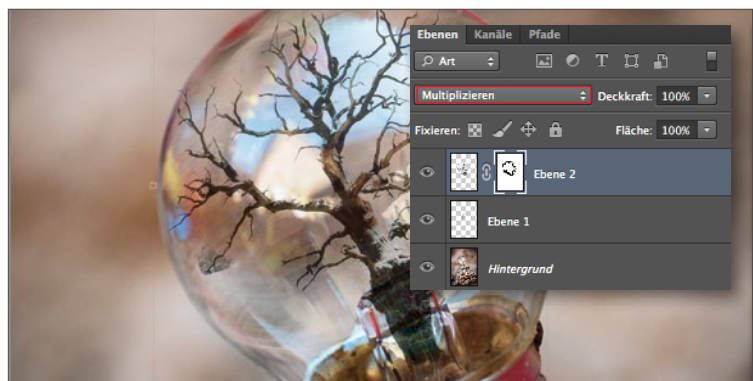
STÖRENDE ELEMENTE ENTFERNEN

1 Öffnen Sie das Bild *Glühbirne.jpg*, und **erstellen** Sie eine **neue Ebene**. Wählen Sie den **Bereichsreparaturpinsel** aus der Werkzeug-Palette aus, markieren Sie oben im Menü **Alle Ebenen aufnehmen** an, und **malen** Sie über die Stäbchen innerhalb der Glühbirne, um diese zu entfernen. Öffnen Sie als nächstes Bild *Baum.jpg*, und wählen Sie das **Lasso-Werkzeug** in der Werkzeug-Palette aus.



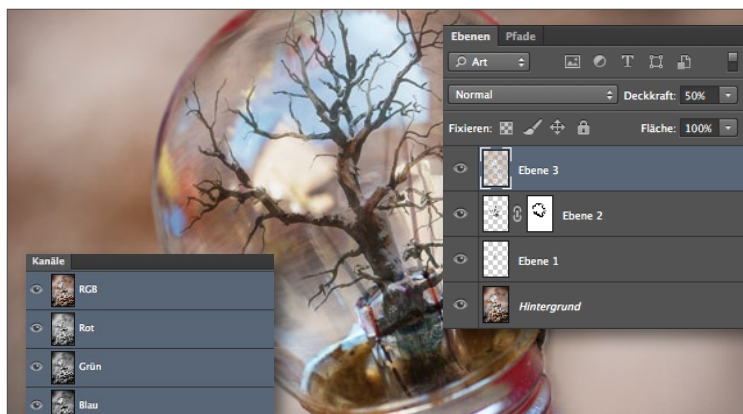
BAUM EINFÜGEN

2 Wählen Sie den Baum grob aus, und aktivieren Sie das **Verschieben-Werkzeug**. Setzen Sie in der Optionsleiste bei **Transformationsstrg** und bei **Automatisch Auswählen** ein Häkchen, und wählen Sie im Drop-down **Ebene** aus. Ziehen Sie die Auswahl des Baums mit dem **Verschieben-Werkzeug** in das Fenster des anderen Bildes und positionieren Sie den Baum so, dass er in die Glühbirne passt.



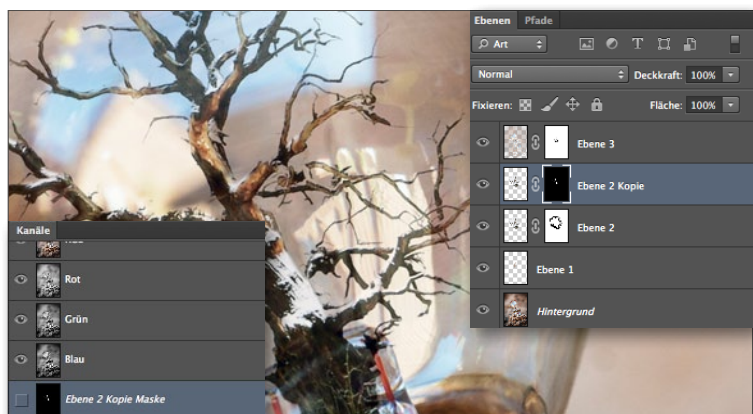
EBENEN VERBLENDEN

3 Setzen Sie die **Füllmethode** der **Baum-Ebene** anschließend auf **Multiplizieren**, klicken Sie auf **Ebenenmaske hinzufügen**, greifen Sie zum **Pinsel-Werkzeug**, und wählen Sie die Farbe **Schwarz**. Malen Sie mit dem Pinsel innerhalb der Maske über die Bereiche, die Sie verschwinden lassen wollen, korrigieren Sie die harten Ränder, und erzeugen Sie einen **weichen Übergang von Baumstamm zu Glühbirne**, indem Sie mit **Härte** und **Deckkraft** der Pinselspitze spielen.



REFLEXIONEN ÜBER DEN BAUM LAGERN

4 Blenden Sie die Ebene mit dem Baum aus, und markieren Sie die unterste Ebene. Gehen Sie zu **Fenster > Kanäle**, und **Strg**-klicken Sie den **RGB-Kanal**, um die hellsten Stellen des Bildes als Auswahl zu laden. Drücken Sie **Strg+J**, um die Auswahl auf eine **neue Ebene** zu kopieren. Ziehen Sie die neue Ebene nun an die oberste Stelle der Ebenen-Palette, und stellen Sie die **Ebenen-Deckkraft** auf **50 %**.



SCHNEE WIEDER AUFHELLEN

5 Fügen Sie eine **Maske** hinzu, und malen Sie auf dieser mit einem **schwarzen Pinsel**, um die störenden Reflexionen zu verbergen. Markieren Sie die Baum-Ebene, drücken Sie **Strg+J**, ändern Sie die **Füllmethode** zu **Normal**, klicken Sie die Ebenenmaske an, gehen Sie zu **Bearbeiten > Fläche füllen**, und wählen Sie **Schwarz**. Zoomen Sie ins Bild, und malen Sie mit einem **weißen Pinsel** über den Schnee.



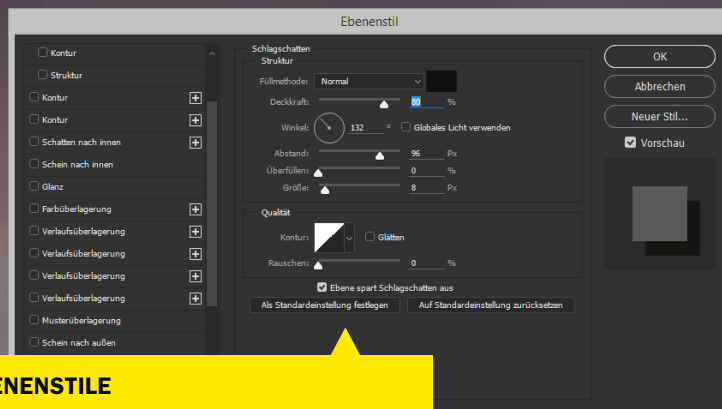
LASSEN SIE ES SCHNEIEN

6 Erzeugen Sie eine **neue Ebene**, und erstellen Sie eine rechteckige Auswahl. Füllen Sie diese mit **Schwarz**, und gehen Sie zu **Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen** (**Betrag = 400**, **Gaußsche Normalverteilung** und **Monochrom aktiv**). Drücken Sie **Strg+L**, und ziehen Sie im Dialogfenster die Schwarzwerte nach rechts. Stellen Sie **Negativ multiplizieren** ein, platzieren Sie die Ebene über der Glühbirne, korrigieren Sie die Ränder per **Maske** und entsprechendem **Pinsel**. ■

Fotos und Texte: James Paterson; Übersetzung: Jill Ehrat

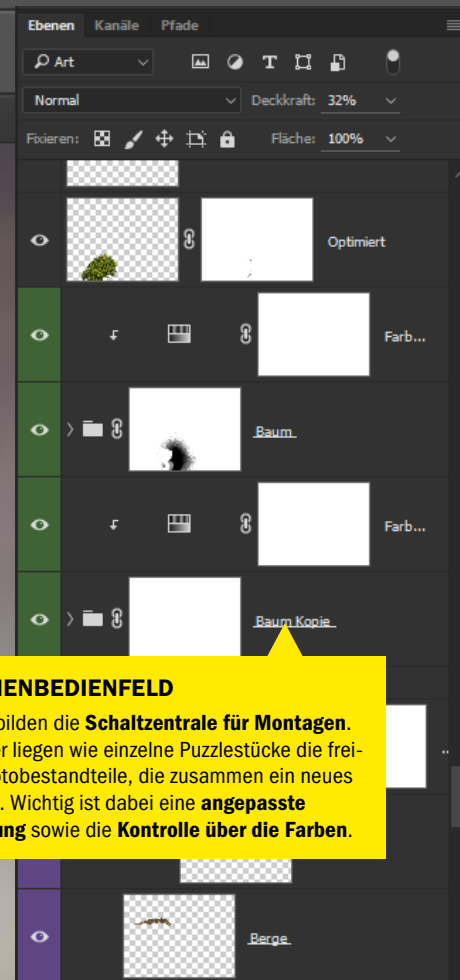


**EINSTEIGER
SPEZIAL**



EBENENSTILE

Photoshops Ebenenstile helfen beim **Schattenwurf**, können aber auch **Konturen ziehen**, **Farben**, **Verläufe** oder **Muster überlagern** und über **abgeflachte Kante und Relief** einen 3D-Effekt erzeugen.



DAS EBENENBEDIENFELD

Die Ebenen bilden die **Schaltzentrale für Montagen**. Übereinander liegen wie einzelne Puzzlestücke die freigestellten Fotobestandteile, die zusammen ein neues Bild ergeben. Wichtig ist dabei eine **angepasste Lichtstimmung** sowie die **Kontrolle über die Farben**.

Grundlagen: So meistern Sie Photoshop

ERSTE SCHRITTE IN PHOTOSHOP

Komplexe Montagen setzen zahlreiche Photoshop-Grundkenntnisse voraus: Das Ebenenprinzip muss mit all seinen Möglichkeiten verstanden sein, auch das professionelle Freistellen sollte Ihnen keine Probleme machen, genauso wenig wie die Kontrolle über Farben, Licht und den abschließenden Bildstil. Dirk Metzmacher begleitet Sie Schritt für Schritt und stellt die wichtigsten Techniken vor.

CHECKLISTE



**Photoshop-Grundlagen
in der Übersicht:**

- ✓ Maskierungen und Pfade anlegen und optimieren
- ✓ Ebenenprinzip verstehen und Optionen nutzen
- ✓ Farben kontrollieren und gezielt anpassen
- ✓ Licht- und Schattenspiel beeinflussen
- ✓ Bildlook mit Hilfe von Einstellungsebenen erzeugen



Fotos: Fotolia.com; Text und Bildbearbeitung: Dirk Metzmacher

So machen es die Profis: Techniken in Variationen

Professionell freistellen

Photoshop bietet Ihnen zahlreiche Techniken zum Freistellen an: von der Auswahl über Pfade bis hin zu Masken und Kanälen. Dabei lässt Photoshop jederzeit Kombinationen der einzelnen Techniken zu – für noch schönere Ergebnisse.

Lasso-Werkzeug

■ Polygon-Lasso-Werkzeug

Magnetisches-Lasso-Werkzeug

■ Schnellauswahlwerkzeug **W**

Zauberstab-Werkzeug **W**

■ Zeichenstift-Werkzeug **P**

Freiform-Zeichenstift-Werkzeug **P**

Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug

Ankerpunkt-löschen-Werkzeug

Punkt-umwandeln-Werkzeug

Am Anfang steht die Inspiration. Die Idee, die alle weiteren Schritte leitet. Das können etwa die Werke alter Meister sein, Werbekampagnen, Kinofilme oder Portfolios anderer Photoshop-Künstler. Um Ihnen eine Vielfalt an Funktionen vorzustellen, haben wir uns für das etwas andere Baumhaus entschieden. Dabei sind so einige Freistellungs-Techniken gefragt, aber auch *Ebenenstile*, *Einstellungsebenen* und die Kontrolle über die Farben.

Eine Skizze hilft, die Idee aus dem Kopf herauszubekommen und schnell zu visualisieren. So können Sie grob einschätzen, wie groß die einzelnen Bildabschnitte sind und wie viele Elemente benötigt werden. Auch das harmonische Verhältnis im Aufbau wird so ersichtlich. Für die Komponenten sammeln Sie das Bildmaterial. Hier etwa zahlreiche Gebäude, Bäume, Adler und eine Berglandschaft.

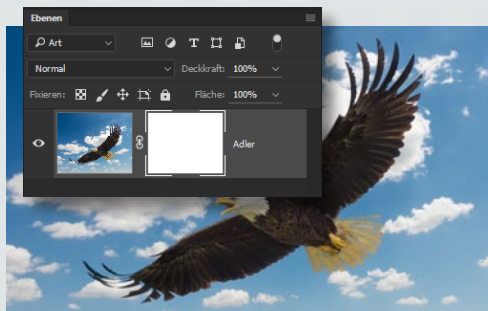
Die wohl einfachste Technik zum Freistellen gelingt über das *Schnellauswahl-Werkzeug*. Dieses erkennt Farbbereiche und wählt immer bis zur nächsten, deutlichen Kante aus. Die Größe der Werkzeugschärfe bestimmt dabei die Stärke der Umsetzung. Feiner arbeiten Sie also mit einer kleinen Spitze, die Sie in der Optionsleiste einstellen.

Oft ist es nötig, die bestehende Auswahl noch zu optimieren. So können Sie etwa mit dem *Lasso-Werkzeug* arbeiten, wobei die *Umschalt-Taste* Bereiche zur Auswahl addiert, die *Alt-Taste* von der Auswahl subtrahiert.

Ist die Auswahl perfekt, so reicht das Tastenkürzel *Strg+J* aus, um den Inhalt der Auswahl auf eine neue Ebene zu bringen. Sie können aber auch im Ebenenbedienfeld die Schaltfläche *Ebenenmaske hinzufügen* betätigen.

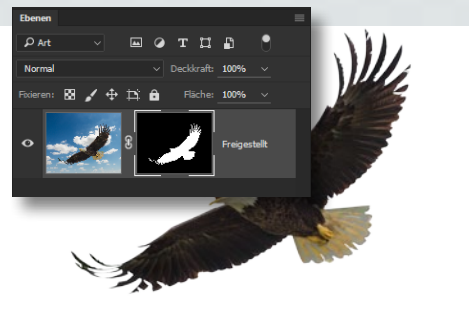
Maskierungen

Masken sind altbekannte und oft genutzte Werkzeuge in der Kunst, wo sie als Maskierung oder Schablone dienen. In Photoshop bestimmen sie die Sichtbarkeit der Pixel. Sehr genau wird also definiert, welche Bereiche zu sehen sind und welche ausmaskiert werden. Adobe hat sich dazu eine Funktion ausgedacht, welche der Ebene zugeordnet wird. In dieser definiert die Farbe Schwarz die nicht sichtbaren Bereiche, die Farbe Weiß die sichtbaren. Alle Zwischenstufen sind auch Abstufungen der Sichtbarkeit: 50 % Grau etwa entspricht in der Maske auch einer Sichtbarkeit von 50 %.



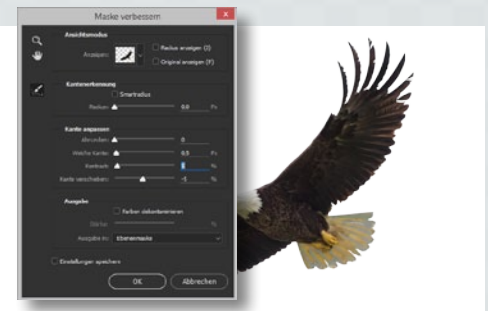
MASKE ZUWEISEN

1 Gehen Sie auf **Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden**, um einer Ebene eine Maske zuzuweisen. Sie sehen die Maske gleich neben der Ebenenminiatur im Ebenenbedienfeld. Zur Bearbeitung ist diese mit einem Kästchen umrandet.



FREISTELLEN

2 Zeichnen Sie mit dem **Buntstift**, **schwarzer Farbe** und einer **großen Spitze**, um das Bildelement grob freizustellen. Malen Sie dann mit einem **kleinen Pinsel** entlang der Kante. Schwarz sorgt für Transparenz, weiße Bereiche bleiben sichtbar.



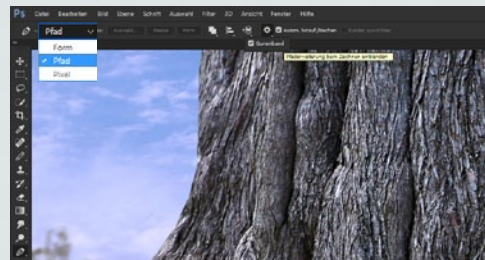
MASKE VERFEINERN

3 Nach einem **Rechtsklick auf die Maske** und **Maske verbessern** nutzen Sie die Regler unter **Kante anpassen**, um diese zu optimieren. Nach dem **Bestätigen** können Sie das Bildelement weiterbearbeiten. Klicken Sie dazu die Ebenenminiatur an.

Pfad anlegen und optimieren

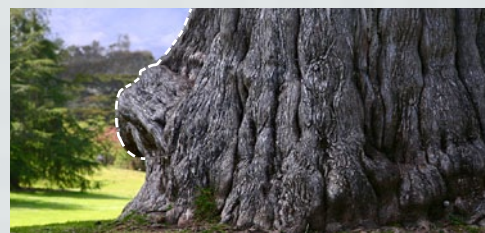
Die Pfad-Werkzeuge haben einen schlechten wie auch guten Ruf. Unter Einsteigern sind sie meist weniger beliebt, denn ihre Bedienung ist nicht gerade selbsterklärend. Profis schätzen das Werkzeug jedoch zu Recht für seine sauberen Ergebnisse.

Vergleichen wir etwa die Pfad-Werkzeuge mit dem Polygonlasso-Werkzeug, so werden die Vorteile schnell klar. Jederzeit können Sie das Werkzeug wechseln, um etwa mit der Lupe einen Bildausschnitt zu vergrößern. Wird der Zeichenstift wieder aktiviert, so kann der Pfad sogleich erweitert werden. Auch ein zu schnell folgendes Klicken führt hier nicht zum unerwünschten Schließen, wie das etwa beim Polygonlasso oft vorkommt. Den größten Vorteil bieten uns die Pfade aber beim Aufziehen von Kurven an. So zeichnet das Polygonlasso diese mit zahlreichen, schnell folgenden Klicks eher eckig nach. Dagegen wird die Kurve bei einem Pfad mit nur einem einzigen, gehaltenen Klick elegant aufgezogen. Ist der Pfad geschlossen, so erfolgt die Umwandlung in eine Auswahl, die leicht in eine Ebenenmaske und damit auch zu einem freigestellten Bildelement führen kann.



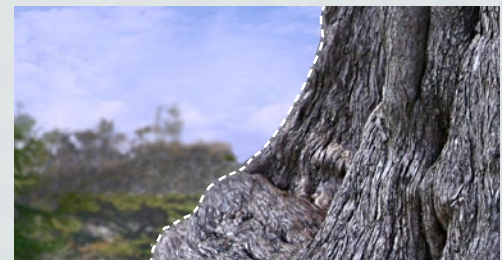
ZEICHENSTIFT EINSTELLEN

1 Aktivieren Sie das **Zeichenstift-Werkzeug**, und stellen Sie in der **Optionsleiste** den Modus auf **Pfad**. Weiter rechts über das **Zahnrad** aktivieren Sie **Gummiband**. Setzen Sie einen ersten Ankerpunkt.



DAS KURVENPROBLEM LÖSEN

3 Der Punkt wurde als Übergang definiert, weshalb Photoshop nun eine weitere Kurve anbietet. Soll eine gerade Linie folgen, so klicken Sie den **zuletzt gesetzten Punkt mit gedrückter Alt-Taste** an.



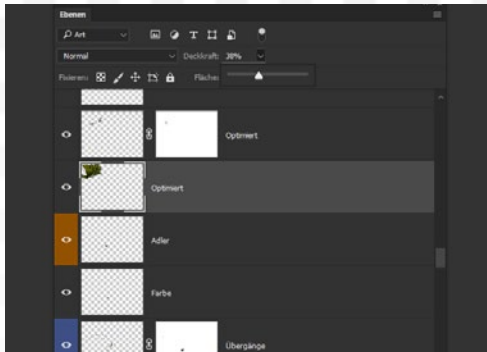
PFAD ANLEGEN

2 Weitere Punkte entlang des Bildobjektes folgen. Auch an den Beginn einer Kurve setzen Sie einen **Ankerpunkt**, dann erst wieder am Ende, wobei Sie die **Maustaste halten**, um die Kurve aufzuziehen.



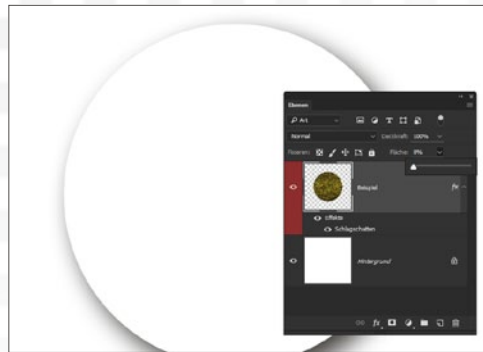
IN AUSWAHL UMWANDELN

4 Falsch gesetzte Ankerpunkte korrigieren Sie mit gedrückter **Strg-Taste**. Ist der Pfad geschlossen, so drücken Sie die **Strg-zusammen mit der Eingabetaste**, um diesen in eine **Auswahl** umzuwandeln. ➤



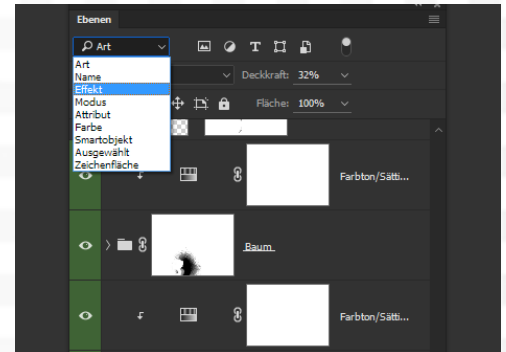
DECKKRAFT

4 Sie sehen oben rechts die **Deckkraft**. Darüber steuern Sie die Sichtbarkeit einer Ebene. **100 %** bedeutet eine **vollständige Sichtbarkeit**, bei einem Wert von **50 %** ist die Ebene **halbdurchsichtig** und bei **0 %** natürlich gar **nicht mehr sichtbar**. Bereiche, die eine Sichtbarkeit von 0 % aufweisen, werden auch als **Transparent** beschrieben.



FLÄCHE

5 Unterhalb der Deckkraft ist der Regler **Fläche** zu sehen. Dieser verhält sich ähnlich wie die Deckkraft einer Ebene, lässt jedoch **aktivierte Ebenenstile mit einer Sichtbarkeit von 100 %** stehen. Der Ebeneninhalt wird also nach und nach ausgeblendet, ein möglicher Schlagschatten bleibt aber komplett sichtbar, was zahlreiche Effekte möglich macht.



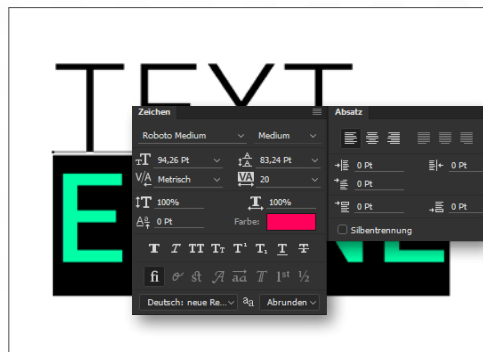
ART

6 Über das **Drop-down-Menü Art** ist eine **Filterung der Anzeige** möglich, was natürlich nur bei einer sehr großen Anzahl von Ebenen Sinn macht. Gleich rechts daneben zeigen sich weitere Optionen, je nach grundlegender Auswahl der Filterungsart. **Effekt steht hier für die Ebenenstile**. Wird keine Filterung ausgewählt, so helfen einige Icons bei der Auswahl.



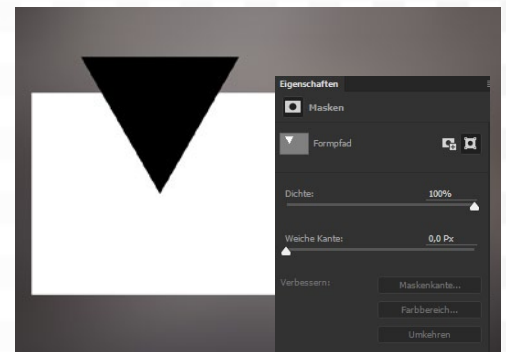
DIE TEXT-EBENE

7 Es gibt verschiedene Arten von Ebenen. Zwei haben Sie schon kennen gelernt: die **fixierte Hintergrundebene** sowie **normale Ebenen**, wie etwa die **Ebene 1**. Setzen Sie ein **Text-Werkzeug** ein, so entsteht eine **Text-Ebene**. Dabei bleibt der Inhalt editierbar. Ein Doppelklick auf die Ebenenminiatur wählt den vorhandenen Text komplett aus.



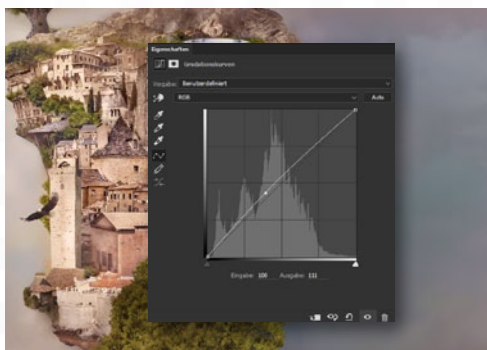
TEXT BEARBEITEN

8 In der **Optionsleiste** können Sie die **Schriftart**, **Größe** und **Farbe** festlegen. Weitere Optionen wie etwa zum **Zeilenabstand** und der **Laufweite** erhalten Sie über das **Fenster > Zeichen**. Eine weitere Besonderheit beim Text-Werkzeug ist, dass Sie durch Klicken und Ziehen einen Bereich erzeugen, an dem sich der geschriebene Text ausrichtet.



FORMEBENEN

9 Auch die **Form-Werkzeuge**, etwa das **Rechteck-Werkzeug**, sorgen für eine besondere Ebene. Schon an der Ebenenminiatur ist das erkenntlich, da in einer Ecke ein entsprechendes Symbol zugeordnet wird. Ein Doppelklick sorgt hier für das **Öffnen des Farbwählers**, um schnell die Farbe der Form anzupassen. Diese wird übrigens über Vektoren definiert.



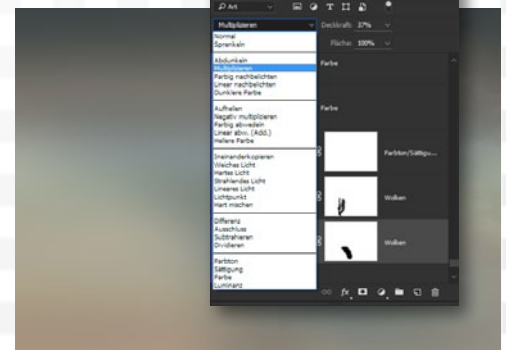
EINSTELLUNGSEBENEN

10 Über **Ebene > Neue Einstellungsebene** können Sie sogar einige der Korrekturen im Ebenenbedienfeld ablegen. Nach dem Bestätigen stellen Sie die jeweilige Funktion nach Bedarf ein. Wird die Ebene durch Anklicken aktiviert, so können Sie die Einstellungen ohne Bildverluste editieren, da die Korrekturen in Echtzeit eingerechnet werden.



FÜLLEBENEN

11 **Ebene > Neue Füllebene** bietet die Option, **Farben, Verläufe oder Flächen** als eine Ebene abzulegen. Die **Farbfläche** ruft das Dialogfenster des **Farbwählers** auf. Die **Verlaufsüllung** hat da mehr Optionen, wie etwa die **Farben des Verlaufes**, seine **Art** und **Ausrichtung**. Die **Musterfüllung** bietet die Auswahl eines **Musters** sowie dessen **Skalierung**.



MISCHMODI

12 Füllmethoden sind Berechnungsarten, wie **die aktuelle Ebene mit den darunter liegenden reagieren** soll. Von **Abdunkeln** bis **Dunklere Farbe** geht es um Modi, die zu dunkleren Ergebnissen führen. **Aufhellen** bis **Hellere Farbe** sorgt dagegen für hellere Resultate. **Ineinanderkopieren** und **Weiches Licht** für eine Kontraststeigerung.



Aus Rot wird Grün: So steuern Sie Farbtöne und Sättigung

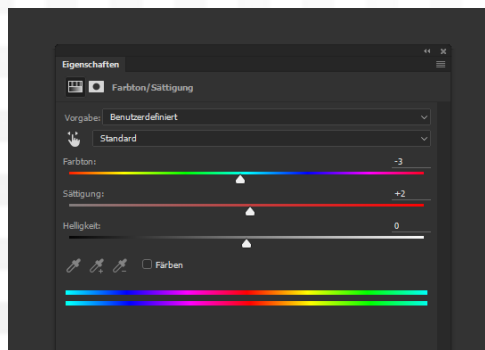
Farben korrigieren

Die Bildelemente wurden perfekt freigestellt und die Komposition in zahlreichen Ebenen aufgebaut. Trotzdem möchten die einzelnen Bildbereiche nicht so recht zueinander passen. Das neue Gesamtbild ist einfach noch nicht stimmig. Oft liegt das an den unterschiedlichen Farbstimmungen der Ursprungsbilder.



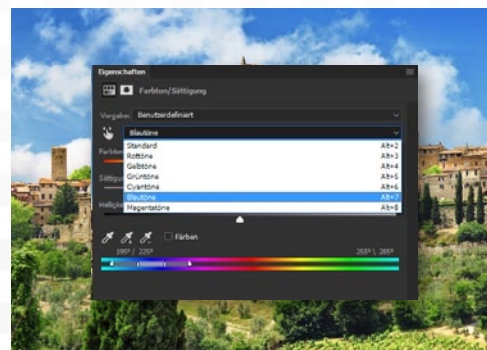
BEREICH AUSWÄHLEN

1 Aktivieren Sie das **Schnellauswahl-Werkzeug**, und malen Sie damit über den gewünschten Bildabschnitt eine Auswahl ein. In der Optionsleiste bestimmen Sie über die **Pinselauswahl** die **Größe der Pinselspitze**. Für **feinere Bereiche** sollte diese entsprechend **klein** ausfallen, für **größere Abschnitte** nutzen Sie eine **Größe von etwa 50 px**.



FARBE ANPASSEN

2 Gehen Sie zu **Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbton/Sättigung**, und bestätigen Sie mit **OK**. Die **Auswahl wurde als Maske** übernommen. Über einen Doppelklick auf die Ebenenminiatur rufen Sie das Dialogfenster auf. Die Regler **Farbton** und **Sättigung** ermöglichen die gewünschte neue Farbe. Auch die Helligkeit kann dabei helfen.

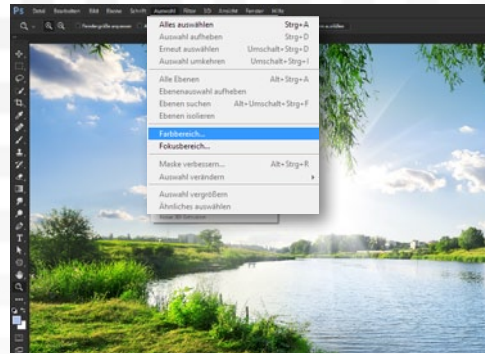


ERWEITERTE SELEKTION

3 Zeigt ein selektierter Bereich noch immer unterschiedliche Farbbereiche, so können Sie auch im Dialog **Farbton/Sättigung** eine Einschränkung vornehmen. Klicken Sie dazu auf **Standard**, und wählen Sie einen der Farbbereiche, wie etwa **Gelbtöne**, **Blautöne** oder **Magentatöne**, aus. Die Konzentration auf einen Farbbereich erleichtert nun die Anpassung.

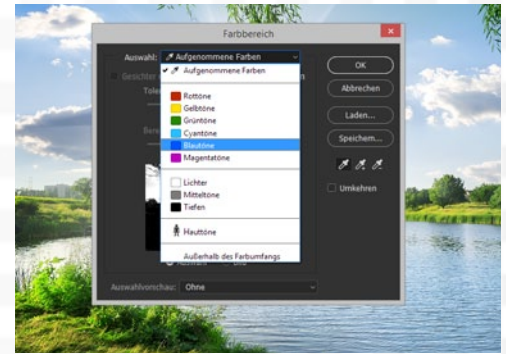
» WIRKT EIN
BILDELEMENT ZU
KÜHL, SO HILFT
EIN WARMFILTER
SCHNELL WEITER. «

DIRK METZMACHER,
PHOTOSHOP-KÜNSTLER



FARBBEREICH FESTLEGEN

4 Ein Farbbereich lässt sich auch vorab auswählen. Gehen Sie dazu im Menü auf **Auswahl > Farbbereich...** Klicken Sie im Dokument den Farbbereich an, den Sie festlegen möchten. Über den Regler der **Toleranz** bestimmen Sie nun, inwieweit auch ähnliche Farbtöne ausgewählt werden. Nach dem **Bestätigen** sehen Sie die Auswahl.



