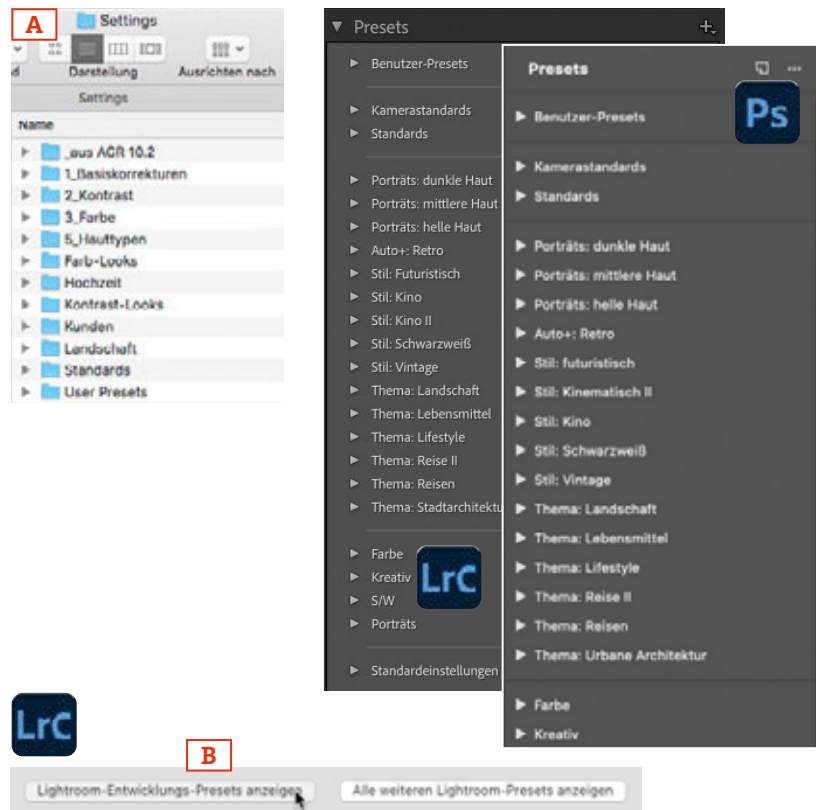


3.4.2 Vom eigenen Bildstil zur Vorgabe

Ein eigener Bildstil entwickelt sich oft auch zufällig aus einer Spielerei mit den Einstellungen. Um einen so entstandenen Look auch dauerhaft abrufen zu können, speichert man in Lightroom oder in Camera Raw Vorgaben. Diese nutzen mittlerweile den gleichen Vorgaben-Ordner, sodass Sie mühelos von vorbereiteten Vorgaben aus beiden Programmen profitieren können. Die Camera-Raw-Vorgaben können Sie auch schon in der Bridge auf eine ganze Bildauswahl anwenden und sie stehen auch noch später über den *Camera Raw-Filter* in Photoshop CC zur Verfügung.

Abb. 3.34: Der gemeinsame Preset-Ordner [A] von Camera Raw und Lightroom bietet beiden Programmen Zugriff auf dieselben Presets. Hier können Sie auch externe Presets platzieren. In Lightroom können Sie den Vorgabenordner über eine Schaltfläche in den Voreinstellungen [B] lokalisieren.



