

ANALOG projects 3

Handbuch



Inhaltsverzeichnis

1.	Installation und Registrierung	3
1.1	Installation unter Windows	3
1.2	Installation unter Mac OS X	6
1.3	Installation der Adobe Plug-ins	7
2.	Schnell zum fertig entwickelten Bild.....	23
3.	Optional: Bildvorbereitung.....	24
4.	Post-Processing: Presets	25
4.1	Vergleichsansichten	27
4.2	Echtzeitberechnung	27
4.3	Hochwertige Darstellung.....	28
4.4	Voreinstellungen kombinieren	28
4.5	Import/Export von Presets	28
4.6	Favoriten benennen	29
4.7	Preset auswählen	30
4.8	Presets – und wo die Kategorien herkommen	31
5.	Post-Processing: Finalisieren.....	34
5.1	Intelligenter Farbraum (SCA-Verfahren)	34
5.2	Die Film-Emulationsengine von ANALOG projects 3	35
5.3	Postprocessing-Effekte und selektive Anwendung	37
5.4	Optimierungsassistent.....	40
5.5	Kratzer-/Sensorfehler entfernen	41
5.6	Mein eigenes Preset	43
6.	Tipps zum Workflow	44
6.1	Ergebnisbild in externen Programmen weiter bearbeiten.....	44
6.2	Arbeiten mit der Timeline und Undo-Punkten	45
6.3	Bildausschnitt wählen und speichern	46
6.4	Die RAW-Bildbearbeitung.....	48
6.5	Stapelverarbeitung	51
6.6	Add-ons	52
	Hotline/Support	53

1. Installation und Registrierung

1.1 Installation unter Windows

Legen Sie die CD in Ihr CD/DVD-ROM Laufwerk. Die CD startet automatisch. Wenn an Ihrem Rechner die Autostart-Funktion des Laufwerkes deaktiviert ist und die CD nicht automatisch startet, gehen Sie bitte wie folgt vor: Öffnen Sie den Arbeitsplatz und doppelklicken Sie auf das entsprechende CD/DVD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei „**Starter.exe**“ bzw. „**Starter**“.



Klicken Sie auf den Eintrag „**ANALOG projects 3 installieren**“ und folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.

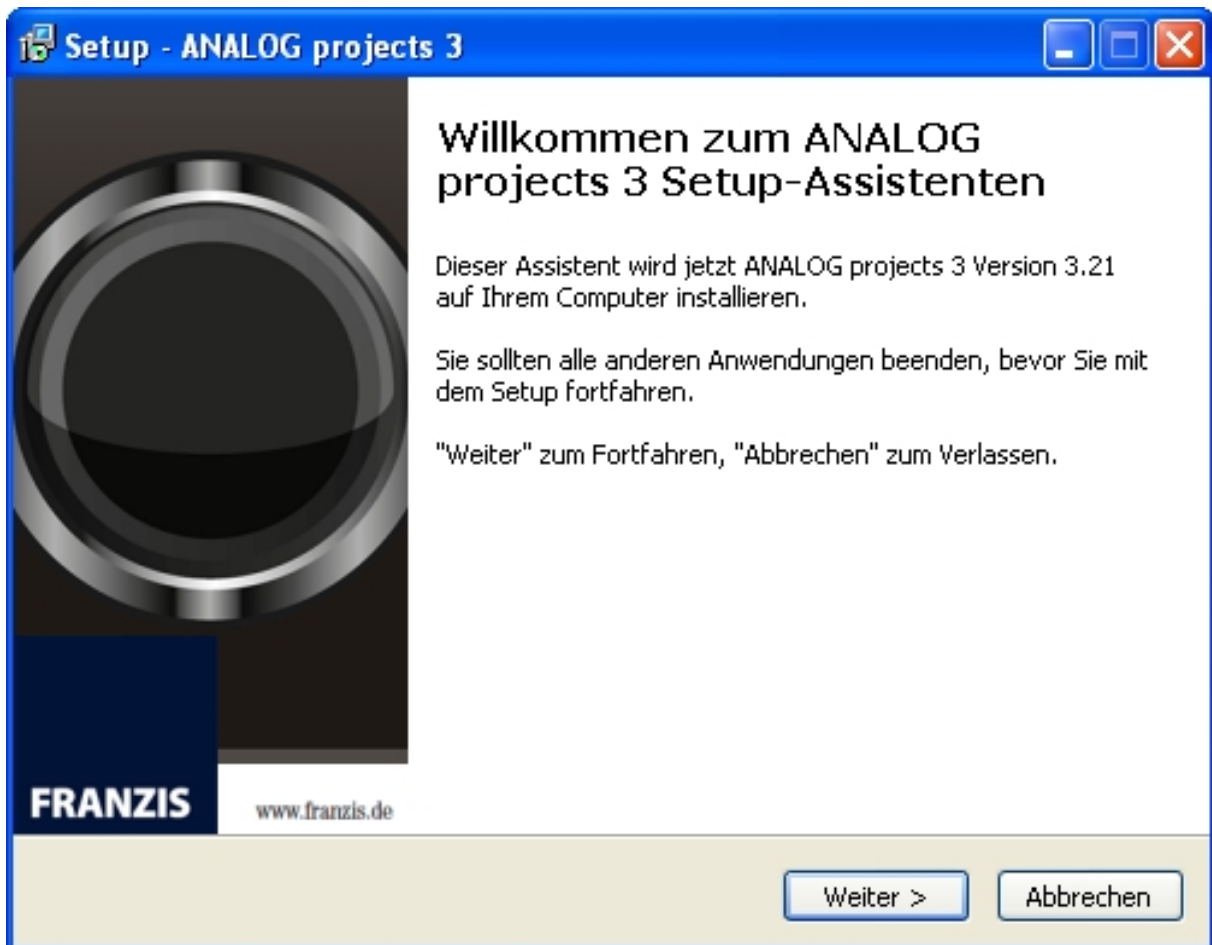
Multi-Language-Version

ANALOG projects 3 ist nicht nur in deutscher, sondern auch in englischer und französischer Sprache verfügbar.

Zunächst müssen Sie die Setup-Sprache auswählen. Hierbei können Sie zwischen deutsch, englisch und französisch wählen.



Klicken Sie im nächsten Fenster auf „**Weiter**“ und bestätigen Sie danach die Lizenzvereinbarung, bevor Sie ein weiteres Mal auf „**Weiter**“ klicken.

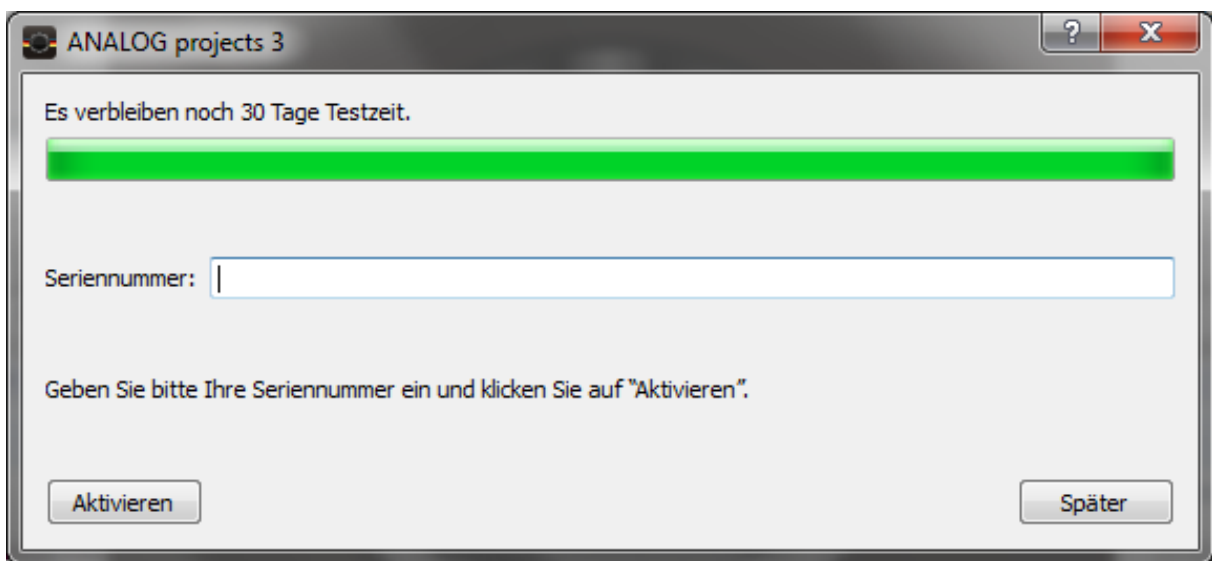


Wählen Sie dann Ihren gewünschten Speicherort für **ANALOG projects 3** aus und klicken dann auf „**Weiter**“. Treffen Sie Ihre Auswahl bezüglich des Startmenü-Ordners und des Desktop-Icons und starten Sie die Installation durch einen Klick auf „**Installieren**“.

Nach dem ersten Start von **ANALOG projects 3** werden Sie dazu aufgefordert, das Programm zu aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Installieren Sie **ANALOG projects 3** wie in der Installationsanleitung beschrieben.

Geben Sie die Seriennummer ein. Diese steht bei der Box-Version auf dem beiliegenden Booklet. Falls Sie sich für den Download entschieden haben, erhalten Sie die Seriennummer per E-Mail direkt nach dem Kauf.



Klicken Sie in der Software anschließend auf den Button „Aktivieren“. Die Software wurde nun erfolgreich aktiviert!

Hinweis: Sie können *ANALOG projects 3* mit einer Seriennummer auf bis zu zwei Rechnern installieren.

Dazu ist keine zweite Seriennummer nötig. Bei einer weiteren Installation, auf einem anderen Rechner, geben Sie Ihre Seriennummer ein. Klicken Sie nach Eingabe der Seriennummer sofort auf „**Aktivieren**“.

1.2 Installation unter Mac OS X

Legen Sie die CD in Ihr CD-/DVD-Laufwerk ein. Es öffnet sich das **ANALOG projects 3** Icon auf Ihrem Schreibtisch. Doppelklicken Sie auf das Icon.

Kopieren Sie die gewünschten Dateien in das Programmeverzeichnis.

Um die Plug-Ins für Photoshop nutzen zu können, klicken Sie auf den Eintrag „**Photoshop Plug-ins**“. Im sich öffnenden Ordner finden Sie die Plug-ins für die verschiedenen Photoshop-Versionen. Öffnen Sie den Ordner der Version, die Sie auf Ihrem Computer installiert haben und kopieren Sie das Plug-in in das Plug-in-Verzeichnis von Photoshop.

1.3 Installation der Adobe Plug-ins

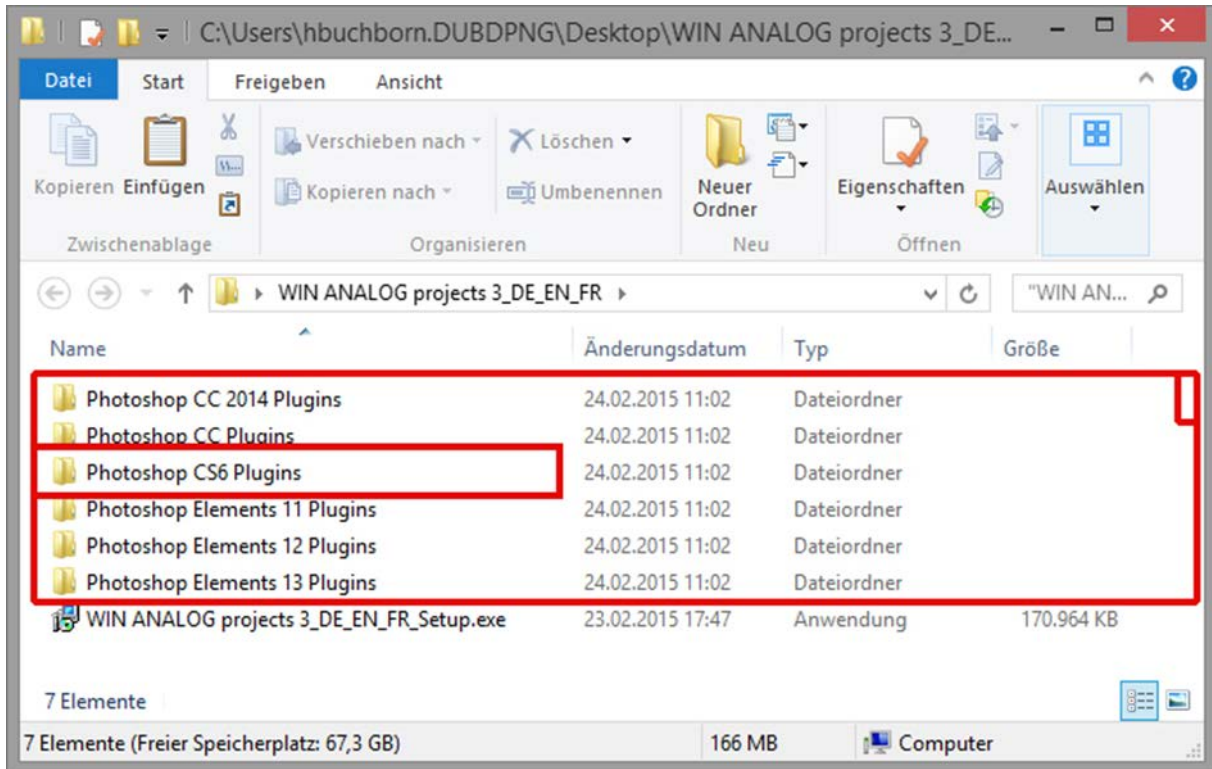
Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie das Adobe Photoshop© Plug-in installieren möchten. Falls Sie zustimmen, können Sie **ANALOG projects 3** als Plug-in für Adobe Photoshop© nutzen. Alternativ kann das Plug-in auch zu einem späteren Zeitpunkt manuell in den Adobe Photoshop© Plug-in-Ordner kopiert werden. Klicken Sie im Installationsstarter-Menü auf **Photoshop Plug-ins**, um das Plug-in für Ihre Adobe Photoshop© Version auszuwählen.

Außerdem können Sie die aktuellsten Plug-ins hier downloaden, um Sie nachträglich manuell zu installieren:

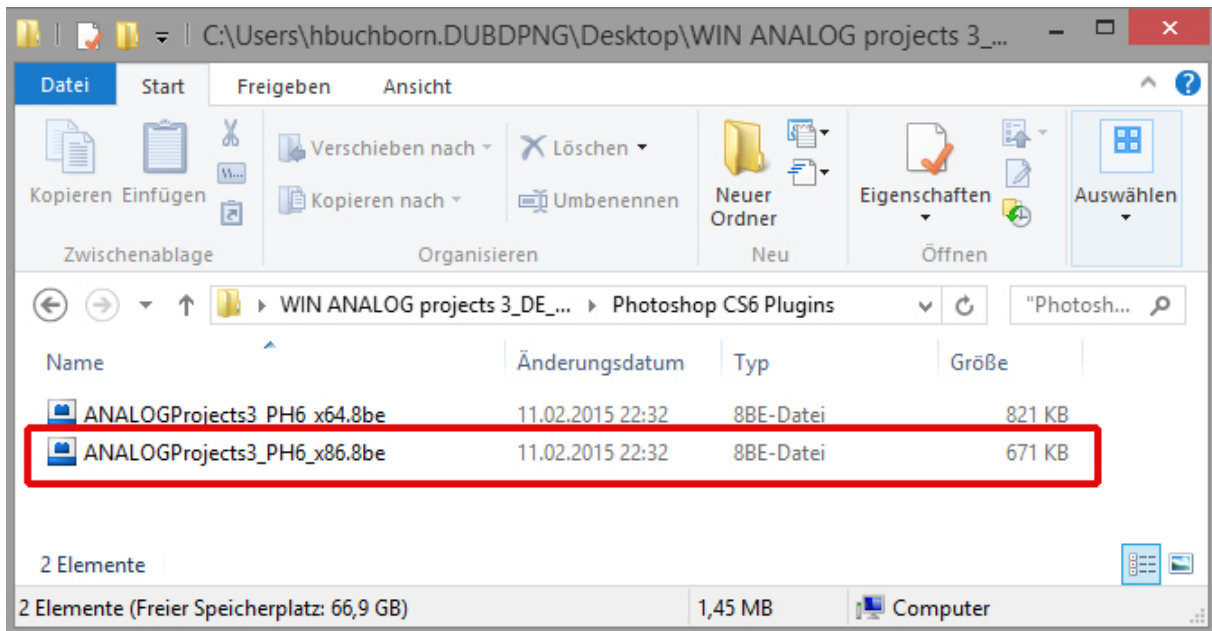
<http://www.projects-software.de/plugins>

1.3.1 Installation der Adobe Plug-ins bei Windows 32-Bit Betriebssystemen

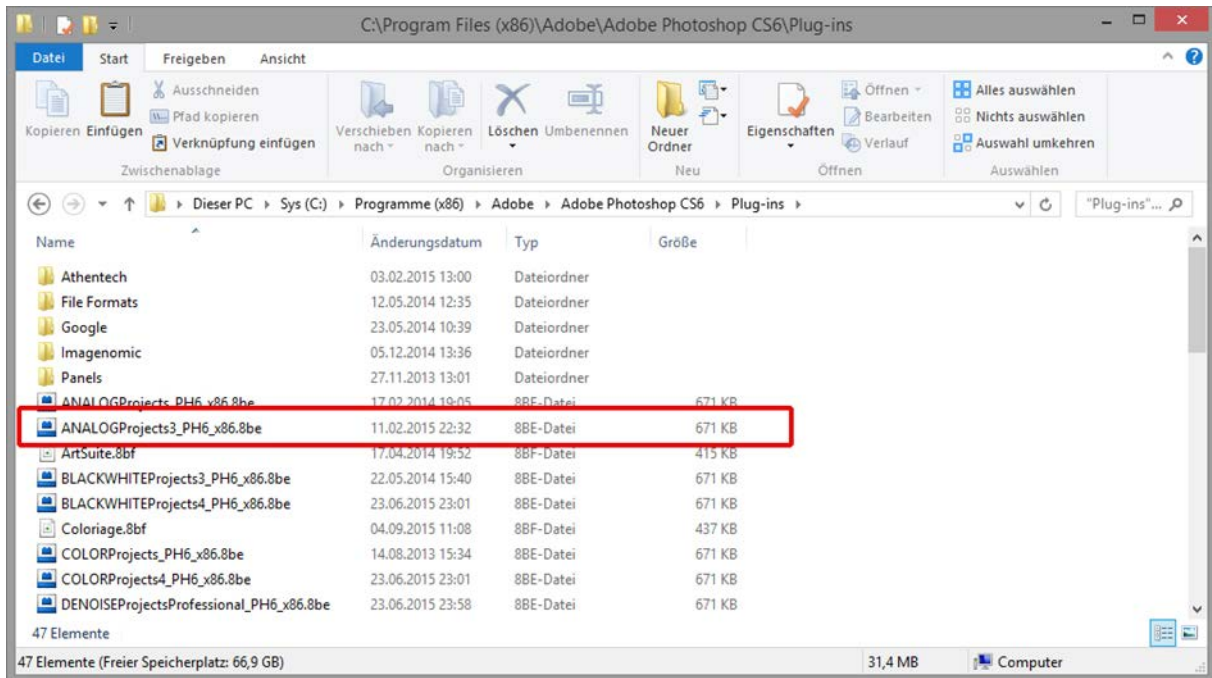
1. Schließen Sie die Installation von **ANALOG projects 3** mit der Aktivierung der Software ab.
2. Manchmal kann es vorkommen, dass Plug-ins nicht automatisch in allen Adobe Photoshop© Versionen installiert werden. In dem Fall müssen sie manuell in der Adobe Photoshop© Ordner kopiert werden.
3. Bitte schließen Sie zuerst Adobe Photoshop© und die Stand-alone-Version von **ANALOG projects 3**.
4. Öffnen Sie die Installationsdatei von **ANALOG projects 3**. Hier finden Sie die Plug-ins für alle unterstützten Adobe-Versionen.



