

Digitale Fotografie

4 Ausgaben für **35,- €!** **ABO-PRÄMIE** Bestellen Sie jetzt unter **www.ultimateguide.de/shop**

8 Ausgaben für **67,50 €!**

[Home](#)[Galerien](#)[Magazine](#)[Tutorien](#)[News](#)[Foren](#)[Shop](#)[Über uns](#)[Start](#)[Login](#) [Registrieren](#)

News

23
Mar
2012

Einfacher und schneller zu 3D-Bildern

von Hagen Hellwig



Mitarbeitern an der Fern-Universität Hagen ist es gelungen, mit zwei Aufnahmen einer einfachen Kamera und aus „freier Hand“ 3D-Aufnahmen zu erstellen. Der dazu nötige mathematische Algorithmus wurde von Sergey Cheremukhin (r.) im Lehrgebiet Mensch-Computer-Interaktion unter Prof. Dr. Gabriele Peters (l.) entwickelt. Sein Verfahren wurde als beste Einreichung bei den...

[mehr](#)

22
Mar
2012

Photoshop CS6 ab sofort als Beta-Version erhältlich

von Hagen Hellwig



Eine Vorschau auf die kommende Version der Standard-Bildbearbeitungssoftware Photoshop kann kostenlos von der Adobe Labs-Website (<http://labs.adobe.com/>) heruntergeladen werden. Das finale Produkt soll noch im ersten Halbjahr 2012 erscheinen. Die neue Version soll „umfassende Verbesserungen hinsichtlich Performance, Bildkunst und kreativer Werkzeuge“ bieten. So soll die neue „Adobe Mercury Graphics“



Tutorien

Geben Sie ihrem Modell ein digitales Makeover



Haben Sie sich je gefragt, wie es kommt, dass die...

[mehr »](#)

[alle Tutorien](#)



News



Ausgezeichnete Fotojournalismus: Lumix-Festival 2012

Es ist noch ein junges Festival,

Einfacher und schneller zu 3D-Bildern



Mitarbeitern an der Fern-Universität Hagen ist es gelungen, mit zwei Aufnahmen einer einfachen Kamera und aus „freier Hand“ 3D-Aufnahmen zu erstellen. Der dazu nötige mathematische Algorithmus wurde von Sergey Cheremukhin (r.) im Lehrgebiet Mensch-Computer-Interaktion unter Prof. Dr. Gabriele Peters (l.) entwickelt. Sein Verfahren wurde als beste Einreichung bei den Informatiktagen für den 23. und 24. März 2012 in Bonn nominiert. Anwendungsmöglichkeiten sehen die Forscher bei der Modellierung von Industrieprodukten, in Raumpräsentationen, bei PC-Spielen und 3D-Filmen.

Bisher sind mindestens drei Aufnahmen und mehr Rechenkapazität und Zeit für eine 3D-Wiedergabe nötig. Sergey Cheremukhin reduzierte die Kombinationsmöglichkeiten mathematisch so geschickt, dass zwei Fotos reichen, die sich nur geringfügig unterscheiden müssen, um schon einen recht großen Teil des Objektes zu rekonstruieren. „In der Praxis entstehen jedoch Fehler, wenn die Objektivstandpunkte zu weit voneinander entfernt sind“, erläutert Projektleiter Dr. Klaus Häming. Deshalb sind nach dem neuen Verfahren in solchen Extremsituationen mehrere Aufnahmen notwendig, aber immer noch weniger als nach dem herkömmlichen: „Weniger Zeit, weniger Kosten, aber nicht weniger Qualität“, das war Cheremukhin wichtig.

www.fernuni-hagen.de

Tutorien

Geben Sie ihrem Modell ein digitales Makeover



Haben Sie sich je gefragt, wie es kommt, dass die...

[mehr »](#)

[alle Tutorien](#)

News



**Ausgezeichneter Fotojournalismus:
Lumix-Festival 2012**

Es ist noch ein junges Festival,
doch es hat sich schon...



Systemkameras mit W-LAN

Samsung statt alle neuen
Systemkameras mit W-LAN-
Anschluss (Wi-Fi) aus. Damit
können...



Wim Wenders als Fotokünstler

Dass der vielfach
ausgezeichnete deutsche
Regisseur Wim Wenders
(„Paris, Texas“ „Der...