

Digitale Bildbearbeitung im Kontext

Kulturinformatik

Dr. Paul Ferd. Siegert
SS 2022 / VI3 (Affinity)

One paradox I have found is that the more you use computers in picture-making, the more 'hand-made' the picture becomes.

Jeff Wall, 1994

Sitzung: Digitale Bilder

1. Die Authentizität des Bildes

Repräsentanz-Repräsentiertes-Differenz

Der Photographie wurde von Beginn an ein besonderes Verhältnis zwischen Abbild und Gegenstand unterstellt. Aus der technischen Tatsache, dass das von den Objekten reflektierte Licht eine Spur auf der Silberemulsion des Films hinterlässt und so ein Bild erzeugt, wurde abgeleitet, dieses Bild zeige die Dinge „so wie sie sind“.

Das Bild von einer Pfeife, ist ein Bild und keine Pfeife. Das zeigte René Magritte mit seinem Bild „La trahison des images“ von 1929. Schon die Malerei und die Grafik waren Interpretationen des Gesehenen. Das gilt für Photographien und das Kino gleichermaßen. Repräsentiertes (Index) und Repräsentation (Ikon) ist nicht das selbe, so gut die Pfeife auch gemalt ist. Insofern ist kein Bild jemals authentisch. Für W. J. T. Mitchell ist „der Begriff des ‚genuinen‘ Bildes [ist] ein ideologisches Phantasma.“ (W. J. T. Mitchell, S.243) Denn jedes Bild ist immer eine Manipulation der Realität, es ist eine Bild-*Wirklichkeit* und sagt mindestens genau so viel über seinen Schöpfer (den Photographen, Maler etc.) aus als über das Abgebildete (die reale Szene).

Der Gestaltpsychologe Rudolf Arnheim hat in seinem Buch „Film als Kunst“ von 1932 einige Faktoren der notwendigen Manipulation beim Filmen und Photographieren sehr anschaulich beschrieben. Was tun wir, wenn wir Photographieren? Was unterscheidet die Wirklichkeit des Bildes von der Realität? Mindestens folgenden Reduktionen ist die Realität im Bild unterworfen:

- Die Wahl des Ausschnitts.
- Die Reduktion auf zwei Dimensionen.
- Der Wegfall der nicht-optischen Sinneswelt (Geräusch, Geruch etc.).
- Der Wegfall raum-zeitlicher Kontinuität.

Technik-Gebrauch-Differenz

Bilder waren lange Zeit ein wichtiger Teil unserer Erinnerungskultur. Bereits die Bildprogramme mittelalterlicher Kirchen vermittelten visuell der größtenteils analphabetischen Bevölkerung den Ablauf und die Ereignisse der Heilsgeschichte. Später liessen sich wohlhabende Fürsten und Kaufleute porträtieren und erinnerten sich in ihren Ahnengalerien ihrer Vorfahren. Mit der Photographie konnten Bilder erstmals für private Erinnerung von Jedermann nutzbar gemacht werden. Vor allem seit den 1930er Jahren, als die Kleinbildkamera zu Alltagsobjekt avancierte. Mit der Digitalisierung und der ubiquitären Verfügbarkeit von Fotokameras (Smart-

phones) türmen sich heute Bilderberge auf Festplatten und Bildportalen, während die analoge Photographie museal geworden, von Liebhabern weiter gepflegt wird.



Gläubige nach der Papstwahl auf der Via Della Conciliazione 2005 und 2013. Quelle: <http://www.spiegel.de/panorama/papst-momente-bilder-zeigen-vergleich-zwischen-2005-und-2013-a-889031.html> (15.3.2013)

Die Digitaltechnik brachte zweifellos eine Zäsur in der Praxis Bilder herzustellen. Unter anderem die Möglichkeit die Bilder leichter zu bearbeiten. „Einst stand das herkömmliche fotografische Bild für die inhumane, teuflische Objektivität des technischen Sehens. Heute wirkt es so menschlich, so vertraut, so gezähmt - im Vergleich zum fremdartigen, noch immer unvertrauten Aussehen eines Bildes auf dem Computerbildschirm [...] Wenn wir uns, wie dies Mitchell macht, ausschließlich auf die abstrakten Prinzipien der Bildverarbeitung beschränken, dann scheint der Unterschied zwischen einem digitalen und einem fotografischen Bild riesig zu sein. Aber wenn wir die konkreten digitalen Technologien und ihre Anwendung betrachten, verschwindet der Unterschied. Die digitale Fotografie gibt es nämlich gar nicht.“ (Manovich 1996 S.59f.) Der Film mag digital werden, das Kino bleibt. Die Technik wechselt, bringt am Anfang auch so manche Merkwürdigkeit hervor, die alten Gebrauchsweisen werden aber übertragen.

Längst unterschreiten die Parameter der Bildverarbeitung die Wahrnehmungsschwellen unseres Auges. Auflösung, Farbtiefe und Bildfrequenz erzeugen heute keine Artefakte mehr. Die Frage nach der Authentizität eines Bildes kann also nicht auf der Ebene der Technik gestellt werden, sondern ist davon unabhängig.

In den Kaufhäusern werden fast nur noch Digitalkameras angeboten. In jedem Handy ist heute eine Digitalkamera integriert. Wie unterscheiden sich analoge und digitale Photographie praktisch?

Vorteile digitaler Photographie:

- Kontrolle
Die Bilder können direkt nach der Aufnahme beurteilt und ggf. gelöscht werden.
- Distribution
Die elektronische Form der Bilder erlaubt eine sehr schnelle Verbreitung, ohne den Umweg über das Scannen von Dias oder Papierbildern. Ausserdem lassen sich digitale Bilder komfortabel in Bilddatenbanken halten und indexieren.
- Kalibrierung
Ein Filmwechsel bei unterschiedlichen Lichtverhältnissen ist nicht mehr nötig. Digitalkameras lassen sich entsprechend anpassen. Das gilt auch für die Farbtemperatur, die durch einen Weißabgleich korrigiert werden kann.
- Kosten
Digitalfotografie ist sehr kostengünstig.

Nachteile digitaler Photographie:

- Gestaltung
Durch die kleinere Größe der Sensoren (bei preiswerten Kameras) im Vergleich zum photochemischen Film ist selbst bei weit geöffneter Blende keine geringere Schärfentiefe erreichbar, was die Gestaltungsmöglichkeiten einschränkt.
- unzulängliche Sensor-Technik
Farbtiefe und Kontrastumfang bleiben oft hinter dem analogen Film zurück. Besonders bei Schwarz/

Weiss-Aufnahmen. Der Bildsensor ist wärmeempfindlich und erzeugt bei höheren Temperaturen ein höheres Bildrauschen.

- **Kosten**
Die Robustheit analoger Technik und damit auch deren Reparaturmöglichkeiten, kann mit Digitaltechnik nicht erreicht werden.
- **Persistenz**
Die Dauerhaftigkeit der digitalen Informationen sowie der Hard- und Softwareformate ist unsicher.

Was unterscheidet nun neben dieser Praxis analoge und digitale Bilder auf der technischen Ebene voneinander? Die wichtigsten Eigenschaften eines digitaler Bilder sind:

- Die Adressierung jedes Bildpunktes durch eine gleichmäßige Matrix.
- Dadurch die maschinelle Operationalisierbarkeit jedes einzelnen Bildpunktes und
- die Möglichkeit verlustfreier Kopien und damit der Verlust eines Originals.

Zwei Traditionen visueller Kultur

Ob in der Malerei oder der analogen Photographie oder im Film, schon immer hat es unterschiedliche Traditionen visueller Abbildung gegeben. Die eine trachtete nach einer möglichst realistischen Abbildung (Trompe-l'œil, Photorealismus, Dokumentarfilm), die andere nach einer künstlerischen Bearbeitung der Realität. Beide schaffen ihre eigenen Bild-Wirklichkeiten. Die Digitaltechnik hat hier nichts verändert. Sie führt diese Traditionen fort. Aber sie eröffnet viel mehr Menschen als vorher, sich in diesen Traditionen zu versuchen.

Manipulationen

Die Möglichkeit Bilder in ihrem Bezug auf die Realität bewußt zu verändern hat es immer schon gegeben. Auch die Photographie war von Beginn an nicht frei von Manipulationen. „In der sowjetischen Fotografie des Stalinismus waren alle veröffentlichten Bilder nicht nur inszeniert, sondern auch so sehr retouchiert, daß man sie kaum noch als Fotografie bezeichnen kann. Diese Bilder waren keine Montage, da sie die Einheit des Ortes und der Zeit wahrten, aber sie hatten durch die Retouche jede Spur der fotografischen Körnigkeit verloren und führten daher ein Dasein irgendwo zwischen Fotografie und Malerei.“ (Manovich 1996 S.62)

Vom sogenannten Qualitäts-Journalismus erwarten wir, dass er der dokumentarischen Tradition folgt. Wie bei wissenschaftlichen Veröffentlichungen können hier verheimlichte Manipulationen ernste Folgen haben. Anders im Kontext der Werbung, in der wir jedem Bild starke Manipulationen unterstellen müssen. Dort wird kaum ein Bild unbearbeitet präsentiert. In der Werbung ist der Realitätsbezug vollkommen aufgegeben worden und selbst die abgebildeten Modelle können nicht beanspruchen, dass das fertige Bild noch in irgendeiner Weise etwas mit ihrem tatsächlichen Aussehen zu tun hat.

Bildmanipulationen waren in der privaten Analogphotographie nie alltägliche Praxis. Nur weil es die Möglichkeit dazu gab, darf man es nicht einfach als massenhaftes Phänomen unterstellen. Die Digitaltechnik hat es zwar sehr viel leichter gemacht Bilder zu verändern, dennoch wurden hier stets nur wenige der Milliarden geknipsten Urlaubs- und Erinnerungsfotos von Familienfesten, dem neuen Dackel oder dem spektakulären Sonnenuntergang bearbeitet. Sie sind und bleiben in einem gewissen Sinne authentisch.

Dies hat sich in letzter Zeit massiv verändert. Immer öfter schieben sich automatische Filter zwischen Sensor und Speicher, die die indexikalische Qualität eines Bildes auflösen. Sei es, dass die Algorithmen der Kamera mittels Gesichtserkennung, die Menschen automatisch und ungefragt vorprogrammierten Schönheitsidealen anpassen, sei es dass man vorgegebene Filter (Instagram) anwendet.

Dennoch, auch bewußte Veränderungen an Bildern sind mit ihrer Digitalisierung etwas einfacher geworden. Gute, d.h. nicht auf den ersten Blick erkennbare Manipulationen sind aber nicht trivial herzustellen. Man braucht dazu etwas Zeit, Wissen und Übung. Aber wer will, kann es tun.

Photographien verlieren so ihren Status als historische Quellen. Es ist ihnen nie zu trauen, auch wenn sie uns immer verleiten, sie als Abbild zu sehen. Sie sind Wirklichkeitskonstruktionen, kein Abbild der Realität. Sie sind subjektive Interpretationen von etwas. Damit sind sie den Bildern der Malerei ähnlich. Das ist kein genuines Problem der Digitaltechnik. Doch durch die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung verschärft es sich.

Durch die Digitaltechnik hat sich vor allem die Quantität (Urlaubsbilder) und die Zirkulation (Flickr, Instagram, Bildjournalismus) von Bildern verändert. Nie war es so einfach und günstig Bilder zu machen. Noch nie konnten Bilder so schnell um die Welt geschickt und distribuiert werden wie heute.

Sasson, der Erfinder der ersten Digitalkamera bei Kodak, schilderte im Interview mit Marian Blasberg wie unterschiedlich Teenager mit Bildern heute umgehen.

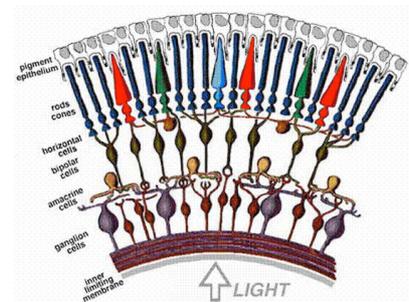
„Ich habe mal meine Tochter und ihre Freundinnen von einem Boyband-Konzert abgeholt. Es war eine ziemlich lange Rückfahrt. Die Mädchen saßen hinten, sie kicherten und schrien in einer Tour, und dabei sahen sie sich die Fotos an, die sie zuvor auf dem Konzert geschossen hatten. Horrorfotos, sag ich Ihnen, alles war verzerrt oder verdreht. Aber das spielte keine Rolle. Die Bilder haben das Konzert verlängert, ihretwegen haben es die Mädchen zum zweiten Mal erlebt und währenddessen die Fotos auch noch ihren Freunden geschickt. Ich fand das großartig. Meine Eltern oder ich, wir machen Fotos, um uns in ferner Zukunft zu erinnern. Meine Kinder machen die Bilder vor allem für den Augenblick. Um ihn zu teilen. Sie nutzen sie so, wie wir Worte nutzen.“ (in DIE ZEIT, 28.05.2009 Nr. 23 - 28. Mai 2009)

2. Exkurs: Sehprothesen

Seit Mitte der 90er Jahre gibt es in Deutschland emsige Forschungsbemühungen um Blinden mittels Implantaten wenigstens etwas an Sehkraft, ein grobes Orientierungssehen, zurückzugeben. Für rund ein Viertel der ca. 130.000 erblindeten Menschen in Deutschland ist dies eine Hoffnung. Noch sind keine dieser Netzhautprothesen auf dem allgemein zugänglichen Markt.

Geeignet für diese Prothesen sind Patienten mit Retinitis pigmentosa. Das ist eine Erbkrankheit, die einen schleichenden Sehverlust zur Folge hat. Ein Gendefekt baut die Schlüsselenzyme in den lichtempfindlichen Sinneszellen der Netzhaut (Retina) falsch auf und lässt sie absterben. Geschätzte drei Millionen Menschen leiden an dieser bislang untherapierbaren Krankheit, die aber eine gute Voraussetzung für Implantate bietet: Die übrigen Nervenzellen des Auges und deren Anbindung an das Gehirn bleiben intakt. Das selbe gilt für Menschen, die altersbedingt an einer Makula-Degeneration erblindet sind.

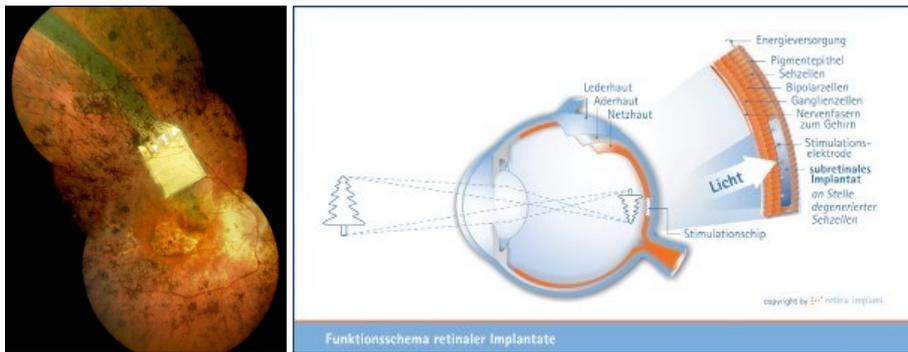
Zwei verschiedene Ansätze befinden sich in der Erprobung. Beim ersten wird ein Chip hinter die Netzhaut geschoben, wo die Stäbchen und Zapfen liegen. Der Siliziummikrochip des am weitest fortgeschrittenen Projektes (Retina Implant¹ - <http://www.retina-implant.de/>) ist 3*4 mm groß und so dünn wie ein menschliches Haar. Er beherbergt ca. 1600 Pixelfelder mit je zwei Mikrofotodioden, Verstärkerschaltung und Stimulations-elektrode. Ein Kabel führt hinter das Ohr zu einem Steckanschluss für die Stromversorgung. Der Chip wird exakt auf dem gelben Fleck (der Stelle des schärfsten Sehens) positioniert. Dort übernimmt er die Aufgaben der abgestorbenen Sehzellen und reizt je nach dem durch das intakte optische System einfallende Licht, die Nervenschichten die den Seheindruck weiterverarbeiten bevor sie ihn an das Gehirn weiterleiten.



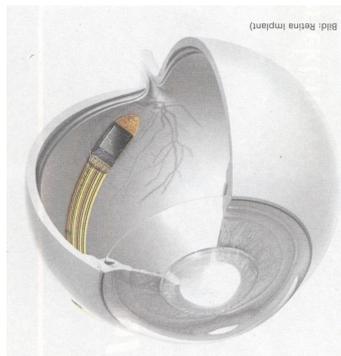
Ein erster, zeitlich begrenzter Versuch, war bereits erfolgreich. Seit Mai 2010 laufen Versuche mit einem Nachfolgesystem, das auf unbegrenzte Zeit im Patienten verbleiben soll.

Beim zweiten Ansatz wird der Chip auf der Netzhaut angebracht. Da auch die Nervenzellen aussen (also nicht der Gehirn zugewandten Seite) liegen, reizt er direkt die oberen Nervenschichten und muss die Verarbeitungsprozesse, die dazwischen stattfinden, ersetzen. Aufgenommen wird die Szenerie über eine Kamera in einem Brillengestell, die dann das Bild in Echtzeit verarbeitet und die so generierten Impulse an das Implantat auf der Netzhaut sendet. Die Bilder haben derzeit eine Auflösung von 25 Stimulationselektroden. Man hofft in Zukunft eine Auflösung von 400 Pixel zu erreichen.

¹ Die Retina Implant AG stellte 2019 ihre Geschäftstätigkeit ein.



Quellen: <http://www.spiegel.de/fotostrecke/fotostrecke-49969.html> 19.12.09 (links)
<http://www.spiegel.de/fotostrecke/fotostrecke-49969.html> 19.12.09 (rechts)



3. Allgemeines zum Arbeiten in Affinity Photo

Adobes Photoshop war seit über zwanzig Jahren das Maß für Bildbearbeitung. Seit der Änderung des Lizenzmodells von käuflicher Software hin zu einem Mietmodell mit monatlichen Kosten, suchen viele Bildbearbeiter nach Alternativen.

- Affinity Photo ist eine Software die Photoshop sehr ähnlich ist und im Funktionsumfang immer weiter zu Photoshop aufschließt.
- Fast schon ein Klassiker ist das OpenSource Projekt GIMP
- Seit jüngster Zeigt gibt es auch browserbasierte Alternativen wie <http://pixlr.com/editor/>

Alle orientieren sich mehr oder weniger stark an Adobe Photoshop.

Aufbau des Bildschirms



Quelle: <https://affinity.serif.com/de/photo/workbook/> (19.11.2020)

Der Bildschirm von Affinity Photo ist im Wesentlichen in folgende Bereiche aufgeteilt:

In der Mitte befindet sich die **Dokumentansicht** in der das Bild dargestellt wird und bearbeitet werden kann.

Am rechten Rand befindet sich eine **Werkzeuggeste**. Über der Dokumentansicht wird die **Kontextleiste** dargestellt, die je nach ausgewähltem Werkzeug, andere Optionen zur Verfügung stellt.

Darüber befindet sich die **Symboleiste**, die übergreifende häufig verwendete Funktionen bereitstellt.

Am linken Rand befinden sich die **Studiopanelle**. Das sind verschiedene Paletten, die auch unter dem Menü **Ansicht > Studio** aufgerufen werden können.

Allgemeines zum leichteren Arbeiten:

Mit der **Lupe** (mit + Symbol) kann die Ansicht (nicht das Bild selbst!) vergrößert werden. Bei gleichzeitigem drücken von **⌘** wird die Anzeige verkleinert. Ein Doppelklick auf die Lupe löst immer die 100% Darstellung aus, auch wenn sich das in den Einstellungen der Kontextleiste nicht widerspiegelt.

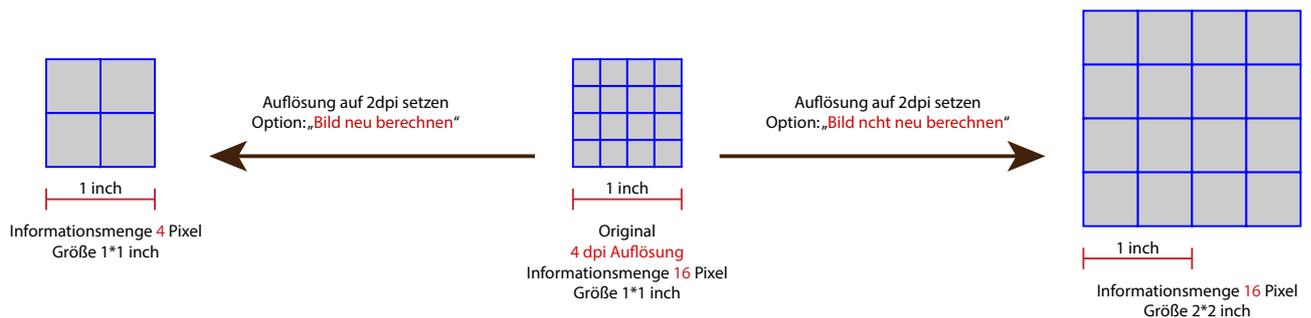
Eine andere Möglichkeit die Darstellungsgröße zu ändern ist das Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste nach links oder rechts. Weite Möglichkeiten werden bei einem Rechtsklick angeboten.

Das **Hand-Werkzeug** erlaubt es den Inhalt eines Fensters leicht zu verschieben (statt scrollen). Die Hand lässt sich auch durch Drücken der **Leertaste** aufrufen, wenn ein anderes Werkzeug aktiv ist.

Wie in jedem Programm lässt sich natürlich auch jeder Schritt rückgängig machen. Darüber hinaus werden alle Bearbeitungsschritte in der **Ansicht > Studio > Protokoll**-Palette aufgezeichnet. So lassen sich gezielt mehrere Aktionen widerrufen. die Anzahl der widerrufbaren Schritte ist abhängig vom Speicherplatz des Rechners.



Unter **Dokument > Dokumentgröße ändern...** gelangen Sie in das Bildmenü. Hier können Sie die Größe und die Auflösung eines Bildes festlegen. Wählen Sie „**Neuberechnung**“ an, nimmt die Anzahl der Informationen tatsächlich ab, wenn Sie die Auflösung verringern. Ist der Punkt nicht aktiviert, würden alle Informationen erhalten bleiben, und das Bild wird größer, weil die Bildpunkte sich bei geringerer Auflösung über eine größere Fläche verteilen müssen.



Im Unterschied dazu legen Sie unter **Dokument > Leinwandgröße ändern...** die Zeichenfläche fest. Sie können also das virtuelle Zeichenblatt vergrößern. Das Bild bleibt dabei gleich groß. Bestimmen Sie mit dem Anker, an welcher Stelle das Ausgangsbild auf dem neuen Arbeitsblatt positioniert werden soll.

4. Globale Bildretusche in Affinity Photo

Folgende Schritte sind Standardbearbeitungen, die nach jedem Scannen und bei jeder digitalen Aufnahme in der Regel durchgeführt werden müssen.

1) Begradigen

Liegen Bilder "auf der Seite" oder stehen auf dem Kopf, können Sie zunächst das Bild im Menü **Dokument > Um 90° im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen**.



Sollte das Bild „schief“ sein drehen Sie es zuerst so, dass die Darstellung gerade auf der Seite erscheint, bzw. der Horizont genau horizontal verläuft. Hierzu wählen Sie das **Zuschneiden-Werkzeug**. In der Kontextleiste finden Sie dann die Schaltfläche **Begradigen**. Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, können Sie mit der Maus den Horizont mit einer Linie im Bild nachziehen. Das Bild wird dann automatisch so gedreht, dass diese Linie genau horizontal verläuft. (Entsprechen geht das auch für Vertikale.)

2) Beschneiden

Beim Beschneiden werden Bildteile an den Rändern entfernt. Mit dem **Zuschneiden-Werkzeug** ziehen Sie einen Rahmen um den Bildausschnitt, der erhalten bleiben soll und klicken dann doppelt in diesen Rahmen. So wird alles ausserhalb des Rahmens ausgeblendet. Soll der Rand tatsächlich gelöscht werden, muss **Dokument > Reduzieren** aufgerufen werden.

Auch der Anschnitt eines Portraits kann eine Bildaussage unterstützen.

3) Tonwertkorrektur: Helligkeit, Kontrast, Gamma

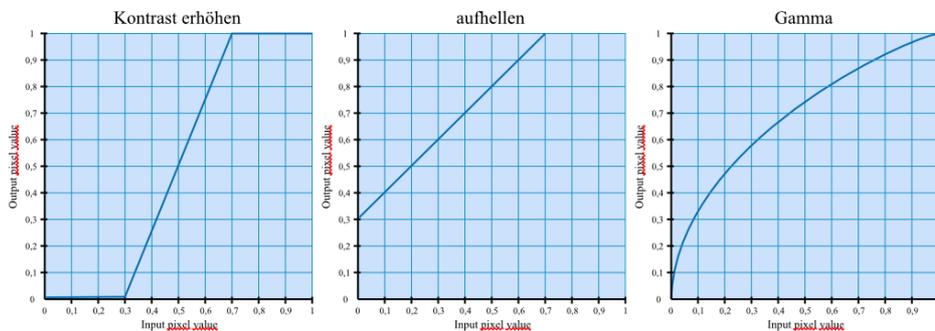


Quelle: eigene Aufnahmen

Benutzen Sie für die globale Regelung des Kontrastes und der Helligkeit die Palette **Anpassung > Tonwertkorrektur**. Wenn Sie die Palette aufrufen, sehen Sie zunächst ein Histogramm, das Ihnen die Verteilung der Tonwerte (unterschiedliche Graustufen) anzeigt. Ganz links sind die schwarzen Punkte, ganz rechts die Weißen. Das "Gebirge" zeigt, wie häufig ein Tonwert im Bild auftaucht.

Mit den Regler Schwarz- bzw. Weißstufe können Sie die Tonwerte sehr intuitiv über den ganzen Dynamkereich spreizen. Mit dem Gamma-Regler legen Sie das mittlere Grau fest und damit die Verteilung der Graustufen innerhalb des Spektrums.

Das selbe Ergebnis können Sie mit der Palette **Anpassung > Gradationskurven** erreichen, nur mit einer anderen Darstellung. Hier ist ein Filter dargestellt, der auf der x-Achse die Tonwerte des Originals und auf der y-Achse die veränderten Tonwerte darstellt. Die Diagonale lässt sich editieren.



Alternativ, aber weniger genau, lässt sich auch die Palette **Anpassung > Helligkeit / Kontrast** nutzen.

Wenn Sie diese Einstellungen vornehmen, wird in der Palette **Ebenen** eine neue Ebene mit Ihren Korrekturen angelegt. So können Sie diese Korrekturen jederzeit ein- und ausblenden, indem Sie das Häkchen neben dem Ebenennamen setzen. Durch einen Doppelklick auf das Symbol öffnet sich die Palette erneut und Sie können die Korrekturen verändern.

Nach dem Scannen eines Dokuments kann so auch effektiv der Durchschlag (Durchscheinen des Schriftbildes der Rückseite bei zu dünnem Papier beim Scannen) eliminiert werden oder bei einer Digitalaufnahme der Hintergrund neutralisiert werden.



Quelle: eigene Aufnahme

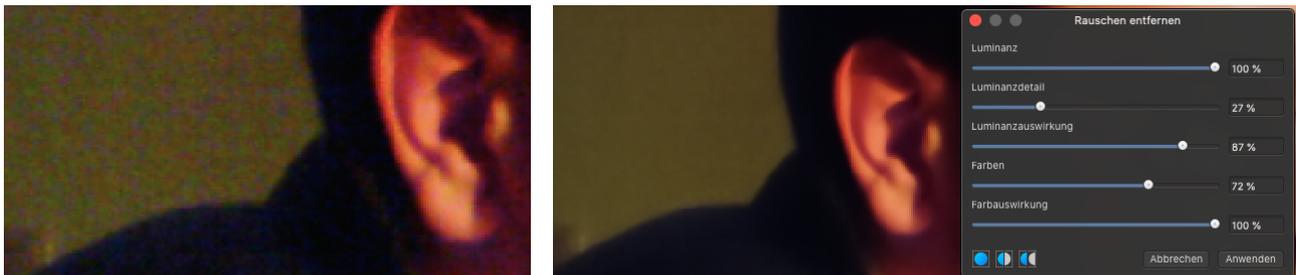
4) Farbkorrektur

Wenn der Weißabgleich beim Photographieren nicht eingestellt wurde oder versagt hat, können globale Farbstiche in den Paletten **Anpassung > Weißabgleich** oder **Anpassung > Farbbalance** ausgeglichen werden.



Quelle: eigene Aufnahme

5. Bildrauschen reduzieren

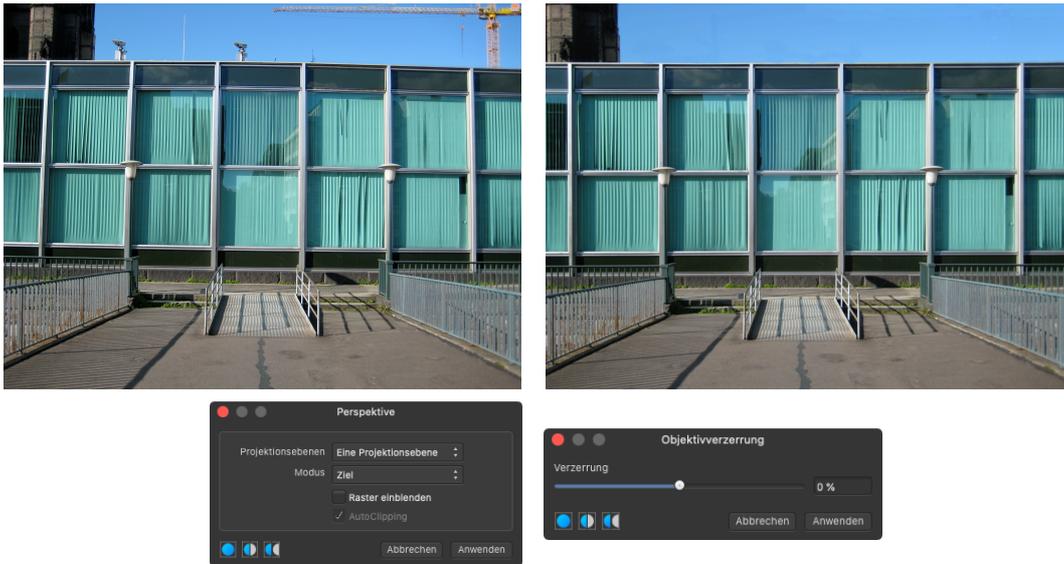


Quelle: eigene Aufnahme

Bildrauschen tritt besonders dann auf, wenn der Bildsensor der Kamera nicht genug Licht bekommt, das Bild also unterbelichtet ist. Dabei wird unterschieden in **Luminanzrauschen**, also zufällige Helligkeitsabweichungen und **Chrominanzrauschen**, zufällige Farbveränderungen einzelner Pixel. Jede Rauschreduzierung bringt leider immer auch eine Weichzeichnung mit sich.

Um das Bildrauschen zu reduzieren, kann das Menü **Filter > Rauschen > Rauschen entfernen** verwendet werden. Der Filter kann Helligkeits- und Farbsignal trennen.

6. Objektivverzerrungen korrigieren



Quelle: eigene Aufnahme

Oft treten Verzerrungen auf, die durch die Brennweite des Objektivs hervorgerufen worden sind. Besonders bei Gebäuden sind dann deutliche Krümmungen in den geraden Linien (Kissen- oder Tonnenverzerrung) zu erkennen. Diese lassen sich mit verschiedenen Filtern wieder begradigen. Als Hilfsmittel können Sie sich unter dem Menü **Ansicht > Raster einblenden**.

Es eignen sich folgende Filter (im Menü):

Filter > Verzerren > Perspektive..., um fallende Linien zu begradigen. Verwenden Sie hier nicht das im Dialogfeld angebotene Raster, da es sich mitbewegt. Verwenden Sie als Orientierung das allgemeine Raster unter **Ansicht > Raster einblenden**.

Filter > Verzerren > Objektivverzerrung..., um Tonnen- oder Kissenverzerrung zu korrigieren.

Das Protokoll

Im **Fenster > Protokoll** werden alle Arbeitsschritte aufgezeichnet. So können auch mehrere Arbeitsschritte rückgängig gemacht werden. Die Anzahl der Aufzeichnungen richtet sich nach dem jeweiligen Arbeitsspeicher.

Über **Datei > Protokoll mit Dokument speichern** lassen sich alle Rückgängigsschritte in der afphoto-Datei speichern und stehen beim erneuten Öffnen des Bildes wieder zur Verfügung.

Über das **Paletten-Menü > Erweitert** blenden Sie eine Vorschau und auch den Zeitstempel jedes Protokollschritts ein.

Anders als in anderen Bildbearbeitungsprogrammen müssen rückgängig gemachte Schritte nicht verloren gehen. Stattdessen kann von einem bestimmten Verarbeitungsschritt aus ein neuer Pfad verfolgt werden.



Sitzung: Auswahlen

Auswahlen in Affinity Photo

Als pixelorientiertes Grafikprogramm „kennt“ Affinity Photo nur Pixelhaufen, nicht aber deren Zusammenhang oder gar die Bedeutung der einzelnen Bildpunkte. Daher ist es eine der grundlegenden (und oft schwierigsten) Operationen die Auswahl von Bildpunkten für eine gezielte Bearbeitung vorzunehmen. Zum Beispiel, wenn die roten Augen auf einem Foto mittels Farbkorrektur getilgt werden sollen, muss dem Programm durch eine Auswahl mitgeteilt werden, welche Bereiche verändert werden sollen. Oder wenn Dinge aus unterschiedlichen Bildern zusammen montiert werden sollen, so müssen die Gegenstände zunächst von ihrem Hintergrund getrennt werden (Freistellen). Der Hintergrund wird erst ausgewählt und kann dann gelöscht werden. Dies ist besonders bei Haaren und Rauch nicht ganz so einfach.

Grundregel: Alle Bildmanipulationen und Bearbeitungsschritte sind immer nur innerhalb der aktiven Auswahl wirksam. Ist nichts ausgewählt, beziehen sich die Bearbeitungsschritte auf das gesamte Bild.

Weil Auswahlen so eine zentrale Arbeitstechnik sind, werden dafür eine sehr große Zahl von Werkzeugen und Darstellungsformen zur Verfügung gestellt.

Auswahlwerkzeuge

Auswahlen werden mit einer gestrichelten Linie dargestellt. Mit folgenden Werkzeugen können Auswahlen erstellt werden:



Auswahlpinsel

- Der Auswahlpinsel verhält sich wie ein Pinsel, nur dass er eine Auswahl erzeugt. So lässt sich zum Beispiel die Breite des Pinsels einstellen.
- Die Option "An Kanten ausrichten" erleichtert die Auswahl bei kontrastreichen Gegenständen.



Bereich Auswahl

- Wählt Pixel gleicher Farbe und Helligkeit aus. Die Toleranz kann in der Kontextleiste eingestellt werden.
- Wählen Sie in der Kontextzeile die Checkbox „Angrenzend“, werden nur zusammenhängende Pixel ausgewählt. Sonst bezieht sich die Auswahl auf alle Farbtöne im ganzen Bild.



Rechteck



Ellipse

- mit  gleichmäßig (Kreis, Quadrat)



Freihandauswahl

- in Verbindung mit der -Taste polygonale Auswahl

Bestehende Auswahlen manipulieren



bestehende Auswahl (ohne Inhalt) verschieben indem Sie in die Auswahl klicken und die Maus bewegen.



Inhalt der bestehenden Auswahl verschieben, oder mit dem Auswahlwerkzeug cmd

 Ggf. muss die Ebene mit dem kleinen grauen Schloss noch entsperrt werden.

Diese Shortcuts gelten für alle Auswahlwerkzeuge:

alt Abziehen von Teilen der Auswahl

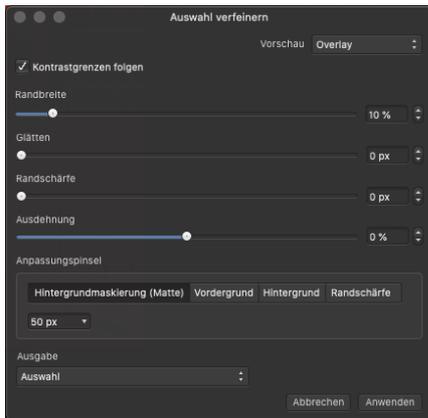
ctrl Hinzufügen von Teilen zur Auswahl

In der Symbolleiste befinden sich weitere häufig genutzte Funktionen:



- alles Auswählen
- Auswahl aufheben
- Auswahl umkehren

Unter dem Menü **Ansicht > Pixelauswahl** ausblenden können Sie die gestrichelte Linie um die Auswahl ausblenden. Das ist nützlich zum Beurteilen des Bildes nach einem Bearbeitungsschritt. Aber Vorsicht! Was man nicht sieht, vergisst man schnell. Die Auswahl ist weiterhin aktiv, d.h. alle Operationen beziehen sich auch weiterhin nur auf die Fläche innerhalb der Auswahl.



Auswahlkante verbessern:

Eine Bildmanipulation auf Basis einer „harten“ Auswahl wirkt immer unnatürlich. Daher sollte man der Auswahl immer eine weiche Kante geben. Dabei wird sie leicht mit der Umgebung verrauscht. Sie stellen die weiche Auswahlkante in der Kontextleiste unter **Verfeinern...** ein.

Im **Vorschau** Menü können Sie die Darstellung Ihrer Auswahl ändern.

Glätten rundet harte Ecken und Zacken der Auswahl.

Mit der **Ausdehnung** lässt sich die Auswahl nach innen oder aussen verschieben.

Schwierige Bereiche können Sie mit dem **Anpassungspinsel** bearbeiten (siehe unten).

Die **Ausgabe** bestimmt, wie die Auswahl beim Verlassen des Dialogfelds umgesetzt wird:

- Auswahl: Wendet die Verfeinerung direkt auf die Auswahl an.
- Maske: Wendet die Verfeinerung der Auswahl als Maske an.
- Neue Ebene: Wendet die Verfeinerung der Auswahl in einer neuen Ebene an.
- Neue Ebene mit Maske: Wendet die Verfeinerung der Auswahl als Maske in einer neuen Ebene an.

Auswahl speichern und laden:

Jede Auswahl kann (als sog. Alpha- oder Masken-Kanal) unter dem Menü **Auswählen > Auswahl speichern > Als Reservekanal** gesichert und dann wieder geladen werden. Gerade bei mühevoll erstellten Auswahlen ist das Sichern zu empfehlen. Die Auswahl kann in der **Ansicht > Studio > Kanäle**-Palette wieder geladen werden. Mit Rechtsklick auf den entsprechenden Kanal, lässt dieser als Pixelauswahl laden, hinzufügen oder abziehen.

7. Kanäle

Kanäle sind entweder die Farbbestandteile eines Bildes oder sie repräsentieren gespeicherte Auswahlen. Sie finden die entsprechende Palette im Menü **Ansicht > Studio > Kanäle**.

Ein RGB-Bild hat drei (vier) Kanäle, je Farbe einen. (Der vierte Kanal ist ein α -Kanal, der für jeden Bildpunkt die Transparenz festlegt.) Ein CMYK-Bild hat dementsprechend 4 (5) Kanäle. Ein Graustufenbild hat einen (zwei) Kanal.

Von den Farbkanälen sind die Maskierungskanäle (auch α -Kanäle genannt) zu unterscheiden. Mit ihnen ist es möglich, Auswahlen (bzw. Masken) zu sichern und später wieder zu reaktivieren (s.o.).

Maskieren (Alphakanäle)



Masken sind lediglich eine andere Form der Darstellung von Auswahlen. Im Prinzip verhalten sie sich genau so wie jede andere Auswahl. Den Maskierungsmodus können Sie in der Symbolleiste einschalten und dabei auch noch auswählen wie die Maske dargestellt werden soll. Dabei ist der freie Bereich (also das was ausgewählt ist) der Bereich, der bearbeitet werden kann und der abgedeckte Bereich ist geschützt.

Der Vorteil des Maskierungsmodus ist, dass sich die Masken (also die Auswahlen - nicht das Bild) mit allen Werkzeugen bearbeiten lassen. Im Maskierungsmodus werden alle Teile, die geschützt sind, z.B. mit roter Farbe überdeckt. Alle Operationen beziehen sich dann jedoch nicht auf das Bild, sondern auf die rote Maske. So ist es möglich die Maskierung mit allen Zeichenwerkzeugen zu bearbeiten. Male ich mit dem Radierer, so wird die Auswahl "wegradier", mal ich mit dem Malpinsel Weiß, wähle ich zusätzlich Bereiche aus. Grau, erzeugt man eine halb-transparente Auswahl. Das Bild ist an der Stelle dann „halb geschützt“; die Bildmanipulationen werden also auch nur zu halb wirksam. So lassen sich sehr komfortabel Dinge auswählen und freistellen.

Das was wir Masken kennen hat sein Vorbild in den Abklebefolien der analogen Foto-Retusche. Für Rotlicht sind die photochemische Filme nicht empfindlich. Daher konnten mit einer roten Folie die Bereiche abgedeckt werden, die nicht belichtet werden sollten. Die Voreinstellung des Maskenmodus ist aus dieser Tradition heraus immer noch rot, kann aber auf eine beliebige andere Farbe geändert werden. (Auch die Folien zum Abkleben bei der Airbrush-Technik sind rot ohne dass es hier eine Notwendigkeit für diese Farbe gäbe.)

Die ersten automatischen Verfahren beim Fernsehen verwendeten dagegen die Farbe Blau (Blue-Screen-Technik). Hier wird z.B. ein Nachrichtensprecher vor einen blauen Hintergrund gestellt und gefilmt. Die Farbe Blau liess sich sehr leicht aus dem Fernsehbild herausfiltern, da Blau einer der Farbkanäle des RGB-Bildsignals ist und als Farbe beim Menschen kaum vorkommt. Hier wirkt der Blau-Kanal ebenfalls als Maske, die invertiert werden muss, um dann einen neuen Hintergrund einblenden zu können. Heute wird überwiegend Grün als Hintergrund verwendet.

8. Freistellen

Freistellen ist Handwerk. Das beginnt schon beim Fotografieren. Verschenden Sie Ihre Zeit nicht mit dem Freistellen von Objekten, die schlecht fotografiert sind. Nehmen Sie die Bilder direkt so auf, dass ein deutlicher Kontrast zwischen Gegenstand und Hintergrund entsteht. Es gibt Bilder bei denen es unmöglich ist bestimmte Gegenstände freizustellen. Zum Beispiel wenn der transparente weisse Schleier einer Braut vor einer weissen Wand abgebildet ist.

Objekt und Hintergrund mit gut abgrenzbaren Kontrast



Wählen Sie den **Auswahlpinsel** und aktivieren Sie in der Kontextleiste die Option "**An Kanten ausrichten**". Stellen Sie sich eine sinnvolle Pinselgröße ein. Mit der **alt-Taste** lassen sich ggf. zu viel ausgewählte Bereiche wieder abziehen.

In der Kontextleiste wählen Sie dann **Verfeinern...** Oft ist es sinnvoll dabei die Vorschau so einzustellen, das sie einen weissen Hintergrund zeigt. **Glätten** Sie die Konturen der Auswahl. Sollte ein Farbsaum an den Rändern erscheinen, versuchen Sie die Auswahl mit dem Regler **Ausdehnung** etwas zu verkleinern.

Kehren Sie dann die Auswahl um: **Auswählen > Pixelauswahl umkehren** und löschen sie den Hintergrund.

Objekt hat gerade oder geschwungene scharfe Kanten



Hier eignet sich das Werkzeug **Zeichenstift**. Pfade sind aus Programmen wie Affinity Designer oder Illustrator bekannt und werden ebenso erstellt und verändert.

Mit dem **Zeichenstift**-Werkzeug setzen Sie die einzelnen Punkte. Kurz gesagt erzeugt ein einfacher Klick eine Ecke, ein Klick mit Ziehen der Maus eine Kurve.

Die Ankerpunkte können mit dem **Knotenwerkzeug** verändert werden.

Zuletzt wandeln Sie den Pfad in der Kontextleiste in eine **Auswahl** oder **Maske** um.

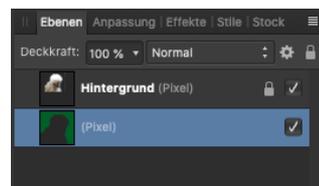
Freistellen von Fell, Haaren, Rauch etc.

Beim Freistellen von Köpfen empfiehlt es sich, die Auswahl in mehreren Schritten vorzunehmen. Körper und Haare werden getrennt ausgewählt.



(Quelle: eigene Aufnahme)

- Wählen Sie zunächst mit den Auswahlwerkzeugen den Körper ohne die problematischen Randbereiche aus (a).
- Wählen Sie dann unter in der Kontextleiste **Verfeinern...** Als Einstellung für den **Anpassungspinsel** nehmen Sie **Hintergrundmaskierung (Matte)**: Hierbei wird das Bild neu analysiert, um die Vordergrunddetails von dem Hintergrund zu trennen. Diese Methode ist ideal, wenn Sie Haare und ähnliche Details an den Kanten von Fotos auswählen müssen. Fahren Sie dann mit dem Anpassungspinsel (vorher Pinselgröße sinnvoll einstellen) am kritischen Randbereich entlang.
- Vergessen Sie nicht die Auswahl in der selben Dialogbox zu etwas zu **glätten**.
- Kehren Sie dann die Auswahl um: **Auswählen > Pixelauswahl umkehren** und löschen sie den Hintergrund.
- Wenn Sie sich eine neue eingefärbte Ebene unter der Bildebene erstellen, können Sie sehen wie gut das Freistellen geklappt hat. Unbedingt vorher die Auswahl aufheben.



Inpainting (Automatisches Füllen)

Bearbeiten > Füllung... > Inplanting



Quelle: eigene Aufnahme (Original links und Bearbeitung rechts)

Inpainting ist eine Methode der Bildbearbeitung, die versucht, zerstörte oder verlorene Teile eines Bildes zu rekonstruieren. Hier wird zunächst ein Bereich festgelegt der eliminiert werden soll. Dann versucht das Verfahren diesen Bereich mit ähnlichen Bildteilen zu übermalen. Da der Bereich von aussen nach innen gefüllt werden muss, nimmt die Zuverlässigkeit zur Mitte hin ab. Das Ergebnis ist erstaunlich, wenn man bedenkt das der Algorithmus keine Objekte "erkennt", sondern lediglich anhand von Helligkeit, Struktur/Kantenkontrast und Farbe das fehlende Stück errechnet und überblendet. Auch die Grenzen des Verfahrens zeigt das Beispiel oben: Der Schatten der Person und des Hundes ist nach wie vor sichtbar.

Sollen dabei Bildteile des nicht ausgewählten Bereichs nicht zum Auffüllen verwendet werden, sollte man sie mit einer Ebenenmaske vor dem Füllen ausblenden.

Sitzung: Bilder für das WWW

1. Grafikformate im WWW

Im WWW lassen sich nur drei Dateiformate für pixelorientierte Grafiken verwenden, die von allen modernen Browsern angezeigt werden können: die Formate GIF, JPEG und PNG.

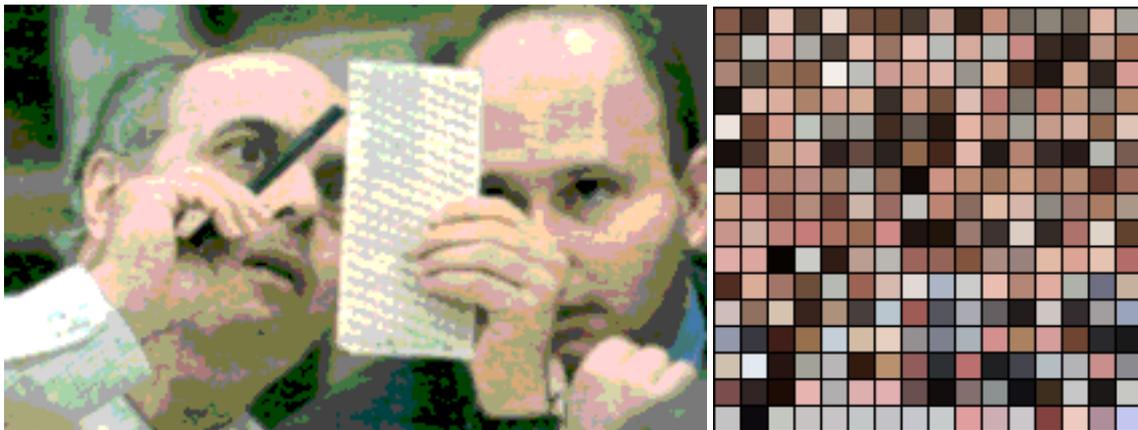
Da bei der Bildschirmausgabe alle Browser Bilder lediglich in einer Auflösung von 72 bzw. 96 dpi anzeigen ist es niemals notwendig höher aufgelöste Dateien in Webseiten einzubinden. Zur Erinnerung: eine Verdopplung der Auflösung bewirkt eine Vervielfachung der Dateigröße! Das Verhältnis ist also exponentiell. Daher sollte man Bilder für Webseiten bei Originalgröße stets auf eine Auflösung von 72dpi reduzieren.

Das GIF-Format

Das GIF-Format wurde speziell für den Online-Einsatz entwickelt. Es zeichnet sich durch eine hohe Komprimierungsdichte aus (zum Vergleich: Bitmap-Dateien im BMP-Format sind bei gleichem Inhalt durchschnittlich zehnmal bis dreißigmal so umfangreich wie GIF-Dateien). GIF verwendet zur Kompression den LZW-Algorithmus.

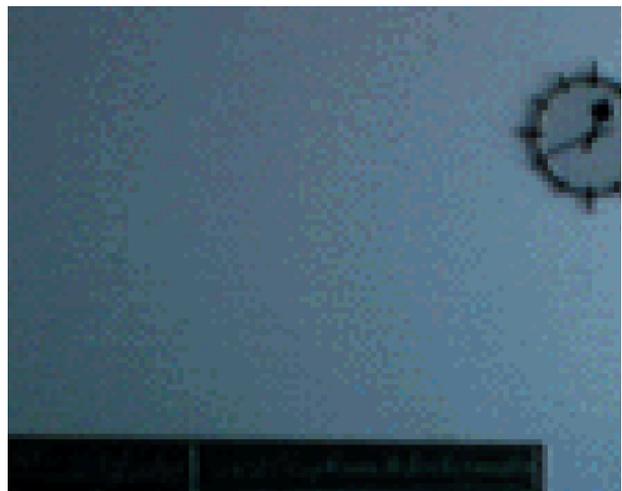
Dieses Format hat folgende Charakteristika:

- Reduktion der Farben auf eine Farbtabelle (CLUT / Color Lookup Table) mit max. 256 verschiedenen Farben (indizierten Farben).



