

▼ Navigator FIT FILL 1:1 1:3



▼ Presets +

- ▶ Lightroom Presets
- ▶ User Presets

▼ Snapshots - +

- Import
- Import 2**

▼ History Clear

- Import 2 (01.04.08 16:41:32)**



Histogram ▼



ISO 500 55 mm f/4,0 1/250 SEC

Mask: New Edit

Amount 100

Paint: Brightness

Effect 22

Brush: A B Add Erase

Size 9,0

Feather 74

Flow 100

Auto Mask

Reset Close

Basic ▼

Treatment: Color Grayscale

WB: As Shot

Temp 4650

Tint -2

Tone Auto

Exposure +0,72

Recovery 81

Fill Light 45

Blacks 5

Brightness +50

Contrast +25

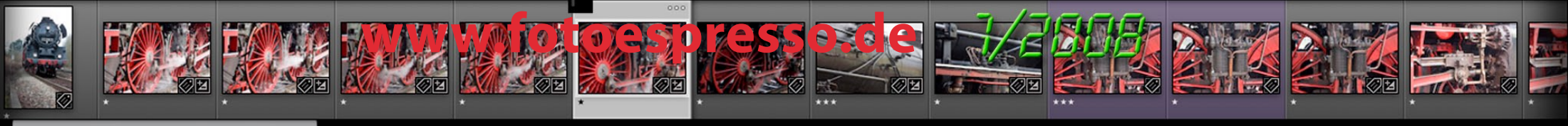
Presence

Previous Reset

Copy... Paste

All Photographs / 69 of 676 photos / 1 selected / 080316_40D_Eisenbahn0648.CF

Custom Filter RF ★☆☆☆☆



FotoEspresso

Uwe Steinmüller, Gerhard Roßbach, Jürgen Gulbins

Adobe Photoshop Lightroom Beta 2.0

Die Tradition öffentlicher Betatestversionen ist zwar relativ neu bei Adobe, scheint sich aber zu bewähren. Nach dem öffentlichen Betatest von Lightroom Version 1 und Photoshop CS3 im Jahre 2007 bringt Adobe nun einen öffentlichen Betatest für Lightroom Version 2. Man kann sich die Testversion von der Adobe Internetseite unter [1] kostenlos herunterladen.

Nachdem Apple vor kurzem seine Version 2.0 (und inzwischen 2.1) von Aperture vorgestellt hat, zieht nun auch Adobe mit einer überarbeiteten Lightroom-Version nach. Betrachtet man was darin neu ist, so stellt man fest, dass sicher noch nicht alle Wünsche des breiten Anwenderspektrums erfüllt sind, muss aber sachlich festhalten, dass die Adobe-Entwickler hinter der Bühne extrem fleißig waren. Vieles ist überarbeitet worden, auch wenn sich an der Oberfläche gar nicht so viel geändert haben mag. Wir werfen deshalb ab Seite 3 einen Blick auf die Umstellungen und Neuerungen dieser vorgestellten Beta-Version.

Typische Bildkompositionsfehler

Im nächsten Artikel erklärt uns ab Seite 11 George Barr die zehn typischen Bildfehler, wie wir sie erkennen und wie wir sie vermeiden können. Dies ist ein Ausschnitt aus seinem Buch *Besser Fotografieren • Die hohe Schule der kreativen Fotografie*, das in USA bereits in Englisch auf dem Markt ist (sehr erfolgreich) und das in Deutsch

Ende April 2008 beim dpunkt-Verlag erscheint. Es ist ein sehr schönes Buch geworden (soweit wir objektiv sein können), leicht und trotzdem interessant zu lesen und einmal sehr viel weniger technisch als unsere typischen Bücher zur digitalen Fotografie. Jürgen hat es (noch in Englisch) an einem Wochenende komplett gelesen (die Familie war sauer) und ist wirklich angetan.

HDRI, die Zweite – Tonemapping

Im dritten Artikel liefern wir nun den zweiten Teil der HDR-Serie von Dieter Bethke nach (ab Seite 14). Das Thema ist immer noch hochaktuell, wie man sowohl an verschiedenen Neuerscheinungen im Buchmarkt erkennen kann, als auch an den sich weiterentwickelnden Werkzeugen dazu. Adobe beispielsweise hat nicht nur seinen HDR-Modul in Photoshop CS3 deutlich verbessert, sondern auch den Workflow zur Übergabe der Bilder für eine solche HDR-Kombination aus Lightroom heraus an Photoshop in seiner neuer Version 2 von Lightroom vereinfacht.

Eine ungewöhnliche Jagd

Im vierten Artikel berichtet Jürgen über eine Eisenbahnjagd. Was man sich darunter vorstellen muss, finden Sie ab Seite 19 – es ist die Fotojagd nach Bildern von alten Dampfzügen und alten Zügen. Man muss schon ein bisschen verrückt sein um dies zu tun, aber Jürgen, sonst eher der neueren Technik von Computern und

Kameras zugetan, hat nicht nur Jagdluft geschnuppert, sondern droht diesem Jagdfieber zu verfallen und der Schwarzwald, an dessen Rand er wohnt und schreibt, scheint einiges an Wild für diese Jagd zu beherbergen. Ein spezieller Artenschutz scheint auch nicht nötig, denn die Jäger (sprich Fotografen) dienen eher dem Erhalt als der Ausrottung des Jagdwildes – schöner alter Züge und Lokomotiven. Jürgen ist davon überzeugt, dass die Lokführer Geld dafür bezahlen, dass sie diese alten, edlen Stahlrösser reiten dürfen.



Jürgen Gulbins
Gerhard Rossbach
Uwe Steinmüller

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta

Jürgen Gulbins, Uwe Steinmüller

Lightroom 1.0, das im Frühjahr 2007 auf den Markt kam, war sicher bereits eine stabile, robuste und ausgereifte Version, insbesondere wenn man berücksichtigt, dass Einser-Versionen in aller Regel erhebliche Krankheiten haben. Größere Kinderkrankheiten konnte man der 1.0-Version eigentlich nicht nachsagen, wenn sicher auch mancher Kundenwunsch nicht erfüllt wurde. Mit dem Essen kommt aber auch der Hunger und je mehr man Lightroom (oder ein anderes ähnliches Produkt) in den eigenen digitalen Workflow einbezieht, desto mehr Wünsche nach Verbesserungen und Erweiterungen ergeben sich. Zwar hat Adobe mit den kostenlos nachgeschobenen Lightroom-Versionen 1.2 und 1.3 kleinere Defizite behoben, hauptsächlich unterstützt Adobe damit aber neue Kameramodelle.

Die erste kürzlich freigegebene Version 1.4 musste wieder zurückgezogen werden, da sie einen hässlichen Zeitstempelfehler aufweist. Hier dürfte Adobe aber bald eine korrigierte Version 1.4.x nachschieben.

Hinter der Bühne haben die Adobe-Entwickler – und hier unterscheiden sie sich nicht so sehr von denen der Konkurrenten – fleißig weitergearbeitet und offensichtlich überlegt und ausprobiert, welche der zahlreich geäußerten Wünsche man in die 2-er-Version stecken kann. Seit dem späten Abend des 1. April – und dies ist sicher kein Aprilscherz – gibt es nun die öffentliche Betatestversion von Lightroom 2, die im Web herunterladbar ist unter <http://labs.adobe.com/downloads>.

Ziel des Betatests

Während der Funktionsumfang der Version 2.0 weitgehend vollständig in diesem Beta enthalten sein dürfte, kann sich an der Bedienoberfläche sicher noch einiges ändern. Das Feedback eines breiten Kundenkreises zur Bedienbarkeit dürfte eines der Hauptziele des Betatests sein – und natürlich auch das Aufspüren von Ungereimtheiten und Fehlern in der Vielfalt der möglichen Systeme und Anwendungsszenarien.

Die Bedienoberfläche der Betatestversion ist bisher ausschließlich englisch.

Unterstützte Plattformen

Beta 2.0 gibt es wieder für Mac OS X (10.4.x und 10.5.x) sowohl auf PPC- als auch auf Intel-Mac-Systemen. Unter Windows werden die verschiedenen Windows XP- sowie die Vista-Varianten unterstützt. Es gibt sowohl eine 32- als auch eine 64-Bit-Version. Während die 32-Bit-Version auf allen unterstützten Plattformen läuft, ist die 64-Bit-Version nur für Intel-Mac-Systeme unter Mac OS 1.5.x sowie für 64-Bit-Vista-Systeme vorgesehen. Wahrlich, damit hat man sich eine komplexe Vielfalt vorgenommen.

Eine Warnung zum Beta 2

Das Beta ist unserer Erfahrung nach zwar bereits recht stabil, jedoch **nicht** für Produktionssysteme gedacht. Dies hat zwei Gründe: erstens können – schließlich ist es ein Beta – immer noch unerwartete Fehler und

eventuell sogar Crashes auftreten und zweitens ist nicht sichergestellt, dass alle Metadaten und Einstellungen aus Beta 2 problemlos in die finale Version 2 übernommen werden können. Sie sollten deshalb nur auf Kopien Ihrer Bilder testen und Ihre Hauptarbeit parallel dazu mit der Version 1.x durchführen. Die jetzt vorliegende Betaversion ist auch noch nicht in der Lage, Ihren alten LR 1.x-Katalog zu importieren oder umzuwandeln (was die finale 2-er-Version natürlich können muss).

Lightroom 1.3 (oder 1.4) und LR 2.x Beta können problemlos nebeneinander auf dem gleichen System installiert sein und betrieben werden, operieren aber auf getrennten Katalogen. Man sollte auch den Bild-datenbestand getrennt halten (der unterschiedlichen XMP-Daten wegen).

Neuheiten


Interessant sind natürlich die Neuheiten, denn an ihnen wird Lightroom 2.0 gemessen. Derer aber gibt es eine ganze Reihe, zumindest wenn man auch die zahlreichen Detailverbesserungen mit einbezieht.

Lokale/selektive Korrekturen

Unter einer lokalen/selektiven Korrektur versteht man die Möglichkeit, eine bestimmte Korrektur nicht wie üblich nur auf das gesamte Bild ausführen zu können, sondern auch beschränkt auf bestimmte Bildbereiche. Von Photoshop her kennt man Einstellungsebenen mit Ebenenmasken, die man für diesen Zweck einsetzt.

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

Lightroom setzt ebenfalls Masken ein, auch wenn diese in der Regel nicht sichtbar sind. Die Bedienung ist hier aber umgekehrt zur typischen Photoshop-Ebenenmaske: Während bei Photoshop der schwarze Maskenteil die Wirkung einer Einstellungsebene beschränkt bzw. aufhebt, veranlasst bei Lightroom die mit dem Pinsel aufgetragene Korrektur die Wirkung der Korrektur, ist also eine Art invertierte Maske. Dies ist, hat man sich einmal daran gewöhnt, sicher intuitiver: man pinselt eine Korrektur auf.

Die lokalen Korrekturen findet man (im Modus *Entwicklung* bzw. *Develop*) rechts im Parameterpanel, direkt unter dem Histogramm, wenn man auf das Pinselsymbol  klickt (siehe Abb. 1). (Dorthin sind auch die Werkzeuge zum Freistellen und Ausrichten, zur Korrektur roter Augen sowie der Stempel bzw. das Reparatur-Tool gewandert.)

An Korrekturen stehen zur Verfügung (wählbar über das Pulldown-Menü hinter *Paint*):

- ▶ Belichtung (*Exposure*)
- ▶ Helligkeit (*Brightness*)
- ▶ Sättigung (*Saturation*)
- ▶ Klarheit (*Clarity*)
- ▶ Farbton (*Tint*)


Bei den meisten Korrekturen lässt sich folgendes einstellen (siehe Abb. 1):

- ▶ Stärke des Effekts (über die Einstellung zur Korrekturart). Der Effekt – beispielsweise die Änderung der Belichtung – kann sowohl positiv als auch negativ


(relativ zur aktuellen globalen Einstellung) sein.

- ▶ Größe des Pinsels (über den Regler *Size*)
- ▶ Randschärfe des Pinsels (per *Feather*)
- ▶ Flow (eine Art Auftragsstärke)
- ▶ Deckkraft (*Amount*) gibt die Deckkraft der virtuellen Korrekturebene an.

Die Option *Auto Mask* sorgt dafür, dass die Korrektur durch eine automatische Maske, die sich benachbarte Pixel mit ähnlicher Farbe sucht, begrenzt wird bzw. etwas ausdehnt – der Effekt ist relativ moderat.

Im Standardfall ist oben die Aktion *Neu* (*New*) aktiviert. Mit ihr beginnt man eine neue Korrektur bzw. Maske, um den eingestellten Effekt mit dem Pinsel aufzutragen. Drückt man die **Alt**-Taste (Mac ) , so kann man mit dem Pinsel wieder in der aktiven Maske löschen – der Pinsel wird zum Korrekturradierer.

