

Ralf Wilken optimiert ... Pimp my Photo

Zwischen einem guten Bild und einem besseren Bild liegt oft nur wenig. Wie man Bilder optimiert, zeigen wir in dieser Serie in der Praxis.

Unsere Wettbewerbsteilnehmer sind doch immer wieder für eine Überraschung gut,... ich habe beim Thema „Bewegung“ wirklich mit viel mehr Photoshop-Ferkeleien gerechnet, als dann tatsächlich aus der Redaktion auf meinen Monitor gekommen sind... ;)

Natürlich durften ein paar digital per *Filter > Weichzeichnungsfilter > Radialer Weichzeichner > Strahlenförmig* erzeugte Zomeffekte nicht fehlen und auch die immer wieder gerne genommenen Bilder, die mit *Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewe-*

HINWEIS
Alle in dieser Serie gezeigten Bildmodifikationen und Anmerkungen spiegeln meinen ganz persönlichen Geschmack wider und können daher keinesfalls Allgemeingültigkeit haben. Ich behandle die Bilder so, als wären es meine selbst fotografierten Fotos, die ich für eine eigene Wettbewerbsteilnahme bearbeite.

gungunschärfe erzeugt wurden, waren natürlich dabei.

Wie man anhand eines meiner Archivschüsse in Bild 1 bis 3 sehen kann, lassen sich damit in Sekundenschnelle auf Knopfdruck wirklich schöne Bilder aus den vergurktesten Rohschüssen herstellen. Wie man daraus sogar Matchwinner machen kann, zeige ich in einem Beispiel auf der nächsten Seite.

Achterbahn

In Bild 4 seht ihr die Wettbewerbsinsendung, die ich auf Platz 1 gewählt habe. Hier sei noch einmal gesagt, dass ich in der Werbung arbeite und daher kreative, assoziative und gut gestaltete Bilder vorziehe,... das sind also meist Bilder, die mich „abholen“ und „anders“ aussehen als der Durchschnitt. Mir ist es dabei vollkommen wurscht, ob ein Foto irgendeine Geschichte erzählt.

Dieses Foto hat in der Redaktion Diskussionen ausgelöst, weil es an einigen Stellen auf den ersten Blick so aussieht, als wäre es „mit der Axt freigestellt“. Im Bildausschnitt 5 sieht man, dass



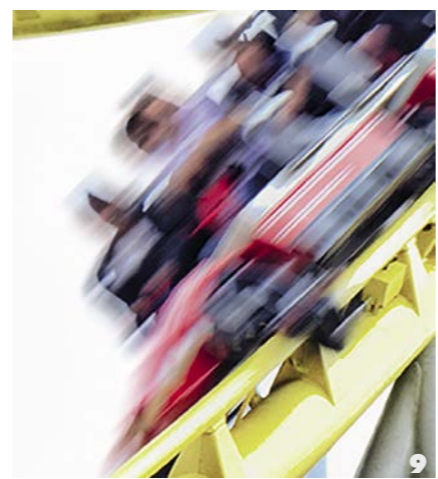
es tatsächlich den Anschein hat, als hätte der Bildautor mal kurz auf die Schnelle den Hintergrund weggeschnitten. Ich habe daher die Hammelburger Redaktion darum gebeten, doch zu versuchen, beim Fotografen den Rohschuss 6 aufzutreiben.

Ich gebe zu, dass ich wirklich erstaunt war, dass das Foto bereits „out of Cam“ relativ dicht am Endergebnis war. Der Fotograf

hat genau richtig überbelichtet und damit den Himmel schon mal so gut wie entfernt. Dann hat er allerdings durch (vermutlich) Tonwert- und Sättigungs-Korrekturen diese für eine Bewegungs-Situation leicht zu harte Kante erzeugt.

Mit einem ganz ähnlichen Workaround wie der Einstellung aus Bild 2 lässt sich das aber ganz schnell wieder hinbiegen. Ich wähle ganz grob und weiträumig mit dem Lasso-Werkzeug den Achterbahn-Wagen aus und erzeuge aus der aktiven Auswahl mit [⌘]/[strg]+[J] eine neue Ebene.