GIF-Beispiel: Typische "Farbkanten" entstehen bei Bildern mit mehr als 256 Farben, die im GIF-Format gesichert wurden. Rechts die Farbtabelle (CLUT).

- Um mit wenigen Farben dennoch akzeptable Bilder erzeugen zu können, wird das sogenannte Dithering verwendet. Dabei werden zum Beispiel bei einem Verlauf, die zwei ähnlichsten Farben aus der Tabelle genommen und miteinander vermischt. Das Auge mischt dann auf die Entfernung die Punkte zu einem Verlauf.

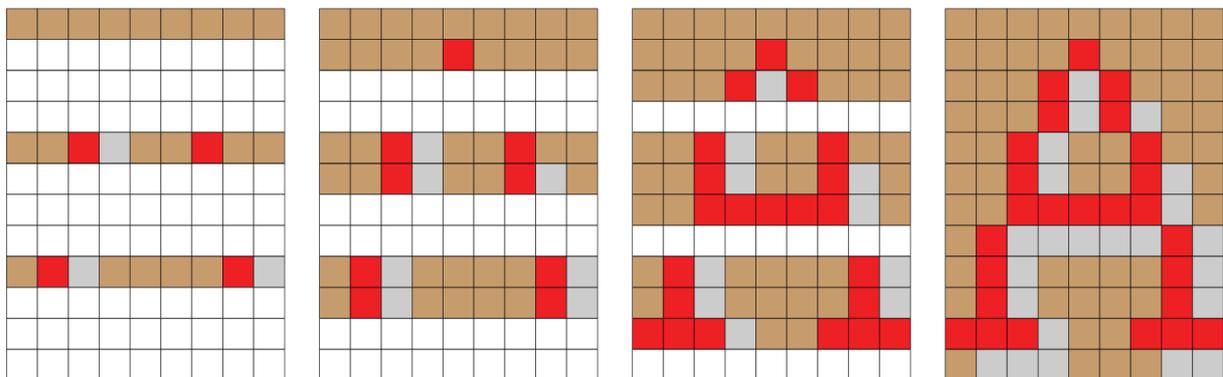


- Die Möglichkeit, eine Farbe, die in der Grafik vorkommt, als "transparent" zu definieren. Mit Hilfe dieses Features lassen sich transparente Hintergründe bei Grafiken definieren, wodurch auf WWW-Seiten farbige Hintergründe durchscheinen können.



GIF erlaubt zwar die Definition einer transparenten Farbe, bei Verläufen ist dies jedoch problematisch, da sich hässliche Farbkanten bilden. Hier wurde die rein weiße Farbe als transparent definiert.

- GIF unterstützt den Interlace Modus, d.h. das Bild kann in mehreren Durchgängen aufgebaut werden. Soll es z.B. in 4 Durchgängen aufgebaut werden, wird zunächst die 1,5,9... , dann die 2,6,10... usw. Zeile gespeichert. Wird das Bild nun dargestellt, scheint es mit der Zeit immer schärfer und detailreicher zu werden.



- Die Möglichkeit, mehrere Bilder in einer einzigen Datei zu speichern, verbunden mit Optionen zur Steuerung der Anzeige. Mit Hilfe dieses Features sind animierte Grafiken realisierbar.

Das JPEG-Format

Bei JPEG, entwickelt von der Joint Photographic Expert Group, handelt es sich um ein Grafikformat, das auf dem Komprimierungsalgorithmus DCT (Diskrete Cosinus Transformation) in Verbindung mit der Huffman-Kodierung basiert. Dieses Verfahren ist für statische Grafiken von Bedeutung. Der JPEG-Algorithmus wurde unter Einbeziehung der Zeitachse für Videos (MPEG) und Audiodateien (MP3) weiterentwickelt.

Das JPEG-Grafikformat komprimiert sehr effektiv und hat gegenüber dem GIF-Format den Vorteil, dass es bis zu 16,7 Millionen Farben differenzieren kann. JPEG ist verlustbehaftet. Es gehen also beim Speichern Informationen verloren. Je höher der Kompressionsfaktor ist, desto schlechter ist die Qualität der Grafik, aber um so kleiner ist die Datei. Daher können Sie beim Speichern im JPEG-Format den Kompressionsfaktor bestimmen.

Für die Kompression zerlegt der JPEG-Algorithmus das Bildsignal zunächst in einen Helligkeits- und zwei Farbkanäle. Die Farbdaten können dann mit einem Viertel oder der Hälfte der Auflösung weiter verarbeitet werden, da die menschliche Wahrnehmung weniger sensibel für Farbe ist. Die für den Schärfeeindruck wichtigeren Helligkeitsdaten bleiben weitgehend erhalten.

Danach werden alle Kanäle in Kacheln von 8 mal 8 Pixeln zerlegt. Aus diesen 64 Pixeln werden mittels diskreter Cosinustransformation Koeffizienten errechnet, aus denen man die Kacheln wieder rekonstruieren kann. Die weitere Kompression findet nun durch die Vergrößerung der Beschreibung der Kacheln statt, je nachdem wie stark diese vom Menschen überhaupt wahrgenommen werden. Bei sehr hoher Kompression treten in einfarbigen Flächen die Kacheln der DCT deutlich hervor:



Bilder mit vielen feinen Details – dazu zählt auch das Bildrauschen – lassen sich schlechter komprimieren als flächige Inhalte.

Transparenz kennt JPEG nicht, daher erscheint hier ein Logo, wenn man es auf eine graue Webseite setzt, in einem weißen Kasten.

Aufgrund seiner Charakteristik eignet sich das JPEG-Format vor allem zum WWW-gerechten Abspeichern von Fotos, aber auch für andere Grafiken, in denen sehr feine Farbverläufe vorkommen.

Progressive JPEG bietet ähnlich dem Interlace des GIFs einen Bildaufbau, der das Bild zunächst in einer sehr geringen Auflösung überträgt und dann das Bild schrittweise verbessert. Damit kann die Wartezeit für die Bildübertragung im Internet angenehmer gestaltet werden.

Das PNG-Format

PNG bedeutet Portable Network Graphic (ausgesprochen: PING). Es handelt sich um ein Grafikformat, das eigens für den Einsatz im WWW vom W3C konzipiert wurde. PNG soll alle Vorteile von GIF und JPEG in sich vereinen:

- PNG komprimiert wahlweise mit indizierten Farben wie das GIF-Format oder unterstützt 16,7 Mio. Farben wie das JPEG-Format.
- PNG unterstützt einen vollen alpha-Kanal für Transparenzen in 256 Abstufungen.
- PNG erlaubt das Abspeichern zusätzlicher Information in der Grafikdatei, z.B. Autor- und Copyrighthinweise, Stichwörter etc.



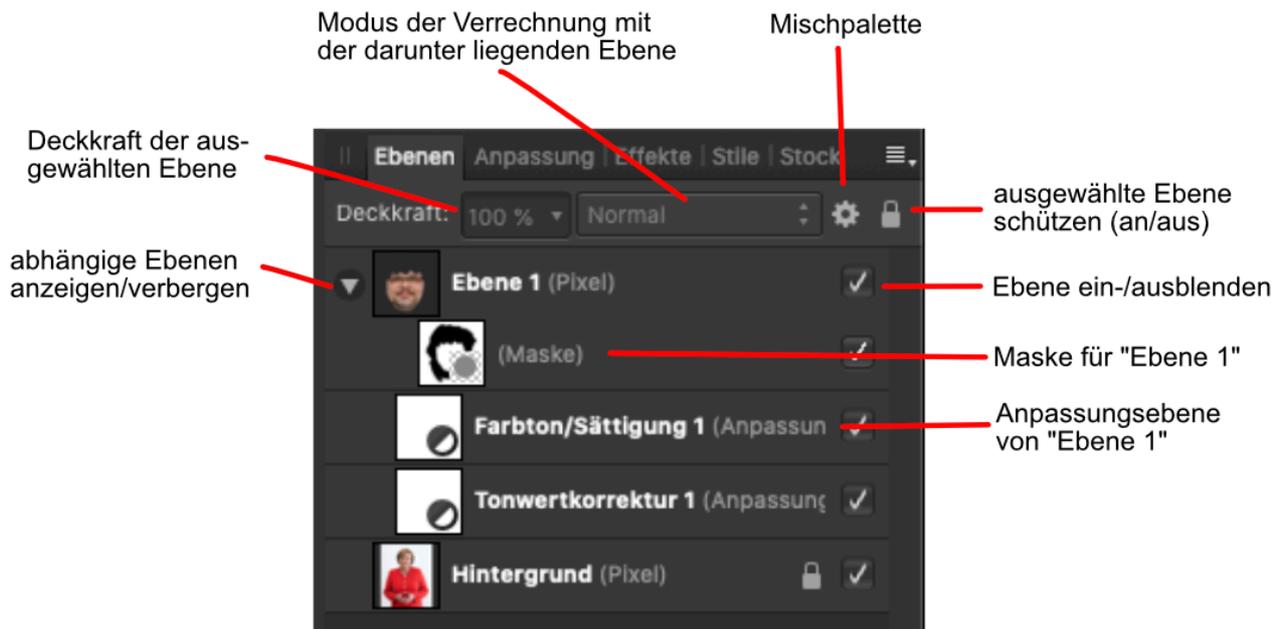
PNG-Beispiel, das wegen der auslaufenden Transparenz vom Schatten mit dem GIF-Format nicht möglich wäre.

2. Optimieren von Grafiken für das WWW

Als erstes sollte für Bilder, die auf Webseiten erscheinen sollen, die Auflösung unter **Dokument > Dokumentgröße ändern...** auf 72dpi herabgesetzt werden. Dabei muss der Haken bei **Neuberechnung** gesetzt sein.

Unter **Datei > Exportieren...** können Sie das Bild in anderen Dateiformaten sichern. Schaltet Sie sich dazu die **Vorschau** ein! Mit der Schaltfläche **mehr..** lassen sich z.B. bei GIF Bildern die Farben reduzieren etc.

Sitzung: Ebenen



1. Ebenenkonzept

Die Ebenen kann man sich als Folien vorstellen, durch deren transparente (also nicht bemalte) Flächen man auf die darunter liegenden Ebenen sehen kann. Das heißt auch, dass es auf die Reihenfolge ankommt, welche Ebene eine andere verdeckt. Die Sicht ist immer von oben nach unten, so wie die Ebenen in der Ebenen-Palette angeordnet sind. Löscht man also ein Teil des Bildes, wird die entsprechende Stelle transparent.

Für jede Ebene kann in der Ebenenpalette die Transparenz bzw. **Deckkraft** eingestellt werden.

Wichtig beim praktischen Arbeiten ist es, immer genau darauf zu achten, in welcher Ebene man sich gerade befindet, d.h. welche ausgewählt ist. Die Ebenen-Palette findet man unter **Ansicht > Studio > Ebenen**

Neue Ebene

 Hiermit erstellen Sie eine neue Ebene. Wenn Sie eine Ebene duplizieren möchten, können Sie das mit Rechtsklick auf den Ebenennamen tun.

Jede Ebene hat die selbe Größe wie das Bild und eigene Farbkanäle, was erheblich Speicherplatz beansprucht.

Beim Einsetzen aus der Zwischenablage und bei der Verwendung des Textwerkzeugs entsteht ebenfalls eine neue Ebene.

Ebenen Hierarchie

Durch einfaches Verschieben der Ebenen in der Ebenen-Palette lässt sich die Hierarchie ändern.

Um mehrere Ebenen deckungsgleich zu verschieben, wählen Sie die Ebenen aus und klicken Sie dann auf das **Ebenen gruppieren** Symbol .

Es können mehrere Ebenen zu einer zusammengefasst werden. Mit dem Untermenü: **Sichtbare zusammenlegen** werden alle eingblendeten Ebenen in einer einzigen zusammengefasst und daraus eine neue Ebene erstellt.

Ebenen maskieren

Jede Ebene kann zusätzlich eine eigene Maske erhalten (**Ebene > Neue Maskierungsebene** oder ). Dabei wird für diese Maske ein eigener Kanal angelegt. In ihm lässt sich die Maske auch sehr einfach bearbeiten.

Anpassungs- und Filterebenen

Diese Ebenen sind sowohl Masken als auch Filter (z.B. Farb- oder Tonwertkorrektur etc.) Eine Anpassungsebene filtert alle darunter liegenden (in der selben Gruppe).

Pinsel-Palette

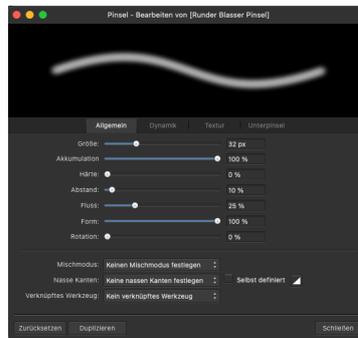
Die Pinsel-Einstellungen (**Ansicht > Studio > Pinsel**) werden von vielen Werkzeugen verwendet (Malpinsel, Radiergummi, Farbmischer etc.). Oft reicht es die Einstellungen für Pinselgröße, -härte in der Kontextleiste festzulegen.

Hilfreich sind folgende Short-Cuts mit dem Pinselwerkzeug:

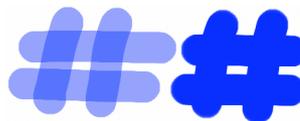
Drücken von **ctrl-option(alt)** und Ziehen der Maus

- nach **rechts oder links**: verändern der **Pinselgröße**
- nach **oben oder unten**: verändern der **Pinselhärte**

Im Auswahlmnü lassen sich eine Reihe Pinselvorgaben wählen. Die Pinselspitzen lassen sich auch über das Palettenmenü editieren oder neue anlegen. So können Sie auch aus einer Pixelauswahl auf einer Ebene eine Pinselform erstellen.



Links mit 50% Deckkraft und rechts mit 100%





1. Schönheit als Handwerksprodukt

Jedes Bild das heute in der Werbung veröffentlicht wird ist nachbearbeitet. Die Menschen die wir dort sehen haben nur bedingt etwas mit den wirklichen Personen zu tun, die sich für das Foto haben ablichten lassen. Verschiedene Retuscheure stellen auf ihren Webseiten Beispiele ihrer Arbeit vor. Z.B.

- Glenn Feron (<http://glennferon.com/portfolio/retouching%20before%20%26%20after.html>)
- Greg Apodaca (<http://www.gregapodaca.com/portfolio/before-apple/>)



Quelle: Glenn Feron

Die Werbefrafer argumentieren, dass sie die Personen dem herrschenden Schönheitsideal in der Gesellschaft anpassen. Der Prozess ist jedoch rekursiv: „Problematisch wird es dann, wenn diese Phantomgestalten zum Maßstab für Schönheit gemacht werden, wenn Frauen genauso werden wollen wie diese Bilder, wenn Männer diese Bilder als Schönheitsideale verinnerlichen und vergeblich eine Entsprechung in der Wirklichkeit suchen.“ (Deussen, S.40)

„Die retuschierte Wirklichkeit hat in ihrer subtilen Art einen starken Effekt: Der Betrachter gewöhnt sich so sehr an klinisch reine Gesichter, erschütternde Szenen aus Krisenregionen und dramatische Landschaftsbilder ohne Stromleitungen oder unästhetisches Gestrüpp, dass sich realistische Bilder nurmehr schlecht verkaufen. Und die Generation Photoshop unter den Fotografen findet meist nichts anstößiges daran, den unerwünschten Wildwuchs von Bäumen und Stromleitungen digital zu bändigen.“ (Trinkwalder 2008, S.148)

2. Attraktivitätsforschung

In wieweit unsere Schönheitsideale kulturell geprägt oder objektiv bestimmbar sind, untersucht die Attraktivitätsforschung. Zum Beispiel am Lehrstuhl für Experimentelle und Angewandte Psychologie der Universität Regensburg. Deren Ergebnisse und Experimente sind auf der Seite „Beauty Check“ (<http://www.beautycheck.de>, <http://attraktivitaet.wordpress.com/>) einzusehen.

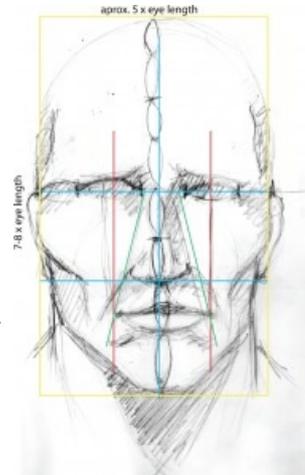
Symmetrie

Bereits in der Antike wurde die Symmetrie zu einer Schlüsselkategorie im Schönheitskanon. Vitruv (ca. 60-10 v.Ch.) verstand unter Symmetrie die richtigen Proportionen. Die Teile des Gesichts müssen zum Ganzen in einem möglichst einfachen, ganzzahligen Verhältnis stehen. Das „wohlgestaltete Gesicht ist aufgeteilt in horizontale und vertikale Drittel“.

Noch heute arbeiten manche Schönheitschirurgen nach der Proportionslehre von Vitruv, die in ihrer scheinbaren Objektivität wissenschaftlich jedoch nicht haltbar ist.

Heute wird unter Symmetrie in der Regel Spiegelbildlichkeit verstanden. Das Auge (Hirn) mag symmetrische Gebilde. Auch Kinder malen oft Gegenstände wie Häuser etc. symmetrisch.

Starke Gesichtssymmetrie wird dagegen eher als unecht und kalt beurteilt. Das liegt vor allem daran, dass der Ausdruck von Emotionen meist mit der Betonung einer Gesichtsseite einhergeht. Kaum ein Mensch hat ein perfekt symmetrisches Gesicht. Das lässt sich leicht durch ein einfaches Spiegelexperiment herausfinden.



Quelle: <http://blog.martindoersch.at/tag/vektor/> (2.5.2011)



Aufnahme: Brinkhoff-Mögenburg/Leuphana / eigene Manipulation

Kindchenschema

Der Begriff des „Kindchenschemas“ wurde 1943 von Konrad Lorenz geprägt und beschreibt die für Kinder charakteristischen Merkmale, die bei erwachsenen Beobachtern Gefühle von Schutz und Pflegeverhalten auslösen. Diese Reize werden für Comiczeichnungen, bei der Herstellung von Teddybären und anderen Produkten instrumentalisiert.

Typische Merkmale für das Kindchenschema sind:

- großer Kopf
- große dominante Stirnpartie und damit ein relativ weit unten liegendes Gesicht
- große runde Augen
- kurze Nase und Kinn
- runde Wangen
- elastische weiche Haut



Abbildungen mit diesen Merkmalen empfinden wir als „süß“ und „unschuldig“.



Das Bild rechts zeigt eine erwachsene Frau, die der Künstler Cristian Girotto so bearbeitet hat, dass sie wie ein Kind erscheint. Während bei einem Erwachsenen das Verhältnis von Kopf zu Körper etwa ein Achtel ausmacht, ist es bei Kindern ein Drittel.

Quelle: DOCMA 52 S.19

Reifekennzeichen

Im Gegensatz zum Kindchenschema entwickelt sich die erotische Anziehungskraft visuell vor allem von den typisch geschlechtsspezifischen Erscheinungen aus, die sich mit der Pubertät entwickeln. Das sind...

...bei Frauen u.a.

- hohe, hervortretende Wangenknochen
- volle Lippen
- volles Haar

...bei Männern u.a.

- großes Kinn
- schmale Lippen
- Bartwuchs

3. Was ist Schönheit?

Durchschnittsgesichter

Experimentell arbeitet die Attraktivitätsforschung vor allem mit der Bewertung von Bildern durch die Probanden. Interessant ist dabei, dass wir Durchschnittsgesichter besonders attraktiv finden. Bereits der englische Meteorologe und Vetter von Charles Darwin, Sir Francis Galton hatte 1878 versucht, durch die Überlagerung von Verbrecher-Portraits das typische Verbrechergesicht zu finden, musste aber dabei feststellen, dass die Mischgesichter immer schöner wurden.

Kamerahersteller versprechen bereits dies in Zukunft durch automatische Verfahren direkt in den Kameras auszunutzen.

Schönheit ist ein soziales und historisches Phänomen

Wie viele soziale Phänomene (Sprache, Wissen etc.) bildet sich auch das Schönheitsideal nach der Methode truth-by-consensus. Was Menschen an anderen schön finden unterscheidet sich zwischen den Kulturen und unterliegt gesellschaftlichen Bedingungen und Modeerscheinungen. Eine objektive Definition für Schönheit kann es nicht geben, aber es können Faktoren benannt werden, die dem gemeinschaftlich ausgehandelten Ideal "Schönheit" zu Grunde liegen.

Historischer Wandel

Manche Parameter unseres Schönheitsideals haben sich über die Zeiten gewandelt. Das barocke Schönheitsideal von Frauen (links: "Venus vor dem Spiegel", 1615 von Rubens) war ein deutlich anderes als das heutige (rechts), das, historisch gesehen, neu und ungewöhnlich ist.



Quelle: www.beautycheck.de

Während in Mangelgesellschaften Körperfülle als Ideal gilt, hat sich in der heutigen Wohlstandsgesellschaft, in der es kaum Mangel an Nahrungsmitteln gibt, das Schönheitsideal umgekehrt.

Füllige Formen und helle Haut waren ein Anzeichen von guter Ernährung und der fehlenden Notwendigkeit zu körperlicher Arbeit, die in den bäuerlich geprägten Gesellschaften meist im Freien stattfand. Diese Attribute waren Statussymbole. Beides hat sich heute ins Gegenteil verkehrt.

Bereits den Feministinnen der 68er waren rundliche Formen und alles mütterliche suspekt. Das Model Twiggy wog bei 1,67 nur 41kg. Das derzeit bevorzugte Schönheitsideal bei Frauen – schlank, lange Beine, schmale Hüfte, großer Busen – kommt in der Natur sehr selten vor und lässt sich auch nicht mit einer bestimmten Diät oder Sport erschaffen. Was schön ist bestimmt nicht die Natur. Computertechnisch zusammengerechnete Portraits, also Durchschnittsgesichter mehrere Personen, werden von Testpersonen nicht nur als attraktiver bewertet, man schreibt ihnen auch mehr Intelligenz, Ehrlichkeit und Geselligkeit zu. Diese Gesichter vereinen jedoch Merkmale in sich, die für normale Menschen unerreichbar sind.

Die britische Psychoanalytikerin Susie Orbach macht die Flut künstlicher Bilderwelten für eine Reihe von Krankheiten verantwortlich. Es sei heute normal, mit seinem Körper unzufrieden zu sein. Nicht die Bilder werden als falsch wahrgenommen, sondern wir (zunehmend auch Männer) nehmen uns selbst als falsch wahr. Eine ganze Phalanx an Industrien hat an diese Unzufriedenheit ein großes Interesse. Mode-, Kosmetik-, Werbung-, Pharma- und Lebensmittelindustrie, bis zur Schönheitschirurgie, treiben diese neue Ästhetik voran. Selbst das Altern wird uns heute als Krankheit dargestellt.

Besonders auch getriggert durch Social-Media Plattformen wie Instagram werden wir überschüttet mit perfekten Körpern und Gesichtern. Je mehr Unzulänglichkeiten man bei sich im Vergleich mit diesen unerreichbaren Idealen ausmacht, desto mehr Geld wird in die Fitness- und Beauty-Industrie gesteckt.

Indessen steigt die Bereitschaft seinen Körper diesen Bilderwelten operativ anzupassen. Weltweit lassen sich schätzungsweise jährlich über zehn Millionen Menschen ohne medizinische Indikation ästhetisch operieren. In Deutschland sollen es rund 600.000 sein, ohne die unzähligen Eingriffe wie das Aufspritzen der Lippen oder die Gabe von Botox gegen Falten. Seit den 70er Jahren steigt die Zahl dieser Eingriffe kontinuierlich.

Heute kommt noch ein weiterer Faktor hinzu: In einer "Gesellschaft der Singularitäten" (Andreas Reckwitz), in der der Traum vom gesellschaftlichen Fortschritt, und vielleicht sogar Aufstieg, ausgeträumt ist, bleibt nur noch die Selbstoptimierung. Pandemie, Ukraine-Krieg und Energiekrise erzeugen zunehmend das Gefühl von Kontrollverlust, dessen einziger Ausweg die Definition des eigenen Körpers ist. Der Körper wird zum Instrument (vgl. "Soziologie der Selbstoptimierung" der Soziologin Anja Röcke).

Unter dem Stichwort "Bodypositivity" werden allerdings sehr verschiedene Dinge verstanden:

- Ein Teil versteht unter Bodypositivity, das Engagement für Teilhabe von adipösen Menschen, Menschen mit Behinderung oder anderen Hautfarben an der Gesellschaft und kämpft gegen Diskriminierung von Menschen aufgrund ihrer körperlichen Merkmale.
- Andere nutzen das Stichwort "Bodypositivity" für ein eher hedonistisches Konzept. "Jeder ist schön". Egal wie er ist. Auch wenn er oder sie sich mit Operationen "optimieren". Hauptsache jeder fühlt sich wohl. Diese Wohlfühlbewegung harmoniert wieder gut mit kommerziellen Interessen und wird daher auch gerne in der Werbung aufgegriffen.

Schönheit als Statuskennzeichen

Fettleibigkeit ist nicht nur in den USA ein Problem vor allem der sozialen Unterschicht. Schlankheit spielt immer auch auf Jugend an. Eine gebräunte Haut ist heute nicht mehr das Symbol harter Feldarbeit sondern ein Zeichen, dass man sich den Urlaub im sonnigen Süden leisten kann. Tatsächlich ist das in ärmeren Ländern noch anders. Daneben besteht ebenfalls ein Zusammenhang mit der Stellung der Frau in der Gesellschaft. Je traditioneller ihre Rolle ist (Hausfrau, Mutter), desto kurvenreicher das Figur-Ideal in der Gesellschaft (vgl. www.beautycheck.de).

Schönheit ist also immer auch ein Differenzierungsmerkmal innerhalb sozialer Gruppen und darf entsprechend nicht zu häufig auftreten.

Die Menschen in der Werbung sind Hybride aus Mensch und Bildbearbeitung. Und weil sie eben immer auch als Vorbilder wahrgenommen werden bedeutet das, dass jeder Fotograf und Bildbearbeiter eine Mitverantwortung für die Wirklichkeitskonstruktion seiner Bilder und damit der Erfahrungswelten seiner Rezipienten trägt.

Retuschierte Werbebilder üben starken Druck auf Jugendliche aus, die zunehmend eine verzerrte Wahrnehmung ihres Körperbilds haben. Das Norwegische Parlament hat daher am 2. Juni 2021 ein Werbegesetz verabschiedet, das diesen "Kroppspres" ("Körperdruck") mindern soll. Ab Juli 2022 müssen entsprechend bearbeitete Fotos von Influencern oder Agenturen mit einem Logo gekennzeichnet werden. Bei Verstößen drohen Strafzahlungen. Weiterhin ohne Markierung erlaubt ist es, Fotos heller, dunkler oder schärfer zu machen.²

4. Automatische Schönheit

Die Erkenntnisse der Attraktivitätsforschung werden längst von Technikfirmen wie Samsung oder Software wie Snapchat in ihre Produkte eingebaut. So hat Samsung in seine Kamera-App einen „Beauty-Face-Modus“ integriert, der Portraits und Selfies automatisch an von einem Algorithmus festgelegtes Schönheitsideal anpassen soll. Dabei werden zum Beispiel die Augen vergrößert, das Gesicht schmaler gemacht und die Haut geglättet. Dieses in Technik gegossene und damit standardisierte Schönheitsideal folgt dem Geschmack westlicher Industriegesellschaften.

Der von Wissenschaftlern ausgerichtete „AI.Beauty Contest“ erregte Aufsehen, da unter den 44 Gewinnerinnen und Gewinnern ausschließlich Weiße waren, obwohl Menschen aller möglichen Ethnien (6000 aus 100 Ländern) teilgenommen hatten. Das zeigt wie ein Algorithmus rassistisch wirken kann, weil er durch eine homogene Gruppe von Menschen entwickelt wurde.

Bild Quelle: <https://www.samsung.com/de/smartphones/galaxy-m20-m205fnds/SM-M205FDAWDBT/> 18.12.2019

Dieses Problem hatte die KI-Forschung bereits mit Microsofts Chatbot Tay, der auf Twitter mit rassistischen Parolen und Neonazi-Sprech auffiel. Für die Programme der künstlichen Intelligenz ist es wichtig was oder von wem sie lernen. Tay hatte von anderen Rechtsradikalen auf Twitter gelernt.

Westliche Schönheitsideale dominieren schon lange unsere Medien, vor allem durch amerikanische Kino- und Serienproduktionen. Die massenhaft eingesetzten Filter in modernen Foto-Gadgets erleichtern uns dabei mitzuhalten und prägen so weiter unsere Wahrnehmungsgewohnheiten. Sie setzen uns aber auch unter Druck, sich diesen Idealen physisch anzupassen. Ähnlich wie bei Passfotos, die einem bestimmten ästhetischen Kanon folgen. Keiner kann es sich leisten, mit seinem Foto in einem Bewerbungsschreiben, gegen diese unausgesprochenen Normen zu verstossen. So wird es zunehmend unpassend, nicht optimierte Bilder von sich im Netz zu veröffentlichen. Die ständige Differenz zwischen Realität und veröffentlichtem Abbild erzeugt eine dauernde Unzufriedenheit mit seinem eigenen Aussehen und dem Aussehen der anderen, wie des Partners. Diese Unzufriedenheit ist das Marktpotential der Kosmetikindustrie. Deshalb finanziert L'Oréal in Zusammenarbeit mit Snapchat auch solche Filter. (Vgl. Sickert 2016)

Zeige den Look, den du willst

Wir alle wollen auf Selfies unsere beste Seite zeigen. Mit den Beauty-Effekten der Frontkamera des Galaxy M20 kannst du dein Selfie bearbeiten und es dem eigenem Geschmack anpassen. So kannst du deinem Selfie das gewisse Etwas geben, bevor du es an Freunde oder die Familie schickst.



² vgl. <https://www.faz.net/-ivf-aczmu> (2.7.2021)

5. Retusche (frz. retouche = Nachbessern)

Bei der Retusche von Personen kann man unterscheiden zwischen Bodyforming und Beautyretusche. Zielt das Erste auf die Proportionen und Formen des Körpers, ist die Aufgabe des Zweiten, Pickel zu entfernen, Haut zu glätten oder Augen zu schärfen.

Die häufigsten Veränderungen beim Bodyforming in der Bildbearbeitung sind:

- **Körpergröße:** die Person wird oft etwas gestreckt um größer und schlanker zu erscheinen.
- Die **Brust** wird (nicht nur bei Frauen) definiert und geformt.
- **Bauch und Taille** sind wesentlich dafür verantwortlich, ob Personen als dick oder schlank eingeschätzt werden und damit, ebenfalls bei beiden Geschlechtern, beliebtes Feld der Retuscheure.
- Das **Gesäß** kann im Sitzen breit wirken oder nicht zum Gesamteindruck der Person passen.
- Die **Beine** sollten nicht zu kurz wirken und die Oberschenkel nicht zu breit.
- An den **Armen** sind oft unschöne Ellenbogenschatten zu entfernen und Korrekturen an den Achseln vorzunehmen.

Bodyforming ist auch Thema bei Abbildungen von Männern, wenn auch die Bilder von Frauen stark überwiegen. Die Kriterien sind hier jedoch andere. Der muskulöse Athlet ist das Ideal, wobei Kantiges durchaus erlaubt ist. Das Reduzieren von Bierbäuchen und die Betonung von Muskulatur ist hier die Aufgabe des Retuscheurs.

Retusche-Desaster



Quelle: <http://photoshopdisasters.blogspot.com/>

Eine gute Bildretusche ist ein sehr aufwändiger Vorgang, für dessen Gelingen sehr viel Übung und Erfahrung erforderlich ist.

Arbeiten Sie bei Ihrer Retusche unbedingt in der Vergrößerung und erstellen Sie bevor Sie anfangen ein Duplikat des Originalbildes, welches Sie ausblenden. Darauf können Sie dann im Notfall zurückgreifen und später Original und Retusche vergleichen.

Der Stempel



Ein sehr einfaches Werkzeug zum Manipulieren von Bildern ist der Stempel, der sich bei Affinity Klonen heißt. Der Stempel dupliziert einen Bereich des Bildes (Quelle) auf einen anderen Bereich (Ziel).

Mit gedrückter **Alt-Taste** wird die Quelle festgelegt, die dann mit dem Werkzeug an eine neue Stelle geklont wird. Die Quelle wird dabei immer durch ein kleines mitlaufendes Kreuz angezeigt. Ggf. sollte man die Quelle maskieren und weichzeichnen um unbeabsichtigte Übermalungen zu verhindern.

Mit dem entsprechenden Pop-Up-Menü ist es möglich ebenenübergreifend zu Stempeln.

Unter Rotation, Skalierung und Spiegeln in der Kontextleiste können Sie weitere Effekte beim Klonen erzielen.

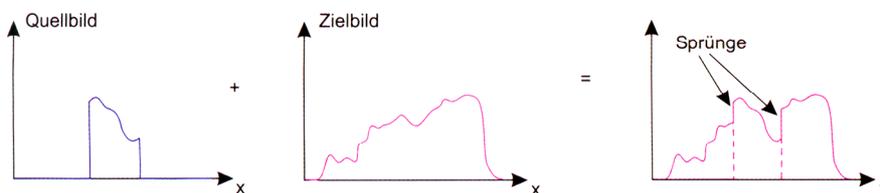


Klonen mit Skalierung und Spiegelung / Quelle: eigene Aufnahmen

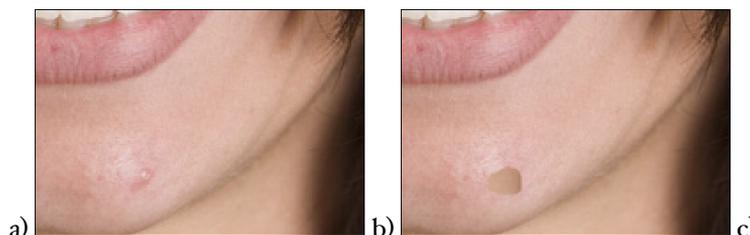
Poisson-Verfahren

Eine zentrale Aufgabe der Retusche von Porträts ist das Entfernen unschöner Hautstellen oder einzelner störender Haare. Dafür haben die Bildbearbeitungsprogramme eine Reihe von Werkzeugen entwickelt, mit denen es sehr komfortabel möglich ist, einen Bildbereich mit seiner Umgebung zu verrechnen (Poisson-Verfahren). Anders als der Stempel, der lediglich einen Bereich an eine andere Stelle kopiert.

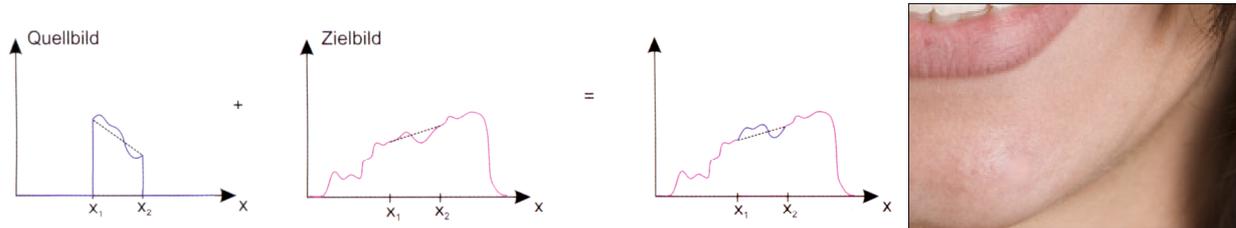
Die Intensitäten von Bildern lassen sich als Funktionen darstellen. Betrachtet man der Einfachheit halber nur eine Bildzeile, so erscheint diese als Gebirge in einem Koordinatensystem. Setzt man nun einen Bildausschnitt in ein anderes Bild ein, ergeben sich an den Rändern hässliche Tonwert- und Farbsprünge, die im Bild deutlich sichtbar sind.



Quelle: Deussen, S.57



Werkzeuge wie der Reparaturpinsel oder das Flecken-entfernen-Werkzeug basieren auf den Arbeiten des französischen Mathematikers Siméon Poisson (1781-1840). Dabei wird die Funktion des Quellbildes so mit dem Zielbild verrechnet, dass die Intensitäten an den Rändern beibehalten werden und die Funktion des Quellbildes mit dem Zielbild verrechnet wird (c).



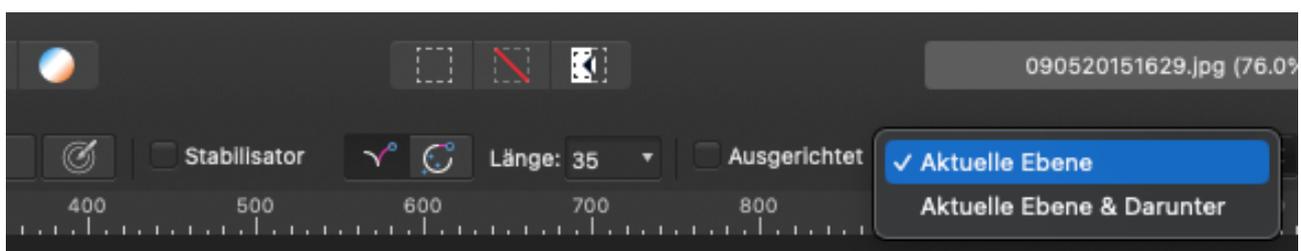
Quelle: Deussen, S.57

Ausbessern von „Schönheitsfehlern“ (Pickel, Falten etc.)



Um kleine Details im Bild auszubessern stellt Affinity Photo verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, die jeweils eine Quelle mit einem Ziel verschmelzen.

- A) Das **Reparaturpinsel-Werkzeug** lässt einen Bildbereich in der Größe der aktuellen Pinselspitze mit dem Ziel verschmelzen. Nach der Auswahl des Werkzeuges muss daher erst mit der Taste und einem Klick auf einen Bildbereich die Quelle festgelegt werden. Wählen Sie eine harte Pinselspitze, um die vorhandene Textur zu erhalten.
- B) Noch schneller geht es mit dem **Flecken-entfernen-Werkzeug**. Hier wird die Schadstelle ausgewählt und durch einen Klick auf einen anderen Bereich dann mit diesem verrechnet.
- C) Mit dem **Schönheitsfehler-entfernen-Werkzeug** reicht ein einfacher Klick auf eine Stelle um sie mit seiner Umgebung zu verrechnen.
- D) Das **Restaurieren-Werkzeug** arbeitet nach dem Inpainting Prinzip (s.o.). Ziehen Sie über den entsprechenden Bereich und Affinity wird diesen Bereich durch seine Umgebungspixel füllen.
- E) Mit dem **Rote-Augen-Werkzeug** lassen sich rasch die roten Augen, die bei Blitzen während der Aufnahme entstehen, korrigieren.



"Bei Werkzeugen, wie dem »Reparaturpinsel« und »Klonen« können Sie die Retusche in Affinity Photo auf einer separaten leeren Ebene ausführen. So retuschieren Sie die gewünschten Bereiche, ohne die ursprünglichen Bilddaten zu verändern, also non-destruktiv. Achten Sie darauf, bei den Werkzeug-Einstellungen die Option »Aktuelle Ebene & Darunter« (a) auszuwählen, damit der zu kopierende Bereich auch die Pixel der darunterliegenden Ebene enthält. So machen Sie Änderungen leicht mit dem »Radierer« rückgängig oder maskieren sie mit einem Pinsel und schwarzer Vordergrundfarbe auf einer Ebenen-Maske aus."³

³ https://www.docma.info/tipps/non-destruktiv-retuschieren-in-affinity-photo?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=569-docmatische-depesche_93 (2.7.2021)

Betonen und Abschwächen von Konturen (und Körperformen)



Durch das Abdunkeln (Burn) oder Vergrößern von Schatten erscheinen die Volumen größer, durch Aufhellen (Dodge) kleiner. Augen, Augenbrauen, Nasen, Kinn-, Wangen- und Mundpartie lassen sich mit Hilfe des **Abwedler**- und des **Nachbelichter-Werkzeugs** betonen oder abschwächen.

Gesichtsmetrik verändern

A) Liquify-Persona



Manchmal müssen die Dinge auch regelrecht verformt werden. Dazu eignet sich das Werkzeug **Liquify-Persona**. Sie finden das Werkzeug in der Symbolleiste.

Setzen Sie dieses Werkzeug behutsam ein! Vermeiden Sie Karikaturen zu erzeugen oder die Personen zu entstellen. Hier wurde der Liquify-Filter für eine Nasenkorrektur verwendet.



Originalbild: DOCMA 13/2006

Der Liquify-Filter hat auch eine eigene Maske (die sich hier "**Einfrieren**" bzw. "**Auftauen**" nennt) und verschiedene eigene Werkzeuge z.B. zum Aufblasen oder Zusammenziehen von Regionen. Nutzen Sie die Maske um Bildbereiche zu schützen, die unangetastet bleiben sollen, wenn Sie Änderungen vornehmen.

Das Liquify-Persona arbeitet destruktiv. Mit **Ebene > Neue Live-Filter-Ebene > Verzerren > Liquify** wird eine Filterebene angelegt, die Sie auch wieder ausblenden können.

Das Weiss der Augen / Zähne aufhellen (Bleaching)

Um z.B. Augen etwas strahlender erscheinen zu lassen, lohnt es sich sie aufzuhellen. Nach der Auswahl der Bereiche (zum Beispiel mit der QuickMaske und Malen mit weißem Pinsel) und dem Festlegen einer weichen Auswahlkante können Sie verschiedene Anpassungsebenen anlegen.



- Aufhellen können Sie mit der Anpassungsebene **Anpassungen > Tonwertkorrektur** in der Weißstufe.
- In der Palette **Anpassungen > Farbbalance** die Zähne behutsam in der Farbe korrigieren
- oder mit **Anpassungen > Selektive Farbkorrektur** kann die Sättigung bei den Rottönen der Augen und der Gelbtöne bei den Zähnen verringert werden. Achten Sie darauf, dass Zähne und Augäpfel nie ganz weiss sind. Ein zu strahlendes Gebiss wirkt künstlich.

Ein strahlender Blick, kann oft auch durch die Erhöhung des Kontrastes (z.B. durch die **Tonwertkorrektur**) und dem leichten Scharfzeichnen (**Filter > Scharf**)



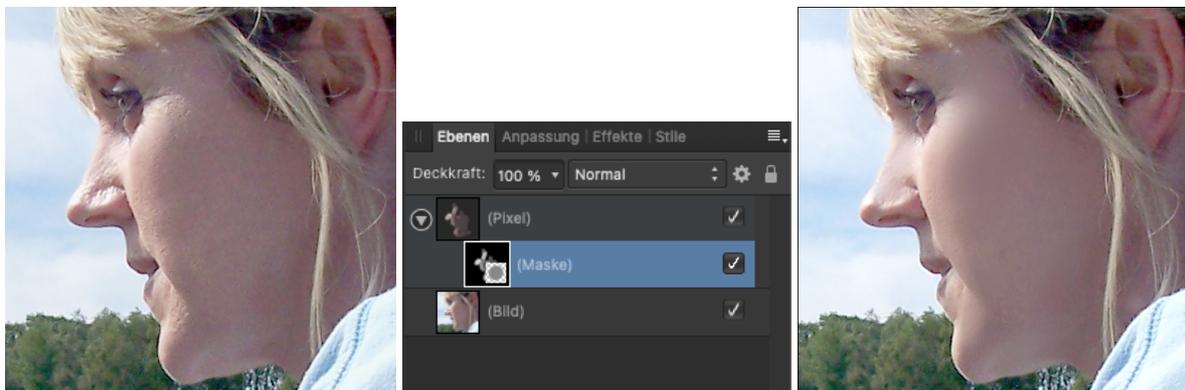
zeichnen > Unschärf maskieren oder mit dem Scharfzeichnen-Werkzeug  der Augenpartie erreicht werden. Auch die Haare können gerne etwas scharf gezeichnet werden.

Um die Farbe der Iris zu ändern können Sie nach dem Auswählen (z.B. mit dem Zeichenstift und der Schaltfläche Auswahl) in der Anpassungspalette die Augenfarbe Umfärben.

Haut glätten

Um Hautpartien insgesamt zu glätten, gehen Sie wie folgt vor:

- Kopie der Original-Ebene anlegen: Rechtsklick auf die Ebene und Duplizieren
- Auf diese neue Ebene den Filter > Unschärfe > Gaußsche Unschärfe anwenden. Das Bild kann dabei deutlich verschwommen aussehen.
- Legen Sie für diese Ebene unter Ebene > Neue leere Maskierungsebene an. Diese Maske ist komplett schwarz, deckt also alles ab. Daher erscheint das Bild wieder scharf, weil jetzt nur die darunter liegende Originalebene zu sehen ist.
- Den Bereich, der geglättet werden soll wird nun in der Ebenenmaske entfernt, damit die weichgezeichnete Ebene durchscheinen kann. Dazu wird mit weisser Farbe in der Ebenenmaske gemalt. Wählen Sie dazu die Ebenenmaske an indem Sie auf das Maskenicon klicken.
- Über die Deckkraft können Sie das Ergebnis noch fein justieren.



Quelle: eigene Aufnahme

Wenn Sie die Glättung übertreiben, entsteht ein "Porzellangesicht" und die Haut wirkt Maskenhaft. Retuschieren Sie daher nicht unbedingt alles weg. Erhalten Sie die Struktur der Haut, damit das Gesicht lebendig bleibt. Das selbe gilt natürlich für charakteristische Merkmale des Gesichts wie Leberflecke oder Muttermale.

Folgendes Beispiel ist eine Kombination aus freigestellter Szene, dem Liquify-Persona (Figur), partieller Weichzeichnung und Abwedeln bzw. Aufhellen (Falten):



Quelle: eigene Aufnahme

Schärfen von Partien (Augen, Haare etc.)

Die schnelle Möglichkeit ist hier das **Scharfzeichnen-Werkzeug** oder der **Filter > Scharfzeichnen > Unschärf maskieren**. Dieser Filter schärft Kanten innerhalb kleiner Radien. Auch hier können Ebenenmasken von Nutzen sein.

- Radius: Welcher Radius soll in die Schärfung eingerechnet werden?
- Faktor: Stärke der Schärfung.
- Schwellenwert: Ab welchem Tonwertunterschied soll die Schärfung einsetzen?

Oftmals ist es sinnvoll, feinstrukturierte und grobstrukturierte Bildbereiche separat zu bearbeiten. Die unterschiedlichen Bereiche werden dazu in separaten Schritten und auf separaten Ebenen geschärft und die Bearbeitung durch Ebenenmasken (**Ebene > Neue leere Maskierungsebene** und anschließendes Ausmalen der gewünschten Bereiche in der Maske mit dem Pinselwerkzeug und der Farbe Weiß) auf die jeweiligen Bereiche beschränkt.

So kann es bei einem Porträt sinnvoll sein, die Augen, die Augenbrauen, die Nasen- bzw. Gesichtskonturen und den Mund etwas stärker, die feiner strukturierten Haare hingegen nur leicht nachzuschärfen, während die restlichen Hautpartien gar nicht geschärft werden.

Färben (Haare, Kleidung, Haut etc.)

Beim Färben von Gegenständen ist das Problem die Farbe zu ändern ohne die Struktur und die Helligkeit zu verändern. Dazu eignet sich die Palette **Anpassungen > Umfärben**. Die neue Farbe und Sättigung und Helligkeit kann hier festgelegt werden. Diese Bearbeitungen sind aus zahlreichen Modekatalogen, in denen Kleidung in verschiedenen Farben angeboten wird, bekannt.



Quelle: Deerberg

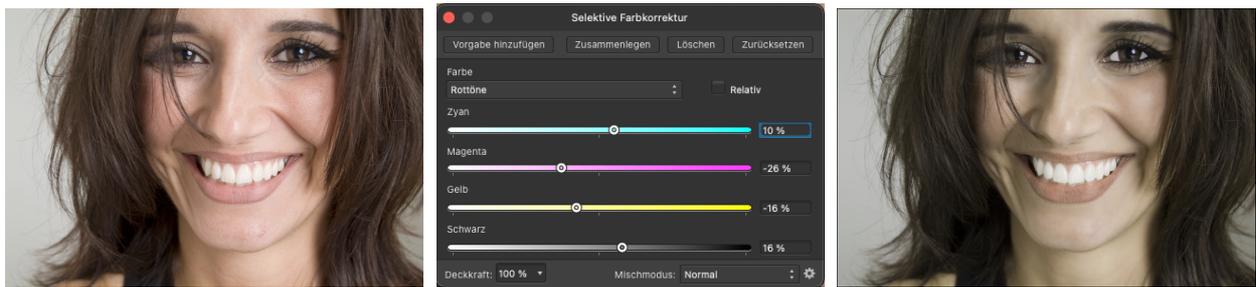
Eine besondere Herausforderung ist es, einen farbigen Gegenstand (z.B. einen Pullover) in einen weissen zu verwandeln ohne die Struktur zu verändern.



Quelle: eigene Aufnahme

Eine Möglichkeit besteht mit **Anpassung > Umfärben** bei einer Sättigung von 0 und dem Mischmodus "hinzu-fügen". Zusätzlich kann unter **Anpassung > Belichtung** die Belichtung etwas angepasst werden.

Eine sehr schnelle und einfache Möglichkeit z.B. zu rotstichiger Haut (Sonnenbrand) ein besseres Aussehen zu verleihen ist in der Palette **Anpassung > Selektive Farbkorrektur...** in den Rottönen das Magenta zu verringern und evtl. das Cyan zu erhöhen.



Originalbild links: DOCMA 13/2006

Soll die Haut noch stärker gebräunt werden, muss nicht nur mit höheren Werten gearbeitet werden, sondern zusätzlich die Grautöne angehoben werden.

