

Leseprobe

Verleihen Sie Ihrem Bild einen besonderen Look! In dieser Leseprobe sehen Sie, wie Sie in Photoshop die Technik des Exposure Blendings einsetzen können. Zusätzlich finden Sie das vollständige Inhalts- und Stichwortverzeichnis aus dem Buch.

-  »Kreativ mit HDR gestalten: Exposure Blending«
-  Inhaltsverzeichnis
-  Index
-  Die Autoren

JETZT ONLINE BESTELLEN BEI

cleverprinting®



Kreativ mit HDR gestalten: Exposure Blending

Verleihen Sie Ihrem Bild einen besonderen Bildlook

Was ist Exposure Blending?

Exposure Blending heißt übersetzt »Belichtungsvermischung« und ist eine Technik, die manuell in Photoshop angewendet wird. Man benötigt keine Zusatzprogramme und kann sie auch mit jedem Bildbearbeitungsprogramm, das Ebenentechnik zulässt, erschaffen.

Zur Technik: Zuerst lädt man sich in Photoshop ein Referenzbild. Das ist meistens das Bild aus der Belichtungsreihe, das am ausgewogensten ist. Darüber fügt man die weiteren Bilder der Belichtungsreihe als einzelne Ebenen ein und blendet diese mit einer schwarzen Maske wieder aus. Mit einem Pinsel mit weißer Vordergrundfarbe malt man sich danach aus jedem Bild die Bereiche ein, die einem selbst wichtig sind. So hat man ungeahnte kreative Möglichkeiten und kann ein Bild nach seinen Vorstellungen schaffen.

Das Exposure Blending ist eine Art der HDR-Fotografie. Hier übernimmt aber kein Programm das Verrechnen einer Belichtungsreihe, sondern hier ist noch echte künstlerische Handarbeit gefragt. So hat der Anwender selbst die volle Kontrolle über sein Bild. Mit viel Fingerspitzengefühl kann man mit Exposure Blending z. B. ein Artwork erstellen, das voller Stimmung und Atmosphäre steckt.

Ein Beispiel: Stellen Sie sich ein Bild von einem Wohnzimmer vor mit Blick durch ein Fenster nach draußen in den Garten. Ein HDR-Bild wird Ihnen nach dem Verrechnen der Belichtungsreihe innen wie außen eine ausgewogene Belichtung präsentieren. Ich für meinen Teil mag es lieber anders. Lichtdurchflutete Räume mit Stimmung und Aussage. Ich möchte Atmosphäre im Bild schaffen. Fenster, in die Licht »hineinscheint«, die hell sind; gleichzeitig darf das Bild auch ein wenig düster erscheinen. Wo Licht ist, ist auch Schatten! Außergewöhnliche Bilder eben.

Durch den Einsatz von Ebenen und Masken kann man sich aus den Bildern einer Belichtungsreihe ein Bild nach seinen eigenen Vorstellungen kreieren. So können Sie mit dieser Technik dem Bild eine Stimmung verleihen, wie es Ihnen mit der reinen Fotografie gar nicht möglich wäre. Sie haben einen sehr großen künstlerischen Spielraum, um atemberaubende Bilder zu erschaffen.

Ziele

- ▶ Außergewöhnliche Fotos gestalten
- ▶ Atmosphäre hervorheben
- ▶ Belichtungsreihe aufnehmen
- ▶ RAW-Konvertierung
- ▶ Arbeiten mit Ebenen und Masken
- ▶ Malen mit Licht (Dodge & Burn)

Ich selbst nutze diese Technik für die Innenaufnahmen von verlassenem Gebäuden, die sogenannten »Lost Places«. Diese Gebäude faszinieren mich immer wieder aufs Neue. Lesen Sie in diesem Workshop, wie das Bild von diesem interessanten Treppenhaus entstanden ist.

HDR vs. Exposure Blending

HDR-Aufnahmen und Exposure Blendings verfolgen beide die gleichen Ziele. Bei beiden Techniken werden der Kontrast- und der Dynamikumfang erheblich gesteigert. Klassische HDR-Aufnahmen werden meist durch HDR-Programme wie Photomatix, HDR Efex Pro, EnfuseGUI oder durch verschiedene Techniken, z. B. Zu HDR ZUSAMMENFÜGEN oder ARITHMETISCHES MITTEL, in Photoshop erzeugt. In den meisten Fällen wird ein ausgewogenes HDR-Bild erzeugt. Der Anwender hat nicht sehr viel Einfluss auf die Lichtführung.

Bei einem Exposure Blending ist das aber ganz anders. Hier hat der Anwender die Lichtführung durch die Ebenen- und Maskentechnik selbst in der Hand. Er entscheidet selbst, ob er die Fenster, in die das Licht einfällt, ausfressen lässt oder ob er die Belichtung so wählt, dass man draußen alles erkennen kann. Die Technik eines Exposure Blendings ist durch die Ebenentechnik die einfachere, aber auch die, die mehr gestalterische Möglichkeiten zulässt. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.



Das Ergebnis unserer künstlerischen Arbeit mit HDR wirkt durchaus stimmungsvoll.



Was muss man bei der Aufnahme beachten?

Die Basis für ein Exposure Blending ist wie bei jeder HDR-Aufnahme eine korrekt aufgenommene Belichtungsreihe. In den meisten Fällen reicht eine Reihe von drei deckungsgleichen Fotos mit je zwei Blenden Unterschied aus. Ich fertige für meine Exposure Blendings fast immer Belichtungsreihen von sieben oder sogar neun Bildern mit je einer Blende Unterschied an. Somit bilde ich einen großen Kontrastumfang ab und erhalte Bilder von ganz hell bis ganz dunkel.



Im letzten Workshop bin ich ja bereits ausführlich auf die Besonderheiten der Aufnahme einer Belichtungsreihe eingegangen. Hier noch einmal kurz zur Erinnerung:

- ▶ Um deckungsgleiche Fotos zu bekommen, ist das Fotografieren von einem Stativ aus unumgänglich.
- ▶ Benutzen Sie unbedingt einen Funk- oder Kabelfernauslöser, um die Gefahr des Verwackelns durch Berührung der Kamera zu vermeiden.
- ▶ Stellen Sie die niedrigste ISO-Empfindlichkeit ein, die Ihnen zur Verfügung steht, um das Bildrauschen so gering wie möglich zu halten.
- ▶ Fotografieren Sie grundsätzlich im RAW-Format, um ein hohes Maß an Bildqualität zu erreichen. Sie erhalten somit ein *digitales Negativ* mit ei-



Eine Belichtungsreihe von sieben Fotos dieses Lost Place in Belgien. Die Belichtungszeit variiert zwischen 1/45 und 1/3 Sekunde.

Zum Schluss noch ein kleiner Rat

Lassen Sie sich Zeit, und machen Sie sich vor der Aufnahme Gedanken zu Ihrem Bild. Setzen Sie die Blende, die Brennweite und den Blickwinkel als Stilmittel ein.

ner Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten nach der Aufnahme. Bei einem JPEG hingegen liegt ein bereits *kameraintern bearbeitetes* Bild vor. Viele Parameter, wie z. B. Weißabgleich, Kontrast, Farbtiefe, Schärfe, wurden bereits von der Kamera übernommen. Eine RAW-Datei bietet außerdem noch die größere Farbtiefe und beinhaltet wesentlich mehr Bildinformationen. Man könnte noch viele Vorzüge des RAW-Formats aufzählen, aber ich möchte Ihnen einen entscheidenden Vorteil aufzeigen. Sollten Sie eine Szenerie trotz allem mal nicht richtig belichtet haben, haben Sie durch den RAW-Konverter noch viel Spielraum, um ein falsch belichtetes Bild zum größten Teil verlustfrei auszugleichen.

- ▶ Wollen Sie alles gestochen scharf im Bild haben, gebe ich Ihnen noch einen kleinen Tipp: Ich empfehle Ihnen, die Blende nicht höher als f11 einzustellen. Bei einer höheren Blende wie z. B. f16 oder sogar f22 kann es zur Beugungsunschärfe kommen. Was bedeutet das? Die Schärfentiefe der Aufnahme nimmt zu, aber die Gesamtschärfe der Aufnahme nimmt leider ab.

