

3.
Auflage

VERSION
21

Frank Treichler / Sascha Erni

Capture One Pro

Verstehen
und anwenden



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



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

Frank Treichler · Sascha Erni

Capture One Pro

Verstehen und anwenden



dpunkt.verlag

Frank Treichler, c1@help-edv.de
Sascha Erni, rb@nggalai.com

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

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

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

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

Hinweis:
Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

Schreiben Sie uns:
Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen:
hallo@dpunkt.de.

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

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

5 4 3 2 1 0

Vorwort

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

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

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

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

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

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

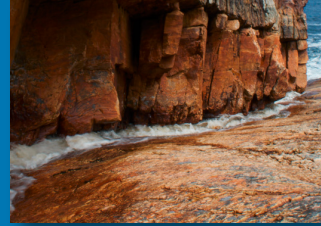
Kurz und bündig: Dieses Buch ist keine Anleitung. Es ist ein Lehr- und Arbeitsmittel für den gekonnten Umgang mit Capture One. Und, wie wir hoffen, eines, das nicht allzu trocken und besserwisserisch daherkommt. Ob wir dieses Ziel erreicht haben? Sagen Sie es uns.

Frank Treichler
c1@help-edv.de

Sascha Erni
rb@nggalai.com

Inhaltsverzeichnis

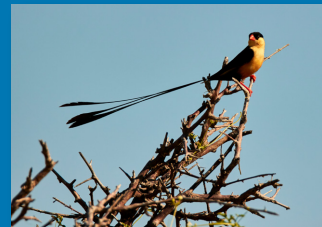
Vorwort	v
1 Capture One – der Einstieg	1
1.1 An wen richtet sich Capture One?	1
1.2 Wie Capture One funktioniert	2
1.3 Was brauchen Sie?	4
1.4 Welche Version darf es sein?	5
»Single User« vs. »Multi User«	5
Allgemein oder kameraspezifisch	7
Abo-Version vs. Kauf-Version	7
1.5 Die Workflow-Pipeline	7
2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

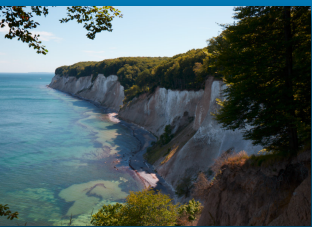




Aufnahmen	53
Farbe	53
Belichtung	54
Zuschneiden	54
Fokus	54
Warnungen	55
Updates.....	56
Plugins	56
2.6 Die Render-Pipeline aus der Vogelperspektive.....	56
2.7 Hier finden Sie Hilfe.....	60
3 Die Bibliothek.....	61
3.1 Katalog – der Verwalter Ihrer Fotos	62
Drei Katalogszenarien	64
Katalogordner.....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

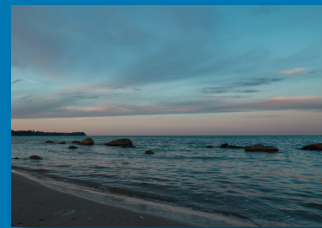
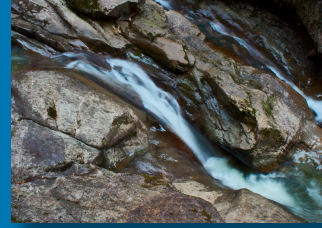
🔧	Workshop: Alben strukturieren.....	108
	Intelligente Alben	110
🔧	Workshop: Album mit Kameramodell erstellen	111
3.7	Filter und Suche	113
	Das Filter-Werkzeug	113
	Eine Suche starten.....	115
	Suche für Alben nutzen	118
	Suchen in Gruppen und Projekten	119
3.8	Daten sichern mit Capture One	120
4	Bildaufbau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

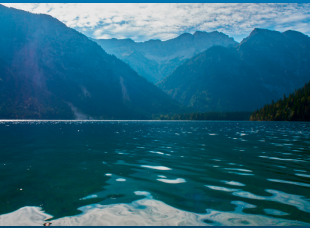




5.8	Klarheit	188
5.9	Dunst entfernen – das Dehaze-Werkzeug	194
5.10	Farbbalance	197
	🔧 Workshop: Cross-Entwicklung mittels Farbbalance	201
5.11	Farbeditor nutzen	206
	Der Basisdaten-Modus	207
	Der Erweitert-Modus	216
	Der Hautton-Modus	222
	Speichern und lokal anwenden	224
5.12	Vignetten	226
5.13	Schwarzweißkonvertierung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

