

①



②



③



④

Making of ... Stiletto

Schuhputzer

Schon das Ausgangsbild hatte etwas - die richtige Bildaufteilung, einen Hinkucker in Form des Schuhs -, aber es war noch nicht perfekt. Also machte sich Ralf Wilken, d-pixx-Fotograf 2007, an die Arbeit. Und die beschreibt er hier.

Die Location fand ich auf einem Abriss-Gelände vor, den Stiletto hatte ich mal für Foto-Zwecke gekauft. Da ich ihn frei platzieren konnte, stimmte die Bildgeometrie (Aufteilung) bereits bei der Aufnahme. Wie im Bild ① die roten Markierungen zeigen, liegt der Vorderteil des Schuhs im Schnittpunkt einer senkrechten und einer waagrechten Drittel-Linie. Die entsprechen zwar nicht dem „Goldenen Schnitt“ (▷ d-pixx 1/2007, Seite 75), sind aber als harmonisches Gestaltungselement akzeptiert.

Die Oberseite des Schuhs bildet zudem eine von links nach rechts aufsteigende Linie (blaue Markierung). Man empfindet diese aufsteigende Linie angenehmer, als eine fallende Linie. Würde man das Bild horizontal spiegeln, wäre die Bildwirkung wesentlich schlechter. (Einfach mal einscannen und ausprobieren.)

Da wir am Bildaufbau also nichts verändern müssen, beschäftigen wir uns gleich mit den Grundretuschen und den Veränderungen von Tonwerten und Farbe. Ganz wichtig ist die Reihenfolge der Arbeitsschritte.

Plan Der Rohschuss ist insgesamt noch etwas müde. Damit der Stiletto zum zentralen Bildelement wird (Werber-Slang: Hero / eyecatcher / gehighlightet - man beachte die Schönheit der letzten Wortbildung) muss hier einiges getan werden. Störende Elemente, die vom Stiletto ablenken, müssen entfernt werden, ebenso die Spiegelung in der Scheibe, die übrigens nicht den Fotografen zeigt.

Um das Ganze zu steigern, muss im Umfeld des Schuhs die Farbe reduziert werden. Um dem Stiletto „richtig Knack“ zu geben, werden wir einen Trick anwenden, bei

dem man in Photoshop über den Ebenenmodus einen gegenläufigen Kanal mit einer darunter liegenden Ebene verrechnet.

Schritt 1 Als erstes duplizieren wir die Hintergrundebene (*Ebene > Neu > Ebene durch Kopie*), geben der neuen Ebene einen Namen (z. B. „Basisretusche“) und führen auf dieser die Basisretuschen aus. Das Schild würde vom Schuh ablenken, die Spiegelung in der Scheibe macht das Bild unruhig - beide müssen verschwinden.

Für das Entfernen der störenden Elemente greift man am besten auf vorhandenes Material zurück, markiert und kopiert also Einzelteile aus dem Bild, um die Spiegelung abzudecken und verfeinert dies dann mit dem Werkzeug „Kopierstempel“.

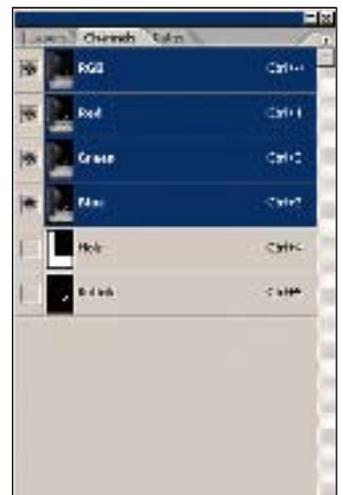
► Das Ergebnis ist Bild ②.

Zwischenschritt Da wir später für die Herstellung mehrerer Ebenenmasken zwei Masken brauchen werden (je eine für das Holz und die roten Bildteile), stellen wir diese jetzt her und legen sie zunächst einmal für den späteren Gebrauch zur Seite. Diese Masken sichern wir als Kanal, um sie später jederzeit als Auswahl laden, bzw. als Auswahl kombinieren zu können.

