

WIE MAN
300
BILDER
PRO STUNDE
INDIVIDUELL BEARBEITET

IHR WOLLT ALSO EURE BILDER
GANZ SCHNELL MIT **COOLEN LOOKS**
AUFWERTEN?

DAS PRINZIP

DAS IST CHRISTOPH,
DER CHEFREDAKTEUR
DES DOCMA-MAGAZINS.

2

KEIN PROBLEM, DAS GEHT DANK
UNSERES RAW-SYSTEMS
MIT 3 BIS 8 MAUSKLICKS
IN PHOTOSHOP ODER IN LIGHTROOM.

HM..., DAS KLINGT JETZT VIELLEICHT
ETWAS GROSSKOTZIG, IST ABER
KEINESWEGS UNREALISTISCH.
IHR WERDET ES SEHEN.

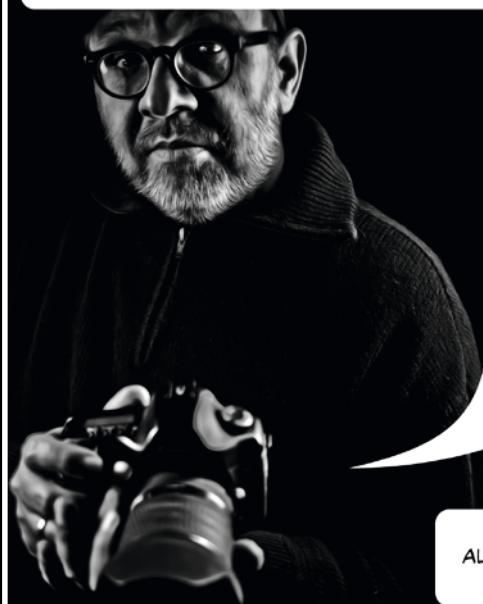


WENN ICH HEUTE EIN PAAR
STUNDEN AUF EINER
VERANSTALTUNG FOTOGRAFIERE
ODER AUF REISEN EINEN
NACHMITTAG ZUM BILDERMACHEN
UNTERWEGLS BIN...

...KOMME ICH MEIST
MIT ÜBER

300
FOTOS ZURÜCK.

ES DAUERT NICHT LANGE UND MAN BEKOMMT
ERNSTE SPEICHERPLATZPROBLEME.



EIN EINZIGES
BILD AUS MEINER
KAMERA IST IM
RAW-FORMAT
25 MEGABYTE
GROSS.

WENN ICH ES IM RAW-KONVERTER
ENTWICKLE UND ES
ANSCHLIESSEND MIT
16-BIT-FARBTIEFE
IN PHOTOSHOP ÖFFNE,
KOMME ICH AUF FAST

125
MEGABYTE.

ABER VIEL SCHLIMMER
ALS DIE SCHNELL GEFÜLLTEN FESTPLATTEN
IST DER **ZEITFAKTOR**.

EIN HIGH-SPEED
PHOTOSHOP-WORKFLOW

5 + 10 + 50 + 25

SEK

SEK

SEK

SEK

RAW-KONVERTIERUNG
IN CAMERA-RAW

ÖFFNEN IN
PHOTOSHOP

SCHNELLBEARBEITUNG
IN PHOTOSHOP

SICHERN IN
PHOTOSHOP

= **90** SEKUNDEN
PRO BILD

4

MIR PERSÖNLICH KAM DAS VIEL ZU LANGWIERIG VOR, UND DESHALB
HABE ICH MICH IMMER WIEDER GEFRAGT:
**WIE KÖNNTE ICH DIE ZEIT DER GRUNDLEGENDEN
BILDBEARBEITUNG VERKÜRZEN?**

300 * 90
BILDER SEKUNDEN
= **7,5**
STUNDEN





MIT DEN SUPERCOOLEN APPS FÜR TABLET-PCS UND SMARTPHONES KANN ICH DOCH AUCH GANZ EINFACH UND SCHNELL TOLLE EFFEKTE AUF FOTOS ZUAUBERN.

UM SOLCHE LOOKS IN PHOTOSHOP NACHZUBAUEN, BRAUCHEN SELBST ERFAHRENE PROFIS VIELE BEARBEITUNGSSCHRITTE UND VOR ALLEM JEDOCH MENGEN ZEIT.

MUSSTE ICH ZUR LÖSUNG DES PROBLEMS VIELLEICHT EINFACH NUR DIE PASSENDE APP FÜR MEIN IPAD FINDEN?

LEIDER NICHT, DENN APPS HABEN GEWALTIGE NACHTEILE:

1.

DIE BILDER WERDEN WEGEN DER GERINGEN RECHENKRAFT DER MOBILGERÄTE VERKLEINERT. SIE TAUGEN ZWAR PRIMA FÜR FACEBOOK, ABER BEIM AUSDRUCKEN SEHT IHR DIE QUALITÄTSPROBLEME.

2.

NUR WENIGE APPS KÖNNEN RAW-DATEN VERARBEITEN. AUCH DARUNTER LEIDET DIE QUALITÄT.

3.

VIELE EFFEKTE = VIELE APPS
ES GIBT KEINE APP, DIE ALLES KANN, WAS MAN MÖCHTE.



DIE ANTWORT FAND ICH BEI DEN »RAW-PRESETS«. DAS SIND IM PRINZIP BEARBEITUNGS-REZEPTE, DIE SCHON WÄHREND DER RAW-ENTWICKLUNG ZUM EINSATZ KOMMEN.



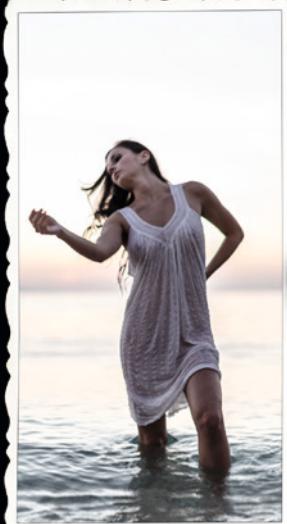
SOLCHE »PRESETS« GIBT ES SOWOHL IN PHOTOSHOPS **CAMERA-RAW** ALS AUCH IN **LIGHTROOM**. MAN KANN DAMIT EINSTELLUNGEN FAST ALLER PARAMETER SICHERN UND EINEN »LOOK« AUF DIESER WEISE VON EINEM BILD AUF AnderE ÜBERTRAGEN.

6



DAS GEHT ZUM EINEN, UM BILDER TECHNISCH ZU OPTIMIEREN: ALSO ETWA UM OBJEKTIVFEHLER AUSZUGLEICHEN, DEN WEISSABGLEICH ANZUPASSEN ODER FARBSTICHE ZU NEUTRALISIEREN.

TECHNIK





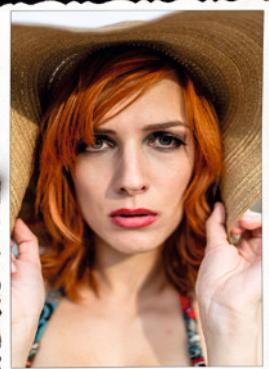
VIEL SPANNENDER
FINDE ICH JEDOCH DIE
MÖGLICHKEITEN ZUR
KREATIVEN
BEARBEITUNG:
ETWA
SCHWARZWEISS-
UMRECHNUNGEN,
FALSCHFARBEN ODER
ANDERE EFFEKTE.

KREATIV



IM INTERNET FAND
ICH VIELE SOLCHER
PRESETS. BALD HATTE ICH
HUNDERTE DAVON
AUF DEM RECHNER UND
PROBIERTE DIE EFFEKTE
AN MEINEN BILDERN AUS.

DAS KOSTETE NOCH MEHR
ZEIT ALS VORHER MIT PHOTO-
SHOP, DENN DIE MEISTEN
DIESER PRESETS HATTEN EINEN
SCHRECKLICHEN NACHTEIL:
SIE FUNKTIONIERTEN NUR MIT
DEN BILDERN RICHTIG GUT, AUF
DIE SIE URSPRÜNGLICH
ABGESTIMMT WURDEN.



TAGESLICHT



BLITZLICHT



KUNSTLICHT

FOTOS ENTSTEHEN ABER NUN MAL IN UNTERSCHIEDLICHEN LICHTSITUATIONEN UND MIT UNTERSCHIEDLICHEN KAMERAS.

EIN EINZELNES PRESET REICHT NICHT AUS, UM ALLE RAHMENBEDINGUNGEN ZU BERÜCKSICHTIGEN.

DIE LÖSUNG WAR NAHELIEGEND: ICH MUSSTE DIE BILDLOOKS NUR AUF MEHRERE PRESETS **AUFTEILEN**, DIE SICH GEGENSEITIG ERGÄNZEN.

SO LASSEN SICH ZUM BEISPIEL UNTERSCHIEDLICHE KONTRAST-VERHÄLTNISSE INDIVIDUELL BERÜCKSICHTIGEN, OHNE DASS DIE FARBIGKEIT ALLZU SEHR IN MITLEIDENSCHFT GEZOGEN WIRD.





RAW

DAS ERGEBNIS SIND
SPEZIELLE PRESETS,
DIE NUR EINGESCHRÄNKTE,
DAFÜR KLAR DEFINIERTE
WERKZEUG-VORGABEN
ENTHALTEN.



KONTRAST+FARBE



NUR KONTRAST

SIE WERDEN
NACHEINANDER
ANGEWANDT UND
BEEINFLUSSEN DAS
BILDERGEBNIS,
ÜBERSCHREIBEN ABER
NICHT DIE WERKZEUG-
EINSTELLUNGEN



NUR FARBE



EFFEKT:
TONUNG



EFFEKT:
KÖRNUNG



EFFEKT:
VIGNETTE

WENN ICH DIE ZUSATZEFFEKTE WIE VIGNETTEN, KÖRNUNG ODER
TONUNGEN INDIVIDUELL ABSTIMMEN,
LASSEN SICH
DIE JEWELIGEN VORLAGEN AUCH IN DIESEM TEIL DER
BEARBEITUNG INDIVIDUELL ABSTIMMEN.