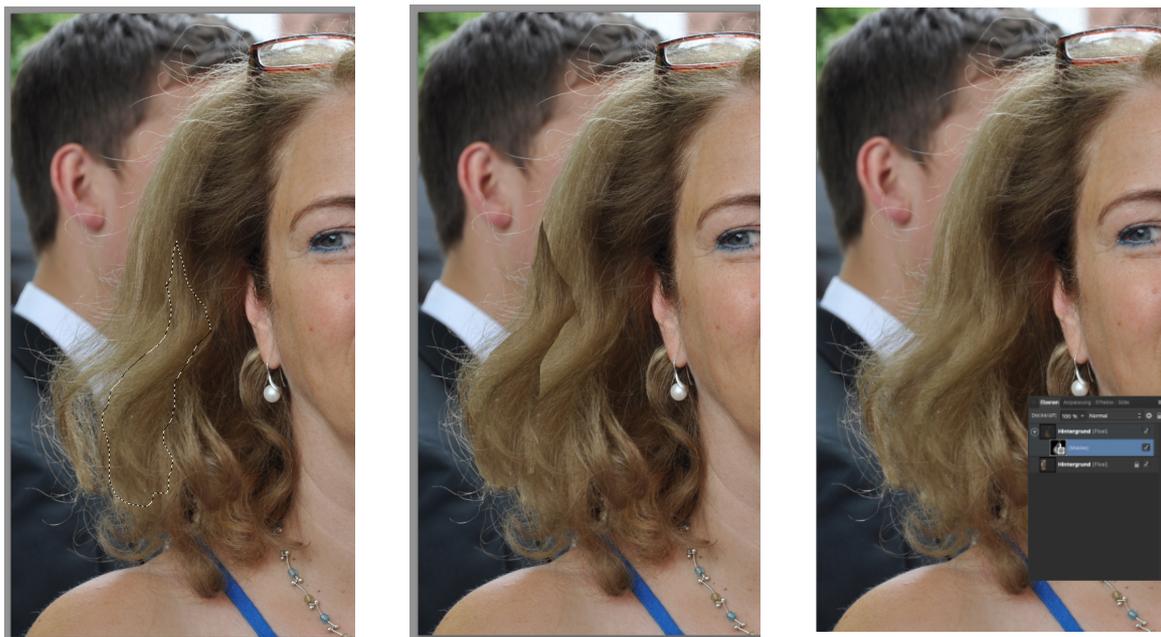


Haare bearbeiten

Einzelne kleine Härchen, die störend vor dem Gesicht hängen lassen sich schnell mit dem **Reparaturpinsel** eliminieren.

Zauselige Haarkonturen lassen sich schnell mit dem **Klonen** entfernen. Dazu sollte vorher der Hintergrund mit dem Lasso ausgewählt werden, um nicht aus Versehen zu viel vom Kopf oder den Haaren zu löschen.

Sollen **Haare aufgefüllt** werden, kann man versuchen bestehende Haarteile auszuwählen ("Patches") und an anderer Stelle einkopieren. Das Haarteil kann dann mit **Filter > Verzerren > Verformen** angepasst werden. Mit einer voll deckenden Maske und weißem Pinsel kann nun gezielt das Haarteil "eingemalt" werden. Auch mit dem **Liquify Persona** kann das Haarvolumen zu manipuliert werden.



Quelle: eigene Aufnahme

Sitzung: Bildmanipulation und Montage

1. Inszenierte Wirklichkeit



J. Wall: Dead Troops Talk (A vision after an ambush of a Red Army patrol, near Moqor, Afghanistan, winter 1986) 1992

Ist dies die Aufnahme eines Kriegsberichterstatters nach einer Schlacht? Ist Fotografie hier die banale oder wunderbare (je nach Standpunkt) Ablichtung der der Welt?

Eine Schlacht hat es nicht gegeben. Alles in diesem Bild ist inszeniert – bis hin zur Landschaft. Denn das Bild entstand im Studio. Es ist ein Bild des Photographen, Künstlers und Professors an der Vancouver Kunstakademie Jeff Wall.

Wall versucht die Photographie als legitimes künstlerisches Ausdrucksmittel zu verwenden indem er seine Szenen sorgfältig inszeniert und versucht, ihnen den Anschein von vergrößerten Schnappschüssen zu geben. Er ist ein Bildererzähler. „In seinen Bildern wird Zeit und Raum in großer Dichte komprimiert. Der Betrachter braucht Zeit, um gewissermaßen die Stories wieder zu dekomprimieren oder zu entschlüsseln und in der Phantasie sich die Zusammenhänge und das Geschehen auszumalen.“ (Klinke 2000)

Seit den 90er Jahren verwendet Wall immer stärker den Computer, wodurch seine Photographie immer näher an die Malerei heranrückt. Die Inszenierungen werden mit Montagen angereichert.

Das große Vorbild der Photomontage ist der Künstler John Heartfield, der in den 30er Jahren polit-satirische Montagen anfertigte. Helmut Herzfeld (1891 - 1968), so sein eigentlicher Name, veröffentlichte seine Montagen ab 1930 vor allem in der Arbeiter Illustrierten Zeitung (AIZ) und musste 1933 erst nach Prag und dann nach London fliehen.



Heartfield Montage, Akademie der Künste Berlin, Kunstsammlung

2. Arten der Bildmanipulation

Was in der Kunst uns irritieren und zu einer Reflexion des Mediums anregen oder politische Statements transportieren soll, ist im Bildjournalismus jedoch streng untersagt. Hier besteht weiterhin die Forderung nach der Authentizität des Gezeigten. Im folgenden sollen die verschiedenen mehr oder weniger subtile Arten der Bildmanipulation vorgestellt werden.

Wahl des Ausschnitts

Mit der Wahl des Ausschnitts lassen sich Bildaussagen stark steuern. Ganz unabhängig von der Technik.



Quelle: Ursula Dahmen/"Der Tagesspiegel" - Wanderausstellung "X für U - Bilder, die lügen"

Montage



Dies Bild zeigt den US Senator John Kerry und die Schauspielerin Jane Fonda, wie sie zusammen auf einer Anti-Vietnam Demo auftreten. In Wirklichkeit sind die zwei Bilder zu verschiedenen Anlässen und an unterschiedlichen Orten entstanden. Das Bild von Kerry wurde von Ken Light an einer Friedensdemo in Meneola, New York am 13. Juni 1971 aufgenommen. Das zweite Bild zeigt Jane Fonda ein Jahr später an einer Zusammenkunft im August 1972 in Miami Beach.

Bildkombination

Während des zweiten Golfkrieges recherchierte der Los Angeles Times Reporter Brian Walski in Basra, im Süden Iraks. Er lieferte der Zeitung dabei folgendes Foto, das auf der Frontseite in der LA Times am 31. März 2003 veröffentlicht wurde:



Quelle: Los Angeles Times (<http://www.sree.net/teaching/lateeditors.html> / 04. 09. 2008 15:52)

Nach der Publikation wurde bemerkt, dass einige der Personen zwei mal im Bild auftauchen. Tatsächlich gab der Fotograf Brian Walski zu, das Bild mittels Computer von zwei Bildern zusammengesetzt zu haben. Er wollte damit den Eindruck des Bildes verbessern. Die journalistische Ethik verbietet jedoch die elektronische Veränderung von Bildern. Nachdem diese Manipulation aufgefliegen ist, kamen auch andere Fotos des berühmten Fotografen unter Verdacht. Für die Zeitung war es Grund genug Walski zu entlassen. Hier sind die zwei Bilder, aus denen das obige Bild zusammengesetzt wurde:



Quelle: Los Angeles Times

Entfernen, Verdrehen, Skalieren etc. von Elementen



Quelle: Wanderausstellung "X für U - Bilder, die lügen"

„Das Photo, das alle wollten“ von Dodi und Diana erschien am 9. August 1997 auf der Titelseite des englischen The Mirror. Dodi Al-Fayed hatte im Originalphoto jedoch den Kopf gedreht. Durch ein einfaches Spiegeln gelingt hier die Bildaussage einer intimen Szene.



Quelle: <http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a2344/14/10/F.html#featuredEntry>

Eines der vielen historischen Beispiele aus den russischen Revolutionsjahren. Neben Trotsky (auf der Treppe) wurden noch drei weitere unliebsame Personen übermalt.

Quelle: Spiegel online (25. Januar, 2005)

Der Spiegel deckte eine PR-Retusche in einem Foto des damaligen Siemens Chefs Klaus Kleinfeld am 29. Juli 2004 auf. Auf einer Variante der Fotos war offensichtlich die Rolex-Uhr digital entfernt worden. Siemens Sprecher Peter Gottal wehrte sich gegen diese Darstellung und sprach von zwei Fotos. Man habe das Foto ohne Uhr genommen, weil die Uhr sonst zu dominant sei. Ob es verschiedene Bilder sind oder nicht, lässt sich nicht 100-prozentig entscheiden.

Das rechte Foto wurde vom Unternehmen im Sommer 2004 publiziert. Das linke Bild wurde von Siemens zur Hauptversammlung am 27. Januar 2005 an die Medien weitergegeben. Dass Siemens dort einen Profitrekord bekannt gab und gleichzeitig 1350 Stellen strich, könnte der Grund für eine Retusche gewesen sein.

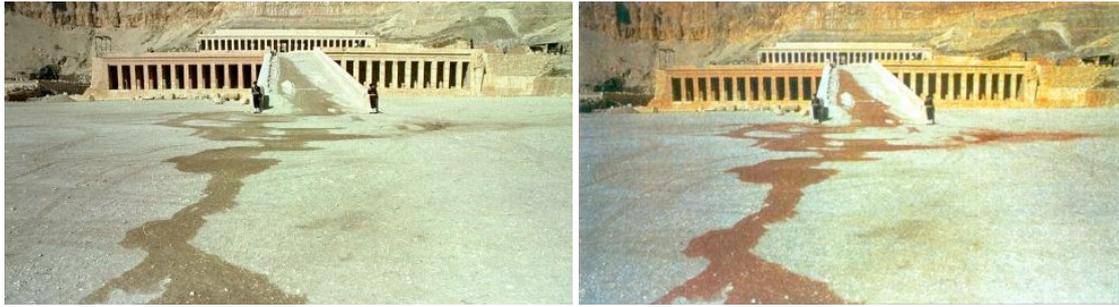


Bei dieser Dame hat man es mit der Retusche zu gut gemeint. Bei ihr fiel gleich der Bauchnabel dem Retuscheur zum Opfer.



Quelle: <http://www.rhetorik.ch/Bildmanipulation/Bildmanipulation.html>

Farbmanipulationen



Quelle: <http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a2344/10/10/F.html#featuredEntry>

Ein bekanntes Beispiel, bei dem lediglich mit einer kleinen Farbveränderung ein Bild manipuliert wurde, ist dieses Foto, das nach dem Attentat auf Touristen am Tempel der Hatschepsut vom 17.11.1997 im ägyptischen Luxor aufgenommen wurde. Das Schweizer Boulevard-Blatt "Blick" bildete im November 1997 das rechte Foto ab. Die harmlose Wasserpfütze, die durch Reinigungsarbeiten verursacht worden war, wurde rot eingefärbt und so zu einer schockierenden Blutlache umgedeutet. Die Zeitung sorgte durch ihre Manipulation für heftige Diskussionen über die Macht der Bilder.

Bildrotation



Quelle: Weltwoche, Februar 200 (Original / verdreht)

Die rechte veröffentlichte Aufnahme hinterlässt bei den Betrachtern einen intimen Eindruck. Wer diese in der Weltwoche veröffentlichte Foto betrachtet, bemerkt die Manipulation kaum. Wird jedoch das Bild um 90 Grad gedreht, ist die hochgestellte Originalaufnahme von Keystone erkennbar. Dass sich die österreichische Bundesrätin Metzler darüber geärgert hat, ist verständlich. Denn das gedrehte Bild verändert die Bildaussage ohne Veränderung des Fotos. Die Aufnahme entstand, als sie dem auf dem Siegespodest stehenden Weltmeister Eberharter mit Küsschen links und Küsschen rechts gratuliert hatte.

Veränderungen in der Geometrie



Am 20. März 2003 erschien auf verschiedenen Webseiten ein Bild vom Waffeninspektor Blix, das in der Breite geschmälert war. Die Sache ist wahrscheinlich ein Lapsus, illustriert jedoch die Tatsache, dass der Einfluss und der Erfolg der Waffeninspektoren klar "geschmälert" war, als der zweite Golfkrieg begann. Im Jahre, 2002 konnte man noch Bilder von Blix finden, wo der Effekt umgekehrt ist. Im CNN Bild rechts scheint die Breite des Bildes eher zu gross.

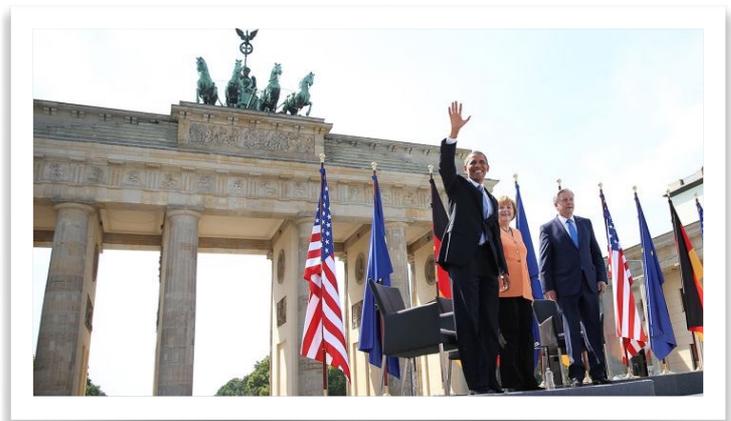


Quelle: CNN Slideshow

Die wohl subtilste Bildmanipulation ist die Auswahl der Bilder zu einem Text. Beim Fall der Komapatientin Terry Schiavo wurde oft (hier im Beispiel CNN), sie je nach Kontext in verschiedenem Zustand gezeigt. Es gab einen Rechtsstreit über die Beendigung und Wiederaufnahme der lebensverlängernden Maßnahmen, der mehrfach hin- und herging und sehr emotionale Diskussionen auslöste. Im Kontext des Entfernens der Schläuche wurde Schiavo scheinbar niedergeschlagen gezeigt. Im Kontext des Wieder-Einführens der Schläuche scheint Schiavo glücklich zu sein. Die suggerierte Botschaft (sie will leben) kehrt sich um (sie will ihren Frieden finden), tauscht man die Bilder aus.

Gestellte Szenen

Es gibt eine Menge von Bildern, die unsere Vorstellung von bestimmten Ereignissen prägen, die jedoch gestellt sind. Besonders die Politik geht ein immer engeres Verhältnis mit dem Bildjournalismus ein, in dem Ereignisse von vornherein auf ihre Bildwirkung hin inszeniert werden. Interviews finden vor Wänden mit den Logos der Sponsoren oder der entsprechenden Partei statt. Beide Seiten haben davon ein Gewinn. Die Politik kann Aufmerksamkeit generieren und die Bildjournalisten bekommen ihre Bilder.



Inszenierung des Besuchs von Barak Obama 2013 vor dem Brandenburger Tor.

Quelle: dpa

Ist uns die Tatsache, dass viele der neuen Pressebilder in Hinblick auf ihre Bildwirkung inszeniert sind vielleicht noch gegenwärtig, vermuten wir dies bei älteren Aufnahmen nicht so schnell.



Quelle: <http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a2344/l17/l0/F.html#featuredEntry> und <http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a2344/l18/l0/F.html#featuredEntry>

Das Bild vom Aufstellen der Flagge auf der japanischen Pazifikinsel Iwo Jima zählt heute zu den absoluten Bildikonen – und es ist gestellt. Als der Kriegsfotograf Joe Rosenthal am 23. Februar 1945 auf der Insel ankam, wehte bereits seit drei Stunden eine US-Flagge im Wind. Doch sie war zu mickrig, um sie ansprechend zu fotografieren. So inszenierte der Fotograf dieses heroische Motiv.

Das zweite Foto vom 2. Mai 1945 zeigt sowjetische Soldaten beim Hissen des roten Banners auf dem Berliner Reichstag. Die Abbildung dieser symbolträchtigen Geste des Sieges über Hitlerdeutschland wurde ebenfalls zur Bildikone. Die Szene wurde jedoch erst zwei Tage nach der Erstürmung des Reichstags nachgestellt. Zudem musste der Fotograf der sowjetischen Nachrichtenagentur TASS, Jewgeni Chaldej, bei dem Soldaten, der die Beine des anderen hält, eine Armbanduhr wegwretuschieren. Im Originalbild trug er an jedem Arm einen Chronographen - ein Hinweis auf Plünderung. Diese galt natürlich offiziell als Kriegsverbrechen und durfte nicht auf dem Bild festgehalten werden.

Im Mai des Jahres 2004 wurden Bilder von angeblichen Folterungen von Britischen Soldaten im "Daily Mirror" veröffentlicht. Bald stellte sich heraus, dass die Bilder Fälschungen sind. Der verantwortliche Redakteur musste gehen. Diese Bildmanipulationen sollen mit gestellten Szenen fabriziert worden sein. Zum Teil sieht es so aus, als ob die Bilder nachträglich bearbeitet worden sind.





AP-Fotografie vom 5. August und Reuters-Fotografie vom 22. Juli.

Auch Kriegsberichterstatter sind nicht frei von der Versuchung Szenen zu stellen. So kommt es schon mal vor, das die selbe Frau verschiedene zerstörte Häuser beklagt.

„In Konflikten wie im Nahen Osten, die weltpolitisch hoch aufgeladen sind, liegt die Versuchung nahe, dass alle Beteiligten von den Fotografen bis hin zu den Redakteuren aus unterschiedlichen (kommerziellen, aufmerksamkeitsökonomischen, ästhetischen, moralischen, ideologischen oder politischen) Gründen nicht nur eine fragwürdige Bildauswahl treffen, sondern auch Vorfälle (nach)inszenieren. Manchmal zahlen bekanntlich Reporter Menschen dafür, dass sie Szenen nachspielen oder drastischer aufführen. Sie unterminieren damit die Glaubwürdigkeit der Bilder und ihres Berufsstandes, aber auch insgesamt die der Medien.“ (<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23301/1.html> / 04. 09. 2008 15:24)

Das Problem betrifft selbst Naturfotografen. In den USA sind sogenannte Game-Farms in Mode, in denen Bären, Wölfe, Raubkatzen u.a. dressiert werden, um sie stundenweise samt Trainer für Fotoaufnahmen zu vermieten. „Unter Tierfotografen bekanntes Beispiel ist der Bär „Bart the Bear“, ein mietbares Tiermodell in den USA. Fotos von ihm sind in vielen Zeitschriften (inclusive seriöse Naturzeitschriften) zu sehen, in verschiedenen Posen vor wechselnden Hintergründen. Das Problem ist, dass bestimmte antrainierte Posen, z.B. solche, die Aggressivität zeigen sollen, so noch nie in freier Natur beobachtet wurden.“ (Büllesbach 1999)

Im April 2010 kam es im Golf von Mexiko zu einer Ölkatastrophe, ausgelöst durch eine Explosion auf der Plattform Deepwater Horizon der Firma BP. Das Ausmaß der Umweltverschmutzung erregte weltweit großes Aufsehen, zumal das Loch aus dem das Öl ausströmte erst am 16. Juli geschlossen werden konnte. Geschätzte 800 Millionen Liter Rohöl ergossen sich ins Meer. Entsprechend stark stand die Firma BP unter Druck und veröffentlichte, während die Presse der Welt auf die Katastrophe blickte, folgendes Bild aus dem Krisenstab.



Die offenkundigen Manipulationen der veröffentlichten angeblich dokumentarischen Bilder wurden schnell entdeckt. Zur Umweltkatastrophe kam für BP noch ein PR-Gau hinzu, was das Image der Firma zusätzlich beschädigte.



Quelle: <http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a2344/17/1o/F.html#featuredEntry>

3. Welche Manipulationen sind gesellschaftlich akzeptiert?

Bildmanipulationen waren schon mit analoger Technik mit viel Aufwand machbar. Mit der Digitaltechnik hat sich das Problem jedoch sehr verschärft. Spätestens mit der breiten Durchsetzung von Digitalkameras. Wurden die Manipulationen noch in den Verlagen vorgenommen gab es immer noch irgendwo ein "Original" des Bildes. Werden die Manipulationen jedoch vom Urheber vorgenommen und so dem Verlag geliefert, hat dieser kaum eine Chance die Veränderungen zu erkennen.

Bei der *Associated Press* heißt es: „Our pictures must always tell the truth“ und im Code of Ethics der National Press Photographers Association (NPPA): „It is the individual responsibility of every photojournalist all times to strive for pictures that report truthfully, honestly and objectively“. Dies macht nach Büllsbach schon deutlich, dass die Glaubwürdigkeit eines Bildes nicht von seiner materiellen Erscheinungsform abhängt, sondern eher mit der Person des Urhebers und dem gesellschaftlichen und publizistischen Kontext in dem es verwendet wird. „Jetzt, da Fotos aus binärem Code bestehen, die sich einfach verändern lassen wie Sätze mit Wörtern, ist die Glaubwürdigkeit auf das Engste an eine Autorenschaft geknüpft“ (Büllsbach 2008).

Das Selbstkontrollorgan der deutschen Presse, der Deutsche Presserat, hatte sich schon zu analogen Zeiten zum Umgang mit Fotos geäußert: „Fotomontagen oder sonstige Veränderungen [sind /PS] deutlich wahrnehmbar in Bildlegende bzw. Bezugstext als solche erkennbar zu machen.“



Mit der Digitaltechnik kann das so einfach nicht mehr gefordert werden. Viele Veränderungen, die es schon in der Dunkelkammer gab und die man auch als „Grammatik“ der Fotografie bezeichnet, wie die Steuerung des Kontrastes, der Helligkeit, der Farbe bis hin zum Bereinigen von Staub und Kratzern, werden heute gemeinhin akzeptiert, zumal sie die Lesbarkeit und die Reproduktionsfähigkeit des Fotos gewährleisten (vgl. Büllsbach 2008).

Vielmehr wird heute im Bildjournalismus die Frage diskutiert wo denn die Grenze zwischen einer akzeptierten Veränderung und einer manipulativen Bildveränderung sind.

Kanzlerkandidatin Angela Merkel winkt am 25. Juli 2003 neben ihrem Mann Joachim Sauer vor dem Bayreuther Festspielhaus den Journalisten zu – mit einem Schweißfleck unter dem Arm. So wurde das Bild von der Presseagentur DPA verbreitet. Auf der Homepage des Bayerischen Rundfunks erschien die Aufnahme ohne Schweißfleck. Nachdem die Manipulation aufgedeckt worden war, verschwand das geschönte Bild von der Internetseite.

Ist die Entfernung eines Schweißfleckes eine unzulässige Bildmanipulation oder der Schutz der Würde einer Person?

Leitlinie sollte hier der deutsche Presskodex vom 12. Dezember 1973 sein, der vom Deutschen Presserat in Zusammenarbeit mit den Presseverbänden beschlossen wurde. Der Text in der Fassung vom 13. September 2006 ist abzurufen unter: <http://www.presserat.de/Pressekodex.pressekodex.o.html>

In Ziffer 2 wird darin auch das Bild angesprochen:

„Ziffer 2 – Sorgfalt

Recherche ist unverzichtbares Instrument journalistischer Sorgfalt. Zur Veröffentlichung bestimmte Informationen in Wort, Bild und Grafik sind mit der nach den Umständen gebotenen Sorgfalt auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen und wahrheitsgetreu wiederzugeben. Ihr Sinn darf durch Bearbeitung, Überschrift oder Bildbeschriftung weder entstellt noch verfälscht werden. Unbestätigte Meldungen, Gerüchte und Vermutungen sind als solche erkennbar zu machen. Symbolfotos müssen als solche kenntlich sein oder erkennbar gemacht werden.“

Angesichts der neuen technischen Möglichkeiten ist das wenig hilfreich.

Die Diskussion um digital manipulierte Bilder begann bereits 1982 als das National Geographic Magazine ein verändertes Coverbild veröffentlichte. Einen weiteren Höhepunkt erreichte die Diskussion als der Naturfotograf Art Wolfe, einer der renommiertesten Wildlife-Fotografen, 1994 sein Buch „Migrations: Wildlife in Motion“ veröffentlichte. Zwar erwähnte er im Vorwort, dass 30 von 100 Fotos manipuliert waren, kennzeichnete die Bilder selbst jedoch nicht. Seine Kollegen die die Bilder mit dokumentarischem Anspruch betrachteten waren empört.

In Deutschland verabschiedeten 1997 der BVPA und die mehrere Fotografenverbände ein *Memorandum zur Kennzeichnungspflicht manipulierter Fotos*. Jedes dokumentarisch-publizistische Foto sollte mit einem [M] gekennzeichnet werden. Nicht nur das in vielen Publikationen davon kein Gebrauch gemacht wird, es stellt sich auch die Frage ob eine Kennzeichnung ausreicht und praktikabel ist.

- Die Kennzeichnung erreicht oft nur den interessierten Betrachter, nicht den flüchtigen Bildkonsumenten, insbesondere dann, wenn Bildnachweise nicht direkt am Bild angebracht werden. Daher wird gefordert diese Kennzeichnung direkt im Bild anzubringen.
- Kann der Betrachter das [M]-Symbol überhaupt deuten? Wie sollen die Betrachter aufgeklärt werden?
- Befördert nicht eine Kennzeichnung die Manipulation indem es ihren Schöpfer entlastet, in dem es die Manipulation legitimiert?
- Völlig unklar ist man sich noch über die Frage, wann die Kennzeichnung angebracht werden muss, also wann es um zulässige Retusche und wann um kennzeichnungspflichtige Manipulation handelt.

Der Hamburger DOK(umentarfotografen)-Verband fordert daher die Umkehrung der Kennzeichnung. Nicht das manipulierte Bild – von dem heute bereits viele ausgehen – sondern das unverfälschte, authentische sollte gekennzeichnet werden.

Beide Vorschläge werden heute weitgehend ignoriert. Eine Lösung ist also nicht in Sicht. Heute wird zunehmend eine Unterscheidung der ethischen Richtlinien je nach dem Kontext des Bildes diskutiert. An Coverfotos, die helfen sollen die Publikation zu verkaufen, werden weniger strenge Maßstäbe angesetzt als an Abbildungen im Inneren des Heftes. Diese Unterscheidungen bringen jedoch eine Vielzahl von Abgrenzungsproblemen mit sich und eröffnen die verlockende Möglichkeit, Manipulationen durch einen Wechsel der Zuordnung zu legitimieren.

„Mit der Übernahme von Praktiken aus der kommerziellen ‚Stock Photography‘ in den Fotojournalismus stelle sich auch Fragen nach ethischen Standards. Denn: In der kommerziellen ‚Stock Photography‘ sind ethische Bedenken bezüglich der digitalen Bildbearbeitung bislang nur selten ein Thema, da die Fotos kaum einen Authentizitätsanspruch hatten“ (Büllesbach 2008).

Im klassischen Konfliktfeld der Medienethik zwischen ökonomischem und moralischem Handeln verläuft die Linie, eben nicht zwischen analoger Körnung und digitaler Auflösung.



Indessen kann das Fälschen von Bildern in seriösen Medien auch rechtliche Konsequenzen haben:

- arbeitsrechtliche Konsequenzen für Fotografen und Journalisten
- zivil- und strafrechtliche Konsequenzen bei Verletzungen des Persönlichkeitsrechts etc.
- Daraus können in bestimmten Fällen auch Schadensersatzansprüche entstehen

Amateurjournalismus

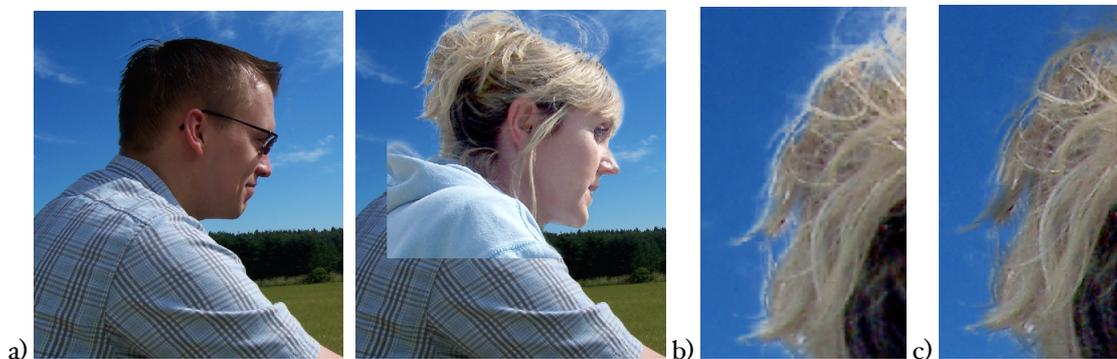
Eine direkte Folge der neuen technischen Möglichkeiten digitaler Fotografie und des Internets ist die Tendenz immer mehr Amateurfotografen als Bildlieferanten für Presseerzeugnisse zu akzeptieren. „Augenzeugen“ liefern mit ihren Foto-Handys und kompakten Digitalkameras Bilder von Unfällen, Naturkatastrophen und Verbrechen. Mancher sieht darin eine Tendenz zur Deprofessionalisierung.

Agenturen wie thesnitcherdesk.com („Sell your celebrity photos to the world’s media“) oder scoop.com („Sell your pictures to the press“) haben sich als Vermittler etabliert. Zahlreiche Zeitschriften, zuerst die Saarbrücker Zeitung 2006, führten sogenannte ‚Leserreporter‘ ein.⁴ „Angesichts dieser Entwicklung stellt sich schon die Frage, wie es um das Wissen journalistischer Sorgfaltspflichten und Verhaltensregeln unter den Leserreportern bestellt ist.“ (Büllesbach 2008) Zum Beispiel auch von den rechtlichen Konsequenzen beim Fotografieren von Unfallopfern oder Prominenten in ihrer Privatsphäre. Der Druck auf die professionellen Journalisten steigt, da jeder der die Verhaltensnormen ignoriert sich einen Wettbewerbsvorteil verschafft.

4. Praktische Bildmanipulation

Wie beim Retuschieren erfordert auch das glaubwürdige Montieren viel Erfahrung und Kenntnis. Ist für die Retusche die Kenntnis von Anatomie, Schönheitsidealen, Kosmetik etc. wichtig, so ist es für eine gute Montage Voraussetzung sich über den perspektivischen Aufbau und die Beleuchtungssituation des Bildes im Klaren zu sein. Dazu kommen natürlich die technischen Fertigkeiten, für die jetzt ein paar hilfreiche Arbeitsschritte vorgestellt werden sollen.

Haare auf Hintergrund



Quelle: eigene Aufnahmen

Beim Einsetzen von freigestellten Haaren auf einen neuen Hintergrund (a) kommt es oft zu hellen Randscheinungen (b). Diese können minimiert werden, indem man mit dem **Nachbelichten-Werkzeug** und der Einstellung „Lichter“ die Haare angleicht (c).

⁴ Im selben Jahr auch die Bild-Zeitung und der Stern mit seinem Internetportal augenzeuge.de.

Transgender

Für ein kleines transgender Projekt müssen zunächst zwei geeignete Bilder gefunden und beide in Affinity Photo geöffnet werden. Achten Sie dabei auf die Perspektive und die Beleuchtungssituation. Beides lässt sich in der Montage kaum wesentlich verändern.



Wählen Sie das Gesicht dann großzügig aus, kopieren Sie die Auswahl und setzen Sie sie in das andere Bild ein, wodurch eine neue Ebene entsteht.

Verringern Sie etwas die Deckkraft der neuen Ebene und versuchen Sie die beiden Gesichter durch Skalieren, Drehen und Spiegeln etc. in Deckung zu bringen. Als Anhaltspunkt können dabei die Augen und das Kinn dienen.

Legen Sie eine neue leere Ebenenmaske an und bearbeiten Sie die Ränder Ihres Gesichts so, dass sie mit dem anderen Bild ineinander übergehen. Malen Sie dazu mit dem weissen Pinsel in der Maske um Teile Ihres Gesichts erscheinen zu lassen

und mit Schwarz um die Abdeckung wieder herzustellen. Verwenden Sie dabei auch bewußt die Deckkraft des Pinsels.

Sie können auch behutsam (!) mit dem **Liquify-Persona** das Gesicht etwas anpassen.

Der schwierigste Part ist die Hautfarbe anzupassen. Probieren Sie dazu die Werkzeuge in der **Anpassungen** Palette aus, um ein möglichst glaubwürdiges Ergebnis zu erhalten.



Quelle: DOCMA / eigene Aufnahme

5. Montage

Stock Bilder

Zum Montieren braucht man Ausgangsmaterial, das nicht immer selbst hergestellt werden kann. Affinity bietet die Möglichkeit aus dem Programm heraus auf Bilddatenbanken mit frei zugänglichen Bildern zuzugreifen. Unter **Ansicht > Studio > Stock** lässt sich das entsprechende Panel aufrufen. Die Bilder können einfach aus dem Panel auf die Zeichenfläche gezogen werden. Es lassen sich die Datenbanken von Pixels und Pixabay durchsuchen.

Weitere Bilddatenbanken für kostenlose Bilder sind:

- unsplash.com/
- pixabay.com/
- www.pexels.com/
- burst.shopify.com/
- gratisography.com/
- www.reshot.com/
- freestocks.org/
- foodiesfeed.com/
- nos.twinsnd.co/
- DeviantArt.com

Sie sollten dennoch immer die Rechte prüfen, wenn Sie fremde Bilder verwenden!

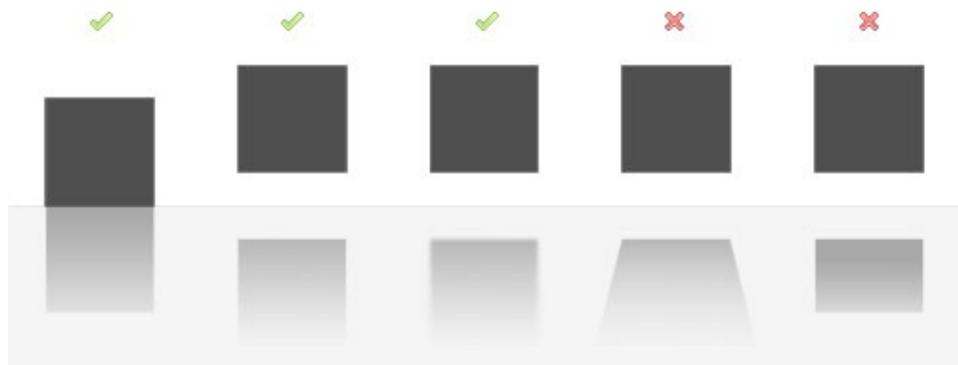
Sitzung: Spiegelungen, Schatten, Perspektive

Spiegelungen

Der sogenannte Wet-Floor Effekt, bei dem sich jeder Gegenstand auf dem Untergrund spiegelt ist derzeit sehr in Mode. Auch wenn in Affinity eine Funktion „Spiegeln“ heißt, sollte man nicht denken, das einfache Umklappen eines Bildes wäre eine perspektivisch richtige Spiegelung.

Jonas Hellwig (siehe Links) hat in einem kleinen Artikel ein paar Regeln für das Spiegeln aufgestellt:

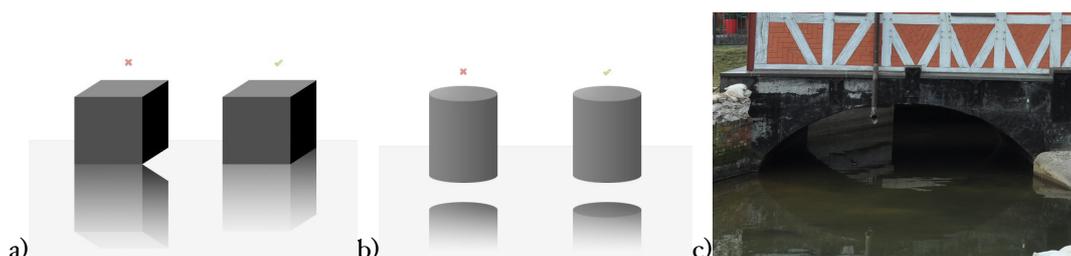
- Spiegelungen sind immer spiegelverkehrt.
- Dort, wo sich die unterste Kante des Objektes und die oberste Kante der Spiegelung treffen, berührt das Objekt den Untergrund.
- Entfernt sich die Spiegelung vom Objekt, so beginnt dieses zu schweben.
- Der Untergrund befindet sich bei schwebenden Objekten immer auf halber Strecke zwischen Unterkante des Objektes und Oberkante der Spiegelung.
- Spiegelungen werden niemals verzerrt, gestaucht oder skaliert. Diese Regel gilt nur dann nicht, wenn der Untergrund uneben sein soll.
- Je schärfer die Spiegelung desto glatter ist die Spiegelfläche, je unschärfer die Spiegelung desto matter ist die Spiegelfläche.



Quelle: <http://blog.kulturbanause.de/2009/10/10-tipps-zu-spiegelungen-im-webdesign/> (25.1.2013)

Ein einfaches Umklappen eines Bildes mit der „Spiegeln“-Funktion in Affinity muss oft an zwei Dingen scheitern:

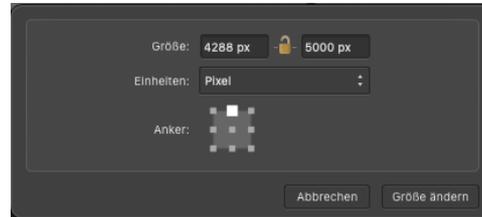
- Die Bildinformationen für eine Spiegelung sind meistens nicht im Bild enthalten, so dass es aufwendiger Retusche bedarf um eine korrekte Spiegelung zu zeigen (siehe a).
- Die Spiegelung zeigt den Gegenstand von der Unterseite (z.B. bei Brücken, Stühlen etc.) während der Betrachter evtl. eine Aufsicht auf den Gegenstand hat (siehe b und c).



Quellen: a und b <http://blog.kulturbanause.de/2009/10/10-tipps-zu-spiegelungen-im-webdesign/> (25.1.2013); c eigene Aufnahme

Beispiel

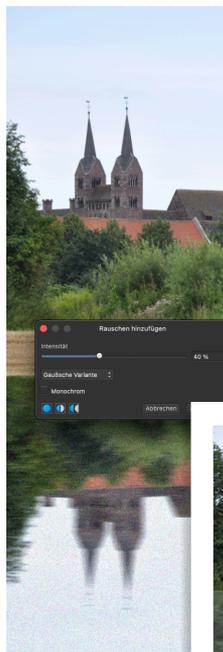
Die Spiegelung bestimmt den Eindruck, den man von der Oberfläche hat, auf dem sich die Dinge spiegeln. Eine sehr scharfe Spiegelung erweckt den Eindruck einer Glasplatte, während ein See immer etwas bewegt, also unscharf ist.



Vom Ausgangsbild wird zunächst die Leinwandgröße unter **Dokument > Leinwandgröße ändern...** nach unten erweitert, damit Platz für die Spiegelung entsteht. Setzen Sie dafür den Anker in die obere Mitte, entriegeln sie das Schloss, damit die Vergrößerung nicht proportional geschieht und verdoppeln Sie ungefähr die Höhe der Leinwand (zweite Zahlenangabe).

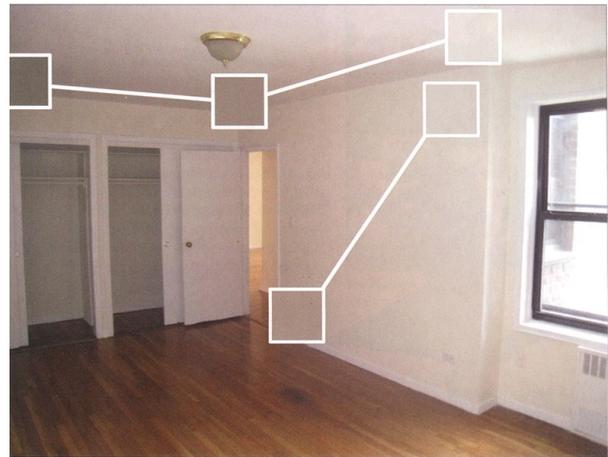
Im nächsten Schritt wird der Bereich, der sich spiegeln soll ausgewählt, in eine neue Ebene kopiert und **Anordnen > vertikal gespiegelt**. (Das geht nur unter den oben genannten Einschränkungen!) Dieses Stück wird unter das Original gesetzt. Diese Spiegelung würde absolute Windstille und absolut keine Aktivität von irgendwelchen Tieren im, am oder auf dem Wasser voraussetzen.

Daher wenden wir im nächsten Schritt auf die Spiegelung die **Filter > Unschärfe > Bewegungsunschärfe** an. So ist die Wasseroberfläche des Sees immer etwas bewegt. Auch das Hinzufügen von etwas **Filter > Rauschen > Rauschen hinzufügen** macht die Spiegelung glaubwürdiger, ebenso wie die Verringerung der Sättigung und ein leichtes Aufhellen unter der **Anpassungen** Palette.



(Quelle: eigene Aufnahme)

Schatten

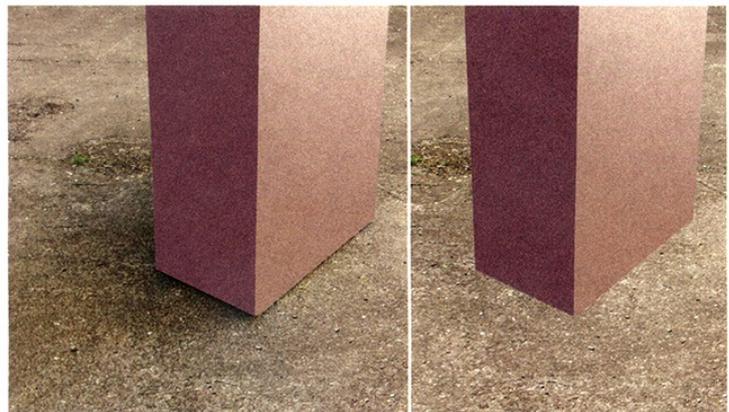


Quelle: DOCMA 64 S.40 und 44

Die Kenntnis von Licht und Schatten ist sowohl für die Montage, als auch für die Retusche wichtig, gibt sie doch den abgebildeten Körpern Volumen, lenkt die Aufmerksamkeit und hat großen Einfluss auf die Stimmung des Bildes.

Dinge im Schatten sind weniger deutlich erkennbar und haben eine geringere Sättigung als Dinge im Licht.

Verlaufs- oder Atmosphärenschatten tritt vor allem in Räumen und Hintergründen auf. Kein Raum kann absolut gleichmäßig ausgeleuchtet werden, da die Lichtstärke exponentiell zur Entfernung zur Lichtquelle abnimmt. So entstehen auch bei einer weißen Wand eine Vielzahl von Weißtönen (Bild oben rechts). Das Objekt zeigt uns überall leichte Tonwertverläufe.



Nicht immer sind Schatten stark ausgeprägt. Aber selbst bei diffuser Beleuchtung sind sie vorhanden und bestimmen wesentlich die Glaubwürdigkeit einer Montage. Ohne Schatten wirkt ein Objekt vor seinem Hintergrund wie aufgeklebt und scheint unwillkürlich zu schweben (rechtes Bild).

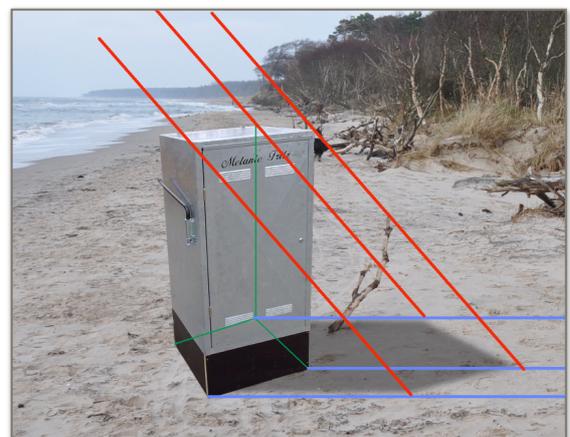
Quelle: DOCMA 65 S.46

Einen diffusen Schatten können Sie mit der **Effekte > Schatten nach aussen** Palette erzeugen.

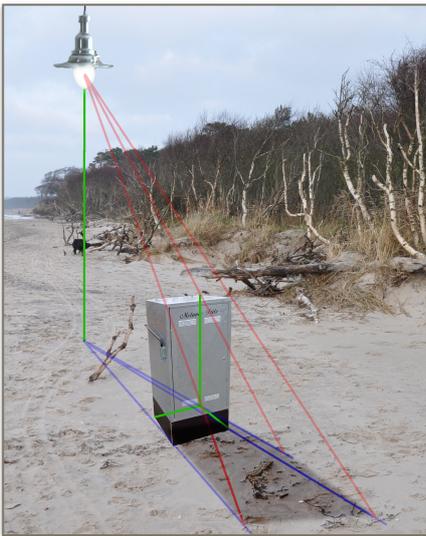
Konstruktion von Schlagschatten

Künstliche Schatten müssen z.B. dann erzeugt werden, wenn ein Gegenstand aus einem Bild ausgeschnitten und in ein anderes montiert werden soll. Hat die Montage harte Lichtverhältnisse ist die Konstruktion eines Schlagschattens notwendig.

Um einem Gegenstand (1.Ebene) einen Schatten (2.Ebene) auf einem Hintergrund (3.Ebene) zu geben, brauchen Sie drei weitere Ebenen: Eine für die verdeckten Kanten der



Quelle: eigene Aufnahmen

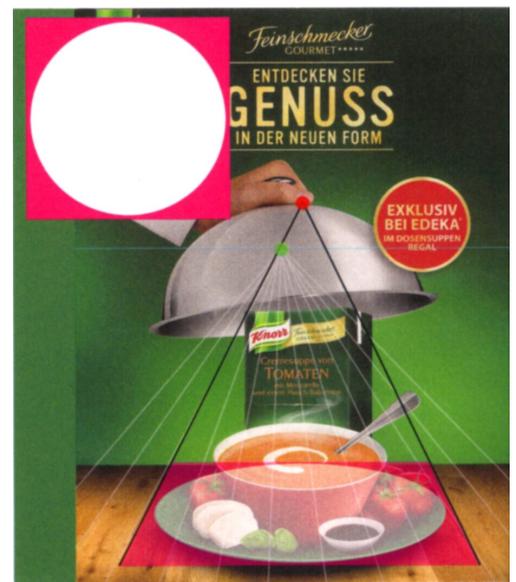
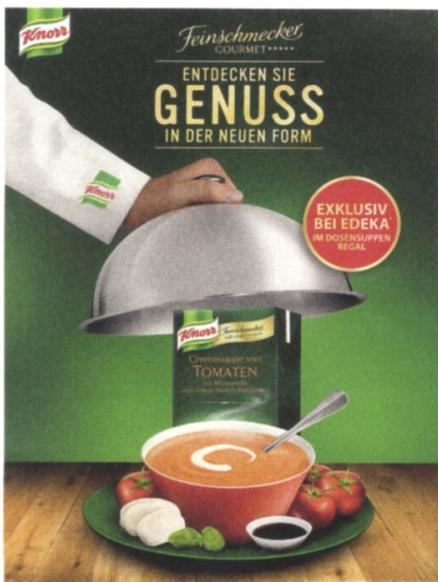


Objekte (hier grün), eine für die Hilfslinien (blau) und eine für die Sonnenstrahlen (rot), für die aufgrund ihrer Entfernung angenommen wird, dass sie parallel verlaufen.

Nach der Konstruktion des Schattens, wird der entsprechende Bereich ausgewählt, mit einer sehr weichen Kante versehen (und die Auswahl etwas nach innen schieben) und schwarz eingefärbt. Zusätzlich muss die Deckkraft der Ebene noch zurückgenommen werden. Für den Ebenenmodus des Schattens empfiehlt sich "Ineinanderkopieren".

Ist nicht die Sonne die Lichtquelle, muss deren Position erst im Raum auf den Boden projiziert werden, um von dort aus den Schatten konstruieren zu können (siehe links).

Perspektive Grundlagen



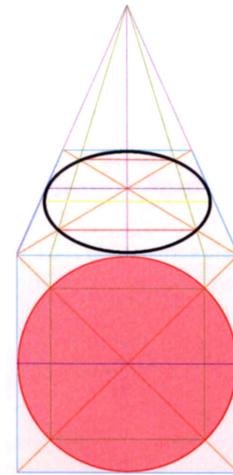
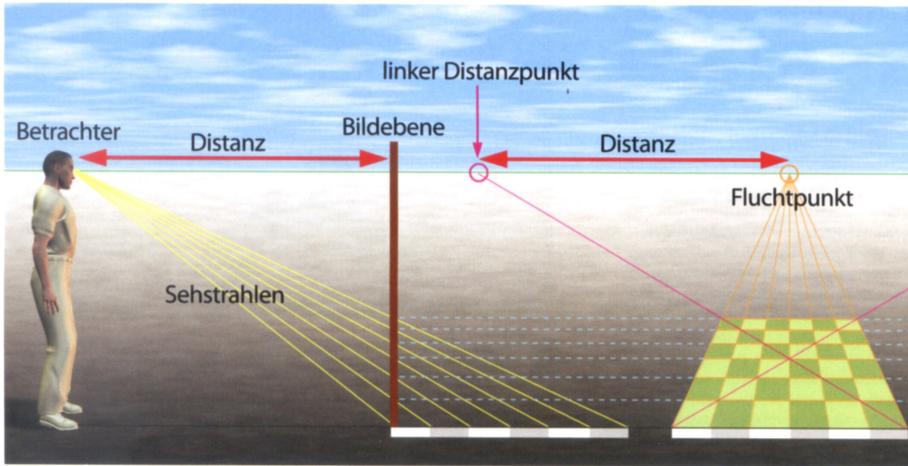
Quelle: DOCMA 52, S.108ff.

Wie lässt sich in dieser Anzeige die Perspektive, mit der offensichtlich etwas nicht stimmt bestimmen? Von der Tischplatte aus lassen sich leicht die Linien zum Fluchtpunkt und damit zum Horizont (blau) ziehen. Zieht man nun aber die Linien der Suppenpackung schneiden die sich Linien der rechten Seite auf dem roten, die der linken auf dem gelben Horizont. Setzt man den Teller in ein perspektivisches Rechteck, so generiert dieses einen weiteren Horizont.

Um einen Kreis perspektivisch richtig darzustellen, kann man ihn mit einem inneren (Bild unten, rot) und einem äußeren Rechteck (blau) versehen. Die rechte und linke Seite der Quadrate lassen sich leicht mit Hilfe eines Fluchtpunktes konstruieren. Zu Vorder- und Rückseite gelangt man über die ebenfalls projizierten Diagonalen.

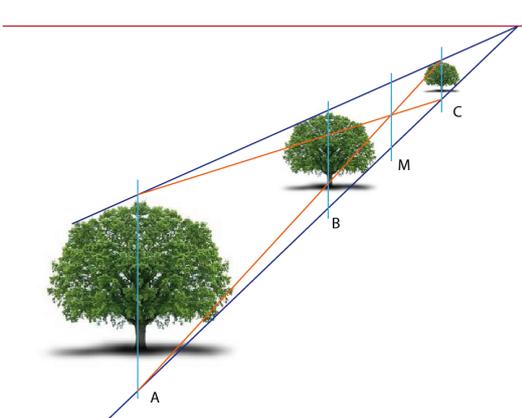
Dabei wird deutlich dass die Mittelhorizontale in der Projektion den Kreis in zwei unterschiedlich gebogene Hälften teilt.

