

MIT CD

STARTER-SPEZIAL TEIL 5: **STEMPEL, AUSBESSERN & CO.**

Digital  
**photo**  
Sonderheft

AUSGABE 2/2014

Monitor-Kalibrierer im Test:  
Nie wieder falsche Farben

Photoshop

# Photoshop

WIR MACHEN SIE ZUM PHOTOSHOP-PROFI!

**GRATIS  
AUF CD**

► **225 MB Material**

Zu den Workshops in diesem Heft

► **50 Minuten Video**

Photoshop CC für digitale Fotografie

► **Gratis-Vollversion Perfect Effects 4**

400 Effekte zur kreativen Bildbearbeitung in einer Software



## Geniale Tipps für Foto-Looks

Analogeffekte à la Instagram



Schnell & einfach  
vom Tag zur Nacht

## Bildbearbeitung mit Elements

Kreativtool für Einsteiger

## Power-Tuning für PC & Mac

Wir machen Ihr System fit



Haaransatz glätten,  
Störungen wegstempeln



Unreinheiten entfernen,  
kleine Falten mildern



Dodge & Burn,  
weiche Haut



# Beauty Retusche

so geht's

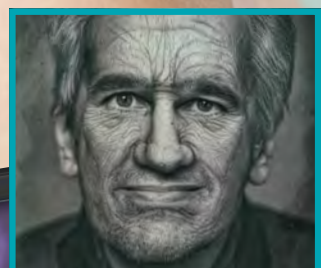
für einen perfekten, natürlichen Look



Lady in Red: Studiofotos  
spielerisch verfremden



Detailverliebt: Interview  
mit Illustratorin Uhlig



Old Boy: Porträts digital  
um Jahre altern lassen



Februar - April  
**9,90 €**  
Österreich € 9,90 - Schweiz CHF 17,90  
Luxemburg € 12,80 - ISSN 2192-2594  
4 197643 409509

Infotainment  
Datenträger  
enthält nur Lehr-  
oder Infoprogramme



# SUPER 2.0



Superhero kid © alphaspirit / #58213830  
XXL Standard / ab 0,16€ im Abo

Europas Nr. 1 kreative Ressource.

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

Tel. +49 (0)30 208 96 208 | [www.fotolia.de](http://www.fotolia.de)





# Photoshop

CD #28

## 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.



**50 MINUTEN VIDEO PHOTOSHOP CC**  
Die besten Anwandertipps für Digitalfotografen für das neue Photoshop CC. 50 Min. Win / Mac

**TOP-VOLLVERSION PERFECT EFFECTS 4**  
400 starke Bildeffekte von OnOne – als Plug-in und Stand-Alone-Version. Win / Mac

**VIDEOWORKSHOP MIT PAVEL KAPLUN**  
Der Meister in Photoshop & Fotografie zeigt einmal mehr, was in Ihren Urlaubsfotos steckt. 15 Min. Win / Mac

**200 Megabyte**

**PHOTOSHOP CC #28**

**BEGLEITMATERIAL**

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

**Infotainment**  
Datenträger enthält nur Lehr- oder Infoprogramme

\*Aufgrund der Dateigröße muss die Datenträgerdatei via Internetverbindung geladen werden.

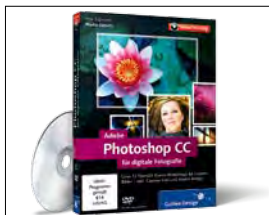
Jeder DigitalPHOTO Photoshop liegt eine Heft-CD mit vielen wertvollen Extras bei. Ausgabe für Ausgabe finden Sie hierauf exklusive Videos, Software-Ergänzungen für Photoshopper wie Plug-ins oder Pinsel und alle Ausgangsdateien zum Mitmachen der Workshops. Fehlt sie in Ihrer Ausgabe? Dann schicken Sie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

### SPEZIAL



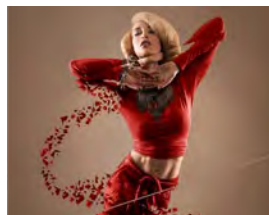
Über 400 verschiedene Effekte zur kreativen Bildbearbeitung stehen Ihnen mit dieser Software von OnOne zur Verfügung.

### VIDEOS



Jede Menge Know-how zu Camera RAW, HDR und Schwarzweiß: 55 Minuten Training für Photoshop CC.

### WORKSHOPS



Wie immer finden Sie das Begleitmaterial zu unseren Workshops im Heft auf der CD. Mitmachen & durchstarten!

## DER PERFEKTE RATGEBER FÜR SMARTPHONES UND TABLETS!



**SMARTTEST**  
www.tech.de  
Das unabhängige Smartphone & Tablet Magazin

**DIE POWER SMARTPHONES 2014**  
Die Besten aller Preisklassen von Apple, Samsung, Sony, HTC, LG, Nokia & Huawei

**CONNECT YOUR LIFE**  
Diese 8 Smartwatches werden unser Leben vernetzen

**JETZT RECHTZEITIG WECHSELN UND SPAREN**  
**DER BESTE TARIF FÜR SIE**  
Ob Viel- oder Gelegenheits-Surfer: Mit unserem Tarif-Check zahlen Sie nie zu viel!

**10 AKTUELLE TABLETS**  
Die besten Modelle mit 7 bis 10 Zoll und von 190 bis 890 Euro. Da kann Ihr Notebook garantiert einpacken!

**30 SEITEN TIPPS + PRAXIS**  
Bestpreise beim Smartphone-Verkauf  
Kaufen oder verkaufen? Preisverfall clever nutzen  
Große Kaufberatung: 10 Entscheidungen  
TEST: Eingabe-Tablets im Einsatz  
TEST: WLAN-Hüllen, Sound  
+ TOP: 66 Smartphones im direkten Vergleich

**JETZT IM  
HANDEL**



## PORTOFREI BESTELLEN:

- (0431) 200 766 00
- [www.falkemedia-shop.de/smarttest](http://www.falkemedia-shop.de/smarttest)
- oder direkt als PDF-Download





### Auf Ihrer Heft-CD zu dieser Ausgabe

#### GRATIS-VOLLVERSION\*

**OnOne Perfect Effects 4 Premium für Windows und OS X**  
Rund 400 verschiedene Effekte auf einer übersichtlichen Programmoberfläche laden zum Experimentieren ein. (Win/Mac)

#### VIDEOTRAINING

##### Photoshop CC für digitale Fotografie

Im exklusiven Auszug des Videotrainings von Galileo Design erfahren Sie von Trainee Maie Jarsetz jede Menge Tipps und Tricks speziell für Digitalfotografen. (Win/Mac)

#### VIDEOTRAINING

##### Architektur-Aufnahmen mit Pavel Kaplun

Im praxisnahen Training mit Pavel Kaplun lernen Sie, wie Sie eindrucksvolle Architekturfotos aufnehmen, und wie Sie diese danach in Photoshop bearbeiten. (Win/Mac)

#### WORKSHOP-MATERIAL

##### Leicht gemacht

- + Beauty-Retusche (S. 32)
- + App-Look (S. 40)
- + Polaroid-Look (S. 42)
- + Schwarzweiß-Look (S. 44)
- + Cross-Look (S. 46)
- + Digital altern (S. 48)
- + Vom Tag zur Nacht (S. 52)
- + Silhouetten betonen (S. 54)
- + Farbfehler korrigieren (S. 56)
- + Erste Schritte: Retusche (S. 56)

##### Kreativ

- + Stein-Göttin (S. 72)
- + Lady in Red (S. 78)
- + Gemälde-Look (S. 84)

\*Internetverbindung zum Betrachten oder Herunterladen der Daten erforderlich.

#### VOLLVERSION: PERFECT EFFECTS 4

Mit der Software **Perfect Effects 4** des Plug-in-Spezialisten **OnOne** stehen Ihnen über 400 verschiedene Effekte zur kreativen Bildbearbeitung zur Verfügung. Angefangen bei verschiedenen Strukturen über beliebte Filmeffekte und Fotorahmen bis hin zu HDR-Looks bietet Perfect Effects 4 alles, was das Bildbearbeiter-Herz höher schlagen lässt. Funktioniert als Stand-alone und Plug-in.

#### VIDEO: 50 MINUTEN TRAINING ZU PHOTOSHOP CC

Rund 50 Minuten Videotaining und damit jede Menge Know-how bringt Ihnen der Auszug von „**Photoshop CC für digitale Fotografie**“ von Galileo Design. Setzen Sie Camera RAW gezielt ein, erzeugen Sie mit Photoshop's Bordmitteln eindrucksvolle HDR-Motive, und verwandeln Sie Farbbilder in lebendige Schwarzweiß-Aufnahmen. Übrigens: Viele Tipps können Sie auch mit einer älteren Photoshop-Version nachvollziehen.



## Photoshop CD #28



1/6

© 2014 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 17 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](http://www.digitalphoto.de/heft) zum Download bereit.

#### SPEZIAL: VIDEOTRAINING MIT PAVEL KAPLUN

Photoshop- und Fotoprofi **Pavel Kaplun** zeigt Ihnen in diesem Auszug seiner neuen DVD „**Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4**“, wie Sie Architekturfotos ideal inszenieren und im Anschluss in Photoshop perfekt in Szene setzen. Als Ausgangsbasis dient hier die tolle Kulisse der Hamburger Speicherstadt – lassen Sie sich zu eigenen Projekte inspirieren, und machen Sie mehr aus Ihren Bildern.



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.





Absolutes Highlight auf der Heft-CD: Perfect Effects im Wert von knapp 80 Euro (ehm. Preisempfehlung).

# 400 Effekte – 1 Software

## Gratis-Vollversion Perfect Effects 4

OnOne Perfect Effects 4 verwandelt Ihre Bilder: Ob ganz surreal mit HDR-Effekten, ganz App-like mit den Bild-Looks bekannter Analogfilme oder mit automatischen Kontrastfiltern, das bleibt Ihrer Kreativität überlassen.

Die Softwareschmiede OnOne hat Ihnen mit Perfect Effects 4 in der Premium-Edition ein echtes Highlight auf unserer Heft-CD zur Verfügung gestellt. Das Programm bietet tatsächlich rund 400 verschiedene, nach Wunsch einstell- und frei kombinierbare Effekte für Ihre Lieblingsbilder. Die Bedienung erfolgt über eine komfortable Benutzeroberfläche, die auch Einsteiger vor keine großen Rätsel stellt. Sie können Perfect Effects als eigenständiges Programm oder als Plug-in zu

Photoshop oder Photoshop Elements und sowohl für Mac OS X als auch Windows benutzen. Gehen Sie doch gleich auf Entdeckungsreise und finden Ihren individuellen Foto-Stil.

|             |                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------|
| Hersteller  | OnOne Software                                                   |
| Information | <a href="http://www.ononesoftware.com">www.ononesoftware.com</a> |
| Typ         | Effekt-Filter-Sammlung                                           |
| Zielgruppe  | Einsteiger & Fortgeschrittene                                    |
| System      | Windows / Mac                                                    |

### SCHRITT FÜR SCHRITT: SO KLAPPT DER EINSTIEG MIT PERFECT EFFECTS



#### DOWNLOAD UND FREISCHALTCODE

**1** Sie finden die Downloadlinks für die Software auf unserer Heft-CD-Oberfläche (rund 350 Megabyte Datenvolumen). Im Anschluss werden Sie aufgefordert sich unter <http://www.digitalphoto.de/perfecteffects/> kostenlos bei OnOne zu registrieren, um Ihre persönliche Seriennummer zu erhalten.



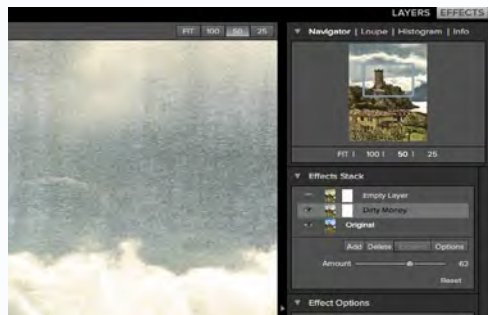
#### BILDER LADEN

**2** Nach dem **Start** der Software wählen Sie im linken Bereich über den **Fotobrowser** Ihr gewünschtes Foto aus. Es wird dann bildschirmfüllend geladen. In die eigentliche **Effekt-Bearbeitung** gelangen Sie über den eher versteckten Punkt **Effects** rechts oben im Bildschirm-Fenster.



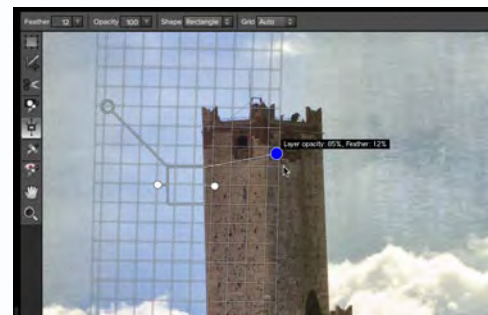
#### EFFEKTE IM ÜBERBLICK

**3** Auf der linken Seite sind alle verfügbaren Effekte aufgelistet. Per Klick auf die entsprechende **Kategorie** werden direkt **Vorschaubilder** mit Ihrem Motiv generiert. Ein weiterer Klick bringt den Effekt in das große Bild, wird dort aber noch nicht dauerhaft gespeichert. Sie können also nach Belieben probieren.



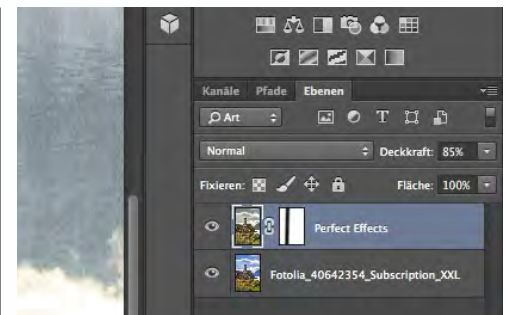
#### EFFEKTE KOMBINIEREN

**4** Um einen Effekt dauerhaft zu übertragen, gehen Sie in **Effects Stack** (eine Art **Ebenenverwaltung**) auf **Add**. Nun können Sie mit diesem Bild als Ausgangsbasis einen weiteren Effekt addieren. Mit einem Klick auf die jeweilige Ebene und **Amount** stellen Sie die Ebenen transparent – für tolle Kombination.



#### SMARTE MASKIERUNG

**5** Zurück im **Layers**-Bereich können Sie die verschiedenen Ebenen auch via **Maskierung** nur zum Teil miteinander kombinieren. Neben einem normalen Maskierungspinsel ist **Masking Bug** ein gelungenes Werkzeug, um sehr schöne Bildübergänge zu erzielen. Hier heißt es: ausprobieren.



#### SPEICHERN UND WEITERGEBEN

**6** Für die **Weiterverarbeitung in Photoshop** sichern Sie das Bild im PSD-Format über das **File**-Menü und **Save as...** Die Ebenen bleiben erhalten und können beliebig editiert werden. Leider ist es nicht möglich, Ihr Werk in Perfect Effects als Arbeitsdatei zu sichern, um später damit weiterzuarbeiten. ■

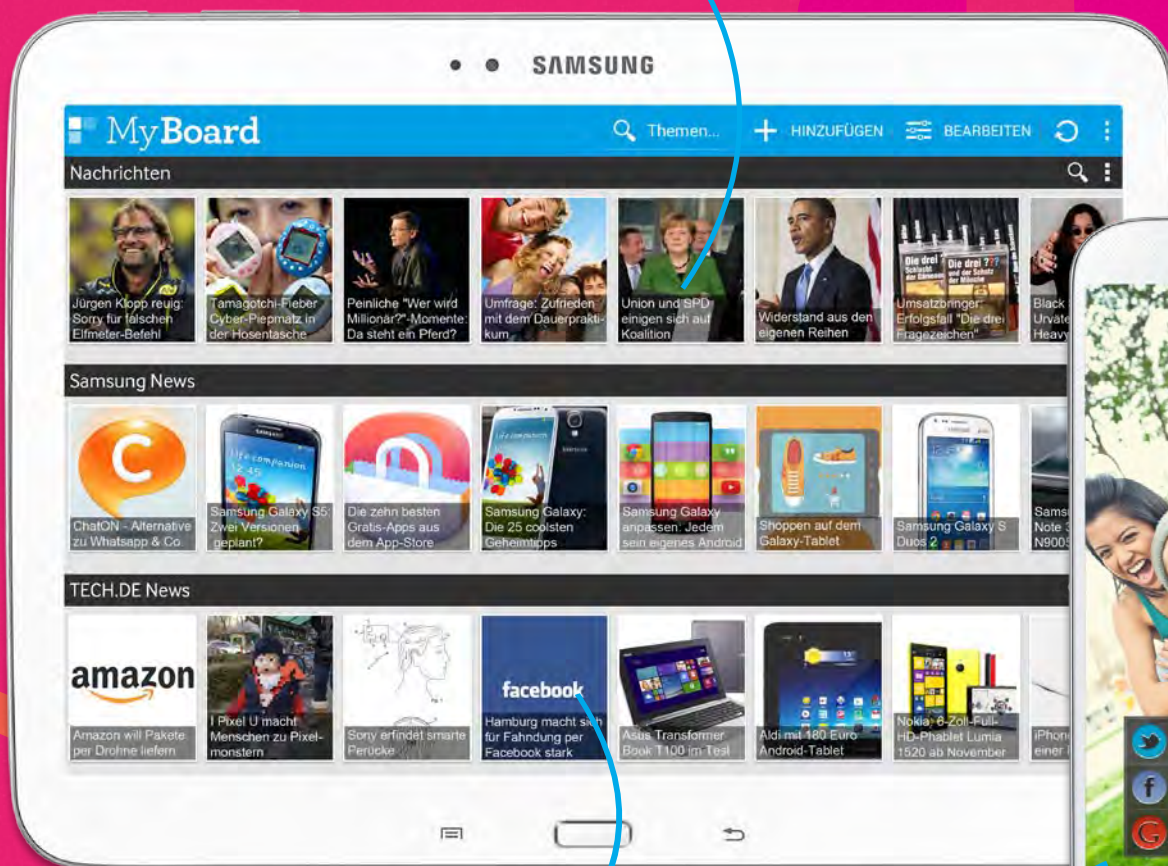


# MyBoard

**JETZT  
NEU**

## ■ MyNews

Wähle Deine Lieblingsmedien und Themen-Feeds.  
Mache MyBoard zu Deinem persönlichen  
Nachrichtenmagazin.



## ■ MyLife

Vernetze Dich mit Deinen Freunden  
und wähle Deine Themen. Gestalte mit  
MyBoard Deine eigene Lebenswelt.

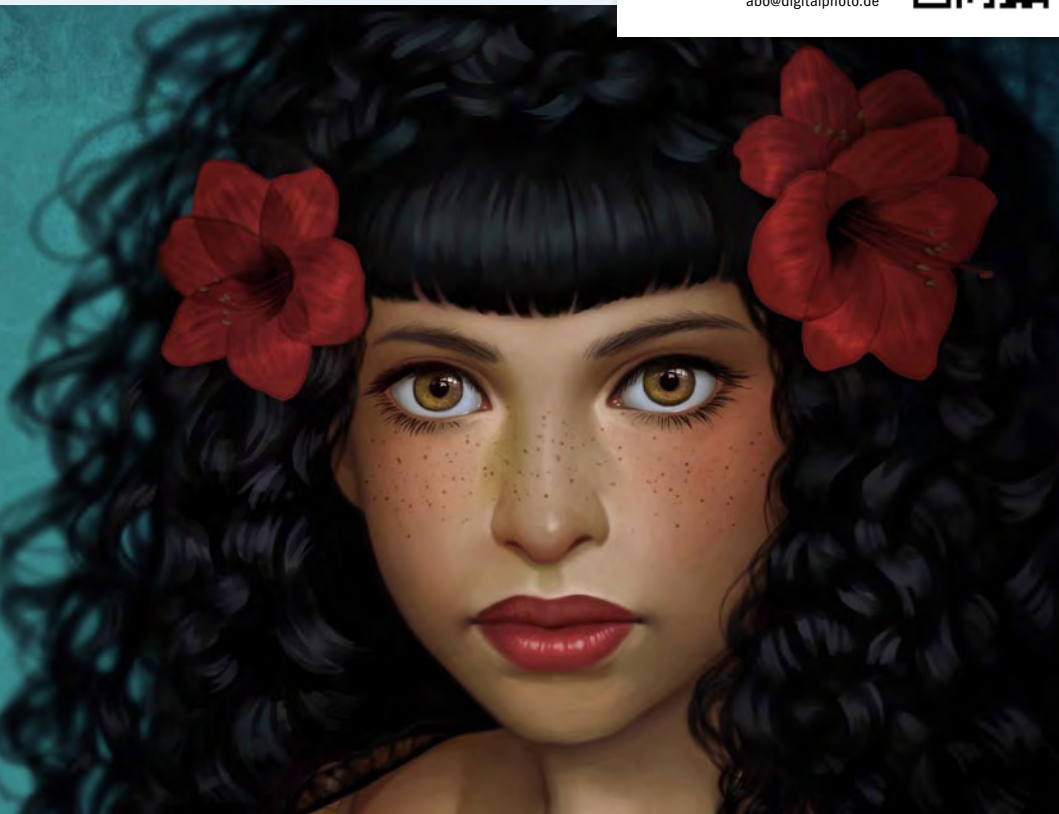
## ■ MyApp

Mit MyBoard hast Du alle News, Freunde  
und Hobbys in einer einzigen App auf  
Smartphone und Tablet überall dabei.

MyNews. MyLife. MyApp. | Hier gratis downloaden:







**Irresistible.** Im Interview sprechen wir mit der Berliner Illustratorin Daniela Uhlig. Die Künstlerin gewährt uns einen Einblick in ihren Workflow und spricht mit uns über die Frau als ihr zentrales Motiv.

## Mit Schwung ins neue Photoshop-Jahr



Auch wenn Silvester bereits ein paar Wochen zurückliegt, möchten wir es uns nicht nehmen lassen, Ihnen ein frohes neues Jahr zu wünschen. Wir hoffen, Sie sind gut ins Jahr 2014 gestartet. Wir von der

Photoshop-Redaktion haben jedenfalls wieder neue Energie getankt, um Ihnen ein Heft voller kreativer Ideen und hilfreicher Tipps zusammenzustellen.

In dieser Ausgabe dürfen Sie sich auf unser großes Beauty-Spezial ab Seite 22 freuen. Hier zeigen wir Ihnen auf insgesamt 16 Seiten zunächst die zehn besten Profi-Tipps für eine gelungene Beauty-Retusche und machen Sie mit den wichtigsten Werkzeugen für eine Porträtretusche vertraut. Anschließend führt Sie die Profi-Retuscheurin Dominique Fraser von A bis Z durch einen Beauty-Workshop, bei dem der Fokus auf einem natürlichen Ergebnis liegt.

Fans von analogen Bild-Looks finden ab Seite 40 die nötige Inspiration für ihre nächsten Projekte: Egal ob Instagram, Schwarzweiß oder Polaroid – mit diesen Techniken machen Sie Ihre Fotos zu echten Hinguckern.

Auf die fortgeschrittenen Photoshopper warten ab Seite 72 wieder spannende Kreativprojekte. Lernen Sie, eine Person in Stein zu meißeln, moderne Bildeffekte zu erzeugen und ein Ölgemälde im Stil von Rubens nachzuahmen – natürlich mit entsprechendem Ausgangsmaterial auf der Heft-CD. Einsteiger in die Software lernen im fünften Teil unserer Serie „Erste Schritte“ ab Seite 58 mit Photoshops intelligenten Retusche-Werkzeugen umzugehen. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit der neuen Ausgabe!

Nicole Kusza

Viele Grüße aus Köln  
Nicole Kusza (Chefin vom Dienst)

> Tel. +49 (0) 221 716108-0  
> E-Mail n.kusza@falkemedia.de



## Leser-Aktion Elements 12

Beantworten Sie ein paar Fragen, und gewinnen Sie eine von zwei **Photoshop Elements 12-Vollversionen im Wert von jeweils 98,40 €\*.**

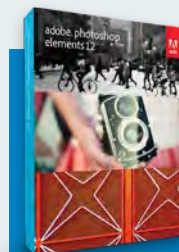
Mit den vielfältigen Kreativ-Werkzeugen aus Photoshop Elements 12 machen Sie aus einfachen Schnappschüssen echte Hingucker. Verwalten, bearbeiten und gestalten Sie Bilder, und zeigen Sie Ihre Kreationen auf Papier oder online. Denn ab sofort können Sie Fotos aus Photoshop Elements immer und überall abrufen – bequem von Ihrem Smartphone oder Tablet aus.

### Mitmachen und gewinnen!

Nehmen Sie an unserer Leserumfrage teil, und gewinnen Sie unter allen Einsendungen eine von zwei Photoshop Elements 12-Vollversionen im Wert von je 98,40 Euro\*. Beantworten Sie uns dazu bis zum **10.04.2014** folgende Fragen per E-Mail an die Redaktion unter [photoshop@digitalphoto.de](mailto:photoshop@digitalphoto.de) oder unter [www.digitalphoto.de/photoshop/umfrage](http://www.digitalphoto.de/photoshop/umfrage). Viel Glück!

### 6 FRAGEN ZU ELEMENTS 12

1. Nutzen Sie bereits Adobe Photoshop Elements?
2. Wenn ja, welche Version von Adobe Photoshop Elements nutzen Sie?
3. Nutzen Sie auch Adobe Premiere Elements – zur Bearbeitung und Verwaltung Ihrer Videos?
4. Nutzen Sie weitere Bildbearbeitungssoftware? Wenn ja, welche?
5. Welches neu vorgestellte Feature aus Elements 12 hat Ihnen am besten gefallen?
6. Welche Funktion vermissen Sie noch in Adobe Photoshop Elements? Wo wünschen Sie sich einen Ausbau der Software?



### ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 12

Weitere Informationen zu Adobe Photoshop Elements 12 und weiteren Adobe-Produkten finden Sie unter [www.adobe.de](http://www.adobe.de).

\* Der Rechtsweg und die Barauszahlung sind ausgeschlossen. Mitarbeiter von falkemedia und deren Verwandte sind von der Teilnahme am Gewinnspiel ausgeschlossen.



# Inhalt

## AKTUELLES

### Showroom ..... 14

Die besten Photoshop-Bilder: Lassen Sie sich von den Arbeiten internationaler Künstler inspirieren

### Magazin ..... 10

Hard- & Software plus Veranstaltungen, Wettbewerbe und Literatur

## RUBRIKEN

### Highlights der Heft-CD ..... 3

### Editorial ..... 7

### Leserbriefe ..... 112

### Impressum, Vorschau ..... 113

### 5 Fragen an Lina Karp ..... 114

## SPEZIAL BEAUTY-RETUSCHE

### 10 Tipps für eine gelungene Retusche ..... 22

Wir zeigen Ihnen wichtige Werkzeuge und professionelle Techniken, mit denen Sie das Beste aus Ihren Porträts herausholen

### Natürliche Beauty-Retusche ..... 32

Dominique Fraser zeigt Ihnen, wie das Ergebnis einer Beauty-Retusche gleichzeitig schön und natürlich aussehen kann

## TOOLBOX

### Power-Tuning für PC und Mac ..... 100

Sparen Sie bares Geld: So machen Sie Ihren Rechner ohne Neukauf fit für Photoshop

### Kalibrierlösungen ..... 104

Kalibriergeräte von X-Rite und Datacolor im Vergleichstest inkl. Hands-on-Workshop

### Mobiler geht's nicht ..... 108

Cintiq Companion: Wacoms Fusion aus Stiftdisplay und Tablet-PC im Praxistest

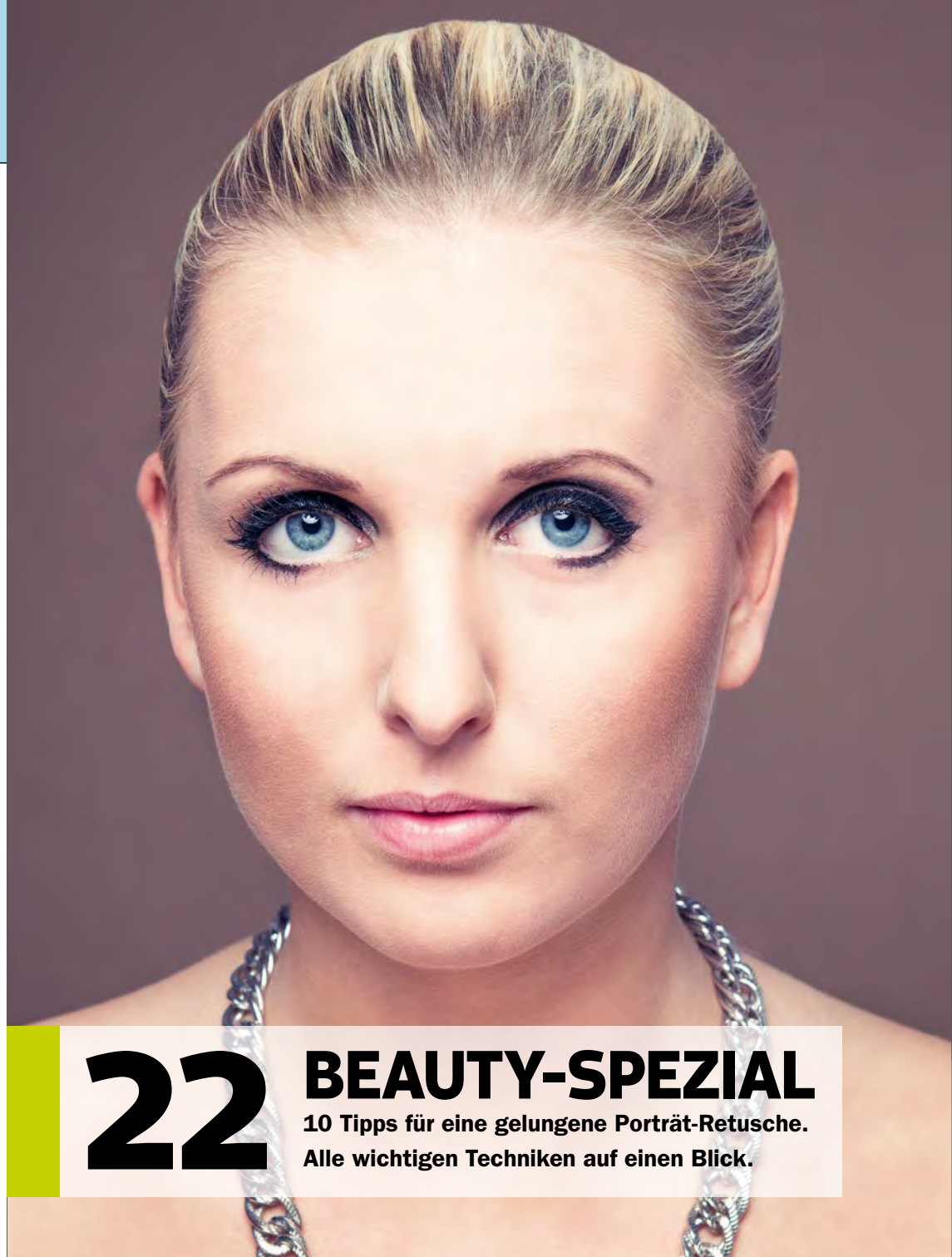
### Nik Analog Efex Pro ..... 110

Neues in der Google-Nik-Collection: Das Plug-in für schnelle Vintage-Looks im Check

## INTERVIEW

### Detailverliebte Illustrationen ..... 90

Der Stil der Illustratorin Daniela Uhlig ist schwer zu beschreiben. Zwei Dinge finden sich jedoch stets in Ihren Bildern wieder: eine perfekte Linieneinführung und die Frau als zentrales Motiv.



## 22 BEAUTY-SPEZIAL

10 Tipps für eine gelungene Porträt-Retusche.  
Alle wichtigen Techniken auf einen Blick.



## 104 KALIBRIERLÖSUNGEN

Wir sagen Ihnen, welcher Kalibrierer für Ihre Zwecke der Beste ist.



## 90 INTERVIEW

Die Berliner Illustratorin Daniela Uhlig stand uns im Interview Rede und Antwort.



## LEICHT GEMACHT

**Schnell zum Instagram-Look** ..... 40

Tipps für Fotos im Stil der beliebten Retro-App mit Photoshop Elements

**Bilder im Polaroid-Look** ..... 42

Stellen Sie den typischen Look und das markante Format gealterter Polaroids nach

**SW-Fotos mit Filmkorn und Vignette** .... 44

So erzeugen Sie aus farbigen Aufnahmen kontrastreiche SW-Bilder

**Schnell zu kreativen Bild-Looks** ..... 46

Mit Aktionen wenden Sie einen Bildstil im Handumdrehen auf unzählige Bilder an

**Digital altern** ..... 48

Mit Photoshops Werkzeugen und Funktionen können Sie ganz schön alt aussehen

**Machen Sie den Tag zur Nacht** ..... 52

Bringen Sie eine Glühbirne mit Photoshop Elements zum Leuchten

**Silhouetten kreativ betonen** ..... 54

Nutzen Sie Fehlbelichtungen für einen Scherenschnitt-Effekt mit Elements

**Farbfehler korrigieren** ..... 56

So entfernen Sie chromatische Aberrationen und Farbbränder in Camera RAW

**Erste Schritte** ..... 58

Der einfache Einstieg für alle, die Photoshop neu kennenlernen

**Teil 5** Intelligente Retusche-Werkzeuge:

Egal ob Sie Personen oder einen Baukran entfernen möchten, mit diesen Werkzeugen bewältigen Sie nahezu jeden Bildfehler

## KREATIV

**Griechische Göttin aus Stein** ..... 72

Dirk Metzmaker zeigt Ihnen, wie Sie mit der kreativen Kombination aus Fotos und Texturen eine Person in Stein meißeln

**Lady in Red** ..... 78

Gestalten Sie aus einer simplen Studioaufnahme durch Effekte wie das Versetzen von Bildelementen ein fesselndes Bild

**Alte Kunstwerke neu interpretieren**.... 84

Gemälde-Look: Dank Photoshop kann nahezu jeder Bildbearbeiter den großen traditionellen Künstlern nacheifern

58 INTELLIGENTE  
RETUSCHE-WERKZEUGE48  
DIGITAL ALTERN40  
ANALOGUE LOOKS78 BILDEFFEKTE:  
LADY IN RED

Fotos: Peter Braunschmid, Evangeline Cooper, Heike Herden, Pavel Kaplun, Christian Rentrop, Daniela Uhlig, Hersteller, Future Publishing





Die in Österreich bereits seit Jahren etablierte Messe findet dort im jährlichen Wechsel in Linz und Wien statt.



**EINTRITTSPREIS**  
Der Eintritt wird an der Tageskasse 12 Euro und im Vorverkauf 10 Euro kosten. Tickets sind einige Wochen vor Beginn der Veranstaltung auf der Event-Webseite erhältlich. Gleiches gilt für Workshop- und Seminartickets.

## NEUE FOTOMESSE: PHOTO+ADVENTURE

# Fotografie, Reise und Outdoor

In diesem Jahr kommt die sehr erfolgreiche Messe Photo+Adventure aus Wien und Linz erstmals nach Deutschland. Vom 13. bis 15. Juni 2014 ist sie zu Gast im Landschaftspark Duisburg-Nord.

Die Photo+Adventure, eine Event-Messe für Fotografie, Reise und Outdoor, die bislang in Österreich Erfolge feierte, öffnet vom 13. bis 15. Juni 2014 erstmals auch in Deutschland ihre Türen. Eine Besonderheit des Messe-Events in Deutschland sollen die zahlreichen Outdoor-Aktionen sein. Nicht zuletzt deswegen hat man sich für den Landschaftspark Duisburg-Nord, einem rund 200 Hek-

tar großen Freizeitgelände rund um ein ehemaliges Hüttenwerk, als Location entschieden. Für Ausstellerbereich und Rahmenprogramm stehen mit der Kraftzentrale eine alte Industriehalle und der Vorplatz zur Verfügung. Die Kernstücke des Mesekonzeptes, eine Vielzahl an Workshops, Seminaren, Reisevorträgen und Multimediashows, sind in verschiedenen Gebäudekomplexen auf dem

Gelände untergebracht. Am ersten Tag erwartet die Besucher ein reiner Workshop-Tag mit abendlichem Eröffnungsevent. Die Messe selbst wird ausschließlich am Samstag und Sonntag auf einer Ausstellungsfläche von etwa 6.000 Quadratmetern stattfinden. Die Veranstalter rechnen mit mehr als 15.000 Besuchern und etwa 200 Ausstellern. ■ (nk)  
[www.photoadventure.eu](http://www.photoadventure.eu)

## POLAROLL KLOPAPIERHALTER

Wer selbst auf dem stillen Örtchen nicht auf eine Kamera verzichten kann, für den ist die Polaroll, die wir im Onlineshop von Doiy entdeckten, genau das Richtige. Im schicken Retro-Design der 80er-Jahre-Polaroid-Kamera verschönert dieser Toilettenpapierhalter jedes Badezimmer. **Preis: 19,95 Euro** | [www.doiydesign.com](http://www.doiydesign.com)



Auch im Badezimmer dürfen Foto-Spaßartikel nicht fehlen.



## KAISER RINGLEUCHTE KR90 SCHATTENFREIES LICHT

Kaiser Fototechnik bietet mit dem neuen Modell KR90 eine stufenlos dimmbare Ringleuchte, die mit Adapterringen gleich am Objektiv befestigt werden kann. 30 LEDs sorgen bei einem Abstand von 30 Zentimetern zum Motiv für eine Beleuchtungsstärke von 1.650 Lux. **Preis: 449 Euro** | [www.kaiserfototechnik.com](http://www.kaiserfototechnik.com)



## CINTIQ 24HD TOUCH WACOM SENKT DEN PREIS

Für alle, die bisher schon mit der Anschaffung des Aushängeschildes und größten Geräts in der Cintiq-Produktfamilie geliebäugelt haben, gibt es gute Nachrichten: Wacom hat den Preis für das Stiftdisplay dauerhaft um 500 Euro gesenkt. **Neuer Preis: 2.999,90 Euro** | [www.wacom.eu](http://www.wacom.eu)

Fotos: Hersteller





Analoge Regler in Hülle und Fülle lassen das Retroherz höher schlagen. Die Verarbeitung ist sehr wertig und „made in Japan“.

## NEOKLASSIKER NIKON DF

# Moderne Nostalgie

Die neue Nikon Df vereint die Optik klassischer Nikonkameras wie der FM2 – inklusive haptisch ansprechender Regler für Verschlusszeit und Belichtungskompensation – mit der Technik moderner Spiegelreflexkameras. Im Fall der Df sogar mit Spitzentechnologie. Denn im Kern ist die Retro-Nikon eine waschechte D4. So kommt man in den Genuss

des extrem rauscharmen 16,2-Sensors im FX-Format und einer Serienbildgeschwindigkeit von bis zu 5,5 B/s. Der optische Prismensucher deckt 100 Prozent ab. Einzig das Fokusmodul (39 AF-Messfelder, 9 Kreuzsensoren) stammt von der D610. Ansonsten ist die Df eine D4 im Retrogewand – zum reduzierten Preis.

**Preis: 2.999 Euro | [www.nikon.de](http://www.nikon.de)**

### NIKON DF

**Sensor:** CMOS (FX-Format)  
**Auflösung:** 16,2 Megapixel  
**Display:** 3,2 Zoll / 921.000 px  
**ISO-Bereich:** 100–204.800  
**Abmessungen:** 110 x 144 x 67 mm  
**Gewicht:** 710 g (ohne Akku und Speicherkarte)  
**Preis (UVP):** 2.999 Euro

## OBJEKTIVE FÜRS IPHONE SMARTPHONE-LINSEN

Schneider Optics verspricht mit dem iPro Lens Serie 2 Kit bessere Fotos mit dem iPhone. Im Set sind ein Makro-, ein Weitwinkel- und ein Teleobjektivkonverter enthalten. Außerdem ist ein Handgriff zum Anschrauben an die mitgelieferte Hülle mit an Bord. Das System ist für das iPhone 5 konzipiert. Die Weitwinkellinse ermöglicht einen Blickwinkel von fast 180 Grad, das Tele hat eine Zweifach-Vergrößerung.

**Preis: 237 Euro | [www.schneideroptics.com](http://www.schneideroptics.com)**



### LEICA M

**Sensor:** Leica Max-CMOS **Auflösung:** 24 MP **Display:** 3 Zoll 920.000 Bildpunkte / TFT **ISO-Bereich:** 100–6.400 **Abmessungen:** 139 x 80 x 42 mm **Gewicht:** 590 g **Preis (UVP):** 6.200 Euro Normalpreis

## LEICA M-REKORDVERSTEIGERUNG 1,8 MILLIONEN DOLLAR

Bei der Auktion der Leica M in New York kam es zum Rekord: 1,8 Millionen US-Dollar wurden für die Digitalkamera geboten. Damit geht sie als teuerste, jemals verkaufte Digitalkamera der Welt in die Geschichte ein. Anlass war eine Charity-Auktion gegen Aids, Tuberkulose und Malaria in Afrika. Die Kamera wurde als Unikat von den Apple-Chefdesignern Sir Jonathan Ive und Marc Newson entworfen. Der Normalpreis einer Leica-Standard M liegt bei 6.200 Euro.

## SOFTWARE-TIPPS DER PHOTOSHOP-REDAKTION

### FRANZIS COLOR

Color Projects Professional ist das jüngste Mitglied der von Franzis eigens entwickelten Fotobearbeitungsprogramme. In dieser Software steht die Farbbearbeitung im Fokus, die dank selektiver Korrekturfunktionen gezielte Anpassungen ermöglicht. Spezielle Bild-Looks können direkt aus über 80 Presets per Mausklick aktiviert und dann auf Wunsch manuell auf das Bild angepasst werden.

**Preis: 129 Euro | [www.pixxsel.de](http://www.pixxsel.de)**



### HDR DARKROOM 3

Die neueste Version von HDR-Software aus dem Hause Everimaging unterstützt nun mehr als 150 Kameramodelle. Zudem wurde die Funktion zum Entfernen von Geisterbildern verbessert. Mit HDR Darkroom 3 stehen dem Nutzer insgesamt 16 unterschiedliche HDR-Stile zur Verfügung, die Sie entweder mit einem Klick auf Ihre Bilder anwenden oder manuell justieren können.

**Preis: 45,01 Euro | [www.everimaging.com](http://www.everimaging.com)**



### FRANZIS SILVER PROJECTS PROFESSIONAL

Franzis präsentiert mit Silver Projects Professional ein neu entwickeltes Tool zur Erstellung von Schwarzweiß-Bildern. Neben mehr als 70 Presets verfügt die Anwendung über 37 klassische Filmsimulationen, verschiedene Texturen und umfassende Anpassungsmöglichkeiten inklusive RAW-Konverter. Die Software ist im Handel und unter [www.pixxsel.de](http://www.pixxsel.de) für 129 Euro verfügbar.

**Preis: 129 Euro | [www.pixxsel.de](http://www.pixxsel.de)**





## DVDS



### FASZINIERENDE PHOTOSHOP – WELTEN

In elf Stunden Gesamtlaufzeit nimmt Sie Peter „Brown“ Braunschmid auf eine höchst interessante und inspirierende Reise durch die digitalen Welten, die sich mit Photoshop erschaffen lassen. Schritt-für-Schritt-Workshops und tiefe Einblicke in die Trickkiste des Künstlers lassen Sie ebenfalls zum Weltenbastler werden.

**GalileoDesign | 11 Std. | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2756-8**

★★★★☆



### CREATIVE SHOOTING

Folgen Sie den Fotokünstlern Alexander Heinrichs und Matthias Schwaighofer ans Set und beobachten Sie jeden Aufbau, jeden Handgriff, jedes Shooting und jeden Trick vom Zusammenstellen der Ausrüstung bis zum Finish in Photoshop. Diese DVD ist ein Muss für jeden begeisterten Fotografen, der noch mehr aus seinem Workflow machen will.

**Galileo Design | 10 Std. | 49,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2679-0**

★★★★★

### KUNSTWERKE AUS DEN URLAUBS-FOTOS 4

Gewohnt gekonnt bastelt Fotokünstler und Trainer Pavel Kaplun auch auf seiner vierten DVD zu Kunstwerken aus Urlaubsfotos einfache Schnappschüsse zu faszinierenden Composites um. Dabei hält er mit keinem Trick oder Tipp hinterm Berg, so dass ihm jeder nacheifern kann.

**Kaplun & Kaplun | 11 Std. | 34,99 Euro | www.kaplun.de**

★★★★☆

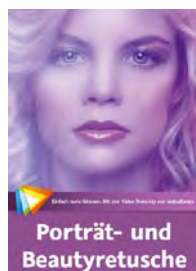


### PORTRÄT- UND BEAUTY-RETUSCHE

Es gibt viele Trainings zu diesem Thema, aber keines ist wie das von Calvin Hollywood. In seiner direkten Art erklärt der Meister der schnellen Tricks und Techniken, wie Sie Ihren Retusche-Workflow optimieren und so im Handumdrehen exzellente Ergebnisse erzeugen können.

**video2brain | 6 Std. | 49,95 Euro | ISBN 978-3-99032-032-7**

★★★★☆



## LITERATUR FÜR EIN- UND AUFSTEIGER



### PHOTOSHOP ARTWORKS

Wenn es um Fotografie, Photoshop und Digitalkunst geht, dann kann man immer wieder beobachten, wie Kooperationen mehrerer Künstler miteinander zu höchst inspirierenden Ergebnissen führen. So auch beim kreativen Mix von Peter Braunschmid, Dom Quichotte, Jana Grager, Christian Hecker, Pavel Kaplun und Herbert Wannhoff, der jetzt unter dem Titel Photoshop Artworks bei Galileo Design erschienen ist. Schritt für Schritt führen die Autoren Sie durch die Entstehung fantastischer Kunstwerke und zeigen Ihnen atemberaubende Bilderwelten. Durch hochwertiges Papier und ein größeres Format wirkt das Buch zudem sehr edel und ist viel mehr Artbook als gedruckter Workshop.

**Galileo Design | 368 Farbseiten + DVD | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2600-4**

★★★★★



### PHOTOSHOP FÜR DIGITALFOTOGRAFEN

Lernen Sie direkt von Meister-Photoshopper Scott Kelby, wie Sie erfolgreich und effizient mit Photoshop CS6 und CC umgehen. Über 14 Kapitel hinweg werden Sie mit genialen Tipps und Tricks vom weltweit erfahrensten Photoshop-Trainer regelrecht bombardiert. Alles Wichtige wird einsteigergerecht besprochen, so dass man gleich mit eigenen Fotos loslegen kann.

**dpunkt | 484 Seiten | 36,90 Euro | ISBN 978-3-86490-112-6**

★★★★☆



### PHOTOSHOP ELEMENTS 12

Robert Klaßen bietet den praktischen Einstieg in das Hobby Bildbearbeitung und zeigt recht eindrucksvoll, dass Photoshop „kleiner Bruder“ weit mehr zu bieten hat, als man ihm zunächst zutrauen würde. Das klare Einsteigerbuch führt leicht verständlich in die Handhabung des Programms ein und bietet dann über 70 Workshops zum Vertiefen des Gelernten. Sehr empfehlenswert!

**Galileo Design | 432 Seiten | 24,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2649-3**

★★★★☆



### DIE FOTOSCHULE IN BILDERN PORTRÄT- & NATURFOTOGRAFIE

Galileo Design erweitert die Buchreihe „Die Fotoschule in Bildern“ um zwei weitere Bände: Porträtfotografie und Naturfotografie. Anhand von unzähligen Beispielen werden die Eigenheiten von Bildaufbau und Lichtführung für das jeweilige Motiv und die Situation erklärt. Exkurse zu allen wichtigen Nebenthemen, wie etwa der Kommunikation mit einem Model oder die Zusammenstellung der Ausrüstung, runden die Bücher ab. Gleichmaßen inspirierend wie lehrreich.

**Galileo Design | Porträtfotografie 300 Seiten; ISBN 978-3-8362-2581-6 | Naturfotografie 311 Seiten | ISBN 978-3-8362-2458-1 | je 29,90 Euro**

★★★★☆

### LIGHTROOM 5 FÜR DIGITALE FOTOGRAFIE

Das aktualisierte Kompaktwerk von Photoshop- und Lightroom-Trainer Scott Kelby zeigt Schritt für Schritt, welche Funktionen das Fotografenherz höher schlagen lassen und einen optimierten, kontinuierlichen Workflow ermöglichen, um das Beste aus jeder einzelnen Aufnahme herauszuholen und das Ergebnis auch noch perfekt zu verwalten. Importieren, entwickeln, korrigieren und effektiv präsentieren – in diesem Buch findet sich alles.

**Vierfarben | 533 Seiten | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8421-0108-1**

★★★★☆





# NACHT SCHICHT

BERLIN DESIGN NIGHT  
OF CREATIVE THINKERS  
& DREAMERS

BERLIN DESIGN WEEK 2014 PRÄSENTIERT: NACHTSCHICHT

## Die lange Nacht der Designstudios 2014

Im Rahmen der Berlin Design Week 2014 findet am 30. Mai 2014 die dritte lange Nacht der Designstudios statt. Das Designnetzwerk Create Berlin bietet mit der „Nachtschicht“ teilnehmenden Designstudios eine Plattform zur Präsentation vor einer breiten und interessierten Öffentlichkeit und somit zum Steigern des eigenen Bekanntheitsgrades. Ergänzend zur „Nachtschicht“ findet 2014 erstmals eine exklusive Netzwerkveranstaltung für Unterneh-

mensvertreter und teilnehmende Studios – die „Nachtschicht Business Preview“ – statt. Interessierte Studios, aber auch Agenturen, Architekturbüros, Verlage, Mode-Ateliers, Ausstellungsräume und Kreative, können sich per PDF-Formular unter [www.create-berlin.de](http://www.create-berlin.de) anmelden. Von der Hauptseite navigieren Sie einfach zum Artikel über die „Nachtschicht“ und finden dort den Link zum Anmeldeformular. Die Teilnahmegebühr beträgt 299 Euro. ■

### EVENTS UND WETTBEWERBE

#### BERLIN

Berlin Design Week  
28. Mai bis 1. Juni 2014  
[www.create-berlin.de](http://www.create-berlin.de)

#### HAMBURG

ADC Festival 2014  
13. bis 17. Mai  
[www.adc.de](http://www.adc.de)

#### MARTA HOEPFFNER-PREIS

Nachwuchswettbewerb S/W-Fotografie  
Teilnahmeschluss: 15. Februar 2014  
[www.hoepffner-preis.de](http://www.hoepffner-preis.de)

#### JUGENDFOTOPREIS 2014

Förderpreis für Fotoamateure bis 25  
Teilnahmeschluss: 1. März 2014  
[www.jugendfotopreis.de](http://www.jugendfotopreis.de)

Bitte schicken Sie uns Ihre Veranstaltungstermine für Mai bis August 2014 bis zum 15. April 2014 per E-Mail an [photoshop@digitalphoto.de](mailto:photoshop@digitalphoto.de).

# JETZT IM HANDEL!

Der komplette  
Guide zu OS X 10.9



Als Sofort-  
Download erhältlich  
[www.falkemedia-shop.de/Mavericks](http://www.falkemedia-shop.de/Mavericks)



**Portofrei bestellen:**

@ [www.falkemedia-shop.de/mavericks](http://www.falkemedia-shop.de/mavericks)

☎ (0431) 200 766 00



Erhältlich in der  
iOS-App „Mac Life“







Fotos und Bildbearbeitung: Carsten Jünger (www.art-kombinat.de), deviant.ART, fotolia (© Lasse Kristensen, © Okea)



**Showroom:** Die besten Photoshopwerke unserer Leser

# FACETTENREICHE digitale Bilderwelt

## SCHWERELOS TEA TIME

**Die Idee:** Das Bild entstand im Rahmen eines Contests, bei dem ein vorgegebenes Stockfoto neu in Szene gesetzt werden sollte: der Säulengang der Berliner Museumsinsel. Carstens Idee war es, einen Astronauten in einer etwas missglückten Teepause zu zeigen.

**Die Umsetzung:** Das „Raumschiff“ ist aus dem vorgegebenen Stockfoto entstanden. Die anderen Elemente stammen von Stockfotoanbietern und aus Künstlergalerien oder wurden

von Carsten selbst fotografiert. Mit der blauen Farbgebung im linken und der orangen Farbgebung im rechten Bildbereich will Carsten den Kontrast zwischen kühlem All und warmer Sonne visualisieren.

**Zur Person:** Carsten tobt sich gerne bei Contests aus, am liebsten bei denen von PSD-Tutorials. Seinen Bildern versucht er stets eine gewisse lustige Note und manchmal auch eine gute Portion Selbstironie zu verleihen.

**CARSTEN  
JÜNGER**







Bildbearbeitung: Jana Gragert (www.jadefisch.com)

## FANTASTISCHE WELTEN LUMOS

JANA  
GRAGERT

**Die Idee:** Jana wollte einen magischen, versteckten Ort zwischen Himmel und Erde erzeugen, der durch seine Lichtstimmung verzaubert und dem Betrachter Raum lässt, eine eigene Geschichte zum Bild zu entwickeln.

**Die Umsetzung:** Wie bei vielen ihrer Arbeiten auch hat sie hier Tiefen- und Bewegungsunschärfen, kräftige Farbakzente und gezielt gesetzte Lichter einfließen lassen.

**Zur Person:** Die ausgebildete Diplom-Designerin ist freiberuflich in den Bereichen Grafik, Illustration, Bildbearbeitung und Digitalkunst tätig. Den Einstieg zu Bildbearbeitung und Fotomontage fand sie über die Fotografie. Seitdem ist sie Feuer und Flamme für fantasievolle Composings.



BENTE  
SCHLICK

## PORZELLANMALEREI CHINA

**Die Idee:** Bente hat sich zu diesem Bild von der ostfriesischen Porzellanmalerei inspirieren lassen und wollte eine Kombination aus digitaler und traditioneller Malerei kreieren.

**Die Umsetzung:** Die Texturen hat Bente mit einem Füllfederhalter zunächst auf Papier gemalt und anschließend eingescannt. In Photoshop hat sie diese über das Bild gelegt und so bearbeitet, dass es wie ein Tattoo wirkt.

**Zur Person:** Bente lebt und arbeitet in Hamburg. Sie ist als selbstständige Illustratorin für Magazine, die Werbebranche und große internationale Verlagshäuser tätig.



Bildbearbeitung: Bente Schlick (www.bentschlick.com)





## IMMER AUF DIE KLEINEN EAGLE EYE

HEIKO  
WEIDLICH



**Die Idee:** Die Idee ist entstanden nachdem Heiko auf einer Falknershow dressierte Tiere sah, die immer noch ihre animalischen Instinkte besitzen.

**Die Umsetzung:** Den Hintergrund fügte Heiko aus zwei Bildern zusammen, und platzierte dann den grob freigestellten Adler. Die Füße entnahm er einem anderen Bild, und der linke Flügel ist eine Kopie des rechten. Mit Hilfe von Masken, Pinseln, Füllmethoden und Einstellungsebenen fügte er schließlich alle Elemente zusammen.

**Zur Person:** Heiko ist hauptberuflich in der Behindertenhilfe tätig. Seit gut zwei Jahren widmet er sich in seiner Freizeit leidenschaftlich der Fotografie und Bildbearbeitung. Die Bildbearbeitung ist für ihn ein idealer Ausgleich zum Alltag.

Fotografie & Bildbearbeitung: Heiko Weidlich (www.triskelant-cm.de)



### DAS SPIEGELBILD ZWEI

**Die Idee:** Dieses Foto entstand im Rahmen eines Puppenshootings. Nachdem Haare und Make-up fertig waren und sich die gesamte Erscheinung des Modells änderte, kam Stephanie dabei die Idee, die Dreidimensionalität der eigenen Wahrnehmung darzustellen.

**Die Umsetzung:** Die Bildbearbeitung nahm eher einen kleineren Teil ein und beschränkte sich auf das Einfügen eines Hintergrundes, das teilweise Freistellen des Modells und auf die Anwendung von Mischmodi.

**Zur Person:** Die digitale Bildbearbeitung ist für Stephanie ein fester Bestandteil ihrer Arbeiten. Durch sie hat sie die Freiheit, ihren Ideen Ausdruck zu verleihen und Bilder, die in ihrem Kopf herumschwirren, zu verwirklichen.

STEPHANIE  
BLOMBERG



Fotografie und Bildbearbeitung: Stephanie Blomberg (www.stephanieblomberg.de)



Bildbearbeitung: Thomas Koch (www.thomas-koch.net)

### WIE AUS BLEI FEMME FATALE

THOMAS  
KOCH



**Die Idee:** Thomas wollte die in der Mythologie als kalte und herrschsüchtige Frau dargestellte Femme Fatale, die es zu verstehen weiß, ihre Reize einzusetzen, in die Moderne übertragen.

**Die Umsetzung:** Das zentrale Bildmotiv retuschierte Thomas zunächst und kombinierte es dann mit 3D-Objekten, die er in Cinema 4D erstellte. Mit Real Flow renderte er die metallische Flüssigkeit, aus der die Frau heraufsteigt. Sie steht für die Gefahr, die ihre Verführung birgt. Den metallischen Look und die Farbgebung hat er bewusst als Symbol für Stärke, Kälte und Verhängnis gewählt.

**Zur Person:** Seit über zwei Jahren ist Thomas als Art Director bei Ogilvy in Frankfurt tätig. Neben der kreativen Arbeit in der Agentur widmet er sich sehr gerne privaten Projekten, bei denen er seinen Ideen freien Lauf lassen kann.





## DIE MONSTER AG MIDNIGHT MONSTER

**BILL  
BAILEY**



**Die Idee:** Bill Baileys Bild „Midnight Monster“ beweist, dass Monster Türen nicht selber aufmachen können. Dieser Junge war mutig genug, um aufzustehen und zu schauen, wer oder was an seine Tür gekratzt hat.

**Die Umsetzung:** Bills Model wusste nicht, wie das fertige Bild aussehen wird. Dennoch hat er aus dem Jungen einen erschrockenen Gesichtsausdruck herausholen können. In der Nachbearbeitung musste Bill nur noch den Schatten des Monsters an die Wand projizieren.

**Zur Person:** Bill ist als Fotograf und Bildbearbeiter in verschiedenen Bereichen, wie auf Hochzeiten, und in der Werbebranche tätig. Zudem bietet er auch Photoshop-Workshops an.

Fotografie und Bildbearbeitung: Bill Bailey (www.billbailey.de)



# DAS MUSS FÜR JEDEN iOS-NUTZER

**JETZT  
im Handel!**

**Portofrei bestellen:**

☎ (0431) 200 766 00

@ [www.falkemedia-shop.de](http://www.falkemedia-shop.de)

↓ oder direkt als PDF aufs  
iPhone oder iPad laden





# 100% NIKON!

## FACHWISSEN FÜR NIKON-FOTOGRAFEN



**JETZT IM  
HANDEL**

So dick  
wie ein  
Buch!

**PORTOFREI BESTELLEN:**

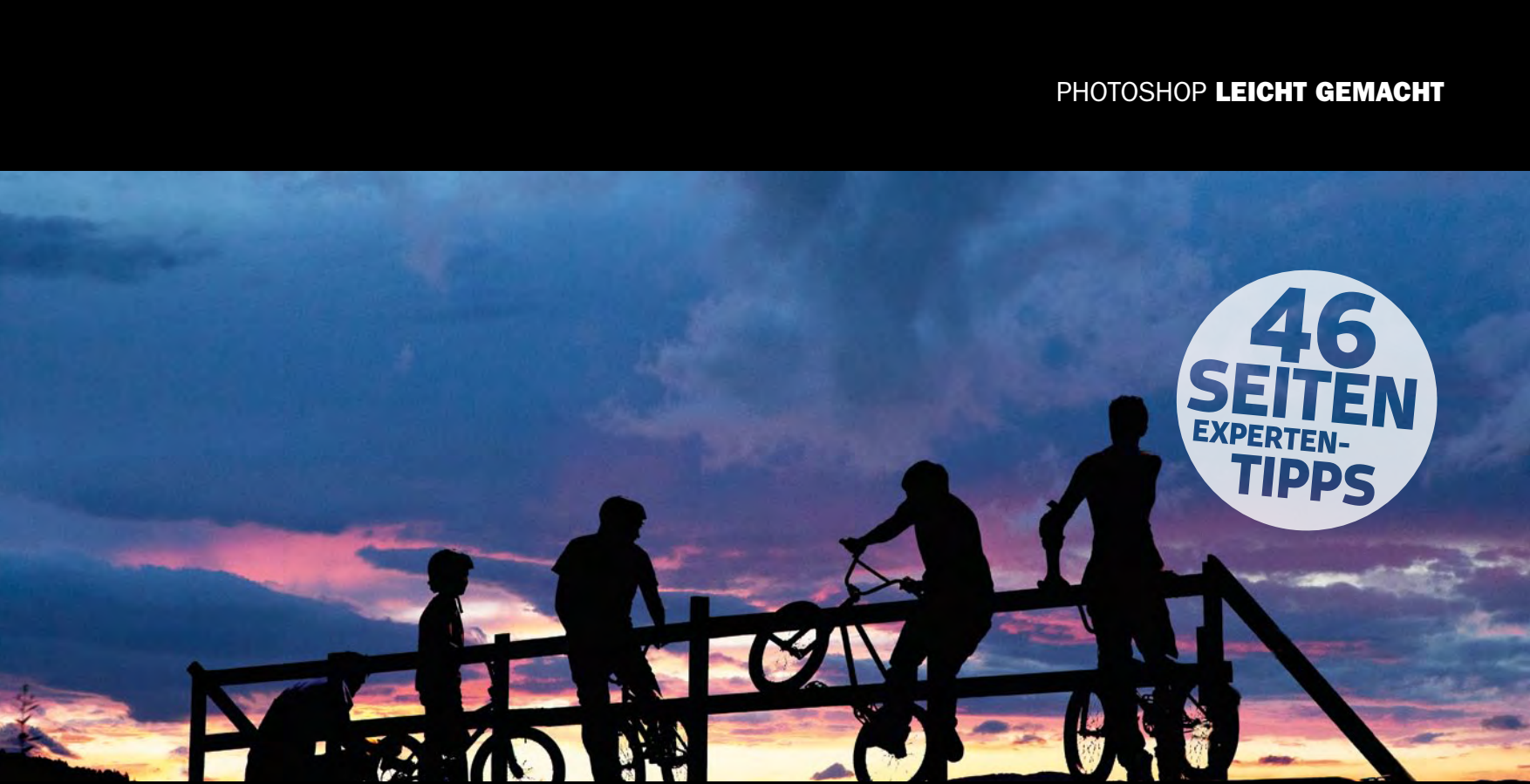


(0431) 200 766 10

@ [www.falkemedia-shop.de/nikonbibel](http://www.falkemedia-shop.de/nikonbibel)

oder direkt als PDF aufs iPhone oder iPad laden




 A circular badge with the text '46 SEITEN EXPERTEN-TIPPS' in a bold, sans-serif font. The background of the entire page features a silhouette of four people on a bridge at sunset, with a colorful sky in shades of blue, purple, and orange.
 

