

Vorwort

Als Adobe Anfang 2007 die erste fertige Version von Photoshop Lightroom vorstellte, war die gesamte Fotowelt förmlich »elektrisiert«. Das Programm versprach vieles: einen neuartigen Raw-Konverter, eine effiziente Bildorganisation und eine neue Art der Bildbearbeitung, die extra auf die Anforderungen von Fotografen abgestimmt worden war. Mittlerweile ist Lightroom fast schon ein alter Bekannter und das Standardwerkzeug für viele Fotografen.

Das Konzept von Lightroom war 2007 neu – abgesehen von einigen Nischenprodukten für Spezialisten gab es diesen Ansatz noch nicht, mit einem Programm den ganzen digitalfotografischen Prozess vom Bildimport bis zum Druck oder zur Diashow abzubilden.

In einem Satz

Lightroom unterstützt Fotografen beim gesamten Arbeitsablauf am Rechner: vom Bildimport über die Bearbeitung bis hin zur Präsentation.

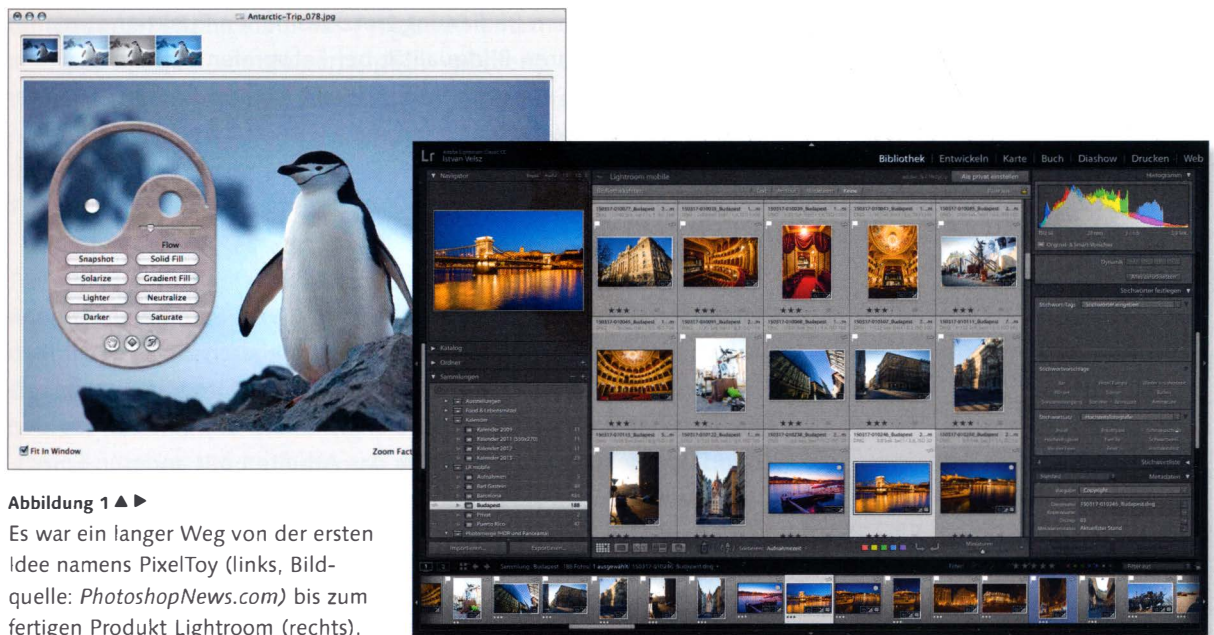


Abbildung 1 ▲►

Es war ein langer Weg von der ersten Idee namens PixelToy (links, Bildquelle: PhotoshopNews.com) bis zum fertigen Produkt Lightroom (rechts).

Die Anfänge von Photoshop Lightroom reichen bis ins Jahr 2002 zurück, bis zu einem Softwareexperiment namens PixelToy. Dieses wurde mehr oder weniger als Spielzeug entwickelt, mit dem man testen wollte, ob es für die Bildbearbeitung eine gute Alternative zum komplexen Ebenenkonzept von Photoshop gibt.

Die Idee dabei war, verschiedene Bearbeitungsstadien eines Bildes als Schnappschüsse zu speichern und darauf aufsetzend Bilder immer weiter zu entwickeln. Durch gute Beziehungen der Entwickler zu Fotografen kam zusätzlich heraus, wie schwierig es war, mit Hunderten oder Tausenden von Raw-Bildern umzugehen. Der Dateibrowser von Photoshop, die Bridge, erwies sich dafür als unhandlich. Der gesamte allgemein bekannte Workflow basierte damals auf einzelnen, unabhängigen Tools. Aus dieser Idee wurde Shadowland, die erste Alphaversion von Lightroom.