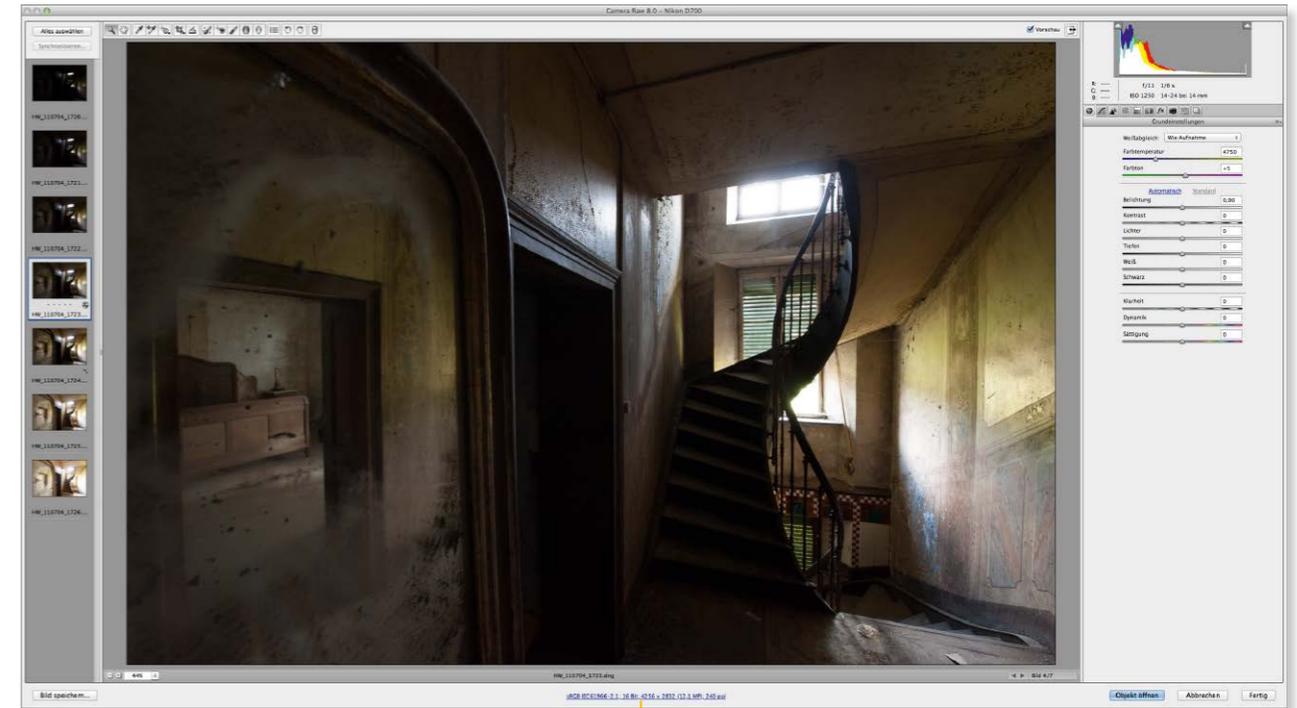
Die RAW-Konvertierung

Nutzen Sie Camera Raw, den integrierten RAW-Konverter von Photoshop, um die Bilder der Belichtungsreihe für das Exposure Blending vorzubereiten. Gehen Sie wie folgt vor:

1 Die Bilder der Belichtungsreihe laden

Wählen Sie als Erstes im Menü von Photoshop den Befehl DATEI ÖFFNEN. Ein Dialogfeld erscheint. Navigieren Sie nun zu den RAW-Dateien Ihrer Belichtungsreihe, und markieren Sie diese. Wenn Sie den Workshop mit den von mir mitgelieferten Daten nachbauen wollen, öffnen Sie bitte alle sieben Dateien aus dem Ordner *Bilddateien_Exposure\Dateien-DNG*, und laden Sie die Dateien mit einem Klick auf ÖFFNEN. Camera Raw wird automatisch gestartet, und die Belichtungsreihe wird geladen. Sie erscheint auf der linken Seite des RAW-Konverters.

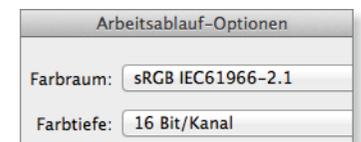
Markieren Sie zunächst das Bild der Belichtungsreihe, das Ihnen die Grundlage für Ihr Exposure Blending bietet. Dieses Bild muss aber nicht automatisch wie bei einem klassischen HDR das Bild mit der mittleren Belichtung sein, sondern sollte Ihren Vorstellungen von Aussagekraft und Stimmung am nächsten kommen. Es kann also auch ein unterbelichtetes Bild mit einer bestimmten Aussagekraft sein.



1 Unsere Belichtungsreihe in Camera Raw geladen

2 Farbraum und Farbtiefe einstellen

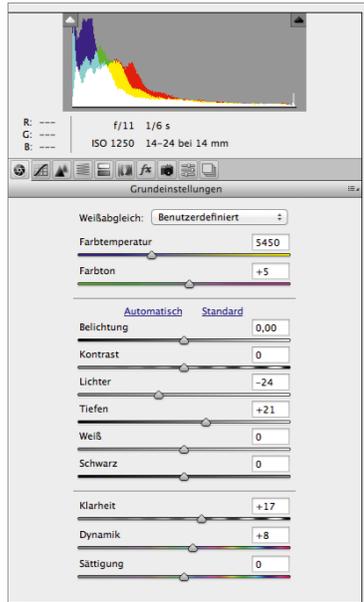
Mit einem Klick auf die Formateinstellungen am unteren, mittleren Bildschirmrand des RAW-Konverters 1 öffnet sich ein Dialogfeld. Sie können nun Änderungen am Farbraum und an der Farbtiefe vornehmen. Ich nutze für meine Bilder den unkomplizierteren sRGB-Farbraum und wähle die größere Farbtiefe von 16 Bit.



2 Einstellung von Farbraum und Farbtiefe

3 Die Belichtung optimieren

Beginnen wir nun mit den Einstellungen in der Registerkarte GRUNDEINSTELLUNGEN. Für meine Aufnahme habe ich den Weißabgleich ein wenig ins Gelb gezogen und den Farbton leicht angepasst. Das kommt dem Sonnenlicht zugute, das durch die Fenster einfällt. Des Weiteren habe ich die Lichter leicht reduziert und die Tiefen ein wenig aufgehellt. Somit erhalten Sie mehr Zeichnung in den Lichtern und den Schatten. Zum Schluss habe ich noch die Klarheit und die Dynamik leicht erhöht, um dem Bild etwas mehr Zeichnung und Wärme zu verleihen.



Grundeinstellungen

» Ein Vergleich des Bildes vor und nach meinen Einstellungen im Bereich GRUNDEINSTELLUNGEN. Das untere Bild wirkt bereits stimmungsvoller.

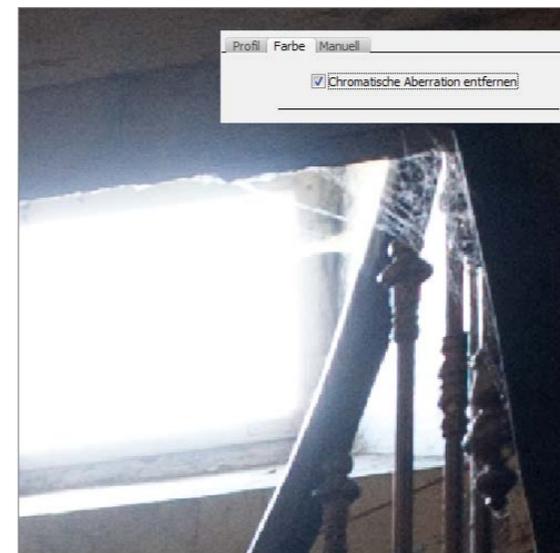
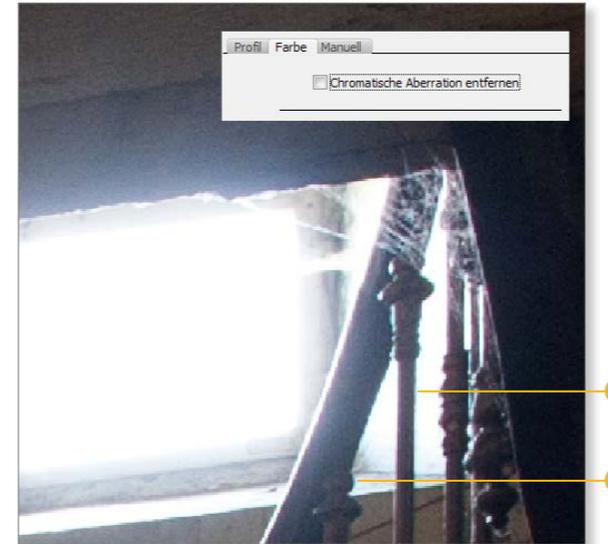


Bedenken Sie immer, dass Sie mit diesen Einstellungen die Belichtung nicht bis ins kleinste Detail optimieren, sondern dem Bild eine Aussage und eine Stimmung verleihen wollen.