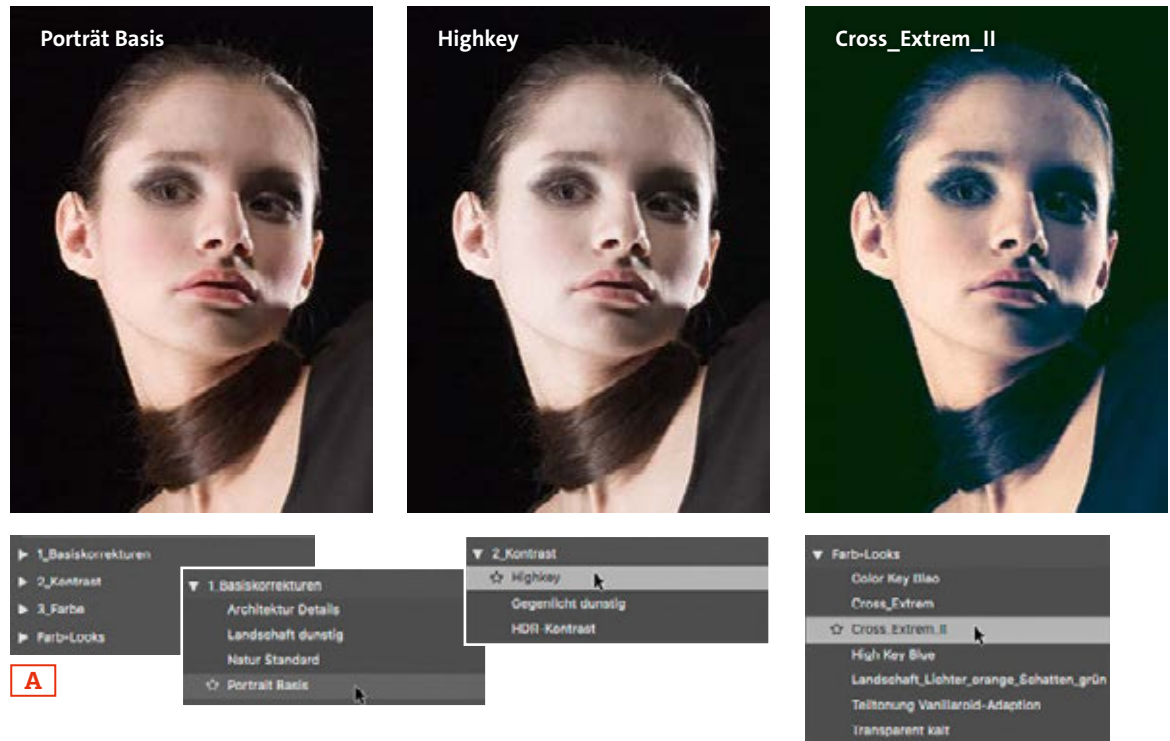
Diese Vorgaben sollten allerdings klug geplant sein. In Abschnitt 3.2 haben Sie schon die technischen Grundlagen für die Speicherung von Entwicklungseinstellungen in Vorgaben kennengelernt. Trennen Sie die drei Komponenten Kontrast, Farbe und Details in Entwicklungsphasen auf, und achten Sie darauf, dass Sie in den Phasen unterschiedliche

Funktionen benutzen. Jeder Entwicklungsparameter von Camera Raw und Lightroom arbeitet mit absoluten Einstellungen. Dadurch können Entwicklungsvorgaben, die gleiche Funktionen, aber unterschiedliche Werte benutzen, nicht wirklich kombiniert werden – die letzte Einstellung überschreibt immer die vorangegangene.

Es gilt also, genau zu planen, welche Parameter für die individuelle Bildentwicklung benutzt werden, welche für den Kontrast-Look maßgeblich sind, wie die Farb-Looks aufgebaut werden und welche Funktionen für die Details benutzt werden. Zu typischen Kontrast-Looks gehören sicher Highkey-Umsetzungen für Porträts oder HDR-ähnliche Einstellungen für Landschaften. Beliebte Farb-Looks sind Vergilbungseffekte und bewusste Farbstiche in Lichtern oder Schatten. Auch eine Crossentwicklung wird gerne über einen Look simuliert. Die Möglichkeiten der Detail- und Struktursteuerungen beschränken sich allerdings in der Raw-Entwicklung noch auf Detailschärfung, Körnungs- und Vignettierungseffekte oder bewusste Verfremdungen mit *Klarheit*, *Rauschen* oder *Dunst entfernen*-Einstellungen.

Mit einem phasenweisen Aufbau der Presets können Sie Ihre Motive kontrolliert und mit wenigen Klicks in die gewünschte Richtung entwickeln.

Abb. 3.35: Der Aufbau eines Preset-Ordners [A] spiegelt die typische Korrekturreihenfolge wider: Nach motivtypischen folgen Kontrast- und Farbkorrekturen und zum Schluss kommt der besondere Bild-Look.



