

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.

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

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



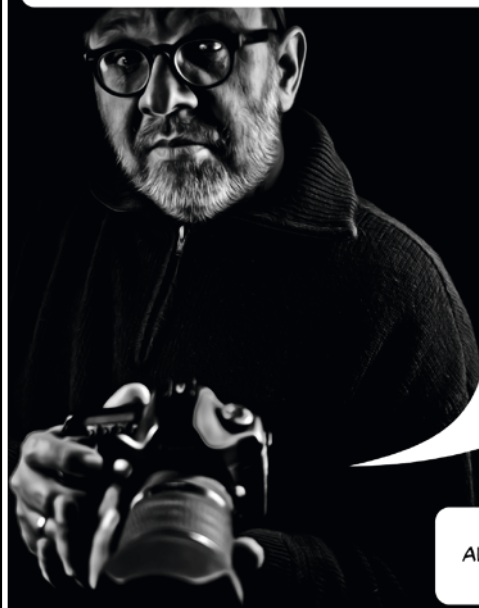
WENN ICH HEUTE EIN PAAR
STUNDEN AUF EINER
VERANSTALTUNG FOTOGRAFIERE
ODER AUF REISEN EINEN
NACHMITTAG ZUM BILDERMACHEN
UNTERWEGS BIN...

...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 JEDE MENGE 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-DATEIEN 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 DIESE 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.

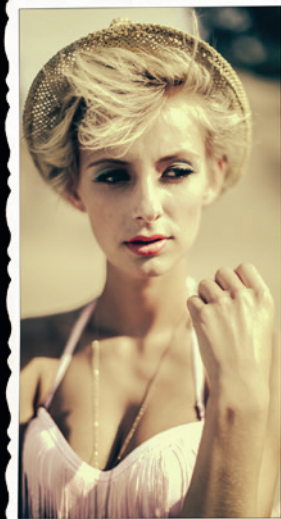
TECHNIK





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

KREATIV



7

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:
KÖRNLUNG



EFFEKT:
VIGNETTE

WENN ICH DIE ZUSATZEFFEKTE WIE VIGNETTEN, KÖRNLUNG ODER
TONUNGEN EINZELN AUFTRAGE, LASSEN SICH
DIE JEWEILIGEN 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.

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
MAUSKLIKS,
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 KLIKS 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.



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 VERSION 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 PRAKTISCH BENÜTZT?

DIE ANWENDUNG

300
LOOKS/H

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 PRAKTISCH 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 GEZIPPTTE
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



PFAD ZUR RAW-PRESET-INSTALLATION



LR WINDOWS XP:

C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\
USERNAME\APPLICATION DATA\ADOBE\
LIGHTROOM\DEVELOP PRESETS

LR WINDOWS 7:

C:\USERS\USERNAME\APP-
DATA\ROAMING\ADOBE\LIGHT-
ROOM\DEVELOP PRESETS

LR MACOS X:

/BENUTZER/LIBRARY/APPLICATION
SUPPORT/ADOBE/LIGHTROOM/DEVELOP
PRESETS

ACR WINDOWS XP:

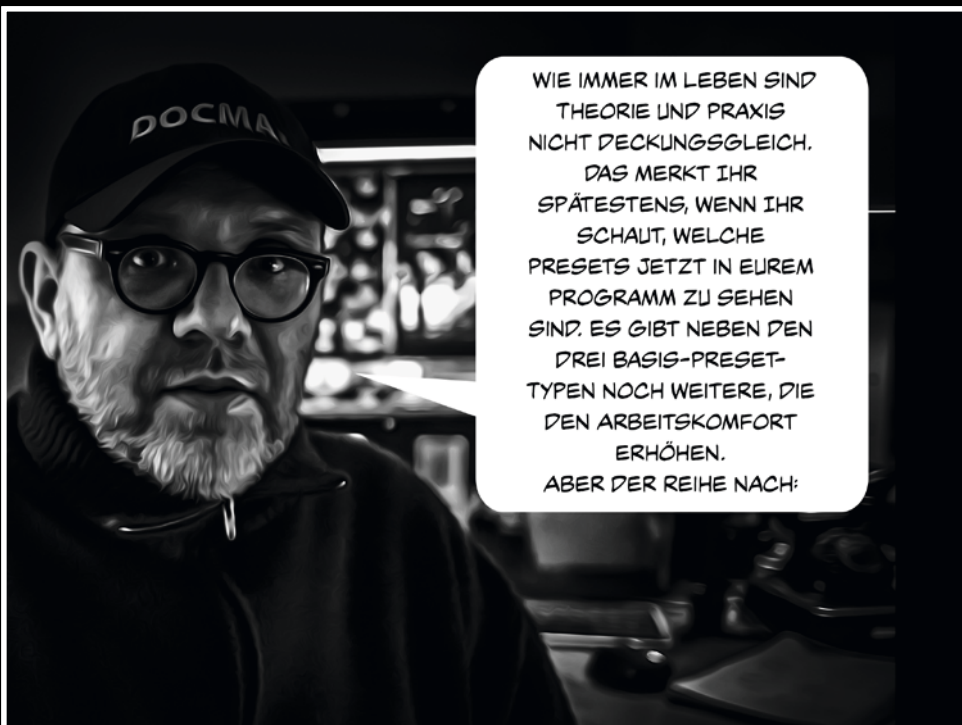
C:\DOCUMENTS AND SETTINGS\
USERNAME\APPLICATION DATA\ADOBE\
CAMERARAW\SETTINGS

