

4.4.3 Korrekturpinsel und Verlaufsfilter

Grundlegende Arbeitsweise

Korrekturpinsel und Verlaufsfilter arbeiten grundsätzlich auf dieselbe Weise: Es wird jeweils eine Maske erzeugt, über welche die Wirkung der verwendeten Entwicklungseinstellungen auf einen Teil des Fotos begrenzt wird. Dabei unterscheiden sich die beiden Werkzeuge nur in der Art der Masken und dementsprechend auch darin, wie Masken erzeugt und angepasst werden.

Die Arbeit mit den beiden Tools funktioniert prinzipiell in drei Arbeitsschritten:

1. Auswahl der Werkzeuge
2. Anlegen der Maske
3. Feinkorrektur der Maske und/oder Werkzeugintensitäten

Masken in Lightroom

In der klassischen Bildverarbeitung ist eine Maske ein Graustufenbild in derselben Größe wie das dazugehörige zu bearbeitende Bild, welche die Durchlässigkeit für Bildbearbeitungsfunktionen an einer Stelle des Bildes bestimmt. Ein schwarzer Bereich der Maske steht für vollständige Undurchlässigkeit, ein weißer für komplette Durchlässigkeit.

Masken werden von Lightroom auf zwei verschiedene Weisen verwendet: 1) unsichtbar und automatisch erzeugt bei verschiedenen global arbeitenden Entwicklungseinstellungen, z.B. Aufhelllicht, Klarheit oder bei der Schärfung; 2) manuell, d.h. von Ihnen erzeugt, beim Verlaufsfilter und beim Korrekturpinsel.

Die Masken, mit denen Verlaufsfilter und Korrekturpinsel arbeiten, werden jedoch nicht als Graustufenbild gespeichert, sondern wie alles in Lightroom in Form von Metadaten. Durch die Speicherung als Metadaten lassen sich die Arbeitsergebnisse von Verlaufsfilter und Korrekturpinsel wie alle anderen Entwicklungseinstellungen von einem auf mehrere Fotos übertragen (siehe Kapitel 4.2.2).

Dies funktioniert durch die pixelunabhängige Repräsentation der Masken auch zwischen Fotos, die unterschiedliche Bildgrößen haben. Da Lightroom mitunter recht langsam werden kann, wenn man den Korrekturpinsel ausgiebig benutzt, kann man diesen Umstand ausnutzen. Dazu exportiert man eine kleine Version des Fotos, die man sofort wieder importiert, und vollzieht die Arbeit mit dem Korrekturpinsel an dieser kleinen Version. Am Schluss überträgt man die Entwicklungseinstellungen auf die große Version des Fotos. Die Technik funktioniert recht gut für alle zur Verfügung stehenden Werkzeuge (mit Ausnahme von *Schärfe*).

Werkzeuge auswählen

Lightroom stellt für die lokale Bearbeitung nicht alle seine Werkzeuge zur Verfügung, sondern die folgenden sieben: Belichtung, Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Klarheit (auch negativ), Schärfe (auch negativ) und Farbtonung. Sie sind alle hinlänglich von den globalen Reglern bekannt.

Um die Werkzeuge und ihre Intensitäten auszuwählen, bietet Lightroom zwei verschiedene Oberflächen an, zwischen denen man in den Paletten über den kleinen Schalter rechts oben umschalten kann. Im Wesentlichen unterscheiden sie sich dadurch, dass die eine (die Standardoberfläche) Knöpfe, die andere hingegen Regler für die Werkzeuge zur Verfügung stellt. Die Regleransicht entspricht der, die wir auch von den anderen Paletten im Entwickeln-Modul kennen.

Die Regleransicht ist gut geeignet, um genau und flexibel zu arbeiten. Sie erlaubt es vor allem, für eine Korrekturstelle mehrere Werkzeuge auf einmal einzustellen, also z. B. positive Belichtung + positive Sättigung + negative Klarheit, und ist damit in erster Linie für die Nachbearbeitung bereits erzeugter Korrekturstellen geeignet.

