

HDR PROJECTS 2018

PROFESSIONAL

Handbuch

FRANZIS

Inhaltsverzeichnis

1. Hinweise zur Aktivierung.....	4
2. Faszination High Dynamic Range-Fotografie	6
3. Was ist neu?	9
4. User-Interface konfigurieren.....	14
5. Schnell zum fertigen HDR-Bild.....	15
6. Laden von Bildmaterial.....	16
7. Menüleiste	21
7.1 Datei	21
7.2 Bearbeiten	23
7.3 Ansicht.....	24
7.4 Extras	25
7.5 Addons	27
7.6 Informationen	28
8. HDR-Vorbereitung	29
9. Post-Processing: Presets.....	34
10. Post-Processing: Finalisieren.....	46
11. HDR-Erzeugung und Belichtungsreihe bearbeiten.....	75
12. Lokale Anpassungen/selektiv zeichnen	96
13. Composing Modus.....	114
14. Gewichte bearbeiten mit dem HDR-Painter.....	117
15. Geisterbildkorrektur mit dem HDR-Painter	122
16. Workflow	126
17. Bildausschnitt wählen und speichern	129

18. Die RAW-Bildbearbeitung	132
19. Stapelverarbeitung	137
20. Mit GPS-Koordination direkt zu Open- StreetMaps	144
21. Add-ons	145
22. Verwendung der Plug-ins	149
22.1 Nutzung der Photoshop Plug-Ins unter Windows	149
22.2 Nutzung der Photoshop Plug-Ins - MAC OS X	153
22.3 Nutzung des Adobe Lightroom Plug-ins - Windows.....	156
22.4 Nutzung des Adobe Lightroom Plug-ins - MAC OS X	161
23. Tastaturkürzel	166
24. Integrierte Liste der unterstützten Kamera RAW-Formate	172

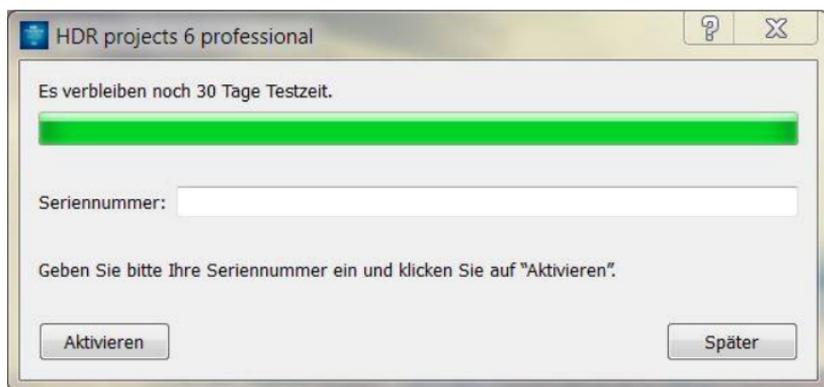
1. Hinweise zur Aktivierung

Aktivierung unter Windows

Nach dem ersten Start von **HDR projects 2018 professional** werden Sie dazu aufgefordert, das Programm zu aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Installieren Sie **HDR projects 2018 professional** 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, finden Sie die Seriennummer in Ihrem Kundenkonto auf www.franzis.de



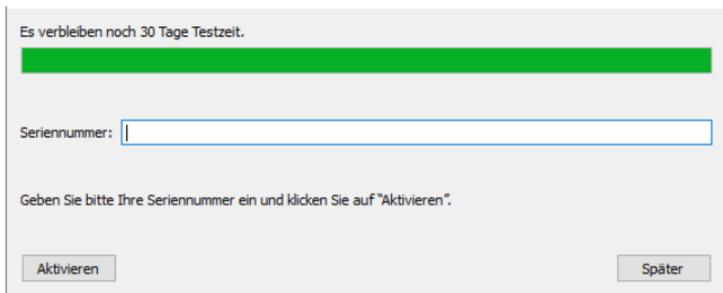
Klicken Sie in der Software anschließend auf den Button „Weiter“. Die Software wurde nun erfolgreich aktiviert!

Aktivierung unter Mac

Nach dem ersten Start von **HDR projects 2018 professional** werden Sie dazu aufgefordert, das Programm zu aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Installieren Sie **HDR projects 2018 professional** 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, finden Sie die Seriennummer in Ihrem Kundenkonto auf www.franzis.de



The screenshot shows a software activation window with a light gray background. At the top, it says "Es verbleiben noch 30 Tage Testzeit." Below this is a green progress bar. Underneath the bar is a text input field labeled "Seriennummer:". Below the input field, there is a line of text: "Geben Sie bitte Ihre Seriennummer ein und klicken Sie auf 'Aktivieren'." At the bottom of the window, there are two buttons: "Aktivieren" on the left and "Später" on the right.

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

Hinweis: Sie können HDR projects 2018 professional 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“.

2. Faszination High Dynamic Range-Fotografie

Selbst modernste Digitalkameras verfügen über einen eingeschränkten Dynamikumfang, besonders gut zu erkennen an Motiven mit großen Helligkeitsunterschieden – etwa ein Innenraum mit Blick nach draußen wie im ersten Bildbeispiel. Dabei haben Sie die Wahl zwischen einer korrekten Belichtung des Innenraums - wobei die Parkanlage hinter den Bögen dann viel zu hell wäre - oder einer Aufnahme mit richtig belichtetem Park, aber viel zu dunklem Innenraum.

Die HDR-Technologie – „**HDR**“ ist die Abkürzung für **High Dynamic Range (hoher Dynamikumfang)** – räumt mit diesem Problem auf, da sie Bilder mit einem so großen Dynamikumfang erzeugen kann, der nicht einmal von Monitoren dargestellt oder Printern gedruckt werden kann.

Das Prinzip ist ganz einfach: Sie fertigen mehrere Aufnahmen mit unterschiedlichen Belichtungszeiten an – in unserem Beispiel ein Bild mit längerer Belichtungszeit, um die Details im dunklen Pavillon zu erfassen, ein Foto mit kurzer Belichtung, wodurch der Park hinter dem Pavillon korrekt belichtet wird, sowie eine Belichtung mit Zeiten, die genau dazwischen liegen.



Diese drei Aufnahmen kombinieren Sie zu einer einzigen, die alle Details in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten enthält. Diese Aufgabe übernimmt **HDR projects 2018 professional** für Sie – die leistungsstarke Software kombiniert die Aufnahmen der Belichtungsreihe miteinander

und rechnet sie per Dynamikkompression (Tone Mapping) in ein für Bildschirme und Drucker darstellbares Foto um.



Auf dem kombinierten Bild sind alle Details vom Pavillon und vom Park richtig belichtet – genauso haben wir die Szene mit unseren Augen wahrgenommen.

Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie mit **HDR projects 2018 professional** schnell zu faszinierenden Bildern kommen und was Sie mit dem riesigen Funktionsumfang der Software alles aus Ihren Fotos herausholen können.

Ein klarer Fall für **HDR projects 2018 professional**: Eine Abendsszene mit Laternen kann nur mit HDR-Technologie naturgetreu festgehalten werden, da man sonst um schwarze Umgebung mit hell ausgefressenen Lichtern nicht herunkommt – der Kontrastumfang eines Kamerasensors ist gegenüber dem menschlichen Auge sehr begrenzt:



Auf dem kombinierten Bild sind alle Details realitätsgetreu belichtet.

Tipp: Fertigen Sie Ihre Belichtungsreihen immer über variierende Zeiteinstellungen in der Kamera an, nicht aber mit unterschiedlichen Blendenwerten. Wir benötigen für die Fusion der Belichtungsreihe eine identische Tiefenschärfe aller Einzelbilder.

3. Was ist neu?

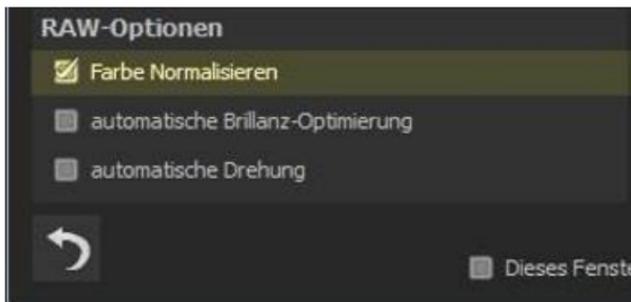
HDR projects 2018 professional bietet viele neue Features – hier ist ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen:

- ✓ **5** unterschiedliche HDR Stile, welche sich auf alle Presets auswirken



- ✓ Neues Modul: Texturen und Materialien im selektiven Zeichnen
- ✓ Integrierte Druckfunktion inklusive automatische Bildzentrierung und Skalierung auf das Druckmedium
- ✓ Neues Vergleichsfenster mit Lupenfunktion
- ✓ Bildskalierung beim Einladen von Belichtungsreihen (25% bis 400%)

- ✓ Neue maximale Bilderanzahl: 100 Bilder in Belichtungsreihe
- ✓ Farb-Normalisierung von Bilddateien: In der HDR Vorbereitung gibt es eine neue Option zur automatischen Farb-Normalisierung. Dies entfernt automatisch die typischen Farbstiche beim Einladen von Bilddateien. (Stichwort: Rotstich bei Canon, Grünstich bei Nikon, ...)



- ✓ Neuer Modus im intelligenten Farbraum (SCA) -> „Konturen-schutz“
- ✓ 4 neue Varianten im Optimierungs-Assistent
- ✓ Globale Reset-Funktionen im Menü „Extras“
- ✓ 5 neue Verrechnungsmethoden
- ✓ Neue Effekte und Funktionen im Selektiven Zeichnen
- ✓ Neue Expertenfunktion „Ergebnisbild zu Originalbild“

- ✓ Ergebnisbilder können in die Zwischenablage gelegt werden

- ✓ **12** neue Post-Processing Filter

- ✓ Neue Effekt Kategorie „Smart Mask Filter“

- ✓ Individuelle Pinselparameter mit angepassten Defaultwerten im Selektiven Zeichnen

- ✓ 16-Bit und 32-Bit Bilddateiformate unterstützen die maximale Bildauflösung bis 714 Megapixel

- ✓ Spiegelfunktionen für das Quellbild im Composing des selektiven Zeichnens

- ✓ **3** neue Effekte im RAW-Modul: Farbe entauschen, Gauss-Blur, Aura

- ✓ Zentrale Hilfslinie im RAW-Modul

- ✓ Exaktere Verteilung und Anzeige des Fortschrittbalkens

Neue Automatismen:

- Automatische Speicherung mit oder ohne Bildzuschnitt
Automatische Speicherung in voller Auflösung konfigurierbar
- Automatisches Zurücksetzen der Körnungs-Engine
- Das Hinzufügen der Dateierweiterung zum Dateinamen der Stapelverarbeitung kann nun abgeschaltet werden
- Informationsdialoge anzeigen an/aus
- Automatische Entrauschungsoptimierung an/aus

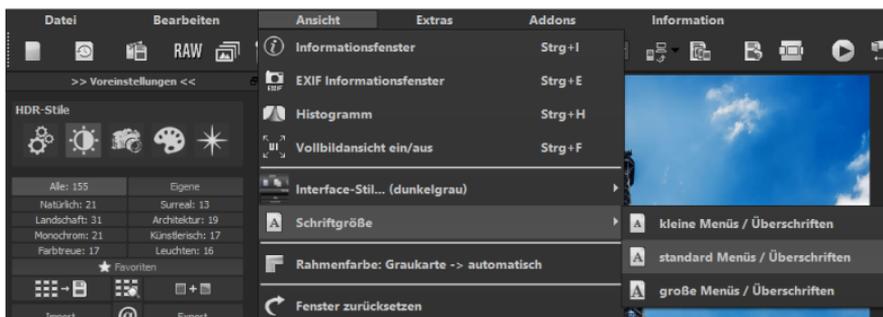
Neue RAW-Formate:

- BlackMagic URSA Mini 4k, URSA Mini 4.6k, URSA Mini Pro 4.6k
- Canon PowerShot G9 X Mark II, EOS 6D Mark II, 77D, 200D, 800D, EOS M
- FujiFilm X-A3, X-A10
- GITUP GIT2P
- Leica TL2
- Nikon D7500
- Olympus TG-5
- OnePlus A5000
- Panasonic DC-GH5, DC-ZS70 (DC-TZ90/91/92, DC-T93)
- PARROT Bebop 2, Bebop Drone
- Pentax KP
- Sony A9
- Yi M1
- YUNEEC CGO3, CGO3P

4. User-Interface konfigurieren

Wählbare Schriftgröße für Menüs und Überschriften

Im Hauptmenü des Programmes befindet sich im Bereich Ansicht -> Schriftgröße eine Option, um die Schriftgröße dieses Menüs sowie von Überschriften im Programm, an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.



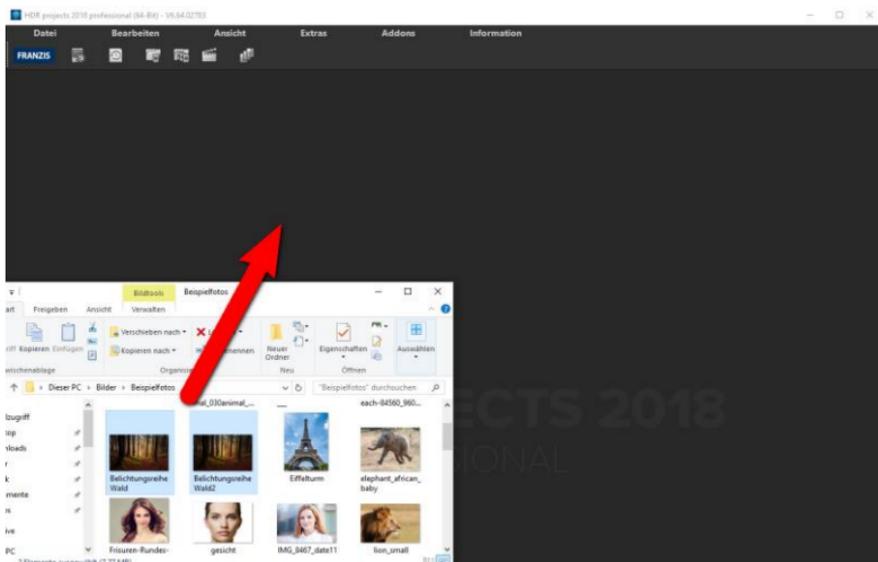
Die Größe der Schrift kann dabei direkt zur Laufzeit des Programmes eingestellt werden.

Bei **4K-Monitoren** bietet sich hier die Möglichkeit, die Schriftgröße höher zu stellen, um eine bessere Lesbarkeit des Menüs zu erzielen.

5. Schnell zum fertigen HDR-Bild

Mit fünf Klicks erreichen Sie mit **HDR projects 2018 professional** das fertige HDR-Bild:

1. Bilder einladen
2. HDR-Vorbereitung
3. Post-Processing → HDR-Stil wählen → Preset auswählen
4. Optimierungsassistent einstellen
5. Bildausschnitt wählen und speichern, fertig!



Sie können Ihre Bilder oder Belichtungsreihen einfach per Drag & Drop auf den Startscreen ziehen.

So kommen Sie schnell zum Ziel – mit der Ausarbeitung eigener Presets und Bildlooks, individueller Bildanpassungen, dem selektiven Zeichnen können Sie aber auch den kreativen Weg gehen: **HDR projects 2018 professional** bietet beide Varianten an.

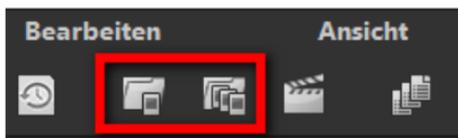
Am oberen Bildschirmrand befinden sich das Hauptmenü sowie eine Werkzeugleiste. Diese Werkzeugleiste enthält die folgenden Funktionen (von links nach rechts):

- Bilddaten-Browser 
- Verlaufs-Browser 
- Bild einladen 
- Projekt öffnen 
- Stapelverarbeitung 

Wahlweise können Bilddaten auch einfach per Drag & Drop auf den Bildschirm „fallengelassen“ werden. Diese werden dann automatisch eingeladen.

6. Laden von Bildmaterial

Zum Laden einer Belichtungsreihe oder eines Einzelbilds ziehen Sie die Bilddateien einfach per Drag & Drop auf das Programmfenster. Alternativ wählen Sie zum Laden die Toolbar oder das Dateimenü.



Die **maximale Anzahl** der möglichen Belichtungen einer Belichtungsreihe beträgt in **HDR projects 2018 professional 100 Bilder**.

Wie kommt diese Zahl zustande?

Ein HDR-Bild (High Dynamic Range) zeichnet sich durch eine zentrale Eigenschaft aus:

Die Information von 32 Belichtungsstufen (32 Bit/32 ev) können in einem einzigen Bild gespeichert werden.

Diese 32 Belichtungsstufen (32 Bit/32 ev) setzen sich zum einen aus der Genauigkeit der RAW-Bilder mit 14 Belichtungsstufen (14 Bit/14 ev) und dem Belichtungsunterschied der Belichtungsreihe zusammen.

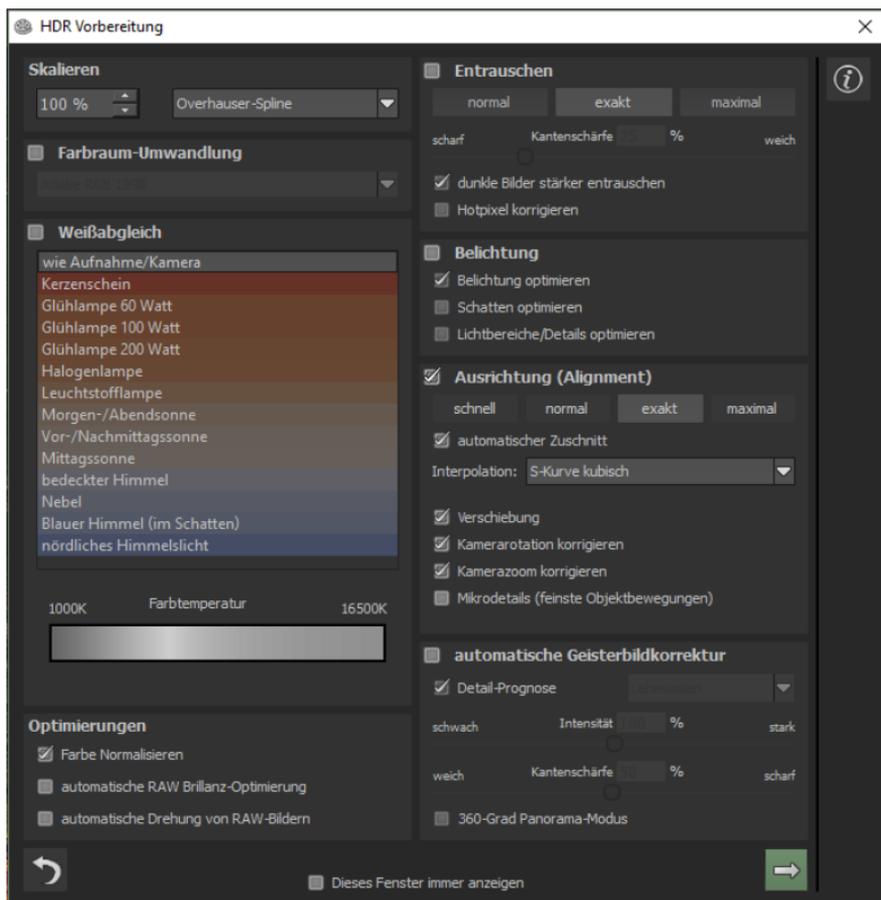
Nehmen wir zum Beispiel eine Belichtungsreihe, die mit -2ev, 0ev, +2ev aufgenommen wurde, so ergibt sich ein Dynamikumfang von $+2 - (-2) = 4$ ev als Belichtungsunterschied der Reihe sowie 14 Belichtungsstufen aus dem RAW, also $4+14 = 18$ Belichtungsstufen (18 Bit/18 ev) insgesamt.

Schon 55 Bilder können eine Belichtungsreihe von -9 ev bis +9 ev mit einem Abstand von $1/3$ ev zwischen zwei Bildern exakt abbilden und gewährleisten so die maximale Belichtung, die Sie aus einer sehr guten Kamera bekommen können.

Wenn Sie den +/- ev Regler Ihrer Kamera auf Plus- oder Minuswerte verstellen, können Sie so zusätzliche Belichtungen zu Ihrer Standard-Belichtungsreihe generieren. Das kann bei Spezialanwendungen oder extrem schwierigen Belichtungsreihen durchaus sinnvoll sein.

Sobald Sie ein Einzelbild oder eine Belichtungsreihe ausgewählt oder ins Programmfenster hineingezogen haben, erscheint der Dialog der HDR-Vorbereitung.

Hier können Sie auch wählen, ob Sie dieses Fenster angezeigt bekommen wollen, sobald Sie eine Reihe einladen (Kästchen unten zum Anklicken).

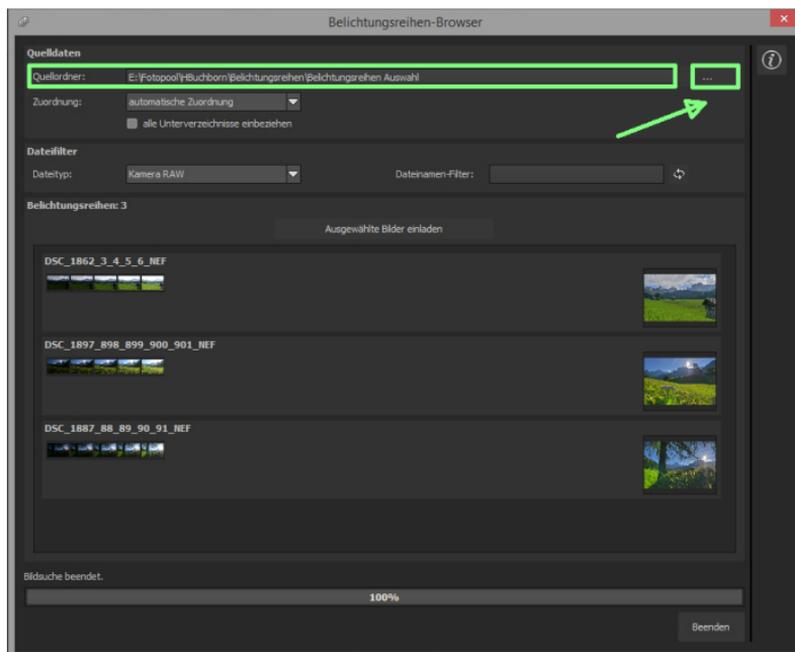


➤ Belichtungsreihen-Browser



Zur besseren Übersicht Ihrer Belichtungsreihen können Sie vor dem Einladen den Belichtungsreihenbrowser nutzen.

Klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der Menüleiste. Es öffnet sich das Vorschauenfenster. Wählen Sie bei „Quell-Ordner“ Ihren Belichtungsreihenordner.

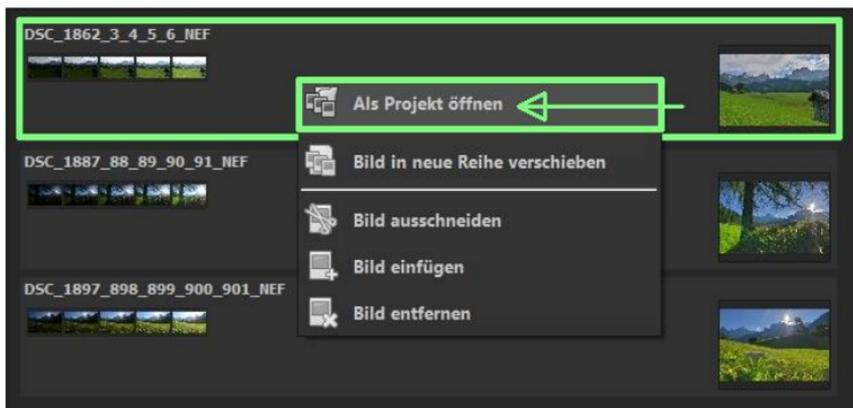


HDR projects 2018 professional startet sofort mit der Berechnung, fasst automatisch die passenden Bilder zusammen und zeigt ein Vorschaubild an. Fahren Sie mit der Maus über das Vorschaubild, vergrößert es sich.

Praktisch ist hier auch der Dateityp-Filter. Oft hat man JPG-Reihen und RAW-Bilder zusammen in einem Ordner: Geben Sie RAW in den Dateityp ein, werden nur die RAW-Reihen angezeigt und Sie haben keine Doppelungen mehr.

Bei 100% ist die Bildsuche beendet.

Sie können jetzt von hier aus gleich die gewünschte Belichtungsreihe einladen. Klicken Sie auf die gewünschte Reihe mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Als Projekt öffnen“.



HDR projects 2018 professional lädt die Bilder der gewünschten Reihe ein und wie beim einfachen Drag & Drop der Bilder auf die Benutzeroberfläche starten wir mit der HDR-Vorbereitung.

7. Menüleiste

7.1 Datei

Datei → Startseite 

Wenn Sie mit der Bearbeitung eines Bildes fertig sind oder das aktuelle Bild schließen möchten, können Sie mit einem Klick auf **Startseite** (oder **Strg + N**) das aktuelle Bild schließen.



Datei → Belichtungsreihe einladen 

Um ein Bild zu öffnen klicken Sie auf **Belichtungsreihe einladen** (oder **Strg + Umschalt + O**) ... um die zu bearbeitende Belichtungsreihe zu suchen.

Datei → Belichtungsreihen-Browser 

Wählen Sie bei „Quell-Ordner“ Ihren Belichtungsreihenordner. **HDR projects 2018 professional** startet sofort mit der Berechnung und fasst automatisch die passenden Bilder Ihrer Belichtungsreihe zusammen. Sie können jetzt von hier aus gleich die gewünschte Belichtungsreihe einladen.

Datei → Verlaufs-Browser 

Klicken Sie hier, um eine Übersicht Ihrer Projekte zu erhalten und zwischen Ihnen auszuwählen. Doppelklicken Sie auf Bilder die Sie öffnen möchten.

Datei → Ergebnisbild speichern 

Sind Sie mit dem fertigen Bild zufrieden und möchten Ihr Ergebnis speichern, klicken Sie auf **Ergebnisbild speichern** (oder **Strg + S**) ...

Datei → Ergebnisbild in externem Programm öffnen 

Möchten Sie das aktuelle Bild mit einem anderen Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten, müssen Sie dafür nicht extra **HDR projects 2018 professional** verlassen. Klicken Sie hierzu einfach auf **Ergebnisbild in externem Programm öffnen**.