- Öffnen Sie den Plug-in-Ordner für Ihre Adobe Photoshop©-Version (Nachfolgend wird in dieser Anleitung die Plug-in-Installation für Adobe Photoshop© CS6 gezeigt).

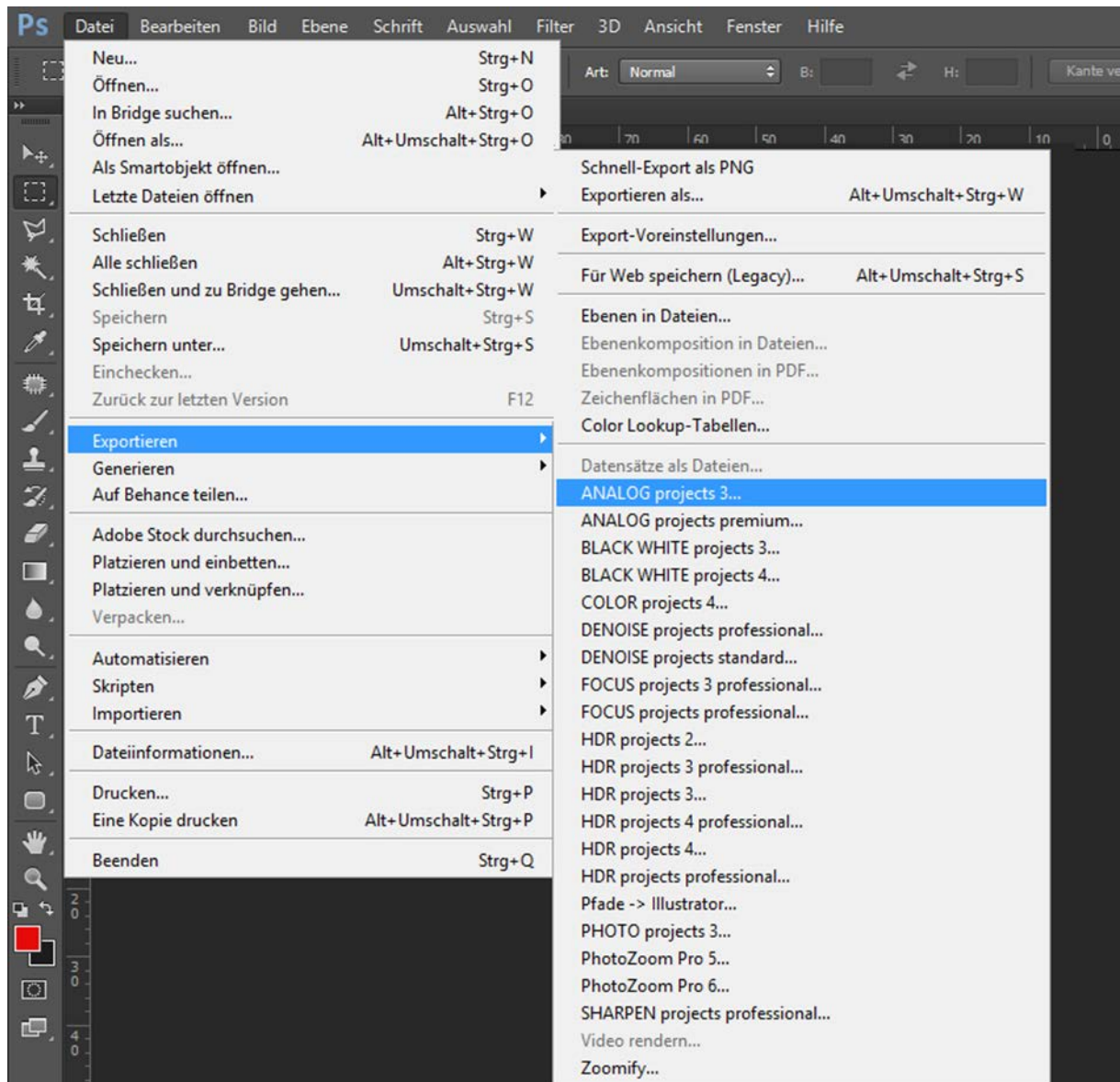


- Kopieren Sie die Datei **ANALOGProjects3_PH6_x86.8be** aus dem Installationspaket und fügen ihn in den Plug-in-Ordner von Adobe Photoshop© CS6 ein. Diesen finden Sie hier:
C:\Programme\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins



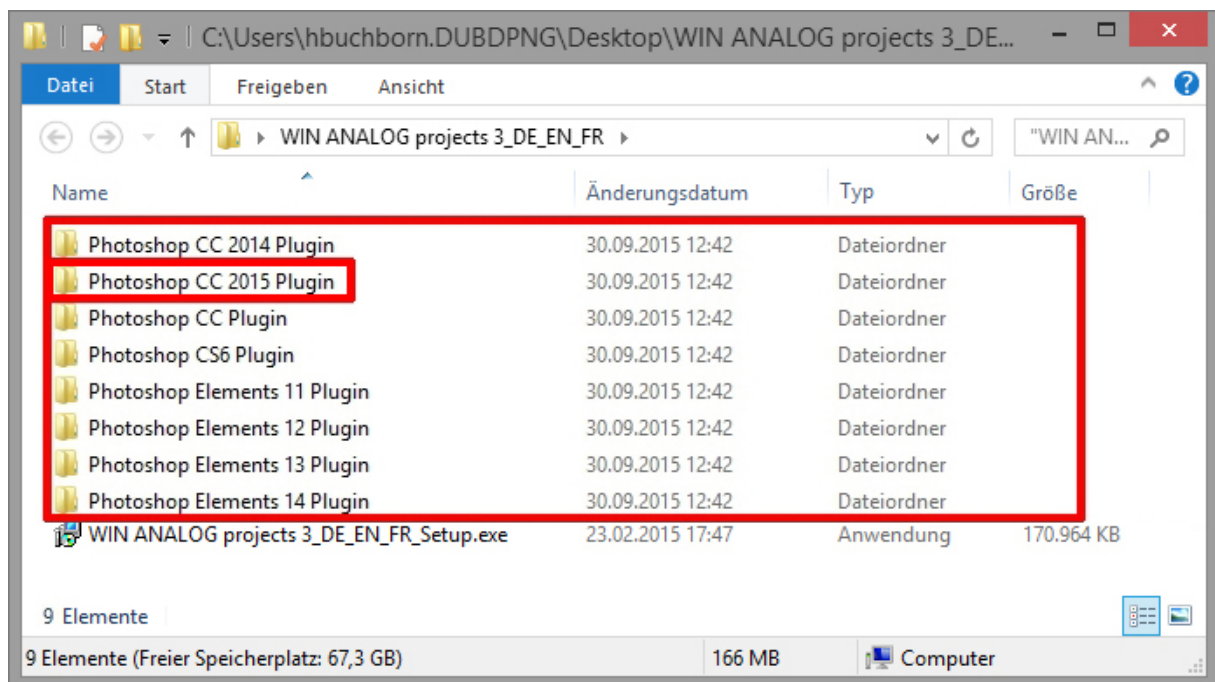
Hinweis: In älteren Photoshop-Versionen kann der Plug-in-Ordner den Namen „Zusatzmodule“ tragen.

- Starten Sie Ihre Photoshop©-Anwendung neu und öffnen Sie ein Bild.
- Anschließend finden Sie das Plug-in innerhalb Adobe Photoshop© unter **Datei → Exportieren → ANALOG projects 3...** . Mit einem Klick starten Sie das Plug-in und das Bild wird nun in **ANALOG projects 3** geöffnet.
Das Plug-in befindet sich nicht unter Filter.

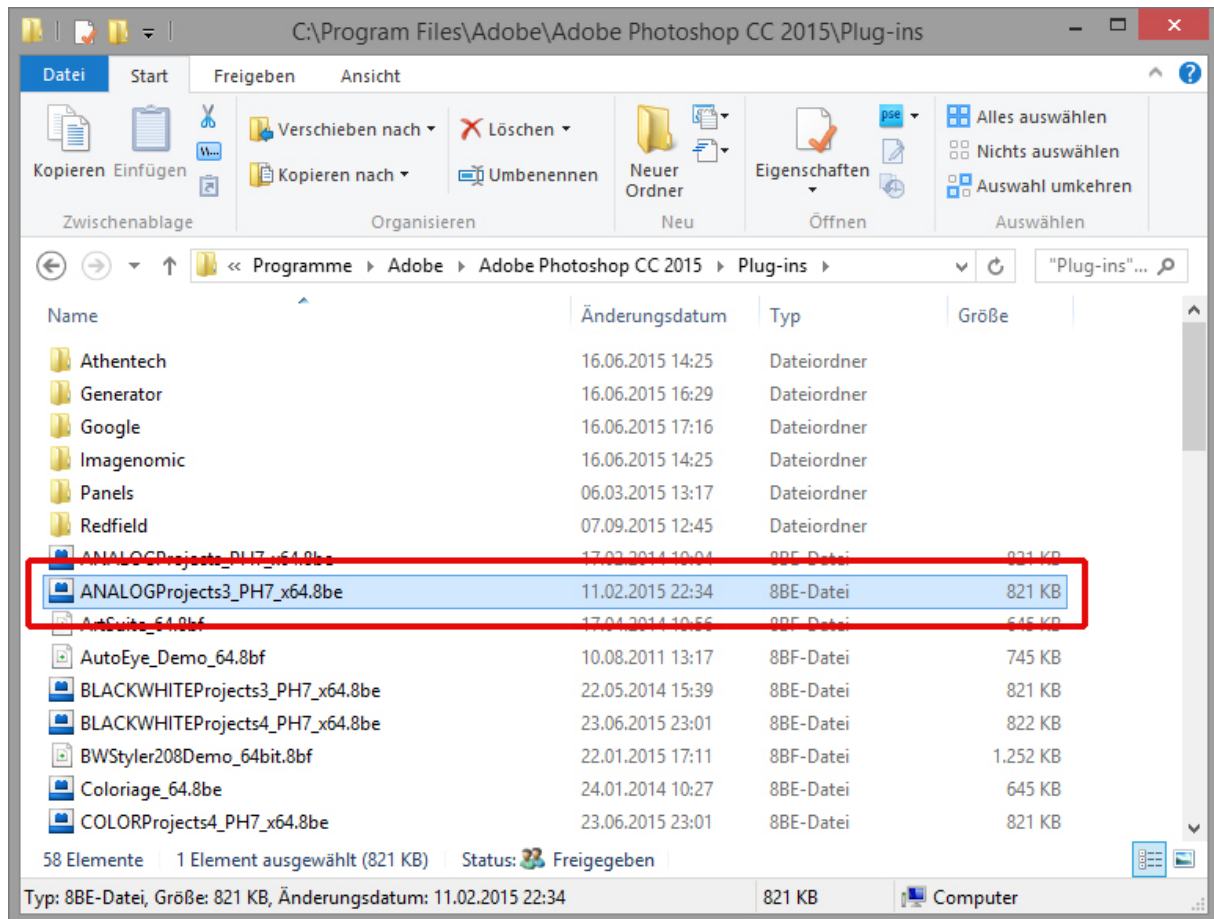


1.3.2 Installation der Adobe Plug-ins bei Windows 64-Bit Betriebssystemen

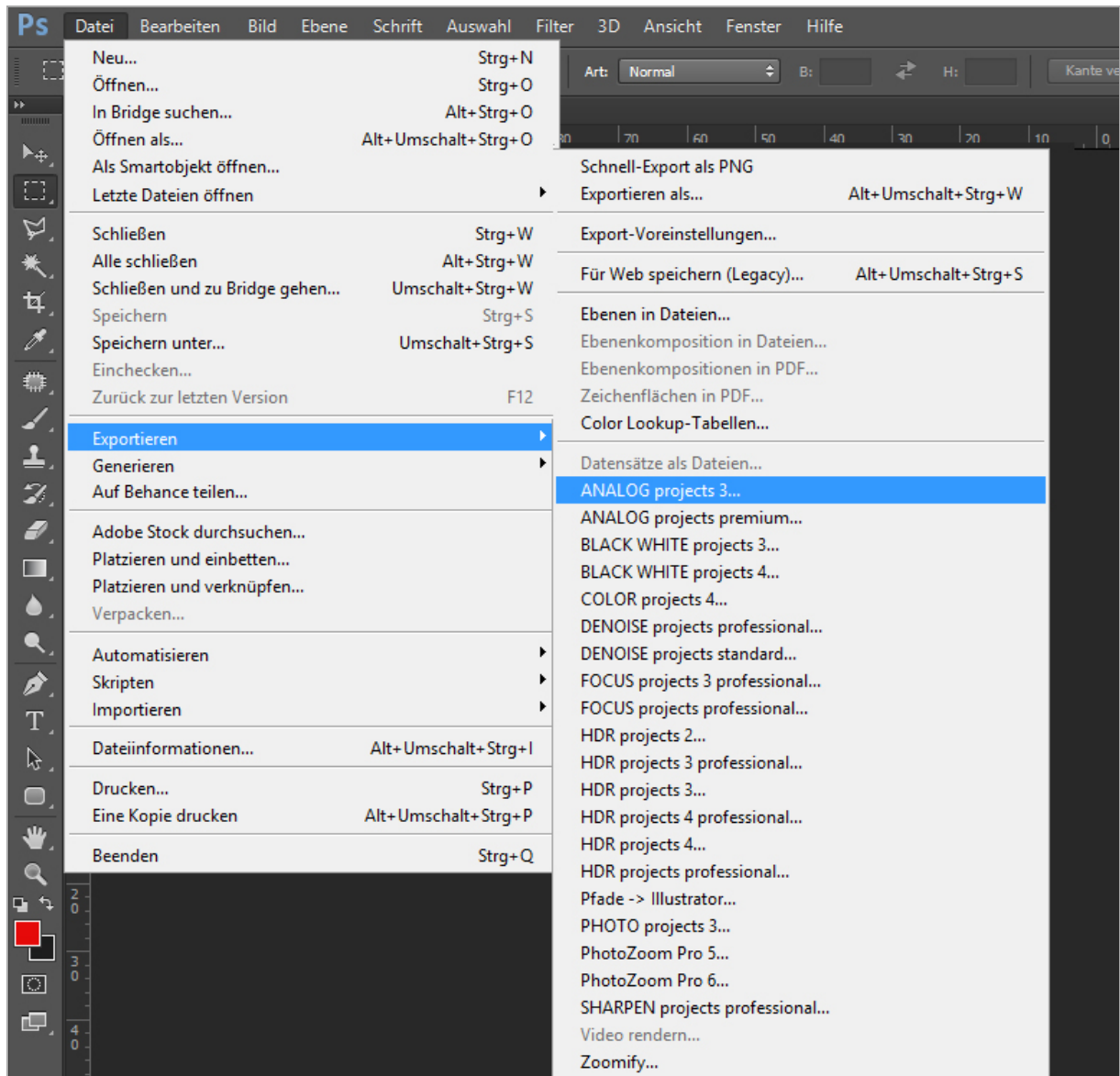
1. Schließen Sie die Installation von **ANALOG projects 3** mit der Aktivierung der Software ab.
2. Es kann vorkommen, dass Plug-ins nicht automatisch in allen Adobe Photoshop© Versionen installiert werden. In dem Fall müssen sie manuell in den Adobe Photoshop© Ordner kopiert werden.
3. Bitte schließen Sie zuerst Adobe Photoshop© und die Stand-alone-Version von **ANALOG projects 3**.
4. Öffnen Sie die Installationsdatei von **ANALOG projects 3**. Hier finden Sie die Plug-ins für alle unterstützten Adobe-Versionen.