Pinsel- und Radierergröße lassen sich sowohl über den Regler *Size*, eleganter jedoch über das Scrollrad der Maus vergrößern und verkleinern. Den Pinseldurchmesser sieht man als Kreis beim Auftragen. Der *Feather*-Bereich (der weiche Übergang) ist als heller (teilweise nur schwach sichtbarer) zweiter innerer Kreis zu erkennen (siehe Abb. 2).

Es ist möglich, den Pinsel mehrmals auf- und abzusetzen. Dies alles gilt als ein Pinselpfad. Erst wenn man erneut auf *New* klickt wird ein neuer Pfad angelegt. Der Pfad selbst (bzw. dessen Startpunkt ) wird durch ein Kreissymbol im Bild gekennzeichnet.

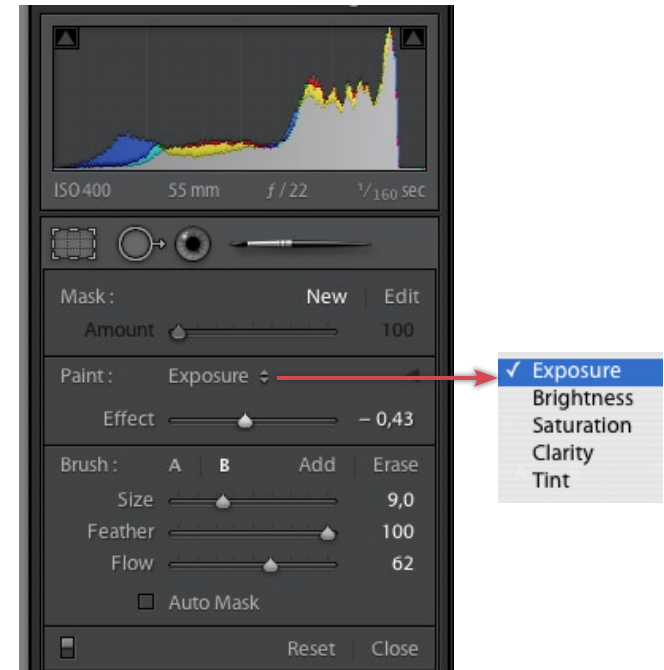


Abb. 1: Die neue Funktion der lokalen Korrektur. Links im Menü die zur Verfügung stehenden Korrekturarten.

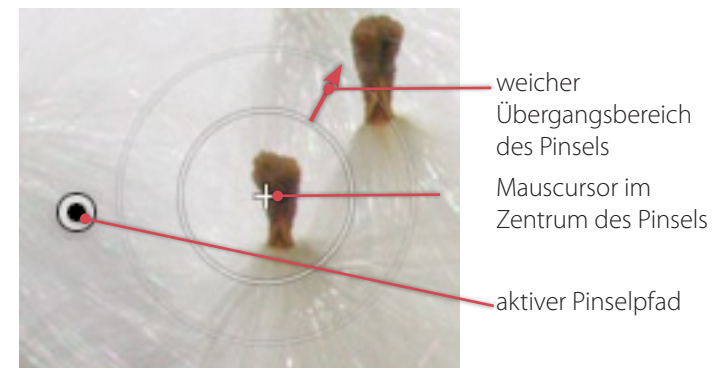



Abb. 2: Der Pinsel der lokalen Korrektur in Lightroom 2.0

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

Klickt man in den Kreis, wird der Pfad wieder aktiviert – gekennzeichnet durch  – beispielsweise um per Löschtaste gelöscht oder um über die Einstellregler geändert zu werden. Die Kreise lassen sich über die **[H]**-Taste (für *Hide*) ein- und ausblenden (Abb. 2).

Hat man einen zuvor erstellten Korrekturpfad durch Klicken auf den Pfadanfangskreis aktiviert und klickt nun auf *Edit*, so lassen sich die Einstellungen aller fünf Korrekturarten (*Belichtung*, *Helligkeit*, *Sättigung*, *Klarheit* und *Tonwert*) für diesen Pfad über die Regler ändern – also nicht nur die der ursprünglich selektierten Korrekturart (siehe Abb. 3).



Abb. 3: Aktiviert man *Edit*, so lassen sich gleich alle Korrekturarten regeln.

Zweck der Tonwert-Korrektur (*Tint*) ist es, in einem Bild mit Mischlicht bestimmte Bereiche vom Tonwert her zu korrigieren. Dazu sind bereits fünf Tonwerte vordefiniert (Abb. 4). Durch einen Klick in das größere rechte Feld kommt man aber in den Farbwähler und kann eine eigene Farbe für diese Korrektur auswählen.

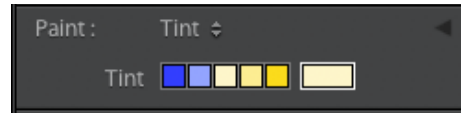


Abb. 4: Die *Tint*-Funktion dient der lokalen Korrektur bei Mischlicht.

LR 2.0 Beta bietet zwei Pinsel an (A und B). Darin merkt sich Lightroom einfach zwei Pinseleinstellungen hinsichtlich der Parameter Größe, Härtegrad, Fluss und Maske. Mit einem Klick auf A oder B lässt sich schnell eine zweite Pinseleinstellung wählen (siehe Abb. 5).

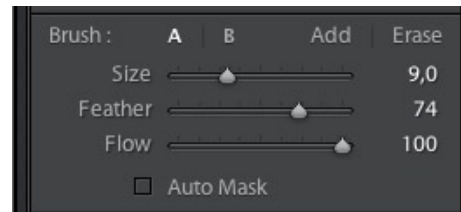




Abb. 5: Es lassen sich zwei Pinseleinstellungen unter A und B hinterlegen und abrufen.

Da die lokalen Korrekturen einen eigenen Einstellungsblock darstellen, lassen sie sich per *Panel-Reset* zurücksetzen (alle) oder über den -Knopf (unten links im Panel) temporär aus- und einblenden.

Weitere Funktionen unter »Entwickeln« (Develop)

Unter der Haube gab es wohl eine ganze Reihe von Verbesserungen, die nicht ganz so offensichtlich sind. Dazu gehören auch neue Kameraprofile, sichtbar unter *Camera Calibration*, wo wir nun teilweise die Wahl zwi-

schen ACR 4.2 und 4.4 Profilen haben. Hier könnte sich abzeichnen, dass man eigene Profile anlegen kann.

Im Panel *Details* findet man neben den Korrektur-einstellungen zum Rauschen und den Reglern zum Schärfen nun auch die Korrekturen zu chromatischen Aberrationen. Damit sind alle Korrekturen in einem Panel zusammengefasst, für die man in der Regel auf die Stufe 1:1 zoomen sollte. Möchte man im Hauptfenster jedoch den Gesamteindruck bewerten, so lässt sich hier unter dem kleinen Dreiecks-Icon  (siehe Abb. 6) ein kleines Fenster aufklappen, wie man es vom *USM-Filter* in Photoshop her kennt. Es kennt zwei Zoomstufen: Gesamtansicht und 100%, zwischen denen man per Klick hinein hin- und herschalten kann. Bei der 1:1-Ansicht lässt sich der Ausschnitt wie beim Hauptfenster mit der Hand (der Maus) verschieben (siehe Abb. 6).

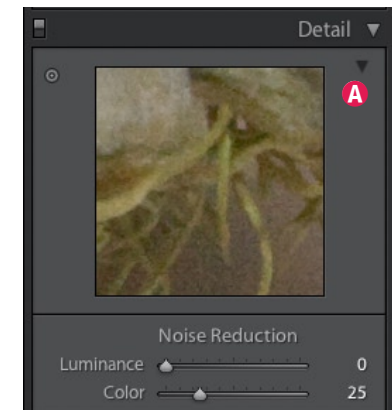


Abb. 6: Das neue 1:1-Fenster unter *Detail*

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

Die Funktion des Knopfes für die Direktkontrolle hier ist mir bisher verborgen geblieben.

Was früher das *Objektiv*-Panel war, enthält nun nur noch die Korrektur der Vignettierung, dafür aber in zwei Varianten: die obere für das Gesamtbild, die untere auf den aktuellen Ausschnitt bezogen (siehe Abb. 7). Sie dient dem *kreativen Vignettieren*.

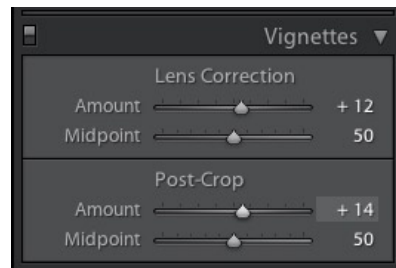


Abb. 7: Die obere Vignettierungskorrektur bezieht sich auf das Originalbild, die untere auf den aktuellen Ausschnitt durch das Freistellen.

Auch die Auto-Korrektur – ein Knopf im *Basic*-Panel, der eine automatische Belichtungs- und Helligkeitskorrektur des Bilds vornimmt – wurde verbessert. Die früher eher etwas extrem aufhellende Wirkung wurde nun moderater angelegt.

Unterstützung eines zweiten Monitors

Der professionelle Bildschirmarbeiter hat zwei oder mehr Monitore, den Hauptmonitor für die eigentliche Arbeit, den zweiten Monitor für Paletten, Panele, weitere aktive Programme. Bei der intensiven Bildbe-

arbeitung würde man den gerne ebenso nutzen. Lightroom 2 unterstützt dies. Dort lässt sich (je nach Einstellung) ein Zoomfenster, die Matrixübersicht, das Vergleichsfenster oder das Übersichtsfenster mit mehreren Bildern platzieren (oder ein Bild im Zoommodus einfrieren). Daneben gibt eine Live-Loupe- Ansicht, bei der das zweite Fenster wie eine riesige Lupe dem Mauscursor im Hauptfenster folgt.

Das Icon zum Aktivieren des Zweitmonitors und der verschiedenen Modi dazu findet man rechts unten im LR-Hauptfenster. Das Menü zu den Zoomstufen findet man im Fuß dieses Zweitfensters (siehe Abb. 8), die Icons zu den verschiedenen Modi im Kopf dieses Fensters. Die Position des Haupt- und des Zweitfensters lassen sich zwischen den beiden Monitoren vertauschen.

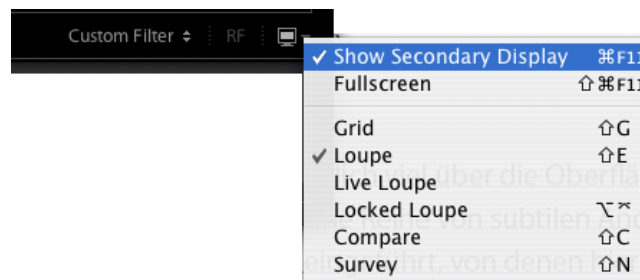


Abb. 8: Das Icon zur Aktivierung eines zweiten Fensters finden Sie unten rechts über dem Filmstreifen.

Hat man nur einen Monitor – solche unglücklichen Menschen soll es geben – erhält man ein zweites Fenster, das sich auf dem einen Monitor verschieben lässt.

Neuerungen im Modul Bibliothek (Library)


Im Bibliotheksmodul hat sich wenig oder viel geändert, je nachdem wie man es sieht. Zunächst einmal wurde das linke Navigatorpanel bereinigt. Die Punkte *Suchen*, *Stichwort-Tags* sowie der *Metadatenbrowser* sind an eine andere Stelle gewandert – in den zuvor weitgehend leeren Kopf des Hauptfensters. Auf weitere (kleinere) Änderungen kommen wir noch.

Neue Kollektionsarten

Wesentliche Änderungen haben sich bei den Kollektionen ergeben. Die wichtigste – von vielen, die mit Apple Aperture gearbeitet haben ersehnt – ist die *Smart-Collection*. Beim Anlegen einer neuen Kollektion werden drei Varianten angeboten:

- Die normale Kollektion, wie bisher gehabt
- Smart Collection
- Collection Set

Daneben bleibt die bisher schon bekannte eher temporäre *Quick-Collection* erhalten.



Legt man eine *Smart Collection* an – in der Kollektionsliste markiert mit einem -Icon –, erhält man zunächst ein Fenster, in dem man den Namen der Kollektion festlegt. Zusätzlich gibt man hier aus dem linken Menü das Metadatenmerkmal, das zur Auswahl herangezogen wird. Im zweiten Menü wählt man Art der Auswahl. Es lassen sich mehrere Such-/Auswahlkriterien kombinieren (klicken Sie dazu auf das +-Icon rechts im letzten Kriterium). Am Beispiel von Abbildung 9 habe

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

ich eine Smart Collection angelegt, in die Lightroom automatisch die Bilder des aktuellen Katalogs einschließt, bei denen die Stichwörter *Züge*, *Eisenbahn* und *Dampfloks* vorkommen und die zusätzlich mindestens eine Bewertung von zwei Sternen haben.

Komme ich nach meiner nächsten Eisenbahnjagd zurück und verschlagworte und bewerte meine Bilder zu Lokomotiven und Zügen, so erweitert sich meine Kollektion *Bahn und Züge* automatisch um die neuen dazu passenden Bilder.