ACR WINDOWS 7:

C:\USERS\USERNAME\
APPDATA\ROAMING\ADOBE\
CAMERARAW\SETTINGS

ACR MACOS X:

/BENUTZER/LIBRARY/APPLICATION
SUPPORT/ADOBE/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:

15

»OOV-«



VORKORREKTUREN

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

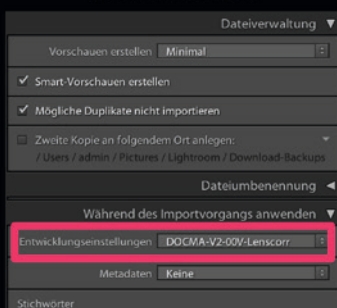


OO STEHT FÜR DEN ERSTEN ARBEITSSCHRITT, **V** FÜR VORENTWICKLUNG.

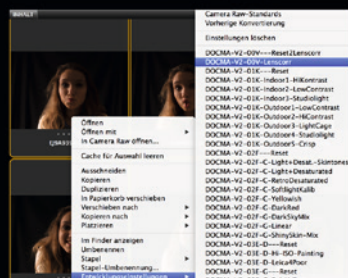
DAS PRESET **OOV-LENSCORR** HAT DIE AUFGABE, OBJEKTIVFEHLER AUSZUBÜGELN.



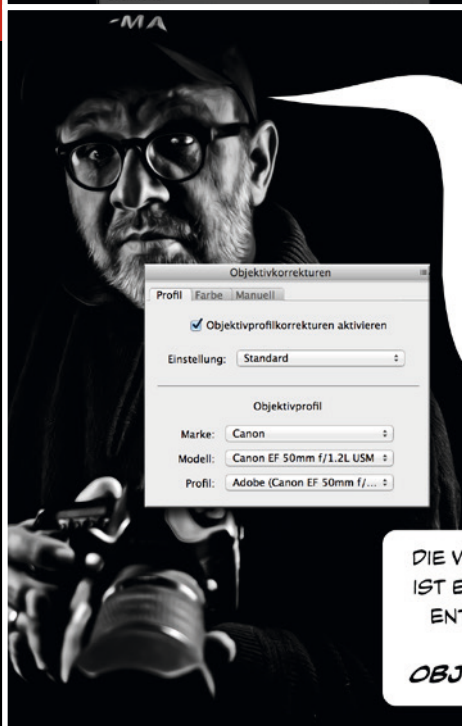
IHR KÖNNT ES IN LIGHTROOM SCHON BEIM IMPORT DER BILDER VON DER KARTE ANWENDEN.



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



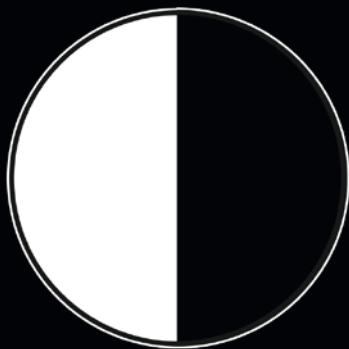
16



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---RESETZENSCORR** IST EIN RESET-PRESET. MIT IHM SETZT IHR ALLE ENTWICKLUNGSPARAMETER MIT EINEM KLIK ZURÜCK, **OHNE** DABEI DIE **OBJEKTIVKORREKTUREN** ABZUSCHALTEN.

