

**3.**  
Auflage

VERSION

**21**

Frank Treichler / Sascha Erni

# Capture One Pro

Verstehen  
und anwenden

dpunkt.verlag



**Frank Treichler** ist Trainer für Programme zur Bildbearbeitung und hat dazu verschiedene Bücher verfasst, u. a. zu Lightroom und Luminar, die von Anfängern und fortgeschrittenen Benutzern für ihre Praxishöhe und konkreten Tipps gelobt werden. [www.help-edv.de](http://www.help-edv.de)



**Sascha Erni** ist freier Fotoreporter und Journalist in der Schweiz. Als überzeugter Nutzer und langjähriger »Ambassador« von Capture One ist ihm das Programm so vertraut wie die Schalter und Knöpfe an seinen Kameras.

Frank Treichler · Sascha Erni

# Capture One Pro

Verstehen und anwenden



dpunkt.verlag

Frank Treichler, [c1@help-edv.de](mailto:c1@help-edv.de)  
Sascha Erni, [rb@nggalai.com](mailto:rb@nggalai.com)

Lektorat: Barbara Lauer  
Copy-Editing: Alexander Reischert, [www.aluan.de](http://www.aluan.de)  
Satz: Ulrich Borstelmann, [www.borstelmann.de](http://www.borstelmann.de)  
Herstellung: Stefanie Weidner, Frank Heidt  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Druck und Bindung: Firmengruppe APPL, aprinta Druck, Wemding

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind  
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:  
Print 978-3-86490-838-5  
PDF 978-3-96910-158-2  
ePub 978-3-96910-159-9  
mobi 978-3-96910-160-5

3. Auflage 2021  
Copyright © 2021 dpunkt.verlag GmbH  
Wieblinger Weg 17  
69123 Heidelberg

*Hinweis:*  
Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

*Schreiben Sie uns:*  
Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen:  
[hallo@dpunkt.de](mailto:hallo@dpunkt.de).

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.  
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche  
Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbe-  
sondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen  
Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-  
Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen  
im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.  
Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert.  
Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in  
Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Vorwort

Der Vorgänger dieses Buches hat bereits einige Jahre auf dem Buckel: »Praxis Capture One Pro 10« erschien 2017 in zweiter Auflage beim dpunkt.verlag. Seither ist nicht nur einige Zeit vergangen, sondern die beliebte Bildbearbeitungssoftware des dänischen Fotospezialisten Phase One durchlief auch viele Evolutionsstufen. Evolution, nicht Revolution – am gelungenen Grundkonzept der Software änderte sich glücklicherweise nur wenig. Trotzdem war es an der Zeit, »Praxis Capture One Pro« zurück in die Zukunft zu holen. Und genau das haben wir in gemeinsamer Arbeit getan.

»Capture One Pro Version 21 – Verstehen und anwenden« hat das zentrale Wort bereits im Titel: **Verstehen**. Uns ging es nicht darum, eine einfache Benutzungsanleitung herunterzuschreiben. Das Buch entstand nicht als theoretisches Konstrukt, sondern ist tief in der praktischen Arbeit verwurzelt. Als Fotoreporter schickt Sascha seit vielen Jahren seine Bildstrecken durch Capture One. Frank hat sich als Trainer und Autor mehrerer Bildbearbeitungsbücher einen Namen gemacht – und sorgt so dafür, dass das Buch nicht in der Betriebsblindheit einer einfachen Neuauflage an Relevanz verliert. Im Gegenteil – er hat das Buch von Grund auf neu aufgebaut. Unsere jeweils persönlichen Blickwinkel haben wir gelegentlich in kurzen Statements zum Ausdruck gebracht – denn bekanntlich führen viele Wege nach Rom.

Was will das Buch nun sein? Und weshalb sollten Sie es lesen? Capture One ist eine über Jahre gewachsene Fotoanwendung. Es braucht Zeit, manchmal sehr viel Zeit, um die Zusammenhänge zu verstehen und so das Beste aus Capture One herauszuholen. Auch langjährige Nutzer haben noch den einen oder anderen Knoten im Gehirn, hadern mit manchen Konzepten oder beißen zwischendurch in die metaphorische Tischplatte, weil Capture One nicht das tut, was sie möchten.

Und genau hier setzen wir an: Konzentriert auf einigen Hundert Seiten finden Sie Hinweise, Beispiele und Erklärungen, die Ihnen helfen, diese Einarbeitungs- und Lernzeit deutlich zu verkürzen. Sie sollen Capture One verstehen, nicht nur bedienen können. Auch wenn in den vielen Praxisbeispielen sehr konkret Funktionsnamen und Position von Knöpfen und Schaltern beschrieben sind, geht es eigentlich um das Denken

dahinter: Wie gehe ich an eine Aufgabe heran? Wie funktioniert ein bestimmtes Werkzeug, wann setze ich es am sinnvollsten in meinem ganz persönlichen Workflow ein?

Mit den beschriebenen Konzepten werden also der Zugang zu und die Vertiefung in Capture One vereinfacht und beschleunigt, weil Sie Hintergründe und Herangehensweisen nicht mehr durch Erraten, abgesendete Supportanfragen oder Experimente aus der manchmal etwas störrischen Software kitzeln müssen. Das haben wir während eines Jahrzehnts bereits für Sie erledigt.

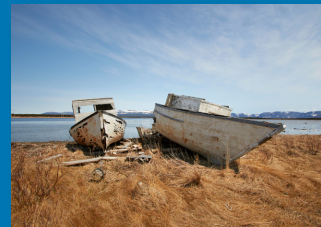
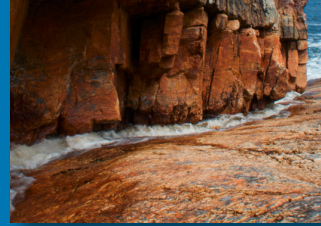
Kurz und bündig: Dieses Buch ist keine Anleitung. Es ist ein Lehr- und Arbeitsmittel für den gekonnten Umgang mit Capture One. Und, wie wir hoffen, eines, das nicht allzu trocken und besserwisserisch daherkommt. Ob wir dieses Ziel erreicht haben? Sagen Sie es uns.

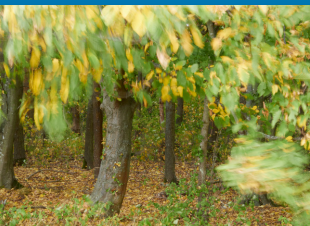
Frank Treichler  
*c1@help-edv.de*

Sascha Erni  
*rb@nggalai.com*

# Inhaltsverzeichnis

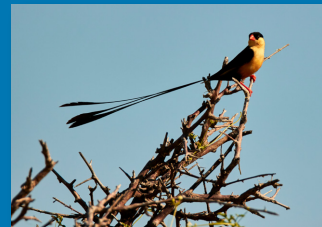
<b>Vorwort</b> .....	<b>v</b>
<b>1 Capture One – der Einstieg</b> .....	<b>1</b>
1.1 An wen richtet sich Capture One? .....	1
1.2 Wie Capture One funktioniert .....	2
1.3 Was brauchen Sie? .....	4
1.4 Welche Version darf es sein? .....	5
»Single User« vs. »Multi User« .....	5
Allgemein oder kameraspezifisch .....	7
Abo-Version vs. Kauf-Version .....	7
1.5 Die Workflow-Pipeline .....	7
<b>2 Capture One kennenlernen und einrichten</b> .....	<b>11</b>
2.1 Die Oberfläche kennenlernen .....	11
2.2 Werkzeuge .....	14
Werkzeugoptionen .....	14
Benutzervoreinstellungen (Hamburger-Menü) .....	15
Aktionsmenü .....	17
🔧 <b>Workshop:</b> Anpassungen zuweisen .....	19
Regler bedienen .....	21
2.3 Arbeitsfläche anpassen .....	22
🔧 <b>Workshop:</b> Ein eigenes Werkzeugregister erstellen .....	26
2.4 Die Ansichten in Capture One .....	28
Viewer und Browser .....	28
Unterstützende Ansichten .....	33
Spezielle Ansichten .....	35
Zoomen in Capture One .....	41
Den Browser anpassen .....	45
2.5 Die Voreinstellungen .....	50
Allgemein .....	50
Darstellung .....	51
Bild .....	52

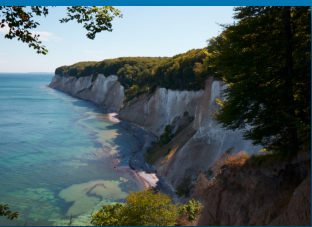




Aufnahmen .....	53
Farbe .....	53
Belichtung .....	54
Zuschneiden .....	54
Fokus .....	54
Warnungen .....	55
Updates.....	56
Plugins .....	56
<b>2.6 Die Render-Pipeline aus der Vogelperspektive.....</b>	<b>56</b>
<b>2.7 Hier finden Sie Hilfe.....</b>	<b>60</b>
<b>3 Die Bibliothek.....</b>	<b>61</b>
<b>3.1 Katalog – der Verwalter Ihrer Fotos .....</b>	<b>62</b>
Drei Katalogszenarien .....	64
Katalogordner.....	66
<b>3.2 Importieren – Katalog und Fotos zusammenbringen .....</b>	<b>70</b>
Einstiegsordner anlegen .....	70
 <b>Workshop:</b> Grundstruktur einrichten .....	72
Neuen Katalog anlegen.....	72
 <b>Workshop:</b> Katalog anlegen.....	72
Fotos importieren .....	73
 <b>Workshop:</b> Speicherkarte einlesen.....	74
Das Import-Dialogfenster .....	79
<b>3.3 Sitzungen – die projektbezogene Lösung .....</b>	<b>85</b>
Sitzungsordner .....	86
Sitzungsalben.....	88
Das EIP-Format.....	88
<b>3.4 Ordner und Systemordner .....</b>	<b>90</b>
<b>3.5 Fotos verschlagworten, markieren und bewerten.....</b>	<b>97</b>
Fotos verschlagworten.....	97
 <b>Workshop:</b> Schlüsselwörter vergeben.....	98
Fotos markieren und bewerten .....	100
 <b>Workshop:</b> Farbmarkierung per Tasten aufrufen.....	102
<b>3.6 Benutzersammlungen .....</b>	<b>104</b>
Was sind Benutzersammlungen?.....	104
Album .....	105
 <b>Workshop:</b> Alben erstellen und befüllen.....	105
Mehr Struktur: Projekt und Gruppe .....	107

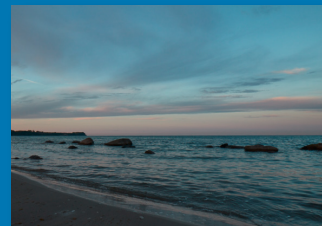
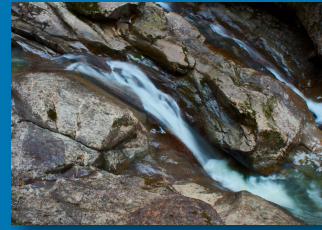
🔧	<b>Workshop:</b> Alben strukturieren.....	108
	Intelligente Alben .....	110
🔧	<b>Workshop:</b> Album mit Kameramodell erstellen .....	111
<b>3.7</b>	<b>Filter und Suche .....</b>	<b>113</b>
	Das Filter-Werkzeug .....	113
	Eine Suche starten.....	115
	Suche für Alben nutzen .....	118
	Suchen in Gruppen und Projekten .....	119
<b>3.8</b>	<b>Daten sichern mit Capture One .....</b>	<b>120</b>
<b>4</b>	<b>Bildaufbau verändern .....</b>	<b>125</b>
<b>4.1</b>	<b>Zuschneiden, Seitenverhältnisse, Hilfslinien und Raster . . . .</b>	<b>126</b>
	Beschnitt und die Sache mit den Seitenverhältnissen.....	127
	Raster und Hilfslinien.....	133
<b>4.2</b>	<b>Drehung und Spiegelung – wie Sie Bilder begradigen . . . . .</b>	<b>136</b>
	Drehen und gerade richten.....	136
	Von links nach rechts, von oben nach unten: Fotos spiegeln.....	140
<b>4.3</b>	<b>Trapezkorrektur.....</b>	<b>142</b>
🔧	<b>Workshop:</b> Weitwinkelbild entzerren .....	146
<b>5</b>	<b>Farbe und Licht .....</b>	<b>151</b>
<b>5.1</b>	<b>Grundlagen: Render-Engine, ICC-Profile und Gradation . . . .</b>	<b>152</b>
<b>5.2</b>	<b>Histogramme einsetzen .....</b>	<b>155</b>
	Das Histogramm Belichtungsbeurteilung .....	158
	Die Histogramme Tonwerte und Gradationskurve .....	158
	Das Histogramm-Werkzeug .....	159
<b>5.3</b>	<b>Weißabgleich .....</b>	<b>160</b>
	Der Weißabgleich mit Graukarte .....	162
	Der automatische Weißabgleich .....	163
	Der manuelle Weißabgleich .....	163
<b>5.4</b>	<b>Belichtung, Kontrast, Helligkeit und Sättigung .....</b>	<b>165</b>
<b>5.5</b>	<b>Exkurs: Schneller ans Ziel – Speed Edit nutzen .....</b>	<b>166</b>
<b>5.6</b>	<b>Gradationskurve und Tonwerte verstehen .....</b>	<b>169</b>
🔧	<b>Workshop:</b> Belichtungskorrektur und Tonwertkontrolle.....	182
<b>5.7</b>	<b>HDR .....</b>	<b>186</b>
🔧	<b>Workshop:</b> HDR-Werkzeug einsetzen .....	186

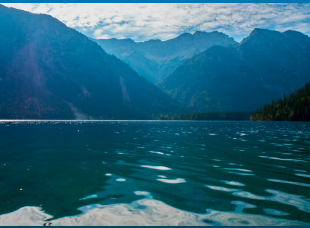




<b>5.8</b>	<b>Klarheit</b> .....	<b>188</b>
<b>5.9</b>	<b>Dunst entfernen – das Dehaze-Werkzeug</b> .....	<b>194</b>
<b>5.10</b>	<b>Farbbalance</b> .....	<b>197</b>
	🔧 <b>Workshop: Cross-Entwicklung mittels Farbbalance</b> .....	201
<b>5.11</b>	<b>Farbeditor nutzen</b> .....	<b>206</b>
	Der Basisdaten-Modus .....	207
	Der Erweitert-Modus .....	216
	Der Hautton-Modus .....	222
	Speichern und lokal anwenden .....	224
<b>5.12</b>	<b>Vignetten</b> .....	<b>226</b>
<b>5.13</b>	<b>Schwarzweißkonvertierung</b> .....	<b>228</b>
	🔧 <b>Workshop: Der Weg zum optimalen Schwarzweißbild – für Druck und Internet</b> .....	234
<b>6</b>	<b>Partielle Bildbearbeitung</b> .....	<b>241</b>
<b>6.1</b>	<b>Ebenen verstehen – Masken einsetzen</b> .....	<b>241</b>
	Ebenen erstellen und verwalten .....	245
	🔧 <b>Workshop: Farbbereich als Ebene ausgeben</b> .....	246
	Maskieren, Pinsel und Pinseloptionen .....	253
	🔧 <b>Workshop: Pinsel einsetzen</b> .....	254
	Verlaufsmaske .....	261
	Allgemeine Maskenfunktionen .....	267
	Praxiseinsatz: Anpassungsebenen einsetzen .....	270
	🔧 <b>Workshop: Landschaftsaufnahmen bearbeiten</b> .....	270
	🔧 <b>Workshop: Maske dank Farbeditor</b> .....	274
	Luminanzbereiche maskieren .....	277
	🔧 <b>Workshop: Luminanzbereich zur Maskenerstellung nutzen</b> .....	278
<b>6.2</b>	<b>Klon- und Reparaturebenen</b> .....	<b>284</b>
	🔧 <b>Workshop: Objekt verdoppeln</b> .....	289
<b>7</b>	<b>Schärfe und Bildrauschen</b> .....	<b>297</b>
<b>7.1</b>	<b>Navigator und Fokus-Werkzeug</b> .....	<b>297</b>
<b>7.2</b>	<b>Schärfen</b> .....	<b>302</b>
	Was ist Eingangsschärfung? Ein wenig Kameratechnik .....	303
	Schärfung in Capture One verstehen .....	305
	So finden Sie die optimalen Schärfereinstellungen .....	310

