



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

2721 Landschaft – Schöner als wahr

Schwierigkeitsgrad: ■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■

Dauer: ca. 60 Minuten

Stand 26.10.2012

Ab Photoshop Version CS3, Extended Version ist nötig

Werkzeuge: diverse

Docma 49, 06.2012, S. 118ff, von Olaf Giermann, www.docma.info

„Der nächste DOCMA-Award (2013) ist der zehnte seiner Art. Und doch wird alles anders. Denn zum ersten Mal in seiner Geschichte geht es nicht ausschließlich um Montagen, sondern es ist im Rahmen des Themas „Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“ alles erlaubt: vom unbearbeiteten oder aufwendig bearbeiteten Foto über Fotomontagen bis hin zu 3D-Szenen.“

Olaf Giermann

Beim Docma Award 2013 geht es diesmal nicht vordergründig um „Bildbearbeitung“, sondern nur um Bilder. Der Titel des Wettbewerbes „Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“ lässt einen großen Spielraum und fordert Bilder denen nicht an zu sehen ist, ob es sich um ein unbearbeitetes Foto, direkt aus der Kamera oder um eine aufwendige Montage handelt. Im folgenden Beispiel, habe ich auf der Grundlage des Artikels von Olaf Giermann eine Landschaftsaufnahme bearbeitet.



Abbildung 0: Landschaft – schöner als wahr

In diesem Tutorial wird eine Landschaftsaufnahme mit sehr langer Belichtungszeit simuliert. Dazu benötigen wir entweder ein Stativ und „Neutral Graufilter“ oder mehrere Aufnahmen und Photoshop. Dem Endprodukt soll man, ganz im Sinne des Docma Awards“ die eigentliche Bearbeitung nicht ansehen können.

Dateien: Bretagne 120816 409.CR2 -> 421, Bretagne 120816 391.CR2 und andere Bilder nach Bedarf

Hinweis: Wie bei allen Tutorials, sind die in diesem Tutorial gemachten Zahlenangaben nur Richtwerte und können je nach Geschmack variiert werden. Insbesondere bei eigenem Bildmaterial sind Farb- und Helligkeitskorrekturen natürlich vom jeweiligen Material abhängig. Vergleichbar gilt dies auch für Bilder von unterschiedlicher Größe, bei vielen Werkzeugen beziehen sich die Parameter auf eine bestimmte Pixelzahl, z.B. eine weiche Auswahlkante, dies variiert natürlich bei unterschiedlich großen Bildern.

SmartObjekte: Beim Skalieren der Objekte ist es sinnvoll die jeweilige Ebene als SmartObjekt anzulegen und erste, wenn Sie mit dem Composing fertig sind zu rastern, so können Sie jederzeit erneut ohne Qualitätsverluste skalieren. Ebenso können Sie Ebenen für SmartFilter vorbereiten und danach die Filter nicht destruktiv einsetzen. Diese Arbeitsweise ermöglicht während der Versuchsphase eine größere Flexibilität.



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

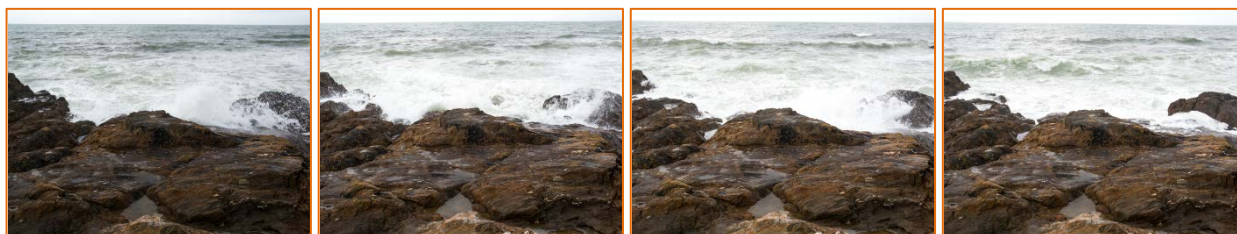
01 Fotografie

01 Langzeitbelichtung

Um unter normalen Umständen eine Langzeitbelichtung mit deutlich „verwischten“ Objekten, z. B. Wasser, Blätter o. ä. zu machen, benötigen wir ein Stativ damit die Aufnahme nicht verwackelt und einen „Neutral Graufilter“ um die lange Belichtungszeit auch bei normalem Umgebungslicht zu realisieren. Beides hat man leider selten dabei wenn man es braucht.