»01K-«



KONTRASTE



MIT DEN KONTRAST-PRESETS (01K) 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
DOCMA-V2-00V---ResetLenscorr
DOCMA-V2-00V-Lenscorr
DOCMA-V2-01K---Reset
DOCMA-V2-01K-In+Out-Midpunch
DOCMA-V2-01K-In+Out-Red-Norm-Clear
DOCMA-V2-01K-In+Out-Softpunch
DOCMA-V2-01K-Indoor1-HiContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor1-LowContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor2-LowContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor3-StudioLight
DOCMA-V2-01K-Indoor3-LowContrast
DOCMA-V2-01K-Indoor3-HiContrast
DOCMA-V2-01K-Outdoor1-LightCage
DOCMA-V2-01K-Outdoor1-StudioLight
DOCMA-V2-01K-Outdoor1-Crisp
DOCMA-V2-01K-Outdoor1-LightSave
DOCMA-V2-02F---Reset
DOCMA-V2-02F-C-Light+Desat.-Skintones
DOCMA-V2-02F-C-Light+Desaturated
DOCMA-V2-02F-C-Pastel
DOCMA-V2-02F-C-RedPlus
DOCMA-V2-02F-C-RetroDesaturated
DOCMA-V2-02F-C-SoftlightKaib
DOCMA-V2-02F-C-Yellowish
DOCMA-V2-02F-C-DarkRed
DOCMA-V2-02F-G-DarkSkyMix
DOCMA-V2-02F-G-HiRed-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-G---Reset
DOCMA-V2-03E-G-AnalogColored
DOCMA-V2-03E-G-FlatColor
DOCMA-V2-03E-G-Polayellow
DOCMA-V2-03E-G-SteepGray
DOCMA-V2-03E-G-VibrantIntense
DOCMA-V2-03E-G-WarmFarbig
DOCMA-V2-03E-K---Reset
DOCMA-V2-03E-K-Pointillism
DOCMA-V2-03E-K-VisualSharpen
DOCMA-V2-03E-T---Reset
DOCMA-V2-03E-T-CrY-20
DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30
DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-10
DOCMA-V2-03E-T-OrR-30
DOCMA-V2-03E-T-OrR-30-10
DOCMA-V2-03E-T-YVio-10
DOCMA-V2-03E-T-YVio-20
DOCMA-V2-03E-T-YVio-30
DOCMA-V2-03E-V---Reset
DOCMA-V2-03E-V-Frame
DOCMA-V2-03E-V-Soft



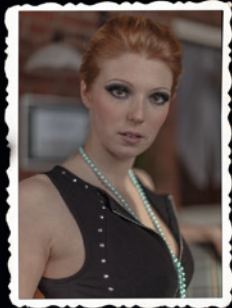
DAMIT IHR EINE IDEE VON
DER WIRKUNGSWEISE DER
EINZELNEN PRESETS
BEKOMMT, FÜHRE ICH EUCH
JETZT EINIGE DER KON-
TRAST-KORREKTUREN AN
EINER NEUTRAL
BELICHTETEN
INNENAUFNAHME VOR.



INDOOR1-HICONTAST



RAW



INDOOR2-LOWCONTRAST



INDOOR3-STUDIOLIGHT



IN+OUT-MIDPLNCH



OUTDOOR6-LIGHTSAVE



OUTDOOR3-LIGHTCAGE



OUTDOOR4-STUDIOLIGHT



OUTDOOR5-CRISP

»OZF-«

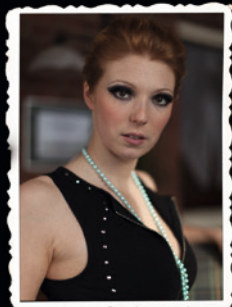


FARBEN

Vorgaben

DOCMA-V2-00V---Reset2Lenscorr
 DOCMA-V2-00V-Lenscorr
 DOCMA-V2-01K---Reset
 DOCMA-V2-01K-In-Out-Midpunch
 DOCMA-V2-01K-In-Out-Norm-Clear
 DOCMA-V2-01K-In-Out-Softpunch
 DOCMA-V2-01K-Indoor1-HiContrast
 DOCMA-V2-01K-Indoor1-LowContrast
 DOCMA-V2-01K-Indoor2-LowContrast
 DOCMA-V2-01K-Indoor3-StudioLight
 DOCMA-V2-01K-Indoor1-LowContrast
 DOCMA-V2-01K-Indoor2-HiContrast
 DOCMA-V2-01K-Indoor3-LightCage
 DOCMA-V2-01K-Indoor4-StudioLight
 DOCMA-V2-01K-Indoor5-Crisp
 DOCMA-V2-01K-Indoor6-LightSave
 DOCMA-V2-02F---Reset
 DOCMA-V2-02F-C-Light+Desat.-Skintones
 DOCMA-V2-02F-C-Light+Desaturated
 DOCMA-V2-02F-C-Pastel
 DOCMA-V2-02F-C-RedPlus
 DOCMA-V2-02F-C-RetroDesaturated
 DOCMA-V2-02F-C-SoftLightKaib
 DOCMA-V2-02F-C-Yellowish
 DOCMA-V2-02F-G-DarkRed
 DOCMA-V2-02F-G-DarkSkyMix
 DOCMA-V2-02F-G-HiRed-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-Leica4Pfor
 DOCMA-V2-03E-G---Reset
 DOCMA-V2-03E-G-AnalogColored
 DOCMA-V2-03E-G-FlatColor
 DOCMA-V2-03E-G-PolaYellow
 DOCMA-V2-03E-G-SleepGray
 DOCMA-V2-03E-G-VibrantIntense
 DOCMA-V2-03E-G-WarmFarbig
 DOCMA-V2-03E-K---Reset
 DOCMA-V2-03E-K-Pointillism
 DOCMA-V2-03E-K-VisualSharpen
 DOCMA-V2-03E-T---Reset
 DOCMA-V2-03E-T-Cry-20
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-10
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-20
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-30
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-40
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-50
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-60
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-70
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-80
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-90
 DOCMA-V2-03E-T-OrCy-30-100
 DOCMA-V2-03E-V---Reset
 DOCMA-V2-03E-V-Frame
 DOCMA-V2-03E-V-Soft
 DOCMA-V2-03E-V-SoftEdge
 DOCMA-V2-03E-V-Strong