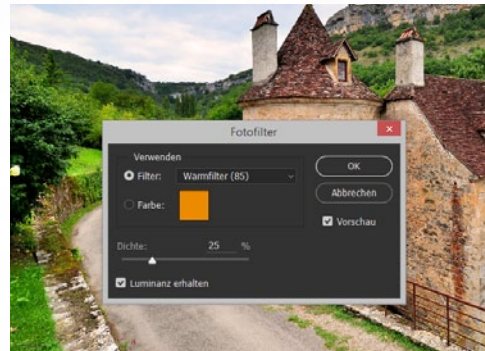
FARBTÖNE FEINER DEFINIEREN

5 Die Auswahl über den Farbbereich lässt sich noch weiter präzisieren. So können Sie beim Einsatz der **Pipette bei gedrückter Umschalt-Taste** Farben hinzufügen, bei **gedrückter Alt-Taste** ausschließen. Bei der Auswahl können Sie statt **Aufgenommene Farben** auch gleich einen **Farbbereich** wählen, wie etwa **Rottöne** oder **Grüntöne**.



FARBBALANCE

6 Über **Bild > Korrekturen > Farbbalance aufgerufen**, steht diese Funktion etwa für die **Entfernung von Farbstichen** bereit. Wird zuvor ein Bildelement ausgewählt, so kann sie auch dem **Umfärben** dienen. Hier können Sie nach dem **Prinzip der Komplementärfarben** arbeiten und den Regler einer Farbe in die entgegengesetzte Richtung schieben.



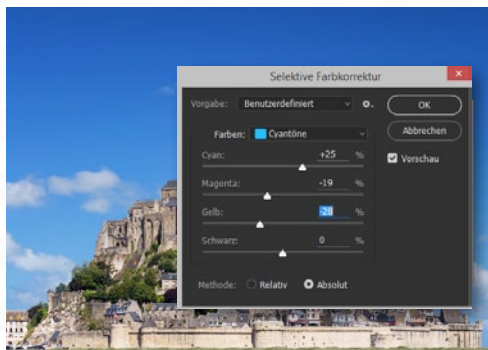
FOTOFILTER

7 Wirkt ein Bildelement noch zu kühl, so gehen Sie auf **Ebene > Neue Einstellungsebene > Fotofilter** und da auf einen **Wärmefilter** aus den **Voreinstellungen**, um diesen Effekt auszugleichen. Aktivieren Sie im ersten Dialogfenster **Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen**. Damit wirkt sich die Einstellungsebene nur auf die darunter liegende Ebene aus.



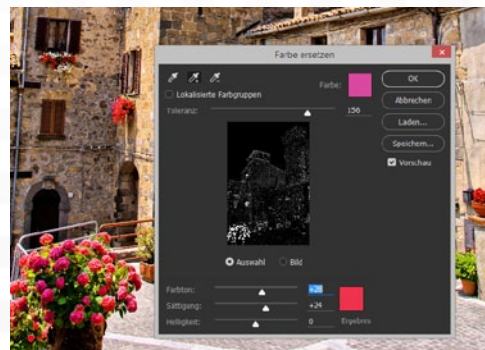
MISCHMODUS EINER EBENE

Auch über die Ebenen lassen sich Farben steuern. Erstellen Sie dazu eine **neue Ebene im Modus Farbe oder Farbton** und malen Sie mit dem **Pinsel** und der **gewünschten Farbe** über das Bildelement. Die **Deckkraft** ermöglicht es, die Stärke zu regeln. Über die Korrektur **Farbton/Sättigung** passen Sie auch nachträglich noch die Umsetzung an.



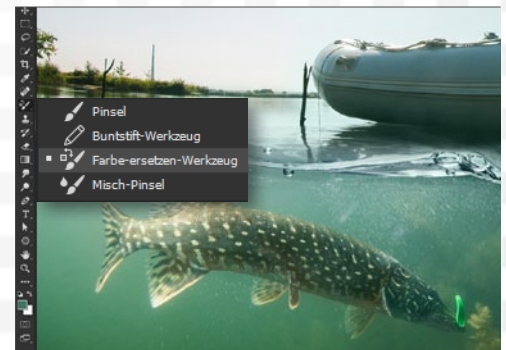
SELEKTIVE FARBKORREKTUR

8 Möchten Sie einen bestimmten Farbbereich anpassen, so gehen Sie auf **Bild > Korrekturen > Selektive Farbkorrektur**. Wählen Sie unter **Farbe** einen Farbbereich aus. **Relativ steht hier für feinere, Absolut für größere Schritte**. Über die vier Regler **Cyan bis Schwarz** sorgen Sie dann für eine neue Mischung der Farben.



FARBE ERSETZEN

9 Gehen Sie auf **Bild > Korrekturen > Farbe ersetzen**, und wählen Sie mit der **Pipette** die Farbe an, die ersetzt werden soll. Erhöhen Sie die **Toleranz**, bis das Bildelement deutlich als weiße Fläche zu sehen ist. Die Regler **Farbton, Sättigung** und **Helligkeit** sorgen nun für den neuen Farbtönen, was sogleich im Dokument, aber auch als Vorschau zu sehen ist.



FARBE-ERSETZEN-WERKZEUG

10 Auch das **Farbe-ersetzen-Werkzeug** kann beim Umfärben helfen. Die **Vordergrundfarbe bestimmt die Farbe, die zum Ersetzen genutzt wird**. Der **Modus** in der Optionsleiste steht auf **Farbe**, die **Grenzen auf Nicht aufeinander folgend**. Über die rechte Maustaste wird die Größe der Werkzeugspitze definiert. Sie malen dann die neue Farbe ein. »

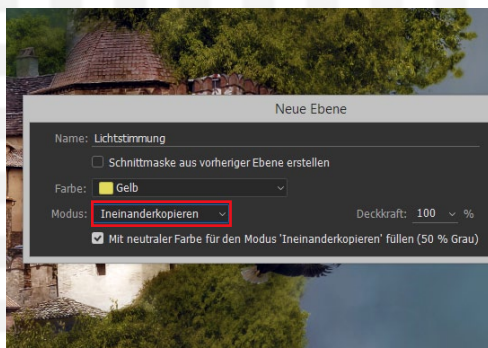


Mit Stil: Ein unverwechselbares Kennzeichen Der eigene Bildlook

Mit den erlernten Freistellungstechniken, dem Angleichen der Farben und der Kontrolle über alle Ebenenarten haben Sie die grundsätzlichen Techniken im Griff. Jetzt geht es um den eigenen Stil: Im Feinschliff stellen Sie das Ergebnis mit einem sehenswerten Bildlook aus.

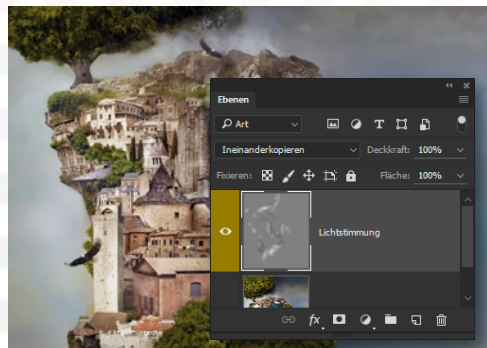
FINALER BILDLOOK

Auch wenn Ihre Komposition noch so gelungen scheint, mit einem finalen Bildlook werten Sie jede Arbeit noch ein kleines Stück auf.



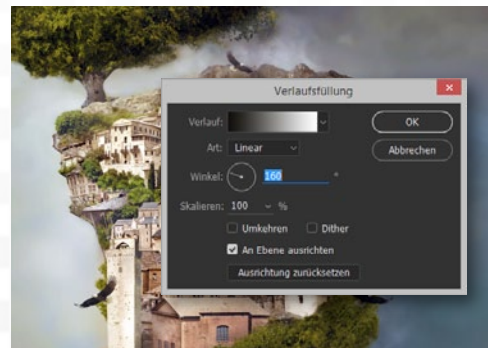
DODGE & BURN

1 Die Kontrolle über alle **Lichter und Tiefen** in Ihrem Composing erreichen Sie über die **Dodge- & Burn-Technik**. Drücken Sie **Umschalt+Strg+N**, und geben Sie im Dialogfenster **Lichtstimmung** als Namen ein. Ändern Sie den Modus auf **Ineinanderkopieren**, und aktivieren Sie **Mit neutraler Farbe für den Modus Ineinanderkopieren füllen (50 % Grau)**.



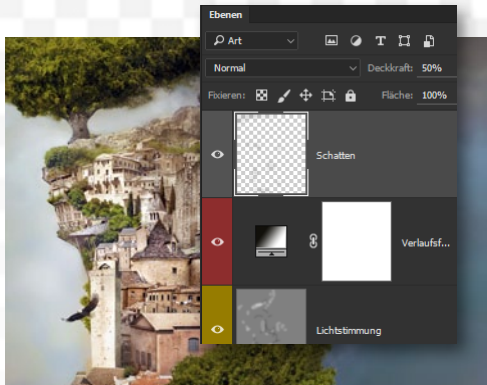
LICHTSTIMMUNG EINZEICHNEN

2 Nach dem Bestätigen sehen Sie eine Ebene, die in Kombination von Farbe und Füllmethode **zunächst unsichtbar** bleibt. Erst die Bearbeitung mit dem **Abwedler-Werkzeug zum Aufhellen (Dodge)**, sowie dem **Nachbelichter zum Abdunkeln (Burn)** sorgt für das neue Licht- und Schattenspiel. Sie bestimmen so für alle Elemente die Lichtstärke.



SONNENLICHT

3 Möchten Sie für das komplette Dokument noch eine Lichtrichtung definieren, so gehen Sie auf **Ebene > Neue Füllenebene > Verlauf**. Stellen Sie den Modus auf **Ineinanderkopieren** um und die **Deckkraft auf etwa 20 %**. Der **Verlauf** sollte auf **Schwarz/Weiß**, die **Art auf Linear** stehen. Über den **Winkel** bestimmen Sie die Richtung des Lichts.



SCHATTEN EINZEICHNEN

4 Oft ist es nötig, dunklere Schatten von Hand einzuzeichnen. Zwar kann ein **Ebenenstil** > **Schlagschatten** oft ausreichen, mehr Kontrolle haben Sie aber mit dem **Pinsel auf einer eigenen Ebene**. Malen Sie da mit schwarzer Farbe und einer weichen Pinselvorgabe an logischen Stellen Schatten ein. So wird das Ergebnis weitaus plastischer.

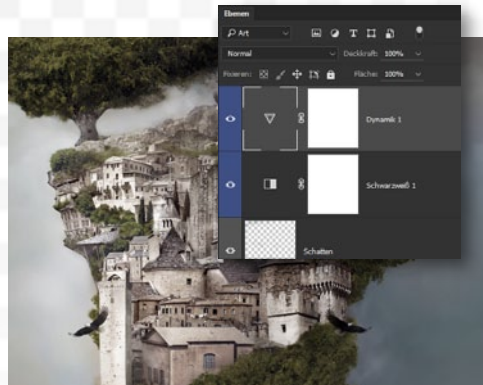
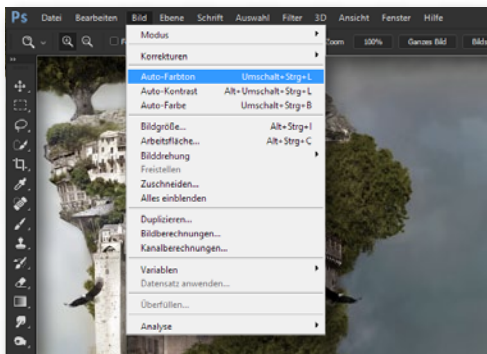


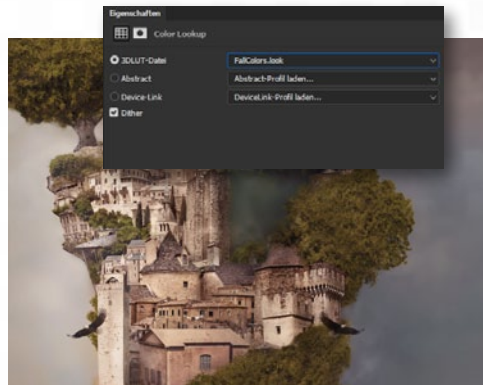
BILD NEUTRALISIEREN

5 Für den folgenden Bildstil soll die Grundlage möglichst neutral erscheinen. Gehen Sie dazu auf **Ebene** > **Neue Einstellungsebene** > **Schwarzweiß**, und klicken Sie im Dialog auf **Auto**. Reduzieren Sie die **Deckkraft auf etwa 60 %**. Es folgt eine **Einstellungsebene** > **Dynamik** mit einer sehr **hohen Einstellung** bei dem Dynamik-Regler.



ALLGEMEINE OPTIMIERUNGEN

6 Wer das Ergebnis sehr schnell optimieren möchte, drückt die recht lange Tastenkombination **Strg+Alt+Umschalt+E**. Sichtbare Ebenen werden damit reduziert auf eine neue Ebene abgelegt. **Bild** > **Auto-Farbton** und **Bild** > **Auto-Kontrast** sorgen nun für einen starken Effekt, der über die **Ebenen Deckkraft** leicht gesteuert werden kann.



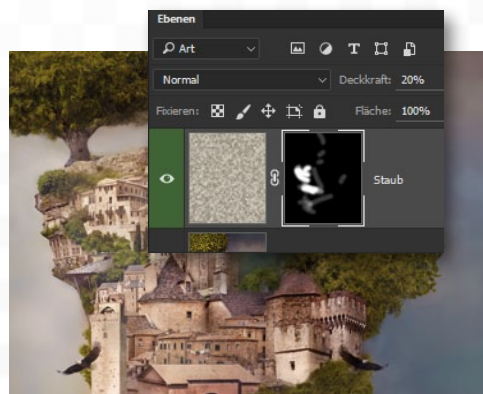
COLOR LOOKUP

7 Über so einige **Einstellungsebenen** > **Color Lookup** ist ein Bildstil schnell gefunden. Aktivieren Sie etwa die **3DLUT-Datei** **FallColors.look** mit einer **Deckkraft von 60 %**. Es folgt eine **3DLUT-Datei** **Soft_Warming.look** mit **70 %** sowie **DropBlues** mit **70 %**. Dank den einzelnen Ebenen können Sie die Stärke des Effekts über die Deckkraft steuern.



FARBEN EINZEICHNEN

8 Auch wenn die einzelnen Bildelemente farblich schon angepasst wurden, kann es Sinn machen, die fertige Komposition noch zu übermalen. Dazu erstellen Sie eine neue Ebene im Modus **Farbe**. Nehmen Sie mit der **Pipette** etwa einen Farbton einer Häuserwand auf und malen Sie damit über andere Gebäude. So gleichen sich diese weiter an.



STAUB ERZEUGEN

9 Kaum eine Landschaft zeigt so klare Luft, weshalb Sie die Stimmung noch verdichten. Erstellen Sie dazu eine **neue Ebene**, stellen Sie die **Vorder- und Hintergrundfarbe** auf einen hellen und dunklen Beigeton ein und gehen Sie auf den **Renderfilter** > **Wolken**. Reduzieren Sie die **Deckkraft auf 20 %**, und regeln Sie in einer **Maske**, wo der Staub zu sehen ist.



KOMPOSITION SCHÄRFEN

10 Zuletzt wird über **Strg+Alt+Umschalt+E** das Ergebnis auf einer neuen Ebene reduziert abgelegt. Es folgt der **Filter** > **Scharfzeichnungsfilter** > **Unschärf maskieren** mit einem **Radius von 0,3 px** und einem **Schwellenwert von 5 Stufen**, um Flächen von der Schärfung auszuschließen. Über die **Stärke** regeln Sie die Umsetzung. ■

» MIT DER KOMBINATION STRG+ALT+UMSCHALT+E REDUZIEREN SIE ALLE SICHTBARE EBENEN AUF EINE NEUE EBENE. «

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER

TIPP

BILDLOOKS ANALYSIEREN

Zur Umsetzung eines eigenen Bildstils bietet es sich an, die Werke anderer Künstler zu analysieren. Beobachten Sie, welche **Merkmale** in allen Werken einfach dazu gehören, welche **Farben** werden eingesetzt und welche **Bildelemente**. Indem Sie das Vorgehen nachvollziehen, können Sie leichter einen eigenen Stil entwickeln.

DAS MAGAZIN FÜR DSLR-EINSTEIGER



Basiswissen
Fotografieren
Bearbeiten
Online Teilen

nur 9,99 Euro!

Sie wollen kein Heft mehr verpassen? Dann nutzen Sie unseren **Lieferservice**: So kommt FotoEASY 2x jährlich zu Ihnen nach Hause. Wir übernehmen Porto und Verpackung. Jederzeit abbestellbar.

Jetzt gleich portofrei bestellen!



(0431) 200 766 00



www.falkemedia-shop.de/fotoeasy



auch als **PDF-Sofort-Download** erhältlich

FotoEASY jetzt auch auf Ihrem Tablet oder Smartphone in der Kiosk-App „DigitalPHOTO“ lesen!





KREATIV

MONTAGE-TRICKS FÜR FORTGESCHRITTENE

» IN DIESER AUSGABE



70 Farb- & Lichtreflexe

Dynamische Effekte: Kevin Lohstroh zeigt, wie ein Sportcomposing durch Lichtspuren und fliegende Funken zum futuristischen Kunstwerk wird.



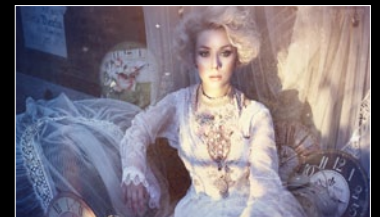
78 Coverdesign

Composing: Photoshop-Profi Gabor Richter erklärt, wie auch Ihnen ein tolles Design im Stile von Action-Adventure-Videospiel *Uncharted 4* gelingt.



84 Surreale Skyline

Montage: Dirk Metzmacher demonstriert, wie Sie aus mehreren Fotos eine surreale Welt kombinieren und zu einem einheitlichen Bild machen.



90 Interview

Sinnliche Porträts: Romantisch, fantasievoll, malerisch und farbexplosiv – Künstlerin Laura Helena Rubahn im Gespräch über ihre kreativen Bilder.

Bilder: Kevin Lohstroh, Gabor Richter, Dirk Metzmacher, Laura Helena Rubahn



Sportmontagen: Mehr Leuchtkraft mit Adobe Photoshop

Farb- & Lichteffekte mit Kick



Kevin Lohstroh demonstriert wie ein dynamisches Composing durch gleißende Lichtlinien und fliegende Funken zum futuristischen Kunstwerk wird. Die Lichteffekte sind umfangreich, aber einfach umzusetzen und auch auf Ihre eigenen Bilder übertragbar.



KEVIN LOHSTROH
Grafikdesigner

PROJEKT-INFO

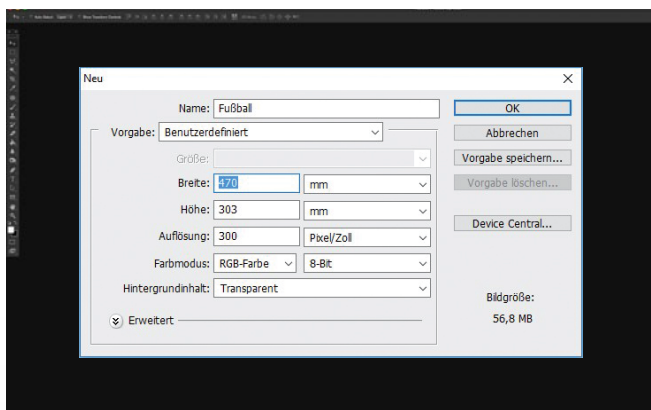
Material	Ausgangsmaterial zum Download
Zeitaufwand	ca. 6–8 Stunden
Software	Adobe Photoshop CS6
Inhalte	Bewegungsunschärfe, verkrümmen, Ebenstile & Füllmethoden
Zielgruppe	Fußball- und Composing-Fans
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER	

In diesem Workshop zeigt Ihnen Kevin Lohstroh, wie Sie mit relativ einfachen Techniken atemberaubende Lichteffekte kreieren. Die Szene mit zwei Fußballspielern im Zweikampf ist an sich schon dramatisch, dafür sorgen Pose und Komposition, aber einen richtigen Kick erhält das Bild erst durch die verschiedenen leuchtenden Linien, Lichtschleier und glühenden Akzente. Lichteffekte sind nach wie vor populär und machen, richtig eingesetzt, tüchtig was her. In unserem Composing werden sie noch durch das Überlagern mit auffallenden Neonfarben und bunten Verläufen aufgepeppt. Damit die Szene wie in der Bewegung eingefroren wirkt, kommen diverse Weichzeichner zum Einsatz, die einen Hauch von Bewegungsunschärfe vermit-

teln. Dieses Tutorial ist zwar ab Photoshop CS6 ausgeschrieben, da die Ebenenstile wie Verlaufsüberlagerung und Schein nach außen direkt auf die Ebenengruppen angewandt werden. Das soll Nutzer älterer Versionen allerdings nicht abschrecken: Sie haben etwas mehr Arbeit vor sich, da Sie die Stile auf jede Ebene einzeln anwenden müssen, sollten aber trotzdem das gleiche Ergebnis erzielen. Wie schon erwähnt, sind die Techniken nicht schwer anzuwenden, aber die Masse macht's, und Sie werden erstaunt sein, dass es viele kleine Details benötigt, um ein Bild zum Eyecatcher zu machen.

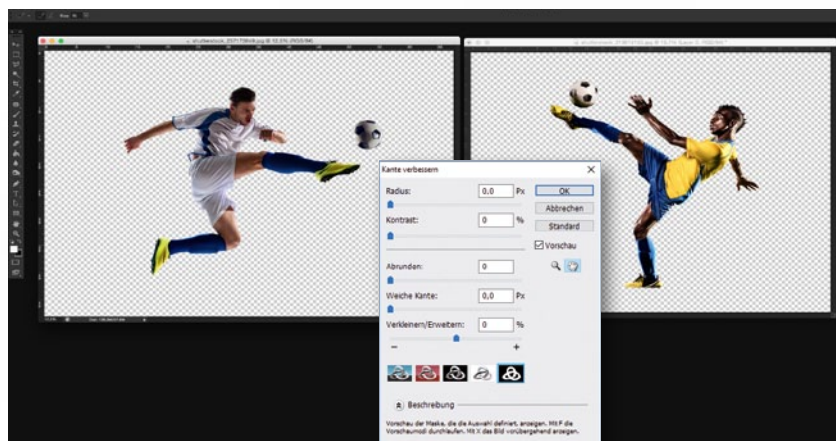
Das Ausgangsmaterial zum Nachvollziehen des Workshops finden Sie zum Download unter www.digitalphoto.de/heft.

SCHRITT FÜR SCHRITT: LICHTEFFEKTE GEBEN EINEM SPORTCOMPOSING DEN NÖTIGEN KICK



ANSTOSS

1 Beginnen Sie, indem Sie ein neues Dokument in Photoshop anlegen (**Strg+N**). Die Bildfläche soll rechteckig mit einer Weite von 470 mm und einer Höhe von 303 mm sein. Setzen Sie den **Farbmodus** auf **RGB-Farbe** und die **Auflösung** auf 300 Pixel/Zoll. Wählen Sie **Hintergrundinhalt Transparent**. Benennen Sie Ihr Dokument nach Wunsch, wir haben es einfach **'Fußball'** genannt. Verwenden Sie die von uns zur Verfügung gestellten Bilder oder auch Ihre eigenen, wenn gewünscht.

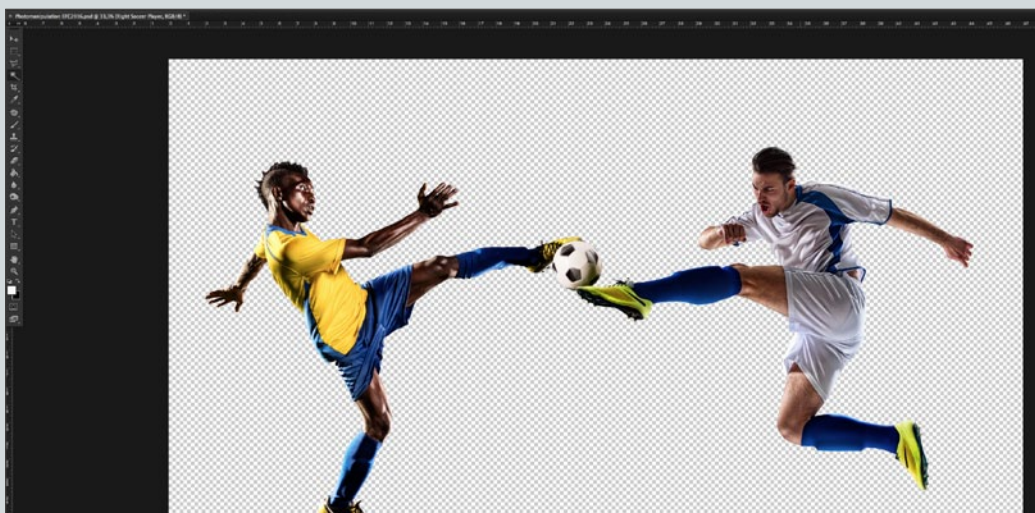


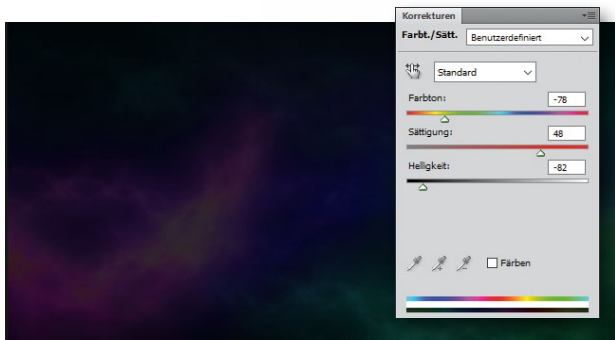
SPIELER MIT KANTE VERFEINERN FREISTELLEN

2 Öffnen Sie die Bilder mit den Fußballspielern. Der einfachste Weg, die Spieler freizustellen, ist **Kante verfeinern** zu benutzen. Wählen Sie mit dem **Zauberstab (W)** bei etwa **33 % Toleranz** den weißen Hintergrund aus. Kehren Sie die Auswahl mit **Strg+Umschalt+I** um, und klicken Sie dann auf den **Kante-verfeinern-Button**. Bei den Haaren und helleren Bereichen von Haut und Kleidung müssen Sie eventuell nacharbeiten. Geben Sie die Auswahl als **Maske** aus – auf dieser können Sie den Freisteller weiter verfeinern.

SPIELER AUFSTELLEN

3 Nachdem Sie die beiden Spieler freigestellt haben, gilt es nun, die Komposition für das Bild festzulegen. In einem Fußballzweikampf geht es natürlich um den Ball, daher soll dieser zwischen den beiden Spielern sein. Blenden Sie einen der Bälle einfach auf der **Ebenenmaske des Spielers aus** und kopieren Sie den anderen auf eine eigene Ebene, um ihn separat bearbeiten zu können. Wir haben die Spieler zusätzlich gespiegelt und von der Größe her angepasst – beides geht schnell mit dem **Transformieren-Werkzeug (Strg+T)**. Bringen Sie die beiden Spieler und Ball eng zusammen, um mehr Spannung zu erzeugen.





HINTERGRUND VORBEREITEN

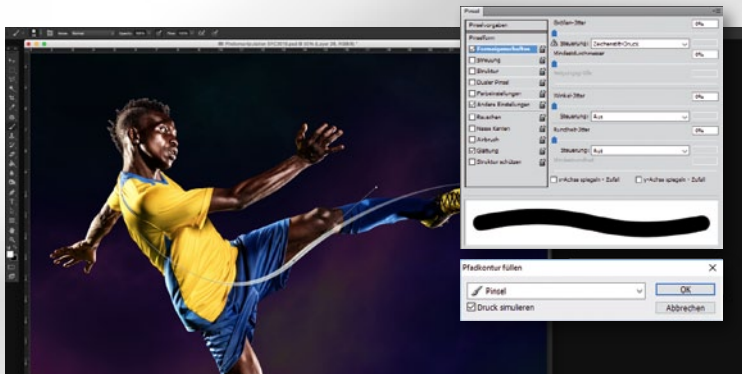
4 Öffnen Sie die *Hintergrund-Datei* aus unserem Download-Bereich mit **Strg+O**. Platzieren Sie sie in Ihrem Dokument, und passen Sie die Größe mit **Strg+T** so an, dass die Bildfläche gefüllt ist. Klicken Sie unten in der Ebenenpalette auf **Neue Füll- oder Einstellungsebene erstellen**, und wählen Sie **Farbt./Sättigung**. Einstellungen: **Farbt. -78, Sättigung +48 und Helligkeit -82**. ALT-klicken Sie auf die Linie zwischen den Ebenen, um den Hintergrund mit der Einstellungsebene zu verbinden.



ZEICHENSTIFT-WERKZEUG

5 Starten Sie mit dem Spieler auf der linken Seite. Erstellen Sie eine neue Ebene mit **Strg+Umschalt+N**, und wählen Sie den **Zeichenstift (P)**, mit welchem Sie die geschwungenen Lichtlinien erstellen werden. Mit jedem Klick erstellen Sie einen Ankerpunkt; mit **Klick, halten und ziehen** formen Sie eine geschwungene

Linie. Wir passen den Schwung der Linie später noch an, erstellen Sie zunächst eine geschwungene Linie, die grob der Körperhaltung, von der Schulter zur Fußspitze, folgt. Mit dem **Direktauswahl-Werkzeug (A)** können Sie die Ankerpunkte verschieben und an den Grifflinien ziehen, um die Beugung des Pfades zu ändern.



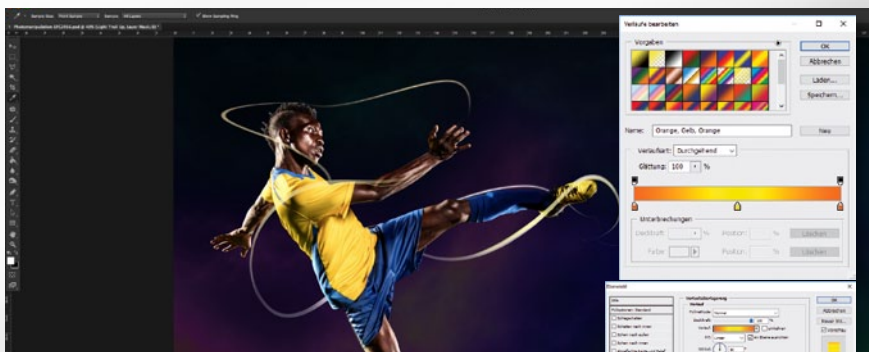
PFAD FÜLLEN

6 Öffnen Sie mit F5 die **Pinzel-Palette**. Wählen Sie eine harte, runde Pinselspitze in einer beliebigen Größe. Klicken Sie auf **Formeigenschaften**, und setzen Sie **Steuerung** auf **Zeichenstift-Druck**. Speichern Sie den Pfad unter einem beliebigen Namen, indem Sie im Untermenü in der Pfade-Palette auf **Pfad speichern** klicken. Rechtsklicken Sie auf den Pfad in der Palette, und wählen Sie **Pfadkontur füllen**. Setzen Sie im nächsten Fenster die Auswahl im Drop-down-Menü auf **Pinzel**, und aktivieren Sie **Druck simulieren**.



WELLEN SCHLAGEN

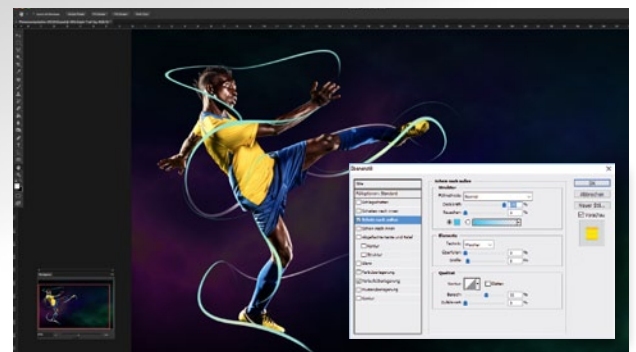
7 Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere geschwungene Pfade zu erstellen. Spielen Sie auch mit der **Pinselform** und den anderen Einstellungen. Folgen Sie generell der Bewegungsrichtung des Spielers, und verformen Sie die Linien auch mit **Bearbeiten > Pfad transformieren > Verzerren**, wenn Sie Übergänge zwischen Linien vor und hinter dem Spieler aneinanderstoßen lassen wollen. Legen Sie jeden Pfad auf einer eigenen Ebene an.



FARBIGES LICHT

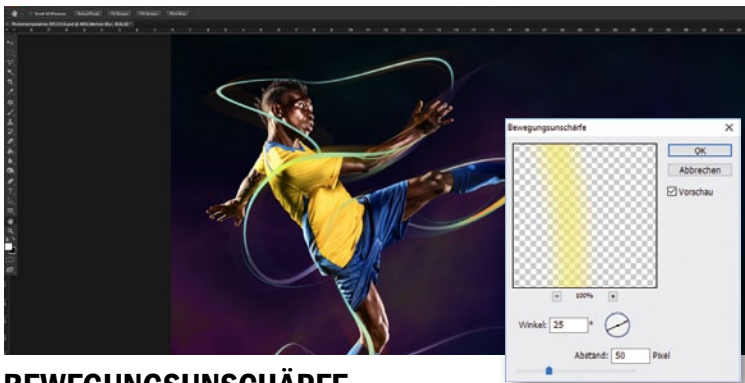
8 Gruppieren Sie die Ebenen über und unter der Spieler-Ebene mit **Strg+G**, und benennen Sie sie **Linien vorn** und **Linien hinten**. Erstellen Sie für die Ebenengruppen Ebenenmasken. Blenden Sie mit einer großen, weichen, runden Pinselspitze (**Deckkraft zwischen 10-50 %**) Teile der Lichtlinien auf den Ebenenmasken für

einen natürlicheren Look aus. Nun zum Farbverlauf: In CS6 können Sie bei angewählter Gruppe auf das Untermenü in der Ebenenpalette und dann auf **Fülloptionen** klicken und einen beliebigen Verlauf einfügen. In älteren Versionen fügen Sie die Verläufe auf dem gleichen Weg, allerdings für jede Ebene einzeln, ein.