**46**  
**SEITEN**  
EXPERTEN-  
**TIPPS**

# LEICHT GEMACHT

IHR PHOTOSHOP-GUIDE FÜR EINFACH BESSERE FOTOS

## » IN DIESER AUSGABE



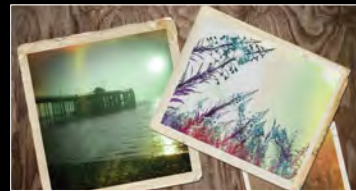
### 22 Porträtretusche

*Beauty-Spezial:* Lernen Sie in unseren zehn Tipps alle wichtigen Werkzeuge und professionellen Techniken für eine perfekte Porträtretusche kennen.



### 32 Beauty-Workflow

*Natürlich retuschieren:* Dominique Fraser zeigt Ihnen, wie Sie die Natürlichkeit eines Models trotz professioneller Retusche bewahren.



### 40 Analoge Bild-Looks

*Retrotrends:* Instagram, Schwarzweiß & Co. – analoge Bildlooks sind voll im Trend und lassen sich im Handumdrehen mit Photoshop erzeugen.



### 48 Alterungseffekt

*Digital altern:* Peter Braunschmid verrät Ihnen, wie Sie mit Photoshops Werkzeugen und Funktionen in wenigen Minuten ganz schön alt aussehen.



### 52 Aus Tag wird Nacht

*Licht an:* Wie Sie ein bei Tage aufgenommenes Foto mit Elements ganz einfach in eine Nachtaufnahme verwandeln, zeigt Ihnen Pavel Kaplun.



### 54 Schattenspiele

*Scherenschnitt-Effekt:* Setzen Sie Fehlbelichtungen, wie einen zu dunklen Vordergrund, gezielt ein, um Silhouetten kreativ zu betonen.



### 56 RAW-Entwicklung

*Farbkorrektur:* So optimieren Sie Ihre Bilder bereits in Camera RAW und entfernen Aufnahmefehler wie chromatische Aberrationen und Farbränder.



### 58 Erste Schritte

*Basiswissen:* Im fünften Teil unserer Einsteiger-Serie geben wir Ihnen wertvolle Tipps für die Retusche von Objekten und Gebäuden an die Hand.





**Beauty-Retusche:** Alle wichtigen Techniken auf einen Blick

# 10 Tipps für eine gelungene Beauty-Retusche



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

In unseren zehn Tipps für eine gelungene Beauty-Retusche geben wir Ihnen professionelle Techniken und zahlreiche Tricks an die Hand, mit denen Sie eine gelungene Porträt-Retusche durchführen können. Dabei begleiten wir Sie durch sämtliche Phasen eines Retusche-Workflows: angefangen bei dem Ausbessern kleiner und größerer Hautunreinheiten und Fältchen, über das Aufhellen und Vergrößern der Augen bis hin zum finalen Bild-Look. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Werkzeuge vor, mit denen Sie jede noch so komplexe Aufgabe meis-

tern werden. Doch Vorsicht: Übertreiben Sie es nicht! Denn grundsätzlich ist bei einer Porträt-Retusche Fingerspitzengefühl gefordert. Schon kleine Ungenauigkeiten können ein Gesicht sehr unnatürlich wirken lassen oder gar entstellen. In vielen Fällen gilt daher das Motto: Weniger ist mehr. Besondere Vorsicht gilt bei Hautkorrekturen, bei denen Sie eine Farbe direkt ins Bild malen möchten. Wählen Sie hier

stets mit der Pipette einen Hautton aus, um Farbungenauigkeiten zu vermeiden. Legen Sie nun also los, und probieren Sie es einfach mit einem Bild aus Ihrem Archiv oder unserem Download-Paket aus. Sie werden sehen, wie viel Spaß es macht, den Vorher-Nacher-Effekt zu beobachten.

» LASSEN SIE SICH ÜBERRASCHEN, WIE VIEL SIE AUS IHREN PORTRÄTS HERAUSHOLEN WERDEN. «

NICOLE KUSZA, PHOTOSHOP-REDAKTIONSLEITUNG

## DIE WICHTIGSTEN WERKZEUGE



### BEREICHS-REPARATUR-PINSEL

Das Bereichsreparaturpinsel-Werkzeug ist einfach anzuwenden. Passen Sie die Größe der Spitze an die zu reparierende Stelle an, und übermalen Sie diese. Im Modus **Inhaltsbasiert** passt sich der Bereich automatisch der Umgebungsstruktur an. Damit ist das Werkzeug besonders gut zum Entfernen **kleinerer bis mittelgroßer Pickel** und Hautunreinheiten geeignet. Haben Sie eine separate **Retusche-Ebene** angelegt, aktivieren Sie **Alle Ebenen aufnehmen**. So werden die Information aus dem Bild darunter verwendet.



### AUSBESSERN-WERKZEUG

Dieses Werkzeug

eignet sich besonders gut, um größere Hautpartien durch neue Hautstrukturen zu ersetzen, wie beispielsweise bei Hautstellen mit vielen kleinen Pickeln oder bei Flächen mit vielen, feinen störenden Haaren am Haaran-satz. Umkreisen Sie mit dem **Ausbessern-Werkzeug** den Bereich, der ausgebessert werden soll, die sogenannte **Quelle**, und ziehen diese auf eine intakte Stelle, das **Ziel**. Die aktive Auswahl wird nun je nach gewähltem Modus **Inhaltsbasiert** oder **Normal** verrechnet.



### PINSEL-WERKZEUG

Das **Pin-**

**Werkzeug** ist ein echter Alles-könnler. Dank seiner vielfältigen Optionen in der umfangreichen **Pin-sel-Palette** und den verschiedenen Pin-selspitzen und -größen unter den **Pin-selvorgaben** meistert er nahezu jede Herausforde-rung und ist universal einsetz-bar. **Deckkraft** und **Modus** werden gezielt über die Opti-onsleiste angepasst. Zudem eignet er sich hervorragend für das **selektive Arbeiten** in **Masken**, etwa um eine **Weichzeichnung** nur auf bestimmtes Gesichtspartien anzuwenden.



### KOPIER-STEMPEL

Der **Kopierstem-**

**pel** ist der Klassiker unter den RetuscheWerkzeugen. Ein Mausklick bei gehaltener **Alt-Taste** nimmt einen heilen Quellbereich auf und legt ihn durch Pinselauftrag auf die Reparaturstelle. Neben **Deckkraft** und **Pin-selgröße** muss bei der Hautretusche meist nichts eingestellt werden. Die Palette **Kopierquelle** lohnt sich eher für Objekt- und Architektur-Retuschen. Zu empfehlen ist das Werkzeug in Kantenbereichen, da Photo-shop hier mit der automati-schen Korrektur schnell dane-ben liegt.



### ABWEDLER UND NACH-BELICHTER

Mit dem **Abwedler**-Werkzeug hellen Sie Bildbereiche auf, mit dem **Nachbelichter** dunkeln Sie diese ab. Beide kön-nen auf die **Mitteltöne, Tie-fen** oder **Lichter** wirken. Aktivieren Sie **Tonwerte schützen**, um Farbtonver-schiebungen zu vermeiden. Bei gehaltener **Alt-Taste** wechseln Sie schnell zwischen den Werkzeugen hin und her. In Kombination eingesetzt, erzeugen Sie so eine ebenmä-ßige Hautoberfläche. Verwen-den Sie die Werkzeuge dabei gleichmäßig, um die Haut-struktur zu wahren.





Augen aufhellen und  
strahlen lassen

Unreinheiten entfernen  
und Haut glätten



Lippen formen  
und auffüllen

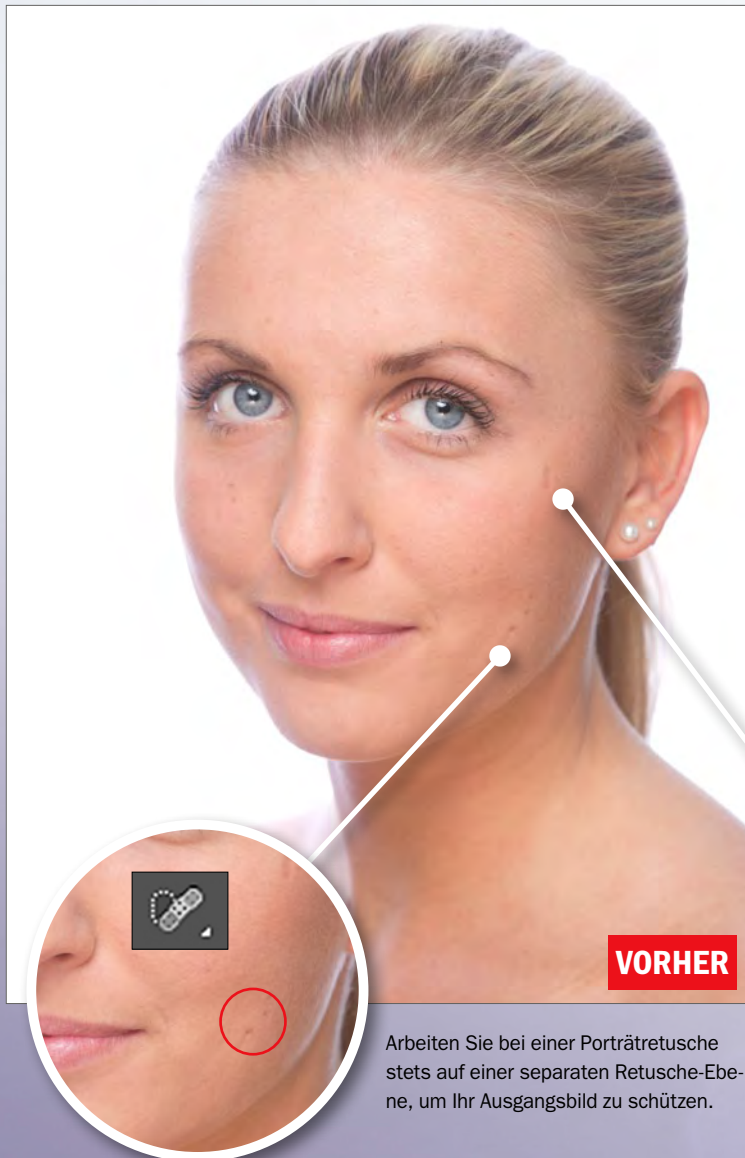


**Der erste Schritt:** So entfernen Sie kleine störende Details

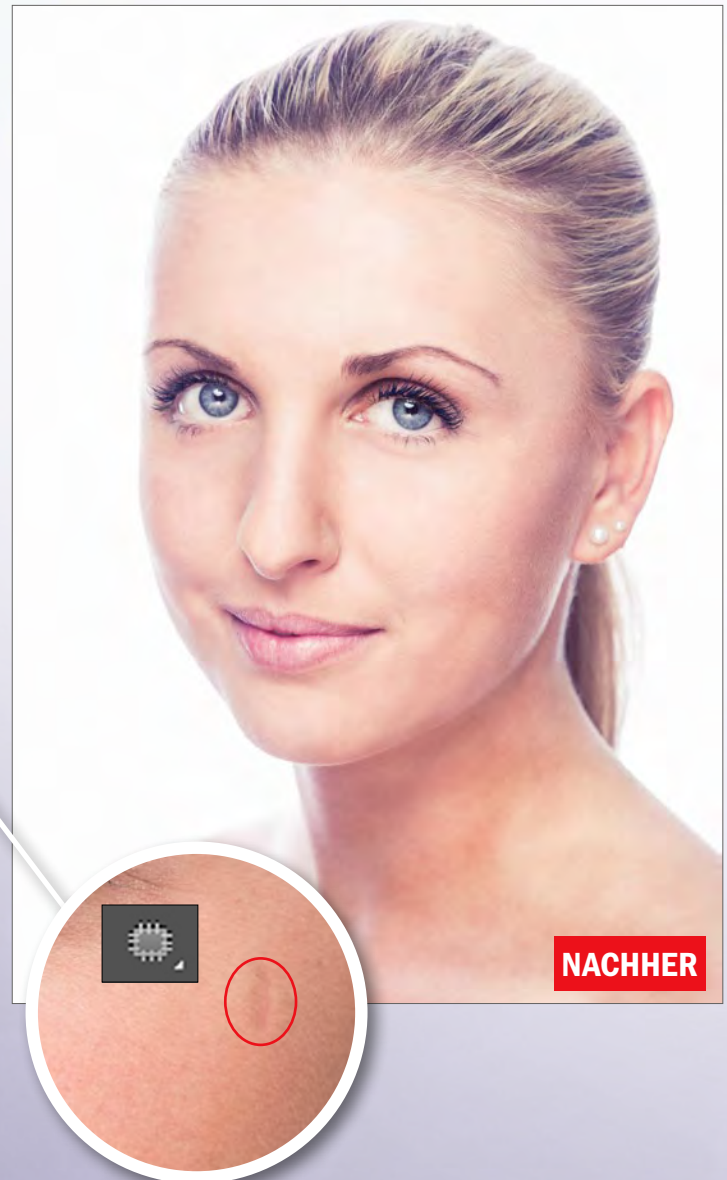
# Hautunreinheiten und kleine Makel entfernen

**Tipp  
1**

Mit dem **Bereichsreparaturpinsel** und dem **Ausbessern-Werkzeug** entfernen Sie vergrößerte Poren oder Pickel im Handumdrehen. Denn diese füllen die zu reparierende Stelle automatisch und nahtlos mit neuen Pixeln.



Arbeiten Sie bei einer Porträtretusche stets auf einer separaten Retusche-Ebene, um Ihr Ausgangsbild zu schützen.



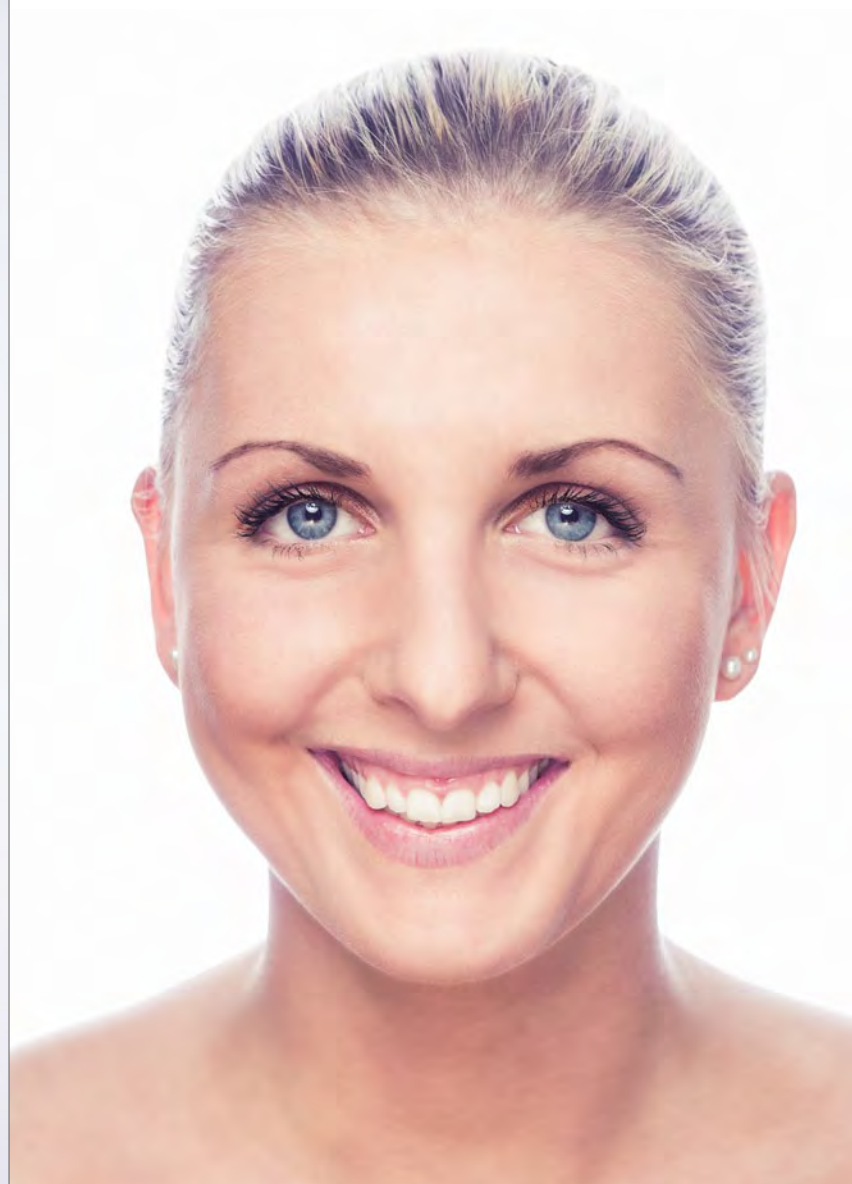
## PICKEL ENTFERNEN

**1** Nachdem Sie Ihr Porträt in Photoshop geöffnet haben, **duplizieren** Sie zunächst die **Hintergrund-Ebene**, um auf einer Retusche-Ebene nichtdestruktiv arbeiten zu können. Wählen Sie den **Bereichsreparaturpinsel** aus der Werkzeugleiste aus, und aktivieren Sie in der Optionsleiste **Inhaltsbasiert** bzw. **Inhaltssensitiv** sowie **Alle Ebenen aufnehmen**. Wählen Sie immer eine möglichst kleine Pinselspitze, achten Sie allerdings darauf, dass die Störungen vollständig abgedeckt sind. Entfernen Sie nun die ersten Pickel oder Muttermale, indem Sie mit dem Werkzeug einfach über die Hautunreinheiten malen. Dabei wird der Bereich zunächst grau angezeigt. Lassen Sie den Mauszeiger los, erscheint der reparierte Bereich. Zoomen Sie für eine möglichst exakte Bearbeitung nah ins Bild hinein.

## FLÄCHIGE MAKEL ENTFERNEN

**2** Zum Verbessern größerer Hautflächen eignet sich am besten das **Ausbessern-Werkzeug**. Umranden Sie mit diesem die betroffene Hautstelle, die ausbessert werden soll, klicken und ziehen Sie die Störung auf einen anderen Bereich, an dem die Haut rein ist und die in etwa die gleiche Struktur oder Haarrichtung aufweist. Wichtig ist dabei: Haben Sie in der Optionsleiste unter Ausbessern den Modus **Normal** angewählt, duplizieren Sie vor der Retusche zunächst Ihr Ausgangsbild und aktivieren wiederum in der Optionsleiste **Quelle**. Haben Sie sich hingegen für den Modus **Inhaltsbasiert** bzw. **Inhaltssensitiv** entschieden, erzeugen Sie eine neue leere Ebene als Retusche-Ebene, und setzen Sie einen Haken bei **Alle Ebenen aufnehmen**.





## Tipp 2

### PHOTOSHOP ELEMENTS

Mit **Photoshop Elements** gelingen Ihnen Hautretuschen ebenso leicht: Der **Bereichsreparatur-Pinsel** funktioniert hier genauso wie sein Namensvetter aus Photoshop. Auf das **Ausbessern-Werkzeug** müssen Sie zwar verzichten. Dafür gibt es zusätzlich das **Smart-Pinsel-Werkzeug** im Modus **Porträt**.

**Zeichen der Zeit:** Schummeln Sie sich jünger

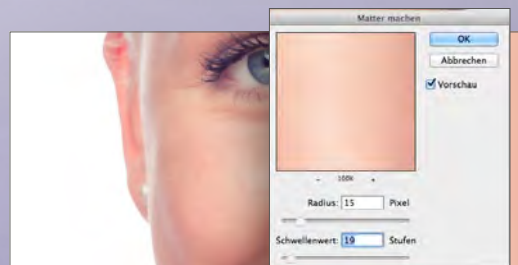
## Kleinere Fältchen mildern

Auch für das Mildern kleiner Fältchen eignet sich das **Ausbessern-Werkzeug** perfekt. Für ein ebenmäßiges Hautbild sorgt hingegen der Filter „**Matter machen**“.



### FÄLTCHEN MILDERN

**1** Auch bei kleineren bis größeren Fältchen hilft Ihnen das **Ausbessern-Werkzeug**. Umfahren Sie den gesamten Bereich, den Sie glätten möchten, klicken und ziehen Sie die Auswahl auf eine Stelle ohne Falte. Bei unschönen und scharfen Kanten wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Übergänge geglättet sind, und regulieren die Übergänge zusätzlich über die **Deckkraft**.



### EBENMÄSSIGES HAUTBILD

**2** Den Teint glätten Sie am besten erst, nachdem Sie die wichtigsten Makel entfernt haben. Denn für diesen Schritt sollten Sie zunächst immer eine Sammelebene (**Strg+Umschalt+Alt+E**) erzeugen und diese in ein Smartobjekt konvertieren, auf das Sie **Filter > Weichzeichnerfilter > Matter Machen** anwenden. Über **Radius** und **Schwellenwert** bestimmen Sie die Stärke, in der **Maske** legen Sie fest, wo der Filter wirken soll. Auch hier hilft wieder die Ebenendeckkraft beim Feintuning.

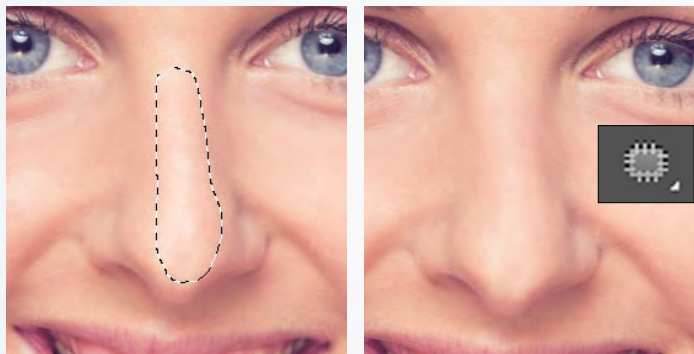


**Pudern:** Blitzreflexe entfernen

# Glanzstellen abpudern

Glänzende Stellen in einem Porträt entstehen häufig durch den Einsatz eines Blitzes. Und auch hier hilft der kleine Alleskönner, das **Ausbessern-Werkzeug**.

Tipp  
3



## GLANZSTELLEN ABPUDDERN

**1** Blitzreflexe bekämpfen Sie mit dem **Ausbessern-Werkzeug**. Ziehen Sie eine großzügige Auswahl über dem glänzenden Hautbereich auf (**Quelle**), und bewegen Sie den Bereich auf ein passendes Retuscheziel. Die Hautstruktur sollte passen, die Helligkeitsunterschiede können Sie vernachlässigen, diese werden automatisch angeglichen. Damit Ihr Porträt danach nicht zu leblos wirkt, reduzieren Sie die **Deckkraft** der Retuschkopie zum Schluss leicht, so dass die Lichtreflexe wieder durchschimmern können.

## DECKKRAFT REGULIEREN

Wir empfehlen Ihnen bei der Hautretusche stets auf separaten Ebenen zu arbeiten: entweder auf einer **Ebenenkopie** oder einer **leeren Ebene** bei **Alle Ebenen aufnehmen** aktiv. Bei leicht gesenkter **Deckkraft** von etwa 70–80% wirkt eine Korrektur, beispielsweise der Falten, viel natürlicher.

**Volle Kontrolle:** Lichtsituation anpassen

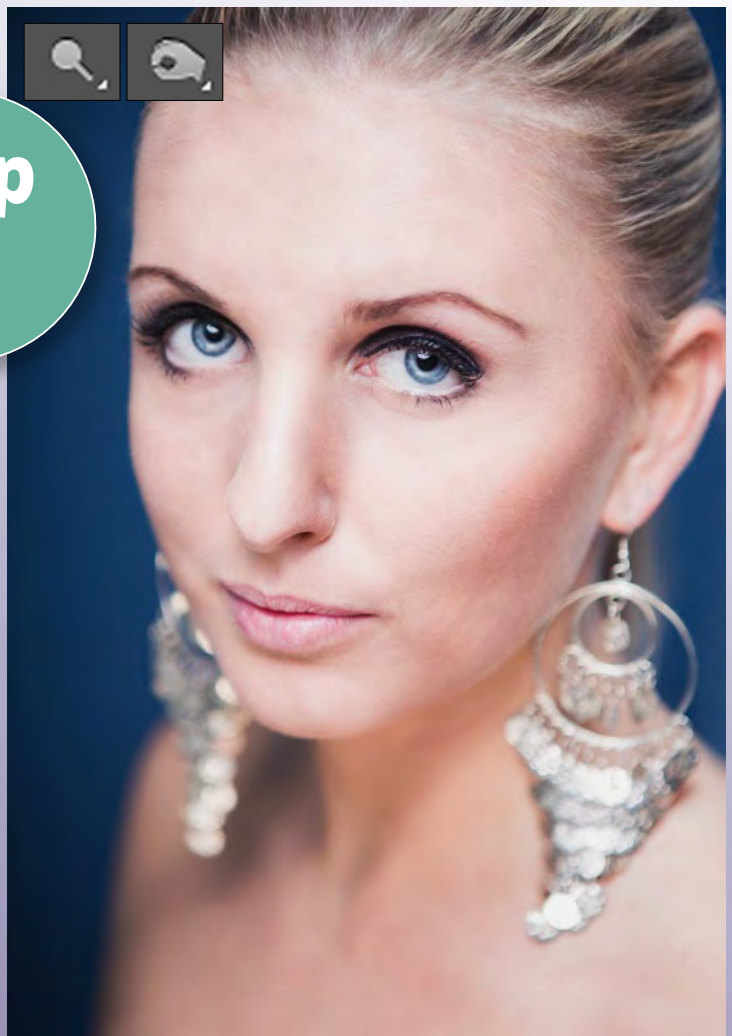
# Dodge & Burn

Um die Technik zu beherrschen, bedarf es einiger Übung. Verzagen Sie also nicht, wenn es im ersten Anlauf nicht direkt klappt, und gelangen Sie Schritt für Schritt zum Ergebnis.

## DIE LICHTSITUATION BEEINFLUSSEN

**1** Die Werkzeuge **Abwedler** und **Nachbelichter** basieren auf einem aus der analogen Fotobearbeitung bekannten Verfahren zur Korrektur der Belichtung, bekannter auch unter der englischen Bezeichnung **Dodge & Burn**. Idealerweise wenden Sie die Werkzeuge auf eine **Ebenenkopie** oder auf eine mit 50 % **Grau** gefüllte **D&B-Ebene** an. Alternativ können Sie in einer solchen Ebene auch mit dem Standardpinsel arbeiten. Bevor Sie die Werkzeuge anwenden, erzeugen Sie stets erst eine Sammelebene über **Strg+Alt+Umschalt+E**. Mit dem Pinsel: Starten Sie mit **Ebene > Neu > Ebene erstellen**. Dort legen Sie direkt im sich öffnenden Dialogfenster den Modus **Weiches Licht** fest und setzen einen Haken bei **Mit neutraler Farbe für den Modus weiches Licht füllen (50 % Grau)**. Fahren Sie nun mit einem **weichen, weißen Pinsel** bei geringer Deckkraft über die Bildbereiche, die Sie **aufhellen** möchten. Um im Gegenzug andere Bereiche **abzudunkeln**, wählen Sie einen **schwarzen Pinsel**. Haben Sie sich vermalt, fahren Sie entweder mit entgegengesetzter Farbe oder mit einem Pinsel bei 50% Grau erneut über den Bereich. Über die **Ebenendeckkraft** regulieren Sie den Effekt.

Tipp  
4





NACHHER

» GROSSE UND STRAHLENDE AUGEN MACHEN AUS JEDEM PORTRÄT EINEN ECHTEN BLICKFANG. «

NICOLE KUSZA, PHOTOSHOP-REDAKTIONSLEITUNG

VORHER



Tipp  
5

**Strahlend:** Sorgen Sie für den perfekten Blickfang

## Augen aufhellen und vergrößern

Die Augen sind der Fokus in jedem Porträt, denn sie sind es, die den Betrachter in das Bild hineinziehen. Haben Sie vielleicht in einem ungünstigen Moment abgedrückt, können diese ein wenig zu klein wirken. Wie Sie dies schnell korrigieren und zudem dunkle Schatten unter den Augen beseitigen, zeigen wir Ihnen hier.

### AUGEN ÖFFNEN UND VERGRÖßERN

**1** Wählen Sie das betroffene Auge grob mit dem **Lasso-Werkzeug** aus, so dass sich in der Auswahl auch ein wenig Haut befindet. Über den **Kante verbessern-Dialog**, den Sie über den Button in der **Optionsleiste** öffnen, fügen Sie der Auswahl eine **weiche Kante** hinzu. Kopieren Sie die Auswahl nun über **Strg+J** auf eine neue Ebene, und öffnen Sie diese mit dem **Verflüssigen-Filter** (**Filter > Verflüssigen**). Mit dem **Aufblasen-Werkzeug** bei geringer **Pinseldichte** und **Geschwindigkeit** und einer **Größe**, die leicht über die Iris hinausgeht, klicken Sie mehrfach kurz auf die Pupille. Gehen Sie dabei vorsichtig vor, um ein möglichst realistisches Ergebnis zu erhalten. Alternativ zum Aufblasen-Werkzeug können Sie die Augenauswahl auch in ein **Smartobjekt** konvertieren und dieses über **Bearbeiten > Transformieren > Verformen** oder **Bearbeiten > Formgitter** vergrößern und die Augen ihrer gesamten Form korrigieren und verändern.

### AUGENRINGE UND DUNKLE SCHATTEN MILDERN

**2** Augenschatten oder ganze Augenringe hellen Sie am besten über **Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter** auf. Als **Smart-Filter** können Sie diese Funktion auch mit **Maske** auf Ihr Bild anwenden. Ziehen Sie die Regler für **Stärke** und **Tonbreite** nach rechts, bis die relevanten Schatten aufgehellt sind. Achten Sie dabei nur auf die Augen, denn über die Maske begrenzen Sie die Wirkung anschließend nur auf diesen Bereich. Tiefe Schatten können Sie zudem mit Hilfe des **Pinsel-Werkzeugs** aufhellen. Erzeugen Sie dazu eine weitere leere Ebene im Modus **Weiches Licht**, entnehmen Sie mit der **Pipette** einen **Hautton** aus dem Bild, und malen Sie mit einem weichen Pinsel bei geringer **Deckkraft** von max. 25 % über die dunklen Ränder. Um Augenringe zu retuschieren, eignet sich der **Kopierstempel** auf einer leeren Ebene bei **Alle Ebene aufnehmen aktiv** und im Modus **Aufhellen** am besten. Damit entfernen Sie gleichzeitig noch ein paar feine Fältchen um die Augen herum.



**Oft vernachlässigt:** Erst so wird das Auge zum Eyecatcher

# Wimpern & Augenbrauen

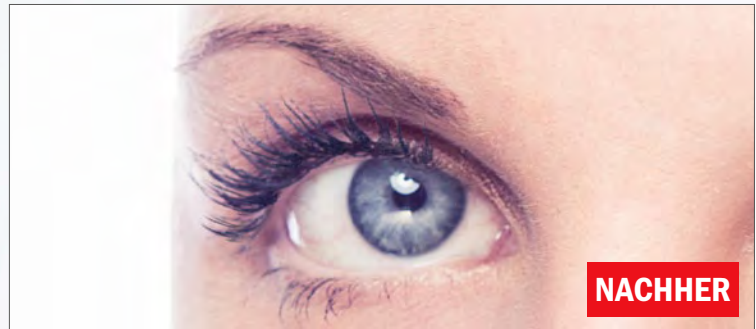
Erst mit ausdrucksstarken, farbintensiven Augenbrauen und dichten Wimpern wird ein großes, strahlendes Auge zum echten Hingucker.

**Tipp  
6**



## WIMPERN AUFFÜLLEN

**1** Legen Sie eine **neue, leere Ebene** an. Entnehmen Sie mit der **Pipette** die passende Farbe direkt aus den vorhandenen Wimpern, und wählen Sie eine äußerst kleine **Pinself Spitze** bei 1 bis 2 px, mit der Sie feine Linien ziehen können. Malen Sie nun nach und nach Wimpern ins Bild. Achten Sie dabei auf den natürlichen Schwung. Wir empfehlen Ihnen, die Verwendung eines **Grafiktablets**.



## AUGENBRAUEN TRIMMEN

**2** Eine schöne geschwungene und farbintensive Augenbraue öffnet und formt das Auge zusätzlich. Retuschieren Sie mit dem **Bereichsreparaturpinsel** einfach überstehende Härchen weg. Achten Sie dabei auf die Symmetrie beider Brauen, und nehmen Sie nicht zu viel weg. Mit **Transformieren > Verformen** sorgen Sie abschließend für den richtigen Schwung.

**Tipp  
7**

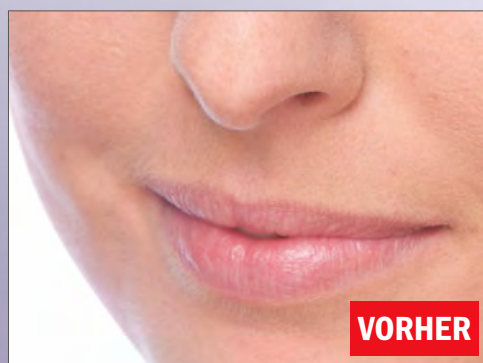
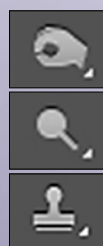
**Kussmund:** Tipps für eine sinnliche Mundpartie

# Lippen füllen und formen

Neben strahlenden Augen ziehen auch verführerische Lippen den Betrachter in ihren Bann. Mit ein paar Korrekturen zaubern Sie einen perfekten Kussmund.

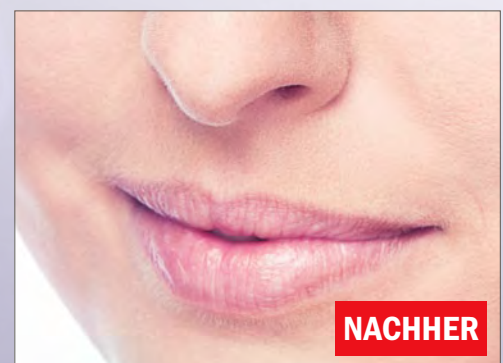
## FEURIGE LIPPEN

Möchten Sie die Lippen Ihres Models feurig rot schminken, erzeugen Sie zunächst eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung**, und wählen Sie einen entsprechenden Farbton, in dem Sie die Lippen färben wollen. Stellen Sie den Ebenenmodus auf **Weiches Licht**, und begrenzen Sie die Umfärbung über die Maske der **Einstellungsebene**.



## LIPPEN AUFFÜLLEN

**1** Für voluminösere Lippen eignen sich die Werkzeuge **Abwedler** und **Nachblicher**. Duplizieren Sie dazu Ihr Ausgangsbild, und wählen Sie den Modus **Luminanz**. Ziehen Sie nun vorsichtig mit dem **Nachblicher-Werkzeug** die Lippenränder nach, und fahren Sie mit dem **Abwedler** über das Lippeninnere. Alternativ legen Sie wieder eine **D&B-Ebene** an, wie in Tipp 4 beschrieben.



## LIPPENKONTUR OPTIMIEREN

**2** Auch die Lippenkontur ist wichtig für einen vollen, sinnlichen Mund. Dafür eignet sich der **Kopierstempel**. Wichtig ist nur, dass Sie eine **kleine, weiche Werkzeugspitze** wählen. Klicken Sie mit dieser bei gedrückter **Alt-Taste** vorsichtig auf einen Hautpunkt knapp hinter der Lippengrenze. Stempeln Sie über die Lippenkontur, und wählen Sie mehrmals einen neuen **Quellpunkt**.





**Keep Smiling:** Strahlendes Lächeln

## Zahnweiß aufhellen

Dank Einstellungsebenen und dem Verflüssigen-Filter zaubern Sie mit wenigen Handgriffen jedem ein strahlendes Lächeln ins Gesicht.

**Tipp  
8**

### FÜR EIN STRAHLENDES LÄCHELN

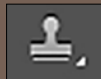
**1** Nicht jeder hat strahlend weiße Zähne. Der Konsum von Kaffee, Tee oder auch Zigaretten bringen mit der Zeit leichte Verfärbungen einfach mit sich. Um diese zu korrigieren, wählen Sie zunächst die Zähne aus. Das geht mit dem **Schnellauswahl-Werkzeug** und dem **Kante verbessern-Dialog** (Button in Optionsleiste bei aktivem Werkzeug) meist recht fix. Arbeiten Sie sich nun mit Hilfe von verschiedenen **Einstellungsebenen** Schritt für Schritt an die weißen Zähne heran. Erzeugen Sie zunächst eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung**, in der Sie die **Sättigung** leicht reduzieren. Dies geht übrigens auch mit einer **Helligkeit/Kontrast-Ebene**. Dann folgt eine Einstellungsebene **Gradationskurven**. Klicken Sie mit dem aktivierten Handwerkzeug im Bild auf die Zähne, und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Kurve nach oben. **Übrigens:** Lächelt Ihr Model zu wenig? Heben Sie die Mundwinkel doch einfach mit Hilfe des **Verflüssigen-Filters** und dem **Vorwärts-Krümmen-Werkzeug** an.





Tipp  
9

So bändigen Sie  
haarige Ausreißer



**Haarig:** Glatt gekämmt

# Fliegende Haare

Wie bei schon bei den Hautunreinheiten kommen auch hier die fleißigen Helferlein zum Einsatz. Der Bereichsreparaturpinzel, das Ausbessern-Werkzeug und der Kopierstempel helfen bei störrischen Haaren.

## HAARE ANLEGEN

**1** In unserem Beispielbild rechts stehen im Bereich des Ohrs ein paar Härchen ab. Diese entfernen Sie am einfachsten mit dem **Bereichsreparaturpinzel**. Denken Sie wieder daran, eine leere Retusche-Ebene anzulegen und **Alle Ebenen aufnehmen** in der Optionsleiste zu aktivieren. Wählen Sie eine sehr kleine Werkzeugspitze, um ein perfektes Ergebnis zu erhalten. Hätten wir bei unserem Model ein paar feine kurze Härchen am Stirnansatz entfernen müssen, wäre der **Kopierstempel** das Werkzeug unserer Wahl gewesen. Auch hier sollten Sie auf einer separaten, leeren Ebene arbeiten.

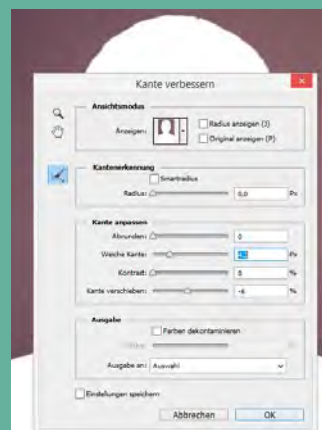
## HAASTRUKTUR GLÄTTEN

**2** Um die Haarstruktur zu glätten, hilft Ihnen ein Werkzeug, dem wir uns bisher noch nicht gewidmet haben: der **Wischfinger**. Auch ihn wenden Sie auf eine leere Ebene bei **Alle Ebenen aufnehmen** aktiv an. Passen Sie die **Werkzeugschärfe** der Haardicke an, meist fahren Sie mit einer **Größe** von etwa 2 px recht gut. Zoomen Sie in den Bereich am Oberkopf heran, und wischen Sie entlang der gewünschten Haarfall-Richtung über die querliegenden Haare. Für eine extra Portion Glanz bearbeiten Sie die Frisur schließlich noch mit **Dodge & Burn**.

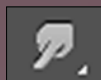
## FREISTELLEN UND HINTERGRUND UMFÄRBen

Kurz vor dem finalen Look stellt man häufig fest, dass der beim Shooting verwendete Hintergrund sich doch nicht mehr für das fertige retuschierte Porträt eignet. Haben Sie Ihr Model vor einem einfarbigen Hintergrund fotografiert, der sich zudem noch von den Haaren des Models abhebt, ist das Umfärben ein Kinderspiel. Reduzieren Sie zunächst

über **Strg+Alt+Umschalt+E** alle Ebenen auf eine Sammelebene. Wählen Sie das Model mit dem **Schnellauswahl-Werkzeug** aus, und erstellen Sie bei aktiver Auswahl eine neue **Ebene-maske**. Verbessern Sie die Kontur dann über den **Kante verbessern-Dialog**, indem Sie die Regler so lange verschieben, bis Ihr Freisteller optimal ist. Erzeugen Sie unterhalb dieser Ebene eine **Einstellungsebene** > **Farbfläche** im gewünschten Farbton.



Haarstruktur mit dem  
Wischfinger optimieren





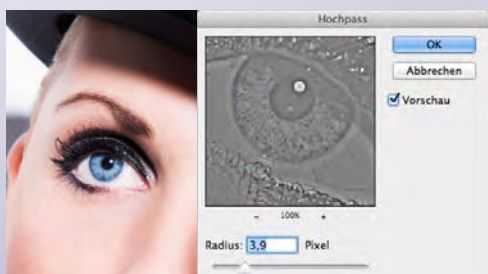


**Tipp  
10**

**Feinschliff:** Schärfe, Farbgebung und Co.

## Finaler Bild-Look

Eine gute Porträt-Retusche hört nicht bei der Haut auf. Erst wenn alle Details zusammenspielen, ist das Ergebnis perfekt. Nicht zuletzt gehört dazu natürlich auch der finale Bild-Look.



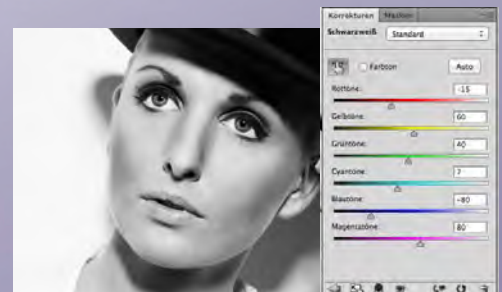
### NACHSCHÄRFEN

**1** Mit den Filtern **Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren** oder **Sonstige Filter > Hochpass** im Modus **Weiches Licht** schärfen Sie Ihr Bild final nach. Vor allem den Augen wird dies noch einen zusätzlichen Kick geben. Wir empfehlen Ihnen stets selektiv nachzuschärfen und mit Ebenenmasken zu arbeiten, um hervortretende Poren o. Ä. zu vermeiden.



### AUGEN MAKE-UP

**2** Möchten Sie Ihrem Model noch einen zarten Lidschatten auftragen, um die Augen noch stärker zu betonen, arbeiten Sie am besten mit **Einstellungsebenen**: Wählen Sie den Lidschatten-Bereich aus, färben Sie diesen über eine **Farbton/Sättigung**-Ebene ein, und arbeiten Sie sich über die **Gradationskurven** und mit Hilfe von **Pinzel** und **Maske** bis ans Ziel.



### FARB-LOOK

**3** Ein bestimmter Farb-Look transportiert auch immer eine ganz besondere Bildstimmung. Überlegen Sie sich also ganz genau, für welche Farbgebung Sie sich entscheiden. Auch hier empfehlen sich Einstellungsebenen wie **Schwarzweiß**, **Fotofilter**, **Verlauf** oder **Color Look-up**. Sie sehen, die Auswahl ist vielfältig, probieren Sie es einfach aus. ■





**Makellos:** So optimieren Sie Ihre Porträts

# Natürliche Beauty-Retusche

Makellose Haut, ebenmäßiger Teint, strahlende Augen – all das gehört zu einer Profi-Porträt-Retusche dazu. Doch oftmals haben die Ergebnisse wenig mit der Realität zu tun. Wie das Ergebnis einer Beauty-Retusche gleichzeitig schön und natürlich aussehen kann, verrät Ihnen Dominique Fraser.



**DOMINIQUE FRASER**  
Professionelle Retuscheurin

## PROJEKT-INFOS

|                                              |                                                                    |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>                              | Ausgangsbild auf der Heft-CD                                       |
| <b>Zeitaufwand</b>                           | ca. 3 Stunden                                                      |
| <b>Software</b>                              | ab Photoshop CC, Grafiktablett                                     |
| <b>Inhalte</b>                               | Retouchethics™, Farb-Look,<br>Gesicht retuschieren und modellieren |
| <b>Zielgruppe</b>                            | ambitionierte Fotografen<br>und Photoshopper                       |
| SEHR LEICHT LEICHT <b>SCHWER</b> SEHR SCHWER |                                                                    |

Viele von Ihnen werden bei dem Thema Beauty-Retusche sicherlich an die vielen überzeichneten und nicht natürlich wirkenden Models aus der Werbung oder auf Covern von Hochglanzmagazinen denken. Oft wird dabei der Mensch hinter der Retusche vergessen, der eigentlich auch schön aussieht, eben weil er nicht ganz perfekt ist. In diesem Workshop möchten wir Ihnen aus diesem Grund eine ganz andere Form der Beauty-Retusche vorstellen. Denn die Profi-Retuscheurin Dominique Fraser, die auch für internationale Kampagnen und Unternehmen arbeitet, hat die sogenannte Retouchethics™-Methode ins Leben gerufen. Eine Beauty-Retusche, die besonde-



ren Wert auf den ästhetischen Anspruch legt und den Menschen hinter dem schönen Gesicht nicht außer Acht lässt. Dabei greift die Retuscheurin zwar auf altbewährte Techniken zurück, setzt diese jedoch mit angezogener Handbremse ein. Lernen Sie nun Schritt für Schritt, wie Sie Ihre Porträts zukünftig gekonnt retuschieren und dabei mit Natürlichkeit überzeugen.

## RETOUCETHICS™

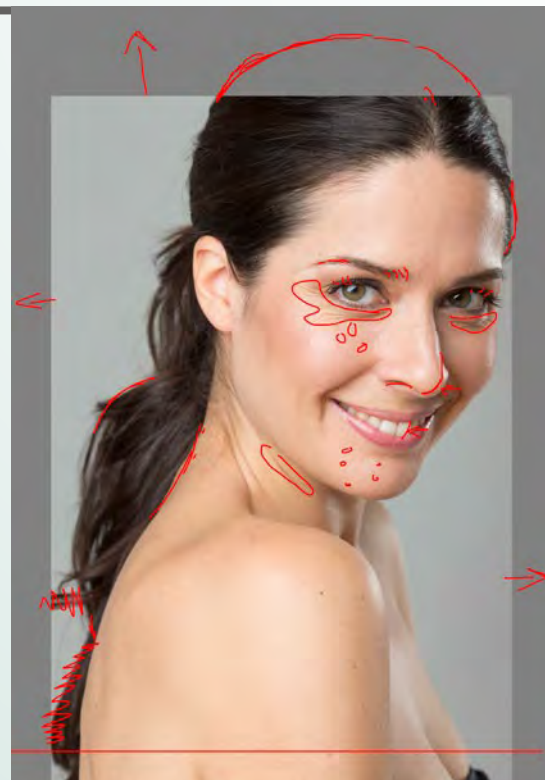
### WAS VERSTEHT MAN UNTER RETOUCETHICS™?

Die Retusche-Technik Retouchethics™ wurde von der professionellen Retuscheurin Dominique Fraser ins Leben gerufen. Ausgehend von der Erkenntnis, dass zu stark retuschierte Models aus der Werbung und in Magazinen Auswirkungen auf das Essverhalten insbesondere junger Frauen hat und in einigen Fällen sogar Auslöser für Depressionen sein kann, kämpft Dominique Fraser für die Eingliederung von ethischen Grundsätzen in die digitale Retusche und für Retusche-Standards in der Werbeindustrie. Mit Retouchethics™ möchte sie zeigen, dass ein Bild oder ein Video zwar perfekt retuschiert sein kann, aber dennoch nicht das natürliche Aussehen und die Authentizität des Models verfälscht. Weitere Informationen zu Dominique Fraser sowie ihre Techniken und Kursangebote finden Sie unter [www.centredeformationsublim.com](http://www.centredeformationsublim.com).

© 2014 Sublim Creative Studio Inc. All Rights Reserved Retouchethics™ is a registered trademark of Sublim Creative Studio Inc.

### ANALYSE: WAS MUSS GEMACHT WERDEN?

**1** Bevor Sie mit der eigentlichen Retusche beginnen, sollten Sie sich Ihr Porträt zunächst sehr genau ansehen, um herauszufinden, was überhaupt bearbeitet werden muss. Bleiben die Schönheitsflecken? Wie stark werden Falten und Augenringe reduziert? Bei unserem Beispielbild werden wir uns folgenden Punkten widmen: 1. Eine **natürliche Retusche** des gesamten Bildes. Legen Sie hier besonderen Wert darauf, die **Proportionen** der menschlichen Anatomie zu bewahren, und die natürliche Hautfarbe und deren Struktur nicht zu verfälschen. 2. Das **Glätten der Haare**. 3. Verstärken Sie das **Make-up**, und legen Sie den Fokus auf die **Augen**. 4. Ergänzen und bearbeiten Sie den **Hintergrund**. 5. Erweitern Sie das Bild um den oberen **Kopfbereich** des Models. Weitere Bearbeitungsschritte werden sich während der eigentlichen Retusche von selbst ergeben und werden an entsprechender Stelle vorgenommen.







**NACHHER**

## CHECKLISTE

### Sieben wichtige Schritte für eine gelungene Porträtretusche

- ✓ Analyse
- ✓ Bildkomposition
- ✓ Basis-Hautretusche
- ✓ Visuelle Verfeinerung
- ✓ Proportionen anpassen
- ✓ Farbanpassung
- ✓ Feinheiten

Text und Bildbearbeitung: Dominique Fraser (centredeformationsublim.com), Übersetzung: Nicole Kusza, Fotograf: Larissa Lognay (larissalognay.com), Haare & Make-up: Anabelle Deschamps (missanabelle.com), Model: Marie-Maxime (Montage)



## LEICHT GEMACHT

### OBERE KOPFPARTIE

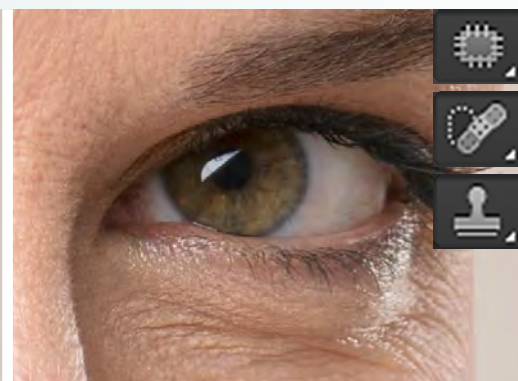
**2** Beim Shooting habe ich leider den **Bildausschnitt** falsch gewählt und so einen Teil des Kopfes abgeschnitten. Das sollte eigentlich nicht passieren. Glücklicherweise können wir diesen kleinen Fehler jedoch sehr schnell korrigieren. Beginnen wir also damit, den **Kopf** unseres Models zu **vervollständigen**. Dazu wählte ich einfach den Teil des Kopfes aus einem anderen Bild. Achten Sie bei einer solchen Montage unbedingt darauf, dass der **Winkel** des Kopfes und das **Licht** in beiden Bildern identisch sind. Mit Hilfe einer **Ebenenmaske** fügte ich die Bilder schließlich zusammen.



## TIPP

### ZEIT NEHMEN

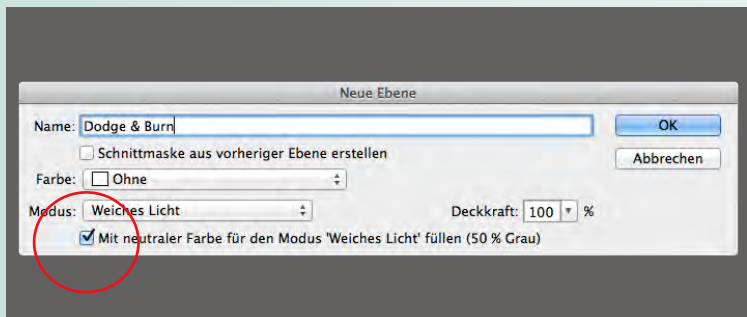
Viele gehen bei der **Hautretusche** zu schnell vor. So entstehen oftmals schwerwiegende **Retuschefehler**. Nehmen Sie sich für den ersten Bearbeitungsschritt daher **viel Zeit**. Insbesondere, wenn Sie sich zum ersten Mal an eine Retusche heranwagen, sollten Sie ein wenig **Geduld** mitbringen. Gehen Sie langsam und Schritt für Schritt vor. So erzielen Sie die besten Ergebnisse.



### GRÖßERE FÄLTCHEN UND UNREINHEITEN ENTFERNEN

**3** Bevor Sie mit der Retusche beginnen, **duplizieren** Sie zunächst die **Hintergrund-Ebene**, um das Ausgangsbild zu bewahren. Benennen Sie diese entsprechend, und nutzen Sie die Ebene als **Retusche-Ebene**. Entfernen Sie im ersten Schritt die auffälligsten Makel wie **Pickel**, feine **Haare**, starke **Falten**, **Hautflecken** und **Ohrlöcher**. Dafür arbeiten Sie vornehmlich mit den **Repa-**

**ratur-Werkzeugen**, wie dem **Kopierstempel**, dem **Ausbessern-Werkzeug** und dem **Bereichsreparaturpinsel**. Achten Sie darauf, dass die **Werkzeugschärfe** stets dieselbe Größe hat, wie das Element, das Sie entfernen möchten. Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie die Hautstruktur erhalten und eine möglichst natürliche Retusche durchführen wollen.



### EBENMÄSSIGE HAUT MIT ...

**4** Nachdem die Basisretusche erledigt ist, werden wir die Haut jetzt mit Hilfe von **Dodge & Burn** bzw. **Abwedler** und **Nachbelichter** verfeinern. Um zu vermeiden, dass wir wertvolle Pixel zerstören, arbeiten wir erneut auf einer separaten Ebene. Erstellen Sie dazu über **Ebene > Neu > Ebene** eine neue Ebene, und nennen Sie diese im sich öffnenden Dialogfenster **Dodge & Burn**. Wählen Sie den Modus **Weiches Licht**, und setzen Sie einen Haken bei **Mit neutraler Farbe für den Modus 'Weiches Licht' füllen (50 % Grau)**.



### ... DODGE & BURN

**5** Nehmen Sie nun die Werkzeuge **Abwedler** und **Nachbelichter** zur Hand, hellen Sie die dunklen Stellen auf, und dunkeln Sie die hellen Bereiche ab. So erzeugen Sie eine schöne ebenmäßige Hautoberfläche. Stellen Sie sicher, dass der Bereich auf **Mitteltöne** gestellt ist und die **Belichtung** zunächst nur 10 % beträgt. Achten Sie darauf, lediglich die Haut zu bearbeiten und nicht die gesamte Ausleuchtung des Gesichts zu verändern. Verwenden Sie die zwei Werkzeuge gleichmäßig, um zu verhindern, dass die Haut zu hell oder zu dunkel wird.





## SCHWARZWEISSE HILFSEBENE

**6** Um zu bearbeitende Bereiche leichter erkennen zu können, aber gleichzeitig nicht durch auffällige Farben abgelenkt zu werden, erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Verlaufsumsetzung**, und erhöhen Sie den Kontrast über eine **Gradationskurve**.



## GESICHTSBEREICHE BETONEN

**7** Verwenden Sie die Techniken aus den Schritten 5 und 6 nun, um zentrale und wichtige Gesichtspartien anzupassen. In unserem Beispielbild haben wir die **Augenbrauen**, **Augenlider** und die **Lippen** stärker betont.

**TIPP**

### DODGE & BURN

Um zwischen **Abwedler** und **Nachbelichter** schnell hin- und herzuwechseln, wählen Sie zunächst eines dieser Werkzeuge aus. Halten Sie nun die **Alt-Taste** gedrückt und malen weiter, arbeiten Sie mit dem anderen Werkzeug. Wenn Sie das erste Mal mit diesen Werkzeugen arbeiten, seien Sie nicht frustriert, wenn es nicht von Anfang an klappt, wie Sie es sich vorgestellt haben. Der Umgang mit diesen Werkzeugen bedarf ein wenig Übung.

### KLASSISCHER FEHLER

Nicht jeder ist mit der **menschlichen Anatomie** vertraut. Verwenden Sie daher als **Referenz** am besten Ihr eigenes **Gesicht im Spiegel**. Um die Veränderungen realistisch zu halten, sollten sie sehr vorsichtig vorgenommen werden. Achten Sie darauf, jeden **Pixel nicht unnötig zu strecken**.

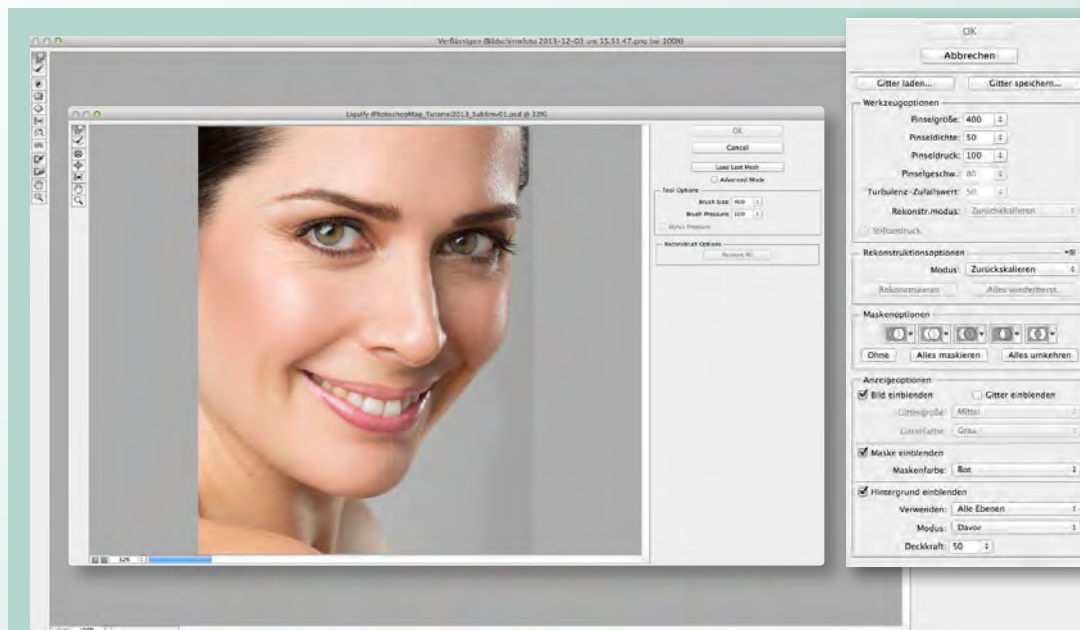
## GESICHTSKONTUREN BEARBEITEN

**8** Nachdem wir nun die Haut und einzelne Gesichtsbereiche bearbeitet haben, widmen wir uns im nächsten Schritt den **Gesichtskonturen**. Da unser Model ein sehr symmetrisches Gesicht hat, werden wir nicht viel bearbeiten müssen. **Wichtig:** Für diesen Schritt brauchen Sie grundlegende anatomische Kenntnisse. Diese sind essenziell für jeden guten Retuscher und sollten bei der folgenden Bearbeitung immer im Hinterkopf sein. In unserem Beispiel bearbeiten wir Folgendes: 1. Wir werden die **Nasenspitze** etwas verkleinern. 2. Wir werden die **Haare** glätten. 3. Der **Pferdeschwanz** erhält mehr Volumen. 4. Die **Schneidezähne** werden ein wenig verkleinert. All diese Anpassungen werden mit dem **Verflüssigen-Filter** (**Filter > Verflüssigen**) durchgeführt. Achten Sie auch hier darauf, die Veränderungen **dezent** durchzuführen. So bleibt unser Model sie selbst, und zeigt sich gleichzeitig von ihrer besten Seite.



## DER VERFLÜSSIGEN-FILTER

**9** Ich empfehle Ihnen, zunächst den Bereich, den Sie bearbeiten möchten, **separat auszuwählen**, da die Verrechnung der Bearbeitung im Dialog des **Verflüssigen-Filters** je nach **Rechnerleistung** einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Wählen Sie das **Vorwärtskrümmen-Werkzeug**, und verändern Sie die einzelnen Gesichtsbereiche ganz nach Ihren Vorstellungen. Passen Sie dabei stets die **Pinselfgröße** Ihren Bedürfnissen an. Bedenken Sie, dass die maximale Pinselfgröße seit CS4 bei **1.500 px** liegt. Um das Originalbild mit den Änderungen zu vergleichen, öffnen Sie den **erweiterten Modus**, setzen Sie einen Haken bei **Hintergrund einblenden**, und wählen Sie die Ebene des Originalbildes aus.





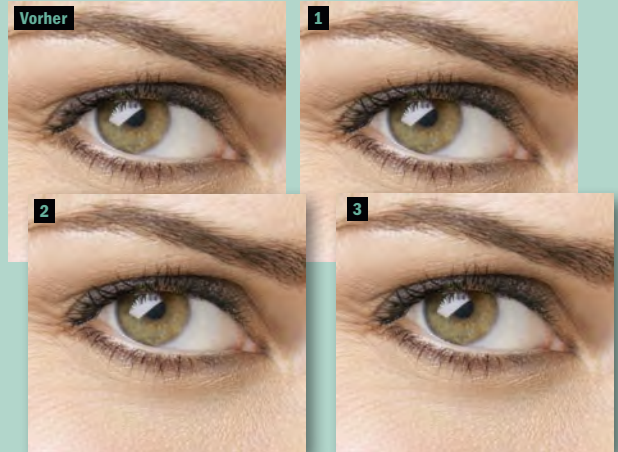
## TIPP

### WIMPERN-FARBE

Mit der in Schritt 10 beschriebenen Technik, sollten sich die **neuen Wimpern** gut in die vorhandenen einfügen. Falls dies nicht der Fall ist, passen Sie den Farbton über eine **Einstellungsebene > Farbton/Sättigung** an, die Sie als **Schnittmaske** zur Wimpern-Ebene einsetzen.

### WIMPERN VERDICHTEN

**10** Um die Wimpern zu verdichten, verwenden Sie einen harten **Pinzel** bei einer Größe von etwa 2 Pixel, und setzen Sie einen Haken bei **Formeigenschaften**. Damit sich die gemalten Wimpern gut einfügen, nehmen Sie mit der **Pipette** die Farbe aus den bereits existierenden Wimpern (1). Achten Sie darauf, die Wimpern nicht zu lang zu malen und sie auf einer separaten Ebene abzu-legen (2). Denken Sie daran, dass sich Wimpern selten direkt zur äußeren Ecke des Auges bewegen, sondern sich stets nach unten biegen. Passen Sie die Schärfe der Wimpern mit dem **Wischfinger-Werkzeug** und dem **Radiergummi** an, um einen möglichst realistischen Look zu erhalten (3).



