

André Kramer

Auf der Suche nach neuen Nutzern

Im Gespräch mit Adobe über die Zukunft der Fotobearbeitung

Die für Photoshop und Lightroom verantwortlichen Entwickler-Teams wollen die Fotobearbeitung enger mit mobilen Apps verzahnen. Wir sprachen auf der Photokina in Köln exklusiv mit den Photoshop-Produktmanagern Tom Hogarty und Bryan O'Neil Hughes darüber, wie sich Mobilgeräte-Apps und Desktop-Anwendungen sinnvoll miteinander verbinden lassen.

c't: Adobe hat mittlerweile drei Mobil-Apps mit dem Namen Photoshop veröffentlicht: Außer Photoshop Express und Photoshop Touch gibt es nun auch Photoshop Mix. Was unterscheidet sie voneinander?

O'Neil Hughes: Photoshop Touch löst eine ganze Reihe von Problemen. Wie seinerzeit bei Photoshop Express handelt es sich bei Photoshop Touch um eine traditionelle Adobe-Anwendung. In Photoshop Mix sind wir anders vorgegangen. Wir haben einen von vielen Workflows – das Compositing – aus Photoshop isoliert und als App veröffentlicht.

„Erfolgreiche Apps lösen genau ein Problem auf besonders gute Weise.“

c't: Photoshop Mix ersetzt also nicht die anderen Anwendungen, sondern markiert einen Strategie-Wechsel.

O'Neil Hughes: Die Idee von Mix war, sich auf eine einzelne Aufgabe zu konzentrieren. Erfolgreiche Mobil-Apps stürzen sich auf genau ein Problem und lösen es

auf besonders gute Weise. Daran orientiert sich Photoshop Mix.

c't: Handelt es sich um eine Technik-Demo über den Funktions-transfer vom Desktop auf mobile Geräte oder wird Mix tatsächlich benutzt?

O'Neil Hughes: Mehr als die Hälfte der Nutzer verwenden Photoshop Mix für den Zweck, für den es gedacht ist, nämlich für Bildkompositionen mit mehreren Ebenen. Wir wissen außerdem, dass sie diese Dateien über die Creative Cloud weitergeben und in Photoshop weiterbearbeiten. Es ist also mehr als eine Technik-

Demo, auch wenn bestimmte Funktionen wie das kontextsensitive Füllen und die Reduktion von Bewegungsunschärfe zeigen, wie sich Photoshop-Technik auf mobile Geräte übertragen lässt.

c't: Was sind die nächsten Entwicklungsschritte in der mobilen Welt?

O'Neil Hughes: Zunächst einmal werden wir Mix für andere Plattformen anbieten. Android steht da weit oben auf der Liste. Dann gibt es aber auch noch andere Workflows, die wir aus Photoshop herausnehmen können. Da stehen wir erst am Anfang.

c't: Verraten Sie uns, was das sein könnte?

O'Neil Hughes: Auswahl und Komposition waren sehr einfach zu lösen. Photoshop besitzt allein neun verschiedene Auswahl-

werkzeuge. Andere Ideen wären Retusche-Apps, Multi-Image-Apps wie die Kombination mehrerer Gruppenaufnahmen, in denen alle Personen lächeln und die Augen geöffnet haben ...

c't: ... das ganze Photomerge-Szenario aus Photoshop Elements

„Wir haben viel Erfahrung auf dem Desktop, bisher aber nur wenig auf mobilen Plattformen.“

also inklusive Panorama-Stitching und HDR.

O'Neil Hughes: Genau. Möglich wären auch Restauration, Fotos übermalen und noch vieles mehr. Wir haben Mitarbeiter, die sich um spezielle Probleme bei mobilen Workflows kümmern wie die präzise Auswahl per Fingergeste. Da gibt es noch viel zu tun.

c't: Zusammen mit Photoshop Mix haben Sie auch das Creative SDK angekündigt. Was ist das Ziel dieser Maßnahme?

O'Neil Hughes: Mit dem Creative SDK, das zunächst für iOS als Beta-Version zur Verfügung steht, können Entwickler Funktionen wie die Creative-Cloud-Anbindung in ihre Apps integrieren.

c't: Was verspricht sich Adobe davon?

O'Neil Hughes: Wir bekommen Zugang zu einer völlig neuen Nutzergruppe. Wir haben unglaublich viel Erfahrung auf dem Desktop, bisher aber nur wenig auf mobilen Plattformen. Die könnten wir selbst sammeln oder wir überlassen das einfach unseren Partnern. Und dabei bedienen wir uns des gleichen Ansatzes wie auf dem Desktop, nämlich erweiterbar zu sein.