RICHTIG INTERESSANT WIRD DAS SPIEL NATÜRLICH ERST,
WENN IHR ZWEI, DREI, VIER ODER FÜNF EFFEKTE
KOMBINIERT. DANN SIND AUCH BEI HÖHEREN
ANSPRÜCHEN 80-95% DER BILDBEARBEITUNG ERLEDIGT.

10

DAS PRINZIP DES SYSTEMS

1
PRESET



FÜR KONTRASTE

1
PRESET

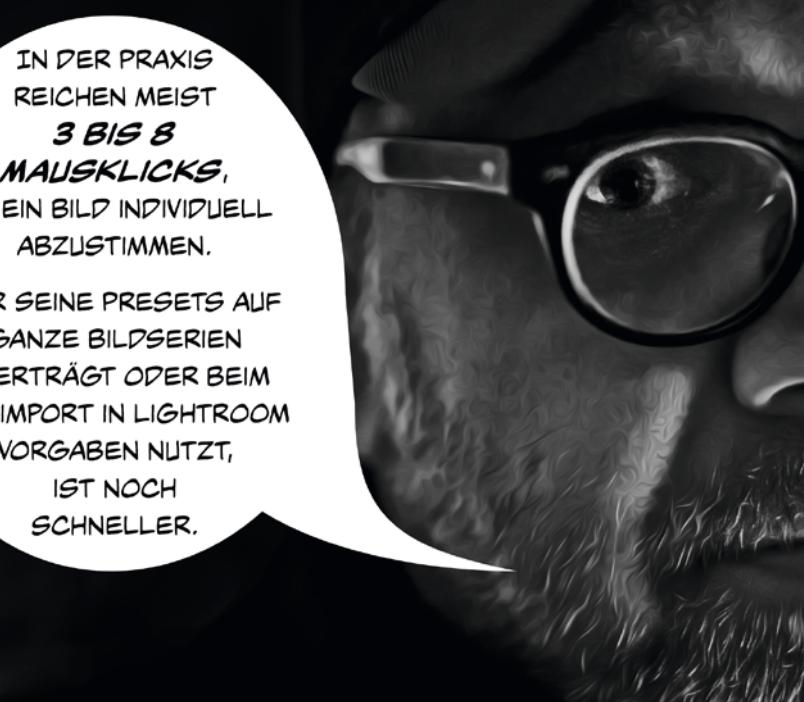


FÜR FARBEN

5
PRESETS



FÜR VERSCHIEDENE
EFFEKT-TYPEN



IN DER PRAXIS
REICHEN MEIST
3 BIS 8
MAUSKLECKS,
UM EIN BILD INDIVIDUELL
ABZUSTIMMEN.

WER SEINE PRESETS AUF
GANZE BILDSERIEN
ÜBERTRÄGT ODER BEIM
BILDIMPORT IN LIGHTROOM
VORGABEN NUTZT,
IST NOCH
SCHNELLER.

11

RAW-WORKFLOW MIT PRESETS

1 + 10 + 1

SEK

SEK

SEK

RAW-ÖFFNUNG
IN CR/LIGHTROOM

6-10 KLICKS AUF
PRESETS

SICHERN IN
CR/LIGHTROOM

=12 SEKUNDEN
PRO BILD



12 SEKUNDEN PRO BILD

- DA KOMMT MAN AUF

300 BILDER IN
1
STUNDE

JEDER ERREICHT SO EINEN DURCHSATZ
NACH EINER KURZEN ÜBUNGSPHASE. MIT
TRICKSEN GEHT SOGAR NOCH MEHR.

FOTOGRAFEN KÖNNEN DANN WIEDER
FOTOGRAFIEREN UND MÜSSEN NICHT
MEHR DEN GROSSTEIL IHRER ZEIT VOR
DEM RECHNER SITZEN.

12



RAW:
25 MB



ENTWICKELT:
25 MB



ZWEITE VERSION:
0,01 MB

DER RAW-WORKFLOW LÖST GANZ NEBENBEI AUCH
SPEICHERPROBLEME. DIE ENTWICKLUNG DES RAWS WIRD NICHT
»WIRKLICH« VORGENOMMEN, SONDERN ALS TEXT-DATEI MIT
ÄNDERUNGSWERTEN GESPEICHERT. EINE WEITERE VERISON BRAUCHT
DANN NUR DEN SPEICHERPLATZ DER ZUSÄTZLICHEN TEXTDATEI.

IN TEIL 1 HABT IHR
GELERNT, WIE DAS 300-LOOKS/H-SYSTEM IM
PRINZIP FUNKTIONIERT. WOLLT IHR NUN WISSEN,
WIE MAN ES PRAKTICH BENUTZT?

DIE ANWENDUNG

13



MIT UNSEREN REZEPTEN FÜR DIE
RAW-ENTWICKLUNG VERKÜRZEN WIR
DIE ARBEITSZEIT AM RECHNER. DIE
PRESETS FÜR VERSCHIEDENE
EFFEKTE ERGÄNZEN SICH,
FOTOGRAFEN VERGEUDEN NICHT
MEHR STUNDEN MIT RUMPROBIEREN.
*HIER STEHT, WIE MAN DAS
SYSTEM PRAKTICH NUTZT.*

DAS IST CHRISTOPH,
DER CHEFREDAKTEUR
DES DOCMA-MAGAZINS.



DAMIT DAS Klappt, müsst Ihr zunächst die aktuelle Preset-Basisausstattung des Systems von unserer Webseite herunterladen.

Ihr findet dort zwei gezippte Verzeichnisse: eins für **LIGHTROOM** (ab Version 4.X) und eins für **ADOBE-CAMERA RAW** (ab Version 6.X).

Nach dem Download werden die Zip-Dateien in die Zielverzeichnisse entpackt.
-> Siehe nächstes Panel.



DOWNLOAD

WWW.DOCMA.INFO/11150.HTML

14

PFADE ZUR RAW-PRESET-INSTALLATION

LR WINDOWS XP:
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\
USERNAME\APPLICATION DATA\ADODE\
LIGHTROOM\DEVELOP PRESSETS

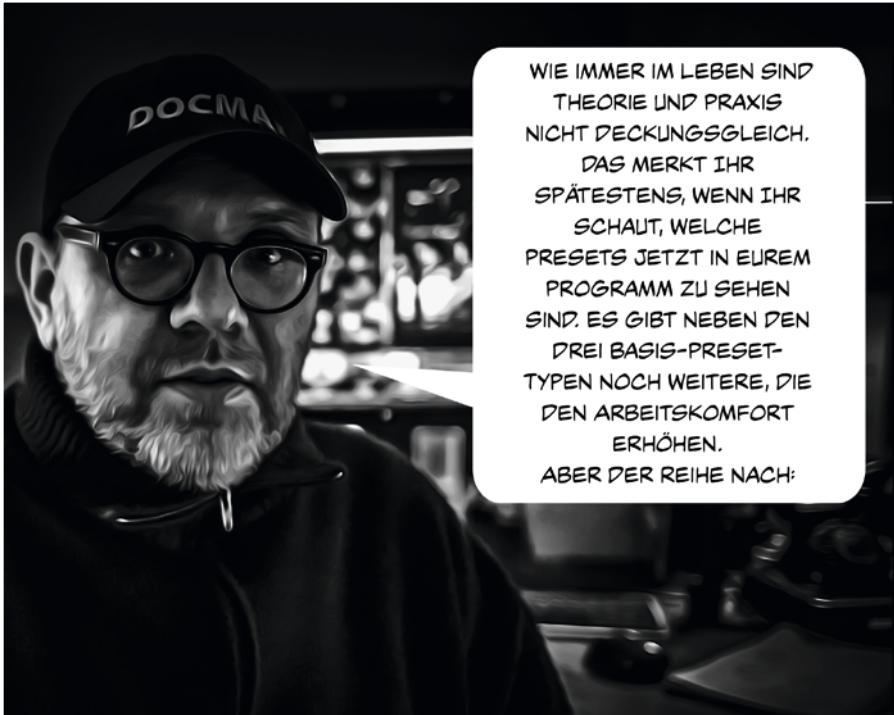
LR WINDOWS 7:
C:\USERS\USERNAME\APP-
DATA\ROAMING\ADODE\LIGHT-
ROOM\DEVELOP PRESSETS

LR MACOS X:
/BENUTZER/LIBRARY/APPLICATION
SUPPORT/ADODE/LIGHTROOM/DEVELOP
PRESSETS

ACR WINDOWS XP:
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\
USERNAME\APPLICATION DATA\ADODE\
CAMERARAW\SETTINGS

ACR WINDOWS 7:
C:\USERS\USERNAME\APP-
DATA\ROAMING\ADODE\
CAMERARAW\SETTINGS

ACR MACOS X:
/BENUTZER/LIBRARY/APPLICATION
SUPPORT/ADODE/CAMERARAW/
SETTINGS



WIE IMMER IM LEBEN SIND
THEORIE UND PRAXIS
NICHT DECKUNGSGLEICH.
DAS MERKT IHR
SPÄTESTENS, WENN IHR
SCHAUT, WELCHE
PRESETS JETZT IN EUREM
PROGRAMM ZU SEHEN
SIND. ES GIBT NEBEN DEN
DREI BASIS-PRESET-
TYPEN NOCH WEITERE, DIE
DEN ARBEITSKOMFORT
ERHÖHEN.
ABER DER REIHE NACH:

»OOV-«



VORKORREKTUREN

WIR BEGINNEN MIT DEN BEIDEN PRESETS, DIE DAS PRÄFIX **OOV** TRAGEN.