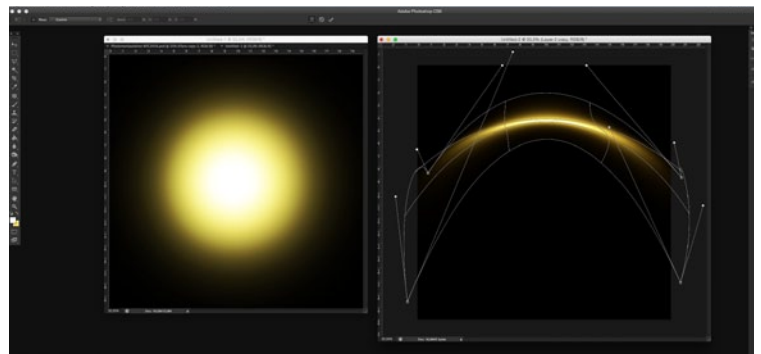
GLÜHEN HINZUFÜGEN

9 Duplizieren Sie die Ebenengruppe mit den Lichtlinien über der Spieler-Ebene (**Strg+J**), die Linien erscheinen nun stärker. Fügen Sie einen **Schein nach außen** ein. Einstellungen: **Füllmethode Normal, Farbe 00d2ff, Deckkraft 100 %, Überfüllen 0 %, Größe 6 px und Bereich 55 %**. Die Linien erhalten eine dünne, blaue Kante. Fügen Sie dünne Lichtlinien wie in Schritt 6 ein (**kleine Pinselspitze** verwenden), welche die breiten Lichtlinien ergänzen. ►►



BEWEGUNGSUNSCHÄRFE

10 Duplizieren Sie die Gruppen Linien vorn und hinten erneut, und fügen Sie die Ebenen der beiden Gruppen jeweils zu einer Ebene zusammen (**Strg+E**). Ziehen Sie die zusammengeführten Ebenen jeweils über die Gruppe. Gehen Sie auf **Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe**. Setzen Sie im nächsten Fenster den **Winkel auf 25–35°** und den **Abstand auf 30–60 px**, je nachdem, welchen Look sie erzielen wollen. Sie haben die Lichtlinien mit Hilfe des Filters nun zum Glühen gebracht.



LICHTPUNKT VERKRÜMMEN

11 Erstellen Sie eine neue Ebene. Malen Sie mit einer weichen Pinselspitze einen gelben Kreis auf. Fügen Sie eine weitere Ebene ein, und malen Sie mit dem gleichen Pinsel, aber kleinerem **Durchmesser** einen weißen Kreis. Setzen Sie die **Füllmethode** der Ebene auf **Ineinanderkopieren**. Fügen Sie einen weiteren, kleineren, weißen Kreis im Zentrum des gelben Kreises ein. Fügen Sie die drei Ebenen mit **Strg+E** zusammen, und verwenden Sie **Bearbeiten > Transformieren > Verkrümmen**, um eine Sichelform zu erstellen.



GLÜHEFFEKTE EINFÜGEN

12 Duplizieren Sie die Sichelform mehrfach, und verteilen Sie sie strategisch um den Spieler und die Lichtlinien. Wenn der Glüheffekt nicht ganz von der Biegung und Größe passt, so können Sie das mit **Verkrümmen** beheben. Spielen Sie auch mit den **Füllmethoden**; verwenden Sie z. B. **Aufhellen** oder **Negativ multiplizieren**. Mit **Farbton/Sättigung** (**Strg+U**) können Sie die Farbe anpassen, mit **Tonwertkorrektur** (**Strg+L**) den Kontrast.



CHARAKTERSTARK

13 Duplizieren Sie die Spieler-Ebene (**Strg+J**), und wandeln Sie sie in ein Smart-Objekt um (**Ebene > Smart-Objekte > In Smartobjekt konvertieren**). Wenden Sie den **Bewegungsunschärfe-Filter** (**Winkel 70–80°, Abstand 75–100 Px**) an. Setzen Sie die **Füllmethode** ganz nach Ihrem Geschmack auf **Lichtpunkt**, **Weiches Licht** oder **Farbton**. Reduzieren

Sie die **Deckkraft** für einen subtileren Effekt. Erhöhen Sie anschließend den Kontrast über eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** (als **Schnittmaske**). Erstellen Sie darüber eine neue Ebene (ebenfalls als Schnittmaske), die Sie auf **Ineinanderkopieren** setzen. Malen Sie mit einem weichen, gelben Pinsel bei geringer **Deckkraft** Lichtreflexionen auf.



WEITERE GLÜHEFFEKTE EINFÜGEN

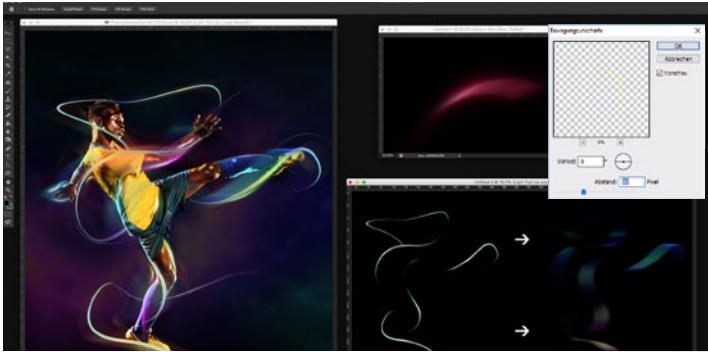
14 Gehen Sie wie in Schritt 11 vor, und erstellen Sie einen weiteren, mehrschichtigen Lichtpunkt mit einer weichen Pinselspitze. Benutzen Sie dieses Mal jedoch eine mintgrüne Farbe für den ersten, großen Kreis. Statt jedoch eine Sichel zu formen, biegen Sie den Kreis eher zu einer geschwunge-

nen Linie, die den natürlichen Kurven des Körpers genau folgt (siehe Hand). Den Kontrast können Sie mit **Tonwertkorrektur** (**Strg+L**) erhöhen. Erstellen Sie eine neue Ebene mit der **Füllmethode Ineinanderkopieren** oder **Negativ multiplizieren**, und malen Sie mit dem **Pinsel** farbig passende Highlights auf.



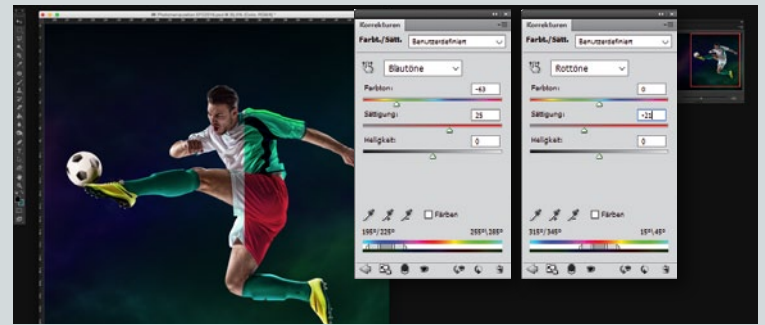
STATISCH IN BEWEGUNG

Um einen Effekt von Dynamik und Bewegung zu erzielen, haben wir im Tutorial den **Bewegungsunschärfe-Filter** auf eine Kopie des Spielers angewandt. Dies ist eine gute Möglichkeit, um Dynamik in einem Bild zu simulieren, denn das Gehirn des Betrachters trickst die nichtvorhandene Bewegung einfach in die Szene hinein.



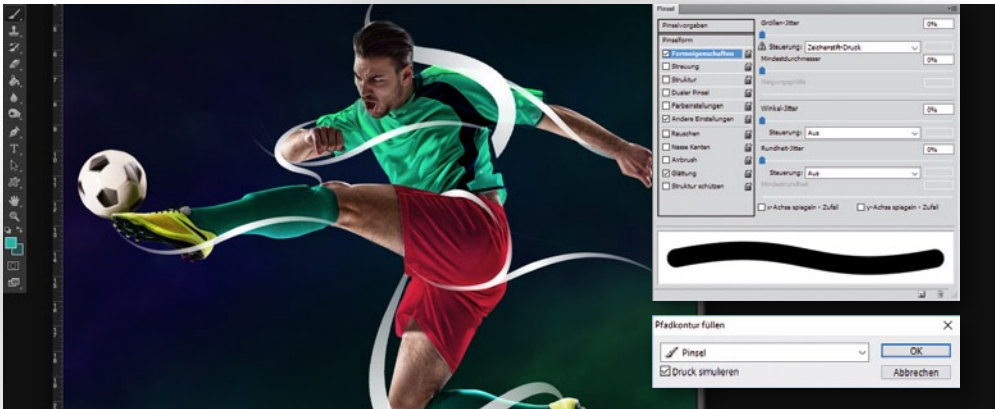
FARBENFROHE SCHLEIER

15 Duplizieren Sie die zweite **Linien-vorn-Gruppe** (**Strg+J**), und fügen Sie die Ebenen zusammen (**Strg+E**). Legen Sie einen **Bewegungsunschärfe-Filter** (**Winkel 0°, Abstand 80–100 px**) darüber. Die **Füllmethode** ist **Normal**. Wählen Sie einzelne Lichtlinien aus, und bearbeiten Sie sie mit **Bewegungsunschärfe**, **Farbton/Sättigung**, **Tonwertkorrektur** und **Verkrümmen** wie zuvor beschrieben. Zusätzliche Ebenen (**Ineinanderkopieren** oder **Negativ multiplizieren**) sowie Pinselstriche in hellen Farben sorgen für ein stärkeres Glühen.



TEAMFARBEN VERÄNDERN

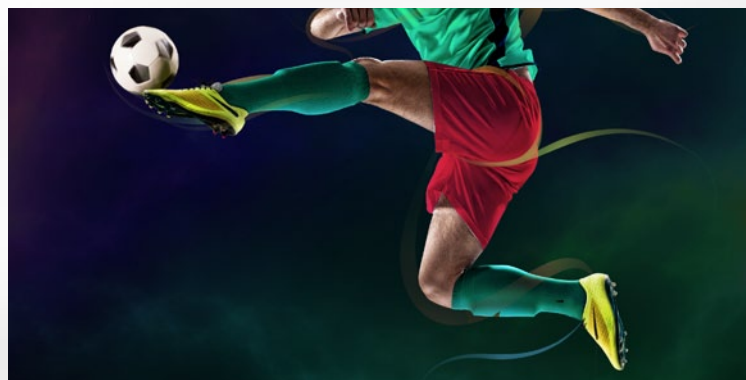
16 Nun zu Spieler zwei: Fügen Sie eine **Farbton/Sättigung-Einstellungsebene** ein, die Sie mit **ALT-Klick** mit der Spieler-Ebene verbinden. Einstellungen: Wählen Sie im Drop-down-Menü **Blautöne**, **Farbton -63**, **Sättigung +25**. Wählen Sie **Rotttöne**, und setzen Sie die **Sättigung auf -21**. **Duplizieren** Sie den Spieler. Stellen Sie Shorts und Shirt frei. Benutzen Sie den Ebenenstil **Farbüberlagerung** mit **Füllmethode Abdunkeln**, um das Shirt mintgrün und die Shorts rot einzufärben.



LINIENSCHWUNG

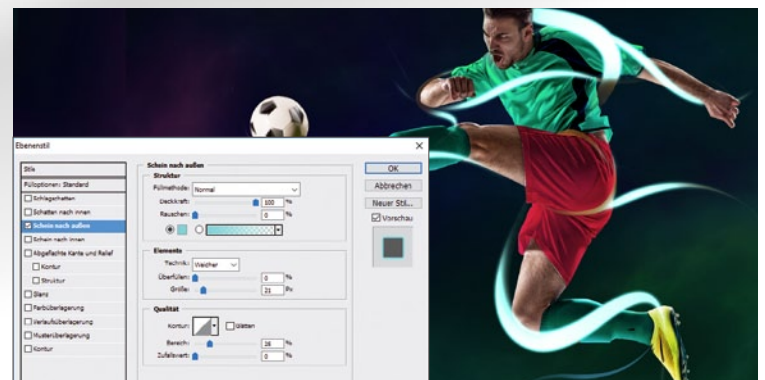
17 Für diesen Spieler fügen wir kräftigere Lichtlinien ein. Wiederholen Sie dazu **Schritt 5**, um die benötigten Pfade zu zeichnen. Öffnen Sie dann die **Pinsel-Palette**, und wählen Sie eine harte, runde Pinselspitze mit größerem **Durchmesser** als zuvor. Ver-

gessen Sie nicht, **Zeichenstift-Druck** in den **Formeigenschaften** zu aktivieren. Wählen Sie den Pfad aus, und füllen Sie die **Pfadkonturen** wie in **Schritt 6** beschrieben. Erstellen Sie so mehrere Pfade und somit Lichtlinien in verschiedenen Stärken auf eigenen Ebenen.



LICHTLINIEN VERBLASSEN LASSEN

18 Wiederholen Sie Schritt 8: Gruppieren Sie die Ebenen (**Strg+G**) in eine vordere und hintere Gruppe, und fügen Sie Ebenenmasken für die Gruppen ein. Blenden Sie mit einer **weichen Pinselspitze bei 10–50 % Deckkraft** Teile der Lichtlinien aus. Fügen Sie wie zuvor Verläufe ein, um den Lichtlinien einen dynamischen **Farbverlauf** zu geben. Achten Sie darauf, dass sich Lichtlinien sowohl vor als auch hinter dem Spieler befinden.

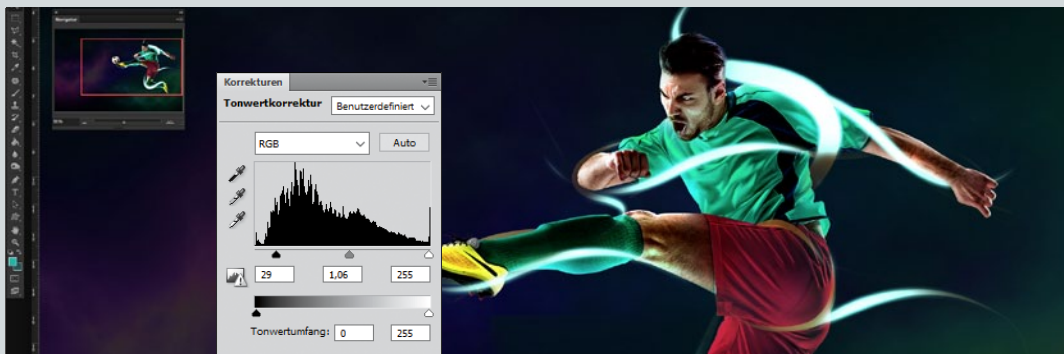


PINSELSTRICHE ZUM GLÜHEN BRINGEN

19 Duplizieren Sie die Ebenengruppe. Egal, ob Sie den **Farbverlauf** zuvor auf die Gruppe gelegt haben (CS6 und höher) oder auf die einzelnen Ebenen, nun folgt wie in Schritte 9 beschrieben das Einfügen des **Scheins nach außen**. Verwenden Sie folgende Einstellungen: **Farbe 6cfff6**, **Füllmethode Negativ multiplizieren**, **Überfüllen 0 %**, **Größe 21 px** und **Bereich 25 %**. Blenden Sie auch hier auf der Ebenenmaske Teile der Lichtlinien sparsam aus. »

» KLEINE DETAILS
IN DIE KOMPOSITION
EINFÜGEN SORGT IM
ERGEBNIS FÜR EINEN
UNÜBERSEHBAREN
EFFEKT. «

KEVIN LOHSTROH, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



KONTRAST & LICHTREFLEXIONEN

20 Fügen Sie eine **Tonwertkorrektur-Einstellungsebene** mit den Werten: **29, 1,06 und 255** hinzu, und verwenden Sie diese als Schnittmaske zur Spieler-Ebene darunter, indem Sie mit gehaltener **Alt-Taste** über die Ebenentrennlinie fahren und klicken. Erzeugen Sie

eine neue Ebene (**Füllmethode: Ineinanderkopieren**) und malen Sie mit einem weichen Pinsel bei **50 % Deckkraft** mintgrüne Lichtreflexionen auf die Haut des Spielers. Wiederholen Sie dies für subtile Schatten und Highlights auf einer weiteren Ebene (**Füllmethode: Weiches Licht**).



NICHTDESTRUKTIVES BEARBEITEN

In den seltensten Fällen ist eine Bildbearbeitung so simpel und schnell gemacht, dass man nichts mehr nachträglich korrigieren möchte. Daher empfehlen wir, wenn es geht, **immer nichtdestruktiv zu arbeiten**. Das bedeutet, dass es z. B. besser ist, eine **Maske** statt den **Radiergummi** zu verwenden oder **Filter auf Smartobjekte** legt, da diese normalerweise auch im Nachhinein noch geändert werden können.



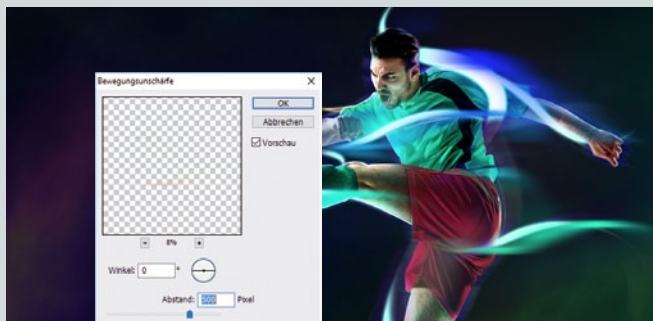
BEWEGUNGSUNSCHÄRFE

21 Wiederholen Sie Schritt 15. Duplizieren Sie die zweite **Linien-vorne-Gruppe**, und fügen Sie die Ebenen mit **Strg+E** zusammen (**Füllmethode: Normal**). Gehen Sie auf **Filter > Weichzeichnerfilter > Bewegungsunschärfe**; der **Winkel** sollte der gleiche wie bei den Lichtlinien sein und der **Abstand zwischen 70–100 px** liegen. Wiederholen Sie diesen Schritt auch für den Spieler. Fügen Sie einen **neonblauen Verlauf** auf den weichgezeichneten Ebenen ein.



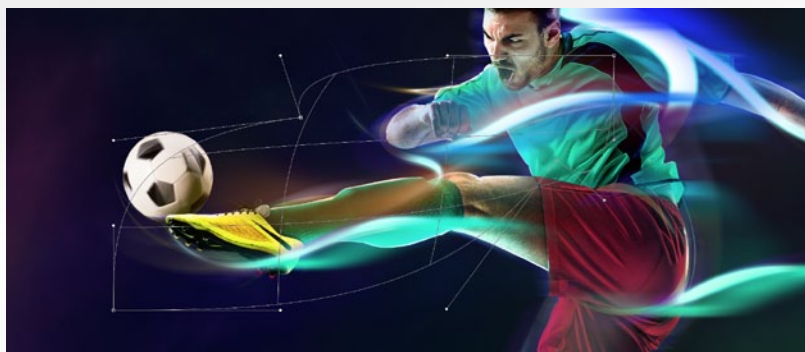
SPITZLICHTER

22 Erstellen Sie eine neue Ebene (**Füllmethode: Negativ multiplizieren**). Verbinden Sie die Ebene mit der Spieler-Ebene. Malen Sie mit einem weichen Pinsel und der **Farbe Odfcbc** subtile Highlights auf den Spieler. Erstellen Sie eine weitere Ebene, und nehmen Sie diesmal eine kleine, harte, weiße Pinselspitze und setzen Sie stellenweise **Spitzlichter** auf die Kontur des Spielers. Fügen Sie wie in Schritt 14 ein paar **glühende Lichteffekte**, die den Lichtlinien folgen, ein.



BESCHLEUNIGUNG

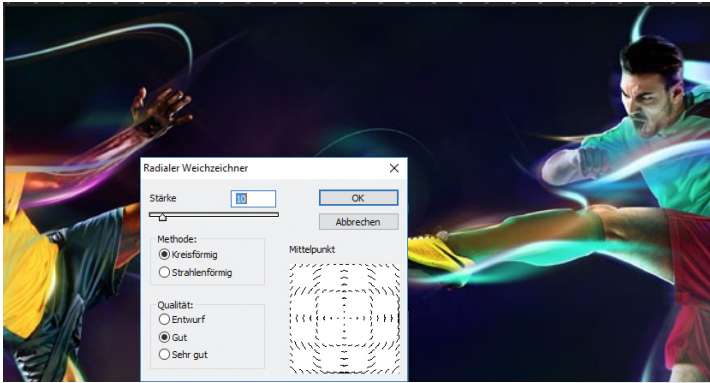
23 Der rechte Spieler soll auch in Bewegung versetzt werden. Duplizieren Sie die zweite **Linien-vorne-Gruppe** (**Strg+J**), und fügen Sie die Ebenen zusammen (**Strg+E**). Benutzen Sie nun den **Bewegungsunschärfe-Filter** (**Winkel 0°, Abstand 500–600 px**). Die **Füllmethode** der Ebene ist **Normal**. Fügen Sie auch hier einen **neonblauen Verlauf** ein. Duplizieren Sie die Ebene für einen stärkeren Effekt.



SCHWUNGVOLLE LINIEN

24 Mit Hilfe von **Bewegungsunschärfe** und **Verkrümmen** entstehen so Ebene für Ebene detailreiche Kunstwerke. Um den Lichtlinien des rechten Spielers den Feinschliff zu verleihen, fügen Sie noch ein paar **weitere, auffällende Lichteffekte** ein. Wiederholen Sie dazu die **Schritte 5**

und **6**, um weitere Pfade zu erstellen und **Schritt 9** für den **Schein-nach-außen-Effekt**. **Verkrümmen** Sie die Lichtlinien passend, und verwischen Sie Kopien der neuen Lichtlinien mit **Bewegungsunschärfe** wie schon zuvor. Spielen Sie mit den **Filtereinstellungen, Verläufen** und **Füllmethoden**.



RADIALER WEICHZEICHNER

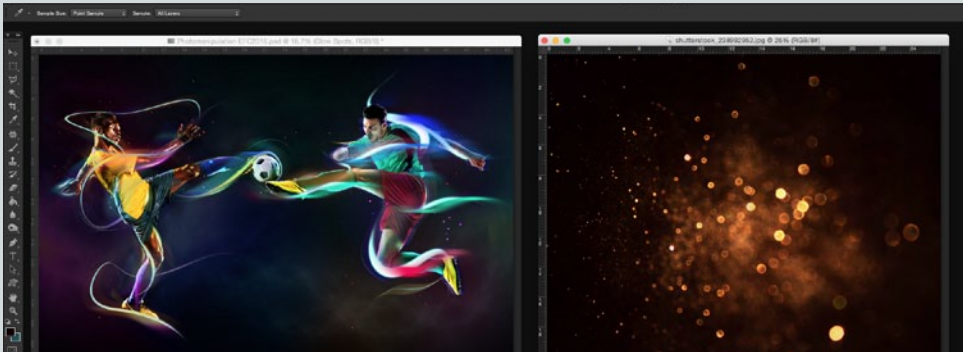
25 Wiederholen Sie Schritt 11 für den Ball, allerdings nun mit mehr als einer Farbe oder erstellen Sie gelbe Lichtsicheln und wenden Sie den Ebenenstil *Verlaufsüberlagerung* an. Gehen Sie auf **Filter > Weichzeichnungsfilter > Radialer Weichzeichner** (**Stärke 10, Methode Kreisförmig**). Variieren Sie den **Pinself Durchmesser**, um stärkere oder dünnere Lichtsicheln zu erstellen, und experimentieren Sie auch mit der **Stärke** des Weichzeichners.



LEUCHTENDE KUGEL

26 Erstellen Sie eine **neue Ebene** über dem Ball **als Schnittmaske zur Ball-Ebene**, damit sich der Effekt nur auf die **Ball-Ebene** auswirkt. Malen Sie mit einer sehr kleinen, weißen, harten Pinselspitze Linien entlang der Nähte auf. Erstellen Sie eine neue Ebene (**Füllmethode: Ineinanderkopieren**), die mit der Balle-

bene verbunden ist, und malen Sie mit einem etwas größeren, mittelharten **Pin-sel** eine zweite Schicht weiße Linien. Wiederholen Sie diesen Schritt mit einer dritten Ebene (**Füllmethode: Negativ multiplizieren**) mit Mintgrün und etwas größeren, weichen Pinselspitze. Die Nähte des Balls glühen nun dramatisch.



FUNKTENFLUG

27 Öffnen Sie **Glanz.jpg**. Um die Lichtpunkte zu isolieren, gehen Sie auf **Auswahl > Farbbereich**, und klicken Sie auf den schwarzen Hintergrund. Setzen Sie **Toleranz auf etwa 150**. Löschen Sie den Hintergrund, und blenden Sie den diffusen Mittelbe-

reich mit einer **Maske** aus. Wenden Sie eine **Verlaufsüberlagerung (Transparenter Regenbogen)** an. Fügen Sie Kopien dieser Ebene an verschiedenen Stellen im Bild ein. Blenden Sie Teile der **Glanz-Ebenen** auf der Maske aus, und skalieren Sie mit **Transformieren**.

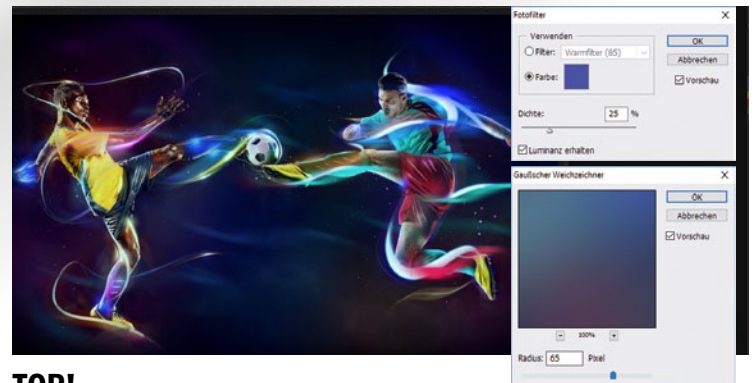
» MAN KANN NIE WISSEN, WANN MAN NACHTRÄGLICH KLEINE ODER AUCH GROSSE VERÄNDERUNGEN VORNEHMEN WILL. «

KEVIN LOHSTROH, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



AKZENTE SETZEN

28 Erstellen Sie eine **neue Ebene**, und wiederholen Sie Schritt 26, platzieren Sie allerdings die Linien dieses Mal als Akzente auf der Kleidung und Haut der Spieler. Malen Sie mit einem **sehr kleinen, harten Pinsel** Blitze auf. Wiederholen Sie nun Schritt 15. Vergrößern Sie die Ebene anschließend (**Füllmethode: Weiches Licht, Deckkraft 20 %**). Duplizieren Sie die Ebene, und platzieren Sie die farbigen Schleier in der rechten und linken Bildhälfte.



TOR!

29 Wählen Sie **alle Ebenen aus (Strg+A)**, **kopieren Sie sie (Strg+C)**, und fügen Sie sie zusammen (**Strg+E**). Gehen Sie zweimal auf **Filter > Scharfzeichnungsfilter > Konturen scharfzeichnen** für mehr Schärfe. Erhöhen Sie den Kontrast per **Tonwertkorrektur (Strg+L)**. Legen Sie einen dunkelblauen Filter über das Bild (**Bild > Korrekturen > Fotofilter**). Erstellen Sie eine zweite zusammengefasste Ebene, wenden Sie einen **Gaußschen Weichzeichner (Radius 65 px)** an, und blenden Sie das Zentrum auf einer Ebenenmaske aus. ■



INTO THE JUNGLE



Coverdesign: So gestalten Sie das Cover

INTO THE JUNGLE

Filmplakate und DVD- oder Videospiel-Cover sind oftmals gute Inspirationsquellen für ein nächstes Composing. Auch unser Autor Gabor Richter hat sich von einem aktuellen Videospiel inspirieren lassen und zeigt Ihnen in diesem Workshop, wie auch Ihnen ein tolles Design im Stile von *Uncharted 4* gelingt.



GABOR RICHTER
Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-CD
Zeitaufwand	ca. 3-4 Stunden
Software	Adobe Photoshop CC 2015
Inhalte	malen, maskieren, verflüssigen, freistellen, Dodge & Burn, färben
Zielgruppe	ambit. Anfänger bis Fortgeschrittene

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

Im Mai 2016 soll das Action-Adventure-Videospiel *Uncharted 4: A Thief's End* auf den Markt kommen und in Sachen Grafikqualität bisherige Grenzen durchbrechen. Inspiriert vom Coverdesign dieses Videospiels zeigt Ihnen Photoshop-Profi und Autor Gabor Richter in diesem Workshop, wie sein Composing „Into the Jungle“ entstanden ist. Lernen Sie, wie Sie mit Hilfe von Photoshop und ohne auf Stockfotos zurückgreifen zu müssen einen Hintergrund gestalten, dessen Look einem Abenteuervideospiel entspringen sein könnte.

Vor dem Composing steht traditionell das Fotoshooting. Wir werden Ihnen zeigen, welcher Hintergrund sich am besten für die nachträgliche Bearbeitung eignet und wie Sie das

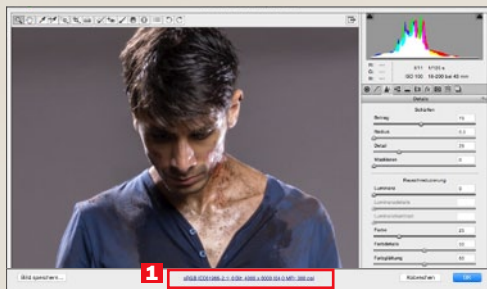
Licht gekonnt setzen. Anschließend werden wir mit der Bearbeitung der Person beginnen, bei der unter anderem das Zeichenstift-Werkzeug zum Einsatz kommen wird. Spannend und abenteuerlich zugleich wird es dann endlich im nächsten Schritt: der Dschungellook-Erstellung. Dabei greifen wir nicht auf ein fertiges Motiv zurück, sondern entwickeln einen Workflow, bei dem Sie eine Dschungelszene ganz nach Ihrem Geschmack montieren. Folgen Sie den aufgeführten Arbeitsschritten, fühlen Sie sich jedoch frei, in der Gestaltung abzuweichen und Ihren ganz persönlichen Dschungel-Bildlook zu kreieren. Im letzten Schritt werden wir den Helden dann in das Dschungelcomposing einfügen und glaubhaft mit der Szenerie verschmelzen. »

MAKING-OF: HINTERGRUND UND LICHTSETZUNG FÜR DAS SHOOTING

Um das Model später optimal freistellen zu können, empfiehlt es sich, einen **grauen Hintergrund** zu verwenden. Dieser hat den Vorteil, dass sich die Konturen des Models bei der späteren Bearbeitung in Photoshop besser erkennen lassen. Während bei einem weißen Hintergrund die ebenfalls weißen Lichtkanten auf der Person quasi mit dem Hintergrund verschwimmen, würde man bei dem dunkelhaarigen Model mit dem Einsatz von einem schwarzen Hintergrund Schwierigkeiten beim Freistellen der Haare bekommen. Um Streiflichter zu erzeugen, eignen sich **harte Lichtquellen**. Hier wurden zwei **Reflektoren ohne**

Waben (1 und 2) eingesetzt, die hinter der Person aufgestellt und auf den Nacken des Models ausgerichtet wurden. Um das Licht und das Schattenspiel im Gesicht nicht zu gleichmäßig zu gestalten, wurde der **rechte Reflektor (2)** höhentech-nisch weiter nach unten gesetzt und auf das Gesicht ausgerichtet. Der **linke Reflektor (1)** schoss hingegen knapp am Kopf vorbei. Durch die ungleichmäßige Ausrichtung des Lichts wurde eine der Gesichtshälften stärker aufgeleuchtet als die andere. Die **dritte Lichtquelle (3) – eine Oktabox** – wurde von vorne auf die Person gerichtet und sorgt für ein weiches diffuses Licht.



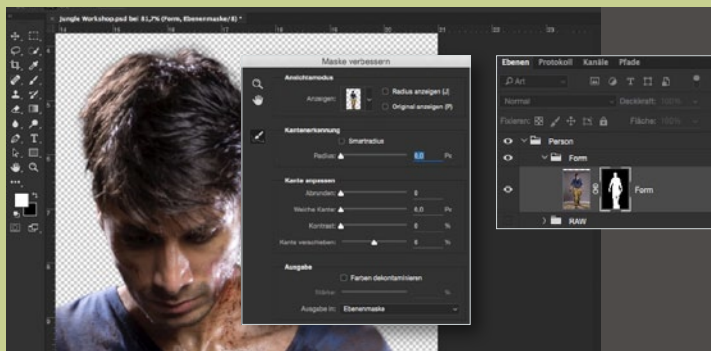
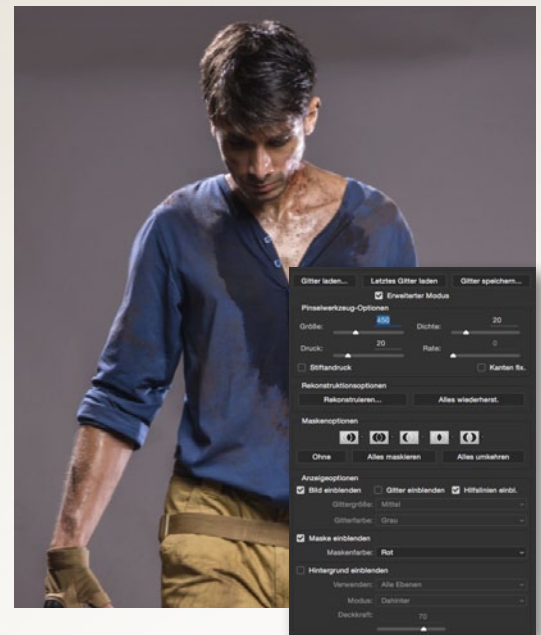


DIE RAW-ENTWICKLUNG

1 Für eine kühlere Farbstimmung setzen Sie die **Farbtemperatur** auf **5000**. Für mehr Details ziehen Sie den Regler für **Lichter** auf **-60** und die **Tiefen** auf **+30**. Für stärkere Konturen schieben Sie die **Klarheit** auf **+30**. Für sattere Farben setzen Sie **Dynamik** auf **+15** und **Sättigung** auf **-5**. In **Details** wählen Sie den **Radius 0,5** und erhöhen den **Betrag** auf **70**. Aktivieren Sie im Dialog **Arbeitsablauf-Optionen (1)** die Option **In Photoshop als Smartobjekte öffnen**.

