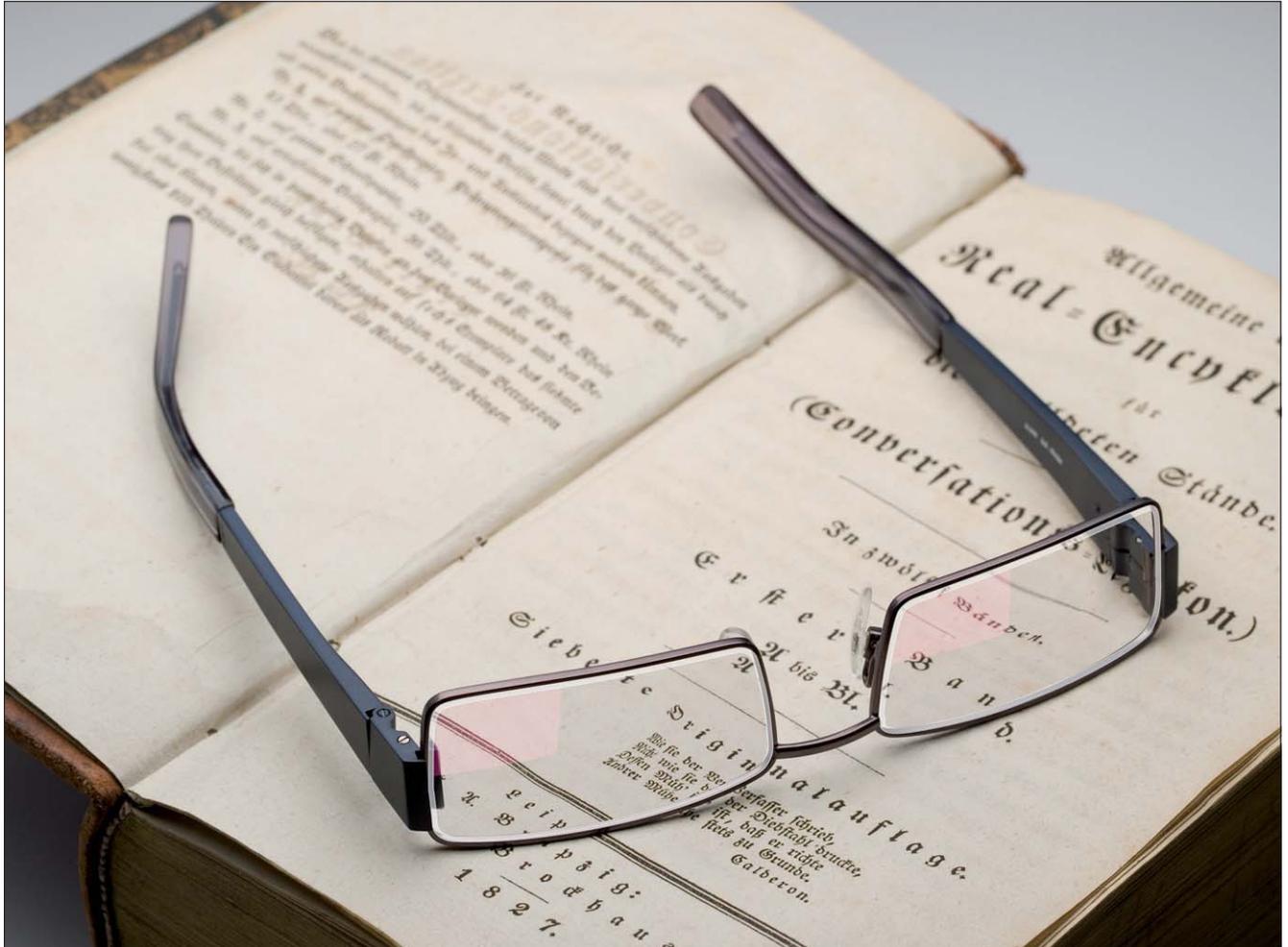


# Technische Retusche: Motive mit Transparenzen und Reflexionen

Eine kurze Reflexion über Reflexionen . . . . .	2	Sachaufnahme Brille . . . . .	14
Verchromter Brausekopf . . . . .	4		



Ist technische Retusche an sich schon ein diffiziles Metier, so ist diejenige von Motiven mit Spiegelungen und Transparenzen nochmals eine Klasse für sich. Spiegelungen und Transparenzen implizieren schließlich, dass man dort, wo sie vorkommen, nicht nur das Material selbst sieht (was noch relativ einfach zu retuschieren ist), sondern etwas ganz anderes, nämlich dessen Umfeld.

**1** Ob Sie's glauben oder nicht – bei der Aufnahme hatte dieses nagelneue Brillenmodell kein Glas. Alles, was Sie innerhalb der Fassung sehen, ist digital mit Photoshop generiert – inklusive Durchsichtverzerrung auf der Basis der Refraktion moderner Gleitsichtgläser, geschliffenem Glasrand und Lichtreflex. Wie es geht? Steht auf Seite 14 ff. ...

Auch die Welt des 3-D-Renderings und der virtuellen Realität ist noch vergleichsweise einfach berechenbar, solange man Transparenz und Reflexion als Oberflächeneigenschaft außer Acht lässt. Für Welten ohne diese Eigenschaften gibt es sehr schnelle Rechenmodelle, die auch Licht und Schatten berücksichtigen. Sobald aber auch Transparenzen und Reflexionen eine Rolle spielen, muss man echtes Ray-Tracing durchführen, also die überaus aufwändige Strahlenverfolgung jedes Bildpixels von der virtuellen Kamera aus bis an den oder die Orte seiner ursprünglichen Abbildungs- bzw. Lichtquellen.

### 3-D-Rendering