Die Knopfansicht auf der anderen Seite erlaubt immer nur die Auswahl eines einzigen Werkzeugs. Über die Köpfe werden das Werkzeug und die Korrekturrichtung (positiv oder negativ) vorgegeben, über den Betrag-Regler wird die genaue Intensität eingestellt. Die Knopfansicht ist daher vor allem für die anfängliche Werkzeugauswahl geeignet: Man sucht das passende Werkzeug und die Korrekturrichtung heraus und beginnt danach mit dem Erstellen der Maske.

Werkzeugvorgaben

Im Effekt-Drop-down-Menü, das in beiden Werkzeugansichten existiert, lassen sich Reglerangaben aufrufen und speichern. Dies ist zum Beispiel dann günstig, wenn man oft mit einer bestimmten Kombination von Reglereinstellungen arbeitet und diese schnell abrufen möchte.

Vielleicht möchten Sie häufig den Kontrast und die Sättigung in einer Bildregion leicht erhöhen. In diesem Fall können Sie eine Vorgabe erstellen, in der beide Regler auf +25 gestellt sind, und diese als Ausgangswerte für eine neue Maske nehmen. Oder vielleicht korrigieren Sie oft Hautunreinheiten bei Porträts. Hierfür ist bereits eine Vorgabe eingebaut (*Haut weichzeichnen*), die den Klarheit-Regler auf -100 und den Schärfen-Regler auf +25 setzt.

Am flexibelsten, wenn man neue Vorgaben erstellen will, ist man natürlich in der Regleransicht, da man hier mehrere Regler auf einmal einstellen kann. Aber aufrufen lassen sich Vorgaben genauso in der Knopfansicht, auch wenn mehrere Werkzeuge dadurch aktiviert werden. Wenn Sie lieber in der Knopfansicht arbeiten, können Sie also in der Regleransicht einige Vorgaben erstellen und diese in der Knopfansicht aufrufen.



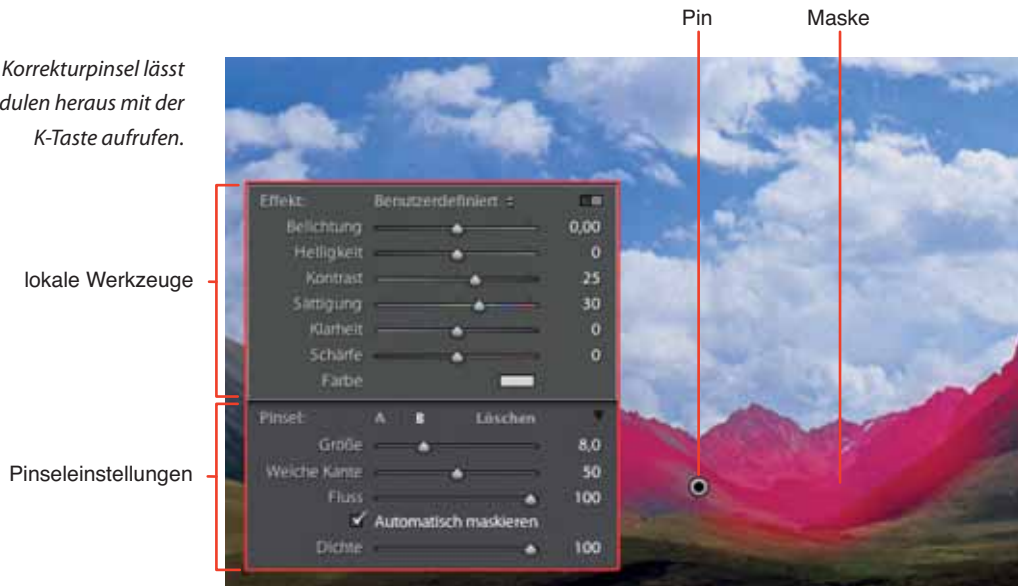
Abb. 4-113 Oberer Teil der Palette in der Regleransicht. Hier wurde als Werkzeug Belichtung mit einer Intensität von + 2 EV gewählt ...