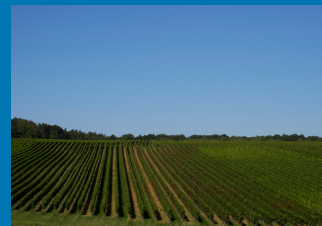
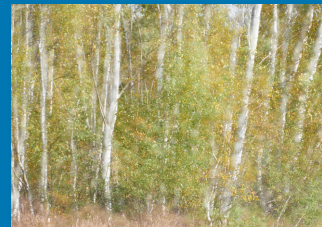
🔧	<b>Workshop:</b> Ein Bild schärfen und als Standardeinstellung festlegen. ....	311
<b>7.3</b>	<b>Rauschen reduzieren</b> .....	<b>315</b>
<b>7.4</b>	<b>Single Pixel</b> .....	<b>317</b>
<b>7.5</b>	<b>Erweiterte Rauschunterdrückung: Details und Korn.</b> .....	<b>319</b>
	Filmkorn erklärt .....	319
	Der richtige Weg zu knackigen natürlichen Bildern .....	323
🔧	<b>Workshop:</b> Schritt für Schritt zum geschärften Foto .....	323
	Moiréreduktion .....	329
<b>7.6</b>	<b>Sensorflecken und andere Störenfriede entfernen</b> .....	<b>331</b>
🔧	<b>Workshop:</b> Sensorfleck entfernen, störende Stelle beheben .....	334
🔧	<b>Workshop:</b> Sensorflecken enttarnen .....	337
<b>8</b>	<b>Anpassungen nutzen</b> .....	<b>341</b>
<b>8.1</b>	<b>Stile und Voreinstellungen verstehen</b> .....	<b>341</b>
<b>8.2</b>	<b>Voreinstellungen und Stile sichern, kopieren und anwenden</b> .....	<b>344</b>
🔧	<b>Workshop:</b> Per Voreinstellung zu Bildvariationen .....	347
<b>8.3</b>	<b>Ordnung schaffen: Stile und Voreinstellungen organisieren</b> .....	<b>356</b>
🔧	<b>Workshop:</b> Ordner und Inhalte strukturieren .....	358
<b>9</b>	<b>Objektivkorrekturen vornehmen</b> .....	<b>361</b>
<b>9.1</b>	<b>Objektivkorrektur und -profile</b> .....	<b>361</b>
<b>9.2</b>	<b>Verschiebung</b> .....	<b>366</b>
<b>9.3</b>	<b>Purple Fringing oder violette Farbsäume</b> .....	<b>367</b>
<b>9.4</b>	<b>LCC-Profile – die automatisierte Objektivkorrektur</b> .....	<b>369</b>
	LCC als Objektivprofil-Ersatz .....	372
🔧	<b>Workshop:</b> LCC-Profil erstellen .....	372
	LCC für die Korrektur bestimmter Bilder .....	377
🔧	<b>Workshop:</b> LCC-Profile in einem Rutsch erstellen .....	378





<b>10</b>	<b>Mit Metadaten arbeiten</b> .....	<b>381</b>
10.1	Metadaten zuweisen, kopieren, löschen .....	381
	🔧 <b>Workshop:</b> Mehrere Bilder mit denselben Metadaten versehen .....	384
10.2	Die Arbeit mit hierarchischen und flachen Schlüsselwörtern .....	385
	🔧 <b>Workshop:</b> Schlüsselwörter vergeben .....	392
10.3	Kompatibilität der Metadaten mit Drittanwendungen .....	400
<b>11</b>	<b>Ausgabe und Stapel</b> .....	<b>405</b>
11.1	Allgemeines zur Ausgabe und zu Stapeln .....	405
11.2	Was sind Rezepte – und wie verwalte ich sie? .....	405
11.3	Verarbeitungsvorgabe (ohne »n«) .....	409
11.4	Ausgabeordner .....	417
11.5	Benennung der Ausgabedateien .....	418
11.6	Verarbeitungsübersicht .....	419
11.7	Ausgabe starten .....	419
	🔧 <b>Workshop:</b> Workshop abschließen .....	420
11.8	Vorgaben entfernen und hinzufügen .....	423
	🔧 <b>Workshop:</b> Eigenes Rezept erstellen .....	425
11.9	Stapel: Warteschlange und Verlauf .....	426
11.10	Web-Kontaktabzug erstellen .....	428
11.11	Druckausgabe .....	429
<b>12</b>	<b>Tethered Shooting</b> .....	<b>435</b>
12.1	Allgemeines zum verkabelten Fotografieren .....	436
12.2	Sitzungen nutzen .....	438
	🔧 <b>Workshop:</b> Ein Tethered Shooting starten .....	440
12.3	Bilddateien verwalten .....	441
12.4	Anpassungen: So vergeben Sie automatisch Stile bei der Aufnahme .....	444
12.5	Die Arbeit an und mit der Kamera .....	447

<b>12.6</b>	<b>Capture Pilot – die App nicht nur fürs Studio .....</b>	<b>449</b>
	 <b>Workshop:</b> Capture One-Server verwenden .....	450
	 <b>Workshop:</b> Bilder bewerten und aussortieren, ohne am Rechner zu sitzen.....	453
<b>13</b>	<b>Capture One und Drittsoftware .....</b>	<b>459</b>
<b>13.1</b>	<b>Bilddatenbanken und DAM .....</b>	<b>460</b>
<b>13.2</b>	<b>Plugins, Photoshop und andere Raw-Konverter .....</b>	<b>463</b>
	 <b>Workshop:</b> Aus Capture One nach Silver Efex und zurück ...	465
<b>13.3</b>	<b>Scripting (AppleScript).....</b>	<b>470</b>
<b>13.4</b>	<b>Droplets nutzen .....</b>	<b>472</b>
<b>13.5</b>	<b>Kataloge importieren aus Lightroom .....</b>	<b>474</b>
	 <b>Workshop:</b> Katalog aus Lightroom nach Capture One importieren .....	477
<b>14</b>	<b>Was Sie auch wissen sollten ... .....</b>	<b>483</b>
<b>14.1</b>	<b>Mac oder PC?.....</b>	<b>483</b>
<b>14.2</b>	<b>Systemanforderungen.....</b>	<b>484</b>
<b>14.3</b>	<b>Capture One auf mehreren Geräten und im Netzwerk.....</b>	<b>488</b>
<b>14.4</b>	<b>Capture One auf Reisen.....</b>	<b>489</b>
<b>14.5</b>	<b>Farbverwaltung und ICC/ICM-Profile.....</b>	<b>492</b>
<b>14.6</b>	<b>Monitor kalibrieren .....</b>	<b>494</b>
<b>14.7</b>	<b>Grafiktablets und andere Eingabegeräte.....</b>	<b>498</b>
<b>14.8</b>	<b>Hilfreiches .....</b>	<b>501</b>
	<b>Anhang .....</b>	<b>503</b>
	<b>Die Workflow-Pipeline.....</b>	<b>503</b>
	<b>Stichwortverzeichnis.....</b>	<b>507</b>





# 1 Capture One – der Einstieg

Damit Sie Capture One möglichst effektiv einsetzen können, sollten Sie verstehen, wie die Software »tickt«. Auch ist es wichtig, dass bestimmte Begrifflichkeiten von vornherein klar sind, damit Sie sich beim Lesen dieses Buches schnell zurechtfinden. In diesem Kapitel werden daher grundsätzliche Dinge erläutert, die Ihnen den Einstieg in das Programm erleichtern sollen.

## 1.1 An wen richtet sich Capture One?

Capture One stammt aus dem Hause Phase One, einem Kamerahersteller aus Dänemark. Dort wurde schnell der Ruf nach einer Softwarelösung laut, die sich anfänglich an Besitzer der hauseigenen Kameras richtete. Schnell wurden aber auch Anwender anderer Kameras auf Capture One aufmerksam und Phase One entwickelte eine Version, die nun auch Hersteller wie Canon, Nikon, Leica etc. berücksichtigte. Anfänglich war das Programm vor allem auf die Zielgruppe der Fotografen zugeschnitten, die ihr Geld mit der Fotografie verdienen, um deren Studioalltag zu erleichtern. Dies zeigt sich immer noch in bestimmten Abläufen und Funktionen. So findet sich hier neben der vielleicht schon bekannten Katalogverwaltung etwa die ursprüngliche Form der Dateihandhabung über Sitzungen, die für Umsteiger von anderen Programmen möglicherweise irritierend erscheint. Auch das Farbmanagement, das sich konsequent an den Vorgaben des International Color Consortium (ICC) orientiert und für zuverlässige Druckergebnisse sorgt, mag zunächst ungewohnt sein. Aber keine Sorge: Nach der Lektüre dieses Buches werden Sie sehen und verstehen, was das über die Jahre erweiterte Spektrum an Funktionen und Möglichkeiten heute bereithält und ermöglicht. Entsprechend findet Capture One zunehmend Verbreitung – auch bei denen, die semiprofessionell fotografieren und nicht nur im Studio arbeiten.

## 1.2 Wie Capture One funktioniert

Bei Capture One handelt es sich im Kern um einen sogenannten Raw-Konverter, also ein Programm zur Entwicklung Ihrer Raw-Dateien. Über die Jahre kamen viele weitere Funktionen und Werkzeuge hinzu, sodass Capture One inzwischen zu einer mächtigen Bildbearbeitung geworden ist, die noch dazu Ihren gesamten Fotobestand verwalten kann.

### Nichtdestruktive Arbeitsweise

Dabei ist eine grundlegende Arbeitsweise sehr wichtig: Ihre Raw-Dateien werden zu keiner Zeit verändert. Vielmehr protokolliert Capture One alle vorgenommenen Änderungen und weist sie der jeweiligen Raw-Datei »on top« zu, quasi als »Entwicklungsrezept«. Diese Art der Bildbearbeitung wird als nichtdestruktiv bezeichnet und auch von anderen Raw-Konvertern wie Lightroom »gelebt«. Aufgrund dieser Technik ist es auch möglich, dass Sie zu jedem Zeitpunkt Änderungen zurücksetzen und wieder auf den Originalzustand bzw. zuvor gemachte Anpassungen Ihres Raw-Fotos zugreifen können. Da die Anpassungen nicht in die Raw-Datei geschrieben, sondern fortlaufend intern protokolliert werden, müssen sie auch nicht gesondert gesichert werden. Daher gibt es auch keine klassische Speichern-Funktion. Das Protokoll wird entweder im sogenannten Katalog, der für die Verwaltung Ihrer Fotos zuständig ist, oder in einer internen Datenbank verwaltet – je nachdem, ob Sie im Katalog- oder im Sitzungsmodus arbeiten. Mehr zu Katalogen und Sitzungen finden Sie in Kapitel 3 ab Seite 61.

### Protokoll ist nicht gleich Protokoll

Wenn Sie bereits mit Lightroom gearbeitet haben, dürften Sie sicherlich das dortige Protokoll schätzen gelernt haben. Es listet alle Arbeitsschritte auf und kann daher als Verlaufsprotokoll bezeichnet werden. Sie haben dadurch jederzeit Zugriff auf jeden Arbeitsstand und können bei Bedarf zu früheren Versionen zurückkehren. Solch ein Protokoll bietet Capture One nicht an, daher sollte die gerade erwähnte interne Protokollierung in Capture One auch nicht mit dem Verlaufsprotokoll in Lightroom verwechselt bzw. verglichen werden.

In beiden Fällen erfolgt die Verwaltung der Protokolle in einem programminternen Format. Dasselbe gilt für Metadaten wie Schlüsselwörter, Copyright oder Aufnahmeort. Wenn Sie mit Capture One arbeiten, fällt dies gar nicht auf, die Verknüpfung zwischen Anpassungen, Metadaten und Bild erfolgt »im Hintergrund«. Dies hat allerdings zur Folge,

dass Sie Ihre Anpassungen nur in Capture One sehen. Bei der Weitergabe einer Raw-Datei wird daher beim Empfänger der Datei der Originalzustand angezeigt. Selbstverständlich können Sie aber das Ergebnis Ihrer Bearbeitung in Capture One ausgeben – hierzu muss das gewünschte Bild exportiert werden.

Um eine Raw-Datei inkl. der gemachten Änderungen weiterzugeben, müssen Sie dafür Sorge tragen, dass diese hierbei nach außen hin bekannt gemacht werden. Das übernehmen die XMP-Dateien, in denen die Änderungen hinterlegt werden. Solche Dateien werden Sidecars (deutsch »Seitenwagen«) genannt, denn sie tragen als »Anhängsel« denselben Namen und Speicherort wie die Originaldatei, einfach mit der Dateierweiterung .xmp.

### XMP und Metadaten

Name	Typ	Größe
P9270101.ORF	ORF-Datei	17.172 KB
P9270101.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270102.ORF	ORF-Datei	15.387 KB
P9270102.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270103.ORF	ORF-Datei	16.195 KB
P9270103.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270104.ORF	ORF-Datei	17.059 KB
P9270104.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270105.ORF	ORF-Datei	16.517 KB
P9270105.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270106.ORF	ORF-Datei	16.353 KB
P9270106.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270107.ORF	ORF-Datei	17.159 KB
P9270107.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270108.ORF	ORF-Datei	16.880 KB
P9270108.xmp	XMP-Datei	1 KB
P9270109.ORF	ORF-Datei	16.042 KB
P9270109.xmp	XMP-Datei	1 KB

Abb. 1.1: Raw-Dateien und deren XMP-Sidecars

Wenn Sie ausschließlich mit Capture One arbeiten, können Sie auf XMP-Sidecars verzichten – die Metadaten werden ja bereits als Teil des Katalogs bzw. der Sitzung geführt. Aus diesem Grund erzeugt Capture One standardmäßig keine XMP-Sidecars. Sie können aber jederzeit diese Dateien erzeugen bzw. bestehende XMP-Sidecars aktualisieren – und weil dies in der Praxis nicht selten vorkommt, gibt's die notwendigen Infos dazu in Kapitel 10.3 ab Seite 400.

**Nur im Duo komplett**

Auch wenn es gerade schon angesprochen wurde: Raw-Dateien, die Sie in Capture One bearbeitet haben und an andere weitergeben wollen, zeigen dort nur dann die vorgenommenen Änderungen an, wenn Sie auch die dazugehörige XMP-Datei mitliefern. Das heißt, Sie synchronisieren die Metadaten innerhalb von Capture One und versenden dann die Raw-Datei inkl. der XMP-Datei, die ja den gleichen Namen trägt und somit nicht erst umständlich gesucht werden muss.

### 1.3 Was brauchen Sie?

Capture One fühlt sich auf Windows-Rechnern genauso wohl wie auf einem Mac. Beide Varianten sollten über ein aktuelles Betriebssystem verfügen und Arbeitsspeicher von mindestens 8 Gigabyte (GB) verbaut haben. Dies entspricht der Minimalanforderung von Phase One – und es schadet keineswegs, gerade beim Arbeitsspeicher spendabler zu sein. Wenn Sie also 12, 16 oder sogar noch mehr GB zur Verfügung haben, wird sich Ihr Spaß an und mit Capture One merklich steigern. Ihre Grafikkarte sollte für Bildbearbeitung geeignet sein, ideal sind solche mit einer sogenannten OpenCL-Unterstützung, da diese die Last vom Arbeitsspeicher nehmen kann. Eine schnelle Festplatte – ideal sind SSD-Modelle – mit ausreichend Platz sollte ebenso vorhanden sein wie ein kalibrierter Monitor (besser sogar zwei). Zudem unterstützt Capture One auch Grafiktablets und spezielle Eingabegeräte wie das Loupedeck+. Genaueres zur Spezifikation Ihres Rechners erfahren Sie in Kapitel 14.2 auf Seite 484, Infos zu Monitoren und der Kalibrierung sind in Kapitel 14.6 ab Seite 494 zu finden.

