



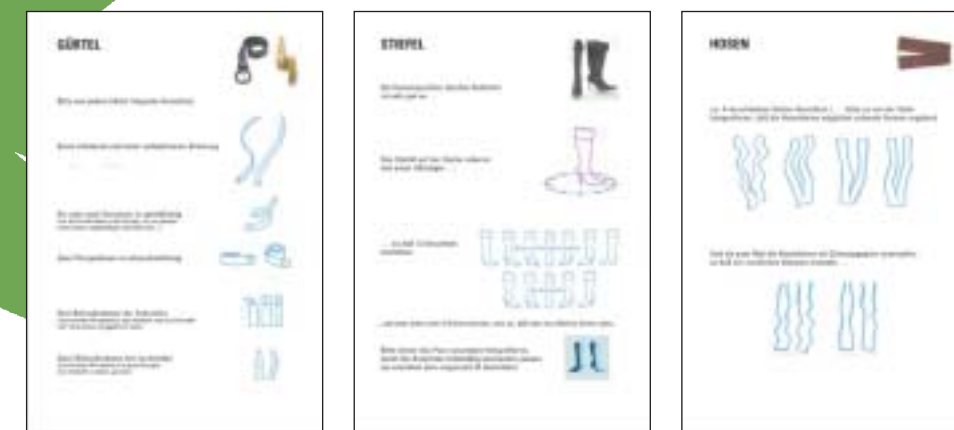
Rund 14 Accessoires suchte Cora Klinger aus dem „Petra“-Modearchiv aus und ließ sie von den Fotografen Jörg Kröger und Petr Gross (www.kroeger-gross.de) über 200-mal ablichten. Der freie Illustrator Felix Reidenbach (www.2d3d4d.de) komponierte daraus einen Dschungel - Sinnbild für das Abenteuer Mode

### Wie der Illustrator Felix Reidenbach das Motiv für die „Petra“-Jubiläumskampagne in Photoshop CS entwickelte



#### Planung der Bildbestandteile

Bevor Felix Reidenbach mit dem eigentlichen Composing beginnen konnte, bedurfte es einer Menge Vorarbeit: Als Erstes erstellte er einen ungefähren Aufbau der Komposition, um die einzelnen Elemente planen zu können. Dazu legte er eine grobe Layoutillustration in Photoshop an, in der er alle Bestandteile auf einzelne Ebenen verteilte, um so verschiedene Anordnungen und Skalierungen ausprobieren zu können.



#### Skizzen für die Perspektiven anlegen

2 Um mit den Fotografen Jörg Kröger und Petr Gross die Perspektiven der Fotobestandteile besprechen zu können, skizzierte Reidenbach die Kameraeinstellungen für die einzelnen Kleidungsstücke und Accessoires per Hand. Da klar war, dass er für das Dschungelbild nicht alle Details im Voraus festlegen konnte, war es - ähnlich wie beim Filmschnitt - besonders wichtig, möglichst viel Material zur Verfügung haben.



#### Fotos fürs Composing vorbereiten

3 Nach dem Shooting stellte der Illustrator über 250 Gegenstandsphotos in Photoshop mit Hilfe von Pfaden frei. Die verschiedenen Gruppen, zum Beispiel Hosen, Stiefel oder Taschen, legte er in jeweils einer separaten Datei ab, in der er zusätzlich Ebenensets bildete, um den Überblick zu behalten. In einer nächsten Datei kombinierte er die Freisteller zu Pflanzen und Blüten und fasste auch hier die Einzelteile in

## Künstliche Wildnis

Rund 250 Aufnahmen von 14 Accessoires mussten erhalten, um daraus den Dschungel für die Jubiläumskampagne des Modemagazins „Petra“ zu konstruieren. PAGE hat dem Illustrator Felix Reidenbach bei der Vorbereitung des Composings und der Arbeit in Photoshop CS zu-

Cora Klinger ist Artdirektorin bei Philipp und Keuntje und konzipierte die Kampagne zum 40-jährigen Jubiläum des Modemagazins



■ **Mode ist ein Abenteuer** - ein Dschungel mit vielfältigen Tönen und Farben, neuen Formen sowie kleinen und großen Überraschungen. Die Kampagne, die die Hamburger Agentur Philipp und Keuntje für das 40-jährige Jubiläum von „Petra“ entwickelte, sollte in erster Linie die Modekompetenz des Frauenmagazins visualisieren, optische Opulenz und den Anspruch, intelligent und unterhaltsam zugleich zu sein.