Abb. 4-114 ... und dasselbe Werkzeug in der Knopfansicht. Die Knöpfe speichern übrigens jeweils ihre zuletzt eingestellten Werte.

Korrekturpinsel

Abb. 4-115 Der Korrekturpinsel lässt sich aus allen Modulen heraus mit der **K-Taste** aufrufen.



Masken aufrufen

Um eine neue Korrekturstelle zu erstellen, stellt man sicher, dass der Maskieren-Modus oben in der Palette auf **Neu** gestellt ist, oder man wählt eines der Werkzeuge in der Knopfansicht aus (wodurch dies automatisch geschieht).

Die Pinseleigenschaften im unteren Teil der Palette, vor allem *Größe* und *Weiche Kante*, sollten so eingestellt sein, dass sich die auszuführende Korrektur möglichst optimal durchführen lässt (mehr zu den Pinseleigenschaften weiter unten).

Daraufhin kann man anfangen, mit der Maus auf dem Foto die Maske aufzutragen. Drückt man während des Zeichnens die **Shift-Taste**, lassen sich horizontale oder vertikale gerade Linien ziehen. Die Änderungen durch das angewendete Werkzeug sind sofort auf dem Foto sichtbar, nicht allerdings die Maske selbst.

Nach dem ersten Pinselstrich befindet sich die Korrekturstelle im Bearbeiten-Modus. Von hier wird jeder neue Pinselstrich derselben Korrekturstelle zugeordnet. Außerdem lässt sich die Werkzeugintensität feinkorrigieren (z. B. über die Regleransicht).

Jede Korrekturstelle wird auf dem Foto über einen Pin dargestellt und im Nachhinein angewählt, indem man ihren Pin anklickt. Daraufhin kann man sie weiter bearbeiten oder über die **Delete-Taste** löschen. Die Pins lassen sich mit der **H-Taste** ein- bzw. ausblenden.

Masken korrigieren

Sind die ersten Pinselstriche getan, lässt sich die Maske feinkorrigieren. Mit den A- und B-Pinseln lässt sich auf die Maske auftragen, während der Radiergummi-Pinsel von der Maske abträgt bzw. Bereiche der Maske entfernt. Im Auftrage-Modus lässt sich der Radiergummi zwischenzeitlich mit gedrückter **Alt-Taste** einstellen. Andersherum lässt sich im Radiergummi-Modus der Auftrage-Pinsel mit der **Shift-Taste** temporär einstellen.



Für die Feinkorrektur der Maske sind die Pinseleinstellungen, vor allem *Fluss* und *Dichte*, von besonderer Bedeutung (siehe unten). Mit *Fluss* kann man z. B. die Durchlässigkeit der Maske an bestimmten Stellen weiter erhöhen oder – mit dem Löschen-Pinsel – verringern. Mit der *Dichte*-Einstellung lässt sich hingegen die Maximal-Durchlässigkeit festlegen.

Abb. 4–116 Vor und nach der Bearbeitung mit dem Korrekturpinsel

Masken visualisieren

Bei vielen Korrekturstellen und dementsprechend vielen Pins kann man die Maus über einen Pin bewegen und einen kurzen Moment warten: Lightroom blendet dann die Maske des entsprechenden Pins über das Foto (im Allgemeinen wird die Maske ja nicht angezeigt, lediglich die Auswirkungen der Maske).

Die Maske einer aktivierten Korrekturstelle lässt sich auch permanent mit der **O-Taste** über dem Foto einblenden. Auf diese Weise lässt sie sich wesentlich einfacher feinkorrigieren. Um die Maske wieder auszublenden, drückt man erneut die **O-Taste**.

