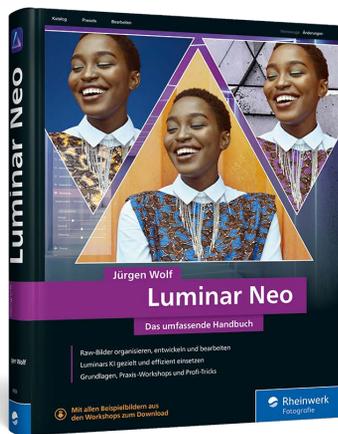


Jürgen Wolf

Luminar Neo

Das umfassende Handbuch



Jürgen Wolf

Luminar Neo **Das umfassende Handbuch**

462 Seiten, gebunden, 39,90 Euro
ISBN 978-3-8362-9359-4

www.rheinwerk-verlag.de/5653

Kapitel 10

Werkzeugbereich »Kreativ«

Der Werkzeugbereich **Kreativ** spricht im Grund schon für sich. Hier finden Sie verschiedene Werkzeuge, mit denen Sie zum Beispiel die Licht- und Farbstimmung, den Stil oder die Stimmung im Bild anpassen oder sogar komplett verändern können. Auch finden Sie hier einige Werkzeuge, die künstliche Intelligenz mit sich bringen und Ihnen bei der Bearbeitung helfen.

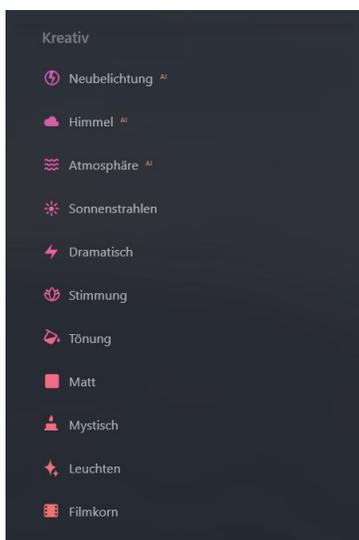


Abbildung 10.1 Der *Kreativ*-Bereich und seine Werkzeuge

10.1 Das Neubelichtung^{AI}-Werkzeug

Das Werkzeug **Neubelichtung^{AI}** arbeitet mit künstlicher Intelligenz und funktioniert am besten, wenn ein Objekt oder eine Person im Bild deutlich vor einem Hintergrund zu erkennen ist. Aber auch klassische Gegenlichtsituationen lassen sich damit recht gut meistern. Sie können ganz gezielt das Objekt im Vordergrund vom Hintergrund lösen und nachbelichten, ohne extra eine Maske dafür anlegen zu müssen. Es wird dabei auch eine Tiefenskala hinzugefügt, damit die Neubelichtung auch eine räumliche Dimension behält und das Objekt nicht einfach nur aufgehellt und alles außen herum abgedunkelt wird. In der Regel findet das Werkzeug das Objekt im Vordergrund automatisch und maskiert dieses für Sie. Über die Regler können Sie dann den Hintergrund und den Vordergrund getrennt voneinander in der Helligkeit anpassen. Machen

Sie sich jedoch klar, dass dieses Werkzeug keine Wunder verrichten kann und auch nicht bei allen Bildern gleich gut funktioniert. Dennoch erspart es häufig die Arbeit mit Masken.

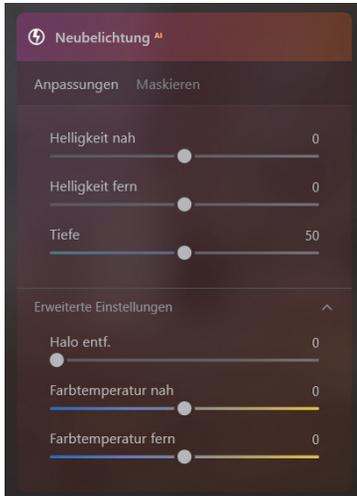


Abbildung 10.2 Das *Neubelichtung*^{AI}-Werkzeug

Folgende Funktionen haben die einzelnen Regler beim **Neubelichtung**^{AI}-Werkzeug:

- **Helligkeit nah:** Wenn Sie den Regler nach rechts ziehen, können Sie das erkannte Objekt im Vordergrund aufhellen. Wie bereits erwähnt, funktioniert dies am besten mit Personen. Allerdings sollten Sie den Regler nicht zu stark hochziehen, weil das Bild sonst schnell künstlich wirkt. Ebenso können Sie ein zu helles Objekt im Vordergrund abdunkeln, indem Sie den Regler nach links ziehen.
- **Helligkeit fern:** Mit diesem Regler können Sie den Bereich um das Objekt herum abdunkeln. Ziehen Sie dafür den Regler nach links. Wenn Sie den Regler hingegen nach rechts ziehen, können Sie den Bereich aufhellen. Auch hier empfehle ich Ihnen, den Regler dezent einzusetzen, dann fällt die Bildbearbeitung gar nicht auf.
- **Tiefe:** Damit verschieben Sie den Bereich oder auch die Tiefenskala für **Helligkeit nah** und **Helligkeit fern** nach vorn oder hinten. Die Einstellung funktioniert ein wenig, wie wenn Sie einen Verlauf zum Hintergrund hinzufügen.

Bei den **Erweiterten Einstellungen** finden Sie noch drei weitere Regler, um die Neubelichtung weiter anzupassen:

- **Halo entf.:** Wenn die Bereiche zwischen dem Objekt und dem Hintergrund zu stark auf- und abgedunkelt werden, können an den Kanten unschöne helle Lichtsäume oder Lichtkränze entstehen. An diesen Stellen wird die Manipulation recht deutlich sichtbar. Um diese sogenannten *Halos* zu verhindern, gibt es diesen Regler. Wenn Sie die Regler **Helligkeit nah** und **Helligkeit fern** nicht zu extrem verwenden, brauchen Sie ihn häufig gar nicht erst.

- **Farbtemperatur nah** und **Farbtemperatur fern**: Mit diesen beiden Reglern können Sie die Farbtemperatur für den Vorder- und Hintergrund unabhängig voneinander wärmer (nach rechts ziehen) oder kühler (nach links ziehen) machen.

Das **Neubelichtung^{AI}**-Werkzeug bietet mit **Maskieren** auch eine Maskierung mit allen vorhandenen Werkzeugen und den **Maskierenaktionen** an. Leider hat man hier aber keinen Zugriff auf die Maske, die das **Neubelichtung^{AI}**-Werkzeug für die Anpassungen verwendet, sondern kann nur selbst neue Masken mit den Maskenwerkzeugen erstellen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Neubelichtung von Bildern

Im Beispiel »Nonne.cr2« ist die Nonne aufgrund des hellen Gegenlichts zu dunkel geraten. Das ist ein gutes Beispiel, um das **Neubelichtung^{AI}**-Werkzeug auszuprobieren.



Abbildung 10.3 Die Szene ist durch das helle Licht von hinten zu dunkel geraten.

70 mm | f4 | 1/60 s | ISO 640 | -0,7 EV

1 Person aufhellen

Ziehen Sie den Regler **Helligkeit nah** nach rechts, um die Person aufzuhellen. Die künstliche Intelligenz versucht immer, das Objekt oder Motiv zu erkennen. In Beispielen wie diesem klappt das in der Regel auch sehr gut. Da in diesem Bild die Person wirklich sehr dunkel geraten ist, habe ich den Regler auf 70 hochgezogen. Trotz des hohen Werts arbeitet das Werkzeug in diesem Bild sehr gut und es entstehen auch keine unschönen Übergänge.



Abbildung 10.4 Hier wurde die Person im Bild sehr schön erkannt und aufgehellt.

2 Hintergrund anpassen

Oftmals will man den Hintergrund getrennt von der Person anpassen. Dies ist in diesem Beispiel auch der Fall. Es dürfte eine Frage des Geschmacks sein, aber ich möchte die Person noch mehr vom Hintergrund abheben und ziehe daher den Regler **Helligkeit fern** auf -20 , wodurch der hintere Bereich noch mehr abgedunkelt wird.

3 Tiefe anpassen

Wollen Sie noch die Tiefe der Nachbelichtung anpassen, können Sie dies mit dem **Tiefe**-Regler tun. Damit können Sie sehr schön festlegen, wie tief die abgedunkelten Bereiche in das Bild reichen sollen. Ziehen Sie den Regler testweise von -100 auf 100 , um ein Gefühl für den Tiefenbereich zu bekommen. Verwenden Sie hier dann einen Wert, mit dem Ihnen das Bild gefällt.



Abbildung 10.5 Links noch einmal das Bild im Originalzustand und rechts das Ergebnis mit dem **Nachbelichtung^{AI}**-Werkzeug.



Eigene Maskierung

Wenn Sie mit dem Ergebnis von **Neubelichtung^{AI}** nicht zufrieden sind, können Sie das Objekt auch (zusätzlich) mit einer Maske selbst maskieren und zum Beispiel über das **Entwickeln**-Werkzeug die Neubelichtung von Vordergrund und Hintergrund übernehmen. Auf die verschiedenen Maskenwerkzeuge wurde bereits in Kapitel 9, »Die Werkzeugmasken verwenden«, umfassend eingegangen.

10.2 Das Himmel^{AI}-Werkzeug

Das **Himmel^{AI}**-Werkzeug ist wohl unbestritten eines der beliebtesten Werkzeuge von Luminar Neo. Damit ist es ohne großen Aufwand möglich, einen Himmel auszutauschen. Häufig ist es so, dass man beim Fotografieren weite Reisen unternimmt, aber eben keinen Einfluss auf das Wetter und den Himmel hat. In der Praxis arbeitet das Werkzeug sehr gut, und wenn man einen passenden Himmel verwendet, fällt die Manipulation gar nicht auf. Ist Wasser im Bild vorhanden, wird auch dieses erkannt und eine Reflexion des neuen Himmels an dieser Stelle hinzugefügt. Auch die Licht- und Farbumgebung wird angepasst bzw. kann feinjustiert werden. Reichen die vorhandenen Himmel nicht aus, können weitere hinzugefügt werden. Zwar reicht es in der Praxis häufig aus, über **Himmelsauswahl** einfach einen neuen Himmel auszuwählen, aber das Werkzeug bietet zusätzlich die Bereiche **Himmelsausrichtung**, **Maske verfeinern**, **Szene neu belichten**, **Spiegelung** und **Himmelsanpassungen** für das Feintuning. Bei Bedarf können Sie hier eingreifen.

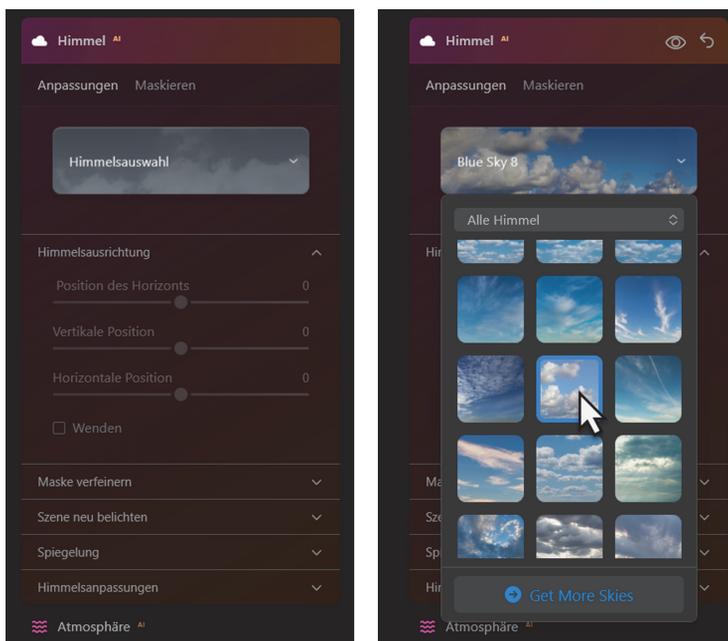


Abbildung 10.6 Das **Himmel^{AI}**-Werkzeug



Abbildung 10.7 Links das Originalbild mit langweiligem blauem Himmel, rechts das Bild nach dem Einsatz des **Himmel^{AI}**-Werkzeuges

23 mm | f6,4 | 1/400 s | ISO 200



Himmel wird Teil des Bildes

Sie können den Himmel jederzeit im Workflow austauschen. Der neu hinzugefügte Himmel wird künftig von den anderen Werkzeugen so bearbeitet, als würde es sich um den originalen Himmel handeln. Für Presets gilt das allerdings nicht.

In der Praxis wird man selten alle zur Verfügung stehenden Optionen und Bereiche vom **Himmel^{AI}**-Werkzeug auf ein Bild anwenden. Daher sollen die einzelnen Optionen im Folgenden anhand einzelner Beispiele etwas genauer erläutert werden.

10.2.1 Himmelsauswahl

Über die Dropdownliste **Himmelsauswahl** können Sie aus einer guten Auswahl mitgelieferter Himmel wählen. Ihre Auswahl ist nicht endgültig: Sie können jederzeit einen anderen Himmel ausprobieren und testen. Reicht Ihnen die Auswahl nicht aus, können Sie entweder eigene Himmel hinzufügen oder weitere Himmel von Skylum kaufen. Darauf wird in Abschnitt 10.2.8, »Weitere Himmel kaufen«, noch eingegangen.

Das Werkzeug arbeitet intelligent und tauscht den Himmel abhängig vom Motiv häufig nahtlos aus. Selbst bei feineren Bereichen mit Sträuchern oder Bäumen klappt das sehr gut, und der Himmel wirkt selten wie nachträglich reingeklebt. Allerdings sollte die Himmelsauswahl auch zur Tageszeit und Belichtung des Bildes passen.

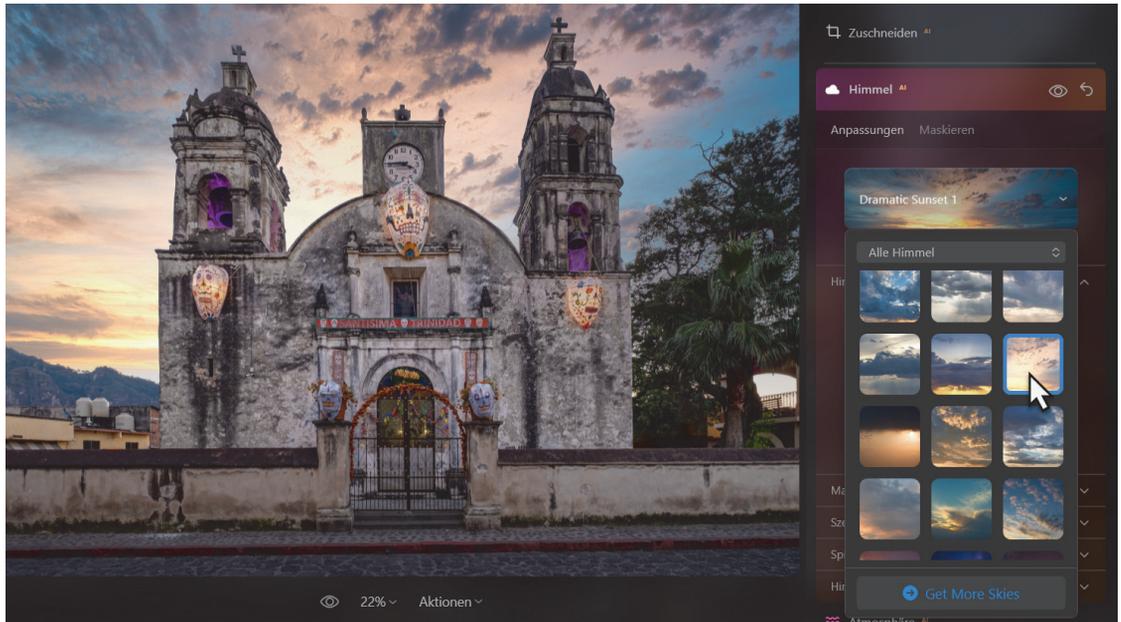


Abbildung 10.8 Den Himmel schnell per Mausclick tauschen

10.2.2 Himmelsausrichtung

Beim Bereich **Himmelsausrichtung** können Sie den neu hinzugefügten Himmel nachträglich positionieren und am Horizont ausrichten. Das ist manchmal nötig, um ein besseres Resultat zu erzielen, hängt allerdings auch vom ausgewählten Himmel ab. So gibt es beispielsweise Himmel mit einer Sonne, die dann auch zum Lichteinfall im Bild passen müssen. Es fällt natürlich auf, wenn das Sonnenlicht im Bild von der linken Seite kommt und die Schatten im Bild ebenfalls nach links fallen. Folgende Regler stehen Ihnen für die Ausrichtung des eingefügten Himmels zur Verfügung:

- **Position des Horizonts:** Damit können Sie die Position des Horizonts nachträglich verschieben, wenn Sie mit der Vorgabe von Luminar Neo nicht zufrieden sind. Ziehen Sie den Regler nach links, wird der Himmel etwas herunter und näher gezogen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, schieben Sie den Horizont nach oben, was dann allerdings häufig dazu führt, dass man den Rand vom eingefügten Himmelbild sieht.
- **Vertikale Position:** Hiermit verschieben Sie den Himmel in der vertikalen Ausrichtung. Luminar Neo achtet dabei darauf, dass der Himmel optimal skaliert und am Horizont ausgerichtet bleibt. Gegebenenfalls vorhandene Wasserspiegelungen werden beim Verschieben ebenfalls berücksichtigt.
- **Horizontale Position:** Mit diesem Regler können Sie den Himmel in die seitliche Richtung nach links oder rechts verschieben. Skalierung und Wasserspiegelung werden von Luminar Neo ebenfalls berücksichtigt.

- **Wenden:** Aktivieren Sie diese Option, wird der Himmel horizontal gespiegelt. Das ist speziell für die Lichtrichtung von Bedeutung, wenn Himmel beispielsweise die Sonne enthalten. Hiermit können Sie dann dafür sorgen, dass der Lichteinfall bei Bedarf besser zur Szene passt.

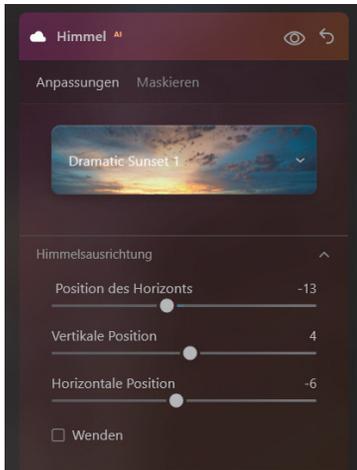


Abbildung 10.9 Im Bereich **Himmelsausrichtung** können Sie den ausgetauschten Himmel nachträglich positionieren.

10.2.3 Maske verfeinern

Wenn Sie mit dem Übergang zwischen dem eingefügten Himmel und dem Vordergrund nicht zufrieden sind, können Sie im Bereich **Maske verfeinern** mit den dort vorhandenen Schiebereglern nachjustieren.