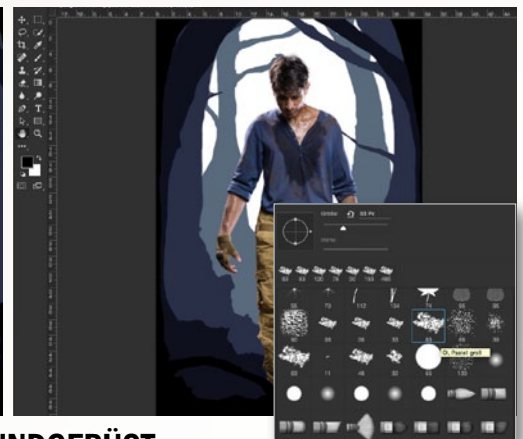
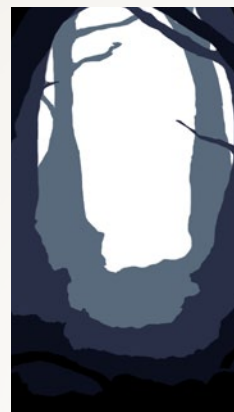
VIRTUELLES FITNESSSTUDIO

2 Öffnen Sie die RAW-Datei mit einem Klick auf **Objekt öffnen** in Photoshop. Benennen Sie die Ebene in Photoshop entsprechend um, und platzieren Sie sie in einer neuen Gruppe **RAW**. Um den Held muskulöser erscheinen zu lassen, duplizieren und rastern Sie diese Ebene zunächst. Dann kommt der **Verflüssigen-Filter** zum Einsatz, den Sie unter **Filter > Verflüssigen** finden. Verwenden Sie das **Mitziehen-Werkzeug**, dessen Größe auf **450** steht. Für einen weichen Workflow setzen Sie **Druck** und **Dichte** jeweils auf **20**. Jetzt schieben Sie die Schulterblätter von innen nach außen und runden diese schön ab. Ebenfalls die Ober- und Unterarme. Um auch die Beine kräftiger wirken zu lassen, verschieben Sie diese ebenfalls von innen nach außen und erhalten so wuchtigere Waden. Schieben Sie diese Ebene ordnungshalber wieder in eine **neue Gruppe** und nennen diese **Form**.



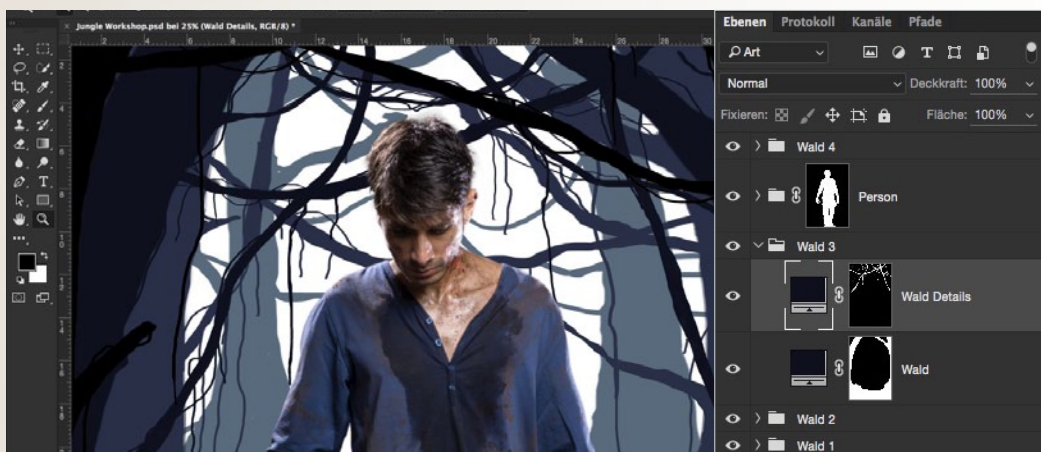
DEN HELDEN FREISTELLEN

3 Wählen Sie den **Zeichenstift**, und aktivieren Sie **Pfad** in der Optionsleiste. **Aktivieren** Sie das **Gummiband**, setzen Sie den ersten Punkt direkt auf der Kontur der Person, und ziehen Sie an dieser eine Linie entlang. Schließen Sie den Pfad, **rechtsklicken** Sie die Pfadauswahl, und wählen Sie **Auswahl erstellen**. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf der Ebene **Form** befinden, und legen Sie mit Ihrer Auswahl eine Maske darüber an. Wählen Sie per Rechtsklick **Maske verbessern**, nutzen Sie das **Radius-verbessern-Werkzeug**, und fahren Sie um die Haare. Setzen Sie die **weiche Kante** auf **2 px**. Erstellen Sie eine **neue Gruppe** namens **Person**, und verschieben Sie die Maske in die Gruppe. Die Gruppen **RAW** und **Form** ziehen Sie ebenfalls dort hinein.



DSCHUNGEL-GRUNDGERÜST

4 Erstellen Sie **vier Gruppen**, die Sie der Reihenfolge **Wald 1** bis **Wald 4** nennen. Erstellen Sie eine **weiße Farbfläche** als Einstellungsebene, die als Hintergrund dienen wird. Als Zweites erstellen Sie eine **Farbfläche** mit einem **hellen Blau #586a7c**. Diese **Farbfläche** wird der erste Wald in der Gruppe **Wald 1** sein. Invertieren Sie die **Maske**, und wählen Sie den Pinsel **Öl, Pastell groß** mit der Nummer **63**. Zeichnen Sie mit einer Pinselgröße von **80 px** die Kontur des Waldes, und füllen Sie den Inhalt später mit einem etwas größeren Pinsel. Diesen Schritt wiederholen Sie zweimal. Für **Wald 2** wählen Sie ein **kräftigeres Blau #292f47**, für **Wald 3** ein **dunkles Blau #0b0f1d**. Die **vierte Gruppe Wald** positionieren Sie über der Person und wählen als Farbe ein **reines Schwarz #000000**.



DETAILS IM DSCHUNGEL

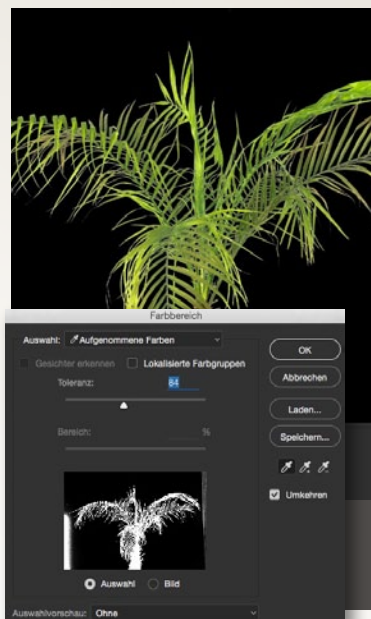
5 In diesem Schritt werden Sie individuelle Details wie z. B. Äste, Lianen und bei Bedarf kleine Tiere malen. Dabei ist es nicht entscheidend, ob Sie künstlerisch begabt sind oder nicht: Später wird so viel kaschiert, dass die Details kaum noch zu erkennen sind. Legen Sie pro Ordner eine **neue Farbfläche** an, um die Details getrennt von den Bäumen zu malen. Nutzen Sie dafür entsprechend **denselben Blauton**. Die Vorgehensweise mit dem **Pinsel bleibt gleich**, wie im Schritt zuvor beschrieben. Um das Motiv etwas spannender zu gestalten, sind in unserem Beispiel kleine Details wie beispielsweise ein Affe, eine Schlange und ein Leguan versteckt.



Begleitmaterial
auf der Heft-CD

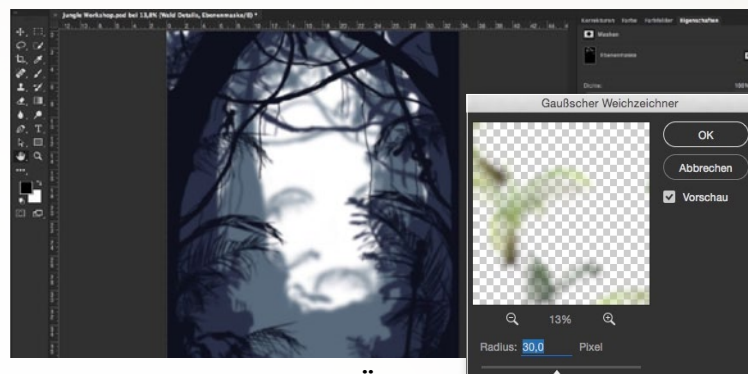
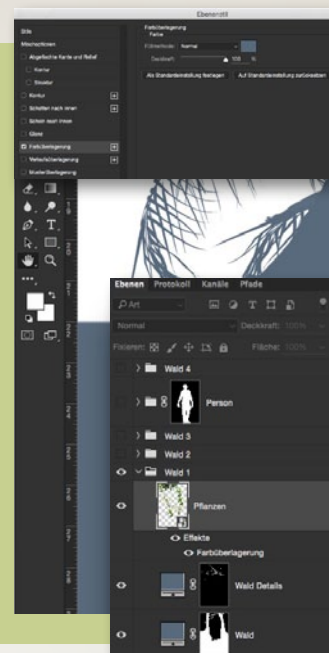
PFLANZEN FREISTELLEN

6 Um den Dschungel nun mit Pflanzenelementen zu füllen, eignen sich Bilder von Zimmerpflanzen. Achten Sie beim Fotografieren darauf, dass der Hintergrund einigermaßen hell ist. Öffnen Sie jeweils eine JPG-Datei in Photoshop. Wählen Sie **Auswahl > Farbbereich**, und **aktivieren** Sie **Umkehren**. Klicken Sie mit der **Pipette** in die Schwarzweiß-Darstellung, und bestätigen Sie mit **OK**. Fügen Sie der Ebene nun eine **Maske** hinzu, um die Auswahl auf der Maske anzuwenden. Um den Freisteller zu überprüfen, positionieren Sie unter der Ebene eine schwarze Farbfläche. Sollten Fehler zu erkennen sein, korrigieren Sie diese mit einem **schwarzen** oder **weißen Pinsel** auf der Maske.



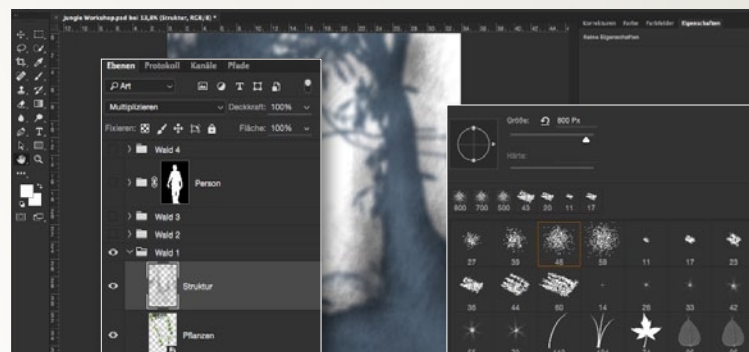
PFLANZEN EINFÜGEN

7 Verschieben Sie die freigestellten Pflanzen nun in Ihr Dschungel-Szenario. **Skalieren, drehen, spiegeln** und positionieren Sie die einzelnen Motive, wie es Ihnen beliebt. Achten Sie darauf, dass die **Pflanzen im hinteren Bereich (Wald 1) kleiner sind als im Vordergrund (Wald 4)**. Anschließend empfiehlt es sich, die Pflanzen in den einzelnen Gruppen zu **markieren** und sie auf **einer Ebene zusammenzufassen**. Wandeln Sie die Pflanzen-Ebenen in ein **Smartobjekt** um. Mit einem Doppelklick in die Ebene gelangen Sie in den **Ebenenstil > Farbüberlagerung**. Wählen Sie die Farbe der Bäume, die sich in der jeweiligen Gruppe befinden.



BILDTIEFE DURCH UNSCHÄRFE

8 Für mehr Tiefe benötigt das Bild Unschärfe. Arbeiten Sie sich für diesen Schritt von der **Gruppe Wald 1** bis hin zur **Gruppe Wald 4** durch. Klicken Sie abwechselnd auf die Masken der Farbflächen, und schieben Sie die **weiche Kante** auf **30 px**. Bei den Pflanzen-Ebenen wählen Sie in der Optionsleiste **Filter > Weichzeichner > Gaußscher Weichzeichner** mit einem **Radius** von **30 px**. Wiederholen Sie diesen Vorgang in jeder Gruppe, wählen Sie hier für **Radius** jedoch unterschiedliche Werte: **Wald 2 = 5 px**, **Wald 3 = 8 px** und **Wald 4 = 5 px**.

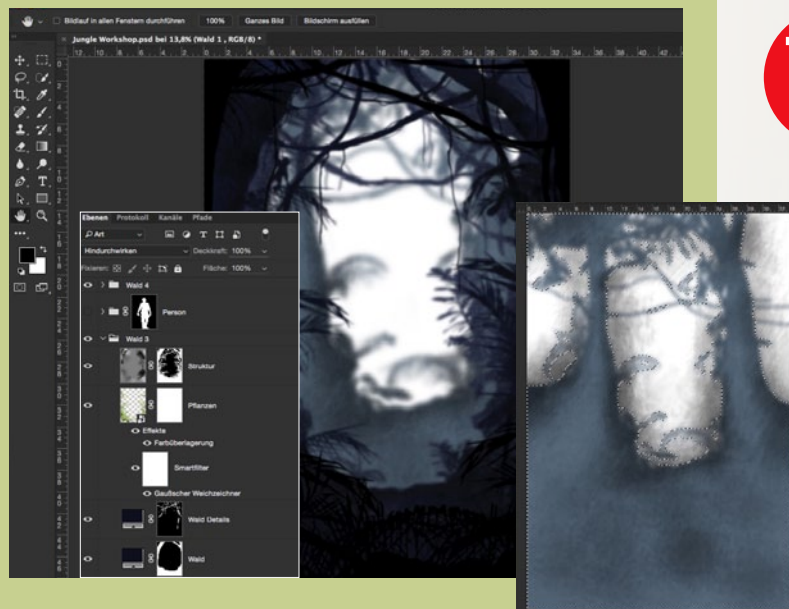


STRUKTUREN ERZEUGEN

9 Dieser Schritt bezieht sich auf die **Gruppen Wald 1–3**. Erzeugen Sie in allen drei Gruppen jeweils eine **neue leere Ebene** mit dem Namen **Details** und der **Füllmethode Multiplizieren**. Für mehr Struktur wählen Sie den **Pinsel Spritzer 46 Pixel** mit **800 px**. Schieben Sie die **Deckkraft** auf **3 %**. Entscheidend für diesen Effekt ist **häufiges Hineinklicken**, um eine ungleichmäßige Struktur zu erhalten (Wischen sorgt für ein schlechtes Ergebnis). Wählen Sie beim Modellieren der Baumformen für die **Schatten** die Farbe **Schwarz** und für die **Lichter Weiß**.

STRUKTURENFEINSCHLIFF

10 Momentan liegen die Strukturen noch über allen anderen Bereichen. Ziel ist es jedoch, die Strukturen auf die einzelnen Dschungel-Ebenen im Bild zu bringen. Erstellen Sie dazu **von jeder Ebene in den entsprechenden Gruppen eine Auswahl**, und bringen Sie diese zusammen. Als Erstes klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste** auf die Maske der Baumstämme, um eine Auswahl zu erhalten. Im nächsten Schritt drücken Sie **zusätzlich zur Strg-Taste die Umschalt-Taste** und klicken auf die **Maske der Äste**. Diesen Schritt **wiederholen wir bei den Pflanzen**. Jetzt haben Sie eine perfekte Auswahl mehrerer Ebenen und können diese mit einer Maske auf den Strukturen nutzen.

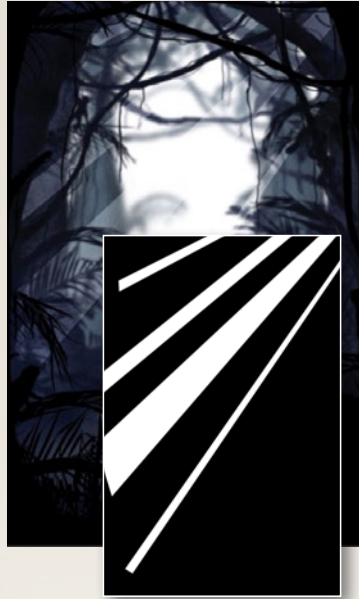


TIPP TIEFENWIRKUNG DURCH UNSCHÄRFE

Eine Methode, um mehr Tiefe in Bilder zu bekommen, ist der gezielte Einsatz von Unschärfe. Dies liegt daran, dass in unserer Wahrnehmung **weit entfernte Objekte unscharf abgebildet werden**, und wir Objekte, die wir nicht fokussieren, als unscharf wahrnehmen. Mit **künstlicher Unschärfe im Hintergrund** können Sie also eine Tiefenwirkung erzeugen und das Hauptaugenmerk auf den Vordergrund legen.

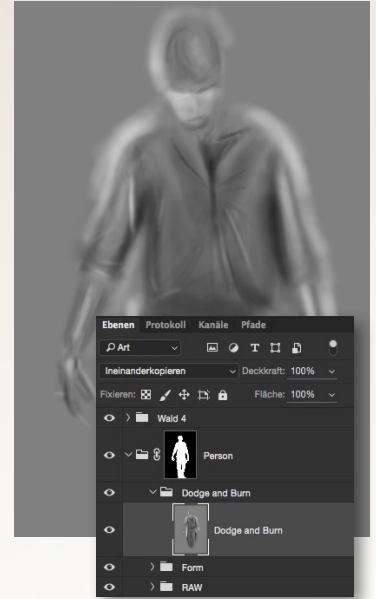
LICHTSTIMMUNG

11 Erstellen Sie zwischen **Wald 2** und **Wald 3** eine neue Gruppe mit dem Namen **Lichtstimmung**. Benutzen Sie für die Lichtstrahlen das **Polygonlasso**. Ziehen Sie mit geraden Linien vier unterschiedlich dicke Quader, die rechts oben schmal beginnen und nach links unten breiter werden. Danach benötigen Sie eine **Tonwertkorrektur** als Einstellungsebene. Positionieren Sie den **Mittelton** auf **1,70** und die **weiche Kante** der Maske auf **50 px**. Erstellen Sie für die Überstrahlung von hinten eine **neue leere Ebene**. Malen Sie auf dieser mit einem **weichen Pinsel** bei einer **Deckkraft** von **100 %** und **weißer Vordergrundfarbe** per Mausklick einen Punkt ins Bild. Skalieren Sie den Punkt, bis er den Oberkörper von hinten überstrahlt.

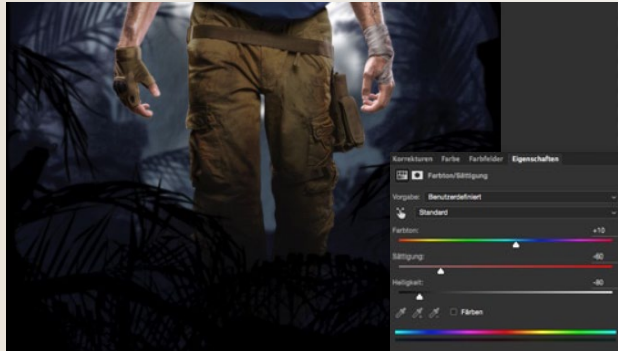


MIT LICHT MALEN

12 Da die Hintergrundszenerie nun so gut wie fertig ist, wird es Zeit, den Helden so realistisch wie möglich mit dem Dschungel zu verschmelzen. Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt, und klicken Sie auf das Symbol **Neue Ebene** am Fuße der Ebenen-Palette. Nennen Sie die Ebene **Dodge & Burn**, setzen Sie die **Füllmethode** auf **Ineinanderkopieren**, und aktivieren Sie **Mit neutraler Farbe für den Modus....**. Nehmen Sie als Nächstes einen **weichen Pinsel** bei **3 % Deckkraft** zur Hand. Mit einer **schwarzen Vordergrundfarbe** dunkeln Sie nun die Bereiche, die dunkler werden sollen, ab. Die Bereiche, die mehr Licht bekommen sollen, hellen Sie hingegen mit einem **weißen Pinsel** auf.

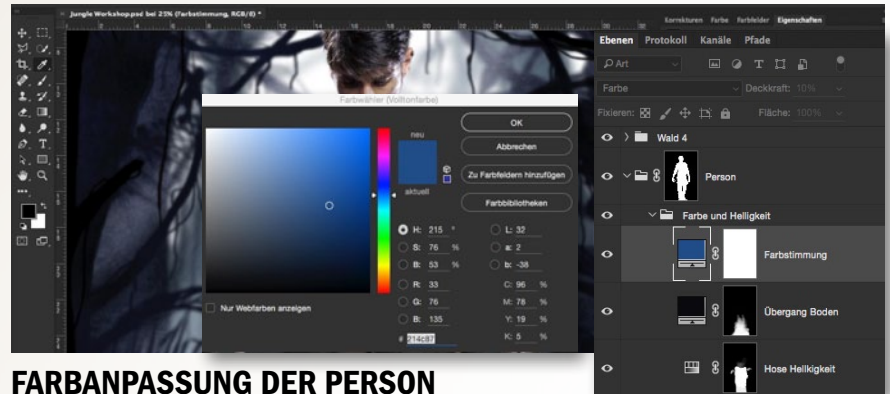


Foto, Text und Bildbearbeitung: Gabor Richter; Model: Dennis Kreativlos



HELLIGKEITSANPASSUNGEN DER HOSE

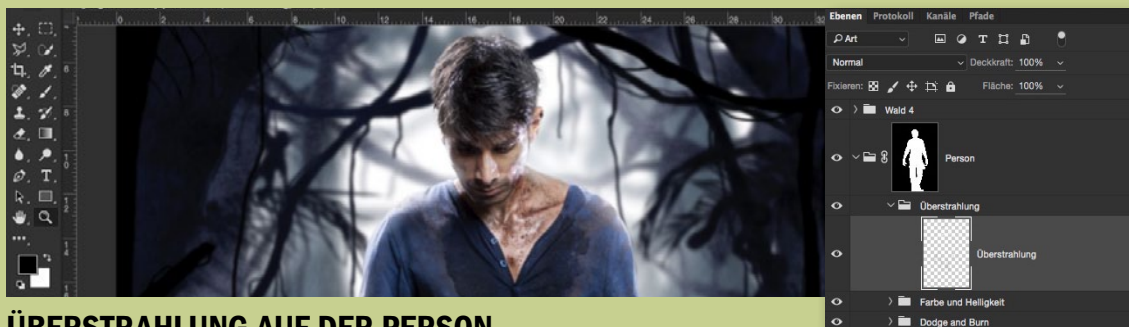
13 Um die Farbintensität der Hose abzumildern, erzeugen Sie eine **Farbton/Sättigung-Einstellungsebene**. Schieben Sie den **Farbton** mit **+10** in Richtung **Blau**, reduzieren Sie die **Sättigung** auf **-60**, und schieben Sie die **Helligkeit** auf **-80**. **Kehren** Sie die Maske **um**, und malen Sie mit einem **weißen Pinsel** die gewünschten Bereiche zurück ins Bild. Um die Füße nahtlos mit dem Boden zu verbinden, erstellen Sie eine **Einstellungsebene Farbfläche** mit der Farbe **#000000**, **kehren** Sie die Maske **um** und malen Sie mit **Weiß** und einer **Deckkraft** von **20 %** über die Hose.



FARBANPASSUNG DER PERSON

14 Aktuell haben wir noch zu viele Farben auf der Person, die vom eigentlichen Ausgangsbild stammen. Unser Ziel soll es jetzt sein, die Farben so anzupassen, dass sie stimmiger zur Hintergrundszenerie passen. Als Erstes benötigen wir eine **Einstellungsebene Farbfläche** mit einem **etwas dunkleren Blau** (**#214c87**), das nicht zu sehr leuchtet. Nur die

Deckkraft dieser blauen Ebene zu reduzieren, würde hier nichts bringen. Daher setzen Sie die Füllmethode auf **Farbe**. Damit er jetzt aber nicht wie ein Schlumpf im Wald wirkt, reduzieren wir die **Deckkraft auf 10 %**. Diese Ebene platzieren Sie mit den zwei Ebenen aus dem Schritt zuvor in eine **Gruppe** und nennen diese **Farbe und Helligkeit**.



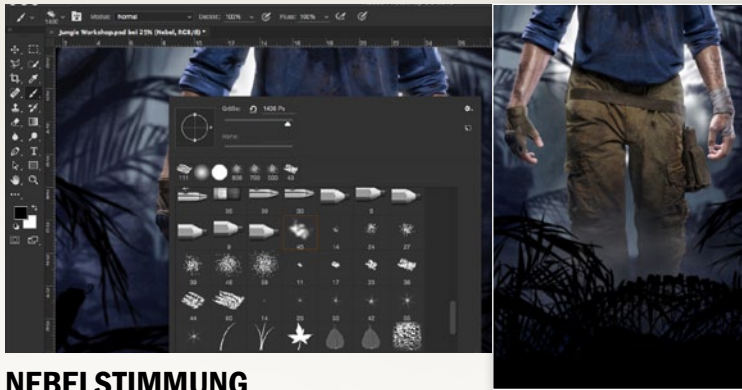
ÜBERSTRAHLUNG AUF DER PERSON

15 Wie bereits Schritt 11 behandelt auch dieser Schritt das Thema **Licht** und **Lichtstimmung**. Das Ziel soll es jetzt sein, den Abenteuerer mit dem Licht zu verschmelzen. Insgesamt hat dies zwei Vorteile: Zum einen wirkt das Motiv realistischer, und zum anderen wird die Person so noch mehr mit dem Hintergrund verschmolzen. Dazu erstellen Sie zunächst eine neue Gruppe mit dem Namen **Überstrahlung**.

Anschließend erzeugen Sie eine **neue leere Ebene**, und nehmen einen **weichen Pinsel bei 5 % Deckkraft** zur Hand. Sobald Sie die **Alt-Taste** gedrückt halten, erscheint die **Pipette**, und Sie können eine Farbe aus dem Hintergrund entnehmen, die sich in der Nähe der Person befindet. Am besten eignen sich hier die hellen Lichtstellen. Fahren Sie dann mit dem Pinsel **dezent über die Konturen** der Person.

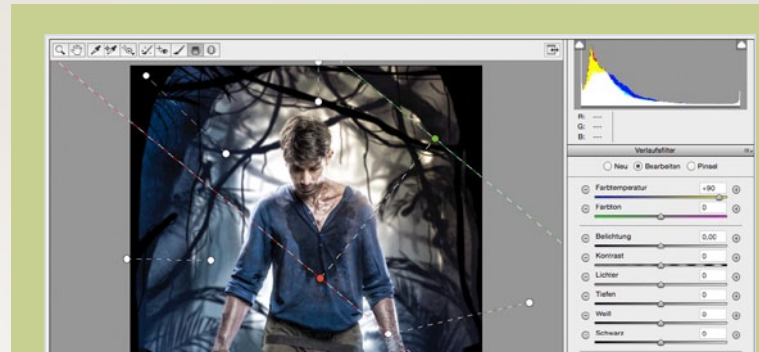
» UM EINE PERSON MIT IHRER UMGEBUNG ZU VERSCHMELZEN, SPIELT DIE RICHTIGE LICHTSTIMMUNG EINE WICHTIGE ROLLE. «

GABOR RICHTER
PHOTOSHOP-KÜNSTLER



NEBELSTIMMUNG

16 Fügen Sie zwischen **Wald 4** und **Person** eine **neue Gruppe Nebel** hinzu. **Erstellen** Sie hierin eine **neue leere Ebene**, und greifen Sie zu einem **weißen Pinsel** mit einer **Deckkraft** von **2 %**. Wählen Sie den **Pinsel 45 Helligkeitsvarianz pro Strich**, und klicken Sie in Abständen mit einer **Größe** von **1500 px** in den Nebel hinein. Für den Feinschliff benötigen Sie eine **Farbfläche** mit **Blau #0038ff**. **Kehren** Sie die mitgelieferte Maske **um**, und malen Sie im unteren Drittel mit einem **weichen weißen Pinsel** dezent eine leichte blaue Lichtstimmung ins Bild.



CAMERA-RAW-FILTER

17 Wählen Sie zunächst die oberste Ebene an, fügen Sie alle Ebenen auf einer zusammen (**Strg+Umschalt+Alt+E**), und gehen Sie zu **Filter > Camera-Raw-Filter**. Ziehen Sie die **Farbtemperatur** auf **+10**, den **Kontrast** auf **-20**, **Tiefen** auf **+6**, die **Lichter** auf **+10**, die **Klarheit** auf **+10** und die **Sättigung** auf **-15**. Für einen farbigen Farbverlauf eignet sich der **Verlaufsfilter**. Um ein intensiveres, warmes Licht zu erhalten, setzen Sie die **Farbtemperatur** auf **+90**.



GRATIS: GOOGLE-NIK-COLLECTION

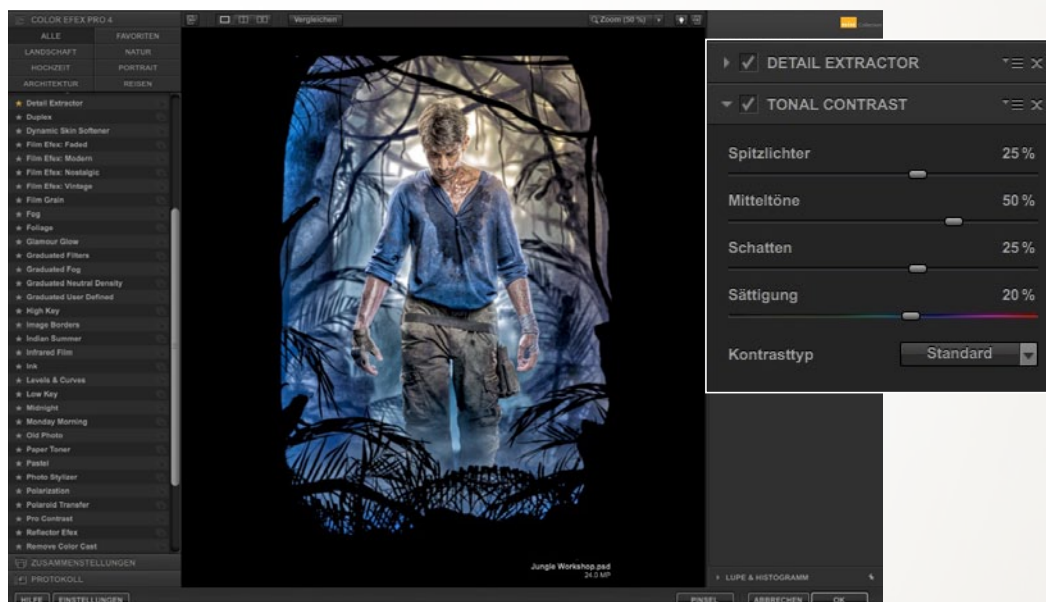
Seit Ende März bietet Google die gesamte **Google-Nik-Collection** **kostenlos** zum Download an. Ab sofort steht die Software **sowohl für Mac- als auch für Windows-Nutzer** unter bit.ly/1Y7RMX6 zur Verfügung. Alle, die die Software in 2016 käuflich erworben haben, sollen ihr Geld zurückbekommen.



KREATIVE SCHRIFT

18 Um dem Bild den gewünschten Coverlook zu verleihen, ziehen Sie mit dem **Horizontaler-Text-Werkzeug** eine Auswahl auf. Wählen Sie **Helvetica Bold**, setzen Sie die obere **Schriftgröße** auf **70 Pt** und die untere auf **170 Pt**. Fügen Sie über die **Ebenenstile** einen **Schlagschatten** hinzu. Für die Trennung verwenden Sie das **Rechteck-Werkzeug** und ziehen eine **lange rote (#9a0e1a) Trennlinie** auf. Platzieren Sie diese beiden Ebenen in einer **neuen Gruppe**. Für den optischen Ein-

schnitt, nehmen Sie das **Polygonlasso-Werkzeug** zur Hand und ziehen eine **entsprechende Auswahl** auf, die Sie anschließend **als Maske auf die neue Gruppe** anwenden. Mit dem **Pinsel Spritzer 46 px** bei **50 % Deckkraft** und der **Vordergrundfarbe Schwarz**, malen Sie ein paar optische, dreckige **Spritzer** auf die Maske. Für den Feinschliff legen Sie unterhalb der **Schrift-Gruppe** eine **leere Ebene** an, worauf Sie mit einem **schwarzen Pinsel** eine leichte Abdunklung ins Bild malen.