Mittels **Shift-O** lässt sich zudem die Farbe verstellen, in der die Maske angezeigt wird. Dies ist praktisch, wenn das Foto ähnliche Farben hat wie die aktuelle Maskenfarbe. Man kann die Farben Rot, Grün, Weiß und Schwarz einstellen.

Für eine angewählte Korrekturstelle lassen sich die verwendeten Werkzeuge und -intensitäten im oberen Teil der Palette verstellen. Am flexibelsten ist man dabei in der Regleransicht. Um die Wirkung aller Werkzeuge einer Korrekturregion zu erhöhen oder zu verringern, kann man die Maustaste über einem bereits aktivierten Pin drücken und die Maus nach rechts bzw. links bewegen. Hierbei werden alle verwendeten Werkzeugregler entsprechend abgeschwächt bzw. verstärkt.

Um die Änderungen abzuschließen und eine komplett neue Korrekturstelle zu erzeugen, klickt man auf *Neu* ganz oben in der Palette oder – in der Knopfansicht – auf einen der Plus- oder Minus-Knöpfe. Oder man drückt die [Return-Taste](#).

Pinseleinstellungen

Im unteren Bereich der Korrekturpinsel-Palette lassen sich einige Einstellungen zur Beschaffenheit des Pinsels vornehmen: *Größe*, *Weiche Kante* und *Fluss*, *Dichte* und *Automatisch maskieren*.

Benutzer von Photoshop und anderer Programme mit Pinsel-Werkzeugen kennen sicherlich die ersten drei Einstellungen. *Dichte* und *Automatisch maskieren* jedoch sind ziemlich spezielle Optionen, die Sie sich auf jeden Fall anschauen sollten.

Größe: Diese Einstellung ändert die Größe der Pinseltupfer bzw. den Durchmesser des Pinsels. Sie lässt sich auch über das Mausrad verstellen sowie über die Tasten `,` und `..`

Abb. 4-117 Verschiedene Pinselgrößen



Weiche Kante: Diese Einstellung verändert die Randhärte der Pinseltupfer. Ein geringer Reglerwert sorgt für eine Maske mit harten, möglicherweise deutlich sichtbaren Rändern. Umgekehrt erzeugt ein hoher Reglerwert weiche Verläufe an den Maskenrändern, sodass die lokalen Korrekturen weniger stark sichtbar sind. Die richtige Einstellung ist stark abhängig von der zu korrigierenden Stelle.



Abb. 4-118 Ohne und mit Weiche Kante

Manchmal sind weiche Maskenübergänge von Vorteil, oft hingegen eine klar abgegrenzte Maske, z. B. wenn sie an kontrast- und detailreichen Rändern entlang verläuft wie dem Übergang zwischen Himmel und einem Hochhaus. Für solche Fälle ist auch die Option *Automatisch maskieren* gut geeignet.

Weiche Kante lässt sich auch über die Tastaturkürzel **Shift-** und **Shift-** verstellen.

Fluss: Hiermit lässt sich der Auftrag des Pinsels begrenzen, sodass ein einzelner Pinselstrich keine vollkommen durchlässige, sondern nur eine teildurchlässige Maske erzeugt. Ein Fluss von 20 erzeugt z. B. einen Auftrag von 20 %, ein Fluss von 50 entspricht 50 % etc. Durch mehrere Pinselstriche über dieselbe Stelle lässt sich jedoch der Auftrag weiter erhöhen, bis die Maske letztlich vollkommen durchlässig ist (Auftrag 100 %). Dies entspricht eher der Arbeitsweise mit einer Farb-Sprühdose als mit einem Pinsel.



Abb. 4-119 Links ein Fluss von 30, rechts von 100

Fluss ist gut geeignet, um eine Maske Pinselstrich für Pinselstrich zu erzeugen, indem teilweise Dichte auf- und abgetragen (mit dem Radiergummi) wird. Die Arbeit damit ist sehr intuitiv und verleiht einem ein wenig das Gefühl, tatsächlich mit einem Pinsel an einem Bild zu arbeiten.