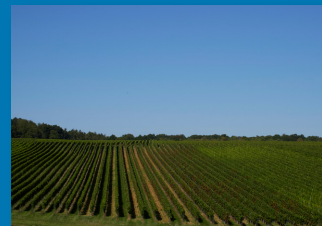
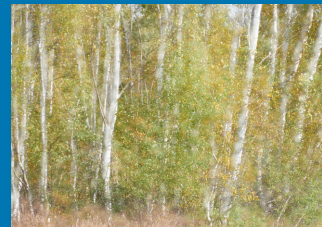
🔧	Workshop: Ein Bild schärfen und als Standardeinstellung festlegen.	311
7.3	Rauschen reduzieren	315
7.4	Single Pixel	317
7.5	Erweiterte Rauschunterdrückung: Details und Korn.	319
	Filmkorn erklärt	319
	Der richtige Weg zu knackigen natürlichen Bildern	323
🔧	Workshop: Schritt für Schritt zum geschärften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





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

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



1 Capture One – der Einstieg

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

1.1 An wen richtet sich Capture One?

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

1.2 Wie Capture One funktioniert

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

Nichtdestruktive Arbeitsweise

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

Protokoll ist nicht gleich Protokoll

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

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

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

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

XMP und Metadaten

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

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

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

Nur im Duo komplett

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

1.3 Was brauchen Sie?

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

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

Vielfältige Bildformate

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

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

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

1.4 Welche Version darf es sein?

»Single User« vs. »Multi User«

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

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

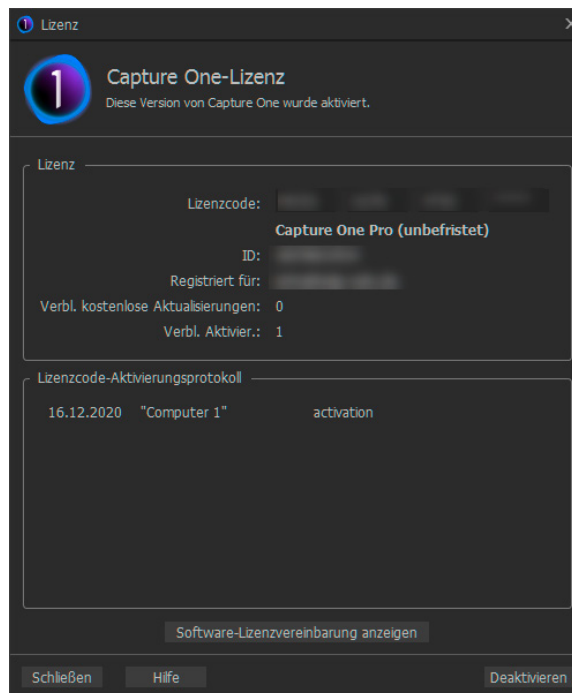
Drum prüfe, wer sich ewig bindet

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

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

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

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



Haben Sie etwas vergessen?