Der **Filter > Verzerren > Perspektive** hilft eine solche perspektivische Verzerrung richtig auszuführen.



Quelle DOCMA 52 S.113 und DOCMA 53 S.70

In welcher Höhe liegt nun aber die Rückseite in der Projektion? Der Horizont liegt immer auf Höhe des Auges des Betrachters. Je weiter er von der Bildebene entfernt steht, desto stärker verkürzt sich die Ansicht. Dabei verhält sich die Distanz proportional zum Distanzpunkt.



Im nebenstehenden Bild ist der Baum C halb so groß wie B und der wieder halb so groß wie A.

In der Zeichnung liegt B genau zwischen A und C. Im Realen jedoch würde die Strecke AB nur halb so lang sein wie die Strecke BC. Das ist so, kann man an den Diagonalen sehen, die sich in der realen Mitte M kreuzen.

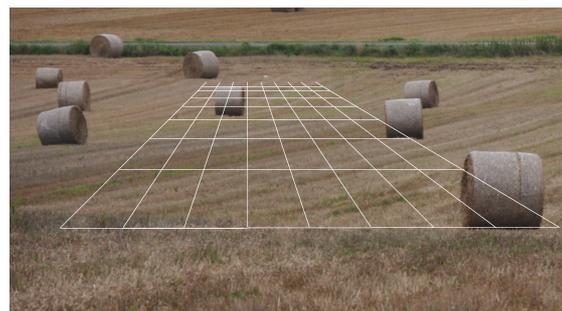
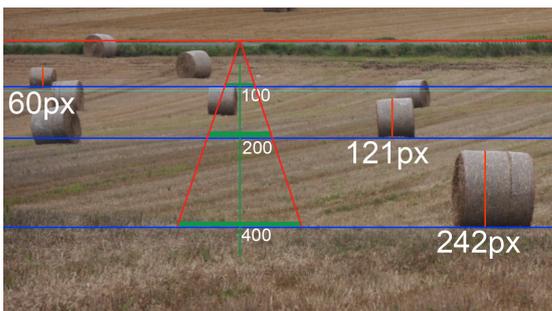
Das ist die Grundregel der perspektivischen Verkürzung.

Diese Erkenntnis ist sehr brauchbar, wenn zum Beispiel Menschen in eine Straßenszene mit Gebäuden montiert werden sollen. Die Größe der Personen lässt sich so leicht anhand der Straßenflucht ermitteln.

Quelle: eigene Zeichnung

Schwierig wird das Ermitteln der Perspektive in Bildern, die keine kantigen geometrischen Objekte enthalten. Zum Beispiel wenn in eine Landschaft Menschen montiert werden sollen oder ein besonderer Wolkenhimmel perspektivisch korrekt hinzugefügt werden soll.

Sobald es irgendwelche ähnlichen Strukturen gibt, die messbar sind, kann aus deren Größenverhältnissen ein perspektivisches Raster errechnet werden. Im folgenden Bild wurde die Höhe der Heuballen gemessen und die Basis der halb so hoch dargestellten mit einer waagerechten Linie (blau) versehen. Darauf wurden drei beliebige waagerechte Linien angelegt (grün) deren Breite sich nach hinten jeweils halbiert und deren Mittelpunkt genau übereinander liegt. So lässt sich die Horizontlinie (rot) ermitteln, und daraus ein Raster für eine Montage...



Quelle: eigene Aufnahme/Zeichnung



Quelle: eigene Aufnahmen

Wird der Hund skaliert mehrfach wiedergegeben, gibt das hier umgekehrt Informationen über die Tiefe des Raumes und damit auch über die Größe der umgebenden Gegenstände (Bild links).

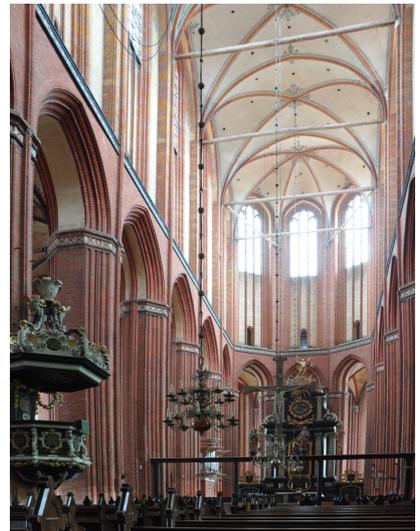
Wird der Hund nur Versetzt (Bild rechts) ändert sich – je nach Betrachtung – die Größe des Hundes oder die Größe des Betrachters.

Perspektivisch verzerren

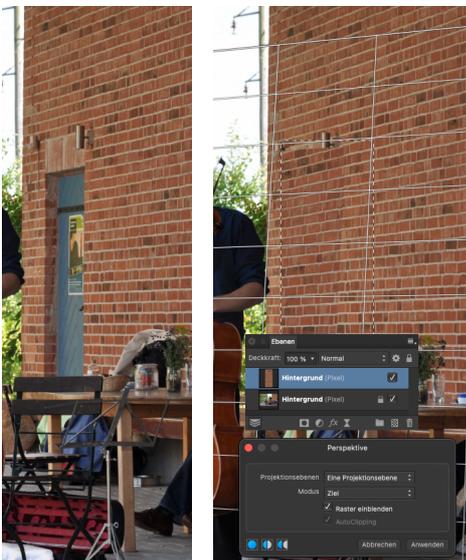
Oft lohnt es sich perspektivisch verzerrte Strukturen so weit möglich wieder "gerade zu rücken".

Wenn es sich um eine Zweipunktperspektive handelt eignet sich der **Filter > Verzerren > Perspektive**.

Quelle: eigene Aufnahme (Original/Bearbeitung)



Perspektivisches Einsetze



Das **Perspektive** Werkzeug erlaubt das perspektivisch korrekte Verzerrung von Bildinhalten. Das funktioniert auch nur für einzelne Ebenen.



Um die Tür (links) verschwinden zu lassen, muss ein Stück Ziegelwand perspektivisch korrekt eingesetzt werden.

Dazu wird ein Teil der Wand ausgewählt, kopiert, als neue Ebene eingesetzt und an die entsprechende Stelle verschoben werden. Mit dem Perspektive Werkzeug kann nun die Ebene so perspektivisch verändert werden, dass sie sich nahtlos in die Wand einpasst. Ggf. können zum Schluss noch Anpassungen in der Farbe und Helligkeit erfolgen.

Quelle: eigene Aufnahme

Sitzung: Kameratechnik



Quelle: Scott Adams. „Dilbert - Und wie er die Welt sieht“ München 1996 S.68ff.

1. Simulation von Optiken

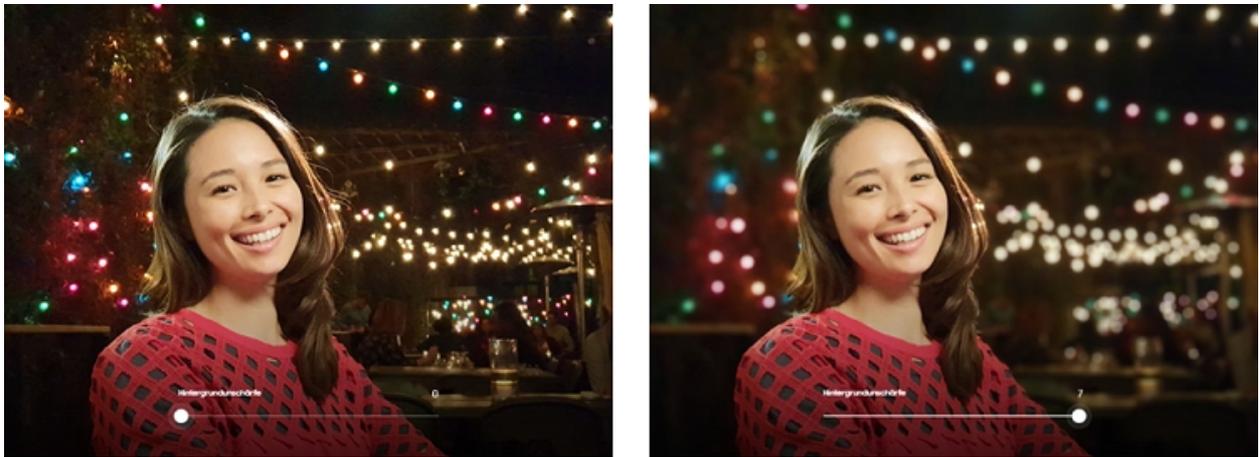


Bild mit und ohne algorithmisch erzeugtem Bokeh

Quelle: <https://www.samsung.com/de/support/mobile-devices/was-ist-der-bokeh-effekt/> 18.12.2019

Smartphone Kameras haben den Nachteil, dass sie aufgrund ihrer kurzen Optik keine Tiefenunschärfe – das beliebte "Bokeh" – erzeugen können. Um Tiefenunschärfe zu erzeugen, setzen die Kamerahersteller auf Computational Photography, die den Spiegelreflex-Look nachahmen soll. Aus diesem Grund werden in modernen Smartphones mehr als eine Kamera eingebaut, die die jeweilige Szene simultan, aber leicht versetzt aufnehmen. Durch ihren Versatz entstehen zwei unterschiedliche Bilder, die aus leicht verschobener Perspektive aufgenommen wurden. Die Differenz zwischen den Bildern wird Parallaxe oder Disparität genannt. Die Parallaxe unterscheidet sich je nachdem wie weit ein Gegenstand von der Kamera entfernt war. Sehr nahe Gegenstände haben einen großen Versatz. Bei weiter entfernt liegenden nimmt der Unterschied immer mehr ab. Das heißt, aus den Unterschieden zwischen den Bildern, lässt sich ein Entfernungsprofil der jeweiligen Bildregionen ableiten.

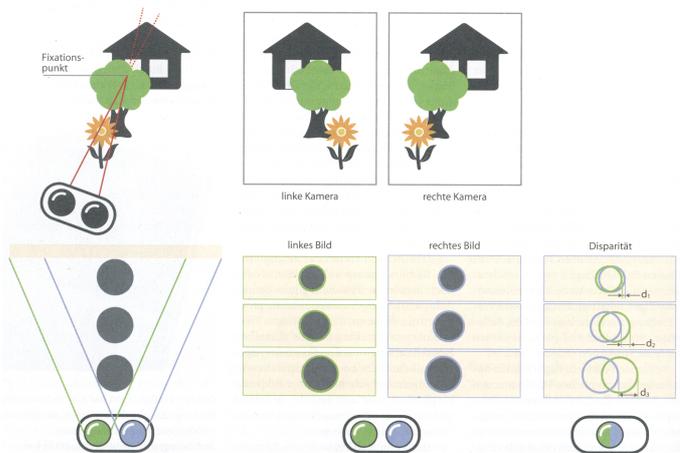


Bild rechts Quelle: C't 17/2018 S.176

Das Finden korrespondierender Pixel im linken und rechten Bild, das sogenannte Stereo Matching, ist allerdings nicht ganz trivial. Selbst baugleiche Kameras erzeugen durch die Fertigungstoleranzen unterschiedliche Rauschmuster, die eine Zuordnung erschweren können. Daher werden die Bilder vorher zunächst einzeln bereinigt. Ist das Entfernungsprofil jedoch erstellt, lässt sich die Tiefenunschärfe leicht simulieren, indem sich die Bildpunkte je nach Entfernung zu mehr oder weniger großen halbtransparenten Kreisscheiben ausweiten.

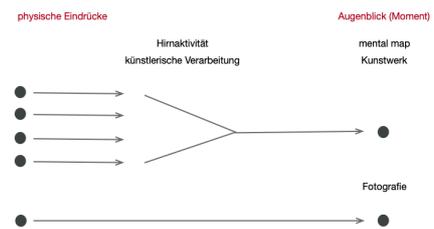
Ein ähnliches Verfahren findet Anwendung um Bilder bei schlechten Lichtverhältnissen zu optimieren. Hier wird ein zusätzliches monochromes Kameramodul, das die Tonwerte genauer als ein RGB-Sensor erfassen kann, eingebaut und anschließend mit dem RGB-Bild verrechnet.

2. Eindruck und Augenblick

Was können wir fotografieren? Einen einzelnen Eindruck oder einen Augenblick? „Neue neurologische und psychologische Studien lassen vermuten, dass das Gehirn die Gegenwart in Einheiten zu etwa 2,7 Sekunden verarbeitet. Es ist erstaunlich, dass der alltagssprachliche Begriff „Augenblick“ genau diesen Sachverhalt darstellt. Zudem legen Untersuchungen nahe, dass 3-Sekunden-Einheiten auch in der Lyrik (wenn es etwa um die Erkennung von Reim und Rhythmus geht) und der Musik von Bedeutung sind.“ (Wikipedia: „Augenblick“ 06. 11. 2008 13:21) Optische Eindrücke müssen für unseren Sinnesapparat 20 bis 30 Millisekunden auseinander liegen, um als zeitlich getrennt wahrgenommen zu werden. Wir verarbeiten also in einem *Augenblick* 90 bis 135 Eindrücke. Das was wir aber erleben und vielleicht dann auch abbilden wollen, ist weit mehr als die 2 Millisekunden einer Bildaufnahme mit dem Fotoapparat.

„Wenn wir einmal akzeptiert haben, wie schwer es ist, die Wirklichkeit mit einer Fotografie einzufangen, und wie viel schwerer, einem fremden Foto einen Wahrheitsgehalt zuzuschreiben, so können wir den Spieß herum-drehen und uns einmal Gedanken darüber machen, was wir eigentlich gerne mit einem Foto ablichten würden. In der Diskussion um Bildfälschung wird leider allzu oft übersehen, dass es verschiedene Motive gibt, aus denen ein Bild gemacht wird. Der objektive, dokumentarische Abbildungsprozess des Gesehenen ist nur eines davon.“ (Deussen S.70)

In der Malerei ist es schon immer selbstverständlich, dass nicht dokumentarische Eindrücke erzeugt, sondern (besondere) Momente festgehalten werden, wie die Festlichkeit während der Krönung 1870 in Versailles. Solche Darstellungen können sogar enzyklopädisch werden, wie bei Pieter Breughel d.Ä., der alle Kinderspiele seiner Zeit in einem einzigen Bild(moment) zusammengefasst hat.



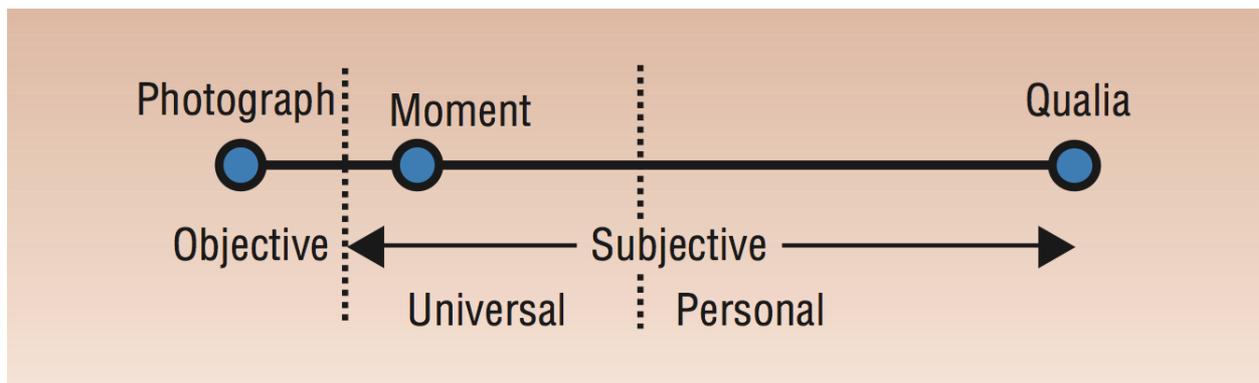
Quellen: http://www.planet-wissen.de/politik_geschichte/preussen/otto_von_bismarck/index.jsp und http://www.reproarte.com/files/images/B/bruegel_pieter_d_a/0233-0051_kinderspiele.jpg

Wenn wir zum Beispiel eine beliebte Sehenswürdigkeit wie den Kölner Dom photographieren wollen, wird immer irgend ein Tourist durch das Bild laufen, da der Apparat eben immer nur einen sehr kleinen Zeitausschnitt aufnimmt. Betrachten wir aber einen Augenblick lang das Bauwerk, so werden wir nach einer Zeit den ganzen Kölner Dom gesehen haben. Der Dom hat dann in unserem Kopf keine weissen Stellen mehr. Durch

Personen verdeckte Stellen wurden sichtbar, weil sie weitergegangen sind oder wir uns bewegt haben. Wie wir ja auch kein Loch in der Bildfläche haben, trotz des blinden Flecks in unserem Auge, entsteht ein vollständiger Eindruck des Bauwerks in unserer Vorstellung.

3. The Moment Camera

Eine Kamera, die einen solchen Augenblick (engl. *Moment*) aufnimmt, versuchen Michael Cohen und Richard Szeliski von Microsoft Research zu entwerfen. Den Moment siedeln sie dabei auf einer Achse zwischen objektiver Fotografie und subjektivem Situationseindruck (Qualia⁵) an.



Quelle: Michael F. Cohen, Richard Szeliski, 2006, S.40

Die klassische Photographie hält eine kurze Zeitscheibe dokumentarisch fest und ist (natürlich nach der subjektiven Auswahl des Gegenstandes und des Auslösezeitpunktes) bei der Ablichtung objektiv. Am anderen Ende liegt der vollständig subjektive Erlebniseindruck eines visuellen Geschehenes. Ein "Moment" (Augenblick) ist durchaus noch eine subjektive Zuschreibung, im Unterschied zum Erlebniseindruck jedoch universell. Wie im Bild der Kaiserkrönung wird zwar nicht objektiv das Geschehene, aber, gleichsam als kulturelles Konstrukt, ein verdichteter Moment dargestellt, der nicht mehr nur das Empfinden einer einzelnen Person darstellt.

Wenn wir an Freunde denken, haben wir ein Bild von ihnen im Kopf. In diesem Bild werden die Freunde sicher nicht die Augen geschlossen haben, obwohl sie das ab und zu tun. Der gnadenlose Photoapparat überrascht uns dann durch Porträts mit geschlossenen Augen oder Posen, die gar nicht zu dem Bild passen, welches wir von unseren Freunden haben. Unser Bild von ihnen ist eben nicht nur das eines 2 ms Zeitfensters, sondern das eines längeren Erlebens.

Kameras, die nun Momente statt nur 2 ms Ausschnitte ablichten wollen, benötigen also sehr viel mehr Informationen als ein einzelnes Bild. Sie würden, sobald sie eingeschaltet sind, sich in einem dauernden Aufnahmemodus befinden, wie eine Videokamera. Dabei würden die Bilder in einem Zwischenspeicher abgelegt, der ständig z.B. 5Sek. vor und nach dem Betätigen des Auslöseknopfes speichert. Eine solche Kamera könnte diese Bilder nun auf vielfältige Weise miteinander verrechnen.

Drei Verarbeitungsschritte sind dabei nötig:

- Alle aufgenommenen Bilder müssen genau aneinander ausgerichtet sein, damit jeder Pixel jedes Bildes den gleichen Punkt in der realen Welt repräsentiert.
- Für jeden Bildpunkt muss errechnet werden, von welchem Bild der Pixel für den Output genommen werden soll.
- Ggf. muss der gewählte Pixel noch den benachbarten Bildpunkten angepasst werden (Helligkeit, Farbe etc.)

Eine solche Kamera kann verschiedene Probleme lösen:

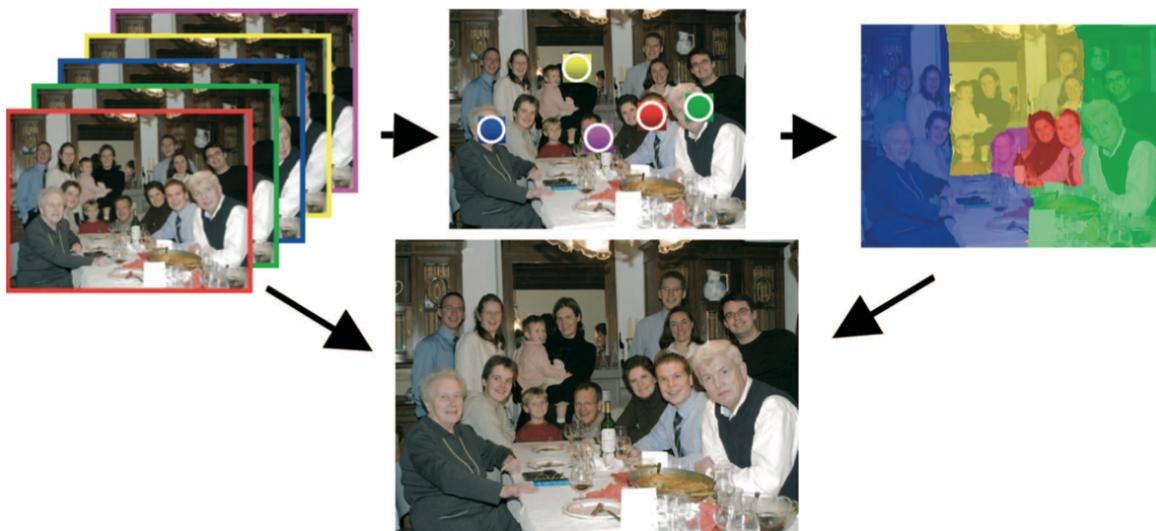
- Knapp verpasste Momente können durch den Zwischenspeicher wiedergeholt werden. Geschlossene Augen könnten vermieden werden, indem man sich nicht für das Bild entscheidet, das entstand als man

⁵ Unter „Qualia“ lässt sich das subjektive Erleben einer Situation verstehen, das sich aus vielen Eindrücken bildet.

auf den Auslöseknopf drückte, sondern für eines der folgenden oder früheren.

So macht die Kompaktkamera Nikon One beim Auslösen 20 Bilder (in einer Geschwindigkeit von 30fps). Das algorithmisch ausgewählt „beste“ Bild wird auf dem Kontrollmonitor angezeigt, vier weitere gute Bilder zusätzlich gespeichert und der Rest gelöscht. Das beste Foto wird durch die Kameraelektronik anhand von Belichtung, Bildausschnitt, Schärfe und sogar Gesichtsausdruck der abgelichteten Personen ermittelt.⁶ Auch die "Live"-Photos auf Apples iPhone arbeiten ähnlich.

- Bei schlechten Lichtsituationen nimmt das Farbrauschen stark zu. Blitzt man, stimmen zwar die Farben, aber die Situation wird nicht adäquat wiedergegeben. Eine Moment-Camera könnte zwei Bilder (mit und ohne Blitz) herstellen und diese dann miteinander verrechnen, so das die Lichtstimmung bei unveränderten Farben erhalten bleibt.
- Besonders bei Nahaufnahmen ist es schwierig das ganze Objekt scharf abzubilden. Hier könnte durch Reihenaufnahmen unterschiedlicher Schärfenebenen ein durchgehend scharfes Bild errechnet werden.
- Ähnliches wird heute unter der Bezeichnung HDR (High Dynamic Range) „per Hand“ mit der Belichtung gemacht. Um besonders großen Kontrastumfang zu erreichen werden mehrere Bilder unterschiedlicher Belichtung ineinander montiert. Dieses Verfahren würde sich besonders in Gegenlichtsituationen anbieten.
- Bei Gruppenaufnahmen ist es fast unmöglich ein Bild zu bekommen auf dem alle die Augen geöffnet haben, lächeln und in die Kamera sehen. Eine Moment-Camera könnte die Möglichkeiten bieten, aus verschiedenen Aufnahmen Bereiche zu identifizieren, die in das Ausgangsbild übernommen werden sollen. (Um die Bildteile dann zusammen zu montieren, kommt wieder das Graphcut-Verfahren zum Einsatz.)



Quelle: Cohen/Szeliski, 2006 S.43

- Nicht zuletzt lassen sich Bilder zu Panoramen zusammensetzen.

Bilder aus Bilderfolgen

Eine typische Situation: Man will ein Gebäude oder Kunstwerk fotografieren, aber jedes mal steht irgendwo jemand im Bild. Wenn man nun mehrere Bilder vom gleichen Standpunkt aus aufnimmt ist es wahrscheinlich, dass jeder Teil des Gebäudes einmal frei ist. Derzeit wird an Verfahren gearbeitet, die aus solchen Bilderfolgen die Stellen, die nur einmal in allen Bildern vorkommen (i.d.R. Personen) eliminieren und nur die Bildteile berücksichtigen, die in mehreren Bildern auftauchen. So können automatisch Objektfotos ohne störende Menschen entstehen. Dieses Verfahren lässt sich mit etwas Aufwand natürlich auch per Hand umsetzen.

⁶ <http://www.computerbild.de/artikel/avf-Tests-Foto-Nikon-1-V1-Systemkamera-6452243.html> 16.5.2012

a) Ausgangsbilder



b) Eliminieren von Personen



c) Ergebnis



Quelle: eigene Aufnahme

Apples Live Photo

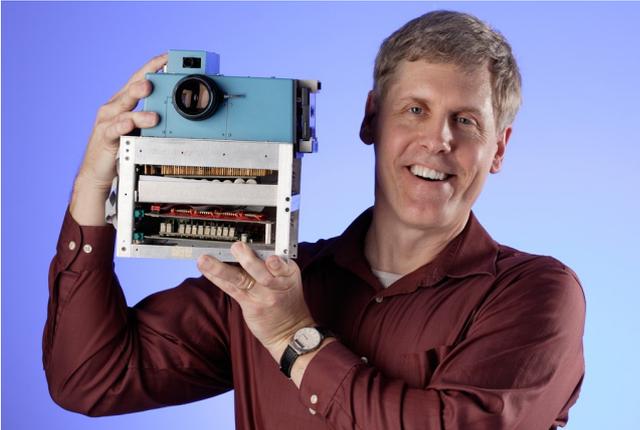
Einen ersten Anfang in Richtung Moment-Kamera hat Apple mit seiner "Live Photo" Funktion auf dem iPhone 6 gemacht. Hier werden nicht nur einzelne Bilder aufgenommen, sondern kurze Szenen von wenigen Sekunden Länge, die einen viel besseren Eindruck eines Ereignisses geben als ein einzelnes Bild.

Verlust der indexikalischen Qualität

Noch abenteuerlicher wird es, wenn die Kamera die aufgenommene Bilder mit anderen als den aufgenommenen Daten verrechnet. Zum Beispiel mit idealtypischen Gesichtern, die unserem Schönheitsideal entsprechen. Das Erkennen von Gesichtern funktioniert bereits recht gut und ist in die meisten Konsumerkameras eingebaut. Einige Apparate verrechnen bereits das aufgenommene Gesicht automatisch mit Bildern, die als besonders attraktiv bewertet wurden. So soll eine automatische Schönheitskorrektur der Porträts direkt in der Kamera erfolgen. Die indexikalische Qualität des Bildes geht so zunehmend verloren.

Für Kulturpessimisten: Mit ein wenig Phantasie kann man sich ausmalen, dass diese Berechnungen mangels Kapazität ins Netz ausgelagert werden und die Kamera das Porträt mitsamt der aktuellen GPS-Daten an einen Dienst sendet, der diese Korrekturen vornimmt und das Ergebnis wieder zurück an die Kamera überträgt (wie dies Apples Siri für die Spracherkennung derzeit tut). Mit allen datenschutzrechtlichen Folgen. Diese Dienste werden zu Beginn sehr seriös sein, dann aber aus Kostengründen an obskure unkontrollierbare Subunternehmer ausgelagert. (Der Zugriff der Polizeibehörden und Geheimdienste dürfte von Beginn an gewährleistet sein.) Wohl dem, der noch ein älteres Kameramodell hat? Nein, die Standards bis hin zu den Steckerverbindungen passen dann schon längst nicht mehr an die aktuellen Rechner. Analoges Material lässt sich nur noch unter größten Schwierigkeiten entwickeln. Dann müssen wir lernen, dass *jedes* privat gemachte Photo so öffentlich ist, wie unser Facebook-Profil.

3. Exkurs: Die erste Digitalkamera



„Die erste Digitalkamera der Welt wurde im Jahr 1975 von Steven Sasson im Kodak “Apparatus Division” Forschungslabor in Rochester (New York) entwickelt. Die Kamera wog satte 3,6 kg und enthielt einen Fairchild CCD 201 Bildsensor (eine der ersten erhältlichen CCDs) mit einer Auflösung von 100 x 100 Pixeln (0,01 Megapixel). Die Schwarz-Weiß-Bilder wurden in 50 Millisekunden aufgenommen (also aus der CCD ausgelesen, digitalisiert und in einer Kurzzeit-Speicherkarte gespeichert), anschließend benötigte die Kamera aber ca. 23 weitere Sekunden, um jedes Bild dauerhaft auf eine Digital Kassette für bis zu 30 Bilder zu speichern.“⁷

Erst 20 Jahre später, 1995, kommen die ersten digitalen Kompaktkameras auf den Markt. Das Auflösungsvermögen steigt zunächst Jahr für Jahr. Waren es 1998 2 MP sind es 2004 bereits 6, ein Jahr später bereits 8MP. Gleichzeitig steigen auch die Sensorgrößen, da hohe Auflösungen auf kleinen Sensorfeldern vielerlei Probleme mit sich bringen, die dazu führen, dass bei Kompaktkameras mit kleinen Sensoren das Optimum der Bildqualität bei 6MP liegt. Danach wird die Bildqualität wieder geringer.

Sensorgrößen im Vergleich



Quelle: <http://www.heise.de/foto/artikel/Kaufberatung-Systemkameras-1749221.html> / 27.5.2014

Damit die Kameras immer mehr Pixel liefern können, müssen ihre Sensoren immer feiner unterteilt werden. Das hat Auswirkungen auf die Qualität der digitalisierten Daten. Die Folge davon, dass auf die kleineren Sensoren weniger Licht fällt, führt dazu,

- dass die Lichtempfindlichkeit abnimmt
- dass der Dynamikbereich abnimmt
- dass Signal mehr verstärkt werden muss und damit das Rauschen zunimmt
- dass Übersprechen zunimmt (Blooming)
- dass die Optik für die feine Auflösung oft nicht mehr ausreicht
- dass die Dateigrößen enorm zunehmen was nicht nur den Speicherbedarf, sondern auch die Bearbeitungszeiten erhöht.

⁷ Text und Bilder: <http://lightfield-forum.com/2014/05/ruckblende-erfinder-steven-sasson-uber-die-erste-digitalkamera-der-welt/#more-8551> / 27.5.2014

4. Lichtfeldkamera

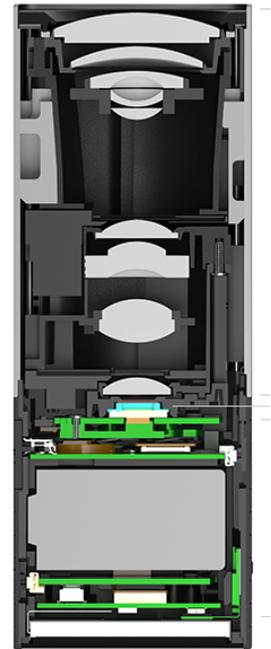
Die theoretischen Grundlagen für eine sogenannte Lichtfeldkamera oder plenoptische Kamera wurden von Ren Ng in seiner Dissertation beschrieben. Dann vertreibt sein Unternehmen Lytro diese Kameras. 2019 kaufte Google das Unternehmen.

Bei der Lichtfeldfotografie ist der Sensor so konstruiert, dass eine Software nachträglich berechnen kann, woher die einfallenden Lichtstrahlen kamen.

- So kann der Fokus einer einzigen Aufnahme im Nachhinein verschoben werden. Das heißt, das Bild kann auch im Nachhinein scharf gestellt werden oder die Schärfenebene wechseln.
- Es könnten sogar 3D-Daten aus den gespeicherten Bilddaten errechnet werden.
- Die Kameras sollen eine hohe Lichtempfindlichkeit besitzen.

Um das zu ermöglichen sitzt vor dem Bildsensor ein Gitterarray aus Linsen, die das einfallende Licht als Kegel aufweiten und so jeden Punkt als Lichtkreis, also auf mehrere Punkte des Sensors fallen lassen. So kann die Einfallsrichtung des Lichtes zugeordnet werden.

Quelle: <https://www.lytro.com/camera> (23.1.2013)



Sitzung: Steganographie, Watermarking und Bildforensik

1. Bildforensik

siehe: <https://kulturinformatik.web.leuphana.de/lehre/die/Bildforensik.pdf>

2. Steganographie und Watermarking

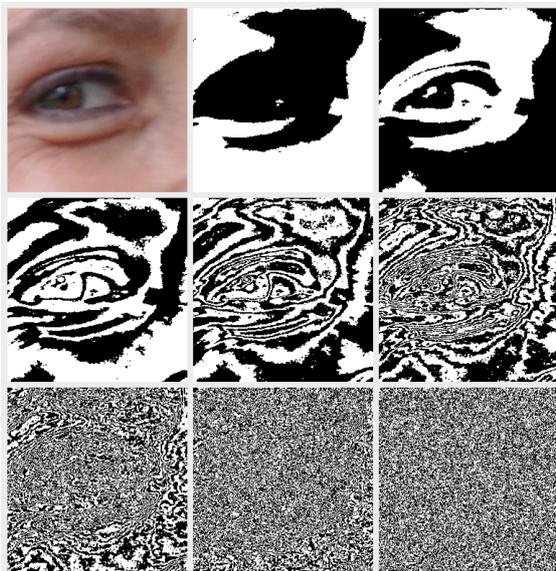
Steganographie

Um 1997 entbrannte in Deutschland und anderen Ländern eine Diskussion, ob der Staat die Verschlüsselung von Nachrichten zulassen dürfe. Viele Sicherheitsexperten befürworteten ein Verbot. Bei Bürgerrechtlern und Wirtschaftsverbänden stießen die Pläne auf wenig Gegenliebe. In diesem Zuge entstanden zahlreiche Programme zur Steganographie, um ein mögliches Verbot zu unterlaufen.

Steganographie ist eine Methode, Informationen im Rauschen von anderen Informationen (Bildern, Musik) zu verstecken. Im Gegensatz zur Kryptographie steht hier also nicht das Verschlüsseln, sondern das Verstecken im Vordergrund. Die Informationen werden geheim gehalten, indem Dritten gegenüber gar nicht erst gezeigt wird, dass es Informationen gibt. Die Kryptographie kodiert die Daten lediglich und zeigt damit immer auch, dass es besonders geschützte Daten sind. Die Mischung beider Verfahren ist möglich und wird in der Praxis auch angewendet. Kryptographisch verschlüsselte Informationen werden mit steganographischen Methoden versteckt.

Die Idee der Steganographie ist sehr alt. Histaios von Persien (520 - 493 v. Chr.) soll bereits einem seiner Sklaven eine Botschaft auf die Kopfhaut tätowiert haben. Dieser wurde erst dann mit seiner Nachricht zum Empfänger geschickt, als seine Haare nachgewachsen waren.

Mittels eines *Stegosystems* wird nach der Methode eines bestimmten *Schlüssels* ein *Klartext* in einem *Cover* versteckt. Nicht nur Fotografen und Bildagenturen wenden heute diese Verfahren an, auch Markenhersteller kennzeichnen so ihre Produktfotos oder Bilder von Prototypen. So kann im Fall von Produktpiraterie derjenige ermittelt werden, der die entsprechenden Bilder weitergegeben hat.

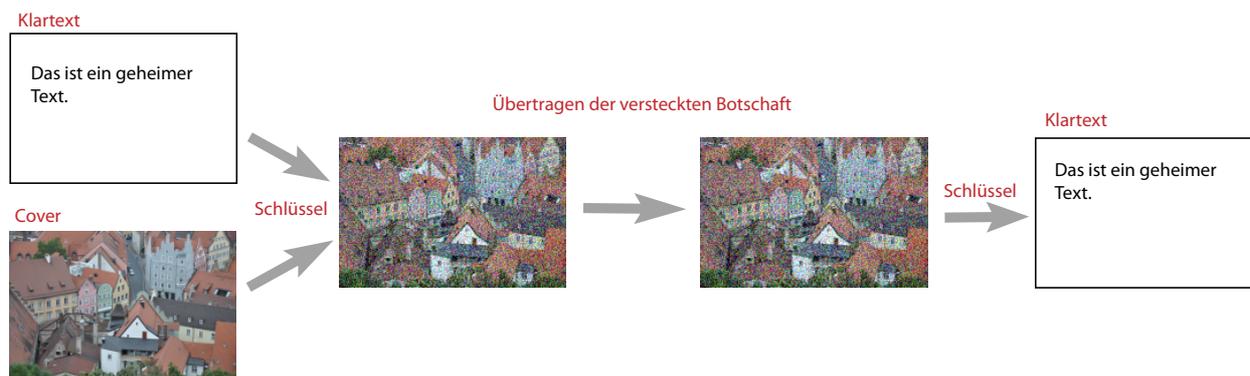


Da jedes Bild ein Rauschen aufweist (Sensorrauschen, Filmkörnigkeit etc.) und wir dies als natürlich empfinden wird der Klartext in der Regel im Rauschen der Bilder versteckt, also in den niederwertigsten Bits (siehe Grundlagen digitaler Medientechnik). Die beiden last significant bits machen 25% des Datenaufkommens aus (2 von 8 Bit), aber nur 1,6% des Helligkeitswertes (0...4 von 0...255). Ein unkomprimiertes TIFF-Bild mit 3264*2448 Pixeln, wie es die Digitalkamera liefert hat 24,5 MB. Es liessen sich also rund 6MB geheime Informationen sichern. Ein gewöhnlicher Roman von etwa 250 Seiten Länge hat etwa 500 kB reinen Text.

Allerdings arbeiten nur sehr wenige Dateiformate wie das MS-Bitmap (BPM) so, dass sie für jeden Bildpunkt einen eigenen Zahlenwert speichern. Häufiger werden Kompressionen eingesetzt wie im GIF oder JPEG-Format. Die Kompression soll eben überflüssige Daten entfernen um die Datei kleiner zu machen. Steganographie will aber genau in diesen überflüssigen Daten seine Informationen verstecken. Um Ro-

bustheit gegen Kompression zu erlangen, muss man die Informationen jedoch in Bitebenen unterbringen, die gerade nicht mehr von der Kompression eliminiert werden oder redundant ablegen. Das reduziert die unterzubringende Informationsmenge aber erheblich. (Quelle Bild oben: eigene Aufnahme/Algorithmus)

Stegosystem



Quelle: eigene Aufnahme / eigene Darstellung

Eine weitere Anforderung an die Verfahren ist, dass die Informationen nicht die Qualität des Bildes beeinträchtigen dürfen. Da sich nicht jeder Bildteil für die Steganographie eignet, hat jedes Verfahren ein Wahrnehmungsmodell, das entscheidet, wo die Informationen untergebracht werden können.

Die gängigsten Verfahren von Steganographie sind das Verstecken in Bild- oder Audiodateien. Hier fallen geringfügige Änderungen im niedersten Bit nicht auf. Auf der Grundlage psychoakustischer und psychovisueller Modelle werden Maskierungs- und Verdeckungseffekte ausgenutzt. Wobei sich Bilder besser als Audiodateien eignen, da unser Ohr, bzw. unsere akustische Wahrnehmung, sensibler ist. Problematisch ist, dass diese Dateien oft verlustbehaftet komprimiert werden. Stark komprimierte Bild- oder Audiodateien sind daher ungeeignet. Schlüsselabhängige Verfahren verstecken den Klartext anhand eines Pseudozufallgenerators verstreut über das Dokument.

Zentrales Qualitätsmerkmal steganographischer Verfahren ist also: Wie sicher ist das Verfahren gegenüber der Entdeckung durch Stagoanalyse?

Watermarking

Wasserzeichen (Watermarking) sind Mittel zur Authentifizierung (meist von Urheber- und Nutzungsrechten) oder zur Prüfung der Integrität (Unversehrtheit und Unverfälschtheit) der Daten. Sie schützen zwar nicht vor dem Kopieren von Bildern, weisen aber stets den Urheber und die Korrektheit der Daten aus. Hier geht es also weniger um das unsichtbar machen als um die Resistenz gegen Manipulationen. Daher werden die Informationen redundant im Dokument abgelegt und in der Regeln nicht verschlüsselt, da jeder die Autorenrechte einsehen können soll.

Zwei Ziele können mit einem Wasserzeichen verfolgt werden:

- Wasserzeichen die zur Identifikation dienen, müssen besonders robust sein und möglichst vielen Bildbearbeitungsschritten stand halten.
- Besonders fragile Wasserzeichen, die bei der geringsten Veränderung zerstört werden, zeigen die Manipulation des Bildes an.

Ein gravierendes Problem von Wasserzeichen ist das der Invertierbarkeit: Wenn jemand das Datenmaterial mit einem Wasserzeichen versieht, welches bereits ein Wasserzeichen hat, kann man nicht feststellen, wer als erster diesen Schutz angewendet hat.

Die wichtigsten Eigenschaften dieser Techniken sind:

- **Robustheit:** Widerstandsfähigkeit der eingebrachten Informationen gegenüber Veränderungen des Datenmaterials
- **Transparenz:** Die menschlichen Wahrnehmungsschwellen sollen unterschritten werden, so dass die eingebrachten Informationen nicht wahrgenommen werden.
- **Sicherheit:** Die Sicherheit gegenüber gezielten Angriffen auf das Wasserzeichen.
- **Kapazität:** Wie viel Information kann im Datenmaterial gespeichert werden?

Beispiel mit dem in Photoshop als Demoverision eingebauten Filter Digimarc:



Quelle: eigene Aufnahme

Das erste Bild ist ohne Wasserzeichen, das zweite mit versteckten Informationen, die dritte Abbildung zeigt das Differenzbild aus den ersten beiden Bildern.

Um die Nicht-Manipuliertheit von Bildern zu gewährleisten, bzw. prüfen zu können, wurde eine Secure Digital Camera vorgeschlagen. Diese bettet ein Wasserzeichen aus biometrischen Daten des Urhebers, einer Signatur des Bildes und Informationen über die Kamera im Entstehungsprozess der Fotografie ein.⁸

3. Ebenen miteinander verrechnen

Jede Ebene lässt sich mit dem Ebene-Menü mit der darunter liegenden verrechnen. Für die Berechnungen gilt:

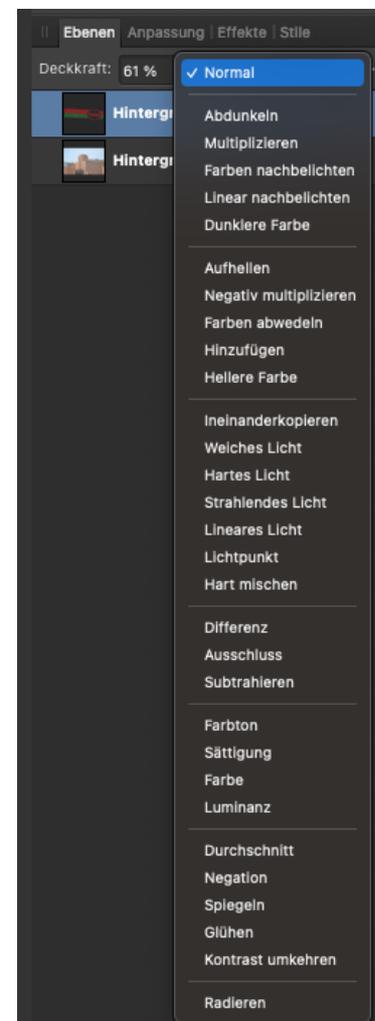
- Schwarze Pixel haben den Helligkeitswert 0
- Weiße Pixel haben den Helligkeitswert 255

Durch den Vergleich zweier korrespondierender Pixel aus den verschiedenen Quellen wird jeweils der neue Wert errechnet. Zum Beispiel:

- Multiplizieren
 $(\text{Kanal A} * \text{Kanal B}) / 255$

negativ Multiplizieren
 $255 - (((255 - \text{Kanal A}) * (255 - \text{Kanal B})) / 255)$
dadurch entsteht immer ein helleres Bild

- Ineinanderkopieren
Die Bilder werden so überlagert, dass Lichter und Tiefen erhalten bleiben.
- weiches Licht / hartes Licht
multipliziert die normalen oder umgekehrten Werte der Pixel miteinander.
- dunklere Pixel / hellere Pixel
Die jeweils dunkleren / helleren Pixel der Kanäle setzen sich durch. Da hier Helligkeitswerte verglichen werden und bei Farbbildern die Farbkanäle getrennt berechnet werden, entstehen dadurch erhebliche Farbverfälschungen.



⁸ Blythe, P. und J. Fridrich: Secure Digital Camera. In: Digital Forensic Research Workshop, Baltimore, 2004.

Sitzung: Generierte Bilder

1. Gemachte Bilder

Kunst

Bilder müssen nicht unbedingt manipuliert sein. Die Computergrafik ist mittlerweile so gut, das Vieles künstlich erzeugt werden kann. Wenn dies mit einer bewussten Anspielung an die klassische Porträtfotografie kombiniert wird, wie in der Serie „Fictitious Portraits“ (1992) des Künstlers Keith Cottingham, wird die Wirklichkeit der Bilder zu einer Behauptung von Realität und hat damit das Potential unsere Wahrnehmungsgewohnheiten und unseren Realitätsbegriff zu verändern bzw. in Frage zu stellen.



Quelle: http://www.kcott.com/art/art_pages/92/92a.html / 05. 09. 2008 13:21

Der Photorealismus der 70er Jahre (rechts: Ralph Goings, Airstream, 1970) und noch früher die Trompe-l'œil Malerei nahm das Bemühen um maximalen Realismus, wie ihn heute Teile der Computergrafik versuchen umzusetzen, vorweg. Cottinghams Triptychon aus pseudofotografischen Brustbild-Porträts ist nicht einfach extrem realistisch gemalt, es sind computergenerierte Montagen aus Samples von Haut, Augen und Haaren unterschiedlicher Personen.

Es irritiert die Radikalität der Erfindung bei Cottingham. Hier werden nicht existierende Menschen mit dem Computer in neue Szenen kopiert, Falten oder Augenringe geglättet. Hier wird eine ganze Person neu erschaffen und das in einem Genre, das wie kein zweites uns vertraut ist als Darstellungsmittel von Individualität einer Person: dem Porträt.



Kino

Die Computergrafik hat sich besonders im Kino schon immer darum bemüht, Bilder zu erschaffen, die von einem Foto nicht mehr zu unterscheiden sind. Gelangen den Bildschöpfern zum Beispiel im Kino zunächst sehr realistische aber doch phantastische Wesen wie im „Terminator 2 – Tag der Abrechnung“ (James Cameron, 1991), so ist die Darstellung der Dinosaurier zwei Jahre später in Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993) kein visuelles Spektakel mehr. Die Tiere sehen so aus und bewegen sich genau so, wie wir es erwarten würden. Die Computergrafik ist nicht mehr aufgrund ihrer Unzulänglichkeiten gezwungen, Artefakte zu produzieren und sich so als Technik in den Vordergrund zu drängen, also selbst als Technik wahrgenommen zu werden. Indem sie zum perfekten Medium einer Simulation geworden ist und nur noch dem Transport von Inhalten dient, ist sie scheinbar verschwunden. Das heißt auch das dann die Handlung den Film tragen muss, weil es das visuelle Spektakel nicht mehr tut.

Die Spiele- und Filmindustrie erzeugt eine enorme Nachfrage nach virtuellen Bildern und mithin einen entsprechenden Markt. Die Computergrafik verspricht dabei nicht nur phantastische neue Bildwelten, sondern

auch erhebliche Kosteneinsparungen in der Produktion. Entsprechend intensiv wird auf diesem Gebiet geforscht.



Quelle: www.skip.at/film/882/ (www.skip.at/film/882/) -
<http://thecia.com.au/reviews/j/images/jurassic-park-4.jpg> (12. 11. 2008 10:51)

Bilder, die ohne direkten Wirklichkeitsbezug im Rechner entstehen, müssen nicht unbedingt Fotografien oder Filme ersetzen. Schon lange wird Computergrafik für die Konstruktion (CAD), bei geografischen Informationssystemen (GIS) oder in medizinisch-bildgebenden Verfahren und vielen anderen Gebieten eingesetzt.

2. Vektorgrafik

Objekt und Attribut

Bei vektor- oder objektorientierten Grafiken werden alle Zeichnungen als mathematische Funktionen beschrieben. Das ermöglicht eine beliebige Skalierung, da die Zeichnung der Auflösung des jeweiligen Ausgabegerätes angepasst werden kann. Ausserdem können durch die numerische Beschreibung Fräß- oder Schneidemaschinen angesteuert werden, die die Gegenstände, die vorher am Rechner konstruiert (Computer Aided Design – CAD) wurden, herstellen (Computer Aided Manufacturing – CAM). Ebenso werden 3D-Drucker in der additiven Fertigung betrieben.

Vektororientierte Zeichnungen bestehen also aus Objekten, z.B. einem Kreis, der mathematisch in einem Koordinatensystem beschrieben wird, also mit der x - und y - Koordinate des Mittelpunktes und seinem Radius. Zusätzlich können die Objekte Attribute besitzen, wie: Randfarbe und -dicke, Füllung, Transparenz etc.

Objekte können sich überlappen und verdecken, bleiben aber – anders als bei pixelorientierten Programmen – aufgrund ihrer mathematischen Beschreibung immer als Ganzes erhalten. Sie bilden dabei eine Hierarchie die festlegt welches Objekt „oben“ und welches „unten“ liegt. Diese Reihenfolge ist in den Programmen veränderbar.

Gekrümmte Formen werden mit Hilfe von sogenannten Splines bzw. Bézier-Kurven zusammengesetzt und werden auch Pfade genannt.

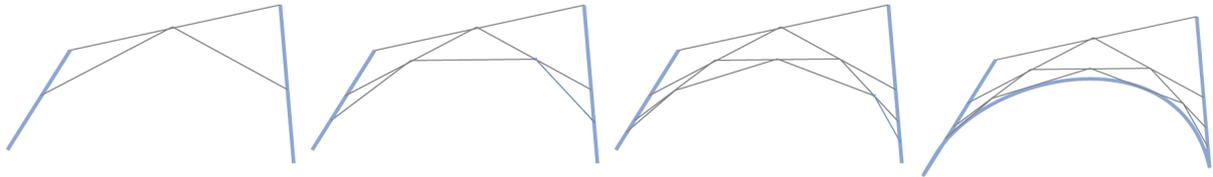
Bézier-Kurven

Der Begriff des „Spline“ stammt aus dem 18. Jahrhundert. Splines waren eine Technik im Schiffsbau, bei der biegsame Stäbe auf dem Zeichenpapier mit Gewichten fixiert wurden, um eine möglichst glatte Form für die Zeichnung zu erhalten und später im Ergebnis Holzsparren mit möglichst guter Verteilung von Belastungen und Festigkeit. Die Zeichnungen konnten dann auf die Holzbalken übertragen werden. Mathematisch betrachtet wird dabei die zweite Ableitung minimiert.