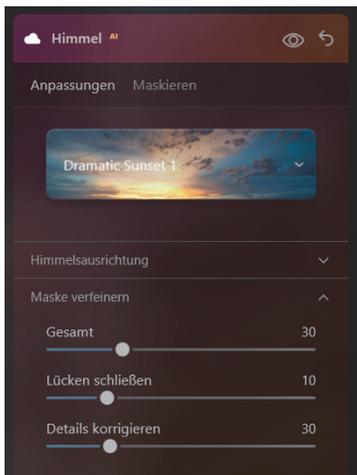


Abbildung 10.10 Im Bereich **Maske verfeinern** können Sie den Übergang vom eingefügten Himmel zum Bild anpassen.

Bei den Einstellungen empfehle ich Ihnen, eine 100%-Ansicht zu verwenden und einen Bildausschnitt einzublenden, an dem die problematischen Stellen zu sehen sind. Folgendes können Sie mit den einzelnen Reglern verfeinern:

- **Gesamt:** Hier legen Sie fest, wie hart der Himmel an den Kanten in die Szene eingefügt oder damit vermischt wird. Der Standardwert 30 leistet bei einfachen Szenen meist eine gute Arbeit. Ziehen Sie den Regler auf 0, sehen Sie eventuell an manchen Stellen den harten Übergang. Je höher Sie den Wert ziehen, umso weicher wird der Himmel in die Szene eingefügt bzw. damit vermischt.
- **Lücke schließen:** Bei detailreichen Bereichen wie Bäumen und Sträuchern kann es passieren, dass kleinere Lücken zu sehen sind, die nicht vom neuen Himmel gefüllt wurden. Dieser Regler soll helfen, diese Feinheiten zu beheben. Ziehen Sie ihn dafür nach rechts.
- **Details korrigieren:** Dieser Regler arbeitet ähnlich wie **Gesamt**, nur etwas gezielter auf die feinsten Details. Den Effekt werden Sie nur bei schwierigsten Übergängen vom Himmel und der Szene benötigen.



Abbildung 10.11 Im linken Bild ist der Übergang zwischen dem neuen Himmel und dem Horizont nicht sauber. Mit Erhöhung des Reglers **Gesamt** (rechtes Bild) kann man das Problem beheben.

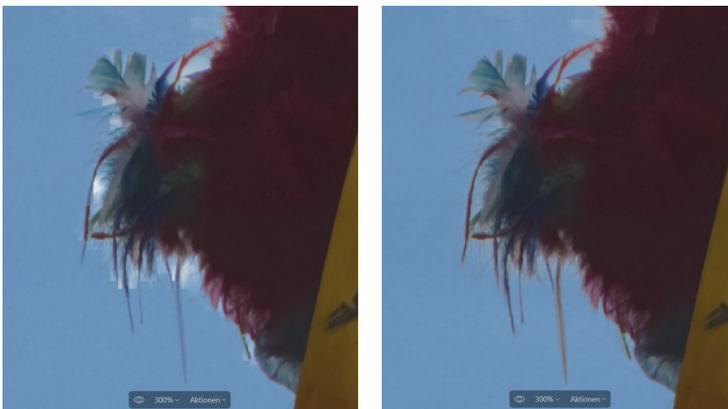


Abbildung 10.12 Gegen Lücken in Bäumen, Sträuchern oder, wie es in der linken Abbildung zu sehen ist, beim Feder schmuck können Sie mit dem Regler **Lücken schließen** vorgehen. Das klappt oftmals sehr gut, wie Sie in der rechten Abbildung deutlich erkennen können.

10.2.4 Szene neu belichten

Im Bereich **Szene neu belichten** können Sie die Belichtung der Szene passend zum Himmel einstellen. Zwar versucht Luminar mit künstlicher Intelligenz bereits die Szene dem Himmel anzupassen, aber wenn dramatischere Himmel verwendet werden, die eigentlich nicht so recht zur Szene passen, können Sie hier nachregeln. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Stärke der Nachbelichtung:** Die Benennung spricht im Grund schon für sich: Hiermit können Sie gezielt die Szene passend zum Himmel regulieren, sodass die beiden Komponenten bezüglich der Belichtung harmonieren.
- **Sättigung der Neubelichtung:** Hiermit regeln Sie die Farbsättigung der Neubelichtung. Die Farbe der Szene wird so angepasst, dass sie zur Farbe des Himmels passt und das Bild insgesamt realistisch wirkt.
- **Menschen neu belichten:** Wurden Menschen im Bild erkannt, werden auch diese maskiert und können über diese Regler gesondert passend zum Himmel nachbelichtet werden. Für eine Neubelichtung von Menschen bietet es sich auch an, im Anschluss das **Neubelichtung^{AI}**-Werkzeug zu nutzen.

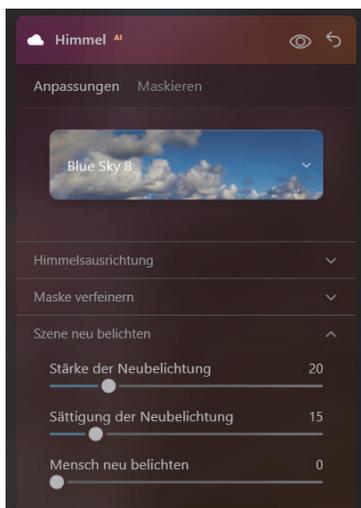


Abbildung 10.13 Szene passend zum Himmel belichten

10.2.5 Spiegelung

Die Regler im Bereich **Spiegelung** haben nur eine Auswirkung, wenn Wasser im Bild vorhanden ist (und von der Software erkannt wurde), worin sich der eingefügte Himmel spiegelt. Folgende Einstellungen können Sie vornehmen:

- **Stärke der Spiegelung:** Hiermit können Sie die Intensität der Spiegelung steuern. Je höher Sie den Regler ziehen, umso stärker wird der Himmel im Wasser gespiegelt.
- **Wasserunschärfe:** Damit können Sie die Spiegelung im Wasser softer machen.

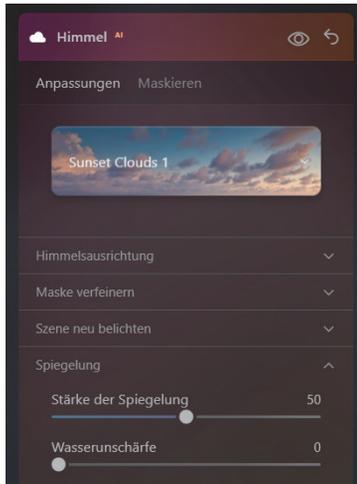


Abbildung 10.14 Die Regler im Bereich **Spiegelung** wirken sich nur bei Bildern mit Wasseroberflächen aus.

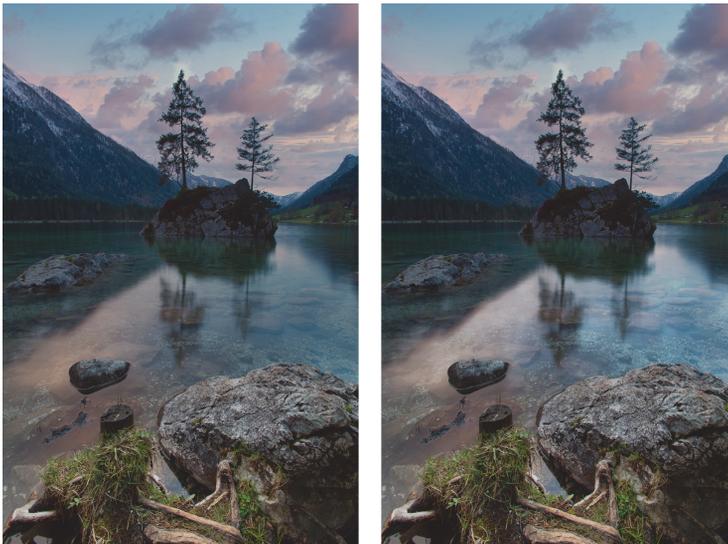


Abbildung 10.15 Links der ausgetauschte Himmel ohne Spiegelung, rechts das Ergebnis mit der Spiegelung im Wasser
18 mm | f16 | 10 s | ISO 50

10.2.6 Himmelanpassungen

In diesem Bereich finden Sie nochmals viele nützliche Funktionen, die nur den neu hinzugefügten Himmel betreffen und mit denen Sie diesen an die Szene anpassen können. Konkret wären das:

- **Defokus:** Hier können Sie zum Himmel eine Unschärfe hinzufügen. Dies ist zum Beispiel nötig, wenn Sie eine Person im Vordergrund mit offener Blende aufgenommen haben, wodurch der Himmel im Hintergrund in der Regel unscharf ist.

- **Körnung:** Hier können Sie eine Körnung zum Himmel hinzufügen, um ihn an den Rest der Szene anzupassen. Das ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel mit einer hohen ISO-Zahl fotografiert haben und daher ein leichtes Rauschen sichtbar ist. Für diesen Regler empfehle ich Ihnen, die 100%-Ansicht zu verwenden.
- **Atmosphärischer Nebel:** Wenn in der Szene ein leichter Dunst vorhanden war, wirkt ein klarer Himmel unrealistisch. Hier können Sie zum Himmel einen leichten Dunst hinzufügen, um ihn mit der Szene in Einklang zu bringen.
- **Farbtemperatur:** Ziehen Sie den Regler nach links, können Sie den Himmel kühler machen. Ziehen Sie ihn nach rechts, wird er wärmer. Natürlich geht es auch hier darum, die Farbstimmung an die Szene anzupassen.
- **Helligkeit:** Ziehen Sie den Regler nach links, um den Himmel abzdunkeln, ziehen Sie ihn nach rechts, um ihn aufzuhellen.



Abbildung 10.16 Hier finden Sie noch Anpassungen exklusiv für den neu eingefügten Himmel.



Abbildung 10.17 Ein klassisches Beispiel: eine wunderschöne Fotolocation morgens um 6 Uhr, rund 9.000 Kilometer entfernt, allerdings ist der Himmel superlangweilig. Rechts wurde mit dem **HimmelAI**-Werkzeug ein neuer Himmel eingefügt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.

13 mm | f5,6 | 1/2 s | ISO 160 | -2 EV

10.2.7 Himmel maskieren

Das **Himmel^{AI}**-Werkzeug bietet auch die Möglichkeit zum Maskieren. Allerdings haben Sie hier keinen Zugriff auf die von Luminar Neo erstellte Maske für den ausgetauschten Himmel. Es kann aber sinnvoll sein, mit dem **Pinsel**-Werkzeug einzelne Bereiche im **Radieren**-Modus vom eingefügten Himmel zu entfernen, wenn beispielsweise die künstliche Intelligenz Bereiche überdeckt hat, an denen sich eigentlich gar kein Himmel befindet.

Eine zweite sinnvolle Möglichkeit für die Verwendung von Masken ist die Maskierung mit der Option **Linearer Verlauf**. Damit können Sie bei Bedarf für einen weicheren Verlauf von oben bis zu Kante des Horizontes sorgen. Das lässt den einen oder anderen recht hart eingefügten Himmel wesentlich realistischer wirken. Auf das Werkzeug **Linearer Verlauf** wurde bereits in Abschnitt 9.3, »Maskieren mit ›Linearer Verlauf‹«, eingegangen.

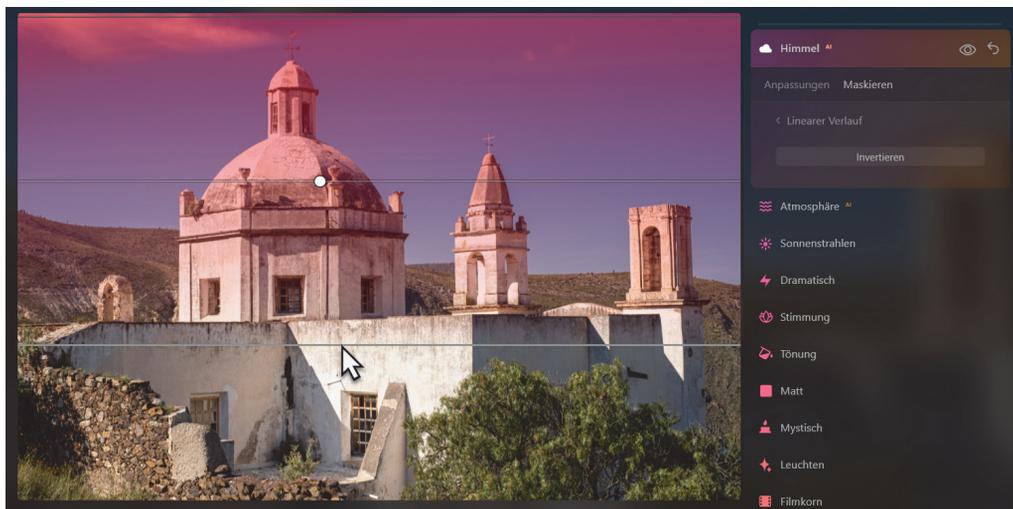


Abbildung 10.18 Mit dem **Himmel^{AI}**-Werkzeug können Sie auch Masken und die Maskenwerkzeuge verwenden. Hier in der Abbildung maskiere ich mit **Linearer Verlauf**.



Abbildung 10.19 Links wurde der mit **Himmel^{AI}** ausgetauschte Himmel mit **Linearer Verlauf** von oben nach unten mit einem sanften Übergang maskiert. Rechts zum Vergleich der mit **Himmel^{AI}** eingefügte Himmel ohne eine Maskierung.

35 mm | f8 | 1/640 s | ISO 160 | -0,7 EV

10.2.8 Weitere Himmel kaufen

Reichen Ihnen die vorinstallierten Himmel nicht, können Sie bei **Himmelsauswahl** über die Schaltfläche **Mehr Himmel erhalten** weitere Himmel kaufen. Hierbei öffnet sich die Website von Skylum, auf der Sie sich mit Ihrem Konto angemeldet haben sollten. Das Kaufen von Produkten wie Himmel aus dem Skylum-Store funktioniert genauso, wie es bereits bei den Presets in Abschnitt 6.4, »Preset-Sammlungen kaufen und installieren«, beschrieben wurde.

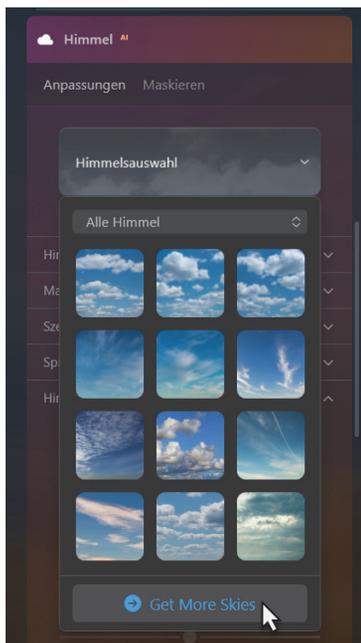


Abbildung 10.20 Mehr Himmel herunterladen

Haben Sie ein Paket mit Himmeln gekauft und heruntergeladen, müssen Sie dieses zunächst entpacken, weil es gewöhnlich im ZIP-Format ausgeliefert wird. Als Bildformat liegen die einzelnen Himmel im JPEG- oder TIFF-Format vor. Haben Sie den Ordner mit den Himmeldateien entpackt, müssen Sie diesen nur noch in das benutzerdefinierte Himmelverzeichnis von Lumina Neo verschieben. Das korrekte Verzeichnis ermitteln Sie, indem Sie bei **Himmelsauswahl** über die Dropdownliste für die verschiedenen Gruppen von Himmeln ganz unten den Befehl **Benutzerdefinierter Himmelsordner anzeigen** wählen. Nun öffnet sich der Windows Explorer bzw. der Finder mit dem Verzeichnis, in das Sie den entpackten Ordner mit den Himmeldateien hineinkopieren. Die neu erworbenen Himmel werden Sie dann in der Übersicht aller Himmel sehen. Oder Sie nutzen die Filter in der Dropdownliste **Himmelsauswahl**.

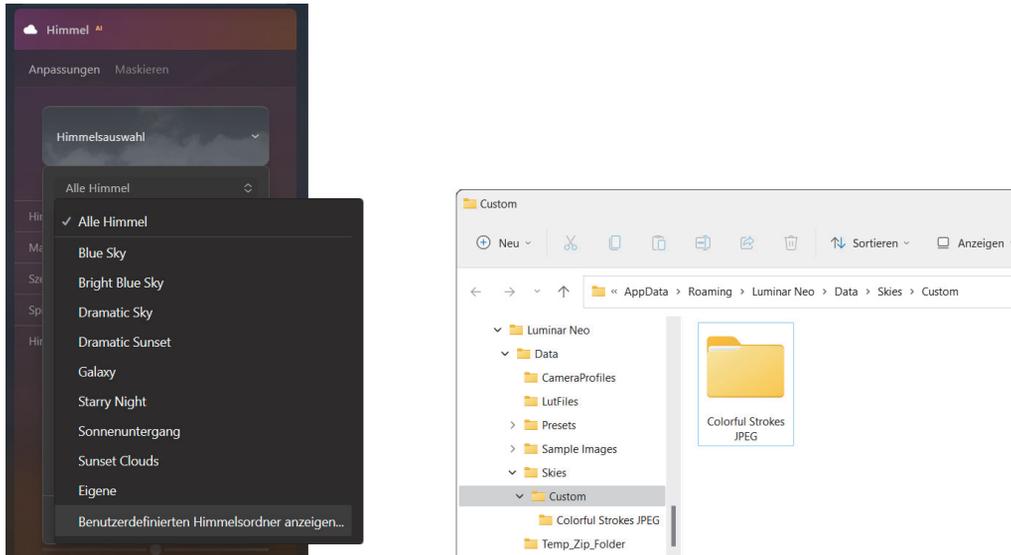


Abbildung 10.21 Verzeichnis für benutzerdefinierte Himmel öffnen und den Ordner (hier »Colorful Strokes JPEG«) mit den heruntergeladenen Himmeln hineinkopieren

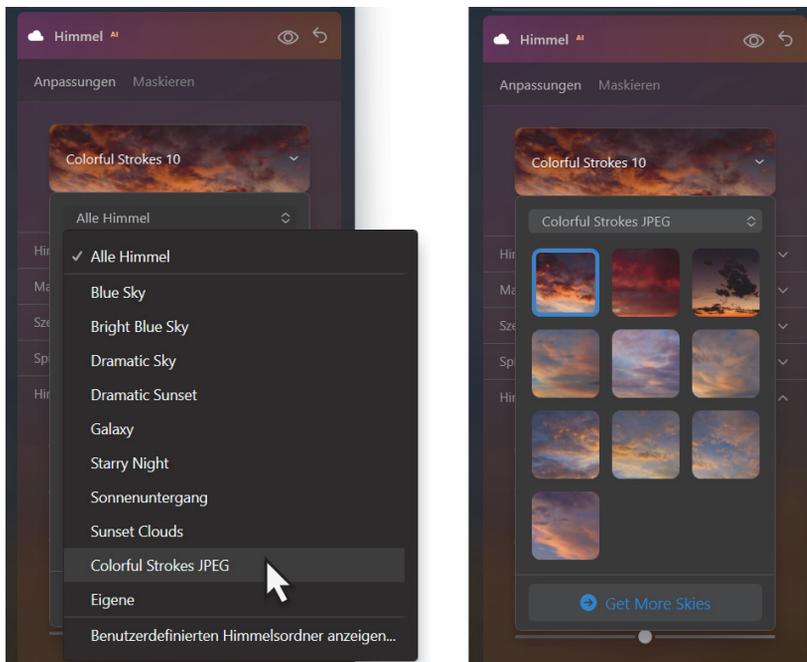


Abbildung 10.22 Der hinzugefügte Ordner mit den neuen Himmeln wird nun bei den Gruppen von Himmel in der Dropdownliste mit aufgelistet.