Datei → Belichtungsreihe exportieren 

Wählen Sie **Belichtungsreihe exportieren**, um Ihre bearbeitete Belichtungsreihe abzusichern und in einem externen Programm zu öffnen.

Datei → Ereignisbild drucken 

Klicken Sie hier, um das aktuelle Bild auszudrucken. Das Bild wird automatisch zentriert und richtig auf das Druckmedium skaliert.

Datei → Ergebnisbild in die Zwischenablage 

Das aktuelle Bild wird in die Zwischenablage kopiert. Sie können es nahtlos in andere Programme einfügen.

Datei → Projekte 

Haben Sie bereits mit **HDR projects 2018 professional** angefangen und möchten an einem Projekt weiterarbeiten, öffnen Sie diese Datei indem Sie auf **Projekte...** klicken.

Datei → Beenden 

Klicken Sie auf **Beenden** (oder **Strg + F4**) um **HDR projects 2018 professional** zu schließen.

7.2 Bearbeiten

Datei	Bearbeiten	Ansicht
FRANZIS	 RAW	RAW-Entwicklung F4
		Belichtungsreihe bearbeiten F5
		Gewichte bearbeiten F6
		Post-Processing F7

Bearbeiten → RAW-Entwicklung 

Wenn Sie unkompliziert ein Foto bearbeiten möchten, klicken Sie auf **RAW-Entwicklung**, um z.B. Farben zu ändern oder das Bild zu verzerren (siehe 18. Die RAW-Bildbearbeitung).

Bearbeiten → Belichtungsreihe bearbeiten 

HDR projects 2018 professional filtert in einem komplexen Prozess alle richtig belichteten Pixel heraus und rechnet sie zu einem Gesamtbild zusammen (siehe 11. HDR-Erzeugung und Belichtungsreihe bearbeiten).

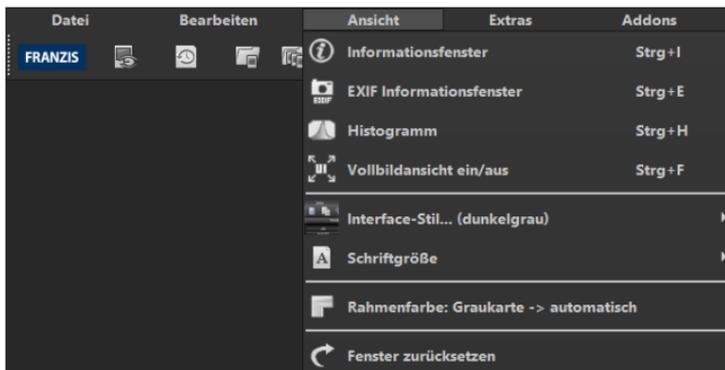
Bearbeiten → Gewichte bearbeiten 

Der Gewichte-Painter ist ein Werkzeug zur manuellen Bearbeitung eines HDR-Bilds über die Einzelbilder der Serie, um selektive Bildbereiche zu verändern (siehe 14. Gewichte bearbeiten mit dem HDR-Painter).

Bearbeiten → Post-Processing 

Sobald Sie ein Bild bearbeitet oder entrauscht haben, befinden Sie sich im Post-Processing-Modus.

7.3 Ansicht



Ansicht → Informationsfenster 

Zeigt Ihnen alle Informationen der Belichtungsreihe bezüglich der Voreinstellungen an.

Ansicht → EXIF Informationsfenster 

Zeigt Ihnen (falls vorhanden) alle EXIF Informationen der Bilddatei wie z.B. Ort, Kameratyp, Belichtungszeit und Uhrzeit an.

Ansicht → Histogramm 

Das Histogramm zeigt Ihnen kompakt die **Informationen der Helligkeitsverteilung** im Foto, so können Sie schnell erkennen ob ihr Foto unter- bzw. überbelichtet ist.

Ansicht → Vollbildansicht ein/aus 

Sollten Sie sich von der Taskleiste abgelenkt fühlen, können Sie mit einem Klick auf **Vollbildansicht ein/aus** in die Vollbildansicht wechseln.

Ansicht → Interface-Stil.. (dunkelgrau) 

Sie können durch Klicken auf **Interface-Stil..** das Farbschema von **HDR projects 2018 professional** ändern. Das Farbschema, welches momentan in Benutzung ist, wird Ihnen in Klammern angezeigt.

Ansicht → Schriftgröße ... 

Ändern Sie die Größe der Schrift zwischen klein, mittel und groß.

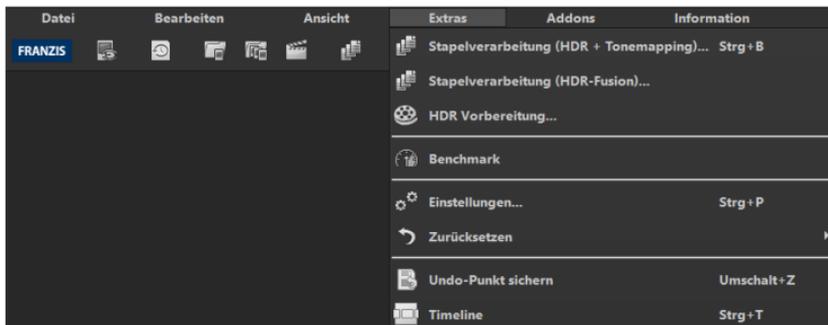
Ansicht → Rahmenfarbe: Graukarte → automatisch 

Wenn Sie auf **Rahmenfarbe: Graukarte** → **automatisch** klicken, wird das Programm die durchschnittliche Farbe aus Ihrem Bild als Rahmenfarbe einstellen.

Ansicht → Fenster zurücksetzen 

Setzt das aktuelle Fenster auf die ursprüngliche Größe zurück.

7.4 Extras



Extras → Stapelverarbeitung (HDR + Tonemapping)... (Strg + B)

Die Stapelverarbeitung von **HDR projects 2018 professional** erlaubt die automatische Verarbeitung mehrerer Belichtungsreihen.

Extras → Stapelverarbeitung (HDR-Fusion)...

In der Stapelverarbeitung HDR-Fusion berechnen Sie den Bilderstapel für die reine Fusion der HDR-Bilder ohne jegliche Post-Processing- oder Tonemapping-Filter anzuwenden.

Extras → HDR Vorbereitung...

Hier können Sie Ihre Bilder bereits vor der HDR Erzeugung vorbereiten (siehe 8.HDR-Vorbereitung).

Extras → Benchmark

Wenn Sie wissen möchten wie schnell Ihr PC Fotos entrauscht, bietet sich **Benchmark** an. Das Programm wird fünf unterschiedliche Bilder in Echtzeit rendern und sie erhalten am Ende eine Bewertung auf einer fünf-Sterne-Skala.

Extras → Einstellung (Strg + P)

Hier finden Sie viele verschiedene Einstellungsmöglichkeiten **HDR projects 2018 professional** nach Ihren Vorstellungen anzupassen.

Extras → Zurücksetzen

Setzt die aktuelle Benutzeroberfläche auf die ursprüngliche Größe zurück.

Extras → Undo-Punkt sichern (Umschalt + Z)

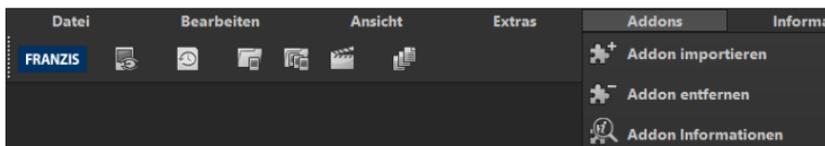
Möchten Sie den aktuellen Zustand Ihres Bildes sichern ohne zu speichern und direkt daran weiterarbeiten, können Sie dies mit **Undo-Punkt sichern** oder (**Shift**

+ **Z**) machen. Später ist es Ihnen möglich jederzeit zum zuletzt gespeicherten Zustand des Bildes zurückzuwechseln.

Extras → Timeline (Strg + T) 

Klicken Sie auf **Timeline** oder (**Strg + T**), um alle gespeicherten Undo-Punkte anzuzeigen.

7.5 Addons



Addons → Addon importieren 

Mit Hilfe von Addons können Sie nicht nur Presets in **HDR projects 2018 professional** importieren, es können auch neue Post-Processing-Module integriert werden, die für einen neuen Preset-Look nötig sein können.

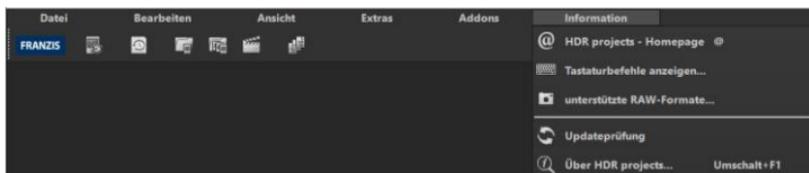
Addons → Addon entfernen 

Über diese Schaltfläche können Sie das Addon entfernen.

Addons → Addon Informationen 

Hier werden Ihnen alle Informationen über die verwendeten Addons angezeigt.

7.6 Informationen



Informationen → HDR projects – Homepage 

Klicken Sie hier, um auf die Homepage von **HDR projects 2018 professional** zu gelangen.

Informationen → Tastaturbefehle anzeigen... 

Hier finden Sie alle Tastaturbefehle in **HDR projects 2018 professional** übersichtlich aufgelistet.

Informationen → unterstützte RAW-Formate... 

Eine Auflistung aller Kameras, dessen RAW-Dateien in **HDR projects 2018 professional** geöffnet werden können.

Informationen → Updateprüfung ... 

Prüft online ob neue Versionen der Software verfügbar sind.

Informationen → Über HDR projects 2018 professional (Umschalt + F1) 

Informationen über Version, 3rd-Party Software und Credits von **HDR projects 2018 professional**.

8. HDR-Vorbereitung

Hier können Sie die Einstellungen der HDR-Vorbereitung präzise konfigurieren:

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.

HDR Vorbereitung

Skalieren
 100 % Overhauser-Spline

Farbraum-Umwandlung

Weißabgleich

- wie Aufnahme/Kamera
- Kerzenschein
- Glühlampe 60 Watt
- Glühlampe 100 Watt
- Glühlampe 200 Watt
- Halogenlampe
- Leuchtstofflampe
- Morgen-/Abendsonne
- Vor-/Nachmittagssonne
- Mittagssonne
- bedeckter Himmel
- Nebel
- Blauer Himmel (im Schatten)
- nördliches Himmelslicht

1000K Farbtemperatur 16500K

Optimierungen

- Farbe Normalisieren
- automatische RAW Brillanz-Optimierung
- automatische Drehung von RAW-Bildern

Entrauschen

normal **exakt** maximal

scharf **f** Kantenschärfe % weich

- dunkle Bilder stärker entrauschen
- Hotpixel korrigieren

Belichtung **g**

- Belichtung optimieren
- Schatten optimieren
- Lichtbereiche/Details optimieren

Ausrichtung (Alignment)

schnell normal **exakt** maximal

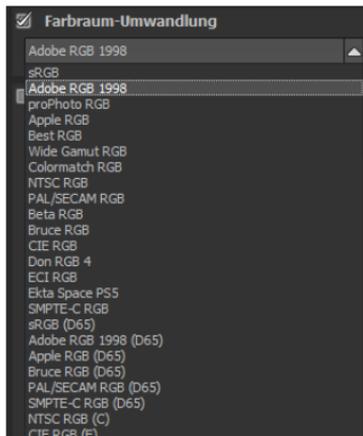
- automatischer Zuschchnitt **h**
- Interpolation: S-Kurve kubisch
- Verschiebung
- Kamerarotation korrigieren
- Kamerazoom korrigieren
- Mikrodetails (feinste Objektbewegungen)

automatische Geisterbildkorrektur **i**

- Detail-Prognose
- schwach Intensität % stark
- weich Kantenschärfe % scharf
- 360-Grad Panorama-Modus

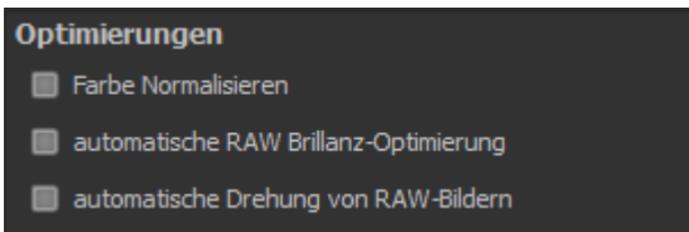
Dieses Fenster immer anzeigen

- a. **Skalieren:** Beim Einladen von Belichtungsreihen können die Bilder von 25% bis auf 400% skaliert werden. Es stehen 6 unterschiedliche Skalierungsverfahren zur Verfügung.
- b. **Farbraum-Umwandlung:** Fortgeschrittene können hier einen Farbraum auswählen – allen anderen sei empfohlen, keinen Haken zu setzen, um eine spätere Falschfarb- Wiedergabe zu vermeiden. **HDR projects 2018 professional** bietet einige neue Farbräume an (D65). **Normlichtart D65** ist repräsentativ für eine Phase des natürlichen Tageslichtes mit der Farbtemperatur 6500° Kelvin.



- c. **Der Weißabgleich** korrigiert Farbliche, die bei Aufnahmen z.B. durch warme Raumbelichtung entstehen. Für den Start lassen Sie hier bitte den Haken ungesetzt.
- d. Mit diesem Regler lässt sich die **Farbtemperatur** schon beim Einladen justieren. Empfohlen ist hier, die Einstellung auf „Default“ zu lassen und die Farbtemperatur später in den Post-Processing-Einstellungen zu regeln.

- e. **Optimierungen:** Die **automatische Brillanz-Optimierung** für einzuladende RAW-Dateien kann in der Bildvorbereitung im Bereich RAW-Optionen aktiviert werden. Häufig ist es bei Kamera RAW-Formaten so, dass die Bilddaten nicht alle möglichen Tonwerte ausnutzen. Die automatische Brillanz-Optimierung kompensiert dies für die eingeladenen RAW-Bilder und erweitert die Tonwerte so, dass ein sinnvoll ausgenutztes Histogramm für jedes Kamera RAW-Bild entsteht.



Im Bereich von Belichtungsreihen ist diese Option **nur sinnvoll, wenn Sie HDR-Bilder aus einem einzelnen RAW erzeugen.**

- f. **Entrauschen:** Mit den Buttons wählen Sie die Genauigkeit der Entrauschung, mit dem Schieberegler den Grad der Kantenschärfe. Dunkle Bilder lassen sich hier stärker entrauschen und Hotpixel (vom Sensor generierte Lichtpunkte in dunklen Flächen) entfernen.
- g. Die **Optimierung der Belichtung** kann gewählt werden, wenn ein Bild der Belichtungsreihe falsch belichtet und/oder unscharf ist und deshalb vom Programm ergänzt werden muss. Bei dunklen Belichtungsreihen empfiehlt es sich, die Schattenoptimierungsfunktion zu verwenden,

um Farbstiche zu eliminieren. Ebenso können Lichtbereiche und Details bei hellen Belichtungsreihen optimiert werden.

- h. **Ausrichtung (Alignment):** Hier nehmen Sie Einfluss darauf, wie die einzelnen Bilder der Belichtungsreihe deckungsgleich übereinandergelegt werden. Feinste Bewegungen von Objekten, unbeabsichtigtes Zoomen, Rotation der Kamera und Mikrodetails können hier berücksichtigt werden – die Voreinstellung führt hier in den allermeisten Fällen zum bevorzugten Ergebnis. Der automatische Zuschnitt entfernt die Ränder, die beim Übereinanderlegen entstehen können.

- i. **Automatische Geisterbildkorrektur: HDR projects 2018 professional** verfügt über eine hochpräzise Geisterbildkorrektur, die bewegte Gegenstände oder Personen herausfiltert, die sich innerhalb der Belichtungsreihe fortbewegen, also auf den Einzelbildern an verschiedenen Stellen auftauchen. Ohne eine Korrektur würden Personen oder Fahrzeuge mehrmals halbtransparent auf dem Ergebnisbild erscheinen und ein komplettes Durcheinander erzeugen, da sie sich bewegen und bei jeder Belichtung an einer anderen Stelle sind.



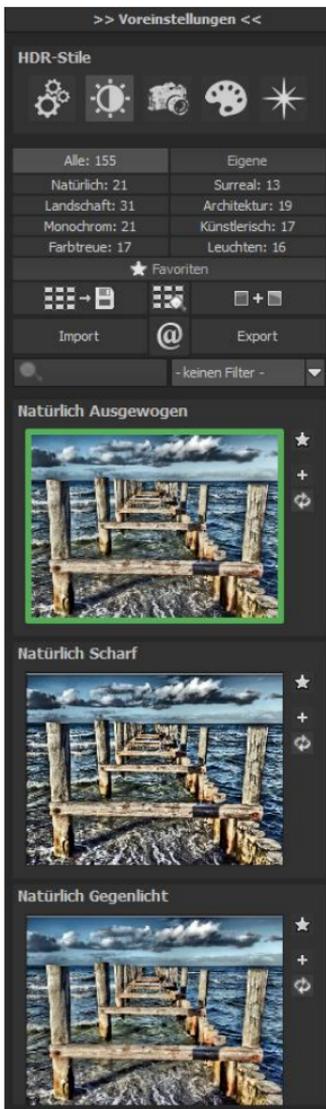
Fusionierung der Bilder ohne Geisterbildentfernung: Auf einem belebten Bahnhof sind Menschen immer in Bewegung. Ohne Korrektur entstehen dort bei mehreren Belichtungen immer Geisterbilder.

Ein besonderes Verfahren stellt die Detail-Prognose dar: Es versucht, Bewegungen innerhalb der Belichtungsreihe vorausszusagen und so die Geisterbilder gezielter zu entfernen. Zusätzlich ist die intelligente Abstimmung auf Lebewesen, Landschaft, Architektur und Sport abgestimmt. Hier funktioniert die Korrektur mit der Einstellung „Lebewesen“ perfekt.

9. Post-Processing: Presets



Wie in der Vorgängerversion starten wir nach dem Einladen der Bilder direkt im Post-Processing. Hier steuern wir die Tonwertkompression (Tonemapping) der Bilder und bearbeiten die Ergebnisse mit Filtern und Effekten nach.



Linke Seite des Post-Processing-Screens:

Bevor Sie die verschiedenen Presets ausprobieren und weitere Ergebnisse bearbeiten, steht Ihnen die Möglichkeit der HDR-Stil Auswahl zur Verfügung. Hier können Sie zwischen „Ausgewogen“, „Schatten und Licht“, „Feine Details“, „Grunge“ und „Leuchtend“ wählen.

Die Voreinstellungen der Presets zeigen die Unterteilung der Live-Vorschauen in Kategorien – „Alle“, „Natürlich“, „Landschaft“, „Monochrom“, „Farbtreue“, „Eigene“, „Surreal“, „Architektur“, „Künstlerisch“ und „Leuchten“ mit der Anzahl der Presets in den jeweiligen Kategorien.

Zu Beginn ist das Preset „Natürlich Ausgewogen“ 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 155 verschiedenen Presets – Sie werden erstaunt sein, welche interessanten Styles im Kreativpool dabei sind!



Bild mit Preset „Natürlich Ausgewogen“.



Bild nach Anwendung des Presets „Landschaft Farbe und Details“.

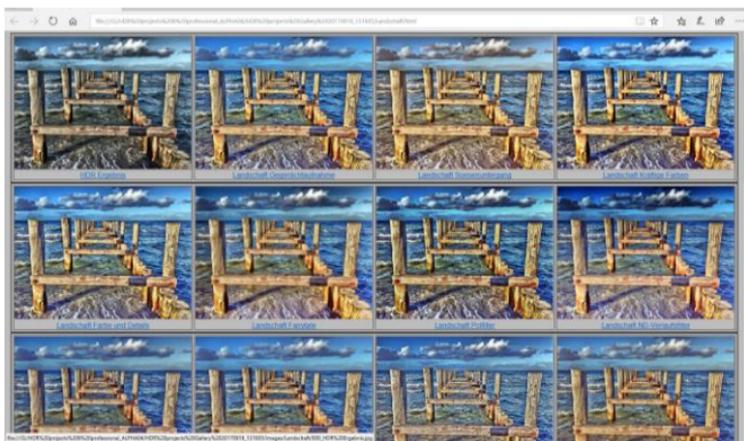
Alle 155 Presets von **HDR projects 2018 professional** auf einen Blick – die Leiste „Voreinstellungen“ lässt sich bequem abdocken und auf die gewünschte Größe ziehen.

➤ **Vorschau-galerie**



Wollen Sie einen Überblick über alle Vorschauen mit diesem geladenen Bild oder der Bilderserie? Gehen Sie in die Kategorie “Alle”. Anschließend klicken Sie auf das Symbol.

HDR projects 2018 professional erstellt dann eine Browsergalerie mit allen Presets. Für eine größere Darstellung klicken Sie auf ein Bild.



Dieses sehr praktische Feature erinnert an den guten alten Kontaktabzug. So kann man Proofs erstellen, um abzuschätzen, wie die Fotos mit den Lieblingspresets gedruckt aussehen.

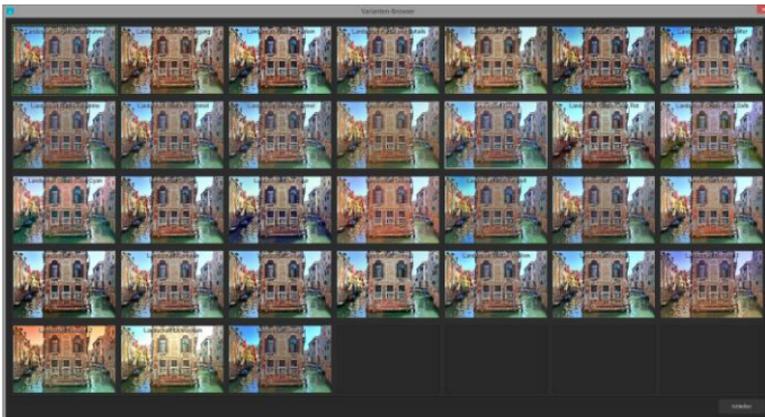
➤ Der Variantenbrowser



Der Varianten-Browser dient zur grafischen Auswahl von unterschiedlichen Varianten einer Funktion und wird primär mit der Maus gesteuert:

- **Ausschnitt bewegen:** Linke Maustaste festhalten und den Mauszeiger bewegen
- **Heranzoomen:** Mausekranz nach oben
- **Herauszoomen:** Mausekranz nach unten
- **Variante auswählen:** Doppel-Linksklick auf ein gewünschtes Bild
- **Als Referenz setzen:** Einfacher Linksklick auf ein Bild
- **Mit Referenz vergleichen:** Rechte Maustaste über einem Bild festhalten

Die zugehörigen Tastaturbefehle finden Sie im „Menü Information -> Tastaturbefehle anzeigen“.



Bei Klick auf das Symbol zeigt **HDR projects 2018 professional** alle Vorschau-Bilder für die **gewählte Kategorie** an. Zoomen Sie jetzt auf die Variante ein, die Sie vergleichen wollen und setzen Sie ein Referenzbild.

Dieses Referenzbild können Sie **durch einen Linksklick** auf ein beliebiges Bild setzen und dann über einem anderen Bild diese Referenz durch **Festhalten der rechten Maustaste einblenden**.

Die Umrandung mit der grün gestrichelten Linie - - - zeigt Ihnen das Referenzbild für den Vergleich an.

Auf diese Weise können zwei beliebige Varianten im Browser direkt und optisch verglichen werden.

Beispiel: Als Referenzbild wählen Sie die Variante „Landschaft Brilliant“ und markieren das Bild mit einem Linksklick. Die grüne gestrichelte Linie markiert das ausgewählte Bild.



Nun suchen Sie ein anderes Vorschaubild aus, in diesem Fall wird das Preset Landschaft Bicolor 1 gewählt.



Klicken Sie nun mit der **rechten Maustaste** auf das Preset Landschaft Bicolor 1, wird an dieser Stelle das Referenzpreset eingeblendet. Sobald Sie die Maustaste loslassen, sehen Sie wieder das Bicolor 1 Preset. So können Sie einfach und gezielt Looks miteinander vergleichen und auswählen.

Auswahl der gewünschten Variante:

Mit einem Doppelklick wählen Sie eine Variante aus, die entsprechenden Programmeinstellungen werden dann automatisch vorgenommen.

Tipp:

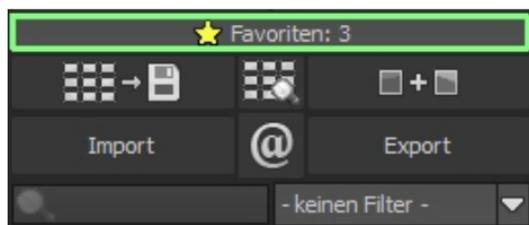
Ihre aktuelle Auswahl wird beim Öffnen des Fensters automatisch als Referenzbild gesetzt.

➤ 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!

➤ 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.



➤ **Undo-Punkt sichern** 

Durch die Funktion Undo-Punkt sichern können Sie Ihre Bearbeitung an einem bestimmten Punkt sichern, sich diese dann in der Timeline ansehen und auf sie zurückgreifen.

➤ **Timeline** 

In der Timeline können Sie sich alle gesicherten Undo-Punkte ansehen und diese abrufen.

➤ **Bildsequenz Ansicht** 

Mit der Bildsequenz Ansicht können Sie alle Sequenzen Ihres Bildes oder Ihrer Belichtungsreihe auf einen Blick sehen.



➤ **Panorama Ansicht** 

Die Panorama Ansicht ermöglicht es Ihnen Ihr Bild noch genauer zu betrachten. Ihr Bild erscheint Ihnen nun so, als wäre es eine Panorama Aufnahme.

➤ **Vergleichsansichten**



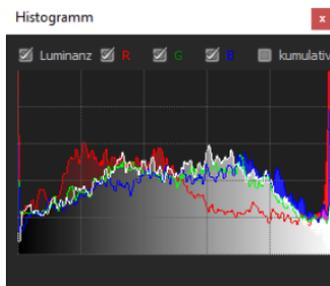
Wünschen Sie einen Vergleich zu dem HDR-Bild ohne Tonemapping? Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Bildmitte und Sie sehen das Vorher/Nachher-Ergebnis.

So hat man jederzeit schnelle Kontrolle über den Bearbeitungsstand. Einen ausführlicheren Überblick mit wählbaren Bereichen und Luminanz-Anzeige zeigt die Vergleichsansicht.

➤ **Histogramm**



Das Histogramm zeigt Ihnen die Verteilung der Tonwerte Ihres Bildes an.