5. Öffnen Sie den Plug-in-Ordner für Ihre Adobe Photoshop©-Version (Nachfolgend wird in dieser Anleitung die Plug-in-Installation für Adobe Photoshop© CC 2015 gezeigt).
6. Kopieren Sie die Datei **ANALOGProjects3_PH7_x64.8be** aus dem Installationspaket und fügen ihn in den Plug-in-Ordner von Adobe Photoshop© CC 2015, den Sie hier finden:
C:\Programme\Adobe\Adobe Photoshop CC 2015\Plug-ins

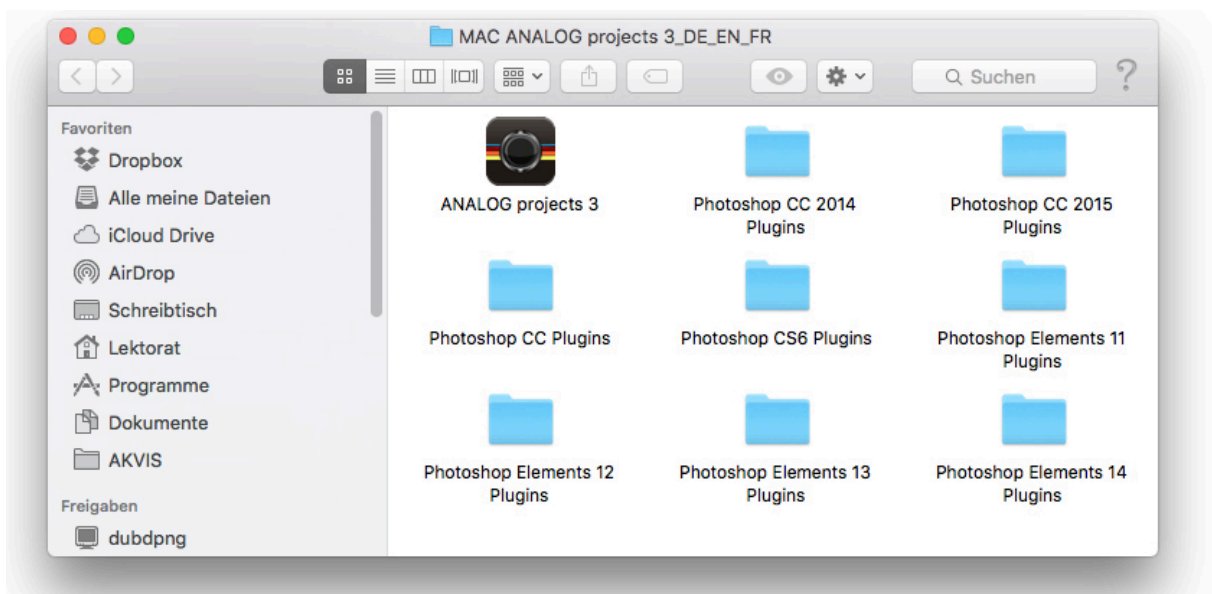


7. Starten Sie Ihre Photoshop©-Anwendung neu und öffnen Sie ein Bild.
8. Anschließend finden Sie das Plug-in innerhalb Adobe Photoshop© unter **Datei** → **Exportieren** → **ANALOG projects 3...** .
Mit einem Klick starten Sie das Plug-in und das Bild wird nun in **ANALOG projects 3** geöffnet.
Das Plug-in befindet sich nicht unter Filter.

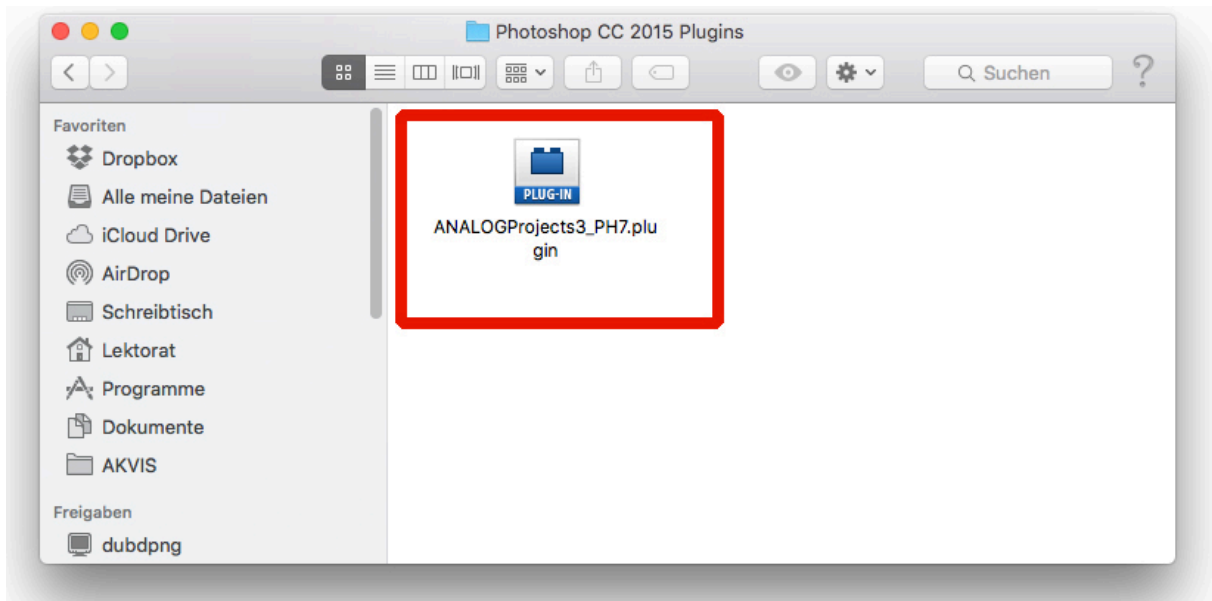


1.3.3 Adobe Photoshop Plug-ins bei MAC OS X Betriebssystemen

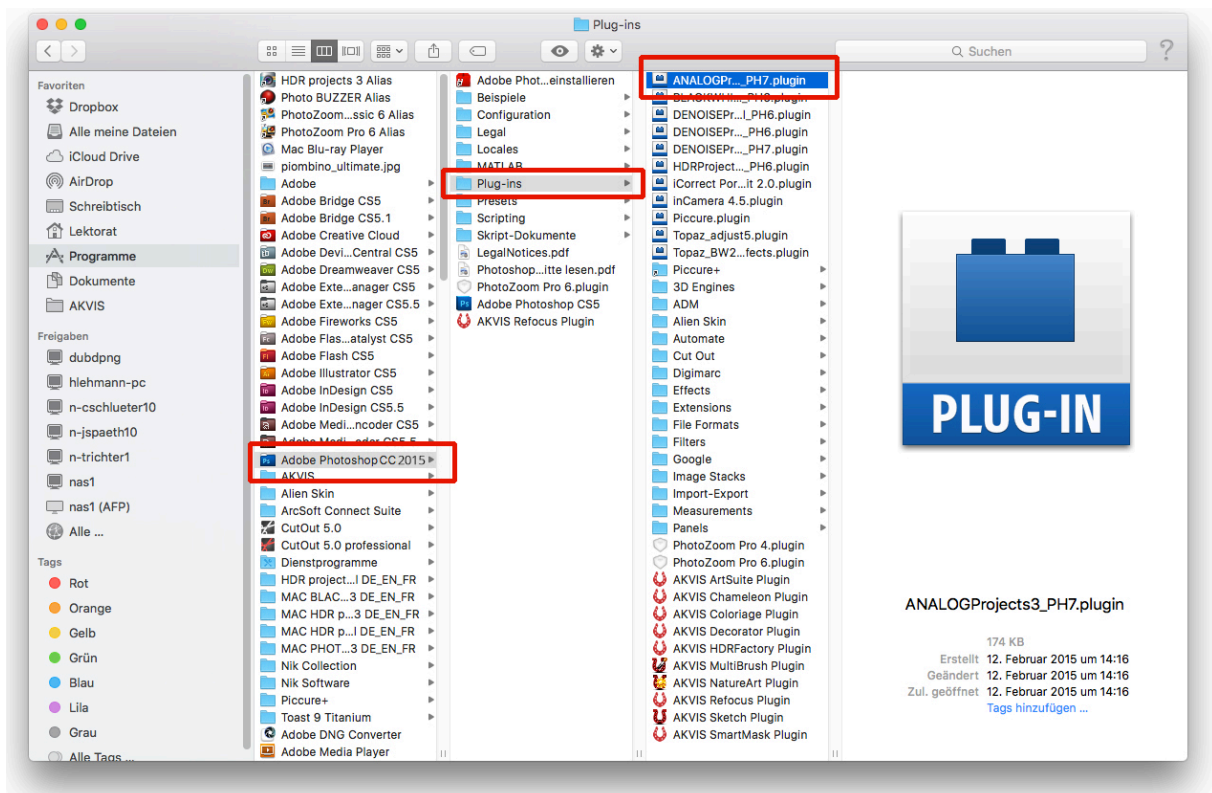
1. Schließen Sie die Installation von **ANALOG projects 3** mit der Aktivierung der Software ab.
2. Öffnen Sie die Installationsdatei von **ANALOG projects 3**. Hier finden Sie die Plug-ins für alle unterstützten Adobe-Versionen.
3. Bitte schließen Sie zuerst Adobe Photoshop© und die Stand-alone-Version von **ANALOG projects 3**.
4. Außerdem können Sie die aktuellsten Plug-ins hier downloaden, um Sie nachträglich manuell zu installieren:
<http://www.projects-software.de/plugins>



- Öffnen Sie den Plug-in-Ordner für Ihre Adobe Photoshop©-Version (Nachfolgend wird in dieser Anleitung die Plug-in-Installation für Adobe Photoshop© CC 2015 gezeigt).

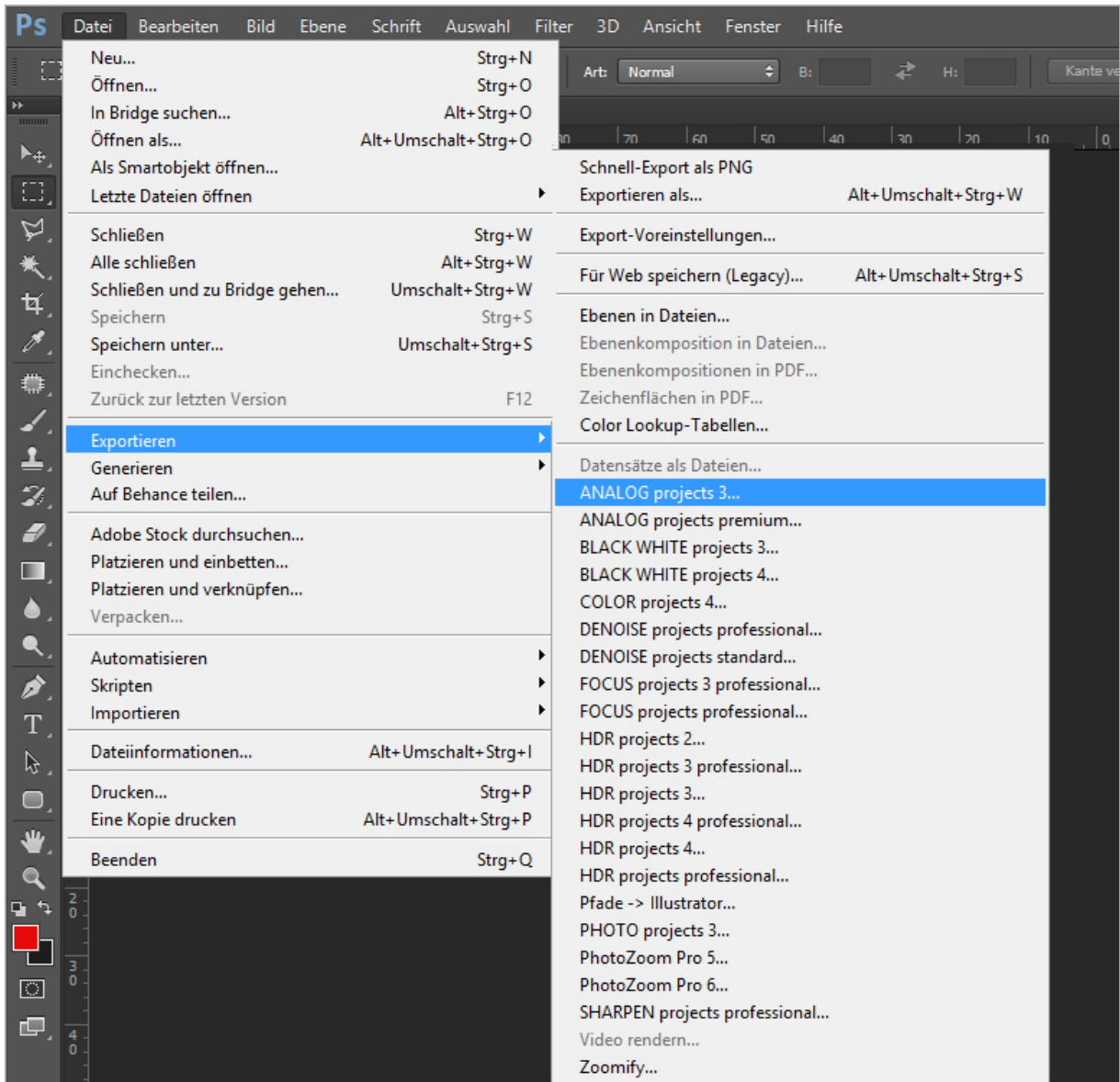


- Kopieren Sie die Datei **ANALOGProjects3_PH7.plugin** aus dem Installationspaket und fügen ihn in den Plug-in-Ordner von Adobe Photoshop© CC 2015, den Sie hier finden:
Programme/Adobe Photoshop CC 2015/plugin-ins



- Starten Sie Ihre Photoshop©-Anwendung neu und öffnen Sie ein Bild.

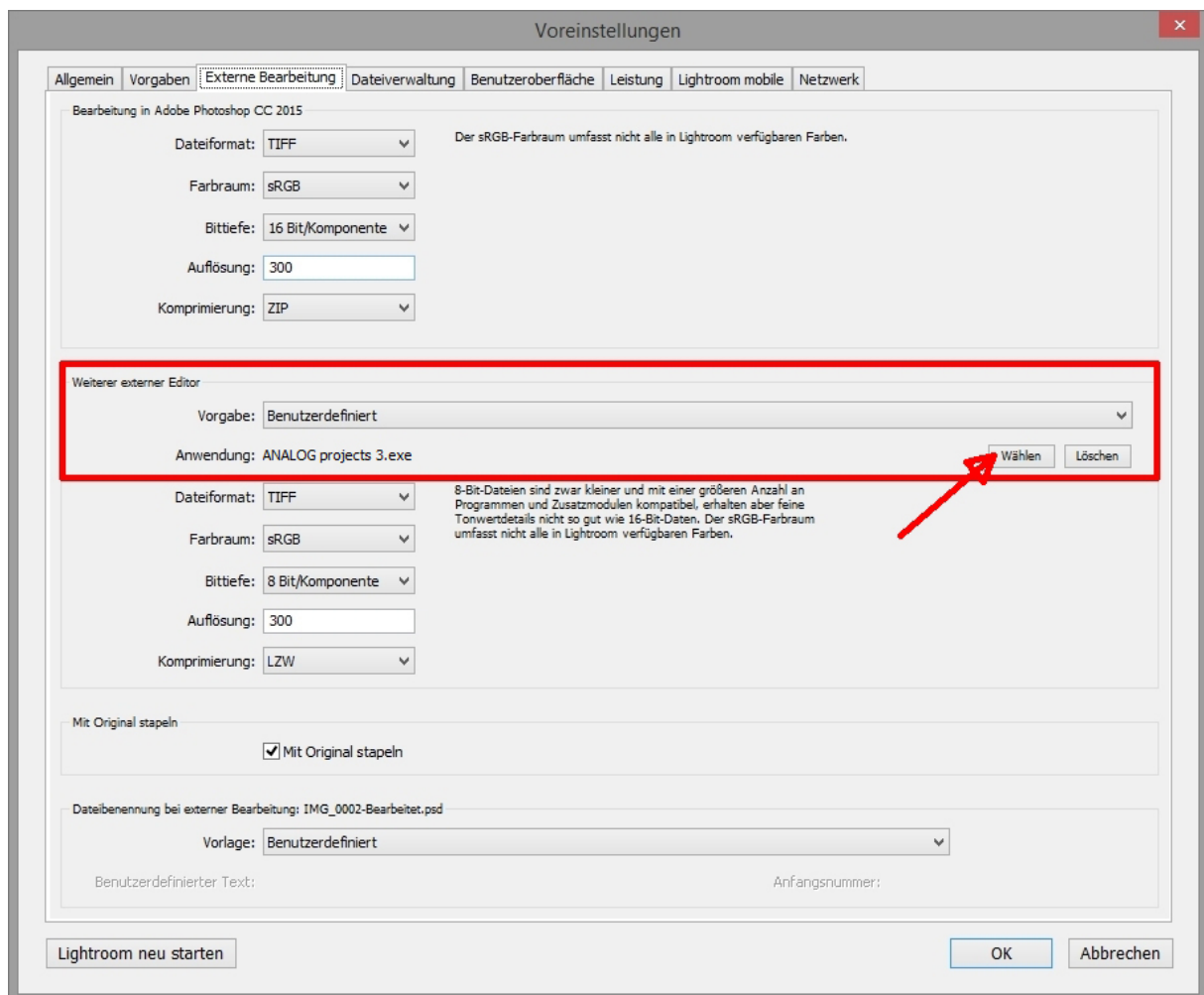
8. Anschließend finden Sie das Plug-in innerhalb Adobe Photoshop[®] unter **Datei** → **Exportieren** → **ANALOG projects 3...** .
Mit einem Klick starten Sie das Plug-in und das Bild wird nun in **ANALOG projects 3** geöffnet.
Das Plug-in befindet sich nicht unter Filter.