Auf Macs und PCs bietet Capture One praktisch denselben Funktionsumfang und lässt sich fast identisch bedienen. Die einzige Ausnahme: In der macOS-Version können Sie Capture One via AppleScript steuern, die PC-Version lässt sich dagegen nicht »skripten«, sondern höchstens mit Drittsoftware via Makros steuern (siehe Kapitel 13.3 ab Seite 470). Die Versionen unterscheiden sich ansonsten nur in Nuancen, darunter ein paar Tastaturkürzel und einige der mitgelieferten Arbeitsumgebungen – wir werden im Buch jeweils beide Varianten berücksichtigen und nennen.

#### **Vielfältige Bildformate**

Was aber mindestens genauso wichtig ist, sind Fotos – und die können in verschiedenen Formaten vorliegen. Gängige Raw-Dateien, z. B. von Nikon (.nef), Canon (.cr2, .cr3) oder Olympus (.orf) – um nur einige zu nennen –, lassen sich in Capture One genauso bearbeiten wie Dateien

aus Photoshop (.psd), TIFF- und JPEG-Dateien. Und wem das noch nicht reicht, kann auf seine HEIC-Dateien zurückgreifen, die von den neueren Generationen von iPhone oder iPad erstellt werden können. Da es sich bei Capture One um einen Raw-Konverter handelt, ist es aber am besten, auch mit Raw-Dateien zu arbeiten. Nur hier haben Sie den Einfluss auf alle Dateiinformationen zu Farbe und Licht.

Neben all diese Dingen, die Sie für den Einsatz von Capture One benötigen, sollten Sie auch Spaß an der Arbeit mit Ihren Fotos mitbringen sowie die Bereitschaft, sich in die Welt von Capture One zu begeben.

## 1.4 Welche Version darf es sein?

### »Single User« vs. »Multi User«

Viele Fotografen haben heute mindestens zwei Rechner, an denen sie arbeiten. Dazu zählt ein Notebook für unterwegs, z. B. für mehrtägige Reportagen oder verkabeltes Fotografieren bei Kunden vor Ort. Und im Atelier oder Büro stehen noch ein, zwei Rechner für aufwändigere Bild- und Videoarbeiten. Die Lizenzbedingungen von Capture One ermöglichen Ihnen den Einsatz der Software auf mehreren Geräten.

Dabei unterscheidet Phase One zwischen »Single User« und »Multi User« bzw. zwischen Personen und Arbeitsplätzen. Die Standardlizenz ist personenbezogen: Sie dürfen Capture One auf zwei Geräten installieren, jedoch nicht gleichzeitig verwenden. Sobald mehrere Leute mit der Software arbeiten sollen, z. B. in einer Agentur, müssen Sie zu einer Multilizenz greifen. Diese beschränkt nicht die Anzahl der »Personen«, sondern die Anzahl der Arbeitsplätze, die sogenannten »Seats« – wer dann vor dem Rechner sitzt, ist Phase One egal.

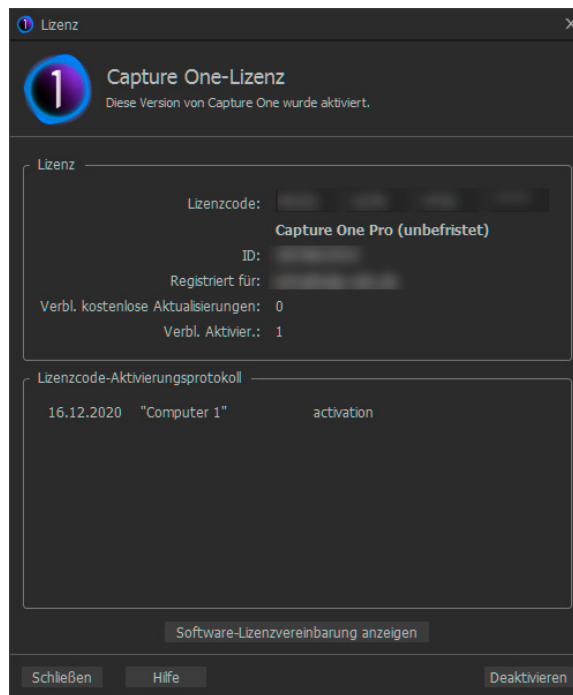
#### **Drum prüfe, wer sich ewig bindet**

Sie müssen nicht die Katze im Sack kaufen: Auf <https://www.captureone.com/de/download-trial> lässt sich eine kostenlose Testversion von Capture One herunterladen, die 30 Tage einsatzfähig ist und mit dem gesamten Funktionsumfang aufwartet. Nach den 30 Tagen können Sie entscheiden: kaufen oder deinstallieren.

Nach der Installation muss das Programm online aktiviert werden – hier wird auch nach dem Lizenzschlüssel gefragt, den Sie beim Kauf (und auch beim Bezug einer Testversion) erhalten. Die Server von Phase One

vergleichen dann die Anzahl an Aktivierungen mit der gekauften Lizenz. Was heißt das für Sie konkret? Sie können mit einer Einzellizenz Capture One problemlos auf dem Notebook und der Workstation einsetzen, genau für diesen Einsatzzweck erlaubt die Einzellizenz die Aktivierung auf zwei Geräten. Kommt aber ein dritter Rechner hinzu oder gar ein vierter in einem anderen Atelier, müssen Sie eine oder mehrere Installationen »deaktivieren« – oder zusätzliche Lizenzen erwerben. Dies erledigen Sie über den Menüpunkt *Hilfe • Lizenz*.

Abb. 1.2: Das Lizenz-Fenster zeigt Ihnen an, wann und wie oft Sie Capture One bereits aktiviert haben und wie viele Aktivierungen Ihnen noch bleiben.



### Haben Sie etwas vergessen?

Sie haben Ihren alten Rechner »plattgemacht« und verkauft – aber vergessen, zuvor Capture One zu deaktivieren? Keine Panik. Melden Sie sich auf [www.captureone.com](http://www.captureone.com) an. Über *Lizenzen verwalten* erhalten Sie eine Übersicht über alle Ihre Lizenzen und deren Aktivierungen und können vergessene Deaktivierungen auch über den Webbrowser nachholen. Klicken Sie hierfür auf *Lizenzverlauf* und deaktivieren Sie die entsprechenden Geräte. Wie Sie, abgesehen vom Lizenzrechtlichen, mit Capture One auf mehreren Geräten arbeiten, zeigen wir in Kapitel 14.3 ab Seite 488.

## Allgemein oder kameraspezifisch

Capture One wird in unterschiedlichen Versionen angeboten. So erhalten Sie mit Capture One Pro eine Anwendung, die die Kameras aller großen Hersteller unterstützt. Daneben gibt es für drei Kamerahersteller, nämlich Sony, Fujifilm und Nikon, eine für deren Kameras reduzierte Lösung. Der Leistungsumfang ist jeweils identisch, es lassen sich aber nur Dateien der jeweiligen Kamera bearbeiten – dafür werden diese spezifischen Lösungen auch günstiger angeboten. Nutzer einer Sony- oder Fuji-Kamera können sich zudem über eine kostenlose, funktionsreduzierte Express-Version freuen.

## Abo-Version vs. Kauf-Version

Anders als Adobe, dessen Programm Lightroom seit ein paar Jahren nur noch als Miet-Software erhältlich ist, geht Phase One mit Capture One einen zweigleisigen Weg: Sie können eine Software-Lizenz kaufen *oder* mieten – egal ob Sie sich für die »globale« Lösung Capture One Pro oder für die kameraspezifische Variante (z. B. Capture One für Fujifilm) entscheiden. Die Kaufversion hat den Vorteil, dass die Software in Ihrem Besitz ist und Sie bei Nichtgefallen kein Abo kündigen müssen. Es gibt aber auch einen Nachteil: Während Sie bei der Abo-Version immer die aktuellsten Neuerungen nutzen können, ist die Kaufversion auf die Version zum Zeitpunkt der Lizenzierung beschränkt. Wollen Sie ein »großes« Update auf eine neue Versionsnummer durchführen, müssen Sie Capture One dann neu erwerben. Als »Bestandskunde« erhalten Sie aber spezielle Update-Preise, d. h., Sie müssen dann nicht den Preis einer Neuanschaffung zahlen. Updates innerhalb einer Versionsnummer (z. B. von 21.2 auf 21.3) sind allerdings beim Kauf inbegriffen.

## 1.5 Die Workflow-Pipeline

Wie eingangs erwähnt, wollen wir Ihnen den Einsatz von Capture One verständlich und zielorientiert vermitteln. Grundlage, quasi der rote Faden, soll die »Workflow-Pipeline« sein. Wir verwenden diesen Begriff, um zu beschreiben, in welcher Reihenfolge Ihre Bilder durch die verschiedenen Module, Werkzeuge und Arbeitsschritte in Capture One wandern, vom Import oder dem ersten Öffnen eines Bildes bis zum Druck oder der Ausgabe sowie der Archivierung. Daraus ergibt sich die Reihenfolge der in den folgenden Kapiteln behandelten Werkzeuge und Arbeitsschritte. Sie werden der Workflow-Pipeline entsprechend immer wieder begegnen.

Zusätzlich werden Sie in Kapitel 2.6 ab Seite 56 die Render-Pipeline von Capture One kennenlernen. Sie soll Ihnen die Art und Weise erläutern, wie verschiedene Farb- und Geräteprofile im Raw-Entwickler verknüpft sind, um aus Rohdaten ein für Menschen sichtbares Bild zu erzeugen.

Wie Sie in Kapitel 2 erfahren werden, lässt sich Capture One sehr frei an Ihre Arbeitsweise anpassen: Werkzeuge, Register und die Aufteilung und Ansicht der Oberfläche können Sie positionieren oder definieren, wie es Ihnen gefällt. Auch in welcher Reihenfolge Sie an Sitzungsprojekte gehen oder im Katalog werkeln möchten: Ob Sie zuerst verschlagworten, dann die Basisentwicklung vornehmen und am Ende alle Bilder nach Schwarzweiß konvertieren oder alles anders herum erledigen – das kümmert Capture One nicht. Jedenfalls in der Theorie.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass die Reihenfolge, in der Sie die Arbeitsschritte erledigen, mal besser und mal weniger gut ausfallen kann. Wie zu Beginn dieses Kapitels angerissen, spielt dabei auch Ihre Hardwareausstattung eine Rolle: Das Filmkorn-Werkzeug (wir behandeln es in Kapitel 7.5 ab Seite 319) beispielsweise kostet ohne OpenCL-Unterstützung viel Leistung und würde Sie bei darauffolgenden Arbeitsschritten unnötig ausbremsen, wenn Sie sich bereits als ersten Schritt damit befassen würden.

Aber auch von der Arbeitsmethodik her gibt es Punkte, die Sie bedenken sollten: Ergibt es z. B. Sinn, dass Sie sämtliche Bilder ausführlich mit Schlüsselwörtern versehen (siehe Kapitel 10.2 ab Seite 385), wenn Sie dann im Anschluss die Hälfte der Fotodateien als Ausschuss aus Ihrem Katalog entfernen? Wenn Ihr Sitzungsziel eine Sammlung von Schwarzweißbildern ist, brauchen Sie sich nicht um eine superexakte Weißpunktkorrektur (siehe Kapitel 5.3 ab Seite 160) zu kümmern – müssen dafür aber genauer auf die Histogramme achten (siehe Kapitel 5.2 ab Seite 155). Und so weiter und so fort. Kurz: Auch wenn Sie in Capture One so arbeiten können, wie Sie es wollen oder von anderen Programmen wie Lightroom gewohnt sind, sollten Sie die Reihenfolge, in der Ihre Bilder durch Capture One geschleust werden, optimieren. Hier hilft Ihnen die Workflow-Pipeline in Abbildung 1.3: Arbeitsschritte und Aufgaben sind dort in Weiß gehalten, konkrete Werkzeuge bzw. Register erkennen Sie an der gelben Füllung. Die Objektivkorrektur findet sich zweimal im Diagramm: Denn die dazugehörigen Werkzeuge decken zwei unterschiedliche Aufgabenbereiche ab. Die Ausführung von Arbeitsschritten hat Einfluss auf die Metadaten – daher sind diese seitlich neben der Workflow-Pipeline angeordnet.

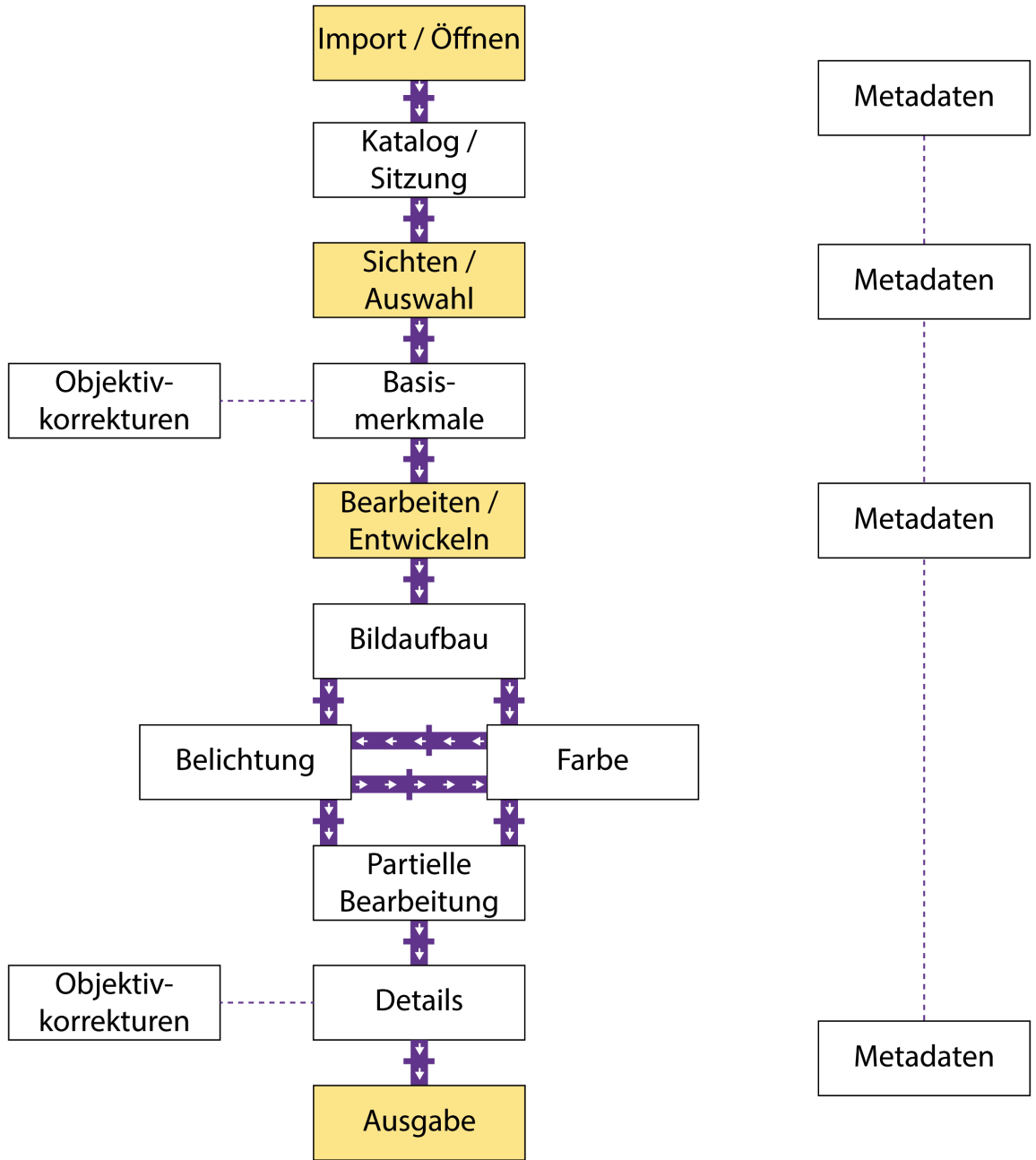


Abb. 1.3: Die Workflow-Pipeline aus der Vogelperspektive

### **So oder anders**

Es gibt kein »Richtig« bei der Verkettung der einzelnen Arbeitsschritte, kein Workflow ist in Stein gemeißelt »perfekt«. Jede Fotografin, jeder Mediengestalter, jeder Fotograf und jede Gruppenleitung muss situativ, auf das aktuelle Projekt bezogen, entscheiden: Wie gehen wir vor? Das Konzept der Workflow-Pipeline will Ihnen helfen, diese Planung geordnet und möglichst einfach vorzunehmen. Vielleicht kommt am Ende für Sie persönlich dabei heraus: Ich kann immer genau gleich, in derselben Reihenfolge der Arbeitsschritte, arbeiten. Gut! Aber falls Sie dann an andere, ungewohnere Aufgaben herantreten, wird Ihnen das Verständnis der einzelnen Module der Pipeline dabei helfen, Ihren Workflow zu optimieren.