➤ **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:



berechnen“-Button klicken:

➤ **Hochwertige Darstellung**

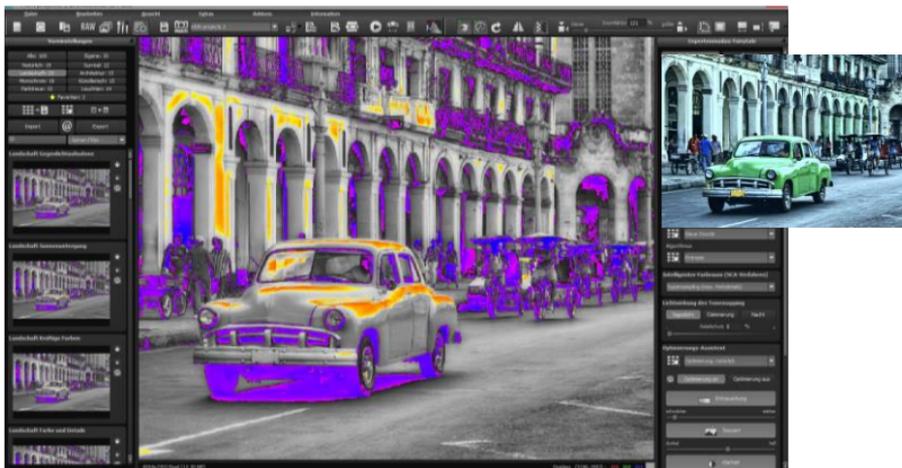


Aktivieren Sie diese Option, um das Vorschaubild in einer hochwertigen Auflösung anzeigen zu lassen. Ist die Vorschau auf 100% eingestellt, werden Sie keine Unterschiede bemerken. Wenn Sie jedoch einen Bildausschnitt heranzoomen, erkennen Sie deutliche Qualitätsunterschiede.

➤ **Grenzipixelanzeige**



Die Grenzipixelanzeige hilft beim Auffinden von Bildbereichen, die in Lichtern und Schatten zu den Maximalwerten tendieren, also zu Weiß oder Schwarz. Dunkle Grenzipixel werden in der Farbe Blau und helle Pixel in der Farbe Orange dargestellt.



Darstellung der Grenzipixel in Dunkelblau- und Orangetönen.

Würden Sie dieses Bild heller entwickeln wollen, müssten Sie besonders auf die orangefarbenen Grenzipixel Acht geben: Helle Flächen auf dem Auto und am Gemäuer sollten beim Nachbelichten nicht komplett weiß werden, so dass Details nicht mehr zu erkennen wären. In der Fachsprache nennt man solche Stellen "ausgefressene Lichter". Die Grenzipixelanzeige hilft beim Auffinden genau dieser kritischen Bildbereiche.

➤ **Symbol „Originalauflösung setzen“**



Mit dieser Schaltfläche setzen Sie den Zoomfaktor auf Originalauflösung.

➤ „Zoomfaktor auf Bildschirmgröße setzen“



Mit diesem Symbol setzen Sie den Zoomfaktor auf die maximal mögliche Bildschirmgröße.

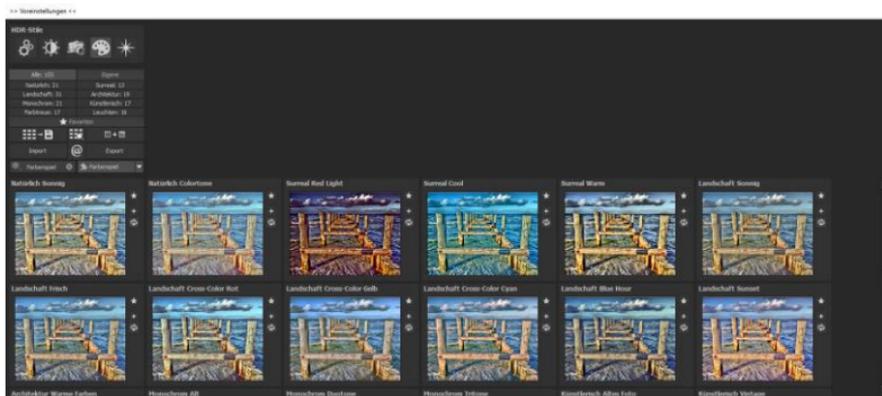
➤ Import/Export von Presets



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.

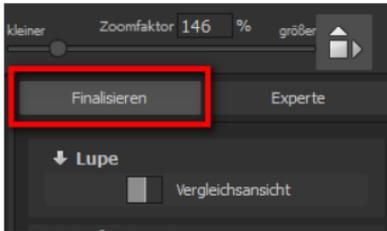
➤ Presets filtern

Das Auffinden von Presets kann sich schwierig gestalten, wenn Sie viele zusätzliche Looks erstellt oder importiert haben. Geben Sie beispielsweise “filter” in das linke Suchfilterfenster, werden Ihnen nur diejenigen Filter angezeigt, die den String “filter” aufweisen, also Presets mit Polfilter, Verlauffilter oder Rotfilter im Namen. Das erleichtert die Suche enorm.



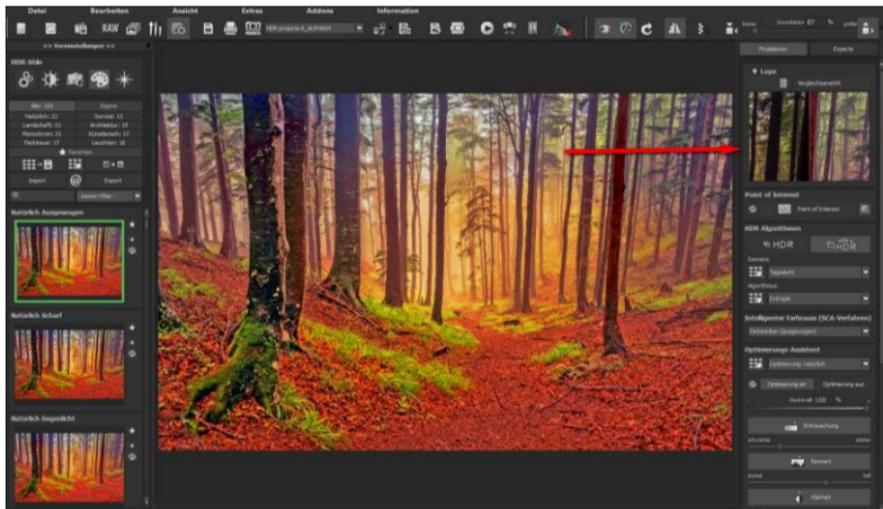
10.Post-Processing: Finalisieren

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.

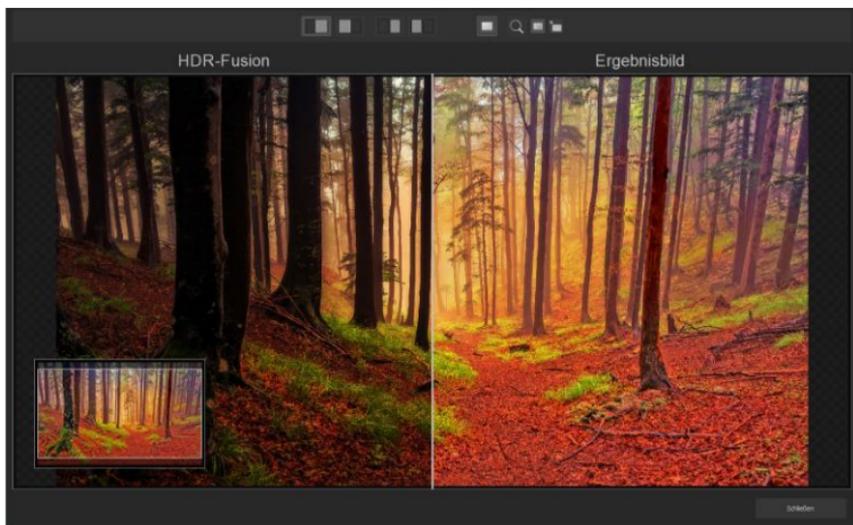


➤ Die Lupe

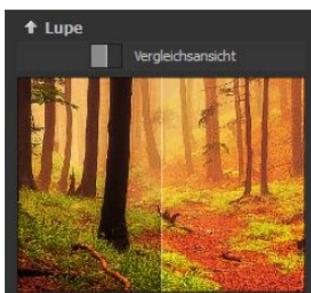
Im rechten Bereich (ganz oben) im Post-Processing befindet sich die 1:1 Lupe. Diese Lupe zeigt Ihnen den Bereich unter dem Mauszeiger in einer 1:1 Pixel Ansicht.



Durch Klicken auf die Lupe erscheint das neue Vergleichsfenster, welches Ihr bearbeitetes Bild und das Originalbild miteinander vergleicht. Gleichzeitig gibt es Ihnen die Möglichkeit den Vergleich durch die Lupenansicht zu begutachten.



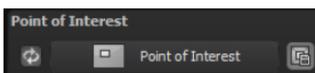
Um die Lupe auf einen Bereich festzustellen, drücken Sie einfach die Taste „L“, während Sie den Mauszeiger über das Bild bewegen.



Klicken Sie in den Bildbereich der Lupe hinein, um zwischen den zwei Darstellungsmodi „geteilter Vorher/Nachher-Vergleich“ und „direkter Vorher/Nachher-Vergleich“ zu wechseln.

Um den festgestellten Bereich wieder zu lösen, drücken Sie die Taste L erneut.

➤ **Point of Interest**

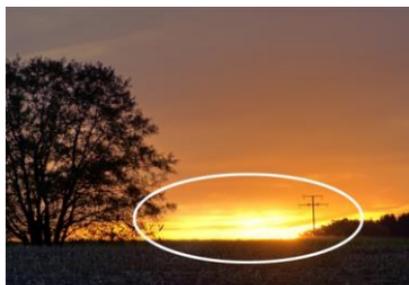


Bei aktiviertem „Point of Interest“ wird die aktuelle Bearbeitung nur für einen speziell definierbaren Bildbereich gerendert – die Effekte werden in voller Auflösung nur für diesen speziellen Bereich angezeigt – die übrigen Bildpartien bleiben ohne Berechnung. Diese Funktion ist sinnvoll bei sehr großen Fotos mit hoher Auflösung, z. B. bei Panoramafotos.

➤ **HDR/Ultra HDR**



Diese Technologie beschreibt die Art der Fusion der Belichtungsreihenbilder: Ultra-HDR errechnet bis zu 30 Zwischenbilder zwischen zwei Fotos mit einer Genauigkeit von 64 Bit. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und zeigt deutlich detailliertere Bilder und bessere Ergebnisse an kritischen Stellen (z. B. beim Fotografieren ins direkte Gegenlicht).



In Grenzsituationen zeigt sich die Stärke von Ultra HDR: Das Sonnenlicht ist auf dem rechten Bild wesentlich detailreicher und weniger überstrahlt.

Diese hochgenaue Berechnung kann auf spezielle Motivtypen angewandt werden: Tageslicht, Landschaft, blaue Stunde, Architektur, Innenraum, Nachtaufnahme und Mischlicht.

Auf die gewählte Einstellung können Sie im Post-Processing jederzeit zugreifen.

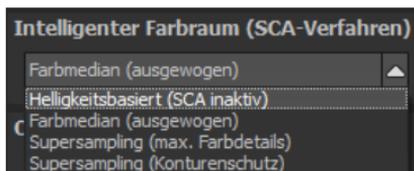


Zusätzlich lassen sich die HDR-Fusionen mit Szenarien beeinflussen. Wünschen Sie Ihre Ergebnisse abgestimmt auf bestimmte Lichtsituationen, wählen Sie hier aus sieben Szenarien aus: „Tageslicht“, „Landschaft“, „blaue Stunde“, „Architektur“, „Innenraum“, „Nacht-aufnahme“ und „Mischlicht“ aus. Mit dem Szenario-Browser erhalten Sie eine Übersicht über alle Möglichkeiten, die Sie mit Klick auf das Bild direkt einstellen können.

➤ **HDR-Algorithmen**

Hier handelt es sich um eine mathematische Vorschrift, welche die Gewichtung der verschiedenen Belichtungen einer Reihe pro Pixel festlegt. Jeder Algorithmus wirkt sich je nach Belichtungsreihe und Motiv unterschiedlich aus. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch, sondern Pioniergeist ist gefragt. Testen Sie einmal Ihre Bilderreihen mit verschiedenen Algorithmen und schauen Sie, wie sie sich auf die Bilder auswirken. Tipp: Mit dem HDR-Algorithmus „Entropie“ bekommen Sie in vielen Fällen ein in allen Tonwerten fein abgestimmtes, detailreiches Ergebnis.

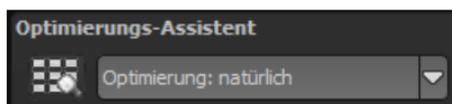
➤ **Intelligenter Farbraum (SCA-Verfahren)**



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

Tip: Im Supersampling-Modus erhalten Sie satte Farben mit einzigartigen Farbdetails und starken Farbunterschieden an Kontrastkanten!

➤ Optimierungsassistent



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

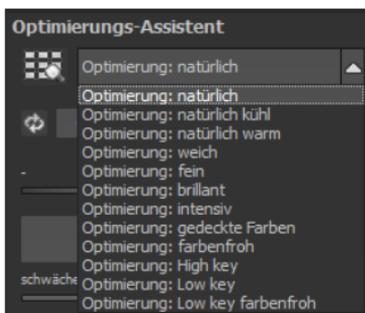
Ist die Voreinstellung aktiviert, kann man hier Korrekturwerte für **Entrauschung**, **Tonwert**, **Klarheit**, **Dynamik** und **Schärfe** eingeben, indem man die Regler für die Intensität nach rechts oder links verschiebt und das Ergebnis live angezeigt bekommt.



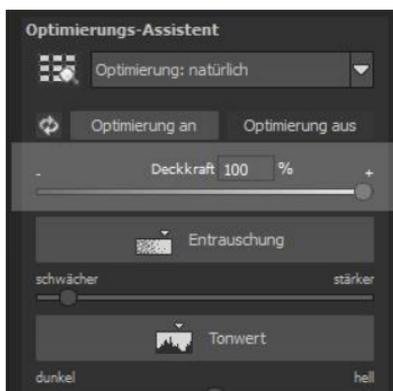
Der Optimierungsassistent ist intelligent, merkt sich Ihre Eingabe und passt beim nächsten Bild die Korrekturwerte in der gleichen Weise an – jedoch stimmt er das Ergebnis auf das neue Motiv ab.

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

Zusätzlich kann man dem Assistenten Optimierungs-Vorgaben hinsichtlich eines kompletten Bildstils geben: Wählen Sie zwischen „natürlich kühl“, „natürlich warm“, „weich“, „fein“, „brillant“, „intensiv“, „gedeckte Farben“, „farbenfroh“, „High-Key“, „Low-Key“ und „Low-Key farbenfroh“.



➤ Deckkraftregler des Optimierungsassistenten



Die Deckkraft im Optimierungs-Assistenten aktiviert sich automatisch, sobald mindestens eine Optimierung aktiv ist.

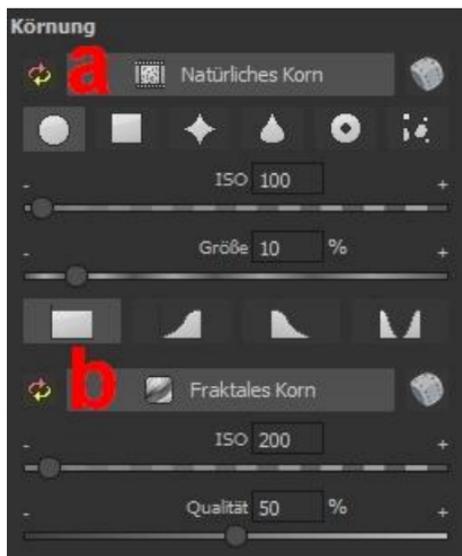
Die Deckkraft wirkt dabei auf jeden Effekt der Bildoptimierung sowie auch auf die Optimierungs-Voreinstellungen.

Tipp:

Versuchen Sie einmal die Optimierungs-Voreinstellung auf „High-Key“ zu setzen und wählen Sie dann eine Deckkraft im Bereich von 40-60% aus.

Profitipp: Bedenken Sie, dass sich die Vorgaben der Presets und des Optimierungsassistenten summieren: Wählen Sie das Preset „Landschaft Kräftige Farben“ und die Optimierung „intensiv“ aus, erhalten Sie stark gesättigte Farben und große Kontrastunterschiede. Das ist kein Problem, schnell kann man zur Optimierung „natürlich“ wechseln und den gewohnten Look des Presets „Landschaft Kräftige Farben“ wieder herstellen. Auf der anderen Seite kann man blitzschnell zwischen intensiven, entsättigten und High-Key/Low-Key-Looks hin- und her wechseln und so neue kreative Ideen sammeln.

➤ Körnungs-Modul



a) Natürliches Korn

Im natürlichen Korn werden die unterschiedlichen Schichten eines Fotopapiers simuliert und so eine natürliche Unregelmäßigkeit erzeugt.

Dabei stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

- **Form**

Wählen Sie hier aus sechs unterschiedlichen Varianten.



- **ISO-Zahl**

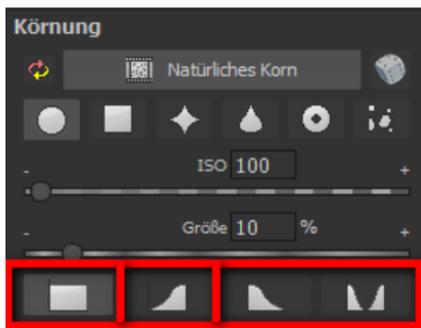
Der hier eingestellte Wert entspricht einem durchschnittlichen „Unruhewert“ auf einer neutralgrauen Oberfläche.

- **Größe**

Die maximale Größe des simulierten Korns.

- **Maskierung**

Gibt Ihnen die Möglichkeit die Körnung in allen Helligkeiten oder wahlweise den Lichtern, den Schatten oder in Schatten und Lichtern zu berechnen.

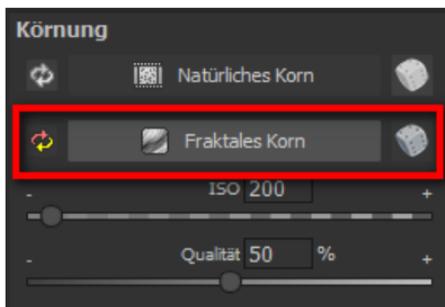


Hier wurde die Maskierung nur für die Lichter gesetzt - somit erhalten die Lichter eine feine natürliche Körnung, während die blauen Himmelsflächen ausgespart bleiben.



Ein Klick auf die Schaltfläche erzeugt eine neue zufällige Verteilung des Korns und somit zu einem ganz neuen „Look“.

b) Fraktales Korn



Das fraktale Korn simuliert eine großflächige Unregelmäßigkeit, wie diese durch Lagerung oder Alterung von Fotomaterial entsteht.

Dabei stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

- **ISO-Zahl**

Der hier eingestellte Wert entspricht einem durchschnittlichen „Unruhewert“ auf einer neutralgrauen Oberfläche.

- **Qualität**

Bestimmt die Berechnungsgenauigkeit (die Anzahl der Iterationen für den fraktalen Algorithmus) des fraktalen Korns.

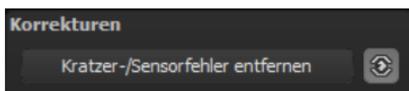
Im Körnungsmodul gilt allgemein: Hier gibt es nicht die beste Einstellung, sondern die ideale Korngröße, Form und Qualität sind zu 100 % abhängig vom Motiv. Hier dürfen Sie ausprobieren und auch neue Wege gehen.



Ein Klick auf die Schaltfläche erzeugt eine neue zufällige Verteilung des Korns und somit zu einem ganz neuen „Look“.

- Informationen und Hilfestellungen zur Lokale Anpassungen und dem selektiven Zeichnen finden Sie unter Kapitel 12. Lokale Anpassungen/selektiv zeichnen

➤ **Kratzer-/Sensorfehler entfernen**



Die HDR-Fotografie zeigt leider mit Ihrer Mikrokontrastverstärkung jede unerwünschte Sensorverunreinigung auf, die jeder Fotograf trotz kamera-interner Sensorreinigung kennt und fürchtet. Nicht ärgern – einfach entfernen! Mit der leicht anzuwendenden Korrekturfunktion von **HDR projects 2018 professional** 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.

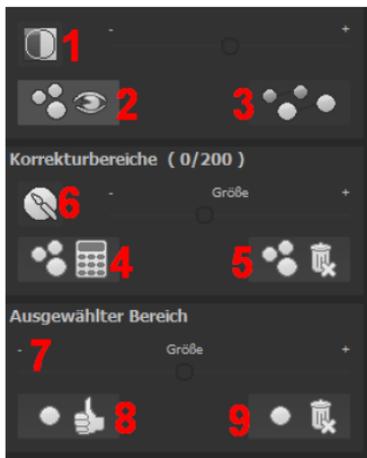
Stempeln Sie ganz leicht Bildfehler aus Ihrem Motiv heraus – das Programm wird diese Bereiche ganz automatisch durch passende Bildbereiche ersetzen.



Rot umkreist sind die Sensorflecken im Eingangsbild.

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 aus-

blenden, 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.



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



Die Sensorfleckenkorrektur war erfolgreich.

➤ Der Post-Processing-Expertenmodus



Der Expertenmodus des Post-Processings befindet sich auf der rechten Seite der Oberfläche. Hier können Sie die gesamte Bildnachbearbeitung konfigurieren, neue Effektkombinationen ausprobieren, ein gewähltes Preset anpassen oder ein komplett neues Preset nach Ihren Wünschen erstellen.

Die Tools im Überblick:

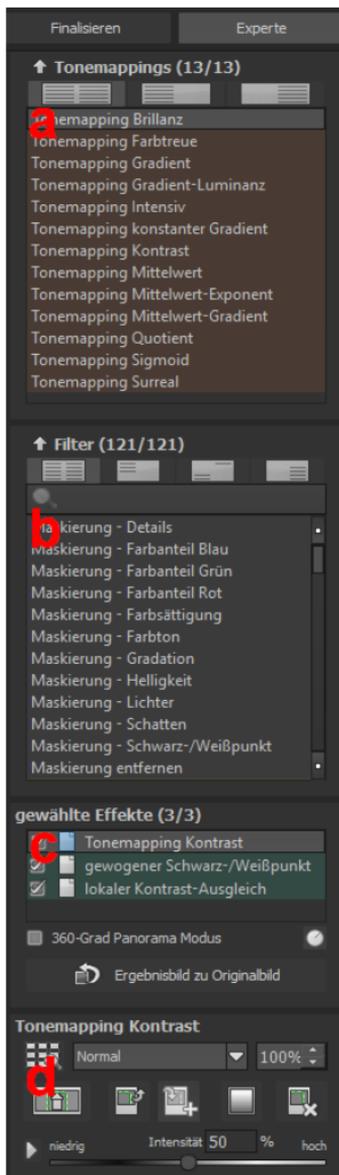
- Tonemapping-Algorithmen
- Post-Processing-Effekte
- gewählte Tonemappings/ Effekte
- Parameter der gewählten Effekte

➤ a) Tonemappings (13)

Die Tonemapping-Algorithmen komprimieren den Dynamikumfang der Hochkontrastbilder auf einen darstellbaren Bereich und dienen zur qualitativen Verbesserung des Bilds.

HDR projects 2018 professional stellt hier elf unterschiedliche Algorithmen zur

Auswahl, die einzeln oder auch kombiniert angewendet werden können.



Um ein Tonemapping der Liste Ihrer gewählten Filter hinzuzufügen, reicht ein einfacher Doppelklick auf den gewünschten Eintrag.

Alle Tonemappings arbeiten mit lokaler Tonwertkompression und enthalten einen integrierten Detailverstärker für Makro- und Mikrodetails.

Tonemapping Kontrast:

Das Kontrast Tonemapping erzeugt tiefe Schatten und gut gezeichnete Lichter und eignet sich sehr gut für Landschafts- und Architekturaufnahmen.

Tonemapping Brillanz:

Das Brillanz Tonemapping erzeugt eine weiche Brillanz im Bild und eignet sich für eine breite Palette an Motiven.

Tonemapping Farbtreue:

Das neu entwickelte Farbtreue-Verfahren arbeitet mit höchster Farbgenauigkeit in der Tonwertkompression und eignet sich hervorragend für farbintensive Aufnahmen.

Tonemapping Gradient:

Das Tonemapping Gradient ist ein kräftig wirkender Algorithmus und gut geeignet für Motive mit schwachen Eigenfarben und hohen Kontrasten.

Tonemapping Gradient-Luminanz:

Dieses Verfahren ist eine Modifikation des Tonemapping-Gradient-Verfahrens und arbeitet besonders helle Bereiche stärker heraus.

Tonemapping konstanter Gradient:

Dieses Verfahren erzielt die besten Ergebnisse bei Motiven mit mittlerer Färbung.

Tonemapping Mittelwert:

Das Mittelwert-Tonemapping ist ein sehr stabiles Verfahren und eignet sich für nahezu jedes Motiv.

Tonemapping Mittelwert-Exponent:

Das Mittelwert-Exponent-Tonemapping ist ein stabiles Verfahren und wirkt stark in dunklen Bereichen. Es eignet sich somit besonders gut für Tunnel- und Gewölbeaufnahmen.

Tonemapping Mittelwert-Gradient:

Dieses Verfahren wurde speziell für dunkle Belichtungsreihen optimiert. Bereits bei geringer Intensität werden dunkle Bereiche stark aufgehellt (Tonwertkomprimiert).

Tonemapping Quotient:

Das Quotienten-Verfahren ist ein allgemeines Tonemapping, das im Bereich starker Farbsättigung ein neutraleres Bild erzeugt, als es beispielsweise das Gradient-Verfahren macht.

Tonemapping Sigmoid:

Das Sigmoid-Tonemapping ist ein sehr spezielles Verfahren, das für Motive mit starken Glanzlichtbereichen optimiert wurde.

Tonemapping Surreal:

Das Tonemapping Surreal ist ein sehr intensives Verfahren und damit eine gute Grundlage für extreme HDR-Bilder.

Tonemapping Intensiv:

Das Tonemapping intensiv arbeitet mit einer hohen Bandbreite in der Tonwertkompression und kann somit sehr gut für dunkle als auch für helle Belichtungsreihen genutzt werden.

➤ Post-Processing Filter (121)

Die Liste der Post-Processing-Effekte enthält 121 unterschiedliche Effekte zur Nachbearbeitung, die in beliebiger Kombination angewendet werden können.