Vier Jahre später und nach der Übernahme der Firma Pixmantec und deren Programm Rawshooter wurde aus dem Projekt schließlich Lightroom, das Adobe als öffentliche Betaversion allen Interessierten zur Verfügung stellte. Das Feedback Tausender Fotografen half, die Software zu perfektionieren. Im Februar 2007 war es dann so weit: Die erste finale Version konnte zum Verkauf angeboten werden.

Seit dem Erscheinen hat sich Lightroom als Standard für die Verwaltung und Bearbeitung von Fotos etabliert. Auch wenn es inzwischen zahlreiche Konkurrenten gibt, ist Lightroom vor allem wegen seiner einfachen Bedienung trotz des hohen Funktionsumfangs und der erreichbaren Bildqualität bei Fotografen beliebt. Nicht zu unterschätzen ist auch die Möglichkeit, Lightroom sowohl unter Microsoft Windows als auch auf macOS zu nutzen.

Lightroom für wen?

Lightroom ist eine Software für ambitionierte Fotografen, die beruflich oder auch in ihrer Freizeit fotografieren und mit großen Mengen von Bildern umgehen müssen. Sie fotografieren hauptsächlich im Raw-Format, um die maximale Bildqualität aus den Bilddaten herauszukitzeln. Auch das Arbeiten mit anderen Formaten wie JPEG oder Videos ist mit Lightroom möglich, allerdings mit den formatbedingten Einschränkungen wie der fehlenden Möglichkeit, verlustfrei Unter- und Überbelichtung auszugleichen oder einen korrekten Weißabgleich vorzunehmen. Lightroom ist kein (vollständiger) Ersatz für Photoshop, sondern eher eine Plattform



▲ **Abbildung 2**

Profifotografen müssen sich auch mit Technik beschäftigen. Gleiches gilt für die Software. Nur wer sich mit ihr auseinandersetzt, erzielt gute Ergebnisse.

für die optimale Archivierung, Sortierung und grundlegende Bearbeitung von Bildern. Mit Lightroom können Sie Ihre Bilder ideal für die Weitergabe an Photoshop vorbereiten.

Es gibt Artikel und Testberichte, die Lightroom als Einsteigerprogramm beschreiben. Das ist irreführend, denn für Anfänger in der Bildbearbeitung kann das Programm entschieden zu viel. Was aber das Prädikat »einsteigertauglich« verdient, sind die geordnete Arbeitsoberfläche und die intuitive Bedienung des Programms. Man findet leicht zu den gewünschten Funktionen und erzielt damit schnell sehr gute Ergebnisse – und das nicht auf Kosten der Funktionsvielfalt.

Inzwischen gibt es auch noch einige weitere Programme zur Raw-Bearbeitung auf dem Markt, die alle ihre Nutzer und Anhänger finden. Genannt seien Capture One, Corel AfterShot Pro, Adobe Camera Raw, DxO Optics Pro, Nikon Capture NX-D oder Canon Digital Photo Professional. Sie bieten ähnliche, teilweise sogar bessere Funktionen, die in Lightroom noch nicht zu finden sind. Aber als Gesamtlösung bieten sie nicht den von mir gewünschten Funktionsumfang, und ich persönlich vermeide es, zu viele unterschiedliche Programme für ähnliche Einsatzzwecke zu verwenden. Für mich habe ich noch kein Programm entdeckt, das meine Ansprüche an Bedienkomfort, Funktionsumfang und Qualität so gut abdeckt wie Lightroom.

Was ist mit Photoshop und Co.?

Vor Lightroom arbeiteten Fotografen hauptsächlich mit Photoshop, um ihre Bilder zu optimieren. Der Funktionsumfang von Photoshop ist heutzutage unüberschaubar, und selbst Profis, die den ganzen Tag nichts anderes machen, verwenden oft nur einen Bruchteil der Möglichkeiten. Photoshop ist heute mehr ein Programm für Grafikdesigner als für Fotografen und besitzt einige Features, die Lightroom nie besitzen wird, die aber für bestimmte Zwecke unverzichtbar sind. Dazu zählt die Möglichkeit, mit Ebenen zu arbeiten, um beispielsweise Personen oder Objekte freizustellen, damit diese mit Text oder anderen Bildern kombiniert werden können. Auch können ganze Layouts für Websites vor der Programmierung mit Photoshop entworfen werden. Lightroom dient hingegen vielmehr als Handwerkszeug für den Fotografen und wird erst zusammen mit Photoshop zum vollständigen Künstlerwerkzeug.

In Kombination mit Adobe Camera Raw kann Photoshop Bilder genauso entwickeln wie Lightroom, bietet aber keine annähernd vergleichbar leistungsstarke Verwaltungsmöglichkeit. Darüber hinaus ist Photoshop im Gegensatz zu Lightroom schwerer zu erlernen und deutlich teurer. Wer also nur fotografiert und seine Bilder drucken und präsentieren will, für den ist Lightroom eine gute Alternative zu Photoshop. Künstler, Grafiker und alle, die Motive freistellen, montieren und in Compositings verarbeiten wollen,

Abbildung 3 ▼

Photoshop ist ein Kreativwerkzeug, das vor allem für Grafik- oder Webdesigner unerlässlich ist.