Dies gilt besonders dann, wenn man den Pinsel mit einem druckempfindlichen Grafiktablett führt. In diesem Fall wird der Fluss entsprechend dem Druck auf das Tablett angepasst.

Fluss lässt sich auch über die Zahlentasten, genau wie in Photoshop, verstellen: Die Tasten 1, 2, 3 ... 0 einmal gedrückt stellen einen Fluss von 10, 20, 30 oder 100 ein. Drückt man zwei Zahlentasten kurz hintereinander, kann man genauere Einstellungen treffen, z. B. stellt 5+5 den Fluss auf 55 usw. Werte kleiner 10 lassen sich über die 0 erzeugen, z. B. 0+1 stellt den Fluss auf 1.

Dichte: Mittels Dichte lässt sich ebenfalls die Durchlässigkeit der Maske steuern. Während Fluss gewissermaßen die Sprühstärke eines Airbrush oder den aktuellen Auftrag eines einzelnen Pinselstrichs festlegt, begrenzt Dichte den maximal möglichen Auftrag, egal wie viele Pinselstriche getan werden.

Abb. 4-120 Dichte von 50 und 100.
Eine Dichte von 0 arbeitet übrigens mit derselben Wirkung wie der Radiergummi, sie löscht die Maske.



Um z. B. in einem Bereich die Durchlässigkeit der Maske zu verringern, würde man mit Fluss den Radiergummi benutzen und damit von der Maske abtragen, bis die gewünschte Durchlässigkeit erreicht ist. Mit Dichte wählt man hingegen die gewünschte Durchlässigkeit vorher und bemalt direkt mit dem Pinsel die entsprechenden Stellen. Auch die Stellen mit ursprünglich höherer Durchlässigkeit als der eingestellten bekämen die neu eingestellte Durchlässigkeit, und es gäbe keine Gefahr, zu viel von der Maske abzutragen, wie dies bei der Arbeit mit dem Radiergummi der Fall wäre. Viele Fotografen bevorzugen daher die Arbeit mit Dichte gegenüber der mit Fluss.

Die Dichte lässt sich auch verstellen über die **Alt-Taste** + Mausrad.

Automatisch maskieren: Dies ist eine nützliche Option beim Hinzufügen von Pinselstrichen, die sehr scharf abgegrenzt sein sollen, z. B. wenn man mit der Maske ein Gebäude vom umgebenden Himmel isolieren will. Solche genauen, scharf abgegrenzten Masken, die an kontrastreichen Konturen verlaufen, erfordern normalerweise viel Arbeit mit dem Pinsel und dem Radiergummi.



Abb. 4-121 »Automatisch maskieren« (rechts) begrenzt Pinselstriche an kontrastreichen Kanten.

Ist *Automatisch maskieren* eingeschaltet, versucht Lightroom beim Zeichnen eine Kontur zu erkennen und begrenzt die Maske auf die Seite der Kontur, auf der die Mitte des Pinsels liegt (die Mitte des Pinsels ist auch am + erkennbar). Dabei erkennt Lightroom sowohl Konturen, die Helligkeitsunterschiede, als auch solche, die Farbunterschiede aufweisen. *Automatisch maskieren* funktioniert nicht immer perfekt, kann aber in manchen Fällen eine große Arbeitserleichterung sein.

Die Option lässt sich auch über die **A-Taste** an- oder ausschalten.

Vorgaben

Wenn Sie sich die Korrekturpinsel-Palette genau anschauen, erkennen Sie im Pinselbereich ein kleines A und ein kleines B. Dies sind zwei Vorgaben für Pinseleinstellungen: A und B merken sich jeweils die zuletzt eingestellten Werte für *Größe*, *Weiche Kante*, *Fluss* und *Automatisch maskieren* (*Dichte* ist hiervon nicht betroffen).