Doch das Motiv lädt zu weiteren Entdeckungen ein: Der Dschungel ist nämlich gar kein Dschungel, sondern ein geschicktes Arrangement von Schuhen, Taschen, Gürteln und Textili-

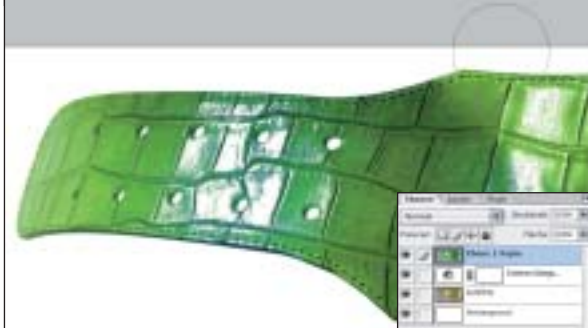
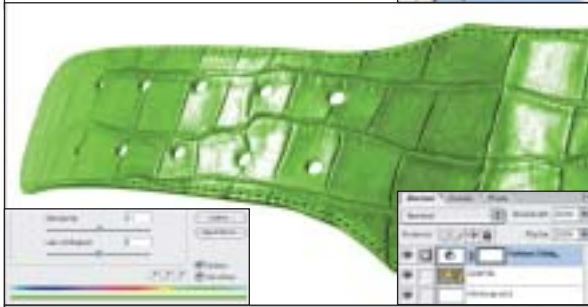
en. Dabei sollte das Versteckspiel der Anzeige einerseits innerhalb von Sekunden - auch von flüchtigen Betrachtern - erkannt werden, um ihn ins Bild zu ziehen. Andererseits durfte es auch nicht zu offensichtlich sein. „Keine einfache Gratwanderung“, erklärt Cora Klinger, Artdirektorin bei Philipp und Keuntje.

Rund vier Wochen dauerte die Produktion inklusive Layoutskizze, Shooting, Composing und Litho. „Der Hauptprozess der Entwicklung fand jedoch während der Zusammenarbeit mit dem Illustrator Felix Reidenbach statt“, berichtet Cora Klinger. Denn auch wenn sie im Voraus versucht hatte, den Urwald zu skizzieren, stellte sich doch erst in dieser Phase heraus, wie sich die Accessoires genau zu Blüten und Pflanzen kombinieren ließen und welche Gesamtkomposition die richtige Dschungelatmosphäre und ein überzeugendes Raumgefühl lieferte. In über zwei Wochen und rund zwanzig Abstimmungsrunden konnten Cora Klinger und Felix Reidenbach jedoch schließlich das optimale Composing erarbeiten. „Der wechselseitige Austausch war dabei wesentlich,



**Mit Ebenensets die Übersicht behalten**

4 Mit diesen Zutaten konnte Felix Reidenbach nun beginnen, das Composing zu erstellen. Im Austausch mit der Artdirektorin Cora Klinger baute er die wichtigsten Elemente nach und nach wie ein Bühnenbild auf. Dabei half ihm, dass sich in Photoshop seit der CS-Version Ebenensets ineinander verschachteln lassen. Das ermöglichte es ihm, beim Arbeiten mit den komplexen Dateien die Übersicht zu behalten - schließlich hatte die finale Datei über 600 Ebenen.