Sollten Sie einzelne Himmel im JPEG- oder TIFF-Format, die sich nicht in einem eigenen Ordner befinden, in den Himmelordner kopieren, werden diese auch bei **Alle Himmel** aufgelistet. Filtern können Sie einzelne Himmel mit der Gruppe **Eigene**.

Im benutzerdefinierten Himmelordner können Sie auch jederzeit einzelne Himmel oder ganze Verzeichnisse über den Explorer oder Finder wieder löschen, wenn Sie diese dort nicht mehr haben möchten.

10.2.9 Eigene Himmel hinzufügen

Wer keine Himmel kaufen will und selbst genügend Himmel fotografiert hat, kann natürlich auch seine eigenen Himmel hinzufügen. Auch im Web gibt es viele kostenlose Himmel zum Herunterladen. Um eigene Himmel hinzuzufügen, wählen Sie einfach bei **Himmelsauswahl** über die Dropdownliste für die Gruppen von Himmeln **Benutzerdefinierten Himmelsordner anzeigen** aus. Nun öffnet sich der Windows Explorer oder Finder mit einem Verzeichnis, in das Sie Ihre eigenen Himmel kopieren können. Diese Himmel werden Sie bei **Alle Himmel** sehen oder Sie filtern sie über die Dropdownliste bei Himmelsauswahl mit **Eigene** heraus. Wollen Sie eigene Himmel wieder entfernen, können Sie diese aus dem benutzerdefinierten Verzeichnis jederzeit über den Explorer oder Finder löschen.

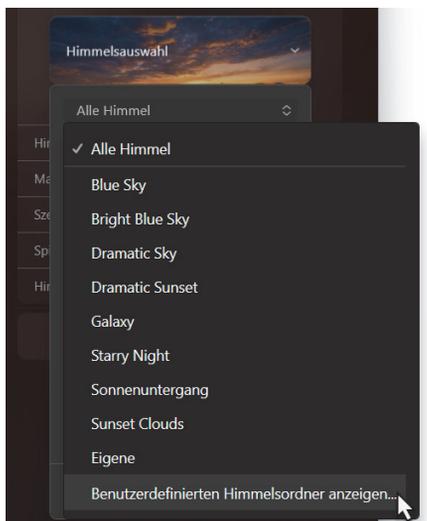


Abbildung 10.23 Eigene Himmel hinzufügen

Die Mindestvoraussetzung zum Hinzufügen eigener Himmel sind:

- Die kurze Kante sollte mindestens 1.200 Pixel haben. Sie können ein solch vergleichsweise kleines Himmelbild natürlich nicht ordentlich in ein Foto von 6.240 × 4.160 Pixel einfügen. Je größer Ihr Himmelbild also ist, umso besser. Unter Umständen würde sich auch ein Himmelpanorama empfehlen.

- Luminar benötigt den Himmel als JPEG- oder TIFF-Datei. Es wird empfohlen, die Dateigröße klein zu halten, weil eine größere Datenmenge die Performance beeinträchtigt.

Wenn Sie eigene Himmel hinzufügen, werden Sie schnell feststellen, dass sich nicht jeder Himmel für das **Himmel^{AI}**-Werkzeug eignet bzw. ein realistisches Ergebnis zurückliefert. Mit folgenden einfachen Regeln sehen die Ergebnisse für eigene Himmel besser aus:

- Stellen Sie sicher, dass der Himmel an der unteren Kante am Horizont gerade ausgerichtet ist und dass sich dort keine anderen Objekte außer dem Himmel befinden.
- Achten Sie darauf, dass der Himmel etwas Tiefe hat. Der Horizont sollte sich weiter entfernt befinden als die Wolken am oberen Bildrand. Das gelingt am besten mit weitwinkligen Objektiven. Teleobjektive sind dafür weniger geeignet.

10.3 Das Atmosphäre^{AI}-Werkzeug

Mit dem **Atmosphäre^{AI}**-Werkzeug können Sie verschiedene Nebel im Bild platzieren. Das Werkzeug berücksichtigt dabei auch, dass ein Motiv im Vordergrund (wie zum Beispiel eine Person) nicht von diesem atmosphärischen Effekt überdeckt werden soll. Um den Effekt auch schön in Szene zu setzen, muss natürlich auch das Bild dazu passen. Ein nachträglich hinzugefügter Nebel wirkt eben nicht bei jedem Bild stimmig.

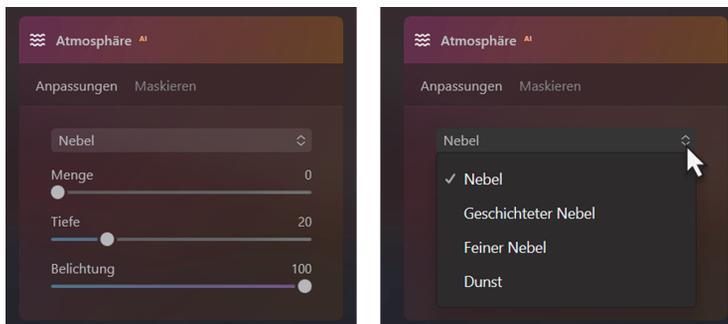


Abbildung 10.24 Das **Atmosphäre^{AI}**-Werkzeug

Über die Dropdownliste **Modus** stehen Ihnen folgende vier Effekte zur Verfügung:

- **Nebel**: Dieser Nebel wird über das gesamte Bild von oben nach unten ausgebreitet. Bereiche in der Ferne sollen hier mehr im Nebel liegen als die Bereiche in der Nähe.
- **Geschichteter Nebel**: Dieser Nebel wird vorwiegend im Bodenbereich hinzugefügt und befindet sich meistens in der unteren Hälfte des Bildes.
- **Feiner Nebel**: Ähnlich wie **Nebel** nur ist der Dunst hier nicht so stark.
- **Dunst**: Dieser Effekt ist wiederum recht ähnlich zu **Geschichteter Nebel**, der sich in der unteren Bildhälfte wie ein Dunst über das Bild ausbreitet.

Um den ausgewählten Nebel-effekt anzupassen bzw. überhaupt zu aktivieren, finden Sie folgende Optionen für die Anpassung vor:

- **Menge:** Erst wenn Sie diesen Regler betätigen, können Sie den ausgewählten Effekt aus der **Modus**-Auswahl im Bild sehen. Sie stellen hier die Stärke des Effekts ein.
- **Tiefe:** Damit können Sie den Nebel in der Tiefe nach vorn (Regler nach rechts) oder nach hinten (Regler nach links) verschieben. Auch erkannte Objekte werden beim Verschieben des Nebels berücksichtigt.
- **Belichtung:** Hier können Sie die Helligkeit des Nebels anpassen. Standardmäßig ist dieser Wert auf maximal 100 gestellt. Wenn Sie den Wert reduzieren, wirkt der Nebel dunkler und gedämpfter, was abhängig von der Lichtsituation besser passen kann.



Abbildung 10.25 Links im Bild fehlt für eine morgendliche Stimmung etwas Dunst auf dem Wasser. Rechts habe ich den Modus **Dunst** mit maximalem Wert für **Menge** und **Tiefe** angewendet. Der Dunst breitet sich schön über dem Wasser aus.

35 mm | f10 | 20 s | ISO 100 | ND1000-Filter



Abbildung 10.26 Dem Bild links würde etwas mehr Nebel im Hintergrund sehr gut stehen. Rechts habe ich Nebel mit dem Modus **Feinster Nebel** hinzugefügt.

53 mm | f22 | 4 s | ISO 50

SCHRITT FÜR SCHRITT

Nebel mit Maskierung

Wenn Sie einen atmosphärischen Nebel in das Bild eingefügt haben, kann es sein, dass er nicht überall so recht passen will. In solch einem Fall bietet sich eine Maske an, mit der Sie bestimmte Bereiche vom Nebel ausnehmen.



Abbildung 10.27 Das Bild wirkt etwas trist und es braucht in der Tat etwas mehr Atmosphäre.

30 mm | f2,8 | 1/40 s | ISO 400

1 Grundeinstellungen am Bild durchführen

Zunächst führe ich die Grundeinstellungen am Bild durch. Im **Entwickeln^{RAW}**-Werkzeug erhöhe ich die **Belichtung** im gleichnamigen Bereich auf 0,5. Beim Bereich **Farbe** ziehe ich die **Temperatur** auf 5.100 und die **Färbung** auf -13. Kalte und grüne Farben dominieren jetzt das Bild.

2 Dunst über dem Wasser hinzufügen

Jetzt verwende ich das **Atmosphäre^{AI}**-Werkzeug und wähle **Dunst** in der Dropdownliste als Modus aus. Ich ziehe die **Menge** auf 100 und die **Tiefe** auf 30. Die **Belichtung** belasse ich bei 100. Der Fischer hat dabei auch ein wenig Dunst abbekommen. Das will ich ändern. Ich wähle **Maskieren** und dann den **Pinsel**, stelle den Modus auf **Radieren** und zoomte tiefer in das Bild. Ich passe die Pinselgröße an, die **Weichheit** belasse ich auf 100 und die **Stärke** reduziere ich auf 50. Nun male ich mit dem Pinsel über den Fischer und das Boot. Dieser tritt jetzt etwas deutlicher hervor, ohne dass es hart und künstlich wirkt.

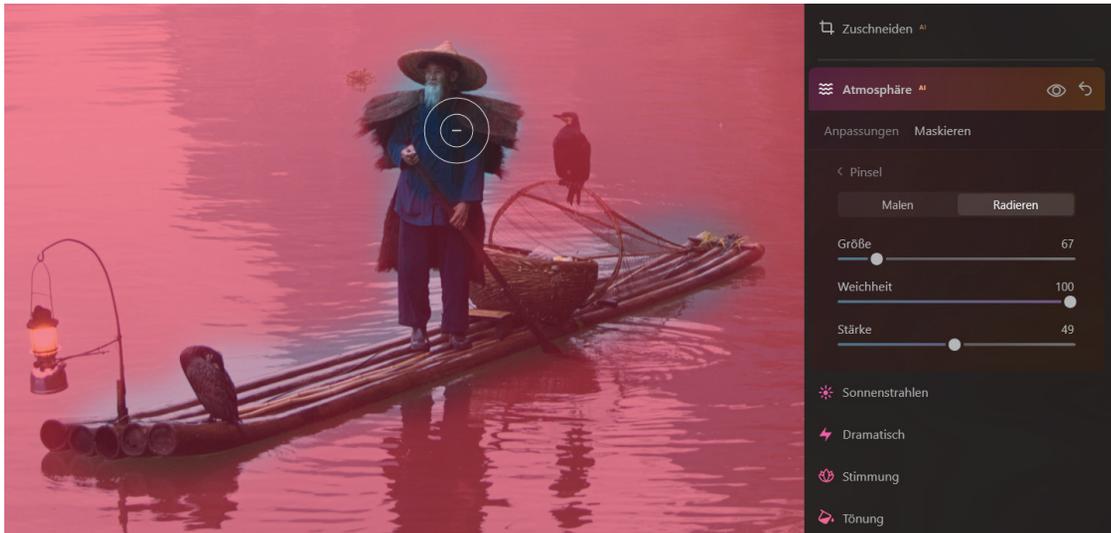


Abbildung 10.28 Den Fischer aus dem Dunst ausmaskieren

3 Nebel in der Ferne hinzufügen

Schließen Sie nun das **Atmosphäre^{AI}**-Werkzeug und öffnen Sie es erneut, um einen weiteren Nebel in der Ferne hinzuzufügen. Ich wähle hierfür nun den Modus **Nebel** und ziehe die **Menge** auf 40, die **Tiefe** auf 10 und belasse die **Belichtung** bei 100. In diesem Fall verwende ich keine Maskierung. Jetzt wirkt das Bild schon wesentlich spannender.

4 Weitere Einstellungen

Nach der Pflicht kommt die Kür: Es folgen Einstellungen nach dem eigenen Geschmack. Im **Landschaft**-Werkzeug ziehe ich bei **Grünverbesserung** den Regler hoch auf 45 und bei **Erweiterte Einstellungen** den Regler **Laubfarbe** herunter auf -87. Damit schimmern nun einige Bereiche grünlich. Mit dem **Vignettierung**-Werkzeug füge ich eine Vignette zum Bild hinzu.

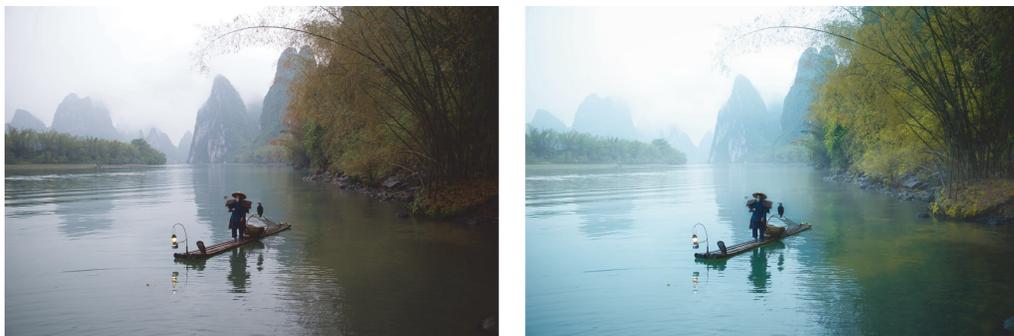


Abbildung 10.29 Links noch einmal das Bild vor dem Workshop, rechts das angepasste Bild mit zusätzlich hinzugefügtem Nebel und Dunst mit dem **Atmosphäre^{AI}**-Werkzeug

Des Weiteren habe ich noch das Werkzeug **Mystisch** mit einer **Menge** von 10 und das Werkzeug **Leuchten** mit **Orton-Effekt** als Modus und der **Menge** von 8 verwendet. Über den Bereich **Änderungen** können Sie jederzeit die einzelnen Einstellungen bei Bedarf nacharbeiten und feintunen.

10.4 Das Sonnenstrahlen-Werkzeug

Ein weiteres sehr geniales Werkzeug ist das **Sonnenstrahlen**-Werkzeug. Wie der Name schon vermuten lässt, können Sie hiermit Sonnenstrahlen zum Bild hinzufügen. Natürlich lässt sich mit dem Werkzeug auch eine andere Lichtquelle im Bild simulieren. Es arbeitet intelligent und berücksichtigt bei der Positionierung der Lichtquelle, dass die Lichtstrahlen nicht einfach so ins Bild eingefügt werden. Dank verschiedener Anpassungsmöglichkeiten der Strahlen, der Beleuchtung und der Farbtemperatur können Sie mit dem Werkzeug neben Sonnenstrahlen auch verschiedene andere Lichtquellen wie Lampen, einfallendes Licht aus Spalten, Autolichter, Blitzlichter, Laternen, Straßenlampen oder das Licht eines Leuchtturms einfügen. Da Sie das Werkzeug auch mehrmals verwenden können, ist es problemlos möglich, mehrere Lichtquellen in einem Bild hinzuzufügen.



Abbildung 10.30 Das *Sonnenstrahlen*-Werkzeug

SCHRITT FÜR SCHRITT

Sonnenstrahlen zum Bild hinzufügen

Es gibt viele Möglichkeiten, mit dem **Sonnenstrahlen**-Werkzeug neue Lichtquellen zum Bild hinzuzufügen. Im Bild »Real-de-Catorce.jpeg« war es leider nicht möglich, den Sonnenaufgang mit ins Bild zu nehmen, weil dieser 30° weiter rechts gewesen ist. Die Komposition des Bildes hat es einfach nicht zugelassen. Daher wollen wir hier schummeln und ein paar sanfte Sonnen-

strahlen hinzufügen, ohne dass es zu künstlich wirkt. Im Beispiel habe ich bereits einen attraktiveren Himmel mit dem **Himmel^{AI}**-Werkzeug zum Bild hinzugefügt.

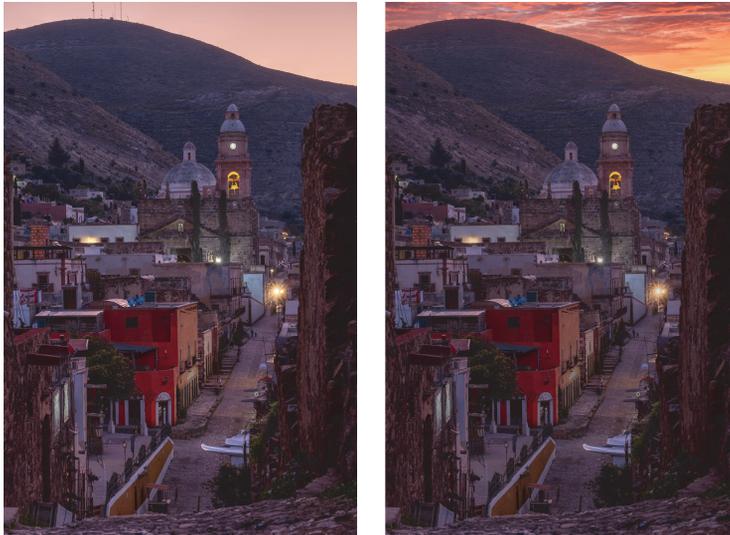


Abbildung 10.31 Links eine schöne morgendliche Stimmung in einer alten Stadt in Mexiko, rechts habe ich schon mal den Himmel mit dem **Himmel^{AI}**-Werkzeug getauscht.