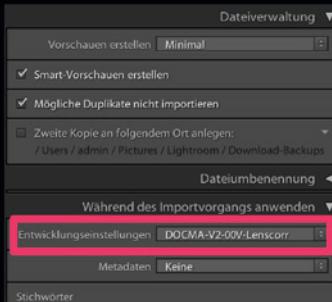


OO STEHT FÜR DEN ERSTEN ARBEITSSCHRITT, **V** FÜR VORENTWICKLUNG.

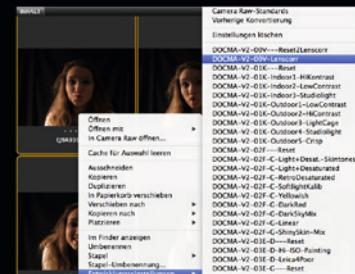
DAS PRESET **OOV-LENSCORR** HAT DIE AUFGABE, OBJEKTIVFEHLER AUSZUBÜGELN.



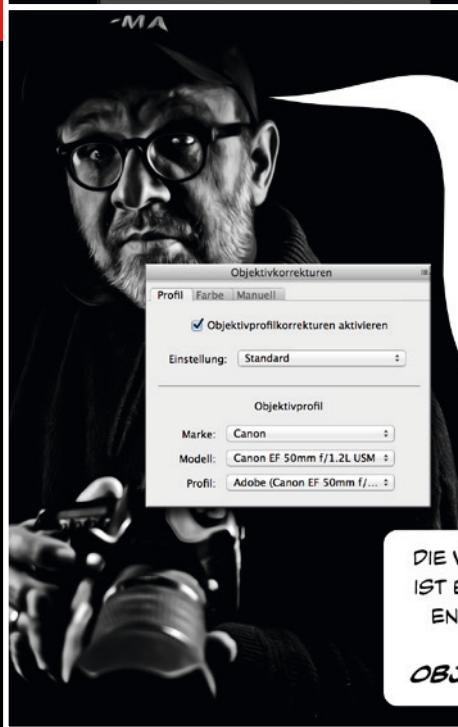
IHR KÖNNT ES IN LIGHTROOM SCHON BEIM IMPORT DER BILDER VON DER KARTE ANWENDEN.



BEIM IMPORT NACH ADOBE BRIDGE IST DAS NICHT VORSEHEN. HIER WIRD DAS PRESET NACH DEM IMPORT EINFACH AUF ALLE DATEIEN ANGEWANDT.



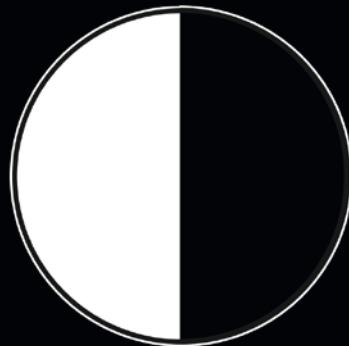
16



DAS PRESET FUNKTIONiert NATÜRLICH NUR, WENN DIE SOFTWARE DAS Objektiv ERKENNT. INZWISCHEN HAT ADOBE DIE MEISTEN GÄNGIGEN LINSEN IN DER DATENBANK. PROBLEMATISCH SIND ALTE, MANUELL FOKUSSIERENDE Objektive, DIE KEINE META-DATEN AN DAS KAMERAGEHÄUSE ÜBERMITTeln.

DIE VORGABE **OOV---RESETLENSCORR** IST EIN RESET-PRESET. MIT IHM SETZT IHR ALLE ENTWICKLUNGSPARAMETER MIT EINEM KLICK ZURÜCK, OHNE DABEI DIE Objektivkorrekturen ABZUSCHALTEN.

»O1K-«



KONTRASTE



MIT DEN KONTRAST-PRESETS (O1K) BEEINFLUSST IHR - WIE DER NAME SCHON SAGT - DIE KONTRASTWIRKUNG IM BILD. MANCHE PRESETS LASSEN DIE KONTRASTE WEICHER ERSCHEINEN, EINIGE VERSTÄRKEN DIE KONTRASTKANTEN UND ANDERE WIRKEN SICH NUR AUF DIE MICROKONTRASTE AUS. DIE MEISTEN VERMISCHEN ABER ALLE WIRKUNGSBEREICHE.

Vorgaben

DOCM-A-V2-00Y---Reset2Lenscorr
DOCM-A-V2-00V---Reset2V
DOCM-A-V2-01K---Reset
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Midpunch
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Red-Norm-Clear
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Softpunch
DOCM-A-V2-01K-Indoor1-HiContrast
DOCM-A-V2-01K-Indoor2-LowContrast
DOCM-A-V2-01K-Outdoor1-LowContrast
DOCM-A-V2-01K-Outdoor2-LightCage
DOCM-A-V2-01K-Outdoor3-LightCage
DOCM-A-V2-01K-Outdoor4-Studiolight
DOCM-A-V2-01K-Outdoor5-Crisp
DOCM-A-V2-01K-Outdoor6-LightSave
DOCM-A-V2-02F---Reset
DOCM-A-V2-02F-C-Light+Desat-Skintones
DOCM-A-V2-02F-C-Light+Desaturated
DOCM-A-V2-02F-C-Pastel
DOCM-A-V2-02F-C-RedPlus
DOCM-A-V2-02F-C-RetroDesaturated
DOCM-A-V2-02F-C-SoftlightKalib
DOCM-A-V2-02F-C-Yellowish
DOCM-A-V2-02F-G-DarkRed
DOCM-A-V2-02F-G-DarkSkyMid
DOCM-A-V2-02F-G-Hired-LowGreen
DOCM-A-V2-02F-G-Hired-MidGreen
DOCM-A-V2-02F-G-ShinySkin-Mix
DOCM-A-V2-03E-D---Reset
DOCM-A-V2-03E-D-Hi-ISO-Painting
DOCM-A-V2-03E-D-Leica4Poor
DOCM-A-V2-03E-G---Reset
DOCM-A-V2-03E-G-AnalogColored
DOCM-A-V2-03E-G-FlatColor
DOCM-A-V2-03E-G-PolarYellow
DOCM-A-V2-03E-G-SteeGray
DOCM-A-V2-03E-G-VelvalIntense
DOCM-A-V2-03E-G-WarmFarbig
DOCM-A-V2-03E-K---Reset
DOCM-A-V2-03E-K-Portraitium
DOCM-A-V2-03E-K-VignetteSharpen
DOCM-A-V2-03E-T---Reset
DOCM-A-V2-03E-T-G-CrY-20
DOCM-A-V2-03E-T-G-CrY-30
DOCM-A-V2-03E-T-G-CrY-30-10
DOCM-A-V2-03E-T-OrR-30-10
DOCM-A-V2-03E-T-YB-10
DOCM-A-V2-03E-T-Ylvo-20
DOCM-A-V2-03E-T-Ylvo-30
DOCM-A-V2-03E-V---Reset
DOCM-A-V2-03E-V-Fame
DOCM-A-V2-03E-V-Soft



DAMIT IHR EINE IDEE VON
DER WIRKUNGSWEISE DER
EINZELNEN PRESETS
BEKOMMT, FÜHRE ICH EUCH
JETZT EINIGE DER KON-
TRAST-KORREKTUREN AN
EINER NEUTRAL
BELICHTETEN
INNENAUFNAHME VOR.



INDOOR1-HICONTRAST



RAW



INDOOR2-LOWCONTRAST



INDOOR3-STUDIOLIGHT



IN+OUT-MIDIPUNCH



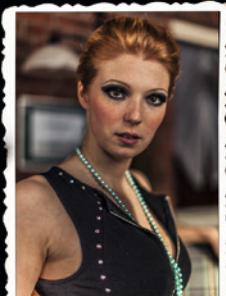
OUTDOOR1-LIGHTSAVE



OUTDOOR3-LIGHTCAGE

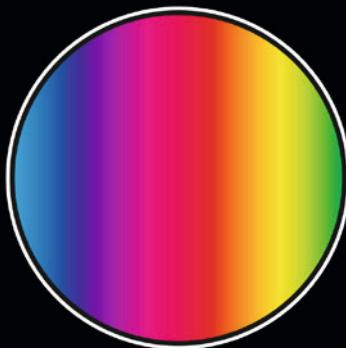


OUTDOOR4-STUDIOLIGHT



OUTDOOR5-CRISP

»O2F-«



FARBEN

Vorgaben
DOCM-A-V2-00V—Reset2Lenscorr
DOCM-A-V2-00V-Lenscorr
DOCM-A-V2-01K—Reset
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Midpunch
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Red-Norm-Clear
DOCM-A-V2-01K-In+Out-Softpunch
DOCM-A-V2-01K-Indoor-HiContrast
DOCM-A-V2-01K-Indoor-HiContrast2
DOCM-A-V2-01K-Indoor-LowContrast
DOCM-A-V2-01K-Indoor3-LightCage
DOCM-A-V2-01K-Outdoor1-LowContrast
DOCM-A-V2-01K-Outdoor2-HiContrast
DOCM-A-V2-01K-Outdoor3-LightCage
DOCM-A-V2-01K-Outdoor4-StudioLight
DOCM-A-V2-01K-Outdoor5-Crisp
DOCM-A-V2-01K-Outdoor6-LightSave
DOCM-A-V2-02F—Reset
DOCM-A-V2-02F-C-Skintones
DOCM-A-V2-02F-C-LightsDesaturated
DOCM-A-V2-02F-C-Pastel
DOCM-A-V2-02F-C-RedPlus
DOCM-A-V2-02F-C-RetroDesaturated
DOCM-A-V2-02F-C-SoftlightXalip
DOCM-A-V2-02F-C-Yellowish
DOCM-A-V2-02F-G-DarkRed
DOCM-A-V2-02F-G-DarkSkyMix
DOCM-A-V2-02F-G-Hilled-LowGreen
DOCM-A-V2-02F-G-Warm
DOCM-A-V2-02F-G-ShinySkin-Mix
DOCM-A-V2-03E-D—Reset
DOCM-A-V2-03E-D-Hi-ISO-Painting
DOCM-A-V2-03E-D-Leica4Poor
DOCM-A-V2-03E-G—Reset
DOCM-A-V2-03E-G-AnalogColored
DOCM-A-V2-03E-G-FlatColor
DOCM-A-V2-03E-G-PolarYellow
DOCM-A-V2-03E-G-WhiteRay
DOCM-A-V2-03E-G-VibrantTense
DOCM-A-V2-03E-G-WarmFarbig
DOCM-A-V2-03E-K—Reset
DOCM-A-V2-03E-K-Pointillism
DOCM-A-V2-03E-K-VisualSharpen
DOCM-A-V2-03E-T—Reset
DOCM-A-V2-03E-T-Gry-20
DOCM-A-V2-03E-T-GryCv-30
DOCM-A-V2-03E-T-GryCv-10
DOCM-A-V2-03E-T-GryCv-30
DOCM-A-V2-03E-T-Gry-30
DOCM-A-V2-03E-T-Viv-10
DOCM-A-V2-03E-T-Viv-30
DOCM-A-V2-03E-V—Reset
DOCM-A-V2-03E-V-Frame
DOCM-A-V2-03E-V-Soft
DOCM-A-V2-03E-V-Softedge
DOCM-A-V2-03E-V-Strong