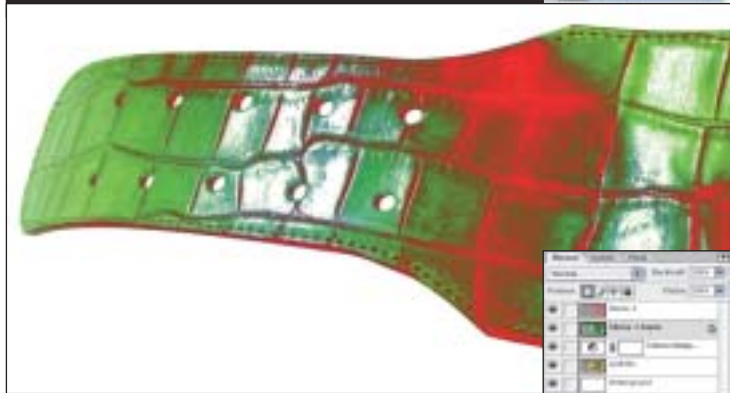
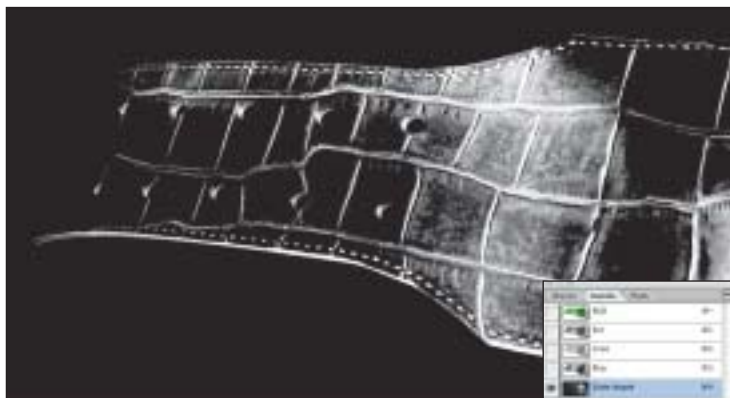
**Einzelne Bildteile einfärben**

5 Nun färbte Felix Reidenbach die einzelnen Fotoelemente um. Für die ersten Montagesteps nahm er nur grobe Einfärbungen vor. Bei einigen Bildteilen reichte es, wenn er sie über die Funktion „Farbbalance“ im Menü „Bild“, „Einstellungen“ relativ schnell bearbeitete. Andere färbte er mit Hilfe des Schiebereglers „Färben“ bei aktivierter Checkbox im Fenster „Farbton/Sättigung“ komplett ein, das ebenfalls unter „Bild“, „Einstellungen“ zu finden ist.

Da diese relativ grob umgefärbten Fotos nicht unbedingt natürlich aussahen, bearbeitete er sie anschließend auf unterschiedliche Weise: So maskierte er einzelne Bereiche mit einer „Weichen Auswahlkante“ und veränderte nochmals Farbton und Sättigung. Oder er übermalte einzelne Bildteile mit kälteren oder wärmeren Abwandlungen des Farbtons aus dem Auswahlbereich, reduzierte dabei in den Werkzeugeinstellungen am oberen Bildrand die Deckkraft des Pinsels und stellte dessen Modus von „Normal“ auf „Farbe“. So gab er den Highlights der Gürtel-Farne eine bläuliche Tageslichttönung, da die Übergänge von den mittleren zu den hellen Tönen in der Realität oft eine stärkere Sättigung und vor allem an den Rändern die Farbe der Lichtquelle haben.