Genau genommen gibt es drei Pinsel-Vorgaben: Die Löschen-Einstellung auf der rechten Seite merkt sich ebenfalls die zuletzt eingestellten Werte. Die **/-Taste** (auch auf dem Ziffernblock) wechselt zwischen der A- und der B-Vorgabe.



Abb. 4-122 Mittels A und B kann man auf zwei verschiedene Pinseleinstellungen zurückgreifen. Und auch der Löschen-Pinsel merkt sich seine Pinselcharakteristik.

Verlaufsfiler

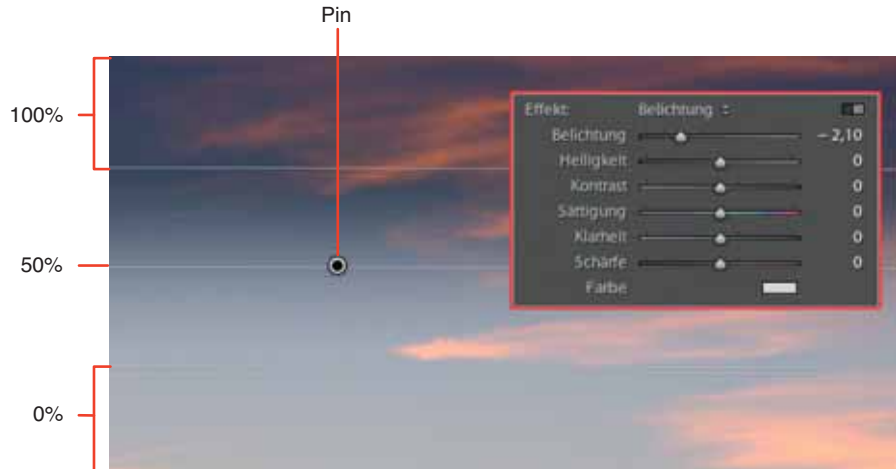
Verlaufsmasken anlegen

Der Verlaufsfiler in Lightroom hat große Ähnlichkeit mit den gleichnamigen Filtern, die man sich vors Objektiv schrauben kann. Die Verläufe werden über Masken realisiert. Eine Verlaufsmaske bestimmt sich aus Position, Winkel und Ausdehnung.

Diese werden einfach mit der Maus »aufgezogen«. Nachdem man ein Werkzeug und eine Korrekturrichtung gewählt hat, klickt man mit der Maus auf eine Stelle, die komplett (zu 100 %) korrigiert werden soll, und

zieht sie bis zu einer Stelle, die überhaupt nicht mehr von der Korrektur betroffen sein soll (0%). Zwischen diese beiden Stellen erstreckt sich der Verlauf. Mit gedrückter **Shift-Taste** lassen sich dabei genau waagerechte oder senkrechte Verläufe erstellen.

Abb. 4-123 Der Verlaufsfilter lässt sich vom Entwickeln-Modul aus mit der M-Taste aufrufen.



Es lassen sich beliebig viele Verläufe aufs Foto legen. Jeder wird mit einem Pin markiert, über den er aktiviert und daraufhin entweder gelöscht (**Delete-Taste**) oder angepasst werden kann. Die Pins können über die **H-Taste** ein- und ausgeblendet werden.

Verläufe nachkorrigieren



Abb. 4-124 Vor und nach der Bearbeitung eines Fotos mit dem Verlaufsfilter.

Um die Position des Verlaufs zu verändern, wird mit der Maus der bereits selektierte Pin gegriffen und bewegt. Die Ausdehnung wird durch Ziehen nach außen oder innen an einer der beiden äußeren Linien (0%- oder 100%-Linie) verändert. Für die Richtungsänderung wird die mittlere (50%-)Linie im oder gegen den Uhrzeigersinn gezogen.

Weiterhin lässt sich, genau wie beim Korrekturpinsel auch, über die Palette die Intensität des eingestellten Werkzeugs im Nachhinein anpassen. Dabei lassen sich auch mehrere Werkzeuge zugleich einstellen.