Die Suchkriterien meiner Kollektion lassen sich auch nachträglich noch ändern – z.B. verfeinern.

Konnten in LR 1.x Kollektionen wiederum (Unter-)Kollektionen enthalten, ist dies bei einfachen Kollektionen nicht mehr möglich. Diese Aufgabe übernimmt nun der Kollektionen-Set (die finale Version von LR 2.0 sollte die normalen Kollektionen aus LR 1.x in Kollektionen-Set überführen). Ein Collection Set ist in der Liste der Kollektion mit dem -Icon markiert, die normale Kollektion mit dem -Icon.

Subtile Änderungen

Adobe hat offensichtlich viel über die Oberfläche nachgedacht und eine Reihe von subtilen Verbesserungen eingeführt, von denen hier nur einige Beispiele aufgeführt werden sollen. So werden als abgelehnt markierte Bilder im Filmstreifen nun grau gesetzt.

Beim Filter lassen sich jetzt Filtereinstellungen als Vorlage abspeichern und im Filterbereich über das

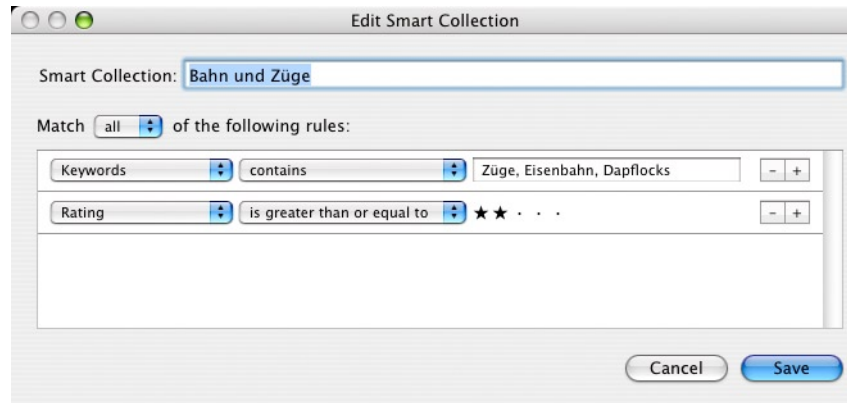


Abb. 9: Bei einer Smart Collection geben Sie an, über welche Auswahlkriterien Bilder des aktuellen Katalogs in die Kollektion aufgenommen werden. Diese Art von Kollektion ist dynamisch, d.h. neue Bilder, die nach dem Anlegen auf das Auswahlkriterium zutreffen, werden automatisch mit aufgenommen; Bilder, die aus dem Kriterium rausfallen, werden automatisch entfernt.

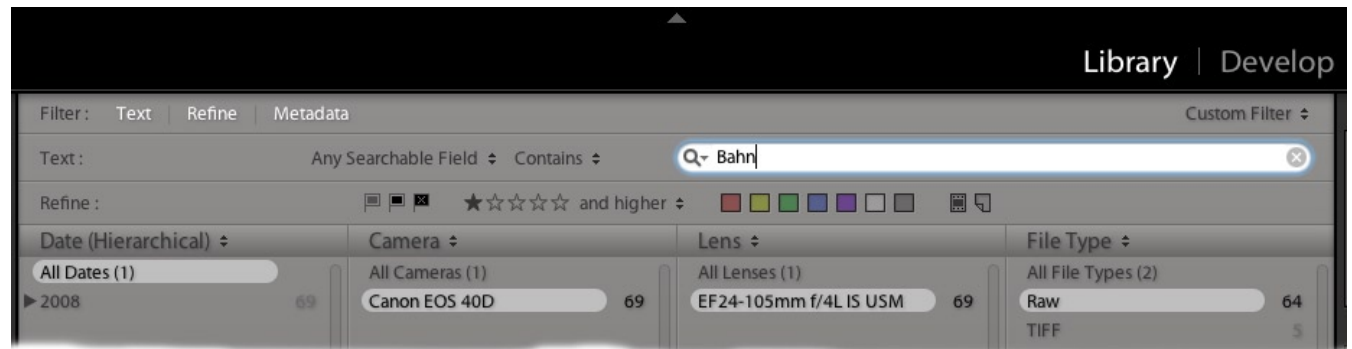







Abb. 10: Der Metadatenbrowser – vereint mit dem Suchendialog – ist nun in den Kopf des Zentralfensters gewandert. Aufgerufen wird er über die -Taste und einen Klick auf Metadaten. Per Klick auf Refine lassen sich Filter-Kriterien hinzunehmen.

Custom Filter-Menü abrufen.

Der Metadatenbrowser ist nun nach oben über das Zentralfenster gewandert und lässt sich dort, so man einen großen Bildschirm hat, besser von links nach rechts aufblättern und das Auswahlkriterium verfeinern (siehe Abb. 10). Die Selektion nach Metadaten lässt

sich dabei noch über die unter *Refine* aktivierten Filtereinstellungen verfeinern bzw. einschränken.

Die Funktion des ehemaligen Suchen-Panels aktiviert man (wie bereits in Version 1.x) über - (Mac: -). Ist der Metadaten+Filter+Suche-Bereich über dem Zentralfenster nicht bereits sichtbar,

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

so öffnet es sich damit. Dieser ganze Bereich lässt sich auch über die (für deutsche Tastaturen etwas ungeschickte) Taste \square ein- und ausblenden.

Was aus meiner Sicht leider wegfiel – zumindest in der aktuellen Version von Beta 2 – ist die früher vorhandene Möglichkeit ein Zeitintervall anzugeben, in dem das Erstellungsdatum der Bilder liegen soll. Aber ich habe die Hoffnung noch nicht aufgegeben, dass sie wieder hineinkommt (wenn genug Anwender danach fragen). Diese Selektion – nichts anderes als eine Kombination aus Suchkriterien und Filtereinstellungen lässt sich nun als neuen Filter abspeichern (unter dem Pull-down-Menü entweder rechts oben oder unten im Filterbereich) und von dort später wieder abrufen.

Erweitertes Stichwort-Panel

Das Stichwort-Panel (*Keywording*) hat nun einen zweiten Bereich, dessen Varianten sich unter dem Menü zu *Keyword Set* abrufen lassen: *Recent Keywords* und *Suggested Keywords* (siehe Abb. 11). In der ersten Variante sind die zuletzt eingegebenen Stichwörter aufgeführt, in der zweiten Variante (weitere) Stichwörter, die in Bildern vorkommen, die Stichwörter haben, die im aktuell selektierten Bild vorkommen. Hat das aktuelle Bild beispielsweise das Stichwort *Zug*, so enthält das Panel ergänzende Stichwörter von weiteren Bildern mit dem Stichwort *Zug*. Dabei geht LR davon aus, dass einige der Stichwörter (z. B.: *Züge*) auch hier passen. Dies kann bei der Stichworteingabe Tipparbeit sparen.

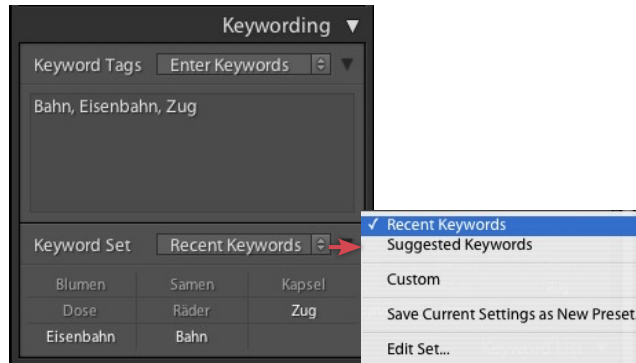


Abb. 11: Neben den normalen Stichwortsätzen gibt es noch den Satz der zuletzt vergebenen Stichwörter (*Recent Keywords*) sowie einen Satz von Stichwörtern die bei Bildern des aktuellen Katalogs vorkommen, die ein Stichwort des aktuellen Bilds haben (*Suggested Keywords*).

Photoshop-Integration

Musste man bisher mehrere Bilder exportieren oder einen anderen Trick anwenden, wenn man sie in Photoshop gemeinsam bearbeiten wollte, beispielsweise um sie zu einem HDR-Bild zu kombinieren oder zu einem Panorama zusammenzufügen, so geht dies nun wesentlich eleganter. Dazu selektiert man in der Matrixdarstellung die betreffenden Bilder und ruft nun über die rechte Maustaste das Operationsmenü auf. Lightroom bietet dort neben dem normalen Aufruf zum Editieren in Photoshop weitere Operationen an (siehe Abb. 12):

- ▶ Das normale Editieren in Photoshop
- ▶ Die Bilder als Smart Objekte in Photoshop zu öffnen

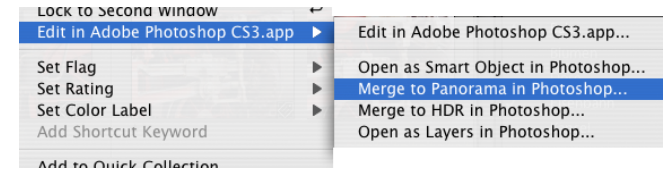


Abb. 12: Hat man mehrere Bilder selektiert, so bietet der Aufruf zum Editieren der Bilder in Photoshop mehrere Möglichkeiten.

(Photoshop öffnet für jedes der Einzelbild eine eigene Bilddatei).

- ▶ Den PS-Panorama-Modul aufzurufen, in dem sich die Bilder zu einem Panorama zusammensetzen lassen
- ▶ Die Bilder mit dem PS-HDR-Modul zu einem Bild mit High Dynamic Range zusammenzubauen
- ▶ Die Bilder als getrennte, übereinanderliegende Ebenen in einem Bild zu öffnen

Eine weitere Verbesserung besteht darin, dass die Bilder zur Übergabe nicht erst in eine explizite Datei geschrieben werden, sondern als zunächst virtuelle Datei gehalten und an Photoshop übergeben werden. Bricht man die Bearbeitung in Photoshop ab, so bleibt im Lightroom-Katalog keine unnötige Hilfsdatei übrig.

Dies ist eine wirklich schöne Verbesserung des Workflows für die beschriebenen Zwecke. Nun würde man sich natürlich wünschen, dass dies nicht nur für Photoshop möglich ist, sondern auch für andere Programme (etwa für das HDR-Modul *Photomatrix Pro*) zur Verfügung steht (mit gewissen Einschränkungen ist das aber über Export-Plug-ins möglich).

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

Diashow, Drucken und Web

Relativ wenig an der Oberfläche und der Funktionalität hat sich an der Diashow getan. Hier dürfte die Arbeit in der Implementierung der 64-Bit-Versionen gelegen haben.

Gleiches gilt für den Modul ›Drucken‹ (*Print*). Hier ist die Option 16 Bit Output (im Panel *Print Job*) hinzugekommen (Abb. 13).

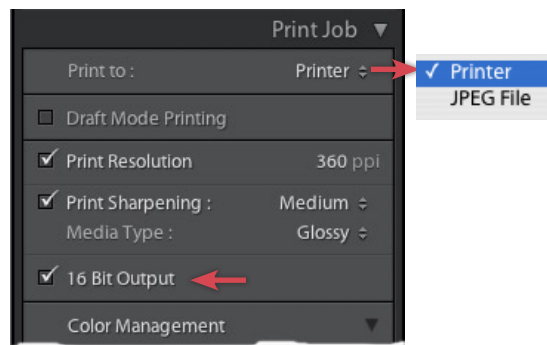


Abb. 13: Bei 16-Bit-fähigen Treibern kann man nun 16-Bit- Farbdaten an den Druckertreiber übergeben. Statt auf einen Drucker zu drucken kann man nun auch JPEG ausgeben.

Bisher hatte Lightroom, wie auch Photoshop, 16-Bit-Bilder automatisch auf 8-Bit bei der Weitergabe zum Druckertreiber reduziert. Mit der Weiterentwicklung der Drucker wird der Schritt zu 16 Bit sinnvoll, setzt aber voraus, dass der Druckertreiber 16-Bit-Daten verarbeiten kann. Unter Windows Vista sowie unter Mac OS 10.5 gibt es bereits für einige Tintenstrahldrucker solche Treiber (so man sie entsprechend beim Update

aktualisiert hat). Bereits 2006/2007 hatten wir einige 16-bit-fähige Photoshop-Plug-ins von Hewlett Packard und Canon gesehen. Ein allmählicher Übergang zeichnet sich langsam also ab. Wieviel mehr dies an Farbqualität und sanften Farbverläufen bringt, bleibt abzuwarten – die technischen Voraussetzungen werden hier auf jeden Fall von Lightroom-Seite aus geschaffen.

Konnte man bereits bisher aus dem Vorschau-Modul bei Mac OS X heraus Drucke als JPEG ausgeben, so fehlte diese Möglichkeit unter Windows. Der Druck-Modul erlaubt nun direkt JPEG auszugeben, ohne andere Programme bemühen zu müssen (siehe Abb. 13).