Um den Effekt in Photoshop zu simulieren, benötigen wir von dem Motiv mehrere Aufnahmen, die wir aus der Hand machen können, wobei sich die Kamera so wenig wie möglich bewegen sollte. Natürlich wäre dabei auch ein Stativ sinnvoll, aber nicht zwingend nötig.

Die im Folgenden benutzten Bilder waren eigentlich nicht für das hier gezeigte Tutorial gedacht, vielmehr ging es mir um eine Aufnahme mit perfekter Gischt oder Brandung. Daher habe ich lange Zeit mit ruhig gehaltener Kamera mehrere Bilder gemacht, in der Hoffnung hinterher in einem Bild eine brauchbare Brandung zu haben oder diese eben aus mehreren Bildern zu montieren.



Abbildungen 01: Sie sehen hier 4 Bilder aus der benutzten Serie von insgesamt 13 Aufnahmen

02 Bildbearbeitung

01 Mehrere Bilder in Photoshop-Ebenen laden

Seit einigen Versionen lassen sich in Photoshop Ebenen automatisch ausrichten. Am bequemsten ist es, die Bilder in der Bridge zu markieren und über WERKZEUGE/ PHOTOSHOP/ DATEIEN IN PHOTOSHOP EBENEN LADEN zu öffnen. Alternativ lassen sich die Bilder auch in Photoshop über DATEI/ SKRIPTEN/ DATEI IN STAPEL LADEN in Ebenen laden. Hier wird uns sogar automatisch die Option EBENEN AUTOMATISCH AUSRICHTEN ANGEBOTEN.

02 Zwischenschritt bei RAW-Dateien

Leider schaltet sich der RAW Konverter bei unseren RAW-Dateien nicht dazwischen, so dass wir die Bilder vor dem Öffnen nicht entwickeln können. Öffnen wir zuerst eine einzelne Aufnahme aus der Serie und entwickeln diese im RAW-Dialog. Versuchen Sie dabei, das Bild so neutral wie möglich zu entwickeln und so wenig wie möglich Details zu verlieren. Öffnen Sie das Bild danach nicht, sondern schließen Sie den RAW-Konverter über den Button FERTIG. Danach ist das Bild in der Bridge mit einem kleinen Icon versehen.

Wenn Sie dieses Icon mit der rechten Maustaste anklicken, können Sie über ENTWICKLUNGSEINSTELLUNGEN/ EINSTELLUNGEN KOPIEREN, die vorgenommenen Einstellungen kopieren und auf die anderen Bilder übertragen. Das funktioniert auch bei mehreren Bildern gleichzeitig.

Nun können wir wie oben beschrieben die Bilder alle in eine Photoshop Datei laden.

03 Ebenen ausrichten

Markieren Sie nun alle Ebenen und richten Sie dieses über BEARBEITEN/ EBENEN AUTOMATISCH AUSRICHTEN aus. Photoshop richtet die Ebenen nun anhand gleicher Merkmale automatisch aus, so dass sich diese nicht gegeneinander verschieben, wenn Sie probeweise einzelne Ebenen ausblenden.

Deaktivieren Sie die Option Geometrische Verzerrung, diese sollten Sie schon im Camera RAW entfernt haben. Die Bearbeitung dauert mit dieser Option sehr lange und Sie erhalten in der Regel eine Verzerrung, die Sie nicht gebrauchen können.

04 Stapelmodus

Seit der Version CS3 hat Photoshop in der EXTENDED VERSION unterschiedliche Modi um Ebenen miteinander zu verrechnen. Diese Modi sind nicht mit den EBENENFÜLLMETHODEN zu verwechseln, sondern finden sich bei den SMART-OBJEKTEN. Gedacht sind diese Verrechnungsmethoden für wissenschaftliche Anwendungen und Bildanalysen, aber wir können sie ab und zu auch gut für „normale“ Bilder gebrauchen.

Achtung: Schneiden oder skalieren Sie die Bilder nicht bevor Sie den Stapelmodus anwenden. Für die Stapelmodi sind die originalen unbearbeiteten Daten das Beste.