**Farbanmutung mittels Kanalmasken optimieren**

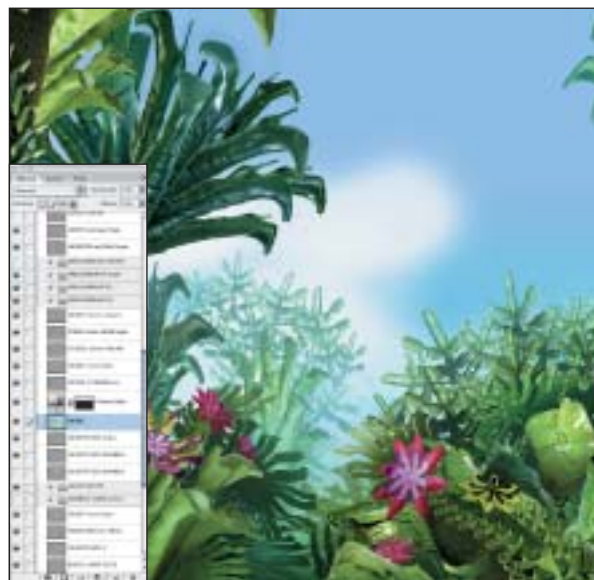
6 In anderen Fällen verlieh Felix Reidenbach den grob umgefärbten Teilen eine natürlichere Anmutung, indem er gezielt den Tiefen, Mitteltönen und Höhen verschiedene Farbstiche und Sättigungen zuwies. Dazu duplierte er einen der Alphakanäle, invertierte ihn und isolierte per „Tonwertkorrektur“ jeweils einen Helligkeitsumfang - etwa einen bestimmten Bereich in den Tiefen. Diesen Kanal konnte er nun als Kanalmaske benutzen und in der daraus erzeugten Auswahl die Farben wie gewünscht verändern. Dabei gab er der Tonwertauswahl meist eine leicht weiche Auswahlkante, damit die Farbveränderungen nicht zu hart und wie unerwünschte Kontrastchwankungen des Fotos aussahen. →





#### Lichteinfall malen

Einige Bildteile färbte er jedoch erst ein, als sie ihren endgültigen Platz in der Umgebung des Dschungels gefunden hatten, denn nur so war erkennbar, welcher Lichteinfall realistisch wirken würde: Der Stiefel-Palme gab er beispielsweise erst einen dezent grünlichen Basiston. Dann bemalte er die Seiten in unterschiedlichen Farben auf einer darüber liegenden Ebene. Dieser Farbauftrag-Ebene wies er dann die Ebeneneinstellung „Weiches Licht“ zu - diese ist über das Pop-up-Menü links oben in der Ebenen-Palette zu erreichen - und reduzierte ihre Deckkraft leicht.



#### Räumlichkeit mittels Farb- und Schatten-Ebenen erzeugen

Nun bauten Felix Reidenbach und Cora Klinger das Bild auf - vorrangig von vorn nach hinten. Zwischen den einzelnen Pflanzen-Gruppen legte der Illustrator weitere Ebenen an, auf die er Farb- und Schattenschichten malte, denen er unterschiedliche Füllmodi und Transparenzen zuwies, wie etwa „Multiplizieren“, „Farbton“, „Überlagern“ (in früheren Versionen heißt diese Funktion „Ineinanderkopieren“) und so weiter - diese Einstellungen finden sich ebenfalls im Pop-up-Menü links oben in der Ebenen-Palette. Dadurch bekam jeder Bereich des Bildraums eine andere Lichtstimmung und wurde unterschiedlich stark hervorgehoben.

#### Hintergrund blass und bläulich gestalten

Nun ging Felix Reidenbach daran, den Hintergrund zu bearbeiten. Da Gegenstände im Freien bekanntlich umso blasser und bläulicher aussehen, je weiter sie sich im Hintergrund befinden, entzog er den Fotos nach hinten hin zunehmend die Tiefen. Dazu legte er jeweils separate Ebenen an, auf die er hellblaue und unscharfe Schichten malte, ihnen die Ebenen-Einstellung „Aufhellen“ gab und ihre Deckkraft um etwa ein Drittel reduzierte.



#### Den Dunst im Regenwald erzeugen

Den Hintergrund des Bildes durchsetzte Reidenbach schichtweise mit sehr transparenten Einstellungsebenen, die die Feinheiten des Farbtons und der Sättigung der verschiedenen Elemente des Compositings beeinflussen. In der Berglandschaft aus tausenden von Brillen sahen einige der gemalten Schichten, die eigentlich transparent sein und die Berge aufhellen sollten, allerdings auch nicht transparent gut aus - wie aufsteigender Dunst im Regenwald.