Die Effekte sind in sieben Kategorien unterteilt, die farblich hinterlegt sind.

Schwarz: Maskierungen

Gelb: Kanteneffekte

Grün: Geometrieeffekte

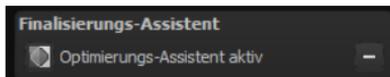
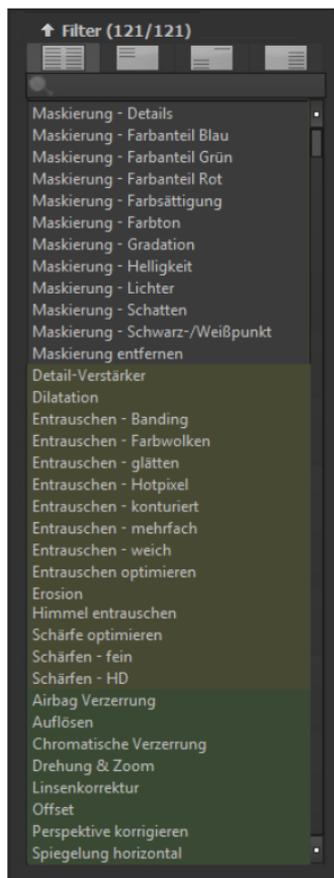
Cyan: Belichtungseffekte

Blau: Farbeffekte

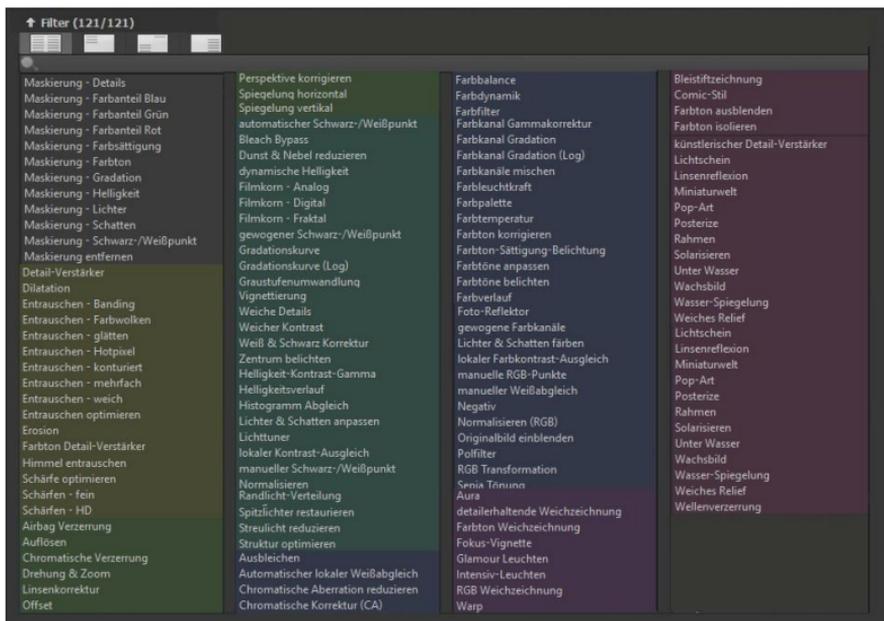
Violett: Weichzeichnungseffekte

Pink: Künstlerische Effekte

Tipp: Wenn Sie einen Effekt suchen und den Namen oder einen Teil des Namens kennen, können Sie sich die Sache erleichtern und den Effekt über das Suchfeld suchen und anzeigen lassen.



Wenn Sie neue Post-Processing-Effekte anwenden, schauen Sie kurz nach, ob der Optimierungsassistent aktiv ist. Wenn ja, bedenken Sie bitte, dass Effekte mit dem Optimierungsassistenten zusammen anders, teilweise viel extremer, wirken. Schalten Sie ihn zum Anlegen oder Erweitern eines Presets am besten aus (Schaltfläche über dem Tonemapping).



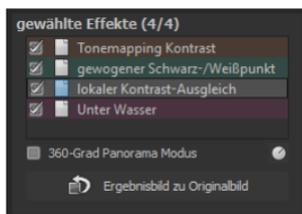
Überblick über alle Post-Processing-Effekte in HDR projects 2018 professional

12 neue Postprocessing-Effekte

Chromatische Korrektur	Chromatische Verschiebung
Dilatation	Erosion
Farbkanäle mischen	Intensives Leuchten
Offset	Normalisieren
Normalisieren (RGB)	Pop-Art
RGB Transformation	Zentrum belichten

➤ c) Effekte auswählen

Haben Sie einen Effekt gefunden, den Sie ausprobieren möchten, doppelklicken Sie einfach auf ihn in der Liste der Post-Processing-Effekte.



Jetzt wird der Effekt in dem Block darunter – „Gewählte Effekte“ – angezeigt.

Der Block der gewählten Filter ist das Kernstück des Tonemapping- und Post-Processing-Bereichs. Hier verwalten Sie die gesamte Bildnachbearbeitung sowie die Parameter der einzelnen Effekte.

Die Filter im Beispiel werden automatisch nacheinander auf das HDR-Bild angewendet und führen zum Tonemapping-Ergebnisbild.

Um einen Effekt temporär zu deaktivieren, klicken Sie einfach auf die Checkbox vor dem Effektnamen und entfernen das Häkchen.

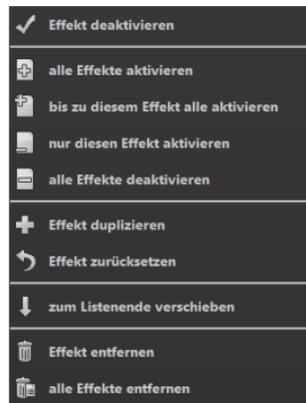
Ein Doppelklick auf einen Effekt entfernt diesen aus der Liste.

Um Effekte innerhalb der Liste beliebig umzusortieren, können Sie diese per Drag & Drop nach oben oder unten verschieben.

Durch einen Klick auf Ergebnisbild zu Originalbild wird das Ergebnisbild erneut in das Programm als Originalbild kopiert. Auf diese Weise kann ein Export in das Programm selbst erzeugt werden.

Tip: Die Reihenfolge der Effekte innerhalb der Liste kann einen wesentlichen Einfluss auf Ihr Ergebnisbild nehmen. Es lohnt sich das Ausprobieren.

Aktivieren Sie den 360-Grad-Panorama-Modus im Kasten unten links, wenn Sie Bilder für ein perfektes Panorama-Stitching vorbereiten wollen. Die Effekte werden dann so optimiert, dass beim Zusammenfügen der Einzelbilder keine Ränder entstehen können.

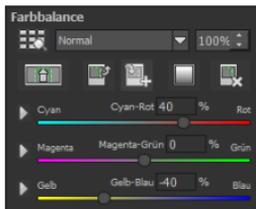
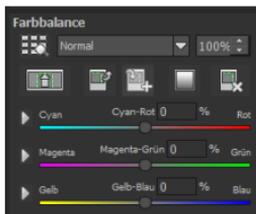


In der Liste der gewählten Effekte steht Ihnen ein Kontextmenü mit zahlreichen Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie Effekte aktivieren, deaktivieren, verschieben oder duplizieren können.

➤ **d) Parameter der gewählten Effekte**

Die Einstellung der Parameter für einen Effekt nehmen Sie direkt unterhalb des Blocks der gewählten Effekte vor. Hier werden stets die Parameter des **aktuell ausgewählten** Effekts angezeigt.

Je nach gewähltem Effekt ändert sich die Anzeige der Parameter und die Einstellungsmöglichkeiten wechseln: Es gibt Schieberegler, Gradations- und Maskierungskurven, Farben & Pipette etc. Alternativ können Sie einen Wert auch direkt in ein Zahlenfeld über dem Regler eingeben.



Im Beispiel sehen Sie die Parameter des Effekts „Farbbalance“, bestehend aus drei Reglern für die Balance: Cyan-Rot, Magenta-Grün und Gelb-Blau. Durch Verschieben des Reglers nehmen Sie eine Veränderung vor, die Ihnen sofort im Ergebnisbild angezeigt wird. Zusätzlich sehen Sie innerhalb des Reglers einen Farbüberlauf, der Ihnen einen direkten Anhaltspunkt gibt, wie sich der neue Wert auf das Bild auswirkt.



Die Anpassung der Cyan-Rot- und Gelb-Blau-Werte bewirkt eine deutlich wärmere Farbwiedergabe des Bilds.

Beispiel Maskierungskurve

Diese Kurve bestimmt die Intensität des Effekts für die einzelnen Helligkeitsbereiche des Bilds. Ziehen Sie einen Punkt nach unten, werden Pixel mit dieser Helligkeit weniger stark vom jeweiligen Effekt betroffen und umgekehrt.

Auch hier befindet sich oben rechts eine Auswahlbox mit Voreinstellungen, im Beispielfall wurde die Voreinstellung „helle Lichter“ ausgewählt.



Für die Gradationskurve im Beispiel bedeutet dies, dass die Lichter im Bild aufgehellt werden – die Bereiche der dunklen Wurzel werden jedoch davon ausgenommen, um einen intensiven Kontrast zu erzielen. So haben Sie auch mit Maskierungskurven die Möglichkeit, selektiv auf die Bilder einzuwirken.

Die Vorschau hinter der Maskierungskurve zeigt die Intensität des Effekts von Schwarz (kein Effekt) bis Weiß (voller Effekt) direkt während der Bearbeitung der Kurve in Echtzeit an.

➤ Ebenen-Verrechnungsmethoden

Diese Methoden bestimmen, in welcher Weise der angewandte Effekt auf die Ebene wirkt. Dadurch werden Effekte verstärkt, abgeschwächt oder sogar komplette Looks verändert, so dass eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten hinzukommt. Um die Verrechnungsmethoden zu verwenden, klicken Sie auf das Drop-Down-Menü mit dem Inhalt „Normal“.

Normal
Aufheilen
Absblenden
Durchschnitt
Addieren
begrenzt Addieren
Differenz Addieren
Multiplizieren
Länge
Doppelte Stärke
Kubisch
Geometrisch
Überblenden
Differenz
Umkehren
Ausschluss
Invers addieren
Negativ multiplizieren
Weiches Licht
Hartes Licht
lineares Licht
Strahlendes Licht
Lichtpunkt
Farbig abwedeln
Farbig nachbelichten
Linear abwedeln
Linear nachbelichten
Reflektieren
Leuchten
Farbe expandieren
Farbe komprimieren
harte Mischung
Quadratlich teilen
Phänom
dividieren
tiefe Schatten
Schatten
Mittelöne
Lichter
helle Lichter
Graustufen dominieren
Farben dominieren
nur Rotkanal
nur Grünkanal
nur Blaukanal
kein Rotkanal
kein Grünkanal
kein Blaukanal

Damit Sie nicht jeden Effekt einzeln ausprobieren müssen, gibt es an dieser Stelle den Ebenen-Verrechnungsbrowser: 



So hat man mit einem Klick alle Verrechnungsmethoden in der Übersicht und kann bequem auswählen, welche Methode für den Effekt passt. Probieren Sie das ruhig einmal aus. Die Effekte, die man mit den unterschiedlichen Ebenen-Verrechnungsmethoden erzielen kann, sind verblüffend!

➤ **Selektive Bearbeitung**

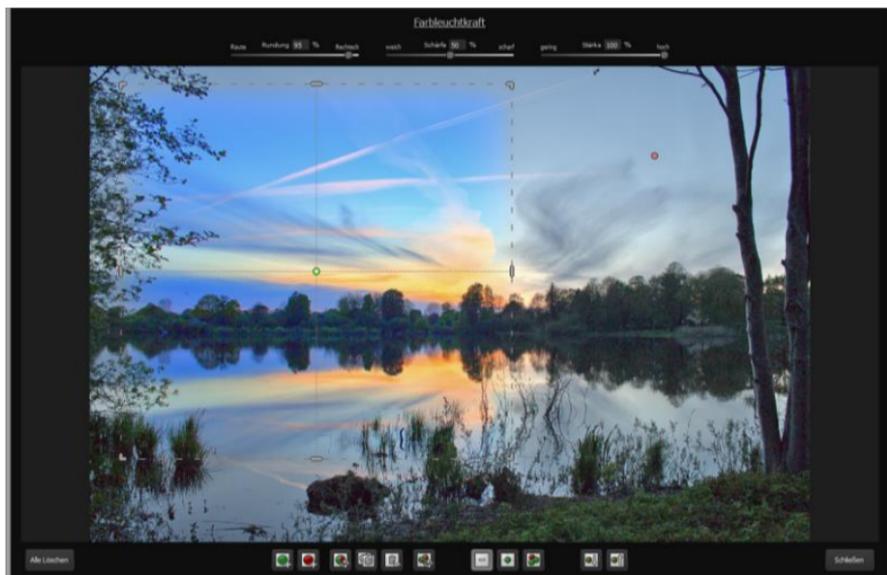


Für jeden einzelnen Filter der 121 Post-Processing-Effekte gibt es die Möglichkeit, einen Bereich auszuwählen, in dem der angewandte Effekt wirken soll.

Man kann zudem spezielle Bereiche des Bilds unterschiedlich stark mit verschiedenen Effekten belegen.

Im Parameterbereich jedes Effekts finden Sie die Steuerelemente für die selektive Bearbeitung und mit der Schaltfläche ganz links öffnen Sie das dazugehörige Fenster.

In diesem Fenster befinden sich im unteren Bereich drei Blöcke mit sechs, drei und zwei Schaltflächen.



Deutlich wird im Beispiel, dass der Effekt „Farbleuchtkraft“ nur für den Bereich der ausgewählten Fläche angewendet wird. Da eine Rundung von 95% eingestellt ist, ist der Bereich fast rechteckig.

6er-Block: Hinzufügen, Entfernen, Duplizieren, Umkehren und Löschen der selektiven Bereiche

3er-Block: Unterschiedliche Darstellungsmodi für die aus den Selektivbereichen resultierenden Effektintensitäten

2er-Block: Auswahl der selektiven Flächen. Sehr praktisch, wenn man Bereiche angelegt hat, die sehr klein sind oder überlappen.

Fügen Sie bis zu 32 verstärkende (positive) oder ausschließende (negative) Bereiche für den aktuellen Effekt hinzu. Die Größe und Position bestimmen Sie dabei direkt im Bild, wahlweise an den Ecken oder Seiten des Bereichs.

Die Rundung des rechteckigen Bereichs, sowie die Schärfe und die Intensität des selektiven Bereichs können Sie mit den drei Reglern im oberen Fensterbereich frei einstellen.

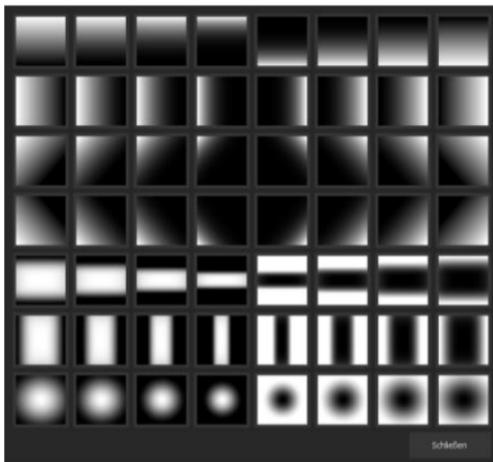
Das Ergebnis Ihrer Einstellung sehen Sie immer sofort, wenn Sie die Maustaste loslassen.

➤ **Selektive Bearbeitung – Gradienten Modul**



Für jeden Post-Processing Effekt kann im Bereich der selektiven Bearbeitung ein Verlauf (Gradient) aus 56 vorgefertigten Vorlagen mit einem Klick ausgewählt werden.

Dazu aktivieren Sie den gewünschten Post-Processing Effekt in Ihren gewählten Effekten und klicken dann im darunterliegenden Parameterbereich auf die Gradienten-Schaltfläche.



Es öffnet sich das Fenster mit den Gradienten-Vorlagen aus denen Sie nun mit einem Linksklick die gewünschte Vorlage auswählen können.

Hinweis:

Wenn Sie eine Gradienten-Vorlage auswählen, werden die selektiven Bereiche, die möglicherweise bereits in dem aktuell gewählten Effekt vorhanden sind, in die Zwischenablage kopiert und können mit der Einfügen Schaltfläche wieder zurückgeholt werden.

➤ Einige wichtige Tastaturbefehle im Überblick

Cursortasten: Bewegen des aktuell aktiven selektiven Bereichs

Strg/Alt + Cursortasten: Schnelles Bewegen des aktuell aktiven selektiven Bereichs

1,2,3: Umschalten des Darstellungsmodus

Entf: Entfernen des aktuell aktiven selektiven Bereichs

ESC: Schließen des Fensters

Nach dem Schließen des Fensters wird der gewählte Effekt nur auf der selektierten Fläche angewendet und in der Bildschirmmitte angezeigt.



Mit den Schaltflächen „Kopieren“ und „Einfügen“

können Sie nun die selektierten Flächen dieses Effekts auf andere Effekte übertragen, ohne nochmals eine Auswahl treffen zu müssen.



Diese Schaltfläche löscht alle selektierten Bereiche des aktivierten Filters – natürlich mit Sicherheitsabfrage.

➤ 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 folgende Symbole.

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!

Wir wechseln nun in die Kategorie „Eigene“ der Presetkategorien.

Hier finden wir unser erstes eigenes Preset.

In der Leiste rechts neben dem Vorschaubild gibt es ein paar neue Symbole:

 Ihr Preset ist Ihr Favorit? Markieren Sie es und finden Sie es sofort wieder!

 Haben Sie an diesem Preset etwas verändert und wollen den neuen Look nicht verlieren, dann legen Sie hiermit wieder ein neues an.

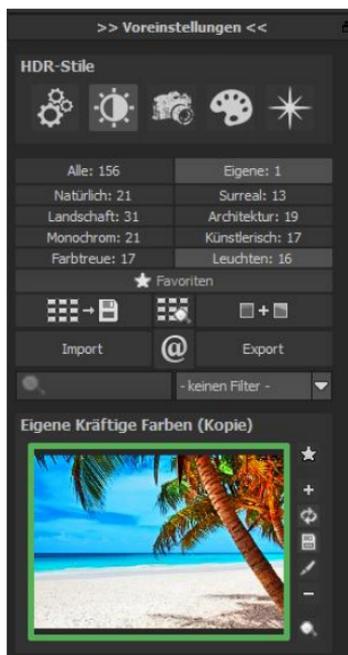
 Hier setzen Sie die am neuen Preset geänderten Parameter wieder zurück.

 Sie haben noch einmal nachjustiert – kein Problem. Speichern Sie Änderungen mit dem Diskettensymbol ab.

 Hier ändern Sie den Presetnamen.

 Sie können Ihr eigenes Preset auch komplett löschen.

 Hier können Sie einen Suchfilter eingeben. Tragen Sie zum Beispiel den Suchfilter „Farbenspiel“ ein und geben den Begriff anschließend in die Suchfiltermaske direkt unter „Import“ ein, werden sofort alle Presets mit diesem Suchfilter angezeigt.



Dort können Sie beispielsweise Urlaubsorte eintragen und alle Presets, die man für bestimmte Urlaubsbilder angelegt hat, schnell wiederfinden und auf andere anwenden.

In dem Drop-Down-Menü für Filter rechts daneben finden Sie schon den Suchfilter „Farbenspiel“ angelegt und können ihn einfach aus den angelegten Suchfiltern auswählen.

11.HDR-Erzeugung und Belichtungsreihe bearbeiten

Was passiert in **HDR projects 2018 professional** bei der eigentlichen Erzeugung des HDR-Bilds, noch bevor man im Postprocessing-Modus das Bild in ein für Monitore und Drucker sicht- und druckbares Bild umwandelt?

In einer Belichtungsreihe beinhaltet jedes Bild Bereiche mit einer unterschiedlichen Anzahl von Pixeln, die über- oder unterbelichtet sind. Gehen wir davon aus, dass jeder Bereich des Motivs wenigstens auf **einem Bild richtig belichtet** wiedergegeben wird.

HDR projects 2018 professional filtert in einem komplexen Prozess alle richtig belichteten Pixel heraus und rechnet sie zu einem Gesamtbild zusammen. Die Art der Berechnung wird von mathematischen Vorschriften bestimmt, den Algorithmen. Unterschiedliche Algorithmen bewirken unterschiedliche HDR-Ergebnisse, die in Abhängigkeit der Ausgangshelligkeiten der Bilderserie stehen.

Das sind Dinge, die die Software professionell für uns übernimmt. Wir müssen uns nur um die Ergebnisse kümmern und visuell entscheiden, welches Resultat uns am meisten zusagt und mit welchem HDR-Ergebnis wir weiter arbeiten wollen.

➤ HDR-Gewichte

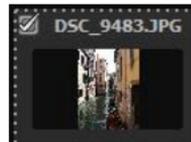


Vom Post-Processing in **HDR projects 2018 professional** gelangen Sie mit dieser Schaltfläche in den Bereich der HDR-Erzeugung. Im Programmfenster links sehen wir den Arbeitsbereich der HDR-Gewichte sowie rechts den der HDR-Algorithmen. Ihr HDR-Bild sehen Sie während der Arbeit immer groß im Zentrum der Oberfläche. Im Augenblick sieht

das Bild noch nicht so spektakulär aus, aber denken Sie daran, dass der Monitor noch gar nicht richtig anzeigen kann, was eigentlich berechnet wurde.



- a. Mit dem Haken in der Checkbox ganz oben links können Sie das Belichtungsreihenbild von der HDR-Berechnung ausschließen oder wieder aktivieren. Schließen Sie ein helles Bild von der Belichtungsreihe aus, wird das HDR-Bild in der Mitte an einigen Stellen dunkler, und umgekehrt.



- b. Direkt darunter befindet sich die Miniaturansicht des Belichtungsreihenbilds. Um sich dieses in voller Größe anzeigen zu lassen, genügt ein Linksklick auf das Miniaturbild. Mit einem erneuten Linksklick auf das Miniaturbild schalten Sie die Bildansicht wieder auf das HDR-Ergebnisbild zurück.



- c. Rechts neben der Farbansicht sehen Sie die HDR-Gewichtungsmatrix des Belichtungsreihenbilds. **Helle Pixel** bedeuten, dass dieser Bereich sehr stark in das HDR-Ergebnisbild einght. **Dunkle Pixel** bedeuten, dass dieser Bereich nur schwach in das HDR-Ergebnisbild einght.

- d. Mit der Minus-Schaltfläche  unterhalb der Gewichtungsfarbe können Sie ein Belichtungsreihenbild aus der geladenen Reihe entfernen. Dies ist nur mit den Bildern möglich, die ober- und unterhalb des Masterbilds stehen. Das Masterbild selbst hat kein Minuszeichen und kann nicht entfernt werden.



- e. Mit der Schaltfläche links unter dem Belichtungsreihen-Vorschaubild wählen Sie es als neues Masterbild aus.  Sie werden einen deutlichen Unterschied in den Helligkeitsverteilungen des HDR-Bilds wahrnehmen.

➤ Synthetische Belichtungsreihenbilder

Mit Hilfe dieser einzigartigen Technik lassen sich Lücken innerhalb von Belichtungsreihen auffüllen.

Angenommen – und das ist kein Einzelfall – die längste Belichtung aus der Serie ist etwas unscharf geworden. Klicken Sie das Bild dann aus der

Reihe weg und lassen Sie vom System ein helles synthetisches Bild generieren. Schon sind alle Bilder der Serie scharf.

Diese Technik wird außerdem für die Erzeugung von HDR aus einem Bild angewandt. Laden Sie ein Einzelbild, wird es automatisch um zwei synthetische Bilder erweitert – eines mit geringerer Belichtungszeit und eines mit höherer Belichtungszeit. Beim Laden von Belichtungsreihen mit zwei Aufnahmen wird automatisch ein zusätzliches synthetisches Belichtungsreihenbild erzeugt, so dass immer mindestens drei Belichtungsreihenbilder zur Verfügung stehen.

Klicken Sie auf

synthetisches Bild hinzufügen

und fügen Sie

innerhalb der Belichtungsreihe ein zusätzliches synthetisches Bild hinzu. Als Ausgangsbild wird immer das Masterbild verwendet. Als Bildname erscheint „Synthetisch“.



➤ Globales Gewicht & Belichtung

Für jedes Belichtungsreihenbild, egal ob synthetisch oder real, stehen zwei Regler zur Verfügung, mit denen Sie großen Einfluss auf die HDR-Erzeugung nehmen können:

- das globale Gewicht
- die Belichtung (EV = Exposure Value; Belichtungswert)



Im Beispiel sehen Sie das Belichtungsreihen-Masterbild direkt nach dem Einladen. Die Regler für das globale Gewicht, sowie für die Belichtung stehen in Mittelposition. Wie das Bild in die HDR-Fusion eingegangen ist, sehen Sie im Fenster rechts neben dem Vorschaubild. Wenn Sie nun das globale Gewicht nach rechts bewegen, es also erhöhen, gehen mehr Anteile dieses Bildes in die HDR-Fusion ein. Das erkennen Sie auch an der helleren Gewichtungsmatrix. „Hell“ bedeutet hier nicht, dass das Bild heller wird, sondern bedeutet, dass das Bild zu einem höheren Anteil in die HDR-Fusion eingeht. Das Ergebnis kann mal heller, mal dunkler werden.

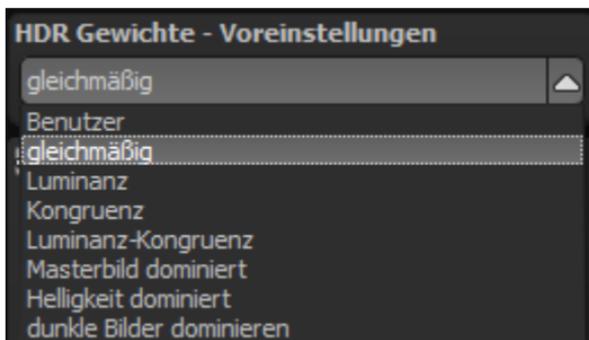
Erst wenn Sie die Belichtung darunter in Richtung „hell“ bewegen, wird auch das HDR-Fusionsergebnis heller werden. Diese Anpassung kann man für jedes Bild der Serie vornehmen und so großen Einfluss auf die HDR-Fusion nehmen.

Probieren Sie es einfach aus – man kann jederzeit die Regler wieder in die Ausgangsstellung bringen.

➤ **Globale Gewichte**

Oberhalb der eigentlichen Belichtungsreihe finden Sie Voreinstellungen für die globalen Gewichte der Belichtungsreihe.