## 2 Capture One kennenlernen und einrichten

Beim ersten Start von Capture One werden Sie möglicherweise von den vielen Elementen überwältigt sein. Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – denn die Oberfläche von Capture One lässt sich an Ihre Bedürfnisse anpassen und so können Sie sich je nach Bedarf eine individuelle Arbeitsumgebung einrichten.

### 2.1 Die Oberfläche kennenlernen

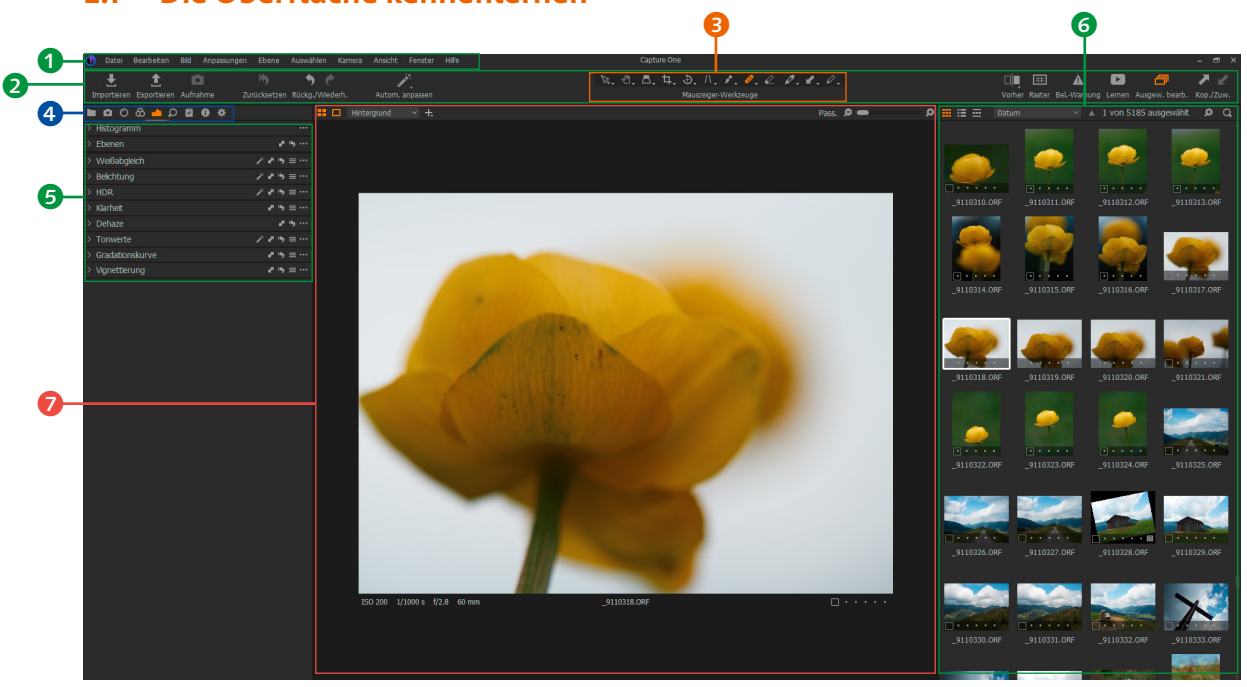


Abb. 2.1: Die Programmoberfläche von Capture One

Die Programmoberfläche von Capture One ist in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

- **Menüleiste 1:** Hierüber rufen Sie die einzelnen Menüpunkte auf. Menüpunkte, die mit einem kleinen Dreieck auf der rechten Seite versehen sind, öffnen weitere Untermenüs. So finden Sie zum Beispiel

unter *Anpassungen • Bewertungen* unterschiedliche Optionen für die Bewertung Ihrer Fotos.

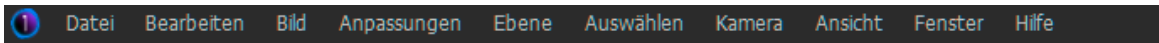


Abb. 2.2: Die Menüleiste

- **Symbolleiste 2:** Diese Leiste beinhaltet grundlegende Befehle, wie z. B. das Importieren oder Exportieren von Fotos oder die Vorher-Nachher-Ansicht (siehe Abschnitt »Unterstützende Ansichten« ab Seite 33). In der Mitte der Symbolleiste befindet sich die Leiste mit den Mauszeiger-Werkzeugen.

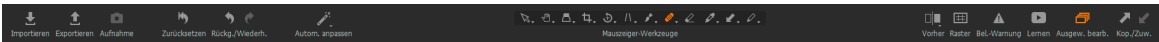
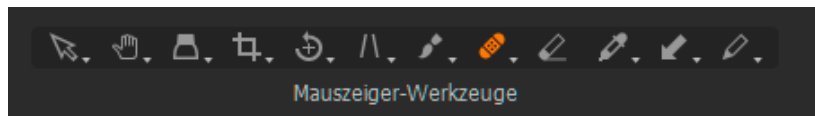


Abb. 2.3: Die Symbolleiste beinhaltet auch die Mauszeiger-Werkzeuge.

- **Mauszeiger-Werkzeuge 3:** Sie können mit der Maus verschiedene Funktionen ausführen. Hierfür wählen Sie vorab das gewünschte Mauszeiger-Werkzeug in der Mitte der Symbolleiste (z. B. Verschieben-Werkzeug) und setzen es ein. Je nach gewähltem Werkzeug ändert sich die Darstellung des Mauszeigers.

Abb. 2.4: Das aktive Mauszeiger-Werkzeug wird in Orange angezeigt.



- **Werkzeugregister 4:** Die Werkzeugregister schaffen Übersicht, indem sie die vielfältigen Bearbeitungsmöglichkeiten strukturieren. Welches Werkzeugregister gerade aktiv ist, erkennen Sie an der orangefarbenen Hervorhebung.

Abb. 2.5: Das Werkzeugregister »Belichtung« ist aktiv.

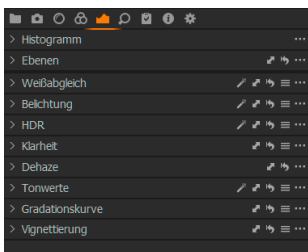


Abb. 2.6: Die Werkzeuge des Belichtung-Registers

- **Werkzeuge 5:** Die unterschiedlichen Bearbeitungsmöglichkeiten werden in Capture One als Werkzeuge bezeichnet. Sie werden jeweils in einer Palette dargestellt, die Regler, Klappmenüs, Wertfelder etc. enthalten kann. Diese sind thematisch in Werkzeugregistern zusammengefasst.
- **Browser 6:** Standardmäßig befindet sich der sogenannte Browser im rechten Bereich der Programmoberfläche. Er beinhaltet die Fotos, die sich im aktiven Verzeichnis (Katalogmodus) bzw. im aktuellen Ordner im Dateisystem (Sitzungsmodus) befinden. Sie können unterschiedliche Darstellungsarten auswählen (mehr dazu im Abschnitt »Den Browser anpassen« ab Seite 45).

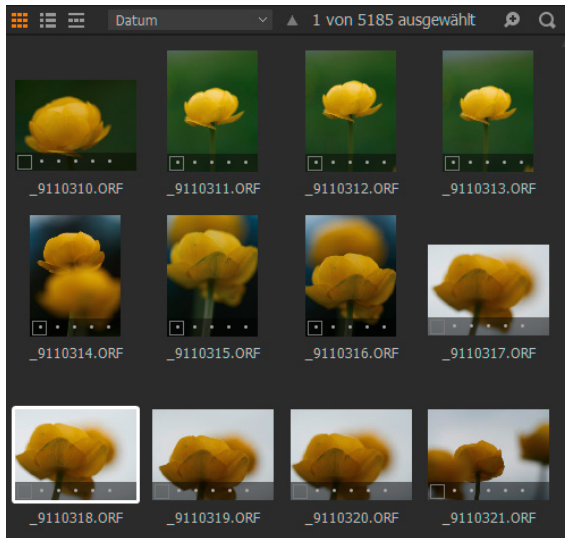


Abb. 2.7: Der Browser verschafft Ihnen einen Überblick über den Bildbestand.

- **Viewer 7:** Damit Sie Ihre Fotos und die Anpassung optimal begutachten können, nimmt der Viewer, also das Hauptfenster, naturgemäß den größten Raum der Programmoberfläche ein – kann aber bei Bedarf auch ausgeblendet werden, etwa dann, wenn Sie längere Zeit an der Verschlagwortung oder dem Organisieren Ihrer Bildersammlung arbeiten möchten.

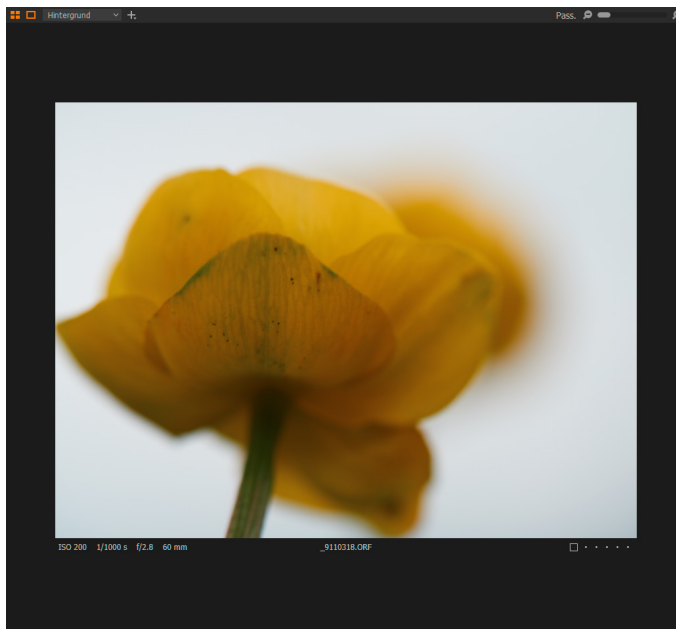


Abb. 2.8: Der Viewer kann als Herzstück der Programmoberfläche bezeichnet werden.

## 2.2 Werkzeuge

Selbstverständlich besitzt jedes Werkzeug unterschiedliche Funktionen und Regler. Dennoch gibt es allgemeine Herangehensweisen bzw. Handhabungen, die für alle Werkzeuge gelten. Machen Sie sich mit diesen Grundlagen vertraut, damit Sie die Werkzeuge zielführend einsetzen können.

Jedes Werkzeug ist in einer Palette untergebracht, die den Namen des Werkzeugs trägt. Vor dem Namen erkennen Sie einen Pfeil. Zeigt dieser auf den Namen, ist die Palette zugeklappt (auch »reduziert« genannt) und zeigt keine Regler etc. an. Durch einen einfachen Klick auf den Werkzeugnamen wird die Palette aufgeklappt (erweitert) und Sie können Anpassungen vornehmen. Der Pfeil vor dem Namen zeigt in diesem Status nach unten.

Abb. 2.9: Titelleiste eines Werkzeugs, hier exemplarisch das Belichtung-Werkzeug



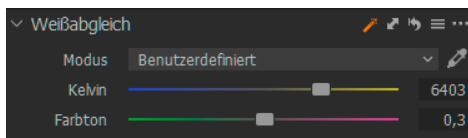
### Werkzeugooptionen


Im rechten Bereich der Titelleiste der Palette befinden sich u. a. Symbole der Werkzeugooptionen. So finden Sie dort z. B. beim *Weißabgleich* den Zauberstab, der eine automatische Anpassung vornimmt. Das Zauberstab-Symbol finden Sie auch in der Programm-Symboleiste (siehe Punkt 2 in Abbildung 2.1), über dieses Symbol können aber mehrere automatische Anpassungen vorgenommen werden. Der Zauberstab beim Werkzeug führt nur dessen Anpassung automatisch aus.

Abb. 2.10: Der Zauberstab in der Symboleiste kann für mehrere Anpassungen herangezogen werden ...



Abb. 2.11: ... während er in der Palette nur die betreffende Anpassung ausführt.



Der Doppelpfeil  hinter dem Werkzeugnamen gehört auch zu diesen Werkzeugoptionen und führt einen Kopiervorgang der vorgenommenen Einstellungen für das betreffende Werkzeug aus. Sie können auf diese Weise eine Anpassung auf ein anderes Foto übertragen. Das vergleichbare Symbol in der Symbolleiste kopiert alle an einem Foto vorgenommenen Anpassungen und weist sie einem anderen Foto zu.

Anpassungen lassen sich nicht nur global über einen Klick auf das gleichnamige Symbol in der Symbolleiste widerrufen, sondern können auch gezielt für ein Werkzeug rückgängig gemacht werden. Hierfür klicken Sie auf das *Zurücksetzen*-Symbol hinter dem Werkzeugnamen. Alle anderen Anpassungen sind von diesem Widerruf nicht betroffen.

Wenn Sie bei gedrückter `[Alt]`-Taste das Zurücksetzen-Symbol eines Werkzeugs anklicken und dabei die Maustaste nicht loslassen, wechseln Sie temporär zur Sicht ohne die Auswirkungen des Werkzeugs. So können Sie sehr schnell eine Korrektur einschätzen, ohne diese zurückzusetzen.

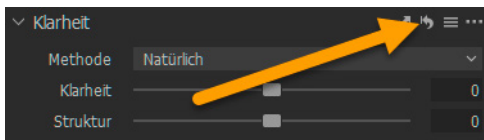


Abb. 2.12: Werkzeuge können zurückgesetzt werden.

### Benutzervoreinstellungen (Hamburger-Menü)

Hinter dem Zurücksetzen-Symbol befindet sich bei den meisten Werkzeugen ein sogenanntes Hamburger-Menü (die drei Striche des Symbols ähneln den drei Schichten eines Hamburgers, daher der Name). Dieses dient u. a. zur Erstellung von benutzerdefinierten Voreinstellungen (auch Presets genannt – daher wird dieses Menü in Tutorials etc. auch gerne als Preset-Menü bezeichnet), d. h., mit einem Werkzeug vorgenommene Anpassungen können gespeichert und später auf andere Fotos angewendet werden.