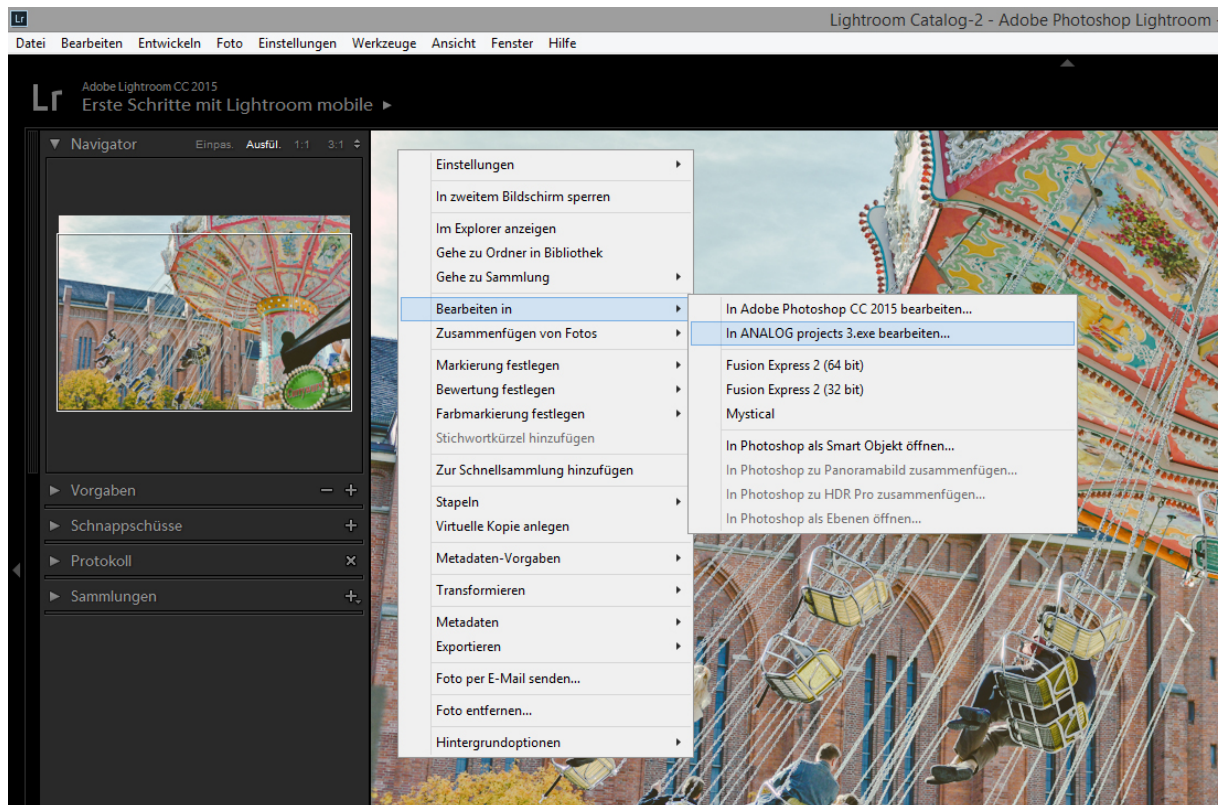
1.3.4 Adobe Lightroom Schnittstelle mit ANALOG projects 3

Windows Betriebssysteme

1. Öffnen Sie Adobe Lightroom.
2. Öffnen Sie **Bearbeiten/Voreinstellungen/Externe Bearbeitung**.
3. Wählen Sie unter **Weiterer externer Editor** die Anwendung **ANALOG projects 3.exe** aus.



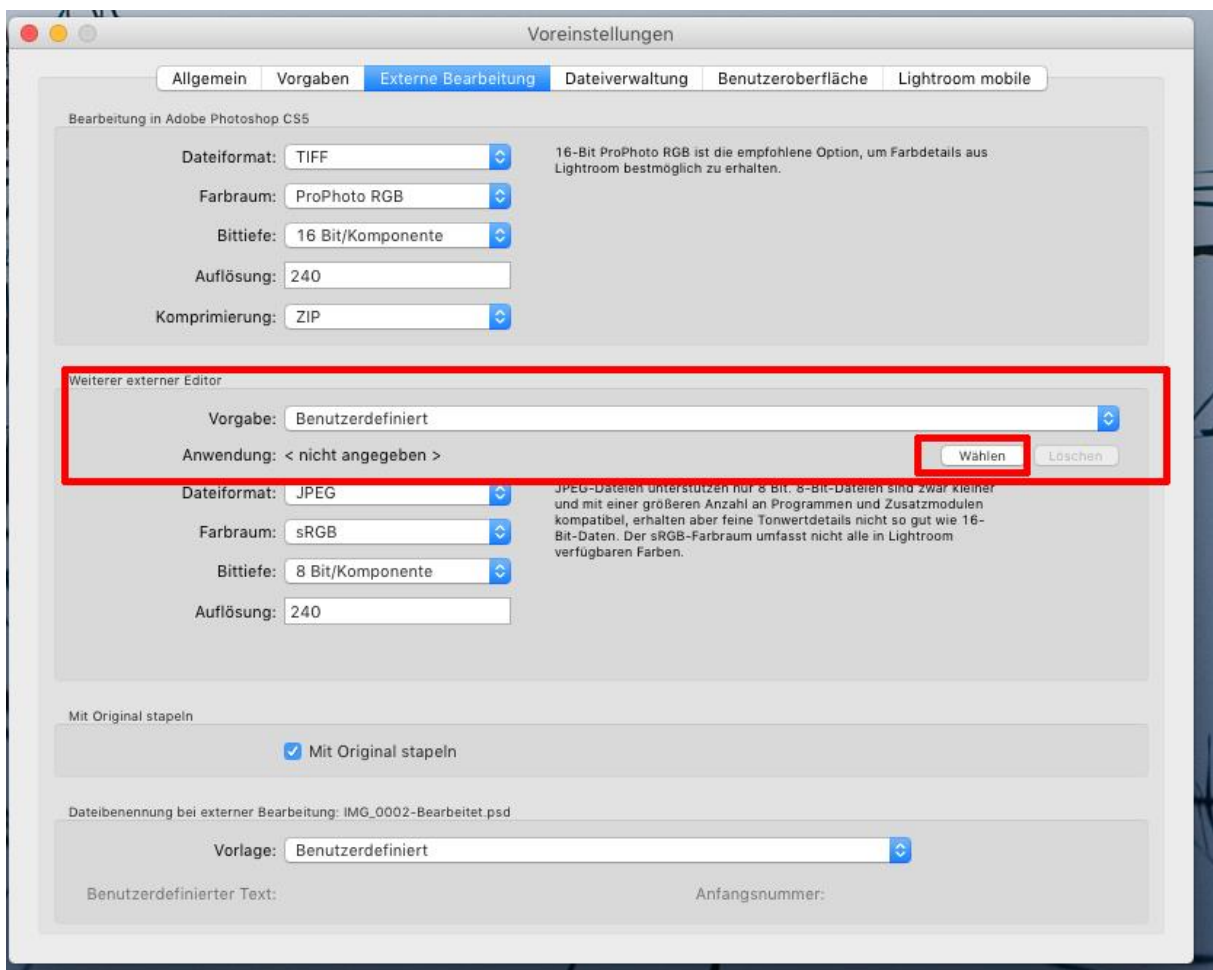
4. Klicken Sie auf **OK** und starten Sie Adobe Lightroom neu.
5. Rechtsklick auf ein Bild öffnet das Kontextmenü.
6. Gehen Sie zu **Bearbeiten in → In ANALOG projects 3.exe bearbeiten...**



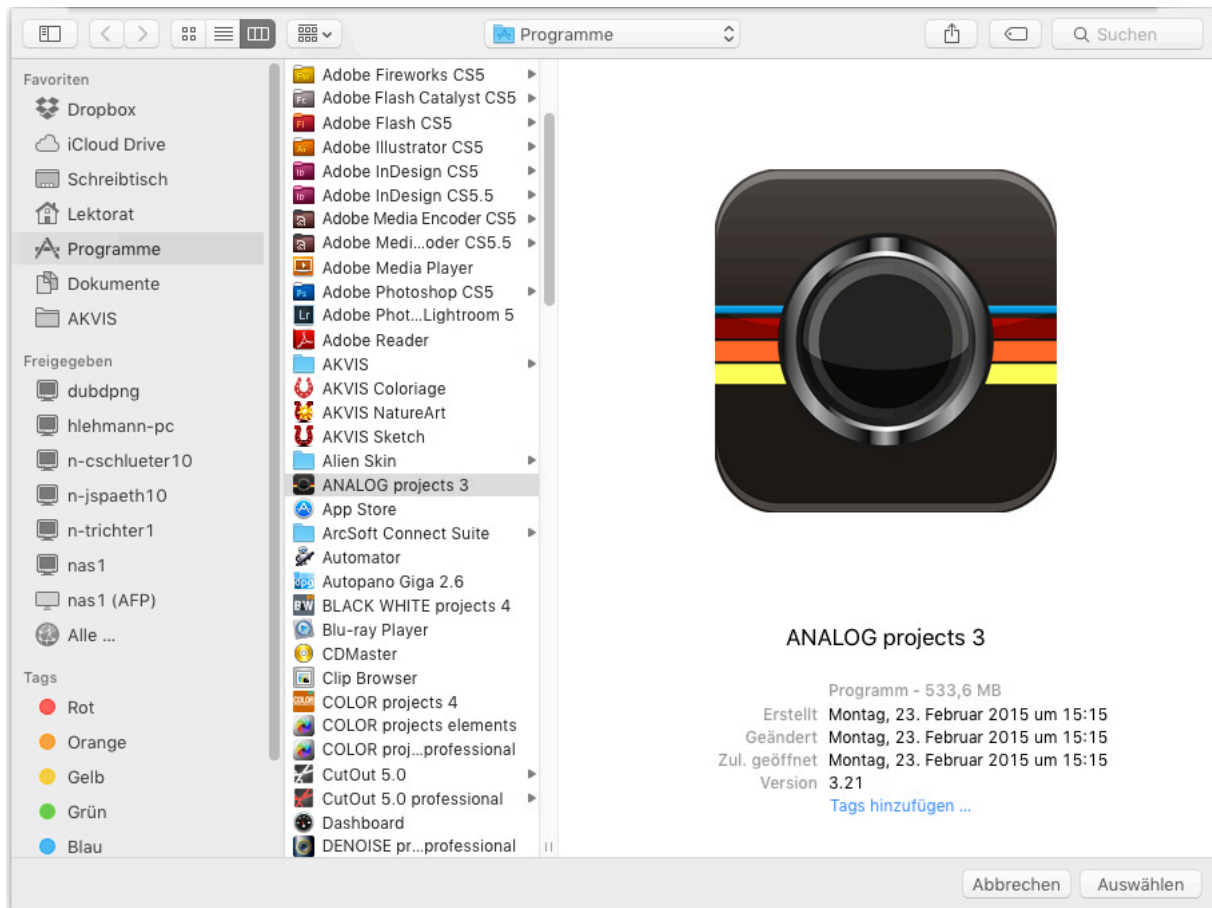
7. Es wird hier nicht abgespeichert: Sie können Ihr Bild mit **ANALOG projects 3** bearbeiten und dann zu Adobe Lightroom zurückgehen, um weitere Bearbeitungen vorzunehmen - ohne unnötig Speicherplatz zu verschwenden. Wenn Sie mit der Bearbeitung Ihres Bilds fertig sind, müssen Sie Ihr entwickeltes Bild nur einmal abspeichern.
8. Falls **ANALOG projects 3** weiterhin nicht in der „**Bearbeiten in**“-Liste auftaucht, überprüfen Sie bitte, ob **ANALOG projects 3** bei den Voreinstellungen tatsächlich als weiterer externer Editor eingestellt ist, und starten anschließend Adobe Lightroom neu.

MAC OS X

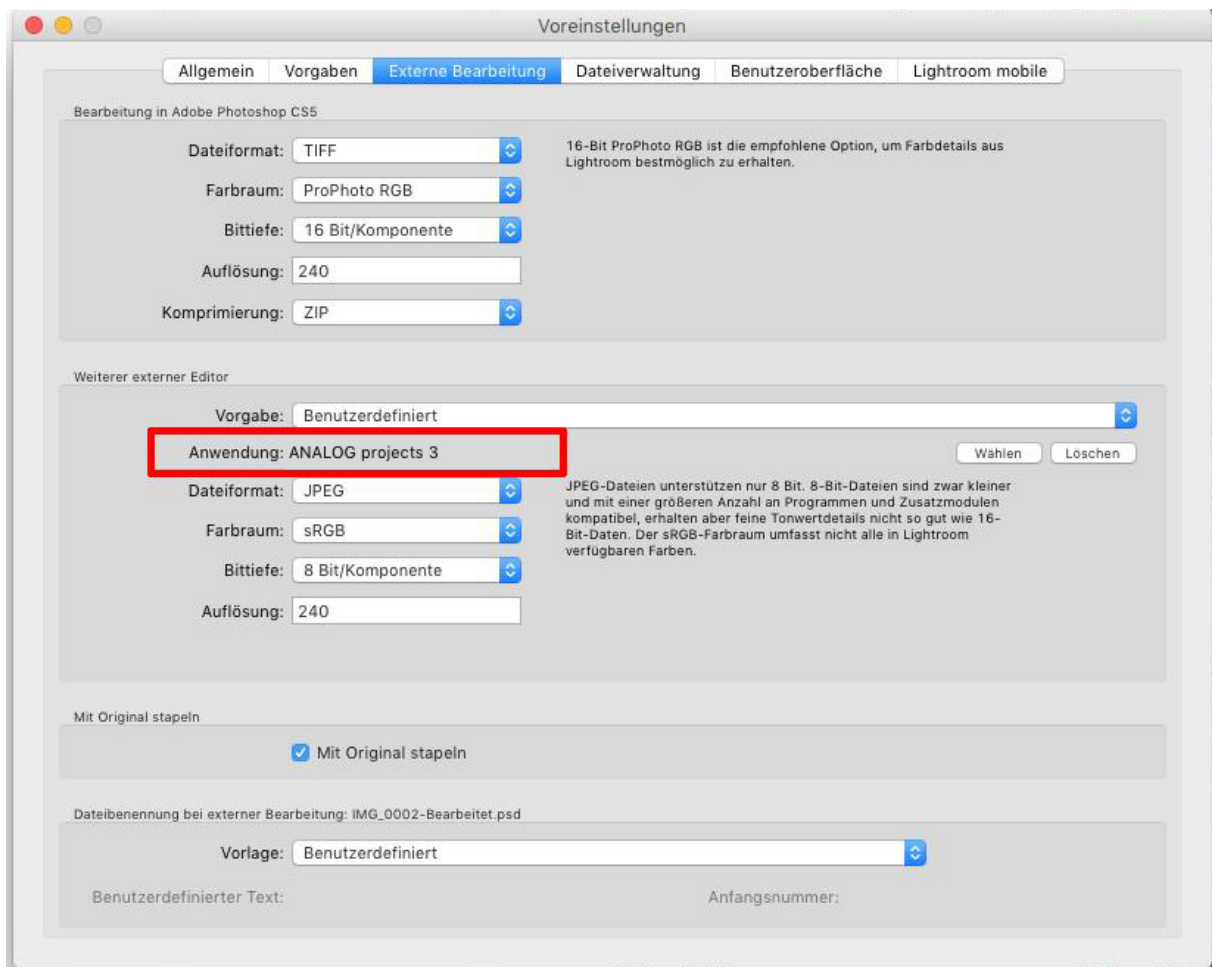
1. Öffnen Sie die Adobe Lightroom Anwendung.
2. Öffnen Sie **Voreinstellungen/Externe Bearbeitung**.
3. Navigieren Sie zu **Weiterer externer Editor** in der Mitte des Fensters. Dort ist standardmäßig noch keine Anwendung angegeben.
4. Klicken Sie auf **Wählen**, um den Programme-Ordner Ihres MACs zu öffnen und Ihren externen Editor festzulegen.



5. Navigieren Sie zum Programm **ANALOG projects 3** und klicken Sie es einmal an, um es zu markieren. Bestätigen Sie mit **Auswählen**.

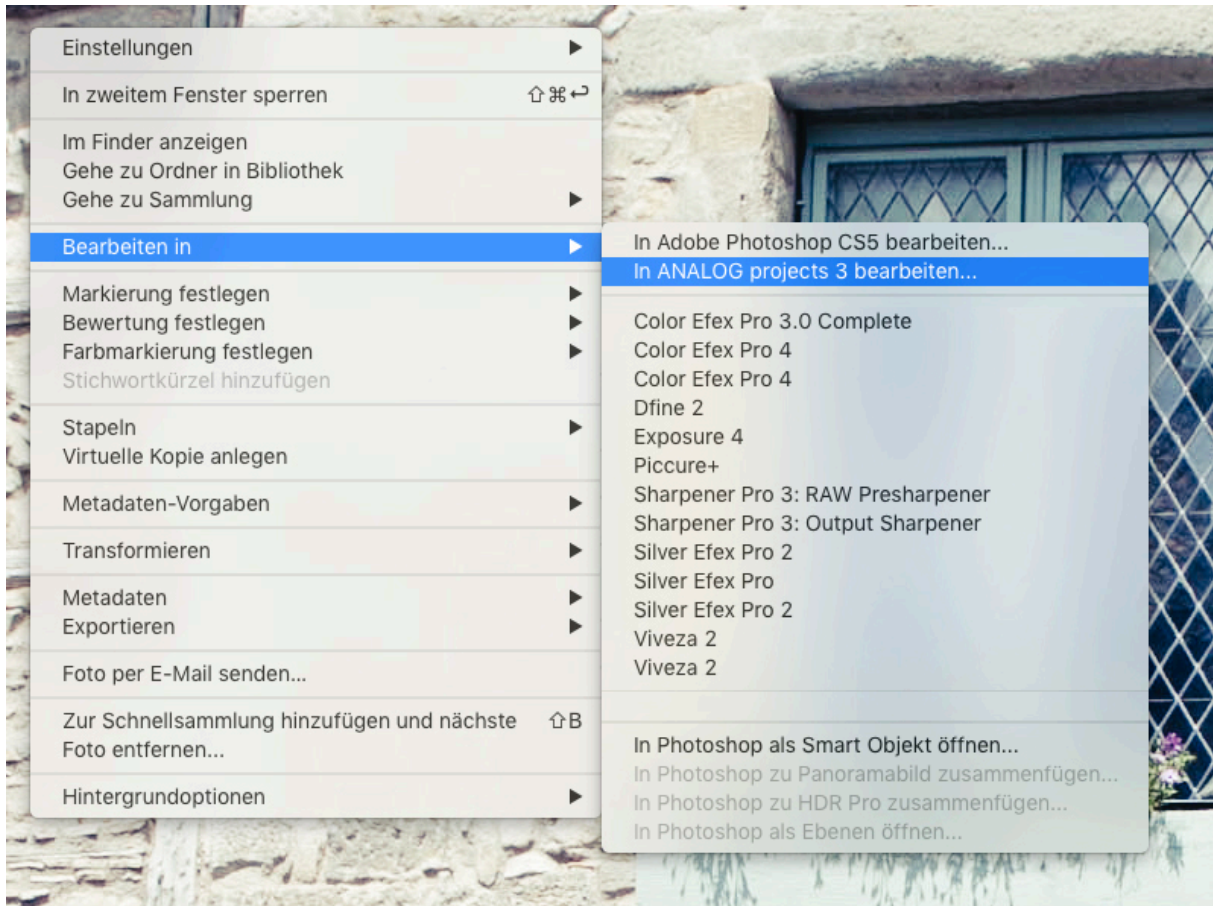


6. ANALOG projects 3 wurde nun als externer Editor festgelegt.



7. Schließen Sie das Fenster und starten Sie Adobe Lightroom neu.

8. Öffnen Sie ein Bild von Ihrem Adobe Lightroom Katalog. Klicken Sie mit gleichzeitig gedrückter CTRL-Taste auf das Bild.