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

Zuerst müssen wir alle Ebenen markieren und über EBENEN/ SMARTOBJEKTE/ IN SMARTOBJEKTE KONVERTIEREN umwandeln. Danach sehen wir nur noch eine Ebene, diese allerdings als Smartobjekt gekennzeichnet. Durch einen Doppelklick auf das Ebenenthumbnail, lassen sich die Ebenen endstapeln und wieder einzeln bearbeiten, z. B. maskieren.

Nachdem wir nun unsere Ebenen in ein SMARTOBJEKT umgewandelt haben, können wir über EBENEN/ SMARTOBJEKTE/ STAPELMODUS den gewünschten Stapelmodus auswählen. Für unseren Fotografischen Einsatz eignen sich die Modi „Median“ und „Arithmetisches Mittel“. Beide vermischen die bewegten Elemente in den einzelnen Bildern. Um beide Varianten zu vergleichen duplizieren Sie das Bild über BILD/ DUPLIZIEREN, so können Sie in beiden Bildern die unterschiedlichen Stapelmodi anwenden und mit dem Bild weiterarbeiten, welches Ihnen besser gefällt.

Ich sage Ihnen an dieser Stelle bewusst nicht, welchen Modus ich gewählt habe, probieren und entscheiden Sie selbst.

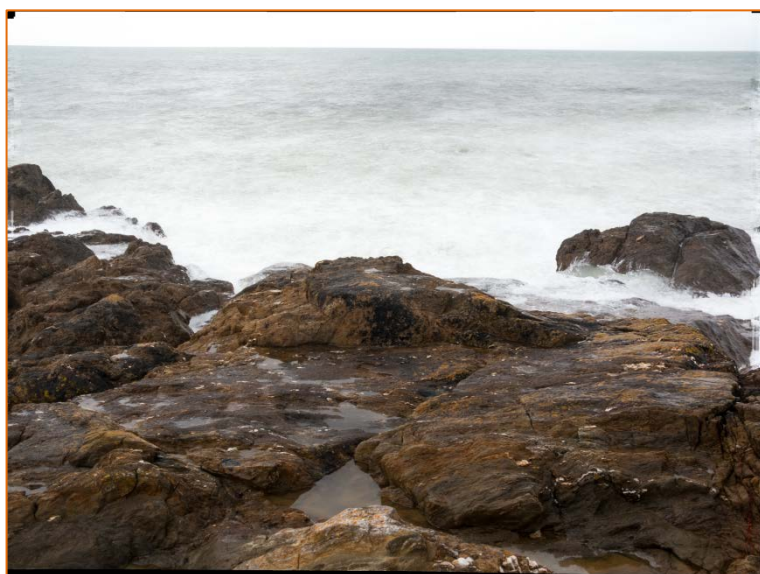


Abbildung 04: Die verrechneten Bilder

05 Zuschneiden und ausrichten

Nachdem wir die Bilder verrechnet haben können wir die SMARTOBJEKTE RASTERN und das BILD ZUSCHNEIDEN. Sie sollten aber auf Nummer Sicher gehen und die Ebene mit den Smartobjekten behalten, daher duplizieren Sie diese und rastern die Smartobjekte über EBENEN/ RASTERN/ SMARTOBJEKT. Die Ebene mit den Smartobjekten, bzw. die Steine benötigen wir später noch. Die Datei ist bei mir nach dem Repositionieren etwas größer als 2000x3000 Pixel. Ich versuche zuerst einmal das Bild ohne Skalierung über BILD/ ARBEITSFLÄCHE auf 2000x3000 Pixel zu schneiden.

So lässt sich der gewünschte Ausschnitt leider nicht wählen, daher probieren wir nun doch das FREISTELLUNGSWERKZEUG. Bevor wir es anwenden, stellen wir in den OPTIONEN die gewünschte GRÖÖBE VON 3000x2000 PIXELN ein. Dabei müssen wir in dem Wertefeld „3000 px“ eingeben, sonst erhalten wir nur ein Seitenverhältnis von 3:2. Im selben Arbeitsschritt können wir in den Optionen auch die FUNKTION GERADE AUSRICHTEN wählen und so unseren Horizont begradigen.

Ich habe das Bild knapp unter dem Himmel abgeschnitten. Der Himmel ist sowieso nur weiß, den bauen wir uns gleich an das Bild dran. Sollten Sie nun an den Rändern noch kleinere Unsauberkeiten sehen, ist nun der Zeitpunkt für eine kleine RETUSCHE.