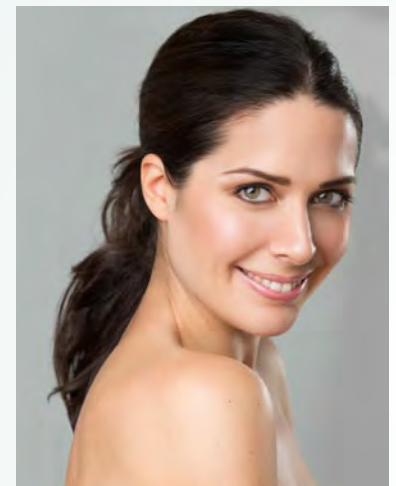
### AUGENBLICKE

**11** Ich achte bei meinen Bildern stets auf eine identische **Reflexion** in beiden Augen. So wirkt der Blick eindringlicher und sorgt dafür, dass das Model weniger aussieht, als würde es schielen. Wählen Sie mit einem **Auswahl-Werkzeug** Ihrer Wahl die Reflexion im linken Auge aus, **duplizieren** Sie diese und **platzieren** Sie sie im rechten Auge.



### KRITISCHER BLICK UND PROBLEMBEHANDLUNG

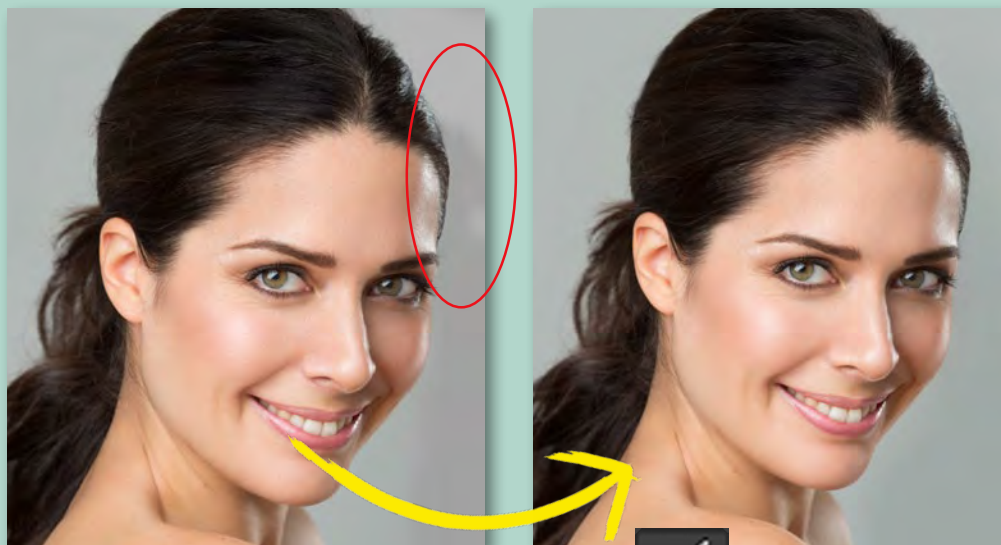
**12** Nachdem wir nun mit der Retusche des Gesichts fertig sind, sollten wir uns das **Ergebnis gezielt ansehen** und den Fokus darauf legen, dass dieses so realistisch wie nur eben möglich aussieht. Wurde zu viel retuschiert, kann dies an dieser Stelle wieder zurückgenommen werden. Zudem haben Sie die Möglichkeit, einige Dinge **zusätzlich zu optimieren**. Lassen Sie das Bild auch gerne eine gewisse Zeit ruhen, und schauen Sie es sich danach mit einem frischen Auge an.



## TIPP

### ÜBERBLICK BEWAHREN

Ich empfehle jedem Retuscheur, das Ergebnis nach der grundlegenden Retusche ein wenig ruhen zu lassen. **Speichern** Sie das Bild ab, und **schließen** Sie es. Warten Sie ein paar Stunden ab, bis Sie das Bild erneut öffnen. So schauen Sie mit einer ganz neuen und frischen Perspektive auf das Bild. Manchmal verbringt man einfach mehrere Stunden an einer Retusche, da ist es ganz normal, dass man irgendwann den **Überblick verliert**.



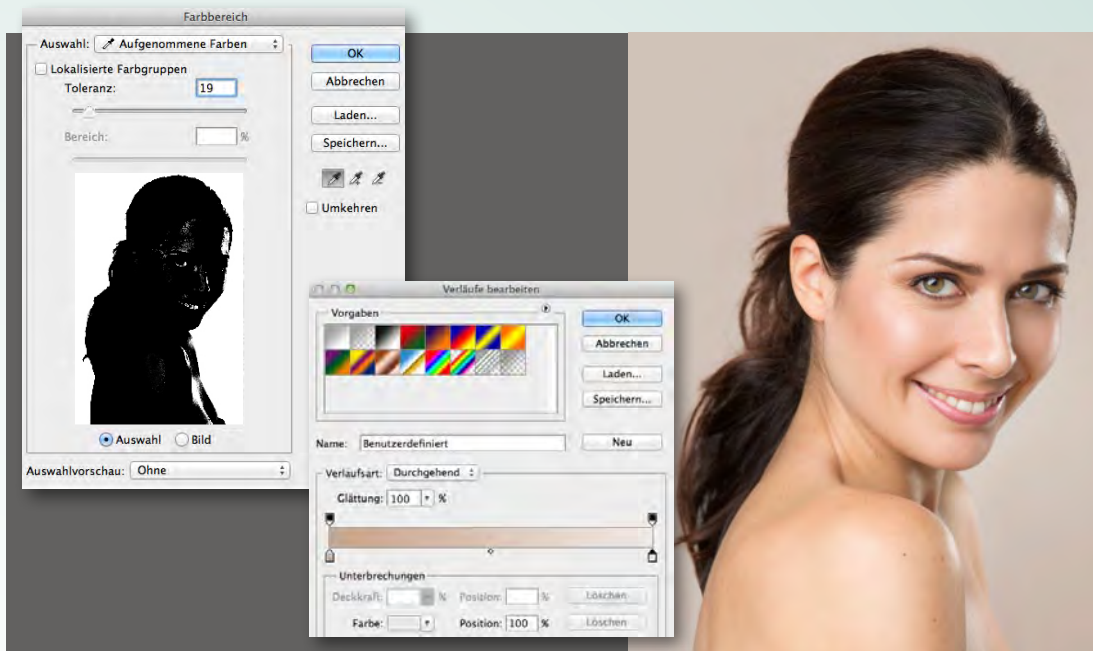
### FARBFLECKEN IM HINTERGRUND ENTFERNEN

**13** Im rechten Bereich neben ihrem Gesicht haben sich durch das Zusammenfügen der zwei Bilder aus Schritt 2 ein paar Flecken gebildet. Um diese zu entfernen und den Hintergrund einheitlich zu gestalten, verwende ich das **Pinzel-Werkzeug**. Die entsprechende Farbe wähle ich mit dem **Pipette-Werkzeug** aus dem Hintergrund und male über die problematischen Bereiche. Verwenden Sie die schwarzweiße Hilfsbene, um besser zu erkennen, ob das Ergebnis optimal ist.



## FARB-LOOK FESTLEGEN

**14** Mit einem Farb-Look transportieren Sie eine ganz gezielte Bildaussage oder ein Gefühl. In unserem Beispielbild entschied ich mich für eine **hautfarbene Färbung** des gesamten Bildes. Öffnen Sie dazu über **Auswahl > Farbbereich** den gleichnamigen Dialog, und klicken Sie mit der **Pipette** in den grauen Hintergrund, um diesen auszuwählen. Bestätigen Sie den Dialog – nun haben Sie den Hintergrund ausgewählt. Über **Strg+J** kopieren Sie diese Auswahl auf eine neue Ebene. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Verlauf**, und legen Sie einen Verlauf in der Farbe des Hauttons im Modus **Ineinanderkopieren** über das Bild. Reduzieren Sie die **Deckkraft** auf etwa 60 %, sodass die neue Farbgebung sich mit dem ursprünglichen Hintergrund optimal verbindet.



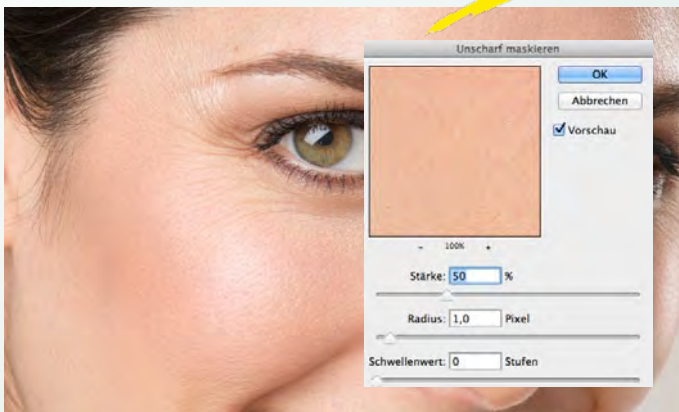
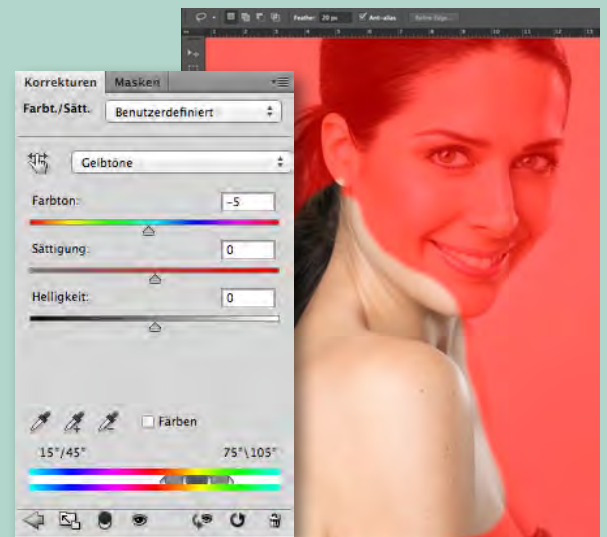
## TIPP

### EIGENER STIL

Denken Sie immer daran, dass jede Veränderung, die Sie an einem Bild durchführen, **einzigartig** ist und dass bei jedem Bild **andere Techniken** oder **Arbeitsabläufe** zum Einsatz kommen. Mit ein wenig Übung werden Sie Ihren eigenen Stil entwickeln.

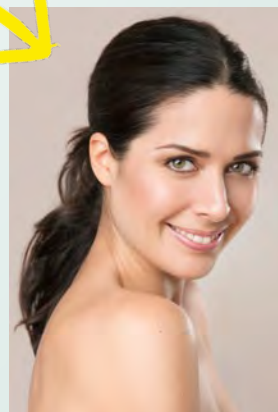
## UNTERSCHIEDLICHE HAUTTÖNE ANGLEICHEN

**15** Als ich mir mein Bild nochmals ansah, stellte ich fest, dass der Körper des Modells im Vergleich zu ihrem Gesicht etwas gelblicher aussah. Das passiert sehr häufig, wenn der Make-up-Artist den Körper des Modells nicht mit einer Foundation behandelt. Also müssen wir diese so entstandenen **Hautunterschiede farblich angleichen**. Ich habe dieses Problem wie folgt behoben: Ich wählte den problematischen Bereich mit dem **Lasso-Werkzeug** bei **Weiche Kante** = 20 px aus und erzeugte eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung**. Um die Hautfarbe entsprechend anzupassen, wählte ich die **Gelbtöne** aus und spielte ein wenig mit dem **Farbtonregler**, um der Haut mehr **rote Farbe** hinzuzufügen. Ein Wert von -5 reichte in diesem Fall aus.



## LETZTE FEINHEITEN

**16** Schauen Sie Ihre Arbeit noch einmal in der **100%-Ansicht** durch, um eventuell noch vorhandene, kleine Fehler auszubessern. Es liegt in unserer Natur, genau diese Ungenauigkeiten aus der Entfernung schlichtweg zu übersehen. Sind Sie zufrieden, können Sie das Bild, wenn gewünscht, noch ein wenig **schärfen**, um die ganz feinen Details ein wenig mehr herauszuholen. Ich verwende dazu am liebsten den Filter **Unschärf Maskieren** (**Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf Maskieren**).



## NATÜRLICHE BEAUTY-RETUSCHE

### VIDEOTRAINING ZUM WORKSHOP

Passend zu diesem Workshop bietet die Profi-Retuscheurin Dominique Fraser unseren Lesern die Möglichkeit, ihr sozusagen „live“ über die Schulter zu sehen und mehr über die Retusche-Technik Retouchethics™ zu erfahren. Unter <http://dominiquefraser.com/boutique> steht Ihnen das Videotraining zum kostenfreien Download zur Verfügung.





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

## PhotoshopBIBEL

Für alle Photoshop-Anwender gibt es das große Kompendium voller Tipps und Tricks, Workshops und Praxiswissen. Verständlich und kompetent!  
228 Seiten + 3,2 GB Bildbearbeitung & Fotokunst. Wert: 12,80 €  
**Ohne Zuzahlung!**



Jahresabonnement  
**nur 39,60 €**



## Die Tricks der Photoshop-Profis – Volume 3\*

Namhafte Photoshop-Künstler zeigen Ihnen, wie Sie faszinierende Effekte und Bildlooks erzeugen. Erschaffen Sie eigene Galaxien und Fabelwesen, setzen Sie spektakuläre Lichteffekte ein und erleben Sie finstere Zukunftswelten hautnah am Bildschirm! DVD, 10 Std. Gesamtspielzeit.  
Wert: 49,90 €  
**Zuzahlung: 23,90 €**



Diese und weitere Prämien unter:

@ (02225) 7085 331

www.digitalphoto.de/photoshopabo



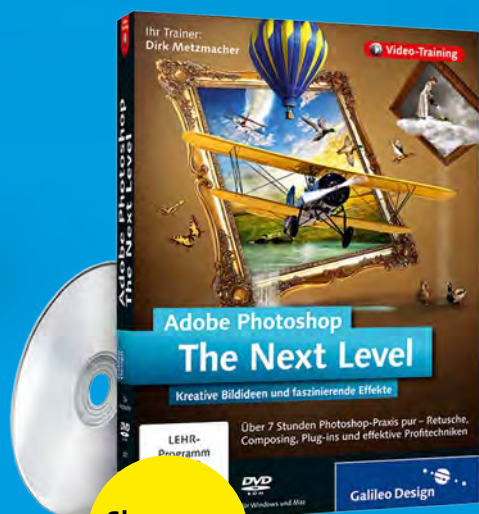
## Apple iTunes Karte 15 €\*\*

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. UVP: 15,00 €

**Ohne Zuzahlung!**

**Sie sparen  
15,00 €**

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



**Sie sparen  
30,00 €**

## Adobe Photoshop – The Next Level\*

Kreative Bildideen und faszinierende Spezialeffekte. Dirk Metzmacher zeigt Ihnen live am Bildschirm, wie Sie die nächste Stufe in der fortgeschrittenen Bildretusche mit Photoshop erreichen. Der perfekte Kurs für alle, die Photoshop an die Grenzen treiben wollen. DVD, 7 Std. Gesamtspielzeit. Wert: 49,90 €

**Zuzahlung nur 19,90 €!**



**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 Kamera-Tests, Fotopraxis und Fotografie/Bildbearbeitung zusammen. 6 x frei Haus, ohne jegliche Verpflichtungen. Wert: 34,50 €

**Ohne Zuzahlung!**

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

Aktionscode: **PS14E02**

Ich bestelle DigitalPHOTO Photoshop im Jahresabo zum Vorzugspreis von derzeit nur 39,60 Euro (europ. Ausland zzgl. 10 Euro) 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 will nichts verpassen und bin damit einverstanden, dass die falkmedia: e.K., digital GmbH, living GmbH mir weitere Medienangebote per E-Mail/Telefon/SMS unterbreitet. Freiwillige Angabe.

### Meine Wunschprämie:

- ☐ PhotoshopBIBEL (ohne Zuzahlung) F 713
- ☐ Die Tricks der Photoshop-Profis – Volume 3\* (Zuzahlung nur 23,90 €) F 584
- ☐ Apple iTunes Karte 15 €\*\* (ohne Zuzahlung) F 362
- ☐ Adobe Photoshop – The Next Level\* (Zuzahlung nur 19,90 €) F 702
- ☐ 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.

|                                                                                                                      |  |                                             |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------|--|
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| *Name   Vorname                                                                                                      |  | *Geburtsdatum (TT:MM:JJ)                    |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  |                                             |  |
| *Straße   Hausnummer   Postfach                                                                                      |  |                                             |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  |                                             |  |
| *Postleitzahl   Ort                                                                                                  |  | Land                                        |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| *Telefon                                                                                                             |  | E-Mail                                      |  |
| <input type="checkbox"/> BEQUEM PER BANKEINZUG* oder per                                                             |  | <input type="checkbox"/> RECHNUNGSSTELLUNG* |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| *Konto-Nummer                                                                                                        |  | *Bankleitzahl                               |  |
| <input type="checkbox"/> PER KREDITKARTE* <input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> Eurocard Mastercard |  |                                             |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| *Kreditkarten-Nr.                                                                                                    |  | *gültig bis *KPN-Nr.                        |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| <input type="text"/>                                                                                                 |  | <input type="text"/>                        |  |
| *Unterschrift                                                                                                        |  | *Datum                                      |  |

Die mit \* gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden

DigitalPHOTO  
**Photoshop**

Einfach Coupon senden an:

**falkmedia Aboservice**  
Postfach 1331, 53335 Meckenheim



**Oder per Telefon:**  
(02225) 7085 331



**Oder per Fax:**  
(02225) 7085 399







**Retrotrend:** Tipps für den beliebten App-Look mit Photoshop Elements

# Schnell zum Instagram-Look

Wir verfügen über die modernste Digitaltechnik und sehnen uns doch nach Fotos, die aussehen, als seien sie mit einer alten Kodak Instamatic gemacht worden. Instagram heißt die bekannteste Handy-App, die diesem Trend folgt. Hier erfahren Sie, wie Sie den beliebten Retro-Look mit Photoshop Elements nachstellen.

## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                                                      |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | Material auf der Heft-CD                                                             |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 10 Minuten                                                                       |
| <b>Software</b>    | ab Photoshop Elements 7                                                              |
| <b>Inhalte</b>     | Retro-Looks erzeugen, Bilder mit Rahmen versehen, Farbstich durch Einstellungsebenen |
| <b>Zielgruppe</b>  | Fans der analogen Fotografie                                                         |

**SEHR LEICHT** LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

**M**it dem Boom der digitalen Fotografie und der Fülle von immer besseren, hochauflösenden Bildern wurde die analoge Fotografie nicht komplett verdrängt, sondern entwickelte sich zum Retrotrend. Für manchen Fotofan steht ein körniges Bild mit Farbstichen und Kratzern nicht etwa für ein fotografisches Missgeschick, sondern für Einzigartigkeit und ein Gefühl von Erinnerung, das bei der sauberen Produktion mit der Digitaltechnik ausbleibt. Während die jüngere Generation mit der digitalen Fotografie groß geworden ist,

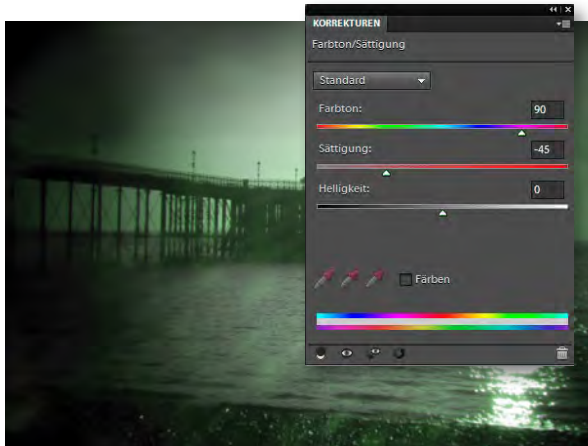
haben die Älteren unter uns ihre Kindheitsfotos noch auf analogen Abzügen festgehalten. Handy-Apps wie Instagram greifen diesen Trend der romantischen Rückbesinnung auf und kombinieren digitale Fotos mit Filtern, die analoge Filmphänomene und ausgefallene Abzüge wie Polaroids imitieren. Sie überhöhen die Kontraste, erzeugen Farbstiche oder extreme Körnung. Mit Photoshop Elements können Sie diese Effekte gezielter anwenden. Im folgenden Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie aus Ihren digitalen Fotos gefühlvolle Retro-Erinnerungen machen.

Fotos und Text: James Peterson und Jeff Morgan, Übersetzung: Andreas Wiskirchen



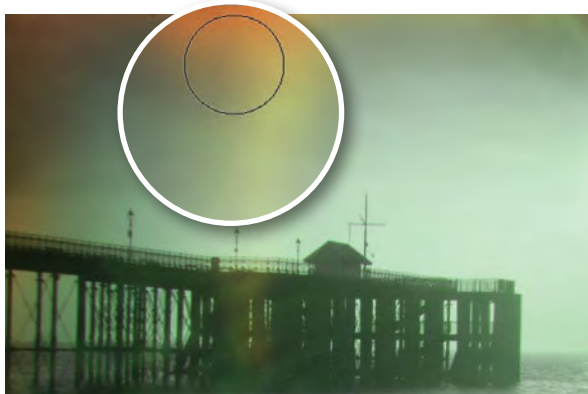


Begleitmaterial  
auf der Heft-CD



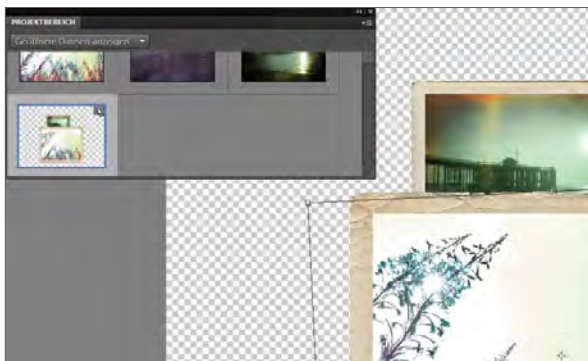
## FARBSTICH HINZUFÜGEN

**1** Öffnen Sie die drei Dateien *instagram\_start.jpg*, und beginnen Sie mit dem Bild vom Pier. Natürlich können Sie auch direkt Ihre eigenen Bilder nutzen. Klicken Sie auf das Symbol für **Neue Füll- oder Einstellungsebene erstellen** > **Farbton/Sättigung**, und stellen Sie den **Farbton** auf +90 und die **Sättigung** auf 45.



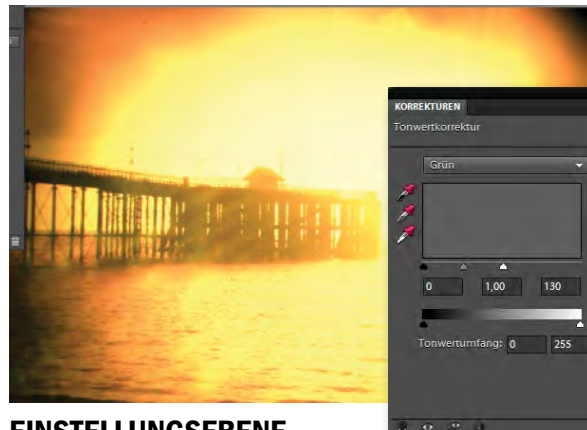
## MALEN SIE LICHTSCHLIEREN INS BILD

**3** Mit **weißer Vordergrundfarbe** und einer Pinseldeckkraft von 50 % malen Sie dann in der **Maske** über die Ecken, so dass die Wirkung der **Einstellungsebene** aus Schritt 2 hier wieder sichtbar wird. Klicken Sie auf **Datei** > **Neu** > **Leere Datei**, und wählen Sie als **Breite 297 mm**, als **Höhe 210 mm**, als **Auflösung 300 px** und als **Hintergrundfarbe Transparent** aus. Drücken Sie **OK**.



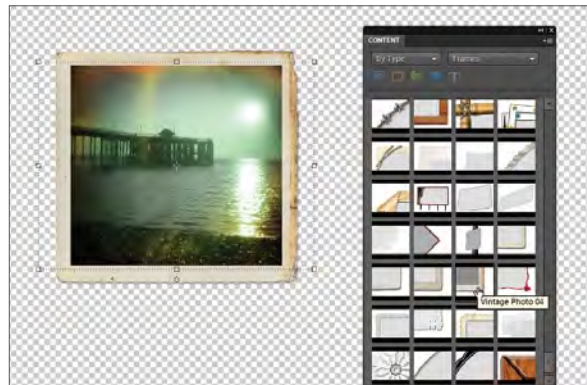
## WEITERE BILDER BEARBEITEN

**5** Wenn Sie mit der Positionierung zufrieden sind, drücken Sie **Enter**. Als Nächstes wählen Sie ein anderes Foto aus und fügen wie zuvor zwei **Einstellungsebenen** hinzu. **Experimentieren** Sie mit den Werten, bis Sie zufrieden sind. Anschließend fügen Sie wie im vorherigen Schritt einen neuen Rahmen in Ihr Bild ein. Verändern Sie je nach Motiv und Geschmack die Einstellungen.



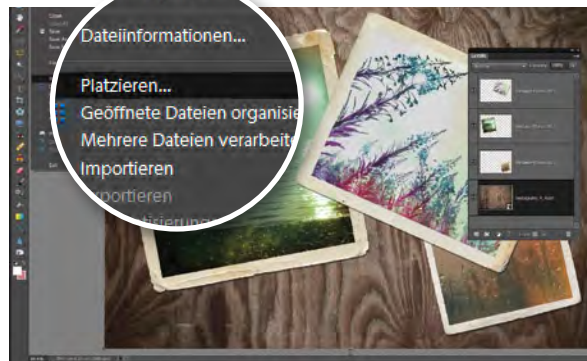
## EINSTELLUNGSEBENE

**2** Ergänzen Sie eine **Einstellungsebene** > **Tonwertkorrektur**, und wechseln Sie im Drop-Down-Dialog bei **Kanal** von **RGB** zu **Rot**. Stellen Sie den **rechten Regler** auf 60. Dann wechseln Sie in den **Grün-Kanal** und stellen denselben Regler auf 130. Mit **Strg+I** invertieren Sie die Ebenenmasken, um den Effekt zunächst auszublenden.



## RAHMEN EINFÜGEN

**4** Klicken Sie auf den Reiter **Grafiken** (oder im Menü unter **Fenster**). In den oberen zwei Menüs stellen Sie links die **Art** und rechts den **Rahmen** ein. Dann wählen Sie einen Rahmen vom unteren Ende der Liste und ziehen ihn in die leere Datei. Aus dem **Projektbereich** unten können Sie danach Ihr bearbeitetes Foto aus den ersten Schritten in den Rahmen ziehen.



## PERFEKT POSITIONIEREN

**6** Wiederholen Sie den Vorgang schließlich für das dritte Bild, aktivieren Sie das **Verschieben-Werkzeug**, und nutzen Sie die kleinen Anfassers an den Rändern der Auswahl, um die Fotos zu verschieben oder in der Größe zu ändern. Zuletzt klicken Sie auf die **leere Hintergrund-Ebene**, wählen Sie **Datei** > **Platzieren**, navigieren Sie zur Datei *instagram\_4\_start.jpg*, und drücken Sie **Enter**.



## RAHMEN

Der große Vorteil beim Arbeiten mit **Rahmen** ist, dass Sie den gesamten Vorgang zu jeder Zeit ändern können, falls Ihnen das Ergebnis doch nicht gefällt. Mit dem **Verschieben-Werkzeug** können Sie einfach in die Rahmen klicken und ein Bild hinein- oder herausziehen. Mit Rechtsklick auf einen Rahmen erscheinen weitere Einstellungen wie **Rahmen an Foto anpassen** oder **Foto im Rahmen positionieren**.



## GRAFIKEN

In der Palette **Grafiken** haben Sie in Photoshop Elements Zugriff auf eine große Datenbank von Bildern, Formen, Textformatierungen und Hintergründen sowie über 350 Bildrahmen. Die im Beispiel benutzten **Retro-Bildrahmen** vom unteren Ende der Liste sind ideal, um auch moderne Fotos aussehen zu lassen, als würden sie aus früheren Zeiten stammen. Je neuer die Elements Version, desto üppiger ist die Datenbank mit Grafiken ausgestattet.





## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                        |
|--------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | Ausgangsbild auf der Heft-CD                           |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 30 Minuten                                         |
| <b>Software</b>    | ab Photoshop CS                                        |
| <b>Inhalte</b>     | Farb-Looks, Einstellungsebenen, Renderfilter, Aktionen |
| <b>Zielgruppe</b>  | Schnappschuss- und Retro-Fans                          |

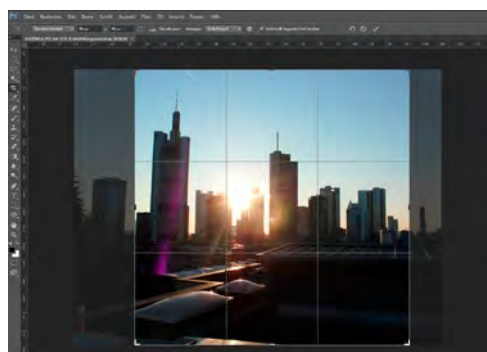
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

**Individuell:** Aufnahmen mit Schnappschuss-Charakter

# Bilder im Polaroid-Look

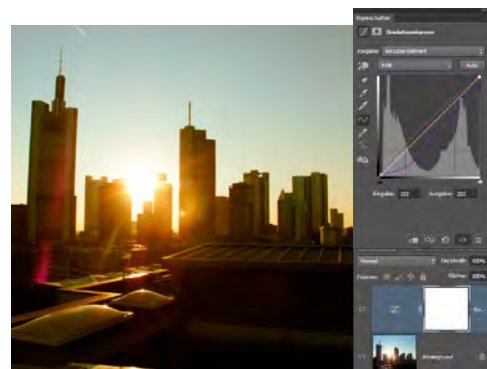
Polaroid-Aufnahmen haben einen ganz eigenen Charakter und sind, nicht zuletzt durch ihr außergewöhnliches Format, unverkennbar. Wie Sie den Look gealterter Polaroids mit Photoshop ganz einfach in das Jahr 2014 transportieren, zeigen wir Ihnen in diesem Workshop.

Sofortbildkameras durften jahrzehntelang auf keiner Party fehlen. Doch mit dem Einzug von digitalen, kompakteren Kameras verschwanden die Klassiker von der Bildfläche. Im Zuge des allgemeinen Retrotrends sind mittlerweile jedoch wieder einige Sofortbildkameras unterschiedlicher Hersteller auf dem Markt zu finden. Nicht zuletzt konnte man diesen Trend auf der Photokina 2012 beobachten, auf der sich zahlreiche Messebesucher um die Tische von Fuji, Polaroid und Co. drängten. Doch auch wenn man für die Anschaffung der Kameras nicht allzu tief in die Tasche greifen muss, so ist der Preis pro Foto doch wesentlich höher als der für den Ausdruck eines Digitalfotos. Wer trotzdem nicht auf den Look der Fotos aus den trendigen Sofortbildkameras verzichten möchte, der hat dank Photoshop die Möglichkeit, diesen Look in wenigen Schritten auch mit seinen digitalen Fotos nachzuahmen.



## FORMAT FESTLEGEN

**1** Öffnen Sie das Ausgangsbild oder Ihr eigenes Bildmaterial in Photoshop, und passen Sie es zunächst auf ein **quadratisches Format** von 79 x 79 cm an. Verwenden Sie dazu das **Freistellungs-Werkzeug**, und setzen Sie in der Optionsleiste die Werte für **Höhe** und **Breite** bereits im Vorfeld fest. Wählen Sie dann den gewünschten Bildausschnitt.



## FARBSTICHE UND SÄTTIGUNG

**2** Polaroidabzüge entwickeln mit der Zeit einen leichten gelb-roten Farbstich und weisen verblasste Blautöne auf. Um dies nachzustellen, erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Gradationskurven** und ziehen die Kurve für die Rottöne nach oben sowie die für die Blautöne nach unten. Wie stark Sie diesen Effekt anwenden, bleibt Ihnen überlassen.

Fotografie: Wibke Pfeiffer, Bildbearbeitung & Text: Nicole Kusza





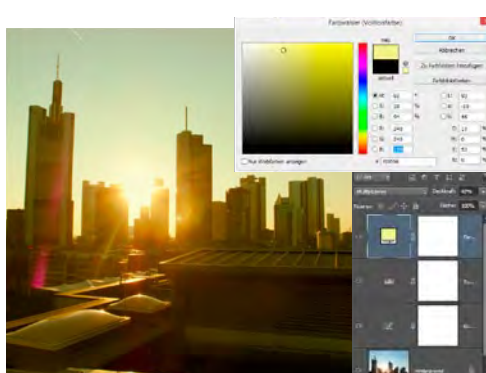
Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

## BILD-LOOKS LEICHT GEMACHT



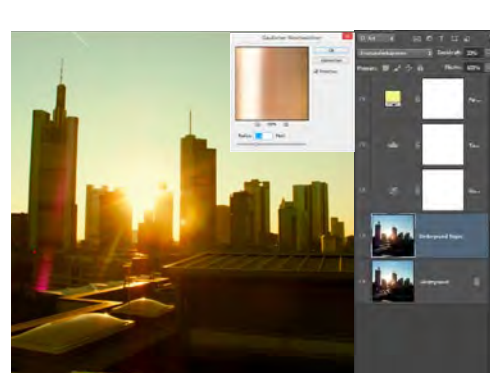
### BILD VERBLASSEN LASSEN

**3** Fügen Sie nun eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** hinzu, und ziehen Sie den Regler für die **Mitteltöne** nach links. Damit schwächen Sie den Kontrast ab, was dem Verblässen eines Polaroids im Laufe der Zeit entspricht. Alternativ können Sie auch die **Gradationskurven** mit einer umgekehrt s-förmigen Kurve auf das Bild anwenden.



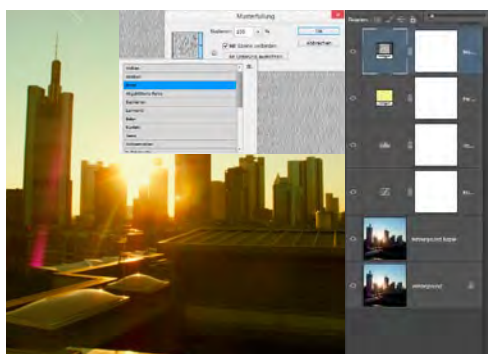
### BILD VERNEBELN

**4** Nun legen Sie eine Einstellungsebene **Farbfläche** an und wählen im Farbwähler einen blassen Gelbton mit den Werten R = 240, G = 240 und B = 150. Setzen Sie anschließend die Füllmethode auf **Multiplizieren**, und reduzieren Sie die **Deckkraft** auf etwa 45 %. Das gesamte Bild ist nun von einem leicht gelben Schleier überzogen.



### UNSCHÄRFE SIMULIEREN

**5** Um Unschärfe nachzustellen, wechseln Sie zur Hintergrundebene, und zeichnen Sie diese mit dem **Gaußschen Weichzeichner** bei einem Radius von etwa 1 px leicht weich. Kopieren Sie die Ebene, und wenden Sie den Filter mit einem höheren Radius von etwa 5 px erneut an. Als Füllmethode eignet sich **Ineinanderkopieren**, die **Deckkraft** senken Sie auf 30 %.



### KÖRNUNG ERZEUGEN

**6** Kehren Sie zurück an die Spitze der Ebenen-Palette. Für die Polaroid-Körnung legen Sie eine Einstellungsebene **Muster** an und wählen aus dem Drop-Down-Menü unter **Strukturen** das Muster **Borke**, mit dem Sie einen Stricheffekt erhalten. Mit der Füllmethode **Luminanz** und bei einer **Deckkraft** von etwa 5 % wirkt der Effekt überzeugend.



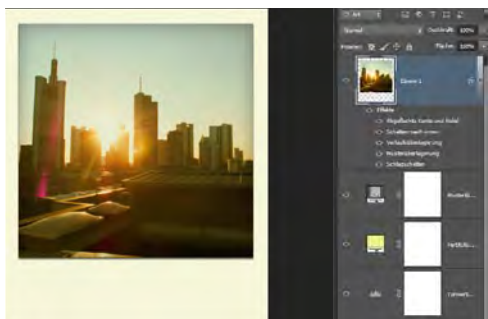
### LETZTE FEINHEITEN

**7** Betrachten Sie Ihr Ergebnis, und korrigieren Sie bei Bedarf Ihre Werte in den **Einstellungsebenen**. Wir reduzierten beispielsweise die **Deckkraft** der **Farbfläche** noch ein wenig und schraubten etwas an den **Gradationskurven** und der **Tonwertkorrektur**. Sind Sie zufrieden, kopieren Sie über **Strg+Umschalt+Alt+E** den Inhalt aller Ebenen in eine neue.



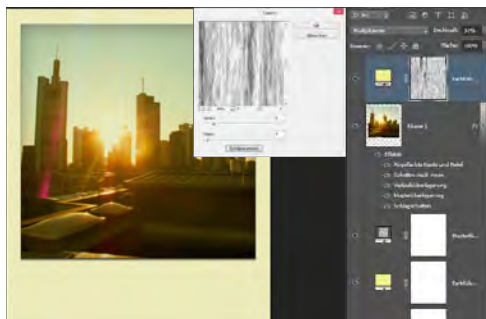
### RAHMEN

**8** Nun geht es an den Rahmen des Polaroid. Öffnen Sie dazu den Dialog **Bild > Arbeitsfläche**, aktivieren Sie **Relativ**, und erweitern Sie die Arbeitsfläche in Höhe und Breite um je 10 cm, klicken bei **Farbe für erw. Arbeitsfläche** Weiß. Bestätigen Sie, und öffnen Sie den Dialog erneut. Klicken Sie oben auf die mittlere Ankerbox, und fügen Sie 18 cm zur Höhe hinzu.



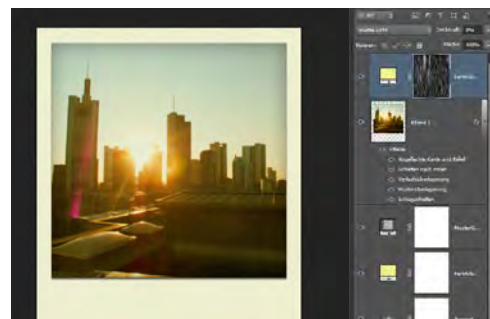
### EBENENSTILE

**9** Wenden Sie nun im **Ebenenstil-Dialog** Folgendes an: **Schlagschatten** (Deckkr.: 51, Winkel: 90, Abstand: 21, Überfüllen: 18, Gr.: 18); **Schatten nach Innen** (Deckkr.: 35, Winkel: 90, Abstand: 18, Unterfüllen: 0, Gr.: 250); **abgeflachte Kante und Relief** (Tiefe: 100, Gr.: 5, Weichzeichnen: 0); **Musterüberlagerung** (Muster: Falten, Skalieren: 83, Deckkr.: 6); **Verlaufsüberlagerung** (Deckkr.: 4, Winkel: 90, Skalierung: 100).



### EMULSION

**10** Die häufig unregelmäßig trocknende Emulsion alter Polaroids wirkt sich meist in deutlichen Streifen aus. Um dies zu simulieren, duplizieren Sie die **Farbflächen-Ebene**, und schieben diese Kopie nach oben auf den Ebenenstapel. Klicken Sie die Maske an, und wählen Sie den Renderfilter **Fasern**. Halten Sie **Varianz** und **Stärke** niedrig, und suchen Sie mit dem **Zufallsparameter** einen passenden Effekt.



### LETZTER SCHLIFF

**11** Kehren Sie die Maske anschließend über **Strg+I** um, so dass der Faser-Effekt umgekehrt wird. Wählen Sie die Füllmethode **Hartes Licht**, und spielen Sie mit der **Deckkraft** der Ebene, um die Faserstriche je nach Wunsch zu verstärken oder abschwächen. Wir empfehlen Ihnen eine geringe **Deckkraft** von etwa 10 %. ■





Sie wollen mehr zum Thema Schwarzweiß-Konvertierung erfahren? In DigitalPHOTO Photoshop 1/2014 finden Sie einen 16-seitigen Praxis-Ratgeber zu diesem Thema.  
[www.falkemedia-shop.de](http://www.falkemedia-shop.de)



**Schwarzweiß:** Ausdrucksstarke Fotos

# SW-Fotos mit Filmkorn und Vignette

**Schwarzweiß-Bilder haben einen besonderen Charme. Vor allem in Kombination mit Filmkorn und Vignette entstehen aus farbigen, kontrastreichen Bildern mit einer SW-Umsetzung tolle Bildkompositionen.**

**W**er geglaubt hat, dass mit dem Einzug der digitalen Fotografie die analoge Technik völlig verschwinden würde, der wurde eines Besseren belehrt. Bei immer mehr, vor allem auch jungen Fotografen erlebt die analoge Fotografie zurzeit eine Renaissance und hat sich zu einem regelrechten Retro-Hype entwickelt. Mit Apps wie beispielsweise Instagram, deren Looks wir uns ab Seite 40 in diesem Heft widmen, ist es zudem ein Leichtes, analoge Looks zu simulieren. Doch oftmals sind die Einstellungsmöglichkeiten innerhalb dieser Apps recht begrenzt, und viele Effekte können einfach nicht so reguliert oder bearbeitet werden, wie man es sich wünscht. Wer die volle Kontrolle über die Bearbeitung seiner Bilder haben möchte, der kommt an Photoshop oder auch Photoshop Elements nicht vorbei. Dank der Ebenen-Palette, den Einstellungsebenen, Filtern und Maskenoptionen sind Sie hier in der Lage, Ihre gewünschten Effekte viel gezielter anzuwenden. In diesem Workshop möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie ausgehend von einem glatten, digitalen Farbfoto, ohne Ecken und Kanten, eine charakterstarke Schwarzweiß-Aufnahme erstellen. Dabei dürfen das typische Filmkorn und die Vignettierung natürlich nicht fehlen. Noch ein Tipp: Nicht jedes Bild eignet sich für eine solche Schwarzweiß-Umsetzung. Achten Sie darauf, dass Ihr ausgewähltes Bild starke Kontraste aufweist. So erhalten Sie die besten Ergebnisse.

## PROJEKT-INFOs

|                    |                                             |
|--------------------|---------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | Ausgangsbild auf der Heft-CD                |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 30 Minuten                              |
| <b>Software</b>    | ab Photoshop CS                             |
| <b>Inhalte</b>     | Schwarzweiß-Umsetzung,<br>Vignette, Körnung |
| <b>Zielgruppe</b>  | Liebhaber analoger Bild-Looks               |

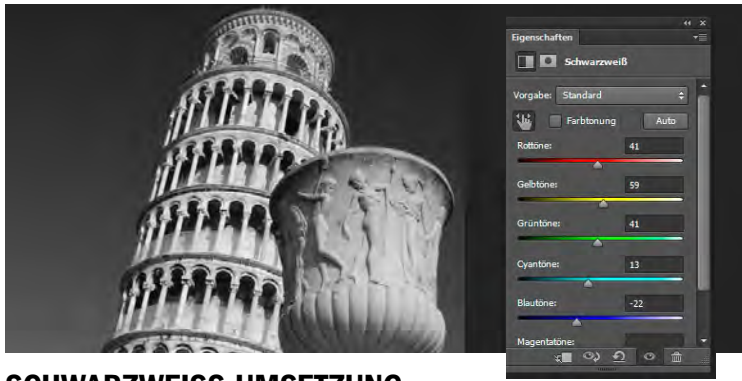
**SEHR LEICHT** LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

Fotografie: Wibke Pfeiffer, Bildbearbeitung und Text: Nicole Kusza



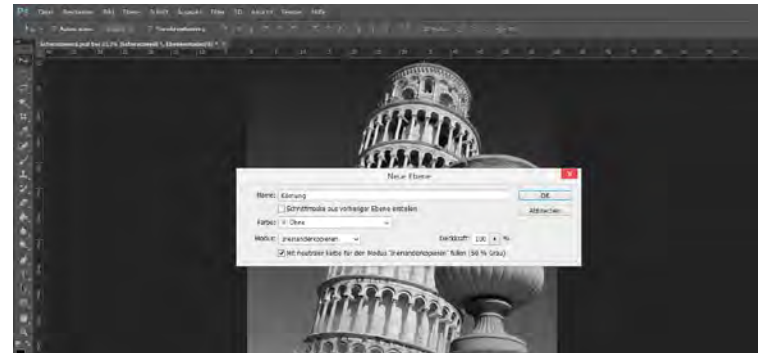


Begleitmaterial  
auf der Heft-CD



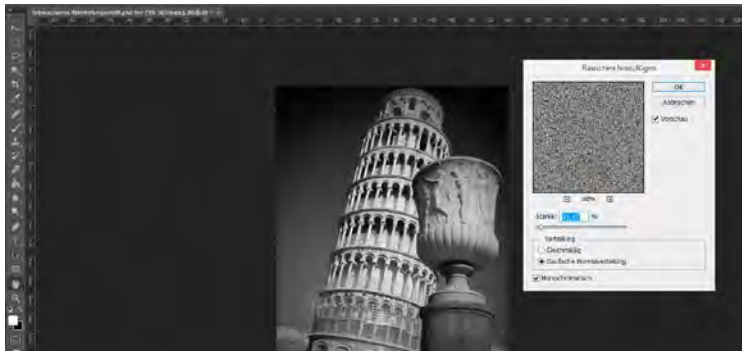
## SCHWARZWEISS-UMSETZUNG

**1** Öffnen Sie Ihr Ausgangsbild in Photoshop, und wandeln Sie dieses zunächst in ein Schwarzweiß-Bild um. Dazu gibt es in Photoshop verschiedene Wege. Wir empfehlen Ihnen, die Konvertierung über eine Einstellungsebene **Schwarzweiß**. Erzeugen Sie diese mit einem Klick auf das Symbol am Fuße der Ebenen-Palette. Photoshop generiert nun eigenständig eine **Schwarzweiß-Umsetzung**. Sind Sie mit dem automatisch generierten Ergebnis nicht zufrieden, können Sie die SW-Umsetzung manuell über die einzelnen Regler anpassen.



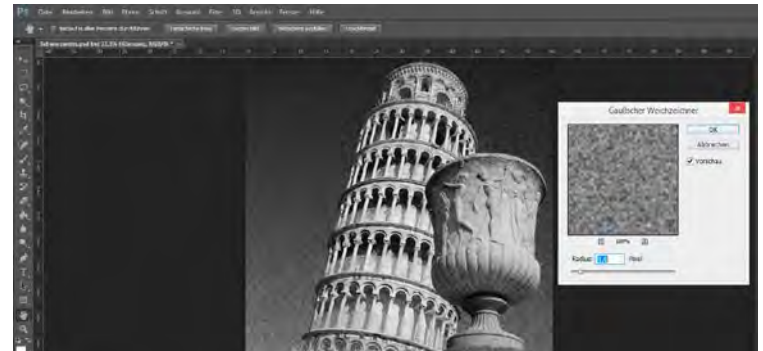
## KÖRNUNG ERZEUGEN

**2** Um Ihrem Bild den typischen Look eines analogen Filmkorns zu verleihen, erstellen Sie zunächst über **Ebene > Neu > Ebene** eine neue Ebene – nur über diesen Weg öffnet sich das Dialogfenster. Im sich nun öffnenden Dialogfenster benennen Sie die neue Ebene entsprechend, wählen den Modus **Ineinanderkopieren**, und setzen Sie einen Haken bei **Mit neutraler Farbe für den Modus „Ineinanderkopieren“ füllen (50 % Grau)**. So entsteht eine mit 50 % Grau gefüllte neue Ebene in Ihrer Ebenen-Palette.



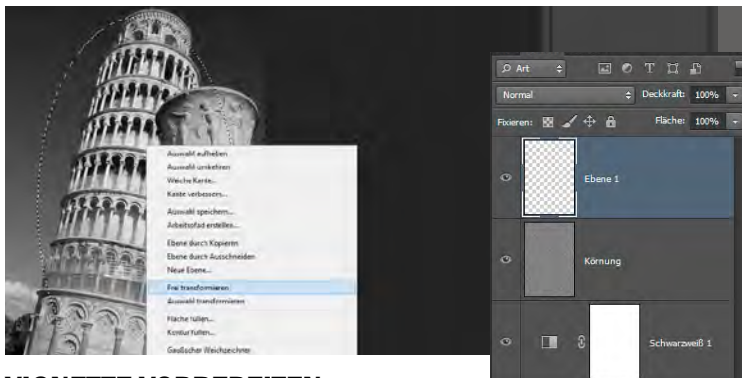
## RAUSCHEN HINZUFÜGEN

**3** Um Ihrem Bild nun die gewünschte Körnung zu verleihen, gehen Sie zu **Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen**. Aktivieren Sie die Option **Gaußsche Normalverteilung**, und setzen Sie einen Haken bei **Monochromatisch**. Ziehen Sie den Regler für **Stärke** so weit nach rechts, bis Sie die gewünschte Körnung erhalten. Wir empfehlen hier einen Wert zwischen 20 % und 30 %. Keine Sorge, die auf den ersten Blick zu stark erscheinende Körnung werden wir im nächsten Schritt wieder abschwächen.



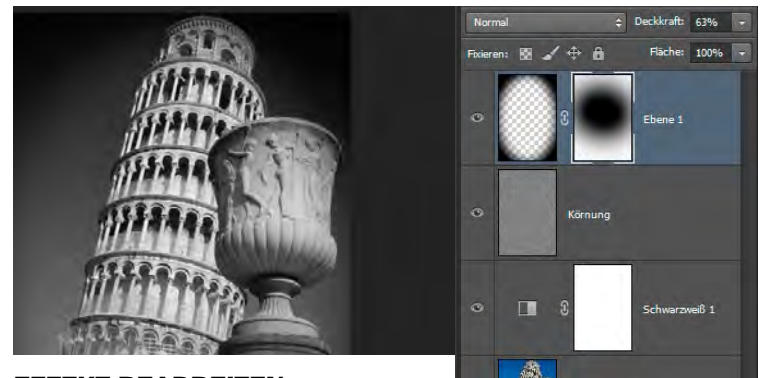
## KÖRNUNG REGULIEREN

**4** Um den Effekt der Körnung, wie in Schritt 3 versprochen, wieder abzu- schwächen und somit realer wirken zu lassen, wenden Sie nun den **Gaußschen Weichzeichner** an, den Sie unter **Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner** finden. Wählen Sie einen **Radius** von etwa 1 bis 2 px an. Bestätigen Sie den Dialog mit **OK**, und reduzieren Sie im Anschluss die **Deckkraft** der Körnungs-Ebene ein wenig. So haben Sie die Möglichkeit, den Effekt noch besser zu regulieren.



## VIGNETTE VORBEREITEN

**5** Mit einer Vignette, einer Abschattung des Bildes zu den Rändern hin, lenken Sie den Blick des Betrachters auf den Bildfokus. Auch hier gibt es viele Wege. Wir legen dazu in unserem Beispiel eine neue Ebene an und ziehen mit dem **Auswahlellipse-Werkzeug** bei einer **weichen Kante** von etwa 100 px eine Auswahl in der Bildmitte auf. **Rechtsklicken** Sie die Auswahl, und wählen Sie aus dem Menü die Option **Auswahl transformieren** aus. So haben Sie die Möglichkeit, die Größe und Form der Ellipse über den Transformationsrahmen anzupassen.



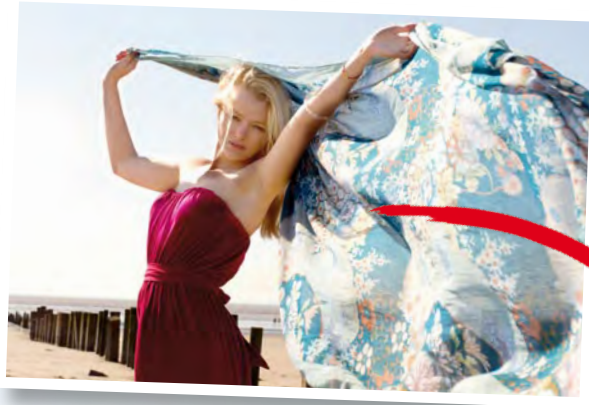
## EFFEKT BEARBEITEN

**6** Kehren Sie die Auswahl nun über **Strg+Umschalt+I** um. So haben Sie den äußeren Bereich zu den Bildrändern hin ausgewählt, der unsere spätere Vignette darstellt. Füllen Sie diesen über einen erneuten **Rechtsklick** in die Auswahl und der Option **Fläche füllen** mit Schwarz. Heben Sie die Auswahl mit **Strg+D** auf, und fügen Sie der Ebene eine Maske hinzu. Reduzieren Sie nun die Intensität der Vignette über die **Deckkraft**, und passen Sie Form und Größe der Vignette, falls nötig, mit Hilfe eines weichen, großen Pinsels über die **Ebenenmaske** an. ■



**Effektiv:** Cross-Look simulieren und auf Bildserien übertragen

# Schnell zu kreativen Bild-Looks mit Aktionen



Besonders stilvoll wirkt es, wenn Sie allen Fotos aus einem Shooting denselben Look verleihen. Passend zur Strandlocation und dem zarten Ton der Abendsonne in unserem Beispiel haben wir uns für einen romantischen Cross-Look entschieden. Diesen wenden Sie per Stapelverarbeitung auf alle Bilder an.







Begleitmaterial plus 50  
Aktionen auf der Heft-CD

## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                                                          |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | Material auf der Heft-CD                                                                 |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 5 Minuten                                                                            |
| <b>Software</b>    | Photoshop CS oder höher                                                                  |
| <b>Inhalte</b>     | Aktionen aufnehmen und speichern,<br>Cross-Look mit Gradationskurven, Stapelverarbeitung |
| <b>Zielgruppe</b>  | Retro-Fans & Bildbearbeiter                                                              |

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

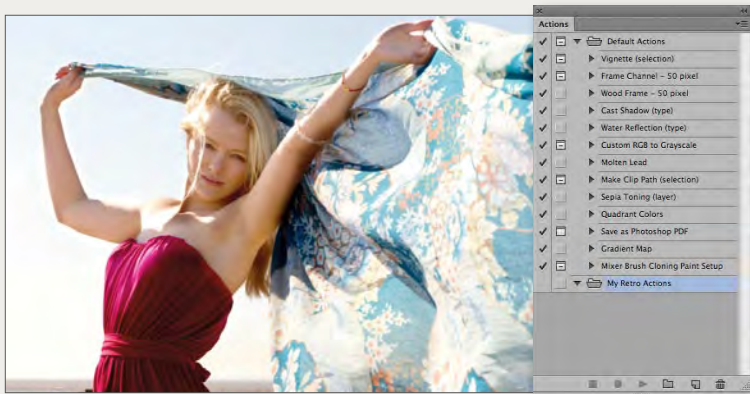
**P**hotoshops Aktionen zählen vielleicht nicht zu den spektakulärsten Bildbearbeitungsfunktionen, die Sie auf ein Bild anwenden können, aber definitiv zu den effektivsten. Einmal in den eigenen Workflow integriert, werden Sie mit Aktionen jede Menge Zeit sparen, indem Sie damit Ihre Lieblingseffekte binnen Sekunden auf jedes beliebige Foto übertragen.

Eine Aktion ist im Grunde nichts anderes als eine Aufzeichnung aller Photoshop-Prozesse, die Sie auf ein Bild anwenden, damit dieselben Schritte später über ein erneutes Abspielen der Aktion automatisiert auf jedes Bild Ihrer Wahl angewendet werden können. Die Option zur Aufzeichnung haben Sie nur in Photoshop CS. Photoshop Elements macht es allerdings in neueren Versionen zumindest möglich, eine bereits angelegte Aktion (im Rahmen der eingeschränkteren

Funktionen von PSE) abzuspielen. Um Ihnen zu zeigen, wie Sie eine Aktion aufzeichnen, wenden wir in diesem Workshop einen Cross-Effekt mit Retro-Charme auf ein Strandbild an. Dabei bearbeiten wir den Rot-, Grün- und Blau-Kanal innerhalb einer Einstellungsebene über die Gradationskurven. Das Ergebnis ist schnell erzielt, aber wenn Sie diesen Effekt auf eine ganze Bildserie anwenden wollen, ist dies wiederum recht zeitaufwendig. Als gespeicherte Aktion können Sie ihn mit nur noch einem Klick auf jedes Bild anwenden – sogar auf einen ganzen Bilderordner gleichzeitig.

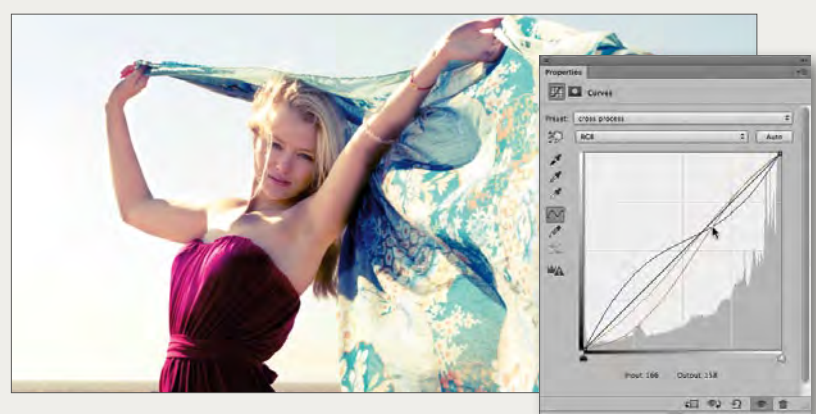
Toll ist auch, dass Sie Aktionen mit anderen teilen können, indem Sie sie online zur Verfügung stellen oder die Effekte anderer als Set herunterladen. Die Aktion aus diesem Workshop finden Sie gemeinsam mit 50 weiteren kreativen Porträteffekten auf unserer Heft-CD.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ZEICHNEN SIE PHOTOSHOPS AKTIONEN AUF UND SPIELEN SIE WIEDER AB



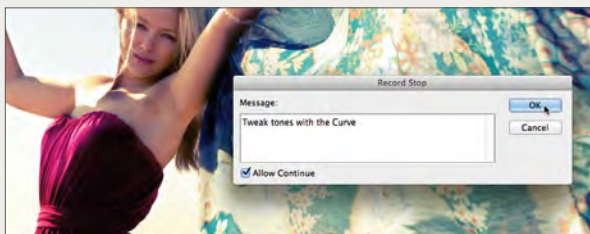
### RICHTEN SIE ALLES EIN

**1** Öffnen Sie Ihr Ausgangsbild in Photoshop. Mit **Fenster > Aktionen** öffnen Sie die gleichnamige Palette. Legen Sie zuerst ein neues **Aktionen-Set** an, indem Sie auf das Icon **Neuen Satz erstellen** am Fuß der Palette klicken. Nennen Sie das Set „**Meine Retro-Aktionen**“, dann klicken Sie auf **Neue Aktion erstellen** und nennen die Aktion „**Retro kühl**“.



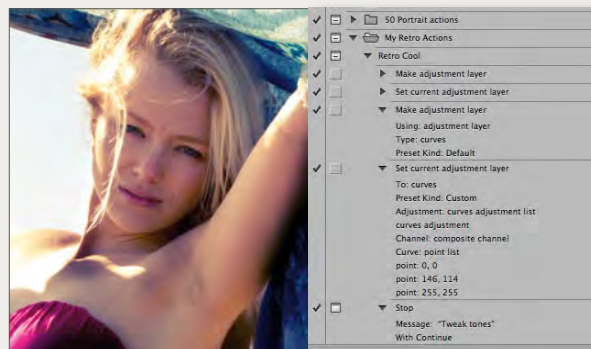
### ZEICHNEN SIE DEN EFFEKT AUF

**2** Klicken Sie auf das Aufzeichnen-Icon, und erzeugen Sie den gewünschten Cross-Look wie folgt: Legen Sie eine **Einstellungsebene > Gradationskurven** an. Wechseln Sie von **RGB** zum **Blau-Kanal**, und erzeugen Sie eine **S-Kurve**. Im **Rot-Kanal** ziehen Sie einen **Punkt in den Tiefen leicht nach unten**, im **Grün-Kanal** legen Sie eine **etwas flachere S-Kurve** an.



### FÜGEN SIE STOPS MIT ERKLÄRUNGEN EIN

**3** Ergänzen Sie eine weitere **Gradationskurven-Ebene**, in der Sie im **RGB-Kanal** bleiben, und ziehen Sie die Kurve in der Mitte leicht nach unten, um das Bild abzdunkeln. Wenn Sie die Möglichkeit nutzen wollen, die Kurve bei der Anwendung auf andere Bilder jedes Mal gezielt anzupassen, können Sie das in der Aktion einstellen. Wählen Sie **Unterbrechungen einfügen** aus dem Drop-Down-Menü der **Aktionen-Palette** (kleiner Schalter oben rechts), und tippen Sie eine Anweisung in den Dialog, in diesem Fall zum Beispiel „**Passen Sie die Tonwerte an**“. Dieser Hinweis wird nun jedes Mal an dieser Stelle erscheinen, wenn Sie die Aktion abspielen.



### UND ACTION – SPIELEN SIE DIE AKTION AB!

**4** Sobald Sie fertig mit den Bildanpassungen sind, klicken Sie auf den **Stop-Button** (keine Eile! Nur tatsächliche Bearbeitungsschritte werden aufgezeichnet, nicht die Zeiten dazwischen). Die neue **Aktion** wird nun in der **Aktionen-Palette** angezeigt. **Öffnen** Sie ein neues Bild, und klicken Sie auf den **Abspielknopf**, um zu prüfen, ob die Aktion sauber durchläuft. ■

### ALS STAPELVERARBEITUNG ANWENDEN

Um bei der Bearbeitung noch mehr Zeit zu sparen, können Sie eine Aktion auch zur Bearbeitung eines ganzen Bildstapels einsetzen. Klicken Sie dazu in der Bridge auf **Werkzeuge > Photoshop > Stapelverarbeitung**. Wählen Sie im Dialog die gewünschte Aktion und den Bildordner aus, dann legen Sie einen neuen Speicherort und die Namensgebung für die bearbeiteten Bilder fest.



## Old Boy: Vintage-Selbstporträt

## Digital altern

Wollen Sie nicht auch mal wissen, wie Sie im hohen Alter aussehen werden? Darauf müssen Sie nun keine Jahrzehnte mehr warten. Denn Peter Braunschmid verrät Ihnen, wie Sie mit Photoshops Werkzeugen und Funktionen im Handumdrehen ganz schön alt aussehen werden.