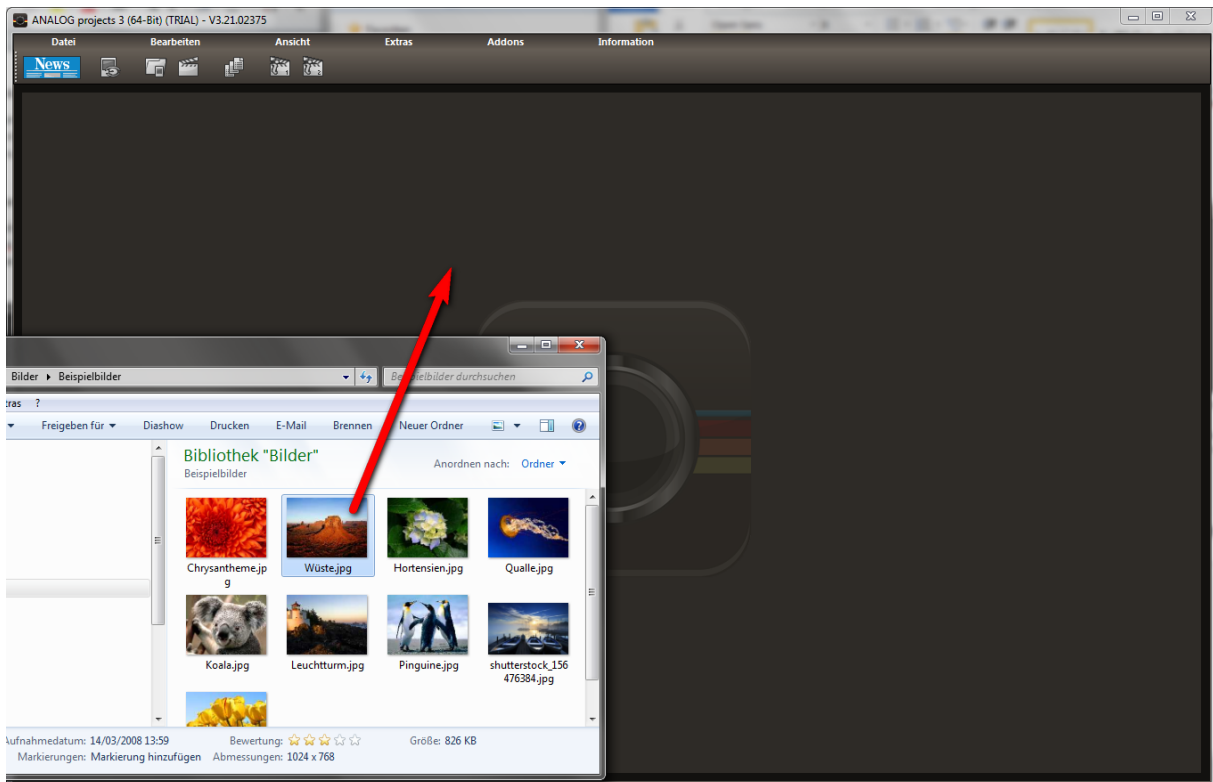
9. Wählen Sie **Bearbeiten in** → **In ANALOG projects 3 bearbeiten...** und Ihr Foto wird in **ANALOG projects 3** geöffnet.
Es wird hier nicht abgespeichert: Sie können Ihr Bild mit **ANALOG projects 3** bearbeiten und dann zu Adobe Lightroom zurückgehen, um weitere Bearbeitungen vorzunehmen - ohne unnötig Speicherplatz zu verschwenden. Wenn Sie mit der Bearbeitung Ihres Bilds fertig sind, müssen Sie Ihr entwickeltes Bild nur einmal abspeichern.

Falls **ANALOG projects 3** weiterhin nicht in der „**Bearbeiten in**“-Liste auftaucht, überprüfen Sie bitte, ob **ANALOG projects 3** bei den Voreinstellungen tatsächlich als **weiterer externer Editor** eingestellt ist, und starten anschließend Adobe Lightroom neu.

2. Schnell zum fertig entwickelten Bild

Mit vier Klicks erreichen Sie mit **ANALOG projects 3** das fertige Bilder-
ergebnis.

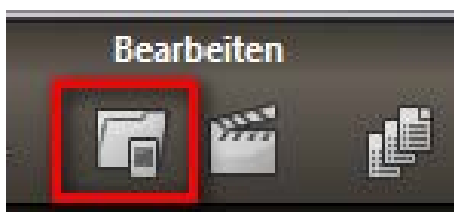
1. Bilder einladen
2. Post-Processing. Preset auswählen
3. Optimierungsassistent
4. Bildausschnitt wählen und speichern



***Sie können Ihre Bilder einfach per Drag & Drop auf den Start-
screen ziehen.***

So kommen Sie schnell zum Ziel – mit der Ausarbeitung eigener Presets
und Bildlooks und individueller Bildanpassungen!

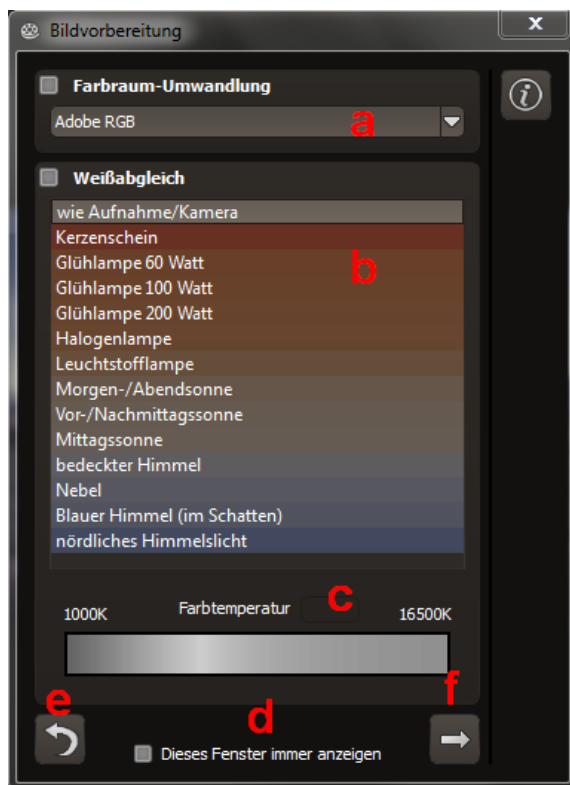
Alternativ wählen Sie zum Laden die Toolbar oder das Dateimenü.



3. Optional: Bildvorbereitung

Klicken Sie auf **Extras/Bildvorbereitung**.... Hier können Sie die Einstellungen der Bildvorbereitung präzise konfigurieren oder die Standardeinstellung eingestellt lassen und das Fenster beim Einladen der Bilder unterdrücken:

Für die ersten Schritte wählen Sie bitte die Standardeinstellung, die mit Klick auf den Pfeil rückwärts (links unten) immer wieder zurückgesetzt werden kann. Hier kann man also nichts unwiederbringlich verstellen.



- Farbraum-Umwandlung: Fortgeschrittene können hier einen Farbraum auswählen – allen anderen sei empfohlen, keinen Haken zu setzen, um eine spätere Falschfarben-Wiedergabe zu vermeiden.
- Der Weißabgleich korrigiert Farbstiche, die bei Aufnahmen z. B. durch warme Raumbeleuchtung entstehen. Für den Start lassen Sie hier bitte den Haken ungesetzt.
- Die Farbtemperatur lässt sich von 1000K bis 16500K regeln – hier hat man ein mächtiges Werkzeug zu Hand, um warme oder kühle Bildstimmungen zu zaubern.

d. In der **Checkbox** am unteren Fensterrand können Sie auswählen, ob Sie dieses Fenster beim Einladen der Bilder angezeigt bekommen wollen. Bei Bedarf können Sie es hier abwählen.

e. Mit dem **Rückwärtspfeil** setzen Sie alle Änderungen wieder auf den Ausgangswert zurück.



f. Mit dem **Pfeil** verlassen Sie die Bildvorbereitung und wechseln in den Post-Processing Modus.



4. Post-Processing: Presets



Hier starten wir nach dem Einladen der Bilder direkt in der Bearbeitung, dem Post-Processing. Hier wählen wir das geeignete Preset für das Foto und bearbeiten die Ergebnisse mit Filtern und Effekten nach.

Linke Seite des Post-Processing-Screens:

Die Voreinstellungen zeigen die Unterteilung der Live-Vorschauen in Kategorien, mit der Anzahl der Presets in den jeweiligen Kategorien:

- „Alle“
- „Nassplatte“
- „Vintage“
- „Pocket Kamera“
- „Plastiklinse“
- „Camera Obscura“
- „Eigene“
- „Rollfilm“
- „Polarisation“
- „Alte Zeitung“
- „Lomografie“
- „Freestyle“

Zu Beginn ist das Preset „Nassplatte 1“ ausgewählt. Mit Klick auf die Vorschaubilder werden die Effekte in Echtzeit auf das Bild gerechnet und in der Bildschirmmitte angezeigt. Entdecken Sie die ganze Vielfalt der unterschiedlichen Bildlooks mit Klick auf die 102 verschiedenen Presets – Sie werden erstaunt sein, welche interessanten Styles im Kreativpool dabei sind!

Alle 102 Presets von **ANALOG projects 3** auf einen Blick – die Leiste „Voreinstellungen“ lässt sich bequem abdocken und auf die gewünschte Größe ziehen.



4.1 Vergleichsansichten



Wollen Sie einen Vergleich zu Ihrem Foto vor der Bearbeitung? Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Bildmitte und Sie sehen das Vorher/Nachher-Ergebnis. So hat man jederzeit schnelle Kontrolle über den Bearbeitungsstand. Einen ausführlicheren Überblick mit wählbaren Bereichen und Luminanzanzeige zeigt die Vergleichsansicht: Klick auf Symbolleiste.



4.2 Echtzeitberechnung



Ist diese Option aktiviert, werden alle von Ihnen durchgeführten Änderungen der Preseteinstellungen sofort auf das Bild angewendet und Sie sehen direkt die Auswirkungen Ihrer Änderungen. Ist die Option deaktiviert, so werden die Änderungen erst angezeigt, wenn Sie auf den „Neu berechnen“-Button klicken:



4.3 Hochwertige Darstellung



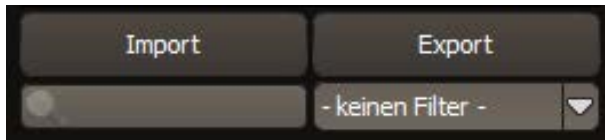
Aktivieren Sie diese Option, um das Vorschaubild in einer hochwertigeren Auflösung anzeigen zu lassen. Ist die Vorschau auf 100% eingestellt, werden Sie keine Unterschiede bemerken. Wenn Sie jedoch einen Bildausschnitt heranzoomen, erkennen Sie deutliche Qualitätsunterschiede.

4.4 Voreinstellungen kombinieren

Um zwei Looks miteinander zu verbinden, nutzen Sie die Schaltfläche "Voreinstellungen kombinieren" direkt unterhalb der Kategorien. Gespeichert werden diese neu erstellten Presets dann in der Kategorie "Eigene". So kann man die Auswahl an tollen Looks immens erweitern und viele neue Ideen sammeln!

4.5 Import/Export von Presets

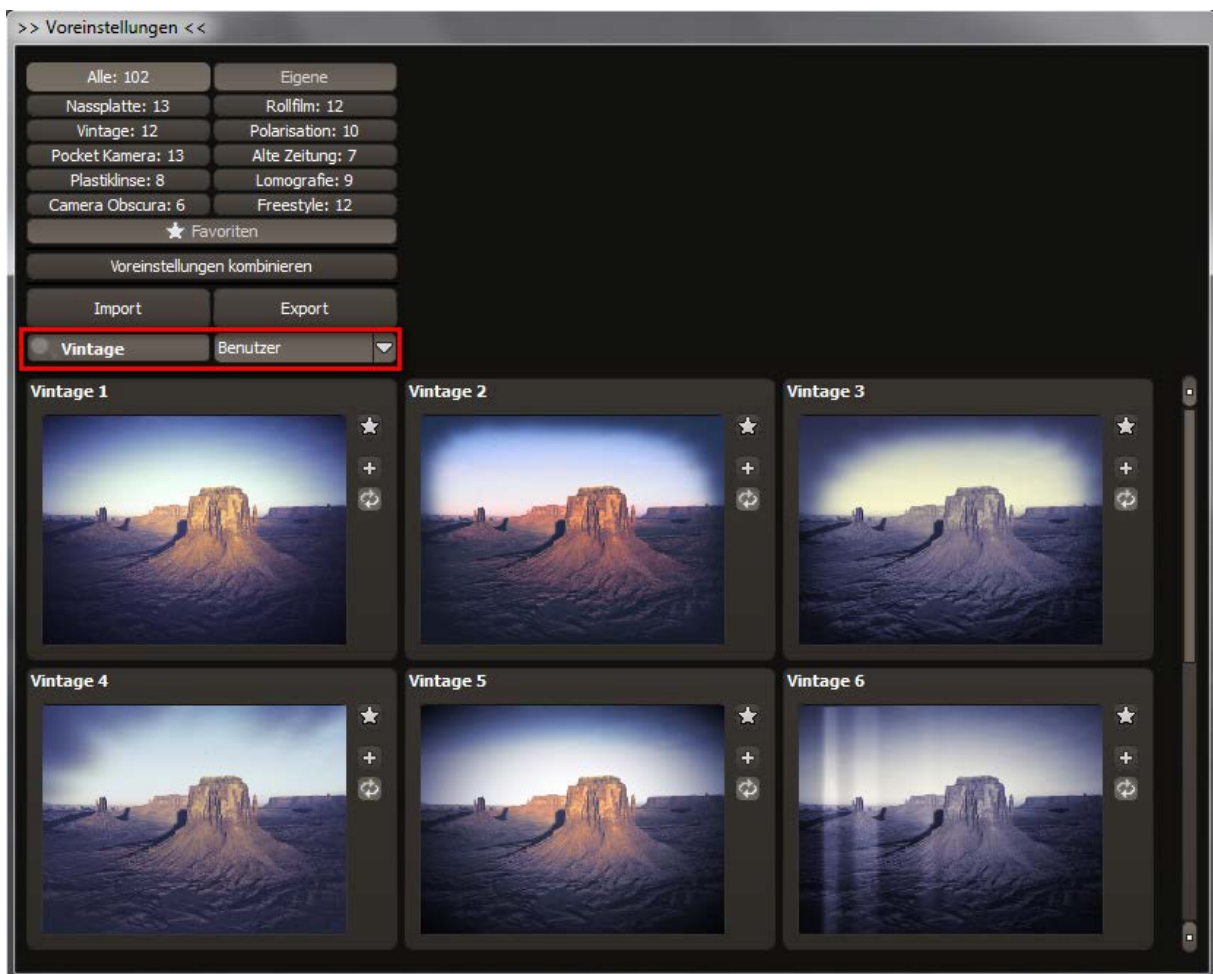
Presets aus früheren Versionen lassen sich hier mit der Import-Funktion leicht einbinden. Wollen Sie Presets mit Freunden tauschen oder all Ihre Schätze sichern, dann nutzen Sie die praktische Export-Funktion der Presets.



4.6 Favoriten benennen



Haben Sie Presets gefunden, die Ihnen besonders gefallen und die Sie sofort parat haben möchten? Klicken Sie auf den Stern rechts oben in einem Presetfenster und machen Sie so das Preset zu Ihrem Favoriten. Mit Klick auf die Schaltfläche bekommen Sie alle Lieblingseinstellungen mit Vorschaubild angezeigt.

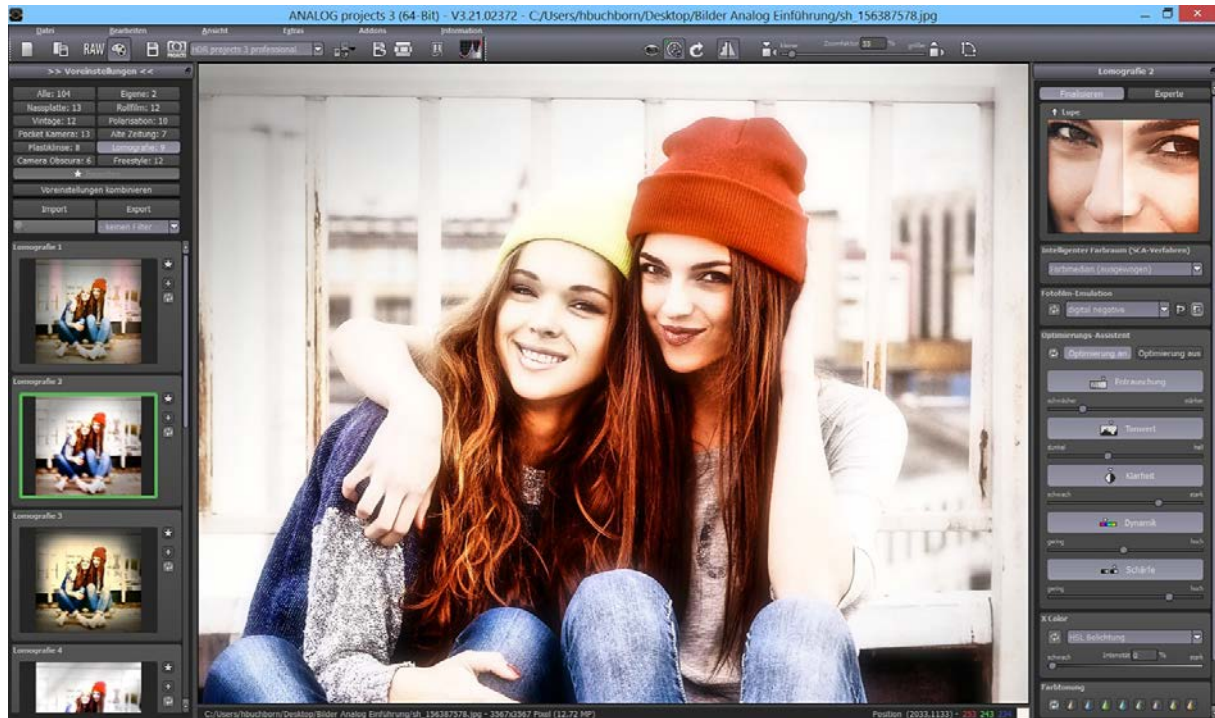


➤ Presets filtern

Das Auffinden von Presets kann sich schwierig gestalten, wenn Sie viele zusätzliche Looks erstellt oder importiert haben. Geben Sie beispielsweise "Vintage" in das linke Suchfilterfenster, werden Ihnen nur diejenigen Filter angezeigt, die den String "vintage" aufweisen.