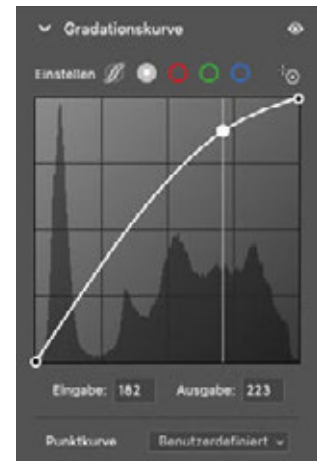
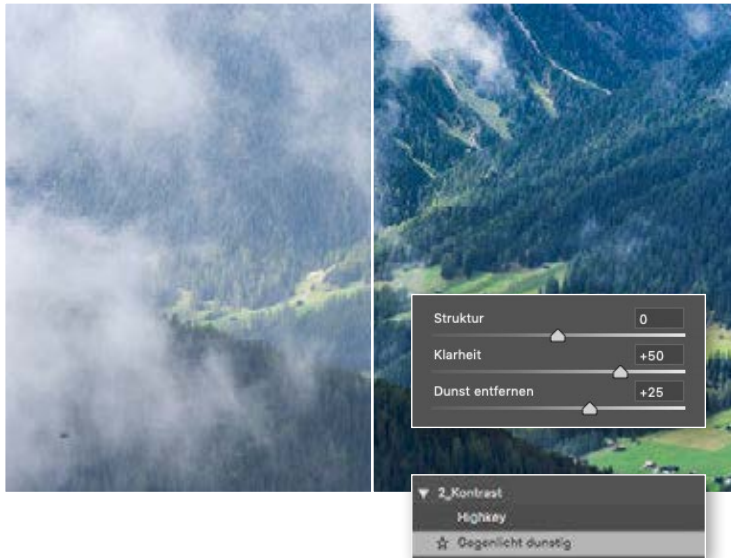


Abb. 3.36: Farbkorrekturen haben in einem Kontrast-Look nichts zu suchen und umgekehrt. Nur wenn Sie die Entwicklungsphasen in den Presets getrennt halten, führt die Arbeit mit ihnen schnell zu einem passenden Entwicklungsergebnis.

Abb. 3.37: Die Ausnahmen von der Regel: HDR-Presets und Highkey-Umsetzungen benutzen mit den Tonwertkorrekturen und der Gradationskurve Einstellungen, die eigentlich bildindividuell sind und nicht in ein Preset gehören. Für diesen speziellen Anwendungsfall sind die Einstellungen aber so pauschal übertragbar.

3.4.3 Vom Preset zum Look

Wenn Sie Ihre Presets wie beschrieben in einzelne Arbeitsphasen unterteilen, können Sie sie schrittweise mit Ihren eigenen Looks zu einer gemeinsamen Bildwirkung kombinieren.

Fehlfarben, Color-Grading, Vergilbungseffekt und Crossentwicklung sind typische Bildstile, die auch in vielen Bildbearbeitungs-Apps gern verwendet werden. Im weitesten Sinne sind es alles Farbverschiebungen, die an Vergilbung oder übertriebene Kontrastentwicklungen erinnern. Wir betrachten nun zwei beispielhafte Methoden, mit denen Sie solche Looks erzeugen können:

Abgestufte Tonung durch Color-Grading

Mit dem Color-Grading steuern Sie eine Tonung im Bild entweder global oder abgestuft in Lichtern, Mitteltönen und Tiefen. Einen vergilbungsähnlichen Effekt erreichen Sie, wenn Sie für Licht und Schatten komplementäre Farbtöne benutzen. Für einen Fehlfarben-Look werden die Schatten deutlich gesättigter dargestellt als die Lichter. Über den Regler *Mischmodus* können Sie steuern, wie stark die Tönungsfarben voneinander abgegrenzt werden oder ineinander übergehen. Der Abgleich kann die Tönungsbereiche unterschiedlich gewichten.

Nutzen Sie beim Color-Grading feste Werte oder Shortcuts für exaktes Arbeiten: mit der Shift-Taste steuern Sie nur die Sättigung im Farbrad, mit **[Strg]/[Cmd]**-Taste nur den Farbton und mit der **[Alt]**-Taste arbeiten Sie deutlich feiner.