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



RAW

ES GIBT ZWEI ARTEN VON FARB-PRESETS:



OZF-C
BEZEICHNEN
FARBIGE PRESETS



OZF-G
BEZEICHNEN
UNBUNTE PRESETS



C-LIGHT+DESAT.-SKINTONE



C-SOFTLIGHTKALIB



C-YELLOWISH



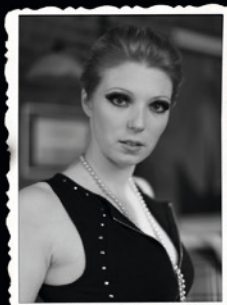
G-DARKRED



G-DARKSKYMIX



G-LINEAR



G-SHINYSKIN-MIX

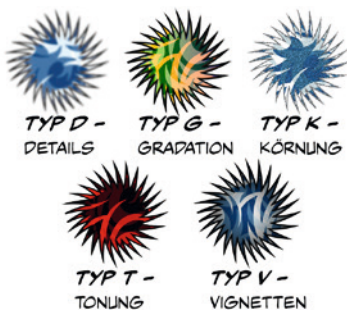
»O3E-«



EFFEKTE



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

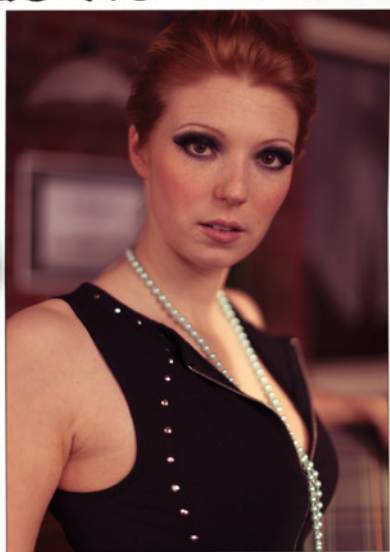


Vorgaben

- DOCMA-V2-00V---ResetLenscorr
- DOCMA-V2-00V---Reset
- DOCMA-V2-01K---Reset
- DOCMA-V2-01K---In-Out-Midipunch
- DOCMA-V2-01K---In-Out-Red-Norm-Clear
- DOCMA-V2-01K---In-Out-Softpunch
- DOCMA-V2-01K---Indoor1-HiContrast
- DOCMA-V2-01K---Indoor1-HiContrast
- DOCMA-V2-01K---Indoor2-LowContrast
- DOCMA-V2-01K---Indoor3-StudioLight
- DOCMA-V2-01K---Outdoor1-LowContrast
- DOCMA-V2-01K---Outdoor2-HiContrast
- DOCMA-V2-01K---Outdoor3-LightCage
- DOCMA-V2-01K---Outdoor4-StudioLight
- DOCMA-V2-01K---Outdoors-Crisp
- DOCMA-V2-01K---Outdoor6-LightSave
- DOCMA-V2-02F---Reset
- DOCMA-V2-02F-C-Light+Desat-Skintones
- DOCMA-V2-02F-C-Light+Desaturated
- DOCMA-V2-02F-C-Pastel
- DOCMA-V2-02F-C-RedPlus
- DOCMA-V2-02F-C-RetroDesaturated
- DOCMA-V2-02F-C-Softlight+Lab
- DOCMA-V2-02F-C-Yellowish
- DOCMA-V2-02F-C-DarkRed
- DOCMA-V2-02F-G-DarkSkyMix
- DOCMA-V2-02F-G-HiRed-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-Leica4Rear
- DOCMA-V2-03E-G---Reset
- DOCMA-V2-03E-G-AnalogColored
- DOCMA-V2-03E-G-FlatColor
- DOCMA-V2-03E-G-Polartellow
- DOCMA-V2-03E-G-SleepGray
- DOCMA-V2-03E-G-Velvalintense
- DOCMA-V2-03E-G-Warmfarbig
- DOCMA-V2-03E-K---Reset
- DOCMA-V2-03E-K-Pixelium
- DOCMA-V2-03E-K-VisualSharpen
- DOCMA-V2-03E-T---Reset
- DOCMA-V2-03E-T-Gry-20
- DOCMA-V2-03E-T-GrCy-30
- DOCMA-V2-03E-T-GrCy-30-10
- DOCMA-V2-03E-T-Orb-30
- DOCMA-V2-03E-T-Orb-30-10
- DOCMA-V2-03E-T-YB-10
- DOCMA-V2-03E-T-Yvio-20
- DOCMA-V2-03E-T-Yvio-30
- DOCMA-V2-03E-V---Reset
- DOCMA-V2-03E-V-Frame
- DOCMA-V2-03E-V-Soft
- DOCMA-V2-03E-V-SoftEdge
- DOCMA-V2-03E-V-Strong