4.7 Preset auswählen

Nach dem Einladen des Fotos sehen wir jetzt das Bild mit den Effekten als **Echtzeitvorschau** in der Mitte, links ist die Leiste **Voreinstellungen** mit den **Presets (Bild-Vorschlägen)**.



Wir befinden uns gerade in der Kategorie „**Lomografie**“ im zweiten Preset von oben (grün umrandet). Die Presets sind zur leichten Auffindbarkeit in zehn Kategorien unterteilt. Wechseln Sie einmal die Kategorie und klicken auf „**Pocket Kamera**“. Jetzt können Sie vom obersten Preset auf die kleinen Auswahlvorschauen darunter klicken und die unterschiedlichen Ergebnisse in der Echtzeitvorschau betrachten. Klicken Sie sich ruhig einmal durch und lassen Sie die faszinierenden Bildstimmungen auf sich wirken!

4.8 Presets – und wo die Kategorien herkommen

Nassplatte: Der Look dieser Kategorie ist den Anfängen der Fotografie nachempfunden. Glasplatten wurden mit Kollodium beschichtet und mit Silbernitrat behandelt. Diese noch feuchten Platten wurden dann in die Feldkamera eingesetzt. Nach der Belichtung musste die Platte unverzüglich entwickelt werden, was dazu führte, dass Fotografen ihre Dunkelkammer immer dabei haben mussten. Die unterschiedlichen Presets ahmen die verschiedenen chemischen Verfahren und Trägermaterialien von Nassplatten nach. Experimentieren ist ausdrücklich erwünscht!

Vintage: Hier finden Sie klassische, Retro- und hoch im Kurs stehende Fotostile für alle Arten der Präsentation. Aktuelle Online-Shops, Websites und Blogs sind stark von den emotionalen Bildlooks der 50er bis 80er Jahre geprägt. Und was am Smartphone geht, will man am PC am großen Bildschirm erst recht ausprobieren. Lassen Sie sich inspirieren und kreieren Sie Ihren eigenen coolen Vintage-Style.

Pocket Kamera: Keine Angst vor Lichteinfall, Farbverschiebungen und Blendenflecken – hier sind die Presets an den Stil der Kameras der 60er und 70er, wie den legendären Kameras Kodak Instamatic und Agfomatic, angelehnt. Technisch korrekt ist anders, aber hier können Sie nach Lust und Laune kombinieren und alle verfügbaren Tools einsetzen – das ist Emotion pur.

Hier ist ein Beispiel mit einem schönen Porträt, das noch den letzten Pfiff bekommen soll:





Porträtaufnahme: mit den beiden Filtern 2 und 10 aus der Kategorie „Pocket Kamera“ wird dieses Foto heller, freundlicher und emotionaler.

Plastiklinse: Angesagter Trash-Look von Holga-Plastiklinsen, der geradezu optimal für weiche Porträts und abgesoftete Landschaften ist. Da die Linse meist nicht ganz plan ausgerichtet ist, sind große Bildanteile an den Rändern verschwommen – das hat seinen eigenen Reiz und fokussiert den mittleren Motivbereich. Wer hier durchgehende Schärfe sucht, sollte besser die Kategorie wechseln.

Camera Obscura: Vor mehr als 2000 Jahren entdeckte Aristoteles das Phänomen der Camera Obscura. Camera Obscura bedeutet so viel wie „dunkler Raum“. Aristoteles beobachtete, dass ein Bild auf dem Kopf steht, wenn es in einem lichtdichten Raum durch ein kleines Loch auf eine gegenüberliegende Fläche projiziert wird. Damit hatte er das Grundprinzip der Fotografie entdeckt. Tipp: Wenn Sie die interessanten Einstellungen dieser Kategorie verwenden wollen, ohne dass das Motiv auf dem Kopf steht, klicken Sie im Filter „Projektion“ die Spiegelung einfach aus.

Rollfilm: Der Rollfilm war das Filmmaterial der High-End-Kameras wie Hasselblad, Mamiya 6x7 und Rolleiflex 6006 über viele Jahrzehnte. Auch heutzutage wird, wenn der analoge Look gesucht ist, noch Rollfilm als Filmmaterial bevorzugt. Selbst hier ist man nicht vor Lichteinfall in der Entwicklerdose geschützt. Fertig entwickelt, rahmen Sie doch Ihre Bilder einfach mit den professionellen Filmstreifen ein, Auswahl gibt es hier genug.

Polarisation: Diese Kategorie steht für die Bildlooks der Polaroidkameras der 70er Jahre, als es immer beliebter wurde, Bilder sofort als Abzug in den Händen zu halten. Am Anfang dieser Technologie waren noch unterschiedlich lange Entwicklungszeiten erforderlich, so kam es vor, dass die Abzüge einen starken Farbstich aufwiesen. Ebenso entstand durch Trägerschicht und Beschichtung ein leichter 3D-Effekt, der in den unterschiedlichen Presets nachempfunden wurde. Die Polaroid-Bewegung ist nie wirklich zum Stillstand gekommen - nach dem Einstellen der Polaroid-Filmproduktion in 2008 führten andere Firmen die Produktion weiter und heute sind sogar wieder neue Polaroid-Kameras auf dem Markt zu finden.

Alte Zeitung: Hier findet man monochrome Presets, die natürlich in der Sammlung nicht fehlen dürfen – grobe Rasterungen, Papierstrukturen, Sepiatonungen und Flecken inbegriffen.

Lomografie: Lomo ist der Name einer einfachen Plastikkamera, die es zu einer ganzen Fotografie-Bewegung gebracht hat – die Bilder, die mit dieser oder ähnlichen Kameras geschossen worden sind, zeichnen sich durch technische Fehler, mangelnde Bildqualität und Unschärfe aus – das Endergebnis der Bilder ist wenig vorhersehbar. Genau das ist es, was den Reiz ausmacht: im Zeitalter der perfekten digitalen Kameras vermisst man schnell den Überraschungseffekt und die Spannung, wie das Bild wohl aussehen wird. Entdecken Sie eine ganz neue Bildphilosophie und klicken Sie sich durch die Lomo-Presets – dass hier der Entwickler seine Freude hatte, sieht man auf den ersten Blick.

Freestyle: Hier gibt es frei inspirierte Styles vieler Stilrichtungen, erlaubt ist in dieser Kategorie alles. Finden Sie heraus, was zu Ihren Bildern passt oder kreieren Sie völlig neue, noch verrücktere Styles.

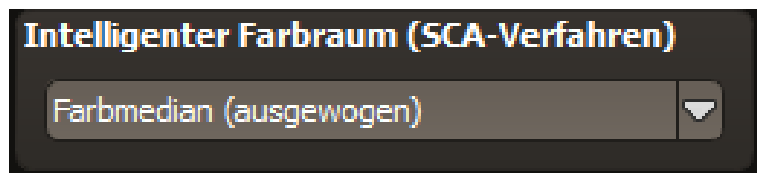
5. Post-Processing: Finalisieren

Einen wichtigen Teil des Post-Processings haben wir nun schon verstanden, jetzt machen wir uns ans Finetuning (Tools auf der rechten Seite des Bildschirms im Reiter „**Finalisieren**“). All diese Vorgänge sind optional und nur zu verwenden, wenn die Bilder nach der Wahl eines Presets weiter bearbeitet werden sollen.



5.1 Intelligenter Farbraum (SCA-Verfahren)

In diesem Auswahlmenü treffen Sie die Entscheidung für die optimalen Farbdetail-Abstufungen Ihres Bildes. Die Wahl des SCA-Verfahrens (Smart Colorspace Adaption) zeigt Unterschiede in den Details gesättigter Farben auf.



Tipp: Im Supersampling-Modus erhalten Sie satte Farben mit einzigartigen Farbdetails

5.2 Die Film-Emulationsengine von ANALOG projects 3

Auf der rechten Seite der Oberfläche finden Sie unter „**Finalisieren**“ die Fotofilm-Emulation. Was wäre die analoge Fotografie ohne die Magie der unterschiedlichen Filmtypen? Mit **ANALOG projects 3** steht Ihnen eine komplette Emulations-Engine mit Farb-, Dia- und Schwarzweißfilmen zur Verfügung, die Sie unbedingt einmal austesten sollten. Sie suchen die authentischen Bildlooks von damals mit all ihren Stärken, Schwächen und Emotionen – dann sind sie hier richtig. Filmkorn ist an dieser Stelle als Gestaltungsmittel ausdrücklich erwünscht und bei jedem Filmtyp separat einstellbar. Probieren Sie die unterschiedlichen Filmstile aus und entdecken deren unverwechselbare Charakteristik.



Agfa Futura: Allround-Film mit großem Belichtungsspielraum, verzeiht auch mal eine nicht ganz richtige Belichtung. So ganz scharf zeichneten sie damals allerdings nicht und sind deshalb besonders für die Porträtfotografie geeignet.

Fuji: Hebt die gelb- und grünstichigen Bildpartien an und ist die erste Wahl, um Lomografie-Bildern den letzten Schliff zu geben.

Fujichrome: Diese Filme wurden professionell für die Mode- und Produktfotografie eingesetzt. Sie passen hervorragend zur Kategorie Rollfilm.

Kodak: Jeder kennt den unverwechselbaren Look vom Kodak Ektachrom 64, der sich durch extrem feinkörnige, satte Farbwiedergabe und hervorragende Brillanz auszeichnete und der Film für die Ewigkeit sein sollte. Da 30 Jahre Lagerung für diese Filme nichts sind, findet man sie oft als Film der Wahl in Bildarchiven wieder. Auch private Diasammlungen sind mit diesem Film oft bemerkenswert gut erhalten.

Efke: Schwarzweißfilme von Efke zeichneten sich durch eine reiche Grauwertwiedergabe und große Schärfe aus. Da sich in 50 Jahren nichts in der Herstellung geändert hatte, konnten Sie in Punkto Körnung mit modernen Filmen nicht mithalten. Der Schwarz-Weiß-Look der 50er Jahre ist durch diesen Film geprägt und heute so modern wie nie zuvor.

Iford: Iford-Filme benutzen Generationen von Fotografen bis heute und gehören einfach zur digitalen Dunkelkammer dazu. Der legendäre Pan F mit seinen ISO 50 ist einer der schärfsten Filme und wird seit jeher für Architektur, Stillleben und FineArt-Prints verwendet. Der beliebte HP5 dagegen ist der Film für Fotoreporter, die auch abends unterwegs sein müssen. Der Film ist etwas grobkörnig, macht aber durchaus Belichtungen bis zu ISO 3200 mit und ist ein echter Alleskönner.

Kodak T-Max: Der T-Max 3200 war der Film der Wahl bei Nachtfotografie oder Available Light-Anforderungen, man musste allerdings mit dem schnell auftretenden Korn aufpassen. Die heutige Generation des T-Max ist dagegen feinkörnig und geradezu der Traum schlechthin für Aufnahmen bei wenig Licht.

Tipp: Wenn Sie ein Farbbild schnell in ein Schwarzweiß-Bild konvertieren wollen, können Sie ruhig ein farbiges Preset auswählen. Anschließend wählen Sie in der Filmemulation einen Schwarz-Weiß-Film aus, fertig!

5.3 Postprocessing-Effekte und selektive Anwendung

In **ANALOG projects 3** gibt es 59 Expertenfilter, die man alle nach und nach entdecken kann. Einige wenige möchten wir Ihnen jedoch ans Herz legen, da sie besonders wirkungsvoll eingesetzt werden können.

Die beschriebenen Filter finden Sie am leichtesten, wenn Sie oben in der Suchleiste der Postprocessing-Effekte die Namen eingeben – **ANALOG projects 3** findet die Effekte schnell für Sie.

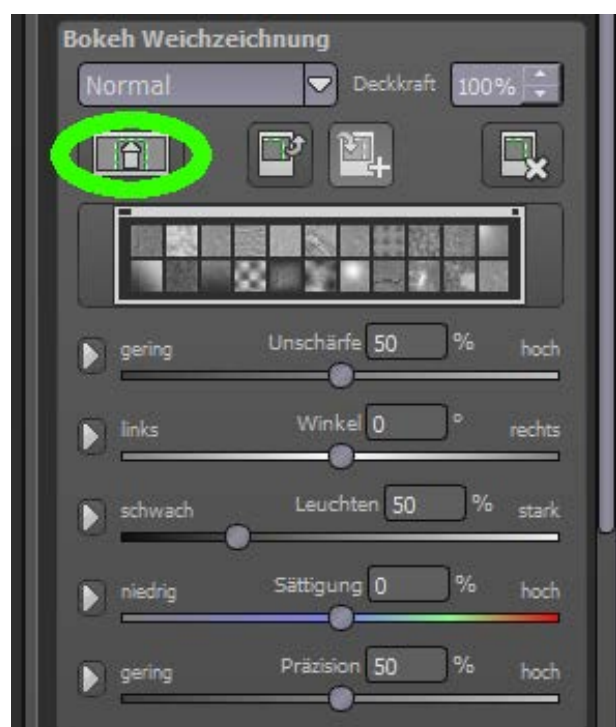
Form-Vignette: Ahmt die Vignettierungseigenschaften älterer Objektive an den Rändern nach und ist ein wichtiges Stilmittel für Bilder im Vintage-Look.

Motivtonung: Das Mittel der Wahl, um Farbstiche ins Bild zu bringen. Probieren Sie hier ruhig einmal die selektive Bearbeitung aus und begrenzen die Motivtonung auf einen Bildbereich.

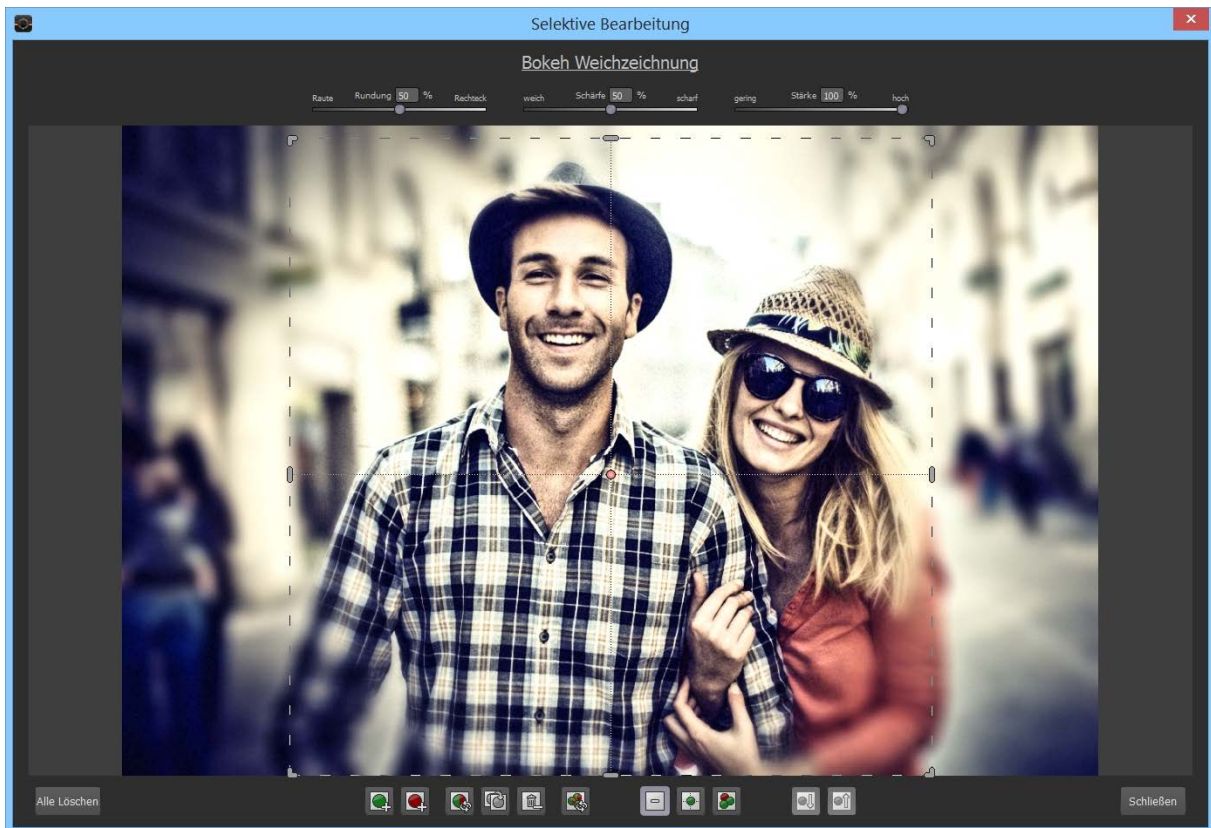
Struktur - Lichter, Papier, Staub & Flecken, Stein: Hier sind sie bei einer echten Spielwiese für Gestalter angelangt. Mit dem Struktur-Lichter Effekt bringen Sie mit einem Mausklick eine komplett andere Stimmung ins Bild, die in anderen Bildbearbeitungsprogrammen mit mühevoller Ebenen- und Maskenarbeit verbunden wäre. Mit den Strukturfiltern für Staub und Flecken, Papier und Stein runden Sie Ihre kreative Arbeit ab – erlaubt ist, was gefällt. Im Textur-Browser wählen Sie den Effekt aus und wenden ihn an – da kommt Leben ins Bild.