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr



Abbildung 05: Freigestellt und begradigt

06 Himmel

Ausnahmsweise möchte ich einmal ein quadratisches Bild erstellen. Also erweitern wir die Arbeitsfläche auf 3000 Pixel in der Höhe. Den zusätzlichen Platz am oberen Rand brauche ich für den Himmel. Aus der Datei Bretagne 120816 391.CR2 kopiere ich den Himmel und füge ihn in mein Bild ein. Durch die vorherige 2000 Höhe, erhalten wir nun eine ungefähre Drittelung des Bildes durch Horizont und „Küste“.



Abbildung 06: Quadratisch mit Himmel

07 Wasser zum Horizont „wuschig“

Unsere Ebenenverrechnung führt zu nebelartigem Wasser. Nun möchte ich den Himmel und das Wasser zum Horizont hin noch stärker verwischen. Dazu wandle ich die Ebene mit der Küste in ein SMART OBJEKT und füge als Smartfilter den FILTER/ WEICHZEICHNUNGSFILTER/ BEWEGUNGSUNSCHÄRFE und den FILTER/ WEICHZEICHNUNGSFILTER/ GAUßSCHER WEICHZEICHNER hinzu. Beide Filter setze ich relativ stark ein. Da es SmartFilter sind, können wir ggf. die Parameter später noch ändern. Zudem steuern wir den Effekt noch über eine Maske. Aber der Reihe nach ...

Nachdem wir die Ebene mit der Küste in ein Smartobjekt umgewandelt haben, wenden wir die beiden Filter an. Die Maske für die Smartfilter füllen wir mit Schwarz und malen nun mit einer weichen Pinselspitze, bei geringer Deckkraft die Weichzeichnung ins Bild. Ziel ist es das Wasser zum Horizont hin fast vollständig „wuschig“ zu bekommen.



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

Sie werden bemerken, dass durch die starke Weichzeichnung die Bildränder durchsichtig werden. Das liegt daran, dass am Rand die transparenten, bzw. die nicht vorhandenen Pixel herangezogen werden. Wir können uns, dank unseres Smartobjektes helfen, indem wir einen Doppelklick auf das entsprechende Ebenenthumbnail machen und so das SMARTOBJEKT „bearbeitbar“ erhalten. Nun sehen wir den durchsichtigen Rand. Den wählen wir mit dem ZAUBERSTAB aus und füllen ihn über BEARBEITEN/ FLÄCHE füllen im Modus INHALTSENSITIV. Sollte das noch nicht reichen, dann hilft der KOPIERSTEMPEL. Speichern und schließen Sie nun das bearbeitbare Smartobjekt, Sie sehen in unserem Bild nun direkt die weichgezeichnete Ebene, hoffentlich ohne transparente Ränder.



Abbildung 07: wuschiges Wasser zum Horizont

08 Bewegungsunschärfe im Himmel

Bei der Langzeitbelichtung muss auch Bewegung in den Himmel, nicht so viel wie im Wasser, aber doch ein wenig. Also Wandeln wir auch den Himmel in ein Smartobjekt um und wenden hier den FILTER/ WEICHZEICHNUNGSFILTER/ RADIALER WEICHZEICHNER an. Positionieren Sie das Zentrum des Weichzeichners auf der Mitte des Horizontes. Eine Maskierung des Filters ist hier nicht nötig, da der Effekt automatisch vom Zentrum weg abnimmt.



Abbildung 08: Himmel in Bewegung



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

09 Haze

Nun zum Lieblingselement von Uli Staiger, dem Haze, englisch für Dunst. Indem wir über den Horizont einen weich verlaufenden hellen Streifen malen, verstärken wir den Eindruck der Tiefe in unserem Bild. Wir legen dazu über allen Ebenen eine neue Ebene an und malen dort mit unterschiedlich großen, weichen Pinselspitzen bei geringer Deckkraft den Dunst ein.