Mit diesen Voreinstellungen können Sie eine automatische Einstellung der globalen Gewichte aus sieben Algorithmen wählen:



Gleichmäßig: Stellt alle globalen Gewichte auf die Mittelposition ein, die Belichtungsreihenbilder werden für die HDR-Erzeugung gleichmäßig gewichtet.

Luminanz: Stellt alle globalen Gewichte auf einen Wert ein, welcher der durchschnittlichen Helligkeit (Luminanz) des jeweiligen Belichtungsreihenbilds entspricht.

Kongruenz: Stellt alle globalen Gewichte auf einen Wert ein, welcher der durchschnittlichen Deckung des Belichtungsreihenbilds zum Masterbild entspricht.

Luminanz-Kongruenz: Stellt alle globalen Gewichte auf einen Wert ein, welcher der durchschnittlichen Helligkeit im Verhältnis zur durchschnittlichen Deckung des Belichtungsreihenbilds zum Masterbild entspricht.

Masterbild dominiert: Erzeugt eine HDR-Fusion, in der dem Masterbild (also dem zentralen Bild der Belichtungsreihe) eine erhöhte Bedeutung beigemessen wird.

Helligkeit dominiert: Dabei gehen hellere Belichtungsreihenbilder stärker in die HDR-Fusion ein.

Dunkle Bilder dominieren: Gewichtet dunkle Belichtungsreihenbilder stärker als helle.

Profitipp: Die Wahl der Kongruenz-Voreinstellung kann bei einigen Belichtungsreihen zu einer Verringerung der Zahl von Geisterbildern führen.

➤ Rechte Seite „Belichtungsreihe bearbeiten“

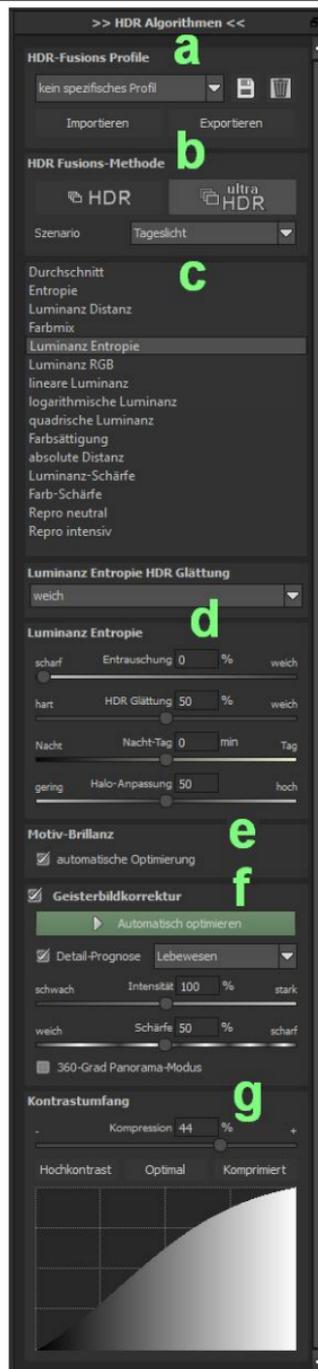
a) HDR-Fusions Profile

HDR-Fusions-Profile sind die optimale Möglichkeit, die Einstellungen der HDR-Fusion aus einer Belichtungsreihe für spätere Arbeiten abzuspeichern und erneut zu verwenden.



Dabei stehen die folgenden Funktionen für die HDR-Fusions-Profile zur Verfügung:

- ✓ Auswahl eines Profils in der Auswahlliste durch Anklicken
- ✓ Speichern der aktuellen Einstellungen als Profil
- ✓ Das aktuelle Profil löschen
- ✓ Import / Export von Profilen



Welche Einstellungen werden in einem HDR-Fusions-Profil gespeichert?

Grundsätzlich sind in einem Profil alle Daten der HDR-Fusions-Einstellungen gespeichert:

- ✓ Die Einstellungen aller HDR-Algorithmen
- ✓ Die automatische Motiv-Brillanz
- ✓ Die Einstellungen der Geisterbildkorrektur
- ✓ Die Kontrastumfangs-Optimierung

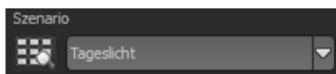
b) HDR/Ultra HDR



Ultra-HDR-Technologie für die Fusion der Belichtungsreihenbilder: Ultra-HDR errechnet bis zu 30 Zwischenbilder zwischen zwei Fotos, mit einer Genauigkeit von 64 Bit.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen und zeigt deutlich detailliertere Bilder und bessere Ergebnisse an kritischen Stellen (z. B. beim Fotografieren ins direkte Gegenlicht), siehe **Kapitel 9 „Post-Processing: Finalisieren“**. Auf diese Einstellungen können Sie auch im Post-Processing jederzeit zugreifen.

Szenario



Zusätzlich lassen sich die HDR-Fusionen mit Szenarien beeinflussen. Wünschen Sie Ihre Ergebnisse abgestimmt auf bestimmte Lichtsituationen, wählen Sie hier aus sieben Szenarien: „Tageslicht“, „Landschaft“, „blaue Stunde“, „Architektur“, „Innenraum“, „Nachtaufnahme“ und „Mischlicht“. Mit dem Szenario-Browser erhalten wir eine Übersicht über alle Möglichkeiten, die wir mit Klick auf das Bild direkt einstellen können.

c) HDR Algorithmen

Die HDR-Algorithmen befinden sich zusammen mit den Parameterreglern auf der rechten Seite der Benutzeroberfläche.

Bei einem HDR-Algorithmus handelt es sich um eine mathematische Vorschrift, welche die Gewichte (siehe Gewichtungsansicht in der Belichtungsreihe) der einzelnen Belichtungsreihenbilder pro Pixel festlegt. Dabei wirkt jeder Algorithmus anders auf das HDR-Ergebnisbild und hat, je nach Motiv, Stärken und Schwächen.

Die HDR-Algorithmen im Überblick

HDR projects 2018 professional stellt Ihnen 13 unterschiedliche HDR-Algorithmen zur Auswahl: Für einen schnellen Überblick über die Unterschiede klicken Sie auf den Algorithmen-Browser. Hier können Sie auswählen, welche Einstellung Ihnen am besten gefällt.

Durchschnitt: Der Durchschnitt ist die einfachste Form der HDR-Erzeugung und bildet den Mittelwert aus den Belichtungsreihenbildern.

Entropie: Die Entropie ist in der Informationstheorie ein Maß für die Informationsdichte. Angewendet auf die HDR-Erzeugung, ergibt sich ein Algorithmus, der die Informationsdichte der Belichtungsreihenbilder pro Pixel misst und diese in Gewichte für die HDR-Erzeugung umrechnet. Das Ergebnis ist ein sehr stabiles Verfahren, das als Standard-Algorithmus für **HDR projects 2018 professional** gesetzt ist.

Luminanz Distanz: Die Luminanz Distanz verwendet die durchschnittlichen Helligkeitsdistanzen im Bild als Gewichtung für die HDR-Erzeugung. Ebenfalls ein universell einsetzbares Verfahren, das sich für nahezu jede Belichtungsreihe eignet.

Farbmix: Das Farbmix-Verfahren verwendet die Farbanteile der Pixel als Maß für die Gewichtung und eignet sich besonders für Belichtungsreihen mit geringem Helligkeitsunterschied in Teilbereichen, wie z.B. Nebel-, Rauch- oder Wolkenaufnahmen.

Luminanz Entropie: Die Luminanz Entropie ist die Verbindung der **Luminanz Distanz** und der **Entropie** zu einem kombinierten Verfahren.

Luminanz RGB: Das Verfahren Luminanz RGB kombiniert die **Luminanz Distanz** und den **Farbmix** zu einem neuen Verfahren und eignet sich besonders für Landschaftsaufnahmen.

Lineare Luminanz: Die lineare Luminanz verwendet für die Gewichtung der Pixel direkt die Luminanz (Helligkeit).

Logarithmische Luminanz: Dieser Algorithmus arbeitet mit der logarithmierten Helligkeit (Luminanz). Dies entspricht in etwa der Helligkeitswahrnehmung des menschlichen Auges – dadurch eignet sich dieser Algorithmus für die meisten Belichtungsreihen sehr gut.

Quadratische Luminanz: Dieser Algorithmus arbeitet mit der vierten Potenz der Helligkeiten und eignet sich dadurch sehr gut für die Bearbeitung heller Belichtungsreihen.

Farbsättigung: Dieser Algorithmus errechnet die Gewichtung aus den Farben der einzelnen Bilder und eignet sich damit besonders für Belichtungsreihen mit hohem Farbkontrast.

Absolute Distanz: Ein sehr mächtiges HDR-Fusionsverfahren, das zwei wesentliche Eigenschaften vereint: Bei deaktivierter **HDR-Glättung** sind die HDR-Bilder frei von Halos und zusätzlich werden Helligkeitsabrisse vermieden.

Luminanz-Schärfe: Beim Luminanz-Schärfe Verfahren wird pro Pixel die Schärfe der Luminanz (Helligkeit) ermittelt und in eine Gewichtung umgerechnet. Auf diese Weise erhält man die Bereiche mit der besten Detailzeichnung in der HDR-Fusion.

Farb-Schärfe: Das Farb-Schärfe-Verfahren ermittelt, wie auch das Luminanz-Schärfe-Verfahren, die Schärfe (also die Detailzeichnung) für jeden Pixel. Dies geschieht hier pro Farbkanal, somit eignet sich dieses Verfahren besser für farbintensive Belichtungsreihen.

Repro neutral: Dieses HDR-Verfahren ist speziell optimiert für Belichtungsreihen von gescannten Fotodaten mit normalen Lichtsituationen.

Repro intensiv: Das Repro intensiv HDR-Verfahren ist ausgelegt für eingescanntes Bildmaterial von reduzierter Qualität, wie beispielsweise

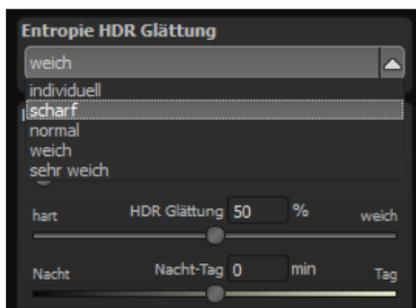
von alten Dia-Scans. Die Fusion der Bilder wird hier deutlich intensiver durchgeführt.

Welcher Algorithmus darf's denn sein? Wenn Sie sich nicht entscheiden können, welcher HDR-Algorithmus der richtige für Ihr Motiv ist, verwenden Sie die „Absolute Distanz“ – damit treffen Sie immer eine gute Wahl.

Ansonsten kann man jederzeit, auch im Post-Processing/ Tonemapping, auf den HDR-Algorithmus zugreifen und ihn ändern.

d) HDR-Glättung für den gewählten Algorithmus:

Unterhalb der Auswahlliste für die HDR-Algorithmen sehen Sie einen Block mit Reglern zur Feineinstellung der Farbschärfe: „HDR-Glättung“ von scharf bis sehr weich.

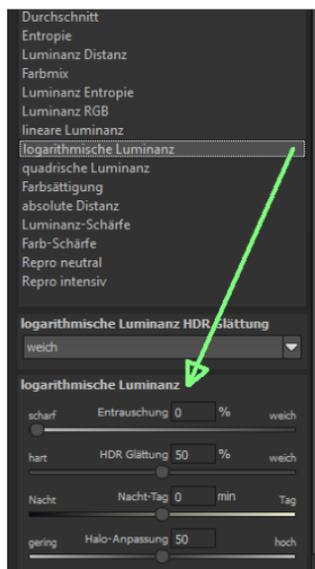


Weitere Parameter für die Justierung der HDR-Algorithmen

Entrauschung: Die Entrauschung wirkt direkt auf das HDR-Bild und gibt die Entrauschungsstärke in Prozent an.

Ein Wert von 0 % bedeutet, dass keine Rauschpixel entfernt werden, ein hoher Wert entrauscht das HDR Bild sehr stark, was einen Schärfeverlust bedingt.

HDR Glättung: Die Glättung wirkt direkt auf die Gewichtungsmatrizen, die aus den HDR-Algorithmen entstehen. Sie gibt die Stärke der Glättung in Abhängigkeit von der Bildauflösung in Prozent an. Ein Wert von 50 % bedeutet, dass die Gewichtungsmatrizen mit einer Ausdehnung von 50 % der Bildauflösung geglättet werden. Die Glättung arbeitet mit einem Gauß'schen Weichzeichner.



Tag & Nacht-Regler: Die Tag- und Nacht-Regelung ist eine Anpassung des HDR-Algorithmus an eine Tag- bzw. Nachtaufnahme. Bewegen Sie den Regler nach links (Nacht), wenn Ihre Belichtungsreihe eher einer Nachtaufnahme entspricht, bzw. nach rechts (Tag), wenn Ihre Belichtungsreihe eher einer Tagaufnahme entspricht. Sie können die Einstellungen aber auch bewusst tauschen und so schnell die Bildstimmung ändern.

In einigen HDR-Algorithmen steht Ihnen ein zusätzlicher Parameter zur Verfügung (in diesem Beispiel der Algorithmus „Luminanz Distanz“).

Halo-Anpassung: Die Halo-Anpassung behandelt ein typisches Problem der HDR-Erzeugung: Die Bildung von Halo-Effekten (HDR-Schatten). Im linken Bild sehen Sie eine geringe Anpassung – am Übergang zum Himmel entstehen Halos.

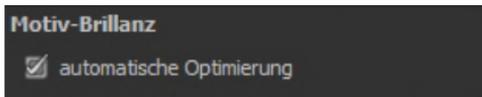


Beim rechten Bild wurde eine Halo-Anpassung von 85 % durchgeführt, sodass die Halo-Effekte am Übergang vom Dach zum Himmel verschwunden sind.



Der Halo-Regler steht in einigen HDR-Algorithmen zur Verfügung, hier wurde der Algorithmus „Luminanz Entropie“ verwendet.

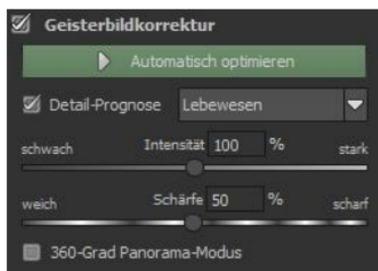
- e) **Motiv-Brillanz:** Aktivieren Sie eine automatische intelligente Tonwertspreizung, indem Sie ein Häkchen setzen.



f) Die Geisterbildkorrektur

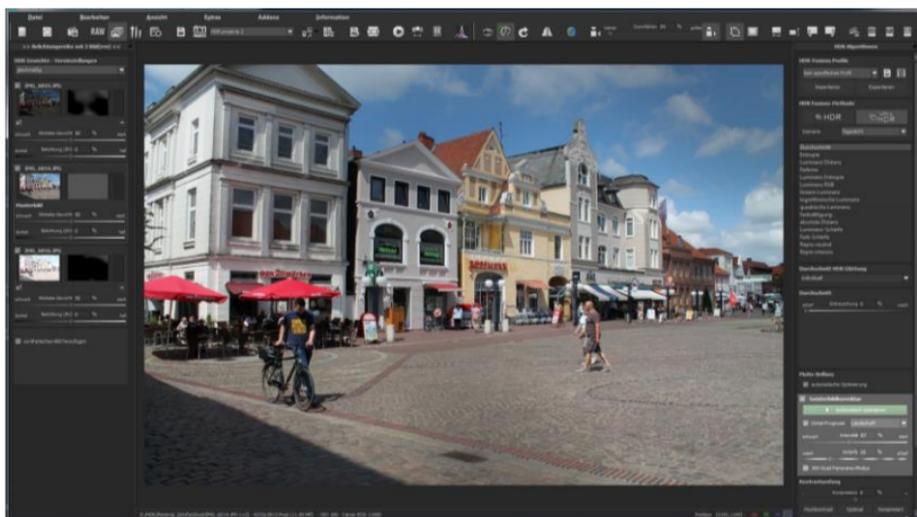
(Interaktive automatische Optimierung der Geisterbildkorrektur)

Im Bereich der Geisterbildkorrektur wird die automatische Optimierung durch Anklicken der Schaltfläche „Automatisch Optimieren“ gestartet.



Direkt im Programmfenster können Sie dem Optimierungsvorgang zusehen. Hier werden vom Programm unterschiedliche Parameter für die Detail-Prognose sowie für die Intensität getestet, bis die optimale Kombination gefunden wurde – diese wird dann für Sie eingestellt.

Dieser Berechnungsvorgang kann, je nach Größe Ihrer Belichtungsreihe, einige Sekunden in Anspruch nehmen.



Im Ergebnis erhalten Sie ein HDR-Bild ohne Geisterbilder, welches durch die automatische Optimierung die maximal mögliche Menge an Details enthält.

Tipp:

Wenn Sie die Schärfe der Geisterbildkorrektur einstellen, können Sie die automatische Optimierung erneut starten und erhalten ein neues Ergebnis, welches optimal für die eingestellte Schärfe ist.

g) Kontrastumfang

(HDR-Kontrastumfang und automatische Optimierung)

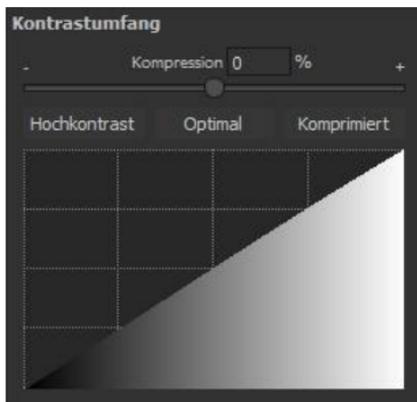
Der Kontrastumfang eines HDR-Bildes bildet sich als Division aus der hellsten Bildhelligkeit, z.B. direkt in der Sonne, und der dunkelsten Stelle im Bild, also in Schattenbereichen.

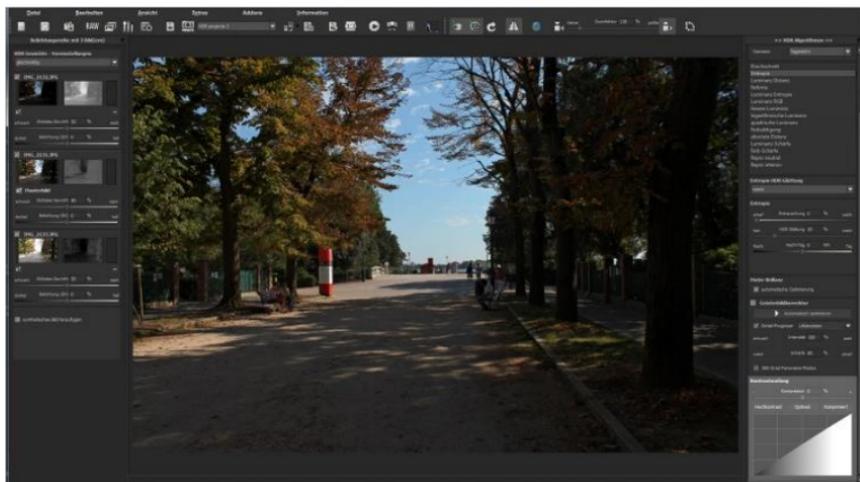
Ein Rechenbeispiel:

Die hellste Stelle im Bild hat einen Wert von 5 (der Wert 1 wäre ein weißer Pixel im Bild) und die dunkelste Stelle im HDR-Bild hat einen Wert von 0.01.

Teilt man nun 5 durch 0.01 ergibt sich ein Kontrastumfang von $5/0.01 = 500$ – das Verhältnis von hellster Stelle zu dunkelster Stelle ist 500 zu 1.

Auf diesen Kontrastumfang können Sie im Bereich „Kontrastumfang“ Einfluss nehmen.





Die Kompression gibt an, wie stark die Kompression der HDR-Bildhelligkeiten im Vergleich zu einem nicht manipulierten HDR-Bild ist – hier 0% weil wir noch keine Veränderungen vorgenommen haben.

Diesen Kompressionswert können Sie beliebig einstellen, ein niedrigerer Wert erzeugt einen höheren Kontrastumfang im HDR-Bild (das HDR wird in seinen Helligkeiten „gestreckt“), ein hoher Wert erzeugt einen geringeren Kontrastumfang (das HDR wird in seinen Helligkeit „zusammengedrückt/ komprimiert“).

Direkt unterhalb des Reglers befinden sich drei Schaltflächen, welche die automatische Optimierung des Kontrastumfanges steuern:

- ✓ **Hochkontrast:** Erzeugt explizit ein Hochkontrast HDR-Bild, also sehr tiefe Schatten und sehr helle Lichter
- ✓ **Optimal:** Erzeugt ein ausgewogenes HDR-Bild
- ✓ **Komprimiert:** Erzeugt ein HDR-Bild mit geringerem Kontrastumfang, dies kann bei sehr kontrastreichen Belichtungsreihen sinnvoll sein, um im Tonemapping noch einige zusätzliche Details sichtbar zu machen.

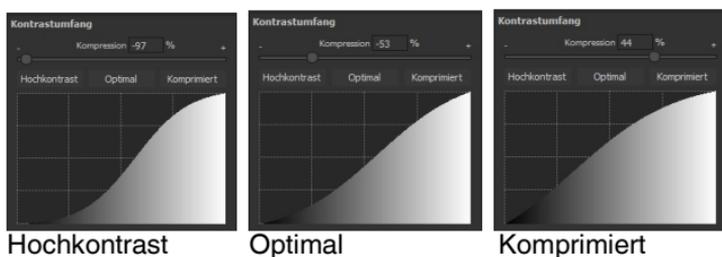
Sobald Sie einen der Automatik-Modi bestätigen, können Sie live im Programm verfolgen, wie der beste Wert für das aktuelle HDR-Bild gesucht wird.

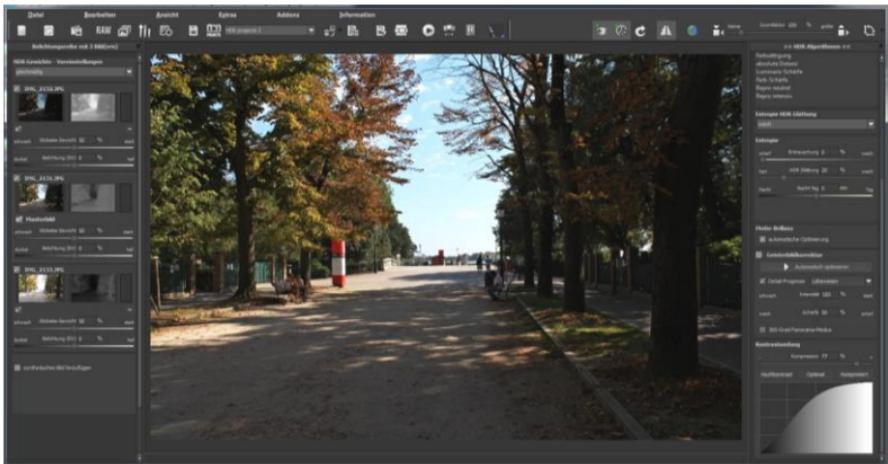
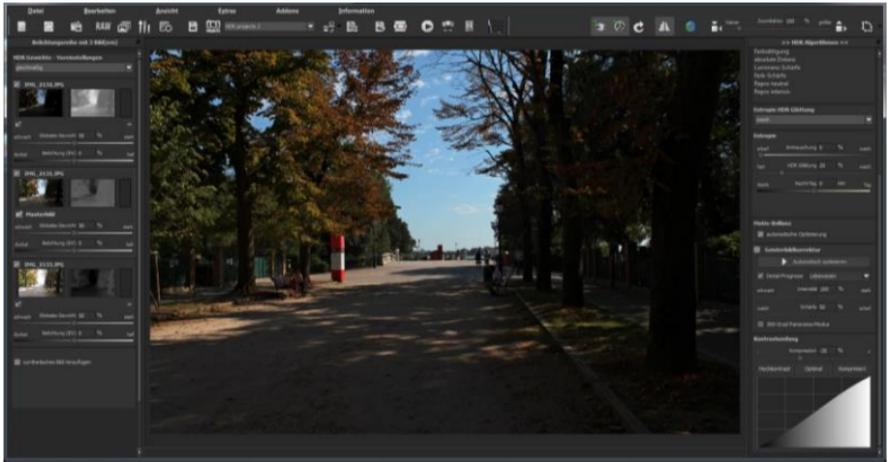
Tipp:

Dieser Wert ist für jeden HDR-Algorithmus unterschiedlich. Es kann sich also lohnen nach dem Wechsel des HDR-Algorithmus erneut auf die gewünschte Automatik zu klicken.

Unterhalb der automatischen Optimierungsschaltflächen befindet sich eine Kurvenanzeige. Diese zeigt an, inwiefern die Helligkeitswerte des HDR-Bildes in der Kontrastumfangsoptimierung vom Programm angepasst werden.

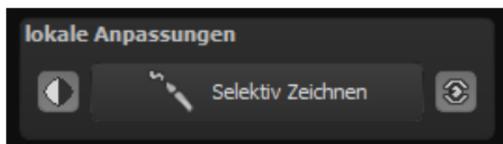
Kurvenanzeige der Helligkeitswertverteilung:



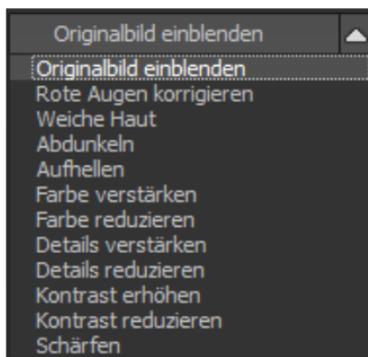


Im Beispiel oben sehen wir das gleiche HDR-Bild einmal mit der Optimierung „Hochkontrast“ (Bild oben) und einmal mit der Optimierung „Komprimiert“ (Bild unten) behandelt.

12. Lokale Anpassungen/selektiv zeichnen



Das selektive Zeichnen-Tool von **HDR projects 2018 professional** verdient ganz besondere Beachtung. Mit diesem Tool lassen sich erstmals ausgewählte Bildbereiche selektiv bearbeiten, ohne dass dafür wie in anderen Bildbearbeitungsprogrammen komplizierte Masken per Hand erstellt werden müssen. **HDR projects 2018 professional** besitzt einen komplett neu entwickelten intelligenten Kantenerkennungs-Algorithmus, der im Zeichenmodus Kanten, Linien, Abgrenzungen und Helligkeitsunterschiede im Bild selbstständig erkennt und mit der Maus überfahrene abgegrenzte Bildbereiche als Maske speichert. Diese so einfach und präzise erstellten Masken dienen als Grundlage für 10 wichtige Bildverbesserungen: „Rote Augen korrigieren“, „Weiche Haut“, „Abdunkeln“, „Aufhellen“, „Farbe verstärken“, „Farbe reduzieren“, „Details verstärken“, „Details reduzieren“ und „Schärfen“ u. s. w..