Bokeh-Weichzeichnung:

Was wären Bilder, die nur scharf wären – oftmals sind in der professionellen Fotografie die weitaus größeren Bildbereiche unscharf und deshalb von bildbestimmender Wirkung. Diese unscharfen Bereiche werden im Fachjargon Bokeh genannt und sind ebenso ausschlaggebend für hohe Investitionen in den Objektivpark wie die Schärfe einer Linse. Ahmen Sie das seidenweiche Bokeh der teuersten Objektive nach – durch eine schnell markierte selektive Auswahl kann das Hauptmotiv toll in Szene gesetzt werden. Aktivieren Sie den Filter Bokeh-Weichzeichnung durch



einen Doppelklick. Der Effekt wird nun über das ganze Bild angewendet – wir wollen aber das Hauptmotiv scharf behalten. Daher wechseln wir in den selektiven Modus links oben im Effektfenster.



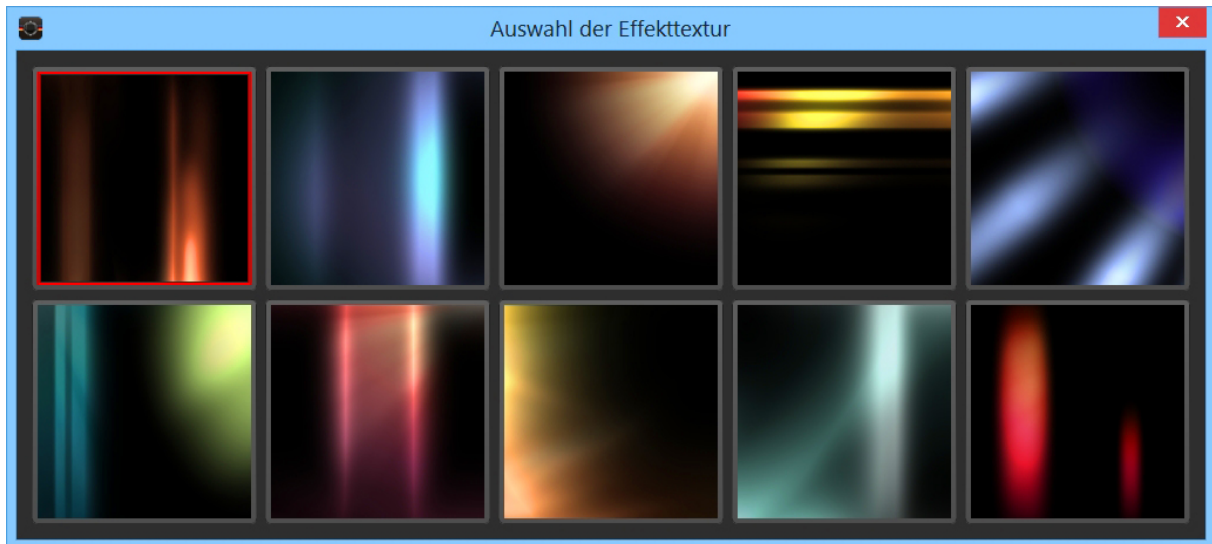
Wir wählen den ausschließenden Bereich mit dem roten Kreis an und passen das Rechteck auf das Hauptmotiv an. Jetzt können wir das Fenster schließen, fertig.

Gerichtete Weichzeichnung: mit dieser Methode lassen sich schnell Bewegungseffekte erzielen – das Mittel der Wahl, um statische Bilder aufleben zu lassen.

Lichtschein: Das neue Feature in **ANALOG projects 3** setzt einen gezielt gerichteten Lichtschein und macht jedes Bild zu einem faszinierenden Eyecatcher.

Aura: Ein weiches Hintergrund-Licht gibt dem Hauptmotiv die gebührende Wirkung und kann vielfältig eingesetzt werden

Belichtungsfehler: Dieser Filter ist besonders angesagt für die Kategorie Lomografie und Pocket Kamera. Da die Kameras oft nicht mehr ganz lichtdicht waren, zeigen die Filme Streifen durch Lichteinfall. Stöbern Sie mal in der Texturbibliothek, was es da alles so gibt. Sie werden sicher fündig.



Im Texturbrowser findet man unterschiedliche Lichteffekte zum Stylen der Bilder. Man kann auch mehrere Effekte kombinieren – wählen Sie dazu den Effekt „Belichtungsfehler“ einfach ein zweites Mal aus.

Glamour-Leuchten: Dieser Effektfilter ist für Porträts geradezu unverzichtbar.

Rahmen und Filmrahmen: Mit **ANALOG projects 3** können Sie sich einfach dezente Rahmen selber herstellen oder die Filmrahmen aus der Bibliothek verwenden. Macht in jedem Fall ein tolles Finishing her.

Tipp für die Kreation eigener Bildlooks: Legen Sie sich ein Preset an mit den für Sie wichtigsten Post-Processing Effekten, setzen alle Filter auf inaktiv (Haken abklicken) und speichern es so ab. Bei einem neu eingeladenen Bild können Sie jetzt alle Ihre angelegten Effekte von oben nach unten abarbeiten und so schnell Ihren eigenen Stil entwickeln.

5.4 Optimierungsassistent

Der Optimierungsassistent ist ein sehr effizientes Tool für schnelle, faszinierende Bildergebnisse.

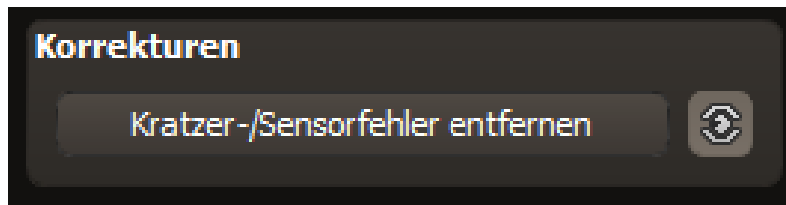
Ist die Voreinstellung aktiviert, kann man hier Korrekturwerte für Entrauschung, Tonwert, Klarheit, Dynamik und Schärfe eingeben, indem man die Regler für die Intensität nach rechts oder links verschiebt und das Ergebnis live angezeigt bekommt.

Der Optimierungsassistent ist intelligent, merkt sich Ihre Eingabe und passt beim nächsten Bild die Korrekturwerte in der gleichen Weise an – jedoch stimmt er das Ergebnis auf das neue Motiv ab.

Wünschen Sie Ihre Bildbearbeitung ohne Assistenten, stellen Sie ihn einfach ab. Wenn Sie die bisherigen „gelernten“ Werte zurücksetzen wollen, klicken Sie auf



5.5 Kratzer-/Sensorfehler entfernen



Die moderne Fotografie zeigt leider mit hohen Kontrasten und vielen Details jede unerwünschte Sensorverunreinigung auf, die jeder Fotograf trotz kamerainterner Sensorreinigung kennt und fürchtet. Nicht ärgern – einfach entfernen! Mit der leicht anzuwendenden Korrekturfunktion von **ANALOG projects 3** kann das sogar richtig Spaß machen.

Profitipp: Mit der intelligenten Korrekturfunktion lassen sich nicht nur Sensorflecken, sondern auch andere störende Dinge entfernen – ein menschenleerer Strand ist so schnell hergestellt.

Stempeln Sie ganz leicht Bildfehler aus Ihrem Motiv heraus – das Programm wird diese Bereiche ganz automatisch durch passende Bildbereiche ersetzen.

Für die Korrektur gehen Sie folgendermaßen vor:

Wählen Sie das Pinselwerkzeug unter **(6)** aus und klicken Sie auf eine Stelle im Bild, die Sie korrigieren möchten. Daraufhin erscheint daneben ein umstrichelter Kreis, der als Quelle dient.

Diesen verschieben Sie an eine Bildstelle, die als Quelle für die zuerst gesetzte Markierung dient. Ihre markierte Stelle wird anschließend auf Basis der Quelle ausgebessert.

Zuvor können Sie unter **(1)** die Sensorfehler im Bild anzeigen lassen, die als helle Bereiche im Bild erscheinen.

Unter **(2)** können Sie die ausgebesserten Bereiche anzeigen oder ausblenden. Auch wenn Sie die Korrekturen ausblenden, werden sie übernommen. Das Ausblenden dient lediglich der Übersicht, um einen Vorher-Nachher-Vergleich zu erzielen.

Sie können mehrere Korrekturbereiche auswählen, indem Sie einfach erneut auf das Pinselsymbol **(6)** klicken und einen weiteren Bereich hinzufügen.



Über die Schaltfläche **(3)** können Sie die Korrekturbereichsziele ein- und ausblenden, was ebenfalls der Übersichtlichkeit dient.

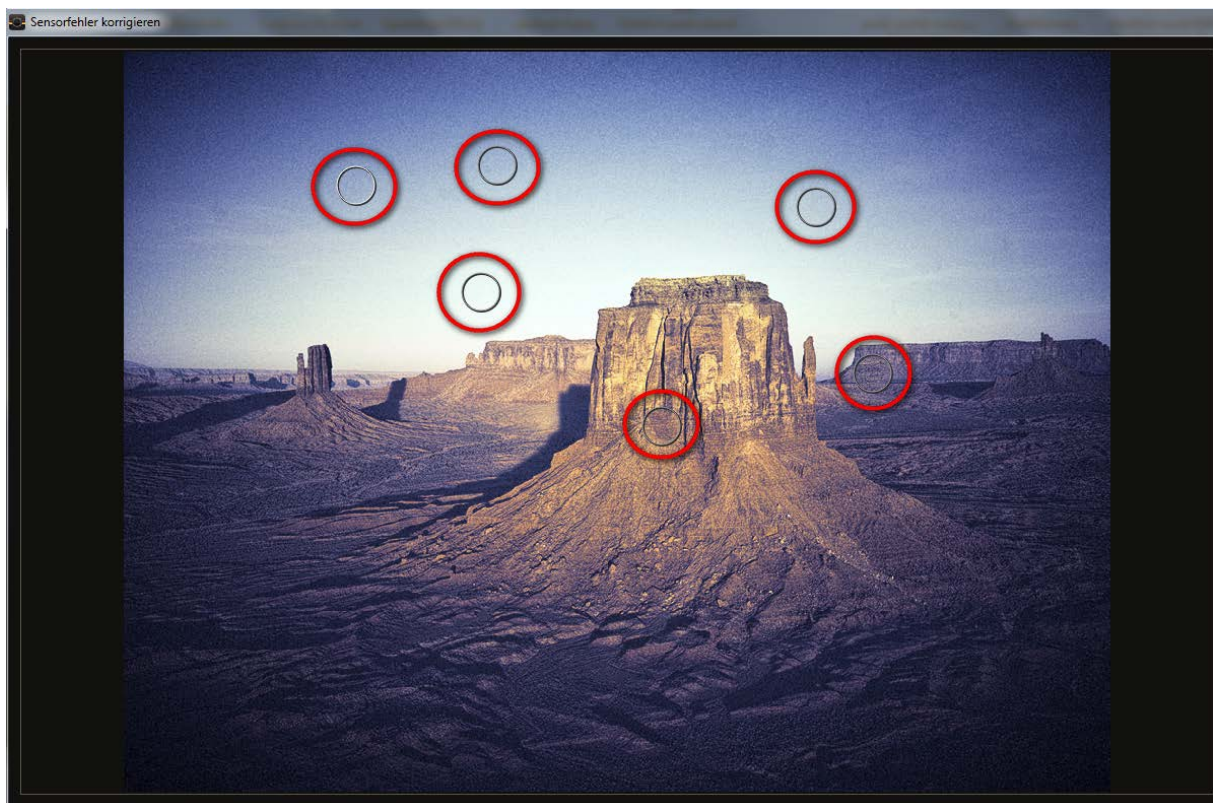
Über die Schaltfläche **(5)** löschen Sie alle getätigten Korrekturen.

In Bereich **(7)** passen Sie die Größe des ausgewählten Bereichs, der korrigiert wird, an.

Sie haben auch die Möglichkeit, automatisch nach dem besten Quellbereich für die Ausbesserung im Bild zu suchen. Klicken Sie dazu auf Schaltfläche **(8)**.

Über Schaltfläche **(4)** werden für alle Korrekturbereiche, die Sie über Schaltfläche **(8)** in den automatischen Modus gesetzt haben, die passenden Korrekturstellen berechnet.

Über Schaltfläche **(9)** löschen Sie schließlich den aktuell ausgewählten Korrekturbereich.



Rot umkreist sind die Sensorflecken im Eingangsbild.

In der Sensorfleckenkorrektur werden die Flecken markiert und eine passende Quelle im Bild ermittelt, die die fleckigen Bereiche ersetzen kann.

5.6 Mein eigenes Preset

Eins steht fest: Egal, welche Einstellungen Sie verändert haben, ob Sie einen zusätzlichen Filter angelegt oder einen bestehenden in den Parametern angepasst haben, das gewählte Preset wurde modifiziert und zeigt rechts neben dem Vorschaubild folgendes Symbol:

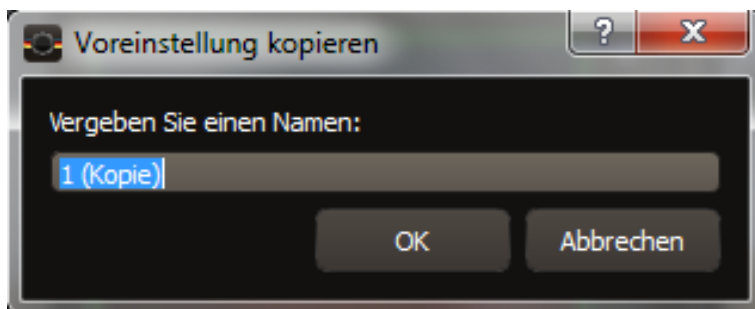


Mit Klick auf dieses Symbol setzen Sie das Preset wieder in den Ausgangszustand zurück.

Achtung: Alle bisher getätigten Modifikationen werden rückgängig gemacht!

Mit Klick auf  speichern Sie alle Änderungen in einem neuen Preset.

Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie einen neuen Namen für Ihr Preset vergeben oder den vorgeschlagenen bestätigen können. Er wird vom System mit „Kopie“ ergänzt.



Das Preset wird gespeichert und in die Kategorie „Eigene“ der Presetkategorien verschoben. Es ist zusätzlich generiert worden und das Eingangspreset ist erhalten geblieben. Sie können also niemals ein voreingestelltes Preset überschreiben!

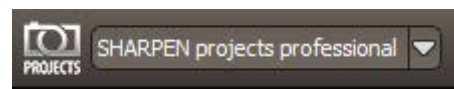
6. Tipps zum Workflow

6.1 Ergebnisbild in externen Programmen weiter bearbeiten

ANALOG projects 3 bietet Ihnen Schnittstellen zu externen Programmen an. Dadurch greifen Sie nach der erfolgreichen Bearbeitung des Bildes sofort auf ein anderes Bildverarbeitungsprogramm zu und nehmen dort weitere Bearbeitungsschritte vor.

6.1.1 In weiteren Programmen der projects-Familie öffnen

Klicken Sie in der Symbolleiste auf das projects-Symbol, um das Bild in einem anderen Produkt der projects-Reihe zu öffnen. Rechts neben dem Symbol wählen Sie aus, mit welchem Produkt der projects-Reihe, das Sie bereits auf Ihrem System installiert haben, das Bild geöffnet werden soll.

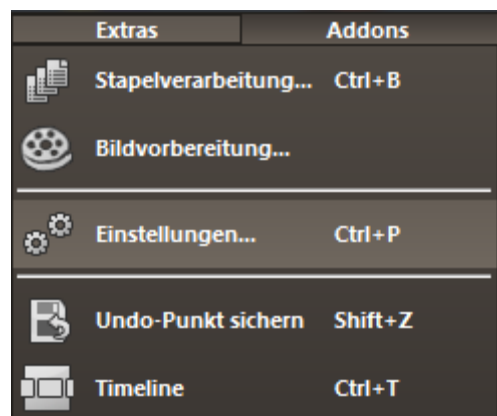


6.1.2 In anderen Bildbearbeitungsprogrammen öffnen

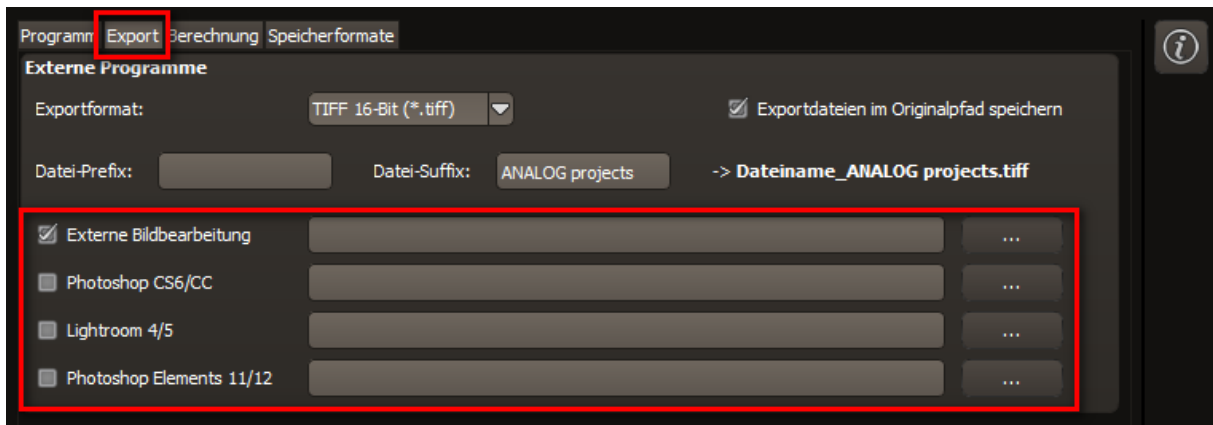


Um das Bild direkt in anderen Bildbearbeitungsprogrammen wie Adobe Photoshop zu öffnen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der Symbolleiste und wählen das gewünschte Programm aus.