WÄHREND DIE
KONTRAST-PRESETS NOCH
IN DIE KATEGORIE
»BILDOPTIMIERUNG« FALLEN
KÖNNEN, SIND FARB-
PRESETS (O2F) MEISTENS
EIN KREATIVES
HILFSMITTEL, DAMIT DIE
FARBSTIMMUNG IM BILD
WENIGER ALLÄGLICH
WIRKT.



RAW

ES GIBT ZWEI ARTEN
VON FARB-PRESETS:



O2F-C
BEZEICHNEN
FARBIGE PRESETS



O2F-G
BEZEICHNEN
UNBUNTE PRESETS



C-LIGHT+DESAT.-SKINTONE



C-SOFTLIGHTKALIB



C-YELLOWISH



G-DARKRED



G-DARKSKYMIX



G-LINEAR



G-SHINYSKIN-MIX

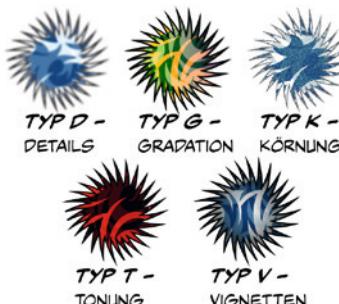
»O3E-«



EFFEKTE



WENN DIE KONTRASTE UND DIE FARBEN ABGESTIMMT SIND,
KOMMEN DIE EFFEKT-PRESETS
(03E) INS SPIEL.
ES GIBT GRUNDSÄTZLICH FÜNF
VERSCHIEDENDE
EFFEKT-GRUNDTYPEN, DIE SICH
ABER AUF WUNSCH AUCH INNER-
HALB EINES PRESETS
KOMBINIEREN LASSEN.

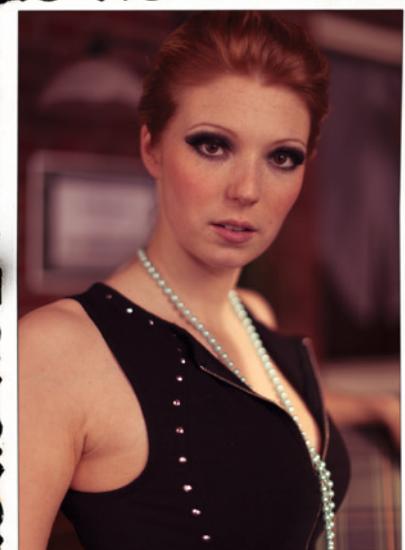


Vorgaben
DOCMA-V2-00V---Reset
DOCMA-V2-00V-Lenscorr
DOCMA-V2-01K---Reset
DOCMA-V2-01K-In+Out-MidPunch
DOCMA-V2-01K-In+Out-MidPunch+RedNoise+Clear
DOCMA-V2-01K-In+Out-SofFocus
DOCMA-V2-01K-Indoor1-HiContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor1-HiContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor2-LowContrast
DOCMA-V2-01K-Outdoor1-LowContrast
DOCMA-V2-01K-Outdoor2-HiContrast
DOCMA-V2-01K-Outdoor3-LightCap
DOCMA-V2-01K-Outdoor4-Studiolight
DOCMA-V2-01K-Outdoor5-Crisp
DOCMA-V2-01K-Outdoor6-LightSave
DOCMA-V2-02F---Reset
DOCMA-V2-02F-C-Light+Desat-Skintones
DOCMA-V2-02F-C-Pastel
DOCMA-V2-02F-C-RedPlus
DOCMA-V2-02F-C-RetroDesaturated
DOCMA-V2-02F-C-SoftLightHalib
DOCMA-V2-02F-C-SoftLightHalib
DOCMA-V2-02F-C-DarkRed
DOCMA-V2-02F-G-DarkSkyMix
DOCMA-V2-02F-G-Hilited-LowGreen
DOCMA-V2-02F-G-Linear
DOCMA-V2-02F-G-ShinySkin-Mix
DOCMA-V2-03E-D---Reset
DOCMA-V2-03E-D-Hi-ISO-Painting
DOCMA-V2-03E-D-Leica4Poor
DOCMA-V2-03E-D---Reset
DOCMA-V2-03E-C-G-ColorColored
DOCMA-V2-03E-C-FlatColor
DOCMA-V2-03E-C-G-PolyVelvet
DOCMA-V2-03E-G-SteepGray
DOCMA-V2-03E-G-Velvalinse
DOCMA-V2-03E-G-WarmFarbig
DOCMA-V2-03E-K---Reset
DOCMA-V2-03E-K-Pointilism
DOCMA-V2-03E-K-VisualSharpen
DOCMA-V2-03E-T---Reset
DOCMA-V2-03E-T-OrR-20
DOCMA-V2-03E-T-OrC-Y-20
DOCMA-V2-03E-T-OrC-Y-30
DOCMA-V2-03E-T-OrR-30-10
DOCMA-V2-03E-T-YB-10
DOCMA-V2-03E-T-Yb-20
DOCMA-V2-03E-T-Yb-30
DOCMA-V2-03E-V---Reset
DOCMA-V2-03E-V-Frame
DOCMA-V2-03E-V-A
DOCMA-V2-03E-V-SoftEdge
DOCMA-V2-03E-V-Strong

21



»TONUNGEN« (TYP T) EIGNEN
SIE SICH, UM
SCHWARZWEISSBILDERN EINE
GEFÄLLIGERE ANMUTUNG ZU
VERLEIHEN, MANCHMAL
KÖNNEN SIE ABER AUCH
FARBABILDERN DEN LETZTEN
SCHLIFF GEBEN.
SINNVOLLERWEISE BENENNT
MAN SIE NACH DEN
TONUNGSFARBEN UND IHRER
INTENSITÄT, UM SPÄTER EINEN
ANHALTPUNKT FÜR DIE
NÜTZUNG ZU HABEN: ZUM
BEISPIEL STEHT »ORR-30« FÜR
ORANGENE LICHTER UND ROTE
TIEFEN MIT JEWELLS 30
PROZENT SÄTTIGUNG.

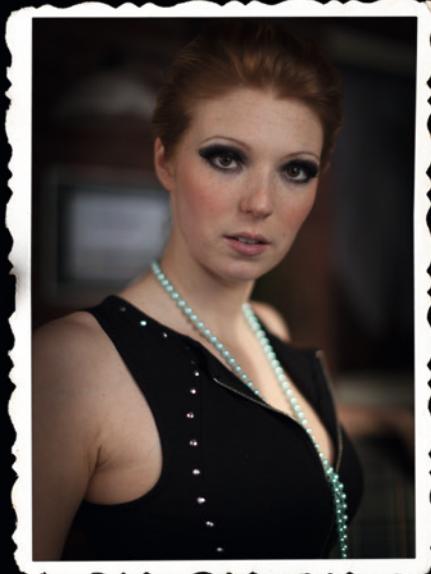


T-ORR-30



»VIGNETTEN« (TYP V),
WIRKEN SICH AUCH NACH
DEM »FREISTELLEN«, ALSO
DEM BILDBesCHITT AUS UND
DUNKELN DIE RÄNDER
AB - AUF WUNSCH AUCH BIS
IN DIE BILDMITTE HINEIN.

IHNEN FÄLLT DIE AUFGABE
ZU, DEN BETRACHTER INS
BILD HINEINZUZIEHEN UND
SEINEN BLICK AUF DIE
BILDMITTE ZU LENKEN. DAS
ERREICHEN SIE, INDEM SIE
DIE HELLIGKEIT UND DEN
KONTAST DER WENIGER
WICHTIGEN RANDBEREICHE
REDUZIEREN.



V-STRONG



»KÖRNUNG« (TYP K)
SIMULIERT DAS RUNZELKORN
VON ANALOGEM FILM.

IN DER PRAXIS NUTZT MAN
DIE DIGITALE KÖRNUNG ZUM
OPTISCHEN ÜBERTÜNCHEN
VON STARKEM
BILDRÄUSCHEN ODER ALS
SUBTILES HILFSMITTEL, UM
BILDER IM DRUCK SÄHRFER
ERSCHEINEN ZU LASSEN
ALS SIE ES SIND.