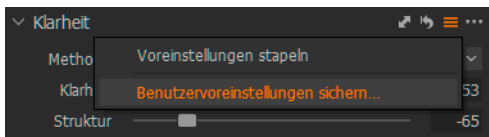
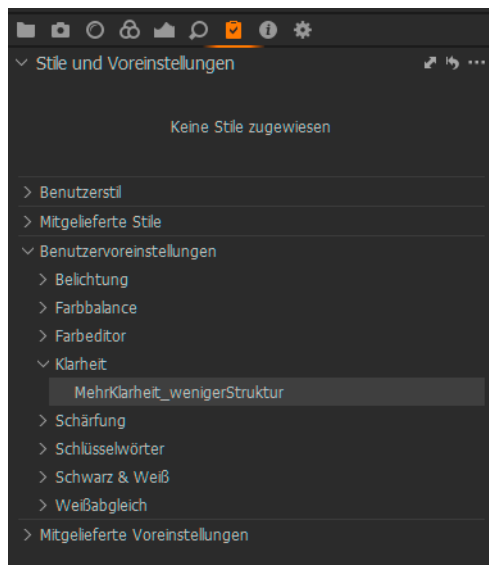


Abb. 2.13: Sichern Sie Anpassungen als Benutzervoreinstellung.

Die Voreinstellungen lassen sich dann über einen Klick auf das Hamburger-Menü zuweisen. Alternativ dazu können Sie alle Voreinstellungen über das Register *Anpassungen* aufrufen – hier finden Sie die eigenen Voreinstellungen im Bereich *Benutzervoreinstellungen*. Mehr zum Register *Anpassungen* finden Sie in Kapitel 8 ab Seite 341.

Abb. 2.14: Ihre Benutzervoreinstellungen können Sie im Register »Anpassungen« aufrufen und zuweisen.



### Benutzervoreinstellungen weitergeben

Ihre Benutzervoreinstellungen werden im Benutzerverzeichnis (Windows: C:\Users\info\AppData\Local\CaptureOne\Presets60, Mac: ~/Library/Application Support/Capture One/Presets60) als Dateien abgelegt. Hier werden diese nach Werkzeugname in eigenen Ordnern abgelegt und können bei Bedarf kopiert werden, etwa um sie auch auf einem weiteren Gerät zu nutzen. Haben Sie z. B. eine Anpassung im Weißabgleich-Werkzeug als Benutzervoreinstellung vorgenommen, finden Sie diese im Verzeichnis C:\Users\info\AppData\Local\CaptureOne\Presets60\White Balance (unter Windows) bzw. ~/Library/Application Support/Capture One/Presets60/White Balance (beim Mac).

Sie können pro Werkzeug beliebig viele Voreinstellungen erstellen und jeweils eine davon anwenden. Wollen Sie mehrere Voreinstellungen innerhalb eines Werkzeugs kombinieren, müssen Sie die Option *Voreinstellungen stapeln* aktivieren. Diesen Befehl finden Sie auch über einen Klick auf das Hamburger-Menü eines Werkzeugs.

Bitte beachten Sie, dass Sie nur in ausgewählten Werkzeugen die Anpassung als Benutzervoreinstellung speichern können. Da eine Voreinstellung für das Werkzeug *Ebenen* keinen Sinn ergeben würde, ist dort keine Speicherung vorgesehen.

Beim Werkzeug *Belichtung* können Sie neben den Benutzervoreinstellungen über das Hamburger-Menü auch mitgelieferte oder nachträglich installierte Presets, z. B. *Simple B&W high contrast*, verwenden, um so auf die Schnelle einen neuen Bildlook zu erhalten. Das Thema Benutzervoreinstellungen behandeln wir in Kapitel 8.2 ab Seite 344.

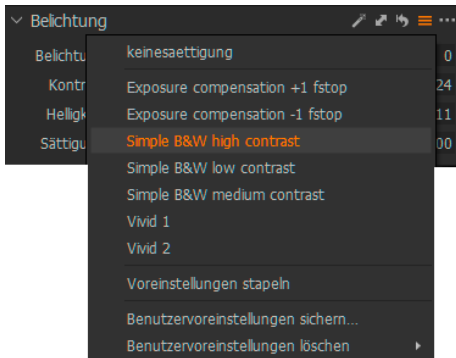


Abb. 2.15: Nutzen Sie voreingestellte Presets.

### Ruhig Blut!

Manche Optionen werden Ihnen erst angezeigt, wenn Sie mit der Maus klicken und kurz warten. Dieses Verhalten finden Sie z. B. beim Ebenen-Werkzeug oder den Mauszeiger-Werkzeugen. Wir weisen aber jeweils darauf hin, sobald Sie diese Bestandteile im Einsatz kennenlernen.

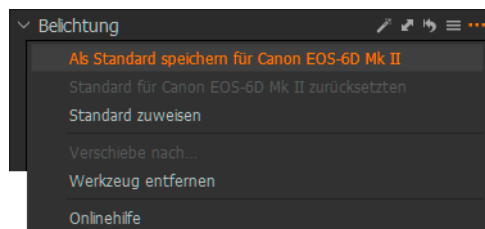
### Aktionsmenü

Das Aktionsmenü (Drei-Punkte-Symbol) gehört zu den Symbolen, die bei jedem Werkzeug wählbar sind. Allerdings unterscheiden sich die hinterlegten Optionen teilweise. Bei allen Werkzeugen können Sie hierüber das Werkzeug in den feststehenden Bereich verschieben bzw. von dort in den scrollbaren Bereich verfrachten. Auch das Entfernen eines Werkzeugs ist hierüber bei allen Werkzeugen möglich. Lesen Sie hierzu auch Kapitel 2.3 ab Seite 22.

Bei einigen Werkzeugen, bei denen Änderungen an einem Foto vorgenommen werden, z. B. Belichtung, können Sie über das Aktionsmenü die Einstellung als Standard festlegen. Dieser Standard bezieht sich dann aber nicht auf alle Fotos, sondern gilt nur für Fotos der gleichen Kamera

bzw. teilweise des gleichen Dateityps. Daher ist der Befehl interaktiv und zeigt die »Gruppe« an, auf die sich der Standard beziehen wird. So wurde bei einem Foto aus einer Canon 6D Mark II eine Korrektur der Belichtung vorgenommen. Über einen Klick auf das Drei-Punkte-Symbol kann dann der Befehl *Als Standard speichern für Canon 6D Mark II* gewählt werden. Würde es sich bei dem Foto um ein JPEG-Format handeln, wäre hier *Als Standard speichern für Jpeg File* als Option zu sehen.

Abb. 2.16: Anpassungen lassen sich als Standard definieren – z. B. für ein spezielles Kameramodell.



Sobald Sie sich für diese Option zur Änderung des Standards entscheiden, erscheint eine Meldung, dass besagter Standard geändert wurde und Sie über einen Klick auf *Zuweisen* allen ausgewählten Fotos den Standard zuweisen können. Sind keine weiteren Fotos ausgewählt, wird der Standard nicht zugewiesen. Um eine Zuweisung nachträglich vornehmen zu können, wählen Sie ein gewünschtes Foto der gleichen Kamera bzw. des gleichen Dateityps (z. B. bei JPEG) aus und klicken im Aktionsmenü des betreffenden Werkzeugs auf *Standard zuweisen*.

Auch wenn die Festlegung eines Standards verlockend wirken kann, sollten Sie dies mit Bedacht tun. Denn die Änderung des Standards hat Auswirkung auf alle Fotos der gleichen Kamera bzw. des Dateityps, wenn diese importiert werden. Das heißt: Wenn Sie bei einem JPEG-Foto im Werkzeug *Belichtung* das Preset *BeW high contrast* wählen, um ein kontrastreiches Schwarzweißfoto zu erhalten, und dies als Standard festlegen, werden *alle* JPEG-Fotos nach dem Import automatisch mit dem Preset versehen.

Dennoch kann die Zuweisung eines neuen Standards sehr hilfreich sein, wenn bestimmte Probleme einer Kamera bekannt sind. So können Sie z. B. im Werkzeug *Rauschreduzierung* einen Wert festlegen und als Standard festlegen, wenn Sie mit dem Rauschverhalten Ihrer Kamera unzufrieden sind und nicht jedes Mal von Hand das Rauschen reduzieren möchten.

**Frank meint:**

Da sich die Änderung des Standards auf alle Fotos einer Kamera bzw. eines Dateityps auswirkt, würde ich Ihnen empfehlen, eine Anpassung nicht als Standard festzulegen, sondern diese als Voreinstellung (Preset) zu hinterlegen. So können Sie diese jederzeit einem Foto zuweisen bzw. bereits beim Import hinterlegen. Sie sind dadurch flexibler als über einen geänderten Standard.

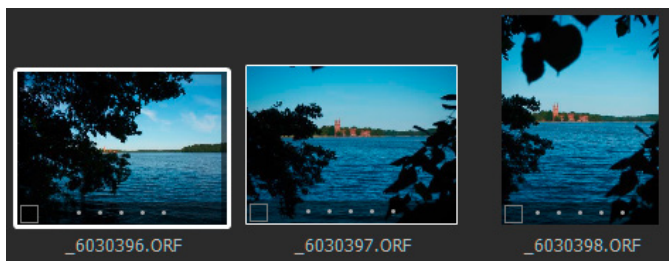
**Sascha meint:**

Die Standardfestlegung ist dann sinnvoll, wenn Sie beruflich oder aus ästhetischen Gründen darauf angewiesen sind, dass alle Ihre Bilder exakt dieselbe »Grundentwicklung« durchlaufen. Zum Beispiel liefert die Kurven-Option *Auto* im Basismerkmale-Werkzeug zwar schön knackige Bilder fürs Web oder den digitalen Bilderrahmen – wenn Sie aber zu 99% für Zeitungen arbeiten, die im Offset gedruckt werden, dürften Sie und Ihre Blattmacherin glücklicher werden, wenn Sie standardmäßig *linear* auswählen.

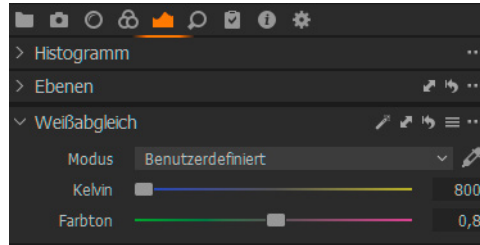
Lassen Sie uns exemplarisch die Anpassung, die bei einem Foto durchgeführt wurde, auf andere Fotos übertragen.

**Anpassungen zuweisen**

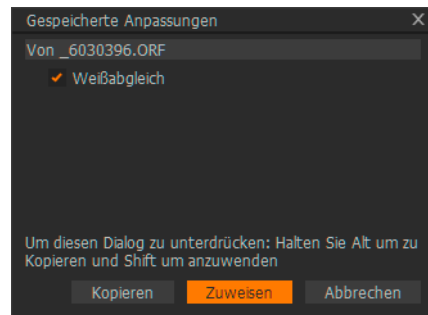
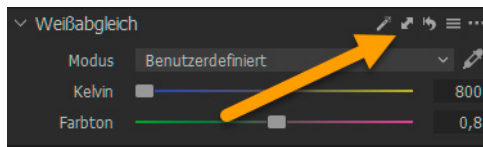
Wählen Sie im Browser ein Foto aus, das Sie bearbeiten möchten. Halten Sie die **[Str]/[CMD]**-Taste gedrückt und klicken Sie auf ein weiteres Foto im Browser. Beide Fotos werden mit einem weißen Rahmen versehen.



Wechseln Sie in das Register *Belichtung* und dort zum Werkzeug *Weißabgleich*. Ziehen Sie den Regler *Kelvin* ganz nach links. Das Foto mit dem dickeren weißen Rahmen (das aktive Foto) wird daraufhin »kühl«.



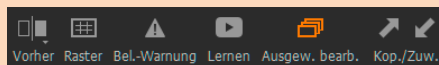
Klicken Sie auf den Doppelpfeil hinter dem Werkzeugnamen. Achten Sie darauf, dass im erscheinenden Dialogfenster vor dem Eintrag *Weißabgleich* ein Haken gesetzt ist, damit die Anpassung berücksichtigt wird. Klicken Sie dann auf *Zuweisen*, um die Anpassung auf das andere Foto zu übertragen.



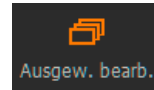
Ziehen Sie den Regler *Farbton* ganz nach links. Halten Sie die  $\square$ -Taste gedrückt und klicken Sie auf den Doppelpfeil. Auf diese Weise wird die Anpassung direkt auf alle ausgewählten Fotos übertragen, ohne dass das Dialogfenster erscheint. ■

### Was bewirkt die $\square$ -Taste?

Beim Klick auf den Doppelpfeil können Sie auch die  $\square$ -Taste gedrückt halten. Hierbei wird ebenfalls das Dialogfenster zur Auswahl der gewünschten Anpassungen ausgeblendet, die Anpassung wird jedoch nicht zugewiesen, sondern kopiert. Erst wenn Sie dann im oberen rechten Bereich in der Symbolleiste auf den Zuweisen-Pfeil klicken, wird die Anpassung auf ein weiteres ausgewähltes Foto übertragen. Dies ist dann praktisch, wenn Sie im Nachhinein eine Anpassung von einem auf ein anderes Foto übertragen wollen.



Um die Anpassungen aus dem Workshop zu widerrufen, klicken Sie in der Symbolleiste auf *Zurücksetzen*. Was passiert? Wenn nur das aktive Foto auf dessen Originalzustand zurückgesetzt wird, nicht aber die anderen ausgewählten Bilder, ist eine wichtige Option nicht aktiviert: *Alle ausgewählten bearbeiten*. Sie erkennen die Option am orangefarbenen Symbol in der oberen rechten Ecke. Ist dieses nicht aktiv (also ausgegraut dargestellt), wirkt sich das Zurücksetzen nur auf das aktive Foto aus – auch wenn mehrere Fotos ausgewählt sind. Sie aktivieren die Option durch einen einfachen Klick auf das Symbol oder über das Menü *Bild • Alle ausgewählten bearbeiten*. Im Laufe des Buches werden Sie immer wieder sehen, dass es wichtig ist, einen Blick auf das Symbol zu werfen, um gewünschte Funktionen für mehrere Bilder gleichzeitig auszuführen.





### Die gleiche Sprache sprechen

Sie haben die beiden Symbole für Benutzervoreinstellungen, nämlich das Hamburger-Menü sowie das Aktionsmenü (Drei-Punkte-Symbol), kennengelernt. Wir werden in diesem Buch nun diese Bezeichnungen benutzen. So ist es für Sie insbesondere bei den Workshops klarer, wo ein Befehl zu finden ist bzw. wo Sie klicken müssen.

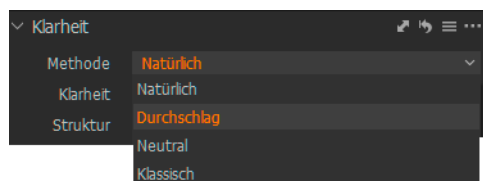
### Regler bedienen

Die Werkzeuge verfügen größtenteils über Regler, mit denen Sie Werte festlegen können. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird der hinterlegte Wert erhöht, ein Ziehen nach links reduziert den Wert. Alternativ können Sie die Werte auch durch direkte Eingabe ins Wertfeld einstellen. Durch einen Doppelklick auf den Regler lässt sich dieser Wert wieder zurücksetzen. Wählen Sie stattdessen das Zurücksetzen-Symbol hinter dem Werkzeugnamen, wirkt sich dies auf alle Werte eines Werkzeugs aus. Statt einen Wert zu widerrufen, können Sie diesen aber auch temporär deaktivieren, um die Auswirkung der Anpassung besser beurteilen zu können. Klicken Sie hierfür mit der Maus auf den Namen eines Reglers, z. B. *Kontrast* im Werkzeug *Belichtung*, und halten Sie die Maus gedrückt. Die Anpassung des Reglers wird temporär deaktiviert und Sie können sehen, wie das Foto ohne die Anpassung aussieht – alternativ dazu können Sie auch die Vorher-Nachher-Ansicht nutzen, die Sie im Abschnitt »Unterstützende Ansichten« ab Seite 33 kennenlernen werden. Durch Gedrückthalten der **[Alt]**-Taste beim Verschieben eines Reglers können Sie die Werte in kleineren Schritten einstellen. Dennoch kann es praktischer sein, den hinterlegten Wert nicht über den Regler zu ändern, sondern

den gewünschten Wert direkt über das Wertfeld einzugeben. Klicken Sie dafür auf den Wert und tippen Sie den neuen Wert ein. Nutzen Sie hier auch die Richtungstasten: Mit  erhöhen Sie den Wert, mit  wird dieser reduziert.