**PETER BRAUNSCHMID**  
Bildbearbeitungs-Profi

## PROJEKT-INFOS

|                                              |                                                                          |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Material                                     | Ausgangsbild auf der Heft-CD                                             |
| Zeitaufwand                                  | ca. 1 Stunde                                                             |
| Software                                     | ab Adobe PS CS6 & Nik Analog Efex Pro                                    |
| Inhalte                                      | Alterungs-Elemente einfügen,<br>analoger Bild-Look, Filter, Füllmethoden |
| Zielgruppe                                   | ambitionierte Einsteiger                                                 |
| SEHR LEICHT <b>LEICHT</b> SCHWER SEHR SCHWER |                                                                          |

Neben meiner Arbeit mit Photoshop bin ich auch in der Museumsgestaltung tätig. Bei der Planung eines Familienmuseums für eine große deutsche Unternehmens-Dynastie bekam ich sehr viele Porträts aus den Anfangszeiten der Fotografie zu sehen. So wuchs in mir der Gedanke, ob es möglich sei, mich selbst in so ein altes Porträt zu verwandeln – und wie Sie auf der gegenüberliegenden Seite sehen, lautet mein Fazit dieses Experiments: Es geht.

Erfahren Sie in dem folgenden Workshop, wie ich ein schlichtes 50-Millimeter-Porträt, das ich ganz einfach bei mir zu Hause im Wohnzimmer augenommen und mit einer Tageslichtlampe ausleuchtet habe, digital altern lasse.



Dazu werden wir zunächst ein kleines Composing erstellen und anschließend den neuen Filter Nik Analog Efex Pro aus der Google Nik Collection anwenden. Übrigens: Ab Seite 110 dieses Magazins erfahren Sie in unserem Praxistest mehr über die vielfältigen Möglichkeiten dieses Plug-ins. Sehen Sie nun selbst, wie einfach es ist, in nur einer Stunde um viele Jahre zu altern und dabei so cool wie Clint Eastwood auszusehen. Und nun viel Spaß mit diesem Workshop. ■

## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ALTERN SIE IN WENIGEN MINUTEN UM MEHRERE JAHRZEHNTE



## DIE GRUNDOPTIMIERUNG IN CAMERA RAW

**1** Öffnen Sie das Ausgangsbild zunächst in **Camera RAW**. Ich habe im ersten Schritt ein wenig die Schatten aufgehellt und anschließend mittels **Makel verbessern** kleinere Störungen entfernt. Auch die Kanten habe ich direkt in ACR mit Hilfe der **Maskierungsfunktion** nachgeschärft. **Tipp:** Um die Maskierung sichtbar zu machen, benutzen Sie den Regler bei gedrückter **Alt-Taste**.

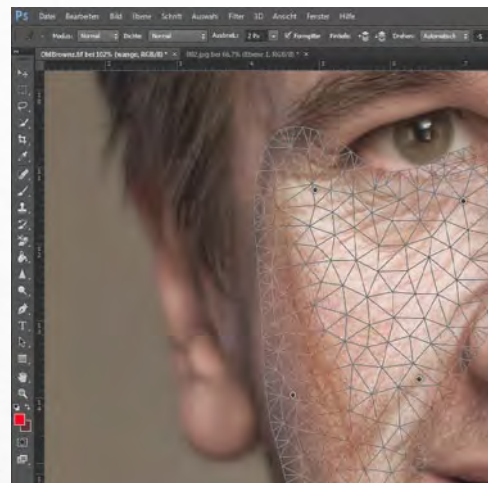


## ALTERUNGS-ELEMENTE PLATZIEREN

**2** Auf der Heft-CD finden Sie verschiedene Bauteile, um Ihr Bild digital altern zu lassen. Diese können Sie auf jedes beliebige Bild anwenden. Beginnen wir mit dem **Wangen-Element**. Legen Sie dieses auf die entsprechende Stelle im Bild, verwenden Sie den Modus **Ineinanderkopieren**, und entsättigen Sie das Alterungs-Element (**Bild > Korrekturen > Sättigung verringern**), um seltsame Farbunterschiede auf der Haut zu vermeiden.

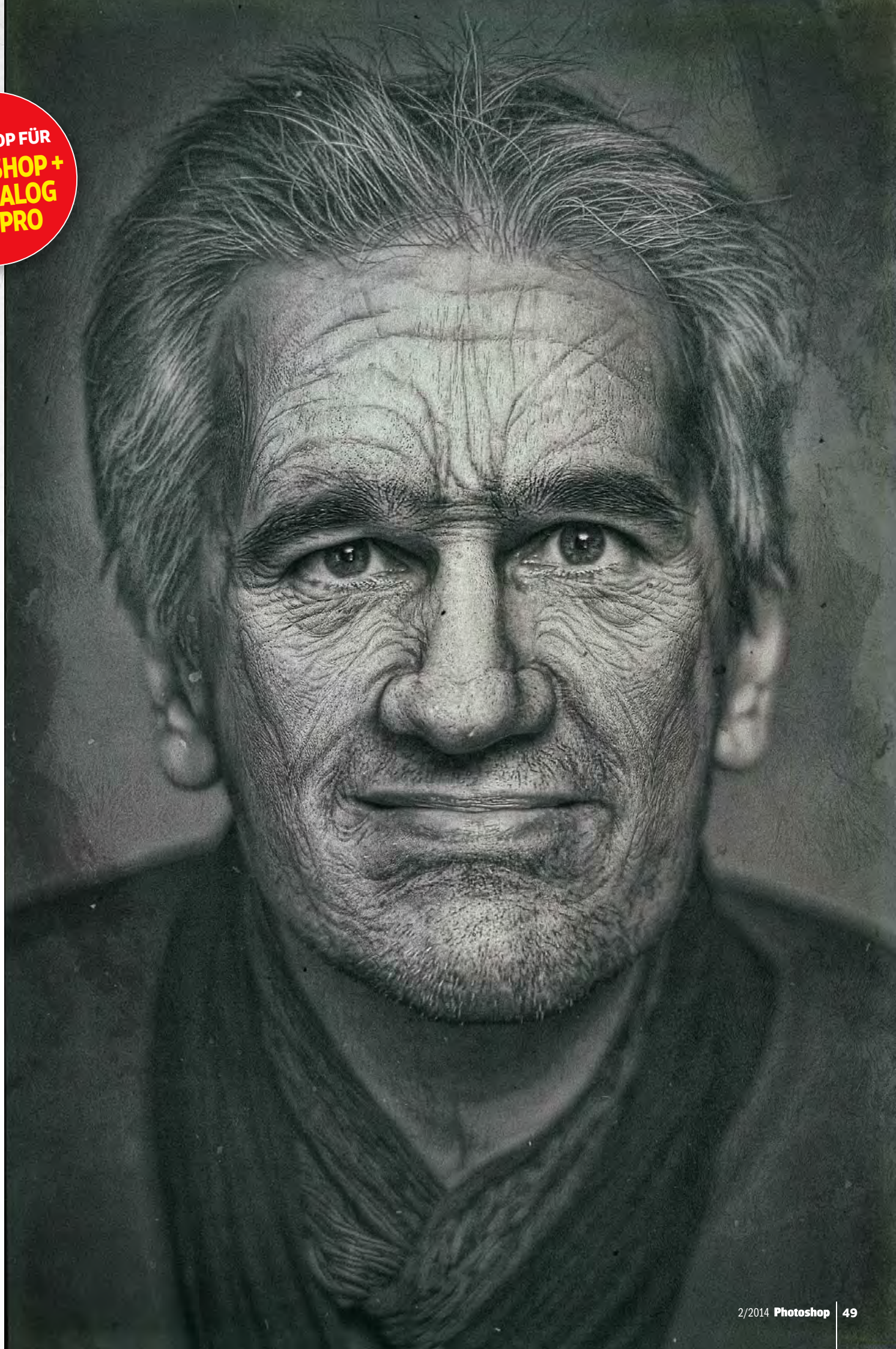
## DIE WANGE IN FORM BRINGEN

**3** Mit Hilfe von **Bearbeiten > Formgitter** und **Bearbeiten > Frei transformieren** wird das Alterungs-Element an das Gesicht angepasst. Wenn Sie das feine Netz im **Formgitter** stört und Sie nur Ihre Pins sehen wollen, dann drücken Sie einfach **Strg+H**. Achten Sie darauf, nicht zu viele Pins zu verwenden, ansonsten bilden sich eigenartige Knickstellen in den Falten. Alternativ können Sie auch mit **Bearbeiten > Transformieren > Verformen (bzw. Verkrümmen)** arbeiten.





WORKSHOP FÜR  
**PHOTOSHOP +  
NIK ANALOG  
EFEX PRO**

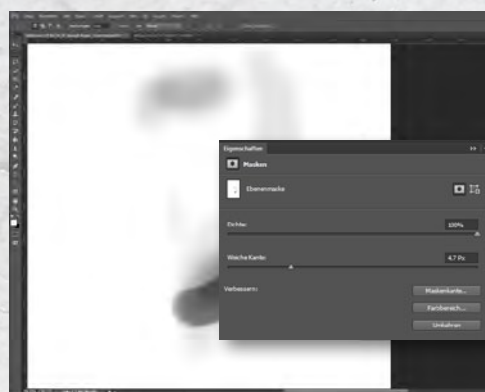






## WANGEN-ELEMENT SPIEGELN

**4** Duplizieren Sie nun den Wangenbereich mit **Strg+J**, und spiegeln Sie ihn über **Bearbeiten > Transformieren > Horizontal spiegeln**. So erhalten Sie die zweite Wange.



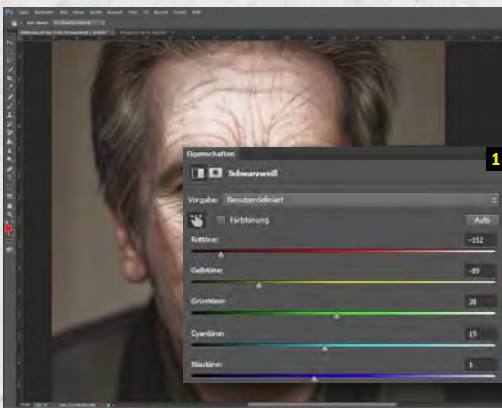
## RÄNDER UND KANTEN ANPASSEN

**5** Unsaubere Kanten an den eingefügten Teilen maskieren Sie einfach aus. Verwenden Sie hier einen **Pinzel** mit mittlerer Härte (etwa 50 %). Sollte das zu hart sein, können Sie die gesamte Maske mit Hilfe des Reglers **Weiche Kante** im Dialog **Masken-Eigenschaften** nachbessern.



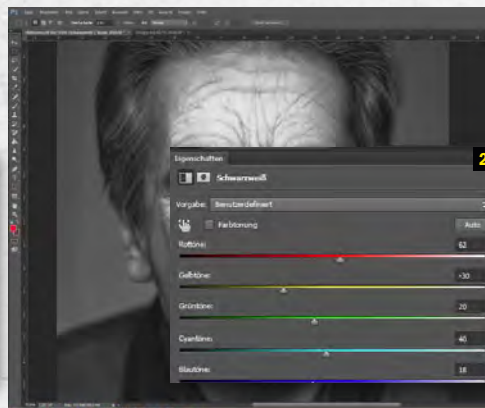
## WEITERE ELEMENTE EINFÜGEN

**6** Alle anderen **Änderungs-Elemente**, die Sie ebenfalls auf der Heft-CD finden, werden auf die gleiche Art und Weise über das Bild gelegt und entsprechend angepasst. Fassen Sie die **Falten-Elemente** in einer **Gruppe** zusammen, und erzeugen Sie eine **Gradientskurve** als **Schnittmaske** zur Gruppe. So können Sie alle einzelnen Elemente ganz einfach in einem Rutsch farblich anpassen.

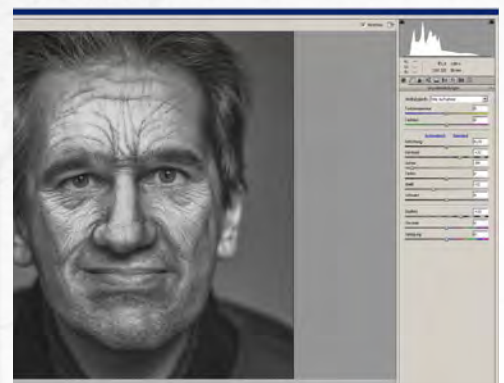


## SCHWARZWEISS-LOOK

**7** Um das Bild zunächst kontrastreicher zu gestalten, empfehle ich Ihnen, eine Einstellungsebene **Schwarzweiß** im Modus **Hartes Licht** bei etwa 30 % **Deckkraft**. Meine Einstellungen sehen Sie zur Orientierung im Screenshot (1).



Anschließend erzeugen Sie eine weitere Einstellungsebene **Schwarzweiß** im Modus **Normal**, und verwandeln Ihr Bild so in ein **Schwarzweiß-Bild**. Die Einstellungen entnehmen Sie zur Orientierung bitte wieder dem Screenshot (2).



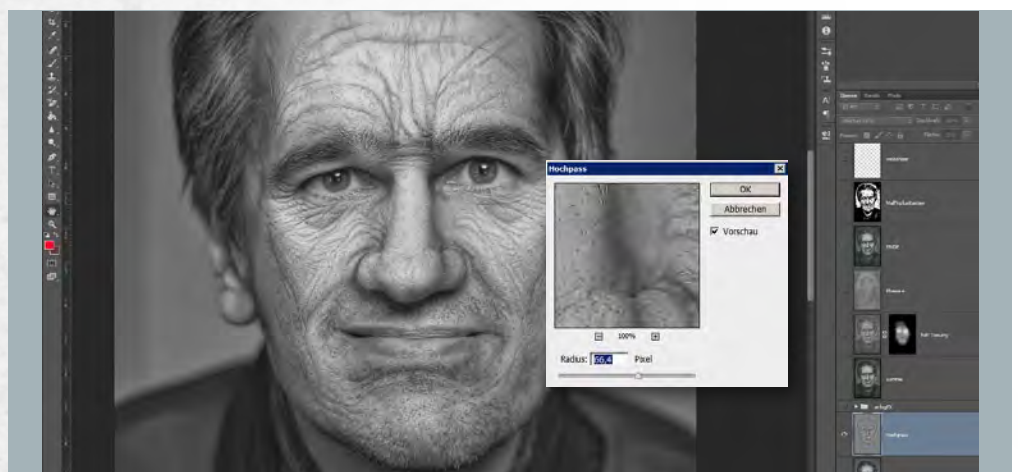
## ACR-FILTER

**8** Bilden Sie über **Strg+Alt+Umschalt+E** eine Summe, und wenden Sie den **ACR-Filter** an (ab **Photoshop CC**). Über den Regler **Klarheit** bringen Sie tonale Kontraste ins Bild. Sollten Sie **kein PS-CC-Nutzer** sein: Zwischenspeichern Sie das Bild als **TIFF**, und greifen Sie aus der Bridge heraus auf den **RAW-Dialog** zu.



## TONALE KONTRASTE STEIGERN

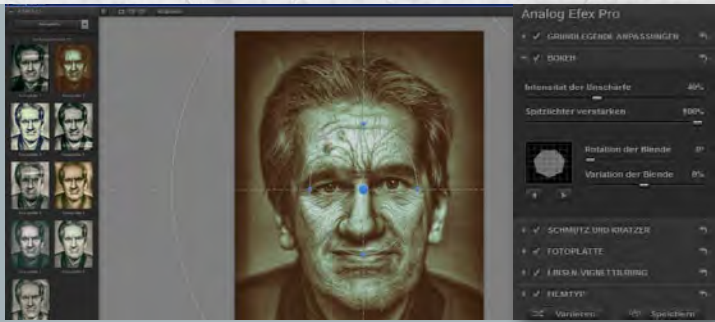
**9** Eine weitere Steigerung der tonalen Kontraste erzielen Sie sehr schnell, in dem Sie mit dem **Tiefen/Lichter-Dialog** (**Bild > Korrekturen**) bei aktiver Funktion **Weitere Optionen einblenden** arbeiten. Sie finden unten im Dialog dann einen entsprechenden **Mittelton-Kontrast**-Regler.



## HOCHPASSFILTER FÜR STÄRKERE KONTRASTE

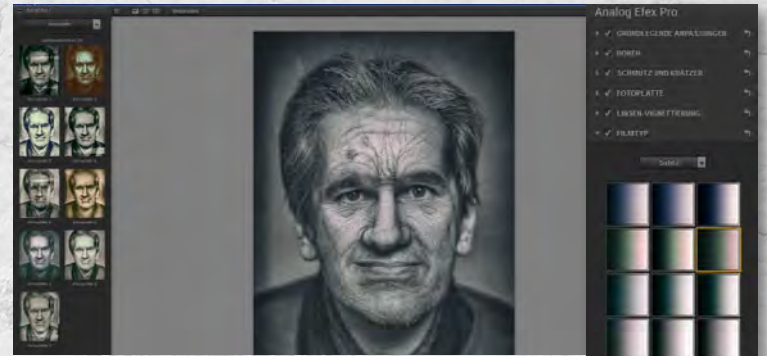
**10** Bilden Sie eine weitere **Bildsumme**, und setzen Sie den Modus dieser Ebene auf **Weiches Licht**. Öffnen Sie anschließend über **Filter > Sonstige Filter** den **Hochpass**-Dialog, und optimieren Sie den Kontrast ein wenig, um einen möglichst realistischen Look zu erhalten.





## ANALOGER BILD-LOOK

**11** Bilden Sie eine **Bildsumme**, starten Sie den Filter **Nik Analog Efex Pro** aus der Filter-Palette. Eine **kostenlose Testversion** steht Ihnen auf der Hersteller-Webseite zur Verfügung (<https://www.google.com/nikcollection/products/analog-efex-pro/>). Wählen Sie die **Nasseplatte 2** und im Bereich **Gründende Anpassungen** die Werte: **Detailextrahierung** = 31 %, **Helligkeit** = -21 %, **Kontrast** = -10 % und **Sättigung** = 100 %. Dann wechseln Sie in den Bereich **Bokeh** und richten den Schärfebereich so ein, dass er auf dem Gesicht liegt.



## FILMTYP-EINSTELLUNGEN WÄHLEN

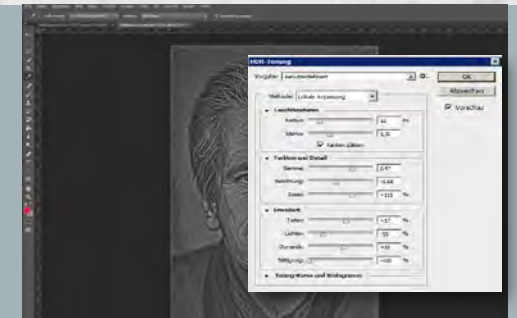
**12** Die Optionen **Schmutz** und **Kratzer**, **Fotoplatte** und **Linsenvignettierung** können Sie so auswählen, wie Sie es für Ihr Motiv am schönsten finden. Ich habe es bei den **Standardeinstellung** belassen. Lediglich im Bereich **Filmtyp** habe ich mich für einen subtileren Look in Richtung **Schwarzweiß** entschieden. Das ausgegebene Gesamtergebnis bekommt eine **Stärke** von etwa 50 % **Deckkraft**. Plug-in-Ergebnisse verwende ich generell nur sehr selten bei voller Deckkraft.



## ZUSÄTZLICHE VERSCHMUTZUNGEN HINZUFÜGEN

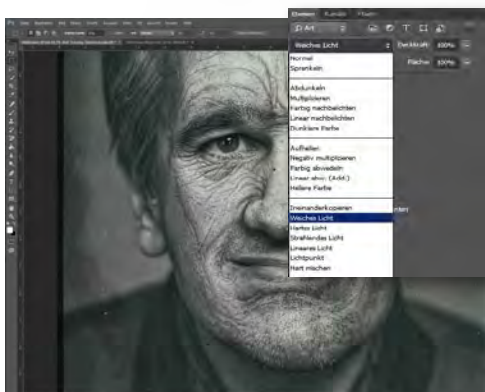
**13** Wenn Sie noch einen **Rahmen** oder zusätzliche **Verschmutzungen** über das Bild legen möchten, empfehle ich Ihnen, eine neue Ebene anzulegen und diese mit der Farbe **Weiß** zu füllen – eine **Einstellungsebene** in Weiß bringt hier kein Ergebnis, da darauf der Filter nicht angewendet werden kann. Aktivieren Sie nun erneut **Analog Efex Pro**, wechseln

Sie in das **Kamerakit**, und wenden Sie nun die Option **Staub** und **Kratzer** oder **Rahmen** auf diese Ebene an. Setzen Sie diese Ebene in den Modus **Multiplizieren**. **Hinweis:** Weitere Details zur Arbeit mit Nik Analog Efex Pro und eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Optionen finden Sie in unserem Praxistest ab Seite 110.



## DAS FINISH

**14** Um dem analogen Bild-Look einen Detailkick zu geben, erzeugen Sie erst eine **Bildsumme**. Dann duplizieren Sie das Bild (nicht die Ebene!) über **Bild > Duplizieren**, und wenden die **HDR-Tonung** an. Das Bild wird dabei auf die Hintergrund-Ebene reduziert. Wichtig ist, dass Sie die **Details** erhöhen. Bei allen anderen Werten, entscheiden Sie nach Belieben.



## STÄRKERE DETAILS

**15** Kopieren Sie das Bild aus **Schritt 14** in Ihr Arbeitsdokument, und legen Sie die Ebene in den Modus **Weiches Licht** oder **Ineinanderkopieren**, um die gewünschten stärkeren Details zu erhalten. Wenn Sie noch extremere Details möchten, versuchen Sie es einfach mit dem Modus **Hartes Licht**.



## LICHT UND SCHATTEN

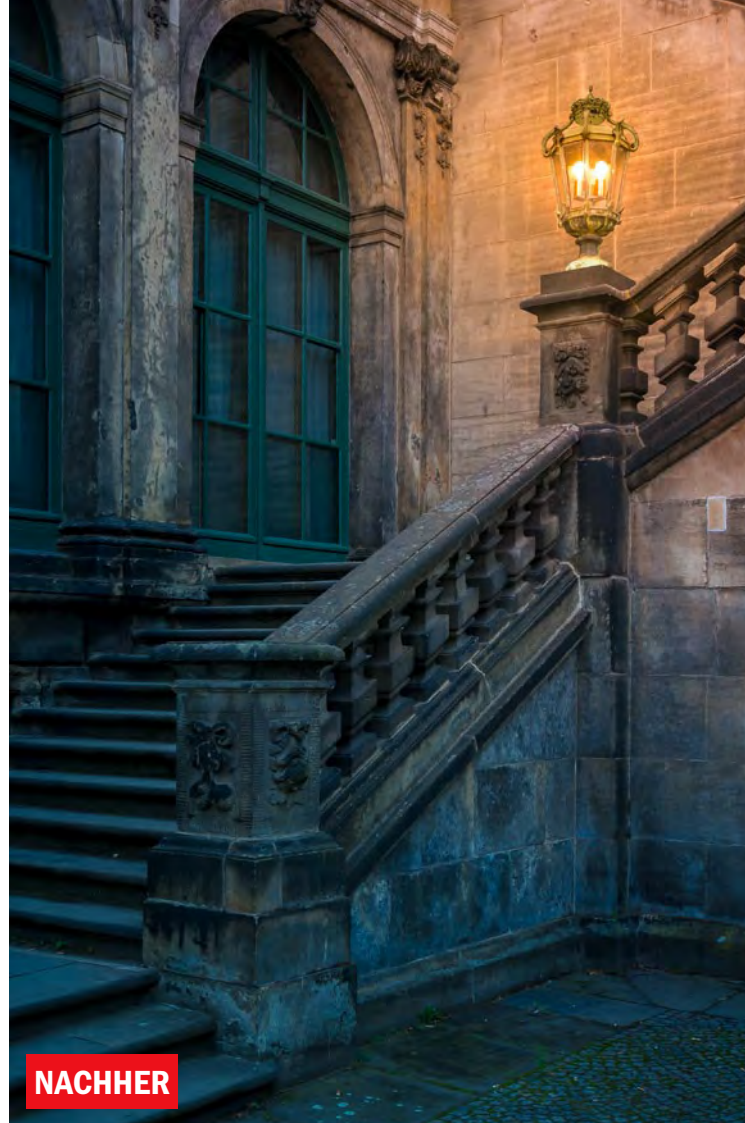
**16** Zur Ausarbeitung von Licht und Schatten legen Sie eine **graue Ebene** über Ihr Bild, wechseln Sie in den Modus **Weiches Licht** oder **Ineinanderkopieren** und sorgen Sie mit **Abwedler** und **Nachbelichter** gezielt für Licht und Schatten. Verwenden Sie eine geringe **Deckkraft**. Sie können die Ebene auch mit dem **Gaußschen Weichzeichner** behandeln.



## WEISSE HAARE

**17** Zum Schluss werden wir jetzt noch die Haare etwas aufhellen. Das geschieht denkbar einfach: Legen Sie dazu eine **leere Ebene** über das Bild, und malen Sie dort mit **weißer Farbe** vorsichtig den Haarbereich nach. Verwenden Sie den Modus **Negativ multiplizieren**, und passen Sie die Aufhellung Ihren Vorstellungen entsprechend an. ■





**Licht an:** Bringen Sie eine Glühbirne mit Photoshop Elements zum Leuchten

# Machen Sie den Tag zur Nacht

Wenn Sie ein bei Tag aufgenommenes Bild in eine Nachtaufnahme verwandeln wollen, gilt es insbesondere beim Abdunkeln des Bildes einiges zu beachten. Wie Sie diesen Effekt mit Photoshop Elements ganz authentisch kreieren können, zeigt Ihnen unser Elements-Experte Pavel Kaplun.



**PAVEL KAPLUN**  
Fotograf und Elements-Profi

## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                                                  |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | auf der Heft-CD                                                                  |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 1 Stunde                                                                     |
| <b>Software</b>    | ab Photoshop Elements 11                                                         |
| <b>Inhalte</b>     | mit Pinseln Glühbirnen zum Leuchten bringen, Bild-Looks durch Einstellungsebenen |
| <b>Zielgruppe</b>  | Bildbearbeiter, Hobbyfotografen                                                  |

SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

Um aus einer Tag- eine Nachtaufnahme zu machen, bedarf es nicht nur technischem Können, sondern auch ein bisschen Fantasie. Bereits bei der Planung der Aufnahme sollten Sie darauf achten, dass diese nicht offensichtlich als Tagesaufnahme erkennbar ist. Fotos bei starkem Sonnenschein und mit harten Schatten sind für so eine Umwandlung nicht gut geeignet. Anhand unseres Beispielbildes, das in Dresden in der Nähe des Zwingers entstanden ist, zeigen wir Ihnen in diesem Workshop, wie Sie durch die passende Bearbeitung in Photoshop Elements eine Laterne „einschalten“, die Umgebung entsprechend ausleuchten und somit den Tag zur Nacht machen. Die Techniken, die Sie hier verwenden werden, sind ziemlich simpel und auch mit älteren Versionen von Photoshop Elements realisierbar. Selbstverständlich können Sie diese Aufgabe auch in Photoshop lösen.

## KUNSTWERKE AUS DEN URLAUBSFOTOS 4

### MIT PAVEL UNTERWEGS IN DEUTSCHLAND

Begleiten Sie Pavel Kaplun bei seiner Fotoreise durch Deutschland. Erfahren Sie von dem professionellen Fotografen und Bildbearbeiter auf seiner DVD „Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4“, wie Sie Ihre Schnappschüsse aus dem Urlaub mit Photoshop und Lightroom aufpeppen und so zu echten Hinguckern machen können.

**Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4 | 11 Std. in HD-Qualität plus Bildmaterial | 34,99 Euro | [www.kaplun.de/shop](http://www.kaplun.de/shop)**

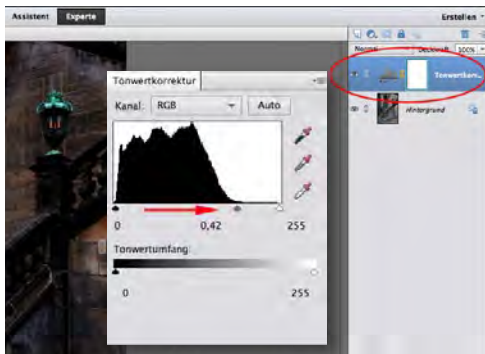






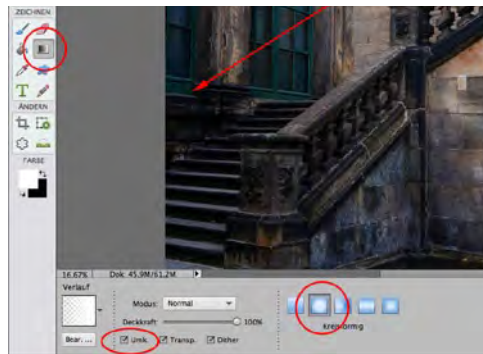
Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

VOM TAG ZUR NACHT **LEICHT GEMACHT**



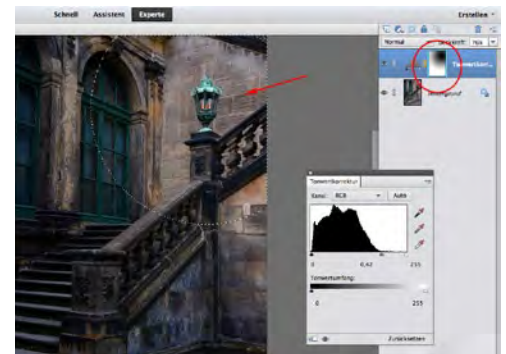
## AUFNAHME ABDUNKELN

**1** Erstellen Sie innerhalb der Ebenen-Palette eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur**, und dunkeln Sie die Aufnahme ab. Sollten dadurch zu starke Kontraste entstehen, können Sie diese mit den Reglern im Bereich **Tonwertumfang** reduzieren. Bewegen Sie diese leicht **Richtung Mitte**, so werden Kontraste in hellen und dunklen Bereichen reduziert.



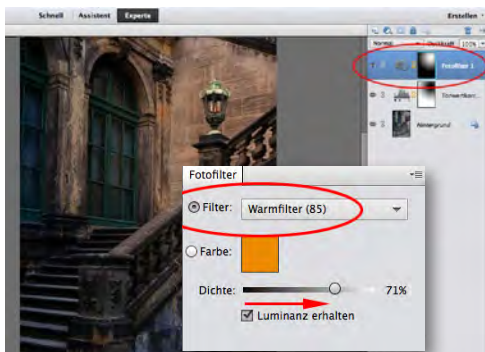
## SELEKTIV WIEDER AUFHELLEN

**2** Um den Laternenbereich aufzuhellen, verwenden Sie das **Verlauf-Werkzeug** mit der Option **Radialer Verlauf** und aktivieren die Checkbox **Umkehren**. Wählen Sie die Verlaufsaart **Vordergrund-transparent** bei der Vordergrundfarbe **Weiß**, und ziehen Sie den Verlauf **von der Mitte** der Laterne bis ungefähr **zum unteren Punkt** des Treppengeländers auf.



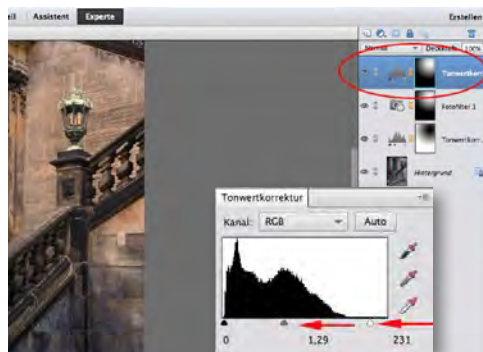
## MASKE KOPIEREN

**3** Der Bereich ist immer noch nicht hell genug, und sollte insgesamt etwas gelblicher wirken. Da Ihre Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** bereits über eine Maske verfügt, sollten Sie diese ebenso für nachfolgende Einstellungsebenen verwenden. Zum Kopieren der Maske laden Sie diese als Auswahl, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten und auf die Maske klicken.



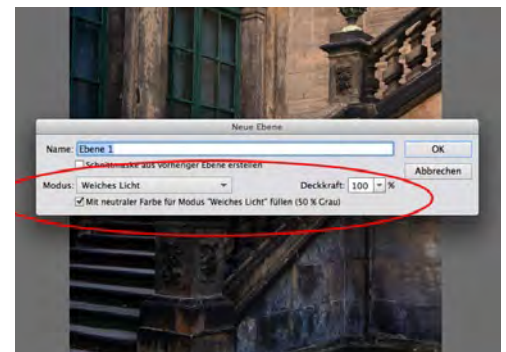
## FARBTEMPERATUR VERÄNDERN

**4** Widmen Sie sich nun zunächst der **Farbgebung** im direkten Umfeld der Laterne, die wir gelblicher gestalten wollen. Erstellen Sie dazu bei immer noch geladener Auswahl eine neue Einstellungsebene **Fotofilter**. Wählen Sie im Bereich Fotofilter einen passenden Filter, zum Beispiel **Warmfilter**. Die **Dichte** des Filters kann bei Bedarf erhöht werden.



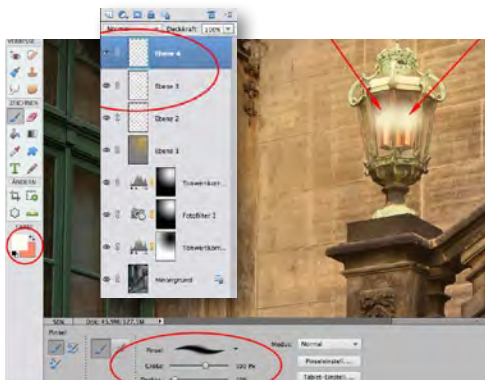
## LATERNENBEREICH AUFHELLEN

**5** Laden Sie die **Maske erneut**. Wir bereits in Schritt 3 angekündigt, wollen wir jetzt den Bereich um die Laterne herum noch ein wenig aufhellen. Erstellen Sie dazu die Einstellungsebene **Tonwertkorrektur**, und hellen Sie den ausgewählten Bereich auf, indem Sie den **mittleren** und den **rechten Regler** leicht nach **links** bewegen.



## FARBANPASSUNGEN VORNEHMEN

**6** Erstellen Sie bei gedrückter **Alt-Taste** eine neue Ebene, und wählen im gleichnamigen Dialog den Modus **Weiches Licht** bei **Mit neutraler Farbe für den Modus „Weiches Licht“ füllen (50 % Grau)** aktiviert. Malen Sie nun auf dieser Ebene mit einem gelben Farbton bei 10 % Deckkraft und einem großen weichen Pinsel eine Lichtumgebung für die Laterne ins Bild.



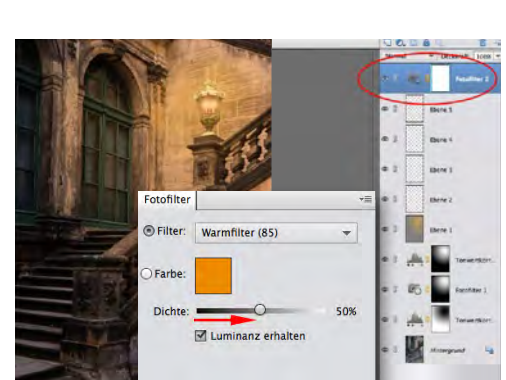
## LAMPEN EINSCHALTEN

**7** Bringen Sie nun die Glühbirnen zum Leuchten. Erzeugen Sie dazu eine neue leere Ebene, und wählen Sie erneut das **Pinsel-Werkzeug** mit einer sehr hellen gelben Farbe. Nehmen Sie eine **kleinere Pinselspitze** zur Hand, und bemalen Sie damit ganz einfach die **Bereiche der Glühbirnen**. Bei Bedarf können Sie für jede Glühbirne eine neue Ebene erzeugen.



## LICHTFARBE ANPASSEN

**8** Wenn Ihnen das Licht im Nachhinein zu weiß erscheint, ist es kein Problem, die **Farbe des Lichts** nachträglich noch zu verändern. Erzeugen Sie dazu eine **neue Ebene**, wählen Sie einen **größeren Pinsel**, und nehmen Sie eine etwas dunklere gelbe Farbe. Malen Sie bei etwa 10 % **Deckkraft** erneut über die Glühbirnen.

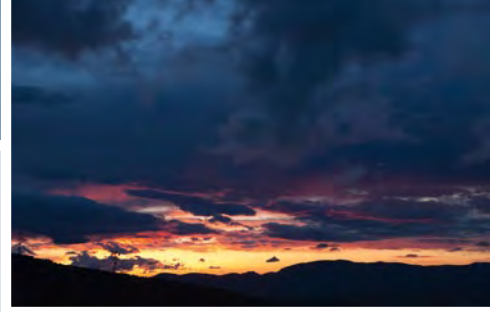


## LICHTATMOSPHERE ANPASSEN

**9** Um das Bild noch realistischer erscheinen zu lassen, sollten Sie die gesamte Umgebung etwas gelblicher gestalten. Wir haben dazu die Einstellungsebene **Fotofilter** verwendet (Einstellungen siehe Screenshot). Alternativ können Sie jedoch auch eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung** nutzen, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen. ■



VORHER



Fotos und Text: Matt Henry, Übersetzung: Christian Rentrop



NACHHER

**Schattenspiele:** Scherenschnitt-Effekt mit Photoshop Elements

# Silhouetten kreativ betonen

Sie stört ein zu dunkler Vordergrund vor einem langweiligen Hintergrund? Sie müssen das Bild nicht löschen – verstärken Sie lieber die Fehlbelichtung für einen attraktiven Scherenschnitt-Effekt.

## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                                                 |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | eigenes, Beispielbild auf der Heft-CD                                           |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 45 Minuten                                                                  |
| <b>Software</b>    | Photoshop Elements 6 oder höher                                                 |
| <b>Inhalte</b>     | Bilder miteinander verschmelzen,<br>Bildbereiche aufhellen, Tiefen beschneiden, |
| <b>Zielgruppe</b>  | Hobbyfotografen                                                                 |

SEHR LEICHT **LEICHT** SCHWER SEHR SCHWER

**D**iese Situation kennt wohl jeder Fotograf, egal ob Einsteiger oder Profi: Man hatte ein tolles Motiv vor der Linse und dachte auch, dass die Aufnahme geglückt ist, doch schaut man sich das Ergebnis nachträglich an, stellt man fest, dass die Natur und die Kamera einem einen Strich durch die Rechnung gemacht haben. Ebenso ist es uns auch bei unserem Beispielbild ergangen. Wir haben hier so belichtet, dass möglichst viele Details des Himmels erhalten bleiben, doch dadurch wurden die dunkleren Partien in der Szene unterbelichtet. Der Himmel ist zwar nicht ausgebrannt, dafür liegen aber die BMX-Fahrer im Vordergrund

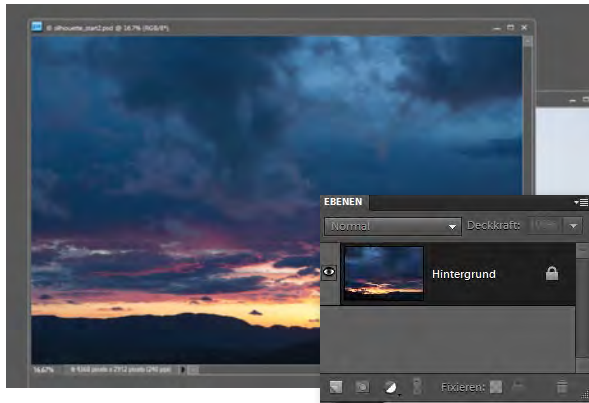
komplett im Schatten, sie sind fast nur noch als Silhouetten erkennbar. Die Szene scheint den Kamerasensor überfordert zu haben, zumindest mit den Standardeinstellungen.

Natürlich könnten Sie das Bild nun einfach löschen, doch wir haben eine bessere, kreative Alternative: Warum nicht einfach mit der Scherenschnitt-Optik leben, diesen Effekt sogar noch verstärken und dem Bild auch noch einen neuen Hintergrund geben, der besser zum Motiv passt? Wir haben einen wunderbaren Sonnenuntergang aus einer anderen Aufnahme genutzt, um das ansonsten eher triste Bild romantischer und sogar etwas dramatischer zu gestalten.





Begleitmaterial  
auf der Heft-CD



## VERSCHMELZEN

**1** Öffnen Sie Ihr Silhouettenbild und den neuen Himmel. Mit dem **Verschieben-Werkzeug** ziehen Sie den alternativen Himmel auf den **Reiter** der Silhouetten-Datei. Sobald die Fahrradfahrer wieder erscheinen, ziehen Sie die Maus über Ihr **Hauptarbeitsfenster**, halten Sie **Umschalt** gedrückt, und lassen Sie die **Maustaste** los. Das Himmel-Bild können Sie jetzt **schließen**.



## POSITIONIEREN SIE DIE MOTIVINHALTE NEU

**3** Verschieben Sie die zwei Ebenen so lange, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Im Beispiel haben wir die Radler leicht nach oben gezogen, damit diese nicht zu tief im Bildausschnitt sitzen. Die Hügel haben wir leicht darübertagen lassen, um eine Anhöhe zwischen Kamera und Radfahrern zu simulieren. Danach wurde der neue Himmel an den **Anfassern** bis zum Bildrand **vergrößert**.



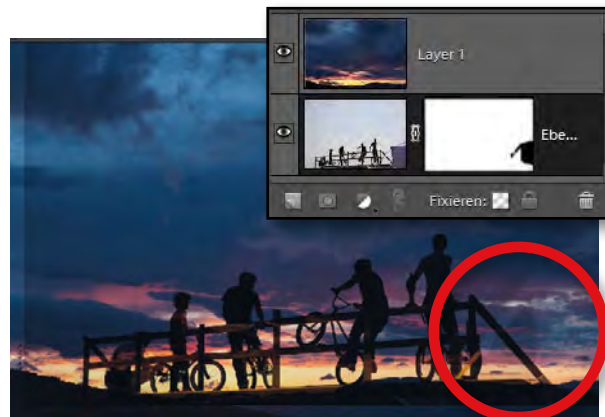
## HELLEN SIE DEN HIMMEL AUF

**5** Fügen Sie eine **Einstellungsebene** > **Helligkeit/Kontrast** (drittes Symbol am Fuß der **Ebenen-Palette**) über der **Ebene 0** ein. Setzen Sie die **Helligkeit** auf 150, um den retuschierten Bereich besser zu überblenden. Fügen Sie eine zweite **Helligkeit/Kontrast-Ebene** (**Helligkeit** 20) hinzu, halten Sie **Alt** gedrückt, und klicken Sie zwischen beide Ebenen, um eine **Schnittmaske** zu erstellen.



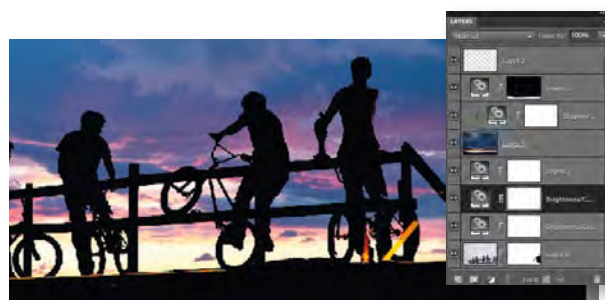
## ENTSPERREN SIE DIE HINTERGRUNDEBENE

**2** Stellen Sie die **Füllmethode** oben im **Ebenenfenster** von **Normal** auf **Multiplizieren**, schon erscheinen Ihre Silhouetten vor dem neuen Hintergrund. Die Berge sollen die Bühne, auf der die Fahrer stehen, ersetzen. Dazu entsperren Sie als Erstes die **Hintergrundecke**: Klicken Sie **doppelt** auf die Ebene, und drücken Sie **Enter**. So wird sie zu einer normalen, frei bewegbaren Ebene.



## STÖRENDE BILDINHALTE ENTFERNEN

**4** Fügen Sie mit dem Button am Fuß der **Ebenen-Palette** eine **Ebenenmaske** zur **Ebene 0** hinzu. Mit der Taste **B** aktivieren Sie das **Pinzel-Werkzeug**, mit **D** setzen Sie die Farben im **Farbwähler** auf **Schwarz/Weiß** zurück. Mit **X** machen Sie, falls nötig, **Schwarz zur Vordergrundfarbe**. Retuschieren Sie mit einem **kleinen Pinsel** störende Elemente aus dem Bild, hier Zelt und Seil.



## VERSTÄRKEN SIE DIE SILHOUETTEN

**6** Legen Sie eine **Einstellungsebene** > **Tonwertkorrektur** über der **Ebene 0** an, und ziehen Sie den **oberen linken Regler** auf 100, um die Radler abzuschatten. Um auch den Vordergrund abzdunkeln, **blenden** Sie die **Ebene 0** **vorübergehend aus**, aktivieren Sie **Ebene 1** und das **Schnellauswahl-Werkzeug** (**A**). Wählen Sie damit die Hügel aus, und legen Sie eine weitere **Tonwertkorrektur-Ebene** an. Ziehen Sie den **Schwarzregler** auf 20 bis 30, und blenden Sie die **Ebene 0** wieder ein. Legen Sie eine **neue, leere Ebene** über allen anderen an, und entfernen Sie Reste des Seils mit dem **Kopierstempel** (Option: **Alle Ebenen aufnehmen**). ■

**TIPP**

## SNITTMASKEN

Wenden Sie eine **Einstellungsebene** als **Schnittmaske** auf die Ebene darunter an, wirken sich die Korrekturen nur auf diese Ebene aus. So bleiben alle anderen Ebenen unangetastet, ohne dass Sie darauf verzichten müssen, mit einer **nicht-destruktiven** Einstellungsebene zu arbeiten. Die **Schnittmaske** in Schritt 5 erstellen Sie, indem Sie den Mauszeiger bei gedrückter **Alt-Taste** auf der Linie zwischen der **Helligkeit/Kontrast-Ebene** und Ebene 1 positionieren, bis er sich in zwei Kreise verwandelt. Dann erst klicken Sie. Erkennen können Sie die **Schnittmaske** an der leicht eingerückten Ebenenminiatur und am nach unten zeigenden Pfeil.

**TIPP**

## RICHTIG STEMPELN

Um das unerwünschte Seil mit dem **Kopierstempel** zu entfernen, arbeiten Sie am besten auf einer zusätzlichen leeren Ebene. So bleiben die Originalpixel der Bilder unangetastet. Dazu müssen Sie die Option **Alle Ebenen aufnehmen** in der Optionsleiste aktivieren. Die Option **Ausgerichtet** schalten Sie am besten ab. Mit gedrückter **Alt-Taste** nehmen Sie einen **Quellbereich** auf. Dazu passen Sie die **Stempelspitze** mit Komma- und Punkt-Taste in der Größe an.





**RAW-Entwicklung:** Chromatische Aberration und Farbränder entfernen

# Farbfehler korrigieren

Bei der ersten Entwicklung Ihrer RAW-Aufnahmen in Camera RAW lassen sich bereits eine Vielzahl an Aufnahmegefehlern, wie beispielsweise Farbfehler, korrigieren. Wie Sie in nur wenigen Schritten chromatische Aberrationen und Farbränder entfernen, zeigt Ihnen Maïke Jarsetz.



**MAIKE JARSETZ**  
Fotografin und Camera-RAW-Expertin

## PROJEKT-INFOS

|                                              |                                                                                                     |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>                              | Ausgangsbild auf der Heft-CD                                                                        |
| <b>Zeitaufwand</b>                           | ca. 30 Minuten                                                                                      |
| <b>Software</b>                              | ab Photoshop CC                                                                                     |
| <b>Inhalte</b>                               | Grundeinstellungen vornehmen,<br>chromatische Aberration beseitigen,<br>Farblängsfehler korrigieren |
| <b>Zielgruppe</b>                            | Fotografen, Bildbearbeiter                                                                          |
| SEHR LEICHT <b>LEICHT</b> SCHWER SEHR SCHWER |                                                                                                     |

Die RAW-Daten-Entwicklung in Camera RAW ist mittlerweile ein wichtiger Bildbearbeitungsschritt eines jeden Fotografen geworden, denn die Toleranzen und Bildpotenziale sind deutlich höher als bei JPEG-Daten. Außerdem können Sie entscheidend in den Aufbau der Tonwerte und damit in die Bildwirkung eingreifen. Da das Dialogfenster von Camera RAW vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten zulässt, können bereits hier viele Aufnahmegefehlern korrigiert werden. So auch Farbfehler, wie beispielsweise die chromatische Aberration. Diese tritt meist am Bildrand und verstärkt bei Aufnahmen mit offener Blende auf. Zusätzliche Farbränder durch Farblängsfehler finden sich auch an Kontrastkanten in der Mitte des Motivs. Beides lässt sich über den Bereich *Farbe* der *Objektivkorrekturen* korrigieren. Wie das in nur wenigen Schritten geht, erfahren Sie in diesem Workshop.

## PHOTOSHOP CC FÜR DIGITALE FOTOGRAFIE

### SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM PERFEKTEN FOTO

Maïke Jarsetz zeigt Ihnen in ihrem Buch in über 100 Workshops, welche Möglichkeiten Photoshop bietet und wie Sie es effizient einsetzen, um Ihre Bilder optimal zu bearbeiten, zu organisieren und zu präsentieren. Dabei betrachtet Jarsetz den gesamten fotografischen Workflow: von der Bildorganisation über die Fehlerkorrektur und Optimierung bis hin zur künstlerischen Bearbeitung und schließlich der Ausgabe der Fotos.

**Galileo Design | 502 Seiten inkl. DVD | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2590-8 | [www.galileodesign.de/3435](http://www.galileodesign.de/3435)**

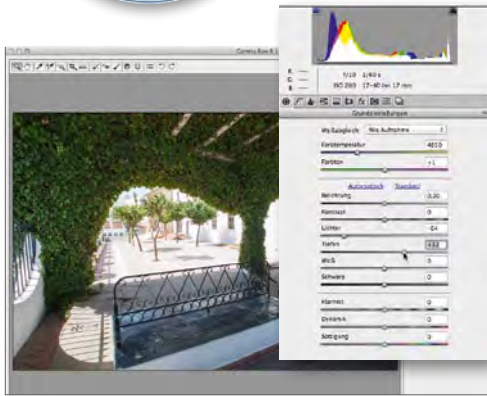






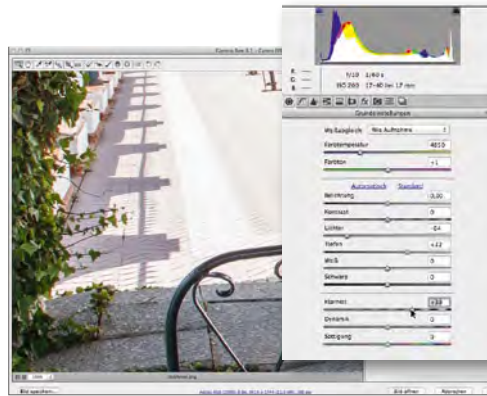
Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

## FARBFEHLER KORRIGIEREN LEICHT GEMACHT



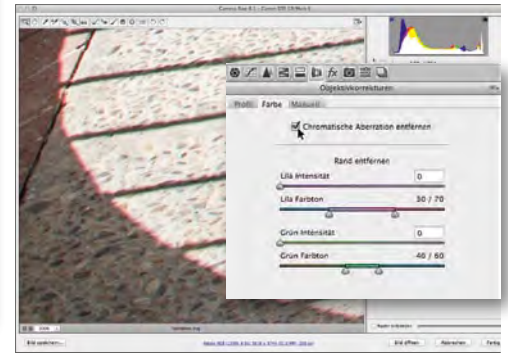
### DIE BASISENTWICKLUNG

**1** Bevor Sie sich an die Korrektur begeben, sollten Sie die Grundanpassungen in **Tonwerten** und **Kontrast** vornehmen. So können Sie die Auswirkungen der Farbfehler am finalen Bild und auch deren Korrekturbedarf besser beurteilen. In diesem Motiv müssen wegen der Gegenlichtsituation in erster Linie die **Tiefen** und **Lichter** angepasst werden.



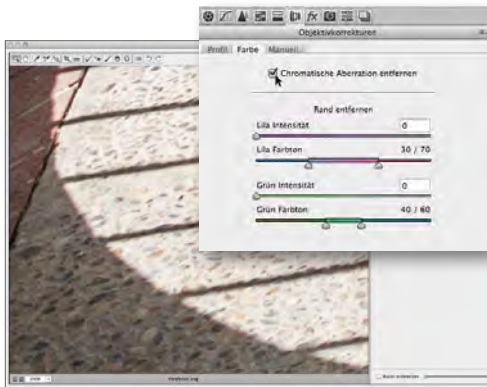
### DETAILKONTRAST

**2** Auch der **Detailkontrast** sollte jetzt schon aufgebaut werden, denn dieser verstärkt die Farbfehler zusätzlich und macht sie sichtbarer. **Zoomen** Sie sich dazu zunächst mit einer 100%igen Ansicht an die Bilddetails heran. Erhöhen Sie dann den **Klarheit-Regler**, bis die Details des Bildes schön zur Geltung kommen.



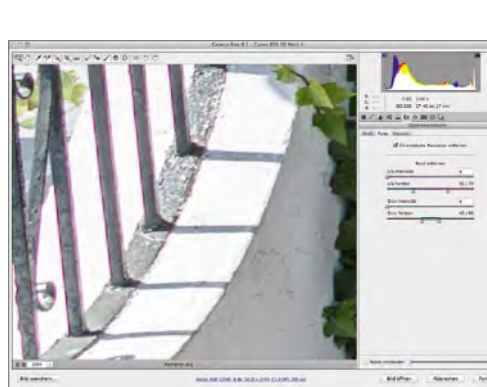
### OBJEKTIVKORREKTUR 8.1

**3** Zoomen Sie auf 200 %, scrollen Sie zu einer Stelle, in der Sie deutliche Farbfehler erkennen, und wechseln Sie in das Fenster **Objektivkorrekturen**. Klicken Sie auf den Reiter **Farbe**, in dem chromatische Aberrationen unabhängig vom Objektprofil korrigiert werden können. Zusätzlich ist auch eine detaillierte Korrektur von **Farblängsfehlern** hinzugekommen.



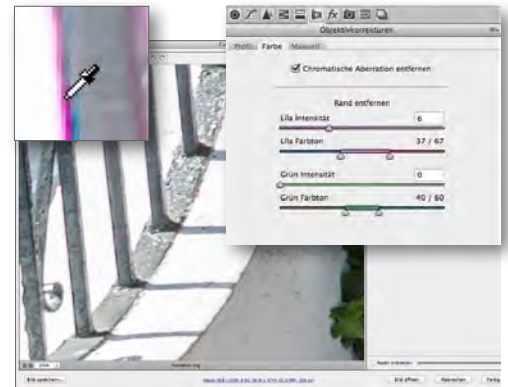
### CHROMATISCHE ABERRATION

**4** Zur Entfernung der chromatischen Aberration genügt ein Klick auf die entsprechende **Checkbox**. Das Bild wird nun auf **Farbquerfehler**, die durch eine unterschiedliche Lichtbrechung im Objektiv entstehen, analysiert und korrigiert. Das funktioniert zwar gut, dennoch sollten Sie das Bild anschließend nach verbliebenen Farbfehlern durchsuchen.



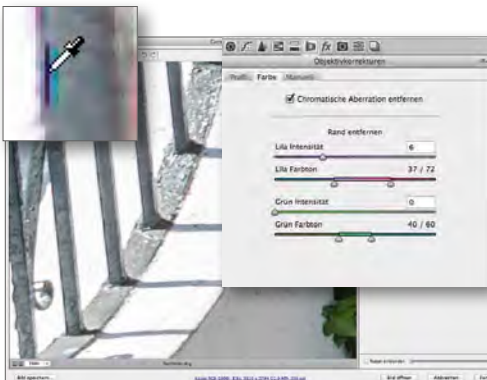
### FARBLÄNGSFEHLER

**5** An den linken Zaundetails wurden nicht alle Farbfehler korrigiert. Die typische Rot-Cyan-Verschiebung wurde korrigiert, aber es zeigen sich noch lilafarbene Ränder, deren Ursache in einer **Farblängsverschiebung** liegt. Diese Fehler werden nicht durch den Algorithmus der chromatischen Aberration beseitigt, sondern bedürfen einer **eigenen Korrektur**.



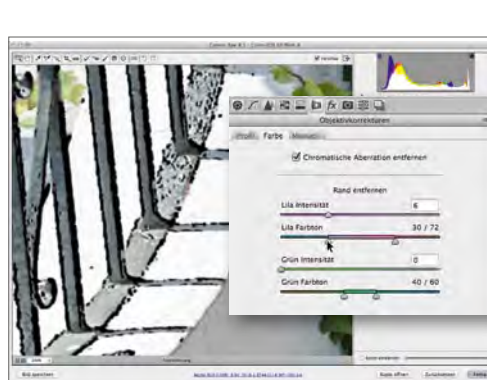
### FARBRÄNDER ENTFERNEN

**6** Diese **Farblängsfehler** zeichnen sich vornehmlich durch vertikale lilafarbene oder grüne Farbränder aus. Diese können Sie recht einfach korrigieren: Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt – so wird der Mauszeiger zur **Pipette** –, und klicken Sie auf einen der lilafarbenen Ränder. Damit grenzen Sie sowohl den Bereich für den Farbton als auch die Korrekturintensität ein.



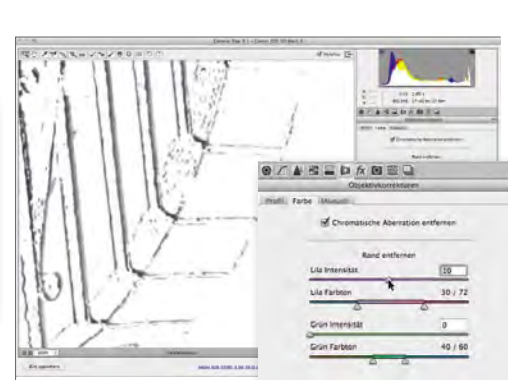
### KORREKTURBEREICH ERWEITERN

**7** Übrig gebliebene Artefakte beseitigen Sie wie folgt: Sie bewegen den Mauszeiger mit gedrückter **Strg-Taste** auf die blauen Artefakte zu. Auf der **Farbtonskala** wird Ihnen dann durch eine kleine Markierung angezeigt, welchen Farbton Sie gerade erfassen. Sie können jetzt manuell den **Korrekturbereich** über die Schieberegler erweitern.



### DER TRICK MIT DER ALT-TASTE

**8** Sie können den notwendigen Korrekturbereich aber auch anders festlegen: Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt, bevor Sie am linken Regler den **Farbtonbereich** in die blaue Richtung erweitern. Im Vorschaubild wird der Korrekturbereich schwarz angezeigt und dynamisch vergrößert. So können Sie dessen Ausweitung bestimmen.



### KORREKTURINTENSITÄT STEuern

**9** Auch die **Intensität** der Korrektur können Sie nachsteuern: entweder über ein direktes Steuern der **Schieberegler** und der Beurteilung des Vorschaubildes oder wieder mit Hilfe der **Alt-Taste**. Wenn Sie den **Intensität-Regler** mit gedrückter **Alt-Taste** bewegen, verändert sich die Vorschau, und schwarze Pixel markieren den Korrekturbereich. ■



### DIE WERZUGE

In der **Werkzeugleiste** finden Sie alle wichtigen **Werkzeuge**, mit denen Sie nahezu jeden Bildfehler retuschieren können – egal ob Sie einen störenden Baukran und eine lästige Stromleitung entfernen möchten oder gar ein ganzes Haus aufstocken wollen. Kombiniert mit den richtigen Einstellungen aus dem **Kopierquellen-Bedienfeld**, der **Optionsleiste** und den **Pinselfvorgaben** erzielen Sie bei nahezu jedem Problem gute Ergebnisse.



**KOPIERQUELLEN-DIALOG**

Um den fünf Stempel-Icons jeweils eine *Kopierquellen* zuzuweisen, aktivieren Sie zunächst ein Icon und nehmen anschließend bei gehaltener **ALT-Taste** die gewünschten Pixel auf. Fertig. Gehen Sie so weiter vor, um den Kopierquellen nach und nach einen *Bildbereich* zuzuweisen. Möchten Sie nun einen bestimmten Bildbereich *aufstem-peln*, aktivieren Sie die entsprechende Kopierquelle.

**MEISTERN SIE PHOTOSHOP IN 24 STUNDEN**

# Erste Schritte in Photoshop

**Intelligente Retusche-Werkzeuge:** Egal ob Personen durch das Bild gelaufen sind, ein Baukran das Panorama stört oder sich auf dem Motiv ein paar unschöne Flecken hineingeschummelt haben – mit diesen Werkzeugen bewältigen Sie nahezu jeden Bildfehler.

**RETUSCHE-EBENE ANLEGEN**

Führen Sie Ihre Retuscharbeiten stets auf einer *separaten Ebene* durch. Damit sind Sie flexibel und können eventuelle Fehler leicht korrigieren. Bei den *Stempel-Werkzeugen*, dem *Bereichsreparaturpinsel* und *Reparaturpinsel* ist es möglich, eine *transparente Ebene* über die Bildebene zu legen und auf dieser zu retuschieren. Beim *Ausbessern-Werkzeug* hingegen benötigen Sie für eine *nichtdestruktive Arbeitsweise* eine *Kopie* der zu retuschierenden Ebene.

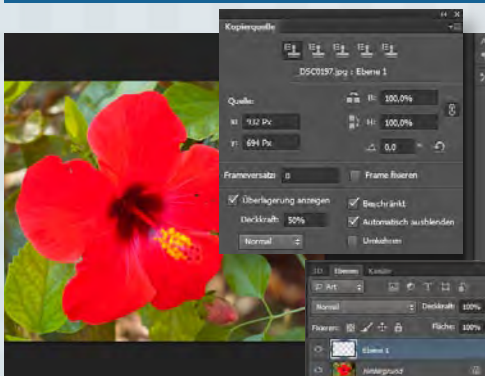




# Die Stempel-Werkzeuge

In der Werkzeugpalette finden sich gleich zwei Stempel-Werkzeuge: der Kopierstempel und der Musterstempel. Letzterer wird eher selten eingesetzt. Er überträgt lediglich ein Muster aus dem Photoshop-Repertoire auf ein Bild oder eine leere Ebene. Das Kopierstempel-Werkzeug hingegen ist ein häufig eingesetztes Werkzeug, mit dem sich Flecken, Makel oder ganze Bildelemente entfernen oder Bildbereiche erweitern lassen.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ARBEITEN SIE MIT DEM KOPIERSTEMPEL



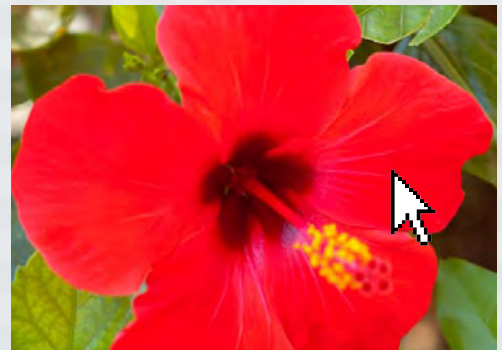
### RETUSCHE-EBENE ANLEGEN

**1** Öffnen Sie das zu retuschierende Bild in Photoshop, und erzeugen Sie im ersten Schritt eine separate leere **Retusche-Ebene**. Öffnen Sie den Dialog **Kopierquelle** aus der **Optionsleiste**. Dort bestimmen Sie Ihre Einstellungen für die Vorschau, speichern Aufnahmequellen ab oder bestimmen im Vorfeld Versatz, Skalierung und Drehung.