4 Chromatische Aberrationen entfernen

In unserem Bild sehen Sie chromatische Aberrationen z. B. an der Treppe vor dem Fenster 1.

Diese Aberrationen zu entfernen ist allerdings relativ einfach. Wechseln Sie zur Registerkarte OBJEKTIVKORREKTUREN, und wählen Sie dort den mittleren Reiter FARBE aus. Setzen Sie den Haken bei CHROMATISCHE ABERRATIONEN ENTFERNEN. Mit diesem Klick sollten sie verschwunden sein. Sollten dennoch Farbsäume vorhanden sein, können Sie mit den Reglern noch nachhelfen.



5 Nachschärfen

Als letzten Schritt sollten Sie die Aufnahmen noch leicht nachschärfen. Wechseln Sie hierzu auf die Registerkarte DETAILS. Doch Achtung! Nur bei einer 100%-Ansicht können Sie das Schärfen realistisch beurteilen. Für das Schärfen stehen Ihnen hier vier Regler zur Verfügung.

Der erste Regler ist BETRAG. Er bestimmt, wie stark das Bild geschärft werden soll. Gute Werte für die Schärfe liegen zwischen 50 und 100. Für mein

Was sind noch einmal chromatische Aberrationen?

Die chromatischen Aberrationen sind Abbildungsfehler, die durch das Objektiv entstanden sind. Es sind die unschönen lila oder grünen Farbsäume, die man an den Kanten im Bild findet. Sie entstehen meist an den Hell-Dunkel-Übergängen im Bild.

Verzerrung der Optik

Man könnte noch im ersten Reiter PROFIL die Verzerrungen der Optik korrigieren. Aber das spare ich mir in diesem Fall. Für dieses Bild habe ich das Objektiv bewusst so eingesetzt, um eine stärkere Bildaussage zu bekommen.

« Chromatische Aberration vor und nach der Entfernung. Die grünen Farbsäume sind im oberen Bild gut zu erkennen.



»
Unser Bild nach dem Schärfen



Bild habe ich einen mittleren Wert von ungefähr 70 gewählt. Die weiteren drei Regler bestimmen den Bereich, in dem die Schärfe liegen soll.

In welchem Umkreis zu einem Pixel nach Unterschieden gesucht wird, legt der RADIUS fest. Realistische Werte liegen bei 1 bis 1,5. Je mehr Schärfe ein Bild mit sich bringt, desto kleiner kann dieser Wert ausfallen. Diesen Regler lasse ich in den meisten Fällen außer Acht. Der Regler DETAILS bestimmt, ob eher feine Strukturen oder deutliche Kanten geschärft werden sollen. Je höher der Wert, desto stärker werden kleine Details hervorgehoben. Achten Sie darauf, dass Bildrauschen aber auch ein feines Detail sein kann und hierdurch verstärkt wird. Das MASKIEREN bezieht sich darauf, für welche Bereiche des Bildes das Scharfzeichnen gelten soll. Wenn Sie beim Ziehen dieses Reglers die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, kehrt sich Ihr Bild in eine Schwarz-Weiß-Maske um. Hierbei werden nun die weißen Bereiche scharfgezeichnet. Alles, was schwarz ist, bleibt von der Scharfzeichnung unberührt.

6 Bilder synchronisieren

Nachdem Sie nun alle Einstellungen an Ihrem Ausgangsbild vorgenommen haben, müssen Sie diese noch auf Ihre anderen Bilder übertragen.

Wählen Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche ALLES AUSWÄHLEN links oben im RAW-Konverter alle weiteren Bilder aus. Mit einem Klick auf SYNCHRONISIEREN öffnet sich wieder ein Dialogfenster. Hier können Sie nun die Einstellungen, die Sie auf die anderen Bilder übertragen wollen, selektieren. In unserem Fall übernehmen wir aber alle Einstellungen. Ein Klick auf OK, und die Synchronisation der Bilder beginnt.

7 Exportieren

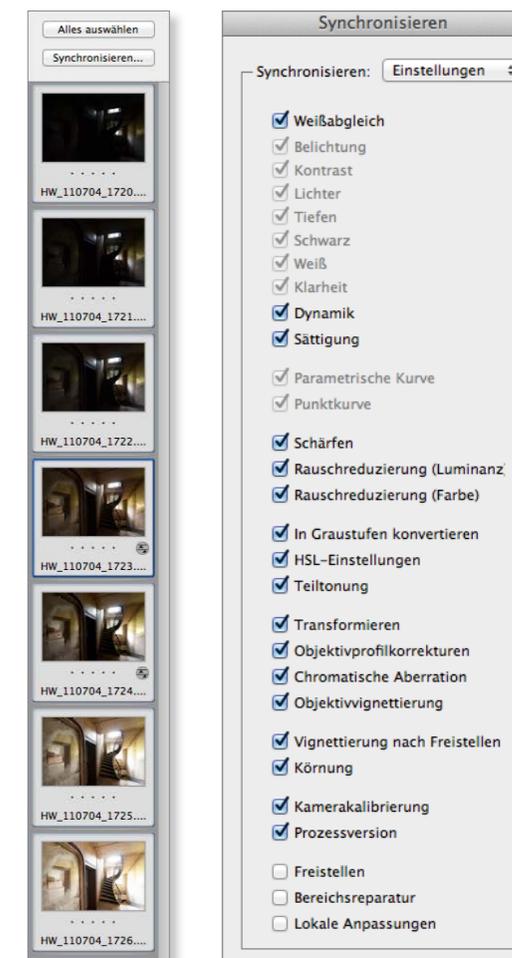
Wenn Sie nun mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, sollten Sie Ihre Bilder zur Weiterverarbeitung in das verlustfreie Dateiformat TIFF exportieren. Klicken Sie dazu in der linken unteren Ecke im RAW-Konverter auf den Button BILDER SPEICHERN. Es öffnet sich ein Dialogfenster. Stellen Sie beim Format das verlustfreie TIFF ohne Komprimierung ein. Wählen Sie danach ein Ziel für Ihre Bilder aus, und klicken Sie auf SPEICHERN. Die Konvertierung Ihrer Bilder beginnt. Beenden Sie danach Camera Raw mit einem Klick auf ABBRECHEN.

Das Exposure Blending erstellen

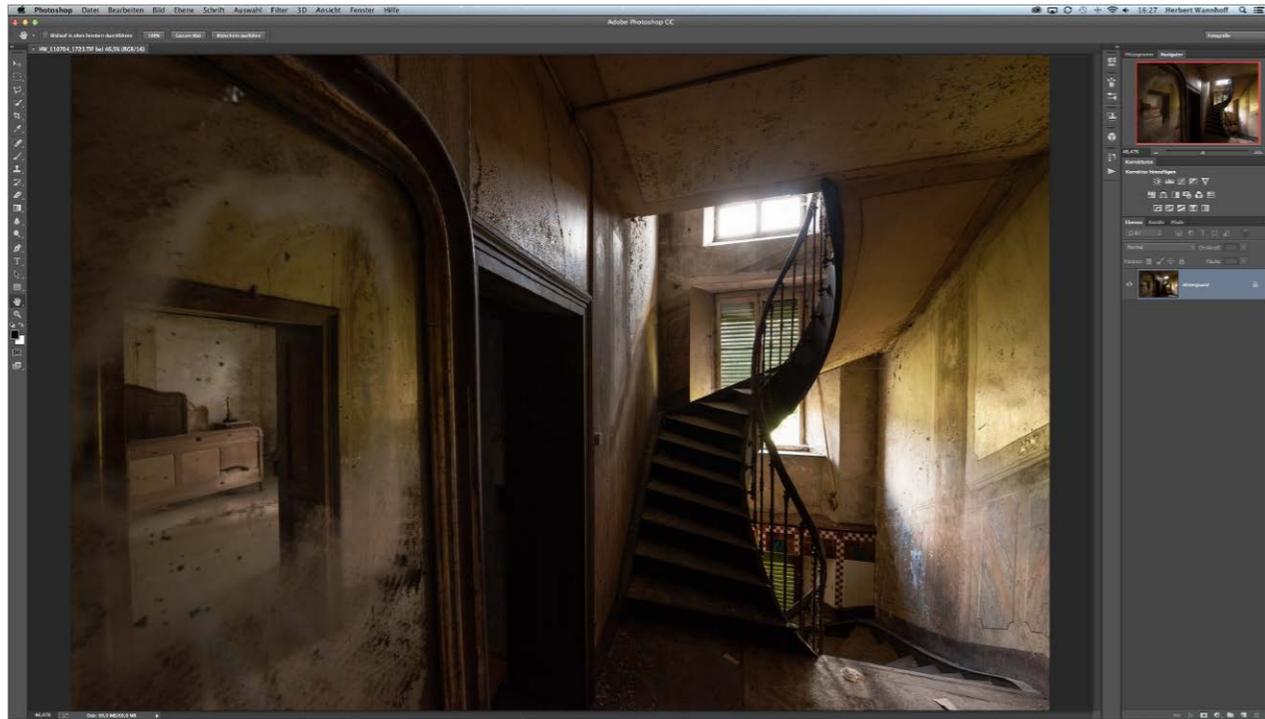
Aus den Bildern einer Belichtungsreihe und dem gezielten Einsatz von Ebenen und Masken können Sie Bilder nach Ihren eigenen Vorstellungen erschaffen. Mit der reinen Fotografie wären solche Bilder schier unmöglich. Verleihen Sie Ihrem Bild mit dieser Technik eine ganz besondere Atmosphäre. Malen Sie mit Licht.