Auch im Web-Modul sind keine großen Neuerungen zu finden. Als praktisch erweisen sich im linken Navigatorpanel der Module Diashow, Drucken und Web die drei Auswahlvarianten für die Bilder, die in im Modul genutzt werden sollen:

Alle Bilder aus dem aktuellen Filmstreifen, nur die aktiv selektierten Bilder und (neu) die mit Flaggen markierten Bilder. Zusätzlich finden wir auch nochmals das Panel zur Auswahl einer Kollektion. Die typische Erstellung einer Web-Galerie dürfte nämlich dadurch erfolgen, dass man die Bilder zuvor dafür in einer Kollektion zusammenstellt oder aus einer bereits früher erstellten Kollektion abrufen.



Hinzugekommen sind auch ein paar neue Galerietypen – hier beginnt nun die Mitarbeit externer Entwickler zu greifen.

Weitere Neuigkeiten

Ein weiterer Schritt, der in der jetzigen Version des Lightroom-Betas noch nicht so offensichtlich sein dürfte, ist die Verfügbarkeit eines Entwicklungskits, der es erlaubt, Plug-ins zu Lightroom zu erstellen (eine Funktion, die auch Apple Aperture in der Version 2 besitzt, wo es bereits erste solche Erweiterungsmodule gibt).

Damit dürfte, betrachtet man den Erfolg solcher Plug-ins bei Photoshop, das Angebot von Erweiterungen durch Drittanbieter nicht lange auf sich warten lassen. Erste Testversionen solcher Plug-ins gibt es bereits – beispielsweise das *LR/Enfuse* Plug-in von Timothy Armes [2], welches eine Brücke zu dem Open Source *Enfuse* [3] bietet.

Export

Der Export-Dialog (siehe Abb. 14) hat als wichtige Erweiterung ein Schärfen beim Export (*Leicht, Mittel Stark*, analog zum Ausgabeschärfen beim Drucken) und die Vorgabe, für welches Medium geschärft werden soll (Bildschirm, Hochglanzpapier, mattes Papier). Dies erspart oftmals eine zusätzliche Nachbearbeitung in Photoshop. Was immer noch fehlt (und von einigen Anwendern heiß ersehnt) ist die Möglichkeit die Größe, die Schriftart und Farbe sowie die Transparenz und

Adobe Photoshop Lightroom 2.0 Beta (Fortsetzung)

Position des beim Export optional angelegten Wasserzeichens angeben zu können. Dies lässt sich zwar alles mit geschickten Photoshop-Droplets realisieren, die man im Export-Action-Ordner hinterlegt, aber wer baut solche Droplets schon gerne selbst?

Ebenso fehlen CMYK-Profile als Exportfarbraum oder die weitgehend freie Wahl des Exportfarbraums (unterstützt werden bisher sRGB, Adobe RGB (1998) sowie ProPhoto RGB). Auch dies lässt sich natürlich mit einem Photoshop-Droplet im Action-Ordner erschlagen.

Ebenso scheint die Möglichkeit des Soft-Proofing dem Zeitdruck zum Opfer gefallen zu sein, die Fähigkeit also, das Aussehen eines Drucks über die Angabe eines Farbprofils auf einem vorgegebenen Medium am Bildschirm zu simulieren.

Fazit

Wir finden also im Beta 2 einige der erhofften Verbesserungen und vermissen andere. Insgesamt verbessert LR 2.0 den Fotoworkflow. Schwerpunkt sind dabei die Möglichkeit lokaler Korrekturen, die bessere Photoshop-Integration und einige Detailverbesserungen beim Drucken und Exportieren sowie eine Reihe weiterer, zunächst eher unscheinbarer, jedoch nützlicher Details. Es wird auch sichtbar, dass man sich bei der Entwicklung beschränken musste, um in einem vernünftigen Zeitintervall eine deutlich verbesserte Version auf den Markt zu bringen um sich weiter im Rennen konkurrierender Produkte gut zu positionieren.

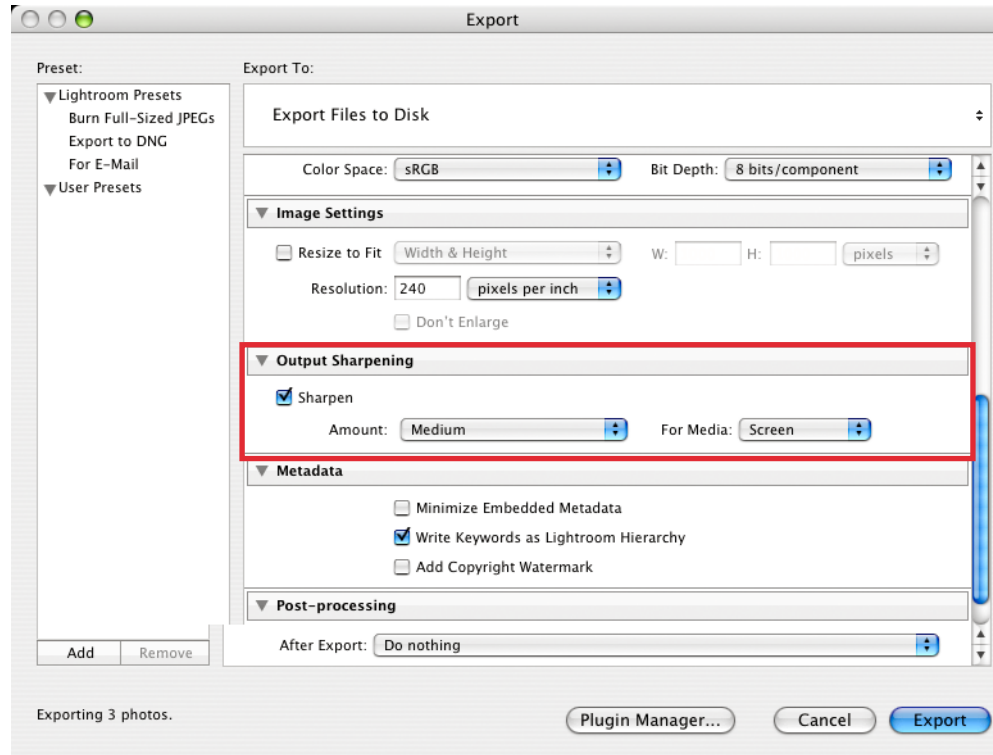


Abb. 14:
Sie können nun Bilder als Teil des Exportprozesses automatisch schärfen.

Nun sind alle eingeladen, den jetzigen Stand auszuprobieren und ihren Kommentar zu geben.

Gewünscht werden aus Sicht von Adobe sicher auch Kommentare für weitere Funktionen, die sich Adobe aber für spätere Versionen merken wird. Momentan wünscht man sich wohl mehr Kommentare zur Handhabung und zur Feinabstimmung der vorgelegten Version 2.0. ◀ ◀

Zehn typische Bildfehler

George Barr

Ich sehe viele Bilder, darunter Bilder von Anfängern und von Leuten, die seit 30 Jahren fotografieren. Die Qualität der Bilder hat ein breites Spektrum und reicht von schwach bis fantastisch. Auch habe ich bei den Fotografen, die viele absolut herrliche Bilder produzieren, schon recht schwache gesehen. Die schwachen Bilder sind meist nicht in technischer Hinsicht schwach, sondern eher in ästhetischer Hinsicht. Sie haben keine Bildaussage und sind oft nur ein Mischmasch aus an sich netten Dingen. Ich möchte hier über Gründe sprechen, warum Bilder auf einer fundamentalen Ebene versagen.

Viele Bilder versagen nicht, weil jemand vielleicht den goldenen Schnitt bei der Bildkomposition nicht beachtet hat. Nein, die Bilder sind schwach, weil sie ein zusammengewürfelter Haufen sind mit ein wenig Himmel hier, einem dunklen Schatten dort und ein paar Ästen, die von irgendwo in das Bild hineinragen. Ich habe manchmal den Eindruck, dass das Bild gar nicht das wiedergibt, was der Fotograf sah. In solchen Fällen ist es schwierig, dem Fotografen Tipps zu Verbesserung des Bildes zu geben. Es nicht sonderlich hilfreich, jemandem zu sagen, er hätte das Bild überhaupt nicht aufnehmen sollen, weil es nicht verbessert werden kann. Es muss neu aufgenommen werden. Leider kennen Fotografen meist ihre eigenen Fehler und Schwächen nicht. Wenn sie doch einen Mangel erkennen, glauben sie, man könne ihn mit einer besseren Kamera abstellen, mit höherer Auflösung oder ein paar Geheimnissen, die die Profis für sich behalten.

Ich zähle Ihnen hier zehn der üblichen Gründe auf, warum Bilder versagen. Ich hoffe, Sie verzeihen mir, dass ich so deutlich werde, aber auch viele meiner alten Bilder und einige meiner neueren leiden unter diesen Fehlern.

Die wichtigsten zehn Gründe für Bildversagen

1. Ein Bild erscheint wirr, denn vor Ort sahen Sie die Szene mit beiden Augen dreidimensional, und dies trotz des Kamerasuchers. Das kann man auf verschiedene Weise vermeiden, aber komischerweise ist der Blick durch den Sucher einer Spiegelreflexkamera nicht hilfreich. Es ist besser, ein Durchsichtsviereck zu benutzen oder das LCD-Display einer kleinen Sucherkamera – oder die Live-View-Funktion neuer DSLR-Modelle. Bei all dem Geschleppe, das eine Plattenkamera mit sich brachte, ihre große Mattscheibe war ein sehr gutes Werkzeug zur Bildkomposition. Sie können auch mit ihren beiden Händen einen Rahmen bilden und durchschauen.

Der Sucher einer Spiegelreflexkamera bildet einen dunklen Rahmen und lässt das Bild etwas entfernt und relativ klein erscheinen. Dadurch sieht es bisweilen besser aus, als es in Wirklichkeit sein wird. Aber mit einer digitalen Spiegelreflexkamera kann man zumindest erst einmal ein Bild aufnehmen und es danach auf dem Display betrachten und grob beurteilen. Anhand dieses Eindrucks kann

man die Kamera neu und besser ausrichten.

2. Auf einem Bild ist weniger zu sehen, als Sie vor Ort wirklich erlebt haben. Ein Bild kann weder das Geräusch des fließenden Wassers noch des Windes in den Bäumen einfangen, weder den Geruch junger Knospen noch die Wärme der Sonne auf der Haut. Es kann auch nicht die Gefühle festhalten, die ein Fotograf an einem besonderen Ort empfand. Sie müssen sich schon anstrengen, um eine dieser Sinneswahrnehmungen im Bild darzustellen. Und das Bild muss stark genug sein, um das Fehlen einer solchen Wahrnehmung zu verkraften. Es muss den Verlust dieser Empfindungen wettmachen. Dafür müssen Sie etwas suchen, das das Ganze repräsentiert.

Vielleicht sitzt Ihnen in der U-Bahn eine fotogene Person gegenüber, und Sie trauen sich, die Person um Erlaubnis für ein Bild zu fragen. Aber ein Schnappschuss dieser Person vor den Reklame tafeln, zwischen den herumliegenden Zeitungen und grimmig und müde dreinschauenden Leuten mit Einkaufstaschen kann nicht zeigen, was Sie in diesem Menschen sehen. Es kann nicht wiedergeben, was Sie beim Anblick dieser Person fühlen und denken. Deswegen müssen Sie überlegen, was Sie an diesem Menschen so anzieht, und das muss herausgestellt werden. Ist es der verlorene Blick, das Lächeln, das die Person Ihnen schenkte,

Zehn typische Bildfehler (Fortsetzung)

der Schwung der Haare oder der Schimmer in den Augen. Wie betonen Sie das im Bild so, dass ein Betrachter Ihre Empfindungen nachvollziehen kann?

3. Etwas erregt Ihre Aufmerksamkeit, aber Sie wissen nicht, wie Sie dieses Element aus der Szene herauschälen und betonen können. Ein unruhiger Vorder- oder Hintergrund zerstört das Bild. Es kann schwer sein, einen schlichten Hintergrund zu finden, und es geschieht häufig, dass Sie das Bild einfach nicht vernünftig aufnehmen können. Vielleicht ist ein einzelner Felsbrocken zwar interessant, aber in seiner aktuellen Umgebung ergibt er beim besten Willen kein gutes Bild.
4. Ein Bild kann überfrachtet sein. Das geschieht, indem man so viele Formen, Muster und Elemente wie möglich in einem Bild vereint. Das kann nicht gut gehen! Auch wenn man ein besonders interessantes Element in das Bild aufnimmt, kann es mehr schaden als nützen. So kann man z. B. links noch die Sanddüne mit ins Bild nehmen, aber den Busch bitte nicht. Wenn Sie die Düne ohne den Busch nicht aufnehmen können, dann lassen Sie sie besser weg. Natürlich könnte man den Busch hinterher noch in Photoshop entfernen, aber das ist keine gute Planungsgrundlage für ein gutes Bild. Oder der Fels rechts hat zwar einen schönen Farbton, aber lassen Sie ihn weg, wenn Sie keine Verbindung zu den

anderen Felsen im Bild herstellen können, etwa durch ähnliche Muster, Farbe oder Form. Ich will damit sagen: Wenn ein gutes Bildelement nur mit Übergepäck zu haben ist, sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie es haben wollen, denn es kann den Gesamteindruck eines Bildes schwächen.

