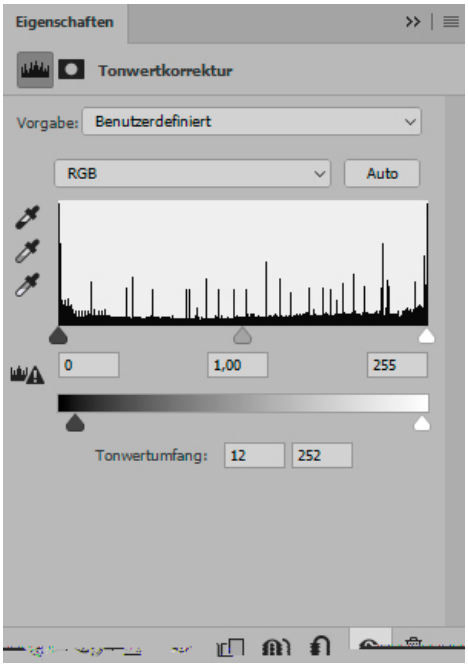
Farbmanagement für Fotografen
Anleitung zum Testbild

Da Te bild be eh a einer Tif-Da ei im 16-Bi -Forma im Adobe-RGB-Farbra m.
Ein olche Te bild ha gr nd lich ier A fgaben. Er en ollen Farb er nder ngen bei der Kon er ier ng on einem Farbra m in den anderen de lich gemach erden, ei en dien e dem Vergleich der Sof proofan ich a f dem Moni or nd der A gabe, dri en kann die Wiedergabe a f n er chiedlichen Medien erglichen erden nd ier en dien e al i elle Kon rollmedi m bei einem Tin en ech el oder der Einf hr ng einer ne en Papiercharge.
Die ein elnen Elemen e a f dem Te bild haben folgende Bede ng:

1. Der Gra erla f oben nd der Gra fenkeil n en haben eine ne rale Gra f rb ng. Farb iche nd ein harmoni cher Verla f k nnen erkann erden. Der Gra fenkeil en prich den 11 Zonen im Prin nach Adam Zonen em nd er i dami rechne-ri ch aber nich i ell gleichab ndig. F r Vergleich ecke i die jedoch nich on Bede ng. Fo ografen, die chon analog nach dem Zonen em gearbei e haben, m en ich hier nich mge hnen.
2. Die Verla f krei e a f der linken Sei e en prechen den Farben CMY on 100 % bi 0 %, die a f der rech en Sei e den Farben RGB on Ton er 255 bi Ton er 0. Wenn die Pro le, die Sie chreiben, in Ordn ng ind, erden Sie a ch harmoni che Farb er-l fe in der Wiedergabe haben. Probleme liegen dann or, enn innerhalb der Verl fe a ch Farb er chieb ngen a f re en. Bei der Um andl ng in einen kleineren Farbra m im Sof proof kann der Un er chied der Rendering In en de lich gemach erden.
3. Die gleichen CMY- nd RGB-Farben nden Sie al Farbbalken a f der je eiligen Sei e, m den Be chni im Voll on bei der Um andl ng in einen kleineren Farbra m im Sof -proof be r eilen k nnen.
4. In der Mi e de Te bild be nde ich der ogenann e Granger Rainbo . Hier ehen Sie ofor , in elchen Farbbereichen eine Kon er ier ng elche A irk ngen ha . Da e ich m eine pek rale nd ig ng abh ngige Dar ell ng, die heore i ch kon r ier i , handel , oll en Sie, gena ie bei den anderen oben be chriebenen Gr ndfarben nd Verl fen, Ihre Kri ik nich har a fallen la en. Sie oll en an den hoch ge ig-en Farben die Drama ik de Be chni bei einer Kon er ier ng erkennen. Gleich ei ig oll en Sie einen Blick a f die realen Fo o de Te bild erfen, die ich ei a eni-ger er ndern al Farbbalken nd Farb erl fe. Dad rch bekommen Sie ein Gef hl f r Farbe, S ig ng nd Ton er iedergabe.

5. Un er den CMY- nd RGB-Farbbalken nden Sie link e rop i che D rch chni ha - onfarben in hell, mi el nd d nkel. Rech en prechen die D rch chni ha onfarben oben einem mi leren a ia i chen, in der Mi e nd n en einem hellen nd einem d nk- len afrikani chen Ha on. Dami i die Ha on iedergabe bei einer Kon er ier ng in den n er chiedlichen Rendering In en nd ihr A ehen a f den je eiligen A gabe- medien g berpr fbar.
6. Die realen Fo o eigen link ein kla i che Sch ar ei bild, da minimal arm o- nig i . Die Garne de Farbmini er eigen ein Farb prek r m, da a ch pa ellfarbige T ne en h l . D rch da dri e Fo o ird die Wiedergabe on Me all berpr fbar nd im ier en Fo o gib e einen realen mi leren e rop i chen Ha on, der, enn a ch ark ge chmink , ro dem die Mod la ion der Ha in ihrer face enreichen Form erkennen l .
7. Die ch ar en (RGB 0/0/0) nd ei en (RGB 255/255/255) Q adra e beinhal en je eil einen Krei mi den Ton er en, deren Be eichn ng ie ragen. Sie dienen der Korrek- r de Ton er mfang in Abh ngigkei on der A gabe. Nachem Sie eine pro lier e A gabe orliegen haben, pr fen Sie n er dem Be rach ng lich Ihre Work o die ch ar en nd ei en Q adra e. Bei den ch ar en Q adra en chen Sie die nied- rig e Ziffer, bei der ich der Krei er malig om Q adra abheb . Beim ei en Q adra chen Sie die h ch e Ziffer, bei der ich der Krei er malig om Q adra abheb . In Pho o hop legen Sie al ober e Ebene eine Ton er korrek r an nd ragen die niedrige Zahl link nd die hohe Zahl rech in den Ton er mfang ein. Im Bei piel n en aren die Wer e f r die Scha en 12 nd f r die Lich er 252.



Haftungsausschluss: Weder die mi p Verlag GmbH & Co. KG noch der A or Thoma Hoppe haf en f r die Ver end ng de Te bilde .