

RAW-Daten sind eine feine Sache. Um die Vorzüge der Rohdaten richtig nutzen zu können, empfiehlt es sich, sich einen eigenen Workflow anzutrainieren. Im folgenden beschreibe ich meinen Workflow – Arbeitsabläufe, die mir in den letzten Jahren geholfen haben, den Überblick zu behalten und zu guten Ergebnissen zu kommen.

1. Importieren

Kartenchaos?!

Mein RAW-Workflow beginnt sehr früh. Nicht selten schießt man mehrere Speicherkarten in einem Shooting voll. Bereits hier kann man durcheinander kommen: welche Karte hatte ich jetzt zuerst? Welche war als nächstes in der Kamera? Hier einige kurze Tipps, um mit dem Chaos umzugehen:

- Karten formatiere ich grundsätzlich, wenn ich sie in die Kamera stecke. Bilder von verschiedenen Shootings auf einer Karte sorgen beim Einlesen für unnötige Verwirrung.
- Natürlich werfe ich vorher nochmal einen Blick auf die Karte – nie ungesehen formatieren!
- Wenn die Karte voll ist, wandert sie in die Fototasche und wird dort als voll markiert. Das lässt sich auf vielerlei Art und Weise bewerkstelligen, z.B. mit Klebepunkten, entsprechend markierten Kartenhüllen etc.
- Reihenfolge einhalten! Auch das ist wichtig für das Einlesen später. Hier können mit Zahlen beschriftete Klebepunkte helfen.

Von der Kamera auf den Computer

Der nächste Schritt ist sehr wichtig (vielleicht einer der Wichtigsten): Das Einlesen der Bilder. Unabhängig davon ob Ihr Lightroom, Aperture oder einen anderen RAW-Konverter benutzt, solltet Ihr Euch ein System zur Archivierung und Benennung der Bilder überlegen, in dem Ihr Eure Bilder schnell wieder findet. In meinem Fall haben sich folgende Schritte bewährt:

- Jedes Shooting erhält eine Projektnummer und einen Namen. Diesen verwende ich für alles, was mit dem entsprechenden Projekt zu tun hat. Ein solcher Ordner hat beispielsweise folgenden Namen: Nr._Shootingname.
- In diesem Ordner erstelle ich einen Ordner mit dem Namen RAW. Dort hinein importiere ich die RAW-Daten.
- Jede RAW-Datei erhält einen Namen im folgenden Format:
Datum_Projektnummer_Bildnummer. Das sieht dann z.B. so aus:
2009_03_15_49_201.CR2
- Beim Importieren der Bilder füge ich den Bildern einen vordefinierten Satz von Metadaten hinzu, der u.a. Informationen zum Copyright, Autor etc. enthält.

Mit dieser Methode kann ich die einzelnen Projekte klar voneinander abtrennen, beim Zusammenstellen von Bildersammlungen kann ich jedes Bild trotzdem einem bestimmten Projekt zuordnen. Die RAW-Daten bleiben immer im RAW-Ordner. Für exportierte Bilder, lege ich extra Ordner an, aber dazu kommen wir noch.

2. Sichten und Sortieren

Wer diese erste Hürde gemeistert hat, der steht meistens vor einem großen Haufen unbearbeiteter Bilder. Um schnell Ordnung zu schaffen bzw. eine endgültige Favoritenauswahl festzulegen, hat sich bei mir folgende Methode als nützlich erwiesen: Notiz am Rand: ich verwende Apple's Aperture, der hier gezeigte Weg funktioniert aber in Lightroom oder Bridge ähnlich.

- Im Schnell(!)durchlauf markiere ich alle Bilder als "abgelehnt", die eine der folgende Eigenschaften haben: schlecht belichtet, unscharf, Motiv überhaupt nicht ansprechend. Diese Bilder lösche ich sofort.
- Anschließend gehe ich die Bilder nochmal durch, etwas langsamer. Diesmal bewerte ich alle Bilder, die ich einer weiteren Prüfung unterziehen will mit einem Stern. Das sind die Bilder, die mich "motivisch" ansprechen.
- Danach lasse ich mir meine 1-Stern-Auswahl anzeigen. Jetzt vergleiche ich die Bilder, die sehr ähnlich sind, direkt miteinander und verbe für meinen jeweiligen Favoriten 2 Sterne.

- Schritt Nr. 3 wiederhole ich gegebenenfalls und vergebe immer einen Stern mehr – so lange, bis ich meiner Meinung nach eine gute Auswahl unterschiedlicher Motive zusammengestellt habe.
- Manchmal, vorallem bei großen Bildermengen, hilft es, sich von bestimmten Motivgruppen (z.B. alle Bilder vor einem bestimmten Hintergrund) eine Sammlung zu erstellen (in Lightroom: Sammlung, in Aperture: Album). Damit behält man den Überblick.