5. Es wurde nicht genug darauf geachtet, unpassende Bildelemente zu entfernen. Hier sage ich: Halten Sie das Bild schlicht! Bereinigen Sie das Bild, indem Sie den besten Aufnahmestandort suchen, und denken Sie daran, dass man sich hinknien und noch tiefer heruntergehen kann. Man kann auch nass und schmutzig werden, und all dies lohnt sich für ein richtig gutes Bild.

Unpassende Bildelemente kann man vermeiden oder entfernen, indem man den Bildausschnitt so wählt, dass sie erst gar nicht in das Blickfeld kommen oder durch ein anderes Element verdeckt werden. Oder es gelingt, durch den Bildausschnitt die Wirkung des fremden Elements zu verringern. Dies geht vielleicht mit einem anderen Aufnahmestandort, von dem aus man es in einem Schatten verschwinden oder richtig unscharf erscheinen lassen kann. Objekte, die aufgrund ihrer Farbe stören, können farblich verändert werden, in der Regel wird man hier entsättigen. Aber denken Sie daran, dass etwas im Bild sein sollte, das ihr Hauptmotiv einrahmt und betont.

6. Oft wird der Himmel mit in ein Bild genommen, auch wenn er dort nichts verbessert. Helle Himmel und waagerechte Horizonte sind häufig starke Bildelemente, zum Vor- oder zum Nachteil. Ich meine, Sie sollten immer genau fragen, ob Sie den Himmel mit aufnehmen dürfen und dies nicht als selbstverständlich hinnehmen. Eine Reisebroschüre braucht einen Himmel und einen Horizont in einem Bild, Fine-Art braucht das nicht.

Wenn Sie glauben, der Himmel müsse mit aufgenommen werden, so versuchen Sie zumindest die Horizontlinien zu unterbrechen. Übrigens: Wenn man z. B. einen See mit einem entfernten Strand fotografiert, so wird es häufig vorkommen, dass die Strandlinie nicht horizontal ist (es sei denn der Strand verläuft rechtwinklig zum Blickwinkel der Kamera). Auch wenn die Darstellung optisch korrekt ist, kann dies sehr störend wirken. Das gleiche Phänomen tritt manchmal auf, wenn ein scheinbarer Horizont durch nahe gelegene Objekte gebildet wird. Wenn dieser nicht horizontal verläuft, wirkt das ebenfalls sehr irritierend.

7. Anfänger machen nicht selten Bilder, auf denen jedes Objekt die gleiche Bedeutung hat. Es gibt dann keine Verbindung zwischen den Objekten, keine Hauptobjekte und keine verbindenden Strukturen. Solche Bilder sind meist langweilig. Nach meiner Meinung müssen Objekte im Bild eine Beziehung

Zehn typische Bildfehler (Fortsetzung)

zueinander haben, nicht unbedingt eine physikalische, aber eine durch gemeinsame Eigenschaften. So ist z. B. ein Bild, in dem ein Fels, ein Baumstamm, ein Bach und ein Baum die gleiche Gewichtung haben, schwerlich interessant. Doch könnten Sie vielleicht durch Änderung der Position und des Bildausschnitts die Objekte miteinander verbinden. Den Bach kann man vielleicht vor dem Felsen verlaufen lassen, und links liegt der alte Baumstamm, und rechts steht der Baum. So haben der Bach und der Felsen in der Mitte des Bildes ein anderes Gewicht und werden vom Baum und dem Stamm eingerahmt. Dazu müssen Sie vielleicht noch einen tiefen Aufnahmestandort wählen, denn wenn Sie von oben auf die Szene im Tal blicken, führt dies dazu, dass die Elemente eher gleich betont werden.

8. Viele Bilder sind einfach schlecht, weil der Rahmen nicht ausgefüllt wird. Gehen Sie näher heran! Füllen Sie das Bild aus! Oft gelingt dies mit einer langen Brennweite, aber meist ist es besser, die Entfernung zu Fuß zu überbrücken.
9. Manchmal ist der Bildschwerpunkt zwar klar zu erkennen, aber ihm wurde nicht genügend Raum gegeben. Betonen Sie den Bildschwerpunkt! Das können Sie tun, indem Sie näher herangehen. Sie können auch ein Weitwinkelobjektiv einsetzen und ganz nah herangehen, damit die anderen Objekte

kleiner und weiter weg erscheinen. Der Schwerpunkt des Bildes kann sich auch in der Helligkeit von den anderen Teilen des Bildes unterscheiden, er kann viel heller oder viel dunkler als seine Umgebung sein. Linien können in seine Richtung deuten, und andere Objekte können ihn einrahmen.

10. Es muss eine Begründung für Farbe im Bild geben, und die Farbe soll einem Schema untergeordnet sein. Beim Fotografieren eines Regenbogens ist „bunt“ in Ordnung, ansonsten gibt es kaum einen Grund, viele Farben im Bild zu haben. Wenn Sie berühmte Fotografien und Gemälde betrachten, werden Sie feststellen, dass es auf vielen Bildern einen begrenzten Umfang vorherrschender Farben gibt. Auch Sie sollten eine begrenzte Farbpalette einsetzen.

Dieser Artikel stammt aus dem Buch

George Barr: *Besser Fotografieren*

Die hohe Schule der kreativen Fotografie.

ca. 256 Seiten, komplett in Farbe, Festeinband

ISBN-13 978-3-89864-543-0

36 Euro (D) / 37,1 Euro (A) / 62 sFr

Es erscheint April 2008 beim dpunkt-Verlag. ◀ ◀



HDRI, die Zweite: Tonemapping

Dieter Bethke

Wie ein Gemälde

Wenn wir uns die Arbeit eines Künstlers vergegenwärtigen, der beispielsweise eine Landschaft mit Öl- oder Aquarellfarben malt, so muss er seine Wahrnehmung der originalen Szene mit großem Dynamikumfang auf ein Medium mit geringem Dynamikumfang, nämlich die mit Malfarben überdeckte Leinwand, übertragen. Seine Augen erfassen die Szene mit großem Dynamikumfang und sein Gehirn konvertiert das wahrgenommene Licht und die Farben in Anweisungen, die seiner Hand mitteilen, wie sie die Grundfarben mischen und an welche Stelle sie den Pinsel setzen soll, um die Farben auf das Trägermaterial aufzutragen.

Für mich klingt das wie eine natürliche Art des Tonemappings und aus diesem Grunde bin ich nicht überrascht, wenn ich bei einer bestimmten Art der Anwendung von Tonemapping auf ein HDR-Bild Ergebnisse erhalte, die mich an übliche Gemälde erinnern. Eines der ersten Dinge, die ich mit Tonemapping-Ergebnissen ausprobiert habe, war, sie mehr wie ein Gemälde aussehen zu lassen, auch indem ich sie mit Fine-Art-Printing-Techniken auf Leinwand gedruckt habe.

Um Bilder zu erzeugen, die wie gemalt aussehen – Sie haben es sicher schon erraten –, verwende ich einen zweistufigen Tonemapping-Prozess mit Photomatrix Pro und stelle das Bild dann in Photoshop fertig. Mit dem Tonemapping erzeuge ich die grundlegende Umsetzung der Lichtverteilung und der Farben, um eine gemalte Bildwirkung zu erzielen. Die ab-



▲ Beispiel: »HaBeMa«

schließenden Bearbeitungen in Photoshop bestehen überwiegend aus Bildretusche überall dort, wo es

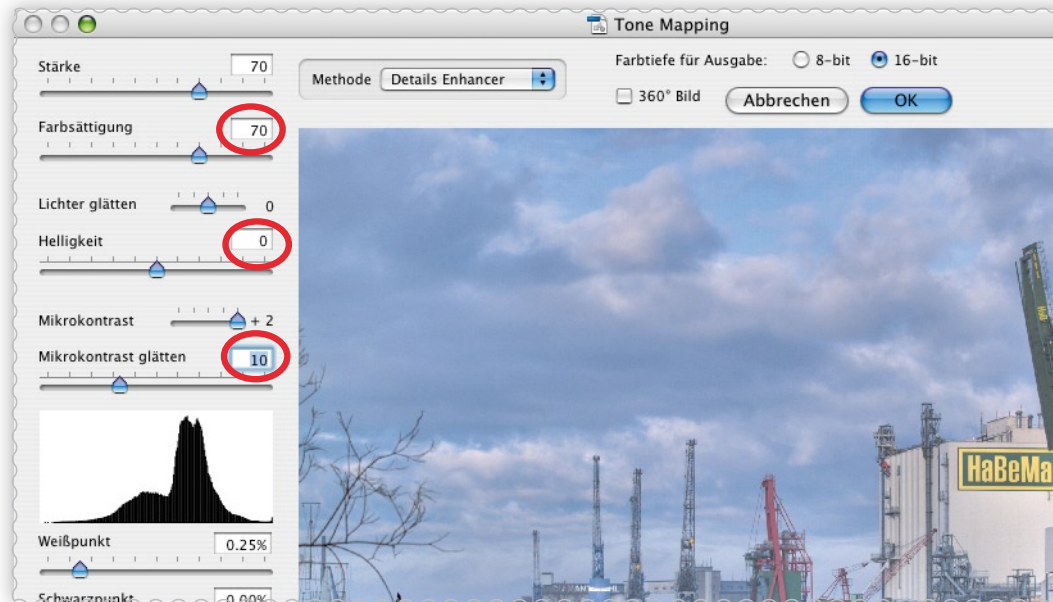
notwendig ist, und dem Imitieren von natürlichen Pinselstrichen.

HDRI, die Zweite: Tonemapping

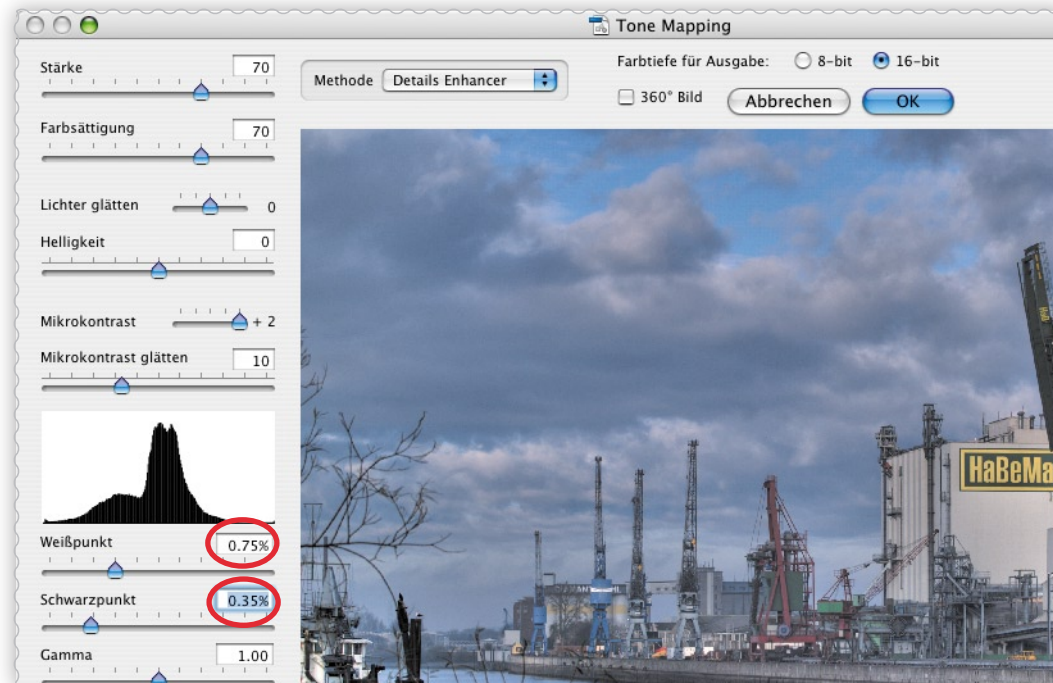
Teil 1: Tonemapping mit hoher Sättigung, geringer Lichterglättung und hoher Stärke

1 Wie immer lade ich das HDR-Bild und starte das Tonemapping mit den Standardwerten. Dieses Mal behalte ich den Wert von 70 für die *Stärke* bei, um eine angemessene Dynamikkomprimierung zu erhalten. Genau darauf basiert das gemalte Aussehen. Die Farben des Fotos, das an einem dunstigen Novembermorgen aufgenommen wurde, wirken gedämpft. Durch Erhöhen des Wertes für die *Farbsättigung* auf 70 werden die Farben lebendiger, während das Verringern des Wertes für *Lichter glätten* auf 0 die Lichtstreuungen betont und der Szene mehr Pep verleiht. Und das Erhöhen des Wertes für *Mikrokontrast glätten* auf 10 beruhigt die Bildwirkung und erhöht den Abstraktionsgrad. Die Bilddetails werden später sowieso durch die nachgeahmten Pinselstriche reduziert.