4.4.4 Workflow-Teil

Bildbeispiel 4: Lokale Korrekturen, Porträt

Es werden gezeigt: Korrekturpinsel-Werkzeug (Hautglättung, partielle Schärfung u. a.), Bereiche-entfernen-Werkzeug, Tonwertkorrektur

Als Beispiel für die Anwendung lokaler Korrekturen eignen sich vor allem Porträtfotos, da diese oft partiell geschärft (Haare und andere Details) bzw. weichgezeichnet (Haut) werden müssen.

Das folgende Foto habe ich unter sehr hartem (künstlichen) Licht gemacht, sodass man praktisch jedes kleine Hautfältchen sieht. Für die Bearbeitung wird also die Weichzeichnung der Haut mit dem Korrekturpinsel im Vordergrund stehen.



Abb. 4–125 Ausgangsbild

Bevor ich jedoch zu den lokalen Werkzeugen greife, steigere ich die Gesamthelligkeit und den Kontrast ein wenig. Beides mache ich in der Gradationskurve-Palette (Werte: -25 , $+52$, -21 , $+38$). Außerdem senke ich die Lebendigkeit auf -20 , sodass die Sättigung des Fotos leicht reduziert wird.

Abb. 4-126 Tonwertkorrektur und Senkung der Lebendigkeit



Dann gehe ich zum Korrekturpinsel über (**K-Taste**) und wähle die voreingestellte Werkzeugvorgabe *Haut weichzeichnen* aus. Diese setzt sich zusammen aus den Werten Klarheit: -100 und Schärfung: +25, besteht also hauptsächlich aus negativer Klarheit. Negative Klarheit ist erstaunlich gut für die Weichzeichnung von Haut geeignet.

Mit diesem Werkzeug male ich praktisch das ganze Gesicht aus, spare aber dabei das Auge inklusiver der Wimpern von der Behandlung aus. An einigen Stellen reicht der Weichzeichnungseffekt selbst bei maximaler Durchlässigkeit der Maske nicht ganz aus. Für diese Stellen erstelle ich einen zweiten Korrekturbereich (d.h. auch einen zweiten Pin) und zeichne mit derselben Werkzeugvorgabe noch mal nach. Die beiden sich überlappenden Korrekturbereiche addieren sich im Effekt.

Abb. 4-127 Partielle Hautglättung mit dem Korrekturpinsel



Jetzt gehe ich in das Bereiche-entfernen-Werkzeug (**N-Taste**), um weiter an der Reinheit der Haut zu arbeiten. Ich entferne vor allem einige übrig gebliebene Partikel der Schminke (Lidschatten) und ein paar Hautunreinheiten. An einigen Stellen verwende ich eine Deckkraft von weniger als 100 %, um einen natürlicheren Eindruck zu erreichen: Hautunreinheiten sollen nicht ganz entfernt, sondern nur abgeschwächt werden.



Abb. 4-128 Bereiche-entfernen-Werkzeug

Nachdem ich mit der Haut fertig bin, kehre ich zurück zum Korrekturpinsel-Werkzeug (**K-Taste**), um mich um die Details, Haare und Augen, zu kümmern. Ich erstelle einen Korrekturbereich mit dem Schärfe-Werkzeug (+57) und wende es partiell auf den Teil der Haare, die in der Schärfenebene des Objektivs lagen, sowie partiell auf die Wimpern links und unterhalb des Auges an.