1 Die Bilder der Belichtungsreihe laden

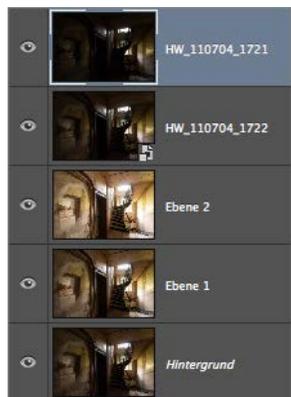
Öffnen Sie in Photoshop als Erstes Ihr Ausgangsbild, das Ihnen als Grundlage für Ihr Exposure Blending dient. Wie schon erwähnt, sollte dieses Bild in Bezug auf Helligkeit, Stimmung und Aussagekraft Ihren Vorstellungen vom fertigen Bild am nächsten kommen. Ich selbst habe mich hier für das leicht unterbelichtete Bild entschieden (»HW_110704_1723.tif« auf der Buch-DVD im Ordner BEISPIELMATERIAL\WANNHOFF\EXPOSUREBLENDING\DATEIEN-TIFF). Hierdurch wird die düstere Stimmung verstärkt, und das Bild gewinnt an Aussagekraft. Durch das Hineinmalen von Licht, Schatten und mehr Details soll so ein fesselndes Bild mit Atmosphäre entstehen.



⤴
Übertragen Sie Ihre Einstellungen auf alle Bilder.



⤴ Unser Ausgangsbild



⤴ Laden Sie fünf Ebenen.

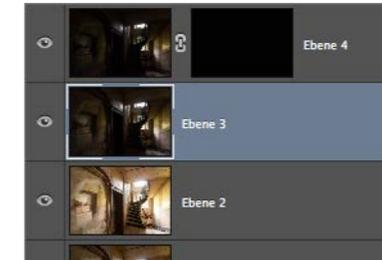
Laden Sie nun das nächsthellere Bild in Photoshop (HW_110704_1724). Markieren Sie das komplette Bild mit dem Tastaturbefehl **[Strg] + [A]**, und kopieren Sie es mit dem Befehl **[Strg] + [C]**. Das Bild befindet sich nun in der Zwischenablage. Gehen Sie zurück zu Ihrem Ausgangsbild, und wenden Sie dort den Tastaturbefehl **[Strg] + [V]** an. Das Bild wird nun als »Ebene 1« über Ihrem Hintergrundbild erscheinen.

Wiederholen Sie die Schritte mit den anderen Bildern der Belichtungsreihe. Achten Sie darauf, dass Sie zuerst die helleren und dann die dunkleren Bilder laden. Die Reihenfolge ist hier nicht relevant. Sie können auch die dunkleren Bilder zuerst laden. Wichtig ist hier nur eine strukturierte Vorgehensweise, um später nicht den Überblick zu verlieren. Die beiden dunkelsten Bilder der Belichtungsreihe habe ich in mein Exposure Blending nicht mit eingesetzt, da ich den hellen Fenstern nicht noch mehr Zeichnung verleihen möchte.

Ihr Ebenen-Bedienfeld sollte nun aus einem Hintergrundbild, zwei helleren Ebenen darüber und zwei dunklen Ebenen oben bestehen. Da bei allen Ebenen das Augensymbol aktiv ist, sehen Sie aktuell das dunkelste Bild von der obersten Ebene.

2 Masken anwenden

Blenden Sie nun alle Ebenen mit einer Maske aus, so dass wieder nur Ihr Ausgangsbild zu sehen ist. Gehen Sie dabei wie folgt vor: Aktivieren Sie die oberste Ebene mit einem Mausklick. Wählen Sie **EBENE • EBENENMASKE • ALLE AUSBLENDEN**. Die oberste Ebene wird nun durch eine schwarze Ebenenmaske ausgeblendet, und die darunterliegende Ebene wird sichtbar.



⤴ Die oberste Ebene wird durch eine schwarze Ebenenmaske ausgeblendet.

Wenden Sie nun diesen Arbeitsschritt auch auf alle anderen Ebenen an. Zum Schluss wird wieder Ihr zuerst geladenes Hintergrundbild sichtbar sein.

3 Licht und Details hineinmalen

Jetzt beginnt die kreative Arbeit. Malen Sie mit einem Pinsel aus jeder einzelnen Ebene die bildwichtigen Details, Lichter und Schatten in Ihr Bild. Für diese Arbeit sollten Sie sich ein wenig mehr Zeit nehmen und mit viel Feingefühl herangehen. Klicken Sie hierzu als Erstes auf die Ebenenmaske von EBENE 1. Die Maske ist nun aktiviert. Sie sehen das an den doppellinigen Ecken um die Maske herum. Da Sie ausschließlich mit dem Pinsel auf der Ebenenmaske malen, arbeiten Sie nicht destruktiv.

Ich empfehle Ihnen, mit den Lichtern im Bild zu beginnen. Vielleicht fangen Sie zunächst mit einer einfachen Aufgabe an, indem Sie die einzelnen Stufen der Treppe aufhellen.

Nehmen Sie sich hierzu einen weichen Pinsel mit weißer Vordergrundfarbe. Stellen Sie zu Anfang für den Pinsel eine geringe Deckkraft ein, um ein wenig Gefühl für den Umgang mit dem Werkzeug zu bekommen. Beginnen Sie nun mit dem Malen auf der Maske. Sollten Sie an einer Stelle im Bild mit Ihrer Arbeit nicht zufrieden sein, wechseln Sie einfach die Vordergrundfarbe



Noch einmal zu den Ebenenmasken

Ebenenmasken können Sie als eine Art übereinanderliegende Folien verstehen, die Schicht für Schicht nur bestimmte Bereiche, Ausschnitte oder Bildteile aus der jeweiligen Ebene nach oben hin durchlassen. Ebenenmasken können teilweise transparent oder auch voll deckend sein. Durch das Malen auf einer schwarzen Ebenenmaske mit einem Pinsel mit weißer Vordergrundfarbe kann man bestimmte Bereiche aus jeder Ebene ins Bild malen. Über die Deckkraft, die Größe, die Härte und Form der Pinselspitze hat man die volle Kontrolle über sein Schaffen.



⤴ Malen Sie Licht und Schatten auf Ebene 1.

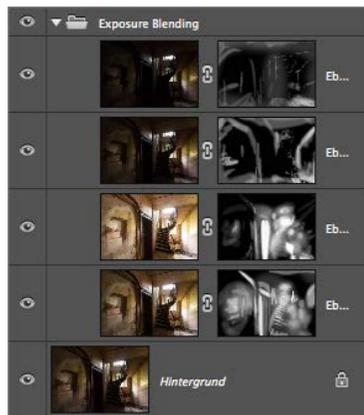
⤵ Dies sind meine Malstriche auf Ebene 1.

Arbeit überprüfen

Blenden Sie sich zwischendurch die Ebene – durch Klick auf das Augensymbol – immer wieder ein und aus, um sich die Veränderungen im Bild anzeigen zu lassen.

Gruppe aus Ebenen

Um aus den einzelnen Ebenen eine Gruppe zu machen, markieren Sie die Ebenen. Halten Sie beim Selektieren die \square -Taste gedrückt. Gehen Sie danach ins Menü, und wählen Sie EBENE • NEU • GRUPPE AUS EBENEN... Geben Sie Ihrer Gruppe jetzt einen Namen. Ich habe die Gruppe »Exposure Blending« genannt.



⤴ Alle Ebenen zu einer Gruppe zusammengefasst. So verlieren Sie nicht den Überblick.

» Arbeiten Sie die Treppenstufen heraus.