2 Als letzten Schritt vor dem Speichern als 16-bit-TIFF stelle ich noch die Werte für *Weißpunkt* und *Schwarzpunkt* so ein, dass der Gesamtkontrast erhöht wird. Jetzt sind bereits die grundlegenden Aufgaben, die ein Maler beim Malen dieser Szene umgesetzt hätte – nämlich die Abstraktion der Details und das Dramatisieren der Lichter und Schatten –, erledigt. In der folgenden Nachbearbeitung in Photoshop werden lediglich einige unvermeidbare störende Elemente wie der Pfosten im Vordergrund und die Zweige in der linken Ecke entfernt und dann ein Kunstfilter angewendet.



1

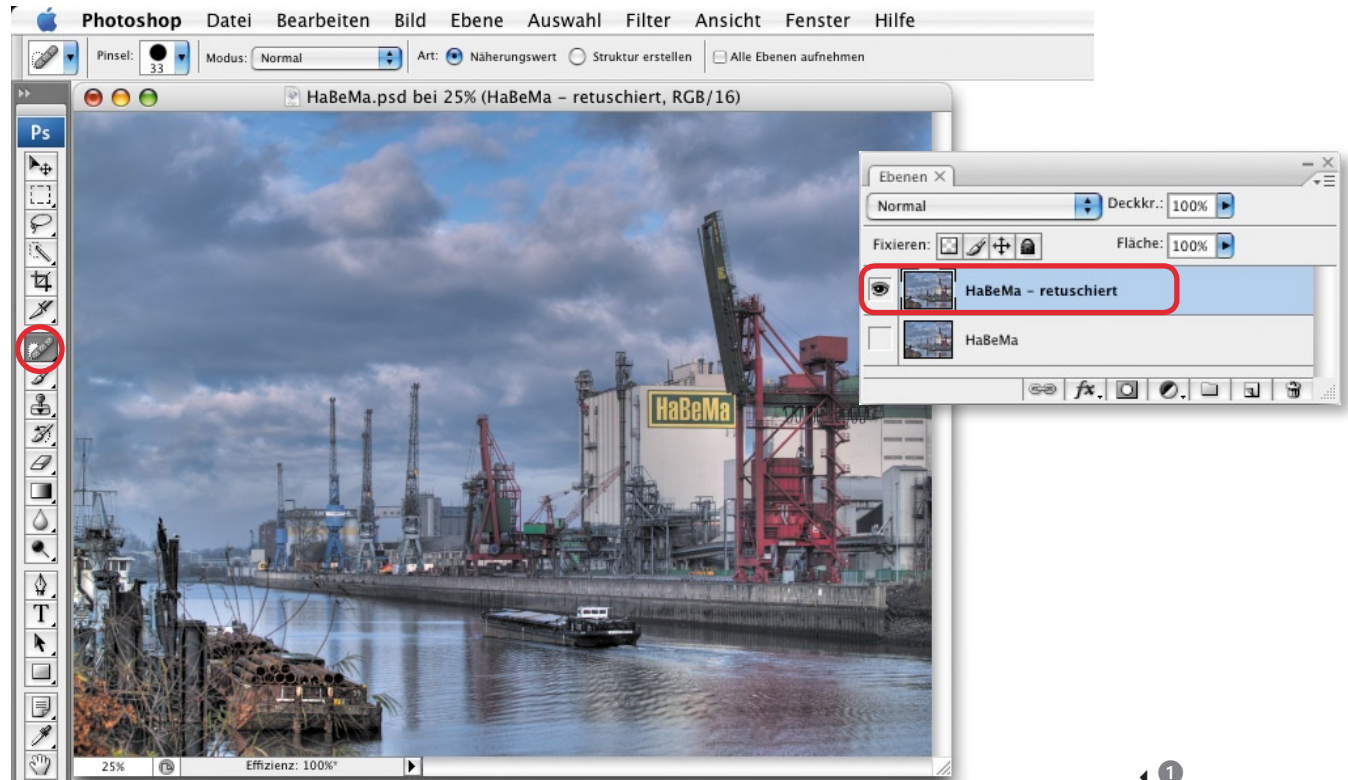


2

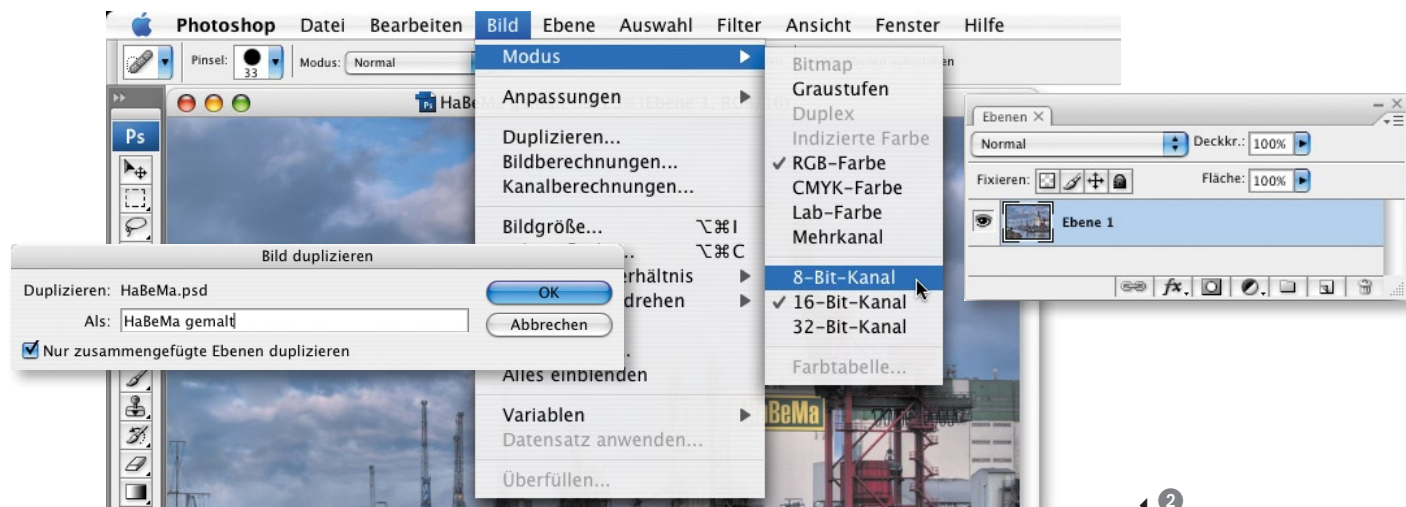
HDRI, die Zweite: Tonemapping

Teil 2: Fertigstellung in Photoshop

- 1 Mit den Photoshop-Werkzeugen Kopierstempel, Reparatur-Pinsel und Musterstempel retuschiere ich das Bild und entferne den störenden Pfosten und die Zweige in der linken Ecke. Ich führe solche zerstörerischen Bearbeitungen gerne auf einem Ebenenduplikat durch, sodass ich die unveränderte Ebene immer noch als Sicherungskopie habe. Denn sicher ist sicher.
- 2 Um Kunstfilter aus der Filtergalerie auf das Bild anwenden zu können, muss ich das gesamte fertig retuschierte Bild duplizieren und das Duplikat dabei auf eine Ebene reduzieren. Die Filter *Grobe Malerei* und *Aquarell* lassen sich nur auf Bilder im 8-bit-Modus anwenden.



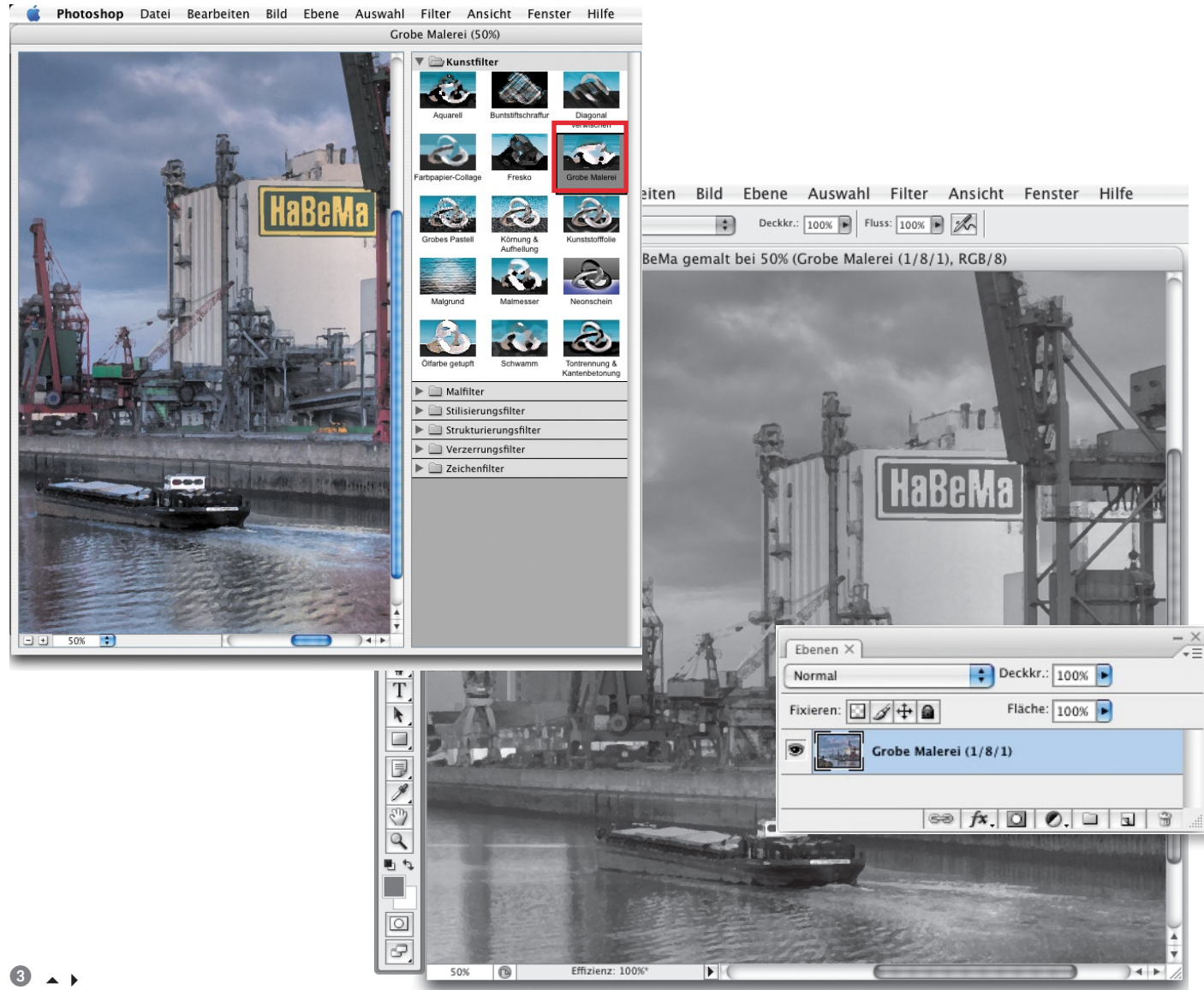
- 3 Nachdem ich das Bild auf eine Ebene reduziert und in den 8-bit-Modus konvertiert habe, öffne ich die Filtergalerie und wähle für den ersten Versuch den Filter *Grobe Malerei*. Ich probiere mit den Parametern herum und vergleiche unterschiedliche Einstellungen. Mit der Einstellung der Werte auf 1/8/1 stellt sich für mich in diesem Fall ein zufriedenstellender Eindruck eines gemalten Ölbildes ein. Andere Motive können andere Werte erforderlich machen. Solange Sie mit dem Erscheinungsbild nicht zufrieden sind, hilft nur, weitere Wertekombinationen auszuprobieren.



HDRI, die Zweite: Tonemapping

4 Als zweite Variante probiere ich auch noch den Filter *Aquarell* aus, entscheide mich für die Einstellungen 12/0/1 und vergleiche das Ergebnis mit dem des Filters *Grobe Malerei*. Es ist zweifellos eine Frage des Geschmacks – ich auf jeden Fall bevorzuge bei diesem Bild den Aquarell-Look. Dieser letzte Schritt soll nur einen kleinen Einblick in das Finishing des Tonemapping-Ergebnisses mit den Kunstfiltern geben, da ja das eigentliche Thema dieses Kapitels das Tonemapping ist. Üblicherweise werden zur Verfeinerung des Ergebnisses mehrere Ebenen mit unterschiedlichen Detailstufen und Ebenenmasken eingesetzt und dadurch unterschiedliche Bereiche des Bildes unterschiedlich stark abstrahiert. Alternativ kann man auch eine Software einsetzen, die mit Hilfe eines Grafiktablets natürliche Pinselstriche und Pinselführung simuliert.