Die Maske „Holz“ ziehen wir uns mit einem 0,5er Lasso (Werkzeug „Lasso“, *Weiche Kante 0,5*). Für die Maske „Rot“ duplizieren wir den Rotkanal (*Paletten Kanäle > rechter Mausklick auf „Rot“ > Kanal duplizieren*) und bearbeiten diesen nach, bis die rote Fläche des Schuhs weiß, und der gesamte Rest schwarz ist. Dazu zunächst über *Bild > Einstellungen > Gradationskurven* die Tiefen anziehen, bis das Umfeld weitgehend schwarz ist.



⑧



⑨



⑤



⑥



⑦

Dann werden mit dem schwarzen und weißen Pinsel die Feinheiten nachgearbeitet.

Schritt 2 Jetzt kommt ein einfacher Trick ins Spiel, der aber einen „Wow-Effekt“ mit sich bringt. Wir duplizieren in der Ebenenpalette die Ebene „Basisretusche“ (Ebenenpalette ⑧ öffnen > Ebene Basisretusche rechts anklicken > Ebene duplizieren) und stellen den Ebenenmodus im Pull-Down-Menü auf „umgekehrt multiplizieren“ (bei Versionen vor Photoshop CS auf „negativ multiplizieren“). Hierbei werden helle Pixel stark aufgehellt, dunkle bleiben mehr oder weniger unverändert.

Damit aber nicht genug. Da die folgende Korrektur jedoch nicht auf die Scheibe wirken soll, sie würde zu hell werden, decken wir zunächst den Bereich des Fensterausschnitts mit einer Ebenenmaske ab. Dafür kombinieren wir die beiden zuvor hergestellten Masken. Zur Orientierung benennen wir die Ebene nach ihrer Wirkungsweise („Umgekehrt multiplizieren 100%“).

Nun wenden wir auf diese gesamte Ebene eine so genannte „Kontrast-Schärfung“ an: *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren*. Die Werte für Stärke und Radius sollten im Verhältnis

1:2 stehen, den Schwellenwert lassen wir bei Null. Die Werte von Stärke und Radius hängen dabei von der Bildgröße ab, und liegen für ein 10-Megapixel-Bild bei ca. 45-90-0. (Einfach ausprobieren und durch Ein- und Ausschalten der Vorschau kontrollieren.)

► Das Ergebnis ist Bild ③.

Schritt 3 Ohne einen einzigen Pinselstrich getan zu haben, „knackt“ das Bild jetzt schon ordentlich. Um aber dem Schuh jetzt richtig „Musik zu geben“, kopieren wir zunächst den Blaukanal und setzen ihn als Ebene ein. (*Kanalpalette ⑨ öffnen > alle Kanäle außer den Blaukanal deaktivieren > im Blaukanal mit STRG+A das ganze Bild auswählen und mit STRG+C in die Zwischenablage kopieren > alle Kanäle wieder aktivieren und RGB-Kanal anklicken > mit STRG+V den Blaukanal einfügen*). Dann decken wir das gesamte Umfeld des Schuhs mit der Ebenenmaske „Rot“ ab.

Wir stellen diese neue Ebene wiederum auf „umgekehrt multiplizieren“, reduzieren ihre Deckkraft auf 70% und benennen sie nach ihrer Tätigkeit).

► Das Ergebnis ist Bild ④.

Jetzt fehlt noch der letzte Schliff.

Schritt 4 Zuerst hellen wir die Scheibe über eine Einstellungsebene per Gradationskurve leicht auf, Schuh und Fensterrahmen werden hierbei mit einer Ebenenmaske aus den beiden „Vorratsmasken“ abgedeckt.

► Das Ergebnis ist Bild ⑤

Schritt 5 Über die neue Einstellungsebene (*Ebenen > Neue Einstellungsebene > Gradationskurven*) hellen wir das Holz mit Hilfe der Gradationskurven stark auf. Da die Korrektur nur auf die Holzteile wirken soll, decken wir den gesamten Fensterausschnitt mit der zuvor hergestellten Maske „Holz“ ab.

► Das Ergebnis ist Bild ⑥

Schritt 6 Dieselbe Ebenenmaske benutzen wir auch für eine weitere Einstellungsebene (*Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbton/Sättigung*) mit der wir die Farbe im Holz stark reduzieren.

► Das Ergebnis ist Bild ⑦

Ganz zum Schluss kann man dann hier und da mit Nachbelichter oder Abwedler noch etwas nacharbeiten, im Grunde war's das aber ... und aus einem guten Bild wurde eines, das es zum Rundensieger in d-pixx brachte.

Ralf Wilken