»TONUNGEN« (TYP T) EIGNEN
SIE SICH, UM
SCHWARZWEISSBILDERN EINE
GEFÄLLIGERE ANMUTUNG ZU
VERLEIHEN, MANCHMAL
KÖNNEN SIE ABER AUCH
FARBILDERN DEN LETZTEN
SCHLIFF GEBEN.
SINNvollerweise BENENNT
MAN SIE NACH DEN
TONUNGSFARBEN UND IHRER
INTENSITÄT, UM SPÄTER EINEN
ANHALTSPUNKT FÜR DIE
NUTZUNG ZU HABEN: ZUM
BEISPIEL STEHT »ORR-30« FÜR
ORANGENE LICHTER UND ROTE
TIEFEN MIT JEWEILS 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
KONTRAST DER WENIGER
WICHTIGEN RANDBEREICHE
REDUZIEREN.



V-STRONG



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

IN DER PRAXIS NUTZT MAN
DIE DIGITALE KÖRNLUNG ZUM
OPTISCHEN ÜBERTÜNDEN
VON STARKEM
BILDRAUSCHEN ODER ALS
SUBTILES HILFSMITTEL, UM
BILDER IM DRUCK SCHÄRFER
ERSCHEINEN ZU LASSEN
ALS SIE ES SIND.



V-STRONG

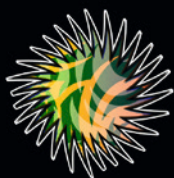


»DETAILS« (TYP D)
UMFASST ZWEI WERKZEUGE:
DIE SCHÄRFUNG UND DIE
RAUSCHREDUZIERUNG.
KOMBINIERT MAN DIE BEIDEN
TOOLS, LASSEN SICH DAMIT
SPANNENDE GRAFISCHE
EFFEKTE IN DEN
STRUKTUREN DER
BILDDetails ERZIELEN.

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:
SÖLLEN 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 DIESEN PRESETS WERDEN
KÖNNEN, ZEIGE ICH EUCH ZUM ABSCHLUSS
VIER BEISPIELE:



01K
-INDOORZ-LOWCONTRAST

02F
-G-LINEAR

03E
-G-POLAYELLOW
-K-VISUALSHARPEN
-T-ORR-30
-V-SOFT



01K
-OUTDOOR4-STUDIOLIGHT

02F
-C-LIGHT+DESATURATED

03E
-T-ORR-30-10
-V-SOFT



01K
-INDOOR3-STUDIOLIGHT

02F
-C-LIGHT+DESAT.-SKINTONES

03E
-D-HI-ISO-PAINTING
-G-POLAYELLOW
-V-SOFT



01K
-IOLTD00R5-CRISP

02F
-G-DARKRED

03E
-K-VISUALSHARPEN
-D-LEICA4POOR
-V-STRONG



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?**



27

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

WIE SPEICHERT MAN SEINE EINSTELLUNGEN ALS PRESETS ÜBERHAUPT AB?



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



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

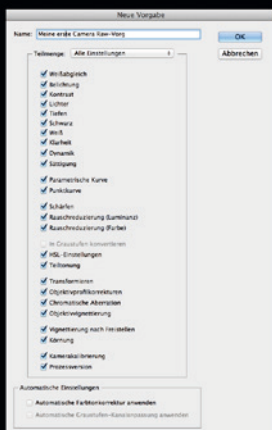
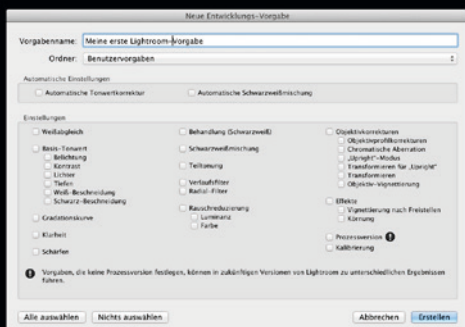




ANSCHLIESSEND SEHT IHR FOLGENDEN DIALOG, IN DEM IHR FESTLEGT, WELCHE WERKZEUG-EINSTELLUNGEN VON DEM NEUEN PRESET BEEINFLUSST WERDEN - UND WELCHE NICHT.