Abb. 4-129 Partielle Schärfung der Haare

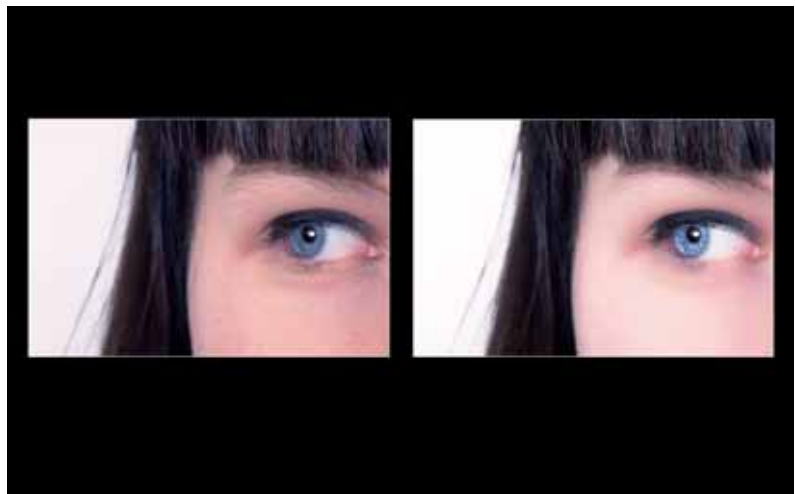
Zum Schluss will ich das Auge stärker herausstellen. Zuerst erhöhe ich die Helligkeit am linken oberen Rand der Iris, sodass die gesamte Iris ungefähr dieselbe Helligkeit hat. Mit einem zweiten Korrekturbereich, der die ganze Iris umfasst, erhöhe ich beinahe jedes der vorhandenen Werkzeuge leicht: Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Klarheit und Schärfe – sodass das Auge schließlich deutlich präsenter wirkt.

Abb. 4-130 Steigerung von Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Klarheit und Schärfe im Bereich der Iris



Damit bin ich im Grunde fertig. Allerdings schneide ich am rechten und unteren Rand mit dem Freistellen-Werkzeug (R-Taste) noch ein wenig vom Foto ab.

Abb. 4-131 Vorher/nachher



Schließlich probiere ich noch aus, wie das Foto in Schwarz-Weiß aussieht. Ich habe zwar nicht ursprünglich eine Graustufen-Version geplant, aber da es in Lightroom so einfach ist, sich ein Foto in Graustufen anzusehen

und danach wieder zurückzuschalten (über die **V-Taste**), probiere ich dies häufig einfach aus. In diesem Fall gefällt mir die Graustufenvariante leicht besser als die Farbversion.



Abb. 4-132 Graustufenversion

4.5 Bildbearbeitung in Photoshop

Die Bildbearbeitungsfunktionen in Lightroom sind zwar recht weitgehend, gegenüber klassischen Programmen jedoch begrenzt. Es wird daher immer wieder Situationen geben, in denen man für eine optimale Bearbeitung eines Fotos auf ein anderes Programm zurückgreifen muss. In Lightroom wurde die Übergabe an externe Programme daher von Anfang an vorgesehen und ist mit nur einer Tastenkombination durchführbar.

Dabei ist mit Photoshop ab Version CS3 die Übergabe deutlich komfortabler als mit anderen Programmen, da es 1) mit Camera Raw die Entwicklungseinstellungen direkt interpretieren kann und 2) stärker mit Lightroom verzahnt ist, sodass nur beim Sichern – und nicht schon bei der Übergabe – neue Bilddateien entstehen.

Bei der Übergabe von Fotos an Photoshop spielt auch das Farbmanagement wieder eine Rolle. In Bezug auf Farbmanagement ist Photoshop ein deutlich komplizierteres (und sehr viel mächtigeres) Programm als Lightroom. Nicht alles, aber vieles davon ist wichtig, wenn Sie Fotos an Photoshop übergeben. Ich werde deshalb auf grundlegende Farbmanagereinstellungen und -funktionen des Programms eingehen.

Zum Schluss des Kapitels gehe ich auf zwei wichtige Bildbearbeitungsbereiche von Photoshop ein, welche die Arbeit mit Lightroom ergänzen. Dies sind auf der einen Seite die Korrektur von Perspektive und Objektivverzerrung und auf der anderen die Kombination von mehreren Teilbildern zu einem einzigen Foto, z. B. einem Panorama, einem HDR-Foto oder anderen Bildkonstruktionen.