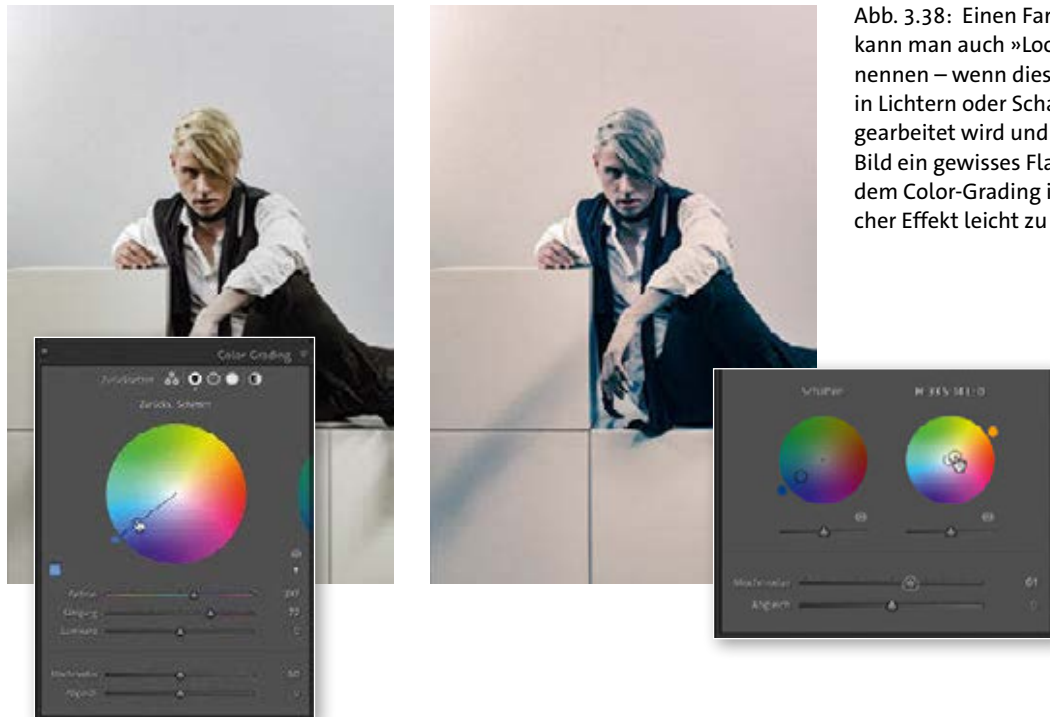
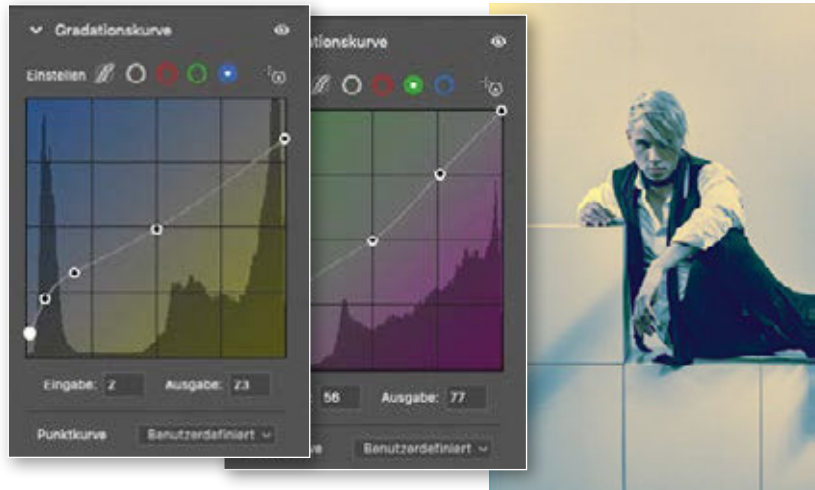


Abb. 3.38: Einen Farbstich kann man auch »Look« nennen – wenn dieser gezielt in Lichtern oder Schatten eingearbeitet wird und so dem Bild ein gewisses Flair gibt. Mit dem Color-Grading ist ein solcher Effekt leicht zu erzeugen.

Crossentwicklung mit den Gradationskurven

Die Crossentwicklung erzeugt schräge Farben, indem man den natürlichen Farbverlauf abrupt nach oben oder unten korrigiert und so ein Übergewicht einer Farbe in einem bestimmten Tonwertbereich erzeugt. Die Crossentwicklung über die Gradationskurven können Sie sowohl in der Raw-Entwicklung als auch direkt in Photoshop auf die gleiche Art und Weise durchführen.

Abb. 3.39: Beispiel einer Crossentwicklung. Im vorliegenden Beispiel habe ich die Blaukurve in den Tiefen extrem nach oben gezogen. Der erhöhte Blauanteil in den Schatten wird zu den Lichtern hin korrigiert, damit die Hauttöne ein Gegengewicht bilden. Eine zusätzliche Korrektur in der Grünkurve füllt die Schatten plakativ auf und gibt den hellen Tönen einen dezenten Farbstich.



Eigene und Premium-Presets nutzen

Um einen Bildstil zum Look zu machen, speichern Sie daraus ein Preset. Natürlich können Sie auch mitgelieferte Presets von Adobe als Ausgangsbasis nutzen. Diese kombinieren meist unterschiedlichste Einstellungen.