Je nach Werkzeug können Optionen über ein Klappenmenü ausgewählt werden. So finden Sie im Werkzeug *Klarheit* aus dem Register *Belichtung* das Klappenmenü *Methode*, in dem Ihnen unterschiedliche Optionen (z. B. Durchschlag etc.) angeboten werden. Durch einen Klick wählen Sie die gewünschte Option aus. Diese erscheint dann im Klappenmenü in orange-farbener Schrift.

Abb. 2.17: Ein Klappenmenü beinhaltet verschiedene Optionen.



## 2.3 Arbeitsfläche anpassen

Die Vielfalt an Bearbeitungsmöglichkeiten und den daraus resultierenden Werkzeugen kann unter Umständen zu Verwirrung führen. Daher ist es sinnvoll, wenn Sie sich auf die für Sie notwendigen Werkzeuge beschränken und sich Ihre individuelle Arbeitsfläche zusammenstellen.










### Werkzeugregister

Nach der Installation von Capture One werden Ihnen die Werkzeugregister wie in Abbildung 2.18 angezeigt. Das gerade aktive Werkzeugregister wird mit einem orangefarbenen Symbol (in Abbildung 2.18 ist es das Bibliothek-Register) kenntlich gemacht.

Abb. 2.18: Die Werkzeugregister – hier ist das Bibliothek-Register aktiv.



Die Reihenfolge lautet wie folgt – dahinter steht jeweils die Seitenangabe, unter der Sie die einzelnen Werkzeugregister näher kennenlernen werden:

	Bibliothek (Seite 61)		Details (Seite 297)
	Aufnehmen (Seite 435)		Anpassungen (Seite 341)
	Objektiv (Seite 361)		Metadaten (Seite 381)
	Farbe (Seite 151)		Ausgabe (Seite 405)
	Belichtung (Seite 165)		

Die Anordnung der Register können Sie verändern: Halten Sie dafür die **[Alt]**-Taste gedrückt, klicken Sie auf ein Registersymbol und verschieben Sie es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.



Abb. 2.19: Das Metadaten-Register ...



Abb. 2.20: ... wurde verschoben.

Die Register sind grundsätzlich in zwei Bereiche unterteilt: Im oberen feststehenden Bereich (in Abbildung 2.21 orangefarben umrandet) sind die Werkzeuge immer sichtbar, darunter befindet der scrollbare Bereich (in Abbildung 2.21 grün umrandet), über den Sie weitere Werkzeuge auswählen können.

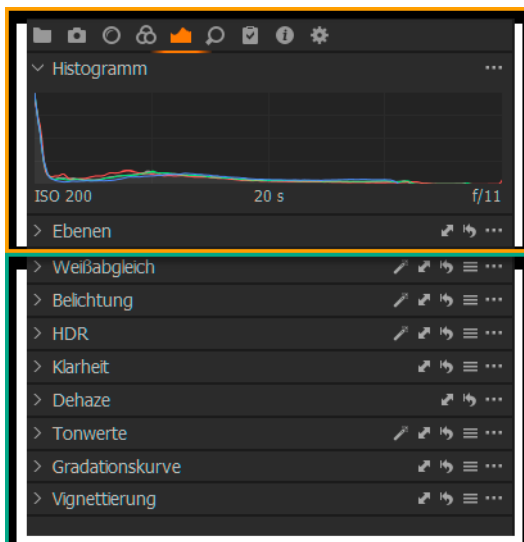
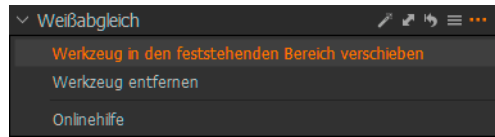


Abb. 2.21: Das Werkzeugregister »Belichtung«

Sie können die Zuordnung ändern, d. h. Werkzeuge, die sie oft benötigen, in den feststehenden Bereich bzw. für Sie weniger wichtige aus diesem in den scrollbaren Bereich verschieben. Beide Befehle erreichen Sie über das Aktionsmenü in der Titelleiste der Werkzeugpalette.

Abb. 2.22: Häufig benötigte Werkzeuge lassen sich in den oberen, feststehenden Bereich ablegen.



Neben der Ablage in diese beiden Registerbereiche können Sie eine Werkzeugpalette auch ganz individuell und entsprechend Ihrem Workflow frei im Programmfenster platzieren. Klicken Sie hierzu auf die Titelleiste des Werkzeugs und ziehen Sie die Palette mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle. Je nach Bearbeitung kann es auch sinnvoll sein, ein Werkzeug »schwebend«, also außerhalb eines Registers, zu platzieren.

Sie sind auch nicht zwingend an die vorgegebenen Register gebunden, sondern stellen sich bei Bedarf Ihre eigenen zusammen. Denn die Ablage von Werkzeugen ist nicht nur innerhalb »seines« Registers möglich, sondern auch registerübergreifend. Durch einen rechten Mausklick auf einen Werkzeug-Titel können Sie z. B. den Befehl *Werkzeug hinzufügen* wählen und haben dann Zugriff auf alle vorhandenen Werkzeuge. Das gewählte Werkzeug wird bei Auswahl im aktiven Register abgelegt. Sie können sich also ein Register komplett auf Ihren Workflow hin einrichten oder ein eigenes neues erstellen (siehe Workshop Seite 26). Dadurch haben Sie in nur einem Register Zugriff auf Ihre favorisierten Werkzeuge, ohne dass Sie jeweils zu einem anderen Register wechseln müssen.

### Sie können auch ganz ohne Register arbeiten

Ganz frisch in Version 21: das sogenannte Speed Edit – hierbei handelt es sich um die Möglichkeit, über Tastenkombinationen und den Einsatz von Maus oder Richtungstasten sehr schnell und intuitiv Anpassungen vorzunehmen. Das Aufrufen des jeweiligen Registers (z. B. für das Anpassen der Belichtung) kann dann an vielen Stellen entfallen. In Kapitel 5.5 werden Sie ab Seite 166 Näheres zu dieser sehr rationellen Arbeitsweise erfahren!

Über *Bearbeiten • Tastenkombinationen bearbeiten* gelangen Sie in das Dialogfenster zum Anpassen der Tastenkombinationen auf die eigenen Bedürfnisse. Sehr hilfreich ist hier ein Klick auf die Schaltfläche *Tastenkombinationen auflisten* – Sie erhalten dann eine Übersicht über alle Tastenaufrufe des gerade genutzten Betriebssystems. Wie Sie selbst Tastenkombinationen erstellen, erfahren Sie exemplarisch im Workshop ab Seite 102.

Gleichzeitig können Sie auf die gleiche Weise Werkzeuge entfernen, die für Ihre Arbeit möglicherweise nicht von Belang sind. Auch ganze Register lassen sich entfernen, und so schaffen Sie eine auf Sie abgestimmte Arbeitsfläche.

#### **Nichts ist für immer**

Wenn Sie Änderungen an der Arbeitsfläche vornehmen, z. B. Register oder Werkzeuge entfernen bzw. hinzufügen, können Sie diese jederzeit auf den Auslieferungszustand zurücksetzen. Wählen Sie hierzu einfach *Fenster • Arbeitsfläche • Standard*.

Wenn Sie durch eine Neuordnung der Register bzw. Werkzeuge die standardmäßige Arbeitsfläche an Ihre Bedürfnisse angepasst haben, sollten Sie Ihre individuelle Anordnung als benutzerdefinierte Arbeitsfläche speichern. Gehen Sie hierzu auf *Fenster • Arbeitsfläche • Arbeitsfläche speichern*. Hier vergeben Sie einen eindeutigen Namen und können jederzeit auf Ihre Arbeitsfläche zurückgreifen bzw. zu voreingestellten Arbeitsflächen wechseln.

Unter *Fenster • Arbeitsfläche* können Sie neben Ihrer benutzerdefinierten Arbeitsfläche auch vorinstallierte Beispiel-Arbeitsflächen aufrufen. Hier finden Sie auch die Arbeitsfläche *Migration*. Diese »simuliert« das Aussehen der Arbeitsumgebung von Adobe Lightroom Classic. Daher werden die Werkzeuge, wie von Lightroom gewohnt, auf der rechten Seite abgelegt, während der Browser als Filmstreifen den unteren Teil der Arbeitsfläche einnimmt. Diese spezielle Anordnung soll es Lightroom-Anwendern leichter machen, den Umstieg zu meistern.

#### **Arbeitsfläche speichern**

#### **Vorinstallierte Arbeitsflächen nutzen**

#### **Arbeitsfläche auf anderen Geräten nutzen**

Eigene Arbeitsflächen werden als XML-Dateien in Ihrem Profil abgelegt (unter Windows: *C:\Users\#Ihr Nutzernamen#\AppData\Local\Capture One\Workspaces130*; unter macOS: *~/Library/Application Support/Capture One/Workspaces*). Diese Dateien können Sie kopieren und auf einem weiteren Gerät, auf dem Sie Capture One installiert haben, ins gleichnamige Verzeichnis einfügen. So haben Sie auf allen verwendeten Geräten eine einheitliche Arbeitsfläche. Ein Export aus Capture One heraus, der diese etwas umständliche Herangehensweise vereinfachen würde, ist leider noch nicht möglich.

Wenn Sie voreingestellte Arbeitsflächen nutzen, z. B. *Ansicht • Arbeitsfläche • Hochzeit*, werden Sie Werkzeugregister vorfinden, die am Anfang dieses Abschnitts nicht besprochen wurden. Es handelt sich dabei um benutzerdefinierte Werkzeugregister, die Capture One »mitbringt«.

Abb. 2.23: Die Arbeitsfläche »Hochzeit« mit ungewohnten Werkzeugregistern

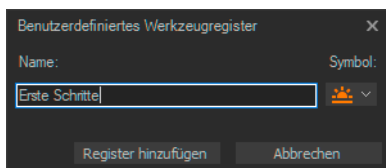


So finden Sie hier ein Werkzeugregister *Korrekturen*, das einen Hammer als Symbol nutzt und Werkzeuge zur Fleckentfernung etc. beinhaltet. Solche selbst erstellten Werkzeugregister können auch Sie anlegen.

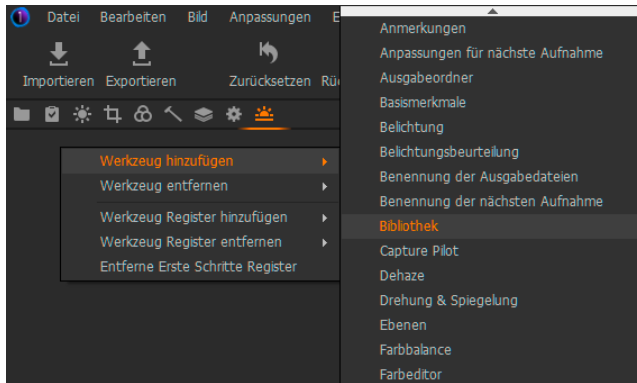


### Ein eigenes Werkzeugregister erstellen

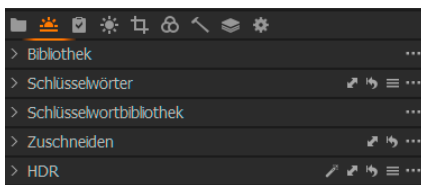
Führen Sie hierzu einen rechten Mausklick auf die Werkzeugleiste aus und wählen Sie *Werkzeug Register hinzufügen • Benutzerdefiniertes Werkzeugregister*. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Namen des Werkzeugregisters sowie ein Symbol festlegen können.



Sobald Sie auf *Register hinzufügen* klicken, wird das neue Symbol in die Leiste der Werkzeugregister aufgenommen. Führen Sie anschließend einen rechten Mausklick aus und klicken Sie auf *Werkzeug hinzufügen*. Stellen Sie sich auf diese Weise nach und nach Ihre gewünschten Werkzeuge zusammen.



Sobald Sie Ihre favorisierten Werkzeuge abgelegt haben, können Sie mit gedrückter [Alt]-Taste und Drag & Drop das neue Werkzeugregister-Symbol an eine andere Stelle verschieben – gerade so, wie es in Ihren Workflow passt.



Denken Sie daran, über *Fenster • Arbeitsfläche • Arbeitsfläche speichern* Ihre geänderte Arbeitsfläche zu sichern, damit Sie problemlos einen Wechsel auf eine andere Arbeitsfläche ausführen und ebenso zu Ihrer »eigenen« Arbeitsfläche zurückkehren können. ■

### Vogelfreie Werkzeuge

Neben der Möglichkeit, Werkzeuge individuell in andere oder neue Register abzulegen, lassen sich diese auch frei auf dem Monitor platzieren. Hierfür klicken Sie auf den Titel eines Werkzeugs und ziehen es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle – es wird ein schwebendes Werkzeug. Sie können aber auch den Weg über *Fenster • Schwebendes Werkzeug erstellen* nehmen. Wählen Sie aus der Liste das gewünschte Werkzeug aus. Wird es nicht mehr benötigt, können Sie über das Aktionsmenü des betreffenden Werkzeugs den Befehl *Werkzeug entfernen* wählen. Weitere Werkzeuge, die Sie unterhalb eines schwebenden Werkzeugs ziehen, werden »angezogen« und können an die Unterseite »geheftet« werden.

## 2.4 Die Ansichten in Capture One

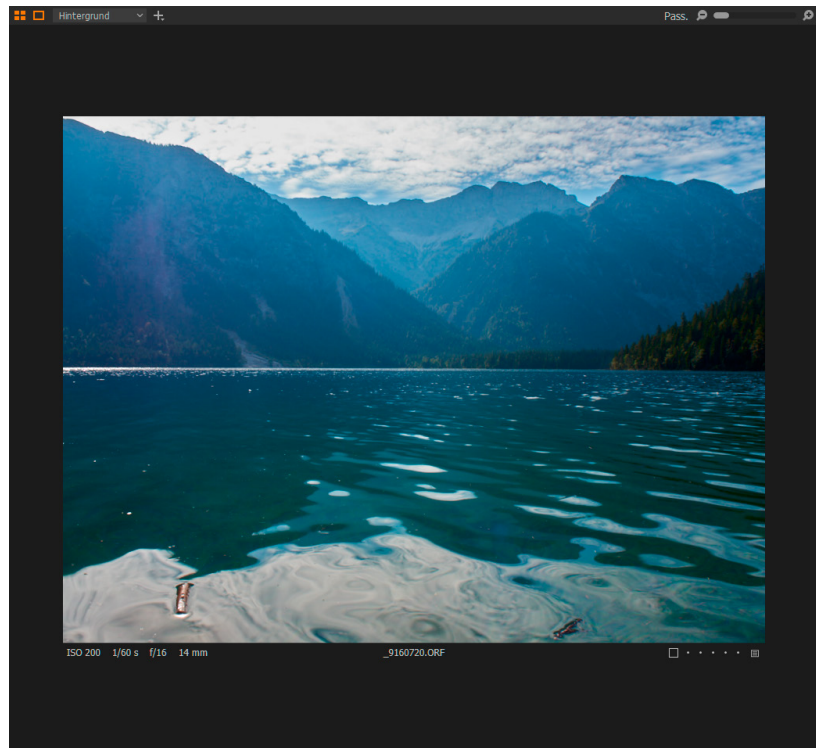
Capture One kann Ihre Fotos in verschiedenen Ansichten anzeigen. Zur Begutachtung der Schärfe können Sie sich Ihr Foto in voller Größe, also in 100 % anzeigen zu lassen. Um allerdings die Bildaussage beurteilen zu können, ist es notwendig, den gesamten Bildinhalt zu sehen. Auch für das Arbeiten mit zwei Monitoren bietet Ihnen Capture One einen speziellen Ansichtsmodus an.