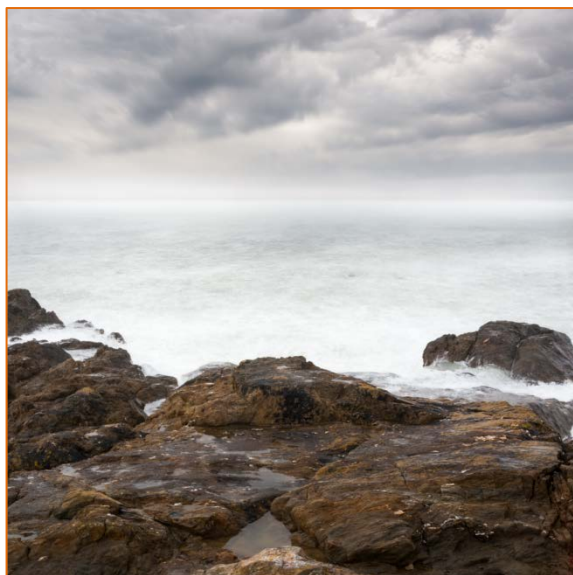


Abbildung 09: Haze am Horizont

10 Farbe in den Himmel

Über EBENE/ NEUE FÜLLEBENE/ VERLAUF, fügen wir nun einen FARBVERLAUF von Blau nach Orange über dem Himmel ein. Stellen Sie die Ebene über EBENE/ SCHNITTMASKE so ein, dass diese nur auf den Himmel wirkt. Sie müssen den Verlauf nun so feintunen, dass der Orange Bereich nicht unterhalb des Horizontes liegt. Ich habe ihn auch ein wenig schräg gesetzt, so dass ich links am Horizont eher etwas Orange als Farbton erhalte, dort geht später die Sonne unter. Als FÜLLMETHODE wählen wir für die Ebene WEICHES LICHT. Eventuell müssen wir im unteren Bereich auch noch etwas mit Farbe nachhelfen, mal sehen wie es weiter geht.

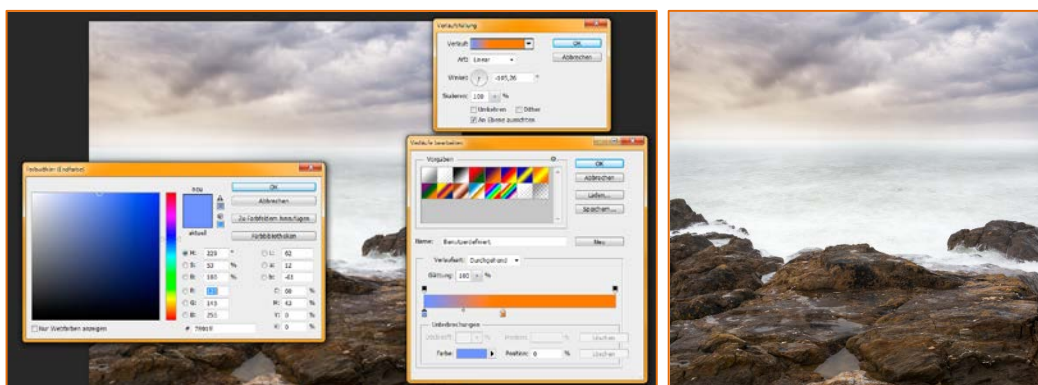


Abbildung 10: Farbe ins Bild

11 Details herausarbeiten

Um den Vordergrund noch etwas knackiger zu bekommen, wählen wir die Steine mit dem SCHNELLAUSWAHLWERKZEUG grob aus und kopieren Sie oberhalb des Originals in eine neue Ebene, natürlich wieder als SMARTOBJEKT. Hier ist es wichtig, dass wir unsere Ebenen mit dem Smartobjekt erhalten haben, denn die andere Ebene ist inzwischen weichgezeichnet und dort können wir die Steine nur sehr schlecht auswählen.

Die eingefügten Steine behandeln wir nun mit dem FILTER/ SONSTIGE FILTER/ HOCHPASSFILTER und stellen die Ebene in den MODUS WEICHES LICHT. Stellen Sie den Filter so ein, dass die Farbe im Bild nicht durchkommt. Das hört sich komisch an, aber Sie sehen, wenn der Filter zu stark eingestellt wird, was ich meine, weniger ist besser. Probieren Sie ruhig unterschiedliche Füllmethoden, INEINANDERKOPIEREN, WEICHES LICHT UND HARTES LICHT, sind für diese Vorgehensweise geeignet. Entscheiden Sie selbst was Ihnen besser gefällt. Ich habe der Ebene noch eine Maske



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

gegeben, diese mit Schwarz gefüllt und den Filtereffekt mit einem weißen Pinsel ins Bild gemalt. Dabei habe ich versucht, den über den Effekt das Auge des Betrachters auf den Stein in der Mitte zu lenken.

