

# LIGHTROOM HACK

## XMP Preset Datei in Lrtemplates umwandeln Teil 2

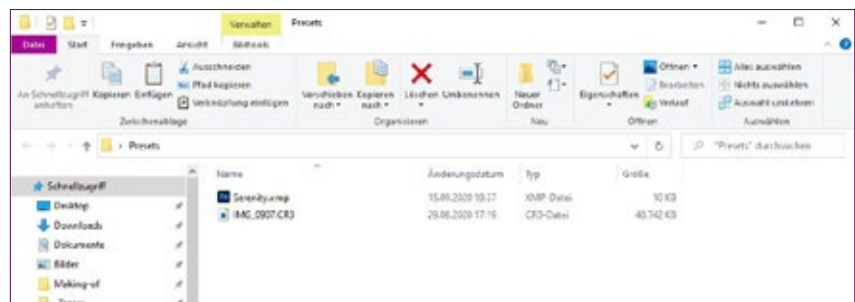


In meinem ersten Tutorial habe ich euch einen Weg gezeigt, wie man neuere Preset Vorgaben in Lrtemplates umwandeln kann. Heute möchte ich euch hierzu kurz eine weitere Möglichkeit zeigen. Denn ich habe im Nachhinein erfahren, dass es in noch älteren Lightroom Versionen (zum Beispiel Version 4) nicht immer mit der raw Umbenennung klappt.

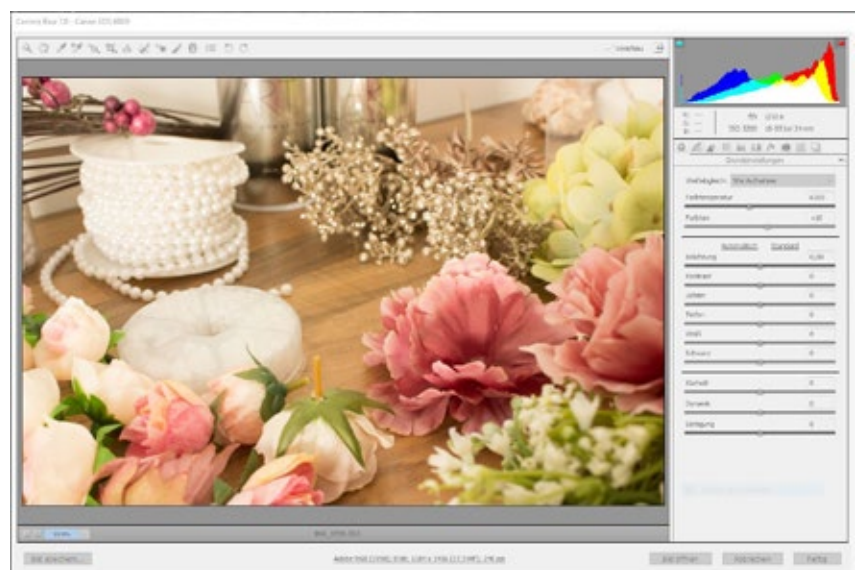
Und da bekanntermaßen viele Wege nach Rom führen, führt uns heute nun der Umweg über Photoshop, um das xmp-Preset in Lightroom zu bekommen.

### ALSO LOS GEHT'S

- 1.) Auch hier erstellt ihr euch der Übersicht halber einen Ordner mit einer raw-Datei und eurer xmp-Presets Datei.