50 mm | f8 | 0,4 s | ISO 160

1 Lichtquelle platzieren

Solange der Regler **Menge** auf 0 steht, sind alle anderen Regler ausgegraut. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Lichtstrahlen einzublenden. Die Position der Lichtquelle dürfte in der Regel noch nicht passen. Klicken Sie als Nächstes auf die Schaltfläche **Sonnen-Zentrum platzieren**. Als Zeichen, wo sich das Zentrum der Lichtquelle befindet, erscheint ein weißer Punkt, den Sie im Bild an die gewünschte Position verschieben können. Im Beispiel verschiebe ich den Punkt leicht unter die Kante des Berges am rechten Bildrand. Sie können sehr schön erkennen, wie die Funktion den Berg berücksichtigt und sich die Lichtquelle auch dahinter versteckt und wie die Lichtstrahlen entsprechend gebrochen werden. So entsteht ein ziemlich realistischer Eindruck. Leider ist es nicht möglich, für die Positionierung des Sonnen-Zentrums tiefer in das Bild zu zoomen. Wenn Sie mit der Position zufrieden sind, können Sie wieder auf die Schaltfläche **Sonnen-Zentrum positionieren** klicken und sich um die weiteren Einstellungen des Werkzeuges kümmern. Die Position können Sie jederzeit nachträglich ändern. Im Hauptbereich des **Sonnenstrahlen**-Werkzeuges haben Sie nun die folgenden Einstellungen:

- **Menge:** Hier stellen Sie ein, wie intensiv und hell die Lichtquelle leuchten soll. Je höher dieser Wert ist, umso stärker strahlen die Lichter.
- **Gesamteindruck:** Damit stellen Sie das Zusammenspiel zwischen der Lichtquelle und der Szene bzw. dem Gesamtbild ein. Sprich: Wenn die Lichtquelle stärker leuchtet, dann wird der Rest der Szene etwas dunkler und intensiver, weil sich die Lichtquelle wie eine

Gegenlichtquelle verhält. Stellen Sie den Wert auf 100, wird die Szene nicht von der Lichtquelle berücksichtigt. Je niedriger der Wert, umso stimmiger wirkt das Zusammenspiel von Lichtquelle und Szene.

- **Länge der Sonnenstrahlen:** Hiermit stellen Sie ein, wie lang die Sonnenstrahlen werden dürfen.
- **Penetration:** Damit stellen Sie ein, wie die Lichtquelle durch einen Bereich »hindurchgehen« darf. Der Regler ist nützlich, wenn Sie die Lichtquelle hinter Objekten verstecken oder nur zum Teil dort heraussehen lassen. Damit brechen Sie praktisch die Lichtstrahlen. Stellen Sie den Wert auf 100, haben Objekte im Bild keinen Einfluss mehr auf die Lichtstrahlen und die Strahlen gehen praktisch durch die Objekte hindurch. Der Standardwert von 40 ist perfekt dafür geeignet, die Sonne hinter einem Berg zum Teil zu verstecken. Wenn ich zum Beispiel eine Lampe (etwa eine Glühbirne) im Bild habe, die entweder kaum leuchtet oder gar nicht, dann ziehe ich den Wert auf 100, um den Eindruck zu erwecken, das Licht strahlt mir entgegen. Hiermit können Sie praktisch Laternen auf der Straße leuchten lassen, wenn Sie auch die weiteren Regler entsprechend anpassen.

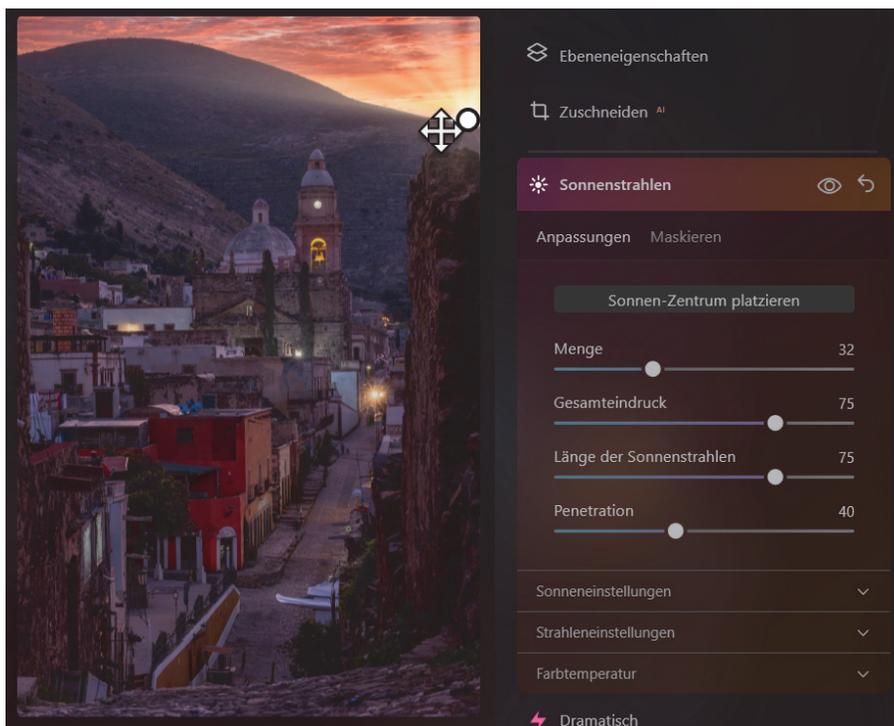


Abbildung 10.32 Ich habe Sonnenstrahlen zum Bild hinzugefügt und bereits erste Einstellungen vorgenommen.

2 Sonneneinstellungen

Die folgenden Einstellungen betreffen vor allem den zentralen Bereich der Lichtquelle ausgehend von der Mitte. Folgende drei Regler stehen Ihnen für diesen Bereich zur Verfügung:

- **Sonnenradius:** Damit können Sie den Radius des Zentrums der Lichtquelle einstellen. Je weiter Sie diesen Regler nach rechts ziehen, umso größer wird der Radius.
- **Sonnenleuchtradius:** Hiermit können Sie den Leuchtradius rund um die Lichtquelle einstellen. Dieser Bereich wird dann etwas milchiger. Je höher Sie den Wert stellen, umso weiter leuchtet die Lichtquelle.
- **Sonnenlichtmenge:** Und hiermit können Sie die Intensität des Sonnenlichtes anpassen. Dieser Regler wirkt sich auch ein wenig auf die Strahlen aus, die zum Beispiel hinter einem Objekt hervorscheinen.



Abbildung 10.33 Hier habe ich die Sonneneinstellung nach meinem persönlichen Geschmack angepasst.

3 Strahleneinstellung

Im Bereich **Strahleneinstellung** regeln Sie mit **Anzahl der Sonnenstrahlen**, wie viele Strahlen Sie haben wollen. Je höher Sie den Regler ziehen, umso mehr Strahlen werden zur Lichtquelle hinzugefügt. Dies hängt natürlich von der Lichtquelle ab, die Sie setzen wollen. Eine Sonne kann durchaus mehrere Strahlen haben. Andere Lichtquellen wie eine Straßenlaterne würde dann nicht sehr realistisch wirken. Mit **Zufällige Werte** können Sie auf Basis von **Anzahl der Sonnenstrahlen** eine zufällige Variation von Sonnenstrahlen anhand der aktuellen Einstellungen generieren.

4 Farbtemperatur anpassen

Im Bereich **Farbtemperatur** stellen Sie mit den Reglern **Sonnenwärme** und **Wärme der Sonnenstrahlen** die Farbtemperatur für die Lichtquelle (**Sonnenwärme**) und die Strahlen ein. Auch hier hängt die Einstellung von der Lichtquelle ab. Bei der Sonne kann man eine wärmere Farbe verwenden, als wenn man zu einer Laterne eine Lichtquelle hinzufügen will. Trotzdem würde ich

auch bei der Sonne den Wert nicht zu warm machen. Es wirkt sehr schnell künstlich, wenn diese zu gelblich eingestellt ist. Aber auch hier entscheidet der persönliche Geschmack. Je höher Sie den Wert ziehen, umso wärmer (gelber) wird die Lichtquelle. Ziehen Sie den Wert hingegen nach links, erhalten Sie eine weiße Lichtquelle.



Abbildung 10.34 Die Regler von Strahleneinstellung und Farbtemperatur



Abbildung 10.35 Das fertige Bild mit einer hinzugefügten Sonne als neue Lichtquelle



Radialmaske verwenden

Wenn Sie die Lichtquelle im Bild etwas eingrenzen wollen, bietet es sich an, über **Maskieren** beim **Sonnenstrahlen**-Werkzeug eine Maske zu verwenden. Bei einer Sonne füge ich zum Beispiel gern einen **Radialverlauf** ein, um den Bereich der Sonne und deren Strahlen ein wenig einzugrenzen. Diese Maske müssen Sie natürlich invertieren, damit auch der innere Bereich mit den Sonnenstrahlen maskiert wird. Der **Radialverlauf** wurde in Abschnitt 9.4, »Maskieren mit ›Radialverlauf‹«, beschrieben. Mit dem **Pinsel** im **Radieren**-Modus können Sie dann einzelne Bereiche aus der Maske wieder entfernen.

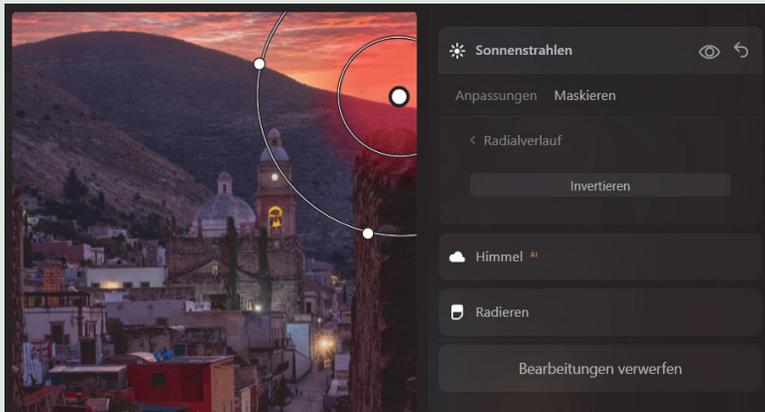


Abbildung 10.36 Ich verwende häufig noch einen **Radialverlauf**, kombiniert mit dem **Pinsel** im **Radieren**-Modus, um die Lichtquelle zu verfeinern.

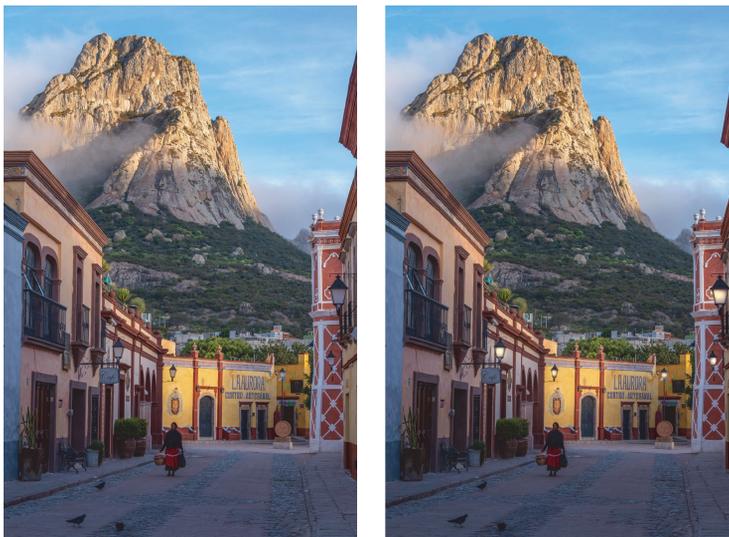


Abbildung 10.37 Leider sind die Straßenlaternen bereits ausgeschaltet gewesen. Das Bild rechts zeigt, dass es dank **Luminar** und des **Sonnenstrahlen**-Werkzeuges kein Problem ist, die Laternen einfach wieder »einzuschalten«.

Auch das Leuchten von Straßenlaternen können Sie mit dem **Sonnenstrahlen**-Werkzeug problemlos nachahmen. Mit Luminar Neo ist es auch möglich, mehrere Lichtquellen zu setzen. Ich verwende das Werkzeug zum Beispiel auch gern, wenn ich Straßenaufnahmen am frühen Morgen gemacht habe, aber die Laternen früher als erwartet ausgeschaltet wurden.

10.5 Das Dramatisch-Werkzeug

Das Werkzeug **Dramatisch** fügt dem Bild den aus der analogen Fotografie bekannten Bleach-Bypass-Effekt (Bleichauslassung) hinzu. Dabei erhält das Bild weniger Sättigung und Belichtungsumfang, dafür mehr Kontrast und Körnigkeit. So wird eine düstere und dramatischere Stimmung erzeugt. Ich verwende den Effekt gern bei Männerporträts, Sportlern mit Muskeln, Aufnahmen, die zu viele Farben enthalten, oder auch bei der urbanen Streetfotografie. Aber auch Architekturaufnahmen profitieren gelegentlich von diesem Look.



Abbildung 10.38 Das *Dramatisch*-Werkzeug

Das Werkzeug enthält nicht viele Regler, weshalb ich hier direkt auf die einzelnen Funktionen eingehen will:

- Menge:** Um den Effekt überhaupt zu sehen, müssen Sie zunächst den **Menge**-Regler erhöhen. Mit diesem Regler steuern Sie die Intensität des Effekts, der dann auch davon abhängig ist, wie Sie die weiteren Regler einstellen. Je höher Sie den **Menge**-Regler ziehen, umso stärker wird der Effekt aufgetragen. Sie werden feststellen, dass der Kontrast verstärkt wird und die Farben weniger gesättigt und ausgewaschen erscheinen. Je mehr Sie den Effekt verstärken, umso mehr erinnert das Bild an ein HDR-Bild. Im Gegensatz zum allgemeinen **Kontrast**-Regler werden hiermit nicht die weißen und schwarzen Bereiche weiter nach außen gedrängt, sondern die Kontrastverstärkung findet mehr in den Mitteltönen statt. Es werden praktisch vorwiegend nur die Tonwerte im mittleren Bereich nach außen gezogen. Die mittleren hellen Tonwerte werden heller und die mittleren dunklen Tonwerte dunkler. Ein Blick auf das Histogramm bestätigt dies.

- **Lokaler Kontrast:** Wie stark die Kontrastanhebung in den feineren Detailbereichen im Bild durchgeführt wird, stellen Sie mit diesem Regler ein. Je höher Sie den Wert ziehen, umso härter wirkt das Bild. Dadurch wirkt das Bild auch wesentlich detailreicher.

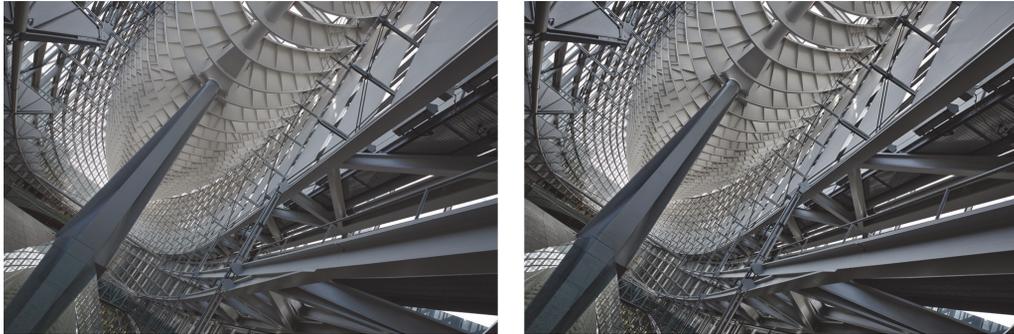


Abbildung 10.39 Links wurde der **Menge**-Regler auf 70 und der **Lokale Kontrast**-Regler auf 20 gestellt, was das Bild schon dramatischer und knackiger macht. Rechts dasselbe, nur dass der **Lokale Kontrast**-Regler auf 80 hochgezogen wurde. Das Bild bekommt fast schon einen HDR-Look.

24 mm | f8 | 1/125 s | ISO 125

Im Bereich **Helligkeit und Sättigung** finden Sie die entsprechenden Regler dafür wieder:

- **Helligkeit:** Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamthelligkeit im Bild ein, ohne dass hierbei die komplett weißen oder schwarzen Bereiche im Bild berücksichtigt werden. Auch dieser Regler arbeitet vor allem in den Mitteltönen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird die Bildstimmung heller, nach links wird sie düsterer.
- **Sättigung:** Mit diesem Regler können Sie die Farben des Bildes stärker verblassen lassen. Ziehen Sie ihn dafür weiter nach links. Aber auch ein Wert von –100 lässt die Farben noch nicht komplett verschwinden. Ziehen Sie den Regler nach rechts, können Sie mehr Sättigung erlauben, ohne dass die Farben übersättigt wirken.



Clipping-Warnung zur Überprüfung

Schalten Sie mit dem Tastenkürzel **J** das Clipping ein und Sie werden auch hier sehen, dass dieses Werkzeug nicht sehr stark an den weißen und schwarzen Tonwerten arbeitet. Das heißt, diese Bereiche werden nicht »kaputt bearbeitet«. Auch ein aktives Histogramm verschafft Ihnen Klarheit über die Auswirkungen des Werkzeuges. Beide Hilfsmittel wurden bereits in Abschnitt 8.2.1, »Das Histogramm lesen«, und in Abschnitt 8.2.4, »Clipping-Warnung«, beschrieben.

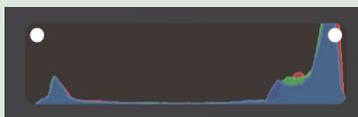


Abbildung 10.40 Das Histogramm und die Clipping-Warnung sind bei der Überprüfung des Bildes immer hilfreich.

Bei Porträtaufnahmen wirkt dieses Werkzeug ein wenig wie ein Dodge-and-Burn-Effekt (*Abwe-deln und Nachbelichten*). Da hierbei allerdings häufig auch Bereiche betroffen sind, in denen man den Effekt nicht haben will, verwende ich bei Porträtaufnahmen in der Regel einen **Radial-verlauf** oder den **Pinsel** für das Gesicht, um das **Dramatisch-Werkzeug** nur partiell auf bestimmte Bereiche anzuwenden.



Abbildung 10.41 Der Ausschnitt eines Herrenporträts: links vor, rechts nach der Bearbeitung mit dem **Dramatisch-Werkzeug**

42 mm | f13 | 1/125 s | ISO 100

Auch bei Schwarzweißaufnahmen verwende ich das Werkzeug sehr gern, weil es hier ohnehin keine Farben gibt und die Kontraste den Ton angeben.



Abbildung 10.42 Das Schwarzweißbild vor und nach der Bearbeitung mit dem **Dramatisch-Werkzeug**

85 mm | f11 | 1/125 s | ISO 200

10.6 Das Stimmung-Werkzeug

Über das **Stimmung**-Werkzeug können Sie das Aussehen des Bildes mit sogenannten *LUTs* ändern. Luminar liefert bereits sehr viele schöne LUTs mit, aber Sie können auch weitere herunterladen und hinzufügen oder eigene LUTs erstellen. LUT ist die Abkürzung für *Lookup Table*. Das ist Ihnen vielleicht aus dem Videobereich schon bekannt, wo LUT-Profile beim Color Grading und für das »Verschönern« von Videos verwendet werden. Vereinfacht ausgedrückt, handelt es sich dabei um eine Tabelle, anhand der ein bestimmter Tonwert der LUT-Datei in einen anderen Tonwert umgewandelt wird. Ziel dabei ist es, dem Bild einen bestimmten Look zu verpassen. Man kann einem Bild auf diese Weise zum Beispiel einen ähnlichen Look wie bei einem Kinofilm verleihen. Aber auch analoge Farbfilme lassen sich damit simulieren und nachahmen. Bei einer LUT werden neben den Farbanpassungen auch Anpassungen am Kontrast, der Sättigung sowie der Luminanz vorgenommen.