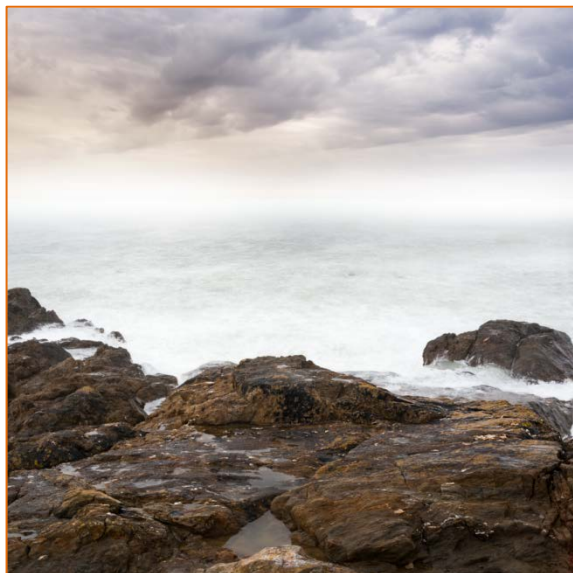


Abbildung 11: Knackige Steine

10 Weicher, warmer Kontrast über alles

Markieren Sie nun alle Ebenen und fassen Sie diese in einer neuen Ebene über STRG+ALT+E zusammen. Diese wandeln wir wieder in ein Smartobjekt um und wenden nun den GAUßSCHEN WEICHZEICHNER an. Hier können Sie richtig reinhauen, die Ebene sollte ordentlich unscharf werden. Stellen Sie die Ebene nun in den Modus INEINANDERKOPIEREN und regeln Sie den Effekt über den SMARTFILTER und/oder über die EBENENDECKKRAFT.

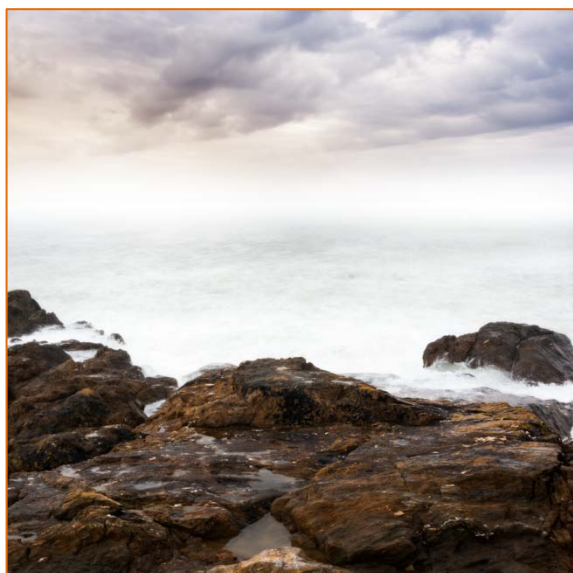


Abbildung 10: weicher, warmer Kontrast

11 Vorbereitung - Licht und Schatten

Die Blickführung des Betrachters werden wir nun auf die Bildmitte richten, dazu werden wir gezielt Bereiche aufhellen und abdunkeln. Legen Sie über allem eine NEUE EBENE an, die Sie mit 50% GRAU füllen, das realisieren Sie am einfachsten indem Sie am unteren Ende des Ebenenfensters, mit gedrückter ALT-TASTE auf den ABREIßBLOCK für die NEUE EBENE klicken. Es öffnet sich ein DIALOGFENSTER in dem Sie für die neue Ebene den Namen eingeben können (sollten), aber auch den MODUS (FÜLLMETHODE) auf INEINANDERKOPIEREN stellen. Dann können Sie



2721 Landschaft – Schöner als wahr

auch direkt diese Ebene mit 50% GRAU füllen.

Die Verbindung zwischen der FÜLLMETHODE und der 50% GRAU-FÜLLUNG ist deswegen vorhanden, weil es sich um eine Standardvorgehensweise handelt um manuell Bereich aufzuhellen und abzudunkeln, das sogenannte DODGE & BURN. Die beschriebene Methode hat gegenüber dem direkten arbeiten mit dem AUFHELLER und ABWEDLER-WERKZEUG, den Vorteil das sie verlustfrei arbeitet und demnach reversibel ist.