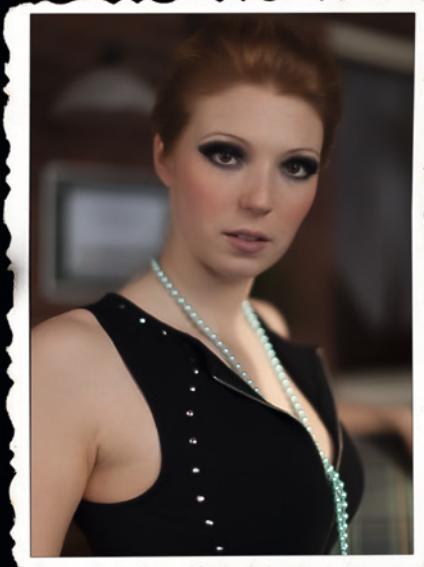


V-STRONG

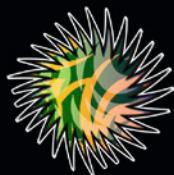


»DETAILS« (TYP D)
UMFASST ZWEI WERKZEUGE:
DIE SCHÄRFUNG UND DIE
RAUSCHREDUZIERUNG.
KOMBINIERT MAN DIE BEIDEN
TOOLS, LASSEN SICH DAMIT
SPANNENDE GRAFISCHE
EFFEKTE IN DEN
STRUKTUREN DER
BILDDETAILS ERZIELEN.

VON EINER ÜBERTRIEBENEN
SCHÄRFUNG SOWIE VOM
AUSGLEICH DES
BILDRAUSCHENS ZUR
QUALITÄTSVERBESSERUNG
SOLLTE MAN HIER JEDOCH
ABSTAND NEHMEN. DAS KANN
PHOTOSHOP BESSER.

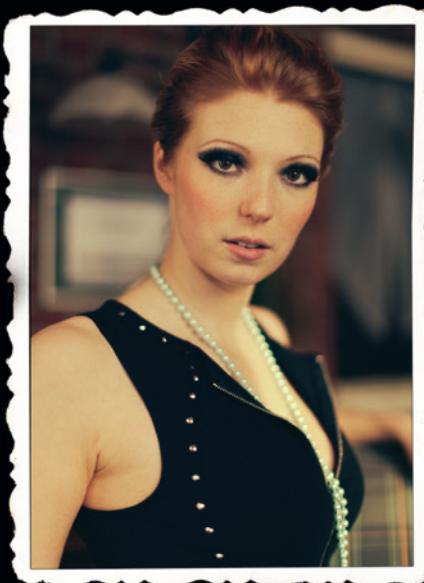


D-HI-ISO-PAINTING



DER »GRADATIONS-KURVE«
(TYP G) KOMMT IN DIESEM
SYSTEM DIE AUFGABE ZU,
KOMPLEXE FARBWELTEN ZU
SIMULIEREN, WIE ZUM
BEISPIEL DIE VON ALTEM
FILMMATERIAL.

ABER ACHTUNG:
SOLLEN DIE FARBEN MIT
KORRIGIERT WERDEN, GEHT
DAS NUR, WENN IN DEM
ZUGRUNDE LIEGENDEN
KONTRAST-PRESET DER
»PROZESS 2012« AKTIVIERT
WURDE.



G-POLAYELLOW

SO NUN HABT IHR DAS
HANDWERKSZEUG, UM **SELBST 300 BILDER PRO STUNDE**
ZU BEARBEITEN. FALLS IHR NOCH KEINE VORSTELLUNG DAVON HABT,
WIE VIELFÄLTIG DIE ERGEBNISSE MIT DIESSEN PRESETS WERDEN
KÖNNEN, ZEIGE ICH EUCH ZUM ABSCHLUSS
VIER BEISPIELE:



24



O1K
-INDOOR2-LOWCONTRAST

O2F
-G-LINEAR

O3E
-G-POLAYELLOW
-K-VISUALSHARPEN
-T-ORR-30
-V-SOFT



OIK
-OUTDOOR4-STUDIOLIGHT

OZF
-C-LIGHT+DESATURATED

OZE
-T-0RR-30-10
-V-SOFT

25



OIK
-INDOOR3-STUDIOLIGHT

OZF
-C-LIGHT+DESAT.-SKINTONES

OZE
-D-HI-ISO-PAINTING
-G-POLAYELLOW
-V-SOFT

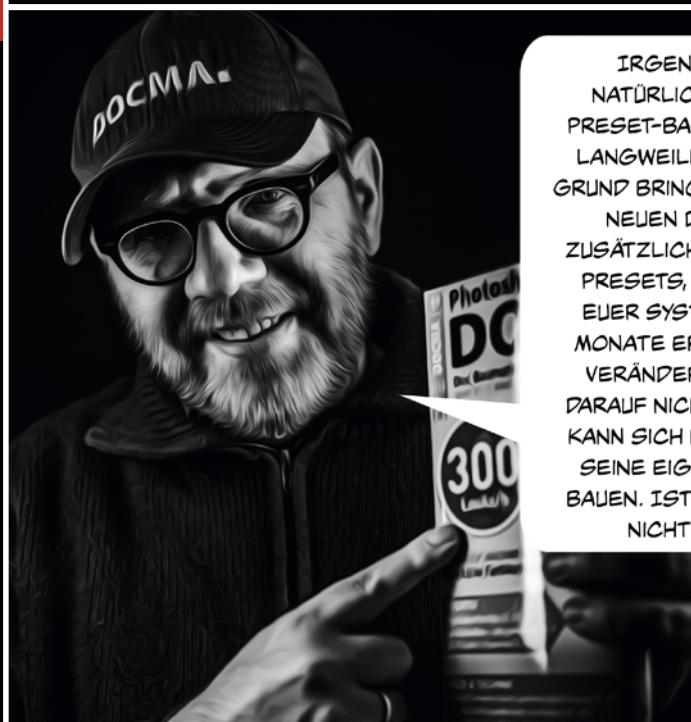
OIK
-I-OUTDOORS-CRISP

OZF
-G-DARKRED

OZE
-K-VISUALSHARPEN
-D-LEICA4POOR
-V-STRONG



26



IRGENDWANN WIRD NATÜRLICH AUCH DIESE PRESET-BASISAUSSTATTUNG LANGWEILIG. AUS DIESEM GRUND BRINGEN WIR IN JEDEM NEUEN DOCMA-HEFT ZUSÄTZLICHE KOSTENLOSE PRESETS, MIT DENEN IHR EUER SYSTEM ALLE ZWEI MONATE ERWEITERN ODER VERÄNDERN KÖNNT. WER DARAUF NICHT WARTEN WILL, KANN SICH NATÜRLICH AUCH SEINE EIGENEN PRESETS BAUEN. IST IM GRUNDE GAR NICHT SCHWER...

IN DEN ERSTEN BEIDEN TEILEN DES „300-LOOKS/H“-COMICS HABT IHR DAS DOCMA-RAW-ENTWICKLUNGSSYSTEM KENNEN- UND ANWENDEN GELERNT. WOLLT IHR JETZT ERFAHREN, WIE IHR EURE EIGENEN PRESETS ERZEUGT, UM **DAS SYSTEM FÜR EURE INDIVIDUELLEN BEDÜRFNISSE ANZUPASSEN?**

PRESETS SELBERMACHEN

27

BEVOR WIR DURCHSTARTEN, GEHEN WIR ZUNÄCHST EINER GANZ WICHTIGEN FRAGE NACH:

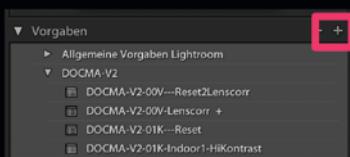
WIE SPEICHERT MAN SEINE EINSTELLUNGEN ALS PRESETS ÜBERHAUPT AB?



IN LIGHTROOM KLICKT IHR AUF DAS PLUS-SYMBOL AM RECHTEN RAND DES VORGABEN-FELDES IM „ENTWICKELN“-MODUL.

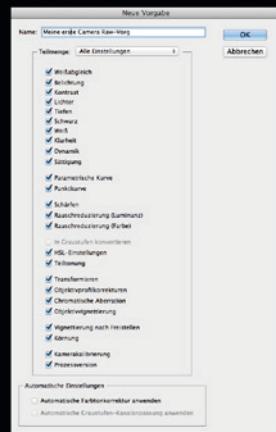
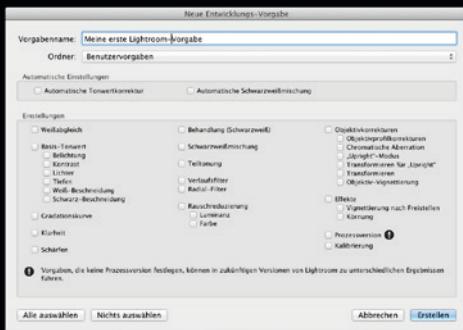


IN PHOTOSHOPS CAMERA RAW KLICKT IHR IM REITER »VORGABEN« AUF DAS KLEINE ABREISSBLOCKSYMBOL UNTER LINKS.



ANSCHLIESSEND SEHT IHR FOLGENDEN DIALOG,
IN DEM IHR FESTLEGT, WELCHE WERKZEUG-
EINSTELLUNGEN VON DEM NEUEN PRESET
BEEINFLUSST WERDEN - UND WELCHE NICHT.

ZUR AUSWAHL: EINFACH HÄKCHEN SETZEN



28



DAS IST IM PRINZIP GANZ EINFACH,
WENN IHR DIE
**SPIELREGELN DES DOCMA-
SYSTEMS BEACHTET:**

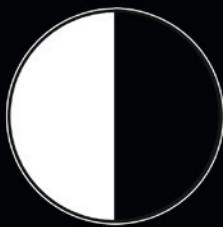
1.
KEIN PRESET GREIFT AUF DEN
BELICHTUNGSREGLER ZU.