### KOPIERQUELLE AUFNEHMEN

**2** Möchten Sie kleine Details retuschieren, wie in unserem Beispielbild, zoomen Sie nah in das Bild hinein. Halten Sie nun die **Alt-Taste** gedrückt, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den **Aufnahmebereich**. Es erscheint ein kreisförmiges Symbol anstelle des Mauszeigers. Nun haben Sie Ihre **Kopierquelle** aufgenommen.



### BEREICH ÜBERSTEMPELN

**3** Lassen Sie die **Alt-Taste** los, und fahren Sie mit der Maus auf den reparaturbedürftigen Bildbereich. Klicken Sie nun mehrfach in das Bild, tragen Sie die Retusche **Punkt für Punkt** auf. Halten Sie die Maustaste nach dem ersten Auftrag gedrückt, und fahren Sie mit dieser über das Bild, **malen** Sie die Retusche quasi ins Bild. Spielen Sie mit der **Pinselfarbe**.





## DAS STEMPEL-DIALOG-FENSTER: KOPIERQUELLEN FESTLEGEN UND BEARBEITEN

**1 Kopierquellen:** Legen Sie hier bis zu fünf verschiedene Aufnahmequellen fest. Diese können entweder aus dem zu retuschierenden Bild oder aus einer anderen Datei stammen. Die aufgenommenen Quellen werden im Kopierquellenbedienfeld so lange gespeichert, bis Sie das Dokument schließen.

**2 Versatz, skalieren und drehen:** Bestimmen Sie schon vor dem Stempeln den Versatz zwischen dem Aufnahmepunkt und der aktuellen Position Ihrer Werkzeugspitze. Zudem haben Sie hier bereits die Möglichkeit, den aufgenommenen Bereich zu skalieren und/oder zu drehen.

**3 Frame:** Für die Bildbearbeitung von Fotos ist diese Option nicht relevant. Es bietet Möglichkeiten für die Retusche von Bewegungsbildmaterial.

**4 Überlagerung anzeigen:** Aktivieren Sie diese Option, um in der Pinselspitzen-Vorschau den aufgenommenen Bereich zu sehen.

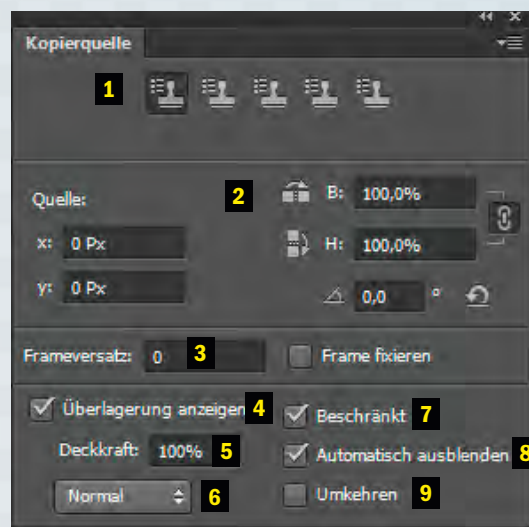
**5 Deckkraft:** Regelt die Deckkraft der in der Pinselspitzen-Vorschau angezeigten Überlagerung.

**6 Modus:** Bestimmen Sie hier den Modus der in der Pinselspitzen-Vorschau angezeigten Überlagerung. Sie haben die Wahl zwischen den Modi Normal, Abdunkeln, Aufhellen und Differenz.

**7 Beschränkt:** Aktivieren Sie diese Option, um die Überlagerung auf die Werkzeuggröße zu beschränken. Ist die Option deaktiviert, ist das vollständige Bild, aus dem die Pixel aufgenommen wurden, sichtbar. Setzen Sie nun die Deckkraft auf 50 %, erscheint es als transparente Kopie – empfehlenswert, um bei komplexen Retuschearbeiten den Überblick zu bewahren.

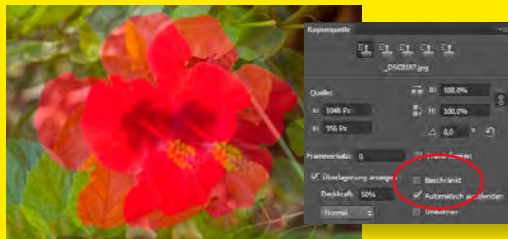
**8 Automatisch ausblenden:** Ist *Beschränkt* aktiv, blenden Sie das Vorschaubild in dem Moment aus, in dem Sie den Stempel betätigen.

**9 Umkehren:** Invertieren Sie hiermit die Farben des Vorschaubildes in der Werkzeugspitze.

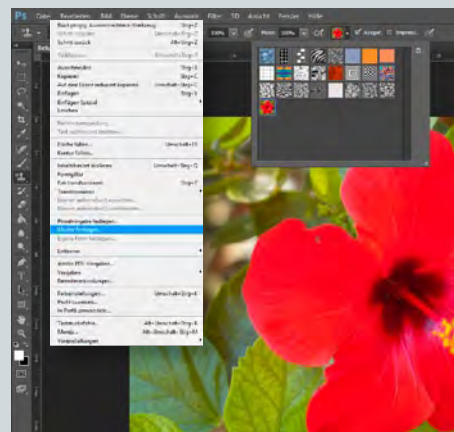


### 7 VORSCHAUBILD BEI KOMPLEXEN RETUSCHEN

Haben Sie im Bereich der *Retuschevorschau* der Kopierquellen-Palette einen Haken bei *Beschränkt* gesetzt, sind nur die aufgenommenen Pixel innerhalb der Werkzeugspitze sichtbar. Haben Sie die Option *Beschränkt* deaktiviert, ist das vollständige Bild, aus dem die Pixel aufgenommen wurden, sichtbar. Setzen Sie nun die Deckkraft auf 50 %, erscheint es als transparente Kopie – empfehlenswert, um bei *komplexen Retuschearbeiten* den Überblick zu bewahren.

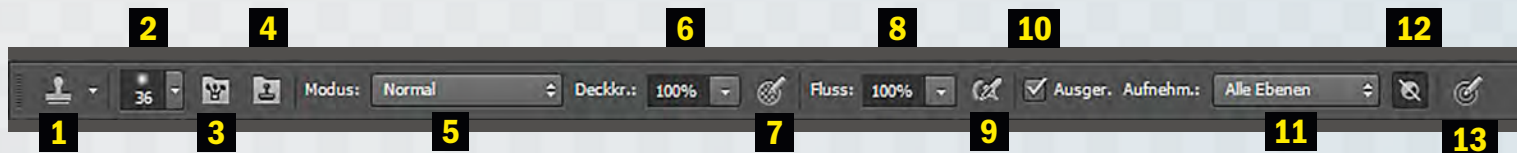


## DAS MUSTERSTEMPEL-WERKZEUG



Das Musterstempel-Werkzeug arbeitet nach dem gleichen Prinzip wie der Kopierstempel, verwendet jedoch ein *vordefiniertes Muster* anstatt eines Bildbereichs. Um für das Musterstempel-Werkzeug eigene Muster zu erstellen, wählen Sie mit dem Auswahlrechteck den Bereich aus, den Sie als Muster speichern wollen, und gehen Sie zu *Bearbeiten > Muster festlegen*. Geben Sie dem Muster einen Namen, und bestätigen Sie mit OK. Wenn Sie nun das Musterstempel-Werkzeug oder ein anderes Werkzeug, aus dem heraus Sie ein Muster wählen können, aufrufen, steht Ihnen die neue Textur in der *Muster-Palette* zur Verfügung. Auch hier können Sie über die Pinsel-Palette Ihre Werkzeugspitze in *Größe und Form* festlegen.

## DIE KOPIERSTEMPEL-OPTIONSLEISTE: WICHTIGE EINSTELLUNGEN FESTLEGEN



**1 Vorgaben auswählen:** Wurden im Vorfeld spezielle Vorgaben für den Kopierstempel festgelegt, können diese über das Drop-Down-Menü abgerufen werden.

**2 Auswahl der Pinselvorgaben:** Wählen Sie Ihre Werkzeugspitze, und legen Sie die Größe und den Härtegrad entsprechend den Bildanforderungen fest. Meist eignet sich eine weiche Spitze, um einen fließenden Übergang von kopierten Bildpunkten zum Hintergrund zu erzeugen.

**3 Pinselbedienfeld aus-/einblenden:** Blenden Sie das Pinselbedienfeld für zahlreiche weitere Optionen ein, um Ihre Werkzeugspitze so individuell wie möglich anzupassen.

**4 Kopierquellen-Palette:** Öffnen Sie den Kopierquellen-Dialog, um Aufnahmequellen festzulegen und schon beim Stempeln Versatz und Skalierung zu bestimmen.

**5 Modus:** Legen Sie fest, wie die aufgetragenen Pixel mit den Bildpixeln verrechnet werden.

**6 Deckkraft:** Bestimmen Sie, wie deckend oder transparent die Retuschepixel aufgetragen werden.

**7 Druck für Deckkraft:** Ist dieser Button aktiv, können Sie bei Verwendung eines Grafiktablets die Deckkraft über den Stift steuern.

**8 Fluss:** Verringern Sie den Wert, um den Pinselstrich durchscheinend auslaufen zu lassen und dünnflüssige Farbe zu simulieren. Für den Kopierstempel ist diese Option jedoch nicht zielführend.

**9 Airbrush-Effekt:** Ist dieser aktiviert, gibt die Pinselspitze kontinuierlich Farbe ab. Für den Kopierstempel ist diese Option jedoch nicht zielführend.

**10 Ausgerichtet:** Aktivieren Sie diese Option, um Pixel fortlaufend aufzunehmen. Das heißt, stempeln Sie mehrfach, gibt nur der erste Stempeldruck den originalen Aufnahmepunkt wider, danach wandert der Aufnahmepunkt mit. Ist diese Option deaktiviert, werden stets die Pixel vom ersten Aufnahmepunkt verwendet.

**11 Aufnehmen:** Wählen Sie zwischen *Aktuelle Ebene*, *Akt. u. Darunter* und *Alle Ebenen*, um festzulegen, von welchen Ebenen die Pixel aufgenommen werden sollen.

**12 Einstellungsebenen ignorieren:** Aktiviert ignorieren Sie so bei der Aufnahme der Pixel Einstellungsebenen.

**13 Druck für Größe:** Ist dieser Button aktiv, können Sie bei Verwendung eines Grafiktablets die Werkzeuggröße über den Stift steuern.

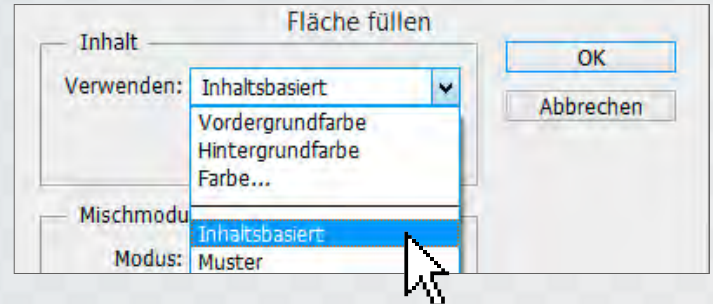
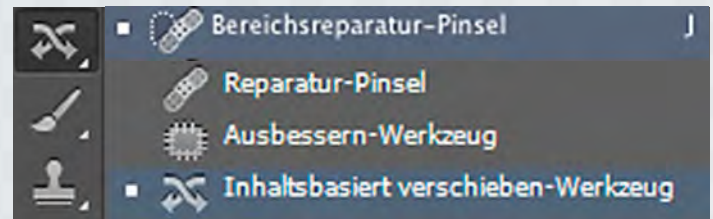


# Inhaltsbasiert retuschieren

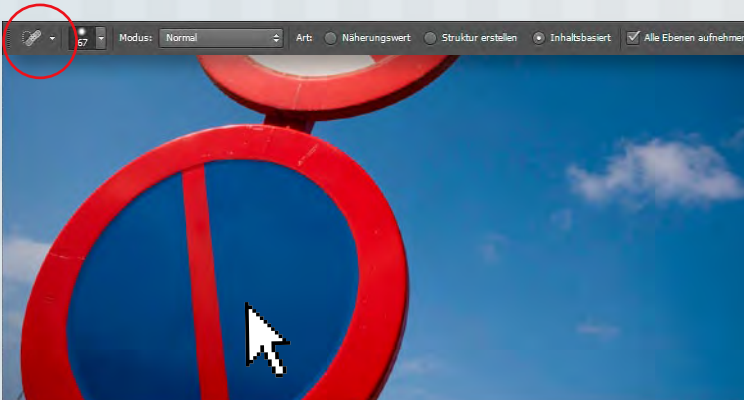
Als Adobe 2010 die neue Photoshop-Version CS5 veröffentlichte, bestaunen die Anwender vor allem eines: die Möglichkeit, inhalts sensitiv zu retuschieren.

Mittlerweile wurde der Begriff inhalts sensitiv zwar durch inhaltsbasiert ersetzt und Adobe ergänzte ein paar neue Optionen und Werkzeuge, doch das Prinzip blieb das gleiche: Photoshop versucht hier, einen ausgewählten Bereich anhand der Umgebung so zu füllen, als ob der ausgewählte Bereich gar nicht vorhanden gewesen sei.

Mit dieser Option des Bereichsreparaturpinsels, des Füllen-Dialogs und seit CS6 auch des Inhaltsbasiert-verschieben-Werkzeugs sind die früher oftmals aufwendigen Retuscharbeiten in wenigen Schritten erledigt. So können mit ein paar Klicks unerwünschte Bildbestandteile ersetzt oder ganz entfernt werden. Aber auch das Ergänzen von Bildteilen, wie fehlende Bereiche nach einem Panorama-Stitching, sind eine Aufgabe für das inhaltsbasierte Füllen.



## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ARBEITEN SIE MIT DEM BEREICHSREPARATURPINSEL



### EINSTELLUNGEN WÄHLEN

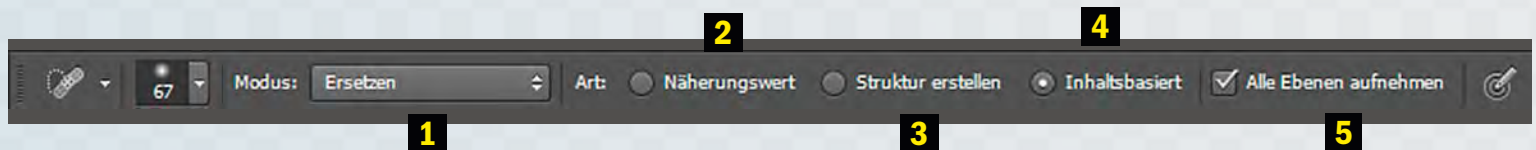
**1** Das **Bereichsreparaturpinzel-Werkzeug** ist besonders einfach anzuwenden. Die übermalte, störende Stelle wird bei der Bearbeitung automatisch mit „reinen“ Pixeln aus der Umgebung gefüllt. Damit ist das Werkzeug besonders gut **zum Entfernen kleiner bis mittelgroßer störender Elemente** geeignet. Öffnen Sie Ihr Bild in Photoshop, und legen Sie eine **leere Retusche-Ebene** an. Wählen Sie in der Optionsleiste im Bereich **Art** **Inhaltsbasiert** bzw. **Inhaltssensitiv** an, und setzen Sie einen Haken bei **Alle Ebenen aufnehmen**.



### STÖRENDE DETAILS TILGEN

**2** Passen Sie die **Größe der Werkzeugspitze** sowie die **Härte** dem Objekt, das Sie entfernen möchten, entsprechend an. Fahren Sie nun wie mit einem Pinsel über das störende Element. Nach einer kurzen Berechnungszeit, die je nach Rechnerleistung variieren kann, ist das **Objekt verschwunden**, und Photoshop hat die ausgewählten Pixel mit denen aus der Umgebung verrechnet. Ob das Ergebnis perfekt wird, hängt vom **Hintergrund** und der **Größe** des ausgewählten Objekts ab. Teilweise sind weitere Korrekturen mit dem **Ausbessern** oder **Stempelwerkzeug** nötig.

## DIE BEREICHSREPARATURPINSEL-OPTIONSLEISTE: ALLE EINSTELLUNGEN IM GRIFF



**1 Modus:** Hier sollten Sie die Option **Ersetzen** wählen, wenn Ihr Bild beispielsweise eine starke Körnung aufweist. Störungen und Strukturen bleiben so an den Kanten des Malstrichs erhalten und die Retuschestriche werden nahtlos eingepasst.

**2 Näherungswert:** Hier werden alle Pixel an den Randbe-

reichen Ihrer sich aktuell unter dem Mauszeiger befindenden Auswahl verwendet, um geeignete Reparaturpixel zu finden.

**3 Struktur erstellen:** Alle Pixel, die sich unter Ihrem angewählten Werkzeug befinden, werden herangezogen, um eine Struktur für die Retusche des beschädigten Bildbereichs zu finden.

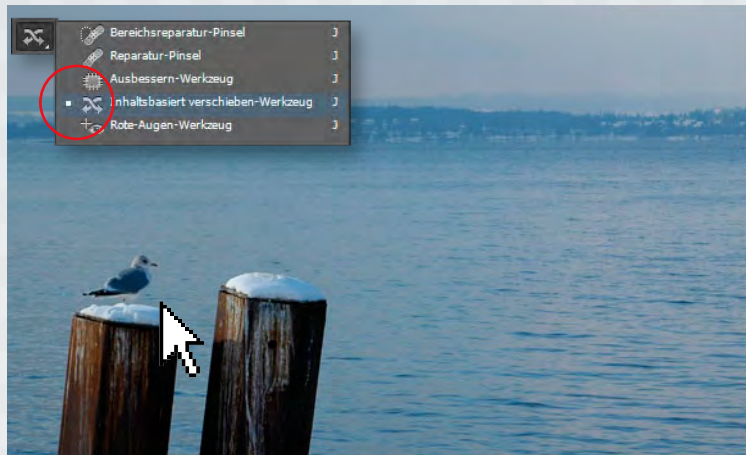
**4 Inhaltsbasiert:** Hier werden keine Pixel aus den Randbereichen Ihres Werkzeugs gewählt, sondern aus den vorhandenen Bildpixeln völlig neue Strukturen berechnet.

**5 Alle Ebenen aufnehmen:** Diese Option sollten Sie aktivieren, wenn Sie eine separate Retusche-Ebene angelegt haben, um die Informationen aller Ebenen zu nutzen.





## SCHRITT FÜR SCHRITT: DAS INHALTSBASIERT-VERSCHIEBEN-WERKZEUG



### AUSWAHL ERSTELLEN

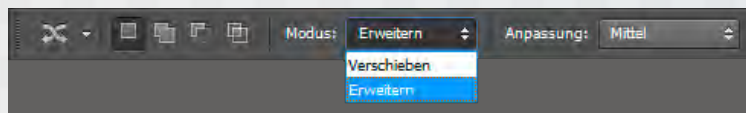
**1** Ähnlich wie das **Ausbessern-Werkzeug** arbeitet auch das im gleichen Werkzeug-Abteil befindliche **Inhaltsbasiert-verschieben-Werkzeug**. Es bringt dieselben Optionen mit, eignet sich aber nicht zum Wegretuschieren, sondern zum **Verschieben von Bildinhalten**. Erzeugen Sie zunächst eine **Ebenenkopie**, um nichtdestruktiv arbeiten zu können, setzen Sie in der Optionsleiste einen Haken bei **Alle Ebenen aufnehmen**, und ziehen Sie mit dem Werkzeug eine grobe Auswahl um das Objekt, das es zu verschieben gilt, herum auf.



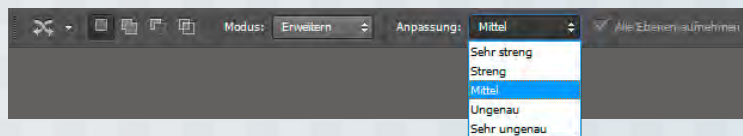
### OBJEKT VERSCHIEBEN

**2** Anschließend **schieben Sie das Objekt** an die gewünschte Bildposition. Die alte Objektposition wird dabei intelligent durch **Umgebungspixel** gefüllt, und an der neuen Stelle werden die Kanten **inhaltsbasiert überblendet**. Auch hier gilt: Ob Sie ein **optimales Ergebnis** erzielen, hängt stark davon ab, wie eng Sie die **Auswahl** um das Objekt gezogen haben und wie der **Hintergrund** beschaffen ist. Ist dieser sehr detailreich und komplex, kann Photoshop die Umgebungspixel für die alte Position oftmals nicht optimal berechnen.

## DIE INHALTSBASIERT-VERSCHIEBEN-OPTIONSLEISTE: DIE WICHTIGSTEN EINSTELLUNGEN



**Modus:** Im Modus **Verschieben** werden die ausgewählten Objekte an einer anderen Position platziert. Im **Erweitern**-Modus können Sie Objekte erweitern oder verkleinern.



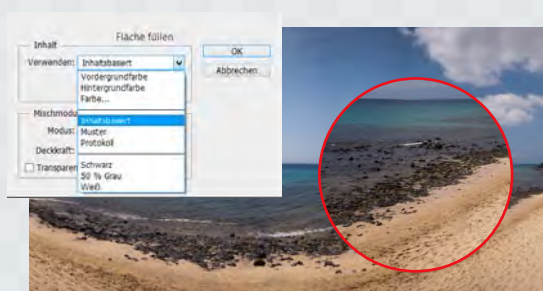
**Anpassung:** Wählen Sie einen Wert, um festzulegen, wie ähnlich die Ergebnisse die vorhandenen Bildmuster reflektieren sollen.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: INHALTSBASIERT FÜLLEN



### AUSWAHL ERSTELLEN

**1** Öffnen Sie Ihr Bild in Photoshop, und wählen Sie das **störende Element** oder die **unerwünschte Person** aus. Verwenden Sie dazu eines der **Auswahl-Werkzeuge**, wie beispielsweise das Lasso-Werkzeug, mit dem Sie eine möglichst genaue Auswahl erstellen können. Sie müssen **keinen akkuraten Freisteller** erzeugen. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nah am Objekt oder der Person entlang fahren.



### INHALTSBASIERT FÜLLEN

**2** Gehen Sie nun zu **Bearbeiten > Fläche füllen**, und wählen Sie im Bereich **Verwenden** des Dialogfensters die Option **Inhaltssensitiv** bzw. **Inhaltsbasiert**. Nachdem Sie den Dialog mit **OK** bestätigt haben, berechnet Photoshop die ausgewählten Pixel mit den umliegenden und sorgt so in den meisten Fällen für ein wirklich erstaunlich gutes Ergebnis. Auch hier ist dieses aber abhängig vom jeweiligen Hintergrund.

### DARAUF SOLLTEN SIE ACHTEN, UM EIN PERFEKTES ERGEBNIS ZU ERZIELEN

- 1** Je enger und kleiner die Auswahl, umso besser. Der nicht ausgewählte Bereich muss deutlich größer sein als der ausgewählte.
- 2** Der ausgewählte Bereich muss aus Informationen des Umfelds zu rekonstruieren sein. Es müsste theoretisch möglich sein, den Bereich auch mit einem anderen Werkzeug, wie dem Stempel, manuell zu entfernen.
- 3** Je einheitlicher das Umfeld, desto besser das Ergebnis. Eine Person vor einem blauen Himmel und auf einer grünen Wiese zu entfernen ist machbar, eine Person aus einer Gruppenaufnahme zu entfernen ist nahezu unmöglich, da der Bereich aus den anderen Personen zusammengesetzt wird.



**Praxisbeispiel:** Löcher auffüllen lassen

# Panoramaränder inhaltsbasiert füllen

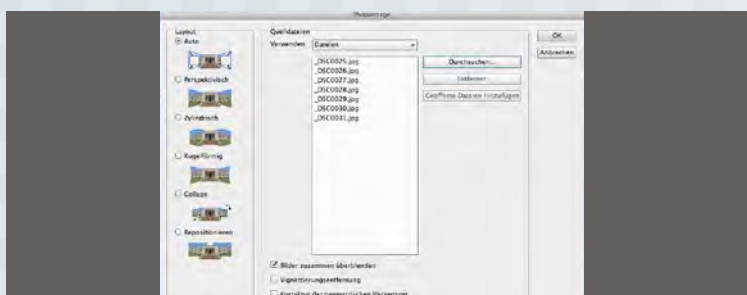
Ärgern Sie sich auch darüber, wenn Sie beim Erstellen von Panoramen die Randbereiche wegschneiden müssen, weil diese transparent bleiben? Müssen Sie nicht mehr! Wir zeigen Ihnen, wie Sie diese mit Photoshop auffüllen.

Das kennt wahrscheinlich jeder, der mittels Photomerge schon mal ein Panorama aus Einzelbildern zusammengesetzt hat: Aufgrund der Verzerrung der Einzelbilder kommt es stets zu – mal mehr und mal weniger – großen transparenten Bildbereichen. Um nach dem Zusammensetzen der Bilder ein sauber geschnittenes Panorama zu erhalten, werden dann meistens die unvollständigen Ränder schlichtweg abgeschnitten. Leider gehen dabei vielfach wertvolle Bildbereiche verloren. Um dies zukünftig zu vermeiden, zeigen wir Ihnen, wie Sie zunächst ein Panorama erstellen und anschließend die transparenten Randbereiche mit der Option *Inhaltsbasiert füllen* ausfüllen können. So holen Sie einfach mehr aus Ihren Panorama-Aufnahmen heraus.

Fotografie: Julian Lorenzen; Text & Bildbearbeitung: Nicole Kusza



## SCHRITT FÜR SCHRITT: PANORAMARÄNDER AUFFÜLLEN



### BILDER IN PHOTOMERGE ÖFFNEN

**1** Um ein Panorama aus einer Bildserie zu erstellen, laden Sie zunächst Ihre Bilder in den **Photomerge-Dialog**. Öffnen Sie dazu entweder über **Datei > Automatisieren > Photomerge** den entsprechenden Dialog, klicken Sie auf **Durchsuchen**, und öffnen Sie Ihre Bilderserie. Oder wählen Sie Ihre Bilder direkt in Adobe Bridge aus und gehen dann über das Menü **Werkzeuge > Photoshop**.



### PANORAMA ERSTELLEN

**2** Nachdem Sie einen Haken bei **Bilder zusammen überblenden** gesetzt und im Bereich **Layout** die Option **Automatisch** aktiviert haben, bestätigen Sie den Dialog mit **OK**. Für das Zusammenfügen der Bilder benötigt Photoshop, je nach Rechnerleistung, etwas Zeit. Danach erhalten Sie eine Panoramadatei mit **transparenten Randbereichen**.



### AUF EINE EBENE REDUZIEREN

**3** Normalerweise würden wir das Panorama nun schlichtweg mit dem **Freistellen-Werkzeug** beschneiden, doch damit gehen Teile des Bildes verloren. Das wollen wir vermeiden und diesmal noch mehr aus Ihren Bildern herausholen. Um die **Ränder füllen** zu können, **reduzieren** Sie zunächst **alle Ebenen auf eine**, da die Funktion **Fläche füllen** nur auf einer einzigen Ebene angewendet werden kann.



### RÄNDER AUSWÄHLEN

**4** Wählen Sie nun die transparenten Randbereiche aus. Wir empfehlen Ihnen, dafür das altbewährte **Zauberstab-Werkzeug** zu verwenden. Das geht am besten und vor allem auch am schnellsten. Halten Sie bei der Auswahl der Ränder die **Umschalt-Taste** gedrückt, um so alle transparenten Flächen aufnehmen zu können.

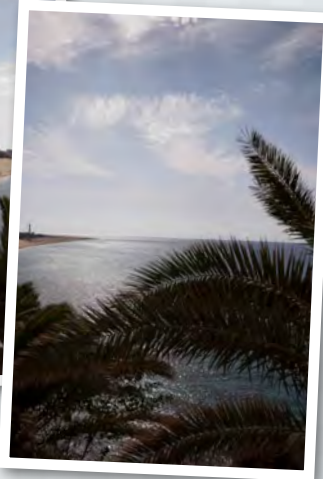
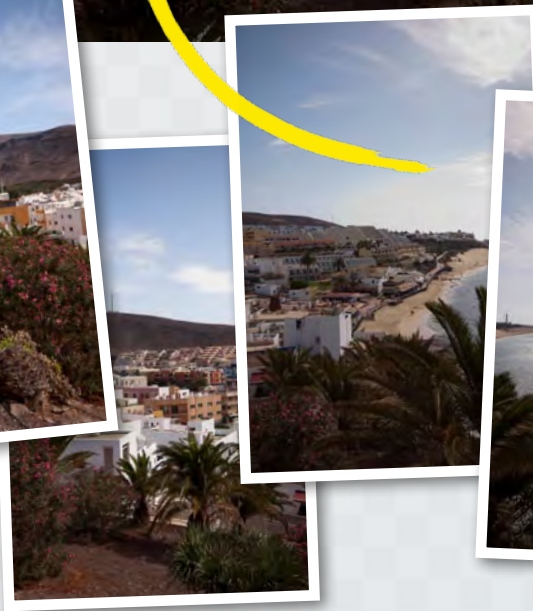
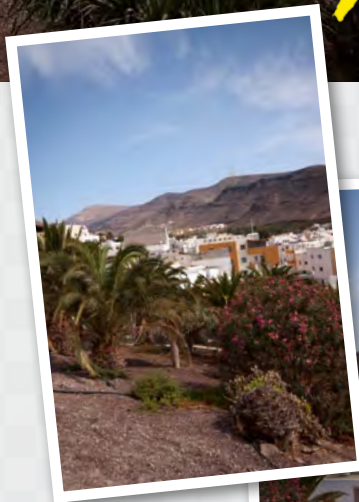
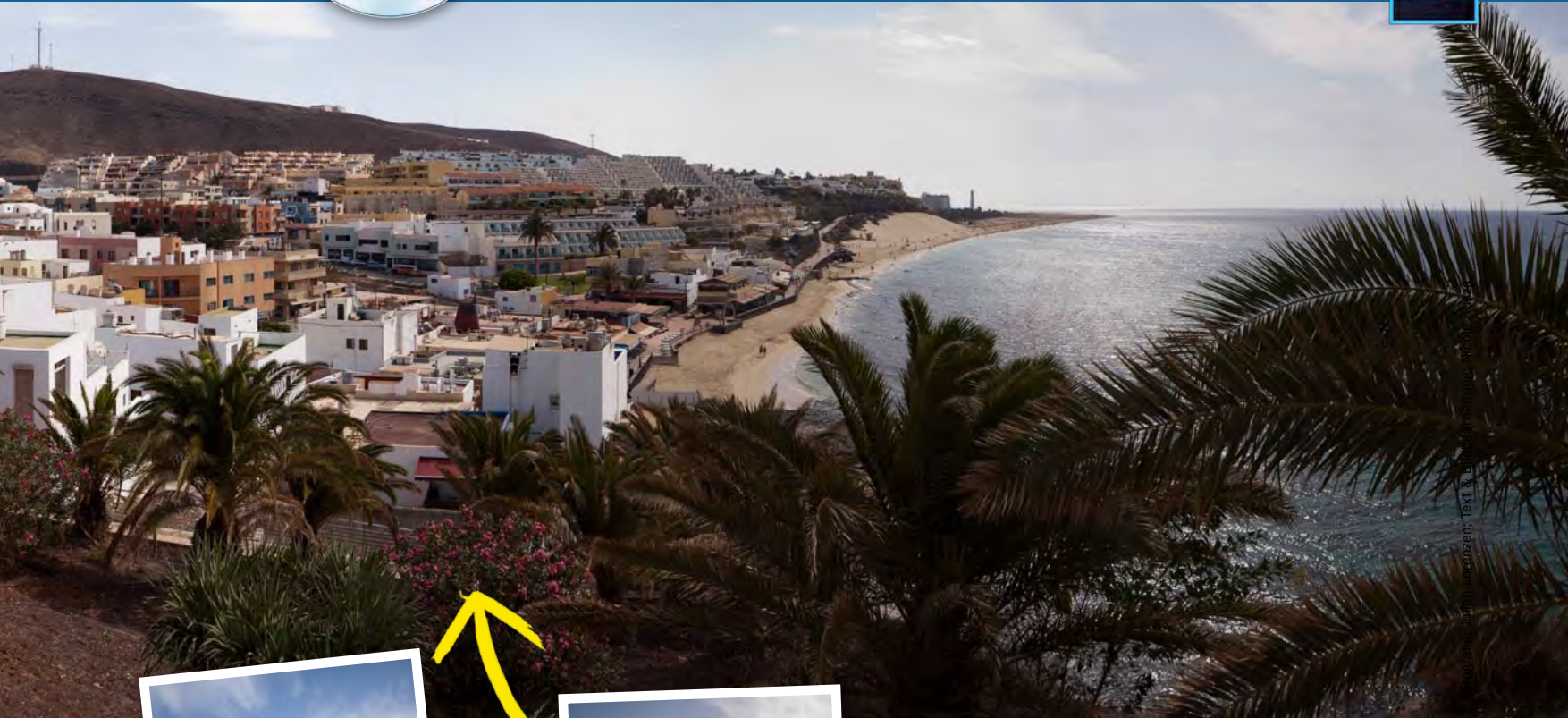




Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

ERSTE SCHRITTE **LEICHT GEMACHT**

Ps



**TIPP**

#### EBENEN REDUZIEREN

Um die transparenten Ränder des Panoramas mit **neuen Bildinhalten** füllen zu können, müssen Sie zunächst alle Ebenen auf eine reduzieren, da die Funktion **Fläche füllen** nur auf einer einzigen Ebene angewendet werden kann. Wählen Sie dazu aus dem Drop-Down-Menü der Ebenen-Palette die Option **Auf Hintergundebene reduzieren**.



#### FLÄCHEN INHALTSBASIERT FÜLLEN

**5** Öffnen Sie nun über **Bearbeiten > Fläche füllen** das gleichnamige Dialogfenster. Wählen Sie im Bereich **Verwenden** die Option **Inhaltssensitiv**, belassen Sie den Modus auf **Normal** und die Deckkraft auf 100 %. Nun startet Photoshop automatisch die Berechnung und füllt die fehlenden Randbereiche eigenständig aus den vorhandenen Bildinformationen.



#### LETZTE KORREKTUREN

**6** Nach einer erneuten kurzen **Berechnungszeit** hat Photoshop die Ränder gefüllt. In unserem Beispiel ist das Ergebnis wirklich perfekt gelungen. Sind bei der Berechnung jedoch **kleine Fehler** entstanden, können Sie störende Objekte nochmals separat auswählen und erneut mit der Option **Inhaltsbasiert füllen** vollständig entfernen oder mit dem **Kopierstempel** die Feinarbeit machen.



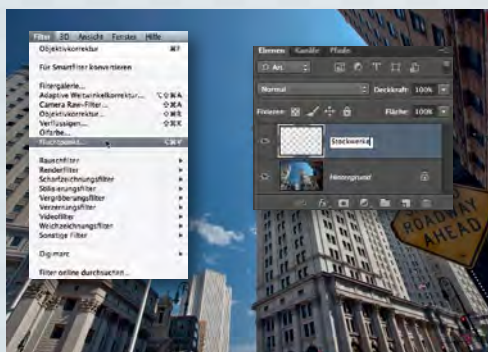


**Praxisbeispiel:** Gebäuderetusche mit dem Fluchtpunkt-Filter

# Perspektivisch stempeln

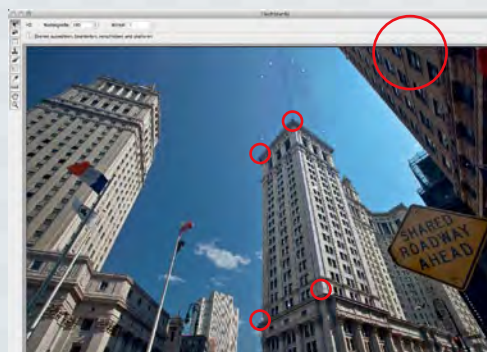
Wenn Sie Bildinhalte retuschieren, hinzufügen oder entfernen möchten, eignet sich auch der Fluchtpunkt-Filter. So werden die Änderungen korrekt ausgerichtet und entsprechend der perspektivischen Ebene skaliert.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ARBEITEN SIE MIT DEM FLUCHTPUNKT-FILTER



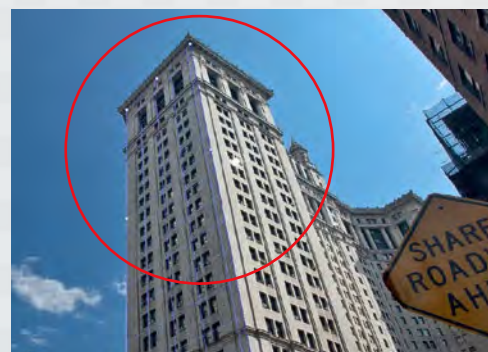
### RETUSCHE-EBENE ANLEGEN

**1** Eine Retusche sollten Sie **nie direkt auf dem Originalbild ausführen**, denn so können Fehler später nicht mehr korrigiert werden. Leider ist der **Fluchtpunkt-Filter nicht als Smart-Filter** verfügbar. Legen Sie daher zunächst eine neue Ebene an, und verwenden Sie diese als Retusche-Ebene. Anschließend wählen Sie aus dem Filtermenü den **Fluchtpunkt-Filter**.



### DER FLUCHTPUNKT-FILTER

**2** Wählen Sie im Filter-Dialog zunächst das **Ebene-erstellen-Werkzeug**. Mit diesem Werkzeug erstellen Sie anhand von **vier Punkten**, die Sie nacheinander ins Bild setzen, ein **Fluchtpunkt- und Perspektiv-raster**. Im Beispiel sind diese rot markiert. Kümmern Sie sich an dieser Stelle nur um die linke Hälfte des Gebäudes, die rechte Gebäudeseite folgt später.



### FLUCHTPUNKTLINIEN

**3** Nach dem vierten Klick entsteht ein **Raster mit blauen Linien**, das der im Bild vorherrschenden Perspektive entspricht. Falls kein blaues Raster entstanden ist, sondern ein gelber oder roter Rahmen, ist dies **keine optisch korrekte Perspektive**. Dann müssen Sie das Raster durch Ziehen an den Eckpunkten korrigieren, bis Photoshop die Perspektive erkennt.

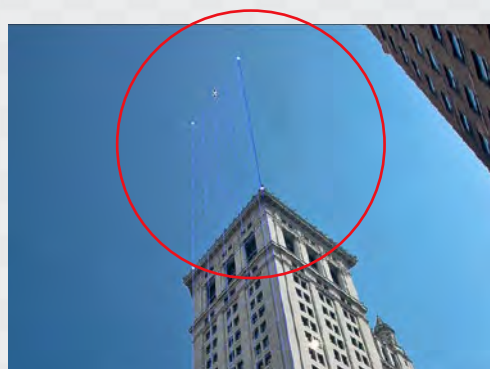




## DAS DIALOG-FENSTER: DIE WERKZEUGE DES FLUCHTPUNKT-FILTERS

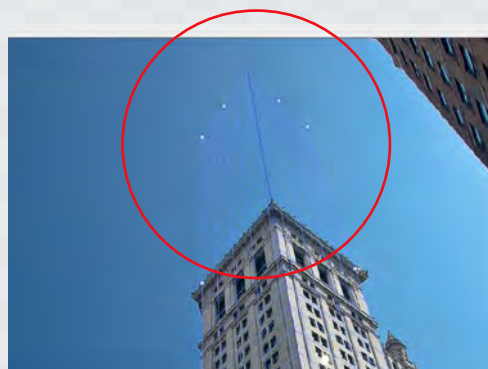


**1 Ebene-bearbeiten-Werkzeug:** Ermöglicht das Auswählen, Bearbeiten, Verschieben und Skalieren von Ebenen. **2 Ebene-erstellen-Werkzeug:** Definiert die vier Eckknoten einer Ebene und passt diese in Größe und Form der Ebene an. **3 Auswahlrechteck-Werkzeug:** Erstellt eine quadratische oder rechteckige Auswahl und verschiebt oder kopiert die Auswahl. **4 Stempel:** Malt mit einem aufgenommenen Bildbereich. Im Gegensatz zum Kopierstempel können mit diesem Stempel keine Elemente aus einem anderen Bild kopiert werden. **5 Pinsel:** Malt mit einer ausgewählten Farbe auf eine Ebene. **6 Transformieren-Werkzeug:** Skaliert, dreht und verschiebt eine schwebende Auswahl, wenn Sie die Anker des Begrenzungsrahmens ziehen. Dieses Werkzeug verhält sich ähnlich wie der Befehl *Frei transformieren* bei einer rechteckigen Auswahl. **7 Pipette-Werkzeug:** Wählt eine Malfarbe aus, wenn Sie in das Vorschaubild klicken. **8 Mess-Werkzeug:** Misst Abstände und Winkel eines Objekts auf einer Ebene. **9 Hand-Werkzeug:** Verschiebt das Bild im Vorschaufenster. **10 Zoom-Werkzeug:** Vergrößert oder verkleinert die Ansicht des Bildes im Vorschaufenster.



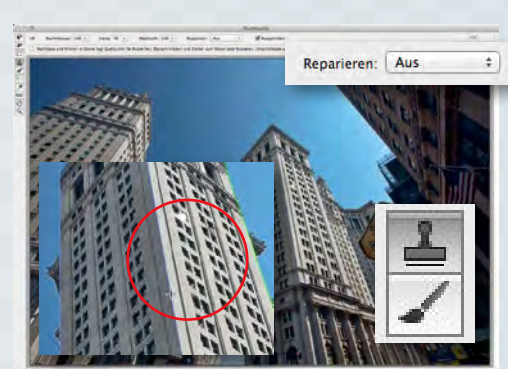
### FLUCHTPUNKTLINIEN VERLÄNGERN

**4** Nun erweitern Sie das Raster, indem Sie es am Mittelpunkt der oberen Kante in die Länge ziehen. Mit dem Raster legen Sie den **Korrekturbereich** fest und begrenzen so die Zone, in der sich später die Stockwerke verlängern lassen. Jetzt können Sie noch die **Ausrichtung** des Rasters über die Eckpunkte korrigieren.



### DREIDIMENSIONALES RASTER

**5** Nun soll nicht nur die linke Fassadenseite nach oben verlängert werden, sondern das gesamte Gebäude. Da dies eine Gebäudeecke mit rechtem Winkel ist, geht das hier recht einfach: Ziehen Sie am **Anfasser** in der Mitte der rechten Seite des Rasters, so wird das **Raster perspektivisch korrekt** auf der rechten Seite weitergeführt.



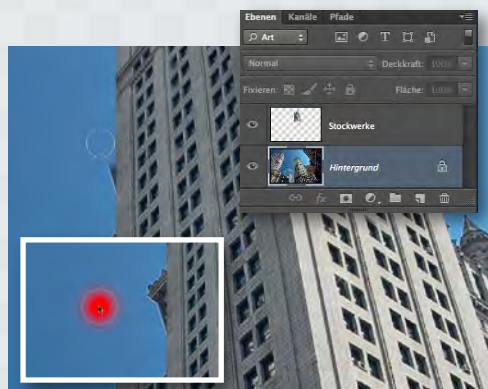
### STEMPELN VORBEREITEN

**6** Wählen Sie nun das **Stempel-Werkzeug**, mit dem Sie bei gehaltener **Alt-Taste** einen Quellbereich aufnehmen. Bei diesem Motiv eignen sich für den Anfang die klaren Abgrenzungen der Fenster sehr gut. Stellen Sie die Option **Reparieren** auf **Aus**. Diese würde die kopierten Pixel mit der Hintergrundhelligkeit verrechnen und nicht konkrete Bildbereiche kopieren.



### FENSTERFASSADE ANSETZEN

**7** Während nun der kopierte Bereich an Ihrem Mauszeiger „klebt“, passen Sie in der **Optionsleiste Durchmesser** und **Härte** an, bevor Sie weiterarbeiten. Dann können Sie das Gebäude durch **Retusche** nach oben **verlängern**. Die optische Verjüngung geschieht automatisch, ebenso wie eine nahtlose Kopie. Dies gilt auch für die andere Gebäudeseite.



### RETUSCHEARBEIT

**8** Mit einem Klick auf **OK** beenden Sie den **Fluchtpunkt-Filter**. Sie erhalten nun auf Ihrer zuvor angelegten Ebene nur den angesetzten Teil des Gebäudes. An zwei Stellen sind leider ein paar Reste des vorherigen Dachs stehen geblieben. Allerdings können Sie diese mit dem Kopierstempel einfach und schnell überstempeln.

## PHOTOSHOP CC FÜR DIGITALE FOTOGRAFIE

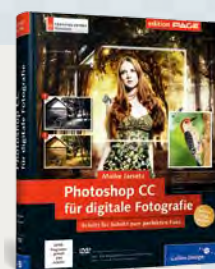
### SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM PERFEKTEN FOTO



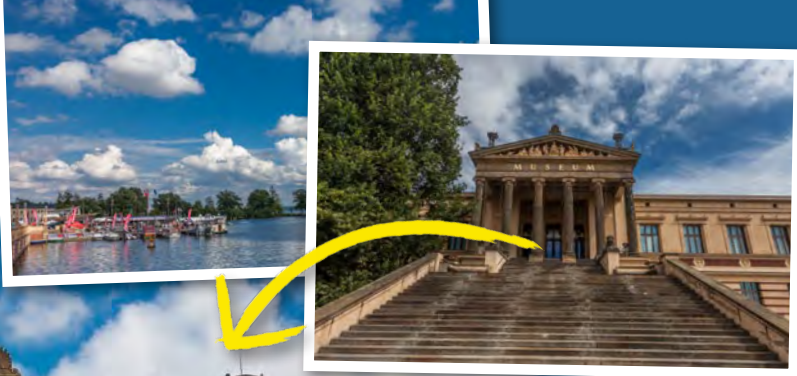
Maïke Jarsetz zeigt Ihnen in ihrem Buch in über 100 Workshops, welche Möglichkeiten Photo-

shop bietet und wie Sie es effizient einsetzen, um Ihre Bilder optimal zu bearbeiten, zu organisieren und zu präsentieren. Dabei betrachtet Jarsetz den gesamten fotografischen Workflow: von der Bildorganisation über die Fehlerkorrektur und Optimierung bis hin zur künstlerischen Bearbeitung und schließlich Ausgabe der Fotos.

**Galileo Design | 502 Seiten inkl. DVD | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-2590-8 | [www.galileodesign.de/3435](http://www.galileodesign.de/3435)**







Fotografie und Bildbearbeitung: Pavel Kaplun

**Retusche extrem:** Bildbereiche spiegeln

# Wenn eine simple Retusche nicht mehr ausreicht

Haben Sie schon mal eine Situation erlebt, in der Sie mit dem bloßen Retuschieren eines Bildes nicht weiter gekommen sind? In solch einem Fall helfen oft nur kreative Lösungen, wie zum Beispiel das Spiegeln von Elementen.



**PAVEL KAPLUN**

Fotograf und Elements-Profi

Unser Ausgangsbild zeigt das monumentale Museumsgebäude in Schwerin in seiner vollen Pracht. Bei der Aufnahme des Gebäudes gab es allerdings ein paar Schwierigkeiten: Zum einen wurde das Foto im leichten Gegenlicht aufgenommen, und zum anderen machten die Bäume links im Bild alle Entwicklungsbemühungen zunichte. Zwar konnte man das Gebäude in puncto Farbe und Kontrast optimal entwickeln, doch die Bäume stören durch ihre starke Präsenz die gesamte Bildkomposi-

tion. Ich weiß, unter Fotografen ist es eigentlich verpönt, Bildbereiche oder sogar ganze Bilder zu spiegeln, aber in diesem Fall war das die einzige Rettung. Ich gebe zu, das fertige Bild zeigt keine korrekte Darstellung des Museumsgebäudes, aber durch die Kombination mit einem neuen Himmel wirkt das Bild stark und der monumentale Charakter des Hauses kommt gut zur Geltung. Lernen Sie nun in diesem Workshop, wie Sie Ihre Bilder mit einer Spiegelung im Handumdrehen retten können.

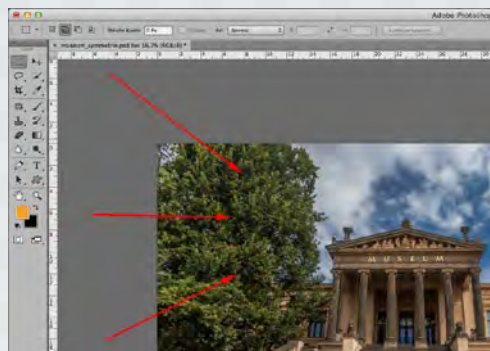
Fotografie und Bildbearbeitung: Pavel Kaplun





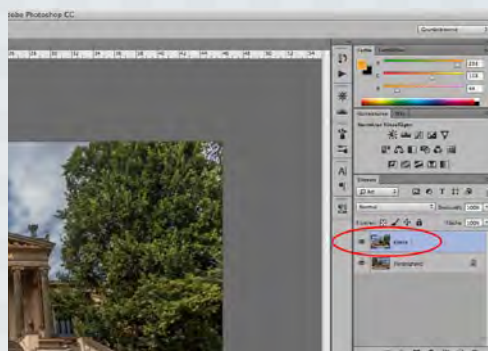
Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

ERSTE SCHRITTE **LEICHT GEMACHT**



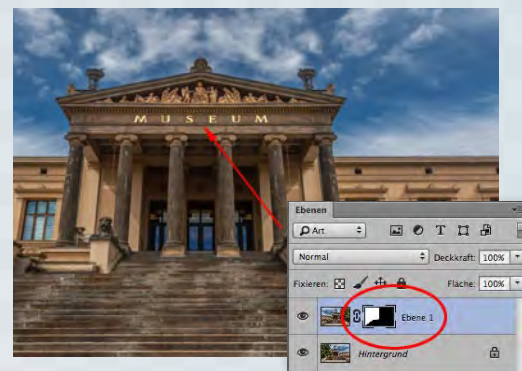
## BILDANALYSE

**1** Öffnen Sie das Ausgangsbild in Photoshop Elements. Erstellen Sie eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur**, und dunkeln Sie die Aufnahme ab. Zu starke Kontraste reduzieren Sie mit den Reglern im Bereich **Tonwertumfang**. Bewegen Sie diese leicht Richtung Mitte, so werden Kontraste in hellen und dunklen Bereichen reduziert.



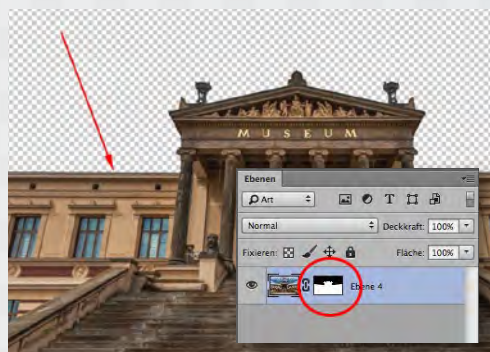
## EBENE SPIEGELN

**2** Duplizieren Sie die Hintergrundebene über **Strg+J**, und spiegeln Sie diese anschließend über **Bearbeiten > Transformieren > Horizontal spiegeln**. Reduzieren Sie die **Deckkraft** der gespiegelten Ebene, und prüfen Sie, ob die Gebäudespitze auf beiden Bildern exakt überlappt. Passen Sie ggf. die Position der oberen Ebene mit dem **Verschieben-Werkzeug** an.



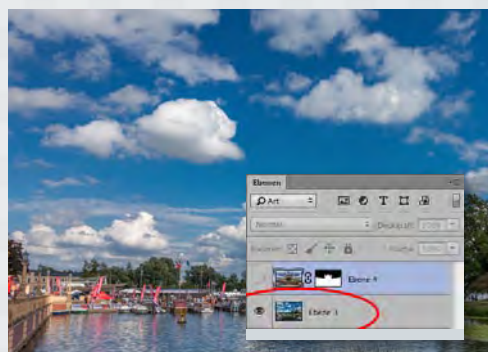
## EBENE MASKIEREN

**3** Fügen Sie der soeben erstellten Ebenenkopie eine **Ebenenmaske** hinzu. Bearbeiten Sie die Maske so, dass der Bereich mit dem Baum komplett verschwindet und die Stufen gerade sind. Bei den Stufen wird es problematisch, die **geraden Linien** einzuhalten. Versuchen Sie deshalb, die Treppe aus lediglich einem der beiden Bilder zu verwenden.



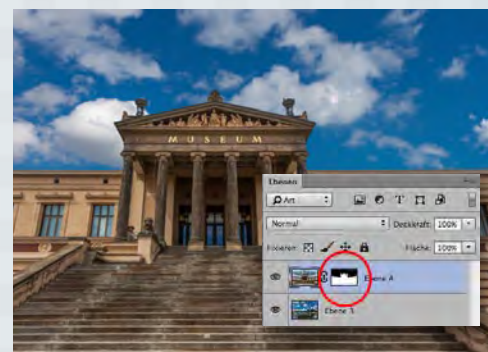
## DAS GEBÄUDE FREISTELLEN

**4** Jetzt sollten Sie über **Strg+Umschalt+E** alle Ebenen auf eine reduzieren. Stellen Sie anschließend das Gebäude frei, um danach einen neuen Himmel einzufügen. Der „alte“ Himmel verrät dem Betrachter, dass das Bild gespiegelt wurde. Mit welcher Methode Sie das Gebäude freistellen, bleibt Ihnen überlassen.



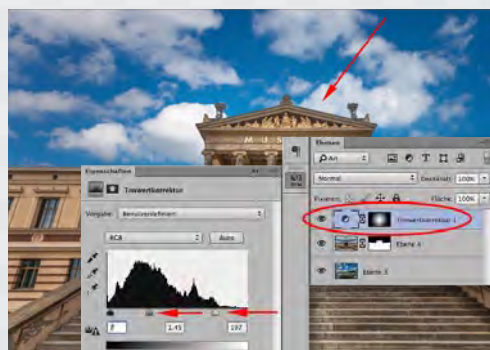
## NEUEN HIMMEL EINFÜGEN

**5** Wählen Sie einen passenden Himmel aus. Es muss nicht unbedingt ein Himmel sein, der an einem sonnigen Tag aufgenommen wurde. Sie können genauso gut einen dramatischen, düsteren Himmel mit vielen Wolken verwenden, so verleihen Sie dem Bild, falls gewünscht, im Handumdrehen eine völlig neue Atmosphäre.



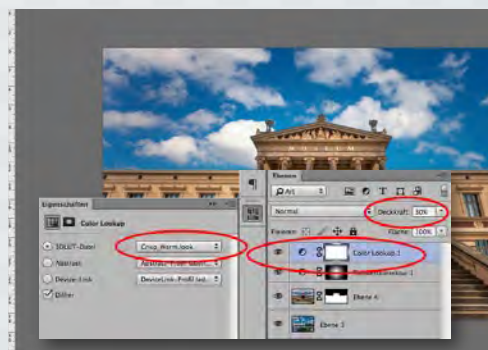
## DIE GEBÄUDEKANTE ANPASSEN

**6** Überprüfen Sie spätestens jetzt, ob bei der Freistellung des Gebäudes in Schritt 4 auch die Kanten sauber freigestellt wurden. Denn insbesondere bei einem neu eingefügten Himmel kann es schnell passieren, dass die Reste des alten Himmels noch zu sehen sind – und das wäre ziemlich verräterisch.



## LICHTAKZENTE SETZEN

**7** Um Lichtakzente zu setzen, erstellen Sie eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** und hellen das Bild zunächst ein wenig auf. Füllen Sie die Maske der Einstellungsebene Schwarz, und blenden Sie den mittleren Bereich des Gebäudes mit dem **radialen Verlaufsfiler** bei **Vordergrund-transparent** und **Weiß** ein. So erhält das Gebäude einen mittigen Lichtspot.



## BILD FINALISIEREN

**8** Im Grunde ist das Bild schon fertig. Dennoch können Sie das Bild am Ende der Bearbeitung ein wenig optimieren. Verstärken Sie Farben und Kontrast mit einer Einstellungsebene **Color Look-up** (ab Photoshop CS6), und wählen Sie die Einstellung **Crisp Warm Look**. Reduzieren Sie die **Deckkraft** der Einstellungsebene auf etwa 25–40 %.

## KUNSTWERKE AUS DEN URLAUBSFOTOS 4

MIT PAVEL UNTERWEGS  
IN DEUTSCHLAND

Begleiten Sie Pavel  
Kaplan bei seiner  
Fotoreise durch  
Deutschland. Erfahren

Sie von dem professionellen Fotografen und Bildbearbeiter auf seiner DVD „Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4“, wie Sie Ihre Schnappschüsse aus dem Urlaub mit Photoshop und Lightroom aufpeppen und so zu echten Hinguckern machen können.

**Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4 | 11 Std. in  
HD-Qualität plus Bildmaterial | 34,99 Euro |  
www.kaplun.de/shop**





# DAS MAGAZIN

Exklusiv für Ihre EOS-Kamera

# 100% CANON



Aktions-  
code  
CF-14NPS02

## JETZT AUSGABE GRATIS SICHERN UNTER:

@[www.canonfoto-magazin.de/abo](http://www.canonfoto-magazin.de/abo)

(02225) 7085 331

Jetzt für Ihr iPad  
und iPhone im  
DigitalPHOTO-  
Kiosk





**17**  
**SEITEN**  
TOP-TECHNIKEN  
DER PROFIS

# KREATIV

MONTAGE-TRICKS FÜR FORTGESCHRITTENE

## » IN DIESER AUSGABE



### **72** Griechische Göttin

*Texturen-Mix:* Dirk Metzmacher zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihren Porträts kombiniert mit zahlreichen Texturen eine bemerkenswerte Geschichte erzählen.



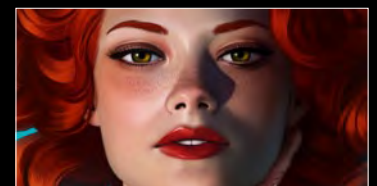
### **78** Lady in Red

*Moderne Bildeffekte:* So gestalten Sie mit Hilfe von spannenden Bildeffekten aus einer schlichten Studioaufnahme ein fesselndes Bild.



### **84** Rubens-Gemälde

*Frische Kunstkopie:* Erfahren Sie, wie dank Photoshop nahezu jeder den großen Meistern der traditionellen Malerei nacheifern kann.



### **90** Interview

*Daniela Uhlig:* Fotorealistisch, surreal, sexy – Daniela Uhlig zeigt die Frau als zentrales Element ihrer Illustrationen stets auf unterschiedliche Weise.





**In Stein meißen:** Texturenspele als Grundlage für Composings

# Griechische Göttin aus Stein

Der Staub hängt noch in der Luft, Steinsplitter fliegen von den Bruchstellen weg. Diese steinerne Göttin trägt ihren ganz eigenen Kampf aus und liegt doch verletzlich dar. Mit Photoshop können Sie fantasievolle Geschichten erzählen, wie Ihnen Photoshop-Profi Dirk Metzmacher in diesem kreativen Projekt zeigt.



**DIRK METZMACHER**  
Photoshop-Profi

**P**hotoshop kann Ihnen helfen, Ihre Ideen und Träume zu verbildlichen. Mit den richtigen Werkzeugen in Kombination erschaffen Sie kunstvolle Meisterwerke, die Familie wie Freunde begeistern. Ich zeige Ihnen in diesem Beitrag, wie ein Foto als Grundlage mit einigen Texturen verrechnet werden kann, um ganz andere Oberflächen zu simulieren. In meinem Beispiel wird aus einem Model im Abendkleid eine griechische Göttin aus Stein. Die Pose des Models inspiriert zu der Geschichte, die erzählt werden soll. Die Momentaufnahme

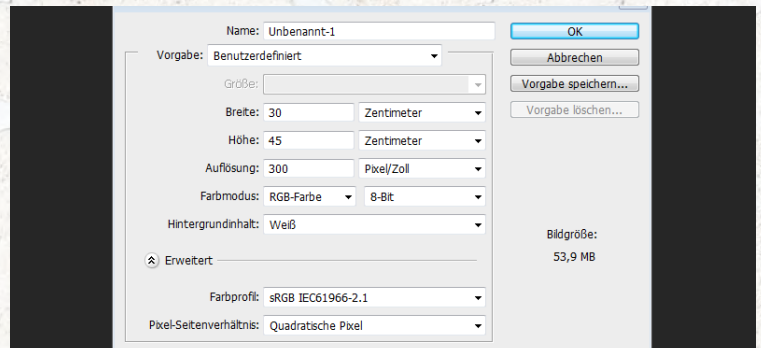
zeigt die Göttin herausgebrochen aus dem Stein und doch mit diesem verbunden – und selbst auch aus dem gleichen Material. Voraussetzung ist ein sauberes Freistellen des Models sowie die anschließende Kombination mit Steintexturen. Für die besondere Atmosphäre sorgen wegfliegende Steinsplitter und etwas Staub, der noch in der Luft hängt. Auch eine leicht abgewandelte Farbgebung unterstützt den mystischen Effekt. Probieren Sie die Umsetzung mit eigenem Bildmaterial, und lassen Sie eigene Ideen einfließen, für die grafische Umsetzung Ihrer Träume.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: FREISTELLEN UND KOMPONIEREN



### MATERIAL ZUSAMMENSTELLEN

**1** Suchen Sie sich ein interessantes *Foto eines Models* in ungewöhnlicher Pose heraus. Dieses wird die ganze Umsetzung bestimmen und den Mittelpunkt Ihres Composings bilden. Als weitere Fotos benötigen Sie verschiedene *Steintexturen* von Betonmauern, zersprungenen Steinen und dreckigen, trockenen Flächen. Im Zusammenspiel ergeben diese eine ganz neue, einzigartige Oberfläche für Ihre Montage. Sie werden für den Hintergrund und für das Model verwendet. Unser verwendetes Bildmaterial finden Sie auf der Heft-CD.