ZUR AUSWAHL: EINFACH HÄKCHEN SETZEN



DAS IST IM PRINZIP GANZ EINFACH, WENN IHR DIE **SPIELREGELN** DES DOOMA-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.

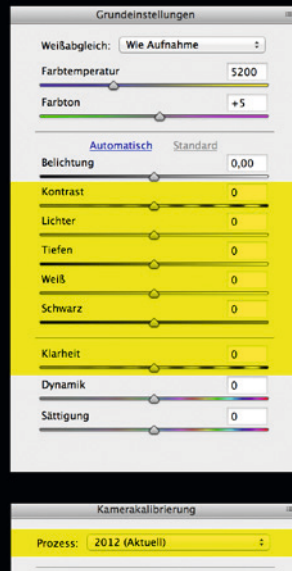
»O1K-«



KONTRASTE

UMFASSEN FOLGENDE
WERKZEUGEINSTELLUNGEN:

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



»O2F-«



FARBEN

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



»O3E-«



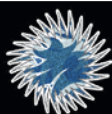
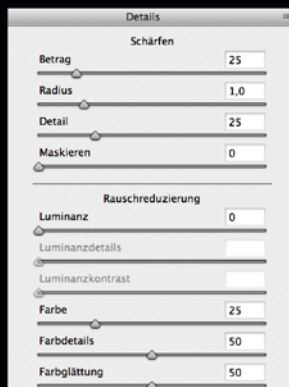
EFFEKTE

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

»O3F-TKV-«



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



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.

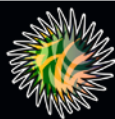
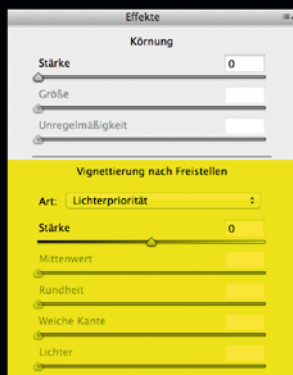


TONUNGEN (TYP T) NUTZT NUR DAS
WERKZEUG »TEILTONUNG«, NEBEN DEN
FARBTONEN ZUR GETRENNTEN UMFÄRBUNG
VON LICHTERN UND TIEFEN UND DEREN
SÄTTIGUNGSGRAD, LÄSST SICH HIER AUCH
FESTLEGEN, AB WELCHER HELLIGKEIT DIE
TRENNUNG ZWISCHEN LICHTERN UND
TIEFEN EINSETZT.

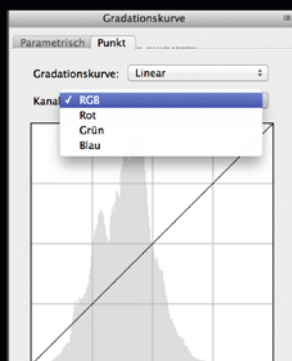




VIGNETTEN (TYP V) WERDEN MIT DEM WERKZEUG »VIGNETTIERUNG NACH FREISTELLEN« AUS DEM REITER »EFFEKTE« DEFINIERT. ES GIBT DREI VERSCHIEDENE ARTEN, WIE SICH DAS WERKZEUG AUSWIRKT. MIT DEN FÜNF REGLERN STELLT IHR DIE FORM DER RANDABSCHATTUNG UND IHRE INTENSITÄT EIN.



GRADATIONSKURVE (TYP G), HIER SIND EINSTELLUNGEN DER PARAMETRISCHEN UND PUNKT-GRADATIONSKURVE AUFGEZEICHNET. MAN KANN MIT IHR FAST JEDE FARB- UND KONTRASTABSTIMMUNG VORNEHMEN. IN DIESEM SYSTEM KOMMT IHR JEDOCCH 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 AUFFASSEN, WEIL DIE BILDER NACH DER KOMPRIMIERUNG 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.





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 AUFGABEAUFLÖSUNG DER KAMERA AUCH WISSEN, AUF WELCHEN MEDIEN DIE BILDER REPRODUZIERT WERDEN SOLLTEN UND - BEIM DRUCK AUF PAPIER - MIT WELCHER TECHNIK GEARBEITET WIRD.