Auf diese Ebene wende ich jetzt *Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe* mit den Einstellungen aus Bild 7 an. Der Abstands-Wert ist dabei von der Bildauflösung abhängig und mit dem Winkel folgt man einfach der Bewegungsrichtung, in die-



sem Fall passen 45°. 8
Ich blende die weichgezeichnete Ebene jetzt mit *Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden* erstmal komplett aus. Mit einem weissen Pinsel male ich jetzt mit Gefühl nur an den Stellen die unscharfe Ebene wieder rein, an denen mich die zu hart erscheinende Kante stört.

Dadurch wirkt die Kante jetzt wieder natürlich und kein Juror hat mehr etwas zu bemängeln ;)

Wettbewerbsfotografen...

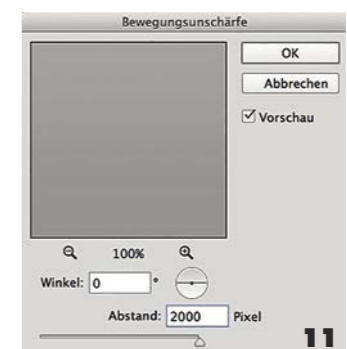
..unter Euch kennen vielleicht die Situation, dass die Einsendung der Bilder drängt, es aber noch ein geeignetes Foto fehlt. Das ging mir mal im Winter so, als ich ein stimmungsvolles Schwarzweissfoto brauchte, bei der Kälte aber keine Lust hatte, an die Nordsee zu fahren und eine Langzeitbelichtung zu machen. So musste halt mal wieder Photoshop herhalten.

Das Ausgangsbild war das Sommerfoto Bild 10, das Endergebnis sollte so werden wie in Bild XX zu sehen ist. Ziel war also, auf die Schnelle eine Langzeitbelichtung ohne viel Aufwand zu simulieren. Wenn man sich richtig überlegt hat, was man dafür benötigt, ist man schon halb am Ziel. Ich brauche dafür eine Ebene, bei der die Steine scharf sind und einen

zweite Ebene, bei der der Himmel und das Wasser horizontal stark weichgezeichnet sind.

Zuerst nehme ich mit *Bild > Korrekturen > Schwarzweiss* (oder einer Einstellungsebene des Typs *Schwarzweiss*) die Farbe aus dem Ausgangsbild, die Einstellung ist dabei relativ wurscht. Dann dupliziere ich mir mit [⌘]/[strg]+[J] oder *Ebene > Ebene duplizieren* die gesamte Hintergrundebene und blende die neue oben liegende Ebene erstmal aus.

Aus der unteren Ebene retuschiere ich jetzt ganz grob die Steine komplett heraus. Ich kann das mit dem Stempel-Werkzeug machen, oder aber die Steine ganz grob auswählen und sie mit *Bearbei-*



ten > Fläche füllen > inhalts-sensitiv beseitigen. Man kann das wirklich ungenau machen, durch die Weichzeichnung mit *Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe* mit den Einstellungen aus Bild 11 fallen Unsauberkeiten überhaupt nicht auf. Die untere Ebene sieht nach der Weichzeichnung so aus wie in Bild 12.

Ich blende jetzt die oben liegende Ebene mit einem Klick auf das Auge in der Ebenenpalette wieder ein und weise der Ebene eine leere weisse Ebenenmaske (*Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden*) zu. Dadurch ist von meiner weichen Ebene erst einmal nichts zu sehen.

Mit einem schwarzen Pinsel male ich jetzt den Himmel und das Meer aus der oberen Ebene heraus, so dass hier die darunter liegende weichgezeichnete Ebene sichtbar wird. Im Ebenenaufbau sieht das so aus, wie in Bild 13 zu sehen ist, das Endergebnis ist Bild 14.

Ralf Wilken