### ARBEITSFLÄCHE EINRICHTEN

**2** Die Größe Ihrer Komposition ergibt sich aus der Größe des Fotos mit dem freigestellten Model und etwas Platz zu allen Seiten hin. Sie können dazu ein neues Dokument mit etwas mehr Platz schaffen, über das Menü *Datei > Neu* mit den gewünschten Maßen oder aber das aktuelle Dokument in der Größe verändern, über *Bild > Arbeitsfläche* und der Eingabe der Breite und Höhe in Pixel oder Zentimeter. Denken Sie an eine Auflösung von 300 dpi, um im Druck ein sauberes, unverpixeltetes Ergebnis zu erhalten. Hier wurde ein neues Dokument angelegt.





## PROJEKT-INFOS

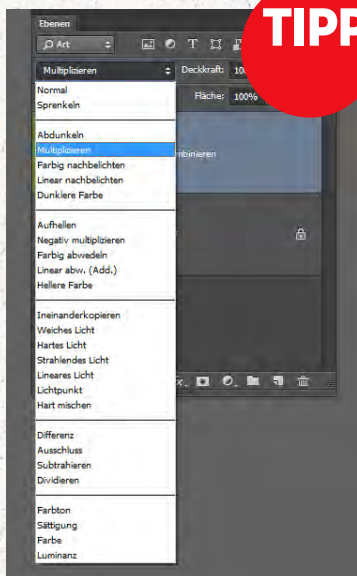
|                    |                                                                            |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | Material auf der Heft-CD, eigene Bilder                                    |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 2 Stunden                                                              |
| <b>Software</b>    | Adobe Photoshop CS5                                                        |
| <b>Inhalte</b>     | Texturenüberlagerung, freistellen,<br>Staub- und Splittereffekte, Retusche |
| <b>Zielgruppe</b>  | Fortgeschrittene                                                           |

SEHR LEICHT LEICHT **SCHWER** SEHR SCHWER





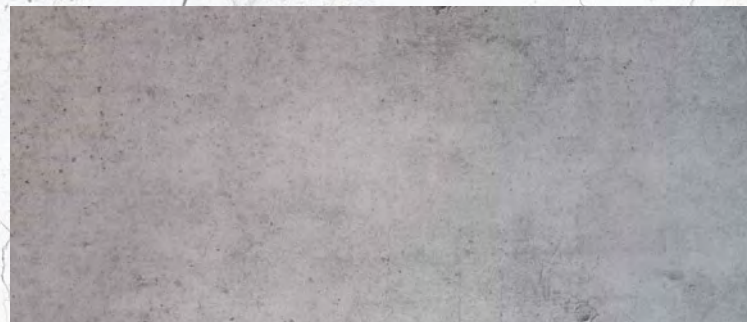
Begleitmaterial  
auf der Heft-CD



**TIPP**

## FÜLLMETHODEN EINSETZEN

Die **Füllmethoden** bestimmen, wie die Pixel einer Ebene mit dem darunter liegenden Bildmaterial verrechnet werden. Sie finden das Auswahlmenü im **Ebenenbedienfeld** oberhalb der **Ebenenminiaturen** angeordnet. Als Standard stehen Ebenen auf **Normal**. Wird **Normal** auf **Multiplizieren** umgestellt, so wirkt sich das Pixelmaterial auf die darunter liegende Bereiche so aus, dass diese dunkler werden. **Negativ multiplizieren** sorgt dagegen für eine **Aufhellung**. Eine Mischung aus beiden Füllmethoden ist **Ineinanderkopieren**, bei der dunkle Pixel abdunkeln und helle Pixel aufhellen. Für Farbbänderungen sorgen die Füllmethoden **Farbe** und **Farbton**.

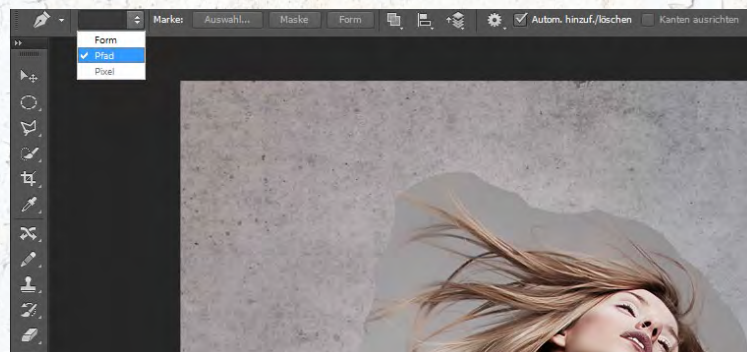
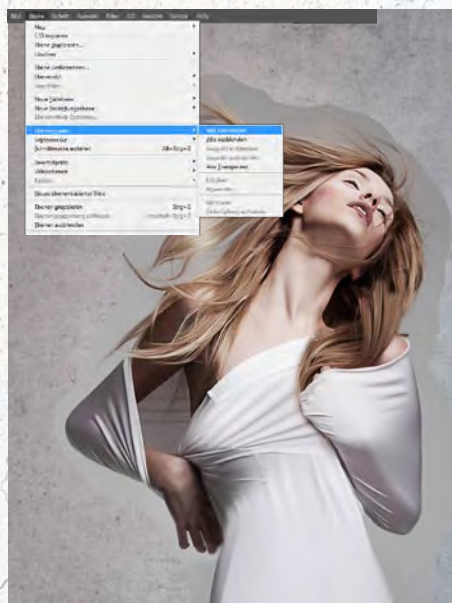


## HINTERGRUND GESTALTEN

**3** Uns steht nun eine große Arbeitsfläche zur Verfügung, die zunächst mit einer schönen Hintergrundtextur gefüllt werden soll. Dazu fügen Sie eine Steintextur von unserer Heft-CD in Ihr Arbeitsdokument ein. Ziehen Sie diese dazu aus dem Textur-Dokument mit dem **Verschieben-Werkzeug** herüber, per **Anklicken, Halten** und **Im neuen Dokument loslassen**. Halten Sie dabei die **Umschalt-Taste** gedrückt, um den Ebeneninhalt zentriert einzufügen. Kombinieren Sie diese Textur vielleicht noch mit weitere Steintexturen (siehe Heft-CD) und unterschiedlichen Füllmethoden für eine ganz individuelle Hintergrundtextur.

## MODEL GROB FREISTELLEN

**4** Um das Model zu positionieren, ziehen Sie auch dieses als Ebene mit dem **Verschieben-Werkzeug** in Ihr Dokument. Gehen Sie im Menü auf **Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden**. Wählen Sie das **Buntstift-Werkzeug** an und stellen Sie die Vordergrundfarbe über den **Farbwähler** auf Schwarz ein. Malen Sie mit einer etwas größeren Werkzeugspitze (die Sie etwa in der **Optionsleiste** und der Auswahl für **Pinselforgaben** ausgewählt haben) über den Hintergrund, der damit auf transparent gesetzt wird.



## PFAD-WERKZEUG EINSTELLEN

**5** Für die weitere Freistellung nutzen Sie **Pfade**. Dabei erhalten Sie hochwertige Ergebnisse, gerade wenn es um schwungvolle **Konturenverläufe** geht. Bevor Sie loslegen, aktivieren Sie das **Zeichenstift-Werkzeug** und wählen in der Optionsleiste **Pfad** (statt **Form** oder **Pixel**) an. Über das **Zahnrad-Symbol** haben Sie die Option **Gummiband** anzuwählen. Ist diese Funktion aktiviert, so zeigt Photoshop den Pfad schon beim Anlegen an. Aktivieren Sie auch **Autom. hinzufügen/löschen**. So sind Sie optimal vorbereitet für das feine Freistellen Ihres Models.

## FEIN FREISTELLEN

**6** Vergrößern Sie einen Bereich am Rand des Models mit dem **Zoom-Werkzeug**, und setzen Sie einen ersten Punkt mit dem **Zeichenstift**. Lassen Sie weitere Punkte entlang der Kontur folgen. An kurvigen Stellen halten Sie die **Maustaste gedrückt** und ziehen die Kurve nach. Um dann wieder gerade Linien ziehen zu können, klicken Sie den zuletzt gesetzten Punkt mit gedrückter **Alt-Taste** an. Schließen Sie den Pfad immer wieder nach außen hin, und drücken Sie **Strg+Eingabe-Taste**, um den Pfad in eine Auswahl umzuwandeln. Bei schwarzer Hintergrundfarbe drücken Sie die **Entfernen-Taste** und heben die Auswahl über **Strg+D** auf.



## FORM REDUZIEREN

**7** Damit das Model später eher wie eine Statue wirkt, sollten Sie es **nicht so genau** mit dem **Freistellen der Haare** nehmen. Sorgen Sie lieber dafür, dass die generell freigestellte Form etwas reduzierter und vereinfacht ist. Spielen Sie zum Beispiel Friseur und schneiden Sie abstehende Haare einfach weg. Auch ein Kleid lässt sich so leicht in Form bringen. Denken Sie bei der Bearbeitung daran, dass die Steinfigur auch ein Bildhauer erschaffen haben könnte. Allzu feine Strukturen könnte dieser nicht umsetzen und sollten also reduziert werden.







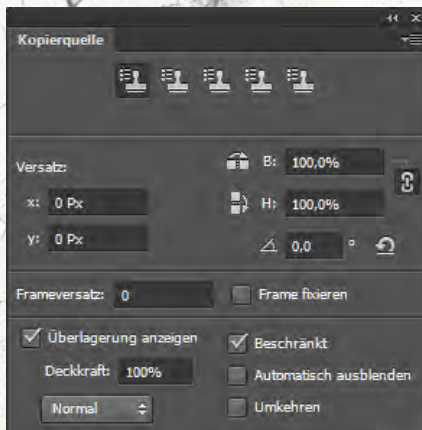
## HAARE UND HAUT REDUZIEREN

**8** Da eine Statue aus Stein kaum die Feinheiten der Haut und der Haare zeigen kann, reduzieren Sie auch die Oberflächen etwas. Aktivieren Sie dazu das **Wischfinger-Werkzeug**. Stellen Sie in der **Optionsleiste** die **Stärke** auf 30 % ein. Malen Sie mit schnellen, kurzen Zickzack-Bewegungen über die Haut, und folgen Sie mit langen Strichen dem Verlauf der Haare. Poren verschwinden, und die Haare werden weitaus weicher umgesetzt. Wer sicher gehen möchte, erstellt zuvor eine neue Ebene und aktiviert in der Optionsleiste **Alle Ebenen aufnehmen**.

## TIPP

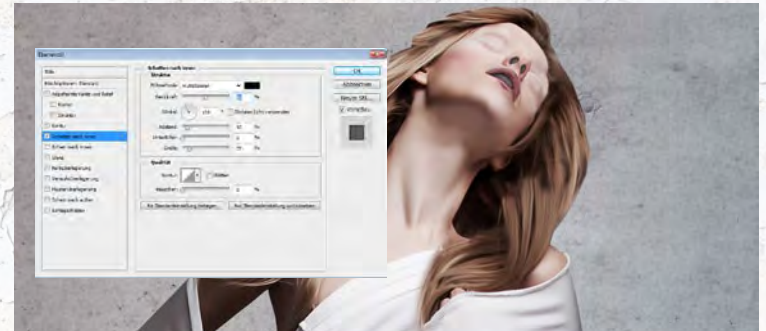
### KOPIERSTEMPEL

Mit dem **Kopierstempel** übermalen Sie Bildbereiche mit einem weiteren Bildbereich des gleichen oder eines weiteren, geöffneten Dokumentes. Der **Aufnahmepunkt** wird durch Anklicken bei gedrückter **Alt-Taste** definiert. Über die Größe der Werkzeugspitze bestimmen Sie auch die Größe des zu kopierenden Bereiches. Der Winkel und Abstand zur **Kopierquelle** wird mit dem ersten Klick bei gelöster **Alt-Taste** festgelegt. Auch bei diesem Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, in der Optionsleiste **Aufnehm.**: **Alle Ebenen** einzustellen.



## AUGEN, MUND UND NASE

**9** Ein ähnliches Problem haben wir bei den Feinheiten der Augen, des Mundes und der Nase. Bei Mund und Nase reicht es aus, den Innenraum der Körperöffnung jeweils mit dem **Lasso-Werkzeug** auszuwählen, um diese Selektion dann auf einer eigenen Ebene mit einem mittleren Grauton zu füllen. Ein **Ebenenstil > Schatten nach innen** sorgt noch etwas für einen räumlichen Effekt. Die Augen könnten Sie schließen. Nutzen Sie dafür das **Kopierstempel-Werkzeug**, um mit gedrückter **Alt-Taste** eine **Quelle** aufzunehmen, die Sie dann über die Augen kopieren.



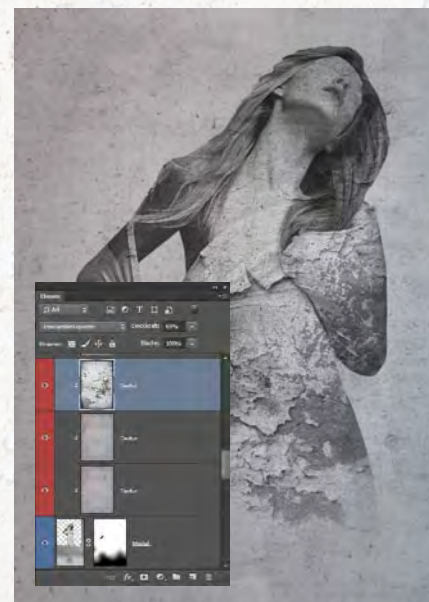
## SCHWARZWEISS-UMWANDLUNG

**10** Für eine schnelle Schwarzweiß-Umwandlung gehen Sie im Menü auf **Bild > Korrekturen > Sättigung verringern**. Mögen Sie Einstellungsmöglichkeiten, so gehen Sie auf **Bild > Korrekturen > Schwarz-weiß**. Klicken Sie die Schaltfläche **Automatisch** an, und spielen Sie mit den **Farbtönen** von Rot bis Magenta. So haben Sie die Kontrolle über die Schwarz-weiß-Gestaltung, die möglichst nicht zu kontrastreich umgesetzt werden sollte. Die Texturen und weitere Bearbeitungen sorgen für die räumliche Umsetzung des Modells aus Stein.



## ÜBERGANG SCHAFFEN

**11** Da das Model aus dem Boden herausbrechen soll, muss ein weicher Übergang geschaffen werden. Sie könnten nun die **Ebenenmaske** mit der **rechten Maustaste** anklicken, um **Ebenenmaske anwenden** auszuwählen. Die Ebene erhält wieder eine Maske, etwa über die Schaltfläche **Ebenenmaske hinzufügen**. Als Alternative könnten Sie die Ebene mit der rechten Maustaste in ein **Smartobjekt konvertieren** und dieses mit einer eigenen Maske ausstatten. Immer sorgen Sie in der Maske mit einem **Verlauf von Weiß zu Schwarz** für den weichen Übergang zum Hintergrund.



## TEXTUREN ÜBERLAGERN

**12** Wählen Sie die Hintergrundebene mit der Textur an, und drücken Sie **Strg+J** zum Kopieren. Ändern Sie die Ebenenreihenfolge per **Anklicken, Halten und Ziehen** so ab, dass die Kopie oberhalb der Ebene des Modells liegt. Ändern Sie die Füllmethode auf **Multiplizieren**. Klicken Sie im Menü auf **Ebene > Schnittmaske erstellen**. Nach **Strg+J** und der Reduzierung der **Deckkraft** auf 60 % fügen Sie eine weitere Textur mit **Schnittmaske** ein, deren Füllmethode auf **Ineinanderkopieren** steht. So wird das Model wieder etwas heller.

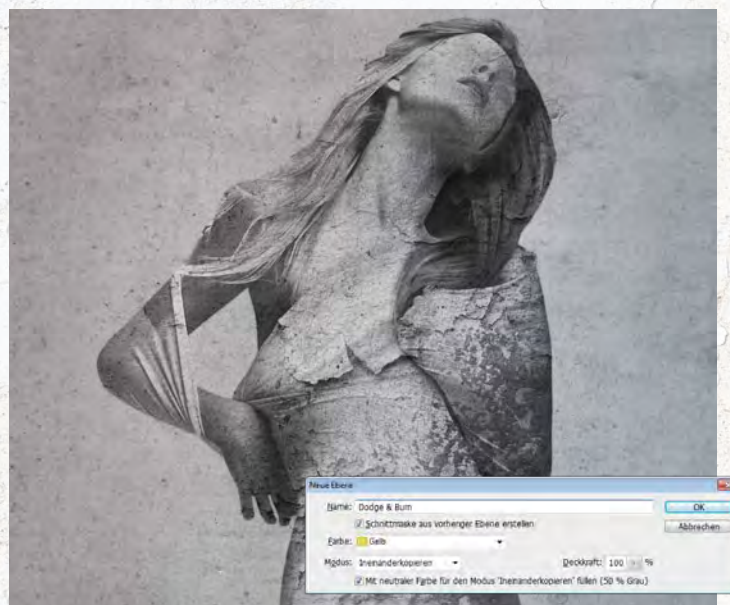


» LASSEN SIE IHR BILD ZUNÄCHST EIN PAAR STUNDEN RUHEN, BEVOR SIE ABSCHLIESSEND EINEN KRITISCHEN BLICK DARAUF WERFEN UND FALLS NÖTIG FEHLER KORRIGIEREN.«

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI

## MIT LICHT MALEN

**13** Durch die Texturen-überlagerung wirkt das Model nicht mehr so räumlich. Um diesem Effekt entgegenzuwirken, erstellen Sie eine neue Ebene über **Strg+Umschalt+N**. Nennen Sie diese Ebene **Dodge & Burn**, aktivieren Sie **Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen**, ändern Sie den Modus auf **Ineinanderkopieren** ab, und aktivieren Sie auch **Mit neutraler Farbe für den Modus Ineinanderkopieren füllen**. Zeichnen Sie mit dem **Abwedler** und dem **Nachbelichter** Schatten und Lichter ein, für einen schönen 3D-Effekt.



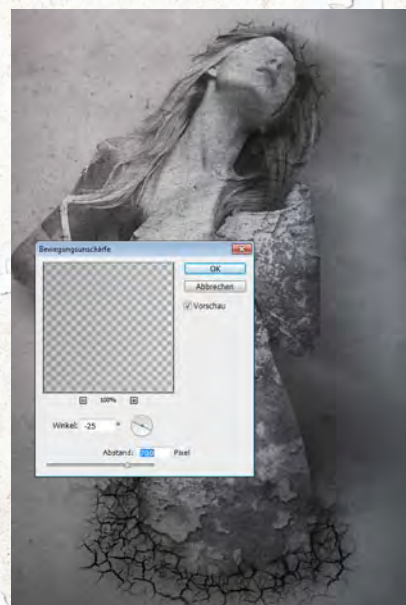
## ÜBERGANG OPTIMIEREN

**14** Für den Übergang brauchen Sie eine Textur eines getrockneten Flussbetts oder eines Steines mit stark erodierter Oberfläche. Fügen Sie die Textur ein, und spendieren Sie auch dieser eine **Ebenenmaske** über die Schaltfläche **Ebenenmaske hinzufügen** bei gedrückter **Alt-Taste**. Die Maske wurde mit schwarzer Farbe gefüllt. Mit dem **Pinsel** und **weißer Farbe** malen Sie nun am Übergang die Bruchstellen ein. Die Füllmethode wird auf **Multiplizieren** umgestellt. Über **Bild > Korrekturen > Helligkeit/Kontrast** können Sie die Darstellung noch beeinflussen.



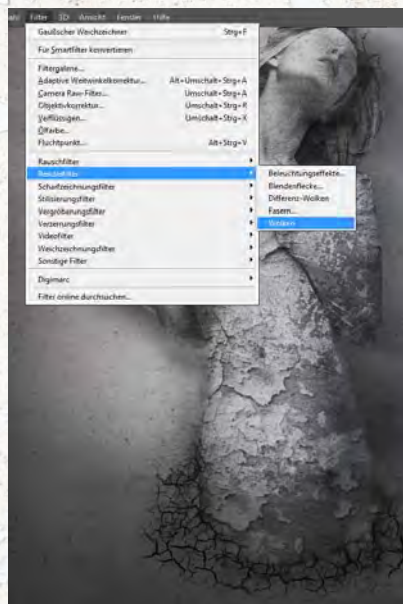
## SCHATTEN EINZEICHNEN

**15** Erstellen Sie eine weitere Ebene. Mit dem **Pinsel** und einer großen, weichen **Werkzeugspitze** malen Sie am Rand eine **Vignettierung** ein. Den unteren Rand des Dokumentes betonen Sie dabei etwas großzügiger. Behandeln Sie diesen Schatteneffekt mit dem **Gauß'schen Weichzeichner**. Klicken Sie die **Ebenenminiatur** des Models mit gedrückter **Strg-Taste** an. Erstellen Sie unterhalb des Models eine neue Ebene, und **füllen** Sie die **Auswahl** mit Schwarz. Nach **Strg+D** nutzen Sie den **Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe** für einen gerichteten Schatteneffekt.



## LICHT EINZEICHNEN

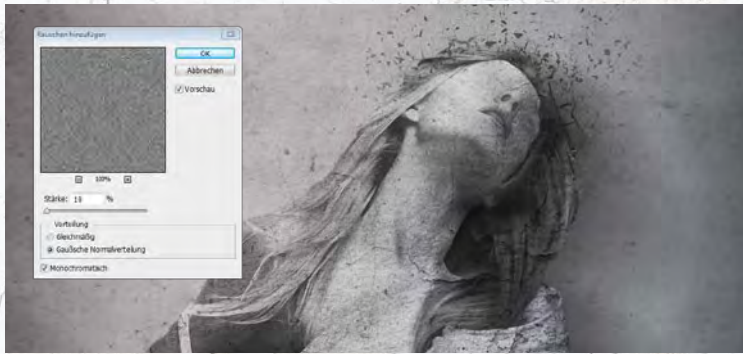
**16** Der Schatten wird noch etwas mit dem **Verschieben-Werkzeug** nach unten rechts verschoben und die **Deckkraft** reduziert. Dank der **Bewegungsunschärfe** gibt dieser nun eine Richtung vor, aus der das Licht kommt. Diesen Effekt können Sie noch verstärken, in dem Sie auf einer neuen Ebene über allen anderen Ebenen mit weißer Farbe **Lichtstrahlen** einzeichnen. Die Füllmethode wird auf **Ineinanderkopieren** umgestellt und die **Ebenendeckkraft** stark reduziert. Wenden Sie die **Bewegungsunschärfe** mit den gleichen Einstellungen an.



## STAUB SIMULIEREN

**17** Für etwas mehr Atmosphäre erstellen Sie eine **neue Ebene** mit etwas Staub. Definieren Sie über die Vorder- und Hintergrundfarbe dessen Farbe. Gehen Sie dann im Menü auf **Filter > Renderfilter > Wolken**. Nach **Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden** malen Sie den Staub gezielt mit weißer Farbe und dem **Pinsel** ein. Klicken Sie die **Ebenenmaske** mit der rechten Maustaste an, um **Ebenenmaske anwenden** auszuwählen. Die Ebene erhält wieder eine Ebenenmaske. In dieser nutzen Sie den **Wolkenfilter**, um den Staub noch glaubwürdiger wirken zu lassen. Reduzieren Sie die **Deckkraft** stark.



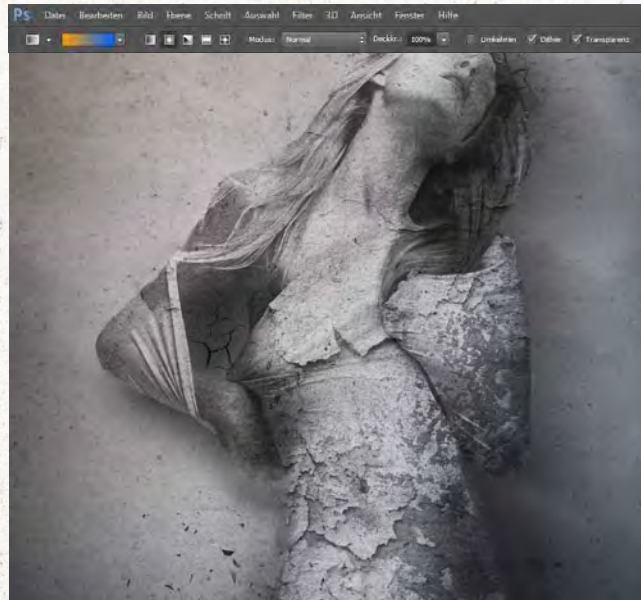


## STEINSPITTER EINZEICHNEN

**18** Erstellen Sie eine neue Ebene, und aktivieren Sie das **Buntstift-Werkzeug**. Malen Sie mit verschiedenen Grautönen und unterschiedlichen Werkzeugspitzen kleinste **Steinsplitter** ein. Achten Sie darauf, dass diese Splitter auch in der Größe variieren. Für feinsten Schmutz erstellen Sie eine neue Ebene, füllen diese mit **50 % Grau** und stellen die Füllmethode auf **Ineinanderkopieren** um. Wenden Sie den **Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen** mit **Stärke: 10 %** und **Gaußsche Normalverteilung** aktiv an. In einer Maske bestimmen Sie, wo dieser feine Dreck zum Liegen kommt.

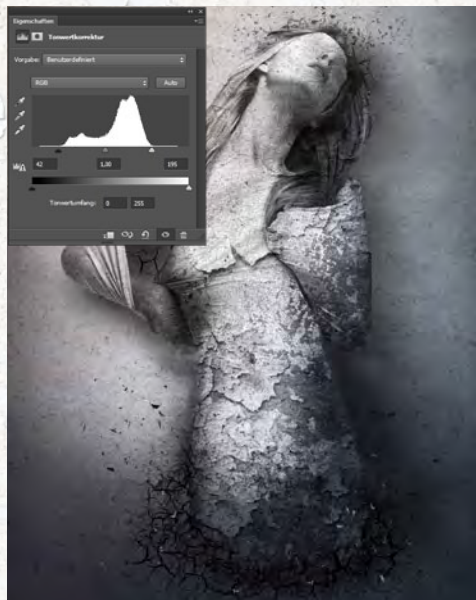
## FÄRBUNG UMSETZEN

**19** Für eine leichte Koloration erstellen Sie eine **neue Ebene**. Stellen Sie die **Vordergrundfarbe** auf **#ee9911** (RGB 238, 153, 17) und die **Hintergrundfarbe** auf **#1166ee** (RGB 17, 102, 238) ein. Aktivieren Sie das **Verlaufs-Werkzeug** und in der **Optionsleiste** einen **Verlauf** von der **Vorder- zur Hintergrundfarbe**. Klicken Sie da auch **Radialverlauf** an. Der Verlauf wird von der oberen, linken zur unteren rechten Ecke aufgezogen. Stellen Sie die Füllmethode auf **Farbe** um, und reduzieren Sie die **Deckkraft** auf **5 %**. Der Farbverlauf wird sehr dezent, aber spürbar umgesetzt.



## MEHR WIRKUNG

**20** Damit Ihre Komposition so richtig ihre Wirkung entfaltet, gehen Sie im Menü auf **Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur**. Klicken Sie da auf die Schaltfläche **Auto**, oder ziehen Sie die Regler für die **Tiefen** und **Lichter** von Hand zur Mitte hin, bis das Composing schön kontrastreich und weitaus räumlicher wirkt. Sie könnten diesen Effekt noch mit einer zweiten **Dodge-&Burn-Behandlung** auf einer eigenen Ebene unterstützen und gezielt beeinflussen.



## FEINHEITEN OPTIMIEREN

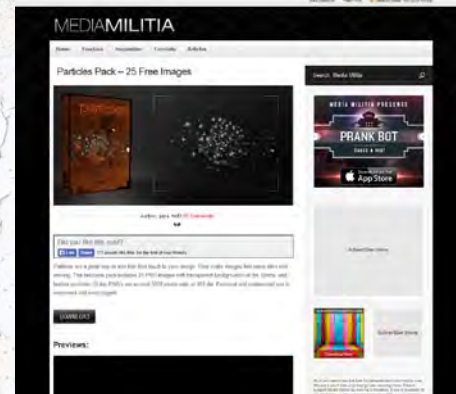
**21** Die Komposition ist praktisch abgeschlossen, Sie werden aber immer wieder Kleinigkeiten entdecken, die es wert sind, doch noch optimiert zu werden. So habe ich hier auf einer eigenen Ebene die **Augen noch etwas herausgearbeitet**, da sie durch die Texturenüberlagerung praktisch komplett verschwunden sind. Die **Stirn** wurde zu den Haaren hin weicher umgesetzt, und die **Hand** des Models noch etwas weiter in den Boden gesteckt durch einfaches Kopieren mit dem **Kopierstempel**. ■



**TIPP**

## FERTIGE STEINSPITTER

Die Website **Mediamilitia.com** bietet mit dem „Particles Pack“ ein 25 Bilder umfassendes Set vmt Staubpartikeln und wegfliegenden Schmutzstückchen an, die privat und kommerziell eingesetzt werden dürfen. Und auch die Qualität kann sich sehen lassen. Die Bilder haben eine Größe von 3.000 px bei 300 dpi. Und die Schmutzpartikel sind vielfältig in der Größe, Form und Anzahl vertreten ([mediamilitia.com/particles-pack-25-free-images](http://mediamilitia.com/particles-pack-25-free-images)).



» DIE BEGRIFFE DODGE & BURN BEZIEHEN SICH AUF DIE ENGLISCH-SPRACHIGEN BEZEICHNUNGEN DER WERKZEUGE ABWEDLER UND NACHBELICHTER. «

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI





NACHHER





Begleitmaterial  
auf der Heft-CD

LADY IN RED **KREATIV**

**Verschobene Pixel:** Moderne Bildeffekte erzeugen

# Lady in Red

Nicht immer stehen für ein Fotoshooting ungewöhnliche Outfits oder spannende Requisiten zur Verfügung. Wie Sie aus einer schlichten Studioaufnahme dennoch ein fesselndes Bild erstellen, verrät Ihnen Evangeline Cooper.



**EVANGELINE COOPER**  
Fotografin & Photoshop-Trainerin

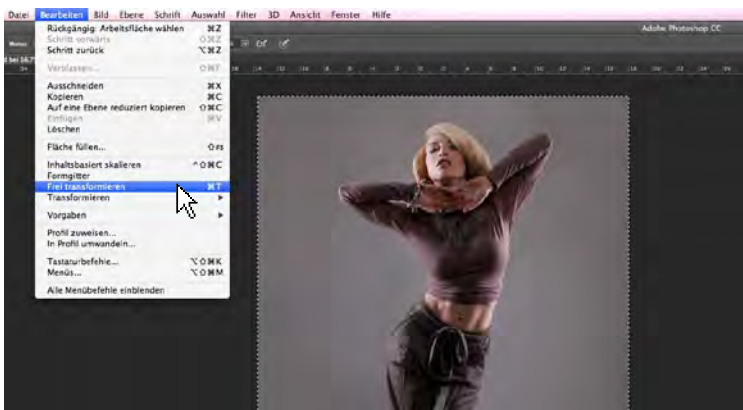
**D**as Ausgangsbild für diesen Workshop entstand spontan im Studio und passte eigentlich nicht wirklich zu der Bildidee einer „Lady in Red“, die ich erst einige Wochen nach dem Fotoshooting hatte. Dank der tollen Möglichkeiten von Photoshop war das jedoch nicht schlimm, denn die Kleidung des Models lässt sich problemlos einfärben und alle Bildeffekte können mit relativ einfachen Mitteln direkt in Photoshop umgesetzt werden.

Nehmen Sie sich für den folgenden Workshop etwas Zeit, denn an einigen Stellen, wie zum Beispiel beim Erstellen der Blätterlinie um das Model, werden Sie viele kleine, an sich aber nicht schwere Arbeitsschritte wieder und wieder ausführen müssen, bis Sie zum gewünschten Ergebnis gelangen. Wenn Sie etwas kreativer arbeiten möchten, müssen Sie unser Model natürlich auch nicht zwingend in eine „Lady in Red“ verwandeln – Blau oder Orange stehen dem Model sicherlich auch gut und lassen sich mit den gleichen Techniken umsetzen.

## PROJEKT-INFO

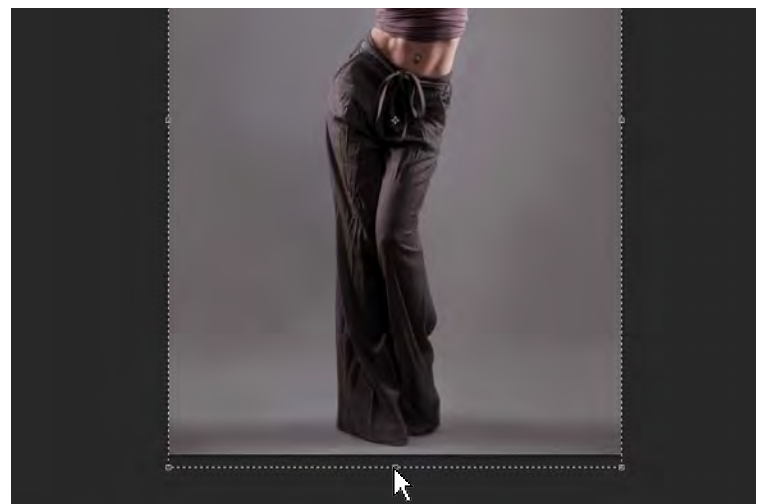
|                                                     |                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>                                     | Ausgangsbild auf Heft-CD                                                                                                                                             |
| <b>Zeitaufwand</b>                                  | ca. 3 Stunden                                                                                                                                                        |
| <b>Software</b>                                     | ab Photoshop CS5                                                                                                                                                     |
| <b>Inhalte</b>                                      | Körperform verändern, Dodge & Burn, Kleidung umfärben, Farb-Look entwickeln, Blätterreigen gestalten, künstlerischer Bild-Look durch Verschieben einzelner Bildteile |
| <b>Zielgruppe</b>                                   | ambitionierte Einsteiger                                                                                                                                             |
| <b>SEHR LEICHT LEICHT <b>SCHWER</b> SEHR SCHWER</b> |                                                                                                                                                                      |

## SCHRITT FÜR SCHRITT: KLEIDUNG UMFÄRBen UND BILDELEMENTE VERSETZEN



### KÖRPER FREI TRANSFORMIEREN

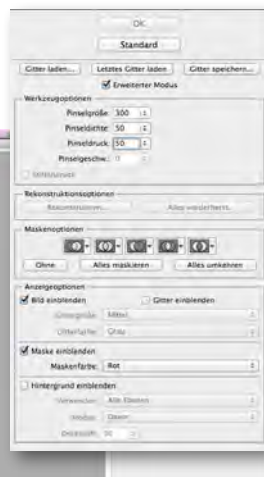
**1** Öffnen Sie zunächst das Ausgangsbild *Lady-In-Red* von unserer Heft-CD in Photoshop. Im ersten Schritt werden wir unser Model optisch verlängern, um die ikonenhafte Bildwirkung zu erreichen. Duplizieren Sie hierfür zuerst die Hintergrundebene. Wählen Sie anschließend mittels **Auswahl > Alles auswählen** die gesamte Ebene aus. Über **Bearbeiten > Frei transformieren** gelangen Sie in den Frei-Transformieren-Modus.



### OPTISCH VERLÄNGERN

**2** Ziehen Sie das Bild an der **unteren Seite** etwas in die Länge. Die Füße sollten noch **unangeschnitten** im Bild sein, dann haben Sie weder zu viel, noch zu wenig verlängert. Bestätigen Sie die **Transformation** mit der **Enter-Taste**.



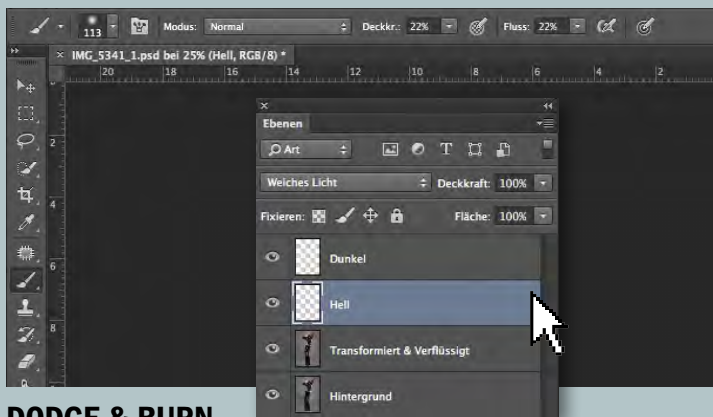


## DODGE & BURN INTENSIVIEREN

Falls Sie überlegen, ob ein stärkerer **Dodge&Burn-Effekt** Ihrem Bild gut tut, können Sie die bereits erstellten Dodge&Burn-Ebenen einfach **duplizieren** und so den Effekt beurteilen. Falls nötig können Sie diese noch in der **Deckkraft** regulieren.

## HAARE AUFFÜLLEN MIT DEM VERFLÜSSIGEN-FILTER

**3** Im nächsten Schritt werden wir mit dem **Verflüssigen-Filter** die Haare auffüllen. Öffnen Sie Ihre aktuelle Bildebene über **Filter > Verflüssigen** im gleichnamigen Filter. Hier wählen Sie das **Mitziehen-Werkzeug** bei einer **Pinseigröße** von 300, einer **Pinseldichte** von 50 und einem **Pinseldruck** von 50 für angenehmes Arbeiten aus. Füllen Sie nun die Haare des Models auf beiden Seiten auf, indem Sie diese mit dem **Mitziehen-Werkzeug** leicht nach außen ziehen. Im **Vorher-Nachher-Bild** sehen Sie zum Vergleich mein Ergebnis.



## DODGE & BURN

**4** Als nächstes werden wir dem Bild mehr Tiefe verleihen, indem wir mit Hilfe von **Dodge & Burn** die Licht- und Schattenlinien auf dem Model verstärken. Legen Sie hierfür über Ihrer Bildebene **zwei neue leere Ebenen** im Modus **Weiches Licht** an, eine für das **Aufhellen** und eine für das **Abdunkeln**, und benennen Sie diese entsprechend. Wählen Sie dann zuerst die Aufhellen-Ebene, nehmen Sie das **Pinse-Werkzeug** bei einer **Härte** von 0 % und **Vordergrundfarbe** Weiß zur Hand, und setzen Sie die Werte für **Deckkraft** und **Fluss** auf etwa 22 %.

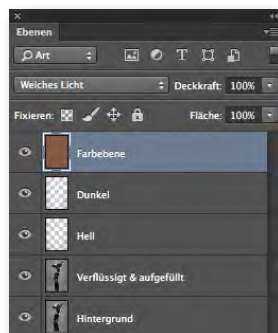


## LICHTLINIEN NACHZIEHEN

**5** Zeichnen Sie nun die **Lichtlinien** auf dem Körper des Models nach, insbesondere im Bereich des Bauchs und auf der Kleidung. Passen Sie dabei die **Pinseigröße** den Lichtlinien, die Sie gerade nachzeichnen, entsprechend an. Wechseln Sie nun zur **Abdunkeln-Ebene**, und betonen Sie mit **schwarzer Farbe** die Schattenlinien auf dem Model. Die **Pinseleinstellungen** bleiben die gleichen. Um eine leichte **Vignettierung** zu erhalten, wählen Sie eine **Pinseigröße** von etwa 1.300 px. Fahren Sie damit um die Außenkanten des Bildes, um diese abzdunkeln. So lenken Sie den Blick des Betrachters stärker auf das Bildzentrum.

» DIE RICHTIGE FARBGE-  
BUNG IST ENTSCHEIDEND  
FÜR DIE OPTIMALE WIRKUNG  
EINES BILDES. «

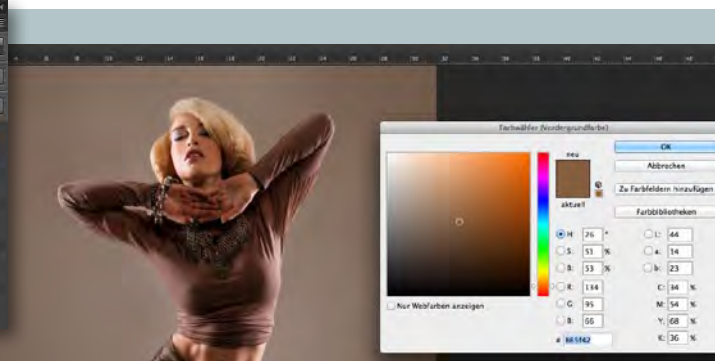
EVANGELINE COOPER, FOTOGRAFIN



## FARBEBENE EINFÜGEN

**6** In den folgenden Schritten werden wir unserem Bild und natürlich dem Model den passenden Farb-Look verleihen. Erstellen Sie dazu zunächst eine **neue leere Ebene** über Ihren anderen Ebenen, und ändern Sie deren Modus in **Weiches Licht**. Wählen Sie nun als Vordergrundfarbe

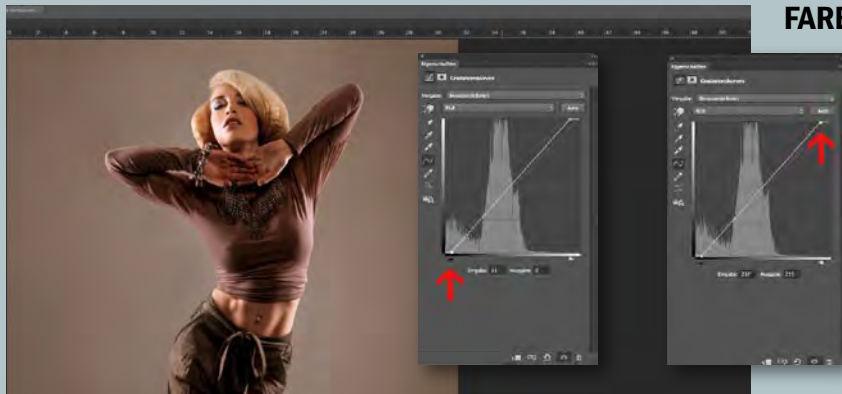
einen **Braunton (#865f42)** im **Farbwähler** aus, und füllen Sie die Ebene mittels des **Füll-Werkzeuges** mit dieser Farbe. Durch den Modus **Weiches Licht** legt sich die Farbe dann gleichmäßig über das Bild, lässt unser Motiv aber dennoch klar durchscheinen.





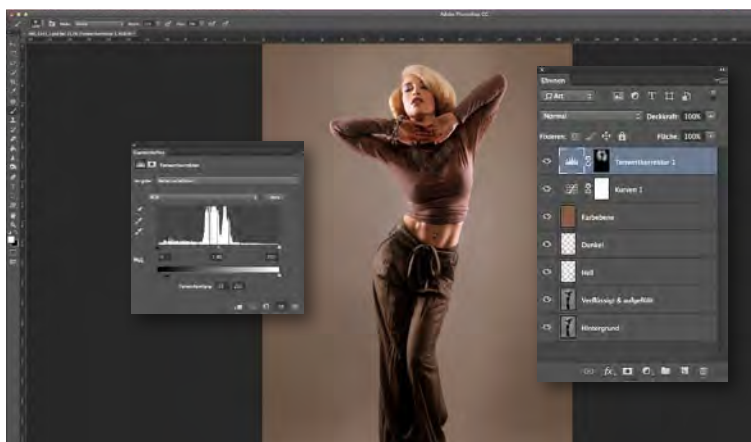
» FÜR EINIGE TECHNIKEN BRAUCHT ES NICHT NUR KREATIVITÄT, SONDERN AUCH GEDULD. «

EVANGELINE COOPER,  
PHOTOSHOP-TRAINERIN



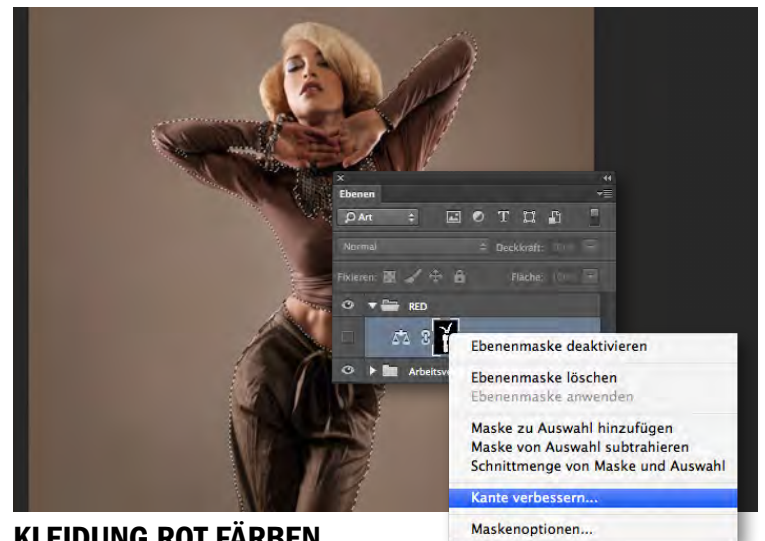
## FARB-LOOK ANPASSEN

**7** Als Nächstes erstellen wir eine Einstellungsebene **Gradationskurven** und verschieben hier die Regler für die tiefen und die hellen Farbtöne wie in den jeweiligen Screenshots zu sehen. So passen Sie den Farbton sanfter im Bild ein, um den gewünschten Farb-Look zu erhalten.



## BELICHTUNG DES HINTERGRUNDES ANPASSEN

**8** Um den Blick des Betrachters noch mehr auf unser Bildzentrum zu lenken, werden wir nun zusätzlich um den Oberkörper des Models eine Art **Lichtkegel** setzen. Erstellen Sie dazu eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur**, und ändern Sie den **Tonwertumfang** auf 19 zu 255. Sie verschieben also nur den **linken Regler**, welcher das dunkle Farbspektrum regelt, ein Stück nach rechts. Kehren Sie dann die **Ebenenmaske** für diese Einstellungsebene mittels **Strg+I** um, so dass sie schwarz wird. Arbeiten Sie nun mit dem **Pinzel-Werkzeug** mit weißer **Vordergrundfarbe**, 0 % **Härte**, einer **Deckkraft** von etwa 25 % und einem **Fluss** von etwa 70 % einen runden Lichtkegel um den Oberkörper des Models heraus.



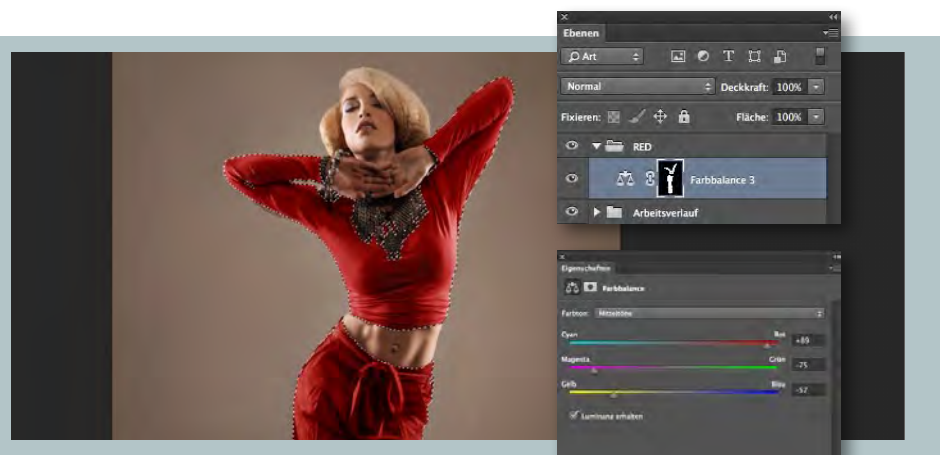
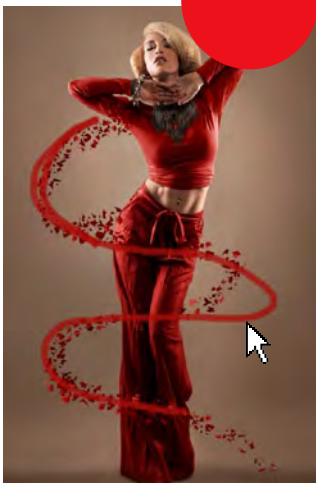
## KLEIDUNG ROT FÄRBen

**9** Im nächsten Arbeitsschritt färben wir die Kleidung des Models in einem auffälligen Rotton. Erstellen Sie hierzu mit Hilfe des **Schnellauswahl-Werkzeuges** zuerst eine Auswahl der Hose und des Oberteils des Models. Legen Sie dann eine Einstellungsebene **Farbbalance** an. Ihre Auswahl wird nun automatisch für die **Ebenenmaske** dieser Einstellungsebene übernommen. Mit einem **Rechtsklick** auf die Ebenenmaske und dem Menüpunkt **Kante verbessern** können Sie Ihre Auswahl noch verfeinern, sollten Sie an einigen Stellen nicht ganz zufrieden sein.

## TIPP

### HILFSLINIE ZIEHEN

Um sich beim Erstellen der **Blatt-Linie** nicht zu verzetteln, können Sie sich auf einer **neuen leeren Ebene** einfach eine **Hilfslinie** einzeichnen. Diese kleine Trick-Ebene können Sie später einfach wieder löschen, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



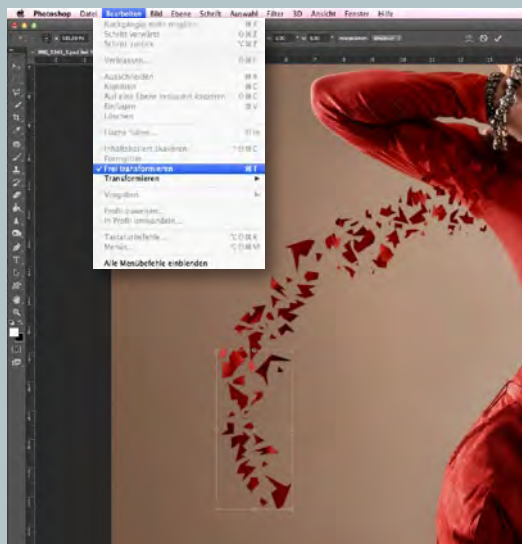
## MANUELL NACHBESSERN

**10** An einigen besonders komplizierten Stellen wie den Händen oder der Halskette müssen Sie eventuell mit einem **Pinzel** bei weißer oder schwarzer Farbe die **Maske** von Hand nachbessern. Färben Sie nun die Kleidung des Models über die Regler der **Einstellungsebene** rot ein. Stellen Sie im Bereich **Farbton** zunächst die **Mitteltöne** ein, und wählen Sie die Einstellung wie folgt: +89, -75 und -57. Erhöhen Sie anschließend in den Tiefen den **Cyan/Rot-Regler** auf +19.



## BLÄTTER AUSSCHNEIDEN

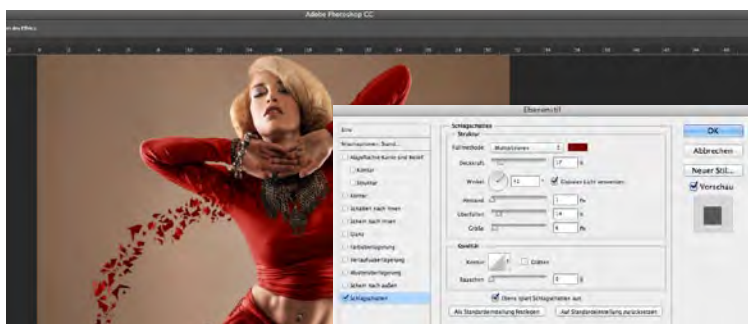
**11** Für den Blätter-Effekt fügen Sie zunächst alle Ebenen über **Strg+Alt+Umschalt+E** zu einer neuen Bildebene zusammen. Wählen Sie dann mit Hilfe des **Polygonlasso-Werkzeugs** einen kleinen „Fetzen“ aus dem Ärmel des Modells aus und legen Sie diesen mittels der Kürzel **Strg+C** und **Strg+V** auf eine neue, leere Ebene. Wiederholen Sie diesen Prozess mehrfach. Variieren Sie dabei Größe und Form der Auswahl sowie die Stellen im Stoff, aus denen Sie Ihre Auswahl treffen. Haben Sie genügend „Fetzen“ gesammelt, markieren Sie alle diese Ebenen und verbinden diese über **Ebene > Auf eine Ebene reduzieren**. Duplizieren Sie nun wiederum diese zusammengeführte Ebene mehrmals. Mittels **Bearbeiten > Frei transformieren** können Sie diese nun in Größe, Form und Ausrichtung verschieben, um so Stück für Stück den Blätter-Kreis um Ihr Model zu legen.



**TIPP**

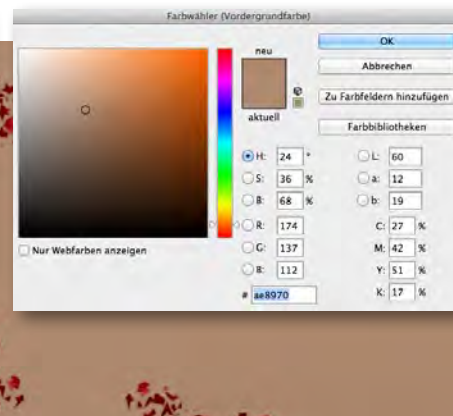
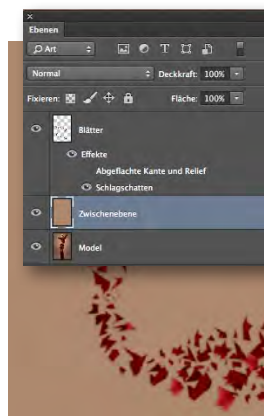
## BLÄTTER-EFFEKT VARIIEREN

Damit Ihre **Blätter-Ebenen** nicht zu ähnlich aussehen, **retuschieren** Sie doch einfach mit Hilfe einer **Ebenenmaske** ab und an einzelne Blätter weg – so wirken die einzelnen Elemente nicht einfach nur kopiert. Damit verleihen Sie dem Effekt im Handumdrehen mehr **Dynamik**.



## BLÄTTER-EBENE EINEN EFFEKT VERLEIHEN

**12** Wenn Sie mit den Blättern fertig sind, markieren Sie alle Blätter-Ebenen und fassen sie auf einer Ebene zusammen. Wir werden diese Ebene nun mit einem Effekt belegen, damit die Blätter dreidimensionaler aussehen. Rechtsklicken Sie die Ebene, und öffnen Sie die **Fülloptionen**. Wählen Sie den **Schlagschatten** bei einem dunklen **Rotton** aus. Setzen Sie die Füllmethode auf **Multiplizieren**, die **Deckkraft** auf etwa 17 %. Wählen Sie die weiteren Einstellungen wie folgt: Winkel = 41°, Abstand = 1, Überfüllen = 14 und Größe = 6. Natürlich können Sie diese Einstellungen je nach persönlichem Geschmack auch variieren.



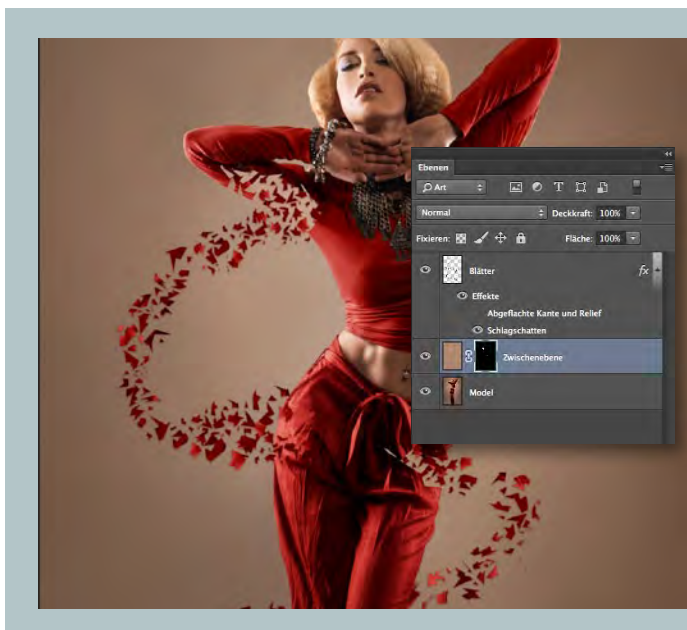
## NEUE FARBEBENE ANLEGEN

**13** Damit der Blätter-Effekt dramatischer wirkt, werden wir im nächsten Schritt noch einen Teil des Arms von unserem Model sowie einen Teil der Hose „verschwinden“ lassen. Hierfür erstellen Sie eine **neue, leere Ebene** zwischen Model- und Blätter-Ebene. Entnehmen Sie mit dem **Pipette-Werkzeug** nun eine Farbe aus dem Hintergrund des Modells, und füllen Sie Ihre neue Zwischenebene mit dieser Farbe.

**TIPP**

## SCHATTEN SETZEN

Sie sollten darauf achten, dass die **Schattenverläufe** unter Ihrer Blattlinie realistisch erscheinen. Wenn das nicht der Fall ist, können Sie ganz leicht Abhilfe schaffen. Erstellen Sie eine **neue leere Ebene** über allen anderen Ebenen, und setzen Sie diese in den Modus **Weiches Licht**. Mit einem **Pinsel** bei schwarzer **Vordergrundfarbe**, 0 % Härte, einer **Deckkraft** von etwa 40 % und einem **Fluss** von etwa 40 % zeichnen Sie gedachte Schatten einfach schnell von Hand ein.



## TEILE VON ARM UND BEIN VERSCHWINDEN LASSEN

**14** Legen Sie für die Zwischenebene über **Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden** eine schwarze Ebenenmaske an, so dass die Zwischenebene vorerst komplett verschwindet. Mit einem **Pinsel** bei **weißer Vordergrundfarbe** fahren Sie auf der Ebenenmaske über die Bereiche des Arms und der Hose, die Sie verschwinden lassen wollen. Sollte die Farbe der Zwischenebene an den betreffenden Stellen nicht 100%ig passen, können Sie mit einem Pinsel und Farbe direkt auf der Zwischenebene nacharbeiten.





### BILDTEILE VERSCHIEBEN

**15** Fassen Sie für den letzten Schritt nun wieder alle Ebenen zu einer neuen Ebene zusammen. Um den **Verschiebungseffekt** zu erhalten, werden wir nun mit dem **Polygonlasso-Werkzeug** unser Bild in mehrere Abschnitte teilen und diese gegeneinander verschieben. **Duplizieren** Sie im ersten Schritt die zusammengefasste Bildebene einmal. Erstellen Sie mit dem **Polygonlasso-Werkzeug** eine Auswahl aus dem unteren Bildbereich, kopieren Sie diese, und legen Sie sie auf eine neue Ebene. Der Workflow entspricht dem aus Schritt 11.



### FEINSCHLIFF

**16** Wiederholen Sie diesen Prozess einmal für den mittleren und zweimal für den oberen Bildbereich. Legen Sie alle ausgewählten Bildteile auf neue Ebenen. Diese Ebenen können Sie dann ganz nach Wunsch **gegeneinander verschieben**, um dem Bild so einen künstlerischen Anstrich zu geben. Wenn Sie einige **Verschiebungskanten** betonen wollen, können Sie unter den verschobenen Ebenen erneut eine **neue, leere Ebene** erstellen und diese mit einer Farbe füllen. Sie wird dann an den „freien“ Kanten durchscheinen. ■



# 100% CANON!

FACHWISSEN FÜR CANON-FOTOGRAFEN

So dick wie ein Buch!

**JETZT IM  
HANDEL**



**BESTELLEN UNTER:**

☎ (0431) 200 766 10

@ [www.falkemedia-shop.de/canonbibel](http://www.falkemedia-shop.de/canonbibel)

↓ oder direkt als PDF aufs iPhone oder iPad laden





**Gemälde-Look:** Alte Kunstwerke neu interpretiert

# Kopieren Sie die Werke alter Meister

Viele werden Photoshop und die traditionelle Malerei nicht direkt in Verbindung bringen. Das beides sehr wohl zusammenpasst und dank Photoshop nahezu jeder den großen traditionellen Künstlern nacheifern kann, zeigen Ihnen Jamari Lior und Mister\_EZ.



**JAMARI LIOR**

Fotografin & Photoshop-Profi



**MISTER\_EZ**

Digital- & traditioneller Künstler

## PROJEKT-INFOS

|                    |                                                                                                            |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Material</b>    | auf der Heft-CD                                                                                            |
| <b>Zeitaufwand</b> | ca. 2 Stunden                                                                                              |
| <b>Software</b>    | ab Adobe Photoshop CS                                                                                      |
| <b>Inhalte</b>     | Texturen nahtlos einfügen,<br>Objekte und Personen mit Hintergrund<br>verblenden, Licht und Schatten malen |
| <b>Zielgruppe</b>  | Fortgeschrittene & Kunstbegeisterte                                                                        |

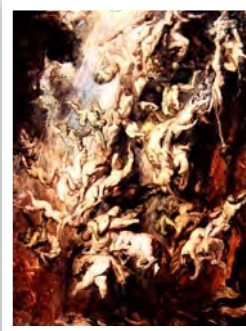
SEHR LEICHT LEICHT **SCHWER** SEHR SCHWER



**W**er bisher glaubte, dass die traditionelle Malerei und Photoshop nicht kombinierbar sind, der wird in diesem Workshop eines Besseren belehrt. Denn als Grundlage für diesen Workshop diente das Ölgemälde „Der Höllensturz der Verdammten“ des flämischen Malers Peter Paul Rubens aus dem Jahre 1621. Ich entschied mich für dieses Bild, da mich die Bildkomposition beeindruckte: Die Darstellung fallender Körper mit kaum erkennbaren Konturen, die wirken wie emporsteigende Flammen.

Für die Fotosession wählte ich eine simple Lichteinstellung bestehend aus zwei Striplights. Eins davon, leicht nach unten gekippt, leuchtete die Szene von schräg vorne aus, und ein weiteres, deutlich schwächer gestelltes, sollte eine leichte Lichtkante an den Körpern erzeugen. Als Accessoire wählte ich ein Tuch, um das Posing zu erleichtern und durch Struktur und Farbe die Eingliederung ins Gemälde zu erleichtern. Während des Fotografierens fiel mir dann auf, dass

meinen Models die rundliche Rubensfigur fehlt und meine Interpretation des Bildes daher weniger weich und deutlich eckiger ausfallen würde. So fürchtete ich, dass die Flammen nicht gut zur Geltung kommen würden und wich bei der Bearbeitung schließlich bewusst ein Stück vom Flammenkonzept ab und entschied mich für eine Baum-Assoziation. Anders als bei Rubens kommt durch diese Assoziation etwas Hoffnung ins Bild – es könnte etwas Neues erwachsen aus dem Fall der Verdammten. Viel Spaß beim Nachbauen!