Dieses Verfahren funktioniert bei mir sehr gut. Man muss sich allerdings dazu zwingen, am Anfang wirklich sehr schnell die schlechten Bilder auszusortieren. Hier darf man nicht zögerlich mit seinen Bildern umgehen, was schlecht ist, fliegt raus! Auch wenn es manchmal wehtut, Bilder zu löschen. Wer sich garnicht sicher ist, kann die Bilder natürlich auch behalten und als abgelehnt ausblenden. Allerdings werden es Euch Eure Festplatten danken, wenn Ihr zu Anfang etwas Platz schafft.

Wenn die Bildauswahl steht, dann geht es ans Entwickeln. Dazu mehr im nächsten Teil.

3. Entwickeln

Wenn ich meine Bilder eingelese und gesichtet und aussortiert habe, beginne ich mit der Entwicklung. Dabei benutze ich bei weitem nicht alle Bearbeitungsfunktionen von Aperture, höchstens in Ausnahmefällen. Meistens beschränkt sich mein Workflow auf folgende Schritte:

- Zunächst passe ich die Belichtung und den Gesamtkontrast an. Dabei komme ich in der normalerweise mit dem Belichtungs- und dem Schwärzen-Regler aus. Hilfreich ist es, wenn man sich die über- und unterbelichteten Bildteile einblenden lässt. Außerdem sollte man das Histogramm im Auge behalten.
- Sollten die hellen Bildteile zu ausgefressen sein und die Schatten zulaufen, dann stelle ich diese Bildteile mit den entsprechenden Reglern wieder her.
- Anschließend ist der Weißabgleich an der Reihe. Hier muss sich jeder zum Einen auf seinen Monitor und zum Anderen auf seinen persönlichen Farbempfinden verlassen. Grundsätzlich versuche ich aber immer, das Bild möglichst neutral einzustellen. Das schafft eine gute Ausgangsposition für weitere Manipulationen in Photoshop.

- Mit Hilfe der Lebendigkeits- und Definitionsregler gebe ich den Bildern den letzten Schliff. Hier rate ich dazu, nicht zu übertreiben. Extremere Bearbeitungen lassen sich meiner Meinung nach in Photoshop besser realisieren.
- Sollten mir unangenehm verrauschte Bildteile auffallen, bearbeite ich diese zusätzlich mit der Rauschreduzierung. Das kommt allerdings sehr selten vor.

Im Grunde war es das bereits: keine Farbverschiebungen, keine Retuschen und vor allem: kein Schärfen. Ich schärfe grundsätzlich erst ganz am Ende des Workflows, nach der Bearbeitung in Photoshop, wenn Pixelgröße und Verwendungszweck feststeht. Alle weiterführenden Bearbeitungen erledige ich in Photoshop, schlichtweg weil ich dort mit Ebenen und Masken mehr Kontrolle habe.

Bevor ich die Bilder in Photoshop bearbeiten kann, wollen diese aber erstmal exportiert werden.

4. Exportieren

Im vierten und letzten Teil meiner RAW-Workflow-Reihe geht es um den Export der entwickelten Bilder. Die Export-Dialoge von Lightroom und Aperture lassen eine Menge Einstellungen zu. Man sollte diese Einstellungen vor dem Exportieren gründlich prüfen - damit kann man sich viel Ärger und vor allem Zeit sparen. Obwohl die Dialogfelder zum Exportieren von Bildern bei Lightroom und Aperture anders aussehen, sind doch die Funktionen weitgehend gleich. In meinem Fall verwende ich fast ausschließlich folgende Einstellungen:

- Die Namen der Dateien bleiben alle erhalten. Das ist wichtig, damit sich nachvollziehen lässt, von welchem RAW-Bild die Entwicklung gemacht wurde.
- Als Farbraum wähle ich grundsätzlich Adobe RGB 1998 - hier kommt es drauf an, welchen Farbraum mein Display darstellen kann. Ein zu kleiner Farbraum ist nicht gut, ein zu großer (wie z.B. ProPhoto RGB) allerdings auch nicht.
- Die Farbtiefe gebe ich mit 16-Bit an. Reduzieren lässt sich das immernoch.
- Die Auflösung belasse ich bei 72 DPI - also so, wie die Bilder bei mir aus der Kamera kommen. Das lässt sich ebenfalls im Photoshop kontrollierter Verändern.
- Beim Dateiformat habe ich mich für PSD entschieden. TIFF ist auch möglich. Allerdings ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit im Photoshop gefühlt etwas

schneller. Dafür sind die Dateien etwas größer. Letztendlich bleibt das Geschmackssache.

- Als Zielordner gebe ich meinen Projektordner an. Wer beim Import sauber gearbeitet hat, hat dann alle Bilder beisammen, RAW-Daten und exportierte Bilder in getrennten Ordnern.

Alle weiteren Schritte der Bildbearbeitung erfolgen dann in Photoshop. Der hier dargestellte Workflow hat sich seit Jahren bei mir bewährt.