Abbildung 10.43 Das *Stimmung*-Werkzeug

Folgende Optionen bietet das **Stimmung**-Werkzeug an:

- **LUT auswählen:** Um überhaupt etwas vom jeweiligen Effekt sehen zu können, müssen Sie hier zunächst die LUT auswählen. Sie finden viele LUTs aus verschiedenen Genres, die in die Gruppen **Kino-Look**, **Kreativ**, **Crossentwicklung** und **Portrait-Look** unterteilt sind. Sie können auch benutzerdefinierte LUTs auswählen oder neue LUTs herunterladen (darauf wird anschließend noch genauer eingegangen). Sie wählen eine LUT aus, indem Sie diese mit der linken Maustaste anklicken. Dabei wird die Dropdownliste gleich wieder geschlossen. Sie können aber eine ausgewählte LUT jederzeit wieder ändern. Wollen Sie eine LUT für ein Bild ausprobieren, klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an. In dem Fall wird ebenfalls die LUT ausgewählt, aber die Dropdownliste wird nicht sofort wieder geschlossen. So können Sie weitere LUTs mit der rechten Maustaste durchtesten.
- **Menge:** Wie stark Sie die LUT auf das Bild anwenden wollen, stellen Sie mit diesem Regler nach Ihrem Geschmack und abhängig vom jeweiligen Bildmaterial ein. Ich persönlich verwende hier gern einen Wert zwischen 20 und 40.

- **Kontrast:** Mit diesem Wert können Sie den Kontrast für das Bild verstärken oder abschwächen. Ziehen Sie den Regler nach links, erhält das Bild einen matteren Look. Nach rechts werden die Kontraste verstärkt. Der **Kontrast**-Regler wirkt allerdings nur im Zusammenhang mit der ausgewählten LUT und der eingestellten **Menge**. Wenn Sie die **Menge** beispielsweise auf 0 stellen und den **Kontrast** auf 100, dann hätte dieser Regler keinen Effekt.
- **Sättigung:** Hiermit können Sie die Sättigung des Gesamtbildes zusammen mit der LUT anpassen. Ziehen Sie den Regler nach links, reduzieren Sie die Sättigung. Nach rechts wird sie gesteigert. Selbst extreme Werte von -100 oder 100 wirken sich hier allerdings sehr gering auf das Bild aus. Auch hängt diese Einstellung von der **Menge** der LUT ab. Wählen Sie 0 für die **Menge**, hat der **Sättigung**-Regler keinen Effekt.

Einfluss der Bildhelligkeit

Wenn Sie LUTs auf Bilder anwenden, dann hängt der Effekt auch davon ab, wie hell oder dunkel ein Bild ist. So erkennt man bei dunkleren Bildern eine LUT wesentlich deutlicher als bei helleren Bildern, weil das Color Grading gerade in den dunkleren und mittleren Bereichen verstärkt stattfindet.



Abbildung 10.44 Links wurde die LUT **Los Angeles** mit der **Menge** 50, dem **Kontrast** von -50 und der **Sättigung** von 30 verwendet. Rechts wurde dieselbe LUT **Los Angeles** mit denselben Einstellungen verwendet – da aber das Bild heller ist, wirkt das Color Grading hier nicht so stark. (Model: Eddy Gallant)

beide Bilder: 56 mm | $f1,2$ | $1/8000$ s | ISO 160 | $-0,7$ EV



LUTs vs. Presets

LUTs und Presets machen beide etwas Ähnliches: Sie ändern den Stil bzw. Look des Bildes. Allerdings werden beim Zuweisen einer LUT keine anderen Werkzeuge oder Schieberegler verändert (außer natürlich das **Stimmung**-Werkzeug), was bei Presets generell der Fall ist. Während bei einem Preset viele Werkzeuge auf das Bild angewendet werden, bei denen Sie häufig hinterher Anpassungen vornehmen müssen, haben Sie das Problem bei LUTs nicht. Man könnte durchaus eine LUT als Startpunkt für den Look des Bildes verwenden (ähnlich wie ein Kameraprofil) und dann die anderen Einstellungen am Bild über die Werkzeuge vornehmen. Aus diesem Grund bietet es sich an, das **Stimmung**-Werkzeug bei den Werkzeug-Favoriten anzuhängen, um schnell darauf zugreifen zu können.

10.6.1 Neue LUTs herunterladen und organisieren

Wollen Sie weitere LUTs hinzufügen, können Sie über die Dropdownliste **LUT auswählen** mit der Auswahl **Neue LUT-Dateien herunterladen** verschiedene LUT-Dateien von der Skylum-Webseite kaufen und herunterladen. Die so heruntergeladenen LUTs fügen Sie dann ebenfalls über die Dropdownliste **LUT auswählen** mit **Benutzerdefinierte LUT-Datei hinzufügen** hinzu. LUT-Dateien sind die Dateien mit der Endung **.cube**.

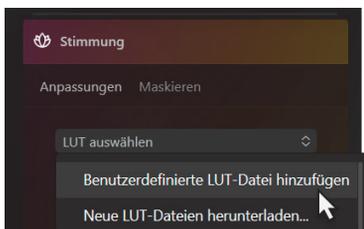


Abbildung 10.45 LUT-Dateien hinzufügen

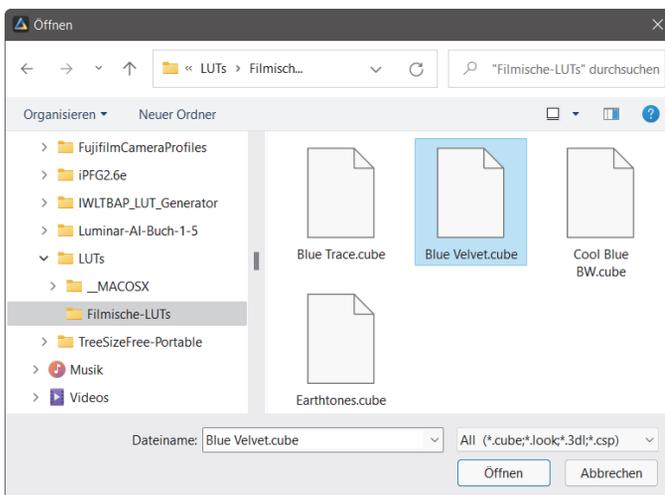


Abbildung 10.46 LUT-Datei auswählen

Wollen Sie die neu heruntergeladenen LUTs als neue Gruppe hinzufügen, ähnlich wie die anderen Gruppen **Kino-Look**, **Kreativ**, **Crossentwicklung** und **Portrait-Look**, dann können Sie den entsprechenden Ordner mit den LUTs-Dateien ins Programme-Verzeichnis kopieren, wo sich die LUTs von Luminar befinden. Hierfür benötigen Sie allerdings Administratorrechte. Unter Windows lautet dieses Verzeichnis:

- Windows-Pfad: **C:\Program Files\Skylum\Luminar Neo\Data\LutFiles**

Beim Mac hingegen müssen Sie auf das Verzeichnis »LUTs« im Library-Verzeichnis zugreifen. Das ist dort allerdings erst zu sehen, wenn Sie bereits LUTs hinzugefügt haben. Hier lautet das Verzeichnis:

- Mac-Pfad: **Macintosh HD/Benutzer/[USER]/Library/Group Containers/RTW788AXG3.com.skylum.luminarneo/LUTs/Users**

Benutzerverzeichnis für LUTs (Windows)

Wenn Sie den gesamten Ordner hingegen in das Benutzerverzeichnis für LUTs kopieren, werden die LUTs in der Liste lediglich unter den benutzerdefinierten LUTs aufgelistet. Das Benutzerverzeichnis für LUTs lautet: **C:\Users\[USER]\AppData\Roaming\Luminar Neo\Data\LutFiles** (»USER« ist Ihr Benutzerverzeichnis).

Der Ordnername ist gleichzeitig der Gruppenname. Des Weiteren sollten Sie alle anderen Dateien außer den .cube-Dateien in dem Verzeichnis löschen, weil diese sonst ebenfalls mit aufgelistet werden. Es sollten sich nur noch die .cube-Dateien im Verzeichnis befinden. Haben Sie den Ordner mit den LUTs ins LUT-Verzeichnis von Luminar kopiert, finden Sie diese nach einem Neustart über die Dropdown-Liste **LUTs auswählen** zur Auswahl vor.

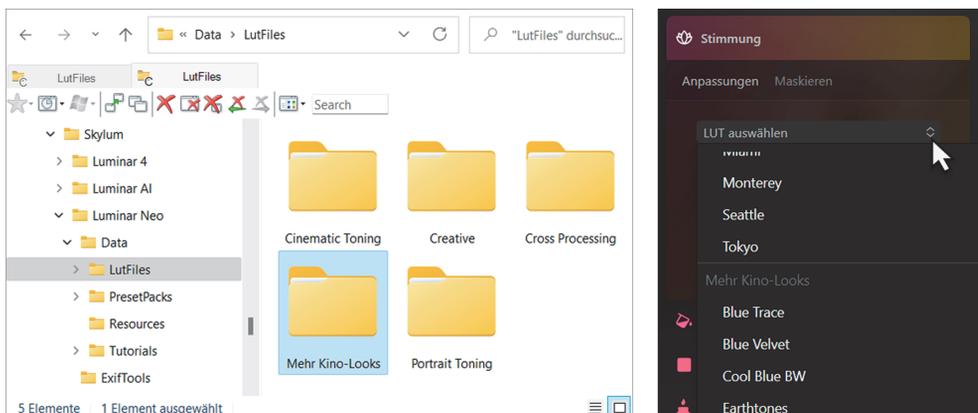


Abbildung 10.47 Der Ordner »Mehr Kino-Looks« mit LUT-Dateien wurde ins LUT-Verzeichnis von Luminar Neo kopiert (links). Danach wird der Ordner »Mehr Kino-Looks« als neue Gruppe mit den darin enthaltenen LUTs zur Auswahl angezeigt (rechts).



LUTs ohne Ende

Da Sie nun wissen, was LUTs sind, können Sie das Internet durchforsten, wo kostenlose und kommerzielle LUTs nur darauf warten, entdeckt und ausprobiert zu werden. Seriöse und unbedenkliche Quellen, die ich selbst gerne nutze, sind <https://freshluts.com> und <https://lutify.me>.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eigene LUTs mit Photoshop erstellen (für Fortgeschrittene)

Gern werden LUTs mit Presets bzw. Vorgaben gleichgesetzt, weil man damit Bildern auch einen bestimmten Look verpassen kann. LUTs sind allerdings etwas spezieller und wesentlich flexibler. Während Sie Presets bzw. Vorgaben zum Beispiel nur in der Software verwenden können, in der Sie diese erstellt haben, können Sie die LUTs auch in anderen Programmen verwenden, die das Format kennen. Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei den LUTs um .cube-Dateien. Es gibt verschiedene Wege, eigene LUTs zu erstellen. Ich will dies hier anhand eines Beispiels mit Adobe Photoshop demonstrieren. In diesem Beispiel wird davon ausgegangen, dass Sie mit Adobe Photoshop ein wenig vertraut sind.

1 Einstellungsebene(n) in Photoshop anlegen

Zuerst öffnen Sie ein (beliebiges) Bild in Adobe Photoshop, mit dem Sie die LUT erstellen wollen. Die Einstellungen für die LUT machen Sie mit den Einstellungsebenen, die Sie entweder im **Ebenen**-Dialog oder im **Korrekturen**-Dialog hinzufügen können, indem Sie die entsprechenden Symbole auswählen. Ich wähle zunächst das Symbol **Farbbalance** aus, und es wird eine entsprechende Einstellungsebene im **Ebenen**-Dialog angelegt.

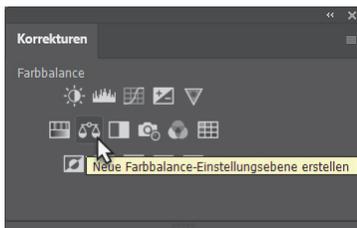


Abbildung 10.48 Im **Korrekturen**-Dialog wählen Sie die Basis für die LUT.

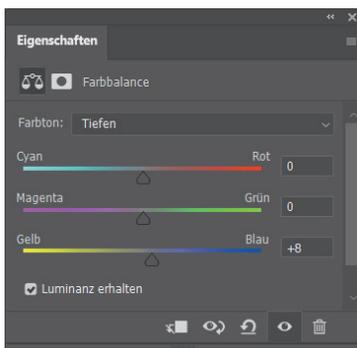


Abbildung 10.49 Die Einstellungen für die **Farbbalance**

Ich wähle bei **Farbton** die **Tiefen** aus und ziehe den **Gelb-Blau**-Regler auf 8. Dann wähle ich bei **Farbton** die **Lichter** und ziehe den **Gelb-Blau**-Regler auf -8 . Jetzt lege ich noch eine weitere Einstellungsebene mit einer **Gradationskurve** an und ziehe die Tiefen hoch und die Lichter herunter, wodurch das Bild einen matten Look bekommt. Des Weiteren erzeuge ich eine ganz leichte S-Kurve, um den Kontrast zu verstärken. Zu guter Letzt füge ich noch eine Einstellungsebene **Dynamik** hinzu und reduziere den Regler von **Dynamik** auf -20 .

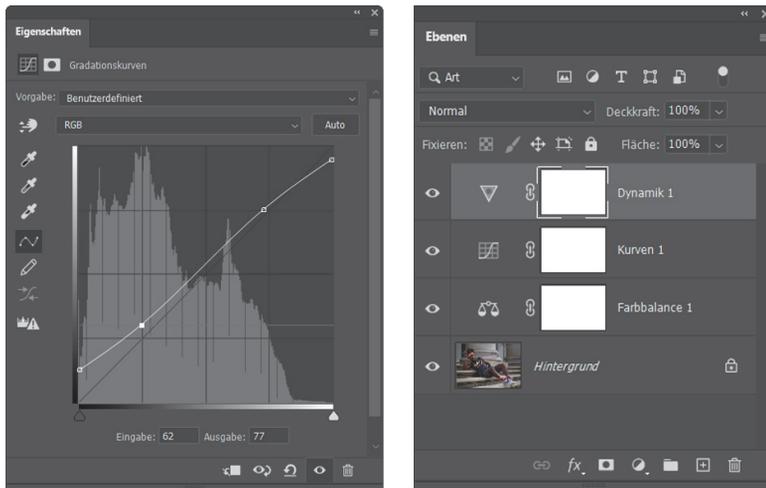


Abbildung 10.50

Links: Die Gradationskurve ist das wohl mächtigste Werkzeug in Photoshop.

Rechts: Für die LUT wurden insgesamt drei Einstellungsebenen angewendet.

2 LUT exportieren

Um die durchgeführten Anpassungen der Einstellungsebenen für unsere künftige LUT zu speichern, wählen Sie in Adobe Photoshop den Befehl **Datei > Exportieren > Color Lookup-Tabellen** aus. Im sich öffnenden Dialog geben Sie eine Beschreibung ein und wählen bei **Mit Formaten** die Option **Cube** aus. Klicken Sie auf **OK**. Im nächsten Dialog können Sie die LUT-Datei noch mit einem bestimmten Namen abspeichern. Damit hätten Sie die LUT-Datei erstellt.

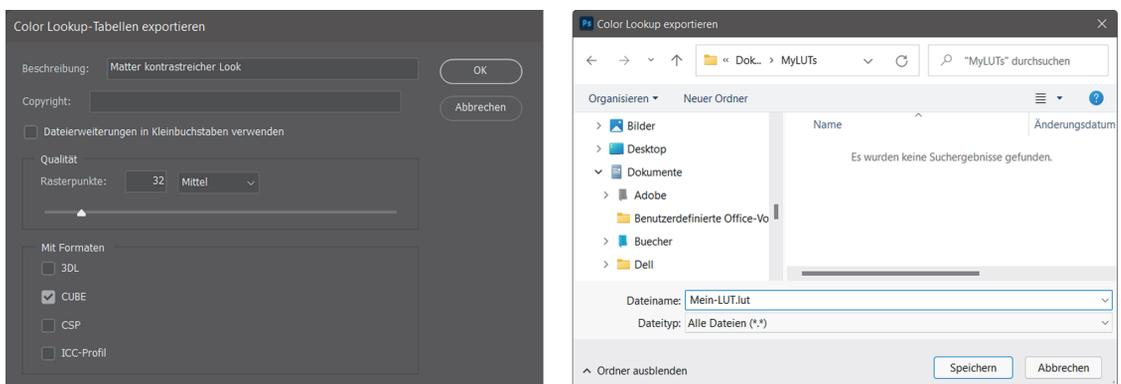


Abbildung 10.51 *Color Lookup-Tabelle exportieren (links) und als LUT speichern (rechts)*

3 LUT in Luminar öffnen

In Luminar können Sie die LUT-Datei mit der Endung **.cube** jetzt über das **Stimmung**-Werkzeug bei der Dropdownliste **LUT auswählen** mit der Auswahl **Benutzerdefinierte LUT-Datei hinzufügen** laden und auf das Bild anwenden. Natürlich können Sie die selbst erstellten LUTs auch in Ordnern organisieren, wie ich es im Abschnitt vor diesem Workshop beschrieben habe.