2.
NUR KONTRAST-PRESETS
DÜRFEN DEN »PROZESS«
STEUERN.

3.
DIE OBJEKTIVKORREKTUREN
GIBT ES NUR IN PRESETS ZUR
VORKORREKTUR

4.
DAS »PROFIL« WIRD IN KEIN
PRESET EINGEBUNDEN.

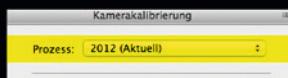
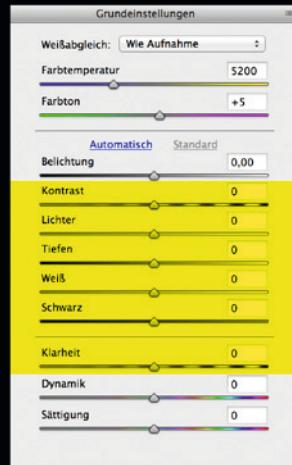
»O1K-«



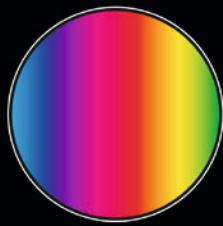
KONTRASTE

UMFASSEN FOLGENDE
WERKZEUGEINSTELLUNGEN:

»KONTRAST«, »LICHTER«, »TIEFEN«,
»WEISS«, »SCHWARZ«, »KLARHEIT«
UND DEN »PROZESS«

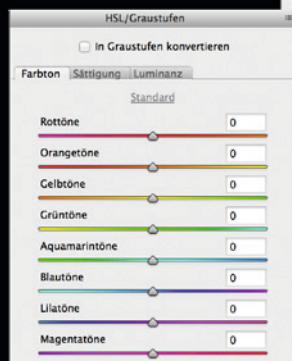


»O2F-«



FARBEN

BETREFFEN FOLGENDE PARAMETER:
»TEMP.«, »TÖNLUNG«, »DYNAMIK«,
»SÄTTIGUNG«, »HSL/GRAUSTUFEN«,
SOWIE IN DER
»KAMERA-KALIBRIERUNG« ALLE
FARBWERKZEUGE, ABGESEHEN VOM
»PROFIL«



»O3E-«



EFFEKTE

HIER GIBT ES FÜNF TYPEN,
DIE SICH AUCH IN MULTI-
EFFEKT-PRESETS
KOMBINIEREN LASSEN:
ALSO ZUM BEISPIEL
TONUNG, KÖRNUNG UND
VIGNETTE:
»O3F-TKV-«

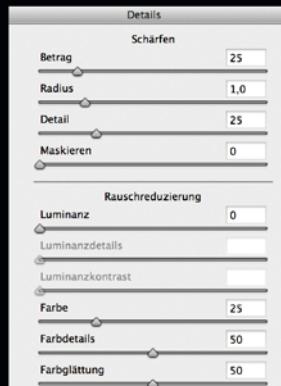
30



KÖRNUNG (TYP K) BASIERT AUF
»KÖRNUNG« AUS DEM REITER »EFFEKTE«.
DIE NAMEN DER DREI REGLER SPRECHEN
FÜR SICH SELBST. INTERESSANT SIND
MEIST HOHE WERTE, DIE DAS BILD ANALOG
AUSSEHEN LASSEN.



DETAILS (TYP D) BETREFFEN ALLE
WERKZEUGE AUS DEM REITER »DETAILS«.
DAZU ZÄHLEN DER SCHARFZEICHNER, DER
ES EUCH SOGAR ERLAUBT,
DETAILKONTRASTE UNABHÄNGIG VOM REST
ZU SCHÄRFEN UND MIT EINER MASKIERUNG
HELLE BILDBEREICHE VON DER
SCHÄRFUNG AUSZUSCHLIESSEN.

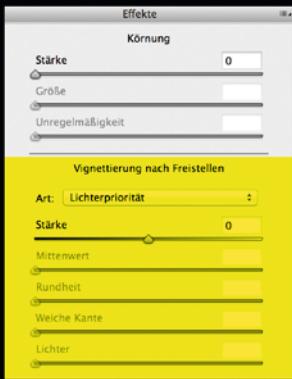


TONUNGEN (TYP T) NUTZT NUR DAS
WERKZEUG »TEILTÖNUNG«. NEBEN DEN
FARBTONEN ZUR GETRENNTEN UMFÄRBUng
VON LICHTERN UND TIEFEN UND DEREN
SÄTTIGUNGSGRAD, LÄsst SICH HIER AUCH
FESTLEGEN, AB WELCHER HELLIGKEIT DIE
TRENNUNG ZWISCHEN LICHTERN UND
TIEFEN EINSETZT.

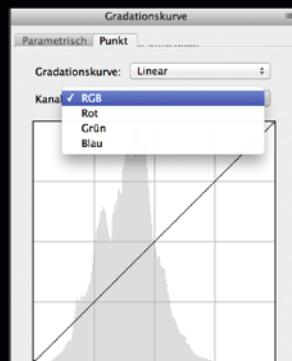




VIGNETTEN (TYP V) WERDEN MIT DEM WERKZEUG »VIGNETTERUNG NACH FREISTELLEN« AUS DEM REITER »EFFEKTE« DEFINIERT. ES GIBT DREI VERSCHIEDENE ARTEN, WIE SICH DAS WERKZEUG AUSWIRKT. MIT DEN FÜNF REGLERN STELLT IHR DIE FORM DER RANDABSCHATTUNG UND IHRE INTENSITÄT EIN.



GRADATIONSKURVE (TYP G), HIER SIND EINSTELLUNGEN DER PARAMETRISCHEN UND PUNKT-GRADATIONSKURVE AUFGEZEICHNET. MAN KANN MIT IHR FAST JEDOCH FARB- UND KONTRASTABSTIMMUNG VORNEHMEN. IN DIESEM SYSTEM KOMMT IHR JEDOCH HAUPTSÄCHLICH DIE AUFGABE ZU, KOMPLEXE FALSCH-FARBWELTEN ZU SIMULIEREN.



IST DOCH WIRKLICH NICHT SCHWER, ODER? WENN IHR DIESES WISSEN KONSEQUENT ANWENDET, VERFÜGT IHR JETZT ÜBER EINES DER SCHNELLSTEN UND MÄCHTIGSTEN WERKZEUGE ZUR RAW-ENTWICKLUNG, DIE ES GIBT.

AM RANDE BEMERKT:
IHR KÖNNT DIE PRESETS AUCH AUF JPEG-DATEIEN ANWENDEN, ABER DA MÜSST IHR BEI DEN KONTRASTKORREKTUREN STARK AUFPASSEN, WEIL DIE BILDER NACH DER KOMPRESSSION KEINE SO EINE ROBUSTE STRUKTUR HABEN WIE RAW-DATEIEN.



ENDE

**DAS
MYSTERIUM
DER PERFEKTEN
AUFLÖSUNG**

NEULICH SASS ICH MIT
DREI FOTOPROFIS IN EINEM MEETING, BEI DEM ES UM
BILDER FÜR EINE AUSSTELLUNG GING.

DAS IST CHRISTOPH,
DER CHEFREDAKTEUR
DES DOCMA-MAGAZINS.

34

DER KURATOR
BESTIMMTE

WIR WOLLEN
50X75 CM
GROSSE
PRINTS!

DER FOTOGRAF
FRAGTE

REICHEN DAFÜR
24 MEGAPIXEL
AUFLÖSUNG?

DER TECHNIKER
ANTWORTETE

KEIN
PROBLEM,
WENN DIE DATEN
300 DPI
HABEN.





35

FRÜHER GAB ES EINFACHE FAUSTREGELN:



35-MM-
KLEINBILD

MAXIMAL
DIN A4



4,5X6 CM-
MITTELFORMAT

MAXIMAL
DIN A3



9X12 ODER 13X18-
PLANFILM

ALLES, WAS
GRÖSSER
WERDEN SOLL

HEUTE SIND DIE DINGE VIEL KOMPLIZIERTER. UM EINE ERFORDERLICHE AUFLÖSUNG ZU BESTIMMEN, MUSS MAN NEBEN DER AUFNAHMEAUFLÖSUNG DER KAMERA AUCH WISSEN, AUF WELCHEN MEDIEN DIE BILDER REPRODUZIERT WERDEN SOLLEN UND - BEIM DRUCK AUF PAPIER - MIT WELCHER TECHNIK GEARBEITET WIRD.



36



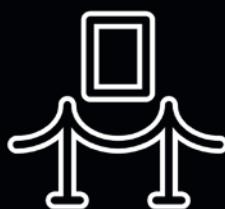
DAS GRADMESS DER AUFLÖSUNG IST DIE ANZAHL DER PIXEL. **NICHTS ANDERES.** EINE 24-MEGAPIXEL-KAMERA ZUM BEISPIEL PRODUZIERT FOTOS MIT 4000 MAL 6000 PIXEL KANTENLÄNGE.

AUF FOTOPAPIER ALS POSTER, IM TINTENSTRAHL-QUALITÄTSDRUCK
ODER IN HOCHWERTIGEN ZEITSCHRIFTEN WIE DER DOCMA
REPRODUZIERT, ERGEBEN SICH FOLGENDE WERTE:

200-DPI-
POSTER-DRUCK



360-DPI-
FINE-ART-DRUCK



450-DPI-FM-
OFFSET-DRUCK



50 X 75

ZENTIMETER

28 X 43

ZENTIMETER

22 X 33

ZENTIMETER

ES GIBT ALSO NICHT »DIE«
AUFLÖSUNG, SONDERN NUR
ANFORDERUNGEN FÜR
EINEN BESTIMMTEN
VERWENDUNGSZWECK.

KURZ:
JE AUFLÖSUNGSENTENSIVER
DIE REPRODUKTION,
DESTO KLEINER WIRD
DAS GEDRUCKTE ERGEBNIS.



ZWISCHENFRAGE

**PPI
ODER
DPI**

WAS IST DER
UNTERSCHIED?

PPI

(PIXEL PRO INCH)
IST DIE EINHEIT FÜR DIE
BILDAUFLÖSUNG BEI DER
MONITOR-/BEAMERDARSTELLUNG

DPI

(DOTS PRO INCH)
BEZEICHNET DIE ZAHL DER
DRUCKPUNKTE PRO INCH AUF
PAPIER, FOLIE ODER ANDEREN
BEDRUCKSTOFFEN.