Sie können es sich schon denken: Zur Änderung der Ansicht stehen Ihnen unterschiedliche Herangehensweisen zur Verfügung. Entscheiden Sie selbst, welche davon für Sie am praktischsten ist.

### Viewer und Browser

In der Standard-Oberfläche von Capture One nimmt der Viewer den mittleren Teil der Oberfläche ein und der Browser wird auf der rechten Seite angezeigt.

Abb. 2.24: Der Viewer ...



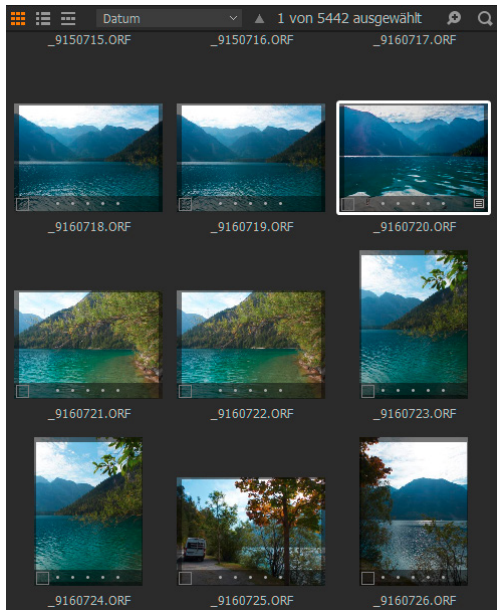


Abb. 2.25: ... und der Browser

Bei Bedarf können Sie den Browser verkleinern, indem Sie den linken Rand mit gedrückter Maus nach rechts ziehen. Über *Ansicht • Browser* oder `[Strg]/[CMD] + [B]` lässt sich der Browser aus- und einblenden. Somit schaffen Sie mehr Raum für den Viewer, den Sie aber auch ausblenden können – über *Ansicht • Viewer* (oder Taste `[G]`). Weitere Möglichkeiten, den Browser anzupassen, lernen Sie im Abschnitt »Den Browser anpassen« ab Seite 45 kennen.

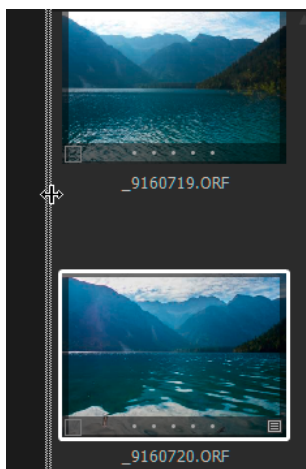


Abb. 2.26: Der Browser kommt mit wenig Platz zurecht ...

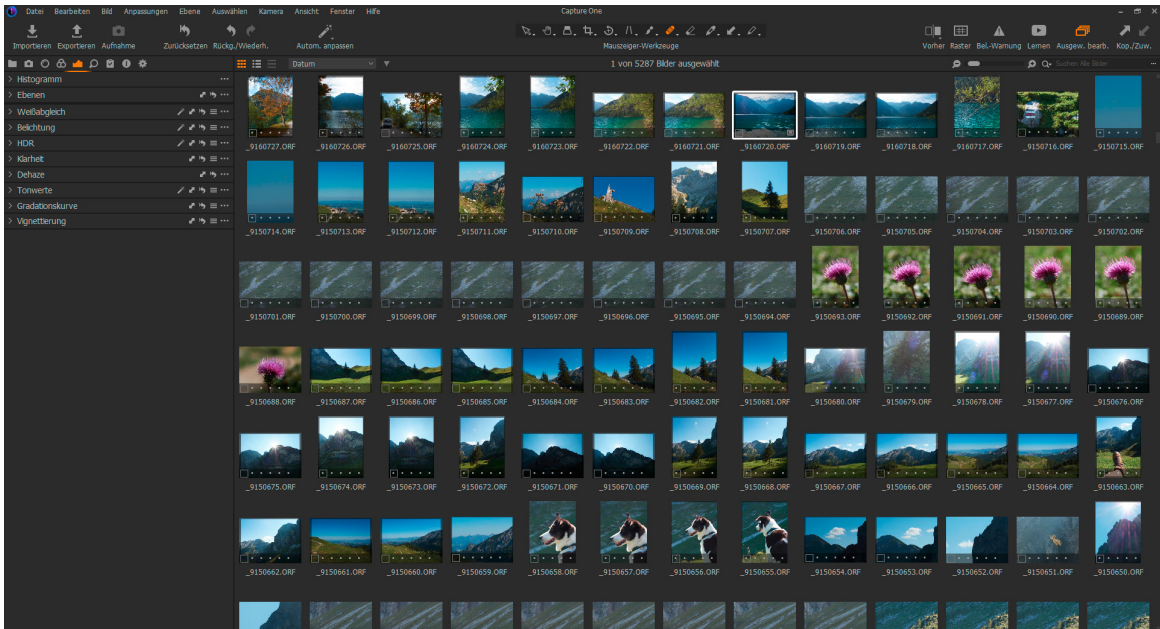
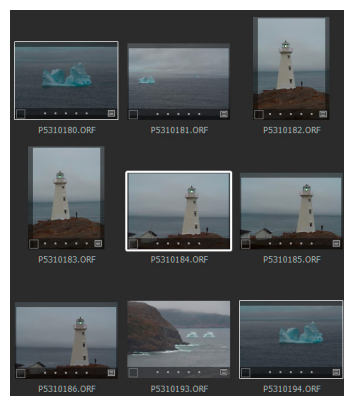


Abb. 2.27: ... der Raum kann aber auch – bei Verzicht auf den Viewer – vollflächig genutzt werden.

Über *Fenster • Arbeitsfläche • Standard* können Sie wieder zum »Auslieferungszustand« zurückkehren.

Der Viewer zeigt standardmäßig das im Browser ausgewählte Foto an. Sie können im Browser aber auch mehrere Fotos auswählen. Handelt es sich dabei um eine Reihe zusammenhängender Fotos, klicken Sie in das erste oder letzte Foto einer Reihe und dann, bei gedrückter **⇧**-Taste, auf das letzte bzw. erste. Besteht die gewünschte Auswahl nicht aus zusammenhängenden Fotos, klicken Sie ebenfalls in das erste Foto Ihrer Auswahl und anschließend jeweils bei gedrückter **Strg**/**CMD**-Taste auf weitere.

Abb. 2.28: Im Browser sind mehrere Fotos ausgewählt ...



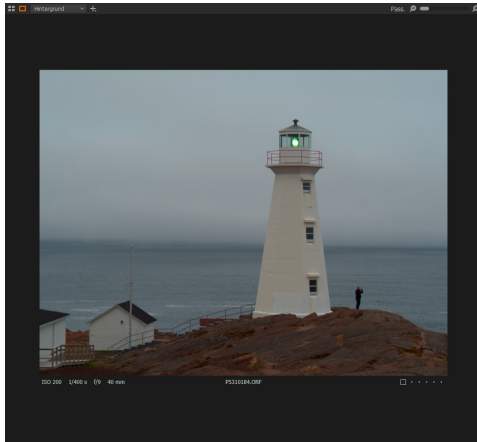



Abb. 2.29: ... angezeigt wird aber nur das mit dem dickeren weißen Rahmen im Viewer.

Damit alle ausgewählten Fotos im Viewer angezeigt werden, müssen Sie die Mehrfachansicht aktivieren. Dies geht am schnellsten durch Klick auf das Symbol , das sich oberhalb des Viewers befindet. Alternativ dazu können Sie die Mehrfachansicht auch über das Menü aktivieren bzw. deaktivieren. Gehen Sie hierzu auf *Ansicht • Viewer anpassen • Mehrfachansicht*.

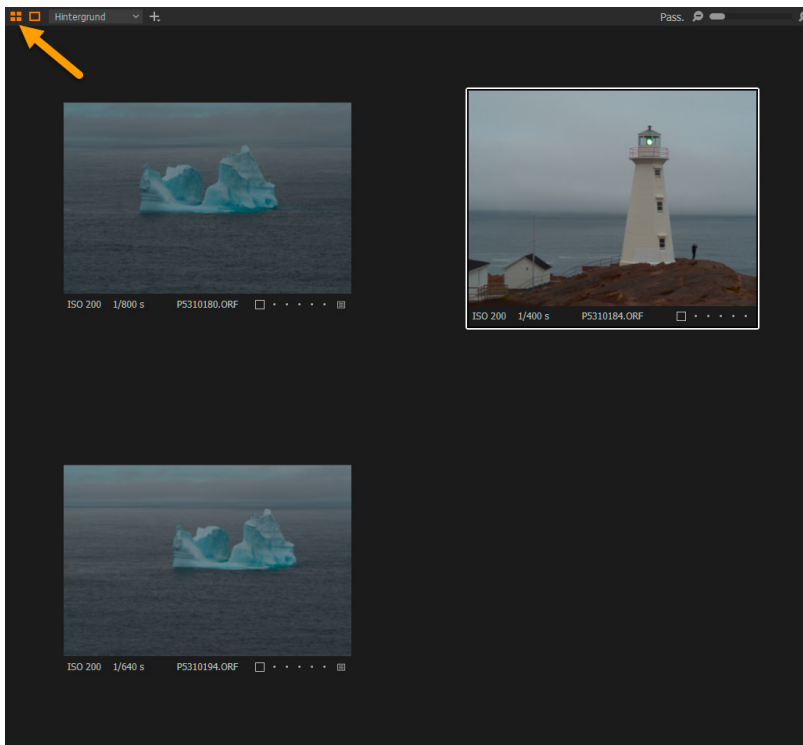



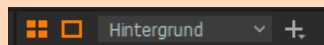
Abb. 2.30: In der Mehrfachansicht werden alle im Browser ausgewählten Fotos im Viewer angezeigt.



Die Option *Proof-Rand*, die Sie auch über das Symbol  neben der Mehrfachansicht aktivieren bzw. deaktivieren können, erzeugt einen Abstand zwischen Foto und dem Rand des Viewers – bei der Mehrfachansicht handelt es sich gleichzeitig um den Abstand zu den anderen angezeigten Fotos. Diese Ansichtsoption soll bei der Einschätzung eines Fotos hilfreich sein, was durch einen gewissen Abstand erleichtert werden soll. Den Abstand können Sie in den Voreinstellungen auf der Karte *Darstellung* festlegen. In Abbildung 2.30 ist die Option *Proof-Rand* aktiviert, daher der große Abstand zwischen den Bildern. Ist sie deaktiviert, stehen die Bilder enger beieinander.

Unter dem genannten Befehl *Ansicht • Viewer anpassen* finden Sie noch weitere Einstellungen, die Einfluss auf die Ansicht haben. So können Sie u. a. die Hintergrundfarbe des Viewers, also des Hauptfensters, festlegen. Dies ist dann sinnvoll, wenn sich das Foto besser vom Hintergrund abheben soll. Diese Einstellung der Hintergrundfarbe erreichen Sie auch über einen rechten Mausklick auf einen leeren Bereich des Hauptfensters.

#### Hintergrund im Klappmenü

Das Klappmenü *Hintergrund*, das sich oberhalb des Viewers befindet (neben den Symbolen für die Mehrfachansicht und den Proof-Rand), bezieht sich nicht auf die Hintergrundfarbe des Viewers, sondern zeigt die aktive Ebene an. Ein Foto, das noch keine weiteren Ebenen besitzt, wird auf der Hintergrund-Ebene platziert – und genau dafür steht *Hintergrund* im genannten Klappmenü.



Um etwas mehr Platz für die Fotos im Viewer zu haben, können Sie über *Ansicht • Viewer anpassen* die *Kennzeichnungen* ausblenden, die z. B. die Bewertung oder weitere Informationen zum Foto (ISO-Wert etc.) anzeigen. Auch die Symbolleiste des Viewers können Sie bei Bedarf ausblenden. Da dadurch aber die recht nützlichen Symbole zum Wechsel der Ansicht »verloren« gehen, empfehlen wir, diese Option nicht zu deaktivieren. Bei der sogenannten Vollbild-Ansicht, die Sie über *Ansicht • Vollbild* bzw. durch Drücken der Taste  (= Fullscreen) aktivieren, werden Teile der Programmoberfläche (u. a. auch die Symbolleiste des Hauptfensters) ausgeblendet. Ein nochmaliges Drücken der Taste  deaktiviert diese spezielle Ansicht wieder.

## Unterstützende Ansichten

Je nach Bearbeitung bzw. Einsatz eines Fotos können Sie sich in Capture One von erweiterten Funktionen zur Ansicht helfen lassen. Diese finden Sie im rechten Bereich der Programmoberfläche als Symbole oder Sie rufen diese über den Menübefehl *Ansicht* auf.

### Fehlt etwas?

Sollten Sie die Symbole für die unterstützenden Ansichten nicht sehen oder welche davon fehlen, dann prüfen Sie bitte, ob sich an der äußeren rechten Kante ein Doppelpfeil befindet. Die Programmoberfläche von Capture One arbeitet dynamisch, d. h., ist nicht genug Platz für die Symbole vorhanden, werden diese durch den Doppelpfeil kenntlich gemacht. Ein einfacher Klick auf den Doppelpfeil zeigt Ihnen die ausgeblendeten Symbole an.



Die Vorher-Nachher-Ansicht, die standardmäßig auch über ein Symbol in der Symbolleiste aktiviert werden kann, »teilt« das aktive Foto im Viewer hälftig in den Stand vor und nach den vorgenommenen Anpassungen. Der Schieberegler dient dazu, die beiden Anteile der Bereiche zu ändern (mehr von Vorher sehen bzw. mehr von Nachher sehen). Das Vorher-Nachher-Symbol kann durch Gedrückthalten verändert werden. So lässt sich festlegen, ob Sie auf die geteilte Ansicht verzichten und das Foto nur im Originalzustand betrachten wollen.

### Vorher-Nachher-Ansicht

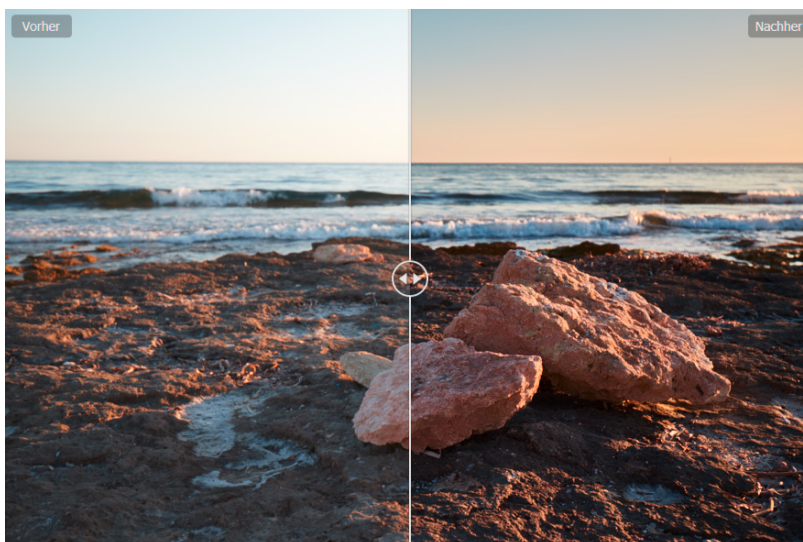


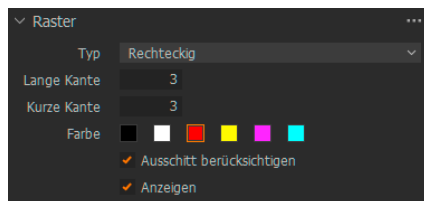
Abb. 2.31: Die Vorher-Nachher-Ansicht ist aktiv.