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

Allgemein oder kameraspezifisch

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

Abo-Version vs. Kauf-Version

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

1.5 Die Workflow-Pipeline

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

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

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

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

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

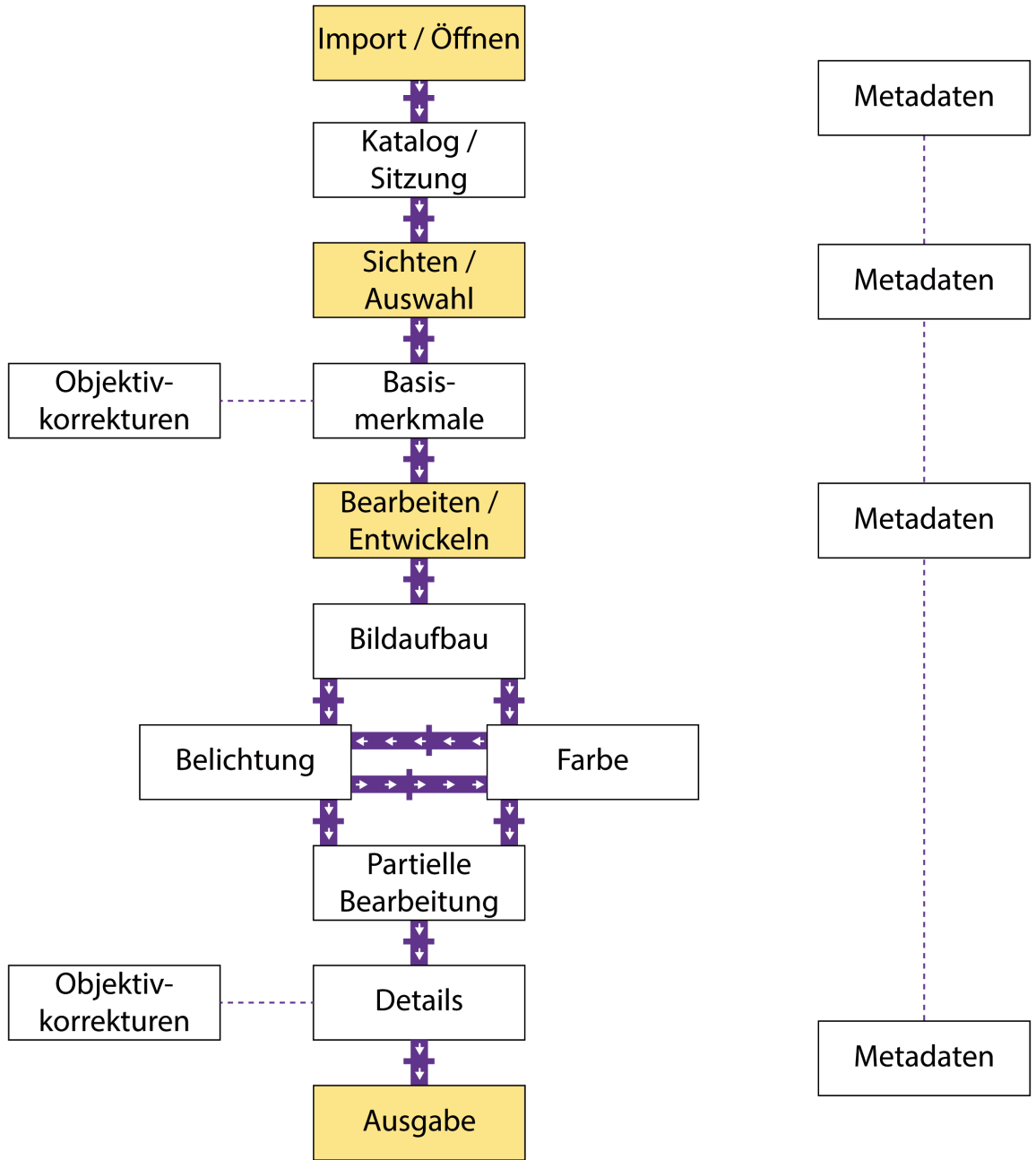


Abb. 1.3: Die Workflow-Pipeline aus der Vogelperspektive

So oder anders

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

2 Capture One kennenlernen und einrichten

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

2.1 Die Oberfläche kennenlernen

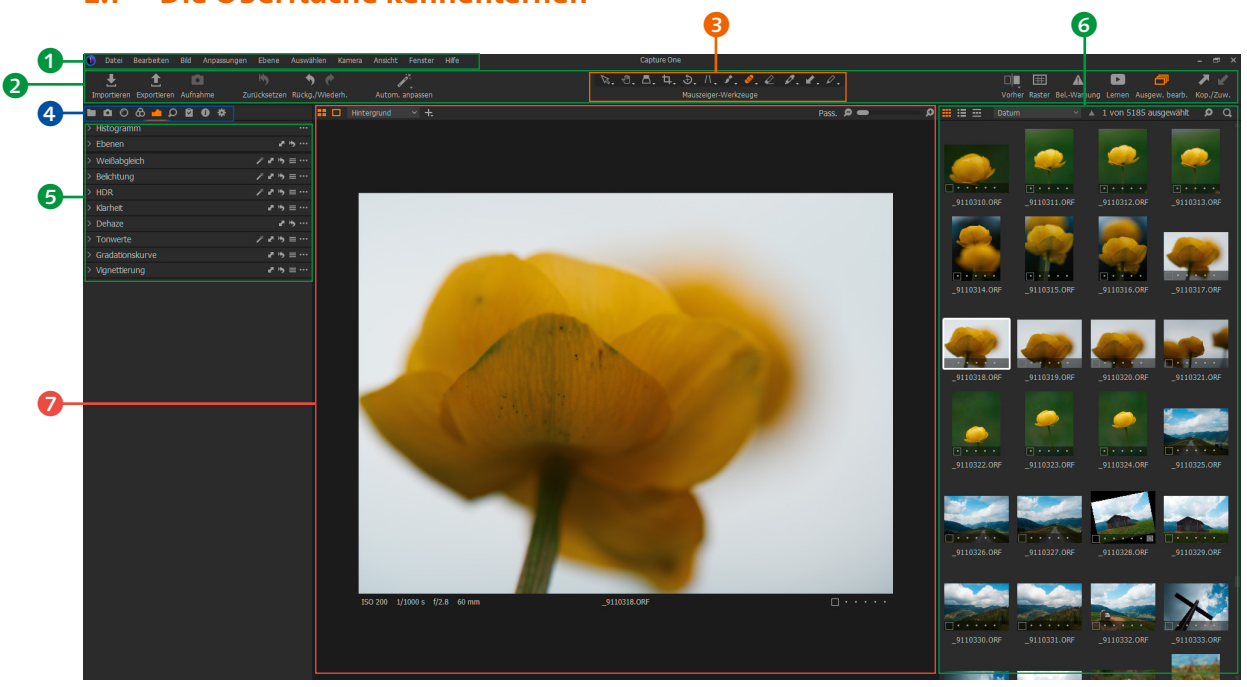


Abb. 2.1: Die Programmoberfläche von Capture One

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