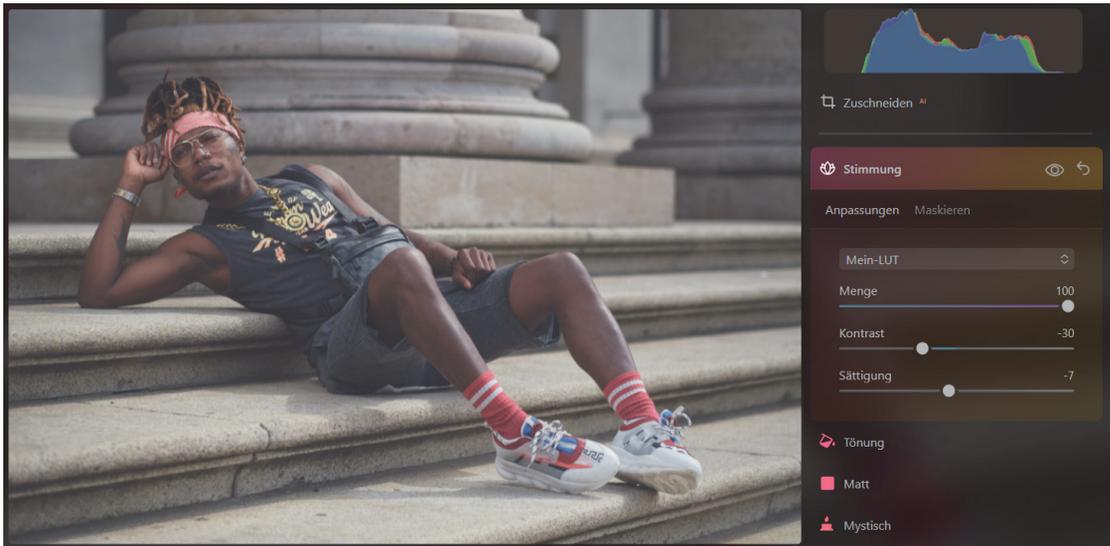


Abbildung 10.52 Die selbst erstellte LUT ausgewählt und angewendet

10.7 Das Tönung-Werkzeug

In der Praxis wird das **Tönung**-Werkzeug gern verwendet, um Schwarzweißbilder zu veredeln und ihnen einen monochromen Ton zu verleihen. Ebenso können Sie eine solche Teiltonung farbigen Bildern hinzufügen, um die Farbstimmung im Bild zu ändern. Mit den folgenden Reglern können Sie diese Tönung im Bild steuern:

- **Menge:** Damit steuern Sie die Intensität der Tönung im Bild, die Sie mit den gleich folgenden Reglern einstellen können.
- **Schatten** und **Lichter:** Die Teiltonung können Sie gezielt in den dunkleren Bereichen durchführen, wenn Sie die Schaltfläche **Schatten** ausgewählt haben, oder in den helleren Bereichen bei Auswahl der Schaltfläche **Lichter**. Für beide Bereiche stehen Ihnen die beiden folgenden Schieberegler zur Verfügung:
 - **Farbton:** Hier wählen Sie jeweils den Farbton aus, den Sie für die Schatten oder für die Lichter verwenden wollen.
 - **Sättigung:** Hiermit stellen Sie die Intensität des gewählten Farbtons ein.
- **Abgleichen:** Mit diesem Regler können Sie die Gewichtung der Schatten- und Lichtertonung abstimmen.

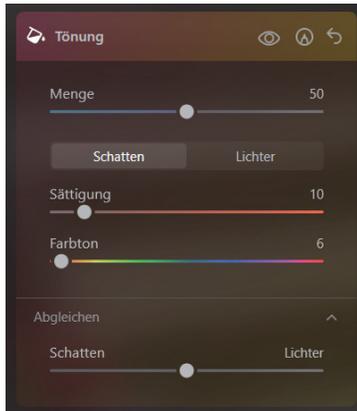


Abbildung 10.53 Das Tönung-Werkzeug

SCHRITT FÜR SCHRITT

Schwarzweißbilder tonen

Im Abschnitt 8.7, »Schwarzweißbilder mit Luminar«, haben Sie erfahren, wie Sie ein Bild in Schwarzweiß konvertieren können. Hier erfahren Sie nun, wie Sie die in Schwarzweiß konvertierten Bilder mit einer Teiltonung versehen.



Abbildung 10.54 Eine Stadtszene von Tokio soll für die Teiltonung erhalten.

200 mm | f11 | 1/160 s | ISO 100 | -0,7 EV

1 Farbton und Sättigung für Lichter auswählen

Im Beispiel »Spielzeugwelt.cr2« soll mit den Lichtern im **Tönung**-Werkzeug angefangen werden. Aktivieren Sie die Schaltfläche Lichter und erhöhen Sie die **Sättigung** von **Lichter** auf 20, damit Sie anschließend den ausgewählten Farbton im Bild erkennen können. Den **Farbton** können Sie über den entsprechenden Regler in **Lichter** anpassen. Hier wurde die klassische Sepia-tonung mit dem Wert 30 verwendet. Jetzt können Sie die **Sättigung** der Lichter nochmals nachträglich reduzieren oder verstärken. Meistens wirkt eine niedrigere **Sättigung** etwas edler.



Abbildung 10.55 Die Lichter tonen

2 Farbton und Sättigung für Schatten auswählen

Wiederholen Sie bei Bedarf dasselbe für die **Schatten**, indem Sie die entsprechende Schaltfläche im **Tönung**-Werkzeug aktivieren, die **Sättigung** erhöhen und dann einen **Farbton** für die **Schatten** einstellen. Im Beispiel wurde darauf zwar verzichtet, aber es lohnt sich, damit zu experimentieren. In der Praxis müssen Sie nicht den **Farbton** und die **Sättigung** für **Lichter** und **Schatten** auswählen. Bei Schwarzweißbildern reicht meistens eine Färbung mit **Lichter** oder **Schatten** aus. Generell gilt aber auch hier, dass eine Tönung in dunkleren Bereichen etwas dominanter im Bild wirkt.

3 Abgleich zwischen Lichtern und Schatten durchführen

Um einen Abgleich zwischen Lichtern und Schatten durchzuführen, können Sie den **Abgleichen**-Regler verwenden. Ziehen Sie den Regler nach links, wird der Farbton im **Schatten** mehr betont, und ziehen Sie den Regler nach rechts, wird der Farbton innerhalb der **Lichter** mehr betont. Sie können damit die Balance zwischen Lichtern und Schatten festlegen. Im Beispiel wurde der Wert nochmals leicht nach rechts gezogen, um die hellen Bereiche mit der Sepia-tonung noch etwas zu verstärken. Zu guter Letzt können Sie dann noch die Intensität der Tönung mit dem **Menge**-Regler anpassen. Auch dieser Wert wurde nochmals leicht auf 60 erhöht.

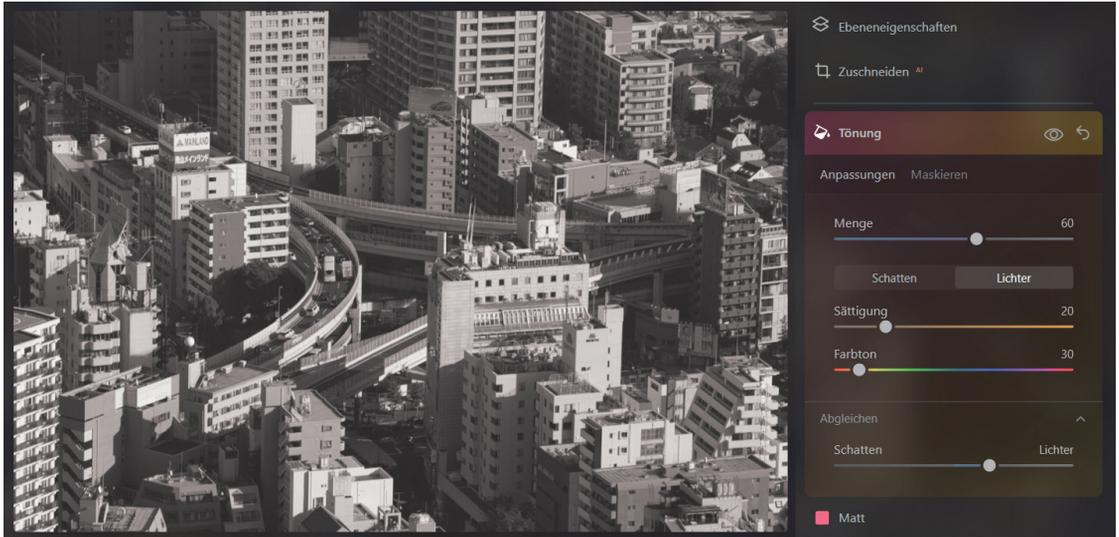


Abbildung 10.56 Das Bild wurde mit einer klassischen Sepiatönung in den helleren Bereichen veredelt.

Auch bei Farbfotos lassen sich mithilfe von Teiltonungen interessante Farbstimmungen erzielen. Im folgenden Beispiel etwa wurde eine warme Farbe für die **Lichter** und eine kühle Farbe für die **Schatten** verwendet sowie ein Abgleich in Richtung **Lichter** durchgeführt.

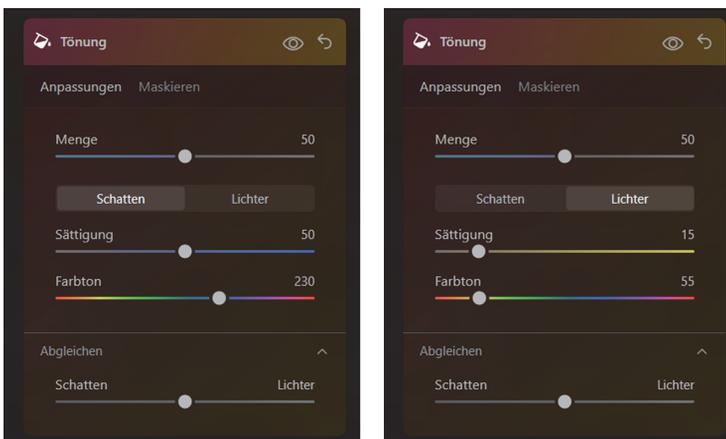


Abbildung 10.57 Für die Schatten wurde hier eine kühlere Farbe verwendet und für die Lichter eine warme.



Abbildung 10.58 Links das Bild vor der Tönung, rechts nach der Tönung mit den Einstellungen von Abbildung 10.57
105 mm | f11 | 1/200 s | ISO 100

10.8 Das Matt-Werkzeug

Der matte Look von Bildern ist sehr beliebt in den sozialen Medien und verschiedenen Foto-plattformen. Er wird sehr gern bei allen Arten von Bildern wie Porträtaufnahmen oder Land-schaftsbildern verwendet. Das Merkmal von Bildern mit einem matten Look ist in der Regel, dass es kein echtes Schwarz mehr im Bild gibt. Bereiche, die eigentlich Schwarz sein sollten, gehen mehr ins Grau über oder sind etwas milchiger (oder eben matt). Das Bild bekommt so einen cinematischen Look.

Dieser matte Look lässt sich in der Regel auch ganz einfach mit der Gradationskurve im Be-reich **Kurven** vom **Entwickeln^(RAW)**-Werkzeug erzielen, indem Sie dort einfach die dunklen Ton-werte beschneiden und den Punkt links unten von der Linie nach oben ziehen. Wenn Sie das Histogramm einblenden, werden Sie feststellen, dass sich links bei den schwarzen Bereichen keine Informationen mehr befinden.

Das **Matt**-Werkzeug macht also im Grunde nichts anderes, als den Tonwert von Schwarz zu beschneiden, wodurch die schwarzen Bereiche im Bild matt werden und der Charakter des Bil-des verändert wird. Neben der Möglichkeit, den Matt-Look zum Bild hinzuzufügen, bietet das **Matt**-Werkzeug auch die Möglichkeit, dem Bild eine Farbtönung zu verleihen. Natürlich lässt sich das ebenso mit der Gradationskurve mit den einzelnen RGB-Kanälen realisieren, aber die Anwendung ist doch häufig wesentlich komplexer. Das **Matt**-Werkzeug ist daher eine tolle und schnelle Lösung, dem Bild einen Matt-Look zu verpassen.

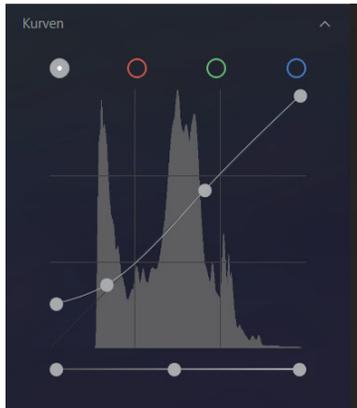


Abbildung 10.59 Ein matter Look mit der Gradationskurve erstellt

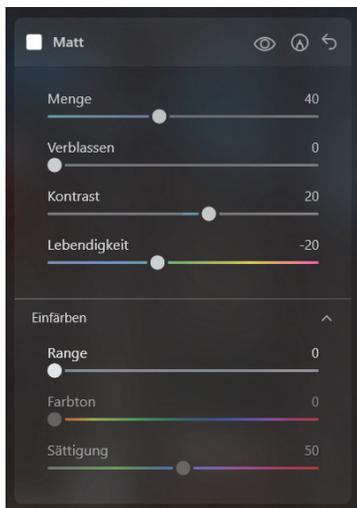


Abbildung 10.60 Das **Matt**-Werkzeug

Hier nun eine kurze Beschreibung der einzelnen Regler im **Matt**-Werkzeug:

- **Menge:** Um überhaupt etwas vom Matt-Effekt zu sehen, müssen Sie diesen Regler erhöhen. Dann werden auch die anderen ausgegrauten Regler eingeblendet. Je höher der Wert ist, umso mehr wird der Effekt auf das Bild angewendet. Abhängig davon, wie stark dieser Regler wirkt, sind die gemachten Einstellungen mit den anderen Reglern im Werkzeug. Ich empfehle, zunächst den Wert auf 50 zu stellen, dann die Anpassungen an den anderen Reglern vorzunehmen und am Ende nochmals bei der **Menge** nachzuregeln, um einzustellen, wie stark Sie den Effekt anwenden wollen.
- **Verblässen:** Mit diesem Teil stellen Sie ein, wie stark Sie die schwarzen bzw. dunklen Bereiche beschneiden wollen, um diese Bereiche matter zu machen. Wenn Sie das Histogramm aktivieren, können Sie sehr schön sehen, wie die Tonwerte auf der linken Seite immer mehr beschnitten werden, je höher Sie den Regler **Verblässen** nach rechts ziehen.

- **Kontrast:** Mit diesem Regler können Sie den Kontrast für den nun in der Dunkelheit beschnittenen Bereich regeln. Standardmäßig wird dieser von Luminar bei der Verwendung vom **Matt**-Werkzeug bereits mit 20 verstärkt. Wenn Sie den Kontrast verstärken, dann spreizen Sie die Tonwerte, indem die Mitteltöne nach außen auf die dunkleren und helleren Bereiche geschoben werden, ohne allerdings den mit **Verblassen** gesetzten Tonwertbeschnitt wieder nach außen zu drängen. Der Kontrast wird somit nur innerhalb des neuen Tonwertbereiches verstärkt.
- **Lebendigkeit:** Mit diesem Regler steuern Sie die Intensität der Farben im Bild. Hierbei können Sie die Farben reduzieren (nach links ziehen) oder verstärken (nach rechts ziehen). Der Regler arbeitet nicht sehr intensiv, sodass ein Wert von -100 kein Schwarzweißbild daraus macht und ein Wert von 100 nicht dem maximalen Effekt bei **Sättigung** entspricht. Der Regler entspricht eher dem **Dynamik**-Regler vom **Entwickeln^(RAW)**-Werkzeug im **Farbe**-Bereich, der in Abschnitt 8.2.8, »Dynamische und satte Farben regeln«, beschrieben wurde.



Abbildung 10.61 Links das Bild ohne **Matt**-Werkzeug, rechts mit dem **Matt**-Werkzeug (**Menge** 50, **Verblassen** 20, **Kontrast** 20 und **Lebendigkeit** -40).

Wollen Sie den matten Bereich des Bildes noch in einer bestimmten Farbe tonen, können Sie den Bereich **Einfärben** aufklappen. Hier können Sie folgende Regler für die Tonung bedienen:

- **Range:** Hier stellen Sie den matten Bereich im Bild ein, der mit einer Farbe getont werden soll.
- **Farbton:** Welche Tonung Sie für auf den mit **Range** eingestellten Bereich verwenden wollen, stellen Sie mit diesem Regler ein.
- **Sättigung:** Mit welcher Intensität der ausgewählte Farbton für die matte Tonung aufgetragen werden soll, stellen Sie hier ein.



Abbildung 10.62 Links ein mattes Schwarzweißbild nach dem Einsatz des **Matt**-Werkzeuges (*Menge 50, Verblassen 50, Kontrast -15, Lebendigkeit -20*). Rechts wurde noch eine Tonung im **Einfärben**-Bereich vorgenommen (*Range 50, Farbton 25, Sättigung 50*).

56 mm | f8 | 1/200 s | ISO 160

10.9 Das Mystisch-Werkzeug

Mit dem **Mystisch**-Werkzeug können Sie dem Bild einen verträumten bzw. mystischen Look verleihen. Hierbei wird rein technisch der Kontrast erhöht und das Leuchten in helleren Bildbereichen verstärkt. In der Regel wird dabei das Bild dunkler und weicher, wodurch ein verträumtes Gesamtbild entsteht. Das **Mystisch**-Werkzeug ist ein klassisches Kreativ-Werkzeug, das sich vielseitig einsetzen lässt. Ich verwende es gern für Aufnahmen im Wald, Schlösser und Burgen oder für fantasievolle Porträtaufnahmen.



Abbildung 10.63 Das **Mystisch**-Werkzeug



Abbildung 10.64 Links das Bild vorher, rechts nach dem **Mystisch**-Werkzeug (*Menge 75, Schatten 40, Glätte 40*).
56 mm | f8 | 1/100 s | ISO 160

Hierzu eine kurze Beschreibung der einzelnen Regler des **Mystisch**-Werkzeuges:

- **Menge:** Ohne diesen Regler sind zunächst alle anderen Regler ausgegraut. Wenn Sie den Regler nach rechts ziehen, werden Sie feststellen, wie die Details und Strukturen im Bild immer weicher werden und das Bild eine verträumte Stimmung bekommt. Um das Bild trotzdem noch realistisch zu halten, sollten Sie den Wert nicht zu weit nach rechts ziehen. Ich verwende hier häufig einen Wert zwischen 30 und 50. Das hängt natürlich auch vom Bild ab.
- **Schatten:** Da der Effekt vom **Mystisch**-Werkzeug gleichzeitig die Schattenbereiche im Bild abdunkelt, können Sie mit diesem Regler die dunklen Bereiche wieder etwas aufhellen. Standardmäßig verwendet das Werkzeug bereits in der Voreinstellung den Wert 25. Auch hier hängt es wieder vom Bild und Ihrem Geschmack ab, wie weit Sie die **Schatten** aufhellen wollen. Wie stark die Schatten aufgehellt werden, hängt wiederum von der Einstellung des Reglers **Menge** ab.
- **Glätte:** Mit diesem Regler können Sie festlegen, wie weich die helleren Bereiche im Bild *leuchten* sollen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wird der verträumte Effekt verstärkt, nach links wird dieser reduziert. Wenn Sie den Regler komplett nach rechts ziehen, bekommen die hellen Bereiche eine Art Leuchtaura, ähnlich wie bei einer hellen Lichtquelle, die sehr stark strahlt. Gerade bei fließendem Wasser wirkt es dann, als würde noch mehr Gischt um ein heftig bewegtes Wasser entstehen.

Wenn Sie auch noch an der Farbe des Bildes nacharbeiten wollen, finden Sie im Bereich **Einfärben** die beiden folgenden Regler dazu:

- **Sättigung:** Damit passen Sie die Farbsättigung des Effekts und natürlich auch des gesamten Bildes an. Ziehen Sie den Regler nach links, reduzieren Sie die Sättigung, nach rechts heben Sie sie an.
- **Farbtemperatur:** Damit regeln Sie die Farbtemperatur des Effekts. Nach links gezogen wird der Effekt kälter und nach rechts wärmer.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Die Gischt von Wasser verstärken

Ich verwende das **Mystisch**-Werkzeug sehr gern, um die Gischt von fließenden Gewässern zu verstärken. Damit nicht das gesamte Bild vom **Mystisch**-Werkzeug erfasst wird, verwende ich in der Regel eine Maske dafür.