**Raster** Die Option *Raster* – wählbar über das gleichnamige Symbol in der Symbolleiste oder über *Ansicht • Raster* (oder `Strg`/`CMD` + `G`) – legt ein Gestaltungsraster auf Ihr Foto. Dies kann hilfreich sein, um beurteilen zu können, ob Ihr aktives Foto die Gestaltungsregeln, z. B. Goldener Schnitt, berücksichtigt. Das Raster bietet drei Gestaltungsregeln, die Sie über das Klappenmenü *Typ* im Raster-Werkzeug auswählen können. Entsprechend der dort getätigten Auswahl arbeitet auch das Zuschneiden-Werkzeug, das zu den Mauszeiger-Werkzeugen gehört.

**Hilfslinien** Neben dem Raster kann es sehr hilfreich sein, mit den Hilfslinien zu arbeiten. Wenn Sie diese einsetzen, lässt sich sehr schnell einschätzen, ob Sie einen schiefen Horizont oder eine stürzende Linie fotografiert haben. Sie rufen diese über *Ansicht • Hilfslinien* auf. Um die Hilfslinie auf das aktive Bild abzustimmen, z. B. um sie als Richtschnur für den Horizont nutzen zu können, aktivieren Sie das Auswählen-Werkzeug (Taste `V`) und ziehen die entsprechende Hilfslinie an die gewünschte Stelle.

Lesen Sie in Kapitel 4.1 ab Seite 126 mehr zur Anwendung des Rasters, der Hilfslinien und dem Zuschneiden von Fotos.

Abb. 2.32: Das Raster wurde aktiviert (hier »Rechteckig«).




Wenn Sie die Belichtungswarnung aktivieren, werden Bereiche, die sehr dunkel bzw. sehr hell sind und somit zu Problemen bei der Bearbeitung und vor allem Ausgabe (z. B. Druck) führen könnten, kenntlich gemacht. Zu helle Bereiche werden dann in Rot, dunkle Bereiche in Blau dargestellt. Den Einsatz der Belichtungswarnung lernen Sie im Kapitel 5.6 ab Seite 170 kennen.

### Belichtungswarnung

Über die Proof-Ansicht (*Ansicht • Proof nach Verarbeitungsvorgabe aktivieren*) können Sie eine Vorab-Ansicht aufrufen, die Sie z. B. als Einschätzung für einen Export nutzen können. Hierbei werden für den Export vorgenommene Einstellungen, z. B. verwendeter Farbraum, Abmessungen, aber auch Schärfung, herangezogen, um den Export zu simulieren. Diesem Thema widmen wir uns in Kapitel 7 ab Seite 297.

### Proof-Ansicht

#### Proof-Symbol

Wenn Sie oft einen Blick auf einen Proof werfen wollen, dann können Sie sich auch das passende Symbol dafür in die Symbolleiste legen. Führen Sie dafür einen rechten Mausklick auf die Symbolleiste aus, wählen Sie Personalisieren und ziehen Sie das Symbol mit der Brille  an die gewünschte Stelle. Das erspart Ihnen in Zukunft den Weg über das Menü Ansicht.

## Spezielle Ansichten

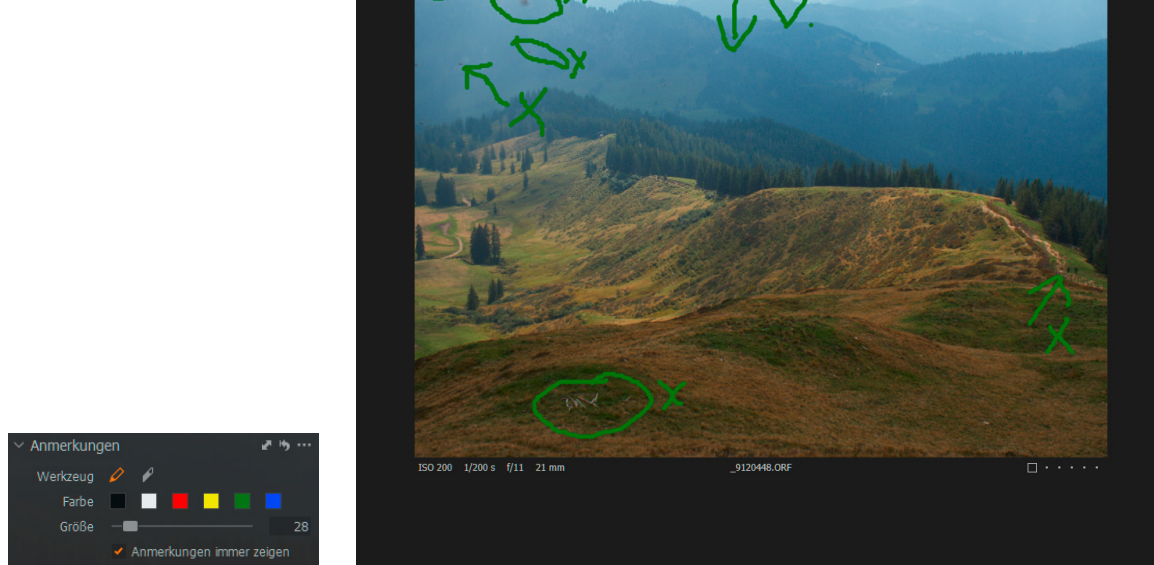
Neben den gerade gezeigten Ansichten verfügt Capture One auch über solche, die für spezielle Situationen bzw. Bedürfnisse aktiviert werden können.

Über *Ansicht • Anmerkungen* können Sie – wie der Name schon sagt – Anmerkungen ein- oder ausblenden. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie Anmerkungen verfasst haben. Diese werden mit dem gleichnamigen Mauszeiger-Werkzeug erstellt und können hilfreich sein, wenn Sie Änderungen an einem Foto dokumentieren oder auf bestimmte Bildbereich hinweisen wollen.


### Anmerkungen



Abb. 2.33: Anmerkungen können Sie einsetzen, um Anpassungen und Korrekturen auf einem Foto zu kennzeichnen.



### Zwei Monitore

Wenn Sie das Mauszeiger-Werkzeug *Anmerkungen* aktivieren, können Sie mit gedrückter Maus wie mit einem Pinsel über das aktive Foto malen. Per rechtem Mausklick gelangen Sie in die Einstellungen des Werkzeugs, wo Sie z. B. die Größe und Farbe des Anmerkungen-Werkzeugs festlegen. Um Anmerkungen zu löschen, wählen Sie das nebenstehende Werkzeug  und überfahren eine vorhandene Anmerkung.

Wenn Sie über einen zweiten Monitor verfügen, sollten Sie diesen unbedingt für die Arbeit mit Capture One nutzen. Über *Fenster • Arbeitsfläche • Zwei Monitore – Großer Viewer* aktivieren Sie ein schwebendes Hauptfenster, das Sie auf dem zweiten Monitor platzieren können. Diese Arbeitsweise verschafft Ihnen mehr Raum zur Begutachtung Ihrer Korrekturarbeiten.

Hier kann es ratsam sein, zwei Monitore mit gleicher Bildschirmdiagonale zu verwenden, womöglich sogar zwei gleiche Modelle. So unterscheiden sich die Fotos aufgrund der jeweils verwendeten Profile nicht stark voneinander. Doch selbst dann ist es möglich, dass grundsätzlich identische Monitore die Farben zumindest in Nuancen unterschiedlich ausgeben.

Sie können diese Ansichtsoption auch aufrufen, wenn Sie nur einen Monitor einsetzen: Der Viewer wird dann als schwebendes Fenster angezeigt und kann daher frei positioniert werden.

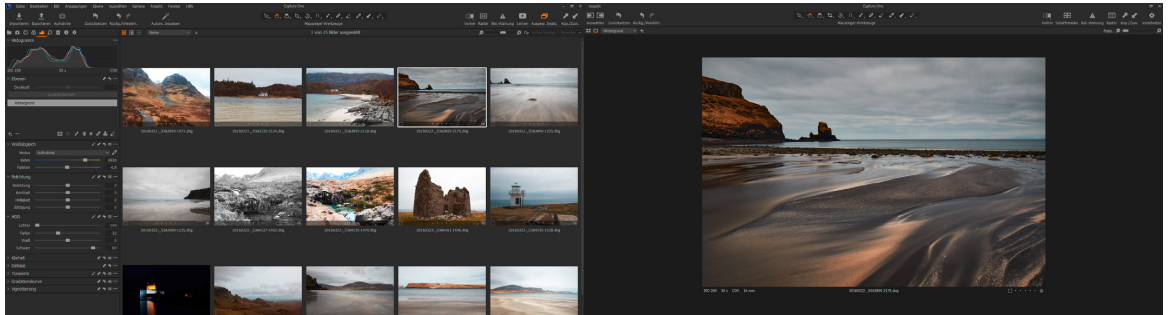


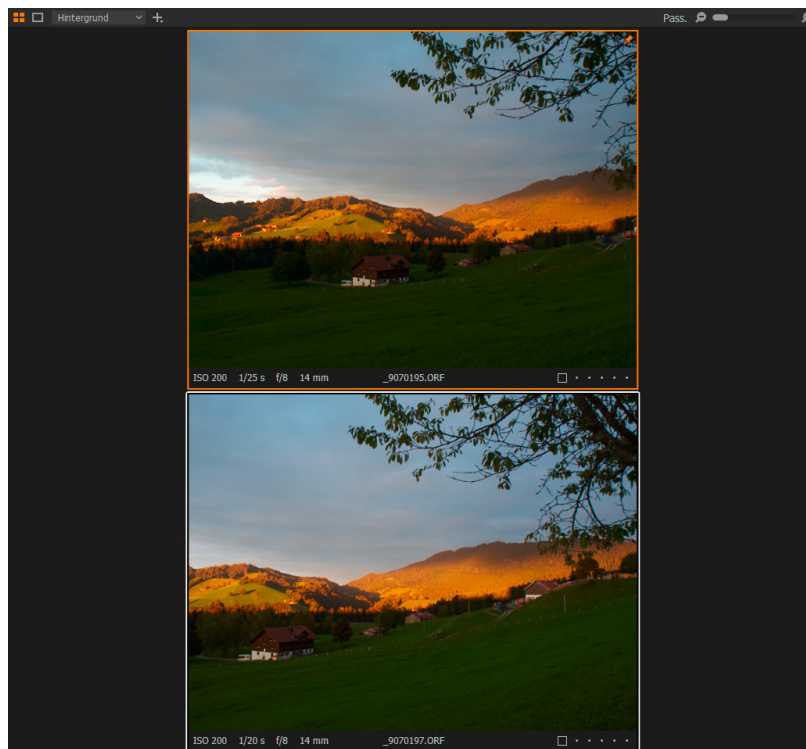
Abb. 2.34: Capture One ermöglicht auch einen Zwei-Monitoren-Betrieb.

Um Ihre Fotos in Form einer Diashow präsentieren zu können, rufen Sie *Ansicht • Diashow* auf. Es werden daraufhin alle im Browser sichtbaren Fotos abgespielt. Soll nur eine Auswahl durchlaufen werden, müssen Sie die betreffenden Fotos vorab auswählen.

### Diashow

Gerade wenn Sie mehrere Fotos miteinander vergleichen und sich z. B. für ein Foto einer Fotoreihe entscheiden wollen, ist die Vergleichsansicht interessant: Hierbei wählen Sie idealerweise in der Mehrfachansicht ein Foto aus und rufen den Befehl *Bild • Als Vergleichsvariante festlegen* auf. Schneller geht es, wenn Sie im Viewer bei gedrückter **Alt**-Taste auf das gewünschte Foto klicken. Das aktive Foto wird daraufhin mit einer Pinnadel in der oberen rechten Ecke versehen und eingefroren, d. h.: Wenn Sie ein anderes Foto auswählen, entweder durch Klick im Browser oder durch Drücken der Richtungstasten, bleibt es im oberen Fenster stehen. Gefällt Ihnen ein anderes Foto der Reihe besser? Dann legen Sie dieses als Vergleichsvariante fest und setzen Sie Ihre Begutachtung fort. Um diese besondere Ansicht zu verlassen, wählen Sie *Bild • Vergleichsvariante entfernen*, die Befehle zu den Vergleichsvarianten erreichen Sie übrigens auch durch Rechtsklick auf ein Foto, egal ob im Viewer oder Browser.

Abb. 2.35: Das obere Foto bleibt stehen, während unten andere Fotos zum Vergleich ausgewählt werden können.



Möglicherweise eher ein Exot ist die Überlagerung, die Sie im Menü *Ansicht* aktivieren können. Diese ist für Anwender interessant, die unterschiedliche Fotos für ein bestimmtes Print-Projekt, z. B. die Titelseite einer Zeitschrift, präsentieren wollen. In einer externen Anwendung, z. B. Adobe InDesign oder Affinity Publisher, erstellen Sie eine Titelseite und exportieren diese als transparente PNG-Datei. In Capture One wählen Sie ein Foto aus und rufen dann das Werkzeug *Überlagerung* auf.

Hier wählen Sie die erstellte PNG-Datei aus, die dann über das aktive Foto gelegt wird, sobald Sie *Anzeigen* aktivieren. Beim Wechsel zu einem anderen Foto bleibt die Überlagerung erhalten und somit können Sie verschiedene Fotobeispiele durchlaufen. Diese Funktion ist besonders auch beim verkabelten Fotografieren – dem Tethered Shooting – nützlich: Magazinkunden sehen so gleich live auf dem Bildschirm, wie jedes soeben geschossene Bild sich auf dem Cover machen würde. Rufen Sie erneut den Befehl *Ansicht • Überlagerung* auf, um diese Funktion wieder auszublenden.

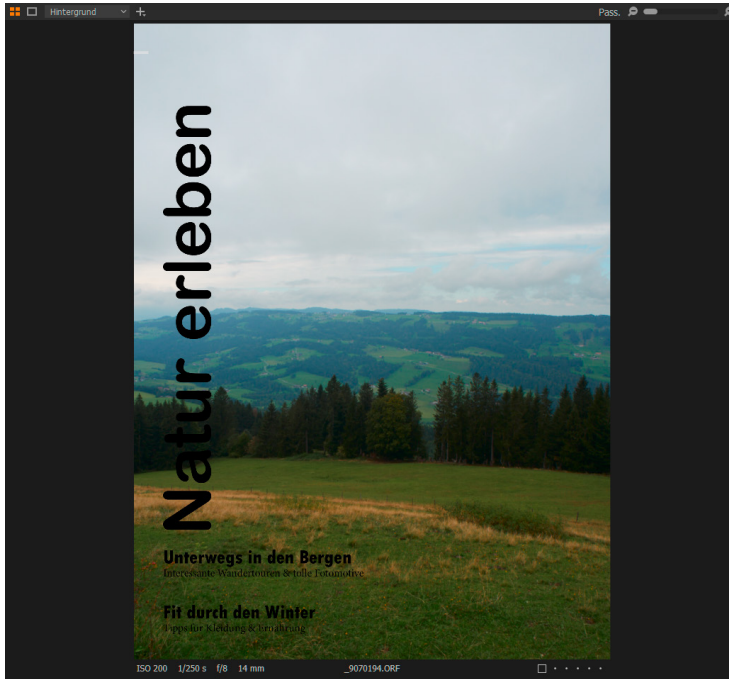


Abb. 2.36: Mit dem Werkzeug »Überlagerung« können Sie Inhalte auf ein Foto legen ...



Abb. 2.37: ... und durch Wechsel auf ein anderes Foto Ihre Wahl für das finale Bild treffen.