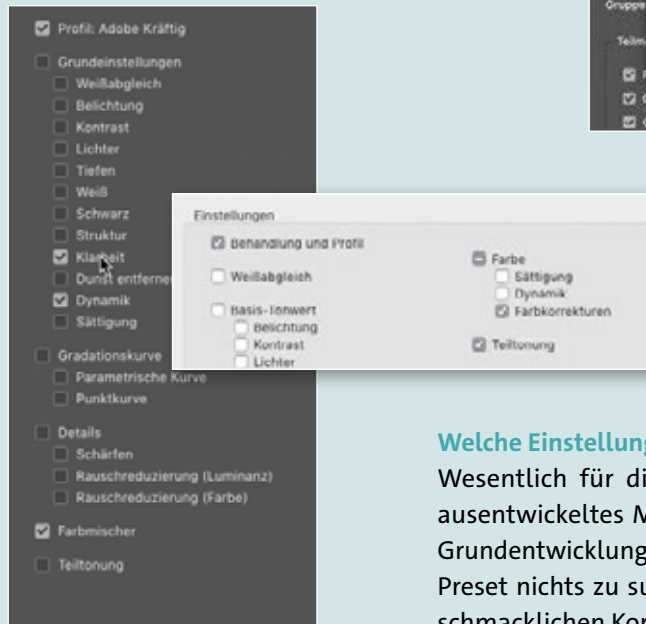
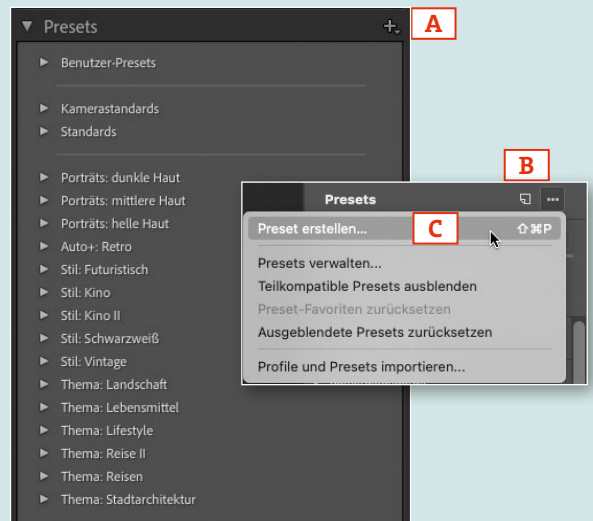
Abb. 3.40: Auch ein mitgeliefertes Premium-Preset kann einen passenden Look liefern. Allerdings ist dieser meist das Resultat unterschiedlichster Einstellungen, die die individuelle Überarbeitung erschweren.



WIE SPEICHERE ICH ENTWICKLUNGSEINSTELLUNGEN ALS PRESET?

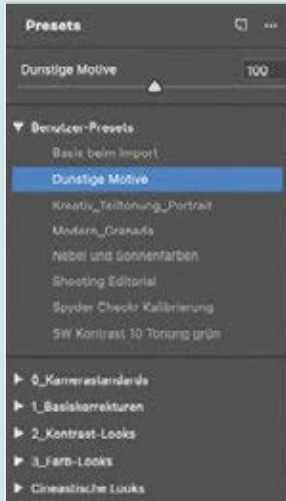
In Lightroom klicken Sie auf das +-Symbol **[A]** im *Presets*-Bedienfeld. Im *Presets*-Bedienfeld von Camera Raw klicken Sie auf das kleine Seitensymbol **[B]** oder wählen aus dem Optionsmenü *Preset erstellen* **[C]**.

Im folgenden Fenster legen Sie dann noch fest, ob Sie das neue Preset unsortiert in den sogenannten Benutzervorgaben speichern oder eine thematische Gruppe **[D]** festlegen, mit deren Einstellungen Sie dann die schon erwähnte Korrekturreihenfolge abarbeiten können.



Welche Einstellungen speichere ich?

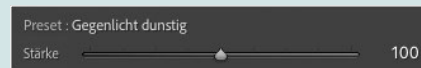
Wesentlich für die Wirkung eines Looks ist ein gut ausentwickeltes Motiv. Alle Einstellungen, die für die Grundentwicklung notwendig sind, haben aber in einem Preset nichts zu suchen. Speichern Sie hier nur die geschmacklichen Korrekturen, die den Look ausmachen.