Diese Masken lassen sich sogar als eigene Bilddatei abspeichern und in anderen Bildverarbeitungsprogrammen weiter verwenden.

Wie das Ganze funktioniert, lässt sich am besten mit einem Bildbeispiel erklären: Wir öffnen das selektive Zeichenfenster (Post-Processing/Finalisieren – unten rechts). Als Bildbeispiel dient eine ein-

zelle RAW-Datei, eine typische Blaue-Stunde-am-Meer-Situation. Die Farbdetails des Bilds sind schon gut herausgearbeitet worden.

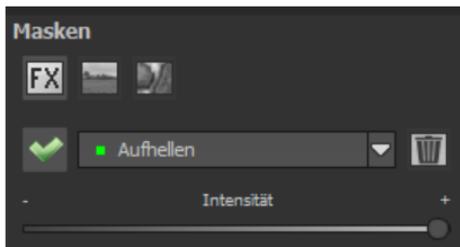
Nun möchten wir die Felsen ein wenig heller machen, ohne die Abendstimmung aus dem Bild zu nehmen – Himmel, Wasser und Strand sollen nicht aufgehellt werden.



➤ **Schnell zum fertigen Bild mit dem Selektiven Zeichnen**

1. Bearbeitungsziel auswählen

In diesem Fall wählen Sie „Aufhellen“. Stellen Sie sicher, dass die ausgewählte Maskenfunktion mit dem grünen Haken aktiviert ist.



2. Zeichenmodus aktivieren



3. Füllmodus für alle Pinselfunktionen aktivieren



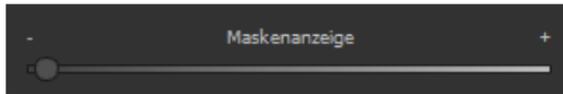
4. Fahren Sie ohne Betätigen der Maustaste über die Konturen. Sie erkennen die Größe des Pinsels und korrigieren ggf. die Pinselgröße nach.



5. Achten Sie nun auf die Maskenanzeige. Das Objekt, dessen Grenzen automatisch erkannt werden, wird weißlich angezeigt. Zeichnen Sie nun mit gedrückter Maustaste entlang der Kanten Ihres ausgewählten Objekts bis es fertig ausgewählt ist. Achtung! Was wir augenblicklich sehen, ist der Effekt und zusätzlich die darüber liegende Maske.



6. Haben Sie das Objekt fertig ausgewählt, blenden Sie die Maske aus, indem Sie den Regler für die Maskenanzeige nach links schieben.



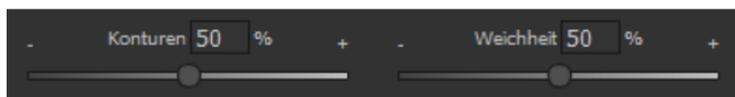
7. Jetzt sehen Sie nur den Effekt, also die helleren Felsen – als Bearbeitungsziel haben Sie „Aufhellen“ gewählt. Nun stellen Sie die Intensität des Effekts ein, schieben also den Regler in Richtung + oder - , je nach gewünschter Stärke. Fertig: Die Felsen sind heller, während Himmel, Strand und Wasser von der Änderung unberührt sind.
8. Klicken Sie auf „Schließen“. Sie kehren in das Post-Processing zurück und die selektive Änderung wird angewendet.



Rechts sieht man deutlich die hellen Felsen nach der selektiven Korrektur. Himmel und Meer haben weiterhin die gleichen Tonwerte wie vorher.

9. Nutzen Sie Ihre schnell erstellte Maske für einen weiteren Effekt: Kehren Sie in den selektiven Zeichenmodus zurück. Unsere erstellte Maske ist erhalten geblieben.

10. Klicken Sie auf  und kopieren Sie die Maske in die Zwischenablage. Wechseln Sie in der Maske auf „Schärfen“ und fügen Sie die Maske von der Zwischenablage mit Klick auf  wieder ein. Jetzt haben Sie nur die Felsen geschärft, andere Bildteile sind vom Schärfen unberührt geblieben.
11. Jeden Effekt, den man selektiv erstellt hat, kann man mit dem grünen Haken aktivieren oder deaktivieren.
12. Bei jedem Bild ist die Intensität der Kanten unterschiedlich – mit den Voreinstellungen kommt man in den meisten Fällen gut zurecht, jedoch ist es von Zeit zu Zeit erforderlich, die Einstellungen von Konturen und Weichheit anzupassen, um auf den Bereich abgestimmte, perfekte Ergebnisse zu erzielen.



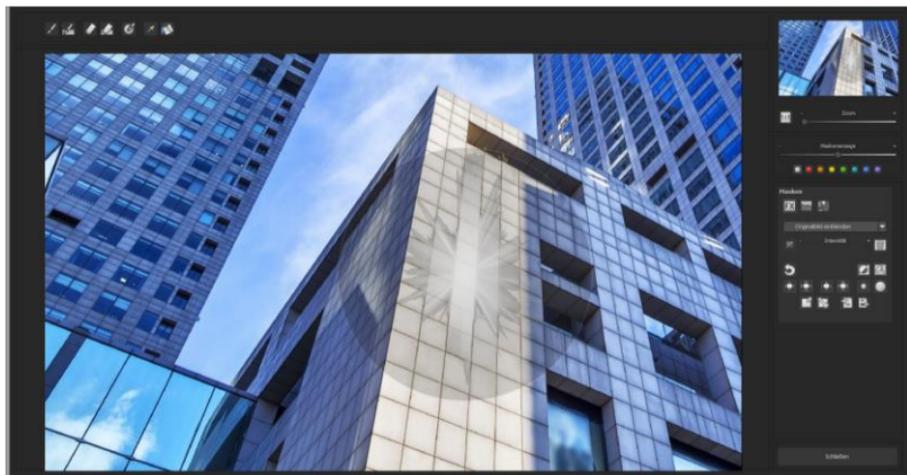
13. Haben Sie trotz aller Kantenerkennung mal über die Grenzen hinaus gezeichnet – mit dem Radierer  löschen Sie es wieder. Wollen Sie nur ein wenig davon zurücknehmen, verwenden Sie den Radierer mit Begrenzung. Ist die Deckkraft auf 50% gestellt, können Sie, egal wie oft Sie an der Stelle radieren, nur 50% der Maske entfernen. So funktioniert auch der Zeichenmodus mit Begrenzung, der nur bis zur eingestellten Deckkraft zeichnet.

14. Wenn Sie alles bis auf ein ganz kleines Objekt im Bild maskieren wollen, lohnt es sich, nur das kleine Objekt zu maskieren und anschließend die Maske umzukehren. Klicken Sie dazu auf.



Profitipp: Für das Füllen der Masken haben Sie zwei Füllmodi zur Auswahl. Wann benutzt man welchen? Den „normalen“ Füllmodus  haben wir in unserem Beispiel für großflächige Bereiche verwendet. Dies ist auch der Füllmodus, der für Himmelsbereiche und das Wasser zu bevorzugen wäre.

Der Strahlenfüllmodus  erledigt seine Aufgabe hochpräzise und wird bevorzugt für kleinere Gegenstände, geometrische Formen oder Objekte mit geraden Linien wie in diesem Beispiel angewendet.



Mit dem Strahlenmodus können Sie nur die Wände des Hochhauses maskieren, während die Fensterflächen nicht ausgewählt werden.

Profitipp 2: Möchten Sie einen Teil des Originalbildes in Ihr bearbeitetes Bild übernehmen, sollten Sie mit Belichtungsreihen arbeiten. Es wird empfohlen mindestens drei verschieden belichtete Bilder zu verwenden.

Als Beispiel dient ein dunkles Feld:

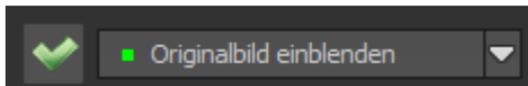


Nachdem Sie die Belichtungsreihe eingeladen haben, wählen Sie ein Preset aus, das Ihnen gefällt und verbessern es durch die zusätzlichen Bearbeitungsfunktionen.

Das bearbeitete Bild ist nun viel heller:



Da das bearbeitete Feld unrealistisch wirkt, wird das dunklere Feld vom Originalbild übernommen. Dazu wechseln Sie in das selektive Zeichnen und wählen als Maskenfunktion „Originalbild einblenden“



Stellen Sie Größe und Deckkraft des Pinsels ein und wählen das gesamte Feld aus. Jetzt können Sie den Regler für die Maskenanzeige nach links schieben, um die Maske auszublenden. Wenn Sie eine mittlere Intensität des Effekts einstellen, ist das Feld optimal belichtet.

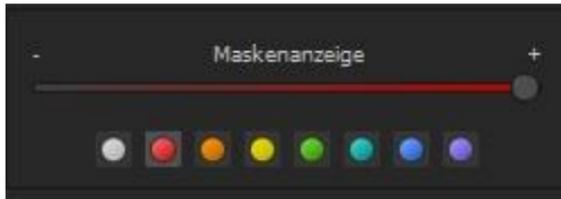
Das Feld ist im Ergebnis dunkler, aber es ist dennoch ein HDR-Effekt erkennbar:



Funktionen und Möglichkeiten des Selektiven Zeichnens

- Wählbare Maskenfarbe

Wählen für Sie die Darstellung der Maske sowie der Pinsel eine Farbe aus den vorgefertigten Farben aus.



Die Darstellung wird sofort in Echtzeit an Ihren Farbwunsch angepasst.

- Selektives Zeichnen - Maske erzeugen

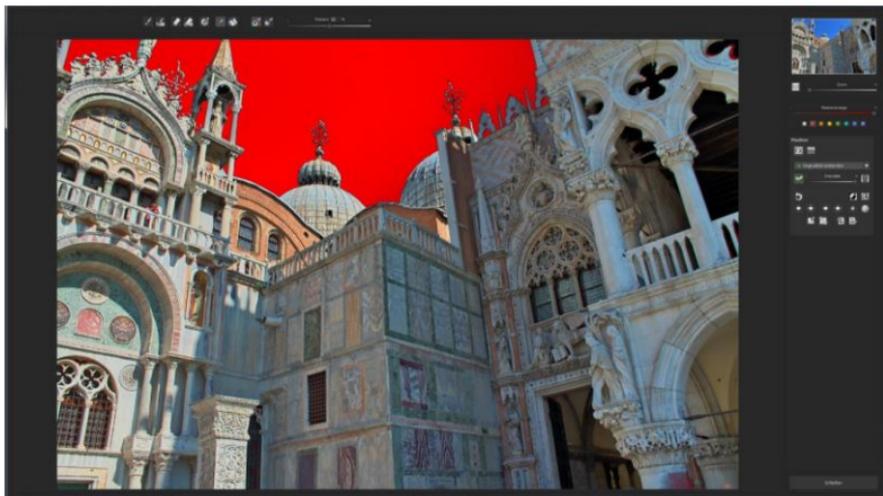
Masken können wahlweise auch aus einem Farbton oder einer Helligkeit erzeugt werden.



Mit der Schaltfläche **(1)** aktivieren Sie den „Maske erzeugen“ Modus und befinden sich standardmäßig im Modus „Maske aus Farbe erzeugen“ **(2)**. Wenn Sie die Maske aus einer Helligkeit erzeugen möchten, wählen Sie die Schaltfläche **(3)**.

Der Regler Toleranz bestimmt dabei, wie scharf (kleiner Wert) oder weich (hoher Wert) die erzeugte Maske ist.

Während Sie sich im „Maske erzeugen“ Modus befinden, wird Ihr Mauszeiger zu einer Pipette und die Farbe bzw. Helligkeit unter dem Mauszeiger bestimmt die Erzeugung der Maske.



Im obigen Beispiel sehen wir die Maskenerzeugung aus dem Farbton des Himmels mit einer roten Maskendarstellung.

Tipp:

Wenn Sie mehrere Farbtöne in einer Maske zusammenfassen wollen, klicken Sie einfach die gewünschten Farbtöne nacheinander mit der Pipette im Bild an. Der aktuelle Farbton wird bei jedem Klick der aktuellen Maske hinzugefügt.

- Selektives Zeichnen - Glättungspinsel

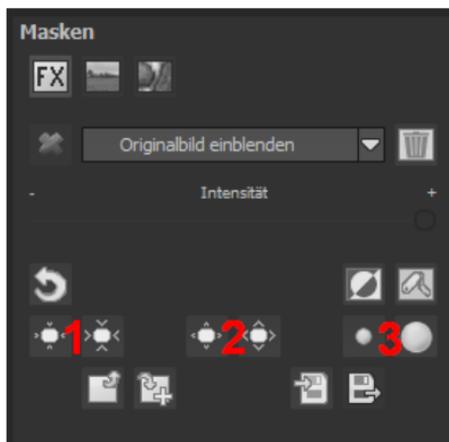
Der Glättungspinsel (1) gibt Ihnen die Möglichkeit, selektiv Bereiche der aktuellen Maske weich zu zeichnen.



Um einen Bereich stärker weich zu zeichnen, fahren Sie einfach mehrfach mit dem Glättungspinsel über diesen Bereich.

- Globale Maskenfunktionen

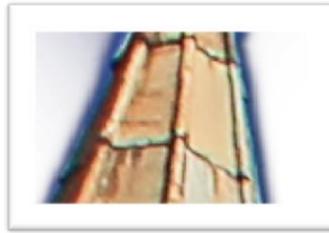
Im Bereich der globalen Maskenfunktionen stehen einige spezielle Modi zur direkten Verarbeitung zur Verfügung.



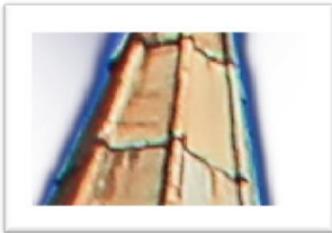
1. gesamten Maskenumriss verkleinern



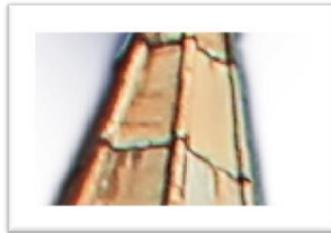
wird zu



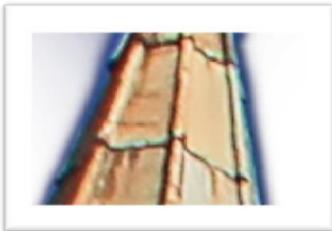
2. gesamten Maskenumriss vergrößern



wird zu



3. gesamte Maske weichzeichnen



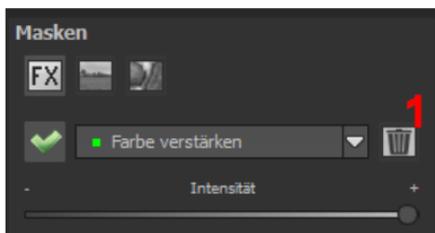
wird zu



Bei den globalen Funktionen gibt es jeweils zwei Schaltflächen - die linke Schaltfläche führt die Funktion immer mit geringer Wirkung aus, während die rechte Schaltfläche eine hohe Wirkung hat.

- **Zurücksetzen der Funktion einer Maske**

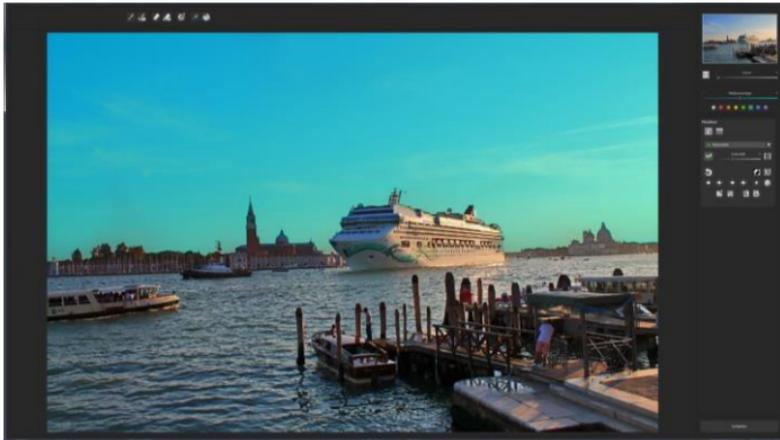
Jede Maske kann ohne die Beeinflussung der anderen Masken auf Standardwerte zurückgesetzt werden. Dazu wählen Sie einfach die Papierkorb-Schaltfläche (1) aus.



Nach dem Anklicken wird eine Sicherheitsabfrage folgen, damit nicht versehentlich wichtige Arbeiten verloren gehen können.

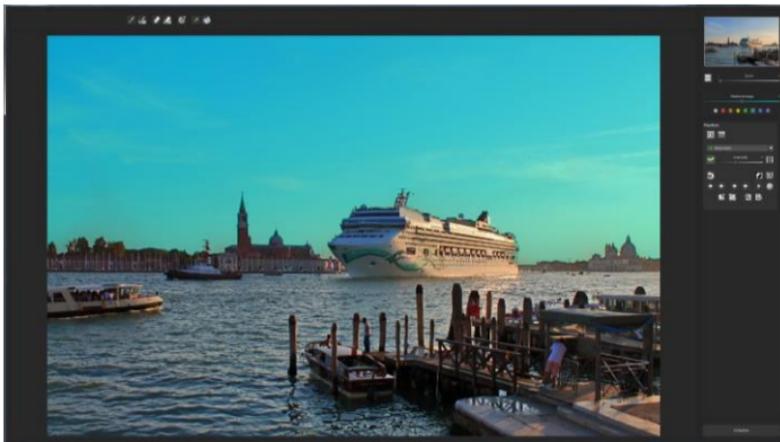
- **Automatische Maskenanpassung an die Verzeichnungs-korrektur des RAW-Moduls**

Das selektive Zeichnen sowie das RAW-Modul arbeiten direkt zusammen. Dazu gehört die im RAW-Modul enthaltene Verzeichnungskorrektur, die völlig automatisch auch auf Ihre sämtlichen gezeichneten Masken angewandt wird.



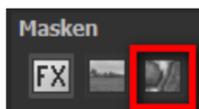
Im Beispiel sehen wir eine Aufnahme, in der wir den Himmel bereits maskiert haben.

Korrigieren wir nun nachträglich im RAW-Modul den Horizont im Bild, wird die gezeichnete Maske automatisch an die Verzeichnungskorrektur angepasst.



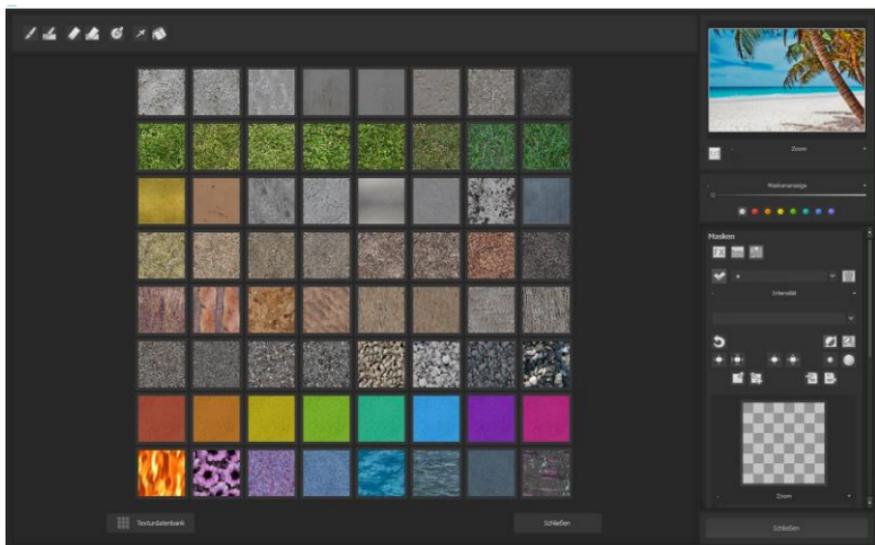
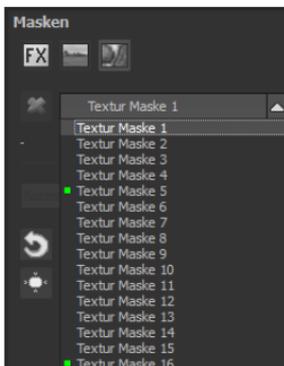
➤ Neu in HDR projects 2018 professional

Das neue Modul von **HDR projects 2018 professional** im Selektiven Zeichnen gibt Ihnen die Möglichkeit Texturen und Materialien in Ihr Bild einzufügen. Durch Klicken auf das entsprechende Symbol erscheint die Texturauswahl.

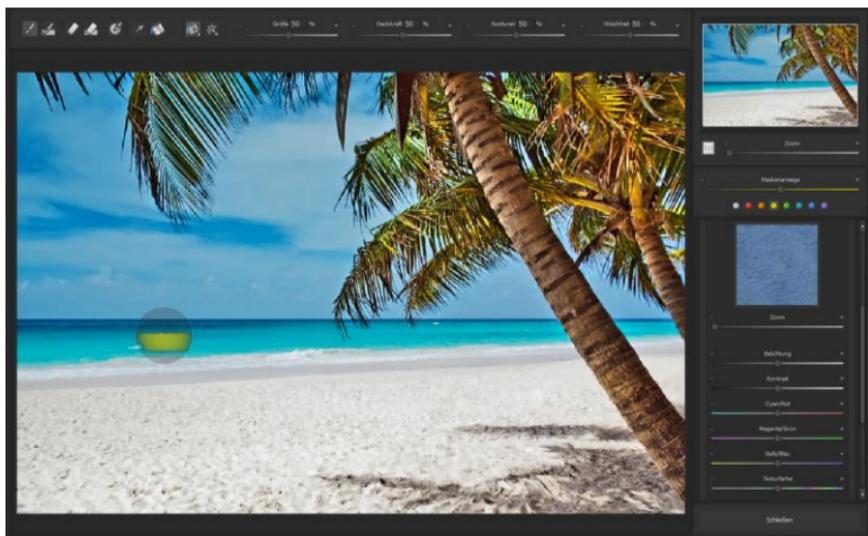


Hier stehen Ihnen 64 verschiedene Texturen zur Verfügung, welche in 16 verschiedenen Ebenen auf das Bild angewendet werden können. Aktivieren Sie diese.

Durch Klicken auf das *Zoom-Feld* werden Ihnen die 64 verschiedenen Texturen auf einem Blick angezeigt und können von Ihnen ausgewählt werden.

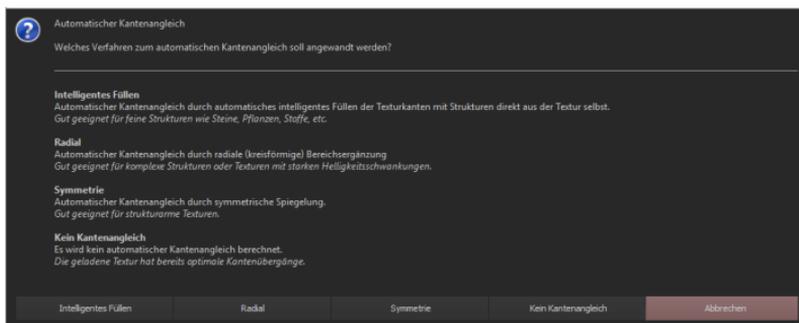


Dazu klicken Sie auf die von Ihnen gewünschte Textur und übertragen sie einfach mit dem selektiven Pinsel auf Ihr Bild.

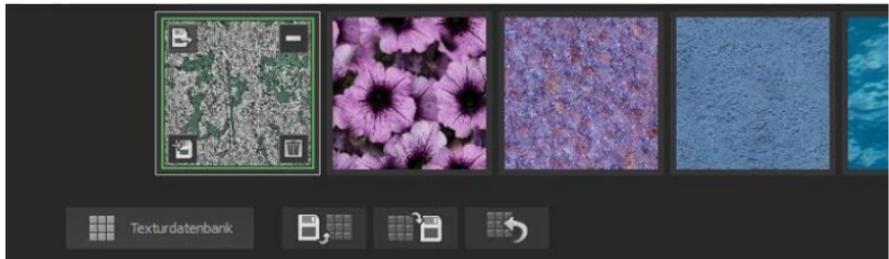
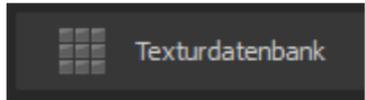


Im rechten Menü des Bildschirms haben Sie zusätzlich die Möglichkeit die von Ihnen gewählte Textur mit unterschiedlichen Parametern anzupassen. Hier stehen Ihnen Bearbeitungsmöglichkeiten wie Helligkeit, Kontrast, Zoom, Glanzlicht, Bildstruktur, Verzerrungen und Farbvariationen zur Verfügung.

Zusätzlich ist ein Modul zur Erzeugung einer eigenen Textur enthalten mit welcher Sie Ihre Textur individuell gestalten können. Hier können Sie zwischen vier verschiedenen Verfahren der automatischen Kantenangleichung wählen.



Es besteht ebenfalls die Möglichkeit Texturen von der Texturdatenbank zu importieren oder zu exportieren. Klicken Sie hierzu auf den entsprechenden Button und wählen Sie zwischen Import und Export der Texturen aus.



Die Blumen Textur wurde benutzt, um die unterste Reihe der Blüten interessanter zu machen.



13.Composing Modus



Im Composing-Modus des selektiven Zeichnens haben Sie die Möglichkeit, bis zu **vier Ebenen** von beliebigen Bildern in Ihr aktuelles Motiv hinein zu zeichnen.

Um zum Composing-Modus zu wechseln, aktivieren Sie die Schaltflächen „Composing“ (1).

In der Auswahl (2) können Sie festlegen, welche Composing-Ebene Sie aktuell bearbeiten möchten.

Mit der Schaltfläche (3) aktivieren Sie die aktuell ausgewählte Maske und können nun durch einen Klick auf den Bilderrahmen (4) ein beliebiges Bild als neue Ebene einladen.

Dabei können Sie RAW Bilder, Jpg, Tiff sowie viele andere Bildformate verwenden.

Unterhalb der Bildanzeige befindet sich der Parameter-Bereich beginnend mit zwei Schaltflächen folgender Funktionalität:

(5) Mehrfachanwendung

Skalieren Sie das Bild der Ebene kleiner als das Bild an dem Sie gerade arbeiten, können Sie mit dieser Option das Bild der Ebene nach außen (oben, unten, links, rechts) verlängern.