▲ **Abbildung 4**
Photoshop Elements richtet sich an Hobbyfotografen und macht Bildbearbeitern mit einem ausgeprägten Spieltrieb Freude.

werden an Photoshop nach wie vor nicht vorbeikommen. Letztlich ergänzen sich beide Produkte ganz hervorragend und gehören in jede professionelle digitale Dunkelkammer.

Die Abgrenzung zu Photoshop Elements ist bereits etwas schwieriger. Bei Elements handelt es sich um »Photoshop light«. Die Software richtet sich ausschließlich an Hobbyfotografen. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Korrektur von Bildern mit Hilfe von automatischen Korrekturhilfen. Auch eine einfache Verwaltung ist möglich. In Kombination mit Lightroom nicht uninteressant sind die Möglichkeiten zum Freistellen und Kombinieren von Bildern. Nähere Informationen zur Zusammenarbeit von Lightroom und Photoshop Elements finden Sie ab Seite 259.

Was Sie in diesem Buch erfahren

Dieses Buch ist ein Handbuch und Nachschlagewerk für den Einsatz von Lightroom. Es vermittelt Ihnen Lightroom aus der Sicht und basierend auf der Arbeitsweise eines Profis. Beim alltäglichen Arbeiten mit dem Programm sind mir viele Dinge aufgefallen, die meine Art, mit Bildern umzugehen, verändert haben. Als ich mit dem Schreiben des ersten Lightroom-Buches begonnen habe, verwaltete ich bereits ca. 20.000 Bilder mit Lightroom. Und das nicht einmal zwei Monate nach Erscheinen der ersten Version.

Es tauchten dabei auch viele Fragen auf, die ich mir durch Recherche oder Ausprobieren zum größten Teil selbst beantworten musste. Das so im Laufe der Zeit erworbene Wissen möchte ich hier an Sie weitergeben. Anhand von vielen Beispielen, kleinen Workshops und einem reichen Vorrat an Tipps erfahren Sie wesentlich mehr als in einer normalen »Bedienungsanleitung«. Nebenbei finden Sie auch einige Kniffe, die Ihnen im Umgang mit Dateiformaten, Farbmanagement und dem digitalen Foto-Workflow helfen sollen.

Arbeiten mit diesem Buch

HINWEIS

Sind Tastaturangaben für macOS und Windows unterschiedlich, sind diese durch einen Schrägstrich »/« voneinander getrennt, also macOS/Windows.

Eigentlich gibt es zur Handhabung dieses Buches nicht viel zu sagen. Es ist weitestgehend selbsterklärend. Was jedoch sicher auffällt, ist, dass die Screenshots alle auf einem Mac erstellt wurden. Das soll Sie aber nicht abschrecken. Alle Funktionen innerhalb von Lightroom sind unter Windows dieselben. Der einzige Unterschied sind die Dialoge, die vom Betriebssystem bereitgestellt werden. Solche finden Sie beispielsweise beim Öffnen von Dateien oder bei der Arbeit im DRUCKEN-Dialog. Hat eine Funktion auf einem Betriebssystem besondere Eigenheiten, werden alle Varianten abgebildet und beschrieben.

Workshops und Übungsdateien | Zu dem Buch gehören auch Übungsdateien. Diese können Sie unter https://www.rheinwerkverlag.de/lightroom-classic-und-cc_4478/ herunterladen. Die Raw-Bilder sind zu Ihrem Privatgebrauch lizenzfrei und zum freien Experimentieren. Darüber hinaus befinden sich darin viele Beispiele, mit denen Sie die meisten Schritt-für-Schritt-Anleitungen aus dem Buch nacharbeiten können. Dazu finden Sie im Ordner WORKSHOP-KATALOG einen Lightroom-Katalog mit bereits importierten Bildern (Unterordner BILDARCHIV). Dieser Katalog beinhaltet auch Sammlungen mit allen Ausgangszuständen und den fertigen Arbeitsergebnissen der Workshops.

Für den »Schnelleinstieg« ab Seite 63 wird jedoch ein leerer Katalog benötigt. Wenn Sie Lightroom bereits kennen und diesen Workshop überspringen, kopieren Sie den Workshopkatalog und das Bildarchiv der heruntergeladenen Daten einfach zusammen an eine geeignete Stelle auf Ihrer Festplatte.

Zum Herunterladen der Dateien beachten Sie unbedingt auch die Hinweise auf Seite 973. Dort erfahren Sie auch, wie Sie an die Daten kommen.