ZUSÄTZLICHE DETAILS

19 Um dem Bild nun noch den finalen Feinschliff zu verleihen, eignen sich die **Nik-Filter** gut. Verwenden Sie hierfür den **Color Efex Pro 4 Filter**. Zwar sind die Presets sehr umfangreich, doch in unserem Workshop kommen lediglich die Presets **Detail Extrator** und **Tonal Contrast** in Frage. Diese zwei Filter empfehlen sich vor allem dann, wenn es darum geht, eine feine kontrastreiche Schärfe in das Bild zu integrieren. Ziel ist es, den Schärfereich auf den Helden zu legen. **Kehren** Sie nach der Anwendung des Filters die mitgelieferte Maske **um**, und malen Sie mit einem **weichen und weißen Pinsel** die Bereiche auf dem Körper wieder zurück ins Bild, die Sie haben möchten. Setzen Sie hierbei die meiste Schärfe auf das Gesicht des Helden, da dieser im Fokusbereich des Motivs stehen soll. Fertig ist Ihr Dschungel-Motiv im Videospiel-Coverlook. ■



Die Welt auf einem Tablett: Von der Idee bis zur fertigen Fotomontage

Gebäude aus aller Welt

Die beeindruckendsten Sehenswürdigkeiten der Welt auf einem Silbertablett serviert: Diese Vorstellung lässt sich wohl nur mit Hilfe von Photoshop in die „Realität“ umsetzen. In diesem Workshop wird Ihnen *Dirk Metzmacher* Schritt für Schritt erklären, wie Sie eine bereits bestehende Skyline freistellen, durch zusätzliche Gebäude ergänzen und mit einem speziellen Farblock zu einem stimmungsvollen Gesamtergebnis abrunden.



Fotos, Bildbearbeitung und Text: Dirk Metzmacher



DIRK METZMACHER
Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

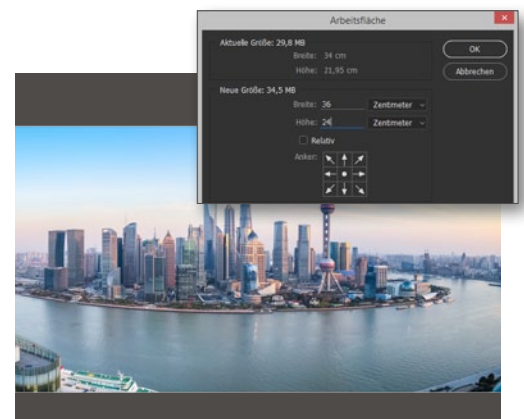
Material	Ausgangsmaterial zum Download
Zeitaufwand	ca. 3 Stunden
Software	ab Photoshop CC
Inhalte	freistellen, Farbanpassungen, Ebenen überlagern & maskieren, Licht & Schatten setzen
Zielgruppe	Composing-Fans

SEHR LEICHT **LEICHT** **SCHWER** **SEHR SCHWER**

Die berühmtesten Bauwerke der Welt in einer Skyline vereint und dem Betrachter auf dem Silbertablett serviert? Wir zeigen Ihnen in diesem Workshop, wie Sie aus vielen einzelnen Bildern solch eine beeindruckende Fotomontage erstellen.

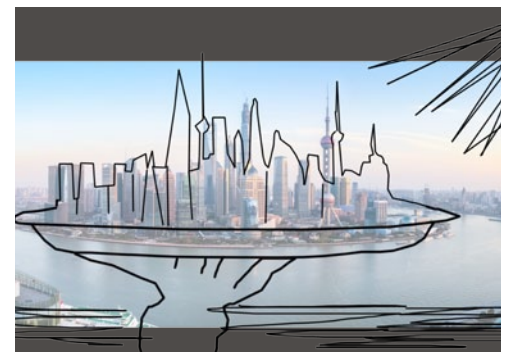
Lernen Sie von Photoshop-Profi Dirk Metzmacher, wie Sie Bilder freistellen und gekonnt miteinander kombinieren und dem zusammengesetzten Bild anschließend durch gezielte Farbanpassungen sowie richtiger Licht- und Schattensetzung einen homogenen und überzeugenden Gesamteindruck verleihen. Malen Sie sich Ihre ganz persönliche surreale Welt aus, und setzen Sie sie mit Photoshop in die Wirklichkeit um.

SURREALE WELTEN **KREATIV**



ARBEITSFLÄCHE ERWEITERN

1 Die Grundlage der Komposition ist ein Foto mit einer Skyline. Liegt das Bild als Hintergrundebene vor, so **lösen** Sie die **Fixierung** über einen **Doppelklick auf die Ebene** und dem **Bestätigen** über **OK**. Da die Panoramaaufnahme recht schmal ausfällt, wird über **Bild > Arbeitsfläche** diese nach oben wie unten **um einige Zentimeter** erweitert.



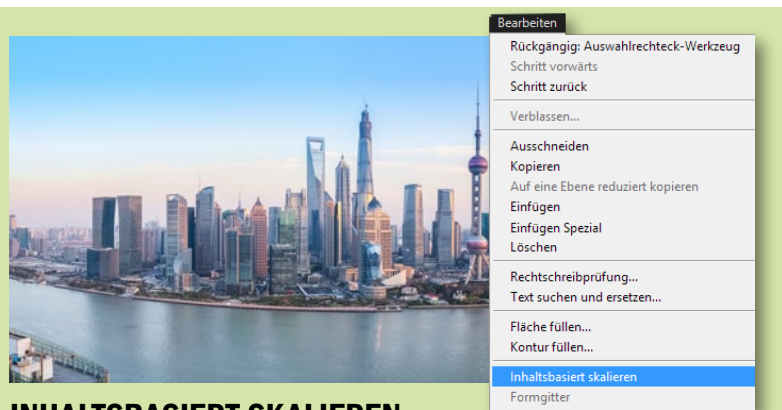
IDEEN SKIZZIEREN

2 Erstellen Sie eine **neue, leere Ebene** (etwa über das **Menü** und **Ebene > Neu > Ebene**), und **malen** Sie mit dem **Pinsel**, einer kleinen **Werkzeugspitze** und **schwarzer Farbe** grob die Form der neuen und erweiterten Skyline ein sowie die abgerundete Form des Tablett. Auf diese Weise erkennen Sie leichter die **Anzahl** und **Größe** des benötigten Bildmaterials.



BILDMATERIAL SAMMELN

3 Die Skyline im Ausgangsbild soll zwar den größten Teil der Gebäude darstellen, um das Ergebnis aber interessanter zu gestalten, dürfen einige prominente Bauwerke nicht fehlen. Dazu können Sie Ihre **Urlaubsfotos durchstöbern**, um schnell so einige Highlights zu entdecken. Wir werden die Wolkenkratzer auf einem silbernen Tablett abstellen. ➔



INHALTSBASIIERT SKALIEREN

4 Der Himmel zeigt noch einen Verlauf ohne Wolkenstruktur und soll nach oben hin erweitert werden. Dazu wählen Sie mit dem **Auswahlrechteck-Werkzeug** einen Bereich aus und gehen auf **Bearbeiten > Inhaltsbasiert skalieren**. Ziehen Sie die Auswahl nach oben hin auf, und **bestätigen** Sie über die **Eingabetaste**. Mit **Strg+D** heben Sie die Auswahl wieder auf.



GROBE RETUSCHE

5 Für die untere Hälfte nutzen Sie eine andere Technik, da die Wasseroberfläche komplexer aufgebaut ist. Aktivieren Sie den **Kopierstempel**, und wählen Sie in der **Optionsleiste** einen **natürlichen Pinsel** aus, wie etwa **Spritzer**. Weiter rechts sollte bei **Aufnehmen** noch **Alle Ebenen** aktiv sein.



WASSEROBERFLÄCHE

6 Erstellen Sie eine **neue Ebene**, beispielsweise über **Strg+Umschalt+N**. Bei **gedrückter Alt-Taste** definieren Sie nun die **Quelle** im Dokument, die Photoshop zum **Kopieren** einsetzen soll. **Klicken** Sie so die Wasseroberfläche an, und **malen** Sie dann bei **gelöster Alt-Taste** über die Stellen im unteren Bereich, die ebenso Wasser zeigen sollen.

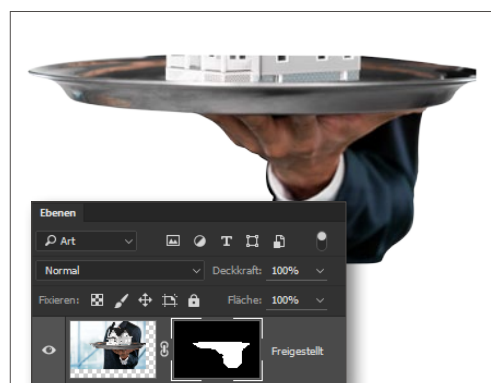


OBERFLÄCHE VERFEINERN

7 Noch wirkt die Oberfläche zu fleckig. Der Trick ist nun, **weitere Ebenen** zu **erstellen**, auf denen gearbeitet werden kann, ohne das erreichte Ergebnis zu gefährden. Dabei werden ebenso die **Pinselgröße** als auch die **Deckkraft variiert**. Nach und nach wird der Bereich so abgedeckt, und die Wasseroberfläche wirkt realistisch genug.

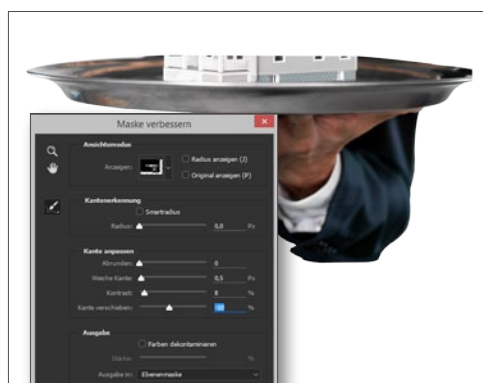
» WERDEN
FOTOS
KOMBINIERT,
PASSEN
DIESE SELTEN
ZUSAMMEN
UND MÜSSEN
ANGEGLICHEN
WERDEN. «

DIRK METZMACHER,
PHOTOSHOP-KÜNSTLER



TABLETT FREISTELLEN

8 Zur Freistellung des Silbertablets wurde die Ebene über das **Menü** und **Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden** vorbereitet und dann mit dem **Buntstift**, **schwarzer Vordergrundfarbe** und einer recht **großen Pinselvorgabe** das Bildelement grob freigestellt. Mit dem **Pinsel** und einer **kleinen Spitze** folgte dann die abschließende Bearbeitung.



FREISTELLUNG VERFEINERN

9 **Klicken** Sie die Maske mit der **rechten Maustaste** an, und **wählen** Sie **Maske verbessern** aus. Im Dialogfenster nutzen Sie die **Regler** unter **Kante anpassen**, um im Zusammenspiel die Übergänge zu verfeinern. Über den **Ansichtsmodus** und die verschiedenen Anzeigen können Sie leicht verfolgen, ob die Werte das Ergebnis optimiert haben.



FARBSÄUME

10 Oft kommt es an den Rändern trotz perfekter Freistellung zu unerwünschten Farbsäumen. Um diese zu verringern, **kopieren** Sie das freigestellte Element über **Strg+J**, und gehen Sie im **Menü** auf **Ebene > Schnittmaske erstellen**. Ziehen Sie mit dem **Wischfinger** an den Rändern etwas die Farbe heraus, möglichst ohne Unschärfen einzuarbeiten.



SKYLINE FREISTELLEN

11 Die Skyline des Ausgangsbilds soll „beweglicher“ werden, um sie an einer neuen Stelle im Bild frei einsetzen zu können. Dazu wurde sie grob mit dem **Lasso-Werkzeug** ausgewählt und über **Strg+J** auf eine **neue Ebene** kopiert. **Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden** sorgt für eine Maske. Die anderen Ebenen können für den Moment ausgeblendet werden.



SKYLINE EINFÜGEN

12 Positionieren Sie die freigestellte Skyline im Tablett. Mit großer Wahrscheinlichkeit sind noch leichte **Anpassungen** in der **Ebenenmaske** nötig, damit die Übergänge gelingen. Einige **Pinselftriche** mit **schwarzer** und **weißer Farbe** reichen dazu aus. So lassen sich die Bauwerke schnell an die Form des Tabletts anpassen bzw. ins Tablett legen.



HINTERGRUND ABDECKEN

13 **Blenden** Sie die Ebenen mit dem Tablett und der freigestellten Skyline **aus**, und arbeiten Sie mit dem **Kopierstempel**, um doppelte Wolkenkratzer wieder verschwinden zu lassen. Wählen Sie den **Wischfinger**, **erstellen** Sie eine **neue Ebene**, stellen **Alle Ebenen aufnehmen** ein, und ziehen Sie den Himmel Strich für Strich über die Gebäude.



WOLKEN EINFÜGEN

14 **Reduzieren** Sie die **Deckkraft** auf etwa 50 %. Auch verschiedene **Mischmodi** können bei der Einarbeitung von Wolken helfen. Wichtig ist hier die Kontrolle über eine **Maske**, die bestimmt, an welchen Stellen die Wolkenoberfläche sichtbar werden darf. Sobald die freigestellte Skyline wieder eingeblendet wurde, wird der gewünschte Effekt deutlich.



SCHATTEN EINZEICHNEN

15 Um einen großen Schatten unterhalb der Skyline hinzuzufügen, wählen Sie einen **Pinself** mit **schwarzer Farbe** und einer sehr **großen** und **weichen Werkzeugspitze**. Über die **Ebenendeckkraft** kann dann leicht noch die **Stärke** der Umsetzung gesteuert werden. Wichtig ist schon jetzt die Festlegung der allgemeinen Lichtrichtung.



MEER ABDUNKELN

16 Um den unteren Bereich des Bildes abzdunkeln und den Blick des Betrachters somit auf das Tablett mit der Skyline zu lenken, kommt auf einer neu erstellten Ebene der **Pinself** mit **schwarzer Farbe** zum Einsatz. Um den Verlauf des Schattens zu steuern, können Sie alternativ auch **Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner** einsetzen.



WEITERE GEBÄUDE

17 An dieser Stelle wollen wir die Skyline noch durch einige beeindruckende Gebäude ergänzen, denn diese Bauwerke machen das Endprodukt später zu einem vergnüglichen Suchspiel, wenn es zu der Frage kommt, wie viele bekannte Gebäude zusätzlich in die Montage integriert wurden. Hier sehen Sie es auf einen Blick, dass einige der höchsten Gebäude der Welt eingearbeitet wurden. ►►

» STELLEN SIE IN DER OPTIONSLEISTE „ALLE EBENEN AUFNEHMEN“ EIN, UND ZIEHEN SIE DEN HIMMEL STRICH FÜR STRICH ÜBER DIE GEBÄUDE. «

DIRK METZMACHER,
PHOTOSHOP-KÜNSTLER



GEBÄUDE EINFÜGEN

18 Einmal freigestellt, geht es um das Finden einer passenden Position. Über **Strg+T** ist das Gebäude schnell in der Form für die Stelle/Lücke angepasst. Halten Sie dabei die **Umschalt-Taste gedrückt**, so wird das Bildelement gleichmäßig transformiert. Hierbei entsteht allerdings ein Problem mit den Farben im Bild.

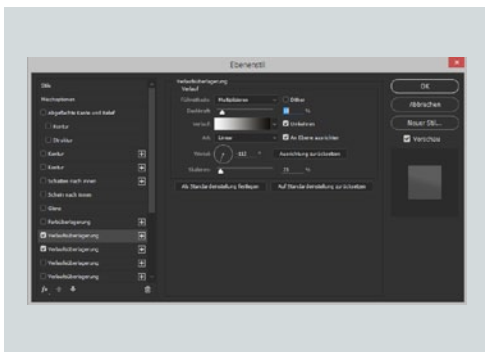


FARBEN ANGLEICHEN

19 Werden unterschiedliche Aufnahmen kombiniert, so passen diese selten automatisch zusammen und die einzelnen Abschnitte müssen noch etwas angeglichen werden. Dazu erstellen Sie pro freigestelltem Element eine **Neue Einstellungsebene > Farbtön/Sättigung**. Im **Dialog** gehen Sie auf **Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen** und nehmen dann über die angebotenen Regler die Anpassung vor.

» DEFINIEREN SIE BEI GEDRÜCKTER ALT-TASTE DIE QUELLE IM DOKUMENT, DIE ZUM KOPIEREN EINGESETZT WERDEN SOLL.«

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



VERLAUF NUTZEN

20 Statten Sie die Gebäude mit einem Verlauf aus, um die Lichtrichtung aufzugreifen. Gehen Sie auf **Ebene > Ebenenstil > Verlaufsüberlagerung**, und stellen Sie die **Füllmethode** auf **Multiplizieren** oder **Ineinanderkopieren** ein. Der **Verlauf** sollte auf **Schwarz-zu-Weiß** stehen. Die **Deckkraft** sowie der **Winkel** sorgen dann für die Ausrichtung des Lichts.



SCHLAGSCHATTEN

21 Die neuen Häuser werfen Schatten auf die umliegenden Gebäude. Auch über die Ebenenstile könnten Sie einen Schlagschatten aktivieren. Alternativ können Sie mit **Klick** auf die **Ebenenminiatur**, bei **gedrückter Strg-Taste** eine Auswahl erstellen, die auf einer eigenen Ebene mit **schwarzer Farbe gefüllt** wird. **Strg+D** hebt die **Auswahl** auf.



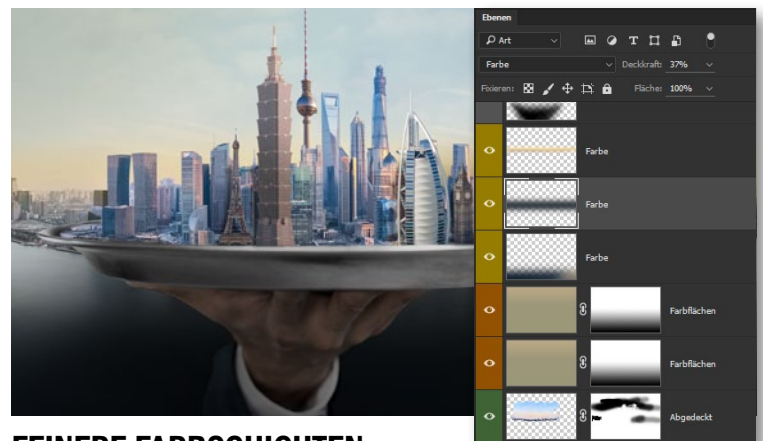
SCHATTEN VERFEINERN

22 Steuern Sie über den **Filter > Weichzeichner** die **Weichheit** des Schattens und über **Strg+T** seine **Größe**. Mit dem **Verschieben-Werkzeug** definieren Sie außerdem seine Position. Nutzen Sie den Vorteil, dass Sie in einer **Maske** bestimmte Bereiche des Schattenwurfs ausklammern können.



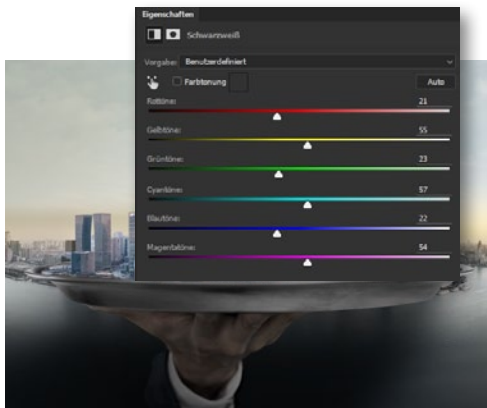
FARBFLÄCHEN ÜBERLAGERN

23 Um den Hintergrund in einer Art Smog auslaufen zu lassen, ziehen Sie auf einer **neuen Ebene** mit dem **Verlaufs-Werkzeug** einen **linearen Verlauf** von einem **helleren zu einem dunkleren Beigeton**. Ändern Sie die **Füllmethode** auf **Farbe**, und **reduzieren Sie die Deckkraft** ein wenig. Stellen Sie eine **Kopie dieser Ebene** mit **10 % Deckkraft** auf die **Füllmethode Multiplizieren**.



FEINERE FARBSCHICHTEN

24 Passen Sie in dem **Modus Farbe** einzelne Bereiche im Dokument an: So können Sie beispielsweise dem Himmel am Übergang zur Stadt einen **gelben Lichtschein** hinzufügen. Die Stadt selbst erscheint dann im Hintergrund etwas gräulicher. Der **Himmel** auf der **linken Seite** wurde in unserem Beispiel noch etwas **dunkler gestaltet**. Nach und nach ändert sich so die Farbstimmung im Bild.



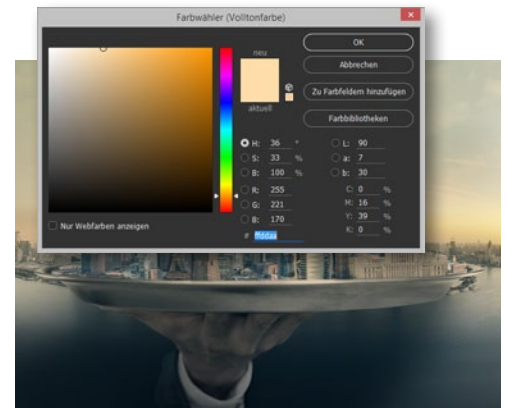
SCHWARZWEISS

25 Über **Ebene > Neue Einstellungsebene > Schwarzweiß** können Sie eine **Reduzierung der Sättigung** erzielen. Klicken Sie auf den Button **Auto**, oder stellen Sie die Regler alternativ von Hand ein. Um ein Bild mit elegant **reduzierten Farben** zu erzielen (kein Schwarzweiß!), **reduzieren** Sie die **Deckkraft** der Ebene auf **40 %**.



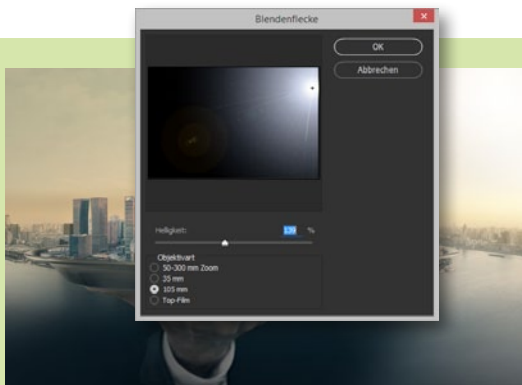
TONWERTKORREKTUR

26 Für den perfekten Bildlook erzeugen Sie eine **Einstellungsebene Tonwertkorrektur**, und wechseln Sie von **RGB** zu dem **Kanal Blau**. Unten bei dem Verlauf von Schwarz zu Weiß setzen Sie den **linken Regler** weiter **nach rechts**. Photoshop setzt für diesen Kanal automatisch den Schwarzpunkt neu, wodurch die Schatten bläulich umgesetzt werden.



FARBFÜLLUNG

27 Um den Bildlook noch weiter zu verstärken gehen Sie zu **Ebene > Neue Füllenebene > Farbfäche**. Wählen Sie im **Farbwähler** einen Beigeton aus, und **bestätigen** Sie über **OK**. Stellen Sie die **Füllmethode** anschließend auf **Multiplizieren** um. In der **Maske** können Sie nun bestimmen, wo sich die Färbung stärker und wo schwächer auswirken soll.



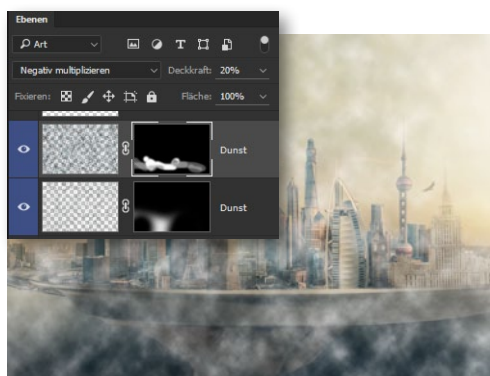
SONNENSCHNITT

28 Erstellen Sie über **Strg+Umschalt+N** eine **neue Ebene**, und füllen Sie die Ebene, die Sie in den Modus **Negativ multiplizieren** setzen, über das **Tastenkürzel Umschalt+F5** mit schwarzer Farbe aus. Der **Filter > Renderfilter > Blendenfleck** mit der **Objektivart 105mm** sorgt nun für die simulierte Sonne.



LICHTSTIMMUNG VERSTÄRKEN

29 Die morgendliche Sonne hat noch einen sehr tiefen Stand und lässt die unteren Luftschichten aufglühen. Um diesen Effekt zu simulieren, **malen** Sie mit dem **Pinzel** und einem **goldenen Farbtönen** auf einer **neuen Ebene** am unteren Rand des Himmels. Die **Füllmethode** stellen Sie auf **Ineinanderkopieren**. Bringen Sie so auch einige der Hochhäuser zum Glühen.



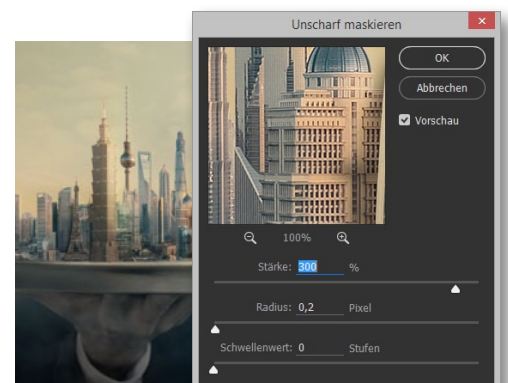
DUNST EINFÜGEN

30 Erstellen Sie eine neue Ebene mit **Vorder- und Hintergrundfarbe** auf **Schwarz/Weiß**, und gehen Sie auf **Filter > Renderfilter > Wolken**. Erstellen Sie eine **Maske**, in der Sie den Wolkenfilter noch einmal anwenden. Stellen Sie **Negativ multiplizieren** ein, wählen Sie per Rechtsklick auf **Ebenenmaske anwenden** und zeichnen Sie mit **Pinzel** und **Weiß** Dunst ein.



LICHT ÜBER TONWERTE

31 Um die unterschiedlichen Bauwerke in mehr Licht zu tauchen, reduzieren Sie mit **Strg+Umschalt+Alt+E** alle sichtbaren Ebenen auf eine **neue Ebene** und gehen Sie zu **Bild > Auto-Farbtönen und Bild > Auto-Kontrast**. Bestimmen Sie anschließend in einer **Maske**, in welchen Bereichen die Kontraste gestärkt werden sollen.



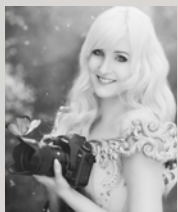
BILDSCHÄRFUNG

32 Drücken Sie erneut **Strg+Umschalt+Alt+E**, um alle Ebenen auf einer neuer Ebene zusammenzufügen. Der **Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren** mit einem **Radius** von **0,2-0,3 px** und einem **Schwellenwert** von **5** (um Flächen von der Schärfung auszunehmen) sorgt für die Schärfung, die über die **Stärke** gesteuert wird. ■



ALTERNATIVE SCHÄRFUNG

Gehen Sie zu **Filter > Sonstige Filter > Hochpass**, und bestimmen Sie über den **Radius** den Grad der Schärfung. Je deutlicher die Konturen nachgezeichnet werden, desto stärker fällt diese aus. Nach dem **Bestätigen** ändern Sie die **Füllmethode** auf **Ineinanderkopieren** ab. Auch **weiches Licht** kann hier eingesetzt werden. Über die **Deckkraft** haben Sie eine weitere Option zur Kontrolle der Umsetzung.



ZUR PERSON

Laura Helena Rubahn (26) arbeitet als selbstständige Trainerin & Fotografin in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Ihr Fokus liegt auf Workshops und Vorträgen, welche sie unter anderem im

Bereich Fotografie und Photoshop anbietet. Ihre Bilder im typischen Laura-Helena-Style sind aktuell in aller Munde, sodass sie 2014 unter anderem ihren ersten großen Vortrag auf der Photokina halten durfte. Mehr über die Künstlerin und ihre Arbeiten unter: www.laurahelena-photography.com

Im Gespräch: Laura Helena Rubahn

SINNBLICHE PORTRÄTS

Romantisch, fantasievoll, realitätsfern, malerisch, farbbexplosiv, kreativ und tiefgründig – so beschreibt die Künstlerin ihren Stil. Aktuell ist Laura Helena mit diesem in aller Munde, mehr als 50.000 Fans folgen ihr auf Facebook. Wir haben die aufstrebende Fotografin gefragt, was das Geheimnis ihres Erfolgs ist.

Fotos: Laura Helena Rubahn; Interview: Nicole Kusza

FAIRY WOODS: Dieses Bild entführt den Betrachter in das Land der Feen und Fabelwesen. Durch den Kontrast der Komplementärfarben Gelb und Lila wirkt es zwar farbbexplosiv, doch gleichzeitig auch sehr stimmig.



DIE ZEIT: Dieses Bild setzt sich mit dem allgegenwärtigen Thema Vergänglichkeit auseinander.

Photoshop: Laura Helena, wie bist du zur Fotografie und Bildbearbeitung gekommen?

Laura Helena: Zur Fotografie kam ich in der elften Klasse durch meinen damaligen Freund. Das war im Jahr 2010. Das Thema fesselte mich ab dem Moment, als ich das erste Mal seine Kamera in die Hände bekam. Zuvor habe ich schon immer sehr viel Zeit mit der Malerei verbracht. Doch ab diesem Moment konnte ich mich der Fotografie nicht mehr entziehen. Ein Jahr später stand fest, dass ich Fotografin werden wollte. Ich machte mein Fachabitur im Bereich Gestaltung, und nebenbei brachte ich mir Photoshop bei. Danach zog ich von Zuhause weg ins 350 Kilometer entfernte Mannheim. Grund dafür war die Fachschule für Fotografie in Heidelberg. Eigentlich hatte ich vorher nie geplant, Fotografin oder Trainerin zu werden. Aber das Leben schlägt manchmal komische Bahnen ein, und ich bin froh, dass ich auf mein Bauchgefühl gehört habe. Nach der Schule begann ich, noch in einem Fotostudio zu

arbeiten, wurde aber nicht glücklich, wodurch ich dann mehr oder weniger in die Selbstständigkeit stolperte. Ich war bereits während meiner Schulzeit auf der Suche nach einem Beruf, in dem ich meine Kreativität voll ausschöpfen kann. Durch Zufall wurde es die Fotografie, und nun kann ich mir nichts anderes vorstellen.

Seit wann bist du selbstständig, und in welchem Bereich bist du genau tätig?

Ich bin jetzt etwa drei Jahre voll selbstständig ohne einen anderen Job nebenher zu haben oder eine Schule zu besuchen. Ich bezeichne mich gerne als Künstlerin, da ich sowohl die Fotografie als auch die Bildbearbeitung betreibe. Das eine würde ohne das andere bei mir nicht gehen. Zudem baue ich auch viele meiner Requisiten selbst. Hauptsächlich lebe ich mittlerweile von meiner Trainertätigkeit, also von Vorträgen, Workshops oder Trainings, die ich produziere. Ich liebe es, mein Wissen zu teilen und anderen Men-

schen etwas beibringen zu können. Zudem spreche ich gerne vor vielen Menschen. Früher wäre mir das Herz in die Hose gerutscht. Heute erfüllt es mich mit Vorfreude, wenn ich daran denke.

Wie hast du zu Beginn deiner Selbstständigkeit auf dich aufmerksam gemacht?

Ich habe schon während der Schulzeit an der Umsetzung meines Traums gearbeitet. Zuerst fotografierte ich nur Freundinnen, dann meldeten sich deren Freunde und dann Leute aus der Stufe über mir. Es sprach sich also einfach recht schnell rum. Als ich dann nach Mannheim ging, legte ich mir eine Facebook-Seite an, zudem vereinbarte ich viele freie Shootings, um mein Portfolio zu erweitern und für meine Mappe, welche ich in der Fachschule für Fotografie anzufertigen hatte.

Du bist enorm aktiv und erfolgreich auf Facebook.

Ja, das ist richtig. Ich habe meine Seite von Beginn an sehr gewissenhaft geführt, wodurch die »

AUTUMN SUN: Der Herbst in seiner vollen Pracht personifiziert. Entstanden ist dieses Bild auf einem ihrer Workshops.





CHERRY BLOSSOM: Dieses Bild entstand im Zuge eines Shootings für den Designer Emanuel Hendrikipsum.

Likes fast von alleine kamen. Ich postete regelmäßig, fotografierte Mädchen, die in der Szene bekannt waren, und wurde dadurch selbst schnell bekannt in einer damals noch fremden Stadt. Trotzdem dauerten die ersten 1.000 Dauern ewig, danach ging dann alles ganz schnell.

2014 hast du bereits einen Vortrag auf der Photokina halten dürfen. Wie kam es dazu?

An den Vortrag auf der Photokina kam ich durch Calvin Hollywood. Es war mein erster Vortrag, und ich war wahnsinnig nervös. Die Chance dazu ergab sich durch einen Vortrag, den er an meiner Schule hielt. Er sagte, er sei immer offen für junge Talente, und ich gab ihm meine Visitenkarte – auch wenn ich mir nicht allzu große Hoffnungen machte. Wenige Stunden später hatte ich eine E-Mail von ihm im Postfach mit konstruktiver Kritik. Wir blieben in Kontakt, und er erkannte bald, dass ich ehrgeizig bin. Einige Zeit später

besuchte ich sein Sommerfest, und als ich mich verabschieden wollte, sagte ich, dass ich mich auf seine Vorträge auf der Photokina freuen würde. Er bot mir an, selbst einen Vortrag dort zu halten, und ich sagte ohne zu zögern zu. So kam es, dass ich für Video2-brain meinen ersten Vortrag auf der Photokina 2014 hielt. Daraufhin kam ich bei ihnen auch als Trainerin unter – was wohl bedeutet, dass er nicht schlecht gewesen sein kann. Vitamin B kann also sehr hilfreich sein, aber man bekommt es nicht geschenkt. Man muss es sich verdienen. Niemand wird dich unterstützen, wenn er sich nicht sicher ist, dass du deinen Weg gehst und vielleicht irgendwann in der Lage sei wirst, selbst etwas zurückzugeben.