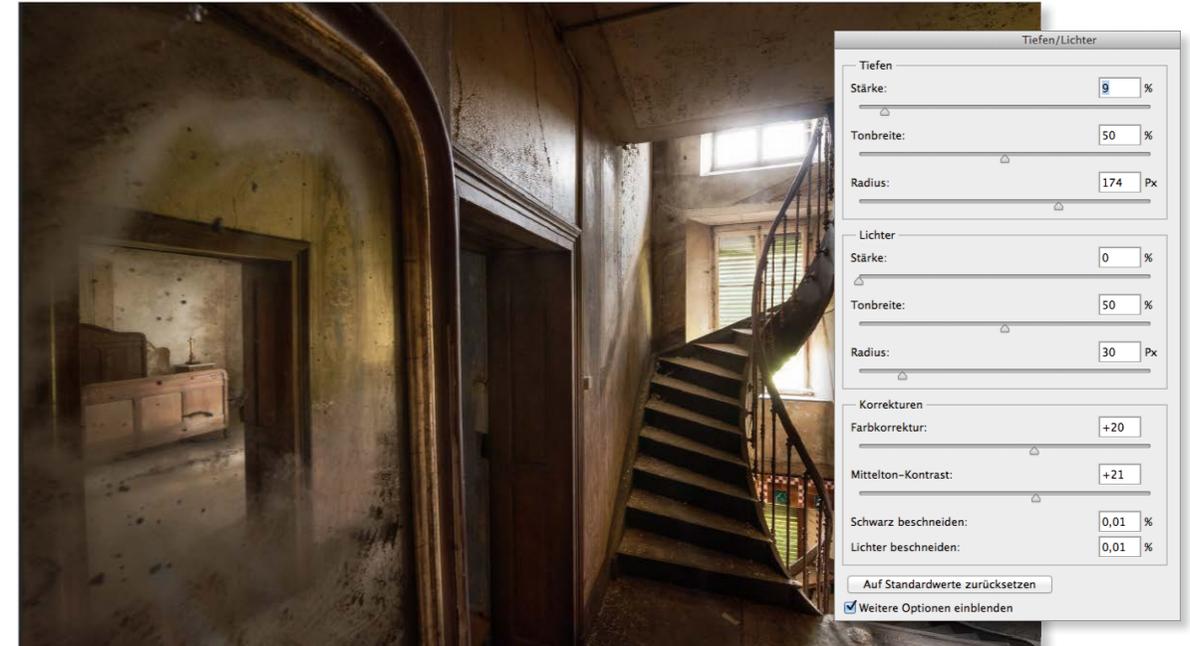
des Pinsels von Weiß zu Schwarz \square und malen den Effekt zurück. Wechseln Sie auch auf die anderen Ebenen, und arbeiten Sie sich langsam von Ebene zu Ebene weiter.

Machen Sie mit den Lichtern im Bild weiter. Geben Sie den Fenstern mehr Licht, so dass sie strahlen. Setzen Sie feine Lichtakzente auf dem Türrahmen, auf dem Spiegel, auf den Streben der Treppe. Wechseln Sie beizeiten auf die nächsthellere Ebene, und verstärken Sie die Lichter auf die gleiche Weise. Sehen Sie zu, wie Ihr Bild langsam, aber sicher intensiver wird.

Aber wo Licht ist, ist auch Schatten. Verstärken Sie diesen auf dem Boden, in den Ecken und an allen stärkeren Kanten im Bild. Ihr Bild gewinnt so an Tiefe und wirkt wesentlich plastischer.

4 Tiefen und Lichter

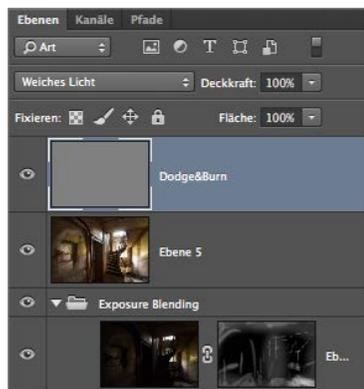
Um dem Bild in den Schatten ein wenig mehr Zeichnung zu geben, wenden Sie den Filter TIEFEN/LICHTER an. Klicken Sie hierzu einmal auf die neu erstellte Ebenengruppe, und fassen Sie mit dem Tastaturbefehl $\text{Strg} / \text{Cmd} + \text{Alt} + \square + \text{E}$ alle darunterliegenden Ebenen zu einer neuen obersten Ebene zusammen. Wählen Sie nun den Filter über BILD • KORREKTUREN • TIEFEN/LICHTER aus. Ein Dialogfeld zu dem Filter öffnet sich. Hellen Sie lediglich die TIEFEN mit einem Wert von ungefähr 9% leicht auf. Erhöhen Sie gleichzeitig den RADIUS der Tiefen auf einen Wert von 174px. Da die Lichter nicht aufgehellt werden sollen, schieben Sie den obersten Regler der LICHTER einfach auf 0. Erhöhen Sie nur noch den MITTELTON-KONTRAST auf +21.



⤴ Beeinflussung der Schatten über TIEFEN/LICHTER (vorher/nachher). Natürlich liegt der Unterschied in den Details, aber diese machen den Unterschied.

Abwedler und Nachbelichter

Viele kennen diese Werkzeuge noch von früher, aus der analogen Dunkelkammer, da wurden sie Abwedler (Dodge) und Nachbelichter (Burn) genannt. Mit diesen Werkzeugen wurden im Labor Bildbereiche manuell aufgehellt oder abgedunkelt.



Die Ebene wird auf 50% Grau gestellt.

5 Dodge & Burn

Der Abwedler und der Nachbelichter werden oftmals eingesetzt, um dem Artwork einen eigenen Stil zu verpassen. Wir wollen damit unser Bild ein wenig dramatischer gestalten. Die Tiefen im Bild, z. B. an den Wänden, am Spiegel, an der Decke und an anderen Stellen, wurden leicht verstärkt ①. Gleichzeitig wurden auch Lichtakzente am Spiegel, am Türrahmen, der Treppe ② und an einigen Spinnenweben gesetzt.

Wie Sie diese Technik einsetzen, möchte ich Ihnen nun zeigen. Legen Sie zunächst eine neue Ebene mit Namen »Dodge&Burn« an, und stellen Sie den Modus auf WEICHES LICHT. Wählen Sie dann BEARBEITEN • FLÄCHE FÜLLEN • 50% GRAU. Nun erscheint im Ebenen-Bedienfeld eine neutral graue Ebene. Das Grau wird aufgrund des Ebenenmodus auf »transparent« gestellt, und nur die Aufhellungen bzw. die Abdunklungen durch den Abwedler oder den Nachbelichter werden sichtbar. So arbeiten Sie nicht destruktiv. Wählen Sie nun das Abwedler-Werkzeug aus der Werkzeugleiste aus. Mit diesem Werkzeug kann man wie mit einem Pinsel-Werkzeug arbeiten. Ein Tipp: Drücken Sie während des Malens die **[Alt]**-Taste, wird aus dem Abwedler automatisch ein Nachbelichter, und Sie können nun die Tiefen im Bild verstärken.

Im Steuerungsbedienfeld können Sie verschiedene Optionen für Ihr Werkzeug einstellen. Je nachdem, welche Option man hier wählt, werden unterschiedliche Tonwertbereiche von Ihrem Werkzeug bearbeitet. Sie können hier zwischen MITTELTÖNE, LICHTER und TIEFEN wählen. Wenn Sie also die Tiefen auswählen, werden nur die dunklen Bereiche im Bild aufgehellt oder abgedunkelt. Die Option BELICHTUNG steuert die Intensität der Pinselspitze. Kreieren Sie sich mit dem Hineinmalen von Lichtern und Schatten einen eigenen Bildlook. Gehen Sie mit viel Gefühl an die Sache heran.

Vor und nach der Bearbeitung mit Abwedler und Nachbelichter. An der Treppe ② sieht man, wie die Aufhellung wirkt.



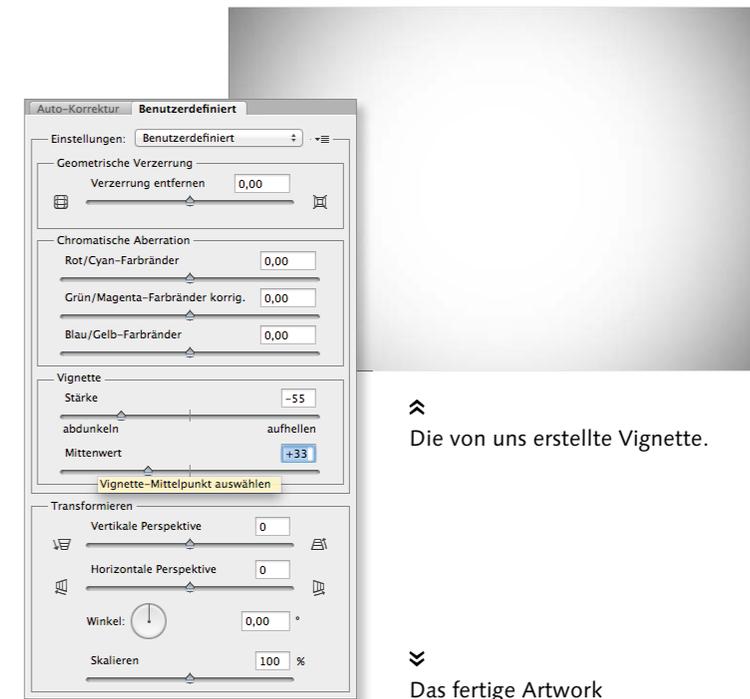
Die Bearbeitung mit dem Abwedler und dem Nachbelichter

6 Vignette

Unser Auge wandert gern von dunkel zu hell. Mit einer Vignette zum Abschluss können Sie den Blick des Betrachters bewusst in die Mitte lenken und ihn dort fesseln.