Wie wende ich Presets auf die Motive an?

Sowohl in Lightroom als auch in Camera Raw finden Sie die Presets im gleichnamigen Bedienfeld. Dort können sie per Klick auf andere Motive angewendet werden. Mit einem Regler können Sie die Stärke des Presets variieren und so die enthaltenen Entwicklungseinstellungen proportional anpassen.

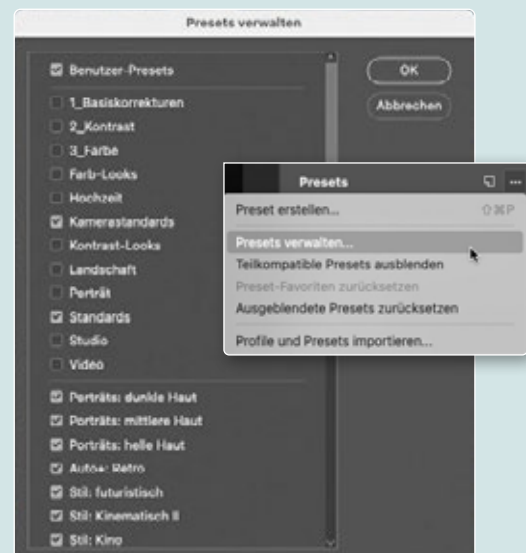
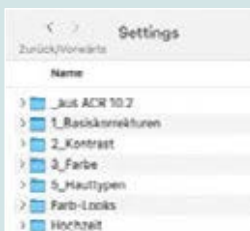
In Lightroom stehen die Presets zusätzlich auch in der Ad-hoc-Entwicklung der Bibliothek und im Importfenster zur Verfügung.



Wo sind die Presets gespeichert?

Das können Sie in Lightroom leicht herausfinden. Wählen Sie in den Voreinstellungen den Bereich *Presets*. Dort können Sie sich über eine Schaltfläche die *Lightroom-Entwicklungs-Presets anzeigen* lassen. Auf diesen Ordner greift auch Camera Raw für seine Presets zurück.

Hier nicht zu sehen sind die Presets, die Adobe seinen Raw-Entwicklern schon mitgegeben hat. Dazu gehört eine große Liste von Premium-Presets, die vorgefertigte Looks für verschiedene Themenwelten beinhalten. Wenn Sie diese verwalten wollen, nutzen Sie den Befehl *Presets verwalten* in den Optionen beider Programme. Hier können Sie per Klick auf die entsprechenden Checkboxes definieren, welche der Presets Sie gelistet sehen wollen.



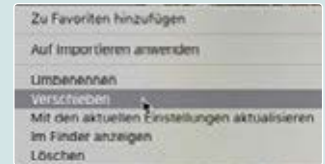
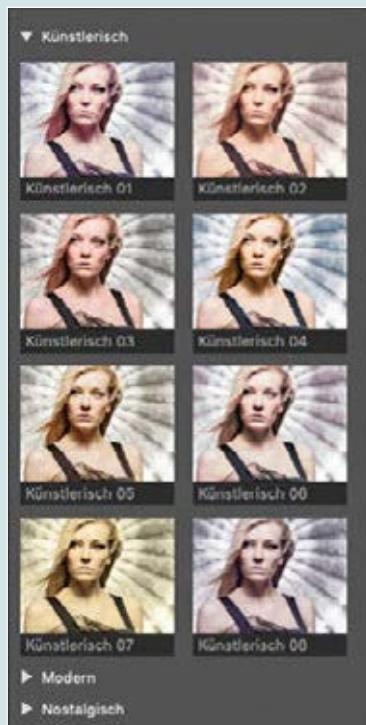
Wie kann ich Presets umorganisieren?

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Preset. Über das kontextsensitive Menü können Sie Presets in andere Ordner verschieben, aber auch umbenennen oder löschen.

Von der Vorgabe zum Bildstil

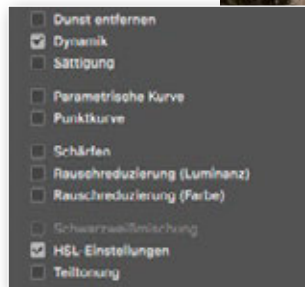
Die Raw-Entwicklung ist natürlich der erste Schritt auf dem Weg zu einem eigenen Bildstil, und für viele reichen diese Möglichkeiten auch aus. Aber Photoshop bietet zusätzlich noch so einige Funktionen und Kombinationsmöglichkeiten, um besondere Bildwirkungen herauszuarbeiten. Ganz oben in der Liste stehen dabei die Ebenenmodi, auch Füllmethoden oder Mischmodi genannt: Diese steuern, wie sich überlagernde Ebenen miteinander verrechnen. Das betrifft nicht nur Bildebenen, sondern vor allem auch die Einstellungsebenen, auf denen in der Photoshop-Einzelbildbearbeitung die Korrekturen wirken.