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

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



Abb. 2.2: Die Menüleiste

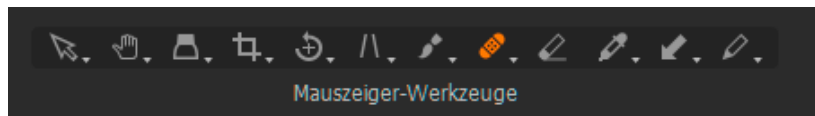
- **Symbolleiste 2:** Diese Leiste beinhaltet grundlegende Befehle, wie z. B. das Importieren oder Exportieren von Fotos oder die Vorher-Nachher-Ansicht (siehe Abschnitt »Unterstützende Ansichten« ab Seite 33). In der Mitte der Symbolleiste befindet sich die Leiste mit den Mauszeiger-Werkzeugen.



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

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

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



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

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

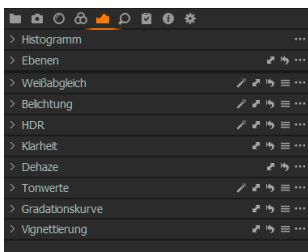


Abb. 2.6: Die Werkzeuge des Belichtung-Registers

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

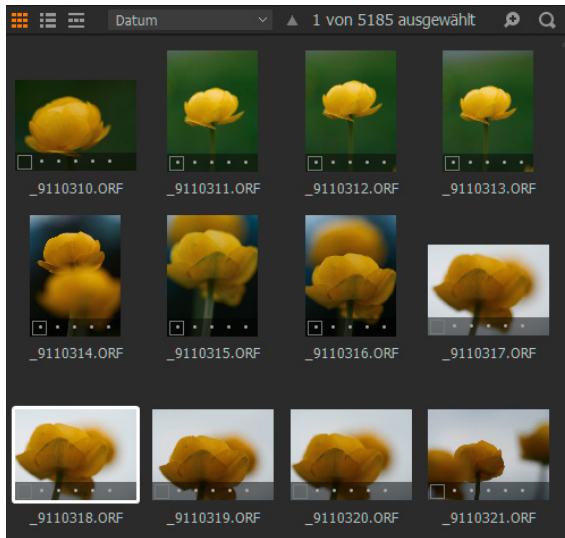


Abb. 2.7: Der Browser verschafft Ihnen einen Überblick über den Bildbestand.