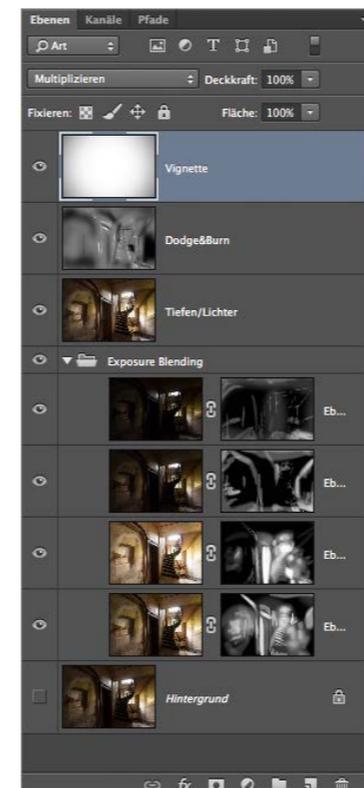
Legen Sie eine neue Ebene VIGNETTE an, und stellen Sie den Modus auf MULTIPLIZIEREN. Wählen Sie direkt danach BEARBEITEN • FLÄCHE FÜLLEN • WEISS. Wählen Sie nun den Filter OBJEKTIVKORREKTUREN aus. Auf der Registerkarte BENUTZERDEFINIERT stellen Sie die Stärke für die Vignette auf einen Wert von -55 und den Mittelwert auf +35 ein. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen mit einem Klick auf OK.

Der Blick des Betrachters wird auf die Mitte gelenkt. Das Bild ist fertig.



Die von uns erstellte Vignette.

Das fertige Artwork



Inhalt



DomQuichotte Der Hollywood-Style: Glamouröse Effekte

Der Künstler	12
Ein Visual wie im Fernsehen – Californication	15
Überlegungen vor dem Start • Boden anlegen • Gerüst bauen und verfeinern • LED-Schriftzug erstellen • Person einfügen • Realismus durch Licht und Schatten • Detailtreue durch Brillenspiegelung	
Fashion-Shooting mit Photoshop 3D aufwerten ...	44
Warmwerden mit Photoshops 3D-Funktionen • 3D-Koffer generieren und begutachten • Koordinatensystem an Bild anpassen • Licht setzen • Stoff generieren, extrudieren und texturieren • 3D-Objekt in zweidimensionale Ebene umwandeln	
Exkurs: Ebenenstile und Ebenenkompositionen	38
Exkurs: Shortcuts-Anpassung	68

Jana Gragert Digital Paintings: Traumwelten erschaffen



Die Künstlerin	76
Ein märchenhaftes Composing aus Fotografien und gemalten Bereichen	80
Hauptakteur erstellen • Die Bildstimmung verändern • Mehr Charakter durch Verstärken der Schatten • Lichtreflexe und Farbgebung • Bildbereich auswählen und maskieren • Mehr Dynamik durch Bewegung	
Exkurs: Malerischer Look durch Kontraststeigerung mit der Füllmethode »Weiches Licht«	95



Pavel Kaplun
**Porträt-Composing: Kreativ
 und monumental**

Der Künstler	146
Porträt-Composing: Ideenfindung, Konzept und Aufnahme	148
Bilder für ein Porträt-Composing vorbereiten	158
Porträt mit Hintergrund erstellen • Freistellungstechniken für verschiedene Motive • Porträt-Retusche	
Ein Porträt-Composing von A bis Z	170
Eine Bildkulisse anlegen • Hintergrundstruktur erstellen • Freigestellte Elemente in die Bildkulisse integrieren • Licht- verhältnisse in der Komposition verbessern • Lichteinfall simulieren • Farbangleichung vornehmen • Farblooks erzeugen • Special Effects wie »Rembrandtising« • Bild schärfen	
Exkurs: Camera-Raw-Entwicklung in Photoshop oder Lightroom	152
Exkurs: Künstliche Schatten erstellen	184



Herbert Wannhoff
**Außergewöhnliche Bildlooks:
 Exposure Blending**

Der Künstler	210
Perfekte Nachtaufnahmen mit HDR: Die Vorbereitungen	212
Kameraeinstellungen und Aufnahmetipps	
Perfekte Nachtaufnahmen mit HDR: Die Arbeit in Photoshop	219
Die RAW-Konvertierung • Das HDR-Bild erstellen • Arithmetisches Mittel • Tiefen, Lichter und Kontraste anpassen • Den finalen Bild- ausschnitt auswählen • Mit Hochpassfilter nachschärfen	
Kreativ mit HDR gestalten: Exposure Blending	235
Die RAW-Konvertierung • Farbraum und Farbtiefe einstellen • Belichtung optimieren • Aufnahmefehler beheben • Nachschärfen • Exposure Blending erstellen • Masken anwenden • Licht und Details hineinmalen • Tiefen und Lichter • Dodge & Burn • Vignette	



Peter »Brownz« Braunschmid
Dark Art: Composing der Extraklasse

Der Künstler 252

**Der Weg in die Dunkelheit:
 Ideen und Ausgangsmaterialien** 254

**Dark Art für Einsteiger: Einen geeigneten
 Hintergrund erstellen** 271

Der Hintergrundtausch • Effekte • Farblooks

Das Spacegirl: Ein Composing im Giger-Style 280

Motiv • Grundretusche • Hintergrund-Composing • Raum-
 und Lichtwirkung verstärken • Weltraum einfügen •
 Verkabelung organisieren • Textur des Models • Mit dem
 Formgitter anpassen • Effekte • Funkenflug • Rauch selbst
 gemacht • Schwebende Lichtpartikel • Lookanpassung
 und Finish • Camera-Raw-Bildlook • Details XXL • Malerischer
 Look mit Details

**Exkurs: Digitale Requisiten und Hintergründe
 in Poser 3D** 261



Christian Hecker
**Fraktalbilder: Sphärische Gebilde
 mit Apophysis und Photoshop**

Der Künstler 314

Apophysis kennenlernen 318

**Fraktalformen mit Apophysis erstellen
 und modifizieren** 324

Eine Vorlage in Apophysis laden • Den Editor kennenlernen •
 Das Flame modifizieren • Flames final ausrendern

**Apophysis-Fraktale kreativ in
 Photoshop gestalten** 337

Laden der Fraktale • Hintergrund einrichten • Bild strukturieren •
 Teilbereiche hervorheben • Lichtpunkte setzen • Kontrast
 verbessern • Das Bild final aufpeppen • Alternative Farbversionen

Die DVD zum Buch 358

Index 362

Index

2D-Form
 in 3D-Objekt umwandeln 47
3D 44
 Creative Cloud 46
 Einführung 46
 Koordinatensystem anpassen 49
 Licht einstellen 62
3D-Bedienfeld 47
3D-Extrusion 47, 57
3D-Funktionen 44
3D-Kabel 292
3D-Koordinatensystem 46, 48
3D-Objekt 47
 rastern 63
 texturieren 60
3D-Perspektive 57
3D-Postkarte 47
3D-Umgebung 264

A

Abdunkeln
 manuell 248
Abgeflachte Kanten 38
Abgleich 156
Abwedler 95, 248
AdobeRGB-Farbraum 220
Airbrush 310
Alienkopf 285
Als Smartobjekt konvertieren 63
Apophysis 318
 Arbeitsablauf 320
 Benutzeroberfläche 322
 Editor 325
 Entwicklung 319
 Farben ändern 331