All diese Funktionen werden Sie in den folgenden Kapiteln noch kennenlernen. Eine besondere Stellung hat dort die schon erwähnte Funktion *Color Lookup*. Und damit schließt sich wieder der Kreis, denn auch hier starten wir gleich unseren ersten Workshop mit den auf Color-Lookup-Tabellen basierenden Kreativprofilen.

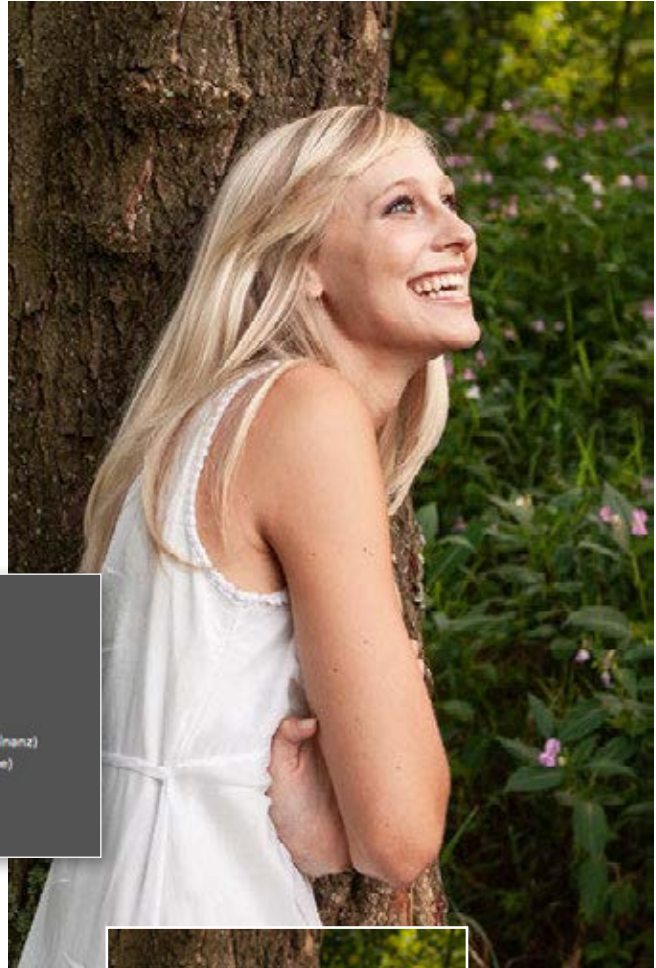


Freundliche Porträts

Die Wirkung eines Porträts hängt stark von den Hauttönen ab. Sind diese farblich zu intensiv, wirkt die Haut schnell fleckig. Hat die Haut zu viel Schatten, wirkt sie schmutzig. Ein paar Basiskorrekturen bringen die Hauttöne auf den richtigen Weg. Dieser Workshop zeigt die Korrekturen beispielhaft an einem nordeuropäischen Hautton. Das Vorgehen ist auch für andere Hauttöne gleich, unterscheidet sich dann aber in den Korrekturwerten.