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

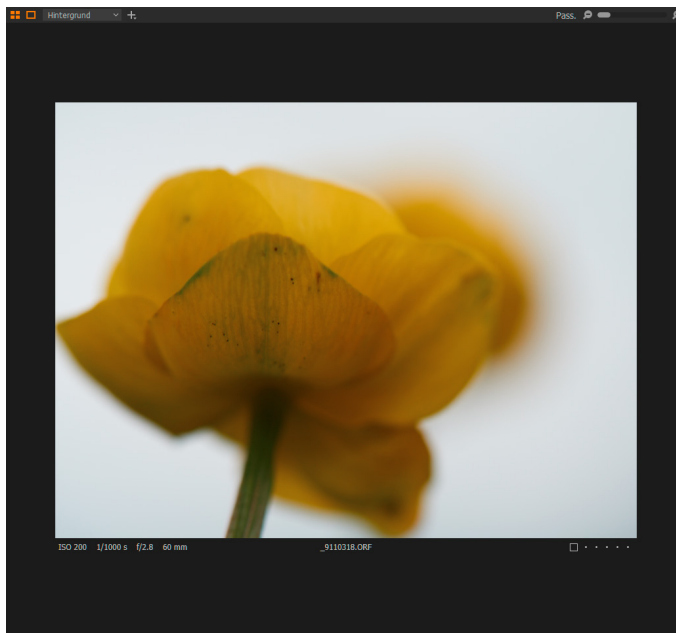


Abb. 2.8: Der Viewer kann als Herzstück der Programmoberfläche bezeichnet werden.

2.2 Werkzeuge

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

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

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



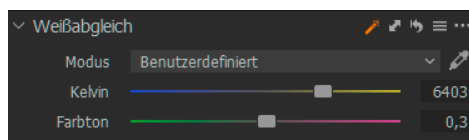
Werkzeugooptionen


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

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



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



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

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

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

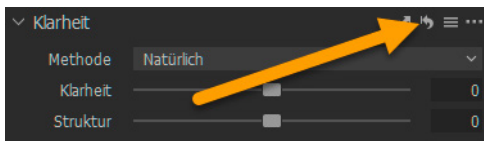


Abb. 2.12: Werkzeuge können zurückgesetzt werden.

Benutzervoreinstellungen (Hamburger-Menü)

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

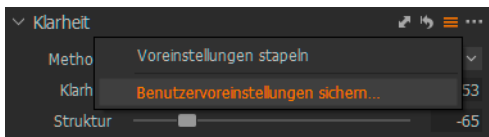
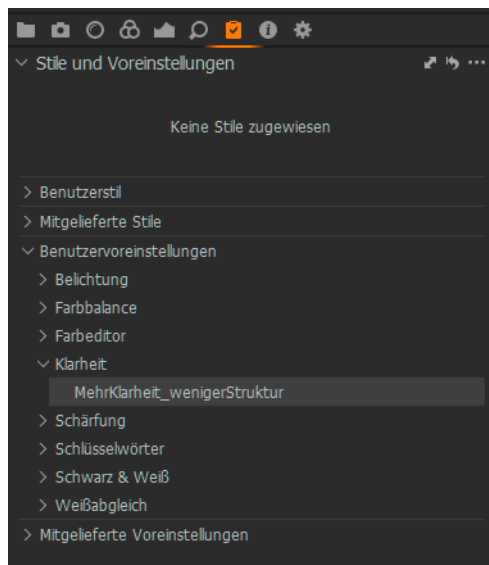


Abb. 2.13: Sichern Sie Anpassungen als Benutzervoreinstellung.

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

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



Benutzervoreinstellungen weitergeben

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

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