Flame-Effekte 332
 Flame modifizieren 326
 Flame-Position verändern 330
 Flame speichern 329
 Flame rendern 334
 Flame-Variationen 331
 Fraktalformen erstellen 324
 installieren 321
 Mutation-Dialog 331
 Mutationen 323
 Programmeinstellungen 334
 Render-Dialog 335
 Sprache umstellen 322
 Transformation 326
 Vorlagen 324
 Werkzeuge 323
Arbeitsablauf-Optionen 157
Arbeitsfläche
 anlegen 170
 erweitern 159
 vergrößern 82
 vorbereiten 158
Arithmetisches Mittel 226
Atmosphäre 139, 235
 verstärken 302
Aufblasen 53
Aufhellen
 manuell 248
 mit Gradationskurven 103
Augenfarbe 183
Ausbessern-Werkzeug 167
Ausrichten 22
Auswahl
 laden 186
 mit dem Zauberstab 28
Authentisch 202

B

Backdrops 258
Baumwolle 60
Beauty-Porträt 153
Belichtung 184, 214
 anpassen 91
Belichtungsreihe 237
Belichtungszeit 217
Bereichsreparatur-Pinsel 167
Beschneiden 233
Bewegungsunschärfe 122
Bild
 finalisieren 202
Bildausschnitt 231
Bilddetail
 darstellen mit HDR 213
Bildeffekte 300
Bildkompositionen 15
Bildkulisse 170
Bildlook 299
 analoger 156
 Camera Raw 306
 malerisch 284
 plastisch 309
Bildrauschen 214, 282
Bildstimmung
 verändern 88
Bildsumme 283
Bildwirkung 214
Blaue Stunde 216
Blende 214
Blick
 lenken 249
Brillengläser 35
Brushes 274, 292
Bulb-Look 279

Bulb-Modus 218
Bump 60
Button
 mit Ebenenstil 38

C

Camera Raw 238
 als Filter 228
 Belichtung 221
 chromatische Aberration 152
 CS6 306
 Details 154
 Dynamik 221
 Farben optimieren 222
 Farbtemperatur 154
 Grundeinstellungen 153, 221
 HSL/Graustufen 222
 Klarheit 154
 Kontrast optimieren 153
 Lichter 221
 Luminanz 154
 Nachschärfen 224
 Objektivkorrekturen 152, 222
 Objektivprofile 152
 Objektivprofilkorrekturen aktivieren 152
 Rauschen 154
 Schärfe 154
 Teiltonung 156
 Tiefen 221
 Verlaufsfiler 230
 Weißabgleich 221
Camera-Raw-Entwicklung 152
Camera-Raw-Filter 306
Camera-Raw-Modul 219
CD-Cover 13
Chromatische Aberration 152, 222, 240

Cinema 4D Lite 46
Color Lookup 199, 356
Composing 80
 Aufbau 254
 Datei anlegen 170
 Lichtverhältnisse 190
Cyberspace 251

D

Dark Art 251, 254, 271, 280
 Ausgangsmaterial 256
 Ideensuche 254
Dateiinformation 50
Dateinamenpräfix 40
DAZ Studio 260
Deckkraft für Füllung 127
Define2 282
Deformieren 52
Details 309, 134
Deviant Art 258
Digitale Requisiten 261
Dodge & Burn 248
Dunkel 310
Dynamik
 durch Bewegung 122
Dynamikumfang
 erweitern 226

E

Ebene
 aufräumen 182
 gruppieren 246, 283
 horizontal spiegeln 340
 in Gruppen 89
 Summe 283
Ebenengruppe 283
Ebenenkomp. in Dateien 40

Ebenenkomposition 38
 exportieren 40
Ebenenmaske 245
 hinzufügen 82
Ebenenstil 38, 124
 anwenden 38
 rastern 28
Effekte 11, 299
Einstellungsebene 91, 179
Einstellungsebene Schwarz-weiß 183
Entrauschen 282
Exposure Blending 235
 Aufnahme 237
 erstellen 243
Extended 44

F

Farbangleichung 196
Farbanpassung
 mit Ebenenstil 38
Farbbalance 176, 191, 196
Farbbereich 103
Farbbereichsauswahl 103
Farben
 ändern 183
 reduzieren 305
Farbfläche 306, 24, 125
Farbig abwedeln 341, 342
Farbigkeit
 anpassen 92
Farbkontrast 196
Farblook 156, 199, 276
 Farbfüllung 201
 mit Verlaufsumsetzung 200
Farbmittelpunkte 41
Farbraum
 definieren (Camera Raw) 157

Farbstich 156
Farbstimmung 196
Farbtemperatur
 anpassen 191
Farbtiefe 170
 definieren (Camera Raw) 157
Farbton 182, 305, 340
 anpassen 93
Farbtonung 306
Farbverlauf
 verändern 349
Farbverschiebung 156
Farbversionen 356
 mit Gradationskurven 354
Fashion-Shooting 45
Field of View 50
Filmposter 13
Filter Tiefen/Lichter 246
Finalisieren 202
Fläche 127
Fläche füllen
 mit Muster 28
Flames 326
Flau 20
Flecken
 entfernen 167
Fokus 142
Formgitter 297
Foto
 flaues 221
 in Camera Raw bearbeiten 152
 Standpunkt 215
 Verwacklungen vermeiden 216
Fotofilter 198
Fotografische Tonung 200
Fotomotiv
 in Szene setzen 215
Fotorealistische Darstellung 38
Fraktal
 Hintergrund einrichten 338

in Photoshop bearbeiten 337
 in Photoshop laden 337
 Teile hervorheben 344
 visuell unterteilen 346
Fraktalbilder 312
Fraktal-Dialog 329
Freistellen 56, 97, 284
 mit dem Lasso-Werkzeug 163
 mit Farbbereichsauswahl 103, 134
 mit Zeichenstift 82, 161
Freisteller 283
Freistellungstechniken 161
Freistellungswerkzeug 231
Füllmethode 95
Fülloptionen 120
Funkenflug 300

G

Gaußscher Weichzeichner 90
Gekrümmte Linien 222
Geschwungene Linien
 erzeugen 344
Gewichtung 341
Giger 254
Gitter
 definieren 23
Glitzern 123
Glitzerspur 137
Globales Licht verwenden 43
Glow 27, 34
Glow-Effekt 123
Glühwürmchen 126
Goldener Schnitt 231, 232
Gradationskurven 103
Grafiktablett 70
Grau-Ebene 95
Grunge-Look 256
Gummiband 283

H

Haare
 freistellen 165
Haut
 weiche 286
 weichzeichnen 168
Hautfarbe 155
 anpassen 180
Hauttöne bewahren 282
HDR 212, 236
HDR-Bild
 errechnen 226
HDR-Tonung 309
Hell 310
Helligkeit
 anpassen 110
 justieren 305
Hervorhebung 344
High Dynamic Range 212
Hilfslinien 16
Himmel
 abdunkeln 230
Hintergrund
 anpassen 340
 digitaler 259, 261
 erstellen 271
 gestalten 287
 gewichten 347
 reinigen 286
 sammeln 258
 weichzeichnen 339
Hintergrundfarbe 288, 16
Hintergrundlandschaft 86
Hochpassfilter 297, 206, 233
Hollywood-Stil 11
HSL/Graustufen 155, 222

I

Icon
 mit Ebenenstil 38
Ideenfindung 13, 78, 148, 284
Inhaltsbasiert skalieren 282
Integrieren 33
ISO-Empfindlichkeit 214

K

Kabel 302
Kameradaten 50
Kameraeinstellungen 50
Kanten
 maskieren 173
Kantenbruch 58
Kappe 53
Kinolook 154
Klarheit 307
Komposition
 Ausgabemedium 15
 Vorüberlegungen 15
Kontrast
 erhöhen 20
 erhöhen mit HDR 213
Kontrastumfang 212, 237
Kontrastverstärkung 307
Kopieren 22
Kopierstempel 107, 167
Körper
 verlängern 282
Korrektur
 selektive 179
Kurven 162

L

Lasso-Werkzeug 163
Lebendigkeit 134
LED 23
LED-Schriftzug 24
Leuchten 301, 126, 116
Leuchtende Konturen 310
Licht
 einmalen mit Ebenenmaske 245
 setzen 53
 Zeichnung 239
Lichtakzente 246
Lichteinfall
 simulieren 191
Lichtführung 53, 203
Lichtkanten 97, 105
Lichtkegel 31
Lichtpartikel 302
Lichtpunkte
 setzen 352
Lichtreflex 104, 119
Lichtschein 97, 131
Lichtstimmung 289, 53
Lichtstrahl 118
Lichtstrahlen 193
Lichtverhältnisse
 angleichen 91
Lightroom 152
Lineal 170
Lost Places 236

M

Malen 80
Malerisch 311
Malerischer Look 310, 95
Märchen 80
Maske
 invertieren 274

Material
 speichern 62
 verwenden 62
Mesh 47
Metallreflexion 41
Mischmodus
 Weiches Licht 95
Misch-Pinsel 285
Modellieren 52
Mosaikereffekt 24
Muster 17
 festlegen 28
Musterüberlagerung 65