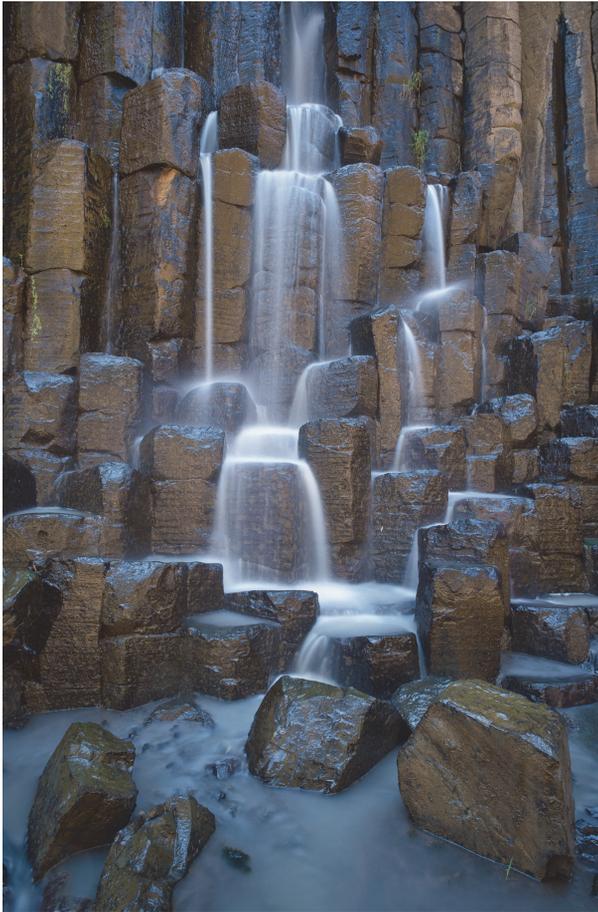


Abbildung 10.65 Der Wasserfluss im Bild »Fließendes-Wasser.tif« soll hier mit dem **Mystisch**-Werkzeug verstärkt werden.

14 mm | f8 | 6,5 s | ISO 160

1 Das Mystisch-Werkzeug verwenden

Zunächst stellen Sie die Werte mit dem **Mystisch**-Werkzeug ein. Der Fokus liegt hier auf dem fließenden Gewässer. Im Beispiel wird der Wert 50 für die **Menge** verwendet. Die **Schatten** sind nicht so von Bedeutung, daher können Sie diesen Wert auf 25 lassen. Die **Glätte** wurde hier auf 50 erhöht. Die Farben verändere ich nicht.

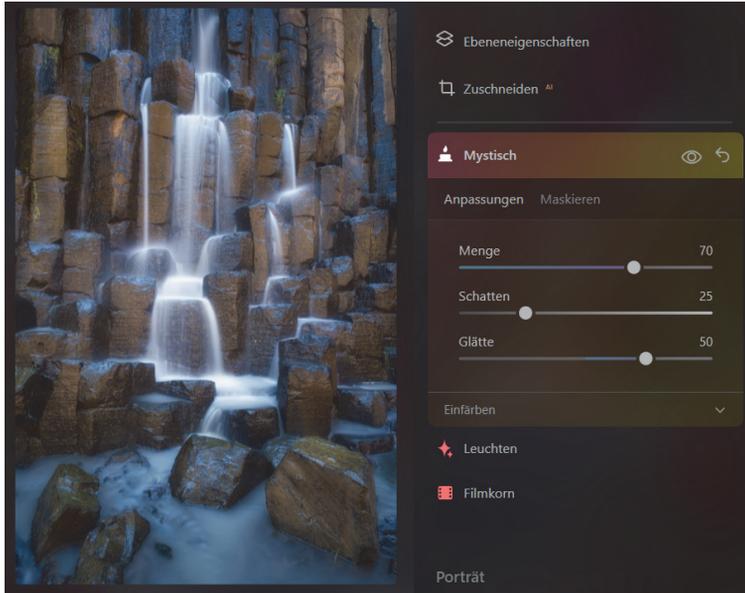


Abbildung 10.66
 Mit dem **Mystisch**-Werkzeug wird zunächst das gesamte Bild etwas verträumter.

2 Malmaske erstellen

Klicken Sie nun auf **Maskieren** beim **Mystisch**-Werkzeug. Löschen Sie über **Maskierenaktionen** mit **Löschen** zunächst die komplette Maske. Aktivieren Sie dann den **Pinself**. Passen Sie die Pinselspitze gemäß dem Bild an. Generell ist es einfacher, mit einer hohen **Weichheit** und einer niedrigeren **Stärke** zu arbeiten, damit der Übergang der maskierten Bereiche schön soft bleibt. Verwenden Sie den **Malen**-Modus und übermalen Sie im Bild den Bereich mit dem fließenden Wasser. Auf diese Weise wirkt die Gischt des Wassers stärker und auch mystischer. Bei Bildern mit Meereswellen und einem geraden Horizont können Sie statt des **Pinselfs** auch die Maske **Linearer Verlauf** verwenden.

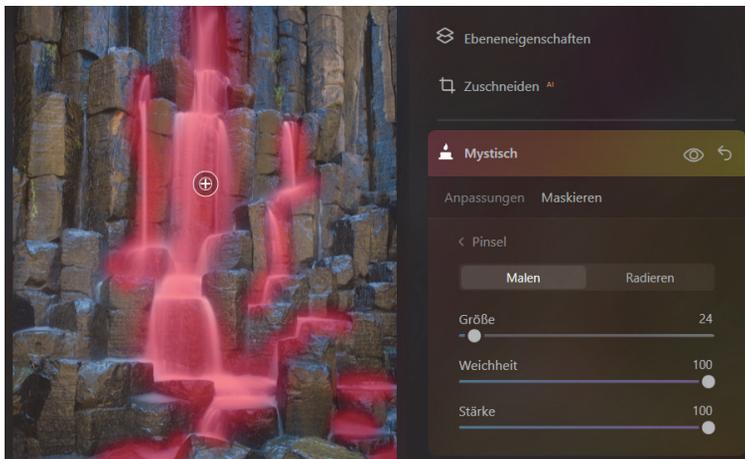


Abbildung 10.67
 Der mystische Effekt soll nur auf das fließende Wasser angewendet werden, daher maskiere ich den Bereich mit dem **Pinself**.

3 Nachregeln

Zum Schluss können Sie über das **Mystisch**-Werkzeug und die Regler den Effekt nachregeln, verstärken oder abmildern. Sind Sie mit dem Ergebnis vom **Mystisch**-Werkzeug nicht zufrieden, bietet sich hierfür auch das **Leuchten**-Werkzeug mit dem **Orton-Effekt** an, um die Gischt noch etwas stärker auszuarbeiten.

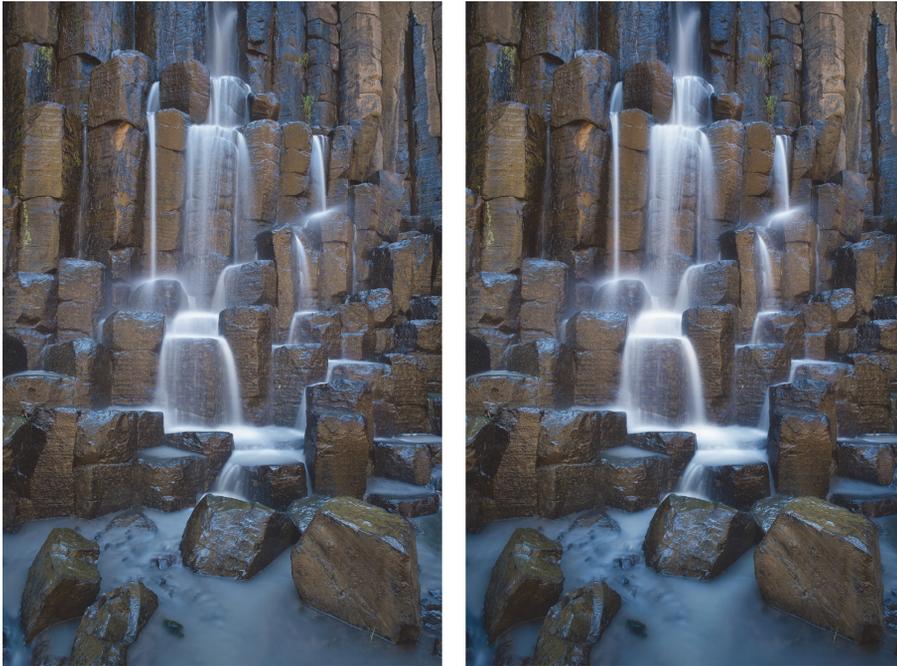


Abbildung 10.68 Links das Bild vor dem Workshop, rechts das Bild nach der Bearbeitung mit dem **Mystisch**-Werkzeug.

10.10 Das Leuchten-Werkzeug

Wer in Luminar nach einem Weichzeichner sucht, der wird beim **Leuchten**-Werkzeug fündig. Zwar ist dieses Werkzeug per se kein Weichzeichner, wie man ihn von der Bildbearbeitung zum Beispiel mit dem Gaußschen Weichzeichner her kennt. Aber es lässt sich dank der Masken schon recht ähnlich einsetzen. Mit dem Werkzeug wird das gesamte Bild weichgezeichnet, und die hellen Bereiche im Bild fangen an, stärker zu leuchten. Aber auch bei Nachtaufnahmen mit Straßenlaternen ist dieses Werkzeug sehr gut geeignet, um die Lampen noch etwas mehr leuchten zu lassen.



Abbildung 10.69 Das **Leuchten**-Werkzeug



Abbildung 10.70 Links sehen Sie einen Bildausschnitt vor und rechts nach der Bearbeitung mit dem **Leuchten**-Werkzeug, bei der die Leuchtkraft der Lampen verstärkt wurde.

- Art des Leuchtens: Über die Dropdownliste bietet Ihnen das **Leuchten**-Werkzeug vier verschiedene Arten von Leuchteffekten an:
 - **Sanfter Fokus**: Der Effekt fügt ein weichgezeichnetes Leuchten über das komplette Bild hinzu, wodurch eine Art Glow-Effekt entsteht. Um die helleren Lichtbereiche wird dabei eine verstärkte Leuchtaura hinzugefügt.
 - **Leuchten**: Dieser Effekt wirkt sich auf die helleren Bereiche im Bild aus und lässt die mittleren und dunkleren Bereiche eher unangetastet. Straßenlaternen bei Nacht bekommen eine leicht stärkere Leuchtaura. Bei fließendem Gewässer können Sie den Eindruck einer stärkeren Gischt erzeugen. Dieser Effekt ist der mildeste der vier Effekte.

- **Orton-Effekt:** Dieser Effekt stammt aus der analogen Fotografie. Dabei wurden Bilder desselben Motives übereinandergelegt: ein scharfes und ein unscharfes Bild, beide unterschiedlich überbelichtet. Damit man damals den Effekt präsentieren konnte, wurden beide Aufnahmen als Dia überlagert. Diesen Effekt kann man auch in der herkömmlichen Bildbearbeitung nachstellen, oder man verwendet eben diesen Effekt mit Luminar Neo. Im Ergebnis erhält man ein glühendes und märchenhaftes Gesamtbild.
 - **Orton-Effekt-Weichzeichner:** Mit dieser Art verwenden Sie den eben erwähnten Orton-Effekt mit einem zusätzlichen Weichzeichner. Im Gegensatz zum Orton-Effekt werden hier die hellen Bildbereiche nicht so stark glühend gemacht, aber es werden hier auch die Mittelöne und dunklen Bildbereiche berücksichtigt und aufgehellt. Der Kontrast des Bildes wird ebenfalls reduziert und das Bild wirkt etwas matter.
- **Menge:** Damit der Effekt des Werkzeuges überhaupt angezeigt wird, müssen Sie den Regler **Menge** hochziehen. Wie immer gilt auch hier: Je höher Sie den Regler ziehen, desto stärker wird der ausgewählte Effekt angewendet.



Abbildung 10.71 Links das Bild ohne Bearbeitung, rechts habe ich den Orton-Effekt vom **Leuchten-Werkzeug** verwendet.

140 mm | f3,6 | 1/210 s | ISO 640

Egal welchen Typ Sie für das **Leuchten-Werkzeug** gewählt haben – über die **Erweiterten Einstellungen** können Sie den Effekt anpassen. Folgende Regler stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Weichheit:** Je höher Sie den Regler ziehen, umso weiter um die hellen Bereiche breitet sich eine Leuchtaura aus und umso verträumter und leuchtender wirkt das Bild.

- **Helligkeit:** Hiermit stellen Sie ein, wie hell der Leuchteffekt auf das gesamte Bild angewendet werden soll. Ziehen Sie den Regler nach links, wird der Effekt dunkler dargestellt, nach rechts wird dieser heller.
- **Kontrast:** Mit diesem Regler können Sie den Kontrast des Bereiches einstellen, auf den der Leuchteffekt angewendet wird. Nach links gezogen verringern Sie den Kontrast und nach rechts wird dieser verstärkt. Standardmäßig wird der Wert mit 15 immer leicht erhöht.
- **Farbtemperatur:** Mit dem letzten Regler können Sie die Farbtemperatur des Effekts kühler (nach links ziehen) oder wärmer (nach rechts ziehen) machen.



Maskieren

Wie auch das **Mystisch**-Werkzeug (siehe Abschnitt 10.9, »Das Mystisch-Werkzeug«) bietet sich das **Leuchten**-Werkzeug dazu an, den Effekt nur partiell auf das Bild aufzutragen. Beim **Mystisch**-Werkzeug haben Sie auch einen entsprechenden Workshop dazu gesehen. Das Vorgehen können Sie analog auch mit dem **Leuchten**-Werkzeug ausprobieren. Auch das **Leuchten**-Werkzeug benutze ich gern für fließendes Wasser in der partiellen Bearbeitung, um das Bild noch verträumter wirken zu lassen. Ob Sie das **Mystisch**-Werkzeug oder das **Leuchten**-Werkzeug verwenden wollen, ist einzig und allein eine Frage des persönlichen Geschmacks.

10.11 Das Filmkorn-Werkzeug

Das **Filmkorn**-Werkzeug fügt nicht einfach Bildrauschen hinzu, sondern es wird eine Körnigkeit ähnlich wie in der analogen Fotografie mit einem empfindlichen Film erzeugt. Sie sollten eine Zoomstufe von 100 % einstellen, um die Wirkung des Filmkorns einschätzen zu können. Schön beim Hinzufügen der Körnigkeit ist, dass die weißen und schwarzen Bereiche berücksichtigt werden und dort kein Korn hinzugefügt wird. Das ist sehr praktisch, weil so nicht der Eindruck entsteht, das Bild enthält einfach nur ein starkes Bildrauschen. Das Filmkorn wird bevorzugt in den Mitteltönen des Bildes hinzugefügt.



Abbildung 10.72 Das *Filmkorn*-Werkzeug

Das **Filmkorn**-Werkzeug hat drei Regler, mit denen Sie die Körnigkeit im Bild einstellen können:

- **Menge:** Mit diesem Regler steuern Sie, wie stark die Körnigkeit im Bild auftreten soll. Wie eingangs erwähnt, sollten Sie dieses Werkzeug immer in der 100%-Ansicht verwenden, um die Körnigkeit beurteilen zu können. Sie werden schnell feststellen, dass bei einem Anheben des Reglers **Menge** das Bild in der eingepassten Bildansicht sehr rau und körnig angezeigt wird. Dies entspricht aber nicht der eigentlichen Körnigkeit in der 100%-Ansicht, sondern hiermit soll lediglich gezeigt werden, dass in diesem Bild ein Filmkorn enthalten ist. In der Praxis ziehe ich diesen Regler selten über 40.

Sind Sie mit der Standardeinstellung des Werkzeuges nicht zufrieden, können Sie über den Bereich **Größe und Rauheit** diese beiden Werte anpassen:

- **Größe:** Mit diesem Regler stellen Sie die Größe der einzelnen Körner ein. Je höher Sie den Wert stellen, umso gröber wird das Korn. Aber in dem Fall wirkt das Bild dann auch ein wenig unscharf, ganz wie dies bei sehr empfindlichem Filmmaterial aus Analogzeiten der Fall war. Selbst wenn Sie den Regler auf 0 herunterziehen, finden Sie immer noch ein ganz feines Korn im Bild.
- **Rauheit:** Mit dem letzten Regler stellen Sie ein, wie rau das Korn im Bild wirken soll. Je höher Sie hierbei den Regler ziehen, umso stärker wird der Kontrast der Körnung.

Sehr gut lässt sich bei Schwarzweißbildern erkennen, dass hier kein einfaches Bildrauschen über das Bild gelegt wird, weil komplett weiße oder schwarze Bereiche ohne hinzugefügtes Rauschen erhalten bleiben. Luminar versucht hierbei, eine Anmutung des analogen Films zu simulieren. Ich mag dieses Werkzeug sehr gern, weil damit den glattgebügeltten Bildern aus den modernen Kameras wieder ein analoger Charme verliehen werden kann.



Abbildung 10.73 In diesem Beispiel habe ich das **Filmkorn**-Werkzeug angewendet. Im Originalbild links sind mir das Bokeh im Hintergrund sowie der Kopf der Person einfach zu glattgebügelt. Durch das Hinzufügen der Körnigkeit im rechten Bild bekommt es auch wieder mehr Texturen und wirkt ein wenig detailreicher. Ganz klar, das sind hier auch wieder meine persönlichen Präferenzen.

Es ist natürlich schwierig, das Filmkorn in einem Buch zu demonstrieren. Das wäre auch gleich das Stichwort für das Thema Drucken. Wie sichtbar das Filmkorn im Druck letztendlich sein wird, hängt davon ab, wie groß Sie das Bild drucken. Hier werden Sie nicht um einige Testausdrucke mit verschiedenen Werten für **Menge**, **Größe** und **Rauheit** herumkommen.



Abbildung 10.74 Für dieses Bild habe ich ein Filmkorn mit einer **Menge** von 35 und einer **Rauheit** von 50 verwendet. Die **Größe** beträgt 35. Das sind extrem hohe Werte. Allerdings wurde das Bild für das Buch erheblich kleiner skaliert. Ohne die extremen Werte würden Sie das Filmkorn in diesem Bild (beim Druck) gar nicht erst wahrnehmen.