(6) Seitenverhältnis feststellen

Da sich das Seitenverhältnis der geladenen Bildebene durchaus von der des aktuell in Bearbeitung befindlichen Bildes unterscheiden kann, gibt Ihnen diese Funktion die Möglichkeit das Seitenverhältnis der eingeladenen Ebene festzustellen, so dass die Proportionen der Ebene erhalten bleiben.

(7) Horizontale Spiegelung

Die Bildebene kann durch diese Funktion horizontal gespiegelt werden. Dies ermöglicht eine noch bessere Anpassung an das aktuelle Bild, ohne die Bildebene verändern zu müssen.

(8) Vertikale Spiegelung

Die Bildebene kann durch diese Funktion vertikal gespiegelt werden. Dies ermöglicht eine noch bessere Anpassung an das aktuelle Bild, ohne die Bildebene verändern zu müssen.

(9) Regler-Parameter

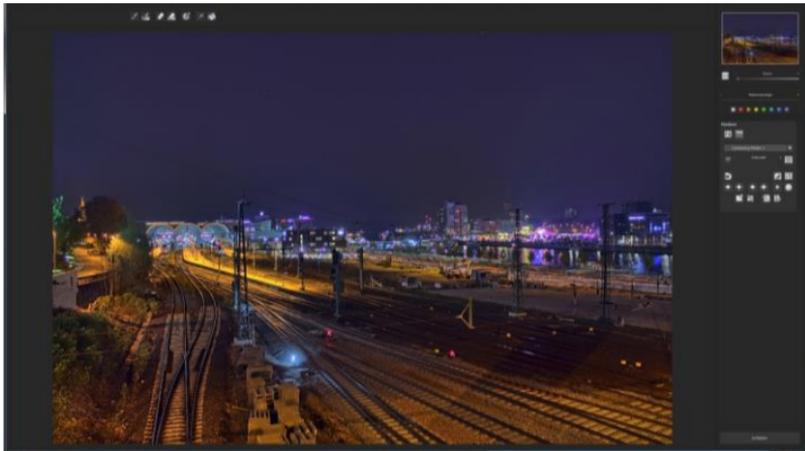
Seitenverhältnis: Ist das Seitenverhältnis nicht mit der Schaltfläche (6) festgelegt, können Sie das Seitenverhältnis des Ebenenbildes beliebig verformen.

Zoom: Skalieren Sie das Ebenenbild größer oder kleiner.

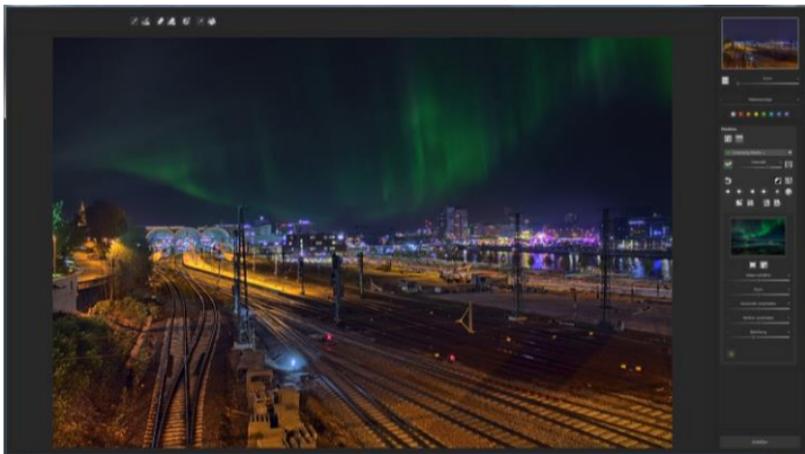
Horizontal verschieben: Bewegen Sie das Ebenenbild nach links oder rechts.

Vertikal verschieben: Bewegen Sie das Ebenenbild nach oben oder unten.

Belichtung: Da es häufig passieren kann, dass die Belichtung Ihres aktuellen Bildes nicht mit der Belichtung eines beliebigen Ebenenbildes übereinstimmt, können Sie die Belichtung des Ebenenbildes hier bequem anpassen und dieses nach Wunsch abdunkeln oder aufhellen.



Eine Nachtaufnahme mit einem nicht sehr spannenden Himmel...

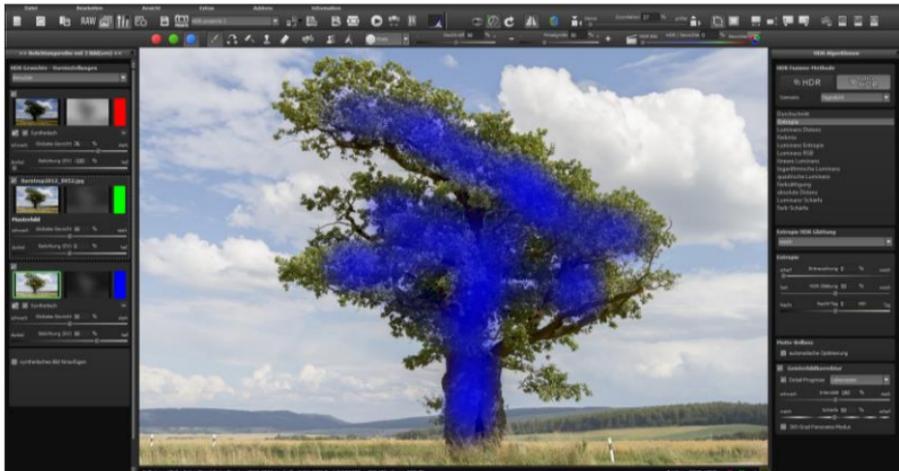


... kann mit dem Composing innerhalb einer Minute in einen Eye-catcher verwandelt werden.

14. Gewichte bearbeiten mit dem HDR-Painter



Der HDR-Painter ist ein mächtiges Werkzeug zur manuellen Bearbeitung eines HDR-Bilds über die Einzelbilder der Serie, um selektive Bildbereiche zu verändern.



Belichtungsreihenansicht (links): Den einzelnen Bildern der Reihe sind die Farben Rot, Grün und Blau zugeordnet. Bei mehr als drei Belichtungsreihenbildern wird dem Masterbild Grün zugeordnet und den nächsten aktiven Nachbarbildern Rot und Blau. Wollen Sie jetzt bei einem bestimmten Bild Änderungen in der Gewichtung vornehmen, achten Sie auf die Farbkodierung des Bilds und wählen Sie diese Farbe in der Painter-Symboleiste.

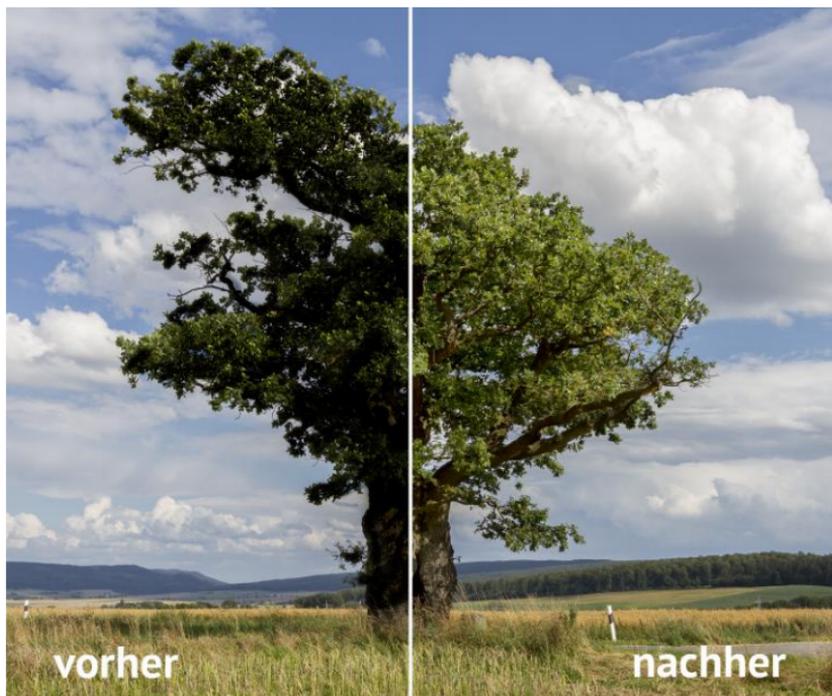


Zum Verständnis: Mit dem Pinsel zeichnen heißt hier nicht, Farben auf das Bild zu malen, sondern man ändert die Gewichtung der Helligkeiten einzelner Bildpartien auf den Einzelbildern. Beispiel: Ein HDR-Ergebnis zeigt ein Ergebnis einer Landschaft, in dem alle Helligkeiten stimmen, nur ein Baum im Vordergrund ist zu dunkel. Hier wählt man aus der Belichtungsreihe das hellste Bild und verstärkt mit dem Malen auf den Baum die Helligkeit dieses Bereichs. Das Ergebnis wird ein ausgewogenes Bild mit richtig belichtetem Baum im Vordergrund sein.

Veränderte Gewichtung:

Die veränderte Gewichtung nach dem Zeichnen sieht man in der Ansicht rechts neben dem Einzelbild. Die weiß gezeichneten Striche bedeuten, dass Sie den Baum vom hellen Bild stärker betont haben und er auf dem gerechneten HDR-Bild heller sein wird.





Der Baum konnte selektiv aufgehellt werden, ohne die Helligkeiten von Himmel, Wolken oder der Wiese anzutasten. Übergänge werden mit dem Weichzeichner unsichtbar gemacht. Das Ergebnis ist ein ausgewogenes Bild mit richtig belichtetem Baum im Vordergrund. Der schön strukturierte Himmel im Hintergrund bleibt erhalten.

➤ **Wichtige Werkzeuge des HDR-Painters:**



Gewichtung erhöhen

Zeichnen Sie in ausgewählten Bereichen, um die Gewichtung eines Bildteils zu erhöhen.



Gewichtung reduzieren

Zeichnen Sie in ausgewählten Bereichen, um die Gewichtung eines Bildteils zu reduzieren.

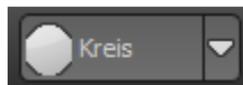
Pinselfgröße

Hier stellen Sie die Größe des Pinsels ein.



Pinselformen

Mit den zahlreichen neuen Pinseln finden Sie die richtige Form für den ausgewählten Bereich.



Stanzen

Wollen Sie einen gewählten Bereich eines Einzelbilds bearbeiten, bewirken Sie mit dem zugeschalteten Stanzmodus, dass die gewählte Funktion nicht mehr nur auf die ausgewählte Gewichtung, sondern auf die Gewichtung aller anderen Belichtungsreihenbilder wirken – nur mit dem gegenteiligen Effekt.



Weichzeichnen

Wollen Sie sanfte Übergänge zwischen korrigierten und nicht veränderten Bereichen, malen Sie mit dem Weichzeichner über die Grenzbereiche und machen so die Übergänge weich.

HDR-Bild/Gewichte



Mit diesem Regler mischen Sie die Ansicht zwischen dem HDR-Bild und den Gewichten.

Sehr wirkungsvoll, um die volle Kontrolle beim Zeichnen zu behalten.



Löschen Bereich

Hiermit löschen Sie Ihre gezeichneten Gewichte auf dem aktiven Bild der Serie.



Löschen Gewichte

Achtung: Hiermit löschen Sie alle gezeichneten Gewichte und belegen Sie mit dem Ausgangswert.

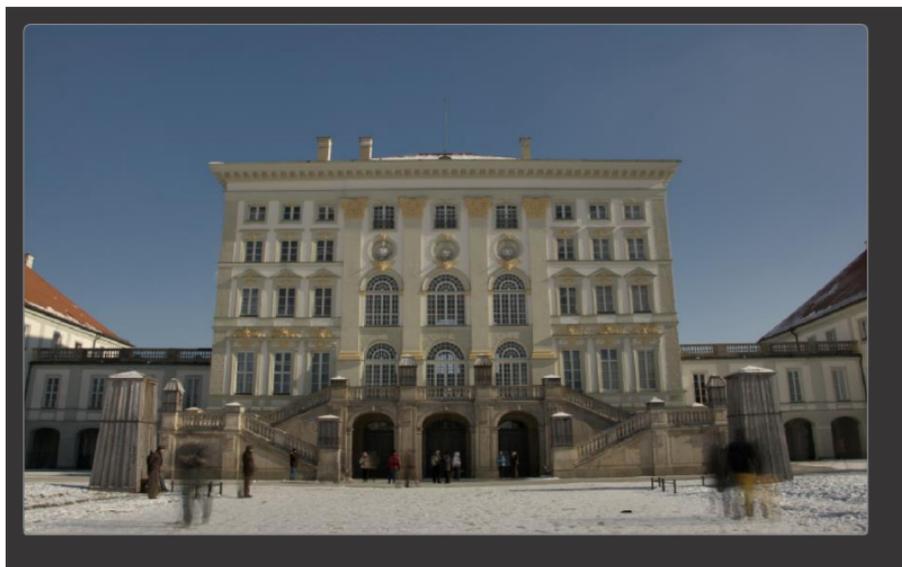
15. Geisterbildkorrektur mit dem HDR-Painter

Wenn wir die Gewichtung von Bildteilen manuell verändern, hat dies natürlich Auswirkungen auf die Geisterbildkorrektur des Programms. Geisterbilder entstehen, wenn man eine Belichtungsreihe einer Szene aufnimmt, in der sich Personen oder Fahrzeuge bewegen, das heißt, diese befinden sich in jedem Bild an einer anderen Stelle und würden ohne automatische Geisterbildkorrektur von **HDR projects 2018 professional** an mehreren Stellen im Bild auftauchen.

Geisterbilder lassen sich auch manuell korrigieren:

Das folgende Beispiel erläutert, wie Sie den häufig auftretenden Fall von laufenden Personen innerhalb einer Belichtungsreihe mit Hilfe des HDR-Zeichenmodus beseitigen können.

Hier das Beispielbild nach dem Einladen ohne automatische Geisterbildkorrektur:



Bei der Betrachtung des Bilds fallen einem sofort die Person links unten und die zwei Personen rechts unten als Geisterbilder auf.

Diese Geisterbilder wollen wir nun wie folgt entfernen:

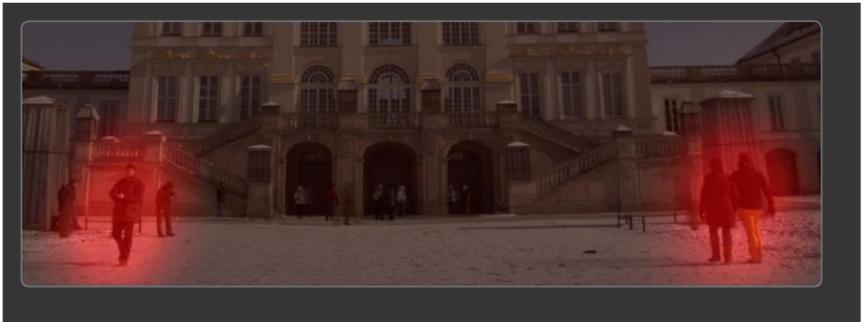
1. Suchen Sie das Bild der Belichtungsreihe links heraus, das dem HDR-Bild von der Helligkeit her am nächsten kommt (dies ist meist das Masterbild oder eines darüber/darunter).
2. Klicken Sie für dieses Bild die Schaltfläche der Zuordnungsfarbe an, **HDR projects 2018 professional** wird diesem Bild die Farbe Rot zuweisen und den HDR-Zeichenmodus automatisch öffnen



3. Wählen Sie die Funktion „Gewichte erhöhen“ und den Stanzmodus zugleich aus.



- Überzeichnen Sie die Personen vorsichtig tupfend mit dem Pinsel.



- Wählen Sie die Funktion „Weichzeichnen“ und den Stanzmodus aus.



- Überzeichnen Sie die Randbereiche der Korrektur vorsichtig mit dem Weichzeichnungspinsel, fertig.

Wechseln Sie in das Tonemapping und wählen die Voreinstellung „Natürlich scharf“ aus, um das Ergebnis zu betrachten.



Schon sind die Geisterbilder aus dem HDR-Bild verschwunden!

Hinweis: Um die besten Ergebnisse zu erzielen, ist das „Tupfen“ mit dem Pinsel die Methode der Wahl.

Wünschen Sie eine neue Berechnung der automatischen Geisterbildentfernung durch das Programm oder haben Sie einfach versäumt, beim Einladen der Bilder die automatische Geisterbildentfernung in der HDR-

Vorbereitung zu aktivieren, klicken Sie auf diese Schaltfläche  und starten die Neuberechnung.

Achtung, damit beseitigt man gleichzeitig alle manuell gezeichneten Gewichtungen!

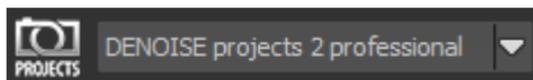
16.Workflow

➤ Ergebnisbild in externen Programmen weiter bearbeiten

HDR projects 2018 professional 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.

➤ In weiteren Programmen der Projects-Familie öffnen

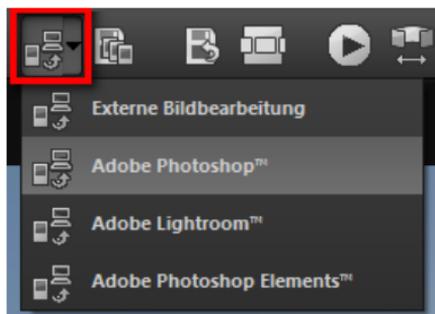
Klicken Sie in der Symbolleiste auf das Projects-Symbol, um das Bild in einem anderen Produkt der Projects-Reihe zu öffnen. Rechts neben dem Symbol wählen Sie aus, mit welchem Produkt der Projects-Reihe, das Sie bereits auf Ihrem System installiert haben, das Bild geöffnet werden soll.



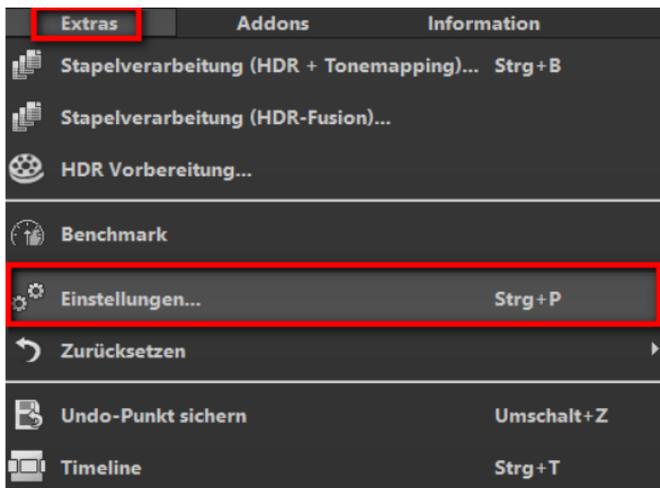
➤ In anderen Bildbearbeitungsprogrammen öffnen

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.

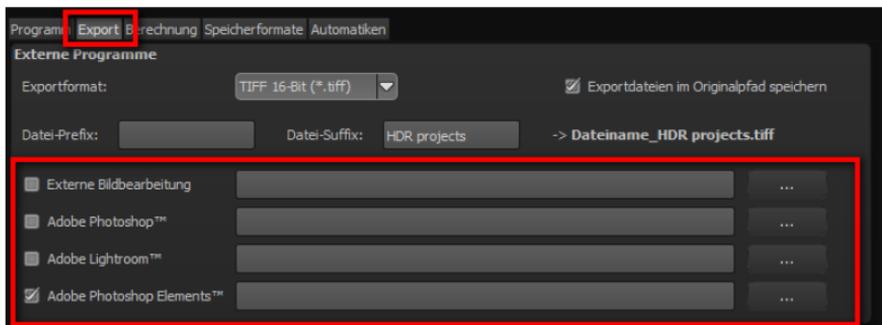
Gegebenenfalls geben Sie zuvor den Pfad des Bildbearbeitungsprogramms in den Einstellungen an.



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.



➤ 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 Bilds fort. Möchten Sie wieder zu dem Sicherungspunkt zurückkehren, klicken Sie einfach das Symbol  in der Timeline an.

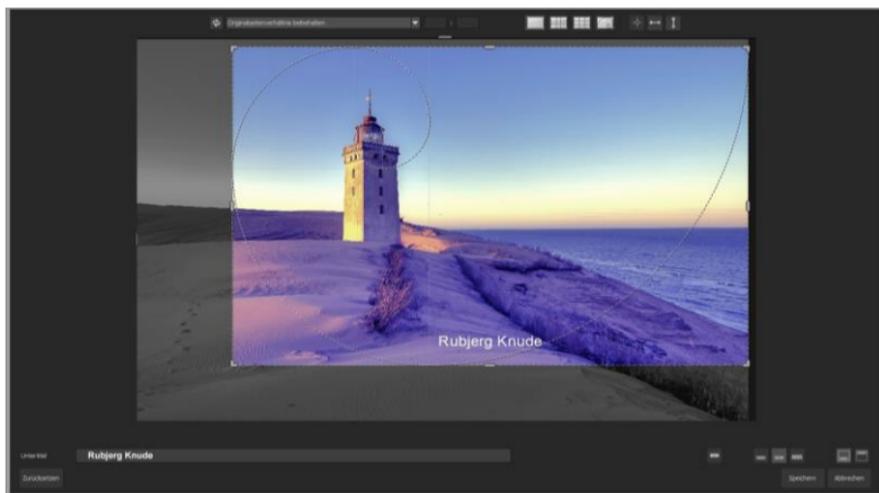
17. Bildausschnitt wählen und speichern



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

➤ Bildbeschnitt und Untertitel

Sobald Sie einen Speicherbefehl gestartet haben, öffnet sich automatisch das Bildbeschnitt- und Untertitel-Fenster. Falls Sie Ihr Bild nicht beschneiden und keinen Untertitel hinzufügen wollen, klicken Sie auf weiter.



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. Praktisch ist auch die neue Mittelpunktanzeige, die man mit Klick auf diesen Button erhält.



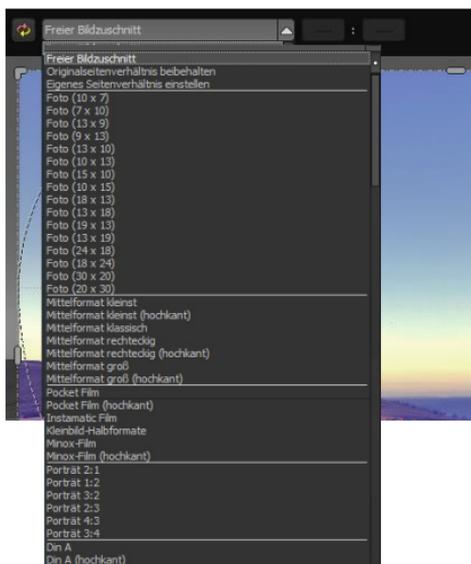
Der zentrale Bereich des Fensters zeigt Ihnen Ihr Ergebnisbild an. Durch Verschieben der Ecken- oder Seitenbegrenzungen legen Sie den Speicherbereich des Bilds fest.

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.

Sie können den Bildzuschnitt frei wählen oder eine der 71 Formatvorlagen aussuchen.

Bitte beachten Sie, dass bei gewähltem Zuschnitt von beispielsweise 13 x 18 das Ergebnisbild nicht 13 x 18 cm groß ist, sondern dass es im Verhältnis von 13 zu 18 gespeichert wird.



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.

18. Die RAW-Bildbearbeitung

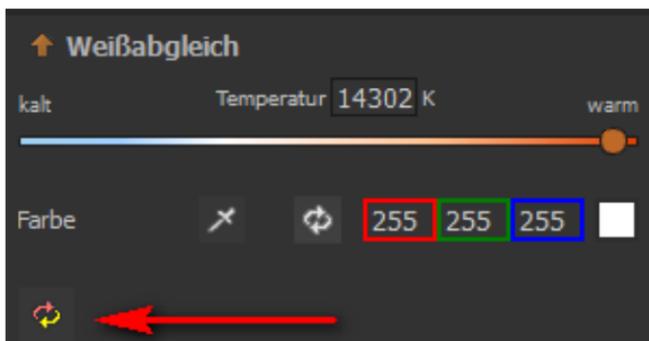


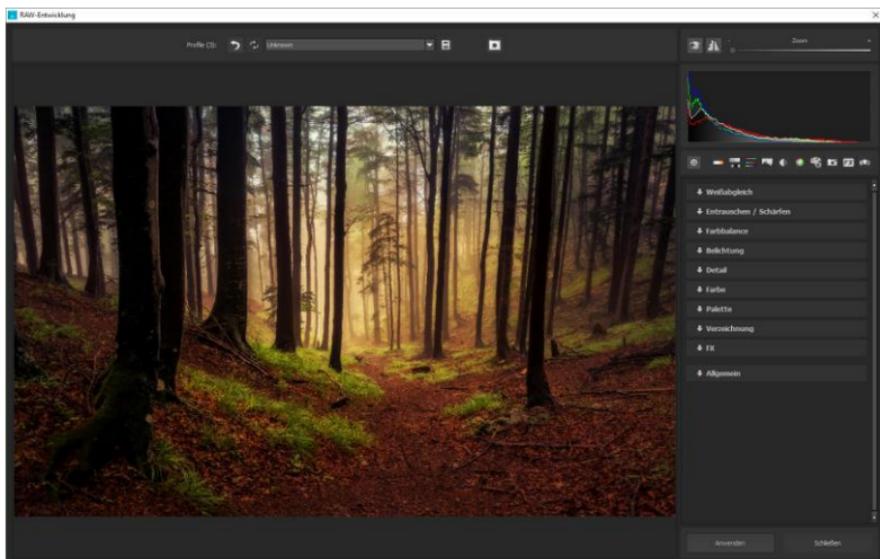
Im integrierten RAW-Modul können Sie eingeladene Roh-Bilddaten bearbeiten. Hier stehen Ihnen zahlreiche Werkzeuge für Entrauschen/Schärfen, Belichtung, Farbe, Details sowie ein Werkzeug zur Verzerrungskorrektur zur Verfügung.

In diesem RAW-Modul werden Veränderungen auf die komplette Serie der Belichtungsreihe übertragen, Sie müssen also nur einmal Einstellungen vornehmen.

Kategorie zurücksetzen

Jede Kategorie kann durch einen Klick auf den Reset-Button (unten links) auf Standardwerte zurückgesetzt werden, ohne dabei die Einstellungen der anderen Kategorien zu beeinflussen.





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: Hier geht es um die Farbbalance und die Farbkorrektur. Korrigieren Sie die allgemeine Farbstimmung und neutralisieren Sie Ihre Farbbalance – diese Abstimmung ist das i-Tüpfelchen in der professionellen Farbkorrektur.