Gegebenenfalls geben Sie zuvor den Pfad des Bildbearbeitungsprogramms in den Einstellungen an. Klicken Sie dazu in der Symbolleiste auf „**Extras**“ und wählen im sich öffnenden Kontextmenü „**Einstellungen**“ aus.



Anschließend klicken Sie auf den Reiter „**Export**“. Hier können Sie den Speicherort für die externen Bildbearbeitungsprogramme angeben und sichern.



6.2 Arbeiten mit der Timeline und Undo-Punkten

Diese Option finden Sie ebenfalls über die Symbolleiste am oberen Bildschirmrand:



Mit einem Klick auf „**Undo-Punkt sichern**“ erstellen Sie einen Zwischenspeicherpunkt zu allen aktuellen Einstellungen. Sie können dadurch jederzeit zu diesem Bearbeitungsstand zurückkehren. Es steht Ihnen dabei frei, zahlreiche Bearbeitungsstände zwischenzuspeichern. Die Timeline zeigt diese Speicherpunkte an und ermöglicht es Ihnen, mit einem einfachen Klick auf einen Zwischenspeicherpunkt den entsprechenden Bearbeitungsstand aufzurufen:



Diese Funktion ist äußerst nützlich, wenn Sie beispielsweise mit einem Bearbeitungsstand zufrieden sind, jedoch probeweise weitere Effekte und Einstellungen ausprobieren möchten.

Setzen Sie einfach einen Undo-Punkt und fahren Sie mit der Bearbeitung des Bildes fort. Möchten Sie wieder zu dem Sicherungspunkt zurückkehren, klicken Sie einfach das Symbol in der Timeline an.



6.3 Bildausschnitt wählen und speichern

Die Speicherung von Ergebnisbildern erreichen Sie entweder über die Schaltfläche in der Werkzeugleiste, über das Dateimenü oder das entsprechende Tastaturkürzel (Strg+S bzw. CMD+S).



➤ Bildbeschnitt und Untertitel

Sobald Sie einen Speicherbefehl gestartet haben, öffnet sich das Bildbeschnitt- und Untertitel-Fenster.



Im oberen Bereich stehen Ihnen einige praktische Hilfsmittel zur perfekten Bildgestaltung und zu einem harmonischen Bildschnitt zur Verfügung.

Sie können hier das Seitenverhältnis festlegen sowie sich Hilfslinien wie die Drittel-Regel, den Goldenen Schnitt oder die Goldene Spirale anzeigen lassen.

Der zentrale Bereich des Fensters zeigt Ihnen Ihr Ergebnisbild an. Durch Verschieben der Ecken- oder Seitenbegrenzungen legen Sie den Speicherbereich des Bilds fest.

Im unteren Bereich können Sie einen Untertitel eingeben. Für diesen Untertitel können Sie die Schriftgröße, einen Hintergrund sowie die Textposition festlegen.

Die Textgröße wird dabei automatisch an den gewählten Bildausschnitt angepasst

Sobald Sie den Bildbeschnitt und den Untertitel festgelegt haben, betätigen Sie die „Speichern“ Schaltfläche und können im folgenden Fenster das Speicherformat sowie den Dateinamen festlegen.

6.4 Die RAW-Bildbearbeitung



Im integrierten RAW-Modul können Sie eingeladene Roh-Bilddaten bearbeiten. Hier stehen Ihnen zahlreiche Werkzeuge für Entrauschen/Schärfen, Belichtung, Farbe, Details sowie ein mächtiges Werkzeug zur Verzeichnungskorrektur zur Verfügung.



In der Kategorie „Farbe“ lassen sich störende chromatische Aberrationen leicht entfernen.

Überblick über die wichtigsten Funktionen im RAW-Modul:

Weißabgleich:

Hier stellen Sie die Farbtemperatur ein. Nutzen Sie die Pipette, um eine Weißabgleichsfarbe direkt aus dem Bild zu holen.

Entrauschen/Schärfen:

Hier nehmen Sie Einstellungen für das Rauschverhalten und der Schärfe des Bilds vor. Beeinflussen Sie die Qualität und die unterschiedlichen Rauscharten wie Farbrauschen, Banding oder Hotpixel.

Farbbalance/Weißkorrektur:

Hier geht es zu den Farben und der Weiß/Schwarz-Korrektur. Korrigieren Sie die allgemeine Farbstimmung und neutralisieren Sie Ihr Weiß und Schwarz – das i-Tüpfelchen der professionellen Farbkorrektur.

Belichtung:

Hier nehmen Sie nochmals Einfluss auf Schatten, Lichter, Kontrast und Helligkeit der Ausgangsbilder.

Detail:

Klarheit und Mikrodetails werden jeweils in Schatten, Lichtern oder Mittelönen abgestimmt.

Farbe:

In diesen Farbeinstellungen geht es um Leuchtkraft in Schatten und Lichtern. Hier können Sie auch ungeliebten chromatischen Aberrationen entgegenwirken.

Palette:

In der Palette können Sie die Sättigung einzelner Farben justieren.

Verzeichnung:

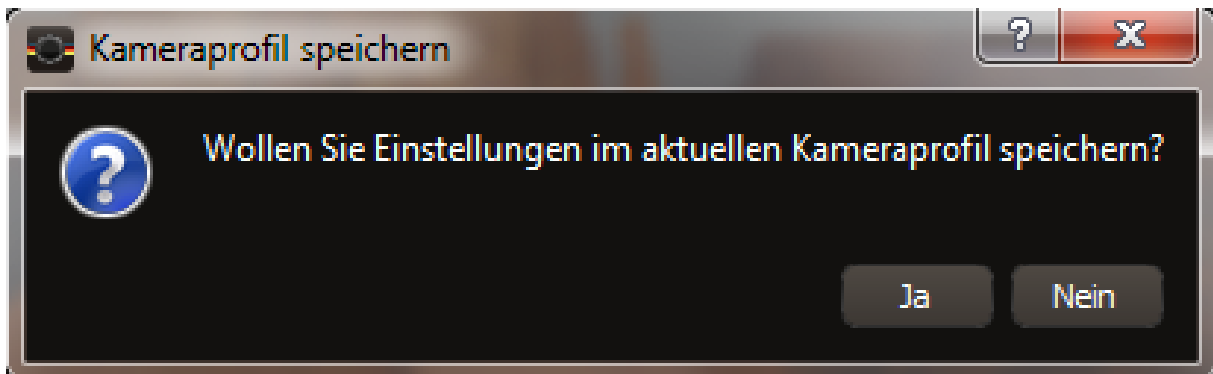
Hier lohnt es sich, genauer hinzuschauen. Mit diesem mächtigen Tool rücken Sie den Horizont gerade, korrigieren Kameradrehungen und Linsenfehler. Bei Randverlusten können Sie mit „Automatisch einpassen“ die Bildränder abschneiden.



Allgemein:

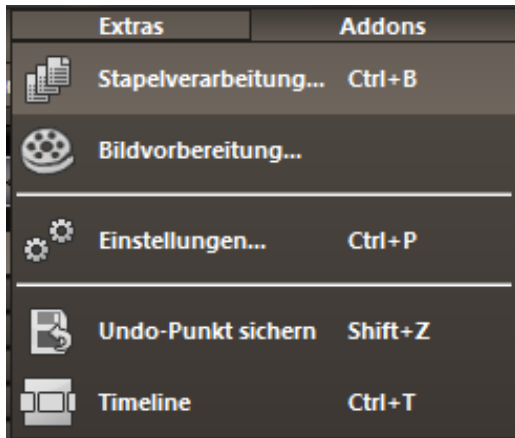
Für Bilder, die für das Erstellen von Panoramen finalisiert werden sollen, aktivieren Sie hier den 360°-Panorama-Modus mit optimiertem Kantengleich.

Haben Sie im RAW-Modus Einstellungen vorgenommen, klicken Sie auf „Anwenden“.

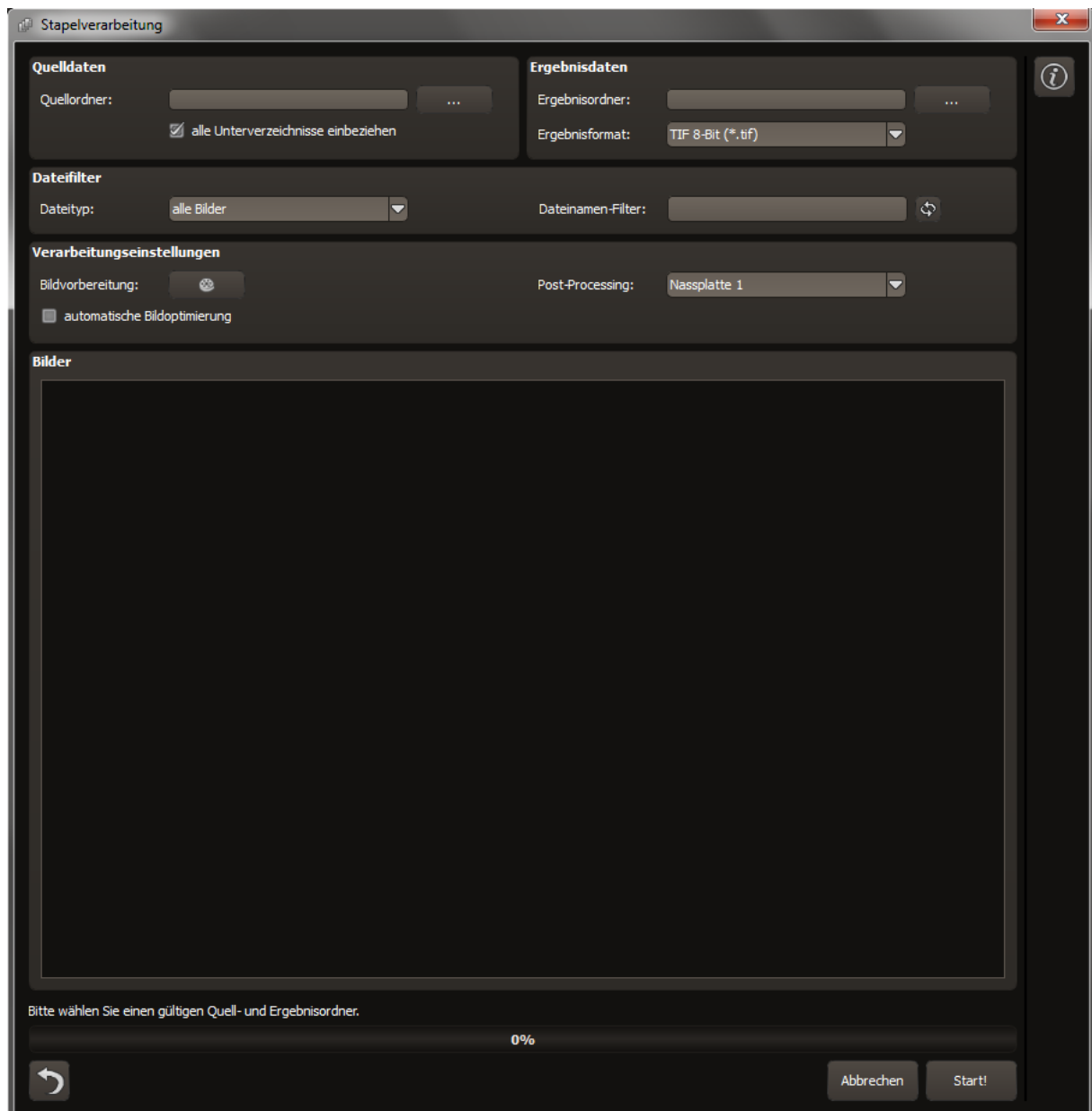


Mit der Speicherung Ihrer Einstellungen in Kameraprofilen sparen Sie für zukünftige Bilder eine Menge Zeit. Die Speicherung kann jederzeit wieder zurückgesetzt werden.

6.5 Stapelverarbeitung



Die Stapelverarbeitung von **ANALOG projects 3** erlaubt die automatische Verarbeitung einer großen Anzahl von Bildern. Sie erreichen die Funktion über das **Menü/Extras**.

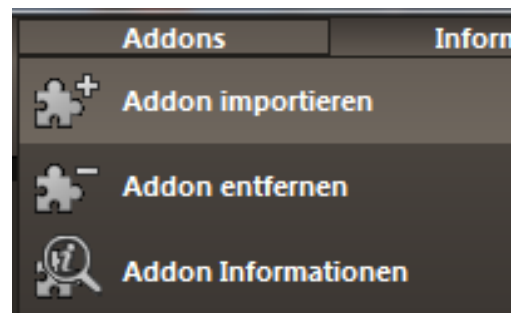


Hinweis: Bedenken Sie, dass das Durchsuchen eines Ordners mit sehr vielen Unterordnern eine Menge Zeit beanspruchen kann. Die Auswahl des Ordners „C:\“ ist deshalb nicht zu empfehlen.

- **Ergebnisdaten:** Hier legen Sie fest, wohin die Ergebnisbilder der Stapelverarbeitung gespeichert werden sollen. Wählen Sie dazu einfach den entsprechenden Ordner über die Schaltfläche „Zielordner wählen (. . .)“ aus oder geben Sie den Zielordner direkt in das Textfeld ein.
- **Ergebnisformate:** Für das Speicherformat der Ergebnisbilder aus der Stapelverarbeitung können Sie aus fünf Formaten wählen. Dabei stehen mit .jpg und .tif zwei 8-Bit-Formate und zwei 16-Bit-Formate, sowie ein PNG-Format zur Verfügung. JPG-Bilder werden immer in der höchstmöglichen Qualität und TIF-Dateien unkomprimiert und verlustfrei gespeichert.
- **Verarbeitungseinstellungen:** Hier legen Sie fest, mit welchen Filtern der Stapel bearbeitet werden soll: von hier aus kann man noch mal auf die Bildvorbereitung zugreifen und das Preset wählen, mit dem die Bilder entwickelt werden sollen. Wenn Sie die bearbeiteten Bilder später zu einem 360-Grad-Panorama montieren möchten, wählen Sie hier den Panorama Modus aus, der Belichtungs- und Kontrastkanten in den Einzelbildern eliminiert.

6.6 Add-ons

Mit Hilfe von Add-ons können Sie nicht nur Presets in **ANALOG projects 3** importieren, es können auch neue Post-Processing-Module integriert werden, die für einen neuen Preset-Look nötig sein können.



1. Bitte entpacken Sie die gezippte Datei, die Sie mit dem Download erhalten haben
2. Öffnen Sie Ihre **Analog projects 3**-Version.
3. Klicken Sie auf **Menü → Addons → Addon importieren**

Hotline/Support

Bei Fragen zur Installation, Problemen oder Störungen im Zusammenhang mit diesem Softwareprodukt wenden Sie sich bitte an das **FRANZIS Kundensupport-Team**.

Per E-Mail: support@franzis.de

Per Telefon (Montag bis Freitag 12 bis 18 Uhr): +49-(0)180-30 02 644 (0,09 € pro Minute aus dem dt. Festnetz, mobil max. 0,42 € pro Minute, Ausland ggf. abweichend)

Per Telefax: +49-(0)180 300 26 45 (0,09 € pro Minute aus dem dt. Festnetz, mobil ggf. abweichend)

FAQ/Webformular: www.myfranzis.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass Ihre Anfragen ausschließlich vom FRANZIS Kundensupport-Team entgegen genommen werden können. Dadurch verbessern wir für Sie nachhaltig unseren Service und Ihre Fragen werden schnell und kompetent beantwortet.

So klappt es mit der Kundensupport-Hotline:

Halten Sie am Telefon bitte die wichtigsten Daten zu Ihrem Computer und zum Produkt zur Verfügung:

- Titel des Produktes
- Produkt-ISBN-Nummer (Diese finden Sie immer auf der Rückseite der jeweiligen Produktverpackung über dem optisch markanten Strichcode).
- Betriebssystem Ihres Computers
- Ausstattung Ihres Computers mit allen Peripheriegeräten

Copyright

Die Franzis Verlag GmbH hat dieses Produkt mit besonderer Sorgfalt zusammengestellt. Bitte beachten Sie die folgenden Bestimmungen:

Die einzelnen auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme, Routinen, Controls etc. sind urheberrechtlich durch deren Hersteller oder Distributor geschützt, wie er im jeweiligen Programm angegeben ist. Der Erwerber dieser CD-ROM ist berechtigt, die Programme, Daten oder Datengruppen, die nicht als Shareware oder Public Domain gekennzeichnet sind, zu eigenen Zwecken bestimmungsgemäß zu nutzen. Programme oder Programmteile, die als Shareware, Freeware oder Public Domain gekennzeichnet sind, darf der Erwerber nach Maßgabe der in den Programmen oder Programmteilen enthaltenen Angaben nutzen. Eine Vervielfältigung von Programmen zum Zwecke des Vertriebs von Datenträgern, welche Programme enthalten, ist nicht gestattet. Das Urheberrecht für die Auswahl, Anordnung und Einteilung der Programme und Daten auf dieser CD liegt bei der Franzis Verlag GmbH.

Die auf dieser CD-ROM gespeicherten Daten und Programme wurden sorgfältig geprüft. Im Hinblick auf die große Zahl der Daten und Programme übernimmt Franzis aber keine Gewähr für die Richtigkeit der Daten und den fehlerfreien Lauf der Programme. Die Herausgeber und die Franzis Verlag GmbH übernehmen weder Garantie noch juristische Verantwortung für die Nutzung der einzelnen Dateien und Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck.

Auch wird keine Gewährleistung dafür übernommen, dass alle enthaltenen Daten, Programme, Icons, Sounds oder sonstige Dateien frei verwendbar sind. Entsprechend kann der Verlag auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter haftbar gemacht werden.

Die meisten Produktbezeichnungen von Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk genannt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

© 2016 Franzis Verlag GmbH, Richard-Reitzner-Allee 2, 85540 Haar bei München.