36



DAS GARDEMASS 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



50 X 75
ZENTIMETER

360-DPI-
FINE-ART-DRUCK



28 X 43
ZENTIMETER

450-DPI-FM-
OFFSET-DRUCK



22 X 33
ZENTIMETER

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

KURZ:

JE AUFLÖSUNGSINTENSIVER
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 VON VIELEN
DRUCKDIENSTLEISTERN
FÄLSCHLICH
GEFORDERTEN **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.



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
JEDE 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.



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.

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 VORLAGENGRÖSSE,
Z.B. EIN 20 X 30 CM-ABZUG, DIE DRUCKRASTERWEITE, Z.B. 150 LPI
(LINIEN PRO INCH) UND EINEN OMINÖSEN »QUALITÄTSFAKTOR«, DER
JE NACH DRUCKRASTER BEI 1,5 ODER 2 LIEGT.

$$\text{SCAN-AUFLÖSUNG} \\ 150 \text{ (RASTER)} \times 2 \text{ (QUALITÄT)} \times 1 \text{ (SKALIERUNG)} \\ = 300 \text{ PPI}$$

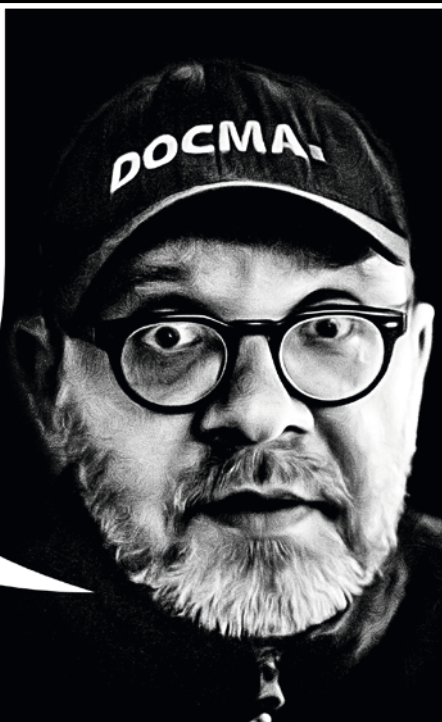
DA SICH DIE MEISTEN LEUTE NICHT ODER NUR WENIG UM HINTERGRÜNDE KÜMMERN, UND 300 PPI HÄUFIG BEI DER BERECHNUNG RAUSKAM, BLIEB IRGENDWANN NUR NOCH DAS ERGEBNIS ÜBRIG, OHNE DASS MAN SICH UM DEN WEG DAHIN GESCHERT HÄTTE.

ZWISCHENFRAGE

UND WAS
SOLL DER
QUALITÄTS-
FAKTOR?



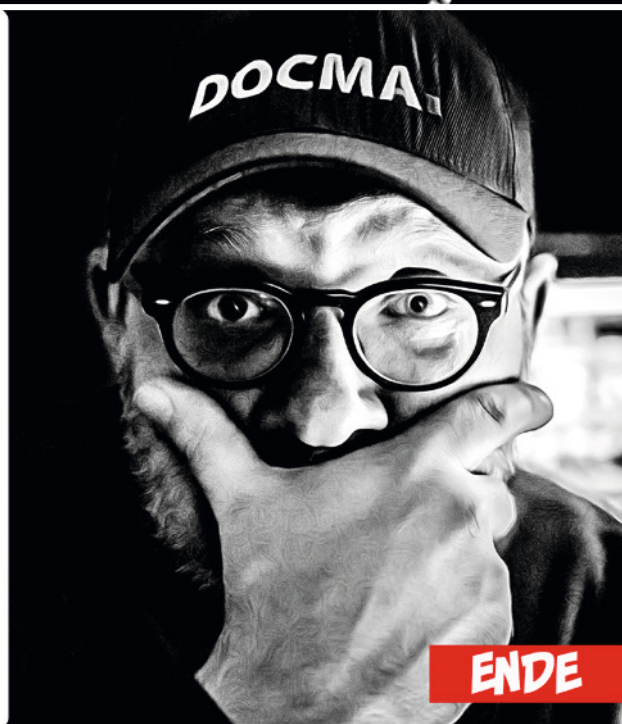
WENN MAN EIN BILD MIT EINEM SCHIEFEN HORIZONT ERST IM LAYOUTPROGRAMM POSITIONIERT UND ES DORT GERADE AUSRICHTET, BRAUCHT EIN ARTEFAKTFREIER DRUCK ETWA DOPPELT SOVIEL PIXEL, ALS WENN MAN ES GLEICH IN PHOTOSHOP BEGRADIGT. DER QUALITÄTSFAKTOR GIBT DEM GRAFIKER DIE FREIHEIT, BILDER IN INDESIGN ODER QUARK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



44

WER ALSO MIT GUT GESCHULTEN 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 DIESES HÄPPCHENS AN FACHWISSEN IN DEN LETZTEN 25 JAHREN AN SPEICHERPLATZ, RECHENLEISTUNG UND SOMIT AN GELD HÄTTE SPAREN KÖNNEN!