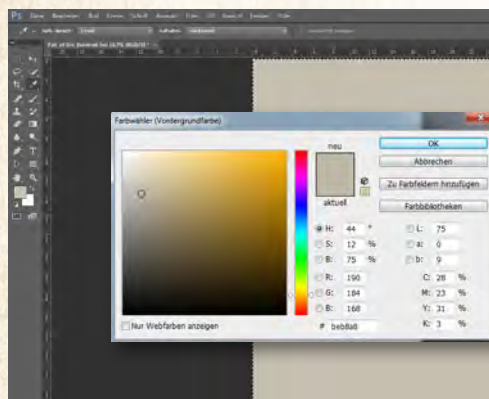


## DAS ORIGINAL

Wer die traditionellen Werke der alten Meister kopieren möchte, sollte sich zunächst eine präzise Vorlage suchen. Jamari Lior und Mister\_EZ

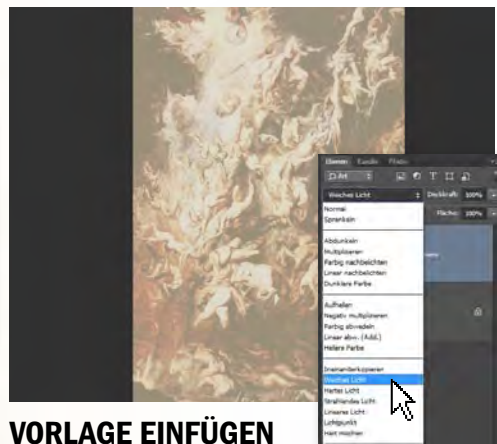
arrangierten ihre weiblichen Modelle nach dem Vorbild Peter Paul Rubens und seinem Werk „Der Höllensturz der Verdammten“ (um 1621). Verbildlicht werden die Worte des Weltenrichters nach dem Matthäus-Evangelium (25,41): „Weicht von mir, ihr Verfluchten, in das ewige Feuer, das bereitet ist dem Teufel und seinen Engeln.“ Bestaunen können Sie das Werk in der Alten Pinakothek in München.

## SCHRITT FÜR SCHRITT: SO MONTIEREN SIE DAS GEMÄLDE



### NEUES DOKUMENT ERSTELLEN

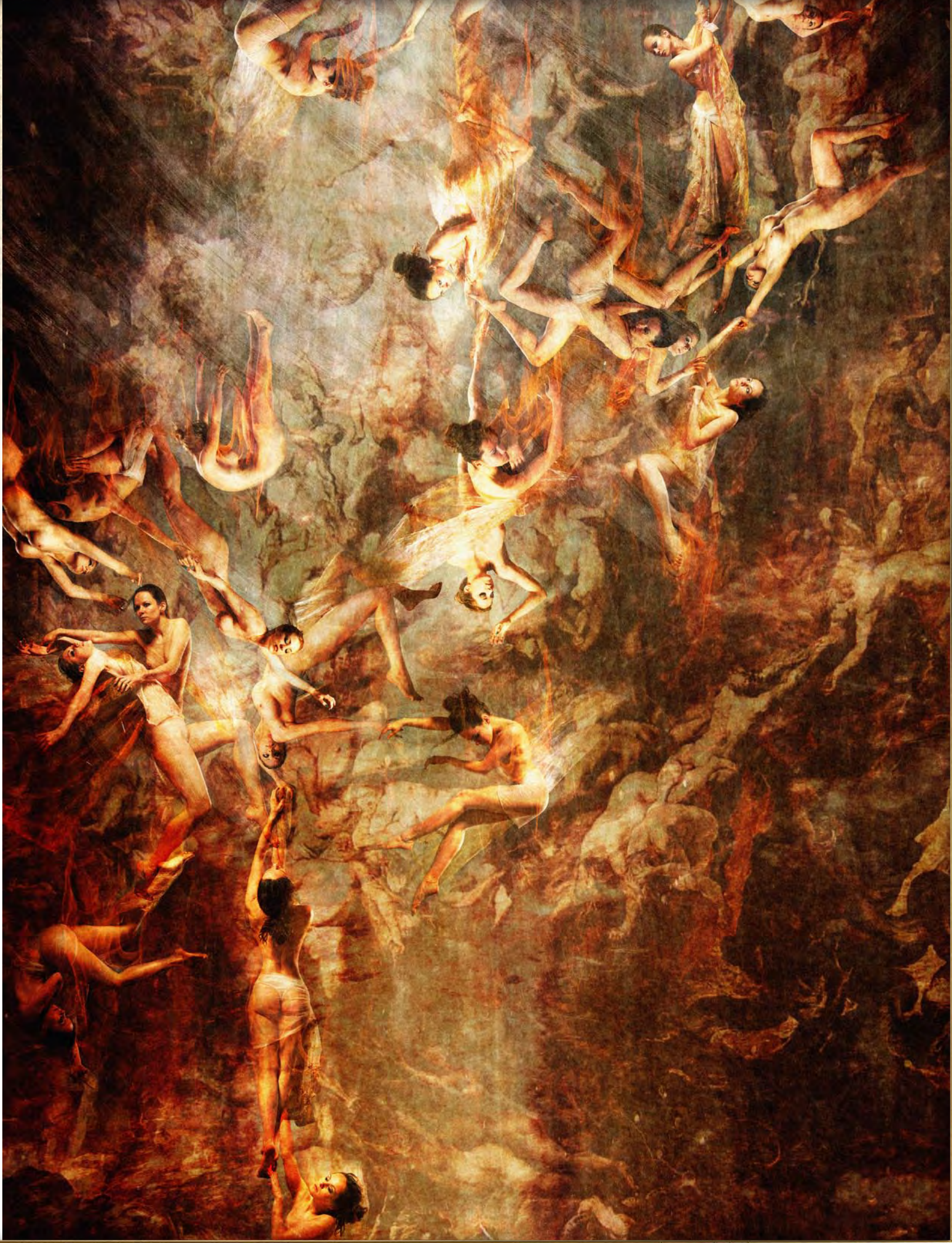
**1** Erzeugen Sie ein neues Dokument im **Format** 303 x 472 mm bei 305 dpi. Wählen Sie mit **Strg+A** die gesamte Fläche aus, und färben Sie diese über **Bearbeiten > Fläche füllen** mit einem leichten Branton (etwa R = 190, G = 184, B = 168).



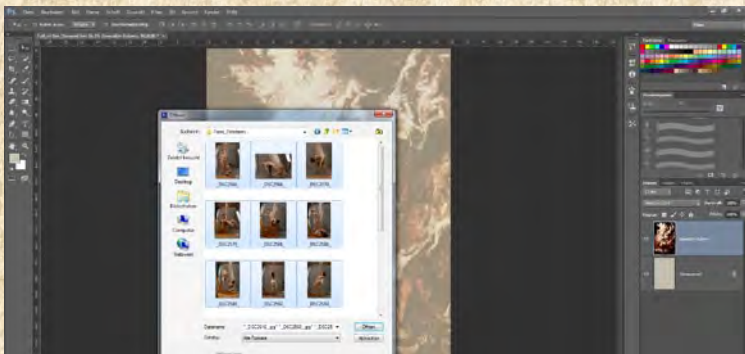
### VORLAGE EINFÜGEN

**2** Öffnen Sie nun das Originalgemälde auf einer **neuen Ebene**, und vergrößern Sie es mit **Strg+T** und **UMSCHALT+ALT** proportional auf die Größe Ihrer Arbeitsfläche. Stellen Sie die Gemäldebene im Ebenenmodus auf **Weiches Licht**.



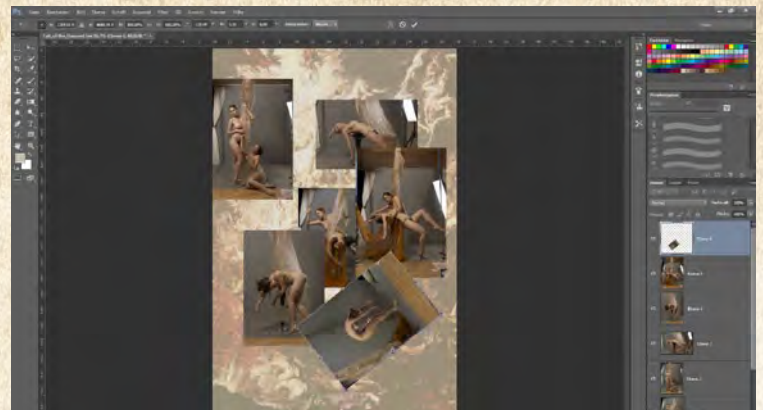






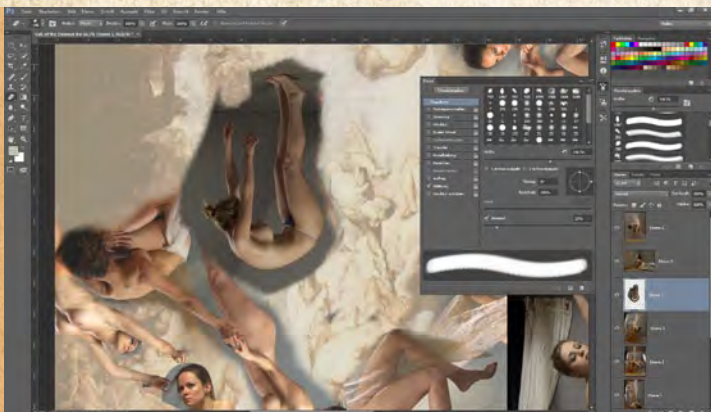
## RAW-BILDER BEARBEITEN

**3** Öffnen Sie die **Ausgangsbilder** von unserer Heft-CD. An dieser Stelle können Sie die Models noch etwas **retuschieren**, etwa **verflüssigen** oder die **Haut bearbeiten**. Passen Sie auch Schatten und Helligkeit ein wenig an, und hellen Sie beispielsweise die Gesichter noch etwas auf. Da die Figuren jedoch nur klein im Bild zu sehen sein werden, ist **keine perfekte Beauty-Retusche** notwendig.



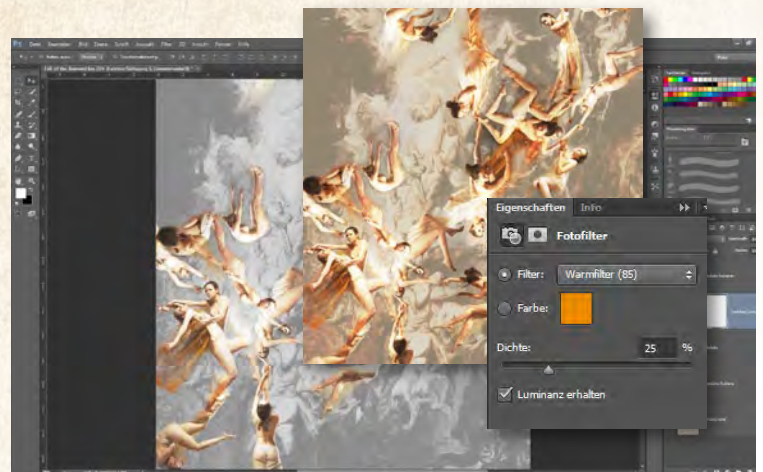
## MODELLE IM BILD PLATZIEREN

**4** Platzieren Sie nun die Modelbilder auf dem Rubensgemälde, und öffnen Sie über **Strg+T** den **Transformationsrahmen**. Halten Sie **UMSCHALT+ALT** gedrückt, und passen Sie die Größen der Modellfotos **proportional** an.



## GROB FREISTELLEN

**5** Stellen Sie nun die Models mit Hilfe des **Radiergummi-Werkzeugs** oder über eine **Ebenenmaske** in Kombination mit einem weichen Pinsel frei. Dies darf an dieser Stelle noch recht grob erfolgen, Teile des Hintergrundes und der Tücher dürfen ruhig sichtbar bleiben. Sie sollten allerdings unbedingt darauf achten, dass Sie die Körper der Models **nicht versehentlich „anradieren“**. Wichtig ist nun die **Position** der Models im Bild, damit sie die Formen des Rubensgemäldes, insbesondere die Diagonale, aufnehmen.



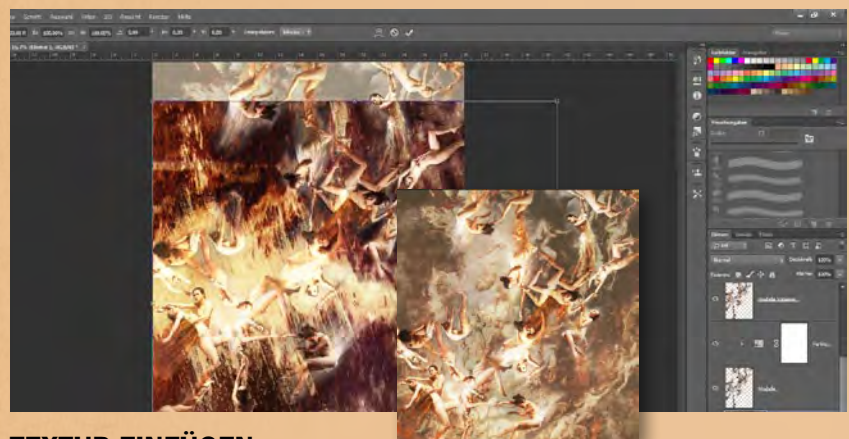
## EBENEN REDUZIEREN UND DUPLIZIEREN

**6** Wenn Sie mit der Position der Models zufrieden sind, reduzieren Sie alle Ebenen auf eine und wählen für diese Ebene den Modus **Negativ Multiplizieren**. Duplizieren Sie die Ebene, und setzen Sie die Kopie in den Ebenenmodus **Hartes Licht**. Auf der **Original-Model-Ebene** verringern Sie nun Farbton und Sättigung mit Hilfe der gleichnamigen **Einstellungsebene**. Auf dem Duplikat wenden Sie im Einstellungsdialog **Fotofilter** den Warmfilter an. Alternativ können Sie die Farben auch über eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung** wärmer wirken lassen.



## GEMÄLDE-LOOK VERLEIHEN

**7** Erstellen Sie nun eine neue Ebene im Modus **Weiches Licht**, auf der Sie mit einem weichen Pinsel bei geringer Deckkraft mehr **Lichter** auf die Models auftragen. Dies lässt sich besonders gut mit einer weißen **Schraffur** erreichen, die dem Bild auch einen stärkeren Gemälde-Charakter verleiht. Auf diese Weise übermalen Sie außerdem die Unterwäsche der Models und ungewünschte Überlagerungen, wie zum Beispiel im Bereich der Arme.



## TEXTUR EINFÜGEN

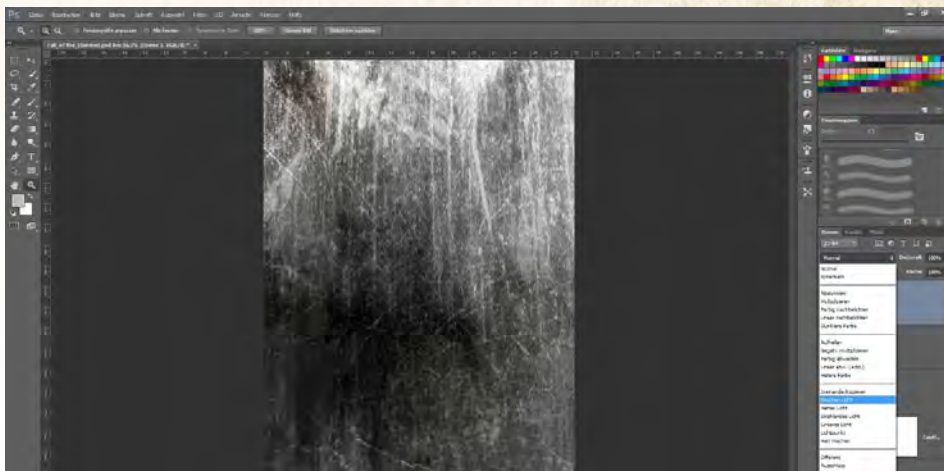
**8** Gehen Sie zurück auf die Ebene des original Rubens-Gemäldes, und öffnen Sie die **Textur-1** von der Heft-CD. Kopieren Sie diese auf eine neue leere Ebene, drehen Sie die Ebene mit Hilfe des **Transformationsrahmens (Strg+T)** um 90° im Uhrzeigersinn, und passen Sie die Textur auf das Format des Dokuments an. Als Modus wählen Sie **Weiches Licht**.





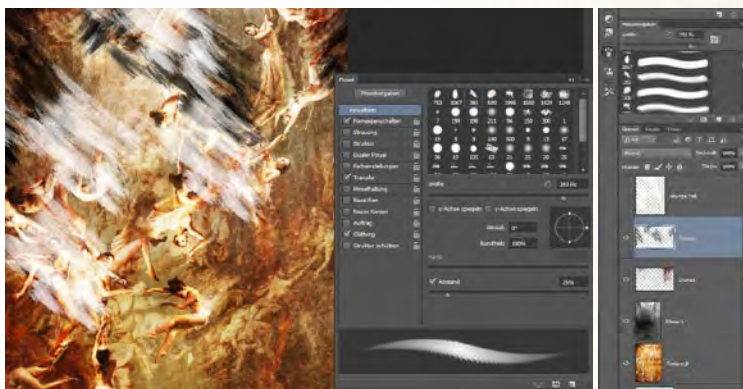
## HINTERGRUNDGEMÄLDE ABSCHWÄCHEN

**9** Legen Sie eine **neue Ebene** zwischen Textur und Gemälde an, und malen Sie wieder mit leichter **Schraffur** in der Farbe des Hintergrundes einige Flächen aus, wo Ihres Erachtens das Hintergrundgemälde zu stark dominiert.



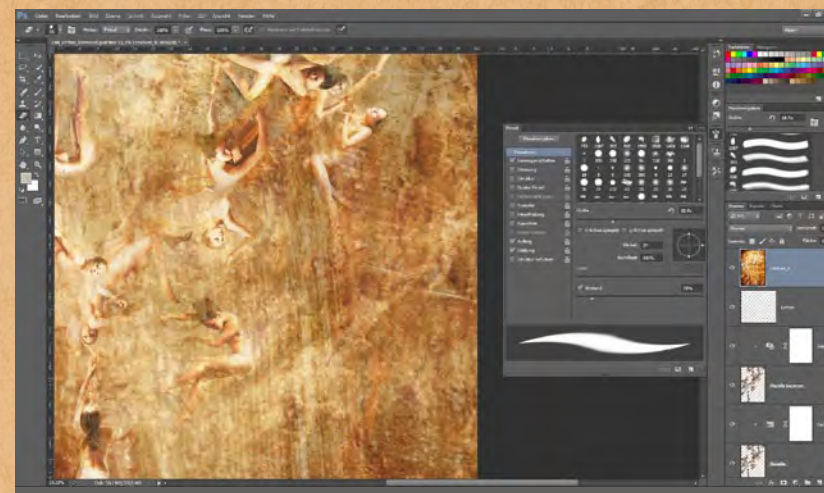
## KONTRAST ERHÖHEN

**11** Mit der nächsten **Textur-3**, die Sie ebenfalls auf unserer Heft-CD finden, verleihen Sie Ihrem Bild mehr **Kontrast** und einen leicht **grungigen Look**. Auch diese legen Sie mit **Strg+T** über das gesamte Bildmotiv und setzen die Ebene in den Modus **Weiches Licht**.



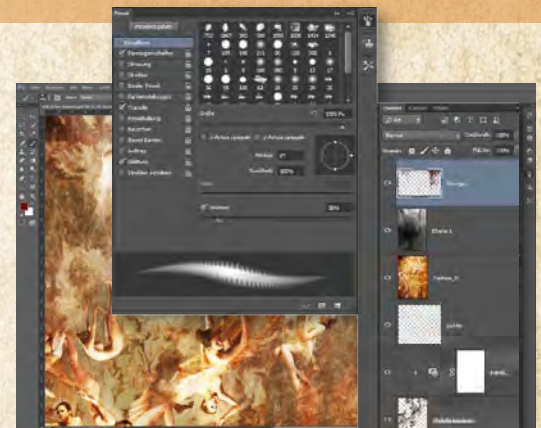
## SCHATTEN UND WEICHE LICHTER

**13** Legen Sie **zwei Ebenen** an: eine für die **Schattierungen** und eine für weitere **Lichter**. Malen Sie auf der ersten Ebenen mit der Farbe **Schwarz** und dem Pinsel **Pinselstriche** (siehe Heft-CD) in den Bildbereichen dunkle Stellen ins Bild, an denen sie stärkere Schattierungen erhalten möchten. Genauso verfahren Sie auf der zweiten Ebene mit weißen Pinselstrichen in den Bereichen, die Sie aufhellen möchten. Nun stellen Sie beide Ebenen auf den Modus **Weiches Licht**.



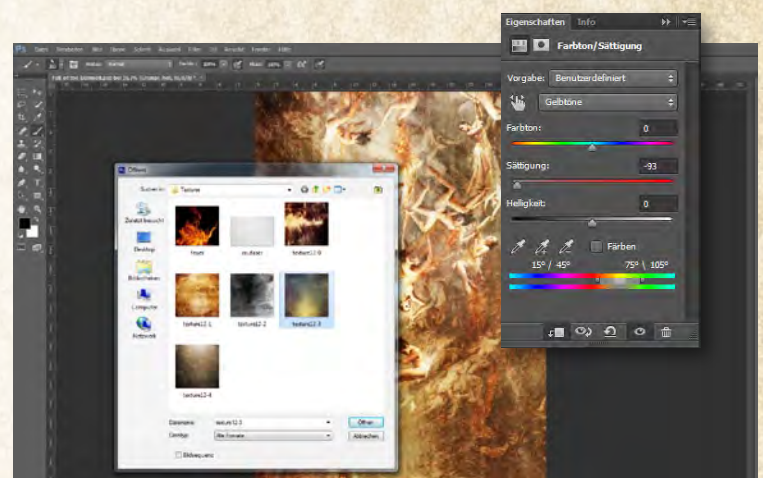
## HÖLLENCHARAKTER VERLEIHEN

**10** Öffnen Sie die nun die **Textur-2** von unserer Heft-CD, und legen Sie diese über das gesamte Dokument – so erhält Ihr Bild nach und nach eine höllenartige Anmutung. Entfernen Sie dann entweder mit dem **Radiergummi-Werkzeug** in Schraffurform oder mit Hilfe einer **Ebenenmaske** die Bereiche, die von den Modellen zu sehr überlagert werden. Abschließend wählen Sie für diese Ebene den Modus **Weiches Licht**.



## GRUNGE-ELEMENTE HINZUFÜGEN

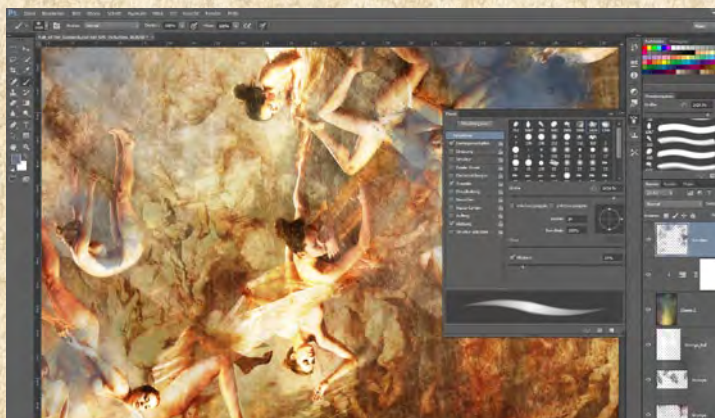
**12** Wählen Sie einen dunkelroten Farbton, und verwenden Sie den Pinsel **Brush Grunge 1** von unserer Heft-CD. Malen Sie damit auf einer neu angelegten, leeren Ebene ein paar **Grunge-Elemente** an die Bildränder. Diese Ebene können Sie gegebenenfalls duplizieren. Auch dieser Ebene und den Kopien wird der Ebenenmodus **Weiches Licht** zugewiesen.



## EINE WEITERE TEXTUR

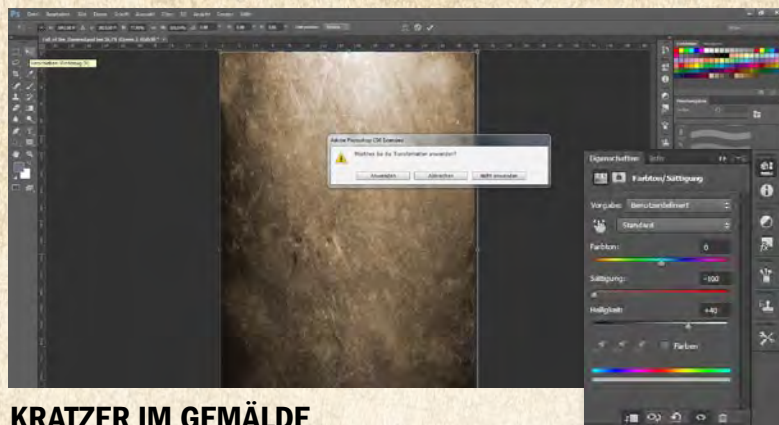
**14** Nun ist es Zeit für eine weitere Textur: **Textur-4**. Bringen Sie auch diese auf das gesamte Bildformat, und wählen Sie für die Ebene den Modus **Weiches Licht**. Verringern Sie über die Einstellungsebenen **Farbton/Sättigung** und **Selektive Farbkorrektur** den Gelbanteil dieser Ebene.





## GRAU-BLAUER-SCHATTENEFFEKT

**15** Malen Sie auf einer neu angelegten, leeren Ebene einige grau-blaue Schattierungen mit dem Pinsel **Grunge 2 Brush** (siehe Heft-CD) ins Bild. Auch wenn das Bild natürlich eigentlich eher Braun als grau-blau ist, brauchen Sie hier nicht zu zaghaft sein. Integrieren Sie den Effekt anschließend einfach über den Ebenenmodus **Ineinanderkopieren** optimal ins Bild.



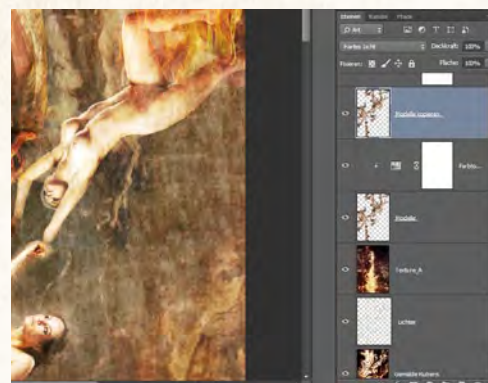
## KRATZER IM GEMÄLDE

**16** Mit der letzten Textur von unserer Heft-CD, **Textur-5**, verleihen Sie Ihrer Arbeit noch ein paar Kratzer. Legen Sie die Textur dazu wieder über Ihr gesamtes Dokument, und wählen Sie den Ebenenmodus **Weiches Licht**. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung**, und wählen Sie die Werte wie im Screenshot zu sehen. Setzen Sie die **Ebenendeckkraft** auf etwa 60 %. Wenn Sie möchten, können Sie die Textur mit Hilfe einer **Gradationskurve** noch etwas aufhellen.



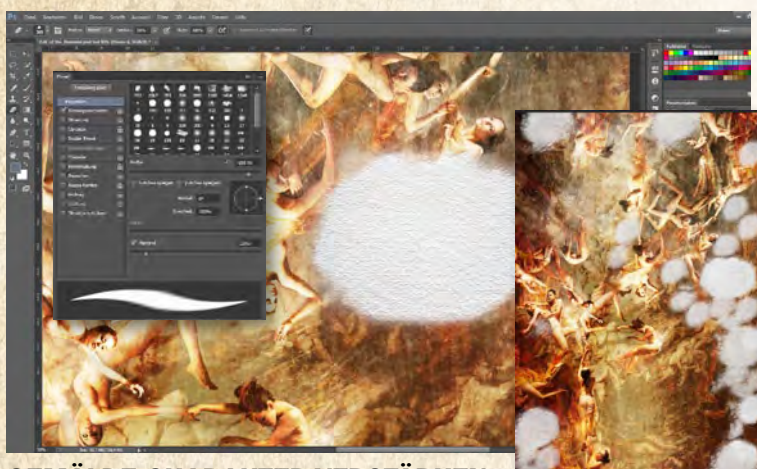
## DAS FEUER ENTFACTEN

**17** Öffnen Sie nun das Bild **Feuer** von unserer Heft-CD, und stellen Sie die Ebene auf den Ebenenmodus **Aufheilen**, unpassende Feuerelemente **radieren** Sie einfach weg. Diesen Schritt wiederholen Sie so oft, bis Ihr Bild in Flammen steht. **Skalieren** und **drehen** Sie das Feuerbild dabei möglichst oft.



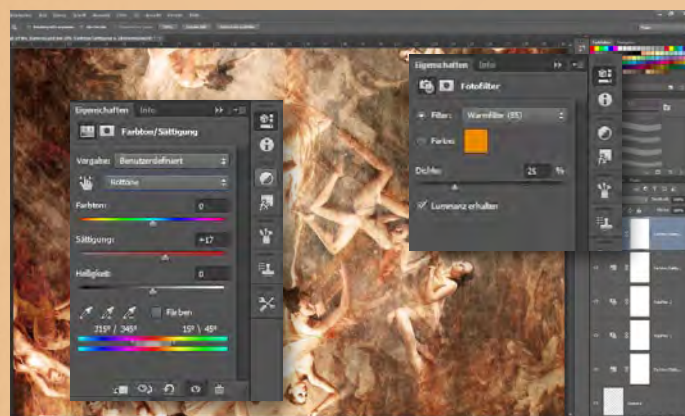
## ZUM SCHLUSS WIRD AUFGERÄUMT

**18** Schauen Sie sich Ihr Bild nun noch einmal mit einem prüfenden Blick an. Falls Sie **störende Kanten** und **Elemente** entdeckten sollten, radieren Sie diese einfach weg. Die meisten werden sich wohl auf der Ebene der Models befinden.



## GEMÄLDE-CHARAKTER VERSTÄRKEN

**19** Öffnen Sie das Bild **Raufaser** von unserer Heft-CD, und platzieren Sie es auf Ihrem Rubensgemälde. Runden Sie die Kanten mit einem weichen **Radiergummi** etwas ab, um es besser in das Bild integrieren zu können, und wählen Sie hier den Ebenenmodus **Multiplizieren**. Stempeln Sie nun einige Teile der Raufaser auf verschiedene Bildbereiche.



## TRADITIONELLES FINISH

**20** Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, reduzieren Sie alle Ebenen auf eine. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung** und eine **selektive Farbkorrektur**, und passen Sie den Farbton und die Sättigung im gesamten Bild an. Bearbeiten Sie dabei insbesondere die **Rot- und Gelbbereiche**, um dem Bild einen wärmeren Look zu verleihen. ■



# 2 AUSGABEN GRATIS TESTEN!



## Bestellen unter:

 (02225) 7085 331  
@ [www.digitalphoto.de/pstest](http://www.digitalphoto.de/pstest)

**Jetzt für Ihr iPad & iPhone  
auch im App Store**

## Die App DigitalPHOTO





Im Gespräch: Daniela Uhlig

DANIELA UHLIG INTERVIEW

# DETAILVERLIEBTE ILLUSTRATIONEN







#### ZUR PERSON

**Daniela Uhlig** (31) wurde in Potsdam geboren und lebt seit 2004 in Berlin. Hier arbeitet sie derzeit für die Wooga GmbH als Character Designer und ist nebenher noch als freiberufliche Illustratorin tätig.



Fotorealistisch, surreal, sexy – der Stil der Berliner Illustratorin Daniela Uhlig ist schwer zu beschreiben, zu unterschiedlich sind ihre Arbeiten. Lediglich zwei Dinge finden sich in all ihren Bildern wieder: eine perfekte Linienführung und die Frau als zentrales Element.



**■ SPRING.** Ein Bild, dass ein Gefühl von Frühling vermitteln soll. Dabei achtet Daniela Uhlig insbesondere auf die optimale Farb-stimmung und die nahezu fotorealistische Abbildung von Augen und Haaren.



**Photoshop:** Daniela, du hast Anfang 2013 dein erstes Artbook veröffentlicht, bist auf Ausstellungen vertreten, und deine Bilder findet man in zahlreichen Magazinen und Büchern. Wie bekommst du das zeitlich alles unter einen Hut?

**Daniela Uhlig:** So schwierig ist das eigentlich gar nicht, da ich meine Zeit immer sehr gut organisiere. Wichtig ist eigentlich nur, einen Überblick über alle Projekte zu behalten und alles sinnvoll zu planen. Natürlich gehört dazu eine Menge Arbeit und Fleiß. Die Freizeit darf natürlich auch nicht fehlen, die sollte man sich unter allen Umständen nehmen. In erster Linie geht allerdings mein Job in der Firma, für die ich arbeite, vor. Danach kommt erst alles andere.

**Erinnerst du dich noch, wann du das erste Mal mit dem Thema Kunst in Berührung gekommen bist?**  
Mit der Malerei und dem Zeichnen habe schon sehr

früh begonnen – eigentlich in dem Moment, als ich einen Stift halten konnte. Das Thema Kunst kam dann erst in der Schulzeit auf, als mir meine Kunstlehrerin die Bilder der alten Meister vorstellte.

**Wie bist du zum Zeichnen gekommen?**

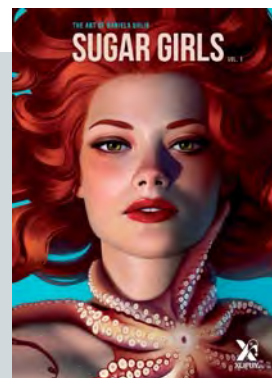
Gezeichnet habe ich ja schon seit meiner Kindheit. Anfangs beschränkte sich das zwar überwiegend auf das Abzeichnen von Comics etc., doch das hat sich absolut positiv auf meine heutigen Zeichenfähigkeiten ausgewirkt. Durch dieses Training habe ich meine Augen und meine Techniken geschult und somit die Basis für meine heutige Tätigkeit als Illustratorin geschaffen. Als Jugendliche wollte ich dann eigentlich Kunst studieren, aber aus vielen Gründen ist es leider nicht dazu gekommen. Ich habe zunächst eine Lehre in einem völlig anderen Berufsfeld begonnen und abgeschlossen. Das ich heute als Illustratorin arbeite, habe ich wirk- ►

## SUGAR GIRLS

THE ART OF  
DANIELA UHLIG

Anfang 2013 veröffentlichte Daniela Uhlig ihr erstes Artbook. In diesem zeigt die Illustratorin auf insgesamt 48 Seiten eine Auswahl ihrer beeindruckenden Frauenporträts. Auch einige Arbeiten, die wir Ihnen in diesem Interview präsentieren, sind in ihrem Buch enthalten.

**Brand Studio Press | 48 Seiten | Hardcover | 24,95 USD | [www.brandstudiopress.myshopify.com](http://www.brandstudiopress.myshopify.com)**





**NATIVE.** Diese Illustration entstand für die vorletzte Kunstmesse „Stroke Urban Art Fair“ in Berlin.





## INTERVIEW DANIELA UHLIG

lich nur einem glücklichen Zufall zu verdanken. Ich war einfach zur richtigen Zeit mit dem richtigen Menschen am richtigen Ort.

### Magst du uns einen Einblick in deinen Arbeitsablauf gewähren? Wie entstehen deine Arbeiten?

Es gibt zwei verschiedene Wege, wie meine Bilder entstehen: Einmal über den Ideen-Weg. Das sieht dann so aus, dass ich eine Idee habe, die durch bestimmte Situationen, Umstände oder Emotionen ausgelöst wurde. Diese Idee halte ich mit einer Bleistiftskizze in einem Skizzenbuch fest, manchmal auch mit einer Skizze direkt am Rechner, scanne sie ein, und dann geht es eigentlich auch schon los mit der Arbeit. Wenn ich richtig Bock auf das Bild habe, kann sich dieser Arbeitsprozess schon mal bis zu 60 Stunden ziehen. Oder, und das ist der andere Weg, meine Bilder entstehen völlig ideenlos. Das passiert dann, wenn ich mir sage, ich muss einfach mal wieder etwas malen, damit meine Fähigkeiten nicht auf der Strecke bleiben. Wenn dem so ist, gucke ich in meinen Ideen-Ordner. Meistens bleibt mein Blick dann an einem bestimmten Bild hängen, und mir schießt sofort eine Idee durch den Kopf, oder mir fällt ein, dass ich irgendeine Technik oder Funktion immer schon mal ausprobieren wollte. In diesem Fall geht es gleich digital los: leeres Dokument und drauflos gemalt. Bei dieser Herangehensweise bleibt es meist bei einem Speedpainting, und ich arbeite maximal ein paar Stündchen an dem Bild.

### Wie viel Zeit verbringst du vor dem Computer?

*(lacht)* Eine ganze Menge auf jeden Fall. Minimum 40 Stunden die Woche, allein bedingt durch mein Angestelltenverhältnis. Wenn ich dann nebenher noch Aufträge annehme oder private Projekte habe, kann sich das schon mal auf das doppelte ausdehnen.

### Wie wichtig ist Photoshop bei deiner Arbeit?

#### Welche Werkzeuge und Funktionen verwendest du am meisten?

Photoshop ist eigentlich der wichtigste Teil bei meiner Arbeit, da es mein Hauptumsetzungsmedium ist. Derzeit arbeite ich mit Photoshop CS3 und Photoshop CS4. Mein wichtigstes Werkzeug ist dabei das Pinsel-Werkzeug. Außerdem verwende ich häufig die Ebeneneigenschaften und Einstellungsebenen wie die Gradationskurven oder Farb-

» DAS ICH HEUTE ALS ILLUSTRATORIN ARBEITE, HABE ICH EINEM GLÜCKLICHEN ZUFALL ZU VERDANKEN. ICH WAR ZUR RICHTIGEN ZEIT MIT DEM RICHTIGEN MENSCHEN AM RICHTIGEN ORT. «

DANIELA UHLIG, ILLUSTRATORIN



**HAPPY SUICIDE.** „Das Motiv für dieses Bild ist eigentlich durch Rumgealbere mit Freunden entstanden“, sagt Daniela Uhlig. „Irgendwann gefiel mir diese Idee so gut, dass ich sie auf Papier bringen musste.“



ton/Sättigung. Ich kann mir absolut nicht vorstellen, jemals auf Photoshop zu verzichten, auch wenn es noch andere gute Grafikprogramme gibt.

**In deinem Portfolio finden sich einige Zeichnungen. Dienen diese lediglich als Vorlage, oder arbeitest du auch noch traditionell mit Stift und Papier? Malst du vielleicht auch noch auf Leinwände?**

Ich achte darauf, dass ich regelmäßig analog zeichne. Hierbei verwende ich am häufigsten Bleistifte, Buntstifte und gelegentlich Aquarellfarben. Da ich Linework sehr schätze, ist diese Übung sehr wichtig, da die Strichführung beim analogen Zeichnen völlig anders ist als beim digitalen Zeichnen. Außerdem muss man ja nicht die ganze Zeit am Rechner verbringen. Mein liebstes Hobby ist es, mit meinem Zeichenblock und einem roten

Buntstift vor dem Fernseher zu sitzen und zu zeichnen. Leider komme ich schon seit einigen Jahren nicht mehr dazu mit Öl zu malen, dafür fehlen mir schlichtweg die Zeit und der Antrieb.

**Wovon lässt du dich inspirieren?**

Eigentlich kann mich wirklich alles und jeder inspirieren. Ein gutes Bild, ein schöner Mensch, ein außergewöhnliches Aussehen, eine Situation, Rumgealber mit Freunden. Es ist jedoch so, dass ich nicht zwangsläufig Inspiration benötige, um zu malen, oft male ich nur des Malens wegen.

**Viele deiner Bilder sind nahezu fotorealistisch, andere wiederum comichaft, surreal oder sexy – wie würdest du deinen Stil selbst beschreiben?**

Das ist eine sehr gute Frage, auf die ich jedoch ►►

►► **PHOTOSHOP IST EIGENTLICH DER WICHTIGSTE TEIL BEI MEINER ARBEIT, DA ES MEIN HAUPTUMSETZUNGSMEDIUM IST. DAS WICHTIGSTE WERKZEUG IST FÜR MICH DABEI DAS PINSEL-WERKZEUG. ◀◀**

DANIELA UHLIG, ILLUSTRATORIN

**■ NO DOGS.** Oft lässt sich Daniela Uhlig auch von Fotomotiven oder Bildern aus dem Internet inspirieren: „Es gibt ein Foto von diesem Motiv, mit einem kleinen Mädchen und ihrem Hund. Das Foto habe ich schon so oft gesehen, dass ich einfach Lust bekommen habe, es in meinem Stil zu malen.“







■ **IRRESISTIBLE.** Bei ihren Porträts legt die Künstlerin sehr viel Wert auf Authentizität. Insbesondere die Augen der gezeigten Personen sind sehr fotorealistisch. „Sie sind der Spiegel zur Seele“, sagt Daniela Uhlig.

tatsächlich keine Antwort weiß. Ich denke, es ist eine Mischung aus Realismus und einem cartoonhaften Stil. Ich mag es, verschiedene Stile miteinander zu kombinieren und zu gucken, was dabei herauskommt.

**In deinem Portfolio zählt man gerade einmal eine Handvoll Männerporträts. Warum sind Frauen und comichafte Tiere deine zentralen Motive, und warum sind es Männer eher nicht?**

Mein zentrales Element ist fast ausschließlich die Frau. Kleine Tierchen dienen oft nur zur Deko oder Beiwerk zur Ideenvervollständigung. Es ist nicht so, dass mir Männer nicht gefallen, ganz im Gegenteil. Aber ich habe viel mehr Spaß daran, den weiblichen Körper zu malen, da er sehr sinnlich ist und viel Spielraum bietet, um sich auszutoben. Wenn ich einen Mann male, kann man davon ausgehen, dass es einen sehr persönlichen Ursprung hat.

**Was hat es eigentlich mit dem Oktopus auf sich, der sich in vielen deiner Bilder wiederfindet?**

*(überlegt)* Das hat irgendwann angefangen. Tentakel sehen einfach klasse aus und sind super dekorativ. Des Weiteren sind sie in Kombination mit dem weiblichen Körper immer auf der Grenze zwischen super sexy und äußerst verstörend. Dies wiederum ist für mich das größte Vergnügen in einem Bild. Vor einigen Jahren bin ich auf einen französischen Zeichner namens Serge Birault aufmerksam geworden, der ebenfalls diese Motivwahl bevorzugt. Nach einer gewissen Weile haben wir uns gegenseitig mit unserem Tentakelwahn angesteckt und inspiriert.

**Welchen Ratschlag würdest du unseren Lesern geben, die sich von deinen Arbeiten inspiriert fühlen und in deine Fußstapfen treten wollen?**

Eigentlich gibt es da nur eine Sache, die ich immer wieder predige: üben, üben, üben. Außerdem sollte man seine Umgebung ständig beobachten und vor allem verstehen, was man sieht.

**An welchen Projekten arbeitest du zurzeit? Gibt es etwas, wovon du unseren Lesern berichten magst?**

Momentan arbeite ich an einem Projekt, worüber ich jedoch noch nicht sprechen darf. Als zukünftiges Projekt steht natürlich ein weiteres Artbook meiner Bilder auf dem Programm, wenn möglich wird es diesmal vielleicht sogar ein reines Skizzenbuch. ■ *(nk)*

---

» ICH HABE VIEL SPASS DARAN, DEN WEIBLICHEN KÖRPER ZU MALEN, DA ER SEHR SINNLICH IST. WENN ICH EINEN MANN MALE, KANN MAN DAVON AUSGEHEN, DASS ES EINEN PERSÖNLICHEN URSPRUNG HAT. «

DANIELA UHLIG, ILLUSTRATORIN



 **CIRCUS.** Diese Illustration entstand, ebenso wie ihr Bild „Native“, für die vorletzte Kunstmesse „Stroke Urban Art Fair“ in Berlin.



# Grenzenlose Freiheit mit Mac Life Gold

Sie genießen es, in Magazinen zu stöbern, doch im Zeitalter digitaler Medien möchten Sie für den gezahlten Preis die Inhalte auch auf dem iPad oder iPhone jederzeit lesen können? Und Sie erwarten ein Wissens-Archiv, ohne Tonnen an Papier ansammeln zu müssen? Die Lösung ist da: Mac Life Gold.



## Ihre Vorteile auf einen Blick:

- ✓ 12 gedruckte Ausgaben Mac Life frei Haus
- ✓ 12 digitale Ausgaben Mac Life für iPad & iPhone
- ✓ Digitale Apple-Full-Flat  
Grenzenlos lesen: iPad Life, iPhone Life, Mac easy sowie alle Apple-BIBELN – 48 Ausgaben pro Jahr im Wert von 173,90 €
- ✓ Dutzende digitale Wissens-Specials
- ✓ iNewsweek: die neue Apple-Wochenzeitung
- ✓ Tausende Beiträge im Apple-Premium-Archiv  
Zugriff auf das digitale Archiv von Mac Life & Co.
- ✓ 30 € iTunes-Gutschein gratis dazu

monatlich

**Nur 9,90 €**



**JETZT 60 Tage kostenlos testen!** [www.maclife.de/gold](http://www.maclife.de/gold)



**12  
SEITEN**  
AUSRÜSTUNGS  
TIPPS

Fotos: Peter Braunschweig, Fotolia (© Edelweiss), Christian Rintpp, Wacom

# TOOLBOX

## HARD- UND SOFTWARE FÜR PHOTOSHOPPER

### » IN DIESER AUSGABE



#### **100** Rechner-Tuning

*Photoshop-Power:* Wir helfen Ihnen, Ihr System für Photoshop fit zu machen und nebenbei viel Geld für einen neuen Computer zu sparen.



#### **104** Kalibriergeräte

*Test & Workshop:* Erfahren Sie, welchen Kalibrierer Sie benötigen und wie Sie Ihren Monitor damit Schritt für Schritt kalibrieren.



#### **108** Cintiq Companion

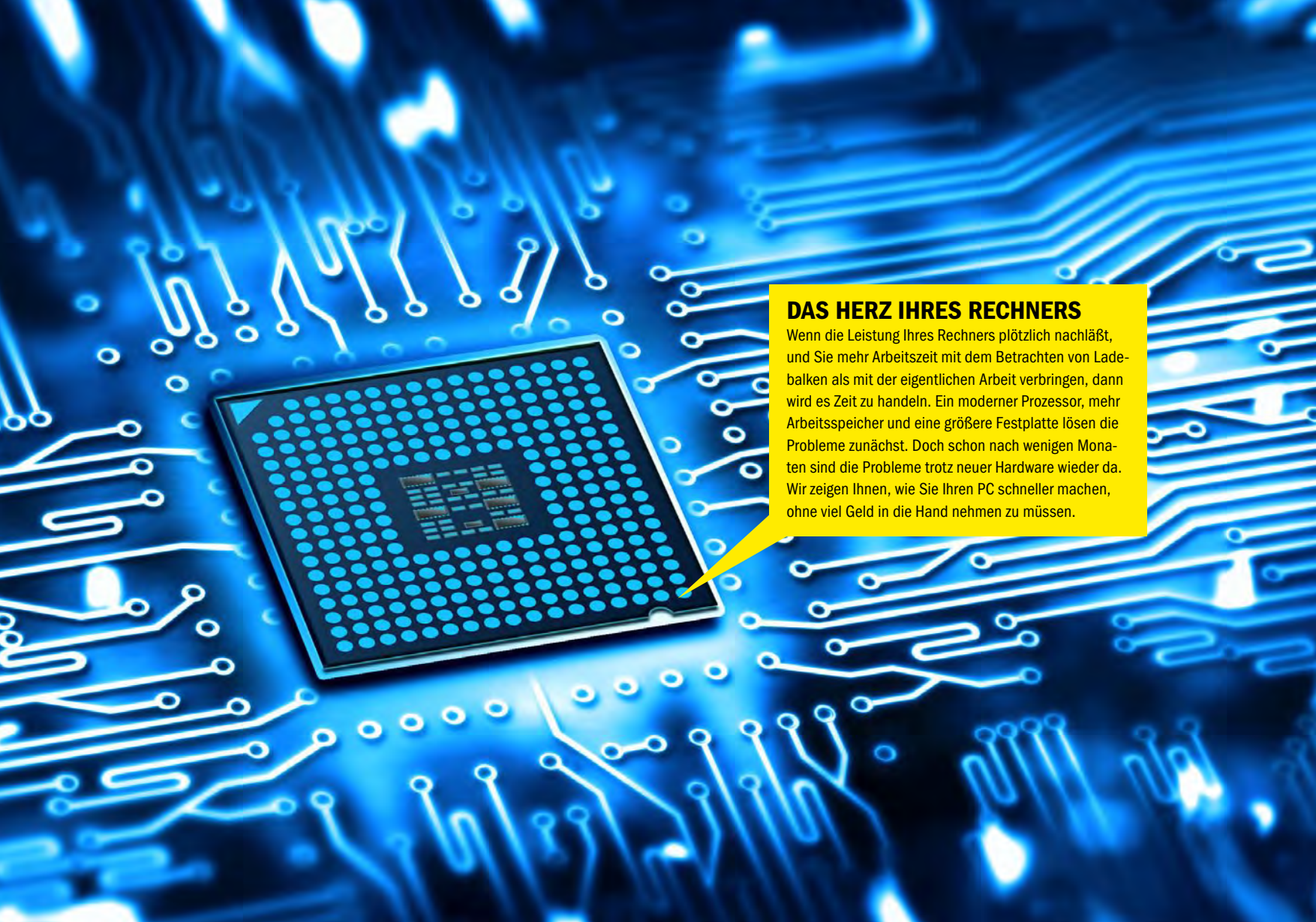
*Praxistest:* Die Fusion aus Stift-Display und Tablet-PC avanciert zur optimalen Mobillösung für Kreative. Doch was kann das neue Cintiq wirklich?



#### **110** Software-Test

*Nik Analog Efex Pro:* Wir schauen uns das neue Tool für Fans analoger Bild-Looks genauer an und sagen Ihnen, ob sich die Anschaffung lohnt.





### DAS HERZ IHRES RECHNERS

Wenn die Leistung Ihres Rechners plötzlich nachläßt, und Sie mehr Arbeitszeit mit dem Betrachten von Ladebalken als mit der eigentlichen Arbeit verbringen, dann wird es Zeit zu handeln. Ein moderner Prozessor, mehr Arbeitsspeicher und eine größere Festplatte lösen die Probleme zunächst. Doch schon nach wenigen Monaten sind die Probleme trotz neuer Hardware wieder da. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren PC schneller machen, ohne viel Geld in die Hand nehmen zu müssen.

**Beratung:** So machen Sie Ihren Rechner fit für Photoshop

# Power-Tuning für PC und Mac



**CHRISTIAN RENTROP**  
DigitalPHOTO Redakteur

**Rotierende Sanduhren und Beachbälle oder langwierige Ladebalken sind ein klares Indiz dafür, dass Ihr PC oder Mac den Anforderungen von Photoshop nicht mehr wirklich gewachsen ist. Doch deshalb gleich einen neuen Rechner kaufen? Nein: Wir helfen Ihnen, Ihr System wieder für Photoshop fit zu machen – und dabei viel Geld für einen neuen Computer zu sparen.**

**P**hotoshop ist ein Computerfresser, und nichts schmeckt der Software besser als Ihr PC. Egal, ob Sie RAW-Dateien Ihrer neuen Kamera bearbeiten möchten oder schlicht eine neue Photoshop-Version installiert haben: Plötzlich fehlt an allen Ecken Leistung, und Sie verbringen mehr Arbeitszeit mit dem Betrachten von Ladebalken, Windows-Sanduhr oder OS-X-Beachball als mit der eigentlichen Arbeit. Die natürliche Reaktion auf dieses PC-Verhalten ist bei vielen Nutzern, sich Richtung Elektronikmarkt zu bewegen, um sich schnellstmöglich mit einem neuen PC, Mac oder Notebook auszustatten. Moderner Prozessor, mehr Arbeitsspeicher, größere Festplatte lösen die Probleme zunächst, der Preis sind mehrere hundert Euro und einige Stunden, die Sie mit dem Umzug Ihrer Daten beschäftigt sind. Doch schon nach wenigen Monaten sind die Probleme trotz neuer Hardware wieder da. Viele Anwender beißen

spätestens jetzt frustriert in die Tischkante – der Computerfresser Photoshop verwandelt den Anwender in eine Art bildbearbeitenden Biber der Postmoderne.

### Das Betriebssystem als Performance-Killer

Gerade Windows-Anwender leiden unter schnellem Performanceverlust, weil ihr Betriebssystem sich auch in der nagelneuen Version 8.1 mit der Zeit vermüllt, was unnötig Arbeitsspeicher, Prozessorleistung und nicht zuletzt Festplattenspeicher verschwendet. Doch auch Mac-Photoshopper fragen sich nicht selten, warum ein ehemals schneller und nicht eben kostengünstiger Mac mit der Zeit an Performance verliert, bis auch hier die Bitte-Warten-Animationen die Überhand gewinnen – Probleme, die sich jedoch recht einfach lösen lassen, indem Sie das System mit Tune-up-Tools einfach tüch-

Fotos: Hersteller, Christian Rentrop, Edelweiss (© Fotolia)



## » RAM-UPGRADES SIND HEUTZUTAGE KOSTENGÜNSTIG UND SCHNELL DURCHFÜHRBAR, SOFERN DER RECHNER NICHT ÜBER FEST VERLÖTETEN ARBEITSSPEICHER VERFÜGT. «

CHRISTIAN RENTROP, DIGITALPHOTO TESTAUTOR

tig aufräumen, sowohl auf dem PC als auch auf dem Mac. Hier leisten vor allem die zwei Gratis-Programme CCleaner ([www.piriform.com/ccleaner](http://www.piriform.com/ccleaner)) für Windows und Onyx ([www.titanium.free.fr](http://www.titanium.free.fr)) für OS X gute Arbeit: Unnötiger Ballast und von Apps und Systemdiensten angelegter Unrat, der das Betriebssystem belastet, kann mit ihnen beseitigt werden, nebenbei wird auch Plattenplatz freigeschaufelt. Nach einem Neustart sind Windows und OS X dann oft wieder taufisch – und Photoshop rennt wie am ersten Tag.

### Langsame Einzelkomponenten bremsen das System

Sollten die Aufräumtools ihren Zweck verfehlen, hilft es sowohl unter Windows als auch unter OS X einen Blick auf die Systemauslastung zu werfen. Dabei helfen die in beiden Betriebssystemen integrierten Werkzeuge Aktivitätsanzeige (OS X) oder Taskmanager (Windows). Wenn typische Photoshop-Aktionen hier nicht den CPU-Last-Balken für mehrere Sekunden ans Limit bringen, liegt es tatsächlich nicht an der allgemeinen Rechnerleistung, dass Photoshop langsam ist. Auf modernen Systemen ist Photoshop bei Standardaufgaben auch kaum in der Lage dazu, den PC ans Limit zu bringen, zu leistungsfähig sind die Systeme inzwischen. Nein: Der Leistungsfresser liegt meist irgendwo im System versteckt, die Schuld an mieser PC- und Mac-Performance tragen meist zwei Hardware-Komponenten, die für die Systemgeschwindigkeit essenziell sind, bei denen Computerhersteller aber gerne sparen: die Menge des Arbeitsspeichers (RAM) und die Geschwindigkeit der Festplatte. Gemeiner-weise sind beide Komponenten in modernen Betriebssystemen eng miteinander verknüpft: Egal, wie groß der Arbeitsspeicher ist, OS X wie Windows – und auch Photoshop selbst – nutzen permanent sogenannten virtuellen Speicher auf der Festplatte, um den Arbeitsspeicher leer zu räumen und Platz für neue Aufgaben zu schaffen. Das passiert immer dann, wenn viel RAM benötigt wird, etwa beim Öffnen einer Bilddatei oder der Anwendung komplexerer Arbeitsschritte. Je kleiner der Arbeitsspeicher, desto häufiger muss das System den virtuellen Speicher in Anspruch nehmen – ist jetzt auch noch die Festplatte langsam, kommt es zu den vorgenannten Wartezeiten. »

## MIT FÜNF HANDGRIFFEN ZUM SCHNELLEREN PHOTOSHOP

Auch ohne Hardware-Upgrade können Sie mit wenigen Handgriffen dafür sorgen, Ihrem System das Maximum an Leistung abzurufen – und Photoshop zu beschleunigen. Wir zeigen Ihnen, wie es geht.

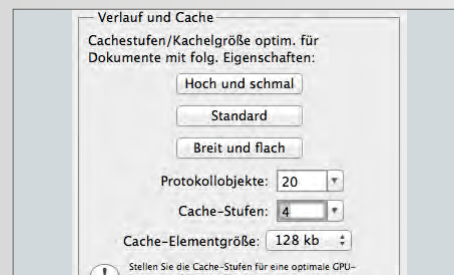
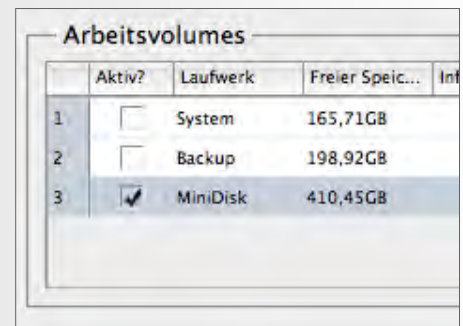


### NUTZBAREN ARBEITSSPEICHER VERGRÖßERN

**1** Photoshop verwaltet seinen Arbeitsspeicher automatisch. Allerdings kann es helfen, die Einstellung zu prüfen und mehr Speicher zuzuteilen: Öffnen Sie die Photoshop-Voreinstellungen, und wählen Sie hier den Punkt **Leistung**. Schieben Sie den **RAM-Regler** (Standard: 70 %) ganz nach rechts, damit Photoshop mehr Speicher zur Verfügung steht.

### ARBEITSVOLUME ÄNDERN

**2** Ebenfalls unter **Leistung** finden Sie den Punkt **Arbeitsvolumen**: Hier tauchen alle im System angemeldeten Laufwerke auf. Um die Leistung zu verbessern, sollte das Arbeitsvolumen nicht auf dem Systemlaufwerk liegen. **Haken** Sie also eines der anderen verfügbaren Laufwerke an. Sie können dafür auch externe Laufwerke verwenden, diese sollten aber hardwareseitig schnell und mindestens per **USB 3.0** oder **Thunderbolt** angebunden sein.

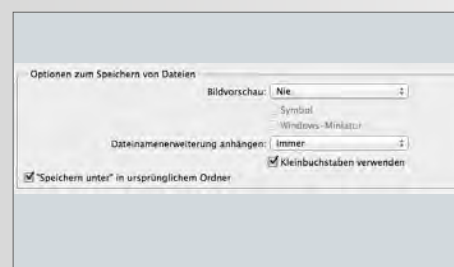


### CACHE VERRINGERN ODER ERHÖHEN

**3** Während der Arbeit legt Photoshop ständig kleine Bildversionen an, um die Monitoranstellung schnell aktualisieren zu können. Die Menge der **Cache-Stufen** hat direkte Auswirkungen auf die Arbeit: **Mehr Stufen** bedeuten langsames Öffnen von Dateien, aber schnelleres Arbeiten – und umgekehrt.

### OPENGL AKTIVIEREN ODER DEAKTIVIEREN

**4** Ab Version CS4 kann Photoshop den grafischen **Coprozessor (GPU)** der Grafikkarte zur Berechnung von Filtern und Effekten verwenden, was sich deutlich auf die Geschwindigkeit dieser Aufgaben auswirkt. Wenn Sie Effekte und Filter jedoch nur selten verwenden, kann es sinnvoll sein, die **GPU-Unterstützung zu deaktivieren** – das spart kostbaren Arbeitsspeicher.



### BILDVORSCHAU ABSTELLEN

**5** Beim Abspeichern einer Datei erstellt Photoshop immer **Vorschaubilder**, damit die Datei im Explorer oder Finder dargestellt wird. Das verzögert den Speichervorgang und auch die Navigation innerhalb dieser Dateimanager. Wenn Sie keine Vorschaubilder benötigen, können Sie diese deshalb einfach unter **Voreinstellungen > Dateihandhabung** abstellen.



## » VERLIERT IHR RECHNER AN PERFORMANCE, RÄUMEN SIE DAS SYSTEM MIT TUNE-UP-TOOLS EINFACH MAL TÜCHTIG AUF. «

CHRISTIAN RENTROP, DIGITALPHOTO TESTAUTOR

### Die Festplatte ist heute der Flaschenhals

Moderne Computer haben heute in der Regel mindestens vier Gigabyte Arbeitsspeicher an Bord, was für viele Standardaufgaben auch unter Photoshop ausreichend ist. RAM-Upgrades sind heutzutage jedoch kostengünstig und schnell durchführbar, sofern der Rechner nicht wie viele neue Macs über fest verlöteten Arbeitsspeicher verfügt. Bei PCs und älteren Macs müssen Sie meist nur eine Klappe öffnen und die vorhande-

nen Speicherriegel gegen identisch spezifizierte mit höherer Kapazität austauschen oder leere Bänke ergänzen – selbst für Laien kein Problem.

Ein solches Speicher-Upgrade löst bereits viele Performance-Probleme mit Photoshop, der wahre Flaschenhals aktueller Mac- und PC-Systeme ist heutzutage jedoch fast immer die Festplatte: Das Konzept der drehenden Magnetscheiben ist schlicht zu langsam für heutige Anwendungen, ständig müssen die Systeme auf ihren Datenträger warten, selbst wenn es sich dabei um eine sehr flotte konventionelle Platte handelt. Die einzige Lösung sind derzeit Solid State Drives (SSDs) oder Hybrid-Festplatten. Während SSDs technisch im Grunde sehr große Speicherkarten sind, die allerdings deutlich schneller, zuverlässiger und langlebiger sind als die SD-Karten, die Sie von Ihrer Digitalkamera kennen, vereinen Hybrid-Platten das Beste aus zwei Welten: Eigentlich handelt es sich um konventionelle Magnetscheiben-Festplatten, ein eingebauter intelligenter SSD-Speicher sorgt aber für einen deutlichen Performance-Schub. ■

**TIPP**

### MEHR RAM MIT 64 BIT

Falls Sie sich einen neuen Rechner oder eine neue Photoshop-Version anschaffen, sollten Sie darauf achten, dass beide **64-Bit-fähig** sind: Während 32-Bit-Systeme und -Programme maximal  $2^{30}$  Byte, also rund 4 Gigabyte RAM verwalten können, liegt diese Grenze bei 64-Bit-Systemen erst bei  $2^{60}$  an, also bei rund 16 Exabyte (16 Milliarden Gigabyte). Ein 64-Bit-System kann also den **Arbeitsspeicher besser nutzen**. Während es unter **Mac OS X** hier keine Probleme gibt – alle aktuellen Macs sowie die entsprechende Photoshop-Version sind 64-Bit-fähig – müssen **Windows-Anwender** hier aufpassen, da es unterschiedliche Versionen von Betriebssystem und Photoshop gibt. Hardwareseitig unterstützen fast alle modernen PCs die neue Befehlsbreite.



Photoshop ist nicht mehr zwingend auf eine starke Grafikkarte angewiesen.