Bis 1959 gab es keine mathematische Lösung für das Zeichnen von Freiformkurven. Um dieses Problem, das besonders im Karosseriebau der Automobilindustrie drückte, zu lösen, stellte der französische Autohersteller Citroen den jungen Mathematiker Paul de Faget de Casteljau ein. Er entdeckte die Bernsteinpolynome, mit denen eine Beschreibung von Freiformkurven erstmals gelang. Allerdings wurde seine Entdeckung bis in die späten 70er geheim gehalten. Parallel dazu versuchte sich auch ein anderer großer französischer Autohersteller, Renault, an einer Lösung. Dort entwickelte der Ingenieur Pierre Bézier einen ähnlichen Algorithmus wie ihn de Casteljau bereits gefunden hatte und wurde so zum Namensgeber der „Bézier-Kurven“. Der Vorteil dieser Kurven ist, dass sie Freiformen beschreiben können, die aus relativ wenigen Punkten aufgebaut sind.

Auch in anderen Ländern arbeiteten Autofirmen fieberhaft daran. So begann 1960 C. de Boor seine Forschung bei General Motors. Er entwickelte die Basis Splines (B-Splines) aus denen sich später die verallgemeinerte Form der NURBS (Non Uniform Rational B-Splines) entwickelte. NURBS Kurven und Flächen sind heutzutage die Standardform in allen industriell genutzten CAD Systemen.

Bézier-Kurven sind in objektorientierten Programmen sehr intuitiv zu bedienen, indem man zwei Ankerpunkte – den Anfangs- und den Endpunkt der Kurve – festlegt, sowie zwei Griffpunkte definiert, die die Krümmung der Kurve bestimmen. Der Algorithmus zeichnet dann eine Kurve, die durch die wiederholte Teilung und Verbindung der Strecken entsteht.

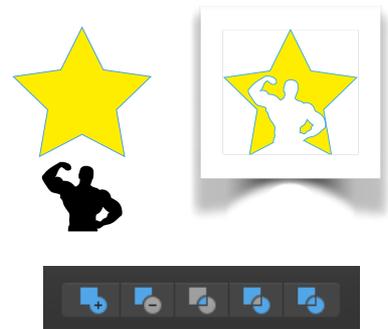


3. Praxis in Affinity Designer

Flächenberechnungen

Ein Vorteil objektorientierter Programme ist die Möglichkeit, mit den (mathematisch beschriebenen) Zeichnungen zu rechnen. So lassen sich z.B. auch Schnitt- und Vereinigungsmengen automatisch errechnen.

Legen Sie dazu Objekte übereinander und nutzen Sie in der Symbolleiste die Schaltflächen für die Flächenberechnungen.



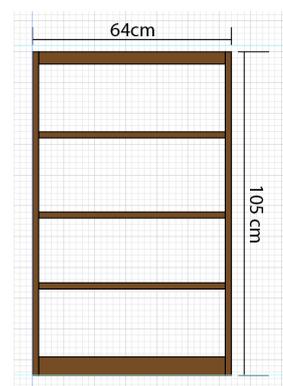
Numerisches Arbeiten

Blenden Sie sich zum Arbeiten unter **Ansicht** die **Lineale** ein. Unter dem Menü **Datei > Dokumenteinstellungen...** können Sie die Maßeinheiten festlegen.

Aus dem Lineal können Sie sich Hilfslinien herausziehen. Vorher müssen sie unter **Ansicht > Hilfslinien** einblenden.

Wenn Sie den Kreuzungspunkt der Lineale auf die Zeichenfläche ziehen, können Sie so den Nullpunkt des Koordinatensystems festlegen.

Nutzen Sie auch, um möglichst genau arbeiten zu können, die Vergrößerungsoptionen und den **Drahtgitter-Ansichtsmodus** aus der Symbolleiste.



Oft ist es von Vorteil mit einem Raster zu arbeiten, das man in **Ansicht > Raster und Achsen konfigurieren** kann. Sie können auch bestimmen, ob Ankerpunkte sich automatisch an diesem Raster ausrichten. Das geschieht im Menü **Ansicht > Raster einblenden** und **Ansicht > Magnetische Ausrichtung konfigurieren....**

Um nun mit numerischen Angaben zu arbeiten wählen Sie ein Objekt aus und definieren es in der **Ansicht > Studio > Transformieren** Palette entsprechend.

Bézier-Kurven

Zum Zeichnen von Bézier Kurven verwenden Sie den **Zeichenstift**  aus der Werkzeugleiste. Wenn Sie mit dem Zeichenstift klicken wird dem Pfad eine Ecke hinzugefügt. Durch Klicken und Ziehen können Sie die Krümmung zum vorherigen Punkt bestimmen. Der gesetzte Knoten bekommt dann Ankerpunkte die die Krümmung beschreiben. Sie können die Knoten und Ankerpunkte auch im Nachhinein mit dem Knotenwerkzeug  bearbeiten. Versuchen Sie aber schon beim Zeichnen so wenig wie möglich Knoten zu setzen. Desto einfacher lässt sich eine saubere gekrümmte Form erzeugen.

Drehen und Vervielfältigen

Zeichnen einer Europaflagge.

- Legen Sie ein blaues Rechteck im Seitenverhältnis 2:3 an und ziehen Sie sich eine vertikale und eine horizontale Hilfslinie aus dem Lineal, so dass deren Schnittpunkt im Mittelpunkt des Rechtecks liegt.
- Zeichnen Sie dann einen gelben Stern mit 5 Zacken und achten Sie auf die genaue Form.
- Wählen Sie den Stern an und klicken Sie dann auf das **Transformationsursprung aktivieren** Werkzeug  in der Kontextleiste. Ziehen Sie nun den Drehpunkt auf den Kreuzungspunkt der Hilfslinien.
- Geben Sie als Winkel in die Palette **Ansicht > Studio > Transformieren** 30° als Rotationswinkel ein und wählen Sie **Bearbeiten > Duplizieren (cmd-J)**.
- Wiederholen Sie den Vorgang mit **cmd-J** so oft, bis der Kreis geschlossen ist. Es müssen sich dann 12 Sterne im Kreis befinden.
- Da sich beim Drehen die Sterne ebenfalls gedreht haben, diese jedoch im Original der Europa Flagge alle gleich ausgerichtet sind, müssen sie jeweils um ein Vielfaches von 30° zurückgedreht werden. Dazu müssen Sie unbedingt vorher das **Transformationsursprung aktivieren** Werkzeug wieder deaktivieren und in der Palette den Drehpunkt auf den Mittelpunkt des Objektes (Stern) setzen.
- **Ebene > Gruppieren** Sie zum Schluss Ihre Europaflagge.



Übergänge: Pixel-/Objektorientiert

1. Pfade und Pixel

Ein Vorteil vektororientierter Programme ist, dass sie durch ihre mathematische Beschreibung unabhängig von der Auflösung sind. Jedes vektororientierte Grafikprogramm muss seine Vektoren für die entsprechende Auflösung der Bildschirmausgabe oder des Druckers **rendern**, d.h. in einzelne Pixel auflösen. Dieser Übergang von einem Vektor- zu einem Bitmapbild ist im Allgemeinen kein Problem.

Der umgekehrte Prozess, das **Vektorisieren** oder auch Tracing genannt, also eine Ansammlung von Pixeln in sinnvolle Vektoren umzuwandeln, ist sehr viel komplexer. Mittlerweile gibt es aber sowohl in pixelorientierten Programmen objektorientierte Konzepte – oft *Pfade* genannt – wie auch in objektorientierten Programmen Algorithmen, die versuchen, Bitmapbilder automatisch in Vektoren umzusetzen. Dabei werden die Objekte anhand von Kontrastunterschieden oder Farbkanten gebildet. Solcher Art automatisch generierte Objekte sind also keine sinnhaften Formen, sondern lediglich nebeneinander liegende Farbflächen.

Leider hat Affinity Designer, anders als Photoshop, bislang keine Tracing-Funktion eingebunden, so dass man auf Drittanbieter angewiesen ist.

2. Vektorisieren - Potrace-Algorithmus⁹

Der Potrace-Algorithmus (polygon tracer) liefert als Ergebnis Bézier-Kurven, nutzt aber Polygone als Zwischenstufe und funktioniert besonders gut bei hochauflösten Bildern.

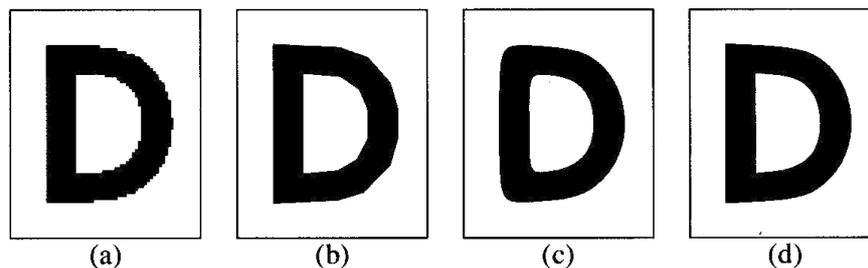


Figure 1: Corner detection. (a) the original bitmap; (b) too many corners; (c) too few corners; (d) good corner detection.

Quelle: Selinger 2003, S.2

Ein guter tracing-Algorithmus muss verschiedene Eigenschaften haben. Zwei davon sind das Finden möglichst gut am Original angenäherter Kurven und das Finden von Ecken. Beides steht in Konkurrenz zueinander (s.o.). Werden zu viele Ecken gefunden wirkt der Buchstabe wie ein Polygon (b), werden zu wenige gefunden wird der Buchstabe zu weich (c).

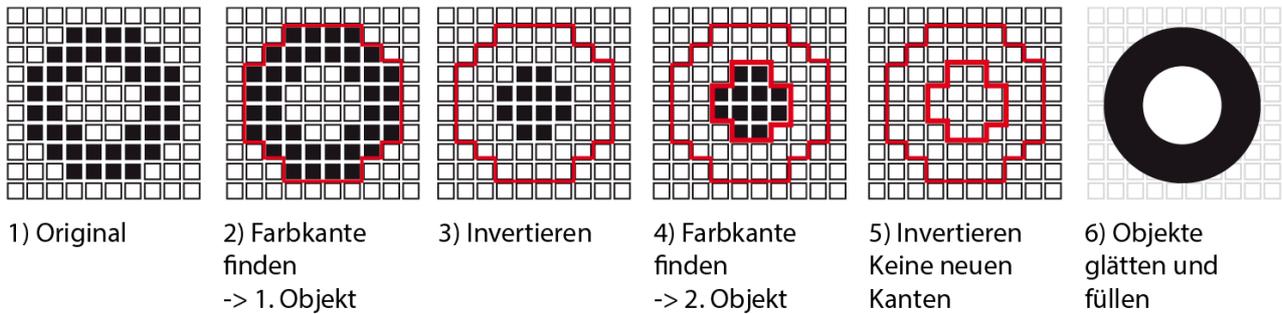
Eine andere Fähigkeit die der Algorithmus haben muss, ist zu erkennen was relevante Bildinformationen und was Artefakte aus dem Renderingprozess sind. Eine sehr dünne aufsteigende Linie würde im Bitmapbild als Treppe dargestellt werden. Der Vektorisierer soll die Treppe aber als dünne aufsteigende Linie erkennen. Das Vektorisieren ist also niemals nur ein lokaler Prozess, der sich nur auf die Nachbarschaft von einzelnen Punkten beschränken kann, sondern größere Regionen berücksichtigen muss.

⁹ Peter Selinger: „Potrace: a polygon-based tracing algorithm“, 2003

Das Umwandeln der einzelnen Punkte in Vektoren funktioniert in folgenden Schritten:

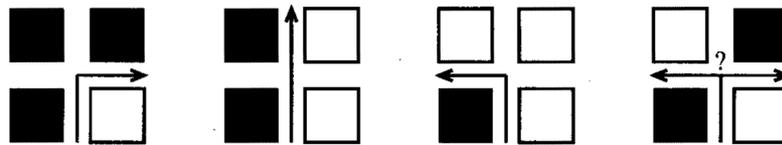
1. Das Bitmapbild wird anhand der Farbkanten in Pfade zerlegt.

Es werden Pfade entlang der Farbkanten konstruiert. Dabei kann an einer beliebigen Farbkante begonnen werden. Schliesst sich ein Pfad, werden alle Pixel im Inneren invertiert, so dass ein neues Bild entsteht. Dann beginnt das Verfahren von neuem. Wenn das ganze Bild weiss ist, sind alle schwarzen Flächen in Pfade umgewandelt.



Quelle: eigene Darstellung

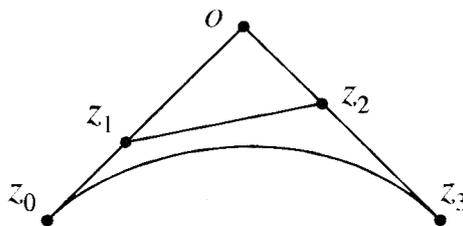
Das Dekomponieren des Bildes in Pfade ist nicht immer eindeutig. Bei dem letzten Beispiel in der unteren Abbildung könnten zwei Objekte mit ihren Ecken aneinander stoßen, so dass der Pfad eher links um das



Quelle: Selinger 2003, S.4

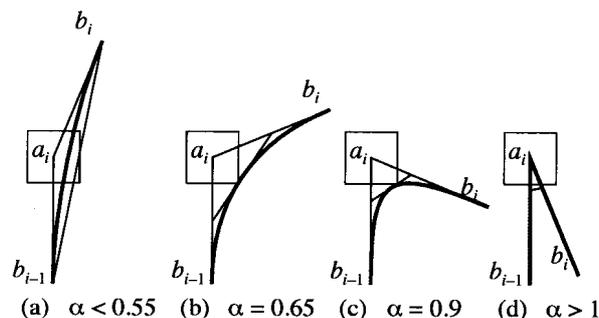
Objekt fließen sollte. Oder es handelt sich um eine dünne aufsteigende Linie, die Treppen gebildet hat, so dass der Pfad eher rechts der Treppe entlang folgen sollte. Hier kann eine Analyse größerer Regionen helfen.

2. Die Polygone werden geglättet und optimiert.
3. Jedes Polygon wird in einen Bézier-Pfad überführt.



Quelle: Selinger 2003, S.9

Die Umwandlung der Polygone in Bézier-Kurven erfolgt anhand der Länge der einzelnen Teilstücke und ihrer Winkel zu einander. Ein Polygon $Z_0 \dots Z_3$ kann relativ einfach in eine Bézier-Kurve überführt werden (siehe auch vorheriges Kapitel).

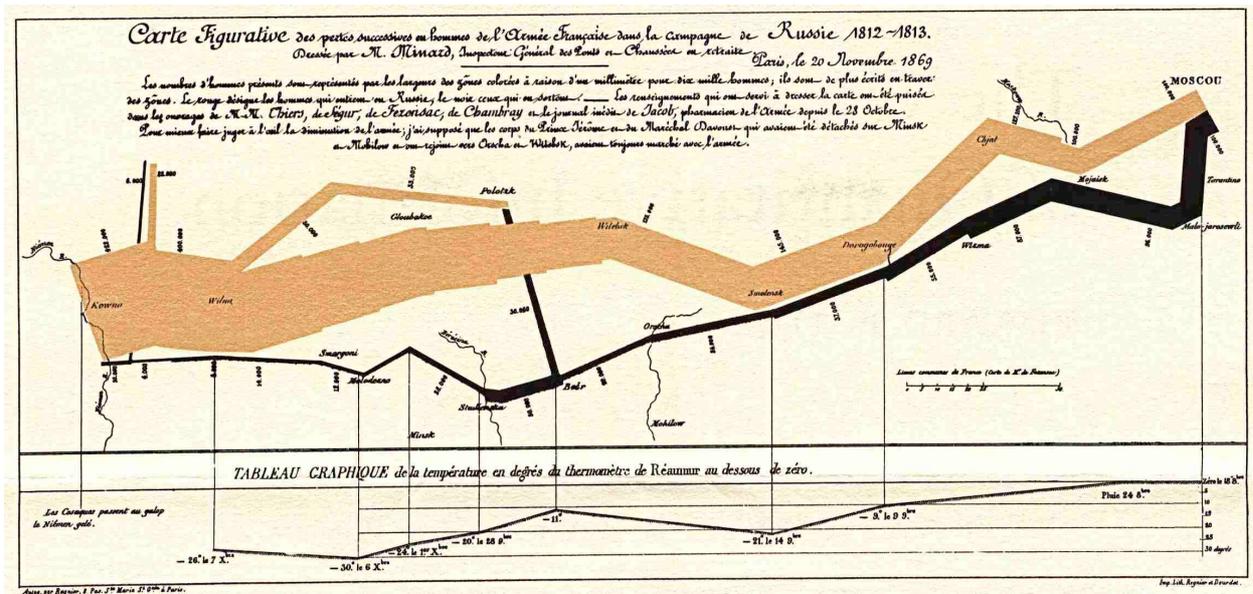


Quelle: Selinger 2003, S.11

Sitzung: Zahlenbilder

Was sagen GPS-, Satelliten-, medizinische oder allgemein Bilder die aus Zahlen generiert wurden eigentlich aus? Ein Bild sagt nicht nur mehr als tausend Worte, es schafft auch Vertrauen. Wenn der Arzt bei seiner Diagnose auf einen diffusen Fleck auf der Röntgenaufnahme zeigt und ein ernstes Gesicht macht, glauben wir ihm, obwohl wir nur einen diffusen Fleck sehen. Bilder veranschaulichen nicht nur, sie interpretieren, sie verleihen Messwerten Autorität und können ebenso leicht in die Irre führen.

Statistische Daten und mit ihnen ihre Visualisierungen haben seit dem 18. Jahrhundert exponentiell zugenommen. Die Fragmentierung der Inhalte im Internet hat diese Tendenz zusätzlich befördert. Als einer der Pioniere der sogenannten Infografik gilt Charles Minard, der 1869 eine Darstellung der Verluste von Napoleons Winterfeldzug veröffentlichte.



Quelle: http://www.rolotec.ch/blog/archives/minard_napoleon.jpg / 5.1.2012

1. Datenjournalismus

Heute hat sich im Journalismus, zunächst im englischsprachigen Raum, der Zweig des *Datenjournalismus* (data driven journalism) herausgebildet, der die Aufgabe hat, große Datenmengen maschinell auszuwerten und zu visualisieren.

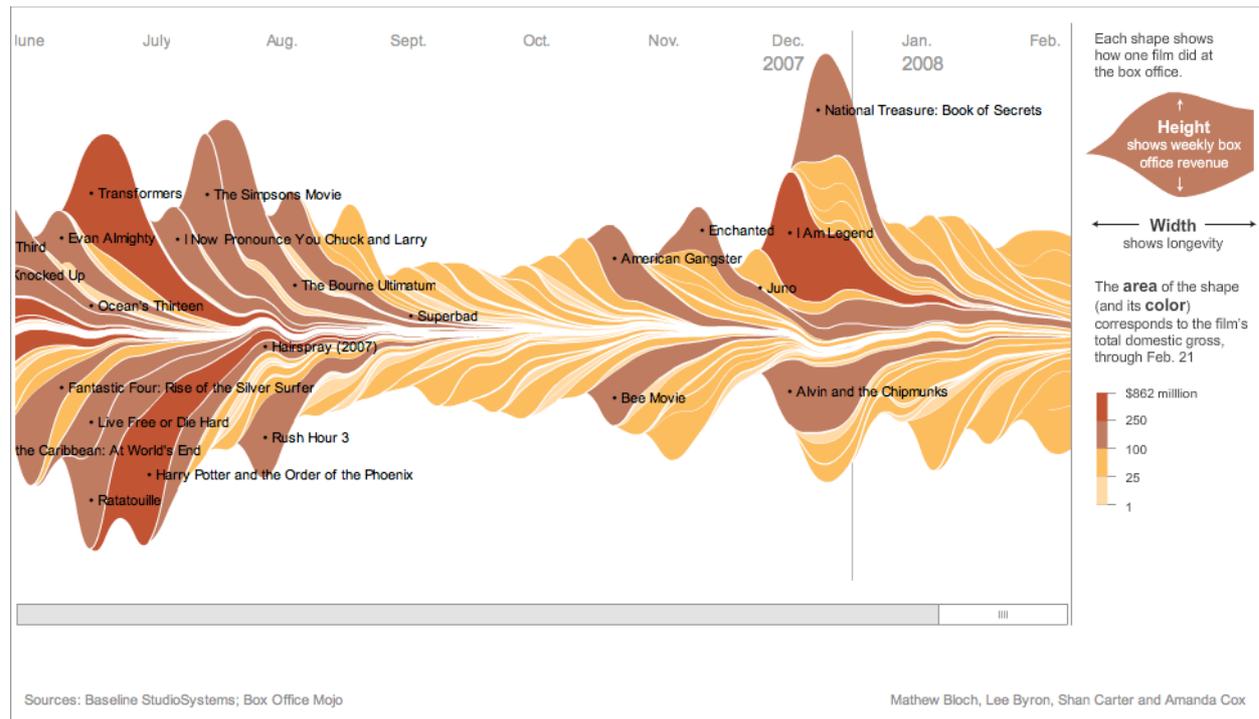
Dabei wird der Zugang zu den Daten zu einem zentralen Problem. In Deutschland soll den Zugang zu öffentlichen Daten das 2006 in Kraft getretene Informationsfreiheitsgesetz regeln. Dennoch ist es nicht immer einfach Material von Behörden zu bekommen. Eine Möglichkeit ist die Seite www.offenedaten.de, auf der das Statistische Bundesamt Materialien zur Verfügung stellt.

Visualisierung und Modell

Bei der *Visualisierung* von Messwerten wird eine andere Art von Realität als die Fotorealität verlangt. Hier werden Bilder aus Zahlendaten erzeugt, so dass sie in Infografiken erst anschaulich werden. Der Realismusbegriff ist hier also ein grundsätzlich anderer als bei den vorhergehenden Anwendungen. Wir haben es hier nicht mehr mit einer reinen indexikalischen Abbildung, sondern nur noch mit einer symbolischen Darstellung zu tun, deren Ikonographie sich oftmals nicht auf das Datenmaterial, sondern auf allgemeinere Dinge bezieht, die mit den Daten in Zusammenhang stehen oder mit ihnen assoziiert werden. Die Visualisierung erzeugt hier also erst Bilder aus Dingen die vorher keine waren.

Jede Visualisierung basiert auf Modellen, die je nach Betrachter als richtig oder inadäquat empfunden werden können, weil sie vielleicht eine Sache zu stark hervorheben oder eine andere in den Hintergrund rücken lassen. Die Zahlen sprechen hier nicht für sich, sondern erst durch ihr Modell, wie die Dinge erst durch den Photographen zum Sprechen gebracht werden. Daher sind Statistiken schon immer eine Quelle für Skepsis gewesen. Angesichts der Datenfluten, die unsere moderne Gesellschaft erzeugt, sind Visualisierungen der komplexen

Zusammenhänge unumgänglich geworden. Infografiken können die in den Zahlenkolonnen versteckten Zusammenhänge oder Größendimensionen erst sichtbar machen.



Quelle: http://www.nytimes.com/interactive/2008/02/23/movies/20080223_REVENUE_GRAPHIC.html

Visualisiert werden in der Wissenschaft vor allem Messdaten (Ultraschall, Tomographie, GIS etc.) oder Simulationsdaten, die oft aus Messdaten generiert werden (Wettervorhersage). Daten mit Ortsbezug, wie beim Wetter, einer Wärmebildkamera oder in der Medizin kommen der Visualisierung entgegen, da ihre räumliche Darstellung in der Regel erhalten bleiben kann. Anders ist es bei ganz abstrakten Messgrößen (Börsenkurse, Marktanteile, Zuschauerquoten etc.). Hier kann die Visualisierung durch die Auswahl des Modells einen großen Einfluss auf die Aussage des Bildes nehmen.

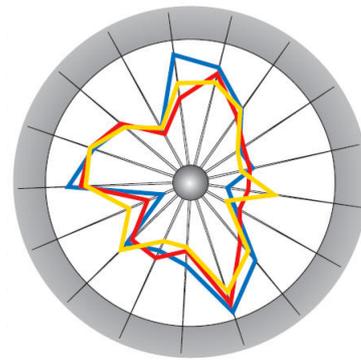
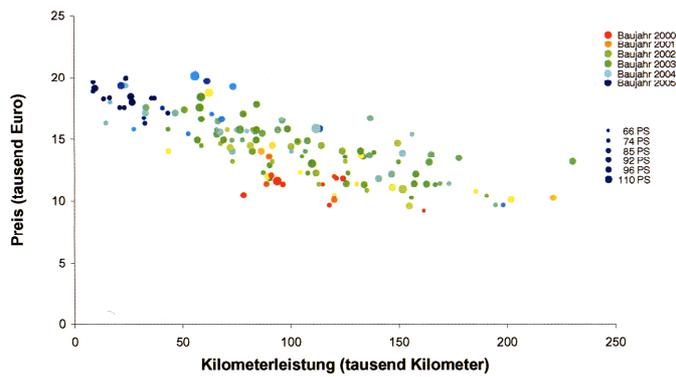
Prozess der Visualisierung

Für den Prozess der Visualisierung müssen

- die Daten ausgewählt werden. Es ist genau zu überlegen welche Daten dargestellt und welche nicht dargestellt werden sollen, und welche Aussagen man mit den gezeigten Daten dann machen kann.
- Die Datenmengen müssen oft zusammengefasst werden, indem man Cluster bildet z.B.: die Gruppe der 20-30-jährigen, der 30-40-jährigen etc. Das kann interessante Entwicklungen, zum Beispiel eine signifikante Änderung zwischen denjenigen unter 25- und denen über 25-jährigen, auch verdecken.
- Oft liegen Daten nicht quantitativ sondern qualitativ vor. Es ist zum Beispiel zu entscheiden, wie viel Stufen eine Zufriedenheitsskala haben muss. Das ist ein Problem der Quantisierung.
- Die verschiedenen Variablen (ordinale Werte) haben unterschiedliche Gewichtungen. Wie setzt man die Scala der Altersangabe mit der der Zufriedenheit in Beziehung? Wird dabei ein Parameter dramatisiert?
- Wie geht man mit nominalen Werten (z.B. Farbe) um, die überhaupt nicht zu sortieren oder hierarchisieren sind?
- Je höher die Anzahl der Parameter, die dargestellt werden sollen, desto schwieriger wird die Visualisierung.

Visualisierungsformen

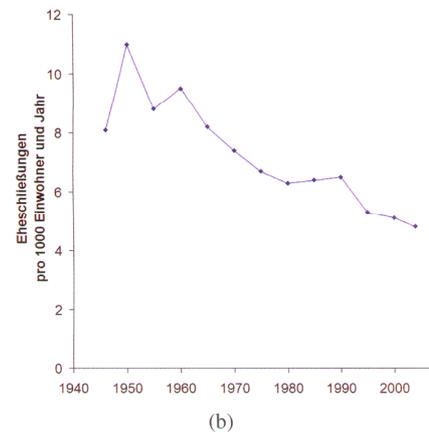
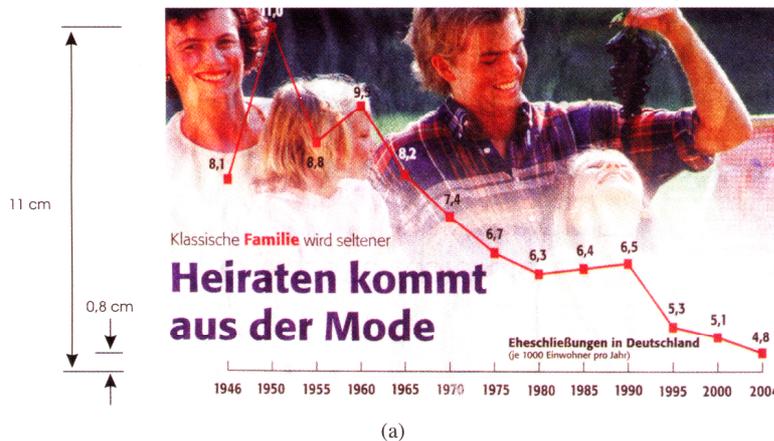
Am einfachsten ist die Darstellung mittels so genannter Korrelogramme oder Scatterplots. Hier werden zwei Primärvariablen in einem Zwei-Achsen-Modell gegenübergestellt. Werden weitere Variablen benötigt, können sie mittels Farbe, Form oder Textur hinzugefügt werden.



Quelle links: Deussen, S.117 und rechts: <http://www.hduw.de/Quizfrage.htm>, 2.7.2015

Die meisten Visualisierungsformen beziehen die Werte auf Position im Koordinatensystem, Größe oder Orientierung von Objekten in der Darstellung. Nominelle Werte können durch Farben dargestellt werden. Um sehr viele Parameter darzustellen, können sternförmige Koordinatensysteme (Stern- oder Netzdiagramm) genutzt werden, wobei die Anordnung der Achsen allerdings oft sehr willkürlich ist, aber stark den visuellen Eindruck bestimmt.

Lügenfaktor

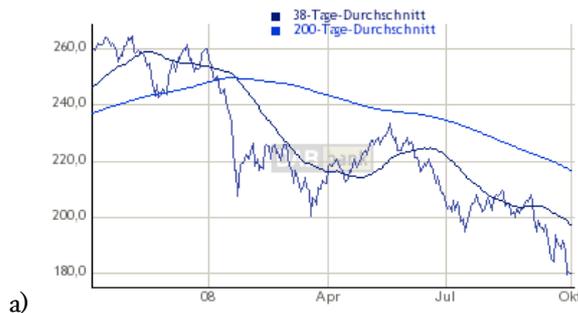


Quelle: Deussen S.121 / Bild links: Lügenfaktor 6,3; Bild rechts: Lügenfaktor 1

Visualisierte Statistiken überzeugen durch ihre Bildgewalt und können dadurch sehr schnell manipulatives Potential entfalten. In der oberen Grafik fällt der Spitzenwert von 11,0 auf 4,8, also auf 44% der Ausgangswertes ab. In der Darstellung von 11 cm auf 0,8 cm, also vermindert er sich visuell auf 7% seiner Höhe. Deussen errechnet nach Tuftte einen sogenannten Lügenfaktor wie folgt: $44/7 = 6,3$. Eine korrekte Darstellung (rechts) hätte den Faktor 1. Durch Verschieben der Bezugsachse wird hier die Kurve dramatisiert. Dies ist kein Privileg der Yellow-Press. Deussen zeigt Statistiken des Bundes mit einem Lügenfaktor von 19 bzw. 20. (S.122).

Wahl des Ausschnitts

Aktienkurse sind ein gutes Beispiel für unterschiedliche Dramatiken bei der Wahl des Ausschnitts.

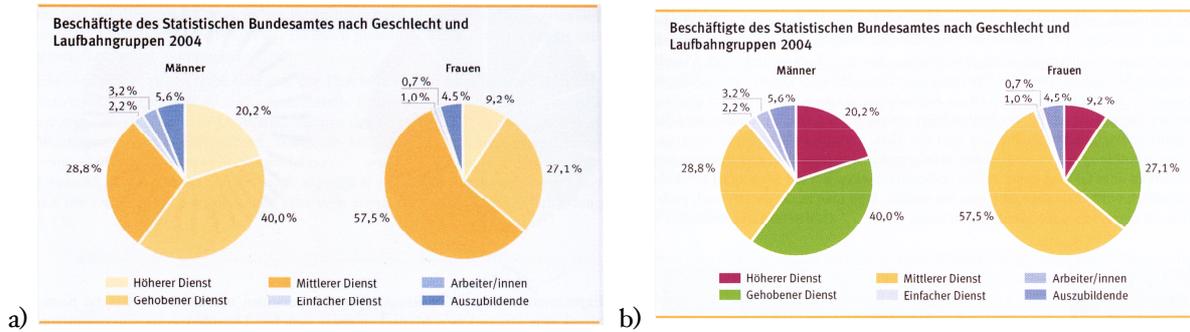


Quelle a und b: DAB Bank

Oben ist die Kurve einer Aktie während der Finanzkrise Ende 2008 zu sehen. Beide Ausschnitte zeigen das selbe Wertpapier. A zeigt die Entwicklung der letzten Monate von 2007 bis Oktober 2008, b die Entwicklung der letzten zehn Jahre. Jedes Bild für sich evoziert eine andere Aussage.

Farbwahl

Da wir auf Farbe sehr emotional reagieren, ist die Farbgebung für Manipulationen leicht zugänglich. Auch mit Farben lassen sich Dinge verstecken oder hervorheben.



Quelle: Deussen S.126/127

Abbildung a zeigt das Original des Statistischen Bundesamtes. Es ist nicht einsichtig warum hier zwischen Arbeitern und Auszubildenden einerseits und den Beamtenlaufbahnen andererseits farblich so stark unterschieden und der Blick darauf gelenkt wird, während die einzelnen Beamtenstufen kaum wahrgenommen werden. Erst mit einer Änderung der Farben (b) wird der Unterschied beim Vergleich von Männern und Frauen deutlich: Frauen sind in der Regel in statusniedrigeren Gruppen eingestellt.

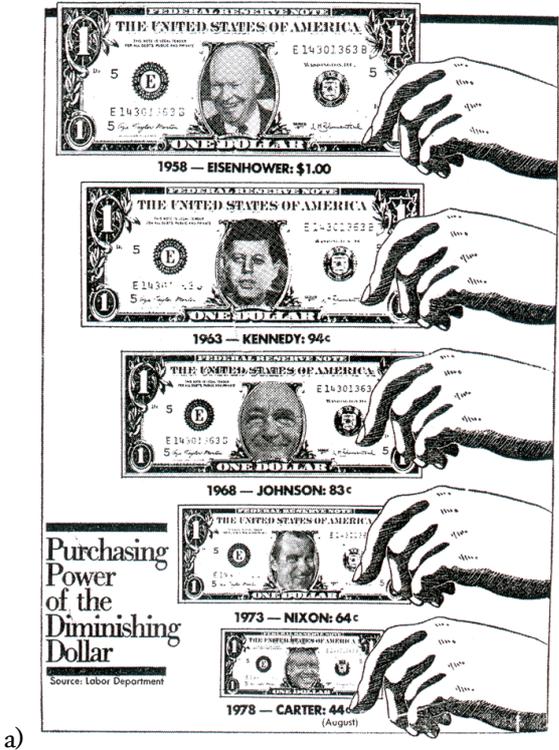
Mit Farben wird oft an Emotionen angeknüpft. Das Bilder von Wärmebildkameras dort, wo die Häuserfassade warm ist, rote Regionen darstellen und dort wo sie kalt ist blaue, hat keinen technischen Grund. Aber wir assoziieren eben mit Rot Wärme und mit Blau Kälte. Es könnte auch beliebig anders sein.

(Quelle: <http://www.radio101.de/thermographie/gebauedethermographie.htm>)



Falsche Dimenson

In den folgenden Darstellung (a) wird der Wertverfall des Dollar mittels Geldscheinen dargestellt. Der Dollar verlor von 1958 bis 1978 44% seines Wertes. Also verkürzte der Grafiker den Geldschein von 1978 auf 44% der Ausgangslänge. Da es sich aber um Flächen handelt, die hier eher wahrgenommen werden als die Strecken, vermindert sich die Darstellung auf 19%. Eine Dramatisierung mit einem Lügenfaktor von über zwei.



a)

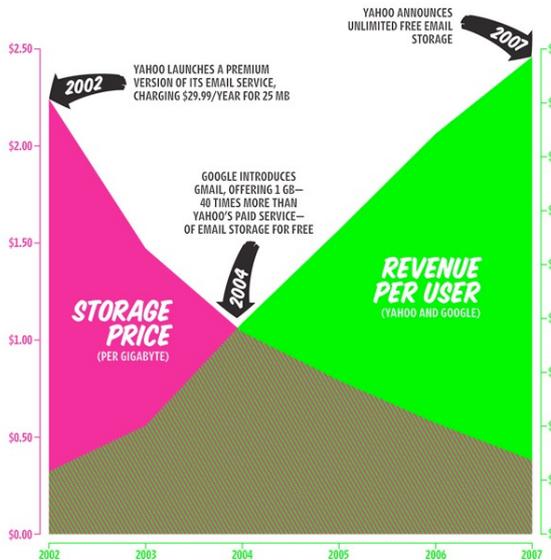


b)

Quellen: a) Deussen S. 129 b) Die Tageszeitung, 21.10.2008, Titel

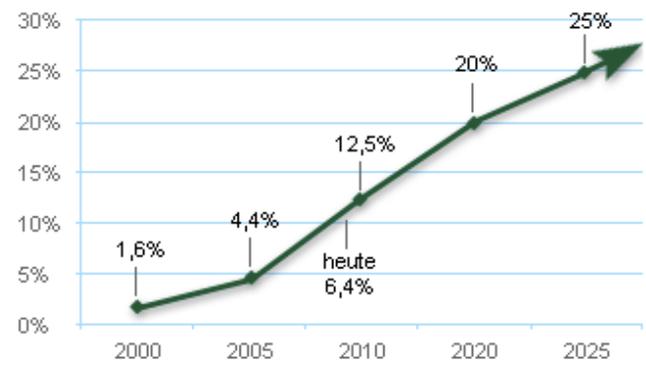
Bis zu 18.000 Studierende sollen laut TAZ im Jahr 2006 wegen der Studiengebühren auf ein Studium verzichtet haben. In dem Jahr gab es laut Statistischem Bundesamt 344 967 Studienanfänger. Also haben 5,22% verzichtet. In der Grafik wurden 20% der Köpfe ausgeblendet. Das ist ein Lügenfaktor von: 0,25.

Willkürliche Festlegung der Achsen



Eindrucksvolle Wachstumsraten

Anteil der Windenergie an der Bruttostromerzeugung Deutschlands



Quelle: Bundesministerium für Umwelt

Quellen: links, http://www.wired.com/techbiz/it/magazine/16-03/ff_free_webmail (29. 10. 2008 13:55) rechts, Werbeprospekt PROKON 2009

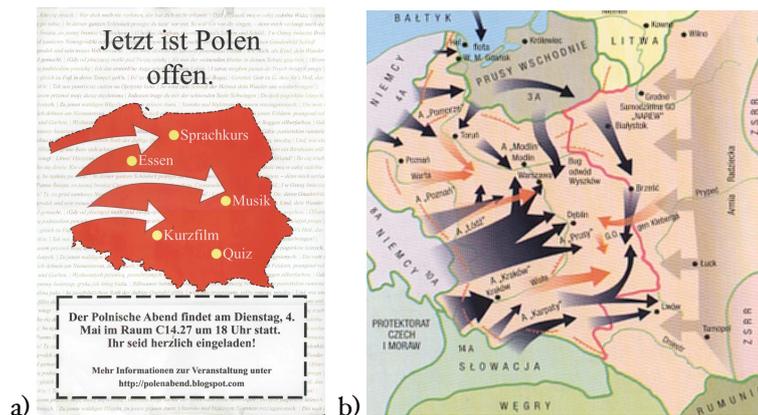
In dieser Grafik sollte der Preis pro GB-Speicherplatz bei E-Mail Providern in Beziehung gesetzt werden zum Erlös, den die Provider je Kunden erzielen. Die Grafik suggeriert, dass Google in dem Moment seinen Kunden 1GB anbot, als die beiden Kurven sich schnitten. (Googles Angebot sorgte damals auf dem Markt für großes Aufsehen.) Tatsächlich aber ist die Festlegung der Skalen am rechten und linken Rand so gestaltet worden, dass sie sich genau 2004 schneiden. Jede andere Festlegung hätte einen Schnittpunkt zu einem anderen Zeitpunkt ergeben, er ist also beliebig und sagt nichts aus.

„Eindrucksvolle Wachstumsraten“ können auch dann erzielt werden, wenn man an der richtigen Stelle die x-Achse staucht: Der Abstand zwischen 2010 und 2020 beträgt 10 Jahre, alle anderen Abstände nur jeweils 5.

Konnotationen von Bildsymbolen

Beim Gestalten eigener Bilder sollte man sich im klaren über die Konnotationen der Bildelemente sein, die man einsetzt. Folgendes gut gemeinte Plakat (a) sollte auf einen Polnischen Abend hinweisen, der dem kulturellen Austausch und der Völkerverständigung dienen sollte. Das Plakat erweckt aber – vielleicht als ironischer Bruch – Assoziationen von Einmarsch statt Verständigung.

- Die Überschrift „Jetzt ist Polen offen“ klingt wie das Sprichwort „dann ist Polen offen“ was umgangssprachlich so viel bedeutet wie eine „außer Kontrolle geratene Situation“. Die Redewendung kann auch als Drohung gebraucht werden.
- Die Pfeile sind im Zusammenhang mit Darstellungen des deutschen Blitzkrieges (b) bzw. Truppenbewegungen aus jedem Schulatlas bekannt.
- Der gestrichelte Kasten erinnert an öffentliche Bekanntmachungen der 30er Jahre.



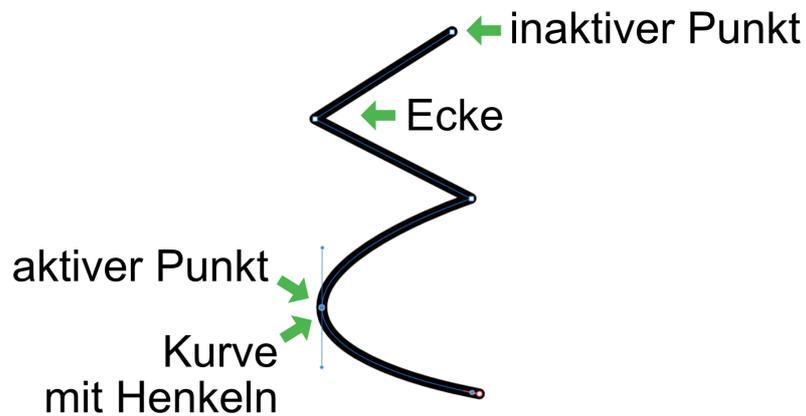
2. Onlinewerkzeuge im Netz

Im Internet existieren eine Reihe von Diensten zur Erstellung von Infografiken, wie z.B.:

- <https://infogr.am/>
- <https://venngage.com/>
- <http://piktochart.com/>

3. Arbeiten mit Pfaden

Allgemeines



Pfade Zeichnen



Freiform-Pfade werden mit dem Zeichenstift gezeichnet.

- wenn Sie **klicken** entsteht eine Ecke
- wenn Sie **klicken und ziehen** entsteht eine Kurve
- um einen Punkt zu löschen, wählen Sie ihn aus und drücken die **Löschtaste**
- Soll nur ein Henkel einer Kurve gelöscht werden, reicht ein **Option-Klick** auf den Henkel.

Pfade manipulieren



Pfade können Sie mit dem manipulieren.

- **klicken** Sie auf einen Pfad, fügen Sie einen neuen Punkt hinzu
- **klicken und ziehen** die auf einem Pfad, verformen Sie diesen.

Wollen Sie eine ecke zu einer Kurve oder umgekehrt machen, nutzen Sie die **Umwandlungsfunktionen** aus der Kontextleiste. Erst den entsprechenden Punkt anwählen und dann im Menü die entsprechende Option wählen.



Kurve schliessen



Kurve öffnen



Kurve glätten



Kurve umkehren



Kurven verbinden (vorher die Endpunkte auswählen)



Pfade einer vorgegebenen Form manipulieren

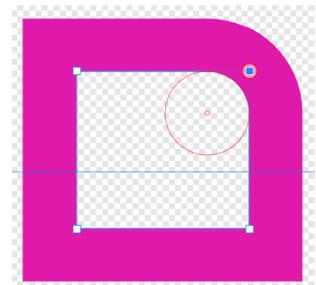
- 1) Form zeichnen
- 2) Ebene > Geometrie > Aufteilen oder
- 3) Mit dem Knotenwerkzeug bearbeiten



Eckenoptionen



Mit dem Ecke Werkzeug lassen sich Ecken von geschlossenen Formen abrunden.



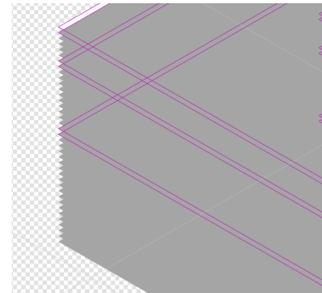
Outlinetext



- 1) Text mit dem Grafiktext-Werkzeug schreiben. Eine fette Schrift eignet sich besonders gut.
- 2) Ebene anwählen und mit cmd-J zwei mal duplizieren.
- 3) Jede der unter der ersten Ebene liegende Schriftzug mit einer Umrandung versehen
 - Entweder mit dem Umrandungs-Werkzeug, indem der Henkel des Schriftzuges nach links oder rechts bewegt wird.
 - Oder in der Effekte Palette unter Umrandung.

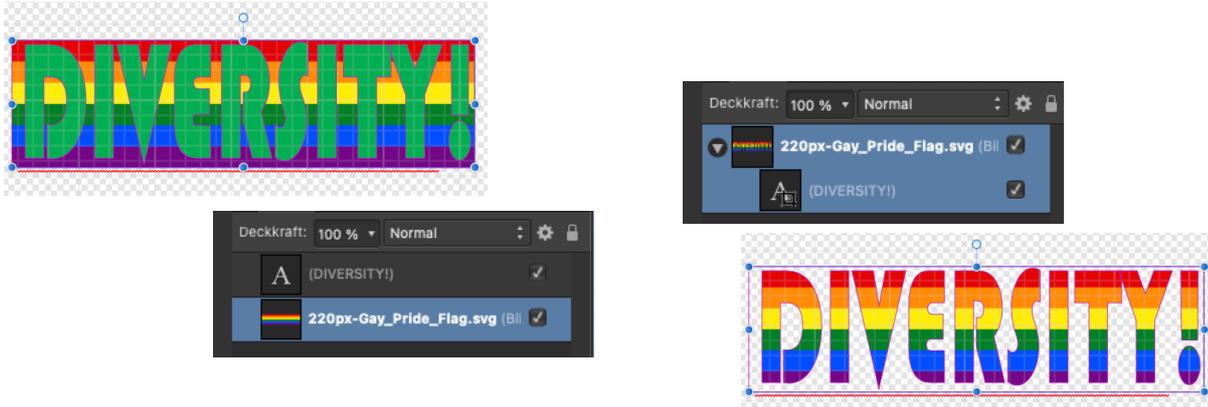


Pseudo-3D Text



- 1) Text mit dem Grafiktext-Werkzeug schreiben. Eine fette Schrift eignet sich besonders gut.
- 2) Text auswählen und mit opt-Pfeiltaste nach rechts den Zeichenabstand etwas erhöhen
- 3) Unter Ansicht > Raster und Achsen konfigurieren > Erweitert und unter Rastertyp "Isometrisch einstellen" und "Raster einblenden" anwählen.
- 4) Unter Ansicht > Studio > Isometrisch die Projektionsfläche auswählen und "An Projektionsebene anpassen" wählen.
- 5) Text auswählen und in starker Vergrößerung mit gedrückter option-Taste (zum Duplizieren) und gedrückter shift-Taste (damit die Verschiebung nur in einer Achse geschieht) das Duplikat minimal nach oben schieben.
- 6) Jetzt wiederholen Sie den Vorgang durch Drücken von cmd-J solange, bis der Text die richtige Höhe erreicht hat.
- 7) Färben Sie die oberste Ebene ein. Auch mit einem "Schein nach innen" aus der Effekte Palette kann man experimentieren.

Text als Maske



- 1) Legen Sie einen Text und ein Bild an, das von dem Text maskiert werden soll. Es empfiehlt sich den Text möglichst fett zu wählen und ggf. die Buchstabenabstände mit option-Pfeiltaste zu verringern.
- 2) Ziehen Sie dann in der Ebenenpalette die Textebene auf die Bildebene (s.o.)

Sitzung: Image-Retrieval und Künstliche Intelligenz

1. Bildsuche als Textsuche

Die Menge an Bildern, mit denen wir umgehen ist in den letzten Jahrzehnten erheblich gestiegen. Keine Zeitschrift kommt heute ohne eine ausführliche Bebilderung, kein Urlaub ohne Fotoapparat aus. Die so entstehenden Bilderberge werden in Archiven und Fotoalben gesammelt. Wie können diese Bilder aber organisiert werden, dass sie später wiedergefunden werden? Dies ist die Aufgabe des Information Retrieval (IR), als technisch gestützter Prozess des Suchens von relevanten Informationen in großen Datensammlungen. Die Schwierigkeit bei der Bildersuche ist, dass die Suchanfrage dem System formalisiert übergeben werden muss und eine ähnliche Struktur wie die Datenbasis aufweisen muss, um Vergleiche durchführen zu können.

Eine Möglichkeit ist, jedem Bild Metadaten anzuhängen und dann darin zu suchen. Eine andere ist das Content-Based Image Retrieval (CBIR), bei dem aus den Bildern extrahierte Merkmalsdeskriptoren mit einer Suchanfrage verglichen werden (Farbe, Form, Textur). Ein großes Problem stellt dabei die sogenannte semantische Lücke dar, die die fehlende Koinzidenz zwischen Merkmalsdeskriptoren und subjektiver Interpretation des Bildes durch den Betrachter bezeichnet.

Sind die Bilder einmal archiviert, sollen sie auch wiedergefunden werden. Hier zeigen Bilder aber eine enorme Widerständigkeit. Anders als beim Medientyp Text, für den Google scheinbar mühelos Milliarden von Webseiten indiziert, ist die Suche in Bildern nach wie vor schwierig.

In einer langen kulturellen Tradition wurde das gesprochene Wort in eine Schriftsprache aus diskreten endlichen Buchstaben umgewandelt, ist also bereits ins Digitale überführt. Die Buchstaben sind in eine rein willkürliche Ordnung gebracht worden, das Alphabet, das keinerlei inhaltliche Bedeutung hat. Diese Ordnung, die wir während unserer Schulbildung alle verinnerlichen mussten, hilft uns Worte z.B. in einem Wörterbuch zu ordnen und so auch wiederzufinden. Das die alphabetische Sortierung keine inhaltliche Bedeutung hat zeigt die Tatsache, dass z.B. im Wörterbuch des Zeit-Verlages der Begriff „Sterblichkeit“ vom Begriff „stereo“ gefolgt wird.