Bei diesem letzten Beispiel entstand die eigentliche Abstraktion durch spezielle Einstellung der Tonemapping-Parameter und die Kunstfilter von Photoshop sorgten für das Finishing. Natürlich macht die bloße Verwendung eines Kunstfilters aus der Filtergalerie von Photoshop aus Ihren Bildern nicht automatisch Kunstwerke, aber ich glaube, dass mein letztes Beispiel klar die Stärken und Möglichkeiten einer Kombination aus simulierten natürlichen Malmaterialien in Verbindung mit dem Tonemapping aufzeigt. Mit Hilfe der HDR-Fotografie und des Tonemappings können Fotokünstler nun ähnliche Ergebnisse wie Maler erzielen, indem sie mit unterschiedlichen Abstraktionsebenen arbeiten,

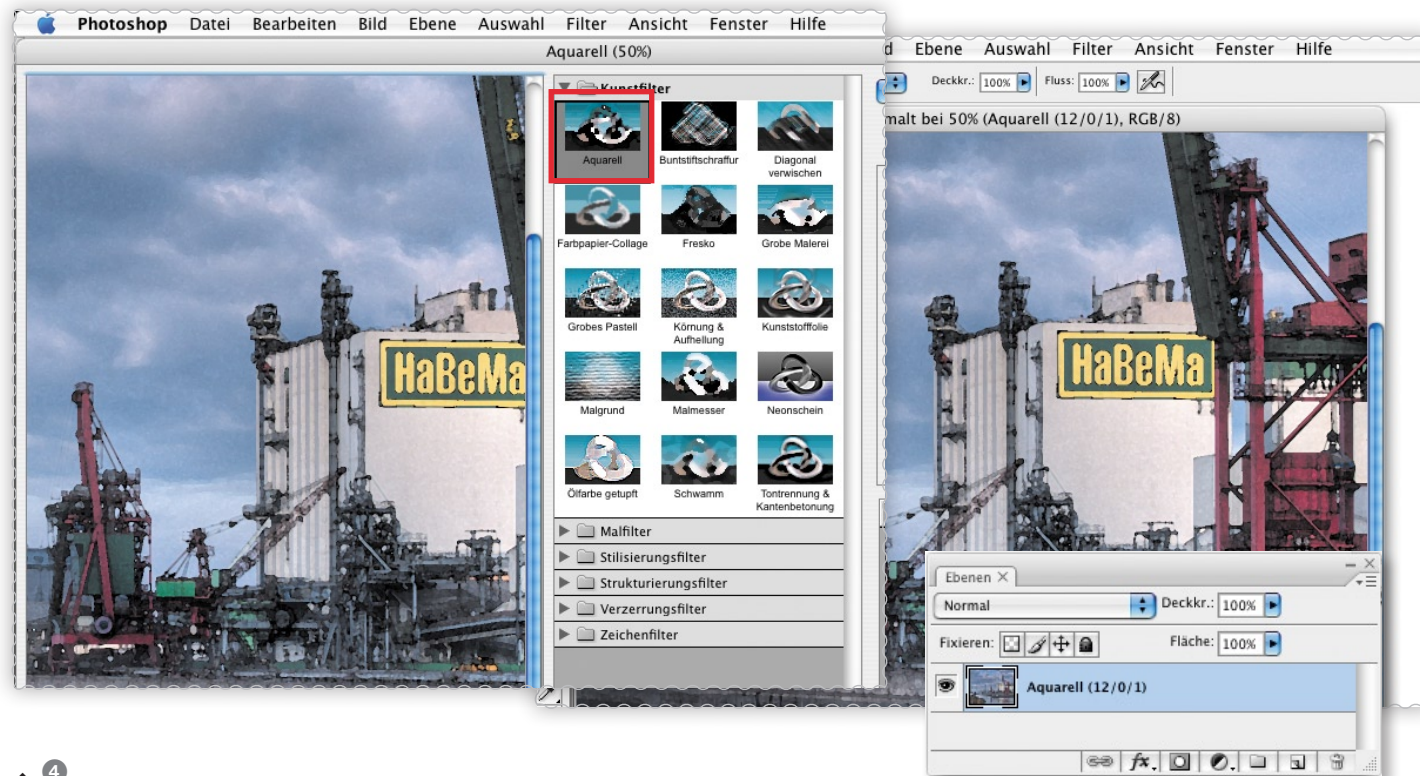


HDRI, die Zweite: Tonemapping

oder die reale Welt so präzise wie möglich reproduzieren. Wie Sie gesehen haben, entstehen beim Tonemapping eines HDR-Motivs gute Bilder nicht einfach auf Knopfdruck.

Einige Fotografen, die nur wenig oder mittelmäßig viel Erfahrung haben, könnten denken, dass es ausreicht, einen vollautomatischen Tonemapper zu verwenden oder nur mit den Standardwerten der Optionen eines einstellbaren Tonemappers zu arbeiten. Ich empfehle auf jeden Fall, dass Sie sich etwas Zeit nehmen, um die Wirkung der unterschiedlichen Parameter auszuprobieren und mit ihnen herumzuspielen. Machen Sie Ihre eigenen Versuche und Entdeckungen. Unterschiedliche Bildtypen erfordern unterschiedliche Einstellungen und das Tonemapping ist ein subjektiver Prozess.

Warum sollten wir die Chance nicht wahrnehmen, die uns ein Tonemapper mit variablen Einstellungen und mit einer verständlichen grafischen Bedienoberfläche bietet, um die Qualität unserer Fotos zu verbessern und unsere Kreativität zu erhöhen? Bitte vergessen Sie nicht, dass es kein objektives Richtig oder Falsch in der Fotografie und anderen Künsten gibt, dass vielmehr der Fotograf allein für die subjektiven Ergebnisse verantwortlich ist. Ich persönlich würde nie diese Verantwortung an einen vollautomatischen Tonemapping-Algorithmus abtreten wollen. Ich empfehle wärmstens, den Aufwand einer individuellen Vorgehensweise nicht zu scheuen. Für mich ist es jedenfalls immer sehr be-



▲ 4

friedigend, wenn sich selbst erfahrene Fotografen einige meiner Bilder anschauen und sagen: »Das kann nicht mit einer Aufnahme entstanden sein. Wie haben Sie das gemacht?«

Ich hoffe, dass Ihnen mein Weg durch einige der kreativen Möglichkeiten, die uns das Tonemapping von HDR-Bildern bietet, gefallen und Sie vielleicht sogar inspiriert hat – wenigstens ein klein wenig. Auf jeden Fall haben Sie nun einen Werkzeugkasten zur Hand, den

Sie passend zu Ihrem eigenen Stil und Arbeitsablauf anpassen können. Zum Abschluss dieses Kapitels sehen Sie noch ein paar weitere Bilder, die ich mit denselben Techniken erstellt habe, wie sie in den vorangehenden Abschnitten beschrieben wurden.

Mehr Arbeiten von Dieter Bethke finden Sie auch auf seiner Website:

www.hdrfoto.de/hdribook/

◀ ◀

Eine ungewöhnliche Jagd

Jürgen Gulbins

An einem Freitagabend vor Ostern rief mich ein lieber IT-Kollege an mit der Frage, ob ich Lust hätte, am nächsten Samstag *Dampflokomotiven zu jagen*. Neugierig geworden war meine Frage, worum es denn dabei ginge. Kurz gesagt war am Samstag ein Zug mit zwei alten, wie er mir vorschwärzte, äußerst attraktiven Dampflok von Stuttgart über Karlsruhe, Rastatt unterwegs. Von hier aus sollten sie hinein in den Schwarzwald fahren und über Villingen, Horb und Pforzheim zurück nach Stuttgart. Diesen Zug wolle man fotografieren und dem Zug dazu an verschiedenen Stellen (per Auto) *aufflauern*, d.h. vorausfahren, sich an geeigneten Stellen entlang den Bahngleisen positionieren und dann schießen was das Zeug hält.

Müde vom Schreiben war das gerade das Richtige was ich brauchte zum Entspannen am Wochenende und schließlich kann man ein paar gute Bilder immer brauchen. Also sagte ich zu und wurde am nächsten Morgen in aller Früh (sprich kurz vor 8⁰⁰ Uhr) vom Kollegen und einem weiteren Freund abgeholt. Dieser dritte Mann war Sami, ein sehr netter Schweizer, selbst Lokomotivführer, dem aber das Fahren auf den neuen Zügen (z.B. ICEs) nicht genug *Bahn* war.

Als Grünschnabel dieses unblutigen Zweigs der Jagd wurde ich zunächst einmal in die Regel des Spiels eingeführt. So versah man mich mit einer leuchtenden Warnweste, die man trägt, wenn man sich entlang des Bahndamms zum Fotografieren bewegt. Den Selbstmord-geplagten Lokomotivführern signalisiert dies, dass

man auf der Hut ist und nicht vorhat, sich unter den Zug zu werfen (halten könnte er in den meisten Situationen sowieso nicht mehr). Ich wurde auch unterrichtet, wie weit man Sicherheitsabstand zu den Gleisen halten muss und was sonst noch zu den Grundregeln gehört.

Mein Kollege – ein absoluter Narr alter Eisenbahnen – war bestens informiert und mit einem detaillierten Fahrplan versehen, den er aus ungenannter Quelle erhalten hatte. In ihm war minutengenau aufgeführt, wann der Zug wo sein sollte – nicht nur die Bahnhöfe, sondern auch alle Zwischenstationen, Halte, wann und wo Wasser und Kohle aufgenommen werden sollte und wo umgespannt wurde. Der Zug wurde im Schwarzwald nämlich getrennt, so dass auf einem Teil der Strecke zwei Dampflok mit je einem Zugteil parallel auf zwei Gleisen nebeneinander fahren würden – ein Anblick, der jeden Eisenbahn-Fan in wahre Verzückung treibt.

Wir beschlossen, den ersten Anstich gleich in unserer Nähe an der Strecke zwischen Pforzheim und Karlsruhe zu machen und suchten uns eine Stelle, in der die Strecke einen schönen Bogen macht und eine leichte Steigung hat, was Dampf und Rauch im Bild sicherstellen sollte. Zusätzlich sollte die Stelle einfach zu erreichen sein. Gut 15 Minuten vor der geplanten Durchfahrtszeit standen wir an der Strecke. Jeder suchte sich eine passend erscheinende Position, stellte das Stativ ein, richtete die Kamera auf die zu erwartende ideale Position aus und dann warteten wir. Dann kam der Zug. Die Ka-



Mein erster Schuss am ersten Anstich. Die bescheidene Qualität sei meiner Unerfahrenheit und der Aufregtheit zugeschrieben.

meras waren auf Servo-Fokus und passend kurze Verschlusszeiten eingestellt und als der Zug vorbei brauste klickte meine Kamera was das Zeug her gab – bzw. was Kamera und Speicherkarte aufnehmen konnten.

Viel zu schnell war der Zug vorbei – eigentlich dauerte die ganze Szene nur ein paar Sekunden. Aber groß Zeit für eine erste Bildinspektion gab es nicht, denn nun mussten wir zurück zum Auto eilen, um wieder vor oder zum Zug zu kommen.