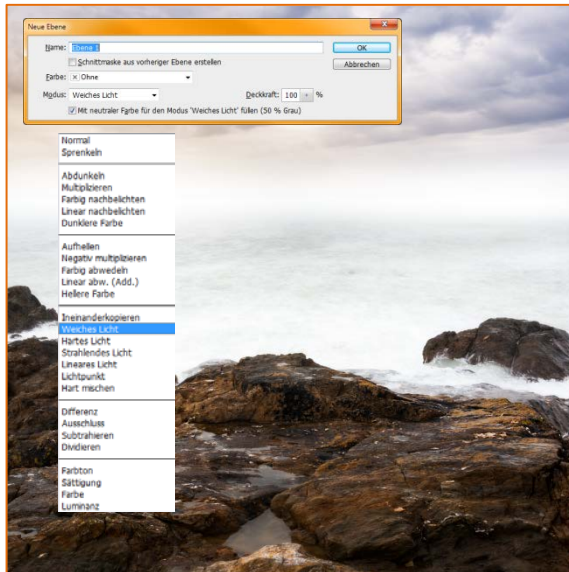


Abbildung 11: Vorbereitung für eine neue Dodge & Burn –Ebene

12 Licht und Schatten

In der neuen Ebene malen wir nun mit dunkler Farbe die Bereiche nach die wir abdunkeln wollen, entsprechend mit heller Farbe, die die wir aufhellen wollen. Eine WEICHE PINSELSPITZE und GERINGE DECKKRAFT ermöglichen uns die genaue Steuerung des Effektes. Durch erneutes übermalen mit weißer Farbe lassen sich die zu dunkel geratenen Bereiche wieder aufhellen. Ich versuche nun die Lichter und Schatten heraus zu arbeiten und gleichzeitig die Randbereiche etwas dunkler zu gestalten.

In der ersten Ebene habe ich mit RELATIV KLEINEN PINSELSPITZEN die hellen und dunklen Bereiche herausgearbeitet, dann in einer weiteren Ebene mit einer GROßEN PINSELSPITZE die Ränder abgedunkelt und die Mitte aufgehellt.



Abbildung 12; Dodge & Burn



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

13 Gegenlicht

Um den Gegenlichteindruck zu verstärken legen Sie erneut eine neue Ebene an, diesmal füllen wir sie mit Schwarz. Stellen Sie den EBENENMODUS auf NEGATIV MULTIPLIZIEREN, das Schwarz verschwindet. Nun setzen Sie mit dem Pinselwerkzeug, weicher Kante und GERINGER DECKKRAFT an die Stelle, an der Sie Ihre Sonne untergehen lassen wollen einen Punkt. Klicken Sie das Auge der „Sonnenebene“ bei gedrückter ALT-TASTE an, dann sehen Sie nur diese Ebene. Malen Sie nun mit immer größerer Pinselspitze den Sonnenfleck immer größer und weich auslaufend. Ziehen Sie nun einige deutliche Strahlen von der Mitte nach außen. Auf diese Ebene wenden wir nun den FILTER/ WEICHZEICHNER/ RADIALER WEICHZEICHNER an, sowohl STRAHLENFÖRMIG, wie auch RADIAL. Die Gesamtstärke regeln wir abschließend über die Ebenendeckkraft.



Abbildungen 13: Gegenlicht einfügen

14 Farbe

Zu guter Letzt wollen wir noch die Farbstimmung im Bild etwas anpassen. Dazu legen wir eine Einstellungsebene Gradationskurve an und verbiegen eine wenig die Farbkurven. Wie Sie im Diagramm sehen, habe ich Blau in den Schatten angehoben und in den Lichtern abgesenkt. Dadurch werden die Lichter gelber/wärmer und die Schatten blauer also kälter. Ein wenig mehr Rot in den Lichtern passt auch und die Grünkurve ist dann Geschmackssache. Das sieht im ersten Moment recht übertrieben aus, aber im Modus Multiplizieren und mit geringer Deckkraft passt das schon recht gut.