„Doch bei Bildern gibt es keine solche Grammatik und Lexik mit vereinheitlichten Grundfiguren, die den Wörtern in punkto Sucheffizienz das Wasser reichen könnten. Die Zahl der isolierbaren Bild-Signifikanten ist unendlich [...], anders als bei Wörtern, bei denen es immer nur endlich viele Synonyme für einen Begriff gibt, die wir alle lexikographisch orientiert absuchen können.“ (Warnke 2004)

Auch in Google gibt es eine Bildersuche. Diese Suche war ursprünglich ausschließlich eine reine Textsuche, die nach Wörtern suchte, die im Bildtitel oder in der Nähe des Bildes im Text auftauchten. Die Suche nach Metadaten in Bilddatenbanken und -archiven ist etwas ähnliches. Metadaten sind Daten über Daten. Also z.B. Informationen darüber was auf dem Bild zu sehen ist, welches Format es hat, mit welcher Blende es aufgenommen wurde etc. Auch Autor und Rechteinhaber können gesichert werden. In der digitalen Fotografie werden im Wesentlichen zwei Formate von Metadaten verwendet:

EXIF

„Exchangeable image file format for Digital Still Cameras“. Das Format setzt auf bestehende Bildformate wie JPEG und TIFF auf und fügt diesen lediglich die EXIF-Daten hinzu. Diese Daten befinden sich dann im Header der Bilddatei noch vor den eigentlichen Bilddaten. EXIF zeichnet kamera- und aufnahmespezifische Informationen auf, wie zum Beispiel Belichtungszeit, Blende, Datum, Uhrzeit, Kameramodell etc. Diese Daten sollten später in Bildbearbeitungsprogrammen nicht geändert werden können (das Hacken dieser Daten ist gleichwohl ohne viel Sachverstand möglich).

IPTC-NAA

Das Kürzel steht für „International Press Telecommunications Council - Newspaper Association of America“. Hier werden Angaben wie Autor, Schlagwörter, Titel etc. untergebracht. Die IPTC-Angaben sollen also vom Fotografen, Agenturen oder Archiven verändert werden können. Teilweise bietet auch Affinity die Möglichkeit der Eingabe dieser Angaben (**Ansicht > Studio > Metadaten**). Diese Verschlagwortung bringt in Bildagenturen große Vorteile beim Suchen von Bildern. Allerdings ist die Verschlagwortung branchenspezifisch und es gehört ein gewisse Kenntnis, wenn nicht sogar eine spezielle Ausbildung, zum Verständnis dieser Schemata. Eine Automatisierung ist hier aufgrund der semantischen Lücke schwierig. Daher ist das Erschließen von Bildquellen auf diesem Wege ein langwieriges und kostspieliges Verfahren.

„Die Bedeutung dieses Standards erschließt sich vor allem, wenn man bedenkt, dass digitale Fotos meist nur als Datei in Datenbanken vorliegen. Da Fotos heute nicht mehr über persönliche Kontakte, z.B. durch Gespräche am Telefon gesucht werden, sondern durch Texteingaben in Suchmaschinen, hängt es einzig und alleine von Angaben im Bildtext, in den Aufnahmedaten und der Verschalgwortung ab, ob ein Foto jemals ‚gefunden‘ bzw. publiziert wird.“ (Büllesbach 2008)

Folksonomy

Feste Klassifikationsmethoden (Ontologien) wie Metadaten haben den Vorteil, auch nach langer Zeit noch nachvollzogen werden zu können, weil sie einer eindeutigen Definition bzw. Festschreibung unterliegen. Ihr Nachteil ist, dass die Klassifikationen, die bei ihrer Einführung logisch und stringent erschienen, unter neuen Forschungs- und Interessenperspektiven anachronistisch werden können.

Eine Alternative zu statischen Klassifikationsmethoden versuchen die Dienste des Web 2.0 mit dem sogenannten Tagging (Folksonomy). Jeder Nutzer hängt dabei Bildern Stichworte seiner Wahl an. Dies geschieht spontan und dezentral. Es gibt also keine zentrale Ontologie und keine Überwachung auf Konsistenz. Aus der sozialen Dynamik heraus bilden sich dann Tagclouds. Hier ist es notwendig, dass sich eine möglichst große Zahl von Menschen beteiligt um diese Wortwolken zu erzeugen. Tagclouds sind Stichwortindizes, die um mindestens eine zusätzliche Achse der Information erweitert worden sind. Die Größe der Darstellung eines Wortes zeigt seine Relevanz (i.d.R. ermittelt durch die Häufigkeit) an. Darüber hinaus kann eine weitere Achse durch eine unterschiedliche Farbigkeit (z.B. für Kategorien) hinzugefügt werden. Tagclouds beschreiben damit nicht nur das gespeicherte Material, sondern auch die gegenwärtige Interessenlage der Nutzer. Sie sind aktueller als Ontologien, aber eben auch Moden unterworfen.

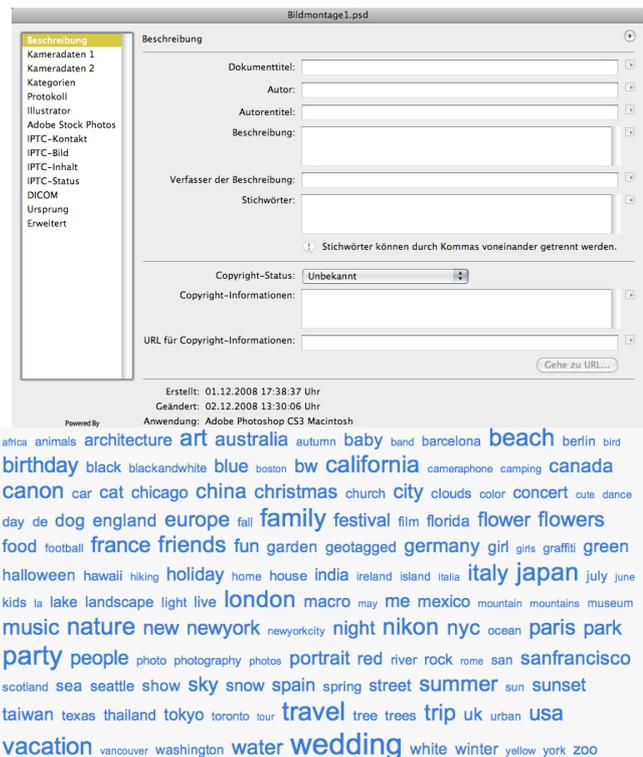
Geotagging

Heute sind selbst günstige Kameras in der Lage, direkt während der Aufnahme, die Bilder mit GPS-Daten (Global Positioning System) zu versehen.¹⁰ Soll die Codierung automatisch erfolgen, muss der Aufnahmeapparat mit einem GPS-Chip ausgerüstet sein und mindestens vier Satellitensignale empfangen. Derzeit wird mit günstigen Empfängern eine Auflösung je nach Bedingungen (Wetter, Umgebung, Sonnenstürme etc.) von ca. 10 m erreicht. Das gestattet, den Ort der Aufnahme auch nach Jahrzehnten noch zuzuordnen. Und diese raumbezogenen Datensätze sind (durch)suchbar. Theoretisch lassen sich die Geokoordinaten auch im Nachhinein per Hand hinzufügen, was allerdings sehr aufwändig wäre.

Der Aufnahmeort sagt aber noch nichts über den Abgebildeten Gegenstand, der in sehr weiter Ferne liegen kann. Die Abgebildete Szene kann sich in einem 360° Umkreis um den Aufnahmeort befinden, eine Makroaufnahme einer Ameise direkt vor der Kamera sein oder der mit einem Teleobjektiv fotografierte Mond. So speichern einige Systeme, die einen eingebauten Kompass haben, die „Blickrichtung“ zusätzlich mit. Die Brennweite, die ein Anhaltspunkt für die Entfernung ist, wird ohnehin im EXIF-Datensatz aufgenommen.**

2. Content Based Image Retrieval

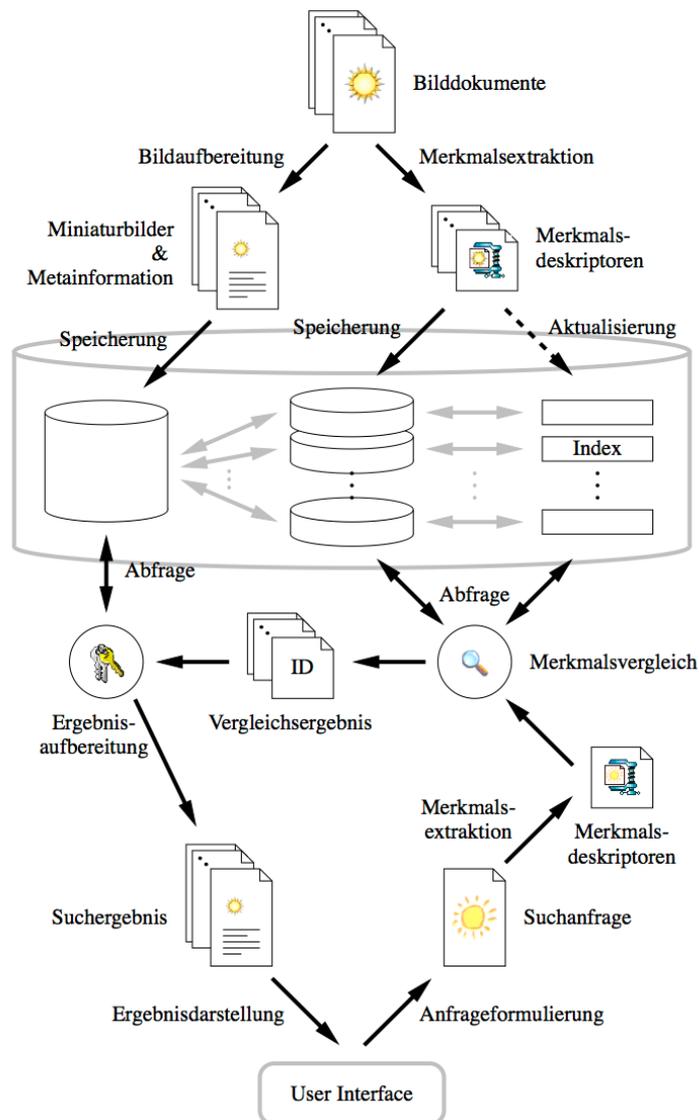
Alternative Bildersuchprogramme suchen nach Ähnlichkeiten der Farbe oder der Form. Bei Texten hingegen würden wir Wörter im Suchergebnis, die lediglich ähnliche sind, nicht akzeptieren. Zunächst werden die vorhandenen Bilder auf eine besondere Weise indiziert, indem für jedes Bild die Ausprägung bestimmter Merk-



¹⁰ Nikon führte 2001 mit dem Modell D1H und D1X die ersten Digitalkameras mit GPS-Sensor ein. Bei den Smartphones war Apples iPhone 3G als erstes damit ausgerüstet.

malsdiskriptoren errechnet und gespeichert werden, die später abgefragt werden können. Diese Indizes verweisen dann jeweils auf die Originalbilder.

Beim Formulieren der Suchabfrage anhand eines Beispielbildes, werden auch dessen Merkmale extrahiert und mit den Indexeinträgen unscharf verglichen. Oder die Merkmalsdiskriptoren werden auf anderem Wege eingegeben, z.B. mittels einer Zeichnung oder per Text.



Quelle: Vollmer 2006, S.23

Die inhaltsbasierten Suchtechniken lassen sich wie folgt unterteilen.

Aus Sicht der Anwender, also: Wie kann eine Suchanfrage formuliert werden?

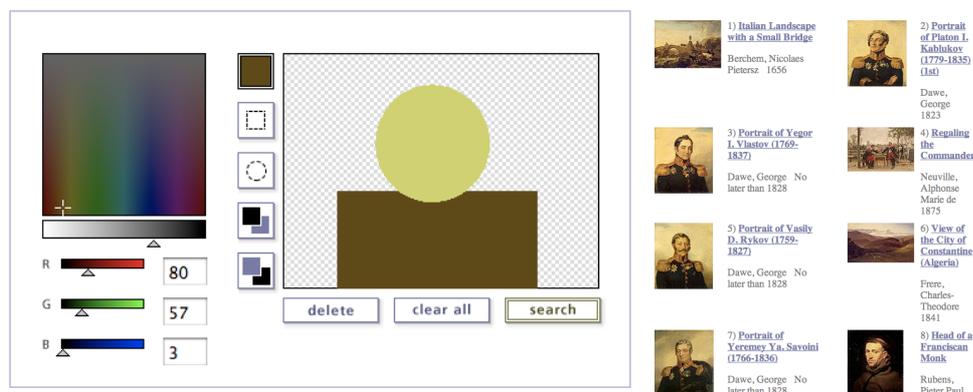
- Query-by-Text
- Query-by-Example
 - Query-by-Image, wenn ein vorhandenes Bild als Ausgangsmaterial verwendet wird,
 - Query-by-Sketch, der Nutzer fertigt eine Zeichnung an.
- Query-by-Feature bei genauer Angabe der Merkmalsdiskriptoren (Form, Farbe etc.) durch den Nutzer.

Aus Sicht der Technik: Was wird verglichen?

- Query-by-Text
 - Query-by-Name, Suche im Dateinamen, der URL etc.
 - Query-by-Metadata, Suche in den EXIF- oder IPTC-Metadaten
- Query-by-Content
 - Query-by-Shape wenn der Suchende eine Musterskizze (Form) anlegt und
 - Query-by-Color, wobei aus einer Menge von Farben ausgewählt wird.
 - Query-by-Texture, hier wird nach Texturen und Mustern gesucht

Query-by-Sketch

Die St. Petersburger Emeritage bot vor einigen Jahren eine Suche nach Formen und Farben an, die auf der IBM-Technik QBIC (Query By Image Content)¹¹ basierte:



Suchmaske nach Form und Farbe und das Ergebnis

Quelle: <http://www.hermitagemuseum.org/fcgi-bin/db2www/qbicLayout.mac/qbic?selLang=English>

Query-by-Color

Eine Untersuchung über den Zusammenhang von Farbe und Sprache (Berlin/Kay 1969) hat ergeben, dass Menschen – unabhängig von der Landessprache – maximal elf grundsätzlich verschiedene Farbbegriffe haben. Davon ausgehend werden dann Differenzen gebildet (Dunkelgrün oder Grasgrün etc.). Das hat Folgen für die Suchanfragen, die Nutzer in Bezug auf Farbe an ein CBIR-System (Content Based Image Retrieval) stellen. So hat Stephan Volmer in seiner Dissertation konsequent vorgeschlagen die Farbmerkmalsdeskriptoren als Abstandsvektoren zu einem relativ kleinen Set von Grundfarben zu entwickeln.

Google hat mittlerweile seine Bildersuche auch auf die Auswahl von einer Farbe ausgedehnt. Eine ähnliche Technik hat die Idee Inc. umgesetzt. Der MulticolorSearch sucht aus verschiedenen Bildersammlungen (z.B. Flickr) alle Bilder heraus, die die vorher vom Nutzer definierten max. 10 Farben enthalten. Da die Farbe hier nicht als Text beschrieben wird, sondern visuell durch einen Colorpicker ausgewählt wird, kann sich hier das Auswahlset auf 120 verschiedene Farben erweitern.

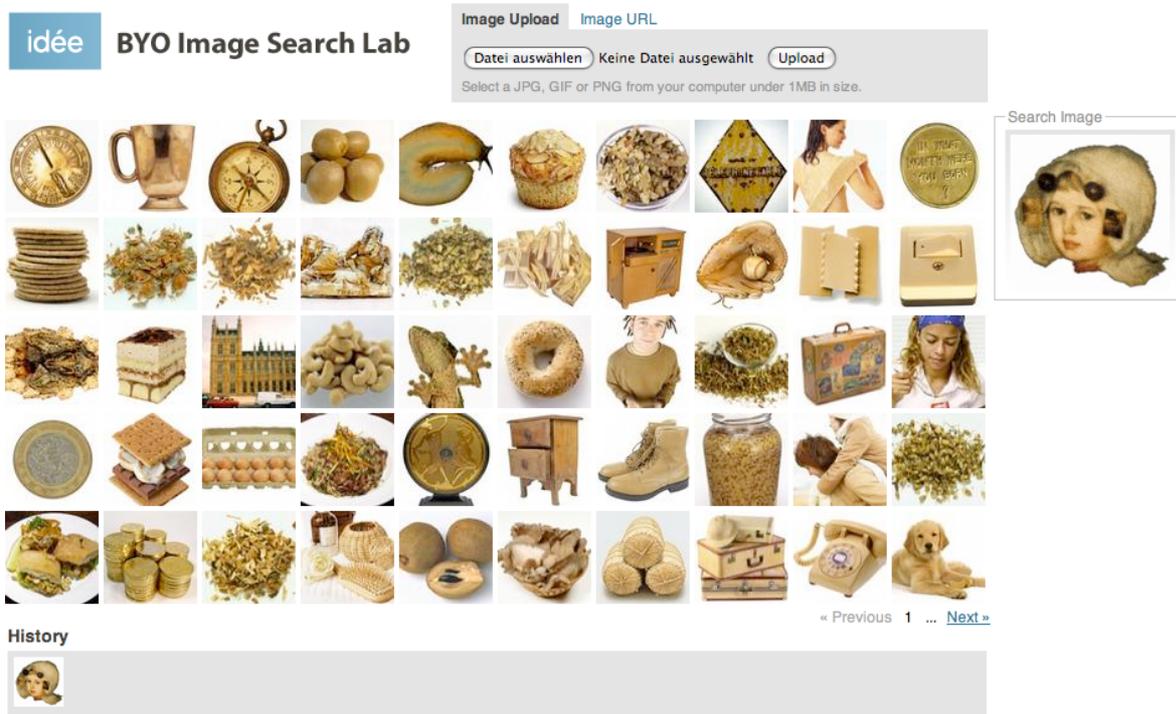
¹¹ vgl. https://www.researchgate.net/publication/220979865_The_QBIC_Project_Querying_Images_by_Content_Using_Color_Texture_and_Shape



<http://labs.ideeinc.com/multicolor/#colors=667932,6cd5fa;>

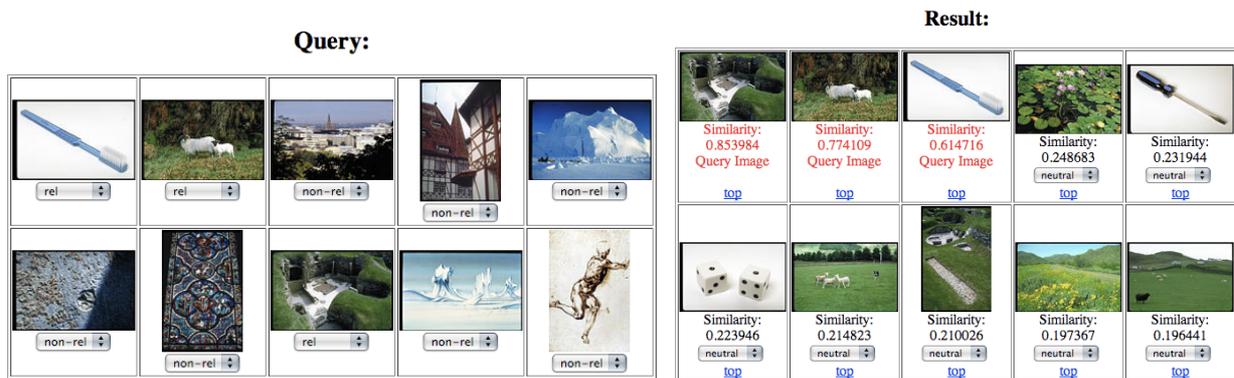
Query-by-Image

Der Visual Search der gleichen Firma unterscheidet sich im Zugang. Hier wählt der Nutzer ein Bild aus einem Zufallsset aus. Das Programm sucht nach Bildern ähnlicher Form und Farbe. Alternativ kann man mit dem Tool BYO Image Search, oder auf der Webseite von TinEye (<https://tineye.com/>) ein eigenes Bild hochladen, auf dessen Grundlage dann nach Ähnlichkeiten gesucht wird.



<http://labs.ideeinc.com/upload/#upload=31542f74e6ab93eaafac8b3bb69a3787;>

Eine andere experimentelle Bilder-Suchmaschine war Viper. Sie berücksichtigte auch Muster in Bildern und ging zunächst von einer zufälligen Bildfolge aus, aus der man dann die relevanten von den irrelevanten Bildern unterschied und so das Suchergebnis schrittweise optimierte.



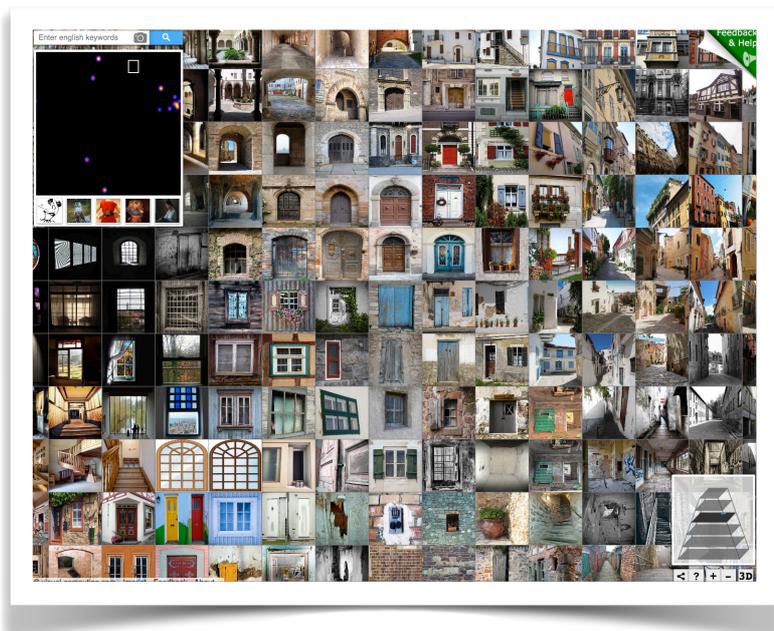
Zufällige Bilderfolge aus Ausgangspunkt und Ergebnis nach der ersten Auswahl
 Quelle: <http://viper.unige.ch/demo/php/demo.php>

Natürlich liessen sich auch die Bilder genau so gut wie Texte sortieren und dann entsprechend in ihnen zu suchen. Beides unterliegt ja einem digitalen Code. Jedes Bild, als Wort aufgefasst, bestünde dann nicht nur aus durchschnittlich 4-5 Zeichen sondern aus Millionen von Bildpunkten. Das Alphabet für die Buchstaben (Bildpunkte) betrüge dann nicht nur 26, die von A bis Z geordnet wären, sondern ca. 16,7 Millionen (geht man von einer 24 bit RGB Kodierung aus), die sich auch ordnen liessen. Die durchschnittliche Komplexität steigt also mindestens um den Faktor von 1 Billion. Dazu kommt, dass Bilder semantisch sehr viel reicher sind als Wörter („Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“). Wie sollen wir aber bei dieser gewaltigen Menge eine Suchanfrage von dem Bild formulieren, dass wir im Kopf haben und suchen wollen?

Query-by-Feature

Einige Programme bieten die Möglichkeit zur Angabe mehrerer Merkmalsdiskriptoren wobei nicht nur deren Ausprägung, sondern auch deren Ort mit in die Suche eingerechnet wird.

Der Agenturbilderdienst Pixabay bietet 840.000 lizenzfreie Fotos an, die die Visual Computing Gruppe der Hochschule für Technik und Wissenschaft Berlin (HTW) nach Ähnlichkeiten sortiert und so durchsuchbar macht (<https://picsbuffet.com/pixabay>). Jedes Bild wurde mit einem 64-dimensionalen Vektor beschrieben und schließlich auf zwei Werte herunter gebrochen, so dass eine zweidimensionale Karte entsteht (vgl. C't 3/2017 S.36).



Quelle: <https://picsbuffet.com/pixabay/> 20.3.2017

3. Gesichtererkennung

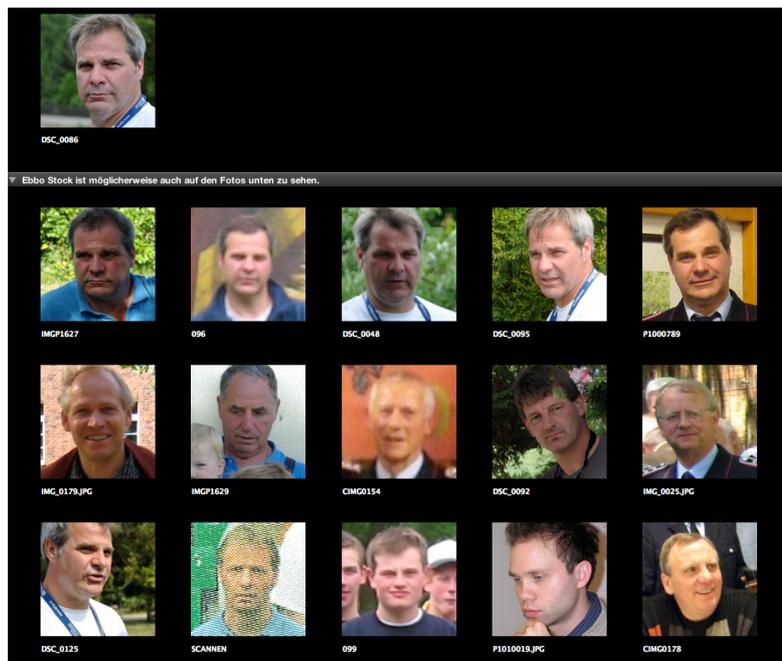
Seit Mitte der 1990er Jahre wird an automatischer Gesichtserkennung geforscht. Nahezu alle in den letzten Zeit auf den Markt gekommenen Digitalkameras sind in der Lage, Gesichter zu erkennen um auf diese scharf stellen zu können.

Auch Googles Bildersuche erkennt Gesichter auf Bildern. Vor allen nutzt Google diese Technik jedoch umgekehrt, um Gesichter in seinem umstrittenen Dienst StreetView gezielt unkenntlich zu machen.

Googles WebAlbum Picasa gruppiert ähnliche Gesichter indem es den relativen Abstand zwischen Augen und Nase, sowie Nase und Ohren berechnet und in Gesichtern vergleicht.

In Apples iFoto kann man seit der Version 09 Gesichtern auch Namen zuordnen. iPhoto gruppiert dann alle ähnlichen Gesichter unter diesem Namen.

Der Foto Finder von Face.com durchsucht Facebook-Fotoalben des eigenen Profils und der darüber erreichbaren Freunde und vergibt dabei sogenannte Auto-Tags. Bei der Firma entstehen so große Datenbanken mit Zuordnungen von Menschen und Bildern. Damit wäre es möglich mit einem auf der Strasse gemachten Handy-Foto eine beliebigen Person sofort zu identifizieren, sofern diese Person ein Facebook Profil mit Bild hat.

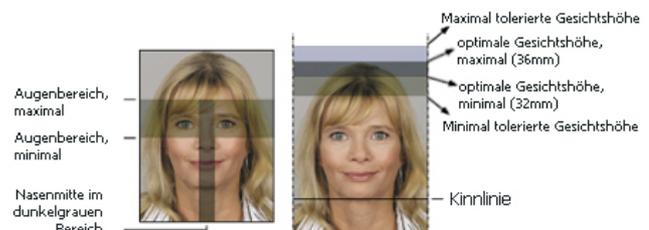


Besonders die Gesichtserkennung ist angesichts immer mehr installierten Überwachungskameras im öffentlichen Raum eine für Polizeibehörden interessante Technik. Dabei scheut man die demokratische Öffentlichkeit. „Das Thema Gesichtserkennungssystem soll aus kriminaltaktischen Erwägungen in der Öffentlichkeit möglichst nicht diskutiert werden, um Präventionshinweise für potentielle Straftäter zu vermeiden“, sagte Gerhard Salmen von der Pressestelle des BKA gegenüber C’t.¹²

Die Firma Cognitec (<http://www.cognitec-systems.de/>) entwickelt kommerziell Gesichtserkennungssysteme für Industrie und öffentliche Hand. Zum Beispiel Zugangskontrollen bei der Firma Merck in Darmstadt.

(Quelle Bild unten: Bundesdruckerei 2010)

Seit 1. November 2005 werden alle Reisepässe in Deutschland mit biometrischen Daten auf einem RFID-Chip ausgestattet. Aus diesen Gründen müssen die Passfotos nun den Algorithmen der Gesichtserkennung entgegenkommen und für die Vermessung des Gesichts auf eine ganz bestimmte Weise fotografiert sein. Der Zweck des Passes ist gesetzlich geregelt: Sie dürfen nur der Echtheitsüberprüfung des Dokuments und der Überprüfung der Identität der Person dienen. Eine zentrale Speicherung ist in Deutschland verboten. Für Ausländer und in anderen Ländern gilt das allerdings nicht. „Das US-Militär hat, so ein Pentagon-Bericht, Daten von mehr als 3 Millionen Afghanen in das seit 2004 existierende ‚Automated Biometric Identification System‘ eingespeist.“¹³



Die Vorstellung, dass Unternehmen die sich auf das Sammeln von Daten spezialisiert haben, im öffentlichen Raum durch fest installierte Kameras Millionen von Menschen scannen, mit Geodaten und Zeitstempeln verknüpfen und diese Bewegungsprofile angereichert mit Daten aus öffentlich zugänglichen Profilen vermarkten liegt für die Zukunft nahe. Nicht nur ein weiterer Verlust der Privatsphäre für den so gläsernen Bürger wäre zu beklagen, sondern es ist auch zu befürchten, dass diejenigen, die sich erfolgreich der totalen Erfassung entziehen, von bestimmten Services und Leistungen ausgeschlossen werden. Kritisch ist dabei auch zu bewerten, dass Unternehmen, im Gegensatz zum Staat, durch ihre multinationale Struktur (oder zumindest die Möglich-

¹² André Kramer: „Unsichtbare Augen“ in: C’t 11, 11.5.2009 S.84

¹³ Julia Seeliger „Sie rechnen das Lächeln heraus“ in: taz.de 23.04.2010

keit dazu) durch nationale Gesetzgebung sehr viel schwerer zu kontrollieren sind, wenn es entsprechende Gesetze denn gäbe.

2006 hat ein Feldversuch der Firma Cognitec, Cross Match und Bosch am Mainzer Hauptbahnhof mit 200 zu identifizierenden Personen aus durchschnittlich 23000 Pendlern pro Tag eine Erkennungsquote von 60% (durchschnittlich nur 30%) ergeben. "Bei Dunkelheit sank die Trefferrate im Bahnhof auf 10 % bis 20 %. Personen auf der Rolltreppe wurden um 5 % bis 15 % besser erkannt als auf der Fußtreppe."¹⁴ Die false-positive Rate lag bei 0,1%. Also würden bei einem echten Einsatz dieser Systeme 23 unbescholtene Personen pro Tag zunächst einem Anfangsverdacht ausgesetzt und mit weiterführenden Maßnahmen belastet, während mindestens 80 gesuchte Personen erst gar nicht erkannt würden. Somit zog auch die Polizei zunächst ein negatives Urteil des Tests und hoffte auf eine verbesserte Technik.

Der Berliner Datenschutzbeauftragte Dr. Alexander Dix untersagte der Stadt die dauerhafte Einrichtung eines Musterbahnhofs mit ständiger Gesichtserkennung. In Großbritannien ist man da weniger zimperlich. Auf 14 Bürger kommt eine Kamera im öffentlichen Raum mit Gesichtserkennung. Dafür haben die englischen Behörden eine Portraitdatenbank mit 750000 Fotos aufgebaut. Ab Januar 2009 wurde begonnen, Schüler an englischen Schulen ebenso zu überwachen.

Gesichtserkennungsunterstützte Werbung

Seit 2016 gibt es verstärkt Tests Kunden in den Läden mittels Kameras zu analysieren. Der Lebensmittelhändler real brachte in 40 Filialen Bildschirme vor den Kassenschlangen an, auf denen Werbung lief und die mit einer Kamera ausgestattet waren, die die Kunden analysierten. Dabei wurden die Blickkontakte erfasst und nach Alter, Geschlecht und Dauer der Betrachtung untersucht. Die Daten wurden verwendet um zielgruppenspezifische Werbung anzuzeigen und zu aggregieren. Nach Angaben von real nutzt das Unternehmen die Daten nicht selbst, sondern übermittelt sie an die Augsburger Firma Echion, die damit die Werbefilme optimieren will. Real hat nach einer Strafanzeige von der Datenschutz-Organisation Digitalcourage diese Testphase eingestellt.



Quelle Bild: <https://digitalcourage.de/blog/2017/so-sehen-die-ueberwachungs-bildschirme-aus>

Auch der Pharmakonzern Bayer stellte die Gesichtserkennung in Apotheken in Linz nach Protesten von Datenschützern ein. Die Kameras waren in Werbedisplays versteckt.

Die Deutsche Post hat seit Herbst 2016 das selbe System in 100 Partnerfilialen im Einsatz. Trotz einer gegen sie gerichteten Strafanzeige wegen der Kundengesichtsanalyse in ihren Filialen in Hannover und Hildesheim hielt das Unternehmen an der Praxis fest.

Tatsächlich um die Erfassung und den Abgleich von individuellen Gesichtern geht es bei einem Testlauf des Bundesministerium des Inneren, der Bundespolizei und der Deutschen Bahn am Berliner Südkreuz, der seit dem 1.8. 2017 lief. Ein Regelbetrieb schätzen hier viele Datenschützer allerdings aufgrund fehlender Rechtsgrundlagen als unwahrscheinlich ein.

Technik



Quelle: <http://www.juedisches-museum-berlin.de/site/zips/pressebilder/toedliche-medizin/vermessungen2.zip>; 2.6.2009 und <http://www.betaface.com/Demo.aspx>

¹⁴ <https://www.ingenieur.de/karriere/arbeitsleben/arbeitsicherheit/biometrische-gesichtserkennung-fuer-fahndung-ungeeignet/> (21.12.2020)

Die Vermessung der Physiognomie hat eine lange Tradition, die von DaVincis Mann im Kreis bzw. Quadrat über unselige Anwendungen der sogenannten Rassenkunde des Dritten Reiches (a) bis hin zu den heutigen biometrischen Vermessungen im Reisepass reichen.

Bis Mitte der 1990er Jahre wurden Gesichter in der Praxis zweidimensional frontal vermessen, was das Verfahren anfällig für Grimassen und Schatten machte. War das Gesicht mehr als 20° zur Kameraoptik verdreht, sank die Erkennungsquote dramatisch. Darüber hinaus arbeiteten die meisten Systeme schwarzweiss. Inzwischen versuchen die Algorithmen ein 3D-Modell des Kopfes zu errechnen um so auch geneigte oder gedrehte Gesichter erkennen zu können.

Die Principal Component Analysis errechnet Gesichtsparemeter wie Lage von Augenbrauen und -höhlen, Breite und Position der Nase, Mund, Lippen, Kinn etc. Diese Methode ist zunächst anfällig für Mimik und Veränderungen. Durch die Bildung von Durchschnittsvektoren aus mehreren Trainingsbildern wird das Durchschnittsgesicht der Person erstellt. Durch die Verdichtung auf wenige Merkmale kann eine gewisse Robust gegenüber Alterungsprozessen, Piercings, Mützen etc. erreicht werden. Menschen bleiben ungewöhnliche Gesichter besonders gut im Gedächtnis und werden schnell wiedererkannt. Computern können dagegen sehr viel besser durchschnittliche Gesichter erkennen. Aufgrund der sehr hohen Rechenleistungen die die Verfahren erfordern und der relativ kurzen Antwortzeiten, die z.B. bei einer Einlasskontrolle erbracht werden müssen, ist vor allem die Performanz der Systeme ein Problem.

Das diese Technik nach wie vor auch gerne zu diskriminierenden Zwecken eingesetzt wird, zeigen Programme wie der „Facealyzer“. Der Kommentar im Blogeintrag der Quelle: „Dieses Programm analysiert die Physiognomie. Wie fragwürdig solches auch immer ist, bei mir kommt das Programm zum Schluss dass ich Akademiker bin und Ähnlichkeiten mit Prinz Charles habe. Hoffentlich habe ich aber nicht so abstehende Ohren! Die Erkennung der Rasse ist ziemlich wild. Je nach Foto wird so ziemlich alles gefunden.“



Quelle: http://www.egghof.com/weblog/2005_04_01_archive.html / 15.6.2010

4. Bildverstehen: Neuronale Netze

„Künstliche neuronale Netze (KNN) lösen ein kniffliges Problem der Mensch-Maschine-Kommunikation: der Mensch erfasst, verarbeitet und interpretiert permanent Sprache und Bilder, auch abstrakte Inhalte wie deren Stimmung. Er scheitert aber daran, Computern mithilfe von Regeln und Anweisungen diese Art Wahrnehmung einzuprogrammieren. Die Hirnforschung ist noch nicht auf dem Stand, die Funktionsweise des Gehirns formalisieren zu können. Dagegen kann man ganz gut studieren, wie sich der Menschen kognitive Fähigkeiten aneignen, nämlich durch Training anhand von Beispielen, Trial-and-Error sowie Bestätigung und Belohnung. Auf Grundlage dieser Erkenntnisse bauen die Forscher künstliche neuronale Netze, um das Zusammenspiel

der menschlichen Nervenzellen zu simulieren, die beim Sehen oder Sprechen aktiviert werden.“ (C`t 25/2016 s.177)

Diese Netze bestehen aus sehr einfachen Basiselementen, die Nervenzellen nachbilden und sich zu beliebig komplexen Gebilden vernetzen können. Anhand von Beispielen (z.B. verschlagworteten Bildern) können diese Systeme „lernen“ und eigene Konzepte von den Inhalten entwickeln. Jedes neue Beispielbild bewirkt eine Nachjustierung der Verschaltungen der Elemente und damit eine Schärfung des Konzepts. "Zur Objekterkennung etwa bildet es Funktionen heraus, die Kanten und Muster erkennen und in Objektteilen kombinieren. [...] Dabei handelt es sich aber nicht um echte Abbildungen, sondern um Vorhersagen: Das System gibt eine Prognose ab, mit welcher Wahrscheinlichkeit etwa ein Mensch, ein Hund oder ein Auto auf dem Bild zu sehen ist.

Für das Training solcher Konstrukte benötigt man einige tausend kategorisierte Datensätze: in denen die Eingabe und das erwünschte Ergebnis enthalten sind. Man spricht von überwachtem Lernen. Die Netze sind hochspezifisch und von den KI-Experten händisch auf den jeweiligen Einsatzzweck getrimmt."¹⁵

Ein System ist also nur so gut wie seine „Erziehung“, wie seine Beispiele an dem es gelernt hat. Aber nicht nur die Anzahl der Trainingsdaten, auch deren Qualität ist entscheidend. Nutzt man zum Erkennung von Menschen die ersten 100.000 zufällig im Internet gefundenen Bilder, die Menschen zeigen, so wird die KI eine helle Hautfarbe als ein wesentliches Merkmal von Menschen ansehen, weil dieser Typ im Netz überrepräsentiert ist. KI kann aufgrund schlechter Trainingsdatensätze schnell rassistisch, homophob oder rechtsradikal werden. Bereits bei der Beauty-Retusche haben wir gesehen welche Verwerfungen ein solches System („AI.Beauty Contest“) erzeugen kann. Auf jeden Fall ist es nie neutral. Diese Stichprobenverzerrung wird Bias genannt. Auch welche Gegenstände die KI erkennt ist nie sicher. Ein System, das Züge auf Bildern erkennen sollte, hatte lediglich gelernt Gleise und Bahnsteige zu erkennen, war aber gegenüber Loks und Wagons komplett blind. Andererseits verstärken wiederum so trainierte KI Stereotypen. Personen in einer Küche werden zum Beispiel als Frau erkannt, auch wenn es sich um einen Mann handelt. Die Firma EyeEm hat mit Ratings durch Nutzer experimentiert um Fotos bewerten zu lassen, hat den Versuch dann aber aufgegeben, da so die Maschinen nur aktuelle Vorlieben der Nutzer lernen. Das Unternehmen wollte aber die besondere Qualität von Bildern bewerten haben.

Hier einige Beispiele von Systemen mit Objekterkennung in Bildern:

- Apple: Fotos
4432 Kategorien: Objekte, Gesichter, Emotionen, Szenen, die lokal analysiert werden.
Daher kann Apple auch eine Gesichtserkennung anbieten.
- Google: Fotos
Die Analyse findet auf den Google-Servern statt und räumt sich das Recht ein mit den daraus gewonnenen Daten personalisierte Werbung zu schalten und diese an Dritte weiterzugeben.
Aus rechtlichen Gründen ist in Deutschland die Gesichtserkennung abgeschaltet.
Google besticht mit tausenden von Kategorien. Es erkennt nicht nur Blumen, sondern auch Tulpen, Nelken etc.
- Facebook: Moments
Aus rechtlichen Gründen ist in Deutschland die Gesichtserkennung abgeschaltet.
- Pattern Recognition Company (PRC): Excire
Erkennt Objekte (derzeit - 2017 - 200 Kategorien) und sucht anhand von Beispielen ähnliche Bilder und das ausschließlich lokal.
Das Programm gibt es als Lightroom-PlugIn
- Picturio
Gruppiert ähnliche Bilder und versucht die Qualität zu analysieren.
Die Analyse findet auf den Servern des Herstellers statt.
- Adobe: Photoshop Elements und Lightroom
- EyeEm Vision
Kategorisiert nach fotografischen und ästhetischen Aspekten

¹⁵ Andrea Trinkwalder: Neuronale Denkfehler in: C`t 24/2018 S.129

Inhaltserkennung für die Fotosammlung

2012 revolutionierte Google mit seinem Deep Convolutional Neural Network (Deep CNN) die Bildererkennung. Seit dem konzentriert sich die Forschung auf Neuronale Netze deren Tiefe ständig gesteigert werden konnte. Die Netze, die oft aus tausenden von Rechnern bestehen, sind dem menschlichen Gehirn nachempfunden und können/müssen lernen. Feierte man 2013 noch Neuronale Netze mit acht verdeckten Schichten (hidden Layer), waren es Anfang 2016 bereits 20-30. Jetzt arbeitet Microsoft mit Erfolg an einem 152 Schichten umfassenden Netz. Dabei lernt jede (aus Funktionen bestehende) Schicht in der Trainingsphase seine Parameter so neu zu justieren, das sie die Essenz eines Objektes abbilden. (vgl. c't 2/2016 S.29)

Die Inhaltserkennung von Bildern kann dann Fotos in Kategorien ordnen (z.B. Meer, Winter, Sonnenuntergang etc.) bzw. lässt sich eine Fotosammlung damit entsprechend durchsuchen, ohne dass eine Person vorher jedes Bild aufwändig mit Schlüsselwörtern versehen musste. Oder es können je nach Kategorie automatisch entsprechende Bearbeitungsfilter (Weichzeichner bei Portraits etc.) angewandt werden.

Facebook nutzt neuronale Netze um sie für Blinde verfügbar zu machen. Hochgeladene Bilder werden analysiert und automatisch mit Beschreibungen versehen, die Screenreader vorlesen können. (Derzeit – 2016 – nur im englischsprachigen Raum.)

Einen ähnliche Ansatz verfolgt Adobe mit seinem Adobe Stock. Mit einer engen Anbindung an Photoshop und Lightroom soll es Bildbearbeitern und Fotografen leicht gemacht werden „übrig gebliebene“ Bilder zum Verkauf anzubieten. Die ungeliebte, aber für den Verkaufserfolg entscheidende Verschlagwortung wird halbautomatisch mittels Bildererkennung neuronaler Netze durchgeführt.

Inhaltserkennung zur Strafverfolgung und Nutzerprofilbildung

Google+, das sein Geld mit Werbung verdient, kann so aus den hochgeladenen Fotos seiner Nutzer weitere Interessen über Ess-, Freizeit- und Urlaubsgewohnheiten ebenso wie die Stimmung der abgebildeten Person ermitteln und so das Nutzerprofil für die Werbung signifikant erweitern. Abschalten lässt sich das Bildertagging für den Nutzer nicht.

Die Firma Euvision umwirbt mit dem Produkt IMPALA dagegen Behörden und Betreiber sozialer Netzwerke, die damit unangemessene Inhalte filtern oder Beweismittel für die Strafverfolgung generieren sollen.

Auf der Seite <http://cs231n.stanford.edu/> kann man ein neuronales Netz beim Erkennen zusehen.

Die Medienagentur Shutterstock bietet ebenfalls eine Bildererkennung die nach ähnlichen Bildern sucht auf der Basis neuronaler Netze an. Kunden laden ein Bild hoch oder wählen eines aus und das System schlägt ähnliche Bilder vor.

Generative Adversarial Networks (GAN)

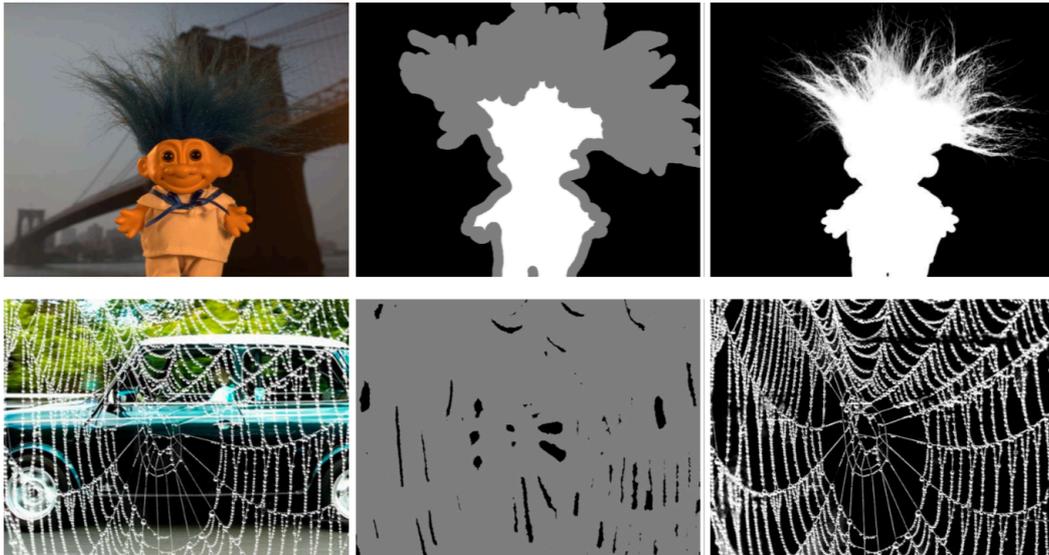
2014 gelang Ian Goodfellow, damals Doktorand an der Universität Montreal, ein neuer revolutionärer Ansatz, der er Generative Adversarial Networks (GAN) nannte. Hierbei stehen zwei Netze in Konkurrenz zueinander und versuchen sich gegenseitig zu perfektionieren. Um Bilder zu generieren, fungiert ein Netz als Fälscher und das andere als Detektiv, der die Fälschungen erkennen soll.¹⁶ Mit diesem Ansatz können nun Bilder nicht nur interpretiert, sondern auch fotorealistisch produziert werden. Ein wesentlicher Vorteil dieser Netze gegenüber den Deep CNN ist, dass sie keine vom menschen klassifizierten Trainingsbeispiele benötigen.

Google, Facebook und natürlich Adobe arbeiten intensiv an entsprechenden Verfahren z.B. zur Fotoretusche. Seit Herbst 2016 hat Adobe seine KI Anstrengungen in einer eigenen Plattform Adobe Sensei gebündelt. KI wird bei Adobe zur Zeit für die Gesichtserkennung genutzt. Adobe Stock nutzt sie um Bilder durchsuchbar zu machen.

Bereits vorgestellt hat Adobe einen **Porträt Optimierer**, der ein Smartphone-Bild so entzerrt, dass ein leichter Tele-Effekt entsteht, das Konterfei freistellt, den Hintergrund weich zeichnet und schließlich einen professionellen Look auf das Bild überträgt.

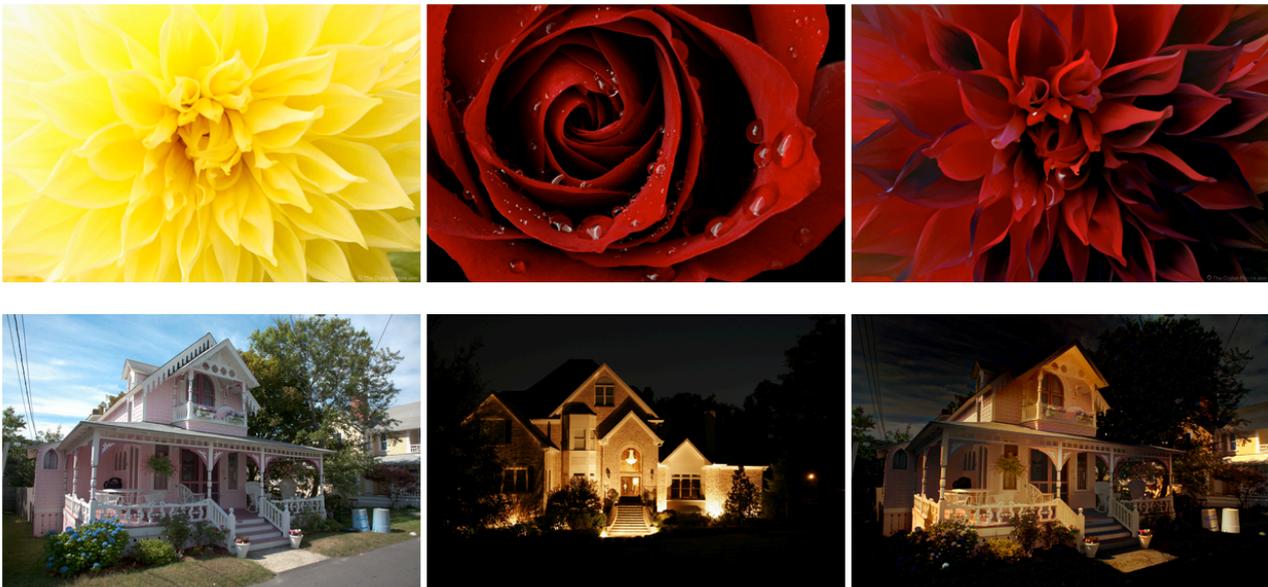
Ein altes Problem der Bildbearbeitung ist das **Freistellen** von Objekten vom Hintergrund. Dafür haben die Adobe Forscher Brian Price und Scott Cohen ein KI basiertes Werkzeug vorgestellt. Der Nutzer muss nur eine sogenannte Trimap anlegen (Weiß ist das Objekt, Schwarz der Hintergrund und Grau der Bildbereich in dem sich beides überlappt) und die Software erstellt eine entsprechende Maske.