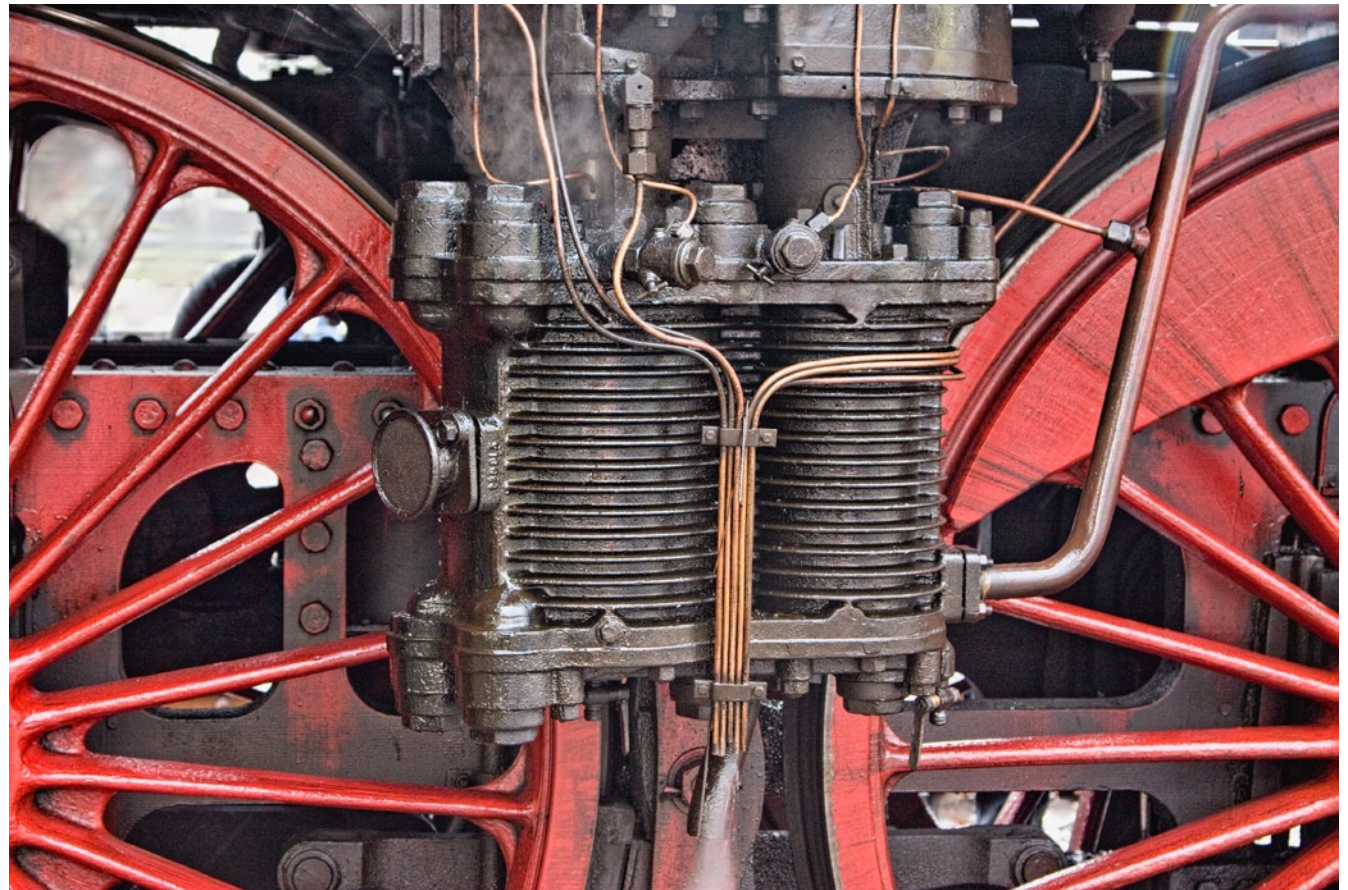
Der nächste strategische Anstich war der Bahnhof von Rastatt (Baden). Dort sollten die Loks Wasser aufnehmen. Also brausten wir nach Rastatt – gerade

Eine ungewöhnliche Jagd (Fortsetzung)

rechtzeitig um die Ankunft des Zugs zu erleben und einige Aufnahmen der Lok und der Wartung machen zu können. Die Zugabfahrt, die auch interessante Bilder ergeben könnte, durften wir nicht abwarten, denn nun galt es, im Schwarzwald die nächste Aufnahmeposition zu suchen und vorzubereiten. Wir eilten also wieder zum Auto, auf die Autobahn, die wir bei Offenburg verließen, um den Windungen der Schwarzwaldstraße nach Villingen zu folgen und eine neue Schussposition zu suchen.

Auf gut Glück platzierten wir uns an einem Trassen-einschnitt mit einer kleinen Brücke, so dass wir die Züge – hier würden sie parallel fahren – leicht von vorne oben erwischen sollten. Als wir ankamen stand dort bereits ein Fotograf. Die Stelle schien gut. Dieser Ansicht waren noch mehr Fotografen, denn bis die Züge kamen, waren es inzwischen etwa 30 geworden. Untereinander sprach man für meine Ohren ein reines Fachchinesisch. Da war die Rede von der 23058 und der 032295-8, von der Traktion, vom Abblasen und vom Schleudern. War ich auf dem Mond? Später lernte ich zumindest, dass das Schleudern das Durchdrehen der Räder der Lok beim Anfahren ist. Und natürlich unterhielt man sich darüber, wann und wo noch solche herrlichen Stücke zu sehen seien.

Dies war ein wahrhaft verrückter Haufen von Bahnbegeisterten mit allem möglichen Gerät, von der Kompaktkamera über analoge und digitale SLRs bis hin zu Video- und Filmkameras. Relativ friedlich nahm



Es glänzet und dampfet und zischt. Ein Ausschnitt der von dem unterhaltenden Verein liebevoll gepflegten Dampflokomotive (eine 03 2295-8, wem das was sagt).

jeder seine Position ein – so, dass keiner dem anderen im Bild war. Ein Auto, das versuchte *in der Szene* zu parken, wurde entrüstet davongejagt.

Und dann kamen sie. In unserem blinden Glück hatten wir just die Stelle erwischt, an der beide Züge fast parallel einherkamen, sich praktisch synchronisierten.

Auch hier war nach 30 Sekunden der Spuk vorüber und los ging es zum nächsten Anschlag – natürlich so schnell als möglich den Zug überholend. Die nächste

Stelle – etwas oberhalb von Triberg – war bald erreicht. Schnell bauten wir wieder Stativ und Kamera auf und warteten. Wir warteten und warteten. Eigentlich hätte nach unserem Fahrplan der Zug schon lange kommen müssen. Es kamen auch Züge, aber eben nur ordinäre, normale Züge, nicht aber unser Dampfzug. Eine einfache, zum Glück mitgebrachte Plastiktüte schützte in der Wartezeit meine auf dem Stativ aufgebaute Kamera vor Regen und Schneetreiben.

Eine ungewöhnliche Jagd (Fortsetzung)

Dann brachte ein neuankommender Fotograf die Nachricht, dass eine Lok mit Lagerschaden liegengeblieben sei und zeitaufwändig abgeschleppt werden musste. Diese Nachricht schmerzt natürlich jeden Liebhaber, und uns war inzwischen beim Warten in Wind und Wetter kalt geworden. Die gute Nachricht war aber, dass es, wenn auch mit Verspätung, weitergehen sollte – eben nur mit einer Lokomotive. Wir warteten also weiter, und weiter, wurden schließlich aber noch belohnt (auch mit ein paar guten Bildern). Wir warfen uns nach den heißen 30–40 Sekunden der Vorbeifahrt mit wirklich viel Dampf und Rauch wieder in den Wagen und fuhren weiter nach Villingen, wo die verbleibende Lok wieder Wasser und Kohle aufnehmen sollte.

Auf dem Bahnhof ergaben sich nochmals ein paar brauchbare Aufnahmen – dieses Mal von der Abfahrt des Zuges. Wie es sich gehört geschah die Anfahrt mit viel Pfeifen, Dampf und Getöse.

Die letzte Möglichkeit für Aufnahmen war unserer Planung nach der Bahnhof von Horb. Allerdings war es inzwischen so dunkel geworden, dass das Licht nicht mehr für brauchbare Aufnahmen reichte.

Schließlich, nach fast acht Stunden Jagd machten wir uns durchgefroren, erschöpft, aber zufrieden, auf den Heimweg und hatten etwa 300–400 km unter unsere modernen BMW-Räder gebracht.

Zuhause erfolgte eine erste Inspektion der Bilder – mit zufriedenen und weniger zufriedenen Gesichtern. Aber Spaß hat es gemacht, und ich habe ein wenig



So schön gepflegt trifft man nicht alle Dampfzöcher an. Es handelt sich hier um eine 03 2295-8 (belehrt man mich).

Feuer gefangen – immerhin so viel Feuer, dass ich mit dem Kollegen zusammen 8 Tage später am Ostersonntag auf der gleichen Strecke wieder auf Jagd ging. Dieses Mal war nur eine Lok mit Zug unterwegs und der Schneesturm verdarb uns nicht nur Licht und Sicht – man hätte die Bilder überschreiben können „Weihnachtsmann an Ostern mit dem Zug im Schneesturm“ –, sondern ließ uns auch frieren und rutschen. Man kann eben nicht immer Glück bei der Jagd haben.

Aber es wird wohl noch mehr Gelegenheit geben; die Jagd ist eröffnet!

Einige der Schnappschüsse kann man auf dem Screenshot von Lightroom 2.0 auf dem Titelblatt sehen. Mit der Lightroom-Betaversion arbeite ich natürlich nur auf einer Kopie meiner Daten.

Wer sich für solche Fahrten interessiert, findet z. B. für den Schwarzwald Informationen unter [\[4\]](#) ◀ ◀

Buchecke

Christian Bloch: **Das HDRI-Handbuch.**

High Dynamic Range Imaging für Fotografen und Computergrafiker

406 Seiten, komplett in Farbe,
Festeinband, mit DVD

ISBN-13 978-3-89864-430-3

49 Euro (D) / 50,4 Euro (A) / 84 sFr

dpunkt.verlag

Erscheinungstermin: April 2008



High Dynamic Range Imaging (HDRI) bezeichnet eine neue Methode, den gesamten sichtbaren Kontrastumfang eines Fotos digital zu erfassen und zu bearbeiten. HDRI ist ein Quantensprung, vergleichbar mit dem Unterschied zwischen Schwarzweiß- und Farbfotografie. Ganz besondere Bedeutung kommt HDRI-Panoramafotos zu, denn die darin enthaltenen Lichtinformationen können zur Beleuchtung von 3D-Objekten benutzt werden.

Das Handbuch enthüllt die Geheimnisse, die sich hinter HDRI verbergen, und macht HDR-Technologien für jedermann zugänglich. Es wird zuerst ein umfassendes Verständnis aufgebaut, was entscheidend ist für den kreativen Umgang mit HDRI. Dann werden Dateiformate, Hardware und Software auf Tauglichkeit geprüft und ganz konkreten Qualitätstests unterzogen. Dieser Teil dient als Leitfaden und Entscheidungshilfe für den Aufbau eines eigenen Workflows. In Tutorials werden danach die neuen Bearbeitungsmethoden Schritt für Schritt erklärt.

Der Inhalt umfasst:

- ▶ Ausführliche Grundlagen und Hintergrundwissen
- ▶ Werkzeuge für einen High Dynamic Range Workflow
- ▶ Wie man HDR-Fotos aufnimmt: jetzt und in Zukunft
- ▶ Tone Mapping für hervorragende Ausdrücke
- ▶ HDR-Fotos zusammensetzen und bearbeiten
- ▶ 4 Wege um HDRI-Panoramen zu erzeugen
- ▶ Image-based Lighting and CG-Rendering

- ▶ Neue Software: Smart IBL und Picturenaut
- ▶ Kreative, unkonventionelle HDRI-Anwendungen

Mit seinen ausführlichen Erklärungen, praktischen Workshops und Vergleichstests ist dieses Buch ein unverzichtbarer Ratgeber für jeden, der professionell mit digitalen Bildern umgehen will. Fotografen werden in der Lage sein, selbst in schwierigsten Lichtsituationen brillante und ausgewogene Bilder zu machen. Computer Graphics (CG)-Künstler lernen, wie man virtuelle Objekte in reale Hintergründe nahtlos einfügt.

Auf der DVD:

- ▶ Software
- ▶ HDR-Bilder
- ▶ Belichtungsreihen
- ▶ Workshop-Dateien
- ▶ Wirklich nützliche Sachen

Website zum Buch:

www.hdrilabs.com

- ▶ Aktuelle News
- ▶ Community Forum
- ▶ Software Updates

Zielgruppe: Ambitionierte Fotografen, Computergrafiker

Links und Impressum



Links

Hier finden Sie die Links und URLs zu den Angaben in den Artikeln:

- [1] Adobe-Seite mit dem Download der Betatestversion von Adobe Lightroom:
<http://labs.adobe.com/downloads>

- [2] Timothy Armes bietet auf seiner Internetseite eine Reihe von Werkzeugen an, darunter auch ein Lightroom-Plug-in, welches es erlaubt aus LR heraus Bilder an *EnFuse* zu übergeben. Hier die Web-Seite dazu:
<http://timothyarmes.com/lrenfuse.php?sec=main>

- [3] Enfuse ist ein Open-Source-Projekt. Das Programm (es arbeitet mit Kommandozeilen) gestattet mehrere Bilder (beispielsweise aus Panoramen) so zu überblenden, dass die Übergänge durch Helligkeits- und Farbanpassungen nicht mehr sichtbar sind:
<http://wiki.panotools.org/Enfuse>

- [4] Hier finden Eisenbahnfreunde die Termine von Tunnelfahrten auf der Schwarzwaldbahn:
<http://eisenbahnfreunde-zollernbahn.de/pdf/tunnelfahrten-2007-2008.pdf>

Impressum

Herausgeber: Jürgen Gulbins,
Gerhard Rossbach, Uwe Steinmüller

Redaktion:

Uwe Steinmüller, San Jose, CA
(uwe@outbackphoto.com)
Gerhard Rossbach, Heidelberg
(rossbach@dpunkt.de)

Jürgen Gulbins, Keltern
(jg@gulbins.de)

Redaktion: comments@fotoespresso.de

Verlag: dpunkt.verlag GmbH,
Heidelberg (www.dpunkt.de)

Design:

Helmut Kraus, www.exclam.de

Web-Seite:

www.fotoespresso.de
(deutsche Ausgabe)
www.fotoespresso.com
(englische Ausgabe)

Abonnieren:

www.fotoespresso.de (DE)
www.fotoespresso.com/subscription/
(UK/US)

FotoEspresso erscheint etwa dreimonatlich.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion von den Herausgebern nicht übernommen werden.

Warenzeichen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder verbreitet werden.

Copyright 2007 dpunkt.verlag