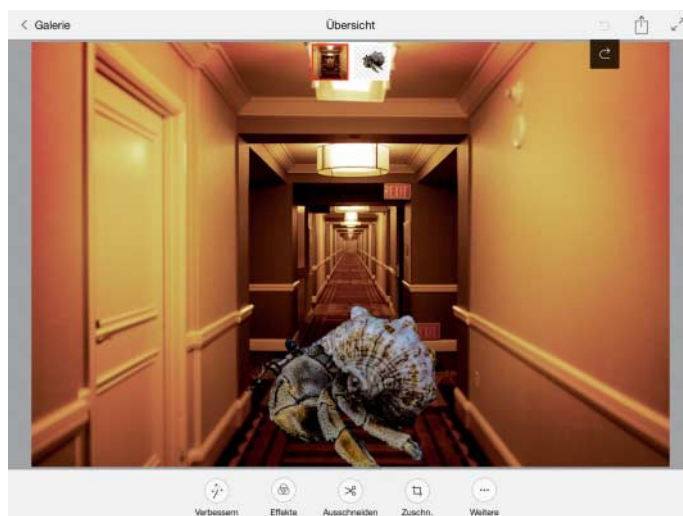
c't: Sie haben jüngst den Anbieter von mobiler Bildbearbeitung Aviary übernommen. Wie passt die

Akquise in die Mobil-Strategie von Adobe?

O'Neil Hughes: Millionen von Menschen nutzen bereits die Aviary-Apps und tausende Entwickler verwenden Aviary-SDKs über mehrere mobile Plattformen. Mit der Übernahme wollen wir den Prozess beschleunigen, die Creative Cloud zu einer Platt-



Photoshop-Produktmanager Bryan O'Neil Hughes erhofft sich „Zugang zu einer völlig neuen Nutzergruppe“.



Konzentration auf klar definierte Aufgaben: Die App Photoshop Mix markiert einen Richtungswechsel in Adobes Mobil-Strategie.

Anzeige

form für Apps von Drittanbietern zu machen. Langfristig sollen dadurch neue Verbindungen zwischen den Desktop-Apps und mobilen Geräten entstehen.

c't: Welche Art Software könnte dabei herauskommen?

Hogarty: Wir haben im Laufe der Zeit reichlich nützliche Zusatzfunktionen für Photoshop und Lightroom von Drittanbietern erhalten. Wenn man sich den klassischen Markt ansieht, gibt es viele Plug-ins, die unsere Anwendungen sinnvoll ergänzen. Ähnlich könnte das in der mobilen Welt aussehen.

c't: Tom Hogarty, Sie sind bei Adobe für die Foto-Produkte, sprich für Lightroom, zuständig. Welche Idee steckt hinter Lightroom Mobile?

Hogarty: Man muss kein strategisches Genie sein, um das Hauptproblem von Fotografen in unserer Zeit zu erkennen: Fotografen haben all diese Bilder auf ihrem Desktop-Rechner gefangen und können mit ihren mobilen Geräten nicht darauf zugreifen. Das soll Lightroom Mobile ändern. Wir versuchen, verschiedene Geräteklassen zu verbinden.

Mich erinnert das an die Zeit um 2006, als wir mit Lightroom noch am Anfang standen und verschiedene Aufgaben in einem Programm zusammenfassten. Mit der Vielzahl an Geräten stehen wir nun vor einem ähnlichen Problem. Mit der Verbindung von Desktop-PC, Mobilgerät und Web möchten wir es lösen.

Leiter des Produkt-Management Tom Hogarty möchte mit Lightroom „Desktop, Mobilgeräte und Web miteinander verbinden“.



allerdings nicht vorhanden. Adobe hat es zügig nachgeliefert. Warum fehlte dieses wichtige Instrument in Version 1.0?

Hogarty: Es war eine philosophische Entscheidung, zunächst nur ein einfaches Ratingsystem anzubieten. Kurz vor dem Launch begann sich herauszustellen, dass es nicht reichen würde, also haben wir das Sternesystem ergänzt. Wir wollten aber nicht die gesamte Desktop-Anwendung aufs iPad portieren, sondern nur ausgesuchte Funktionen.

c't: Bisher gibt es die App nur fürs iOS. Wie sieht es mit Android aus?

Hogarty: Das ist die nächste Plattform, die wir angehen. Demnächst wird eine Version für Android-Phones erscheinen.

c't: Was können Nutzer in Lightroom Mobile 2.0 erwarten?

Hogarty: Eine Version 2.0 wird so bald nicht kommen, aber wir planen inkrementelle Updates. Bisher lautete die Grundidee: „Meine Bilder auf meinen Gerä-

„Fotografen verdienen eine besondere Behandlung.“

c't: Funktioniert das?

Hogarty: Ja, das funktioniert sehr gut. 98 Prozent aller Fotos in Lightroom Mobile kommen vom Desktop. Bei der iPhone-Version war das anders. Da kam ein Viertel der bearbeiteten Fotos vom Mobilgerät selbst.

c't: Wie kam Lightroom Mobile bisher an?