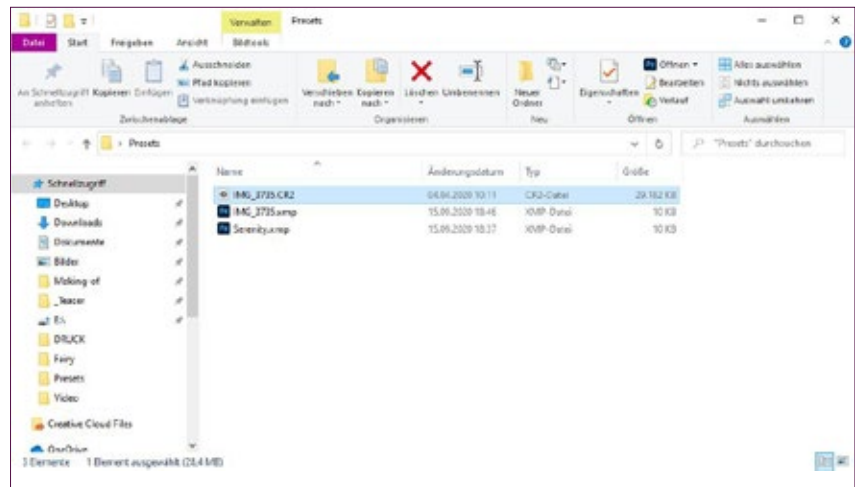


- 2.) Öffnet nun die Raw-Datei mit Photoshop. Ihr solltet nun das Dialogfenster mit Camera Raw vor euch sehen. Ladei nun über die Einstellungen euer xmp-Preset.



*Once upon a time, there was a story, which waited to be told.*

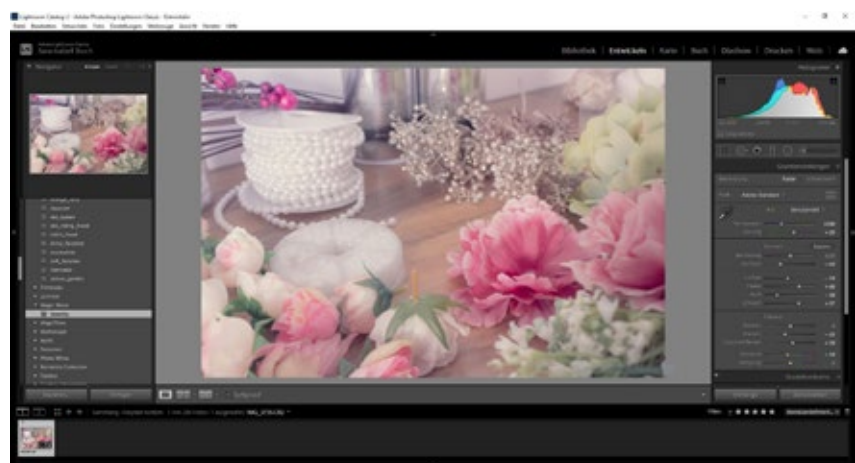
3.) Und jetzt kommt der Trick: Klickt nun, nur auf fertig und nicht öffnen. Denn es ist gar nicht notwendig das Bild in Photoshop zu öffnen. Wenn ihr nun zurück in euren eben erstellten Ordner geht, seht ihr das eine weitere xmp-Datei erstellt wurde. Diese hat denselben Dateinamen wie die raw-Datei. Photoshop hat an dieser Stelle eine eigene Datei erstellt, in dem die Preset Vorgaben gespeichert sind.



4.) Das war der erste Part. Wenn ihr so nun alle xmp-Presets in der Art und Weise vorbereitet habt, öffnet Lightroom und importiert dort die Raw-Dateien aus eurem Ordner. Ihr werdet sehen, dass Lightroom nun auch die entsprechenden „Anpassungen“ lädt. Nur dass Lightroom sich alle notwendigen Informationen aus der selbst erstellten xmp-Datei holt.



5.) Wenn ihr euch nun das Entwickeln Modul näher anschaut, werdet ihr sehen, dass sich die Einstellungen geändert haben. Das ist ein deutliches Zeichen dafür, dass der Import mit den Vorgaben funktioniert hat. Alles was ihr jetzt noch tun müsst, ist euer so erstelltes Preset als Vorgabe abzuspeichern.



Ich empfehle zudem, dass Preset als Irtemplate zu exportieren. So habt ihr das Peset immer griffbereit, wenn ihr es mal anderweitig nutzen wollt. Und das war es auch schon.

*Once upon a time, there was a story, which waited to be told.*