38

EIN BILD IM RECHNER KANN
ALSO NICHT DIE VIELEN
DRUCKDIENSTLEISTERN
FÄLSCHLICH
GEFORDERTE 300 DPI
AUFLÖSUNG HABEN. ES
HAT ALS DATEI EINE
AUFLÖSUNG VON 300 PPI.



IM GRUNDE
IST DIE PPI-ANGABE
VÖLLIG UNERHEBLICH.
WICHTIG IST IMMER NUR,
WIE VIELE PIXEL WIRKLICH
ZUR VERFÜGUNG STEHEN.
DIE PPI-ZAHL IST NUR EINE
VORINTERPRETATION DER
ANFORDERUNGEN
FÜR DIE SPÄTERE
BILDAUSGABE.

DOCMA

EXPERIMENTIERT EINFACH MAL SELBST: ÖFFNET EIN FOTO
UND RUFT DANN IN PHOTOSHOP AUS DEM MENÜ »BILD« DEN
DIALOG »BILDGRÖSSE« AUF. DIE PIXELMASSE KÖNNT IHR
DANN ABLESEN. WÄHLT FÜR »BREITE« UND »HÖHE« DIE EINHEIT
»ZENTIMETER« UND DANN DEAKTIVIERT DIE CHECKBOX
»NEU BERECHNEN«.



NUN ÄNDERT IHR DIE ANGABEN IM FELD »AUFLÖSUNG« NACH EUREN WÜNSCHEN. SOLANGE DIE CHECKBOX »NEU BERECHNEN« DEAKTIVIERT IST, KÖNNT IHR DER DATEI JEDOCH AUFLÖSUNG ZUWEISEN, DIE IHR MÖCHTET - OHNE DASS EIN EINZIGES PIXEL IM BILD VERÄNDERT WIRD.



40

KOMMEN WIR AUF UNSERE EXPERTENRUNDE VOM ANFANG ZURÜCK: UM EIN BILD MIT **75 X 50 ZENTIMETER** GRÖSSE IN 200-DPI-POSTER-QUALITÄT AUSZUDRUCKEN, BRAUCHE ICH **MINDESTENS 24 MEGAPIXEL**, BESSER WÄREN 70 MEGAPIXEL - WIE IHR JETZT AUCH LEICHT SELBER AUSRECHNEN KÖNNT. DEN UNTERSCHIED SIEHT MAN NUR, WENN MAN NAH VOR DEM BILD STEHT, ABER NICHT BEI EIN ODER ZWEI METERN BETRACHTUNGSABSTAND.



NATÜRLICH GIBT ES AUCH FÜR
DIE MODERNE WELT FAUSTREGELN: BEI DEN PIXELN
ZWEI STELLEN WEGSTREICHEN GLEICH ZENTIMETER. ALSO: AUS 4000
MAL 6000 PIXELN WERDEN 40 MAL 60 ZENTIMETER DRUCKGRÖSSE.
IST DOCH GANZ EINFACH, ODER? UND DIE SO BEREITGESTELLTEN
254 PPI REICHEN FÜR DIE MEISTEN QUALITÄTSANSPRÜCHE
VOLL AUS.

41

BLEIBT
NUR NOCH DIE FRAGE:
WARUM REDET ALLE
WELT VON 300 PPI
AUFLÖSUNG, WENN ES
UM DEN DRUCK VON
DATEN GEHT?





DAS IST EIN RELIKT
AUS DER ZEIT, ALS
MAN DIGITALE
BILDER NOCH
UMSTÄNDLICH MIT
EINEM SCANNER AUS
ANALOGEN
VORLAGEN
ERZEUGEN MUSSTE.

42

FORMEL

SCAN-AUFLÖSUNG =
RASTERWEITE X QUALITÄTSFAKTOR X SKALIERUNGS-FAKTOR

UM DIE RICHTIGE AUFLÖSUNG BEIM SCANNEN ZU BESTIMMEN,
BERÜCKSICHTIGT MAN DIE SPÄTERE DRUCKGRÖSSE, Z.B. DIN A4 ,
DIE SKALIERUNG DER VORLAGENGROSSE,
Z.B. EIN 20 X 30 CM-ABZUG, DIE DRUCKRASTERWEITE, Z.B. 150 LPI
(LINIEN PRO INCH) UND EINEN OMNÖSEN »QUALITÄTSFAKTOR«, DER
JE NACH DRUCKRASTER BEI 1,5 ODER 2 LIEGT.

ANWENDUNG

SCAN-AUFLÖSUNG

150 (RASTER) X 2 (QUALITÄT) X 1 (SKALIERUNG)
= 300 PPI

DA SICH DIE MEISTEN LEUTE NICHT ODER NUR WENIG UM HINTERGRÜNDE KÜMMERN, UND 300 PPI HÄUFIG BEI DER BERECHNUNG RAUSKAM, BLIEB IRGENDWANN NUR NOCH DAS ERGEBNIS ÜBRIG, OHNE DASS MAN SICH UM DEN WEG DAHIN GESCHERT HÄTTE.

ZWISCHENFRAGE

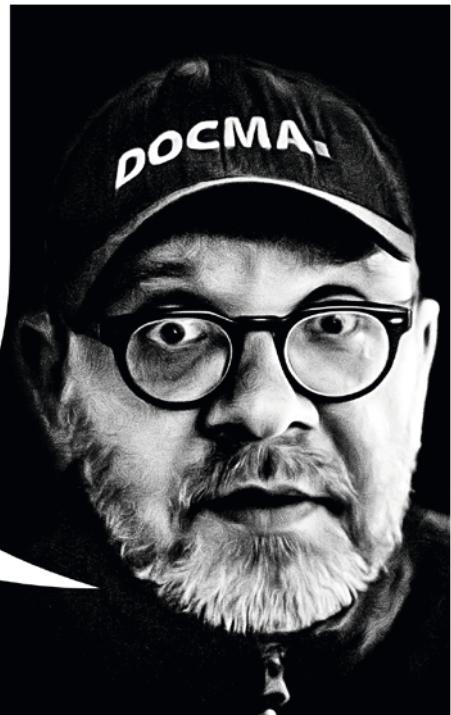
UND WAS
SOLL DER
QUALITÄTS-
FAKTOR?

WENN MAN EIN BILD MIT EINEM SCHIEFEN HORIZONT ERST IM LAYOUTPROGRAMM POSITIONIERT UND ES DORT GERADE AUSRICHTET, BRAUCHT EIN ARTEFAKTFREIER DRUCK ETWA DOPPELT SOVIEL PIXEL, ALS WENN MAN ES GLEICH IN PHOTOSHOP BEGRADIGT. DER QUALITÄTSFAKTOR GIBT DEM GRAFIKER DIE FREIHEIT, BILDER IN INDESIGN ODER QUARK XPRESS NACH BELIEBEN ZU DREHEN ODER SIE OHNE QUALITÄTSVERLUST NOCH WEITER ZU SKALIEREN.

44

WER ALSO MIT GUT GESCHULTENEN GRAFIKERN ARBEITET, DIE SOLCHE DINGE IN PHOTOSHOP ERLEDIGEN, KANN - REIN TECHNISCH BETRACHTET - DIE HÄLFTE DER BILDDATENMENGE EINSPAREN.

ÜBERLEGT MAL, WIE VIEL DIE DRUCKINDUSTRIE DURCH DIE VERBREITUNG DIESSES HÄPPCHENS AN FACHWISSEN IN DEN LETZTEN 25 JAHREN AN SPEICHERPLATZ, RECHENLEISTUNG UND SOMIT AN GELD HÄTTE SPAREN KÖNNEN!



DOCMATIKER WERDEN?

Für die **DOCMA**tische Depesche,
unseren kostenlosen, 14-tägigen Newsletter
mit Tutorials und News rund ums digitale Bild,
regisitriert Ihr Euch hier:

WWW.DOCMA.INFO/10633.HTML



**MUSS ES WIRKLICH
RAW
SEIN ODER REICHT
JPG
AUCH?**



48

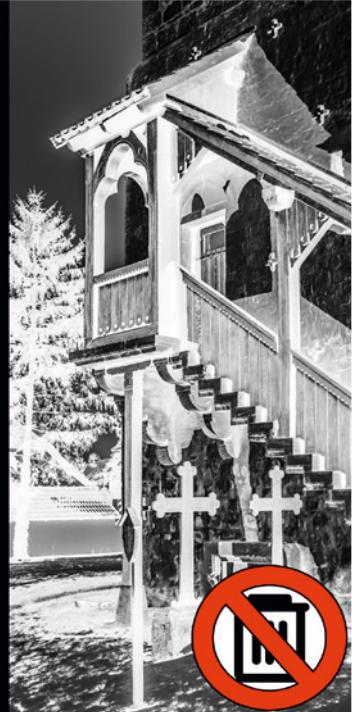


NEGATIV

PAPIERABZUG



DER UNTERSCHIED IST WIE DER ZWISCHEN NEGATIV UND ABZUG IN DER ANALOGEN FOTOGRAFIE: FÜR DEN LAIEN WAR DAS NEGATIV UNBRAUCHBAR, WEIL ER DARAUF JA NICHTS RICHTIG ERKENNEN KONNTE. WERT HATTE NUR DER ABZUG AUF PAPIER.



WER SICH ETWAS AUSKENNT, WEISS: IN EINEM NEGATIV STECKEN VIELE VARIANTEN EINES BILDES.



JPG IST DAS BESSERE FORMAT, WENN MAN AM BILD NICHTS MEHR VERÄNDERN MUSS ODER MÖCHTE. ALSO NUR FOTOGRAFIEREN, AUSDRUCKEN UND/ODER INS NETZ STELLEN, FERTIG.

50

RAW IST DAS DATENFORMAT FÜR PROFIS, WEIL ES DIE GESAMTE INFORMATION NUTZT, DIE EINE KAMERA AUFZEICHNET.