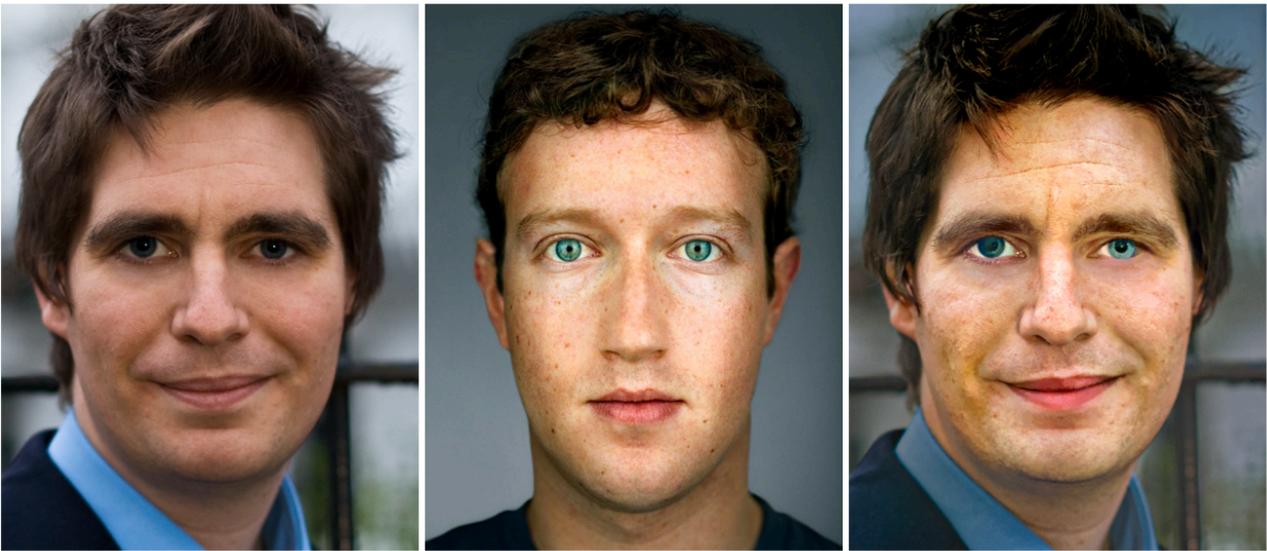
¹⁶ Vgl. Andrea Trinkwalder: Bildverarbeitung mit Hirn in c't 11/2017 S.77



Quelle: Ning Xu, Brian Price, Scott Cohen, and Thomas Huang: Deep Image Matting, Adobe Research 2017

Adobes **Deep Style Transfer Projekt** überträgt KI gesteuert aus ein Bild (links) den Stil eines anderen Bildes (mitte). Die Ergebnisse (rechts) sind erstaunlich. Diese Technik kann besonders bei Montage wertvoll sein, wenn Gegenstände aus unterschiedlichen Beleuchtungssituationen zusammengebracht werden sollen. Hier werden nicht einfach nur Strukturen und Farben übernommen, sondern die Bilder so verändert, dass dessen Gegenstände in der neuen Situation auch glaubwürdig erscheinen.

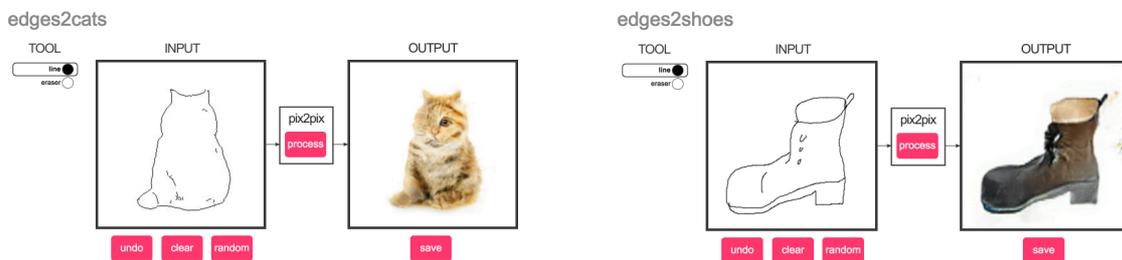




Quelle: Fujun Luan, Sylvain Paris, Eli Shechtman, and Kavita Bala: Deep Photo Style Transfer (<https://github.com/luanfujun/deep-photo-styletransfer>)

Auch der Physiker Leon Gatys leistete an der Universität Tübingen Pionierarbeit für diese Form von Stiltransfer. Verschiedene Apps (wie **Prisma**) gehen auf seine Forschungen zurück.

Die GANs waren ein Durchbruch, da sie in der Lage sind, vergleichsweise scharfe, hochwertige Bilde zu erzeugen. Erste Beispiele haben Phillip Isola und andere Forscher der Universität Berkeley auf der Seite **Pix2Pix** gezeigt. Hier erzeugt die KI anhand von rudimentären Zeichnungen neue Bilder. Noch sind diese Werkzeuge auf bestimmte Gegenstände reduziert. So erzeugt **edges2shoes** Bilder von Schuhen, **edges2cats** Katzen, **edges2handbags** Handtaschen oder **facades** Häuserfassaden.



Quelle: <https://affinelay.com/pixsrv/>

Das **Smile Vektor Projekt** der Aktionskünstlers Tom White klaubt Bilder von Menschen aus dem Internet und lässt sie KI gesteuert lächeln. Dabei werden nicht nur die Mundwinkel hochgezogen, sondern das Ganze Gesicht entsprechend der gelernten Muster von der KI verändert.

Quelle: <https://twitter.com/smilevector?lang=de>

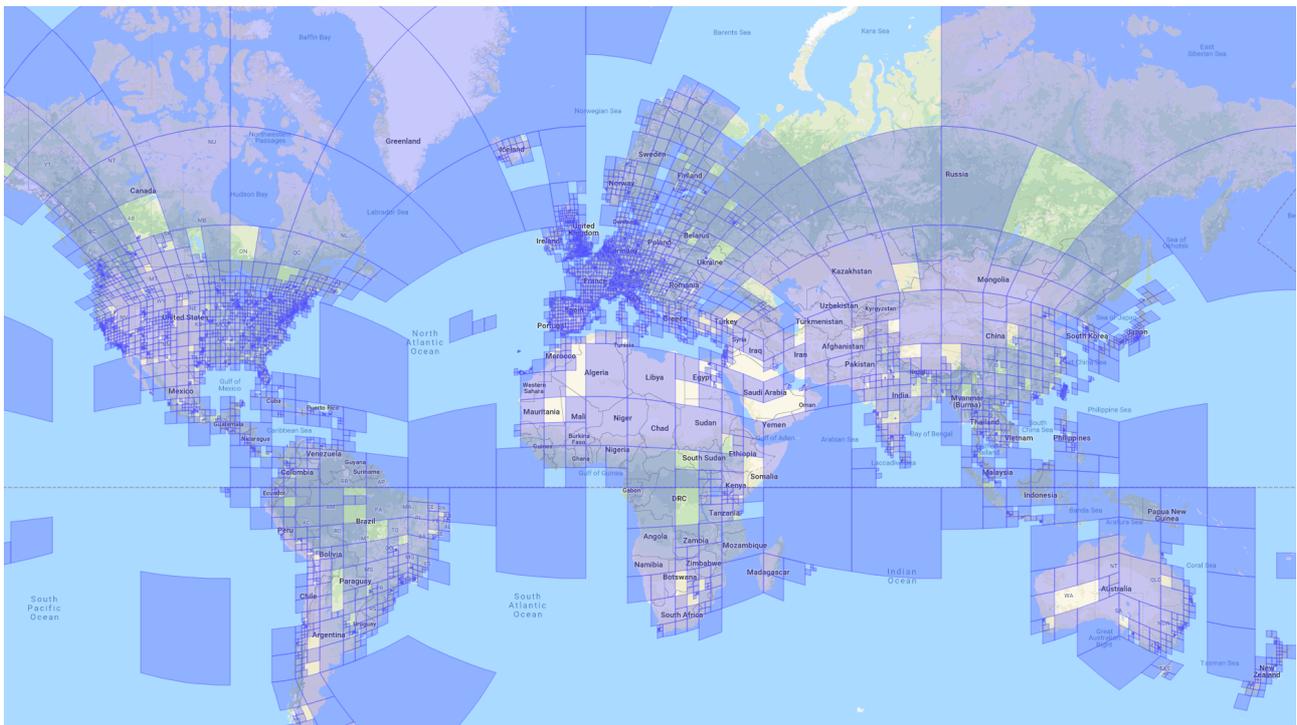


Eine derzeit (2019) sehr beliebte Anwendung ist die FaceApp, die mit Hilfe von KI Gesichter virtuell altern lässt. Diese nette Anwendung hat vor allem aber den Zweck Portraits zu sammeln, denn die Bilder bleiben nicht auf dem Handy, sondern werden auf den server des russischen Herstellers Wireless Lab hochgeladen.

"Offensichtlich kann es sich die Firma leisten, die strengen Regeln der Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) zu ignorieren. FaceApp ist aber vergleichsweise harmlos angesichts des wahren Problems: Aus Gesichtserkennungs-Technik wird derzeit die nächste Stufe der Überwachungsgesellschaft gebaut."¹⁷

Ob zum trainieren der KI-Systeme, die möglichst viele Bilder benötigen, um sich zu optimieren oder zum Speisen von biometrischen Datenbanken, die auch schon mal für die Zielerkennung von Kampfdrohnen dienen können, werden vermeintlich unterhaltsame Apps verbreitet. Drohnenflüge über Menschenmengen, zum Beispiel bei Demonstrationen, sind eine weitere Möglichkeit um die Gesichtserkennung "breit einzuführen", wie es Innenminister Horst Seehofer anvisiert.¹⁸

5. Geolokalisierung



Aufteilung der Erde in geographische Zellen. Jede Zelle enthält 50 bis 1000 Bilder (Gesamt: 12,893 Zellen). Visualisierung generiert mithilfe von <https://s2.sidewalklabs.com/regioncoverer/>

Quelle: <https://blogs.tib.eu/wp/tib/2019/03/28/geolokalisierung-von-fotos-mithilfe-kuenstlicher-neuronaler-netze/>

2016 hat Google den PlaNet-Ansatz zur Geolokalisierung entwickelt und mit einem Team um Tobias Weyand und Paul Hongsuck zu CPlaNet verfeinert. Über die Aufgabe dieser Algorithmen hält sich Google bedeckt. Die Forschergruppe Visual Analytics um den Hannoveraner Professor Ralph Ewerth am Leibniz Informationszentrum Technik und Naturwissenschaften haben ebenfalls eine KI Anwendung zur Geolokalisierung entwickelt. Ziel dieser Anwendungen ist es, aus den reinen Bildinformationen auf deren Aufnahmeort zu schließen (vgl. C`t 5/2019 S.166ff).

¹⁷ Jannis Brühl: "FaceApp ist noch unser geringstes Problem" in: Süddeutsche.de <https://www.sueddeutsche.de/digital/faceapp-gesichtserkennung-biometrie-ueberwachung-1.4533368> 22.7.2019

¹⁸ BMI Pressemitteilung · 11.10.2018 <https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/pressemitteilungen/DE/2018/10/gesichtserkennung-suedkreuz.html>

Der Hannoveraner Ansatz lässt sich unter <https://labs.tib.eu/geoestimation> ausprobieren. Dabei wird das Foto zunächst mit einem Vorfilter einer der folgenden Kategorien zugeschlagen: Stadtszene, Innenaufnahme oder Naturbild. Diese bilden jeweils getrennte spezialisierte Subnetze. Ein Problem dieser Netze ist das Übergewicht an "westlichen" Bildern, da die Netze durch 5 Mio. Flickr-Fotos mit eindeutigen Geodaten trainiert wurden. Beide Ansätze basieren auf CNN. Derzeit (2019) sind die Ergebnisse der Geolokalisierung noch relativ ungenau bzw. nur wenige Prozent der Bilder werden (einigermassen) richtig verortet.

Sitzung: Bild und Recht

Urheber- und Nutzungsrechte

Für jedes Bild, das selber hergestellt wird hat man automatisch die Urheberrechte ohne diese irgendwo eintragen lassen zu müssen. Das gilt immer, anders als bei Texten oder in der Musik, wo das Werk eine gewisse "Schöpfungshöhe" aufweisen muss. Die Urheberrechte sind auch nicht übertragbar. Man kann aber die Verwertungsrechte an einem Bild an Andere (Verwertungsgesellschaften, Verlage etc.) abgeben.

Umgekehrt braucht man eine entsprechende Erlaubnis, um fremde Bilder verwenden zu dürfen. Dabei gilt immer, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart ist, die Pflicht zur Angabe der Quelle (Copyright Hinweis). Das gilt auch für Bilder die von Agenturen erworben wurden. Zum Teil sind hier die Vorgaben sogar noch strenger ("Foto: Agentur – Urheber"). Und das gilt auch für Bilder die unter der Creative-Commons-Lizenz, wie die Bilder auf Wikimedia u.a. veröffentlicht sind. Gewöhnen Sie sich daher an, immer Quellenangaben zu machen, bei Bildern, die Sie veröffentlichen.

Auch bei selbst gemachten Bildern können Gefahren lauern: Um ein Foto von dem bei Nacht beleuchteten Eiffelturm veröffentlichen zu dürfen (auf der Website, auf Twitter, im eigenen Blog etc.), bedarf es einer Genehmigung der „SETE - Illuminations Pierre Bideau“. Dieses Unternehmen hat sich die Beleuchtung des Eiffelturms urheberrechtlich schützen lassen. Ähnlich verhält es sich, wenn die Urheberrechte von Architekten betroffen sind, wie beim Atomium in Brüssel oder der Bauten von LeCorbusier.

Wie sieht es mit bearbeiteten Bildern Dritter aus? Der Urheber kann die Bearbeitung seiner Bilder verbieten. Wenn allerdings die Schöpfungshöhe hoch genug ist, man sich also von einem anderen Bild nur hat inspirieren lassen und das Original kaum noch zu erkennen ist, kann es sich um eine „freie Benutzung“ handeln. Dabei kommt es immer auf den Einzelfall an. Die Veränderung von Donald Duck zu Rambo Duck haben die Gerichte als vertretbar angesehen mit dem Argument, dass eine Parodie nur funktionieren kann, wenn das Original wiedererkannt wird. Ein photorealistisches Abmalen oder eine Wiedergabe eines Bildes in einem anderen Bild reicht dagegen nicht. Der Urheber kann gegen die Verfremdung seines Werkes vorgehen, wenn dabei seine Interessen unzumutbar beeinträchtigt werden („Urheberpersönlichkeitsrecht“). Das gilt auch für das Verwenden von Ausschnitten. Werden auch andere abgebildete Personen auf dem Bild entstellt, können auch sie die Verletzung von allgemeinen Persönlichkeitsrechten geltend machen (vgl. DOCMA 55, S.126)

Die richtige Auszeichnung eines Fotos mit IPTC-Metadaten (siehe oben) hat den Vorteil, dass sie beim Herunterladen mit kopiert werden. Löscht ein anderer diese Daten begeht er bereits einen Verstoß gegen das Urheberrecht §95c, das das Entfernen von Informationen zur Rechtswahrnehmung verbietet.

§ 95c Schutz der zur Rechtswahrnehmung erforderlichen Informationen

- (1) Von Rechteinhabern stammende Informationen für die Rechtswahrnehmung dürfen nicht entfernt oder verändert werden, wenn irgendeine der betreffenden Informationen an einem Vervielfältigungsstück eines Werkes oder eines sonstigen Schutzgegenstandes angebracht ist oder im Zusammenhang mit der öffentlichen Wiedergabe eines solchen Werkes oder Schutzgegenstandes erscheint und wenn die Entfernung oder Veränderung wissentlich unbefugt erfolgt und dem Handelnden bekannt ist oder den Umständen nach bekannt sein muss, dass er dadurch die Verletzung von Urheberrechten oder verwandter Schutzrechte veranlasst, ermöglicht, erleichtert oder verschleiert.
- (2) Informationen für die Rechtswahrnehmung im Sinne dieses Gesetzes sind elektronische Informationen, die Werke oder andere Schutzgegenstände, den Urheber oder jeden anderen Rechteinhaber identifizieren, Informationen über die Modalitäten und Bedingungen für die Nutzung der Werke oder Schutzgegenstände sowie die Zahlen und Codes, durch die derartige Informationen ausgedrückt werden.

...

Rechtsfolgen

Es gibt verschiedene Firmen, die mit Hilfe spezialisierter Software unberechtigt verwendete Bilder aufspüren. Die Website „Marions Kochbuch“ oder der Stadtplandienst Eurocities AG haben hier traurige Berühmtheit erlangt (vgl. Bleich/Heidrich 2012). Beansprucht jemand Urheber- oder Nutzungsrechte an Bildern die auf der eigenen Website veröffentlicht wurden, ist der Webseiteninhaber in der Nachweispflicht und muss die Erlaubnis zur Nutzung nachweisen.

Auf Abmahnungen sollte man unbedingt in der darin genannten Frist reagieren. Der Empfänger muss eine Unterlassungserklärung abgeben, in der er sich verpflichtet, den Rechtsbruch zukünftig zu unterlassen. Tut er das nicht, werden üblicherweise Vertragsstrafen fällig die zwischen 3000 und 10000 Euro liegen können. Aber auch wenn er die Unterlassungserklärung abgibt, muss er

- die durch die Einschaltung des Anwalts entstandenen Kosten,
- ggf. der Nachzahlung der Lizenzgebühr und
- den Schadensersatzanspruch des Klägers

begleichen, so dass eine Abmahnung kaum unter 1000 Euro liegen dürfte. Getty Images mahnt massenhaft die widerrechtliche Verwendung seiner Bilder mit mehreren Hundert Euro ab. Fehlt zudem der Copyrightvermerk verdoppelt sich die Summe (vgl. Bleich/Heidrich 2012).

Das Programm Copytrack durchsucht für Rechteinhaber von Bildern das WWW mit dem Ziel Fotos aufzuspüren und ggf. eine Nachlizenzierung zu veranlassen. Die Bildagentur kann ihre Bilder bei Copytrack hochladen, die im Netz gesucht werden sollen. Fundstellen listet die Software dann in einer Inbox auf. Per Knopfdruck kann Copytrack beauftragt werden die Lizenzgebühren einzutreiben, wobei die Firma 30% für ihre Dienste nimmt. Ziel ist aber immer eine gütliche Einigung, aus der sich auch Geschäftsbeziehungen ergeben können.

Recht am eigenen Bild

Wie verhält es sich mit dem Recht an seinem eigenen Abbild? Darf ich von irgendeinem Touristen auf dem Lüneburger Marktplatz einfach fotografiert werden? Das „Recht am eigenen Bild“ gehört zum allgemeinen Persönlichkeitsrecht und ist im Kunsturheberrechtsgesetz (§§ 22, 23 KunstUrhG) geregelt.

§22

„Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die Einwilligung gilt im Zweifel als erteilt, wenn der Abgebildete dafür, dass er sich abbilden ließ, eine Entlohnung erhielt. Nach dem Tode des Abgebildeten bedarf es bis zum Ablaufe von 10 Jahren der Einwilligung der Angehörigen des Abgebildeten. ...“

Würden also die Personen auf dem Bild nicht dafür bezahlt, braucht man von jeder die Einwilligung.

§23

„(1) Ohne die nach § 22 erforderliche Einwilligung dürfen verbreitet und zur Schau gestellt werden:

1. Bildnisse aus dem Bereiche der Zeitgeschichte;
2. Bilder, auf denen die Personen nur als Beiwerk neben einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen;
3. Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen, an denen die dargestellten Personen teilgenommen haben;
4. Bildnisse, die nicht auf Bestellung angefertigt sind, sofern die Verbreitung oder Schaustellung einem höheren Interesse der Kunst dient.

(2) Die Befugnis erstreckt sich jedoch nicht auf eine Verbreitung und Schaustellung, durch die ein berechtigtes Interesse des Abgebildeten oder, falls dieser verstorben ist, seiner Angehörigen verletzt wird.“

Die Voraussetzung ist die Erkennbarkeit einer Person. Der gern verwendete Augenbalken gewährleistet nicht unbedingt die Nicht-Erkennbarkeit.

„Als Faustformel gilt: Je mehr eine Person im öffentlichen Interesse steht, desto eher muss sie eine Berichterstattung mit Bildern dulden. Allerdings gilt auch für diese Personen die Schutzzone der unantastbaren Intimsphäre und das geringere Recht auf Privatsphäre.“ (Wikipedia 9.3.2011)

Es ist ein Irrglaube, dass die Anzahl der Personen Einfluss auf die Notwendigkeit hat, eine Einwilligung einzuholen (vgl.: <http://www.rechtambild.de/2011/02/der-irrglaube-uber-gruppenfotos/>). Niemand verzichtet automatisch auf sein „Recht am eigenen Bild“ weil er mit mehreren anderen abgebildet wird. Jeder aus der Gruppe kann

- die Herausgabe des Bildmaterials (§§ 1004 Abs. 1 S. 2 BGB analog iVm. §§ 823 Abs. 1, 249 S. 1 BGB),
- die Vernichtung der Fotos nach §§ 37, 38 KUG oder
- gar Schadensersatz verlangen.

Der Irrglaube speist sich vermutlich aus §23 KunstUrhG insbesondere (2) „Personen nur als Beiwerke“ und (3) „Versammlungen, Aufzüge oder ähnliche Vorgänge“.

„Diese Ausnahmen kommen jedoch überhaupt erst in Betracht, wenn man eigentlich nicht genau diese eine Gruppe fotografieren möchte, sondern etwas ganz anderes (z.B. den Ort wo sich die Gruppe grade aufhält)

und die Personengruppe „nur zufällig vor Ort ist“. Auf Versammlungen und Veranstaltungen bzw. den Aufzählungen gem. Nr. 3 möchte man auch nicht direkt die Personen sondern das Event an sich darstellen. Hierbei ist jedoch darauf zu achten, dass man Leute nicht „aus der Masse herausheben“ darf. Sobald bestimmte Personen besonders hervorgehoben oder im Vordergrund des Bildes stehen, kann dies schon eine Rechtsverletzung begründen. Dies wird damit begründet, dass dann angenommen wird, dass der Bildzweck auf den Personen liegt und nicht die Veranstaltung o.ä. das Motiv sein soll.

Und selbst wenn diese Ausnahmen greifen, bleiben noch die Einschränkungen des § 23 Abs. 2 KunstUrhG.

Anders kann es unter anderem aussehen, wenn die Personen erkennen, dass sie fotografiert werden und dabei lächelnd oder gar posierend in die Kamera blicken. Dann lässt dies auf eine konkludente Einwilligung schließen (vgl. aber auch LG Münster, Urt. v. 24.03.2004).“ (<http://www.rechtambild.de/2011/02/der-irrglaube-uber-gruppenfotos/>)

Panoramafreiheit

In Deutschland gilt die sogenannte Panoramafreiheit. Die besagt, dass man die äußere Ansicht von Gebäuden auch ohne Zustimmung der Rechteinhaber fotografieren und veröffentlichen darf (auch kommerziell), sofern der Fotograf bei der Aufnahmen auf öffentlichem Terrain steht und soweit das abgebildete Objekt „bleibend“ ist. Das gilt also für das Brandenburger Tor, nicht aber für den 2002 von Christo verhüllten Reichstag. Die Panoramafreiheit endet auf jedem Privatbesitz, wozu übrigens auch Flughäfen, Bahnhöfe, Sportstadien und Zoos etc. zählen.

Dieses Recht ist in den Mitgliedsstaaten der EU unterschiedlich geregelt. Ausser in Deutschland gilt die Panoramafreiheit in Österreich, den skandinavischen Ländern, Spanien und Großbritannien. Nicht in Frankreich, Italien, Belgien, Griechenland und Luxemburg.

Mitte 2015 wurde im EU-Parlament der Versuch unternommen, diese Panoramafreiheit einzuschränken. Bilder auf denen Gebäude, Skulpturen etc. die dem Urheberrecht unterliegen abgebildet sind, sollten nicht ohne Zustimmung des Urhebers kommerziell verwertet werden dürfen. Es würde also schon ein Schnappschuss vom Campus, auf dem im Hintergrund das Liebeskind Zentralgebäude zu sehen ist, und das im (kommerziell betriebenen) Facebook eingestellt wird, reichen, um eine Abmahnung ins Haus zu bekommen. Das hätte das Fotografieren im öffentlichen Raum so gut wie unmöglich gemacht. Die EU-Parlamentarier stimmten allerdings mit großer Mehrheit gegen diese Erweiterung des Urheberrechts.

Der Fall Edathy und die Folgen

Am 26. Januar 2015 ist eine von Bundesjustizminister Heiko Maas initiierte Verschärfung des Sexualstrafrechts in Kraft getreten, die insbesondere den Umgang mit Fotos im Internet betrifft.

Die Neugestaltung des Paragraphen 201a des Strafgesetzbuchs (StGB) regelt die „Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen“. "Danach wird zukünftig mit einer Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft, wer unbefugt Fotos oder Filme herstellt oder überträgt, welche „die Hilflosgigkeit einer anderen Person zur Schau“ stellen und dadurch „den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt“. Diese Vorschrift dürfte zum Beispiel die typischen Partybilder erfassen, auf denen beispielsweise stark betrunkene und hilflose Personen abgebildet sind. Anders als bisher ist nun bereits das Anfertigen eines solchen Fotos strafbar.

Der gleiche Strafraum blüht zukünftig demjenigen, der „unbefugt von einer anderen Person eine Bildaufnahme, die geeignet ist, dem Ansehen der abgebildeten Person erheblich zu schaden, einer dritten Person zugänglich macht“. Hier kommt es nicht auf das Fotografieren oder Filmen an, sondern es reicht bereits, die Aufnahme etwa auf einer Social-Media-Plattform zu verbreiten. Wann genau ein Bild geeignet ist, dem Ansehen des Abgebildeten erheblich zu schaden, wird mit Sicherheit in den nächsten Jahren die Gerichte intensiv beschäftigen.

[...]

Zudem stellt die Vorschrift nunmehr auch Bildaufnahmen, „die die Nacktheit einer anderen Person unter achtzehn Jahren zum Gegenstand“ haben, unter Strafe. Dies gilt allerdings nur dann, wenn diese Bilder hergestellt oder angeboten werden, um sie „einer dritten Person gegen Entgelt zu verschaffen“, oder jemand sich oder einer dritten Person solche Darstellungen gegen Bezahlung verschafft. Zwar verbot bereits Paragraph 184c StGB Aufnahmen von Jugendlichen unter 18 Jahren. Diese Regelung umfasste jedoch nur Bilder oder Filme mit pornografischem Inhalt. Die jetzt in Kraft getretene Verschärfung könnte erhebliche Auswirkungen etwa auf den Bereich der Modefotografie haben.

Als Reaktion auf die harsche Kritik vor allem an den ersten, noch weitgehenderen Entwürfen der Gesetzesnovelle wurden im Absatz 4 des Paragraphen 184c bestimmte Ausnahmen genannt, die von der Strafbarkeit ausgenommen sind. Danach gelten die Neuerungen nicht für Handlungen, die „in Wahrnehmung überwiegender berechtigter Interessen erfolgen, namentlich der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dienen“. Fachbücher von Kinderärzten sind dagegen damit ausgenommen. Zudem werden potenzielle Taten nach Paragraph 205 StGB nur auf Antrag verfolgt, „es sei denn, dass die Strafverfolgungsbehörde wegen des besonderen öffentlichen Interesses an der Strafverfolgung ein Einschreiten von Amts wegen für geboten hält“.

Ob die Person auf dem Foto eine bestimmte Pose einnimmt oder nicht, spielt keine Rolle mehr. Damit dürfte künftig etwa der Kauf von FKK-Fotos Minderjähriger strafbar sein. Bisher war die Frage, ob etwa ein Foto einer 16-jährigen Person pornografisch ist, noch daran gekoppelt, ob die Person in einer „unnatürlichen geschlechtsbetonten Körperhaltung“ zu sehen ist.“¹⁹

¹⁹ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Verschaerfung-des-Sexualstrafrechts-in-Kraft-getreten-2534545.html>

Sitzung: Bilddatenbanken

1. Digitale Museen und Sammlungen

Die klassischen Aufgaben von Museen, Archiven und Sammlungen

- Sammeln
- Bewahren
 - Kulturgut erhalten
 - Dokumentation sicherstellen
 - staatl. Aufbewahrungspflichten erfüllen
- Vermitteln
 - Information / Recherche
 - Dokumentation
 - Forschung

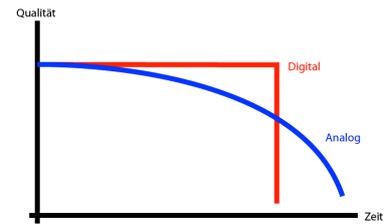
ändern sich durch die Dynamik der digitalen Informationsgesellschaft erheblich.

Zunächst bietet die Digitalisierung Vorteile. Durch sie können analoge Originale geschont werden, da beliebig viele Kopien gleicher Güte angefertigt werden können. Die Verschlagwortung wird einfacher, da Metatags in die Bilder eingebunden werden können und die Bilder automatisierten Prozessen (siehe vorangegangenes Kapitel) zugänglich gemacht werden können. Nicht zuletzt ist auch die Weitergabe der Bilder (für Forschung, Vermarktung etc.) sehr effektiv und in hoher Qualität sehr kostengünstig möglich.

Kategorie	Beispiele	Aufgaben
Museen und Sammlungen	<ul style="list-style-type: none">• Bildarchiv Foto Marburg• Prometheus Bildarchiv• Deutsche Fotothek der SLUB Dresden• Photothek des Kunstgeschichtlichen Instituts Florenz• Rheinische Bildarchiv der Stadt Köln• Photothek des Zentralinstituts für Kunstgeschichte in München• Fotothek der Bibliotheca Hertziana - Max-Planck-Institut für Kunstgeschichte in Rom• Corbis• GettyImages• etc. <p>www.fototheken.de (Internetplattform der kunsthistorischen Bildarchive und Fototheken)</p>	<p>Sammeln, Bewahren, Vermitteln</p> <p>Unterstützung der Wissenschaften</p> <p>Bilder als historische Dokumente</p>

2. Langzeitarchivierung

Ein großes Problem ist die Langzeitarchivierung digitaler Daten. Sie sind nicht, wie die Zelluloidrollen aus den Anfangstagen des Films, vom schleichendem Verfall betroffen, sondern im Gegenteil von sprunghaftem und dann totalem Ausfall bedroht. Analogmedien gehen analog kaputt, Digitales digital. Vergilbt oder rauscht das analoge Material mit der Zeit, verliert also kontinuierlich an Qualität, funktioniert Digitales ganz oder gar nicht mehr.



Bei der Archivierung digitaler Bilder muss nicht nur der Datenträger (Diskette, Festplatte, Band etc.) erhalten bleiben, es muss auch nach Jahren das Gerät noch existieren, das diesen Datenträger lesen kann. Es muss ferner das Betriebssystem und die Software, evtl. auch das technische Wissen noch vorhanden sein, um das Bild rekonstruieren zu können. Ganz zu schweigen von dem Format in dem die Bilder gespeichert sind, das ebenfalls noch lesbar sein muss.

Um Bilder auch nach Jahrzehnten noch lesen zu können, bot das Schweizer Unternehmen Bilderbank AG 1998 folgende Dienstleistung an:

- **Redundanz** - von allen Daten wurden drei Kopien erzeugt
- **Kontrolle** - jährliche Prüfung der Datensätze
- **Transkription** - alle 5 Jahre Umkopieren auf neue Datenträger
- **Migration** - kontinuierliche Anpassung an technische Neuerungen, Systemwechsel
- **Sicherheit** - externe Lagerung einer Kopie im klimatisierten Bunker, keine Anbindung der Datenbank an externe Netzwerke, restriktive Zugriffskontrolle
- **Arbeitskopie** - niedrig aufgelöste Kopie zur Einbindung in die Datenbank.

Bedenklich ist, dass es diese Firma heute nicht mehr gibt. Da hilft auch das ausgefeilteste Verfahren zur Langzeitarchivierung nicht.

Daneben gibt es noch weitere zu klärende Fragen: Die Bilder müssen medienneutral gespeichert werden. Das heißt, Dateiformat, Farbraum und Auflösung müssen alle denkbaren späteren Ansprüche erfüllen können.

- Relative **Farbräume** wie RGB oder CMYK sind für die langfristige Speicherung ungeeignet. Stattdessen bietet sich der L*a*b-Farbraum an, der die Farben medienneutral und unabhängig von bestimmten Geräten beschreibt.
- Die Festlegung der **Auflösung** wird wohl eine ökonomische Abwägung sein. Je höher die Auflösung, desto besser die Qualität. Da jedoch mit der Auflösung das Dateiformat im Quadrat steigt, können bei großen Bilddatenbanken erhebliche Speichermengen anfallen.

3. Stockfotografie

„In der besten möglichen Welt von Gates und Getty gäbe es ein ultimatives Bild, das sich unendlich oft verkaufen ließe, weil in ihm zwei Eigenschaften perfektioniert wären: Er würde überall – weltweit und zu jedem Thema – passen, und es würde augenblicklich wieder vergessen.“ (Ullrich 2008)

Stockphotographien sind, in Gegensatz zur Auftragsphotographie, Bilder von der Stange. Sie sollen visualisieren, ohne zu stören, ähnlich der Kaufhausmusik. Bilder die auf Vorrat angelegt und für wenig Geld abgegeben werden, ein „visueller Notvorrat im Zeitalter der Massenmedien“ (Ullrich).

„Eine der ersten großen Bildagenturen für Stockfotografie wurde 1920 von H. Armstrong Roberts gegründet und ist heute unter dem Namen RobertStock bekannt. Während früher Stockfotografien vor allem Nebenprodukte bezahlter Auftragsarbeiten waren, begannen seit circa 1980 einzelne Fotografen, sich auf die Belieferung von Bildagenturen zu spezialisieren. Heute gibt es Fotografen oder Fotoproduzenten, die sich hauptsächlich der Erstellung von Bildserien für die Stockfotografie widmen.“ (Wikipedia)

Bereits 1957 definierte der Deutsche Presserat den Begriff des „Symbolfotos“. Heute aufgrund seiner Handelswege oft als Stockfotos bezeichnet.

Mit dem Einstieg von Bill Gates (Corbis seit 1989) und dem Investment-Banker Mark Getty (GettyImages seit 1995) kam es in den 90er Jahren durch eine Welle von Aufkäufen verschiedener Bildagenturen in der Branche zu starken Kommerzialisierungs- und Konzentrationsprozessen. So sicherte sich Gates bereits bis 1997 die

Rechten an den Bildern vor über 300 Fotografen und die elektronischen Verwertungsrechte von rund dreißig Museen (darunter die Library of Congress; die Emeritage in St. Petersburg und die Londoner National Galery). Die Vertriebswege wurden vereinfacht, standardisiert und strikt nachfrageorientiert ausgerichtet. Ab ca. 2000 begannen immer mehr Agenturen nur das Internet als Vertriebsplattform zu nutzen.

„Die marktwirtschaftliche Optimierung der ‚Stock Photography‘ bekamen zuerst die Photographen zu spüren, die sich nun an agenturintern streng vertrauliche und von Editoren überwachte ästhetische und ikonographische Richtlinien halten müssen; so haben sie kaum noch eine Chance, aus eigener Initiative gemachte Fotos an die Agentur zu verkaufen, und ein persönlicher Stil ist ebenso unerwünscht wie ehemals im Sozialistischen Realismus oder wie in der Werbung.“ (Ullrich)

Ziel ist es, jedes Foto möglichst oft, lange und weltweit zu verkaufen. Dazu muss es ortlos, zeitlos, kontextofen und politisch korrekt sein.

Der ökonomisch-technische Vertriebsweg Stockfotografie hat damit massive Auswirkungen auf die Ästhetik der Bilder:

- Die Bilder dürfen nichts zeigen das **datierbar** ist (Mode-Accessoires, markante Frisuren etc.)
- Da sie weltweit vertrieben werden sollen dürfen keine kulturellen Tabus in den größten Märkten (USA, Europa, Ostasien) verletzt werden. Die Fotos müssen **kulturell neutral** oder plural gestaltet sein. Oft werden daher Statisten verschiedener Ethnien engagiert, was besonders in den USA wichtig ist.
- Oft werden nur Ausschnitte gezeigt, weshalb kein klarer Bildraum entsteht, ohne Möglichkeit für den Betrachter sich zu orientieren. Diese **Unräumlichkeit** macht die Bilder unverbindlich. Sie wirken wie Leerstellen oder offene Variablen, die den Betrachter orientierungslos lassen.
- Es dürfen keine Details gezeigt werden, schon gar keine Hinweise auf irgend eine konkrete Lebenswelt. Die Bilder müssen eine hohen **Abstraktionsgrad** aufweisen und stehen eher für Begriffe als für Situationen.

„Jede Möglichkeit zur Identität rutscht an der ‚Stock Photography‘ ab.“ (Ullrich) Das zeigt das Bilder allein keine Macht besitzen, das sie immer eines Rahmens bedürfen, eines Kontextes um sich zu entfalten. „Sie sind immer auf der Suche nach Orten, an denen sie etwas bedeuten dürfen.“ (Ullrich)

Eine persönlich Beziehung soll zu den Bildern nicht entstehen. Im Gegenteil: Ihre Aufgabe ist es möglichst schnell wieder vergessen zu werden. (Selbst Models werden danach ausgesucht, dass ihre Gesichter möglichst durchschnittlich sind.) Es gilt möglichst etablierte Bildklischees zu bedienen.

Bilder für das Vergessen zu planen und zu produzieren ist historisch neu in der Geschichte der Bildmedien. Früher sollten Bilder als Gedächtnisstütze dienen. Sie sollten markant sein um haften zu bleiben, um Macht zu entfalten. Beim Ansehen von Photographien gaben diese Geheimnisse nach und nach preis, die man zunächst nicht vermutet hätte. Dieses „punctum“ (Roland Bathes), aufgrund dessen man ein Bild auch nicht mehr vergisst, ist bei der Stockfotografie streng untersagt. „Gerade weil die Fotos keinerlei Erkenntnis vermitteln, haben sie in Magazinen eine ähnliche Rolle wie Musik im Kaufhaus oder Kekse auf dem Konferenztisch.“ (Ullrich) Das Bild als Bild ist hier uninteressant. Es ist lediglich Träger von Rendite.

Um verkauft werden zu können müssen die Bilder freundlich sein. Das zeigt schon eine einfache Suche nach bestimmten Begriffen (Juni 2010):

	GettyImages	iStockphoto	fotolia
Trauer	2828	77504	3678
Glück	284996	569369	506611
Liebe	118585	233630	454056
Hass	11	1488	18

Zusätzlich ist zu bedenken, wie Bilder heute gekauft werden. Wurden früher Kataloge verschickt durch die sich die Käufer durchblättern konnten, klicken sie sich heute im Internet durch die Bilddatenbank der Agen-

tur. Das heißt, die Bilder müssen bereits als Thumbnail wirken, wollen sie Beachtung finden. Die Ästhetik der Bilder hat sich darauf einzustellen, auch beim massenweisen durchzappen im Kleinstformat zu überzeugen.

Unter Fotojournalisten wird diese Entwicklung mit Sorge betrachtet, gewinnt sie doch zunehmend auch Einfluss auf ihre Arbeit (vgl. auch im folgenden Büllesbach 2008). Immer mehr dominiert ein illustrative Charakter die Bilder, die vormalig journalistischen Anspruch hatten. „Eine journalistische Haltung sucht man vergeblich“. So werden in der Wirtschaftsberichterstattung „Handelsbilanzen gerne mit Containerhäfen und Börsenentwicklungen mit Skulpturen von Stieren bebildert“. Symbolfotos verdrängen dokumentarisch-journalistische Bildberichterstattung.

Lizenzierungsmodell	RF Lizenzfreie Web und mobile Geräte Bilder ⁽¹⁾	RM Lizenzpflichtige Web und mobile Geräte Bilder ⁽²⁾
Lizenzierungsdetails	Lizenzfreie Bilder können unbegrenzt in unterschiedlichen Projekten verwendet werden (unterliegt gewissen Einschränkungen). Der Preis eines Bildes aus dieser Kategorie richtet sich nach der Dateigröße. Wählen Sie einfach die für Sie passende Auflösung aus.	Lizenzpflichtige Bilder sind innerhalb eines definierten Rahmens verwendbar und werden mit Verwendungseinschränkungen lizenziert, zum Beispiel in Bezug auf die geografische Verbreitung, Branche, Verwendungsdauer, Platzierung oder Gültigkeit im Print-Bereich.
Verwendungszeitraum	Unbegrenzt	Bis zu drei Monate (erneuerbare Lizenz)
Geltungsbereich	Unbegrenzt	Verwendung auf einer einzelnen Seite einer gewerblichen oder Werbe-Website — oder — Verwendung in einer Internetwerbung auf maximal einer Website — oder — Verwendung in einer Werbe-E-Mail, die an maximal 10.000 Empfänger gesendet wird — oder — Verwendung auf einer einzelnen Seite einer redaktionellen Website
Verwendung in mehreren Projekten	✓	
Online-Lizenzierung möglich	✓	✓
Bildgröße ⁽³⁾ / Honorar ⁽⁴⁾	170 px - €5/10 280 px - €15/25 413 px - €35/49	170 px - €15 280 px - €35 413 px - €49
Suche starten	Lizenzfreie Bilder suchen	Lizenzpflichtige Bilder suchen

Dimensions & availability

The following data is intended to help you select the best file size for your project. Files downloaded directly from the website are in JPEG format. If you need a TIFF format or a larger output size, contact Customer Service.

File size	Dimensions	Availability
Web & Mobile (457 KB*)	400px x 400px • 5 in. x 5 in. @ 72 ppi	Immediate
XSmall (780 KB*)	426px x 640px • 5 in. x 8 in. @ 72 ppi	Immediate
Small (3 MB*)	853px x 1280px • 11 in. x 17 in. @ 72 ppi	Immediate
Medium (18 MB*)	2048px x 3072px • 6 in. x 10 in. @ 300 ppi	Immediate

* File sizes are approximate and may vary by color space and source. Pixel dimensions are accurate as displayed.

Quelle: links, Lizenzmodell von GettyImages; rechts, CorbisImages-Formate (2010)

Kategorie	Beispiele	Aufgaben
StockPhotos	<ul style="list-style-type: none"> • (Corbis) • (GettyImages) • iStockphoto • Fotolia • etc. <p>http://www.bvpa.org/ (Bundesverband der Pressebild-Agenturen und Bildarchive e.V.)</p>	<p>kommerzielle Auswertung und Distribution</p> <p>Bilder als Renditeträger</p>

4. Digitale Fotoalben

Es gibt hunderte von Diensten, die die Veröffentlichung von eigenen Fotos im Web anbieten. Diese Art von digitalen online-Fotoalben werden zunehmend von Community-Plattformen substituiert.

Zentrale Fragen für den Anwender sind:

- Wie viel Speicherplatz bekomme ich zu welchem Preis zur Verfügung?
- Wie detailliert ist die Rechteverwaltung? Wer darf die Bilder sehen? Wer darf sie wie verwenden und welche Rechte räumt sich der Dienst selber ein?

- Brauche ich Community-Funktionen?

Kategorie	Beispiele	Aufgaben
Fotoalben	<ul style="list-style-type: none">• Flickr (Yahoo)• Picasa (Google)• Instagram• etc.	persönliches Fotoalbum, Verbreitung, Selbstmanagement Bilder als persönliche Dokumente Kontaktaufnahme und -pflege

Sitzung: Aktuelle Ästhetiken

1. Spielzeugwelten



Aufnahme und Bearbeitung: Stefan Zielke

Der Effekt, der auf Bildern den Eindruck von Spielzeugwelten erzeugt, stammt ursprünglich von Tilt-Shift-Objektiven. Diese Objektive können geneigt werden, so dass die Schärfebene nicht mehr parallel zur Chipene verläuft, sondern diese nur in einem Bereich schneidet.

Der Mensch setzt den Schärfbereich mit der Größe der abgebildeten Objekte in Beziehung. Panoramaaufnahmen sind überall gestochen scharf, die Umgebung kleiner Details bei Makroaufnahmen nicht. Wenn wir ein Bild interpretieren, spielt diese Seherfahrung eine Rolle. Dies macht sich die Ästhetik der Spielzeugwelten zu eigen. Wird die Umgebung von Dingen unscharf dargestellt, haben wir den Eindruck die Dinge schrumpfen.



Quelle: eigene Aufnahmen

Statt ein Tilt-Shift-Objektiv zu verwenden lässt sich die Unschärfe auch mit Bildbearbeitungsprogrammen in den Bilder erzeugen. Allerdings sollte man bereits vorher bei der Aufnahme folgendes beachten (vgl. DOCMA 33, S.26ff.):

- Standort
möglichst höher gelegen sein als die Szene oder das Objekt.
Der Blick aus der Vogelperspektive macht es dem Betrachter viel einfacher, die Szene ohne langes Überlegen als Miniaturszene zu interpretieren.
- Detailreichtum
Je mehr detaillierte Formen sich im Bild befinden, desto besser.
Vor allem Menschen, ob einzeln oder als Gruppe, wirken wie miniaturisiert, ebenso Tiere, Bäume, Fahrzeuge, eben all das, was man auch in einer liebevoll aufgebauten Modelleisenbahnlandschaft findet.

- Szene
Die Szene sollte eine gewisse Alltagstauglichkeit besitzen.
Je mehr auf dem Bild los ist, je vielschichtiger die dargestellte Szene, desto verblüffender ist die Wirkung.

a) Herstellen einer Szene manuell:

Erzeugen Sie ein Duplikat der Bildebene (**Rechtsklick auf die Ebene > Duplizieren**) und zeichnen Sie sie unscharf (**Filter > Unschärfe > Gaußsche Unschärfe**). Damit legen Sie die maximale Unschärfe ihres Bildes fest. Legen Sie dann eine Ebenenmaske an, die alles ausblendet (**Ebene > Neue leere Maskierungsebene**).

Diese Ebene duplizieren Sie ebenfalls.

Überlegen Sie, welche Bildebene scharf dargestellt werden soll. Wählen Sie dann eine der Masken an und ziehen Sie mit dem Verlaufswerkzeug einen Verlauf von Weiss nach Schwarz, so dass im Bereich ausserhalb der Schärfeebene das weichgezeichnete Bild hervorkommt. Das selbe machen Sie für die andere Hälfte des Bildes entsprechend spiegelverkehrt mit der zweiten weichgezeichneten Ebene. 

Sie können das Ergebnis noch verfeinern, indem Sie in den Verlaufseinstellungen den Mittelpunkt verschieben. Objekte die besonders in die Höhe ragen, können Sie mit einer Auswahl von der Unschärfe ausnehmen oder Sie bearbeiten die Masken mit dem Pinsel, um so einen noch realistischeren Eindruck zu bekommen.

Orientieren Sie sich dabei an den inhaltlichen Ebenen der Bilder. Die Erhöhung der **Sättigung** oder **Leuchtkraft** unterstützt zusätzlich die Anmutung von Spielzeugwelt.



b) Herstellen mit Live-Filter



Sehr viel einfacher können Sie diesen Effekt durch den **Live-Filter Tiefenschärfe** mit dem **Modus Tilt-Shift** erzeugen.

2. Bilder auf dem Smartphone

Prisma und DeepArt

Die Apps Prisma (im Sommer 2016 erschienen) und Artisto wandeln Schnappschüsse mittels neuronaler Netze in Bilder a la Roy Lichtenstein, Piet Mondrian oder Edward Munch um. Die Bilder werden dabei online verarbeitet. Anders als die Kunstfilter in Photoshop, in denen sich oft viele Parameter des Algorithmus genau einstellen lassen, arbeiten diese Programme mit lernfähigen Netzen.

Diese Algorithmen basieren auf den älteren Forschungen von Leon Gatys am Bethke Lab der Universität Tübingen. Aus den Forschungsergebnissen wurde DeepArt: <https://deepart.io>. Hier ist man nicht auf bestimmte Stile, die man auswählen kann, festgelegt. Dieses neuronale Netz kann auch mit eigenen hochgeladenen Stilen umgehen. Allerdings braucht die Bearbeitungszeit etwas Zeit. Der Nutzer wird per E-Mail informiert, wenn das Bild fertig ist.



Weitere Techniken in Affinity Photo

Musterebenen

Dank des Ebenentyps Musterebene ist das Anlegen und Variieren von Mustern schnell und einfach möglich. Über **Ebene > Neue Musterebene** öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie die Mustergröße festlegen. Anschließend können Sie auf der Musterebene Pixel erzeugen. Währenddessen sehen Sie sofort das Ergebnis des Musters. Nutzen Sie beispielsweise den Pinsel, um zu malen. Wenn Sie Vektorformen, wie etwa einen Stern im Muster benutzen möchten, müssen Sie diese nur per **Strg/Cmd-E** mit der Musterebene zusammenlegen (also rastern), und Sie erhalten wiederum sofort das Ergebnis. Die Musterebene lässt sich bei aktivem **Verschieben-Werkzeug** drehen und skalieren. Sie können Sie auch kopieren und in andere Dateien einfügen.²⁰

Text auf Pfaden in Affinity Photo

Text lässt sich seit Version 1.9 auch auf Pfaden oder Vektorformen platzieren. Legen Sie zunächst mit dem **Zeichenstift-Werkzeug** einen Pfad oder mit den Vektor-Werkzeugen, wie etwa dem Ellipse-Werkzeug, eine Form an. Achten Sie darauf, das **Grafiktext-Tool** auszuwählen und nicht das für Rahmentext. Bewegen Sie den Cursor über eine Pfadlinie, verändert er sich zu einem T über Pfad-Symbol. Klicken Sie dann auf den Pfad, können Sie den Text eingeben, der dem Verlauf des Pfades folgt. Sowohl Text als auch Pfadverlauf lassen sich jederzeit nachträglich anpassen.²¹

Ebenen Modi

Der Ebenenmodus Division lässt sich vor allem für das schnelle Beseitigen oder Reduzieren eines Farbstichs einsetzen. Ziehen Sie den kleinen **Farbkreis** neben dem Pipetten-Symbol aus der **Farbe-Palette** ins Bild an eine ursprünglich farblich neutrale Stelle, die von dem Licht beschienen wird, das den Farbstich verursacht. Lassen Sie jetzt die Maustaste los, zeigt der kleine Farbkreis die aufgenommene Farbe. Auf diese klicken Sie nun einmal, um sie zur Vordergrundfarbe zu machen. Erzeugen Sie über **Ebene > Neue Füllungsebene** eine Farbfläche. Diese übernimmt automatisch die Vordergrundfarbe. Ändern Sie den Modus der Ebene auf **Division** wird der Farbstich neutralisiert. Ist der Effekt zu kräftig, reduzieren Sie die **Deckkraft**. Sollten Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, probieren Sie, die Farbe zu variieren oder aus einem anderen Bildbereich auf die beschriebene Weise aufzunehmen.²²



²⁰ Olaf Giermann: "Muster-Ebenen in Affinity Photo" aus DOCMA https://www.docma.info/tipps/muster-ebenen-in-affinity-photo?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=631-docmatische-depesche_93 - 13. August 2022

²¹ Olaf Giermann: "Text auf Pfaden in Affinity Photo" aus DOCMA https://www.docma.info/tipps/text-auf-pfaden-in-affinity-photo?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=642-docmatische-depesche_93 - 22. Oktober 2022

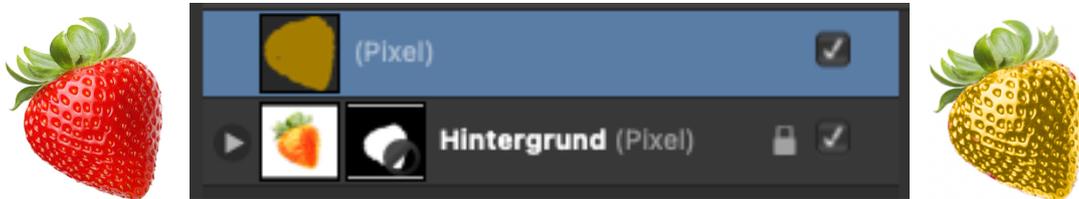
²² Olaf Giermann: "Affinity Photo: Modus »Division«" aus DOCMA https://www.docma.info/tipps/affinity-photo-modus-division?utm_source=mailpoet&utm_medium=email&utm_campaign=644-docmatische-depesche_93 - 7. November 2022

Vergolden

Suchen Sie sich einen Gegenstand, den Sie vergolden wollen.