Mit deinem Laura-Helena-Style bist du sehr erfolgreich. Wie würdest du diesen Stil beschreiben?

Der Stil bin ich. Oder besser gesagt das, was in meinem Kopf vor sich geht. Er ist der Kanal,

meine Kreativität auszuleben. Er ist romantisch, fantasievoll, realitätsfern, malerisch, farbeexplosiv, kreativ und tiefgründig. Zu Beginn lag mir viel daran, einfach nur schöne Bilder zu machen, die aus der Masse herausstechen und auffallen. Heute erzähle ich Geschichten. Die Fotografie und Photoshop gehen hierbei Hand in Hand. Ich liebe es genauso, aufwendige Sets und Kostüme zu bauen und zu fotografieren, wie stundenlang bei Filmmusik in Photoshop abzutauchen und meine Bilder zu veredeln. Beide Parameter sind absolut elementar für meine Arbeit, und ich möchte keines missen. Es ist ein Stil, der es dem Betrachter erlaubt, das langweilige Alltagsgrau abzulegen und in einer Welt voller Farben, Geschichten und Lichtwesen zu versinken.

Wie hat sich die Leidenschaft für den Stil entwickelt?

Ich war schon immer ein großer Fantasy-Liebhaber. Ich denke, dass das ausschlaggebend war.



Fotos: Laura Helena Rubahn; Interview: Nicole Kusza

Fantasiebücher und -filme haben mich früher zu meinen Malereien inspiriert, heute inspirieren sie mich zu meinen Bildern. Ein weiterer Grund, warum ich an diesem Stil hängen geblieben bin: Er ist mehr als Fotografie. Denn ich schreibe das Konzept, bastel das Kostüm, baue zum Teil das Set oder Requisiten, setze das Ganze vor meiner Kamera in Szene und veredele es in Photoshop. Dabei gibt mir das Programm ein Gefühl von völliger Freiheit in dem, was ich tue. Es ist grenzenlos, und so stehen mir in meinen Bildern alle Möglichkeiten offen. Ich liebe es, in meiner Arbeit zu versinken und die Ideen fließen zu lassen.

Wie ich deinem Portfolio entnehmen kann, fotografierst du nur weibliche Models. Woher kommt das? Am liebsten fotografiere ich weibliche Models. Sie strahlen diese Ästhetik aus, die ich meinen Bildern verleihen möchte. Ich kann das Posing viel leichter leiten, da ich mich in sie hineinversetzen kann. Zudem fällt es mir wesentlich leichter, die Kostüme zu entwerfen und zu bauen. Davon abgesehen war ich schon immer dafür, dass es mehr Heldinnen in Fantasy-Romanen geben soll. Das soll aber nicht heißen, dass ich nie einen Mann vor meine Linse lassen würde. Jeder Stil entwickelt sich –genauso der meine.

Magst du uns einen Einblick in deinen Arbeitsablauf gewähren? Wie entstehen deine Arbeiten? Die Idee kommt meist über Nacht. Deswegen habe ich immer ein Ideenbuch dabei. Zuerst ent-

steht das Konzept. Dieses besteht meistens aus einem Schlagwort, welches ich dann ergänze mit Dingen, die ich brauchen werde: Equipment, Location, Kostüm, Model usw. Als Nächstes stellen sich die Fragen: Brauche ich eine bestimmte Location für das Shooting, müssen wir gegebenenfalls reisen, oder kann ich das Set Zuhause errichten? Finde ich einen Designer für eine Kooperation, oder bastele ich selbst? Sind diese Fragen geklärt, stelle ich ein Team aus Visagist, Model, Assistenz und mir zusammen. Wir legen zusammen einen Termin fest, und bis dahin muss alles perfekt vorbereitet sein. Da ich meine Make-up-Artisten gut kenne, lasse ich ihnen gern freie Hand, und wir werden gemeinsam kreativ. Wenn das Styling sitzt, dauert das Shooting meistens gar nicht lange. Wenn ich ein Set geplant habe, dann benötige ich maximal eine Stunde für die Fotografie.

Danach sichte ich die Daten. Bei freien Projekten bestimme ich, welche Bilder retuschiert werden. Es folgt die Retusche. Diese kann je nach Aufwand auch schon mal länger dauern. Vor allen Dingen, wenn ich mich an neuen Techniken versuche und nicht an meinem Workflow.

Und wie läuft es bei einer Auftragsarbeit ab?

Die Termine werden meist per E-Mail realisiert. Hier klärt sich dann auch das Thema des Shootings. Kunden wollen oft Dinge, die sie bereits in meiner Mappe gesehen haben. Das heißt, ich stelle nach und das Kostüm bekommt der »

DIE SCHWARZE WITWE: „Die schwarze Witwe ist eines meiner ersten Konzepte im Jahr 2016. Die Idee kam mir auf einem Spaziergang entlang des Moors, wo dieses Bild am Ende auch entstanden ist.“



» KONSTRUKTIVE KRITIK IST GUT UND HILFT WEITER. ABER NIMM DIR NICHT BLINDLINKS JEDE KRITIK ZU HERZEN, DIE AN DIR GEÜBT WIRD. «

LAURA HELENA, PHOTOSHOP-KÜNSTLERIN

Kunde aus meinem Fundus. Dann treffen wir uns am Shooting-Tag und der Kunde wird von meinem Make-up-Artist professionell gestylt. Anschließend suchen wir eine passende Location auf. Hier ist es praktisch, dass ich sehr viele schöne Plätze in der Nähe habe. Das Shooting dauert dann etwa eine Stunde, und es entstehen rund 80 Bilder bei einem Set. Zur Bildauswahl geht es dann in mein Studio, wo ich dem Kunden bei der Auswahl zur Seite stehe und ihn berate.

Mit welchem Equipment fotografiert du?

Aktuell fotografiere ich noch mit einer Canon 5D Mk II. Sie soll aber bald in Rente gehen. Am liebsten nutze ich dazu das 35mm Sigma-Art-Objektiv oder mein 100mm Makro von Canon.

Outdoor arbeite ich fast immer mit Tageslicht und Reflektor. Sollte dies mal nicht der Fall sein, leihe ich mir das passende Equipment.

Wie viel Zeit nimmt die Bildbearbeitung in Anspruch?

Bei Kundenbildern kalkuliere ich etwa eine Stunde. Ich bin aber auch oft wesentlich schneller. Wenn zuvor alles gepasst hat, kann man sich hinten raus Zeit sparen. Dann kommt es vor, dass ich in 20 Minuten fertig bin. Das hängt stark vom Wunsch des Kunden ab.

Für die Bearbeitung nutze ich Photoshop CC im Abo, also immer die aktuellste Version der Cloud. Zudem greife ich gerne auf die Google Nik Kollektion zurück. Besonders Color Efex hat es mir angetan. Sogar so sehr, dass ich Anfang

des Jahres ein Training auf den Markt gebracht habe: „Kreatives Arbeiten mit Color Efex“. Zudem kommt natürlich noch ein Berg an Texturen zum Einsatz, der sich über die Jahre angesammelt hat.

Gibt es einen besonderen Trick, die deine „Geheimwaffe“ in jeder Situation ist?

Es gibt einen tollen Trick, die Bildaufteilung zu überprüfen und zu sehen, ob das Bild beispielsweise im goldenen Schnitt liegt, die Drittel-Regel zutrifft oder die Aufteilung vielleicht sogar durch die Fibonacci-Spirale unterstützt wird. Hierzu muss man nur das Freistellen-Werkzeug an- und eine entsprechende Überlagerungsoption auswählen, wie zum Beispiel den goldenen Schnitt. Das mache ich immer ganz gerne, um meinen



DIE FRÜHLINGSBOTIN: „Dieses Foto entstand im Zuge einer meiner Exklusivworkshops mit dem Profimodel Ophelia Overdose. Man glaubt es kaum, aber an diesem Tag war es bitterkalt und regnerisch!“

» VITAMIN B IST HILFREICH. ABER NIEMAND WIRD DICH UNTERSTÜTZEN, WENN ER SICH NICHT SICHER IST, DASS DU DEINEN EIGENEN WEG GEHEN WIRST. «

LAURA HELENA,
PHOTOSHOP-KÜNSTLERIN

Fotos: Laura Helena Rubahn | Interview: Nicole Kusza



LADY IN RED: „Dieses Bild entstand im Sommer 2015. Ich wollte das schon oft fotografierte Kleid einfach etwas anders darstellen. So entstand die eher ungewöhnliche Vogelperspektive.“

eigenen Blick zu trainieren – auch wenn man das Bild oft intuitiv so aufteilt, dass es harmonisch wirkt.

Du bietest auf deiner Website zahlreiche Fotografie- und Bildbearbeitungsworkshops an. Wie sieht der Ablauf eines solchen Workshops aus?

Genau, die Workshops sind meine Haupteinnahmequelle und mein erstes Standbein. Ich biete sowohl Workshops an, die Fotografie und Bildbearbeitung koppeln und sich gezielt mit dem Laura-Helena-Style auseinandersetzen, als auch Workshops zum Thema Bildgestaltung und gestalterische Mittel. Hierzu reise ich mittlerweile monatlich durch ganz Deutschland, Österreich und die Schweiz.

Die Workshops zum Thema Laura-Helena-Style setzen sich generell immer aus einem Theorie-, einem praktischen Fotografie- und einem Retusche-Teil zusammen. Hier beginnen wir den Tag mit einer Präsentation zu den Themen Stilfindung, Requisiten, technische Umsetzung und Umgang mit dem Model. Währenddessen werden die Models von einem professionellen Make-up-Artist gestylt. Auch hier schauen wir gegen Ende live zu, sodass die Teilnehmer Zeit haben, Fragen zu stellen. Dann gehe ich über zum Praxisteil. Hier werden die Models in verschiedenen Sets in Szene gesetzt, bei schönem Wetter auch gerne outdoor, das ist Jahreszeiten-

abhängig. Jeder Fotograf ist eine gewisse Zeit Hauptfotograf. In dieser Zeit konzentriert sich das Model auf den Hauptfotografen, und auch ich switche zwischen den Sets von Fotograf zu Fotograf und stehe mit Tipps, Ratschlägen und Anregungen zur Seite. Nach dem Fotografieteil und einer kleinen Mittagspause geht es an die Retusche. Hier retuschiere ich ein Bild, welches ich während des Tages geschossen habe, sodass der Teilnehmer wirklich alles mitbekommt: vom Styling hin bis zum fertig retuschierten Bild im Laura-Helena-Style.

Lediglich der Gestaltungsworkshop ist etwas anders konzipiert. Hier schauen wir uns das Thema Bildgestaltung an, denn diese wird heute maßlos unterschätzt. Gerade dann, wenn man sich seine Fotografiekenntnisse selbst aneignet, fällt dieses Thema gerne hinten über. Doch ich sage immer: Man sollte die Regeln kennen, dann darf man sie ab und an auch mal brechen.

Was dürfen wir von dir in naher Zukunft erwarten?

Dieses Jahr sind auf jeden Fall einige größere Vorträge geplant, unter anderem auch wieder auf der Photokina. Mehr darf ich dazu allerdings noch nicht verraten. Zudem warten viele neue Konzepte darauf umgesetzt zu werden. Hier lege ich dieses Jahr sehr viel Wert darauf, etwas mit meinen Bildern auszudrücken. Gerade was das Thema Bildgestaltung angeht, bin ich sehr inte-

» ICH HABE MEINE FACEBOOK-SEITE VON BEGINN AN SEHR GEWISSENHAFT GEFÜHRT. «

LAURA HELENA, PHOTOSHOP-KÜNSTLERIN

ressiert und bilde mich stark weiter. Außerdem sammel ich fleißig Bilder, um mir irgendwann den Wunsch zu erfüllen, einen Bildband zu produzieren. Auch ein neues Videotraining steht in den Startlöchern. Im Juni werde ich wieder zu Video2brain reisen und fleißig produzieren.

Ansonsten möchte ich meine Workshops noch stärker ausweiten. Ob das schon dieses Jahr der Fall sein wird, wird sich zeigen. Und Laura Helena Photography wird bald ein neues Zuhause und ein Atelier sein eigen nennen. Damit werde ich erstmal gut beschäftigt sein. Langweilig wird es auf keinen Fall!

Welchen Ratschlag möchtest du unseren Lesern geben, die in deine Fußstapfen treten wollen?

Einen sehr simplen: Konstruktive Kritik ist gut und hilft weiter. Aber nimm dir nicht blindlings jede Kritik zu Herzen, die an dir geübt wird. Mein Stil wurde ganz zu Beginn verrissen. Hätte ich jeden Ratschlag angenommen würde ich heute nicht da sein, wo ich jetzt bin. ■

Jetzt neu!



**WIR
SCHENKEN
DIR EINE
AUSGABE!**

Wir lieben Craft-Bier!
Du auch? Dann sichere
dir jetzt dein Probe-Abo
und du bekommst
3 Ausgaben für nur
15 € statt ~~22,50 €~~!

Jetzt bestellen: 0431 200 766 00
craftbeer-magazin.de/probeabo

Für noch mehr Bier-Liebe folge uns auf allen Kanälen:



falkemedia GmbH & Co. KG · An der Halle 400 #1
24143 Kiel · Tel. 0431 200 766 00 · www.falkemedia.de



TOOLBOX

HARD- UND SOFTWARE FÜR PHOTOSHOPPER

» IN DIESER AUSGABE



100 Kalibrieren

Bessere Farben, perfekte Darstellung: Autor Christian Rentrop zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Bildschirm in nur wenigen Schritten perfekt kalibrieren.



104 Software im Test

Spezial-Software: Software-Redakteur Jörg Rieger testete für Sie die Programme Sharpen Projects Professional #1, Stages 10 und Coreldraw X8.



106 Photoshop Fix

Bildbearbeitung für unterwegs: Erfahren Sie von unserem Adobe-Experten, was der mobile Retusche-Werkzeugkasten von Adobe so alles draufhat.



108 Fotobücher

Kaufberatung: Wir haben für Sie sieben Fotodienstleister unter die Lupe genommen und die Premium-Fotobücher im direkten Vergleich getestet.

Für strahlende und vor allem vergleichbare Farben bei der Bildbearbeitung ist eine Kalibrierung des Bildschirms unerlässlich. Dabei helfen Kalibriergeräte, exakte Monitoreinstellungen und die zugehörige Software.

Farbecht: Monitor kalibrieren leicht gemacht

Bessere Farben, brillante Darstellung



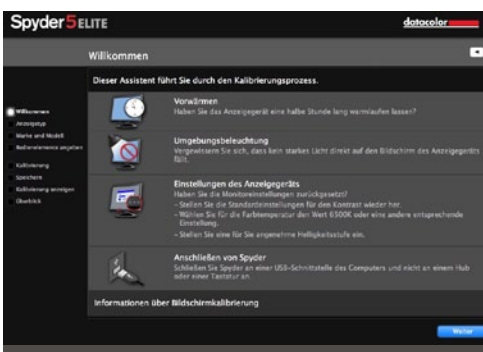
CHRISTIAN RENTROP
Autor Digital PHOTO-Photoshop

Die Kalibrierung des Monitors ist für Photoshopper essenziell, aber auch jedem anderen PC- oder Mac-Anwender zu empfehlen. Denn nur ein kalibrierter Monitor stellt Farben richtig dar. Positiver Nebeneffekt: Die Darstellungsqualität scheinbar schlechter Bildschirme wird massiv verbessert.

Während es für professionelle Photoshopper Pflicht ist, den Monitor zu kalibrieren, wissen viele Gelegenheits- und Hobbyanwender gar nicht, dass diese Option besteht. Dabei bietet eine Monitorkalibrierung einige handfeste Vorteile gegenüber dem Normalbetrieb des Monitors: Wenn Fotos zum Beispiel nach dem Entwickeln oder Ausdrucken völlig anders aussehen als auf dem Monitor, kann eine Kalibrierung hier Abhilfe schaffen. Und auch ein scheinbar schlechtes Bild am Bildschirm kann durch eine Kalibrierung nachhaltig verbessert werden. Ursächlich dafür sind mehrere Faktoren: Zum einen besitzen insbesondere LED-Monitore nicht den gleichen Farbraum wie zum Beispiel Digitalkameras. Und zum anderen ist je nach Hersteller auch schlicht die Voreinstellung unbrauchbar, weil sie möglicherweise auf eine maximale Brillanz im Elektronikmarkt abzielt, nicht jedoch auf hohe Farbechtheit. So oder so kann es sich lohnen, einen Monitor zu kalibrieren.

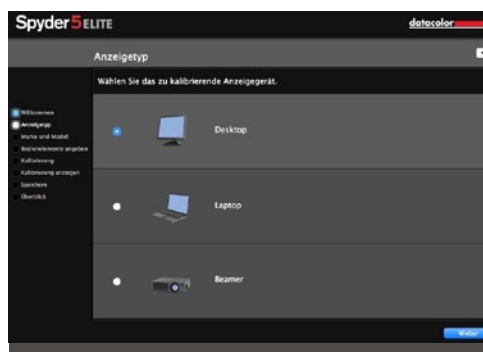


SCHRITT FÜR SCHRITT: SO KALIBRIEREN SIE DEN BILDSCHIRM



KALIBRIERUNG VORBEREITEN

1 Installieren Sie zunächst die Software, die bei Ihrem Kalibriergerät mitgeliefert wurde, auf Ihrem Mac oder PC. Stellen Sie den Monitor anschließend auf **Werkseinstellungen** zurück, und wählen Sie eine **angenehme Helligkeitsstufe**. Vermeiden Sie unbedingt direktes Licht auf dem Bildschirm und sorgen Sie für **geringe Umgebungshelligkeit**. Anschließend können Sie die Software starten.



COMPUTERSYSTEM & MONITOR

2 Die Kalibriersoftware fragt Sie jetzt nach dem **Monitortyp**, den Sie aktuell verwenden. Wählen Sie **Desktop**, **Laptop**, **CRT** oder **Beamer** – je nachdem, welchen Monitor Sie im Anschluss kalibrieren möchten und welche Geräte die Software unterstützt. In den nächsten Schritten können Sie außerdem den **Monitorhersteller** angeben und **Voreinstellungen** zur Kalibrierung vornehmen.



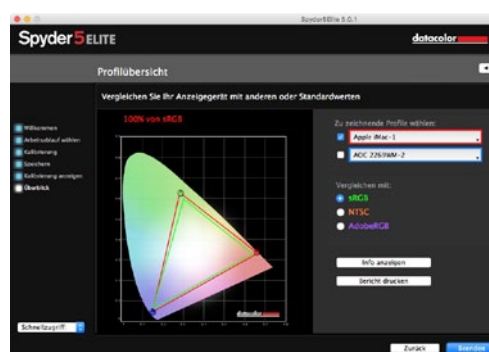
KALIBRIERGERÄT ANBRINGEN

3 Je nach Kalibriergerät wird jetzt noch das **Umgebungslicht gemessen**. Dafür müssen Sie das Gerät einfach wie in der Software gezeigt auf den Tisch legen. Nach der Messung erfolgt das eigentliche Anbringen des Kalibriergeräts auf einer **speziell dafür vorgesehenen Stelle** des Monitors. Verwenden Sie das am Kabel angebrachte **Gegengewicht**, um das Kalibriergerät genau in dem Bereich zu platzieren.



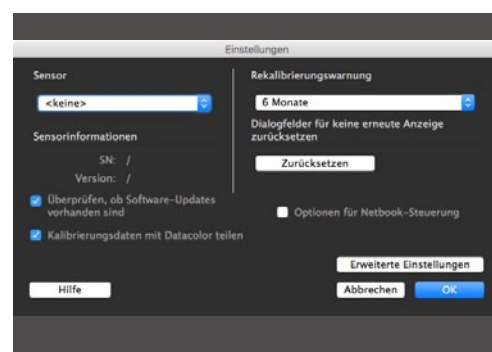
KALIBRIERUNG DURCHFÜHREN

4 Die Kalibriersoftware läuft nun durch und spielt **verschiedene Farben am Monitor durch**. Achten Sie während dieses Vorgangs darauf, dass das Kalibriergerät **nicht bewegt** wird und sich weder die **Helligkeit** des Monitors noch die **Außenbeleuchtung** ändern. Dunkeln Sie den Raum also vor der Kalibrierung ab, und **deaktivieren** Sie die **automatische Anpassung der Monitorhelligkeit**.



KALIBRIERUNG ABSCHLIESSEN

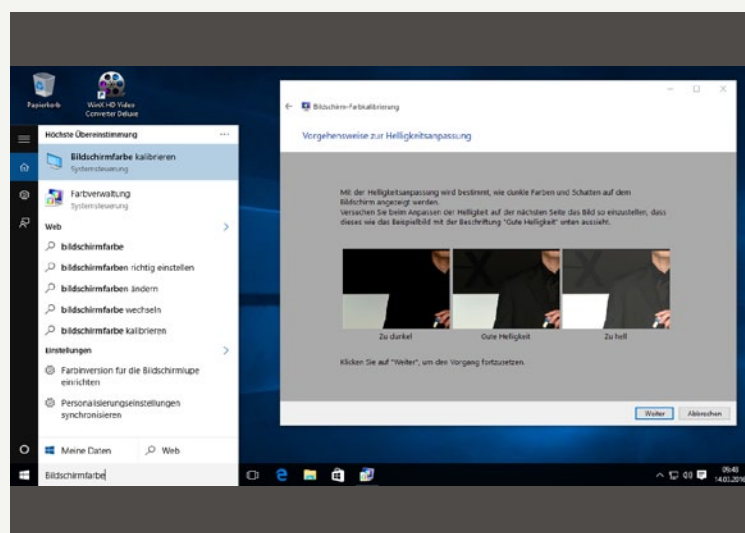
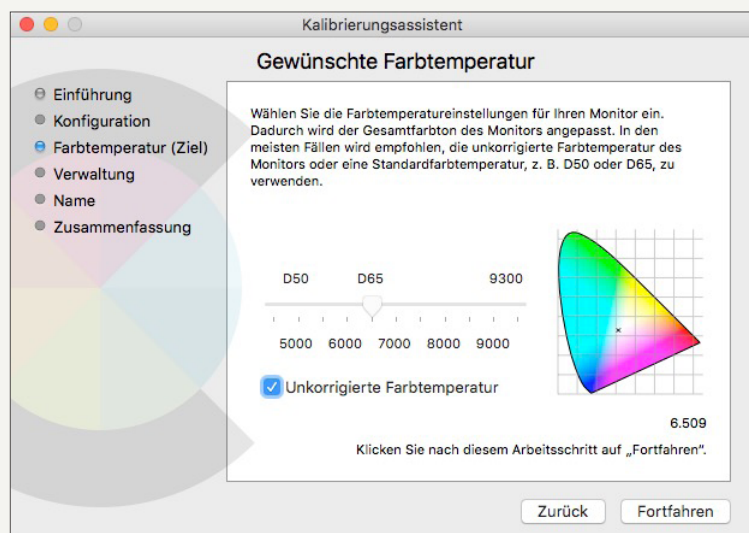
5 Die Kalibrierung selbst dauert nun einige Minuten. Anschließend kehren Sie in die normale **Oberfläche der Software** zurück und können hier das kalibrierte **Farbprofil abspeichern**. Nehmen Sie das Kalibriergerät ab. Bei mehreren Monitoren kann eine manuelle Feineinstellung der Kalibrierung vonnöten sein, normalerweise ist das Profil aber für beste Farbwiedergabe optimiert.



REGELMÄSSIG NEU KALIBRIEREN

6 Der Kalibriervorgang ist jetzt abgeschlossen und der Monitor auf die beste Farbwiedergabe optimiert. Die Einstellungen sind im **ICC-Profil gespeichert**, das nun ausgewählt ist. Natürlich können Sie auch jederzeit auf das **Standardprofil** zurückkehren. Wichtig ist, dass Sie die **Kalibrierung für vollständige Farbbrillanz in regelmäßigen Abständen wiederholen**, da Monitore sich mit der Zeit leicht verändern. ►►

Fotos: Fotolia.com, Hersteller;
Text: Christian Rentrop



Fotos: Fotolia.com, Hersteller; Text: Christian Rentrop

Sowohl Windows als auch Mac OS X bieten die Möglichkeit, Bildschirme „nach Augenmaß“ zu kalibrieren. Das ist allerdings nicht empfehlenswert

Eine Bildschirmkalibrierung ist natürlich nicht nur dann sinnvoll, wenn zwischen Fotos auf dem Bildschirm und der später entwickelten Version massive Unterschiede in Brillanz und Kontrast bestehen. Auch das Benutzererlebnis am Rechner, ob unter Anwendungen wie Photoshop oder bei Spielen, kann mit einem kalibrierten Bildschirm deutlich verbessert werden. Natürlich verwandelt eine Kalibrierung einen schlechten Monitor nicht in ein Oberklassemodell – sie kann jedoch die Probleme weniger guter Panels durchaus abfangen und für deutlich klarere Farbdarstellung und möglicherweise sogar für verbesserte Helligkeit sorgen.

Alles, was dazu nötig ist, ist die Erstellung eines Farbprofils, das individuell für jeden Bildschirm angelegt werden muss. Das ist unter Mac OS X und Windows zwar grundsätzlich per Software möglich, allerdings ist hier Augenmaß gefragt: Unter Windows 10 finden Sie die entsprechenden Einstellungen, wenn Sie im Suchfeld *Bildschirmfarbe* eingeben, unter Mac OS X befindet sich die manuelle Kalibrierung in den Systemeinstellungen unter *Monitore*. Im Reiter *Farben* können Sie mit einem Klick auf *Kalibrieren* die manuelle Kalibrierung durchführen. Allerdings ist die Softwarekalibrierung

fehleranfällig und stark vom Sehvermögen des kalibrierenden Anwenders, der Umgebungsbeleuchtung und einigen weiteren Faktoren abhängig. Daher kann ein bei Tageslicht manuell kalibrierter Bildschirm bei Kunstlicht plötzlich wieder schlecht aussehen.

Besser: Kalibrierung mit Hardware

Von daher ist es sinnvoll, die Kalibrierung mit Hilfe eines Kalibriergeräts durchzuführen, das ab circa 80 Euro erhältlich ist. Diese Art von Gerät schaltet den Unsicherheitsfaktor „menschliches Auge“ aus und sorgt damit selbst in der preiswertesten Spielart für eine deutlich bessere Kalibrierung, als sie manuell möglich wäre. Der Markt teilt sich derzeit weitestgehend in Produkte von Datacolor (<http://spyder.datacolor.com/de/>) und X-Rite (<http://www.colormunki.com>) auf. Die verschiedenen Preisklassen der Kalibriergeräte erklären sich über bessere, präzisere Hardware beim Kalibriergerät selbst sowie vor allem über die Möglichkeiten der Software. Höherpreisige Kalibrierlösungen bieten zumeist mehr Optionen und erlauben auch die Farboptimierung mehrerer Monitore, auch auf Tablet und Smartphone. Außerdem können bei den Profillösungen der 400-Euro-Liga und aufwärts oft

auch Endgeräte wie Drucker oder Scanner kalibriert werden, zudem können sie das Umgebungslicht messen und den Monitor im laufenden Betrieb daran anpassen. In aller Regel reichen bei Anwendern, die normale Bildbearbeitung machen, ohne dass die Bilder später in Magazinen oder auf Plakatwänden auftauchen, aber einfache Kalibriergeräte völlig aus und bieten gegenüber unkalibrierten Monitoren bereits eine deutliche Verbesserung der Farbbrillanz.

Einfache Handhabe

Der Kalibriervorgang selbst ist dabei in der Regel einfach: Das Kalibriergerät wird an den Monitor gehängt und per USB angeschlossen, die mitgelieferte Software führt Schritt für Schritt zum gewünschten Ergebnis. Anschließend kommt ein ICC-Profil heraus, das die nötigen Farbinformationen für den kalibrierten Monitor enthält – das muss nur noch angewählt werden, um es zu aktivieren. Vielen Anwendern erscheint das Bild anschließend zunächst farblich seltsam – das ist jedoch einfach eine Folge der Gewöhnung an die zuvor unangepasste Darstellung des Monitors. Nach einigen Tagen sollte Ihnen das neue Farbprofil nicht mehr auffallen.

DAS LEISTEN DIE VERSCHIEDENEN PREISKLASSEN

BASIS

z. B. X-Rite Colormunki Smile

- Kalibrierung von ein bis zwei Monitoren
- sehr einfache Bedienung
- Kolorimeter-Technik
- ab ca. 80 Euro



MITTELKLASSE

z. B. X-Rite i1 Display Pro 2

- Kalibrierung aller Wiedergabegeräte
- größeres Farbspektrum und dauerhafte Lichtmessung
- Kolorimeter- oder Spektralfotometer-Technik
- ab ca. 200 Euro



OBERKLASSE

z. B. Datacolor Spyder 5 Studio

- Kalibrierung von Monitor, Drucker & Kamera
- Software und Zubehör für den Studioeinsatz
- Kolorimeter oder Spektralfotometer-Technik
- ab ca. 400 Euro



GLOSSAR: 10 BEGRIFFE RUND UM DAS THEMA KALIBRIEREN, DIE SIE UNBEDINGT KENNEN SOLLTEN**ICC-PROFIL**

Das ICC-Profil oder **Farbprofil** ist eine Datei, in der der **Farbraum eines Bildaufzeichnungs- oder -wiedergabegeräts** gespeichert wird. ICC-Profile werden bei der Bildschirmkalibrierung – egal ob per Software oder mit Hilfe eines Kalibriergeräts – angelegt und im Betriebssystem abgespeichert. Dieses ordnet das Profil automatisch dem Monitor zu. Farbprofile werden in der Regel von allen gängigen Betriebssystemen unterstützt, weshalb sich ICC-Dateien zum Beispiel **zwischen PC und Mac austauschen** lassen, wenn der gleiche Monitor verwendet wird. Durch Wechselwirkung mit Grafikkarten oder Einstellungen des Betriebssystems empfiehlt es sich aber, auch gleiche Monitore für alle Geräte separat zu kalibrieren.

KALIBRIERSPINNE

Die „Kalibrierspinne“ ist eine **alternative Bezeichnung für das Kalibriergerät**, das für die Einstellung des Farbmanagements an den Monitor gehängt werden muss. Der Name „Spinne“ kommt daher, dass die Geräte früher einer Spinne ähnelten, die sich von ihrem Faden abseilt. Das Gerät misst den Farbwert des Bildschirms und gibt diese Daten an die mitgelieferte Software weiter. Da es selbst dafür besonders akkurat sein muss, sollte die Kalibrierspinne immer **sicher gelagert werden**, damit kein Schmutz oder Tageslicht die Sensorik bei erneuter Nutzung negativ beeinflusst.

GAMMAKORREKTUR

Der Gammawert beschreibt das **Verhältnis zwischen einzelnen Farbwerten** und wurde entwickelt, um physikalisch lineare Werte wie Farbwerte, Helligkeit und Kontrast eines Bildschirms an die nicht lineare Wahrnehmung des menschlichen Auges anzupassen. Konkret bedeutet das, dass der Gammawert im Rahmen der Gammakorrektur dafür sorgt, ein **Bild heller oder dunkler darzustellen, ohne dass das Bild dadurch an Brillanz verliert**. Möglich wird das durch die Verbindung von Helligkeit, Farbraum und Kontrast, den der Gammawert sozusagen übergreifend beschreibt. Gängige Gammawerte sind 2,2 bei Windows-PCs beziehungsweise 1,8/2,1 bei Macs.

SOFTWARE-KALIBRIERUNG

Die Software-Kalibrierung beschreibt einen **Kalibriervorgang, der ausschließlich per Software** mit Hilfe des menschlichen Auges erfolgt. Die Bildschirmkalibrierung wird **mit Hilfe von Mustern und Reglern** durchgeführt: Der Benutzer muss Farbwerte, Helligkeit und Kontrast für das ICC-Profil dabei ohne technische Hilfe bewerten. Zwar reicht das in der Regel für eine Basis-Kalibrierung, die die Wiedergabe des Monitors bereits deutlich verbessert. Akkurat ist die Wiedergabe aber nicht, da das menschliche Auge als Messgerät natürlich ausge-

sprochen ungeeignet ist. Wenn möglich sollte auf die Software-Kalibrierung also verzichtet werden.

**HARDWARE-KALIBRIERUNG**

Die Hardware-Kalibrierung beschreibt das **Kalibrieren eines Bildschirms mit Hilfe eines technischen Geräts**, in den allermeisten Fällen also eines Kalibriergeräts. Manche sehr hochwertigen Monitore, etwa von Eizo, besitzen auch integrierte Kalibrierlösungen. Das Kalibriergerät übernimmt bei der Hardwarekalibrierung die Messung der Farb- und Tonwerte und erstellt im Zusammenspiel mit der mitgelieferten Software ein ICC-Profil. Hochwertige Kalibrierlösungen erlauben zusätzlich die Einstellung von Druckern, Scannern und anderen Bildaufzeichnungs- und -wiedergabegeräten – im professionellen Umfeld eine unerlässliche Maßnahme.

WEISSPUNKT

Der Weißpunkt **wird gesetzt, um Farbstiche zu vermeiden**. Bei der Monitorkalibrierung und in der Bildbearbeitung basiert der Weißpunkt dabei auf dem einfachen physikalischen Prinzip der additiven Farbmischung: In Weiß sind die Grundfarben Rot, Grün und Blau enthalten, wodurch abhängig vom Weißwert alle anderen Farben errechnet werden können. Der Weißpunkt ist dabei der **hellste Punkt in einem Bild**. Dieser dient dann zur **Errechnung** („Weißabgleich“) **aller anderen Farben** im Spektrum und beseitigt auf diese Weise Farbstiche.