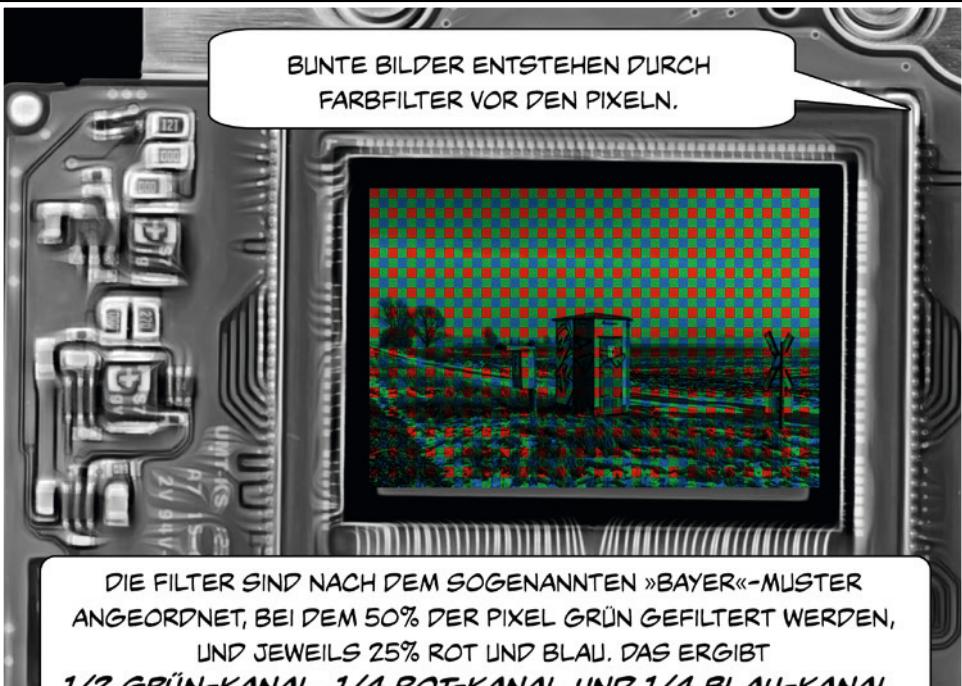
RAW-BILDER KANN MAN AUCH NACH EINER KRÄFTIGEN PHOTOSHOP-BEARBEITUNG OHNE VERLUSTE GROSS AUSDRUCKEN.

UM DIE BEDEUTUNG VON
RAW-DATEN ZU VERSTEHEN, MUSS
MAN ETWAS TIEFER IN DIE TECHNIK
EINSTEIGEN. DORT LERNT MAN DIE
ERSTE LEKTION DES WUNDERS
»DIGITALE FARBFOTOGRAFIE«,
DENN:

BILDSENSOREN
SIND
FARBENBLIND.

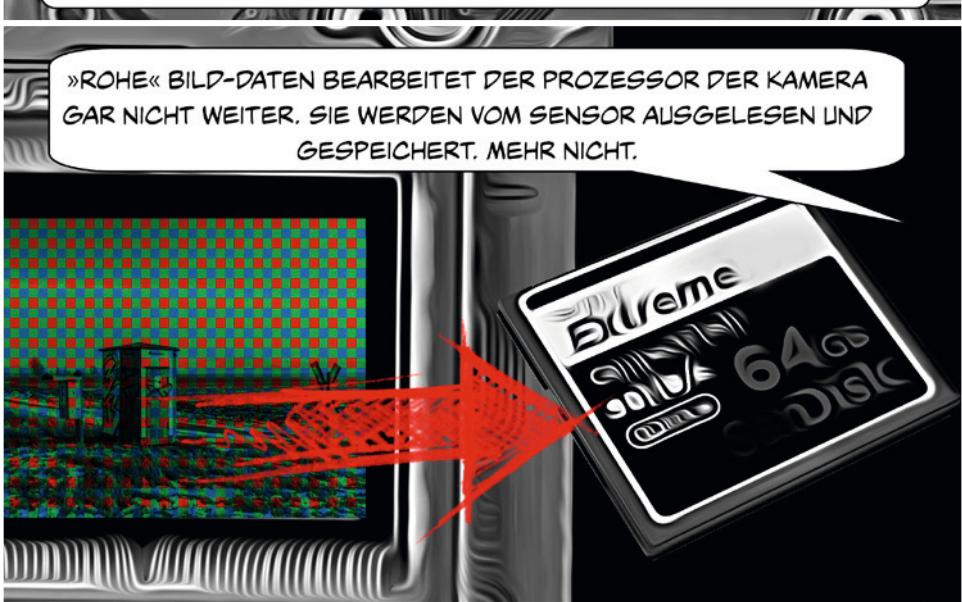
TECHNIK

DER
NORMALE KAMERA-SENSOR KANN NUR
HELLIGKEIT WAHRNEHMEN. ER
ZEICHNET ALSO IM PRINZIP NUR EIN
SCHWARZWEISSBILD AUF.



DIE FILTER SIND NACH DEM SOGENANNTEN »BAYER«-MUSTER ANGEORDNET, BEI DEM 50% DER PIXEL GRÜN GEFILTERT WERDEN, UND JEWELLS 25% ROT UND BLAU. DAS ERGIBT **1/2 GRÜN-KANAL, 1/4 ROT-KANAL UND 1/4 BLAU-KANAL.**

52



DIE »ENTWICKLUNG« ZU EINEM FARBBILD ERFOLGT SPÄTER AUF DEM PC IN RAW-KONVERTERN WIE LIGHTROOM, PHOTO-SHOPS CAMERA RAW ODER DEM KOSTENLOSEN RAWTHERA-

Ps

GANZ ANDERS IST ES BEI JPG-DATEN. DIE FARBEN WERDEN IN DER KAMERA VON EINEM BILDPROZESSOR BERECHNET.



KAMERA
PROZESSOR



DER PROZESSOR FÜGT IN MILLISEKUNDEN AUS DEN NACHBARPIXELN DIE NOCH FEHLENDEN 66% DER BILDINFORMATION HINZU. DANN VERSTÄRKT ER DIE KONTRASTE, SCHÄRFT, HEBT DIE SÄTTIGUNG UND KOMPRIMIERT DAS GANZE AUF RUND 1/3 DER GRÖSSE EINER RAW-DATEI.

NIMMT MAN DIESSE BERECHNUNGEN DES RAWS AM PC VOR,
DAUERT ES VIEL LÄNGER UND MAN MUSS JEDEN SCHITT
SELBST AUSFÜHREN.

53

WARUM
SOLLTE MAN DAS
ALSO TUN?



IN ERSTER LINIE, WEIL MAN SO ALLE DATEN BEHÄLT, DIE DIE KAMERA AUFNIMMT.

8 BIT
256

GRAUSTUFE
PRO FARBKANAL

12 BIT
4.096

GRAUSTUFE
PRO FARBKANAL

14 BIT
16.384

GRAUSTUFE
PRO FARBKANAL

16 BIT
65.536

GRAUSTUFE
PRO FARBKANAL

DIE DATENTIEFE DER SENSOREN LIEGT ZWISCHEN 12 UND 16 BIT. DIE DATENTIEFE DES JPG-FORMATS NUR BEI 8 BIT.

54

RAW-DATEIEN SIND VIEL **ROBUSTER** ALS JPGS.



DIE VIELEN FEINHEITEN ZEIGT KEIN MONITOR AN, SIE VERBESSERN DENNOCH DIE ERGEBNISSE IN PHOTOSHOP. EIN JPG PRODUZIERT LEICHTER ARTEFAKTE, WEIL DURCH DIE 8-BIT UND DIE KOMPRESSION VERMEINTLICH UNWICHTIGE DETAILS VERLOREN GEHEN.

HAT MAN SICH EINMAL AN DIE ARBEIT MIT RAWS GEWÖHNT, BIETEN SIE EINE GANZE REIHE WEITERER VORZÜGE: ZUM BEISPIEL KANN MAN RAW-DATEIEN NICHT ÜBERSCHREIBEN.

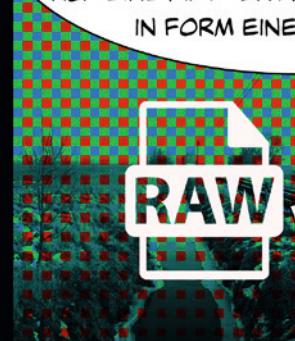


PRAXIS

WER EINE **JPG-DATEI** NACHSCHÄRFT ODER DIE KONTRASTE VERSTÄRKKT, VERÄNDERT BEIM SPEICHERN DIE PIXELINFORMATION. DABEI WERDEN DIE OHNEHIN SCHON KLEINGERECHNETEN FEINHEITEN NOCH WEITER ZERSTÖRT.



EINE RAW-DATEI
LÄSST SICH NICHT
VERÄNDERN. WIRD SIE IN LIGHTROOM
ENTWICKELT, BLEIBEN DIE
URSPRUNGSPIXEL ERHALTEN. HINZU KOMMT
NUR EINE ART »ENTWICKLUNGSDRESEPT«
IN FORM EINER TEXTDATEI.



JEDESMAß WENN MAN DAS BILD AUFRUFT, WIRD DIE
ENTWICKLUNG MITHILFE DES REZEPTS NEU VORGENOMMEN.

56

FÜR RAWS SPRICHT AUCH IHR GERINGER
SPEICHERBEDARF. SIE BRAUCHEN ETWA
DIE DREIFACHE MENGE EINES HOCH-
AUFLÖSENDEN JPGS, ABER DAS IST NICHT
VIEL IM VERGLEICH ZU EINER TIFF-DATEI
DES BILDES IM 16-BIT FARBRAUM, DIE
ALLE INFORMATIONEN DES RAWS ERHÄLT.



**8
MB**

**25
MB**

**125
MB**

ENDE