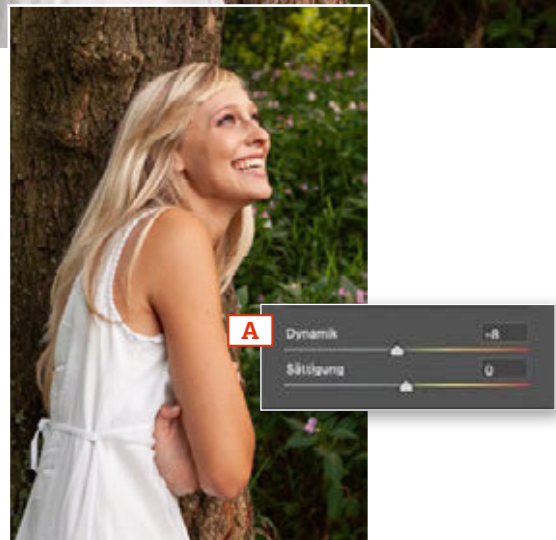


↓ Beispielbild: Portrait



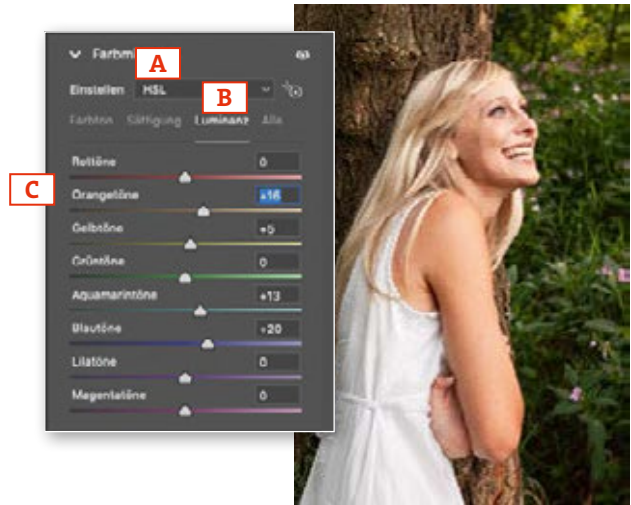
1 Leichte Entsättigung

Beginnen Sie mit einer ersten Entsättigung der Farben über den Regler *Dynamik* [A]. Tendenziell sollte man – auf jeden Fall für klassische Porträts – allzu grelle Farben vermeiden. In diesem Motiv würde sonst auch das Grün im Hintergrund zu stark ablenken. Übertreiben Sie es bei der Entsättigung nicht, Lippen und Augen sollten noch genug Leuchtkraft behalten. In den nächsten Schritten werden wir uns noch weiter auf die Hauttöne konzentrieren.



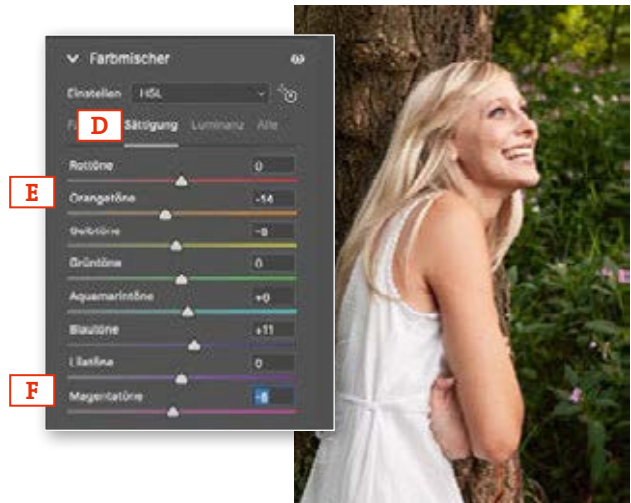
2 Hautfarben aufhellen

Wechseln Sie in den Bereich *HSL/Farbe* [A], und wählen Sie dort erst den Bearbeitungsbereich *Luminanz* [B] aus. In diesem können Sie die Helligkeiten der Farbsegmente steuern und so deren Priorität im Bild anders gewichten. Durch Erhöhung des Luminanzwertes für die *Orangetöne* [C] werden die primären Hautfarben aufgehellt. Ziehen Sie den Wert für das Gelb etwas nach, da dieses ebenfalls stark in den Hauttönen repräsentiert ist. Der Rotton sollte aber stabil bleiben, weil Lippen sonst unnatürlich aufhellen würden. Um gleichzeitig die (blauen) Augen strahlender erscheinen zu lassen, können Sie parallel auch die Werte für die *Blautöne* anheben.



3 Unaufdringliche Hautfarbe

Wechseln Sie jetzt zum Arbeitsbereich *Sättigung* [D]. Hier geht es darum, die Hautfarben noch stärker zu beruhigen. In erster Linie steuern Sie auch hier in den *Orangetönen* und ein bisschen in den *Gelbtönen* die Sättigung [E]. Verringern Sie zusätzlich die Sättigung der *Magentatöne* [F], um Rötungen in der Haut abzumildern. Sämtliche anderen Motivfarben behalten ihre ursprüngliche Sättigung und können auch bewusst verstärkt werden.



4 Farbverschiebung gegen Rot

Zuletzt verschieben Sie den Farbton der *Rotttöne* in die orange Richtung [G] – auch damit wirken Sie Hautrötungen entgegen.

