

Farbmanagement für Fotografen

Anleitung zum Testbild

Das Testbild besteht aus einer Tif-Datei im 16-Bit-Format im Adobe-RGB-Farbraum.

Ein solches Testbild hat grundsätzlich vier Aufgaben. Erstens sollen Farbveränderungen bei der Konvertierung von einem Farbraum in den anderen deutlich gemacht werden, zweitens dient es dem Vergleich der Softproofansicht auf dem Monitor und der Ausgabe, drittens kann die Wiedergabe auf unterschiedlichen Medien verglichen werden und viertens dient es als visuelles Kontrollmedium bei einem Tintenwechsel oder der Einführung einer neuen Papiercharge.

Die einzelnen Elemente auf dem Testbild haben folgende Bedeutung:

1. Der Grauverlauf oben und der Graustufenkeil unten haben eine neutrale Graufärbung. Farbstiche und ein harmonischer Verlauf können erkannt werden. Der Graustufenkeil entspricht den 11 Zonen im Print nach Adams Zonensystem und er ist damit rechnerisch aber nicht visuell gleichabständig. Für Vergleichszwecke ist dies jedoch nicht von Bedeutung. Fotografen, die schon analog nach dem Zonensystem gearbeitet haben, müssen sich hier nicht umgewöhnen.
2. Die Verlaufskreise auf der linken Seite entsprechen den Farben CMY von 100 % bis 0 %, die auf der rechten Seite den Farben RGB von Tonwert 255 bis Tonwert 0. Wenn die Profile, die Sie schreiben, in Ordnung sind, werden Sie auch harmonische Farbverläufe in der Wiedergabe haben. Probleme liegen dann vor, wenn innerhalb der Verläufe auch Farbverschiebungen auftreten. Bei der Umwandlung in einen kleineren Farbraum im Softproof kann der Unterschied der Rendering Intents deutlich gemacht werden.
3. Die gleichen CMY- und RGB-Farben finden Sie als Farbbalken auf der jeweiligen Seite, um den Beschnitt im Vollton bei der Umwandlung in einen kleineren Farbraum im Softproof beurteilen zu können.
4. In der Mitte des Testbilds befindet sich der sogenannte Granger Rainbow. Hier sehen Sie sofort, in welchen Farbbereichen eine Konvertierung welche Auswirkungen hat. Da es sich um eine spektrale und sättigungsabhängige Darstellung, die theoretisch konstruiert ist, handelt, sollten Sie, genau wie bei den anderen oben beschriebenen Grundfarben und Verläufen, Ihre Kritik nicht zu hart ausfallen lassen. Sie sollten an den hoch gesättigten Farben die Dramatik des Beschnitts bei einer Konvertierung erkennen. Gleichzeitig sollten Sie einen Blick auf die realen Fotos des Testbilds werfen, die sich weitaus weniger verändern als Farbbalken und Farbverläufe. Dadurch bekommen Sie ein Gefühl für Farbe, Sättigung und Tonwertwiedergabe.

5. Unter den CMY- und RGB-Farbbalken finden Sie links europäische Durchschnittshauttonfarben in hell, mittel und dunkel. Rechts entsprechen die Durchschnittshauttonfarben oben einem mittleren asiatischen, in der Mitte und unten einem hellen und einem dunklen afrikanischen Hautton. Damit ist die Hauttonwiedergabe bei einer Konvertierung in den unterschiedlichen Rendering Intents und ihr Aussehen auf den jeweiligen Ausgabe-medien gut überprüfbar.
6. Die realen Fotos zeigen links ein klassisches Schwarzweißbild, das minimal warmtonig ist. Die Garne des Farbministers zeigen ein Farbspektrum, das auch pastellfarbige Töne enthält. Durch das dritte Foto wird die Wiedergabe von Metall überprüfbar und im vierten Foto gibt es einen realen mittleren europäischen Hautton, der, wenn auch stark geschminkt, trotzdem die Modulation der Haut in ihrer facettenreichen Form erkennen lässt.
7. Die schwarzen (RGB 0/0/0) und weißen (RGB 255/255/255) Quadrate beinhalten jeweils einen Kreis mit den Tonwerten, deren Bezeichnung sie tragen. Sie dienen der Korrektur des Tonwertumfangs in Abhängigkeit von der Ausgabe. Nachdem Sie eine profilierte Ausgabe vorliegen haben, prüfen Sie unter dem Betrachtungslicht Ihres Workflows die schwarzen und weißen Quadrate. Bei den schwarzen Quadraten suchen Sie die niedrigste Ziffer, bei der sich der Kreis erstmalig vom Quadrat abhebt. Beim weißen Quadrat suchen Sie die höchste Ziffer, bei der sich der Kreis erstmalig vom Quadrat abhebt. In Photoshop legen Sie als oberste Ebene eine Tonwertkorrektur an und tragen die niedrige Zahl links und die hohe Zahl rechts in den Tonwertumfang ein. Im Beispiel unten waren die Werte für die Schatten 12 und für die Lichter 252.