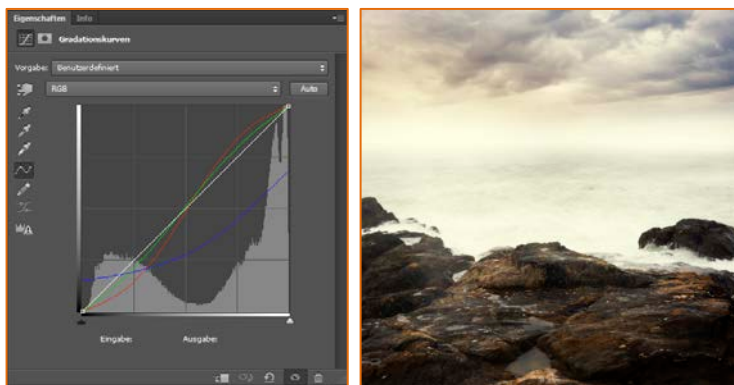


Abbildung 14: Farbstimmung

15 Rand

Zum Abschluss habe ich noch einen ungleichmäßigen Orangen Rand um das Bild gemalt, den dann etwas weichgezeichnet, die Füllmethode auf Multiplizieren und dann alles über die Ebenendeckkraft angepasst. Das ist allerdings Geschmackssache, wie vieles anderes vorher auch.



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr



Abbildung 15: mit Rand

16 Anmerkungen

Alles zusammen sind auch hier einige Arbeitsschritte zusammen gekommen. Speziell die Ende ausgeführten Arbeitsschritte lassen die Vermutung aufkommen, dass einiges was wir vorher gemacht haben „Sinnlos“ ist, weil es nicht mehr zu sehen ist. Ich glaube, dass dies nicht der Fall ist, sondern dass unser Bild, wenn wir zum Beispiel das Weichzeichnen des Horizontes weggelassen hätten, am Ende anders aussehen würde. Jeder einzelne Arbeitsschritt muss passen und fügt sich am Ende zu einem stimmigen Resultat zusammen.

Dieses Tutorial basiert auf einem Artikel in der Docma 49 von Olaf Giermann. Auch wenn ich doch einiges anders gemacht habe, möchte ich den abschließenden Satz von Olaf Giermann zum Thema des Docma Awards zitieren: „Schöner als wahr? Schöner als es war – auf jeden Fall!“



Thorsten Wiegand
Diplom Photoingenieur

2721 Landschaft – Schöner als wahr

Der Docma-Award 2013 auf einen Blick

Thema

„NATÜRLICH!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“.

Teilnahme

Die Teilnahme am DOCMA-Award ist kostenlos. Es gibt drei Teilnehmerkategorien: Profis, Semiprofis, Ausbildungsbereich. Die Zuordnung bleibt jedem Teilnehmer selbst überlassen.

Eingereichte Arbeiten

Es darf nur eigenes oder rechtmäßig erworbenes Ausgangsmaterial verwendet werden. Zur Erstellung ist jedes digitale Verfahren zugelassen: Fotografie, Montage/Bildmanipulation, Zeichnung/ Malerei, 3D. Sie dürfen maximal fünf Bilder einreichen.

Einsendung und Einsendeschluss

Die Bilder sind als JPEG mit einer Bildgröße von etwa 2000 x 3 000 Pixeln (Hoch-/Querformat) online einzureichen. Die Einzelheiten hierzu erfahren Sie in der nächsten DOCMA beziehungsweise auf docma.info, sobald die Seite zur Registrierung der Teilnehmer freigeschaltet wurde. Einsendeschluss ist der 24. Februar 2013.

Jurierung, Preise und Ausstellung der Gewinnerwerke

Anfang März werden die Bilder von einer großen Jury anonymisiert bewertet und die Preisträger der drei Teilnehmerkategorien ermittelt. Die Ausstellung erfolgt im Rahmen des Fotofestivals „Horizonte Zingst“. Zum jetzigen Zeitpunkt stehen noch nicht alle Sponsoren des DOCMA-Awards fest, doch Gewinnprämien im Gesamtwert von ungefähr 30000 Euro erwarten Sie.

Natürlich werde ich dieses Bild nicht zum Docma Award einsenden, da es sich doch sehr nah am Tutorial zu diesem Award bewegt, 'mal sehen was ich noch so finde!



www.towi.de

© 2012 Dipl. Ing. Thorsten Wiegand - mail@towi.de
Kopie, Nachdruck und Weiterverbreitung, auch auszugsweise,
nur mit Genehmigung.