35 mm | f10 | 20 s | ISO 100

Bei Farbbildern wird die Körnigkeit des Filmkorns nicht so gern verwendet, weil hier häufig der Eindruck von Bildrauschen entsteht. Gerade bei Landschaftsaufnahmen sieht das nicht so schön aus. Trotzdem gibt es Bilder, bei denen ich ein wenig Körnigkeit hinzufüge, wodurch diese einen verbesserten Schärfeeindruck bekommen. Auch verwende ich den Trick und füge ein Filmkorn hinzu, wenn bei Nahaufnahmen der Fokuspunkt nicht exakt gepasst hat. Am Bildschirm wird das vielleicht nicht besser aussehen, aber im Ausdruck wirkt das Bild mit etwas mehr Körnigkeit »schärfer«.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Dem Bild einen alten klassischen Look verpassen

Zum Schluss des Kapitels soll noch ein Workshop mit mehreren Werkzeugen im Bereich **Kreativ** gezeigt werden. Ich finde, die Werkzeuge im **Kreativ**-Bereich sind sehr gut geeignet, um eigene Presets zu erstellen. Sie können dann nachträglich die Grundeinstellungen im Bereich **Wesent-**

liches vornehmen und müssen am Preset nicht (so viel) über **Änderungen** ändern und anpassen. Im Beispiel erstelle ich einen alten klassischen Look, den ich recht gern für die Streetfotografie einsetze.



Abbildung 10.75 Dem Bild »Entspannung.cr2« soll ein alter klassischer Look verpasst werden.

24 mm | f5 | 1/125 s | ISO 100

1 Dramatisch-Werkzeug

Ich fange hier mit dem **Dramatisch**-Werkzeug an, um dem Bild zunächst einen härteren Look zu verpassen und auch gleich die Farben etwas zu reduzieren. Für das Bild ziehe ich den Regler **Menge** auf 55 und **Lokaler Kontrast** auf 60. Die **Helligkeit** belasse ich bei 30, aber die **Sättigung** reduziere ich hier auf -35. Generell gefällt mir der Look des Bildes bereits jetzt schon sehr gut.



Abbildung 10.76 Über das **Dramatisch**-Werkzeug bekommt das Bild einen härteren und entsättigten Look.

2 Das Matt-Werkzeug

Damit das Bild nicht zu hart und dunkel wirkt, möchte ich es mit dem **Matt**-Werkzeug etwas blasser machen. Hierfür ziehe ich den Regler **Menge** auf 25, **Verblassen** ziehe ich auf 30 und **Kontrast** lasse ich bei 20. Die **Lebendigkeit** hingegen ziehe ich auf -60 herunter. Jetzt hat das Bild auch schon erste Charakterzüge, die es etwas gealtert erscheinen lassen.



Abbildung 10.77 Nach der Bearbeitung mit dem **Matt**-Werkzeug wirkt das Bild blasser und schon etwas betagter.

3 Das Stimmung-Werkzeug

Den richtigen klassischen Look können Sie dem Bild nun mit dem **Stimmung**-Werkzeug mit einer passenden LUT verpassen. Mit diesem Werkzeug geben Sie recht deutlich die Richtung des Bildlooks vor. Hier entscheiden Sie nach Ihrem Geschmack. Ich habe mich für die LUT **Riverside** im Bereich **Kino-Look** entschieden und den Regler **Menge** auf 30 belassen.



Abbildung 10.78 Den eigentlichen Stil bzw. Bildlook bestimmen Sie mit dem **Stimmung**-Werkzeug.

4 Filmkorn hinzufügen

Um den klassischen Look abzurunden, füge ich hier ein Korn mit dem **Filmkorn**-Werkzeug hinzu, sodass das Bild die Anmutung von einem alten ISO-800-Film erhält. Ich ziehe hier die **Menge** hoch auf 30. **Größe** und **Rauheit** belasse ich bei der Standardeinstellung. Betrachten Sie das Bild bei der Verwendung vom **Filmkorn**-Werkzeug in der 100%-Ansicht, um den Effekt kontrollieren und beurteilen zu können.

5 Als Preset speichern

Hier würde ich auch noch gern eine Vignette mit dem **Vignettierung**-Werkzeug hinzufügen, aber vorher speichere ich die gemachten Anpassungen über das **Aktionen**-Menü mit **Als Voreinstellung speichern** als neues Preset (»Streetfotografie-01«). Dinge wie eine Vignettierung passen nämlich nicht zu jedem Bild. Mehr zu den Presets und deren Verwendung finden Sie im Kapitel 6, »Bearbeitungen mit Presets«.

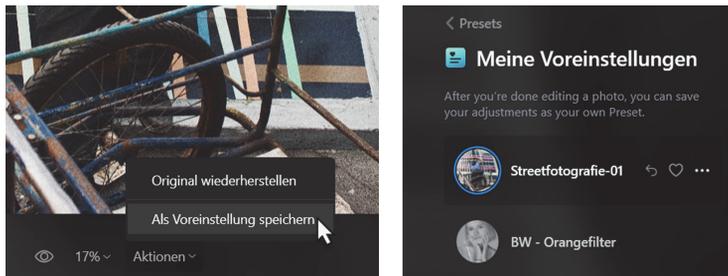


Abbildung 10.79 Ich sichere die Anpassungen als Preset.



Abbildung 10.80 Links das Bild im Originalzustand, rechts nach diesem Workshop

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	15
1 Was ist und was kann Luminar?	17
1.1 Unterstützte Dateitypen in Luminar	17
1.2 Das Raw-Format	19
1.3 Versionen von Luminar	20
1.4 Systemanforderung	21
1.5 Die Farbverwaltung	22
1.6 Zerstörungsfreie Bildbearbeitung	23
1.7 Ein erster Blick auf die Programmoberfläche	23
1.7.1 Katalog	24
1.7.2 Presets (Vorlagen)	24
1.7.3 Bearbeiten	25
1.7.4 Exportieren	26
1.7.5 Die Menübefehle von Luminar Neo unter Windows	26
1.7.6 Die Menübefehle von Luminar Neo beim Mac	27
1.8 Ein einfacher Workflow mit Luminar Neo	27
1.9 Softwareupdate durchführen	28
2 Bilder zum Katalog hinzufügen	29
2.1 Speicherort der Bilder	30
2.2 Die Katalogansicht und die Einzelbildansicht	34
2.3 Die linke Seitenleiste	37
2.3.1 Verknüpfungen	37
2.3.2 Ordner	39

2.3.3	Alben	39
2.3.4	Metadaten	39
2.4	Fehler im Katalog beheben	46
3	Bilder sichten und aussortieren	48
3.1	Anzeigeoptionen für Paare aus Raw- und JPEG-Dateien	48
3.2	Bilder markieren (bzw. bewerten)	49
3.3	Bilder aussortieren und löschen	53
4	Bilder in Ordnern und Alben organisieren	56
4.1	Unterschiede zwischen Ordnern und Alben	56
4.2	Bilder suchen und filtern	56
4.2.1	Bilder sortieren	57
4.2.2	Bilder filtern	58
4.2.3	Textuelle Suche nach Ordner oder Dateinamen	58
4.2.4	Bilder nach Datum filtern	59
4.3	Bilder in Ordnern verwalten	59
4.3.1	Ordner umbenennen und löschen	62
4.3.2	Bilder und Ordner auf der Festplatte finden	63
4.4	Die besten Bilder in Alben organisieren	63
4.5	Eigene Verknüpfung erstellen	67
4.6	Einzelbildbearbeitungen organisieren	68
4.7	Verloren gegangene Bearbeitungen	68
5	Den Katalog verwalten	70
5.1	Einen neuen Katalog erstellen	71
5.2	Den Katalog öffnen und wechseln	72

5.3	Einen Katalog sichern und wiederherstellen	73
5.4	Einen Katalog von Luminar AI nach Luminar Neo migrieren	75
6	Bearbeitungen mit Presets	77
6.1	Die Arbeitsoberfläche des Presets-Modus	78
6.1.1	Die Seitenleiste mit den Presets	80
6.1.2	Preset-Sammlungen öffnen	81
6.2	Presets verwenden	82
6.2.1	Zurücksetzen, Rückgängigmachen und Wiederholen	88
6.3	Eigene Presets erstellen und wiederverwenden	88
6.3.1	Eigene Presets verwalten	93
6.3.2	Selbst erstellte Presets weitergeben und gruppieren	94
6.4	Preset-Sammlungen kaufen und installieren	96
6.5	Preset-Favoriten verwalten	98
7	Bilder bearbeiten mit Luminar	99
7.1	Die Arbeitsoberfläche des Bearbeiten-Modus	99
7.2	Die rechte Seitenleiste im Bearbeiten-Modus	100
7.3	Die grundlegende Bedienung der Werkzeuge	102
7.4	Werkzeuge als Favoriten festlegen	112
7.4.1	Werkzeug zum Bereich »Favoriten« hinzufügen	113
7.4.2	Werkzeug aus dem Bereich »Favoriten« entfernen	113
7.5	Die Vorher-Nachher-Ansichten	114
7.6	Anpassungen synchronisieren oder kopieren	116
7.6.1	Rückgängigmachen, Wiederholen und Zurücksetzen	119
7.7	Mehrere Versionen eines Bildes	119

8	Grundlegende Bearbeitungen im Bereich »Wesentliches«	120
8.1	Bildausschnitt mit dem Zuschneiden^{AI}-Werkzeug anpassen	120
8.1.1	Bilder drehen und spiegeln	126
8.2	Das Entwickeln^(RAW)-Werkzeug	128
8.2.1	Das Histogramm lesen	130
8.2.2	Das Profil für ein Bild festlegen (nur Raw-Format)	133
8.2.3	Die Belichtung und Kontraste anpassen	135
8.2.4	Clipping-Warnung	139
8.2.5	Die hellsten und dunkelsten Bereiche im Bild regeln	140
8.2.6	Feintuning mit der Gradationskurve (Kurven)	142
8.2.7	Den Weißabgleich steuern	149
8.2.8	Dynamische und satte Farben regeln	154
8.2.9	Bilder in Luminar (vor-)schärfen	156
8.2.10	Helligkeits- und Farbrauschen reduzieren	160
8.2.11	Objektivkorrekturen im Bereich »Optik«	162
8.2.12	Der Transformieren-Bereich im Entwickeln ^(RAW) -Werkzeug	165
8.3	Das intelligente Verstärken^{AI}-Werkzeug	168
8.4	Das Radieren-Werkzeug	170
8.4.1	Stromleitungen und Sensorflecken entfernen	174
8.5	Präsenz und Details mit dem Struktur^{AI}-Werkzeug verbessern	175
8.6	Die Farben steuern mit Luminar	177
8.6.1	HSL-Farben steuern	178
8.7	Schwarzweißbilder mit Luminar	182
8.7.1	Bilder in Schwarzweiß konvertieren	182
8.7.2	Schwarzweiß-Farbfilter simulieren	187
8.8	Detailliertere Schärfung mit dem Details-Werkzeug	190
8.9	Bildrauschen entfernen	198
8.10	Dunst und Landschaftsbilder verbessern	198
8.11	Vignettierung als Stilmittel hinzufügen	201

9	Die Werkzeugmasken verwenden	204
9.1	Maskenwerkzeuge und Maskenaktionen verwenden	205
9.2	Den Pinsel zum Maskieren verwenden	208
9.3	Maskieren mit »Linearer Verlauf«	218
9.4	Maskieren mit »Radialverlauf«	224
9.5	KI-Maskieren (Mask ^{AI})	230
10	Werkzeugbereich »Kreativ«	239
10.1	Das Neubelichtung ^{AI} -Werkzeug	239
10.2	Das Himmel ^{AI} -Werkzeug	243
10.2.1	Himmelsauswahl	244
10.2.2	Himmelsausrichtung	245
10.2.3	Maske verfeinern	246
10.2.4	Szene neu belichten	248
10.2.5	Spiegelung	248
10.2.6	Himmelsanpassungen	249
10.2.7	Himmel maskieren	251
10.2.8	Weitere Himmel kaufen	252
10.2.9	Eigene Himmel hinzufügen	254
10.3	Das Atmosphäre ^{AI} -Werkzeug	255
10.4	Das Sonnenstrahlen-Werkzeug	259
10.5	Das Dramatisch-Werkzeug	265
10.6	Das Stimmung-Werkzeug	268
10.6.1	Neue LUTs herunterladen und organisieren	270
10.7	Das Tönung-Werkzeug	274
10.8	Das Matt-Werkzeug	278
10.9	Das Mystisch-Werkzeug	281
10.10	Das Leuchten-Werkzeug	285
10.11	Das Filmkorn-Werkzeug	288

11	Werkzeuginstrumentbereich »Porträt«	294
11.1	Das Porträt-mit-Bokeh ^{AI} -Werkzeug	294
11.2	Das Gesicht ^{AI} -Werkzeug	300
11.3	Das Haut ^{AI} -Werkzeug	305
11.4	Das Körper ^{AI} -Werkzeug	306
11.5	Das Überbelichtung-Werkzeug	308
12	Werkzeuginstrumentbereich »Professional«	318
12.1	Das Superkontrast-Werkzeug	318
12.2	Das Farbharmonie-Werkzeug	321
12.3	Das Aufhellen-&-Nachbelichten-Werkzeug	329
12.4	Das Klonen-Werkzeug	334
13	Ebenen in Luminar Neo verwenden	339
13.1	Einführung zu den Ebenen in Luminar	339
13.2	Ebenen verwalten	348
13.2.1	Ebenen verbergen	348
13.2.2	Ebene entfernen	349
13.2.3	Ebene duplizieren	350
13.3	Ebeneneigenschaften und Mischmodi	351
13.3.1	Die Mischmodi von Luminar Neo	352
13.3.2	Seitenverhältnis einer eingefügten Ebene anpassen	368
13.4	Überlagerungen und Texturen verwenden und finden	371
13.4.1	Überlagerungen (von Skylum) kaufen und hinzufügen	373
13.4.2	Weitere Ressourcen für Überlagerungen	374
13.5	Maskierung bei Ebenen und bei Werkzeugen	379
13.5.1	Ebentransparenz	380
13.5.2	Ebendeckkraft	381

13.6	Bildelemente vom Hintergrund freistellen	381
13.6.1	Freistellung mit beliebigen Werkzeugen bei Ebeneneigenschaften	395
14	Bilder weitergeben	396
14.1	Unterstützte Dateiformate	396
14.1.1	JPEG – das Format für die Weitergabe	396
14.1.2	PNG – die Alternative für das Web	397
14.1.3	TIFF – das Profi-Format	397
14.1.4	JPEG-2000 – ein Kandidat für die Zukunft?	397
14.1.5	PDF – ein Industriestandard	398
14.2	Bilder für die Weitergabe exportieren	398
14.2.1	Bilder teilen	405
14.2.2	Wasserzeichen hinzufügen	405
14.3	Luminar Share App – Austausch mit mobilen Geräten	406
14.4	Bilder drucken	414
15	Luminar als Plug-in verwenden	415
15.1	Plug-in installieren	415
15.2	Luminar Neo mit Adobe Photoshop verwenden	416
15.3	Luminar Neo mit Adobe Lightroom Classic verwenden	423
15.4	Luminar Neo mit der Fotos-App von Apple verwenden	429
15.5	Aurora HDR	431
15.5.1	Die Werkzeuge in Aurora HDR	439
15.5.2	Mit Ebenen arbeiten	443
16	Erweiterungen für Luminar Neo	445
16.1	Erweiterungen zu Luminar Neo hinzufügen	445

16.2 Die Erweiterung »HDR Zusammenfügen«	447
16.3 Die Rauschfrei-Erweiterung	451

Anhang

A Tastenkürzel für Luminar Neo	454
--------------------------------------	-----

Index	457
-------------	-----

Workshops

Bilder zum Katalog hinzufügen	
■ Ordner zum Katalog hinzufügen	31
■ Bilder von der Speicherkarte, Kamera oder Festplatte importieren	41
■ Schnell ein Einzelbild bearbeiten	44
Bilder sichten und aussortieren	
■ Bilder bewerten	50
■ Die schlechten Bilder aussortieren	53
Bilder in Ordnern und Alben organisieren	
■ Bilder in Ordnern mit Luminar verwalten	60
■ Ein Album erstellen und verwalten	64
Bearbeitungen mit Presets	
■ Presets auf Bilder anwenden	82
■ Eigene Presets erstellen	89
■ Selbst erstellte Presets weitergeben und hinzufügen	94
Bilder bearbeiten mit Luminar	
■ Änderungen erkennen, verwalten und anpassen	105
■ Anpassungen synchronisieren, kopieren und einfügen	116
Grundlegende Bearbeitungen im Bereich »Wesentliches«	
■ Das Bild passend zuschneiden und gerade ausrichten	121
■ Belichtung im Bild anpassen	137
■ Einzelne Punkte der Kurve setzen und ziehen	143
■ Farbstich mit einzelnen Farbkanälen beheben	147
■ Den Weißabgleich durchführen	152
■ Bilder (vor-)schärfen	157
■ Stürzende Linien korrigieren	165
■ Störende Elemente entfernen	170
■ Farben mit den HSL-Reglern steuern	179
■ Schwarzweißbilder erstellen	183
■ Nachschärfen von Porträtaufnahmen	195
Die Werkzeugmasken verwenden	
■ Bild mit dem Pinsel partiell bearbeiten	210
■ Himmel mit Verlaufsfiler verbessern	220
■ Bildbereich mit einem Radialverlauf bearbeiten	226
■ Die KI-Maskierung im Einsatz	233

Werkzeugbereich »Kreativ«	
■ Neubelichtung von Bildern	241
■ Nebel mit Maskierung	257
■ Sonnenstrahlen zum Bild hinzufügen	259
■ Eigene LUTs mit Photoshop erstellen (für Fortgeschrittene)	272
■ Schwarzweißbilder tonen	275
■ Die Gischt von Wasser verstärken	283
■ Dem Bild einen alten klassischen Look verpassen	290
Werkzeugbereich »Porträt«	
■ Bokeh zu einer Aufnahme hinzufügen	295
■ High-Key-Effekt in einem Bild simulieren	310
■ Mein Workflow einer Porträtbearbeitung	312
Werkzeugbereich »Professional«	
■ Crossentwicklung simulieren	326
■ Bilder mit »Aufhellen & Nachbelichten« nacharbeiten	331
■ Störende Bereiche durch Klonen entfernen	336
Ebenen in Luminar Neo verwenden	
■ Der einfache Umgang mit Ebenen	340
■ Make-up mit Ebenen auftragen	364
■ Überlagerungen und Texturen hinzufügen und verwalten	374
■ So verwenden Sie Überlagerungen oder Texturen	376
■ Person freistellen mit der Porträt-Hintergrund-Maskierung	382
Bilder weitergeben	
■ Grundlegender Workflow zur Weitergabe im Web	401
■ Die Luminar Share App mit Luminar Neo verbinden	407
■ Bilder zwischen Luminar Neo und Luminar Share tauschen	408
■ Bilder mit Echtzeit-Projektion bearbeiten	412
Luminar als Plug-in verwenden	
■ Eine Photoshop-Ebene als Smartobjekt an Luminar senden	419
■ Luminar Neo als Plug-in im Workflow mit Lightroom Classic	423
■ Raw-Bilder aus Lightroom Classic in Luminar Neo bearbeiten	426
■ Ein HDR-Bild aus einer Belichtungsreihe erstellen	432
Erweiterungen für Luminar Neo	
■ Ein HDR-Bild mit »HDR Zusammenfügen« erstellen	447