### GRAFIKKARTE IST SIE IMMER NOCH WICHTIG?

Immer wieder wird beim Thema Rechnertuning und Performancesteigerung die Grafikkarte erwähnt – auf Photoshop hat sie jedoch keinen großen Einfluss. Allerdings kann eine gute Grafikkarte Photoshop und das Betriebssystem durchaus unterstützen. Die Grafikkarte zählt zu den essenziellen Rechnerkomponenten – allerdings nur, wenn viele 3D-Berechnungen durchgeführt werden müssen. Das ist bei der Videobearbeitung und CAD-Anwendungen ebenso der Fall wie bei Videospielen – hier sollte niemand auf eine dedizierte Grafikkarte mit eigenem Speicher verzichten. Photoshop ist allerdings an erster Stelle keine 3D-Software und daher nicht unbedingt auf eine leistungsstarke Grafikkarte angewiesen – zumal auch Rechner ohne dedizierte Grafikkarte heutzutage bereits leistungsstarke Chipsatz-Grafiklösungen mitbringen, die ebenfalls 3D-Berechnungen durchführen können. Unter Photoshop hat die Grafikkarte in der Regel wenig zu tun, so lange keine Filter oder der ein oder andere Effekt zum Einsatz kommt, der die integrierte Mercury Engine nutzt. Dafür sind aber auch aktuelle Chipsatz-Grafiklösungen völlig ausreichend.

#### DAS IST WICHTIG ZU WISSEN:

- Auf Photoshop hat die Grafikkarte keinen all zu großen Einfluss.
- Nur interessant, wenn viele 3D-Berechnungen durchgeführt werden müssen.



### ARBEITSSPEICHER KANN MAN NIE GENUG HABEN

Der Arbeitsspeicher ist essenziell für die Geschwindigkeit eines Computers und damit die Ausführung von Programmen. Gerade Photoshop giert traditionell nach maximalem Speicherausbau. Im Arbeitsspeicher liegen alle Daten, die der Computer aktuell verwendet. Neben dem Betriebssystem und gestarteten Programmen natürlich auch Dateien, die gerade in einem Programm geöffnet sind. Gerade Fotos sind echte Speicherfresser: Zwar haben voll auflösende JPEGs in der Regel nicht mehr als 10 bis 15 Megabyte Dateigröße, Photoshop „entpackt“ diese jedoch als Bitmaps in den Arbeitsspeicher, wodurch sie schlagartig an Größe zulegen und im Arbeitsspeicher auf mehrere hundert Megabyte anwachsen können. Das Gleiche gilt natürlich auch für andere Bilddateien, jede Ebene und jeder Pinselstrich erhöht den Arbeitsspeicherbedarf zusätzlich. Ist der RAM „voll“, wird auf die Festplatte ausgelagert, was bei Verwendung einer konventionellen Festplatte die gefühlten Wartezeiten massiv erhöht. Mehr RAM bedeutet also mehr Platz für Photoshop – weshalb Sie Ihren Mac oder PC immer maximal bestücken sollten.

#### DAS IST WICHTIG ZU WISSEN:

- Der Arbeitsspeicher ist essenziell für die Geschwindigkeit Ihres Computers.
- Mehr RAM bedeutet mehr Platz für Photoshop, davon kann man nie genug haben.





» ACHTEN SIE BEIM KAUF  
EINES NEUEN RECHNERS  
ODER EINER NEUEN  
PHOTOSHOP-VERSION  
DARAUF, DASS BEIDE  
64-BIT-FÄHIG SIND. «

CHRISTIAN RENTROP,  
DIGITALPHOTO REDAKTEUR

## FESTPLATTE, SSD UND HYBRID-FESTPLATTE WAS EIGNET SICH FÜR WELCHEN ZWECK?

Die Wahl der Systemfestplatte entscheidet bei heutigen PC-Systemen über die Gesamtperformance, die Geschwindigkeit des Datenspeichers ist inzwischen genauso wichtig wie die des Prozessors und die Größe des RAMs. Derzeit gibt es drei Festplattentypen, die in PCs und Notebooks verbaut werden können: Da sind einerseits konventionelle Festplatten, die aus einer oder mehreren rotierenden Magnetscheiben bestehen. Die Daten werden mit einem Arm ähnlich der Nadel eines Schallplattenspielers ausgelesen, wodurch diese Technik zwar sehr preiswert und zuverlässig, aber relativ laut und langsam ist. Daher bieten sie sich heute vor allem für das Ablegen von Dateien an, etwa als Speicher für Photoshop-Projekte. Solid State Drives (SSD) speichern die Daten hingegen wie SD-Speicherkarten geräuschlos und schnell auf Speicherchips. Das macht sie relativ teuer, da anders als bei SD-Karten zahlreiche Zusatzmechanismen für Zuverlässigkeit sor-

gen müssen und auch die hochwertigen Speicherbänke selbst nicht günstig sind. Solche Speicher bieten sich immer dort an, wo schneller Zugriff nötig ist, etwa für das Systemlaufwerk, auf dem die Programme und der virtuelle Arbeitsspeicher liegen. Die dritte Gruppe, sogenannte Hybrid-Laufwerke, vereinen die Vor- und Nachteile beider Systeme, auch preislich liegen sie in der Mitte: Es handelt sich um konventionelle Festplatten mit einem großen SSD-Anteil, auf dem die Platte selbstständig häufig verwendete Daten ablegt. Apples Fusion Drive gehört ebenso wie Western Digitals Dual Drive oder Seagates Momentus XT zu dieser Gattung.

### DAS IST WICHTIG ZU WISSEN:

- Festplatten: preiswert & zuverlässig, laut & langsam
- SSD: geräuschlos & schnell, relativ teuer
- Hybrid-Festplatten: Festplatten mit großem SSD-Anteil



Die Wahl der Systemfestplatte entscheidet bei heutigen PC-Systemen über die Gesamtperformance.

## Photoshop **FAZIT**

### RÜSTEN SIE RAM UND DATENSPEICHER AUF

Den derzeit größten Performance-Schub – auch bei älteren Systemen – bringt eine Aufrüstung des Arbeitsspeichers im Zusammenspiel mit dem Austausch der konventionellen Systemfestplatte durch eine SSD. Die minimalen Zugriffszeiten und die hohe Geschwindigkeit dieser Festpeicher bekommt Ihr Rechner buchstäblich Flügel – auch weil die Wartezeiten, die beim Auslagern von RAM-Inhalten in den virtuellen Speicher auf der Festplatte entstehen, damit ausgemerzt werden. Wenn Sie die Hardware nicht aufrüsten können oder wollen, helfen natürlich auch Systemtuning-Programme und unsere Tipps zur Steigerung der Photoshop-Performance – natürlich nur im Rahmen der technischen Möglichkeiten des Systems. ■



Wenn Sie Ihre Fotosammlung lediglich auf einer externen Festplatte sichern, droht Gefahr für Ihre Bilder. Geht die Platte kaputt, ist der Verlust unersetzbar. Doch keine Sorge, Testautor Boris Hofferbert zeigt Ihnen in Ausgabe 3/2014, wie Sie die Fotokatas-trophe mit NAS-Systemen und Cloud-Back-ups verhindern.





## Im Vergleichstest: Kalibrierlösungen

# Stets perfekte Farben

Wer professionell mit Photoshop arbeitet, kommt um die Kalibrierung seines Bildschirms nicht herum. Allerdings kann es sich grundsätzlich lohnen, dem Monitor bei der Farbechtheit nachzuhelfen. Mit einem Kalibriergerät ist das kein Problem.

Monitor ist nicht gleich Monitor. Das dürfen vor allem Anwender, die ein Notebook zum Photoshopen an einem externen Bildschirm betreiben, schnell merken: Waren die Bilder auf dem großen Bildschirm noch perfekt farblich abgestimmt, wirken sie auf dem kleinen Notebook-Display irgendwie fehlerhaft. Das kann den ganzen Bildeindruck verderben. Noch schlimmer ist, wenn Retuschen und andere Farb- und Bildkorrekturen, die auf dem einen Monitor noch völlig unsichtbar waren, auf dem anderen Gerät plötzlich förmlich ins Auge springen.

### Die Kalibrierung hilft

Jeder Monitor-Hersteller hat eigene Vorstellungen von Farbechtheit und -temperatur, von Helligkeit und Kontrast. Dadurch sieht ein und dasselbe Bild

auf verschiedenen Monitoren völlig unterschiedlich aus. Um dieses Problem zu lösen, muss der Monitor kalibriert werden. Dabei wird die Brücke zwischen farbechter Darstellung und den technischen Möglichkeiten des Monitors geschlagen, die Kalibrierung „normt“ die Farbwerte. Anschließend wird der Bildschirm per Grafikkarte und Farbprofil-Datei (ICC) von der Grafikkarte optimal angesteuert. Kalibrierung ist per Software und Augenmaß oder – deutlich zuverlässiger – mit Hilfe eines Kalibriergerätes möglich: Dieses wird vor den Monitor gehängt und misst präzise die Farbwerte, um anschließend eine ICC-Datei auszugeben. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, welche Geräte es gibt, was sie leisten – und wie Sie sie richtig benutzen, um immer die optimale Farbdarstellung auf Ihrem Bildschirm zu haben.

## CHECKLISTE: DREI FAUSTREGELN FÜR DIE MONITOR-KALIBRIERUNG



### HOCHWERTIGER MONITOR

Verwenden Sie einen hochwertigen Monitor mit möglichst matter Oberfläche. Hochglanzbildschirme und sehr günstige Displays sind oft schwer zu kalibrieren. Erstere, weil der Glanz das Messgerät irritieren kann, Letztere, weil sie mit zunehmender Betriebsdauer gerne die Helligkeit ändern.



### NEHMEN SIE SICH ZEIT

Zwar bieten sowohl Windows als auch Mac OS X Optionen zur Bildschirmkalibrierung, diese sind jedoch relativ unpräzise. Nehmen Sie sich für die Kalibrierung Zeit, und nutzen Sie die Expertenoptionen, um eine genauere Kalibrierung zu gewährleisten.



### PREIS-LEISTUNG

Wenn Sie sich für ein Kalibriergerät entscheiden, werden Sie zum Teil deutliche Preisunterschiede feststellen. Lassen Sie sich dadurch nicht irritieren: Der Hauptunterschied liegt in der Software – je teurer das Gerät, desto mehr Möglichkeiten bietet diese.

## MONITORE



## DATACOLOR

### SPYDER 4 EXPRESS

Monitorkalibrierung für Einsteiger – das verspricht der günstige Spyder 4 Express von Datacolor, der kleine Bruder des Spyder 4 Elite. Das rund 120 Euro teure Gerät erlaubt die Kalibrierung von PC- und Mac-Bildschirmen, zudem können auch iPad, iPhone und Android-Geräte problemlos eingerichtet werden. Die Software ist leicht zu bedienen, allerdings auch leistungsarm. Dafür wird jedoch kein Vorwissen vom Anwender verlangt. Dem Spyder 4 Express fehlt die Unterstützung für mehrere Gamma-Korrekturstufen, auch beschränkt sich die Farbtemperatur auf den Standard von 6.500 Kelvin. Allerdings fehlt die Umgebungslichterkennung. Am Ende des Tages ist der Spyder 4 Express zwar grundsätzlich hilfreich bei der Kalibrierung, spricht jedoch eine Zielgruppe an, bei der Kalibrierung ohnehin Nebensache ist. Und so stellt sich zwangsläufig die Frage, wer dieses Gerät kaufen soll.

|                |                        |
|----------------|------------------------|
| Hersteller     | Datacolor              |
| Web            | www.datacolor.com      |
| Bildschirm     | ja                     |
| Projektor      | nein                   |
| Drucker        | nein                   |
| Umgebungslicht | nein                   |
| System         | Win, Mac, iOS, Android |
| Preis (UVP)    | 117,81 Euro (UVP)      |

### PRO & KONTRA

- ↑ preiswert
- ↑ einfache Bedienung
- ↑ Kalibrierung von Tablet und Smartphone
- ↑ präzise Kalibrierung
- ↓ funktionsarm
- ↓ unterstützt nur einen Monitor

### BEWERTUNG





**ANZEIGEGERÄTE**
**DATACOLOR**  
**SPYDER 4 ELITE**

Obwohl sich der Spyder 4 Elite auf den ersten Blick nur wenig von seinem kleineren Bruder, dem Spyder 4 Express, unterscheidet, handelt es sich hierbei um eine deutlich leistungsfähigere Kalibrierlösung mit einem enormen Funktionsplus gegenüber dem Spyder Express und richtet sich klar an Designer, Fotografen und professionelle Bildbearbeiter: Neben Monitoren, Tablets und Smartphones kann er auch Projektoren kalibrieren, mit dem kostenpflichtigen Spyder4tv-HD-Upgrade können auch Fernsehgeräte eingeordnet werden. Er misst das Umgebungslicht und ist bei der Wahl der Gamma- und Farbtemperatureinstellungen softwareseitig unbeschränkt, wodurch die Kalibrierung aber auch deutlich komplexer ist als beim Einsteigermodell. Zudem bietet das Gerät die Möglichkeit, mehrere Bildschirme zu kalibrieren und ist damit zum Beispiel für Studio-Set-ups mit mehreren Monitoren geeignet.

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| <b>Hersteller</b>     | Datacolor              |
| <b>Web</b>            | www.datacolor.com      |
| <b>Bildschirm</b>     | ja                     |
| <b>Projektor</b>      | ja                     |
| <b>Drucker</b>        | nein                   |
| <b>Umgebungslicht</b> | ja                     |
| <b>System</b>         | Win, Mac, iOS, Android |
| <b>Preis (UVP)</b>    | 208,25 Euro (UVP)      |

**PRO & KONTRA**

- ↑ professionelles Kalibriergerät
- ↑ Unterstützung für mehrere Bildschirme
- ↑ präzise Kalibrierung
- ↓ teilweise komplexe Bedienung
- ↓ Kenntnisse der Farblehre und technischer Daten vorteilhaft

**BEWERTUNG**
**X-RITE**  
**COLORMUNKI SMILE**

Der Colormunki Smile aus dem Hause X-Rite ist eine günstige Kalibrierlösung für Einsteiger in diese Materie: Der niedrige Einstiegspreis und die einfache Software erlauben auch Anwendern, die bisher überhaupt noch nicht über Kalibrierung nachgedacht haben, ihre Bildschirmdarstellung ins rechte Licht zu rücken. Der Hersteller X-Rite richtet sich mit dem einfachen, aber leistungsfähigen Kalibriergerät an Anwender, die eine Monitorkalibrierung vornehmen möchten, diese jedoch nicht unbedingt benötigen, also etwa Bildbearbeitungseinsteiger, Hobbyfotografen oder Gamer. Die Bedienung ist entsprechend einfach: Nach dem Softwarestart erfolgen fast alle Kalibrierungsschritte vollautomatisch, Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, zumal die Software bei der Einrichtung hilft. Auch die Kalibrierung erfolgt zuverlässig, womit der Colormunki das Anwendungsprofil voll erfüllt.

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| <b>Hersteller</b>     | X-Rite             |
| <b>Web</b>            | www.xritephoto.com |
| <b>Bildschirm</b>     | ja                 |
| <b>Projektor</b>      | nein               |
| <b>Drucker</b>        | nein               |
| <b>Umgebungslicht</b> | nein               |
| <b>System</b>         | Win, Mac           |
| <b>Preis (UVP)</b>    | 85 Euro (UVP)      |

**PRO & KONTRA**

- ↑ sehr einfache Bedienung
- ↑ schneller, zuverlässiger Kalibriervorgang
- ↑ günstig
- ↓ wenige Optionen
- ↓ keine Smartphone-/Tablet-Kalibrierung

**BEWERTUNG**
**X-RITE**  
**COLORMUNKI DISPLAY**

Der Colormunki Display ist der große Bruder des Einsteigermodells Colormunki Smile und richtet sich an Anwender, die nicht nur Monitore, sondern auch Projektoren kalibrieren möchten. Dabei misst das mit einer ebenso leistungsfähigen wie benutzerfreundlichen Software ausgestattete Gerät auch das Umgebungslicht, um eine noch präzisere Kalibrierung zu ermöglichen. Das Gerät schlägt die Brücke zwischen professionellen Lösungen wie dem Colormunki Photo und Einsteigergeräten wie dem Colormunki Smile, indem er einen leistungsfähigen Sensor mit einfacher Bedienung kombiniert und wenig Vorwissen voraussetzt, bei Bedarf aber eine detaillierte Kalibrierung im Expertenmodus ermöglicht. Auf diese Weise sind präzisere Ergebnisse als beim kleinen Bruder möglich, womit sich der Colormunki Display vor allem für semiprofessionelle Anwender, wie Fotografen oder Bildbearbeiter mit hohem Anspruch, eignet.

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| <b>Hersteller</b>     | X-Rite             |
| <b>Web</b>            | www.xritephoto.com |
| <b>Bildschirm</b>     | ja                 |
| <b>Projektor</b>      | ja                 |
| <b>Drucker</b>        | nein               |
| <b>Umgebungslicht</b> | ja                 |
| <b>System</b>         | Win, Mac           |
| <b>Preis (UVP)</b>    | 120 Euro (UVP)     |

**PRO & KONTRA**

- ↑ einfache Bedienung
- ↑ misst Umgebungslicht
- ↑ bei Bedarf detaillierte Kalibrierung im Expertenmodus
- ↑ präzise Kalibrierung
- ↑ preiswert
- ↓ keine Tablet-Kalibrierung

**BEWERTUNG**
**X-RITE**  
**COLORMUNKI i1 DISPLAY PRO**

Mit dem Colormunki i1 Display Pro, ein Kalibriersystem sowohl für Monitore als auch für Projektoren, spricht X-Rite professionelle Anwender wie Designer, Fotografen und Filmarbeiter an. Obwohl das Gerät auf den ersten Blick dem normalen Colormunki Display sehr ähnlich sieht, verfügt es dennoch über eine Reihe von professionellen Funktionen: So kann das Messgerät neben dem Umgebungslicht auch die Farbe messen und die Messgeschwindigkeit ist deutlich höher. Statt der Colormunki-Software kommt die „große“ Kalibriersuite i1 Profiler zum Einsatz, die den direkten Zugriff auf Funktionen erlaubt und für Pantone-Sonderfarben optimiert ist. Der i1 Display Pro ermöglicht damit deutlich mehr Eingriff des Anwenders in die Kalibrierung selbst, kann bei Bedarf jedoch auch Assistenten-gesteuert verwendet werden. Die Profilprüfung erfolgt nicht nur visuell wie bei kleineren Lösungen, sondern auch numerisch.

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| <b>Hersteller</b>     | X-Rite             |
| <b>Web</b>            | www.xritephoto.com |
| <b>Bildschirm</b>     | ja                 |
| <b>Projektor</b>      | ja                 |
| <b>Drucker</b>        | nein               |
| <b>Umgebungslicht</b> | ja                 |
| <b>System</b>         | Win, Mac           |
| <b>Preis (UVP)</b>    | 180 Euro (UVP)     |

**PRO & KONTRA**

- ↑ sehr schnell
- ↑ einsteigerfreundlich trotz Profi-Anspruch
- ↑ bei Bedarf kann Assistenten-gesteuert kalibriert werden
- ↑ Lichtfarbmessung
- ↓ keine Tablet-Kalibrierung

**BEWERTUNG**



## ALL-IN-ONE-LÖSUNGEN



### X-RITE COLORMUNKI PHOTO

Beim Colormunki Photo handelt es sich um eine Lösung, die nicht nur Monitore und Projektoren, sondern auch Drucker und Digitalkameras kalibrieren kann. Das massive Colorimeter wird direkt mit Schutztasche geliefert, zudem ist eine kleine Farbkarte dabei. Der Colormunki Photo richtet sich vor allem an professionelle Fotografen, die angefangen bei der Aufnahme des Bildes bis hin zum Druck die volle Farbkontrolle haben möchten. Doch das Gerät kann nicht nur kalibrieren: Bei Bedarf lassen sich Einzelfarben auch aus beliebigen Vorlagen extrahieren oder sogar eigene Farb-Paletten erstellen. Die Einrichtung und Kalibrierung ist dank eines Assistenten ähnlich einfach wie bei den anderen Colormunki-Produkten, bei Bedarf lassen sich jedoch zahlreiche Parameter manipulieren. Schön ist die „Digital-Pouch“, die dafür sorgt, dass Bilder beim Versand keine Farbinformationen verlieren.

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| Hersteller     | X-Rite             |
| Web            | www.xritephoto.com |
| Bildschirm     | ja                 |
| Projektor      | ja                 |
| Drucker        | ja                 |
| Umgebungslicht | ja                 |
| System         | Win, Mac           |
| Preis (UVP)    | ca. 350 Euro       |

#### PRO & KONTRA

- ↑ Kalibrierung aller Geräte
- ↑ leichte Bedienung trotz Profifunktionen
- ↑ Optimierung für Fotografen
- ↓ Gerät recht teuer
- ↓ Perfektionisten können sich in den zahlreichen Optionen verlieren

#### BEWERTUNG



### X-RITE i1 BASIC PRO 2

Schluss mit den Spielereien: Wenn Sie zu 100 % akkurate Farbkalibrierung für Bildschirme, Drucker und Projektoren wünschen, kommen Sie um den Einsatz einer professionellen Kalibrierungslösung wie dem i1 Basic Pro 2 nicht herum. Statt eines Colorimeters wie bei den anderen Lösungen kommt ein Spektralfotometer zum Einsatz, das das sichtbare Licht zerlegt und damit hochpräzise Messungen über alle Mediengrenzen hinweg erlaubt. Optische Aufheller in Papier sowie verschiedene Lichtquellen können mit Hilfe des Geräts korrigiert werden, zudem sorgt ein integrierter Selbsttest dafür, dass das Gerät jederzeit auf korrekte Funktionsweise überprüft werden kann. Die i1-Profiler-Software erlaubt zudem manuelle Korrekturen, läuft bei Bedarf jedoch auch im einfachen Modus. Schön ist der Lieferumfang: Das Gerät wird mit Zubehör in einem hübschen Koffer geliefert und ist so immer sicher verstaut.

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| Hersteller     | X-Rite             |
| Web            | www.xritephoto.com |
| Bildschirm     | ja                 |
| Projektor      | ja                 |
| Drucker        | ja                 |
| Umgebungslicht | ja                 |
| System         | Win, Mac           |
| Preis (UVP)    | ca. 950 Euro       |

#### PRO & KONTRA

- ↑ hochpräzise Farbmessung durch Spektralfotometer
- ↑ Kalibrierung nach ISO-Standards
- ↑ schneller Kalibriervorgang
- ↓ keine Kamera-Kalibrierung
- ↓ keine Tablet-Kalibrierung
- ↓ teuer

#### BEWERTUNG



Fotos: Hersteller, Christian Rentrop, Wibke Pfeiffer; Text: : Christian Rentrop; \*Preise von Amazon.de, Stand: 07.10.2013

# So kalibrieren Sie Ihren Monitor ohne Hardware-Hilfsmittel

Windows und Mac OS X bieten im System jeweils eigene Kalibrierungslösungen an. Mit diesen können Sie eine „weiche“ Kalibrierung vornehmen – diese ist besser als keine, jedoch nicht so perfekt wie mit Hilfe eines Kalibriergeräts, da sie von Ihrem Augenmaß abhängt.

## Windows

Die Bildschirmkalibrierung von Windows erreichen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop klicken und dort **Anpassen** wählen. Klicken Sie im folgenden Fenster zunächst auf **Anzeige** und dann auf **Farbe kalibrieren**. Alternativ können Sie auch **Farbkalibrierung** in der Suche eingeben. Bewegen Sie das Fenster auf den Bildschirm, den Sie kalibrieren möchten, und klicken Sie zwei Mal auf **Weiter**. Anschließend müssen Sie per Schieberegler die Anzeige optimieren. Windows erklärt jeden Schritt, Sie müssen der Anleitung nur folgen, um ihrem Bildschirm die per Softwareeinstellung bestmögliche Kalibrierung zu verpassen.



## Mac

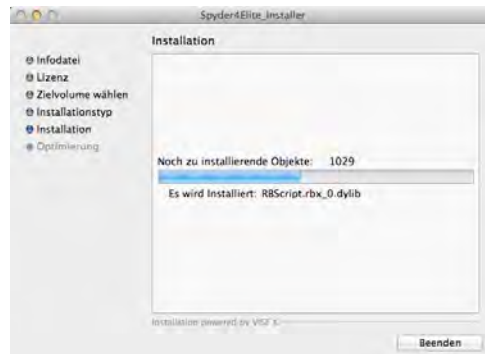
Um einen Mac-Bildschirm per Betriebssystem zu kalibrieren, müssen Sie die Systemsteuerung aufrufen und dort den Punkt **Monitore** auswählen. Wählen Sie dort das Tab **Farben**, und klicken Sie auf **Kalibrieren**. Sie müssen nun in mehreren Schritten Schieberegler bewegen, um ein Apple-Symbol mit dem Hintergrund in Übereinstimmung zu bringen. Anschließend legt der Assistent ein neues Profil an, das Sie in der Systemsteuerung auswählen können. Genau wie Windows erklärt auch OS X jeden einzelnen Schritt – Sie müssen also nur dem Assistenten folgen, um die optimale Software-Kalibrierung zu erzielen.





# Kalibrieren: So geht's In acht Schritten zum perfekten Bild

Die Kalibrierung eines Monitors mit Hilfe eines Kalibriergeräts ist ein Kinderspiel, wenn man weiß, wie man sie bewältigt. Im folgenden Workshop zeigen wir Ihnen beispielhaft die Kalibrierung mit Hilfe eines Datacolor Spyder 4 Elite – andere Geräte funktionieren jedoch ähnlich.



## SOFTWARE INSTALLIEREN

**1** Installieren Sie zunächst die *mitgelieferte Software*, um den Rechner für den Einsatz des Kalibriergeräts vorzubereiten. Üblicherweise liegt die Software in einer Windows- und einer Mac-Version vor. Das *Kalibriergerät* sollte während der Installation *nicht angeschlossen* sein, um Probleme mit Treibern und Software zu vermeiden.



## MONITOR WARM LAUFEN LASSEN

**2** Der Monitor sollte auf *Betriebstemperatur* sein, wenn Sie die Kalibrierung vornehmen. Das hängt damit zusammen, dass der Monitor erst dann die *maximale Helligkeit* erreicht, die er dann den Rest des Arbeitstages hält. Um auf Nummer sicher zu gehen, sollte der Bildschirm mindestens **30 Minuten** an gewesen sein, bevor Sie mit der Kalibrierung beginnen.



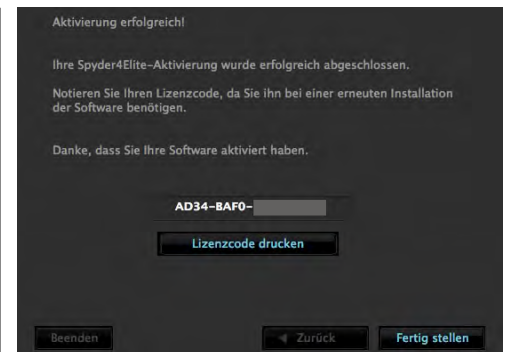
## WEITERE VORBEREITUNGEN

**3** Während der Monitor auf Betriebstemperatur kommt, können Sie noch einige Vorbereitungen durchführen: *Deaktivieren* Sie den *Energiesparmodus* und den *Bildschirmschoner*, und wischen Sie den Monitor vorsichtig mit einem *Mikrofasertuch* ab, um vorhandene Staubkörner und Schmierflecken zu beseitigen, die eine Kalibrierung stören könnten.



## ANSCHLIESSEN DES KALIBRIERGERÄTS

**4** Schließen Sie nun das Kalibriergerät an der *USB-Buche* Ihres PCs oder Macs an. Die Stromversorgung erfolgt über den USB-Anschluss. Hängen Sie das Gerät danach mithilfe des Gegengewichts *mittig auf den Monitor*. Essentiell wichtig ist, dass der *Sensorbereich* des Kalibriergeräts plan aufliegt – kippen Sie den Monitor gegebenenfalls maximal nach hinten.



## SOFTWARE ERSTMALIG EINRICHTEN

**5** Die *LED* signalisiert, dass das Kalibriergerät mit Strom versorgt ist. Sie müssen jetzt die *Software starten*, die Sie in Schritt 1 installiert haben. Diese verlangt zunächst die Eingabe der *Software-Seriennummer*, die Sie auf der Packung oder der CD-Tasche finden. Anschließend aktivieren und registrieren Sie die Software online, damit Sie diese nutzen können.



## KALIBRIERUNG STARTEN

**6** Nach Abschluss der Aktivierung wird automatisch der *Kalibrierassistent* gestartet. Dieser hilft Ihnen bei allen wesentlichen *Kalibrierschritten* und fragt Sie zunächst, ob Sie den Bildschirm vorgewärmt, direktes Licht ausgeschaltet, die Monitoreinstellungen zurückgesetzt und das Kalibriergerät angeschlossen haben. Bestätigen Sie anschließend mit *Weiter*.



## MONITOR KALIBRIEREN

**7** Nun startet der eigentliche *Kalibrierungsprozess*. Folgen Sie dem *Assistenten*, der zunächst einige Angaben zum Monitor sowie einige *Einstellungen* am Gerät verlangt. Anschließend müssen Sie das *Umgebungslicht messen*. Anschließend startet der vollautomatische Kalibrierungsprozess, was eine Weile dauern kann. Sie sollten den PC dabei in Ruhe lassen.



## ICC-DATEI SPEICHERN

**8** Nach Abschluss der Kalibrierung legt die Kalibriersoftware ein *Farbprofil* in Form einer *ICC-Datei* an, die Sie abspeichern müssen. Das Farbprofil wird automatisch aktiviert, Sie können die Kalibrierung aber jederzeit wiederholen. Achten Sie auch darauf, dass die Kalibrierung nicht ewig gültig ist. Eine *regelmäßige Neukalibrierung* ist also notwendig.





## WACOM CINTIQ COMPANION

**Hersteller:** Wacom **Web:** [www.wacom.eu](http://www.wacom.eu) **Typ:** Tablet-PC mit Stiftdisplay-Oberfläche **Zielgruppe:** Bildbearbeiter, Digital-künstler, Fotografen **System:** Windows 8 Tablet-PC mit Intel-Core i7 1,9 GHz Prozessor, Intel HD Graphics 4000, 13,3 Zoll a-Si Active Matrix TFT mit 1.920 x 1.080 FullHD-Auflösung, 8 GB RAM, wahlweise 256 oder 512 GB SSD und 4 frei konfigurierbare ExpressKeys **Preis:** 1.899,90 Euro

## Praxis-Test: Wacom Cintiq Companion

# Mobiler geht's nicht



**WALTER MILANI-MÜLLER**  
Freier Journalist & Autor

**Papier, Bleistift, Laptop, Scanner – wer schleppt schon gerne immer ein ganzes Büro mit sich herum? Nur gut, dass Wacom neue Fusion aus Stiftdisplay und Tablet-PC zur optimalen Mobillösung für Kreative avanciert: dem digitalen Skizzenblock.**

**W**acom hat kürzlich seine Cintiq-Familie um ein Gerät erweitert, das es in dieser Form bisher nicht noch einmal auf dem Markt gibt. Denn der Cintiq Companion ist nicht einfach nur ein mobiles Stiftdisplay, sondern ein vollwertiger 13,3 Zoll großer Tablet-PC mit aktiver Oberfläche.

Mit einem Grafikstift, wie er auch für das Intuos Pro und die restlichen Geräte der Cintiq-Familie verwendet wird, steuert man den Mauszeiger und damit alle Funktionen auf dem Display. Zusätzlich erkennt der Companion alle gängigen Touch-Gesten, wie man sie von anderen Tablets oder Smartphones kennt.

Die Arbeitsoberfläche ist Windows 8 64-bit, das von Microsoft ohnehin für mobile Endge-

### ANDROID GEFÄLLIG?

Leider gibt es keine iPad-Version des Geräts, aber es besteht die Möglichkeit, Android als Alternative zu wählen. Das Tablet nennt sich dann Cintiq Companion Hybrid und ermöglicht die volle Funktionalität eines Android-Tablets mit Android 4.2 Jelly Bean kombiniert mit einer 13,3 Zoll großen aktiven Oberfläche, die sowohl mit einem Grafikstift als auch mit den üblichen Touch-Gesten bedient werden kann. Im Innern stecken ein Nvidia Tegra 4 Quad-Core Prozessor, eine Nvidia GPU mit 72 Grafikernen, 2 GB DDR-3 RAM und wahlweise 16 oder 32 Gigabyte Speicher. Das Cintiq Companion Hybrid ist exklusiv im e-Store von Wacom für derzeit 1.399,90 Euro erhältlich.





Der Cintiq Companion ist in jeder Hinsicht ein Cintiq mit Touch-Funktionen und Grafikstift – und eben auch ein vollwertiger Windows 8 Tablet-PC.

räte entwickelt wurde. Vorteilhafterweise bietet dies die Möglichkeit, Photoshop CC statt der App Photoshop Touch zu nutzen. Auf der Schmalseite des Geräts, die den vier Express Keys, wie man sie von Wacoms Grafiktablets kennt, gegenüber liegt, befinden sich die zahlreichen Anschlussbuchsen des Cintiq Companion, darunter zwei USB 3.0 Ports, ein Kopfhöreranschluss, ein Mini-Display-Port und ein Micro-SD-Slot. Zusätzlich verfügt das Tablet über zwei HD-Kameras.

Und auch beim Innenleben hat sich Wacom nicht lumpen lassen: Ein Intel i7-Core Prozessor verspricht rasantes Arbeiten, während der Intel HD Graphics 4000 Grafikprozessor auf dem 13,3 Zoll großen a-Si Active Matrix TFT mit 1.920 x 1.080 FullHD-Auflösung rund 75 Pro-

zent des Adobe-Farbraums abbildet. Texteingaben erfolgen standardmäßig über die Bildschirmtastatur. Ein zusätzliches Keyboard, das per Bluetooth an den Companion angedockt werden kann, ist aber ebenfalls bereits im Wacom Store erhältlich.

### Unser Praxis-Fazit

Kreative, die ihre Werke auf demselben Gerät bearbeiten und präsentieren möchten, finden im Cintiq Companion die ideale Lösung. Er ist schnell und präzise, auch wenn der Stift bei kleinen Buttons manchmal ein wenig daneben geht. Dennoch lässt sich mit dem Gerät so präzise und genau arbeiten, dass man es letztlich nur als digitalen Skizzenblock bezeichnen kann. ■

## HOCHWERTIG: ZENTRALE SCHNITTSTELLE EDEL INSZENIERT



Eine Sache beherrscht Wacom besonders gut: das Verpacken der Geräte. Wie schon bei den Grafiktablets, so ist auch das Auspacken des Cintiq Companion ein regelrechtes Happening. Zuerst findet man das Gerät selbst, ehe man immer tiefer in die Schachtel vordringt und das Zubehör zu Tage fördert.



Das allein macht den Tablet-PC mit vorinstalliertem Windows 8 aber noch nicht vollends zum Highlight. Anders als übliche Tablets bietet der Cintiq Companion eine Vielzahl von Anschlussoptionen, was ihn als ultimative Schnittstelle im Kreativworkflow von der Idee über das Foto bis zum Artwork prädestiniert.

## CINTIQ COMPANION UND PHOTOSHOP CC

Nutzer der Creative Cloud wissen, wie anspruchsvoll Adobe's Programme geworden sind, wenn es um die notwendigen Computerressourcen geht. Da ist ein PC schnell mal nicht mehr gut genug und erfordert dringlichst Aufrüstungsmaßnahmen, nur damit sich Photoshop, InDesign, Premiere und Co. in ihrer digitalen Umgebung wohl und heimelig fühlen und den Dienst tun, den man von ihnen erwartet. Wie beruhigend ist es da, festzustellen, dass sich Wacom genau hierauf eingestellt hat und mit dem Cintiq Companion eine Powermaschine auf den Markt wirft, die der Herausforderung Creative Cloud mehr als gewachsen ist. Das Windows 8 Tablet hantiert stabil und zuverlässig im 64-Bit-Modus mit Photoshop, und es lassen sich sogar die meisten Tastenkombinationen über einen Mix aus Express Keys und Bildschirmtastatur realisieren.



## WACOM CINTIQ COMPANION



|                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| <b>Hersteller</b>           | Wacom                          |
| <b>Webseite</b>             | wacom.eu                       |
| <b>Betriebssystem</b>       | Windows 8 64-bit               |
| <b>Aktive Zeichenfläche</b> | 13,3 Zoll                      |
| <b>Gamut</b>                | 75 % Adobe-RGB                 |
| <b>Auflösung</b>            | 1.920 x 1.080 FullHD           |
| <b>Anschlüsse</b>           | USB 3.0, MicroSD, Mini-Display |
| <b>Preis (UVP)</b>          | 1.899,90 Euro                  |

### PRO & KONTRA

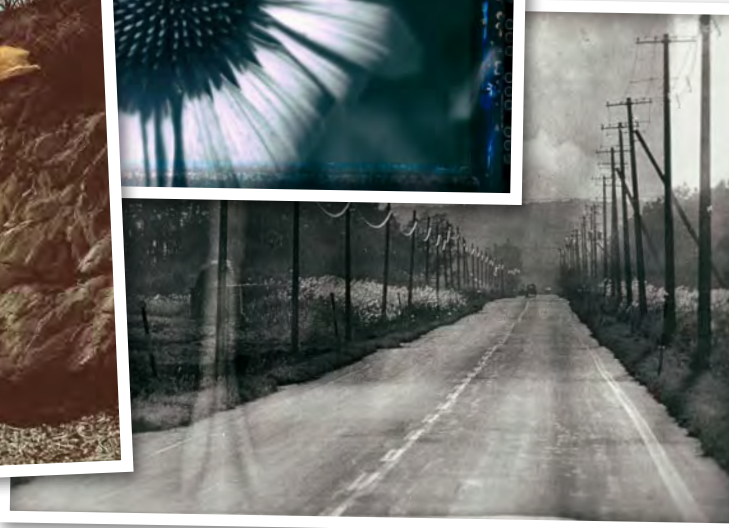
- ↑ vollwertiger Windows 8 Tablet-PC
- ↑ 8 GB RAM, SSD-Festplatte
- ↑ schneller Prozessor, FullHD-Auflösung
- ↑ digitaler Skizzenblock
- ↓ Auflösung manchmal für Stift zu hoch
- ↓ zu teuer für Hobbyisten

### BEWERTUNG

★★★★★  
**SEHR GUT**

**91%**





### DIE NIK-COLLECTION SEIT ENDE 2012 EINE SPARTE VON GOOGLE

Die beliebten Plug-ins von Nik-Software sind seit der Übernahme durch Google nicht mehr einzeln erhältlich, sondern werden lediglich noch als gesamte Collection im Download-Paket zu einem Preis von 149 \$ angeboten.

**Im Praxistest:** Analog Efex Pro

# Außergewöhnliche Vintage-Looks mit wenigen Klicks

Nach dem Verkauf an Google Ende 2012 war es zunächst still geworden um die Produkte aus dem Hause Nik Software. Doch nun stellte Google im Oktober 2013 den neuen Filter Analog Efex Pro vor – ein Tool, über das sich insbesondere Fans von analogen Bild-Looks freuen werden.



**PETER BRAUNSCHMID**  
Bildbearbeitungs-Profi

## Photoshop FAZIT

Das neue Plug-in Nik Analog Efex Pro richtet sich vor allem an Bildbearbeiter, die mit der Gestaltung von Vintage Bild-Looks via Photoshop noch nicht so viel Erfahrung haben. Doch auch der Profi wird hier einiges finden, was seinen Bildbearbeitungsalltag erleichtert. Besonders die großartigen Zoom- und Bokeh-Effekte bieten fantastische Einstellungsmöglichkeiten. Allerdings benötigt das Plug-in aktuelle Rechenpower, auf älteren Systemen dauert die Berechnungszeit der einzelnen Effekte einfach zu lange. Zudem ist es schade, dass dieses Plug-in sowie alle anderen Plug-ins der Nik Collection nur im Gesamtpaket zu erwerben ist.

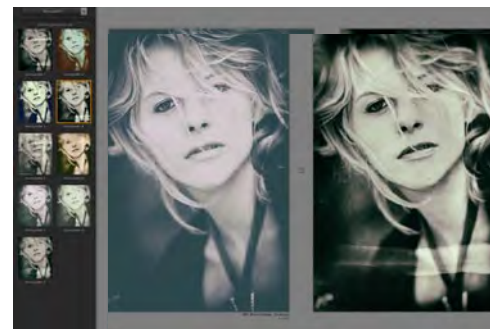
Preis: 149 \$, [www.google.com/nikcollection/](http://www.google.com/nikcollection/), Typ: Plug-In, Zielgruppe: Einsteiger, Betriebssystem: Mac & Windows



Der Verkauf von Nik Software an Google ließ Ende 2012 viele Nutzer der beliebten Software aufhorchen. Was folgte, war der Verkauf der gesamten Software-Palette zu extrem günstigen Konditionen, und alle, die bereits in Besitz eines Plug-ins aus dem Hause waren, erhielten die anderen Elemente der Collection sogar gratis dazu. Spätestens jetzt waren auch die letzten Anwender skeptisch – und dann wurde es still. Nur für die Smartphone-App „Snapseed“ schien es in eher unregelmäßigen Abständen ein Update zu geben. Ende Oktober 2013 hatte das Warten dann ein Ende, und Google stellte einen neuen Filter vor. Analog Efex Pro ergänzt nun die Filter-Familie um ein Tool, mit dem analoge Bild-Looks generiert werden können.

Für alle, die schon im Besitz der Nik Collection sind, ist das neue Plug-in kostenlos. Installieren Sie die komplette Collection einfach erneut, und geben Sie Ihre alte Seriennummer ein – schon ist der Filter Analog Efex Pro geladen. Oder aber Sie warten einfach, bis sich die Collection automatisch updated, dann taucht Analog Efex Pro von selbst in der Filterauswahl auf. Wer mit den Nik-Plug-ins vertraut ist, wird sich hier wie zu Hause fühlen. Alles ist im Prinzip so angelegt, wie man es auch aus den anderen Plug-ins bereits kennt. Oben links befindet sich die

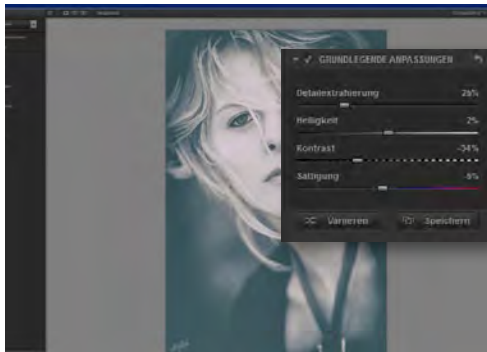
Möglichkeit, mit fertigen Voreinstellungen zu arbeiten. Dies ist die einfachste Möglichkeit sich mit dem Programm vertraut zu machen. Nachdem Sie sich für eine der Vorgaben entschieden haben, erscheinen in der linken Spalte die entsprechenden Vorlagen, die durch einfaches Anklicken direkt auf das Motiv angewendet werden. Wenn Sie den Fenstermodus auf Vergleichsansicht umschalten, sehen Sie die Version vor und nach der Bearbeitung nebeneinander. Die interessantere Arbeitsweise erfolgt allerdings mit dem Kamera Kit, über das Sie ganz individuell auf die einzelnen Funktionen zugreifen können. Welche Optionen sich hier finden, erfahren Sie auf der nächsten Seite.



Schalten Sie den Fenstermodus auf Vergleichsansicht, sehen Sie die Vorher- und Nachher-Versionen nebeneinander.

Fotos und Bildbearbeitung: Peter Braunschmid





## DIE GRUNDEINSTELLUNGEN

**1** Hier werden die Einstellungen für **Helligkeit**, **Kontrast**, **Sättigung** und **Detailextraktion** festgelegt. Alle Settings können natürlich auch über den **Speicherbutton** als eigene Voreinstellungen gespeichert oder über den **Variieren-Button** per Zufalls-generator leicht variiert werden.



## DIE LINSENVERZERRUNG

**2** Eigentlich ein Effekt, den man aus Bildern herausfiltert. Hier kann die **Linseverzerrung** jedoch als **analoges Stilelement** eingesetzt werden. Es findet sich hier auch die Möglichkeit, **chromatische Abweichungen** ins Bild zu bringen, die den Vintage-Look bereichern.



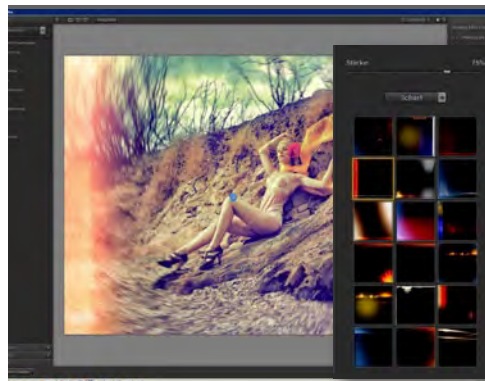
## BOKEH

**3** Das Bokeh ist ein beliebter Effekt. Der **Wirkungsbereich** lässt sich direkt im Bild einstellen. Dazu platzieren Sie den Mittelpunkt an der gewünschten Stelle. Die **Ausbreitung** regeln Sie über die **Ringe**: Vom **inneren Ring** bis zum **äußeren Ring** breitet sich der Effekt analog Ihren Einstellungen aus.



## ZOOM & ROTATION

**4** Auch hier gibt es eine **Wirkungsbereichseinstellung** direkt in der Bildmitte. Es können sowohl ein **Zoomeffekt** als auch eine Art **radialer Weichzeichner** eingestellt werden. Im direkten **Vergleich** zu den Möglichkeiten der Weichzeichnerfilter aus **Photoshop** für Radiale- und Zoomunschärfe, gewinnt dieses Plug-in deutlich, vor allem an **Bedienungskomfort**.



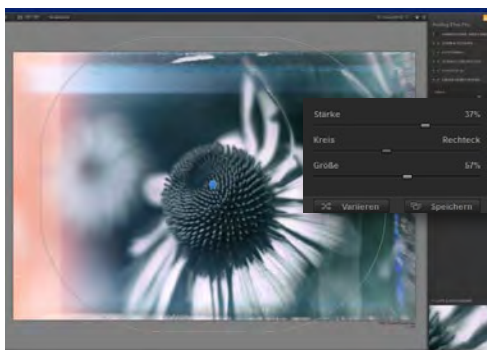
## LICHTEFALL, STAUB & KRATZER

**5** Die Option **Lichteinfall** simuliert mittels drei unterschiedlicher Texturen einen Lichteinfall in der Kamera, welche mit Hilfe von **Anfassern** direkt im Vorschau-Bild platziert werden. Auch die Option **Staub** und **Kratzer** wird auf diese Weise angewendet. Hier stehen **vier Texturtypen** zur Auswahl, die ebenfalls über **Anfasser** im Vorschau-Bild positioniert werden.



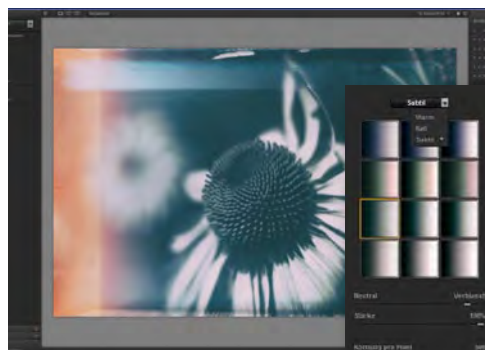
## FOTOPLATTE

**6** Auch bei der Fotoplatte-Funktion stehen insgesamt **vier Texturtypen** zur Auswahl. Der Effekt passt sich allerdings dem **Bildformat** an. Besonders bei Schwarzweiß-Aufnahmen erzielen Sie hiermit wirklich tolle Ergebnisse. Natürlich kann die Option auch bei Farbbildern eingesetzt werden, wie Sie in unserem Bildbeispiel sehen.



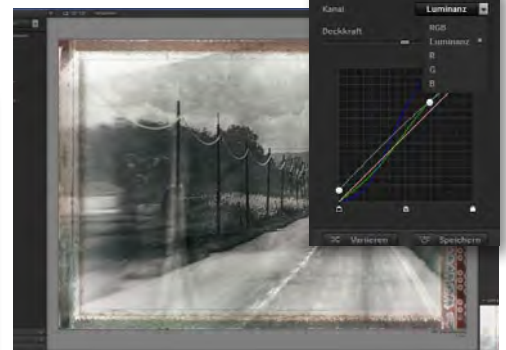
## LINSEN-VIGNETTIERUNG

**7** Die **Linse vignettierung** ist ein echter Klassiker der Bildbearbeitung mit sich der **Blick des Betrachters** gezielt lenken lässt. Die Vignette wird hier direkt im Vorschau-Bild platziert. Wählen kann man zwischen **rund** und **eckig**. Mit der **Stärke** lässt sich auch einstellen, ob die Vignette **hell** oder **dunkel** im Bild erscheinen soll.



## FILMTYP

**8** Der Filter **Filmtyp** verfügt im Drop-Down-Menü über drei Grundgruppen **warm**, **kalt** und **subtil**, aus denen der Anwender seinen **Lieblingsfilmtyp** auswählen und variieren kann. Zusätzlich kann der Effekt von **Neutral** bis **Verblasst** gewählt, die **Stärke** eingestellt und die **Körnung pro Pixel** über die Regler **Weich** und **Hart** justiert werden.



## RAHMEN, LEVELS & CURVES

**9** Im Bereich **Rahmen** finden sich unterteilt in drei Hauptgruppen eine Vielzahl an Rahmen, die sich automatisch an das Motiv anpassen. Einen **Farb-Look** verleihen Sie Ihrem Bild anschließend noch im Bereich **Levels & Curves**, wo Sie die Möglichkeit haben, in die **Gradationskurve** einzugreifen und sowohl die **Luminanz** als auch die **Farbkanäle** separat einzustellen. ■





# Schreiben Sie uns!

Wir freuen uns auf Ihre Leserbriefe rund um das Magazin und zu Photoshop im Allgemeinen. Schreiben Sie uns Ihre Meinung ganz einfach per E-Mail an die Adresse [photoshop@digitalphoto.de](mailto:photoshop@digitalphoto.de), oder besuchen Sie uns direkt im World Wide Web unter [www.digitalphoto.de/facebook](http://www.digitalphoto.de/facebook).

## WORKSHOP: FAMILIENSTAMMBAUM

(zu Photoshop 1/2012)

Sehr geehrtes Photoshop-Team,  
ich bin mir nicht sicher, ob ich mit meinem Anliegen bei Ihnen in der Redaktion richtig bin. Ich bin auf der Suche nach einer Vorlage oder einem Workshop, um einen Familienstammbaum zu erstellen. Über die Google-Suche bin ich nun fündig geworden, dass Sie in der Ausgabe 1/2012 einen Workshop zu diesem Thema veröffentlicht haben. Habe ich die Möglichkeit an dieses Heft zu kommen bzw. haben Sie noch weitere Hefte mit Ideen für einen Familienstammbaum? Ich würde mich sehr freuen von Ihnen zu hören! Mit freundlichen Grüßen, Karin Pfister

Sehr geehrte Frau Pfister,  
bei uns sind Sie goldrichtig. Ihre Google-Suche hat Sie auch auf die richtige Spur gebracht. Unser Photoshop-Profi Dirk Metzmaker hat in der Ausgabe 1/2012 den Workshop „Der Familienbaum“ für uns geschrieben. Sie können das Heft für 9,90 Euro über unseren Online-Shop ([www.falke-media-shop.de](http://www.falke-media-shop.de)) direkt zu sich nach Hause bestellen. Das Heft ist sofort lieferbar und nach zwei bis drei Werktagen bei Ihnen im Briefkasten. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, das Magazin für 5,99 Euro als Download-Version herunterzuladen. Viel Spaß beim Nachbauen des Workshops! Viele Grüße aus Köln, Nicole Kusza

## NUTZUNGSBEDINGUNGEN HEFT-CD

(zu Photoshop 1/2014)

Sehr geehrte Photoshop-Redaktion,  
in Ihrer aktuellen Ausgabe 1/2014, finden sich auf Ihrer Heft-CD 560 Pinselspitzen als Bonusmaterial. Darf ich die Pinsel auch in gewerbli-



Gemeinsam mit Pavel Kaplun riefen wir auf Facebook zu einem „Look-a-Like“-Wettbewerb auf: Wir wollten Ihre besten Photoshop-Montagen zum witzigen Mitmach-Workshop von Pavel Kaplun aus Ausgabe 1/2014 sehen. Unter allen Einsendungen verlost wir fünf DVDs „Kunstwerke aus den Urlaubsfotos 4“ von Pavel Kaplun. Alexander S. gewann mit seinem Bild „Born to Fly“ eine von ihnen. Alle Gewinner wurden bereits schriftlich benachrichtigt.

chen bzw. kommerziellen Projekten nutzen?  
Mit freundlichen Grüßen, Manuel Kresser

Sehr geehrter Herr Kresser,  
die Nutzung der Pinselspitzen sowie auch des restlichen Materials ist nur für private Zwecke

bestimmt. Wenn Sie die Pinselspitzen gewerblich nutzen wollen, möchte ich Sie bitten, sich mit den Urhebern in Verbindung zu setzen. Ich hoffe, ich konnte Ihnen weiterhelfen. Viele Grüße, Nicole Kusza

## LESERUMFRAGE: HIER SIND DIE GEWINNER

In der Ausgabe 4/2013 riefen wir gemeinsam mit Adobe zu unserer Leser-Aktion zu Lightroom 5 auf. Wir baten Sie, uns fünf Fragen zu Lightroom und Ihren Bildbearbeitungsgewohnheiten zu beantworten. Unter allen Teilnehmern verlost wir insgesamt drei Lightroom-5-Vollversionen im Wert von je 129,15 Euro.

Das sind die glücklichen Gewinner:

1. Sabine B. aus Melle
2. Roland U. aus Lichtenberg
3. Henrik P. aus Konstanz

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit der Software wünschen Ihnen Adobe und Ihre Photoshop-Redaktion!





## IMPRESSUM

**Photoshop – WIR MACHEN SIE ZUM PROFI**  
erscheint bei falkemedia e.K.

### Chefredakteurin

Wibke Pfeiffer (verantwortlich)

### Chefin vom Dienst

Nicole Kusza

### Redaktion

Ana Barzakova, Caroline Berger,  
Benjamin Lorenz, Lars Kreyßig,  
Jörg Rieger

### Korrektorat Karin Bünagel

### Freie Mitarbeit

Peter Braunschmid, Evangeline Cooper,  
Dominique Fraser, Heike Herden,  
Maike Jarsetz, Pavel Kaplun, Lina Karp,  
Jamari Lior, Dirk Metzmacher,  
Walter Milani-Müller, Christian Rentrop,  
Daniela Uhlig, Andreas Wißkirchen

### Layout & Grafik

Hanna Ungar, Marlon Geistert

### Redaktionsanschrift

falkemedia e.K., 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 falkemedia e.K.,

An der Halle 400 #1, D-24143 Kiel  
Tel. +49 (0) 431 200 766-0  
Telefax +49 (0) 431 200 766-50  
E-Mail info@falkemedia.de

### Abonnenten-Service

Telefon +49 (0) 2225 7085 331  
E-Mail abo@digitalphoto.de

### Anzeigenleitung

Sascha Eilers  
Telefon +49 (0) 4340 49 93 79  
Mobil +49 (0) 151 53 83 44 12  
Telefax +49 (0) 4340 499 391  
E-Mail s.eilers@falkemedia.de  
Anzeigen-Preisliste vom 01.01.2014

### Produktions- & Druckmanagement

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

### Vertriebsleitung Niels Kleimann,

Impress-Media, 41179 Mönchengladbach,  
Telefon +49 (0) 2161 29 998-82

### 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 falkemedia-Webshop und im Apple iTunes-Store erhältlich. Der Preis einer Ausgabe liegt bei 9,90 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 Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkemedia e.K. 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, Aufbauzeichnungen oder Ähnlichem, die zum Nichtfunktionieren oder eventuellen Schäden von Produkten oder Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.



© 2014 BY FALKEMEDIA



## PHOTOSHOP 3 / 2014 ERSCHEINT AM 11. APRIL 2014



# AUSDRUCKSSTARKE HDR-BILDER

**Dramatische Szenen, knallige Farben, perfekte Ausleuchtung: Dafür sind HDR-Bilder bekannt. Erfahren Sie von uns, was es bereits bei der Aufnahme zu beachten gilt, und lernen Sie, worauf es bei der anschließenden Bearbeitung in Photoshop und Elements ankommt.**

Fotografie: © sborisov (Fotolia.com)

## PROFI-TIPPS: GEKONNT FREISTELLEN

### Bildmotive schnell und clever auswählen

Lasso, Zeichenstift, Zauberstab – Photoshop bietet zahlreiche intelligente Werkzeuge, die sich zum Freistellen bestimmter Bildmotive mal mehr oder mal weniger gut eignen. Wir verschaffen Ihnen den Überblick, wie Sie Fell, Haare oder scharfe Kanten perfekt auswählen und so für Ihre nächste Bild-Montage das Freistellen von Objekten und Personen beherrschen.

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

## WEITERE THEMEN

### Fotos für immer sichern

Datenverlust vorbeugen: Verhindern Sie die Fotokatastrophe mit NAS-Systemen und Cloud-Back-ups.

### Monitore für Bildbearbeiter

Im Test: Sie sind auf der Suche nach dem richtigen Monitor? Wir sagen Ihnen, welcher für Sie der Richtige ist.

### Kreative Projekte zum Mitmachen

Lassen Sie sich von den Workshops unserer Profis inspirieren, und lernen Sie, Effekte aus der Werbung umzusetzen.





Bildbearbeitung: Lina Karp

Zu ihrem Bild „Waiting for Spring“ ließ sich die Künstlerin Lina Karp an einem stürmischen und verschneiten Wintertag inspirieren.

## ZUR PERSON



**Lina Karp (25)** ist als freiberufliche Illustratorin für internationale Unternehmen aus der Gaming-Branche tätig. Ein absoluter Traumberuf für sie, da Videospiele schon seit der Schulzeit ihre Leidenschaft sind. [www.linakarp.com](http://www.linakarp.com)

# 5 FRAGEN Lina Karp

**Du arbeitest als Illustratorin für zahlreiche Unternehmen, hauptsächlich in der Gaming-Branche. Wolltest du diesen Weg schon immer einschlagen?**

Um als Illustratorin erfolgreich zu sein, musste ich mir zu Beginn erst einmal einen guten Namen machen, und da hilft es zunächst, vielfältig zu sein. So habe ich anfangs in verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichen Kunden zusammengearbeitet. In den letzten Jahren habe ich allerdings festgestellt, dass ich am liebsten Illustrationen für Videospiele erstelle. Und darauf möchte ich mich zukünftig auch weiterhin konzentrieren und versuchen, als Concept Artist in der Gaming-Branche Fuß zu fassen. Ich liebe Videospiele und möchte gerne zu ihrer Entwicklung beitragen.

**Ist diese Illustration eine Auftragsarbeit?**

Nein, dieses Bild ist eine private Arbeit. Glücklicherweise bleibt mir dazu auch ein wenig Zeit. Es ist mir sehr wichtig, immer noch an eigenen Illustrationen arbeiten zu können, um neue Dinge auszuprobieren. Außer-

dem ist es neben dem Job eine Art Ausgleich für mich.

**Was ist die Idee hinter diesem Bild?**

Es ist in meinem Urlaub um Neujahr herum entstanden, also mitten im Winter. Draußen herrschte ein kalter Wind, und es lag ganz viel Schnee. Ich wollte einfach nur, dass es bald wieder Frühling wird.

**Bitte erzähle uns etwas über deinen Workflow. Welche Techniken und Werkzeuge verwendest du?**

Die Illustration ist vollständig in Photoshop entstanden. Inspiriert hat mich das Foto einer grünen Wiese umzingelt von Steinen, das ich im Internet gefunden habe. Angefangen hat alles mit einer einfachen Farbskizze, die ich dann so gedreht habe, bis die Komposition meinen Vorstellungen entsprach. Dann habe ich zahlreiche Gras- und Steinbilder als Vorlage in mein Dokument eingefügt, ähnlich wie bei einem Matte Painting, und anschließend diese Fototexturen mit Pinselstrichen kombiniert. Teilweise kamen aber auch nur Photoshops Pin-

selspitzen zum Einsatz. Bei der Bearbeitung hatte ich immer die richtige Perspektive der einzelnen Objekte, die Farbgebung und die Lichtquelle im Hinterkopf. Das ist einfach wichtig, damit das Ergebnis so realistisch wie möglich aussieht. Zum Schluss habe ich noch ein paar umherfliegende Partikel und ein paar Vögel ergänzt, um den Sturm in den Bergen zu verdeutlichen. Dies hilft auch dabei, den Blick des Betrachters auf den rechten Bildbereich zu lenken. Übrigens plane ich derzeit ein Video-Tutorial zu diesem Bild. Also schaut öfter mal auf meiner Webseite oder bei Facebook vorbei.

**Was würdest du unseren Lesern empfehlen, die in deine Fußstapfen treten wollen?**

Hört auf zu träumen, sondern fangt an, hart an euch und eurem Traum zu arbeiten! ■ (nk)

**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](mailto:redaktion@digitalphoto.de).



LEUCHTKRAFT IN

# SP

10 75 135 180 300

**SUPER PERFORMANCE FÜR IHRE SPIEGELREFLEXKAMERA**

Das **SP 70-200MM F/2.8 DI VC USD** aus der SP-Klasse von Tamron – ein leuchtendes Vorbild für alle Telezoomobjektive. Weil es mit seiner unglaublichen Leistungscharakteristik dazu animiert, immer noch einen Schritt weiter zu gehen – in Richtung Perfektion. Mehr zu allen SP-Objektiven und die aktuellen Testergebnisse finden Sie im Internet.



Ausgezeichnet durch  
17 Fachjournalisten



<http://sp.tamron.de>

**TAMRON**  
New eyes for industry





# Ihre Chronik für die Wand

TIPA AWARD 2013

„Best Photo Lab Worldwide“

AUSGEZEICHNET VON DEN REDAKTIONEN  
28 FÜHRENDER FOTO MAGAZINE



## Direktdruck auf Alu-Dibond

Das Material: robust, leicht und edel durch schwarzen Kunststoffkern plus zwei dünne Aluminiumschichten. Der Druck: scharf, brillant und unempfindlich durch modernsten UV-Direktdruck. Das Ergebnis: Ihre persönliche Chronik, dauerhaft schön!

ab  
**3,90**

1. Chronik zusammenstellen
2. Bilddateien hochladen
3. Zentimetergenaue Wunschformate wählen