Hogarty: Ein großer Teil der Nutzer verbringt mehr als zehn Minuten am Stück mit Lightroom Mobile. Für eine Mobil-App ist das eine lange Zeit.

c't: Lightroom Mobile war beim Start bereits sehr umfangreich. Das Fünf-Sterne-Bewertungssystem war

ten“. Wir haben vor, das zu öffnen. Wir möchten die Seite lightroom.adobe.com als Sharing-Plattform für Fotografen etablieren. Wenn man die Bilder bereits über die Cloud zwischen Desktop und Mobilgerät synchronisiert hat, wäre es beispielsweise auch denkbar, die Kollektion für andere Nutzer freizugeben und vielleicht sogar Feedback einzusammeln.

c't: Warum bauen Sie eine neue Plattform auf, anstatt die Creative-Cloud-Plattform zu nutzen?

Hogarty: Fotografen wünschen sich etwas, das für ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Sie möchten sich nicht eine Plattform mit De-

Anzeige

signern, Künstlern und Grafikern teilen. Lightroom sieht absichtlich anders aus als andere Creative-Cloud-Anwendungen und so verhält es sich auch mit der Sharing-Plattform. Fotografen verdienen eine besondere Behandlung.

c't: Wo wir bei den klassischen Anwendungen sind: Was gibt es Neues bei Photoshop?

O'Neil Hughes: Eine Menge. Früher haben wir alle zwei Jahre eine neue Version herausgebracht, jetzt veröffentlichen wir alle zwei Monate neue Funktionen. Nutzer-Feedback setzen wir unmittelbar um. Dazu gehört zum Beispiel, dass sich Camera Raw nun als Filter einsetzen lässt.

Hogarty: Ein wichtiges, einfaches Hilfsmittel für Designer waren die Smart-Guides und die verlinkten Smart-Objekte.

bringt als erwartet, gibt es Leute, die ihn benutzen.

c't: Es gibt beispielsweise zwei Weichzeichner-Menüs. Fällt das ältere vielleicht bald raus?

O'Neil Hughes: Die neue Blur-Gallery besitzt fünf Weichzeichner, die allesamt GPU-Beschleunigung nutzen. Sie zeigen, wie antiquiert die alten Wege sind. Alte Weichzeichner und Schärfen-Filter sind reif, aufs Altenteil geschickt zu werden – der Meinung bin ich auch.

c't: Wie siehts mit der GPU-Unterstützung aus? Ist das nach wie vor ein großes Thema?

O'Neil Hughes: GPU-Unterstützung ist essenziell für jede neue Funktion: Sie muss die GPU nutzen. Bei der GPU handelt es sich um einen eigenen Computer,

„Wenn wir Photoshop weitere 25 Jahre erhalten wollen, müssen wir uns von alten Dingen trennen.“

c't: Es gibt zwei Arten von Innovationen: Solche, die sich gut auf der Präsentation machen, und solche, die man tatsächlich benutzt.

Hogarty: Die Creative Cloud gibt uns die Möglichkeit, dass wir uns auf letztere konzentrieren, anstatt auf Show-Features, die alle 18 oder 24 Monate das Portemonnaie der Nutzer öffnen.

O'Neil Hughes: Mit der „Just Do It“-Initiative wollen wir innerhalb von einer Woche auf Wünsche aus unseren Foren antworten. Fast alle diese Wünsche sind kleine Dinge, die die Produktivität erhöhen. Nutzer sind während einer Präsentation auf die Bühne gekommen und haben mich umarmt, weil neue Funktionen ihnen Stunden Arbeitszeit erspart haben.

c't: Photoshop schleppt aber auch eine Menge veraltete Funktionen mit sich herum und wird immer unübersichtlicher. Kann man Photoshop nicht verschlanken?

O'Neil Hughes: Als jemand, der seit 15 Jahren im Photoshop-Team ist, teile ich Ihre Ansicht. Zu vielen Funktionen würde ich gerne Goodbye sagen. Standardmäßig halten wir aber an allem fest. Sie wären überrascht: Selbst, wenn ein Filter destruktiv arbeitet und andere Ergebnisse

der auf jedem Hauptrechner drauf sitzt. Wir können damit eine viel bessere Performance erzielen und teilweise Dinge tun, die auf andere Weise nur schwer gehen würden. Die Smart Guides nutzen beispielsweise GPU-Funktionen, um mehrere Objekte auf dem Schirm anzuzeigen. Jedes neue Feature seit der CS4 nutzt die GPU. Pinsel sind auch ein gutes Beispiel. Wenn man die Pinselspitze skaliert, sieht man auf dem Bildschirm ein kleines Widget. Das stellt die GPU bereit.

c't: Was ist die große Herausforderung für die Zukunft von Photoshop und Lightroom?

O'Neil Hughes: Die haben Sie bereits angesprochen: die Frage, welche Funktionen wir behalten und welche obsolet sind. Wir nähern uns dem 25-jährigen Jubiläum. Wenn wir Photoshop weitere 25 Jahre erhalten wollen, müssen wir uns von alten Dingen trennen und die vorhandenen Funktionen ständig weiterentwickeln.

Hogarty: Bei Lightroom geht es vor allem um die Integration mehrerer Plattformen. Da spielen neben Windows und Mac OS X nicht nur iOS und Android eine Rolle, sondern auch das Surface Pro 3, das mobile und klassische Konzepte verbindet. (akr)

Anzeige