N

Nachbelichter 95, 248, 289
Nach-links-schieben-Werkzeug 64
Nachschärfen 154, 205, 233
 Hochpassfilter 206
Nachtaufnahme 214
 Kameraeinstellungen 214
 Scharfstellen 215
Nebel 139
Nebeleffekt 301

O

Ölfarben 311
Ordnung 341

P

Pfad
 verschieben 163
Pfade-Bedienfeld 347
Pfadwerkzeug 283

Pinsel
 Name 26
Pinselspitzen 26
Pinselstrich 26
PNG-Format 338
Porträt-Composing 144
 Aufnahme 149
 Aufnahmetechnik 150
 Bildaufbau 149
 Bilddauswahl 151
 Farbe 154
 Ideenfindung 148
 Konzept 149, 150
 Licht 149
 mit Hintergrund 158
Porträt-Retusche 167
Poser 3D 261
Premade Background 258

Q

QUERTY 68
QWERTZ 68

R

Rand entfernen 288
Raster 24
Rasterbilder als Smartobjekte able-
gen oder ziehen 338
Rasterfarbe 23
Rauch 301
 erstellen 274, 275
Raumstation 290
Raumwirkung
 verstärken 288
Rauschen
 hinzufügen 202
 reduzieren 154

Raw
 Belichtung 221
 Bilder synchronisieren 242
 Farbraum 219, 239
 Farbtiefe 219
RAW-Datei
 öffnen 219
RAW-Format 214
RAW-Konvertierung 238
Rembrandt 150, 203
Rendern 46
Retusche 70
Rons Brushes 259
Roststruktur 98
Rotieren 22

S

Sättigung 305
Schärfe 154, 205
 anpassen 90
 für das Web 207
Schärfentiefe 215
Schatten 23, 32, 38, 54, 125, 246
 erstellen 184
 erzeugen 290
 für Person 33
 mit Pixeltechnik 184
 verstärken 93
Schattenbereich 108
Schattenwirkung 292
Schein 38
Scheinwerfer 31
Schlagschatten 43
Schmetterlinge 137
Schnittmaske 20, 32, 91, 166
Schwarz 300
Schwellenwert 24
Sensorflecken 227

Shooting 271, 280
Shortcut 68
Skalieren 171
Skripten 40
Smartobjekt 42, 90, 205
Sonnenlicht 54, 99
Sonnenuntergangs Atmosphäre 88
Spacegirl
 Motiv aufnehmen 280
Special Effects 203
Spiegelvorauslösung 217
sRGB 16
sRGB-Farbraum 220
Standardkamera 49
Stern 26
Stimmung 235
Stoff 60
Störende Bereiche 167
Struktur 65, 112, 171
Strukturen
 geben 341
 verbinden 176
Synchronisierung 73

T

Tastaturbefehl
 anpassen 72
Tastenkürzel
 anpassen 68
Teiltonung 308, 156
Text
 Grautöne eliminieren 24
 harte Kanten 24
 in Raster einfügen 24
 optimieren 25
 transformieren 24
Textfarbe
 ändern 38

Textur 54, 256, 295, 16
 anpassen 298
 aufbringen 296
 kombinieren 257
 sammeln 256
Textur-Editor 54
Tiefe 307, 93
Tiefenwirkung 290
Tönung 141
Tonwertkorrektur 116
 Einstellungen nur auf eine Ebene
 beziehen 20
Transformieren 121
Transparenz 338
Traverse 21, 40
Treppeneffekt 25

U

Überbelichtung 181
 vermeiden mit HDR 213
Übergang
 verfeinern 85
 zwischen Ebenen 84

Umkehren 109
Unschärfe 288
Unschärf maskieren 205
Unterbelichtung 181
 vermeiden mit HDR 213
UV-Eigenschaften 60

V

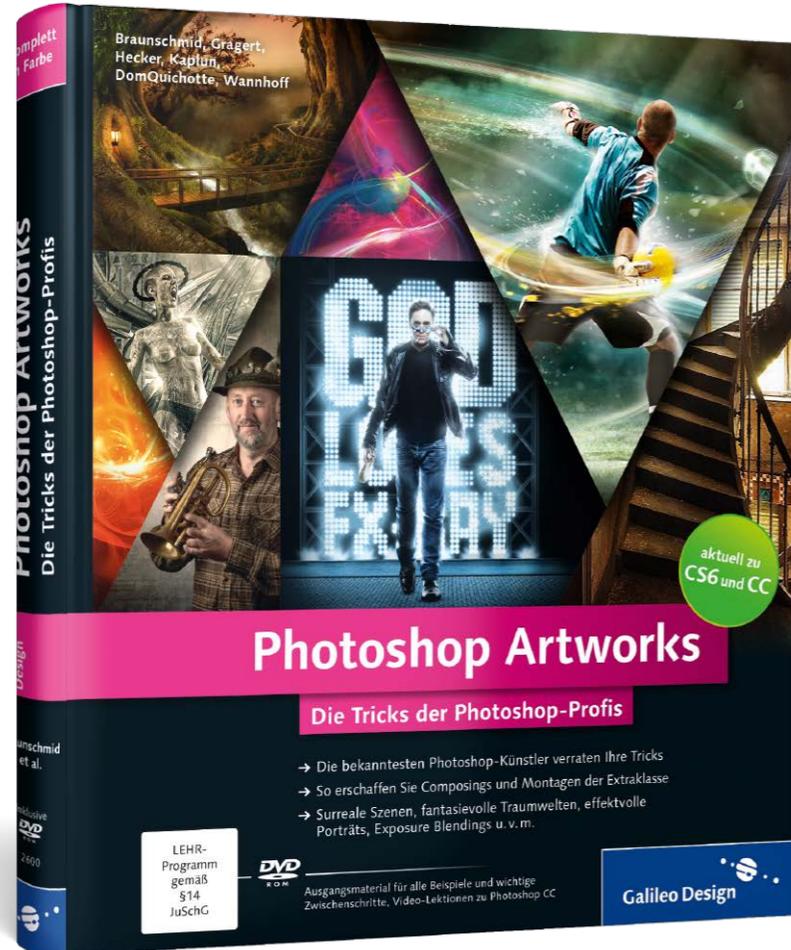
Verflüssigen 64
Verflüssigungsfilter 298
Vergrößern 171
Verkabelung 292
Verlauf 349
 überlagern 89
Verlaufsüberlagerung 40
Verlaufsumsetzung 277, 32, 200
Vignette 142, 176, 249
Vignettierung 308, 222
Visual 15
Voreinstellungen 73

W

Wasserfall 119
Weg
 einfügen 109
Weiches Licht 95
Weichzeichner 288
Weichzeichnungsfilter 339
Weißabgleich 214, 239
Weltraum 291
Wischfinger 284, 31
Wolken 139
Wolkenbrush 259
Wolkenpinsel 139

Z

Z-Achse 46
Zauberstab 28
Zeichenstift 161, 283, 161
Zeichenstift-Werkzeug 344



Peter »Brownz« Braunschmid, DomQuichotte, Jana Gragert, Christian Hecker, Pavel Kaplun, Herbert Wannhof

Photoshop Artworks – Die Tricks der Profis

368 Seiten, 2013, mit DVD, 39,90 Euro
ISBN 978-3-8362-2600-4

Peter »Brownz« Braunschmid ist ein österreichischer Fotodesigner und Photoshop-Künstler. **DomQuichotte** arbeitet als Digital Artist, Retoucher und Art Director für einige der renommiertesten Fotografen und Agenturen in Los Angeles. **Jana Gragert** ist ausgebildete Diplom-Designerin und arbeitet selbstständig in den Bereichen Grafik, Illustration und Digitalkunst. **Christian Hecker** ist Spezialist für aufwendige 2D- und 3D-Kompositionen. **Pavel Kaplun** ist einer der bekanntesten Digitalkünstler und Fotografen in Deutschland, der mit seinen humorvollen Composings bereits mehrere Preise gewonnen hat und seit Jahren die Photoshop-Community als Trainer und Künstler begeistert. **Herbert Wannhoff** ist Fotograf und Digitalkünstler, dessen Bilder mal skurrile Composings zeigen, mal ausgefeilte Exposure-Blendings oder auch einfach nur richtig gute Fotos.

Wir hoffen sehr, dass Ihnen diese Leseprobe gefallen hat. Gerne dürfen Sie diese Leseprobe empfehlen und weitergeben, allerdings nur vollständig mit allen Seiten. Die vorliegende Leseprobe ist in all ihren Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Nutzungs- und Verwertungsrechte liegen beim Autor und Verlag.

JETZT ONLINE BESTELLEN BEI

cleverprinting®