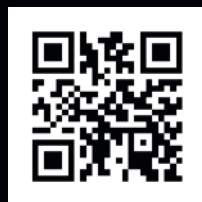


ENDE

DOCMATIKER WERDEN?

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

WWW.DOCMA.INFO/10633.HTML



MUSS ES WIRKLICH

RAW

SEIN ODER REICHT

JPG

AUCH?

DER MANN AM TELEFON
IST **CHRISTOPH**, DER
CHEFREDAKTEUR DES
DOCMA-MAGAZINS.

WARUM
RAW
FOTOGRAFIEREN,
JPG
SIEHT DOCH
VIEL BESSER
AUS?

SOLCHE FRAGEN BEKOMME
ICH HÄUFIG ZU HÖREN.

JPG-FOTOS SIND BUNTER,
SCHÄRFER UND KNACKIGER.
SIE BRAUCHEN AUCH VIEL
WENIGER SPEICHERPLATZ.

RAW



20 MEGAPIXEL
CA. 25 MB

JPG



20 MEGAPIXEL
CA. 8 MB

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:

**BILDSSENSOREN
SIND
FARBENBLIND.**

TECHNIK

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

BLUNTE BILDER ENTSTEHEN DURCH
FARBFILTER VOR DEN PIXELN.

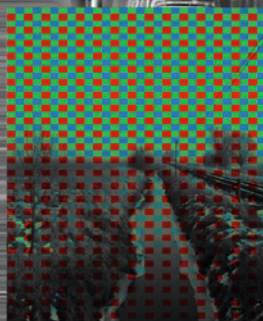
DIE FILTER SIND NACH DEM SOGENANTEN »BAYER«-MUSTER
ANGEORDET, BEI DEM 50% DER PIXEL GRÜN GEFILTERT WERDEN,
UND JEWEIFS 25% ROT UND BLAU. DAS ERGIBT
1/2 GRÜN-KANAL, 1/4 ROT-KANAL UND 1/4 BLAU-KANAL.

»ROHE« BILD-DATEN BEARBEITET DER PROZESSOR DER KAMERA
GAR NICHT WEITER. SIE WERDEN VOM SENSOR AUSGELESEN UND
GESPEICHERT. MEHR NICHT.

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

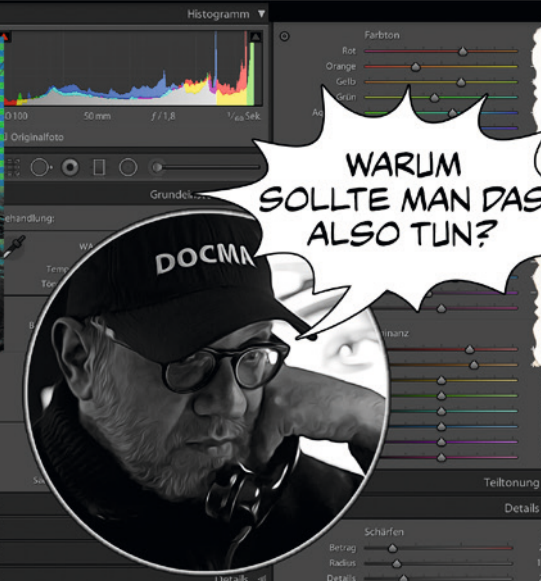
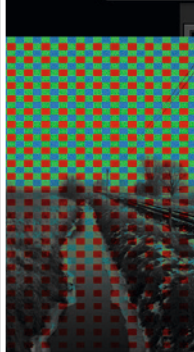
Ps

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



DER PROZESSOR FÜGT IN MILLISEKUNDEN AUS DEN NACHBARIKSELN 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 DIESE BERECHNUNGEN DES RAWS AM PC VOR, DAUERT ES VIEL LÄNGER UND MAN MUSS JEDEN SCHRITT SELBST AUSFÜHREN.



WARUM SOLLTE MAN DAS ALSO TUN?



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



8 BIT
256

GRAUSTUFEN
PRO FARBKANAL

12 BIT
4.096

GRAUSTUFEN
PRO FARBKANAL

14 BIT
16.384

GRAUSTUFEN
PRO FARBKANAL

16 BIT
65.536

GRAUSTUFEN
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
VERSTÄRKT, 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 »ENTWICKLUNGSREZEPT«
IN FORM EINER TEXTDATEI.



ENTWICKLUNGS-
REZEPT

JEDESMALE WENN MAN DAS BILD AUFRUFT, WIRD DIE
ENTWICKLUNG MIT HILFE DES REZEPTS NEU VORGENOMMEN.

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

ACH SO
IST DAS!

ENDE