FARBTEMPERATUR

Die Farbtemperatur beschreibt den **Farbeindruck einer Lichtquelle und wird in Kelvin angegeben**. Sie wird in der Fotografie und Bildbearbeitung genutzt, um den Farbeindruck der technischen Aufzeichnung an den des menschlichen Auges anzupassen. Dieses gleicht Farbstiche nämlich automatisch aus, weshalb Farben für den Menschen auch im Kunstlicht noch sehr gut erkennbar sind. Techni-

sche Geräte wie Kameras leisten diesen Abgleich leider nur unzureichend, weshalb aufgezeichnete Bilder auf das menschliche Auge oft farbstichig wirken. Mit einer Anpassung der Farbtemperatur in der Bildbearbeitung können Sie diese echten Farbstiche im Foto beseitigen. Hierbei ist es besonders wichtig, dass Ihr Monitor kalibriert ist, damit Sie nicht versehentlich versuchen, Farbstiche im zu korrigieren, die eigentlich vom Bildschirm herrühren.

KOLORIMETER

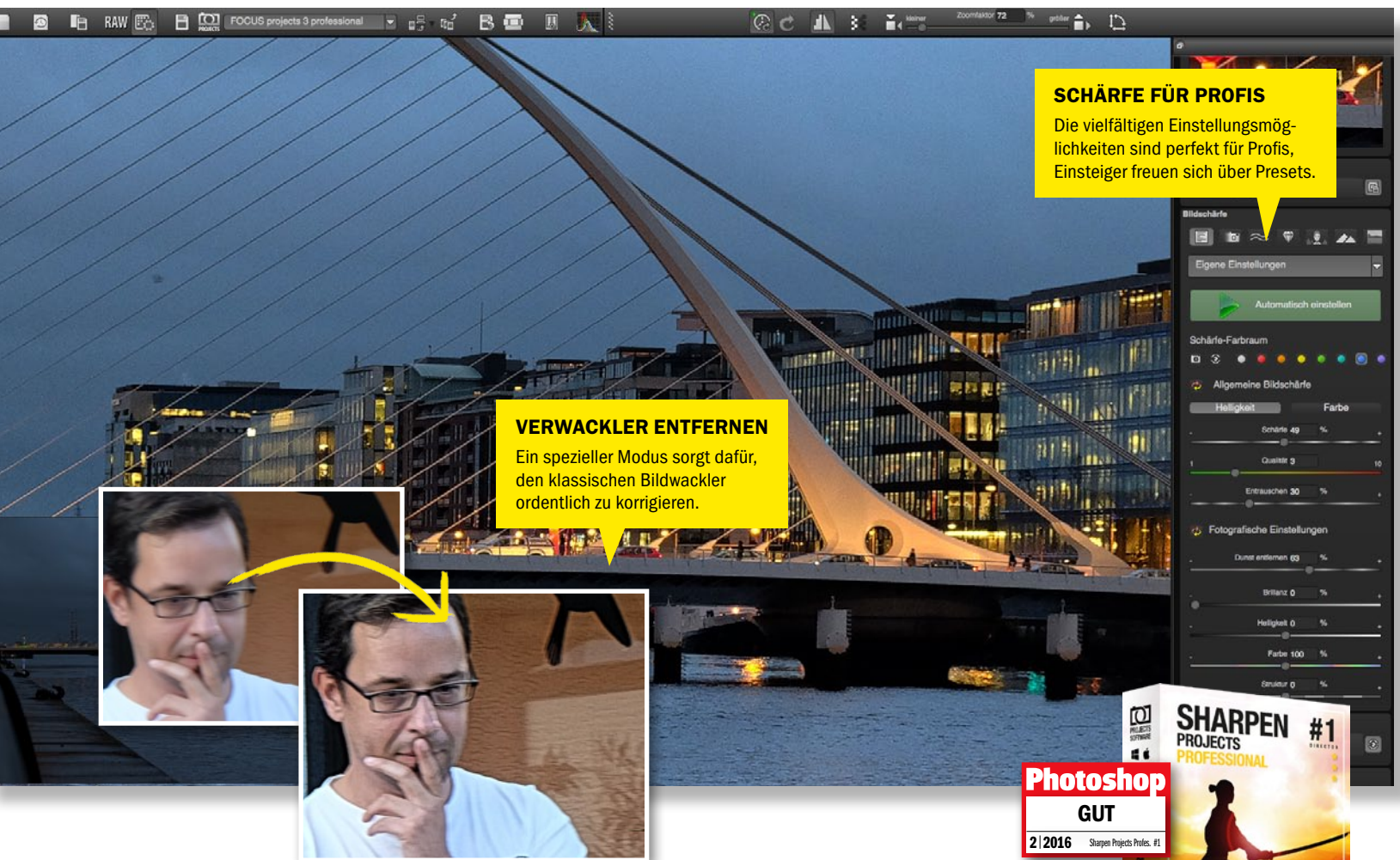
Wer sich mit der Anschaffung eines Kalibriergeräts befasst, wird schnell auf den Begriff Kolorimeter stoßen. Dabei handelt es sich wie beim Spektralfotometer um ein **Gerät, mit dessen Technik sich Farben messen lassen**. Heute verwendete Kolorimeter **trennen das Licht mittels Filter in verschiedene Bänder**, die jeweils durch Einzelsensoren ausgewertet werden. Geräte dieses Typs gelten als preiswerter und werden in der Tat auch eher in günstigeren Messgeräten verbaut, allerdings gilt das nicht zwangsläufig. Entscheidend für die Feinheit des Messergebnisses ist die Menge der Filter und Sensoren, die aber bei der Bildschirmkalibrierung nur eine untergeordnete Rolle spielt.

Spektralfotometer

Der andere Begriff, der bei der Kalibrierung oft ins Spiel kommt, ist Spektralfotometer. Auch hierbei handelt es sich um ein **Gerät zur Messung von Farben**, allerdings ist diese technisch anders gelöst: **Das Licht wird optisch per Prisma in sein Spektrum aufgetrennt** und über einen CCD-Sensor ähnlich dem, der in Scannern verbaut ist, analysiert. Die Technik ist aufwendiger, daher sind die Geräte in der Regel teurer und kommen häufig bei „großen“ Kalibrierlösungen zum Einsatz, mit denen auch Drucker und ähnliche Endgeräte kalibriert werden können. Der Vorteil zeigt sich hier aber hauptsächlich auf Papier, am Bildschirm ist die Präzision kaum höher als beim Kolorimeter.

GAMUT

Als Gamut bezeichnet man die **Gesamtheit aller Farben**, die ein Gerät wie ein Bildschirm oder ein Drucker durch Farbmischung darstellen kann. Videostandards wie sRGB haben dabei einen bestimmten Gamut, mit dem entsprechend zertifizierte Geräte arbeiten können. Farben, die außerhalb des Gamuts liegen, können nicht mehr gezeigt werden. **Je größer der Gamut, desto besser ist die Farbwiedergabe**. Auf Monitoren kann ein niedriger Gamut übrigens leicht sichtbar gemacht werden, indem feine Farbverläufe angezeigt werden. Bei Bildschirmen mit kleinem Gamut werden hier Linien sichtbar, weil die Zwischentöne nicht mehr gemischt werden können. Kalibriergeräte besitzen natürlich einen hohen Gamut, Spektralfotometer sind hier allerdings im Vorteil. ■



Im Test: Franzis Sharpen Projects Professional #1

Kräftig nachgeschärft



JÖRG RIEGER
Software-Redakteur

Franzis hat mit der Projects-Serie eine Reihe spannender Zusatzsoftware für Bildbearbeiter auf den Markt gebracht. Das neueste Tool, Sharpen Projects, verspricht knackig scharfe Bilder und eine neu programmierte Entwacklungsfunktion. Wir machen den Test.

Richtig scharfe Bilder machen mittlerweile fast alle guten Digitalkameras. Doch tatsächlich ist auch hier noch häufig Luft nach oben. Sharpen Projects verspricht dank neuartiger Berechnungstechnik, selbst verwackelte Motive zu retten und jedem Bild den Extra-Kick an Schärfe zu verleihen. Beim ersten Programmstart präsentiert sich die Software im gewohnten Look der Projects-Reihe. Alle gängigen Bildformate werden unterstützt, auch RAW-Bilder werden ohne Probleme gelesen. In der Software selbst kann man dann direkt in den integrierten RAW-Konverter wechseln und Korrekturen nach Wunsch vornehmen. Dieser kann mit Lightroom oder DxO Optics Pro jedoch nicht mithalten, vor allem die fehlenden Automatikfunktionen trüben das Bild.

Im Bereich zur Bildschärfung sind diese aber vorhanden und leisten im Test gute Dienste. Für das Nachschärfen genügt häufig ein Klick auf den grünen Button, der nach eingehender Analyse einen Vorschlag liefert. Über unzählige Schieberegler kann die Schärfe auf Wunsch nachjustiert werden, Einsteiger werden hier schnell überfor-

dert sein. Für diese stehen aber zahlreiche Voreinstellungen bereit, die die meisten Problemfälle gut abdecken können. Insgesamt kommt man schnell zum Ziel und kann tatsächlich noch das letzte Detail aus den eigenen Bildern herauskitzeln.

Bildwackler im Griff

Tatsächlich verspricht Franzis, auch stark verwackelte Motive in ordentliche Bilder verwandeln zu können. Im Test zeigte sich: Das gelingt tatsächlich erstaunlich gut, der optische Eindruck wird deutlich verbessert und für die Rettung unwiederbringlicher Erinnerungen ist die Funktion optimal. Zaubern kann Sharpen Projects allerdings auch nicht, daher sollte man davon absehen, die so korrigierten Bilder auf 100 Prozent zu betrachten oder zu drucken. Verkleinert sind die Ergebnisse aber absolut brauchbar.

Preis: 85 € (Standard) | **Website:** www.pixxsel.de |
Typ: Schärfe-Software | **Zielgruppe:** Fortgeschrittene |
Systemvoraussetzungen: Windows ab 7 / ab Mac OS X 10.7



Stages 10

Aquasoft bietet mit Stages eine Fotoshow-Software für den professionellen Einsatz. Wir haben uns das Präsentationstool genauer angesehen und zeigen, was es wirklich leistet.

Aquasoft ist bislang nur für seine Diashow-Software für den Heimanwender bekannt. Mit Stages 10 soll sich das nun ändern, und man hat hier offensichtlich Software wie M. Objects im Visier, um auch den Fotoprofi anzusprechen. Die Benutzeroberfläche ist auf den ersten Blick wie eine klassische Videoschnitt- oder Fotoshow-Software aufgebaut. Schon beim Einfügen des ersten Bildes fallen aber die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten ins Auge. Effekte wie Kamerafahrten sind auf den Pixel genau per Koordinatensystem im Bild positionierbar, Texte lassen sich detailliert animieren und zahlreiche Überblendungen sorgen für nahtlose Übergänge. Dazu kommen eine Storyboardübersicht und das klassische Arbeiten in Spuren, um zwischen Text, Video und Animation den Überblick zu behalten. Sehr gut: Die Präsentationsfunktion arbeitet in voller Auflösung auch ohne vorangehenden zeitaufwendigen Export. Auf Wunsch kann dieser in gängigen Videoformaten oder Medien

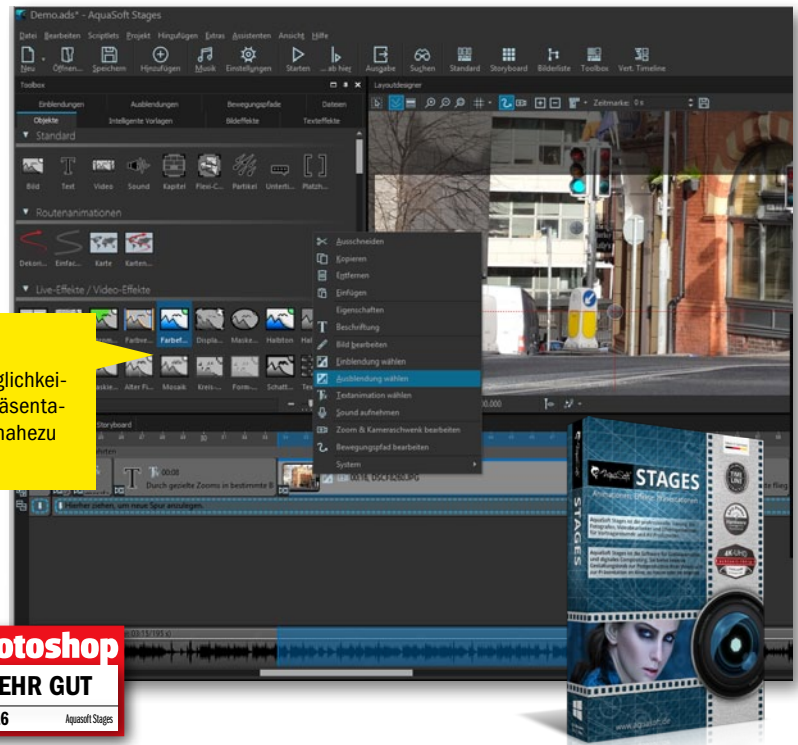
UMFANGREICH

Die Einstellungsmöglichkeiten zur perfekten Präsentation in Stages sind nahezu unendlich.

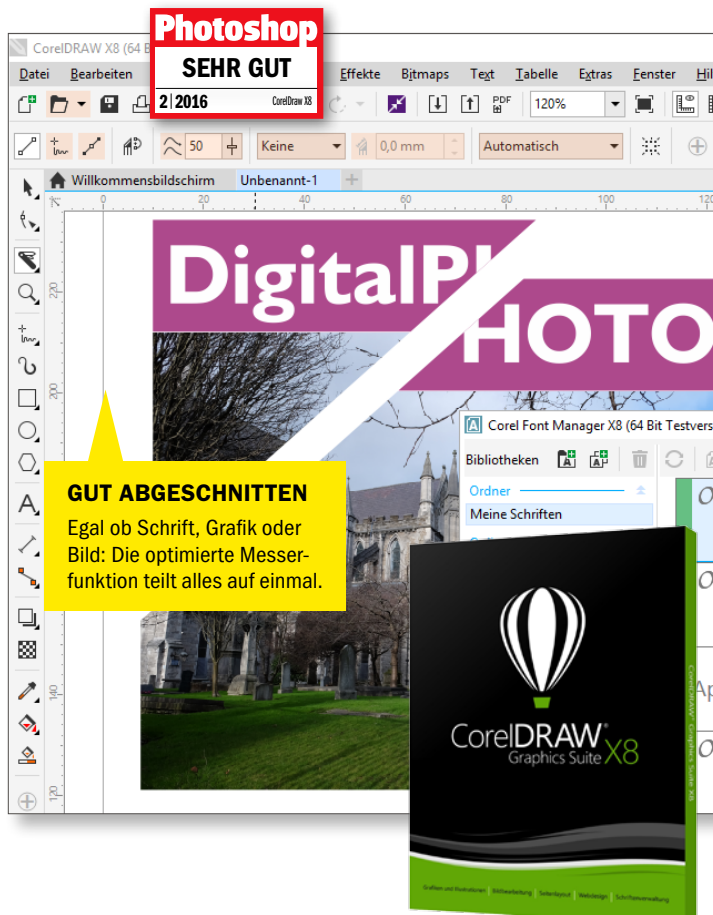
Photoshop
SEHR GUT
2/2016 Aquasoft Stages

erfolgen. Fortgeschrittene Anwender erhalten mit Aquasoft Stages ein hervorragendes Werkzeug, um professionelle Präsentationen zu erstellen, das mit 250 Euro auch seinen Preis hat. Der Heimanwender wird mit dem Funktionsumfang jedoch schlichtweg überfordert.

Preis: ca. 249 € | **Website:** www.aquasoft.de
Typ: Fotoshow- & Multimediapräsentationssoftware
Systemvoraussetzungen: Windows ab 7
Zielgruppe: Fortgeschrittene



Fotos: Jörg Rieger, Hersteller; Text: Jörg Rieger



GUT ABGESCHNITTEN
Egal ob Schrift, Grafik oder Bild: Die optimierte Messerfunktion teilt alles auf einmal.

Coreldraw X8

Die Grafiksoftware ist ein Klassiker und für Layoutarbeiten außerhalb von Photoshop äußerst beliebt. Die aktuelle Version wartet mit zahlreichen Neuheiten auf.

Schon lange haben Windows-Anwender auf eine neue Schriftenverwaltung warten müssen. In Coreldraw X8 wurde nun der Corel-Font-Manager neu integriert. Gerade bei umfangreichen Schriftsammlungen erleichtert die Software nicht nur den Überblick, sondern auch das Installieren und Deinstallieren. Teile dieser Anwendung finden sich in der Schriftauswahlliste in Coreldraw selbst wieder – eine wirklich hilfreiche Erweiterung. Ansonsten erwartet den Anwender die gewohnte Benutzeroberfläche. Diese kann mit Version X8 nun nach Wunsch angepasst werden, inklusive Farbigkeit und Schriftgrößen. Das ohnehin schon mächtige Zeichenwerkzeug wurde

um einige praktische Funktionen wie das Kopieren von Kurventeilen erweitert. Die optimierte Messerfunktion teilt nicht nur Vektoren, sondern sämtliche Objekte inklusive Pixelbilder und Schriften, die sich auf der Linie befinden. Insgesamt kann Coreldraw X8 auf ganzer Linie überzeugen, die Software muss sich keinesfalls vor Illustrator oder Indesign verstecken, sondern bietet im Bereich der Illustration sogar deutlich bessere Werkzeuge. ■

Preis: ca. 699 € | **Upgrade** 349 €
Website: www.corel.de |
Typ: Grafik- und Layoutsoftware
Systemvoraussetzungen: Windows ab Vista
Zielgruppe: Einsteiger





Adobe Photoshop Fix: Fotos auf dem iPhone, iPad und iPad Pro

Mobile Bildbearbeitung



STEFAN VON GAGER

Freier Journalist & Experte für
Publishing und Adobe Creative Cloud

Dass Bildbearbeitung nicht nur möglich ist, wenn Sie gerade vor Photoshop am Schreibtisch sitzen, will Adobe mit Photoshop Fix unterstreichen. Wir zeigen, was der mobile Retusche-Werkzeugkasten draufhat und warum Sie ihn auf keinen Fall unterschätzen sollten.

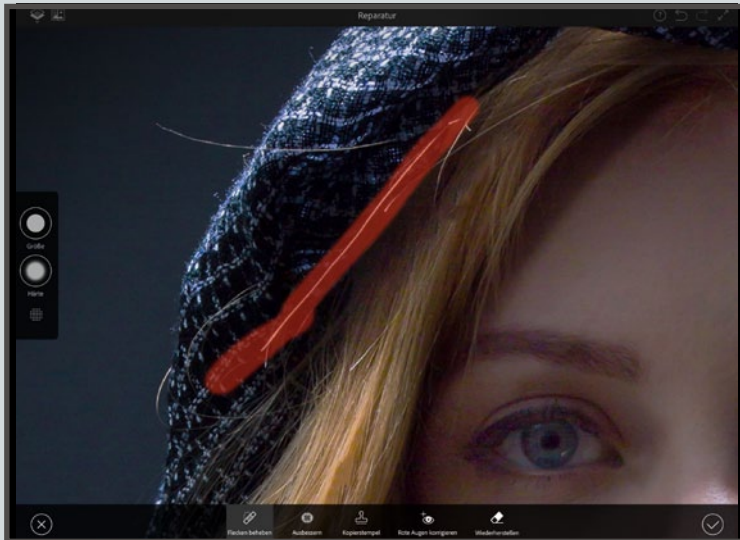
Wer fotografiert, ist naturgemäß viel unterwegs. Schließlich warten draußen oder drinnen spannende Motive und Ideen, die es zu fotografieren gilt. Neben der reinen Bildidee haben viele gleich noch ein paar Korrekturen im Kopf, die man eigentlich am liebsten gleich umsetzen möchte. Und oft gibt es Störfaktoren im Bild, die es zu verbessern gibt: Zum Beispiel einen Jogger, der einen sonst menschenleeren Strand aufmischt und am liebsten aus dem Bild entfernt werden soll.

Adobe bietet schon seit einigen Jahren mobile Begleiter zu seinen bekannten Desktop-Programmen an. Grundidee: Kreativität soll damit nicht mehr nur im Büro und am Schreibtisch möglich sein, sondern überall und jederzeit. Tablet und Smartphone sind hier die optimale Plattform, schließlich haben wir einen von beiden heutzutage immer dabei. Den Anfang machten Apps wie Adobe Capture, die spannende Motive unterwegs einfangen und dann in Vektorkurven oder Farbthemen umwandeln. Photoshop bekam im letzten Jahr mit Fix ein

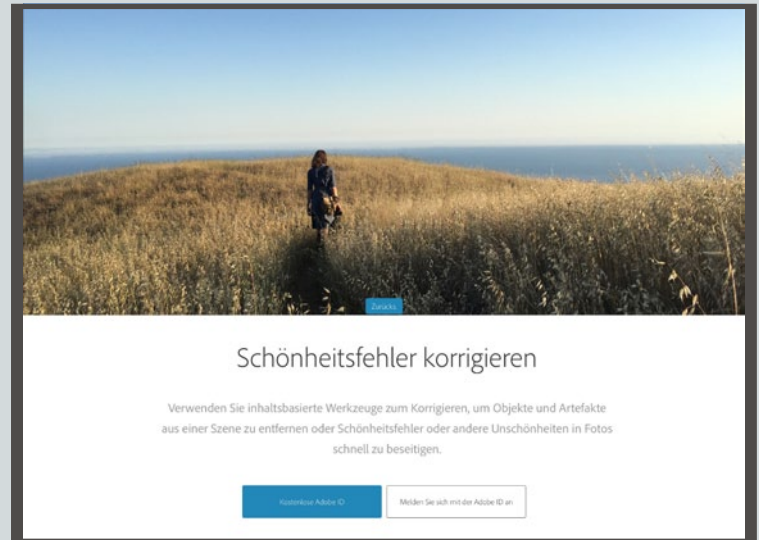
besonders spannendes mobiles Pendant. Hier geht es um echte Retuschen, die mit Touch-Geräten einfacher bedienbar und unterwegs möglich werden sollen – auf iPhone, iPad oder iPad Pro. Unter der Haube arbeitet laut Adobe die gleiche Technologie wie in Photoshop am Desktop. Das Beste daran: Photoshop Fix (www.adobe.com/de/products/fix.html) ist wie alle mobilen Kreativapps kostenlos, so kann sie jeder sofort selbst ausprobieren.

Einfacher wie starker Einstieg

Nicht nur der Download von Photoshop Fix aus dem App-Store ist in Minuten erledigt, man muss die Entwickler für die klasse gemachten Intro-Tutorials loben: Es begrüßen Sie fünf interaktive Screens, in denen Sie die wichtigsten Funktionen direkt auf den Bildbeispielen ausprobieren können. Im ersten gibt ein Video in zwei Minuten die Übersicht über die wichtigsten Werkzeuge und zeigt wie die Ergebnisse dann Richtung Photoshop zum Weiterbearbeiten geschickt werden können. In den Screens mit Beispielbildern kön-



Porträtretuscheaufgaben: Das Entfernen von Hautirritationen, Aufhellen von Haut und Zähnen und Verformen des Gesichts sind schnell erledigt.



Stark gemacht: Interaktive Tutorials helfen beim schnellen Einstieg in die Arbeit mit der App.

Fotos: Stefan van Gargen, Hersteller; Texte: Stefan van Gargen

nen Sie unter anderem die Werkzeuge zum Verflüssigen oder Manipulieren von Formen, Objekten oder Gesichtszügen gleich ausprobieren. Mit dem Finger können Sie beispielsweise die Augen in Porträts etwas größer formen und das Gesicht etwas schmaler ziehen. Einfach mit dem Finger das Werkzeug antippen, am Regler ziehen, fertig. Wie von Zauberhand wird das Kinn länger oder ein Gesicht schmaler. Mit **Zurücksetzen** starten Sie einen neuen Anlauf – perfekt zum Üben.

Genauso leicht gelingt es, Objekte oder Artefakte aus einer Szene verschwinden zu lassen. Ähnlich wie mit dem bekannten Bereichsreparaturpinsel in Photoshop wischt man einfach über die Bildstellen, die weg sollen – zum Beispiel Personen in einer Landschaft –, und Photoshop Fix rechnet den Hintergrund über die Stelle. Dabei ist wenig Sorgfalt oder Mühe notwendig. Einfach mit dem Finger grob rüberziehen, das Ergebnis sieht meistens schon nahezu perfekt aus. Wer ein

Creative-Cloud-Abo hat – hier reicht auch das günstige Foto-Abo, das Photoshop, Lightroom für rund zwölf Euro im Monat beinhaltet –, kann die Änderungen in einer PSD-Datei mit mehreren Ebenen speichern und sie dann in Photoshop CC öffnen und weiter verfeinern. Das ist der Grund, warum die mobilen Apps die Anmeldung mit einer Adobe-ID verlangen. Wer kein Creative-Cloud-Abonnent besitzt, kann sich eine kostenlose Adobe-ID anlegen und damit in der App anmelden. Nach der Anmeldung kann es mit einem neuen Projekt losgehen.

Kreative Retusche und Reparatur

Auch in der App gibt es tolle Starthilfen: Zwei Videos demonstrieren kreative Retuschen und die Porträtretusche. Üben können Sie mit den Tutorialbildern oder Ihren eigenen: Photoshop Fix kann Bilder von der iPhone- oder iPad-Kamera, dem Speicher der Geräte, aus der Crea-

tive Cloud, der Lightroom-Fotobibliothek, Facebook oder Dropbox in die App laden.

Photoshop Fix ist nicht nur ein Fall für reparaturbedürftige Aufnahmen – das ist vielleicht irreführend beim Namen. Beim kreativen Retuschieren kann Photoshop Fix mit einer geschickten Kombination aus Farbtonanpassungen und Bildbearbeitungen wie Unschärfe und Defokussierung helfen, ein Bild interessanter zu gestalten. Auch unerwünschte Bildpartien verschwinden mit den Reparaturwerkzeugen schnell. Einfache Tonwert- und Farbkorrekturen gelingen zudem sehr einfach, ebenso wie die Bildgestaltung mit einer Vignette. In wenigen Minuten sieht das Bild so dank der partiellen Bearbeitung viel spannender aus.

Praktisch, dass hier die Korrekturen mit Einstellungsebenen an Photoshop geliefert werden können und so manipulierbar bleiben. Einige wie Malpinsel oder Unschärfe können partiell per Touch-Werkzeug aufgetragen werden. Das macht mit dem Apple-Pencil auf dem iPad Pro besonders viel Spaß, da Neigungs- und Drucksensitivität unterstützt werden. So kann die Bearbeitung sehr gefühlvoll und präzise ausgeführt werden. Mit Reparaturpinseln lassen sich, ähnlich wie bei Vorbild in Photoshop, schnell Haare, Flecken oder Hautunreinheiten intelligent reparieren. Eine ganze Folge von Pinselstrichen kann bestätigt oder abgebrochen werden.



DIREKTANBINDUNG ZU PHOTOSHOP CC

Mit dem **Bereitstellen-Button** können korrigierte Bilder an Photoshop CC gesendet und dort verfeinert werden. Zudem können Bilder in die Filmrolle des iPad gespeichert, an Facebook, Instagram oder das Kreativnetzwerk Behance gesendet werden. Bei der Übergabe zu Photoshop rendert Fix das Bild und die Korrekturen und speichert es in den Creative-Cloud-Speicher. Auf dem Rechner, auf dem man mit der gleichen Adobe-ID angemeldet ist, erscheint eine Meldung über ein neues Projekt, und das Bild kann einfach aus der **Zuletzt-verwendet-Liste** geöffnet werden. Bearbeitungen in Fix werden in einer PSD-Datei mit mehreren Ebenen gespeichert. Da die Korrekturen in Einstellungsebenen liegen, können Sie in Photoshop CC ganz leicht verfeinert oder wieder entfernt werden.



PHOTOSHOP MIX DAZUHOLEN

Neben Photoshop Fix hat der Hersteller Adobe noch die mobile App Photoshop Mix im Programm, die sich um **Bildmontagen** kümmert. Die App bringt dafür **Ebenen und verschiedene Auswahl-Werkzeuge** mit, um Bildteile präzise auszuwählen und zu kombinieren. Mit Ebenen und Überblendungen zwischen den Bildteilen können Sie in Mix **eigene Looks** erzeugen. Seit letztem Jahr unterstützt Creative Cloud auch den Wechsel von App zu App, daher können sie mit dem **Creative-Cloud-Button** oben rechts von Mix zu Photoshop Fix wechseln, etwa um Bilder und Gesichter zu verflüssigen oder Objekte und Bildfehler zu entfernen – und wieder zurückzukehren. Da Photoshop Mix ein Jahr länger als Fix erhältlich ist, gibt es diese App auch schon **für Android-Geräte**.

Photoshop **FAZIT**

Fix überzeugt mit einfachen und intuitiven Werkzeugen, sorgloser Bearbeitung und schnellem Wechsel zum Desktop-Programm als mobile Vorstufe zu Photoshop. Photoshop Fix sollte sich jeder, der ein iPhone oder iPad hat, sofort herunterladen. ■



Kaufberatung: Sieben Premium-Fotobücher im direkten Vergleich

Willst du mein Fotobuch werden?



MARKUS SIEK
Redakteur DigitalPHOTO-Photoshop

Bedeutende Momente wie eine Hochzeit wollen für immer festgehalten werden. Besonders beliebt sind dabei hochwertige Fotobücher, die man auch Jahre später zur Hand nehmen kann. Wir haben sieben Anbieter für Sie getestet.

Ab April haben die deutschen Standesämter wieder Hochkonjunktur. Der Frühling ist bei Hochzeitspaaren sehr beliebt. Nicht mehr so bibbern müssen wie im Winter, aber auch nicht schweißüberströmt vorm Altar stehen wie im Hochsommer. Doch egal, wann genau tatsächlich geheiratet wird: Auf tolle Hochzeitsbilder will natürlich kein Brautpaar verzichten. Die besten dieser Aufnahmen werden dann häufig in einem edlen Fotobuch verewigt. Das kann man schließlich immer wieder hervornehmen und durchblättern. Doch bei welchem Anbieter sollte man sein Fotobuch bestellen? Die Auswahl im Internet ist schier unüberschaubar. Wir haben für Sie sieben Premium-Fotobücher getestet!

Bei Fotobüchern können Sie auswählen, ob Ihre Fotos auf Premiumpapier oder auf echtem

Fotopapier verewigt werden sollen. Die Bildqualität ist bei beiden Fotobuch-Typen bei professionellen Foto-Dienstleistern auf einem sehr hohen Niveau. Somit ist es letztendlich eine Geschmacksfrage. Bücher mit Fotopapier erinnern eher an ein klassisches Fotoalbum, während Exemplare mit dem deutlich dünneren Premiumpapier sich wie ein normales Buch anfühlen. Und es gibt einen weiteren Unterschied: Die maximale Seitenzahl bei Büchern mit Fotopapier ist deutlich niedriger als bei Büchern mit Premiumpapier. Das liegt daran, dass das Fotopapier um einiges dicker ist als das bedruckte Papier.

Umfangreiche Bestellsoftware

Wer ein ansprechendes Fotobuch erstellen will, wird sich nicht damit begnügen, einfach nur Bil-



DAS SAGEN DIE ANBIETER ÜBER IHRE FOTOBÜCHER

„Das Fujifilm Fotobuch brillant überzeugt mit original Fujifilm Fotopapier, einer exzellenten Farbwiedergabe und leuchtendem Weiß. Dank der hochwertigen Leporello-Bindung lassen sich großformatige Bilder auch über eine gesamte Doppelseite hinweg optimal darstellen. Im Premiumsegment stehen sechs Covermaterialien in jeweils drei Farben zur Verfügung. Und für all jene, die das Besondere suchen, bieten wir mit dem Swarovski-Einband oder dem hochinnovativen Fotobuch mit HD-Videomonitor das gewisse Etwas. Bei Fujifilm bleiben keinerlei Profi-Wünsche offen.“
Manfred Rau, Fujidirekt

„Fotobücher von Ihrem Rewe Fotoservice werden von Meisterhand gebunden. Die ausgezeichnete Farbbrillanz und Detailschärfe garantieren Spitzenqualität für jede Art von Fotobuch. Durch die intuitive Gestaltungssoftware wird das Erstellen der Fotobücher zum Kinderspiel – auch online und am Tablet. Und mit den zahlreichen Designvorlagen (gratis!) wird das Gestalten sogar noch schneller und einfacher.“
Sabrina Klein, Rewe Fotoservice

„Ob matt oder glänzend – unsere Echtfotobücher aus Markenpapier bestechen durch beeindruckende Leuchtkraft und Detailschärfe, für die wir 75 Jahre Farbechtheit garantieren. Für die kinderleichte Gestaltung sorgt neben unserer Software auch der PDF-Upload. Und Doppelseiten kommen durch die Layflat-Bindung besonders zur Geltung.“
Marieke Goethe, Whitewall

„Seit über zwölf Jahren begeistern wir mit modernster Technik und traditioneller Buchbinderkunst. Qualität hat Zukunft!“
Matthias Lanig, Fotobuch.de

„Albelli GmbH ist eine Tochtergesellschaft von Albumprinter BV, einem der größten Anbieter von Fotobüchern in Europa mit einer eigenen Produktionsstätte in den Niederlanden. Dort erfolgt die Produktion für den gesamten europäischen Markt. Was zeichnet uns aus: 100 Prozent Zufriedenheitsgarantie, mit 9.0 auf Trustpilot bewertet, erfahrene Kundendienstmitarbeiter helfen immer gerne weiter, eine intuitive und anwenderfreundliche Software, die verfügbar für PC, Mac, iPad und Smartphone ist, sowie

tolle Personalisierungsmöglichkeiten mit einer breiten Palette an Design-Optionen.“
Titia Lenzhölser-Maas, Albelli

„Das Pixum Fotobuch wurde im November 2015 von der Stiftung Warentest zum Fotobuch-Testsieger gekürt. Unseren Bestseller gibt es in einer großen Auswahl an Papierqualitäten, Einbänden und Formaten. Auch bei den Bestellwegen haben unsere Kunden die freie Wahl zwischen der kostenfreien Pixum Fotowelt Software, der Pixum Fotobuch App und dem Online-Editor auf www.pixum.de. Darüber hinaus bieten wir erstklassigen Kundenservice.“
Philip Beckerhoff, Pixum

„Das Fotobuch Premium von Foto Quelle eröffnet ein starkes Fotobuchergebnis in bester Bildqualität für hohe Ansprüche. Das Echt-Fotopapier sorgt für erstklassige Farbbrillanz, hohe Lebendigkeit und bietet einen natürlichen UV-Schutz. Durch die Leporello-Bindung liegen die Seiten flach auf. Wir fertigen in unserem eigenen Fotolabor mit modernster Technologie und hohen Anforderungsmaßstäben.“
Roland Jähnigen, Foto Quelle

Fotos und Text: Markus Siek

der auf leeren Seiten zu platzieren. Schließlich soll nicht nur die Bildqualität stimmen, sondern auch das Design. Alle getesteten Anbieter stellen ihren Kunden hierfür eine Bestellsoftware mit umfangreichen Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. So können Sie beispielsweise mit Seitenvorlagen auswählen, wie viele Bilder auf welchen Seiten platziert und wie diese angeordnet werden sollen. Zusätzlich lassen sich Fotos natürlich frei platzieren, drehen und skalieren. Auch Hintergründe, Texte, Cliparts, Masken und Rahmen lassen sich bei allen Anbietern hinzufügen.