Hier das Vorgehen am Beispiel einer Erdbeere:

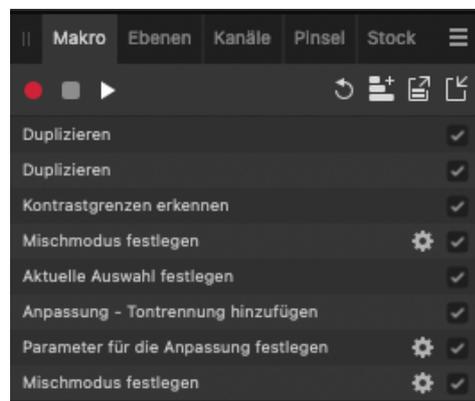
- Alles auswählen ohne das Grün
- Gradationskurven anpassen
- Eigene Ebene mit beiger Farbe darüber legen und mit dem Modus Farbe verrechnen.



Stapelverarbeitung

Verpassen Sie einem Bild einen kreativen Look und zeichnen Sie die Arbeitsschritte als Makro auf. Die Makro-Palette finden Sie unter **Fenster > Makro**.

Testen Sie Ihr Makro mit anderen Bildern. Exportieren Sie das Makro, importieren Sie es in einem anderen Bild und wenden es darauf an.



Glossar

Densität / Dichteumfang

Die Densität (auch als optische Dichte bezeichnet) drückt das Verhältnis von auftretender Lichtmenge zu absorbierter Lichtmenge aus.

Die Dichte 0 wäre ein idealer Spiegel der alles Licht vollständig reflektiert. Eine unendliche Dichte würde das gesamte Licht vollständig absorbieren.

Der Grauwert von gerasterten Flächen kann mittels eines Densitometers bestimmt werden.

Wichtig ist jedoch weniger die absolute Dichte, als vielmehr der Dichteumfang - die Differenz zwischen größter und kleinster Dichte. Der Dichteumfang gibt somit die Kontrastmöglichkeiten eines Bildes an.

Dichteumfang Negative	ca. 3,5
Druck auf Recycling-Papier	1,0 und geringer

Tonwert / Tonwertzuwachs

Der Tonwert bezeichnet das Verhältnis von bedruckter zu unbedruckter Fläche und wird in Prozent oder mit einem Grauwert zwischen 0 und 255 angegeben.

Der hellste Wert (0% bzw. 255) ist also so hell wie das unbedruckte Papier, der dunkelste Wert (100% bzw. 0) ist so dunkel wie der maximale Farbauftrag.

Bilder erscheinen nach dem Druck oft erheblich dunkler als auf dem Bildschirm. Dieser durch den Belichtungs- und Druckprozess ausgelöste Effekt nennt man Tonwertzuwachs.

Der Tonwertzuwachs ist abhängig vom Papier (Saugfähigkeit) und der Rasterweite. Er verhält sich nicht linear, differiert also von Grauwert zu Grauwert. Zusätzlich bewirkt der Lichtfang-Effekt, daß Bilder dunkler erscheinen.

Der Tonwertzuwachs beim Druck lässt sich mit Hilfe des Densitometers ermitteln. Wird z.B. eine 40% Graufäche gedruckt und misst sie der Densitometer als 60% Grau, so beträgt der Tonwertzuwachs 20%.

Eine optimale Druckkennlinie kann so experimentell ermittelt werden.

DIN-Tabelle

DIN A-Formate	in mm	enthalten in A0	Pixel bei 150 dpi	Pixel bei 72 dpi
A0	841 x 1189	1 x	4967 x 7022	2384 x 3370
A1	594 x 841	2 x	3508 x 4967	1684 x 2384
A2	420 x 594	4 x	2480 x 3508	1191 x 1684
A3	297 x 420	8 x	1754 x 2480	842 x 1191
A4	210 x 297	16 x	1240 x 1754	595 x 842
A5	148 x 210	32 x	874 x 1240	420 x 595
A6	105 x 148	64 x	620 x 874	298 x 420
A7	74 x 105	128 x	437 x 620	210 x 298
A8	52 x 74	256 x	307 x 437	147 x 210

Quelle: Stefan Zielke

DIN-B-Formate	in mm	enthalten in B0	Pixel bei 150 dpi	Pixel bei 72 dpi
B0	1000 x 1414	1 x	5906 x 8350	2835 x 4008
B1	707 x 1000	2 x	4175 x 5906	2004 x 2835
B2	500 x 707	4 x	2953 x 4175	1417 x 2004
B3	353 x 500	8 x	2085 x 2953	1001 x 1417
B4	250 x 353	16 x	1476 x 2085	709 x 1001
B5	176 x 250	32 x	1039 x 1476	499 x 709
B6	125 x 176	64 x	738 x 1039	354 x 499
B7	88 x 125	128 x	520 x 738	249 x 354
B8	62 x 88	256 x	366 x 520	176 x 249

Literatur

- Wolfgang **Abmayr**: "Einführung in die digitale Bildverarbeitung" [Teubner] Stuttgart, 1994
- Rudolf **Arnheim**: „Film als Kunst.“ (Reprint; Original 1932) [Fischer] Frankfurt am Main, 1988
- Roland **Barthes**: „Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie“ [Suhrkamp] Frankfurt am Main, 1985
- B. **Berlin**, P. **Kay**: „Basic Colour Terms: Their Universality and Evolution“ University of California, 1969
- Holger **Bleich**, Joerg **Heidrich**: "Fotofallen. Juristische Klippen bei der Veröffentlichung von Bildern im Web" in: C't [Heise] 21/2012 S.154-157
- Alfred **Büllesbach**: „Eisbär am falschen Pol“ in: Bundesverband der Pressebild-Agenturen und Bildarchive e.V. (Hrsg.): „Der Bildermarkt – Handbuch der Bildagenturen 1999“ Berlin, 1999 S.164-169
- Alfred **Büllesbach**: „Digitale Bildmanipulation und Ethik. Aktuelle Tendenzen im Fotojournalismus“ in: Elke Grittmann, Irene Neverla, Ilona Ammann (Hg.): „Global, lokal, digital - Fotojournalismus heute.“ [Halem-Verlag] Köln 2008, S. 108 - 136
- Michael F. **Cohen** and Richard **Szeliski**: „The Moment Camera“ August 2006 http://research.microsoft.com/pubs/75560/Cohen-Szeliski_C06.pdf
- Oliver **Deussen**: „Bildmanipulation. Wie Computer unsere Wirklichkeit verzerren.“ [Springer] Heidelberg, 2007
- Jana **Dittmann**, Ralf **Steinmetz**: „Digitale Wasserzeichen“ in: Informatik Spektrum Band 23 Heft 1 S.47-50
- Monika **Gause**: „Adobe Illustrator CS3. Das Proxisbuch zum Lernen und Nachschlagen“ [Galileo Design] Bonn, 2008
- Monika **Gause**: „Vektor-Editor Photoshop“ in: Docma [VVA] Essen, 1/2002 S.78-81
- Jürgen **Gulbins**: „Grundkurs Digital Fotografieren. Kameratechnik, Bildkomposition, Bildbearbeitung, Bildverwaltung“ [dpunkt] Heidelberg, 2004
- Jörg **Heinrich**: "Verschärfung des Sexualstrafrechts in Kraft getreten" <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Verschaerfung-des-Sexualstrafrechts-in-Kraft-getreten-2534545.html>
- Michael J. **Hußmann**: „JPEG-Qualität“ in: Docma [DGV] Lüneburg, 5/2012 S.66f.
- Lev **Manovich**: „Die Paradoxien der digitalen Fotografie“ in: Siemens/Kulturprogramm „Fotografie nach der Fotografie: Ein Projekt des Siemens-Kulturprogramms in Zsar“ Berlin, 1996 S.58-66
- Matthias **Matthai**: „Porträts gekonnt retuschieren mit Photoshop“ [dPunkt] Heidelberg, 2008
- W.J.T. **Mitchell**: „Realismus im digitalen Bild“ , 2007 in: Hans Belting: "Bilderfragen. Die Bildwissenschaften im Aufbruch." , [W. Fink] München 2007, S.237-255
- Anja **Röcke**: "Soziologie der Selbstoptimierung" [Suhrkamp] 2021

Klaus **Schmeh**: „Versteckte Botschaften. Die faszinierende Geschichte der Staganographie“ [Heise] Hannover, 2009

Teresa **Sickert**: „Im Internet sind alle schön“ in: Spiegel online 3.10.2016 URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/schoenheit-und-technologie-schoen-dank-apps-und-filter-a-1111938.html>

Christine **Strothotte**, Thomas Strothotte: „Seeing Between The Pixels. Pictures in interactive Systems.“ [Springer] Berlin, 1997

Bettina **Steinmüller**, Uwe Steinmüller: „Die digitale Dunkelkammer. Vom Kamera-File zum perfekten Print: Arbeitsschritte – Techniken – Werkzeuge“ [dpunkt] Heidelberg, 2004

Andrea **Trinkwalder**: „Können diese Pixel lügen? Derschmale Grat zwischen Bildoptimierung und -fälschung“ in: C't [Heise] 18/2008 S.148-151

Andrea **Trinkwalder**: „Pixelsezierer. Digitale Bildforensik: Algorithmus jagt Fälscher“ in: C't [Heise] 18/2008 S.152-156

Wolfgang **Ullrich**: „Bilder zum Vergessen. Die globalisierte Industrie der ‚Stock Photography‘“ in: Elke Grittmann, Irene Neverla, Ilona Ammann (Hg.): „Global, lokal, digital - Fotojournalismus heute.“ [Halem-Verlag] Köln 2008, S. 51 - 61

Stephan **Volmer**: „Inhaltsbasierte Bildsuche mittels visueller Merkmale“ Diss. Darmstadt, 2006

Martin **Warnke**: „Der Zeitpfeil im Digitalen. Synthese, Mimesis, Emergenz“ [Alcatel SEL Stiftung] Stuttgart, 2004

Veronika **Winkler**: „Künstliches Sehen. Sehprothesen auf dem Weg zur Marktreife.“ in: C't [Heise] 16/2008 S.76-80

Links

Bildretusche und -montage

Susanne Beyer, Katja Iken, Maren Keller, Katherine Rydlink, Sebastian Späth, Eva Thöne, Elisa von Hof und Johanna Wagner: "Wenn nur noch der eigene Körper kontrollierbar zu sein scheint" 21.10.2022, aus DER SPIEGEL 43/2022

<https://www.spiegel.de/psychologie/kult-um-den-koerper-wie-die-deutschen-mit-ihrem-aussehen-hadern-a-6f60998a-e686-46a3-9920-35b736871f3a>

Ein kleiner Artikel von Jonas Hellwig zu Spiegelungen

<http://blog.kulturbanause.de/2009/10/10-tipps-zu-spiegelungen-im-webdesign/>
(25.1.2013)

Werbung

Der Name der Seite sagt alles: photoshopdisasters

<http://photoshopdisasters.blogspot.com/>

Bildjournalismus

Eine sehr schöne Zusammenstellung von Bildmanipulationen: <http://www.rhetorik.ch/Bildmanipulation/Bildmanipulation.html> (04. 09. 2008 13:25)

Florian Rötzer: "Digitale Fotografie hat den Fotojournalismus mehr als jemals zuvor verwandelt"

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23301/1.html> (04. 09. 2008 15:27)

Der deutsche Pressekodex des Deutschen Presserats:

<http://www.presserat.de/Pressekodex.pressekodex.0.html> / 04. 09. 2008 16:15)

Kunst

Die Bilder von Keith Cottingham sind einzusehen unter: http://www.kcott.com/art/art_pages/92/92a.html (05. 09. 2008 13:30)

Der Künstler der inszenierten Photographie: Jeff Wall

<http://jeffwalls.com/> (23. 09. 2008 14:19)

<http://www.hfg-karlsruhe.de/~hklinke/archiv/texte/sa/wall.htm> (23. 09. 2008 14:18)

Wissenschaft

Sehr gute Seite zur Attraktivitätsforschung:

<http://www.beautycheck.de/> (09. 09. 2008 11:15)

Eine der besten Seiten über optische Täuschungen vom Sehforscher Michael Bach

<http://www.michaelbach.de/ot/index.html> (23. 09. 2008 14:12)

The Moment Camera von Michael F. Cohen and Richard Szeliski: http://research.microsoft.com/~cohen/TheMomentCamera_Final.pdf (23. 09. 2008 16:01)

Eine Übersicht über die Forschergruppen zu Sehimplantaten:

<http://www.io.mei.titech.ac.jp/research/retina> (30. 09. 2008 17:49)

Bildforensik

http://www1.inf.tu-dresden.de/~gloe/literatur/polizeischule2007_small.pdf

<http://www.cs.dartmouth.edu/farid/research/tampering.html>

Bildersuche

ImageSeek ist ein sehr leistungsfähiger OpenSource Image Browser mit der Möglichkeit EXIF-Daten zu editieren und Inhaltsbasierte Suche vorzunehmen.

<http://www.imgseek.net>

Michael F. Cohen and Richard Szeliski: „The Moment Camera“ August 2006 http://research.microsoft.com/pubs/75560/Cohen-Szeliski_C06.pdf

Mirko Zimmer: „Die Suche nach dem Bild – Content-Based Image Retrieval“ in contentmanager.de 09/2002

http://www.contentmanager.de/magazin/artikel_218_content_based_image_retrieval.html

Recht

<http://www.rechtambild.de/2011/02/der-irrglaube-uber-gruppenfotos/>

Jörg Heinrich: "Verschärfung des Sexualstrafrechts in Kraft getreten" <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Verschaerfung-des-Sexualstrafrechts-in-Kraft-getreten-2534545.html>

Matthias Wyssuwa: "Wie Norwegen den „kroppspress“ mindern will" <https://www.faz.net/-ivf-aczmu>

Sitzung: Digitale Bilder	1
1. Die Authentizität des Bildes	1
<i>Repräsentanz-Repräsentiertes-Differenz</i>	1
<i>Technik-Gebrauch-Differenz</i>	1
<i>Zwei Traditionen visueller Kultur</i>	3
<i>Manipulationen</i>	3
<i>Kulturelle Praxis</i>	4
2. Exkurs: Sehprothesen	4
3. Allgemeines zum Arbeiten in Affinity Photo	6
<i>Aufbau des Bildschirms</i>	6
<i>Allgemeines zum leichten Arbeiten:</i>	6
<i>Bild-Menue und Arbeitsfläche</i>	7
4. Globale Bildretusche in Affinity Photo	7
1) <i>Begradigen</i>	7
2) <i>Beschneiden</i>	7
3) <i>Tonwertkorrektur: Helligkeit, Kontrast, Gamma</i>	8
4) <i>Farbkorrektur</i>	9
5. Bildrauschen reduzieren	9
6. Objektivverzerrungen korrigieren	10
Das Protokoll	10
Sitzung: Auswahlen	11
<i>Auswahlen in Affinity Photo</i>	11
<i>Auswahlwerkzeuge</i>	11
<i>Bestehende Auswahlen manipulieren</i>	11
<i>Auswahlkante verbessern:</i>	12
<i>Auswahl speichern und laden:</i>	12
7. Kanäle.....	12
<i>Maskieren (Alphakanäle)</i>	13
8. Freistellen	13
<i>Objekt und Hintergrund mit gut abgrenzbaren Kontrast</i>	13
<i>Objekt hat gerade oder geschwungene scharfe Kanten</i>	13
<i>Freistellen von Fell, Haaren, Rauch etc.</i>	14
<i>Inpainting (Automatisches Füllen)</i>	14
Sitzung: Bilder für das WWW	16
1. Grafikformate im WWW	16
<i>Das GIF-Format</i>	16
<i>Das JPEG-Format</i>	17
<i>Das PNG-Format</i>	18
2. Optimieren von Grafiken für das WWW	18
Sitzung: Ebenen	19
1. Ebenenkonzept	19
<i>Neue Ebene</i>	19
<i>Ebenen Hierarchie</i>	19
<i>Ebenen maskieren</i>	19
<i>Anpassungs- und Filterebenen</i>	20
Pinsel-Palette	20
Sitzung: Retusche	21
1. Schönheit als Handwerksprodukt	21
2. Attraktivitätsforschung	22
<i>Symmetrie</i>	22
<i>Kindchenschema</i>	22
<i>Reifekennzeichen</i>	23
3. Was ist Schönheit?.....	23
<i>Durchschnittsgesichter</i>	23
<i>Schönheit ist ein soziales und historisches Phänomen</i>	23
<i>Historischer Wandel</i>	23
<i>Schönheit als Statuskennzeichen</i>	25
4. Automatische Schönheit	25
5. Retusche (frz. retouche = Nachbessern).....	26
<i>Retusche-Desaster</i>	26
Der Stempel	27
<i>Poisson-Verfahren</i>	27
<i>Ausbessern von „Schönheitsfehlern“ (Pickel, Falten etc.)</i>	28
<i>Betonen und Abschwächen von Konturen (und Körperformen)</i> ...	29

<i>Gesichtsmetrik verändern</i>	29
<i>Das Weiss der Augen / Zähne aufhellen (Bleaching)</i>	29
<i>Haut glätten</i>	30
<i>Schärfen von Partien (Augen, Haare etc.)</i>	31
<i>Färben (Haare, Kleidung, Haut etc.)</i>	31
<i>Haare bearbeiten</i>	32
Sitzung: Bildmanipulation und Montage	33
1. Inszenierte Wirklichkeit	33
2. Arten der Bildmanipulation	34
<i>Wahl des Ausschnitts</i>	34
<i>Montage</i>	34
<i>Bildkombination</i>	34
<i>Entfernen, Verdrehen, Skalieren etc. von Elementen</i>	35
<i>Farbmanipulationen</i>	37
<i>Bildrotation</i>	37
<i>Veränderungen in der Geometrie</i>	37
<i>Kontext</i>	38
<i>Gestellte Szenen</i>	38
3. Welche Manipulationen sind gesellschaftlich akzeptiert?	41
<i>Amateurjournalismus</i>	43
4. Praktische Bildmanipulation	43
<i>Haare auf Hintergrund</i>	43
<i>Transgender</i>	44
5. Montage	44
<i>Stock Bilder</i>	44
Sitzung: Spiegelungen, Schatten, Perspektive	46
<i>Spiegelungen</i>	46
<i>Beispiel</i>	47
<i>Schatten</i>	48
<i>Konstruktion von Schlagschatten</i>	48
<i>Perspektive Grundlagen</i>	49
<i>Perspektivisch verzerren</i>	51
<i>Perspektivisches Einsetze</i>	51
Sitzung: Kameratechnik	52
1. Simulation von Optiken	52
2. Eindruck und Augenblick	53
3. The Moment Camera	54
<i>Bilder aus Bilderfolgen</i>	55
<i>Apples Live Photo</i>	56
<i>Verlust der indexikalischen Qualität</i>	56
3. Exkurs: Die erste Digitalkamera	57
4. Lichtfeldkamera	58
Sitzung: Steganographie, Watermarking und Bildforensik	59
1. Bildforensik	59
2. Steganographie und Watermarking	59
<i>Steganographie</i>	59
<i>Watermarking</i>	60
3. Ebenen miteinander verrechnen	61
Sitzung: Generierte Bilder	62
1. Gemachte Bilder	62
<i>Kunst</i>	62
<i>Kino</i>	62
2. Vektorgrafik	63
<i>Objekt und Attribut</i>	63
<i>Bézier-Kurven</i>	63
3. Praxis in Affinity Designer	64
<i>Flächenberechnungen</i>	64
<i>Numerisches Arbeiten</i>	64
<i>Bézier-Kurven</i>	65
<i>Drehen und Vervielfältigen</i>	65

Übergänge: Pixel-/Objektorientiert.....	66
1. Pfade und Pixel.....	66
2. Vektorisieren - Potrace-Algorithmus	66
Sitzung: Zahlenbilder.....	68
1. Datenjournalismus	68
<i>Visualisierung und Modell</i>	68
<i>Prozess der Visualisierung</i>	69
<i>Visualisierungsformen</i>	69
<i>Lügenfaktor</i>	70
<i>Wahl des Ausschnitts</i>	70
<i>Farbwahl</i>	71
<i>Falsche Dimenson</i>	72
<i>Willkürliche Festlegung der Achsen</i>	72
<i>Konnotationen von Bildsymbolen</i>	73
2. Onlinewerkzeuge im Netz.....	73
3. Arbeiten mit Pfaden.....	74
<i>Allgemeines</i>	74
<i>Pfade Zeichnen</i>	74
<i>Pfade manipulieren</i>	74
<i>Pfade einer vorgegebenen Form manipulieren</i>	75
<i>Eckenoptionen</i>	75
Outlinetext	76
Pseudo-3D Text	76
Text als Maske	77
Sitzung: Image-Retrieval und Künstliche Intelligenz.....	78
1. Bildsuche als Textsuche.....	78
<i>EXIF</i>	78
<i>IPTC-NAA</i>	78
<i>Folksonomy</i>	79
<i>Geotagging</i>	79
2. Content Based Image Retrieval	79
<i>Query-by-Sketch</i>	81
<i>Query-by-Color</i>	81
<i>Query-by-Image</i>	82
<i>Query-by-Feature</i>	83
3. Gesichtserkennung.....	83
<i>Gesichtserkennungsunterstützte Werbung</i>	85
<i>Technik</i>	85
4. Bildverstehen: Neuronale Netze	86
<i>Inhaltserkennung für die Fotosammlung</i>	88
<i>Inhaltserkennung zur Strafverfolgung und Nutzerprofilbildung</i> ..	88
<i>Generative Adversarial Networks (GAN)</i>	88
5. Geolokalisierung.....	91
Sitzung: Bild und Recht.....	93
<i>Urheber- und Nutzungsrechte</i>	93
<i>Rechtsfolgen</i>	93
<i>Recht am eigenen Bild</i>	94
<i>Panoramafreiheit</i>	95
<i>Der Fall Edathy und die Folgen</i>	95
Sitzung: Bilddatenbanken	97
1. Digitale Museen und Sammlungen	97
2. Langzeitarchivierung.....	98
3. Stockfotografie	98
4. Digitale Fotoalben	100
Sitzung: Aktuelle Ästhetiken	102
1. Spielzeugwelten.....	102
2. Bilder auf dem Smartphone	103
<i>Prisma und DeepArt</i>	103
Weitere Techniken in Affinity Photo	104
<i>Musterebenen</i>	104
<i>Text auf Pfaden in Affinity Photo</i>	104
<i>Ebenen Modi</i>	104

<i>Vergolden</i>	105
Stapelverarbeitung.....	105
Glossar	106
<i>Densität / Dichteumfang</i>	106
<i>Tonwert / Tonwertzuwachs</i>	106
<i>DIN-Tabelle</i>	106
Literatur	107
Links	109
<i>Bildretusche und -montage</i>	109
<i>Werbung</i>	109
<i>Bildjournalismus</i>	109
<i>Kunst</i>	109
<i>Wissenschaft</i>	109
<i>Bildforensik</i>	109
<i>Bildersuche</i>	110
<i>Recht</i>	110

Index

A

Abbild 1, 3, 25, 94
abbilden 3, 13, 48, 53, 79, 88, 94f., 102
Abbildung 3, 22, 26, 39, 42, 61, 67f., 71, 87
Abbildungsprozess 53
Abdeckung 44
Abdunkeln 29
Abgebildete 1, 79, 93–95
Abgleich 85
Abklebefolien 13
Ableitung 63
Ablichtung 33, 54
Abmahnung 93–95
Abschwächen 29, 111
Abstand 73, 84
Abstraktionsgrad 99
Abstufungen 18
Abwedeln 30
 Abwedler 29
Achse 8, 54, 64, 69f., 72, 76, 79, 113
Adobe 6, 87–89, 107
Adressierung 3
Affinity 1, 6f., 11, 13, 27f., 44, 46, 64, 66, 78, 104, 111–113
Agenturbilderdienst 83
Agenturen 25, 43, 78, 93, 99f., 107
Ähnlichkeiten 79, 82f., 86
Airbrush 13
Airstream 62
AIZ 33
Akademie 33
Aktionen 6
Algorithmus 3, 15–17, 25, 59, 63f., 66, 84, 86, 91, 103, 108, 113
Alltagstauglichkeit 103
Alphabet 78, 83
Alphakanäle 13, 111
Alterungsprozessen 86
Amateurfotografen 43
Amateurjournalismus 43, 112
Analoges 56
Analogmedien 98
Analogphotographie 3
Analyse 67, 87
Anatomie 43
Anbindung 4, 88, 98
Ankerpunkt 13, 64f.
Anmutung 103
Anordnung 70
Anpassung 8f., 20, 29, 31f., 44, 47, 51, 98, 111
 Anpassungsebene 20, 29
 Anpassungspalette 30
 Anpassungspinsel 12, 14
Antike 22
Antwortzeiten 86
Apparat 53, 56

Apparatus 57
apple 21, 55f., 79, 84, 87, 112
Arbeitsblatt 7
Arbeitsfläche 7, 111
Arbeitskopie 98
arbeitsrechtliche 43
Arbeitsschritte 10, 43, 105, 108
Arbeitstechnik 11
Archiven 78, 97
Archivierung 98
Artefakte 2, 62, 66
Ästhetik 24, 99f., 102, 113
Atmosphärenschaten 48
attraktiv 23f., 56
Attraktivitätsforschung 22f., 25, 109, 111
Attribut 24, 63, 112
Audiodateien 17, 60
Aufbewahrungspflichten 97
Aufblasen 29
Auffüllen 15
aufgeteilt 6, 22
Aufhellen 29f., 47, 112
Auflösung 2, 4, 7, 16–18, 42, 57, 63, 66, 79, 98
Aufmerksamkeit 38, 48
Aufnahme 2f., 7–10, 14f., 22, 27f., 30–33, 37, 39, 41, 43f., 46–48, 50f., 55f., 58–61, 79, 95, 102
 Aufnahmedaten 79
 Aufnahmeort 79, 91
 aufnahmespezifische 78
Auftragsarbeiten 98
Auftragsphotographie 98
Augäpfel 29
Auge 2, 4, 11, 16, 22, 25f., 28f., 31, 44, 50, 54f., 62, 84, 112
Augenbalken 94
Augenblick 4, 53f., 112
Augenbrauen 29, 31, 86
Augenfarbe 30
Augenpartie 30
Augenringe 62
Augenzeugen 43
Ausbessern 28, 111
ausblenden 8, 12, 15, 27, 29, 103
Ausdehnung 12f.
Ausdruck 22
 Ausdrucksmittel 33
Ausgabe 12
Ausgangsbild 7, 47, 55f., 104
Ausgangsmaterial 44, 80
Ausgangsstil 104
ausgerichtet 25, 54, 65, 99
ausgewählt 6, 11, 13–15, 19, 28, 32, 47, 49, 51, 55, 69, 81
Auslöseknopf 54f.
Auslösezeitpunktes 54
Ausmaß 40
Ausprägung 79, 83
ausrichten 11, 13, 64
 Ausrichtung 64
Auswahl 11–14, 28–30, 38, 44, 49, 54, 69, 81, 83, 103, 111

Auswahlkante 12, 29, 111
Auswahlmenü 20
Auswahlpinsel 11, 13
 Auswahlwerkzeug 11, 14, 111
Auswählen 12–14, 30, 75f., 103, 105
authentisch 1, 3, 42
Authentizität 1f., 34
Autorenrechte 60

B

Bartwuchs 23
Bauchnabel 36
Bauwerk 53f.
Bearbeitung 3, 11, 15, 31, 42, 51, 93, 102
 Bearbeitungsfilter 88
 Bearbeitungsschritt 12
 Bearbeitungsschritte 6, 11
 Bearbeitungszeit 103
Beauty 22, 24f., 87
beautycheck 22, 24f., 109
Beautyretusche 26
Bebilderung 78
Begradigen 7, 10, 111
Beleuchtung 48, 93
 Beleuchtungssituation 43f., 89
Belichtung 31, 55
Belichtungszeit 78
Bereinigen 41
Bernsteinpolynome 63
Betrachter 21, 33, 37, 42, 46, 50f., 68, 78, 99, 102
Bewegungsprofile 84
Bewegungsunschärfe 47
Beweismittel 88
Bewerbungsschreiben 25
Bézier 63–67, 112
Bezugsachse 70
Bezugstext 41
BGB 94
Bias 87
Bild 1–4, 6–19, 21, 23–28, 30, 33–46, 48–63, 66–71, 73, 77–95, 97–113
 Bildaufbau 18
 Bildaufnahme 53, 95
 Bildaussage 7, 34f., 37
 Bildausschnitt 7, 27, 55
 Bildauswahl 40
 Bildbereich 27–29, 31, 88, 104
 Bildebene 14, 50, 77, 103
 Bildelemente 73
 Bildfläche 54
Bildagentur 59, 78, 94, 98, 107
Bildarchiv 97, 100, 107
Bildbearbeiter 6, 25, 88
Bildbearbeitung 1, 3, 6, 15, 25f., 42, 88, 107
Bildbearbeitungsprogramme 10, 27, 78, 102
Bildberichterstattung 100
Bilddatenbank 2, 44f., 78, 97–99, 113
 Bilderbank 98
 Bilderberge 2, 78
 Bildersammlungen 81

- Bildererzähler 33
 Bilderfolge 55, 83, 112
 Bilderkennung 88
 Bildermarkt 107
 Bildersuche 78, 81, 83, 110, 114
 Bildersuchprogramme 79
 Bilderwelten 24
 Bildfälschung 53
 Bildfolge 82
 Bildforensik 59, 108f., 112, 114
 Bildformate 78
 Bildfrequenz 2
 Bildgewalt 70
 Bildikone 39
 Bildinformationen 46, 66, 91
 Bildinhalten 51
 Bildjournalismus 4, 34, 38, 41, 109, 114
 Bildjournalisten 38
 Bildklischees 99
 Bildkombination 34, 112
 Bildkomposition 107
 Bildlegende 41
 Bildlieferanten 43
 Bildmanipulation 3, 11–13, 33f., 36, 38f., 41, 43, 107, 109, 112
 Bildmedien 99
 Bildmenü 7
 Bildnachweise 42
 Bildquellen 78
 Bildportalen 2
 Bildprogramme 1
 Bildpunkt 3, 7, 11f., 53f., 59, 83
 Bildqualität 57
 Bildrauschen 3, 9, 18, 111
 Bildretusche 7, 26, 109, 111, 114
 Bildrotation 37, 112
 Bildschirm 6, 85, 106, 111
 Bildschirmausgabe 16, 66
 Bildsensor 3, 9, 57f.
 Bildserien 98
 Bildsignal 13, 17
 Bildsuche 78, 108
 Bildteil 7, 15, 55, 60
 Bildtext 79
 Bildtitel 78
 Bildverarbeitung 2, 107
 Bildverstehen 86, 113
 Bildverwaltung 107
 Bildwelten 62
 Bildwirkung 38f.
 Bildwissenschaften 107
 Bildzeile 27
 Bildzweck 95
 biometrie 61, 84–86, 91
 Bit 59f., 83
 Bitebenen 59
 Bitmap 16, 59
 Bitmapbild 66f.
 Bitmapbilder 66
 Blick 3, 29, 37, 71, 102
 Blickkontakte 85
 Blickrichtung 79
 Blitzen 28
 Blooming 57
- Bodyforming 26
 Bokeh 52
 Brennweite 10, 79
 Brustbild 62
- C**
 CAM 63
 CCD 57
 Chrominanzrauschen 9
 CLUT 16
 CMYK 12, 98
 Colorpicker 81
 Copyright 93
 Copyrightvermerk 94
 Cosinustransformation 17
- D**
 Dateiformat 16, 59, 98
 Dateigröße 16, 57
 Datenbank 44, 79, 84, 91, 98
 Datenjournalismus 68, 113
 Datenschutz 85, 91
 Datenschutzbeauftragte 85
 Datenschützer 85
 Densitometer 106
 Dichteumfang 106, 114
 Differenzbild 61
 Digitalkamera 2, 4, 41, 43, 57, 59, 79, 83, 112
 DIN 106, 114
 Distanzpunkt 50
 Distribution 2, 100
 Dithering 16
 Dokumentenansicht 6
 Dokumenteneinstellungen 64
 Dokumentgröße 7, 18
 dpi 7, 16, 18
 drehen 7, 44, 65, 104, 112
 Drehpunkt 65
 Druckkennlinie 106
 Druckprozess 106
 Dunkelkammer 41, 108
 Durchschlag 8
 Durchschnittsgesichter 23f., 111
 Durchschnittsvektoren 86
 Dynamikbereich 57
- E**
 Ebene 2f., 8, 11f., 14, 19f., 28–31, 44, 47–49, 51, 61, 65, 75f., 103–105, 111–113
 Ebenenkonzept 19, 111
 Ebenenmaske 15, 30f., 44, 103
 Ebenennamen 8, 19
 Ebenenpalette 19, 77
 Emotionen 22, 71, 87
 Erinnerung 1, 16
 Erinnerungsfotos 3
 Erinnerungskultur 1
 Erkennungsquote 85f.
 Erlebniseindruck 54
 Europaflagge 65
- EXIF 78f., 81, 110, 113
- F**
 Fälschen 43
 Fälscher 88, 108
 Fälschungen 39, 88
 Farbe 11–13, 15–18, 29–31, 41, 51, 54f., 69–71, 78–82, 89, 98, 104f.
 Farbauftrag 106
 Farbbalance 9, 29
 Farbbegriffe 81
 Farbbestandteile 12
 Farbbildern 61
 Farbdaten 17
 Farbflächen 66
 Farbgebung 71
 Farbigkeit 79
 Farbkanäle 12f., 17, 19, 61
 Farbkante 16f., 66f.
 Farbkorrektur 9, 11, 29, 32, 111
 Farbmanipulationen 37, 112
 Farbmischer 20
 Farbraum 98
 Farbrauschen 55
 Farbsaum 13
 Farbsignal 9
 Farbsprünge 27
 Farbstiche 9
 Farbtabelle 16
 Farbtemperatur 2
 Farbtiefe 2
 Farbtöne 11
 Farbveränderung 9, 37
 Farbverfälschungen 61
 Farbverläufe 18
 Farbwahl 71, 113
 Filter 3, 8–10, 20, 25, 29–32, 47, 49, 51, 61, 88, 103
 Filterebenen 20, 111
 filtern 20
 Fläche 7, 12, 17, 19, 64, 67, 72, 106
 Flächenberechnungen 64, 112
 Fleck 4, 28, 54, 68
 Fluchtpunkt 49
 Folksonomy 79, 113
 Foto 11, 13, 21, 25, 34, 36f., 39, 42f., 53, 55, 57, 62, 79, 84, 86, 92f., 96f., 99
 Fotoalbum 78, 84, 100f.
 Fotoapparat 53, 78
 Fotoaufnahmen 40
 Fotofallen 107
 Fotografie 2f., 40f., 43, 53, 61, 63, 78, 107, 109
 Fotokameras 1
 Fotograf 21, 25, 35, 39f., 42f., 78, 95, 98f.
 Fotografenverbände 42
 Fotografieren 13, 39, 43, 53, 79, 94f., 107
 Fotographie 33
 Fotografiert 13, 84, 94f.
 Fotografen 35
 Fotojournalismus 42, 107–109
 Fotojournalisten 100

Fotomontagen 41
 Fotoproduzenten 98
 fotorealistisch 88
 Fotorealität 68
 Fotoretusche 88
 Fotosammlung 88, 113
 Fotothek 97
 fototheken 97
 Freiformen 63
 Freiformkurven 63
 Freihandauswahl 11
 Freistellen 11, 13f., 30, 43, 88, 111
 Füllung 14, 63

G

Geodaten 84, 92
 Geokoordinaten 79
 Geolokalisierung 91f., 113
 Geotagging 79, 113
 Gesicht 21f., 24f., 30, 32, 44, 56, 68, 83–87, 90f., 99
 Gesichtsausdruck 55
 Gesichtserkennung 3, 83–85, 87f., 91
 Gesichtserkennungssystem 84
 Gesichtskonturen 31
 Gesichtsmetrik 29, 112
 Gesichtsparameter 86
 Gesichtsseite 22
 Gesichtssymmetrie 22
 GIF 16–18, 59, 111
 GIMP 6
 GIS 63, 69
 Gitterarray 58
 GPS 56, 68, 79
 Grafik 1, 16–18, 42, 63, 70, 72f., 111
 Grafikdatei 18
 Grafikformat 16–18, 111
 Grafikprogramm 11, 66
 Grafiker 72
 Graphcut 55
 Graustufen 8
 Graustufenbild 12
 Grautöne 32
 Grauwert 106
 Griffpunkte 64
 gruppieren 19, 65, 84, 87

H

Haar 4, 11, 14, 23, 27, 30–32, 43, 59, 62, 111f.
 Haarkonturen 32
 Haarteil 32
 Haarvolumen 32
 Hautfarbe 44, 87
 Hautpartien 30f.
 Hautstellen 27
 HDR 55
 Helligkeit 8, 11, 15, 31, 41, 51, 54, 111
 Helligkeitsdaten 17
 Helligkeitswert 61
 Helligkeitswerte 61
 Helligkeitswertes 59
 Hilfslinie 49, 64f.

Hilfsmittel 10
 Hintergrund 8, 11, 13f., 17, 32, 40, 43, 48, 68, 88, 95, 111f.
 Hintergrundmaskierung 14
 Horizont 7, 49f.
 Horizontlinie 50

I

Image 1–114
 Infografik 68f., 73
 Informationsfreiheitsgesetz 68
 Informationsgesellschaft 97
 Informationsmenge 7, 59
 Inhaltserkennung 1, 88, 113
 Instagram 3f., 24, 101
 IPTC 78, 81, 93, 113

J

JPEG 16–18, 53, 59, 63, 68, 78, 107, 111

K

Kalibrierung 2
 Kamera 2–4, 9, 23, 25, 52–58, 61, 78f., 84f., 95, 108
 Kamerahersteller 23, 52
 Kameramodell 56, 78
 Kameramodul 53
 Kameraoptik 86
 Kameratechnik 52, 107, 112
 Kompaktkamera 55, 57
 Konsumerkameras 56
 Kanal 12f., 17–19, 61, 111
 Kante 11–14, 31, 46, 48f., 87, 111
 Kantenkontrast 15
 Kindchenschema 22f., 111
 Kissenverzerrung 10
 Klassifikationsmethoden 79
 Kleinbildkamera 1
 Knoten 65
 Knotenwerkzeug 13, 65, 75
 Kodierung 83
 Kompression 16f., 59
 Kompressionsfaktor 17
 komprimieren 17f., 33, 60
 Komprimierungsalgorithmus 17
 Kontextleiste 6f., 11–14, 20, 27, 65, 74
 Kontrast 8, 13, 29, 41, 111
 Kontrastmöglichkeiten 106
 Kontrastumfang 2, 55
 Kontrastunterschieden 66
 Konturen 13, 29, 111
 Koordinatensystem 27, 63f., 70
 Körper 14, 23f., 26, 48, 109
 Körperformen 29, 111
 Körpergröße 26
 Körperhaltung 96
 Korrelogramme 69
 Kosmetik 24, 43
 Kosmetikindustrie 25
 Kreuzungspunkt 64f.
 Kriegsberichterstatter 33, 40
 Kriegsphotograf 39

Krümmung 10, 64f.
 Kryptographie 59
 Kulturinformatik 1, 59
 Kunstfilter 103
 Kunsturheberrechtsgesetz 94
 KunstUrhG 94f.

L

lächeln 55, 84, 90
 lächelnd 95
 Langzeitarchivierung 98, 113
 Lasso 32
 Layer 88
 Leertaste 6
 Leinwand 47
 Leinwandgröße 7, 47
 Leserreporter 43
 Licht 1, 4, 9, 43, 48, 57f., 61, 104, 106
 Lichtempfindlichkeit 57f.
 Lichtfang 106
 Lichtfeldfotografie 58
 Lichtfeldkamera 58, 112
 Lichtmenge 106
 Lichtquelle 48f.
 Lichtsituationen 55
 Lichtstärke 48
 Lichtstimmung 55
 Lichtstrahlen 58
 Lichtverhältnisse 2, 48, 53
 Lineal 64f.
 Linie 7, 10–12, 42, 49f., 66f.
 Liquify 29f., 32, 44

M

Makroaufnahmen 102
 Malpinsel 13, 20
 Manipulation 1, 3, 22, 35, 37, 40–42, 60, 71, 111f.
 Maske 12f., 19f., 28–32, 44, 77, 88, 103, 113
 Maskenicon 30
 Maskenmodus 13
 Maskieren 13, 19, 27f., 30f., 111
 Maskierung 13, 60
 Maskierungsebene 19, 30f., 103
 Maskierungskanäle 12
 Maskierungsmodus 13
 Maßeinheiten 64
 Medienagentur 88
 Medienethik 42
 Medienproduktion 1
 Medientechnik 59
 Medientyp 78
 medium 28, 34, 62, 104
 Merkmalsdeskriptoren 78
 Messdaten 69
 Messgrößen 69
 Messwerten 68
 Metadaten 81
 Metadaten 78f., 81, 93
 Metatags 97
 Mischgesichter 23
 Mischmodus 31

Mittelhorizontale 49
Mittelpunkt 50, 63, 65, 103
Mode 24, 40, 46, 99
Modeerscheinungen 23
Modofotografie 95
Modenkatalogen 31
Modell 3, 60, 68f., 79, 86, 99, 113
Montage 3, 33f., 43f., 48, 50, 62, 89,
109, 112, 114
Montieren 11, 43f., 48, 50, 55

N

Nachbelichten 43
Nachbelichter 29
Nachbessern 26, 111
Nahaufnahmen 55
Nase 22, 29, 84, 86
Nasenkorrektur 29
Natur 24, 40
Naturbild 92
Naturfotograf 42
Naturfotografen 40
Naturkatastrophen 43
Nutzung 93
Nutzungsrechte 93, 113
Nutzungsrechten 60

O

Objekterkennung 87
Objektivverzerrung 10, 111
objektorientierte 63f., 66, 113
Ontologie 79
Option 6f., 11, 13, 17, 20, 28, 74, 76f.
Original 3, 7f., 15, 27, 30, 37, 41, 47, 51,
65f., 71, 93, 97, 107
Originalaufnahme 37
Originalbild 29, 32, 39
Originalbilder 27, 80
Originalebene 30
Originalgröße 16
Originalphoto 35
Ortsbezug 69

P

Palette 6, 8–10, 12, 19f., 29, 31f., 44,
47f., 64f., 76, 104, 111
Palettenmenü 20
Panoramafreiheit 95, 113
Panoramen 55
Parallaxe 52
Passfotos 25, 84
Persona 29f., 32, 44
Persönlichkeitsrecht 43, 93f.
Perspektive 10, 44, 46, 49–52, 112
perspektivisch 43, 46, 49–51, 112
Pfad 10, 13, 63, 65–67, 74f., 104, 113
Photoapparat 54
photochemische 2, 13
Photografen 1, 33, 41, 59, 68, 88, 99
Photographie 1–3, 33, 42, 52, 54, 99,
107–109
Photographieren 1, 9, 53

Photomontage 33
Photorealismus 3, 62
Photoshop 6, 21, 61, 66, 87f., 103, 107
PING 18
Pinsel 11, 20, 28f., 32, 44, 103f., 111
Pinselgröße 13f., 20
Pinselhärte 20
Pinselspitze 20, 28
Pinselvorgaben 20
Pinselwerkzeug 20, 31
Pixel 4, 7, 9, 11, 17, 28, 44, 53f., 57, 59,
61, 66f., 104, 108, 113
Pixelauswahl 12–14, 20
Pixelhaufen 11
polygon 66f.
Porträt 7, 23–25, 27, 31, 54, 56, 62, 88,
91, 107
Porträtfotografie 62
porträtieren 1
Presseagentur 41
Pressebild 39, 85, 100
Pressekodex 42, 109
Pressemitteilung 91
Presserat 41f., 98, 109
Pressestelle 84
Presseverbänden 42
prixelorientierten 63

Q

Quantisierung 69
Quantität 4
Query 80–83, 113

R

Radien 31
Radierer 13, 28
Radiergummi 20
Rand 6f., 13, 27f., 44, 73
Randbereiche 14
Randfarbe 63
Raster 10, 50, 64, 76
Rasterweite 106
Rauschen 9, 47, 57, 59
Rauschmuster 53
Rauschreduzierung 9
Rechteinhaber 78, 94f.
Rechteverwaltung 100
Rechtewahrnehmung 93
Rechtsbruch 93
Rechtsfolgen 93, 113
Rechtsinhaber 93
Rechtsstreit 38
Rechtsverletzung 95
Redakteuren 40
Reduktionen 1
Reduzieren 7, 9, 16, 18, 26, 104, 111
reduziert 59, 90
Reihenaufnahmen 55
Renderingprozess 66
Reparaturpinsel 28, 32
repräsentiert 54
Reservekanal 12
Retusche 13, 21, 26–28, 36, 42f., 46, 48,

87, 111
Retuscheur 21, 26, 36
Retuschieren 21, 25
RFID 84
Rotation 27
Rotationswinkel 65

S

Sättigung 29, 31, 47f., 103
Scatterplots 69
Schadensersatz 94
Schadensersatzanspruch 43, 94
Schärfe 55
Schärfebereich 102
Schärfeebene 55, 58, 102f.
Schärfeeindruck 17
Schärfen 31
Schärfentiefe 2
Schärfung 31, 87
Scharfzeichnen 29–31
Schatten 15, 18, 29, 46, 48f., 86, 112
Schlagschatten 48, 112
Schlagwörter 78
Schnappschuss 33, 95, 103
Schnittpunkt 65, 73
Schönheit 21, 23, 25, 111
Schönheitschirurgen 22
Schönheitschirurgie 24
Schönheitsfehler 28
Schönheitsfehlern 28, 111
Schönheitsideal 21–25, 56
Schönheitskorrektur 56
Schöpfungshöhe 93
Seitenverhältnis 65
Sensor 2f., 53, 57f., 79
Sensorfeldern 57
Sensorgrößen 57
Sensorrauschschon 59
Sinne 3, 93
Sinnesapparat 53
Sinneswelt 1
Sinneszellen 4
Skalieren 27, 35, 44, 63, 104, 112
Smartphone 25, 52, 79, 88, 103, 113
Spektrum 8, 107
Spiegelbildlichkeit 22
Spiegelexperiment 22
Spiegeln 27, 35, 44, 46f.
Spiegelreflex 52
Spiegelung 27, 46f., 109, 112
spiegelverkehrt 46, 103
Spielzeugwelten 102, 113
Splines 63f.
Standardbearbeitungen 7
Statuskennzeichen 25, 111
Statussymbole 24
Steganographie 59f., 112
Stegosystem 60
Stempel 27, 111
Stempeln 27
Stockfotografie 98f., 113
Stockfotografien 98
Stockfotos 98

Stockphotographien 98
Studio 6, 12, 19f., 33, 44, 64f., 76, 78
Suchergebnis 79, 82
Suchmaschine 79, 82
Suchmaske 81
Suchtechniken 80
Symbolfotos 42, 98, 100
Symbolleiste 6, 12f., 29, 64
Symmetrie 22, 111
Systemkamera 55, 57

T

Textur 28, 69, 78, 81
Textwerkzeugs 19
Tiere 47, 62, 102
 Tierfotografen 40
 Tiermodell 40
TIFF 59, 78
Tonwert 8, 27, 53, 106, 114
 Tonnungsverzerrung 10
 Tonwertkorrektur 8, 20, 29, 111
 Tonwertunterschied 31
 Tonwertverläufe 48
 Tonwertzuwachs 106, 114
Tracing 66
Training 86f.
 Trainingsbeispiele 88
 Trainingsbildern 86
 Trainingsdaten 87
 Trainingsdatensätze 87
 Trainingsphase 88
Transparenz 12, 18f., 60, 63

U

überblendet 15
überdeckt 13
Übersprechen 57
Überwachung 79
 Überwachungsgesellschaft 91
 Überwachungskameras 84
Umfärben 30f.
Umgebungspixel 28
Unschärfe 30, 47, 102f.
Urheberpersönlichkeitsrecht 93
Urheberrecht 93, 95

V

vektor 22, 63, 66f., 83, 90, 104, 107
Vektorgrafik 63, 112
Vektorisieren 66, 113
vektororientierte 66
Vektorisierer 66
Verlauf 16f., 48, 103f.
Verlaufswerkzeug 103
Verschalwortung 79
Verzerren 4, 10, 25, 29, 32, 46, 49, 51,
 107, 112
Vordergrund 59, 62, 95
Voreinstellung 13

W

Wahrnehmung 17, 25, 60, 86, 96

Wahrnehmungsgewohnheiten 25, 62
Wahrnehmungsschwellen 2, 60
Wasserzeichen 60f., 107
Watermarking 59f., 112
Weichzeichner 88
Weichzeichnung 9, 30
Weißabgleich 2, 9
Werkzeugeleiste 6, 65

Z

Zahlenbilder 68, 113
Zeichenblatt 7
Zeichenfläche 7, 44, 64
Zeichenpapier 63
Zeichenstift 13, 30, 65, 74, 104
Zeichenwerkzeugen 13