Viele Anbieter bieten neben der Download-Software auch einen Onlinedesigner und teilweise sogar Apps für Tablet-PCs und Smartphones an. Die meisten Gestaltungsmöglichkeiten stehen Ihnen grundsätzlich bei der Software zur Verfügung. Wenn es also nicht um möglichst schnelle Ergebnisse, sondern um ein Fotobuch geht, bei dem jede Seite mit viel Liebe zum Detail gestaltet wird, sollten Sie die Software nutzen. Den besten Eindruck im Test machte die

Bestellsoftware von Pixum. Die Software lässt sich intuitiv bedienen und bietet gleichzeitig die umfangreichsten Gestaltungsmöglichkeiten. Hier können Fotobuchdesigner ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Allerdings gilt für Pixum wie für alle anderen Anbieter unser Tipp: Setzen Sie Elemente wie Cliparts und Rahmen nur sehr dosiert ein, denn ansonsten wirkt das Ergebnis eher wie ein Comic als wie ein edles Fotobuch. Im Vordergrund sollten immer Ihre Fotos stehen! Zudem sollten Sie der Versuchung widerstehen, immer möglichst viele Bilder pro Seite unterzubringen. Tolle Aufnahmen wirken nur dann, wenn sie großformatig abgedruckt werden. Daher können Sie für schöne Bilder im Querformat ruhig mal eine Doppelseite einplanen!

Insbesondere ungeübte Fotobuchdesigner werden sich über die Möglichkeit freuen, sich bei der Erstellung von einem Assistenten leiten zu lassen. Anstatt ratlos vor einem leeren Fotobuchprojekt zu sitzen, können Sie hiermit in wenigen Schritten ein Grundgerüst für »

» BEI DER GESTALTUNG DER FOTOBÜCHER KANN MAN SICH BEI EINIGEN ANBIETERN KREATIV RICHTIG AUSTOßEN! «

MARKUS SIEK, DIGITALPHOTO-AUTOR



Fotos, Text & Screenshots: Markus Siek



» OB SIE SICH FÜR EIN BUCH MIT PREMIUM- ODER FOTOPAPIER ENTSCHEIDEN SOLLTEN, IST LETZTENDLICH NUR EINE GESCHMACKSFRAGE. «

MARKUS SIEK, DIGITALPHOTO-AUTOR

Bei Fotobuch.de können Sie nicht nur einen Einband aus edlem Leder wählen, sondern auch noch eine Handstanzung hinzufügen. Das wirkt sehr edel. Auch bei Albelli können Sie zwischen verschiedenen Ledereinbänden auswählen und diese mit einem Titel versehen.

Ihr Buch erstellen lassen. Sie entscheiden, welche Bilder platziert werden sollen, wie viele Bilder auf jede Seite sollen, welchen Hintergrund Sie bevorzugen und wie das Cover aussehen soll. Die beste Assistentenlösung hat die Software von Whitewall zu bieten. Schneller kommen Sie bei keinem anderen Anbieter zu ansprechenden Ergebnissen. Natürlich können Sie bei Verwen-

AUSBELICHTETE FOTOBÜCHER MIT ECHTEM FOTOPAPIER

Photoshop
TESTSIEGER
2 | 2016
Whitewall Fotobuch

WHITEWALL
FOTOBUCH MIT WOW-EFFEKT
Klasse Farben, knackige Schärfe und eine schicke Lay-flat-Bindung, die doppelseitige Bilder perfekt zur Geltung kommen lässt. Schöner kann ein Hochzeitsalbum kaum aussehen! Einsteiger werden bei der Einrichtung von einem sehr guten Assistenten unterstützt.

Website	www.whitewall.de
Preis	34,90 €
Porto-/Bearbeitungskosten	4,95 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★★
Lieferzeit (10 %)	★★★★★
Preis/Leistung (10 %)	★★★★★
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★

Photoshop
SEHR GUT
2 | 2016
Fujidirekt Fotobuch brillant

FUJIDIREKT
E-BOOK ALS ZUGABE
Das Fotobuch brillant von Fujidirekt landet nur aufgrund von kleinen Nuancen hinter dem Testsieger. Auch hier wirken die Bilder auf dem Echtfotopapier imposant. Klasse Idee: Optional können Sie Ihr Fotobuch auch als E-Book-Version zusätzlich bestellen.

Website	www.fujidirekt.de
Preis	32,95 €
Porto-/Bearbeitungskosten	3,99 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★★
Lieferzeit (10 %)	★★★★★
Preis/Leistung (10 %)	★★★★★
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★

Photoshop
PREISTIPP
2 | 2016
Foto Quelle Fotobuch Premium

FOTO QUELLE
DER PREISKRACHER
Das Fotobuch Premium von Foto Quelle ist etwas kleiner als die beiden anderen Testkandidaten. Auch hier gibt es bei der Bild- und Verarbeitungsqualität nichts zu bemängeln. Vom Preis-Leistungs-Verhältnis ist dieses Fotobuch herausragend.

Website	www.fotoquelle.de
Preis	26,99 €
Porto-/Bearbeitungskosten	3,95 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★★
Lieferzeit (10 %)	★★★★★
Preis/Leistung (10 %)	★★★★★
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★

dung eines Assistenten jede Seite noch nach Ihren Wünschen verändern. Das gilt übrigens für alle Anbieter!

Kostenpflichtige Extras

Wenn Sie sich die Preise in den Testtabellen anschauen, werden Sie feststellen, dass es zwischen den Anbietern teilweise extreme Unterschiede gibt. Hierbei sollten Sie jedoch berücksichtigen, dass hierfür die Auswahl von kostenpflichtigen Extras im Bestellprozess verantwortlich sein kann. So bietet beispielsweise Fotobuch.de die Option an, das Buchcover mit einer individuellen Prägung (ab 4,90 Euro) zu versehen. Das Fotobuch wirkt in diesem Fall sehr edel – wer seine Hochzeitsfotos verewigen möchte, wird sich solch eine Zusatzinvestition sicher gerne mal gönnen! Veredeln lassen kann man sich sein Fotobuch auch beim Fotodienstleister Albelli. Hier wurde im Test ein Echtleder-Einband ausgewählt (7,50 Euro) und mit einem Titel (3,50 Euro) versehen. Zudem sorgt eine Hochglanzveredelung des Papiers (4,80 Euro) für einen optimalen Farbkontrast.

Die Testkriterien

In unserem Test haben wir die Fotobuchanbieter in fünf verschiedenen Disziplinen benotet. Mit 45 Prozent Anteil an der Gesamtnote ist die *Qualität* dabei natürlich der wichtigste Faktor. Die entscheidenden Fragen hierbei: Wie gut sind die Bildqualität und die Verarbeitung des Buches? Beim Punkt *Bestellprozess* bewerten wir, welche kreativen Möglichkeiten die Bestellsoftware bietet und wie intuitiv sie sich bedienen lässt. Pluspunkte sammeln zudem Anbieter, bei denen man wahlweise auch online oder per App bestellen kann. Die *Lieferzeit* wirkt sich zu 10 Prozent auf das Gesamtergebnis aus. Natürlich ist es schön, sein Buch schon zwei Tage nach der Bestellung in den Händen zu halten, doch letztendlich ist die Qualität natürlich deutlich wichtiger als eine etwas schnellere Lieferung. Den Aspekt *Preis/Leistung* werten wir ebenfalls mit 10 Prozent. Hier wird das Fotobuch in direkten Bezug zum Preis gesetzt – hier gab es bei den Anbietern teilweise deutliche Unterschiede. Der *Service* schlägt mit 10 Prozent zu Buche. Punkten können Anbieter hier durch eine FAQ und einen telefonischen Kundenservice.

Was bei unserem Fotobuchtest positiv aufgefallen ist: Qualitativ liegen die Anbieter allesamt auf einem sehr hohen Niveau. Die Farbtreue bei den Fotos ist durch die Bank gut, der Kontrast knackig und die Schärfe sehr gut. Auch wirkt die Bindung bei allen Büchern hochwertig und stabil. Dieser Punkt ist extrem wichtig, denn schließlich soll solch ein Fotobuch auch nach vielen Jahren und unzähligen Durchblättern noch möglichst wie neu aussehen! ■

GEDRUCKTE FOTOBÜCHER AUF PREMIUMPAPIER



PIXUM TOPQUALITÄT ZUM GÜNSTIGEN PREIS

Die beste Bestellsoftware im gesamten Test: ein hochwertiger Einband, eine sehr gute Verarbeitung des Buches und eine spitzen Bildqualität. Und das gepaart mit dem günstigsten Preis. Damit sichert sich Pixum unangefochten den Testsieg im gedruckten Segment.

Website	www.pixum.de
Preis	29,99 €
Porto-/Bearbeitungskosten	4,99 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★★
Lieferzeit (10 %)	★★★★☆
Preis/Leistung (10 %)	★★★★★
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★



REWE FOTOSERVICE GESTALTEN MIT DESIGNVORLAGEN

Seitenhintergründe lassen sich bei allen Softwarelösungen auswählen, komplette Designvorlagen gibt es aber nur bei Rewe Fotoservice! Für alle, die beim Design Hilfe brauchen, eine tolle Idee. Das Fotobuch selbst überzeugt mit einer sehr guten Bildqualität.

Website	www.rewe-fotoservice.de
Preis	37,90 €
Porto-/Bearbeitungskosten	3,90 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★★
Lieferzeit (10 %)	★★★★☆
Preis/Leistung (10 %)	★★★★☆
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★



ALBELLI FAST WIE AUF FOTOPAPIER

Mit der kostenpflichtigen Hochglanz-Option wirken die Bilder hier wie auf Fotopapier belichtet – und trotzdem bleibt der klassische Buchcharakter erhalten. Praktisch zudem: Sie können zwischen unterschiedlichen Einbänden Ihren Favoriten auswählen.

Website	www.albelli.de
Preis	35,75 €
Porto-/Bearbeitungskosten	4,95 €
Qualität (45 %)	★★★★☆
Bestellprozess (25 %)	★★★★☆
Lieferzeit (10 %)	★★★★★
Preis/Leistung (10 %)	★★★★☆
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★



FOTOBUCH SCHICK UND MIT EDLER PRÄGUNG

Mit Ledereinband und goldener Handsatzprägung ist dieses Fotobuch zweifellos ein würdiges Hochzeitsalbum. Der hohe Preis erklärt sich durch die Aufpreise für Einband und Prägung – die man natürlich bei Bedarf auch weglassen kann.

Website	www.fotobuch.de
Preis	44,80 €
Porto-/Bearbeitungskosten	4,90 €
Qualität (45 %)	★★★★★
Bestellprozess (25 %)	★★★★☆
Lieferzeit (10 %)	★★★★★
Preis/Leistung (10 %)	★★★★☆
Service (10 %)	★★★★★
GESAMTBEWERTUNG	★★★★★

Schreiben Sie uns!



WORKSHOP: OUT OF THE DARK (ZU PHOTOSHOP 1/2016)

Hallo liebes Photoshop-Team, ich habe Ihre Ausgabe 1/2016 gekauft und mich sehr auf den Workshop „Out of the Dark“ (ab Seite 76) gefreut. Bei der Suche nach dem Ausgangsmaterial habe ich festgestellt, dass auf der Heft-CD im Ordner des Steampunk-Tutorials leider die Datei „Flüchtendes Paar freigestellt.psd“ nicht vorhanden ist. Da das Bild aber durch das vor dem Skorpion flüchtende Paar sehr an Aussage gewinnt, wäre es schade um das ganze Composing. Vielleicht ist es möglich, die Datei auf Ihrer Website bei den Heft-Downloads anzubieten? Vielen Dank.

Schöne Grüße aus Tirol, Hermi Siegler

Sehr geehrte Frau Siegler, Sie haben vollkommen Recht, leider befindet sich die Datei „Flüchtendes Paar freigestellt.psd“ nicht auf der Heft-CD neben den anderen Dateien zum Workshop. Sie finden die fehlende Datei jedoch nun auf unserer Heft-Download-Seite unter www.digitalphoto.de/heft. Scrollen Sie dort hinunter bis zur Ausgabe DigitalPHOTO Photoshop 1/2016 und klicken den Link „Workshop: Steampunk – Fluechtendes Paar“ an. Sie können anschließend die entsprechende .zip-Datei herunterladen. Ich wünsche Ihnen nun viel Freude beim Nachbauen des Workshops.

Mit freundlichen Grüßen, Nicole Kusza

PHOTOSHOP ELEMENTS IM HEFT? (ZU PHOTOSHOP ELEMENTS)

Liebes Photoshop-Team, ich bin seit langer Zeit begeisterter Leser Ihres Magazins. Hat man es in Händen, kann man es nicht mehr weglegen. Spannend bis zur letzten Seite. Aber: Zu lesen ist immer oder meistens über die „großen“ Photoshop-Bildbearbeitungsprogramme, wie Photoshop CS oder CC. Ist es möglich, dem Wunsch nachzukommen, Bildbe-

Wir freuen uns auf Ihre Leserbriefe rund ums Magazin und zu Photoshop im Allgemeinen. Schreiben Sie uns Ihre Meinung einfach per E-Mail an die Adresse photoshop@digitalphoto.de, oder besuchen Sie uns direkt im World Wide Web unter www.digitalphoto.de.

Kommentare des Monats Besuchen Sie uns auf Facebook!



ANDREAS SCHWEIGER

ZU MONITORTEST IN PS 1/2016

Ich habe einen Eizo. Der iMac hebt den Kontrast durch das Glas zu stark an.



MÖNCHEN BÖHME-GÖVERT

ZU PS-WERKZEUGLEISTE ALS TATTOO

Wer weiß, was für sie dahinter steckt. Es gibt Leute, die lassen sich Pizza oder Waschmaschinen stechen. Wenn es für einen selbst richtig ist, dann immer rauf auf die Haut.



CARSTEN NICHT

ZU AFFINITY FÜR WINDOWS

Eine sehr gute, stabile, ausbaufähige und preiswerte Applikation. Ich arbeite zurzeit ausschließlich damit. Hat zwar noch ein paar Macken, aber die Community und die Entwickler sind sehr aktiv. Hier wurde mal von Grund auf neu gedacht. Könnte sich zum ernsthaften Photoshop- und Indesign-Konkurrenten entwickeln.

Foto: Facebook

WERDEN SIE FACEBOOK-FAN, UND MACHEN SIE MIT:
WWW.FACEBOOK.COM/DIGITALPHOTO.MAGAZIN

arbeiten, die mit der kleineren Kategorie, also Photoshop Elements, ihre Freude haben, mit ausführlichen Tutorials und allem, was dazugehört, in einer Ausgabe nahezubringen? Gelegentlich wird das „kleine“ Bildbearbeitungsprogramm Elements mitbehandelt, aber ist das nicht einmal ausführlicher möglich? Die Besitzer dieser Programme würden es Ihnen herzlich danken. Über eine Antwort oder Info Ihrerseits jetzt schon vielen Dank!

Mit freundlichen Grüßen, Günther Breit

Sehr geehrter Herr Breit, das ist richtig, unser Hauptaugenmerk liegt auf dem „großen Photoshop“. Der kleine Bruder Photoshop Elements wird bisher nur eher am Rand berücksichtigt. Das liegt daran, dass die Vielzahl unserer Abonnenten und Stammleser mit diesem Tool arbeiten. Jedoch ist uns auch bewusst, dass insbesondere nach den letzten Updates Photoshop Elements an Nutzern zulegt und diese auch verstärkt kreativ arbeiten wollen. Daher ist für die nächsten Ausgaben vorgesehen, Photoshop Elements in jedem Heft zu berücksichtigen: Entweder mit einem eigenen Workshop in der Rubrik „Leicht gemacht“ oder aber in Randinformationen innerhalb der Photoshop-Workshops, um Alternativwege mit Elements aufzuzeigen.

Herzliche Grüße, Nicole Kusza

NEUES HANDBUCH RAW MIT PHOTOSHOP

Kennen Sie schon unser neues Handbuch „Der Komplettkurs Raw mit Photoshop“? Hier erfahren Sie auf 228 Seiten alles über die gelungene Entwicklung Ihrer Aufnahmen im RAW-Format. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie mit Photoshop CC oder CS, Lightroom oder Photoshop Elements arbeiten. Die Einstellmöglichkeiten von Camera Raw hängen zwar von der jeweiligen Photoshop-Version ab – so haben Sie in Photoshop CC beispielsweise mehr Eingriffsmöglichkeiten als in Photoshop Elements 13 –, doch die Kernfunktionen sind überall verfügbar. In diesem Handbuch findet also jeder viele Tipps und Kniffe, um die individuellen Bearbeitungsfähigkeiten auf ein neues Niveau zu heben.



Bestellen Sie das Magazin direkt zu sich nach Hause:
www.falkmedia-shop.de

IMPRESSUM

Photoshop – WIR MACHEN SIE ZUM PROFI
erscheint bei falkmedia GmbH & Co. KG

Chefredakteurin
Wibke Pfeiffer (verantwortlich)

Chefin vom Dienst Nicole Kusza

Redaktion Ana Barzakova,
Jill Ehrat, Tim Herpers, Lars Kreyßig,
Benjamin Lorenz, Jörg Rieger

Korrektur Karin Bünningel

Freie Mitarbeit
Maike Jarsetz, Pavel Kaplun,
Kevin Lohstroh, Dirk Metzmacher,
James Paterson, Dom Quichotte,
Christian Rentrop, Gabor Richter,
Benjamin Rick, Laura Helena Rubahn,
Markus Siek, Stefan von Gagern, Jürgen Wolf

Layout & Grafik Ines Peichär, Hanna Ungar

Redaktionsanschrift
falkmedia GmbH & Co. KG,
Redaktion DigitalPHOTO
Goltsteinstraße 28–30, D-50968 Köln
Telefon +49 (0) 221 7161 08-0
Telefax +49 (0) 221 7161 08-18
E-Mail redaktion@digitalphoto.de

Herausgeber Kassian A. Goukassian

Verlag falkmedia GmbH & Co. KG,
An der Halle 400 #1, D-24143 Kiel
Telefon: +49 (0) 431 200 766-0
Telefax: +49 (0) 431 200 766-50
E-Mail: info@falkmedia.de
HRA 8785 Amtsgericht Kiel,
PhG: falkmedia lifestyle GmbH
(HRB 12311 AG Kiel), Geschäfts-
führer: Kassian Alexander Goukassian

Abonnenten-Service
Abo-Service falkmedia
Postfach 100331
20002 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 46860 5229
Telefax: +49 (0) 40 347 29517

Anzeigenleitung
Sascha Eilers
Telefon +49 (0) 4340 49 93 79
Mobil +49 (0) 151 53 83 44 12
Telefax +49 (0) 431 200 766 50
E-Mail s.eilers@falkmedia.de
Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2016
unter www.digitalphoto.de/Mediadaten

Produktions- & Druckmanagement
Impress-Media, Heinz-Nixdorf-Straße 21,
41179 Mönchengladbach,
Telefon +49 (0) 2161 29 998-0

Vertriebsleitung Benjamin Pflöger,
Axel-Springer-Vertriebsservice GmbH
E-Mail: benjamin.pfloeger@axelspringer.de

Vertrieb Axel-Springer-Vertriebsservice,
Süderstraße 77, 20097 Hamburg
www.as-vertriebsservice.de

Photoshop erscheint 4-mal im Jahr. Bezugsmöglichkeiten über den Zeitschriftenhandel, den Fachhandel und das Abonnement. Die PDF-Version ist u.a. im falkmedia-Webshop, im Apple iTunes-Store, über Amazon und im Google Play Store erhältlich. Der Preis einer Ausgabe liegt bei 9,99 Euro, das Jahresabonnement kostet 39,60 Euro (EU-Ausland: zzgl. 10,00 Euro, Luftpost: zzgl. 40,00 Euro). In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten.

Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkmedia GmbH & Co. KG. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jedweder Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags zulässig. Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Zeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen oder Ähnlichem, die zum Nichtfunktionieren oder eventuell Schäden von Produkten oder Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.



PHOTOSHOP 3/2016 ERSCHEINT AM 15. JULI 2016

ASPHALTSEGLER



Uli Staiger

Vielen ist er für seine kreativen 3D-Composings bekannt. Doch Uli Staiger kann auch ohne. In der nächsten Ausgabe stellt er sein aktuellstes Werk vor, das lediglich mit Photoshop entstanden ist. Freuen Sie sich auf die ganz persönlichen Tipps und Tricks vom bekannten Photoshop-Profi.

SPEZIAL: KREATIVE RETROLOOKS

Analoge Fototechniken mit Photoshop simulieren

Infrarotfotografie, Crossentwicklung, Polaroid oder Solarisation – diese Begriffe wecken bei vielen Fotografen sicherlich nostalgische Erinnerungen. In unserem großen Spezial stellen wir Ihnen diese und viele weitere Aufnahme- und Ausbelichtungs- und Nachbearbeitungstechniken aus Zeiten der analogen Fotografie vor. Erfahren Sie, wie Sie diese in der digitalen Dunkelkammer mit Photoshop, Lightroom oder Elements nachstellen können.

Die Redaktion bittet um Verständnis, wenn aus aktuellem Anlass angekündigte Berichte nicht wie geplant veröffentlicht werden.

WEITERE THEMEN

LAURA-HELENA-STYLE-WORKSHOP

Im Interview stand uns die Künstlerin bereits Rede und Antwort, nun lässt sie sich in einem Workshop über die Schulter sehen.

SURFACE BOOK VON MICROSOFT IM TEST

Microsoft hat seinen ersten eigenen Laptop „Surface Book“ auf den Markt gebracht. Wir testen das Gerät für Sie.

BILDER ZU HAUSE AUSDRUCKEN

Ein leistungsfähiger Heimdrucker und gutes Papier – wir stellen Ihnen die besten Produkte für Ihre Ausdrucke vor.

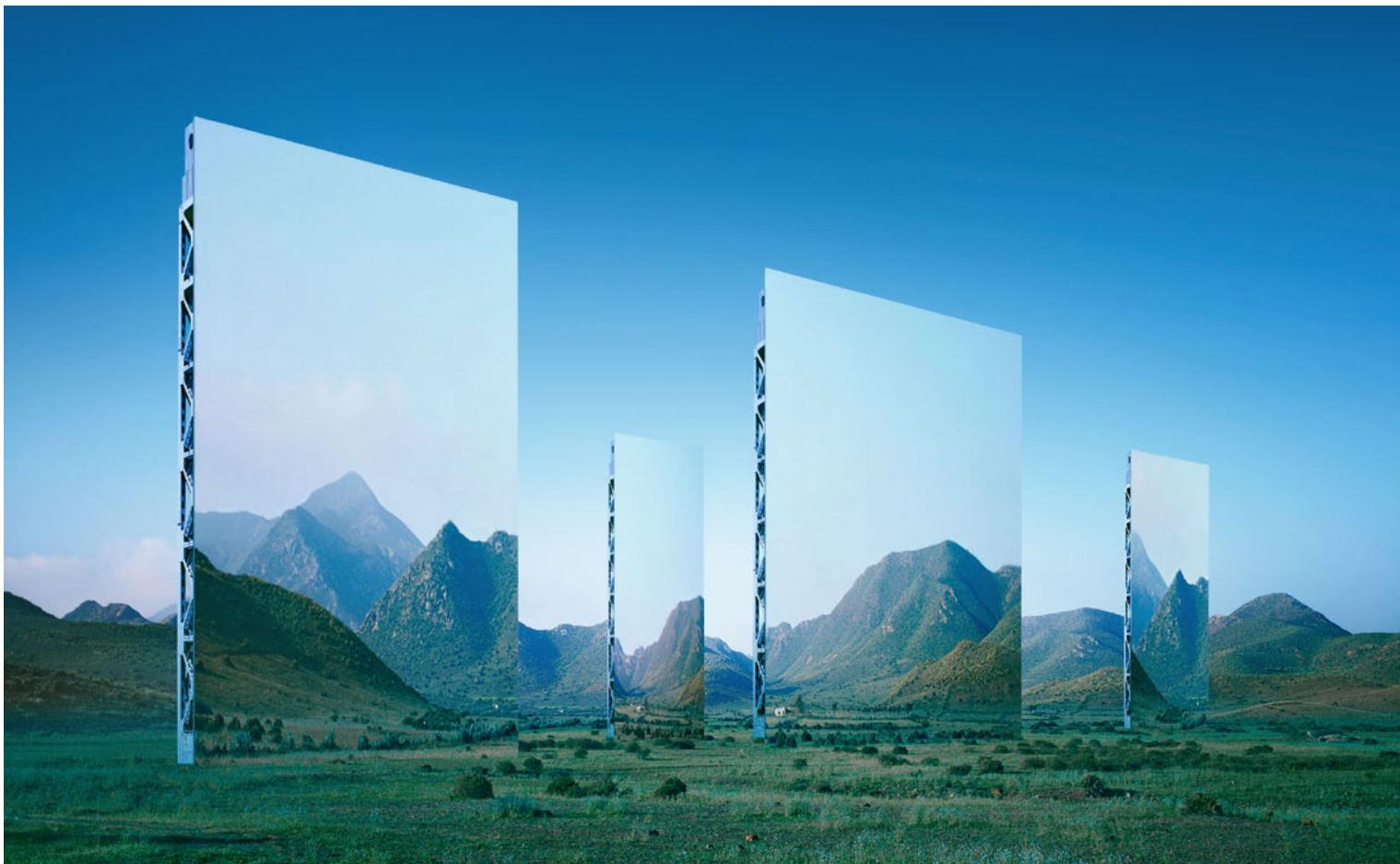


Foto: Thomas Herbrich

Die Bildmontage mit dem Titel „Spiegellandschaft“ entstand aus reiner Spielerei: „Das Bild war so schön, ich musste einfach etwas damit ausprobieren“, so der Fotograf.

ZUR PERSON



Thomas Herbrich (61)

Mit eigenem Atelier in Düsseldorf arbeitet Thomas Herbrich seit 1984 ausschließlich als Fotograf und produziert um die 25 Bilder pro Jahr. Seit 1994 nimmt er an internationalen Fotofestivals und Einzelausstellungen weltweit teil und publiziert seine Bilder in namhaften Magazinen und Zeitschriften.
www.herbrich.com

5 FRAGEN Thomas Herbrich

Herr Herbrich, wie sind Sie zur Fotografie und Digitalkunst gekommen?

Man kann sagen, dass ich zweimal Fotograf geworden bin. Zunächst habe ich mit 17 Jahren eine Lehre zum Stilllife-Fotograf in einem Werbestudio in Düsseldorf gemacht – ich betrieb also Produktfotografie. Ein paar Jahre lang war ich ganz zufrieden damit, bis ich eines Tages den Film *2001 – A Space Odyssey* von Stanley Kubrick sah. Die Schönheit und Majestät des Films haben mich total umgehauen, und ich wollte fortan auch nur noch so etwas Tolles machen. Wie der Zufall es so wollte, bekam ich kurz darauf die Möglichkeit, die Special Effects (Weltraumscenen) für Roland Emmerichs Film *Das Arche Noah Prinzip* zu machen. Danach ging ich jedoch zur Fotografie zurück, aber mit der Idee, den Filmlook in meine Bilder zu holen – ganz nach dem Motto: „Mach es groß und spektakulär!“

Welche Idee steckt hinter diesem Bild?

Ich war 2002 für eine Autokampagne in Spanien auf Locationsuche, da sah ich diese zauberhafte Landschaft. Ich

fotografierte sie auf einem 6x9 Zentimeter Diafilm für mein Archiv. Das Bild war so schön, dass ich einfach etwas damit ausprobieren musste.

Wie ist das Bild entstanden?

Ich habe die Spiegelflächen einfach aus dem Landschaftsfoto erzeugt – irgendwo ausgeschnitten und etwas versetzt wieder eingebaut. Allerdings war es nötig, die *Halterungen* der Spiegel darzustellen, sonst wäre es zu surreal geworden. Ich nahm dafür Fotos der Brückenpfeiler der *Brooklyn Bridge* in New York aus meinem riesigen Bildarchiv. Das Bild habe ich aus reiner Spielerei gemacht – es hatte sich einfach so ergeben. Aber das werden ja meistens die besten Bilder!

Wovon lassen Sie sich inspirieren?

Heute bin ich kein Auftragsfotograf mehr. Irgendwann kommt der Punkt, an dem man als schöpferischer Mensch sein Talent meiner Meinung nach nicht mehr für die Werbung hergeben sollte. Es gibt sowieso viel zu viel Werbung in der Welt! Deshalb arbeite ich heute

nur noch an meinen Shows: Ich zeige Fotos mit dem Beamer und rede sehr unterhaltsam dazu. Die Shows handeln zum einen von meiner Fotografie, aber seit einigen Jahren arbeite ich auch an einem kulturhistorischen Thema, und das macht mich vollkommen glücklich: Es geht um die Kerze. Ihr verdanken wir alles – ohne sie wären wir Jahrhunderte weit zurück. Das Thema ist wirklich super-spektakulär. Für die Show fotografiere ich täglich und recherchiere sehr viel. Das ist nämlich meine Inspiration, die ich schon als Kind hatte: Bring die Leute zum Staunen!

Verraten Sie uns Ihren Workflow?

Eigentlich läuft es bei mir immer in folgender Reihenfolge ab: nachdenken, recherchieren, fotografieren, Bild bearbeiten, Bild mit einem schönen Text verzieren. Technische Aspekte, wie „Welche Kamera habe ich verwendet?“, empfinde ich als unwichtig. ■ (je)

Lust auf 5 Fragen? Dann bewerben Sie sich mit Ihren fünf Top-Fotos. Unter allen Einsendungen wählt die Redaktion die besten Photoshop-Künstler aus und präsentiert sie im Heft. Schicken Sie Ihre Bewerbung an: redaktion@digitalphoto.de.

Brennweite: 90mm • Belichtung: F/4 • 1/125 sek.

SP90_{mm} F/2.8 MACRO VC

**DIE NEUESTE VERSION UNSERER MAKROLEGENDE
MIT HÖCHSTER LEISTUNG, BESTER BILDQUALITÄT
UND AKTUELLESTEN FEATURES.**

- Modernste optische Leistung und ein wunderschönes Bokeh erweitern die kreativen Möglichkeiten des Fotografen in jeder Situation.
- Die Funktion "XY-Shift" wurde neu in Tamrons VC-System integriert. Die Bildstabilisierung wird dadurch für noch mehr Bildqualität und Schärfe optimiert.
- Die spezielle Fluor-Beschichtung schützt die Frontlinse vor Kondensation, Fingerabdrücken sowie Schmutz und erleichtert die Reinigung.
- Erstklassige Anti-Reflex-Eigenschaften durch modernste Linsenvergütung. Streulicht, Geisterbilder und Reflexionen werden auf ein Minimum reduziert.

Für Canon, Nikon, Sony
(Ausführung für Sony ohne Bildstabilisator)

Di: Für digitale APS-C- und Vollformat-Spiegelreflexkameras



TAMRON

www.tamron.eu

Gewinner des TIPA-Awards

“Best Photo Lab Worldwide”

Ausgezeichnet von Redakteuren 28 führender internationaler Foto-Magazine



Alle Preise inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten. Alle Rechte, Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Interieur ©living4media/Annette & Christian. Gezeigtes Werk „Traditional Clothing“ erhältlich bei WhiteWall.com. AVENSO GmbH, Ernst-Reuter-Platz 2, 10587 Berlin, Deutschland

**Machen Sie nicht nur Fotos,
zeigen Sie welche. In Galerie-Qualität.**

70 Testsiege. Made in Germany. Galerie-Qualität, der 21.500
Profi-Fotografen vertrauen. Entdecken Sie uns auf WhiteWall.com

WhiteWall.com

Stores in Berlin/Düsseldorf/München

 **WHITE WALL**