Belichtung: Hier nehmen Sie nochmals Einfluss auf Schatten, Lichter, Kontrast und Helligkeit der Ausgangsbilder. Mit der neuen dynamischen Helligkeit passen Sie die Helligkeit individuell am Bildinhalt an.

Detail: Klarheit und Mikrodetails werden jeweils in Schatten, Lichtern oder Mitteltönen abgestimmt.

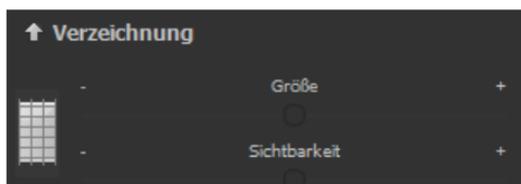
Farbe: In diesen Farbeinstellungen geht es um Leuchtkraft in Schatten und Lichtern. Hier können Sie auch ungeliebten chromatischen Aberrationen entgegenwirken.

Diese Lichtbeugungskorrektur dient dem gezielten entfernen chromatischer Aberrationen einer bestimmten Farbe. Dabei wird eine Objektivkrümmung rückwärts auf dem ausgewählten Farbkanal gerechnet.

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.

Das Hilfslinien-Gitter kann sowohl im Gitterabstand sowie auch in der Transparenz an die eigenen Wünsche angepasst werden. So ist gewährleistet, dass Sie immer die maximale Übersicht beim Korrigieren von Verzeichnungen behalten.



Kategorie FX:



Diese Kategorie enthält einige Spezialeffekte, wie eine Dunst- & Nebelkorrektur, die Rettung von Spitzlichtern, Sepia und Filmkorn sowie unterschiedliche Helligkeitsverläufe.

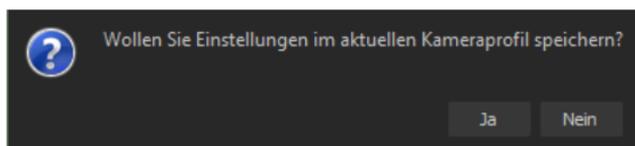
Profitipp:

Stellen Sie in einer Landschaftsaufnahme den Regler „Verlauf oben“ auf einen dunklen Wert und erzeugen Sie so einen Neutraldichte (ND)-Verlaufsfilter.

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

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.



19. Stapelverarbeitung

Die Stapelverarbeitung von **HDR projects 2018 professional** erlaubt die automatische Verarbeitung mehrerer Belichtungsreihen. Sie erreichen die Funktion über das **Menü/Extras**.

HDR projects 2018 professional bietet zwei Arten der Stapelverarbeitung:

- Stapelverarbeitung HDR + Tonemapping
- Stapelverarbeitung HDR Fusion

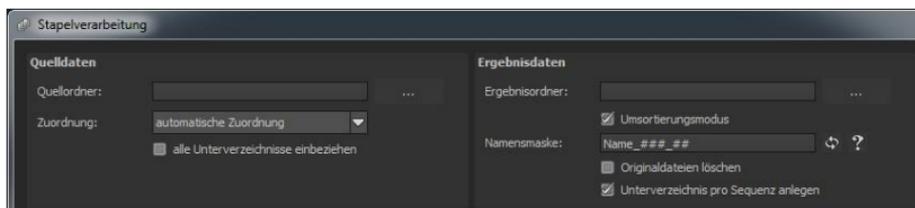
➤ a. Stapelverarbeitung HDR + Tonemapping

Sie beginnen mit der Auswahl eines Quellordners, in dem sich die Einzelbilder (HDR aus einem Bild) und/oder die Belichtungsreihen befinden. Diese Daten können auch gemischt vorliegen, denn die automatische Belichtungsreihenerkennung sortiert sie für Sie.

Mit der Checkbox „alle Unterverzeichnisse einbeziehen“ können Sie nicht nur den ausgewählten Ordner nach Bildern durchsuchen lassen, sondern auch alle Unterordner und deren Unterordner.

Stapelverarbeitung: Umsortierung und Umbenennung

Im Bereich des Zielordners können Sie die Schaltfläche „Umsortierungsmodus“ aktivieren und versetzen die Stapelverarbeitung damit in den Umbenennungs- und Umsortierungsmodus.



Sobald der Umsortierungsmodus aktiv ist, erscheinen einige neue Schaltflächen.

Namensmaske

Hier können Sie eine Namensmaske für die Umbenennung der Bilddateien eingeben, mit der Syntax:

- Text

- ##..# für die Nummer der Belichtungsreihe, die Anzahl der # Zeichen gibt die Anzahl der Stellen der Nummerierung an

- Text

- ##..# für die Nummer des Bildes innerhalb der aktuellen Belichtungsreihe, die Anzahl der # Zeichen gibt die Anzahl der Stellen der Nummerierung an

Die **Namensmaske** „Shooting072016_####_##“ erzeugt also Bilddateien der Form:

Shooting072016_0001_01.cr2, Shooting072016_0001_02.cr2, ... ,
Shooting072016_0002_01.cr2, Shooting072016_0002_01.cr2, ...

Hinweis: Um Ihre Bilddateien ohne Umbenennung auf dem Datenträger umzusortieren, lassen Sie die Namensmaske einfach leer.

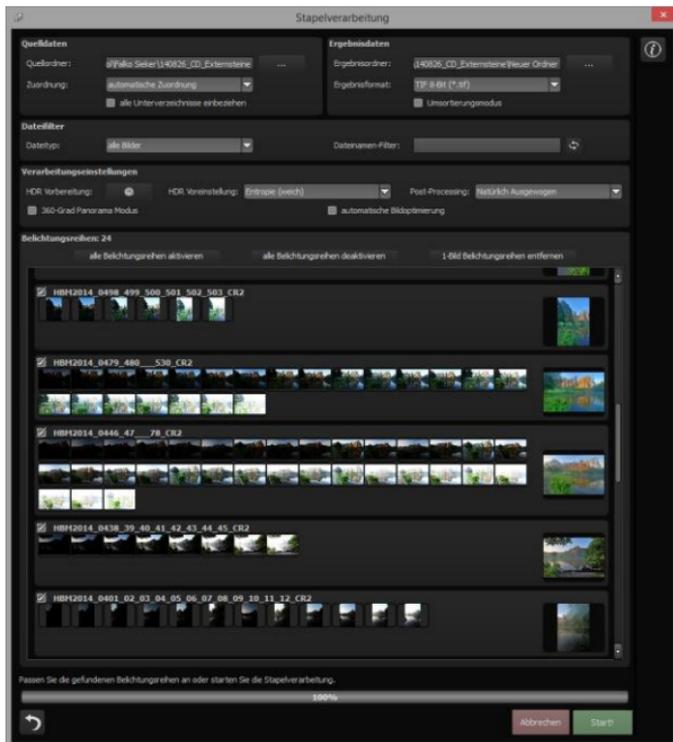
Originaldateien löschen

Diese Option sollten Sie nur dann einsetzen, wenn Sie wirklich ganz sicher sind, dass Ihre Eingaben korrekt sind.

Die Originalbilddateien werden dann gelöscht und nur die neuen Umsortierten und Umbenannten bleiben erhalten.

Unterverzeichnis pro Sequenz anlegen

Ist diese Funktion aktiv, wird für jede Belichtungsreihe ein eigenes Unterverzeichnis angelegt.



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.

➤ **Zuordnung / automatische Belichtungsreihenerkennung**

Sie übernimmt die gesamte Arbeit der Bildsortierung für Sie. Hierbei können Sie zwischen unterschiedlichen Modi wählen:

Die automatische Zuordnung lädt alle Bilder ein und sucht diejenigen Bilder für Sie heraus, die aufgrund ihres Bildinhalts zu einer Belichtungsreihe gehören. Dabei werden der Helligkeitsverlauf sowie die Bilddeckung zueinander berücksichtigt, was zu einer sehr guten automatischen Erkennung führt.

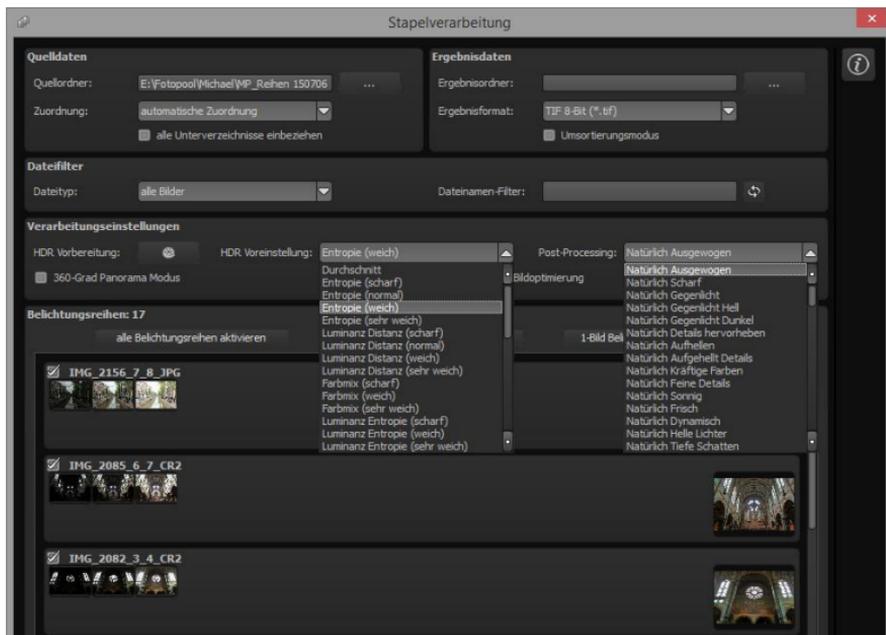
Einzelbilder: Die Option „Einzelbilder“ sortiert jedes Bild in eine eigene Belichtungsreihe ein. Dieser Modus eignet sich sehr gut für die Verarbeitung von Bildsequenzen, die beispielsweise aus einer Filmaufnahme erzeugt wurden.

2-Bilder- bis 9-Bilder-Gruppierung: Sollten Sie HDR-Filme aufgenommen haben oder sich sicher sein, dass sich ausschließlich Belichtungsreihen mit gleicher Bilderanzahl pro Reihe in Ihrem Ordner befinden, wählen Sie diese Option. Die Dateinamen der Ergebnisbilder werden dabei automatisch aufeinander folgend erzeugt, so dass Sie die verarbeiteten Bilder in einem Videoschnittprogramm weiterverwenden können.

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 neun Formaten wählen. Dabei stehen mit .jpg, .tif und .png zwei 8-Bit-Formate (LDR) und vier 16-Bit-Formate (HDR) zur Verfügung. JPG-Bilder werden immer in der höchstmöglichen Qualität und TIF-Dateien unkomprimiert und verlustfrei gespeichert.

Darüber hinaus können Sie die Ergebnisbilder für die Weiterverarbeitung in Web-Editoren in Open EXR, Portable Floatmap sowie Radiance RGBE speichern.



➤ Verarbeitungseinstellungen

In den Verarbeitungseinstellungen wählen Sie die Voreinstellung für die HDR-Erzeugung sowie für das Tonemapping aus. Diese gelten für alle Belichtungsreihen der Stapelverarbeitung.

HDR-Voreinstellung: Die HDR-Voreinstellung bietet für jeden HDR-Algorithmus drei bis vier Voreinstellungen. Wählen Sie die gewünschte Voreinstellung einfach in der Liste aus.

Post-Processing: Die Preset-Voreinstellung enthält alle Voreinstellungen aus dem Bereich Post Processing/Tonemapping. Darin sind auch alle selbst erstellten Presets in der Kategorie „(Eigene)“ enthalten.

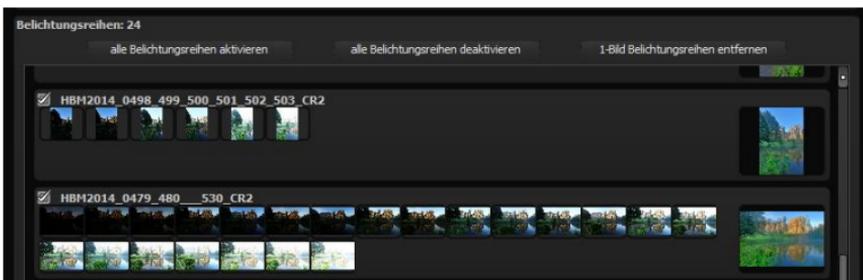
Sie können sich also vor der Stapelverarbeitung ein spezielles Preset erstellen und dann auf mehrere Belichtungsreihen anwenden.

Sobald Sie die HDR-Voreinstellung und das Post-Processing wechseln, werden alle Vorschaubilder im Belichtungsreihenbereich neu berechnet, so dass Sie immer eine reale Ansicht des Ergebnisses sehen werden.

Die **HDR-Vorbereitung** öffnet den Dialog zur Einstellung der Bild-Ladeoptionen wie Farbraum, Weißabgleich, Bildausrichtung etc.

Hinweis: Auf einem Macintosh-Rechner öffnet sich dieser Dialog systembedingt bereits vor dem Stapelverarbeitungsfenster.

In der **Belichtungsreihenansicht** finden Sie Informationen zu den gefundenen Belichtungsreihen.



Ganz oben in der Anzeige befindet sich die Anzahl zugeordneter Belichtungsreihen. Direkt darunter sehen Sie drei Schaltflächen zur globalen (De-)Aktivierung von Belichtungsreihen.

Alle Belichtungsreihen aktivieren: Aktiviert alle zugeordneten Belichtungsreihen für die Berechnung (Standardeinstellung).

Alle Belichtungsreihen deaktivieren: Schließt alle zugeordneten Belichtungsreihen von der Berechnung aus.

1-Bild-Belichtungsreihen entfernen: Entfernt alle Belichtungsreihen, die aus nur einem Bild bestehen, aus der Ansicht und der Berechnung.

Diese Option können Sie nutzen, falls es zu einer Fehleinschätzung des Programms bezüglich eines sehr hellen bzw. sehr dunklen Bilds bei der

HDR-Berechnung kommt oder man zwischendurch Fotos aufgenommen hat, die nicht in die HDR-Berechnung einbezogen werden sollen.

➤ **Stapelverarbeitung HDR-Fusion**

In der Stapelverarbeitung HDR-Fusion berechnen Sie den Bilderstapel für die reine Fusion der HDR-Bilder ohne jegliche Post-Processing- oder Tonemapping-Filter anzuwenden.



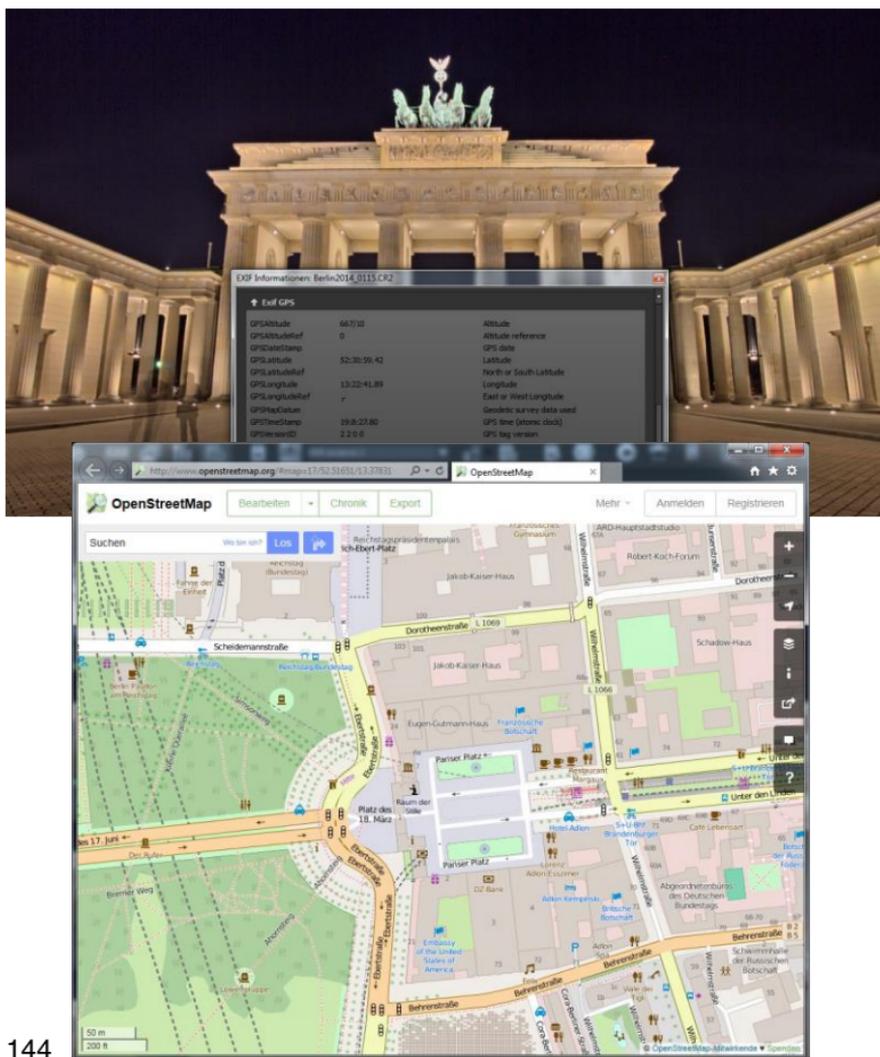
Diese Methode ist dann sinnvoll, wenn Sie die Fusionsdaten in anderen Programmen weiterverarbeiten wollen oder reine 32-Bit-HDR-Formate berechnen und speichern wollen.

Als verlustfreie Ergebnisformate stehen Ihnen zur Auswahl:

- Radiance RGBE (.hdr)
- Open EXR (.exr)
- Tiff 32-Bit (.tif32)
- Portable Floatmap 32 Bit (.pfm)

20. Mit GPS-Koordination direkt zu OpenStreetMaps

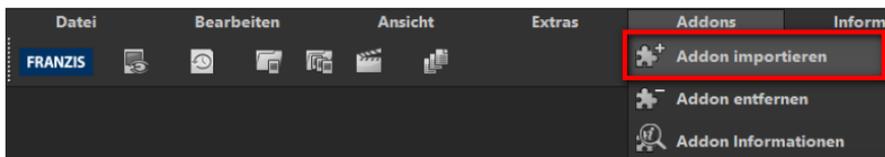
Liegen in Ihren Exif-Daten (Menü Ansicht -> Exif Information) die GPS Koordinaten vor, so können Sie mit der Schaltfläche „GPS-Koordinaten im Browser öffnen“ den Ort der Aufnahme direkt auf www.OpenStreetMaps.org öffnen.



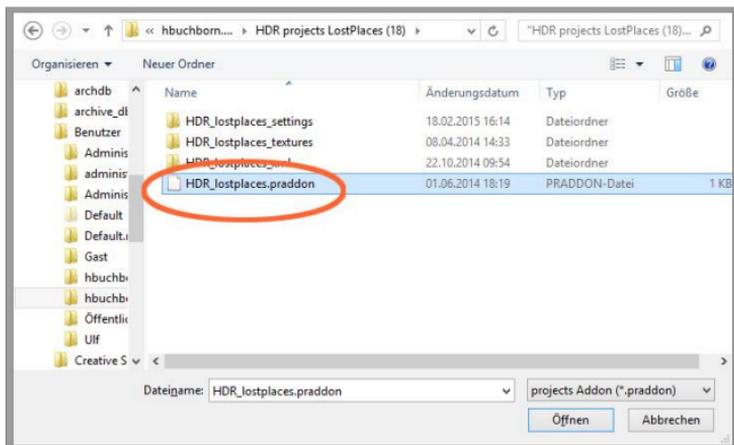
21.Add-ons

Mit Hilfe von Add-ons können Sie nicht nur Presets in **HDR projects 2018 professional** importieren, es können auch neue Post-Processing-Module integriert werden, die für einen neuen Preset-Look nötig sein können. Haben Sie ein oder mehrere Add-on-Pakete in unserem Shop erworben, installieren Sie bitte die Add-ons wie folgt:

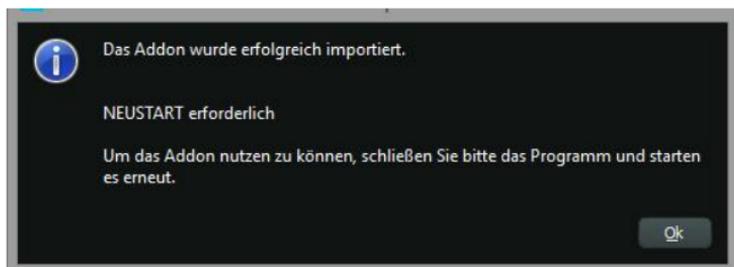
1. Bitte entpacken Sie die gezippte Datei, die Sie mit dem Download erhalten haben
2. Öffnen Sie Ihre **HDR projects 2018 professional**-Version.
3. Klicken Sie auf Menü → Addons → Addon importieren



4. Im folgenden Dialogfenster wählen Sie den Ordner des Addons aus, öffnen ihn durch einen Doppelklick und wählen die Datei mit der Endung **.praddon** aus. Klicken Sie anschließend auf „Öffnen“.



5. Nun wird das Add-on importiert. Das Bestätigungsfenster erscheint:



6. Bitte schließen Sie nun das Programm und starten es erneut, um das neue Add-on mit allen Presets nutzen zu können.

7. Öffnen Sie **HDR projects 2018 professional** und laden Sie ein Bild oder eine Belichtungsreihe. Wechseln Sie in den Post-Processing-Modus. Wenn Sie Besitzer von **HDR projects 2018 professional** sind, befinden Sie sich nach dem Laden des Bildes automatisch im Post-Processing-Modus. Wählen Sie Menü → Addons → Addon Informationen und prüfen nach, ob Ihr Filterpaket erfolgreich aktiviert wurde.



8. Auf der linken Seite, direkt unter den Import-/Export-Buttons, befindet sich die Filterselektion.

Hier können wir uns gezielt nur die neuen, eben importierten Presets anzeigen lassen.

9. Dazu öffnen Sie das Drop-down Menü mit Klick auf den Pfeil und wählen beispielsweise „Lost Places“ aus. Jetzt erscheinen ausschließlich die neuen Presets in der linken Vorschauleiste.





10. Wünschen Sie keine Selektion der Filter, finden Sie die neuen Presets in der Kategorie „Architektur“. Sie haben zur Erkennung im Presetnamen ein „LP“ für Lost Places.

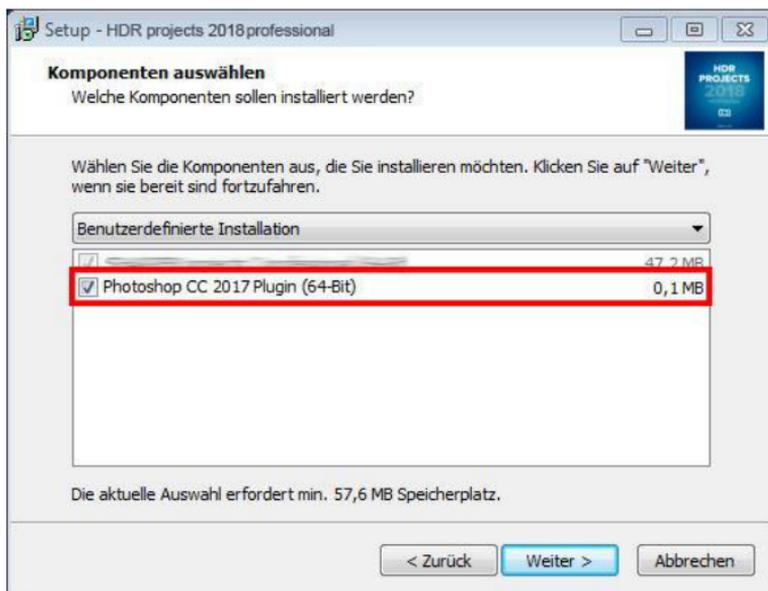
22. Verwendung der Plug-ins

HDR projects 2018 professional ermöglicht die Nutzung der Software mittels eines Filter-Plug-ins für Adobe Photoshop. Aktuelle Photoshop-Versionen werden unter Windows während der Installation von **HDR projects 2018 professional** automatisch erkannt und die Plug-ins im jeweiligen Plug-in-Ordner installiert. Bei älteren Photoshop-Versionen muss gegebenenfalls eine manuelle Installation der Plug-ins erfolgen.

Sollten Sie einen Download erworben oder Ihre CD-ROM verloren haben, können Sie die Plug-ins nachträglich von www.projects-software.de/plugins herunterladen.

22.1 Nutzung der Photoshop Plug-Ins unter Windows

Während der Installation von **HDR projects 2018 professional** erscheint folgendes Fenster:



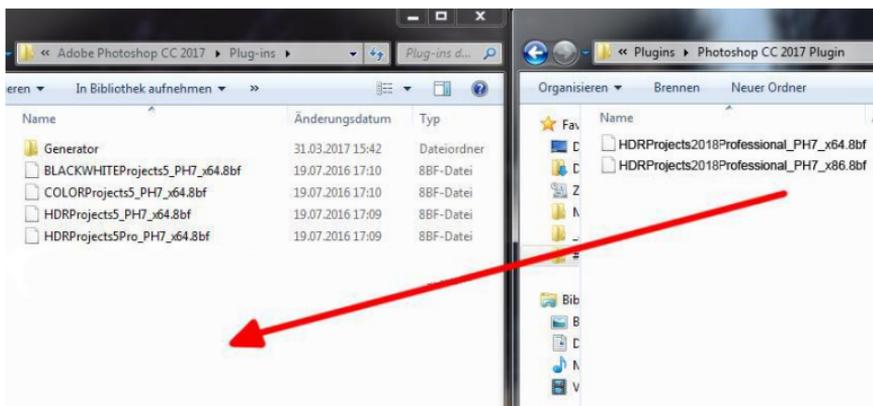
Wählen Sie die Photoshop-Version aus, für die Sie das Plug-in von **HDR projects 2018 professional** installieren möchten. Klicken Sie dann auf

„Weiter“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen des Installationsassistenten. Die entsprechenden Plug-ins werden anschließend automatisch installiert.

Hinweis: Bei älteren Windows Systemen kann es passieren, dass die Plug-ins nicht automatisch mit installiert werden. In diesem Fall kopieren Sie das gewünschte Plug-in einfach in den entsprechenden Ordner, wie auf dem Foto dargestellt in den „Plug-ins“-Ordner, ihrer aktuellen Photoshop Version. Sollten Sie über eine ältere Version Photoshop verfügen, so kopieren Sie das niedrigste Plug-in.

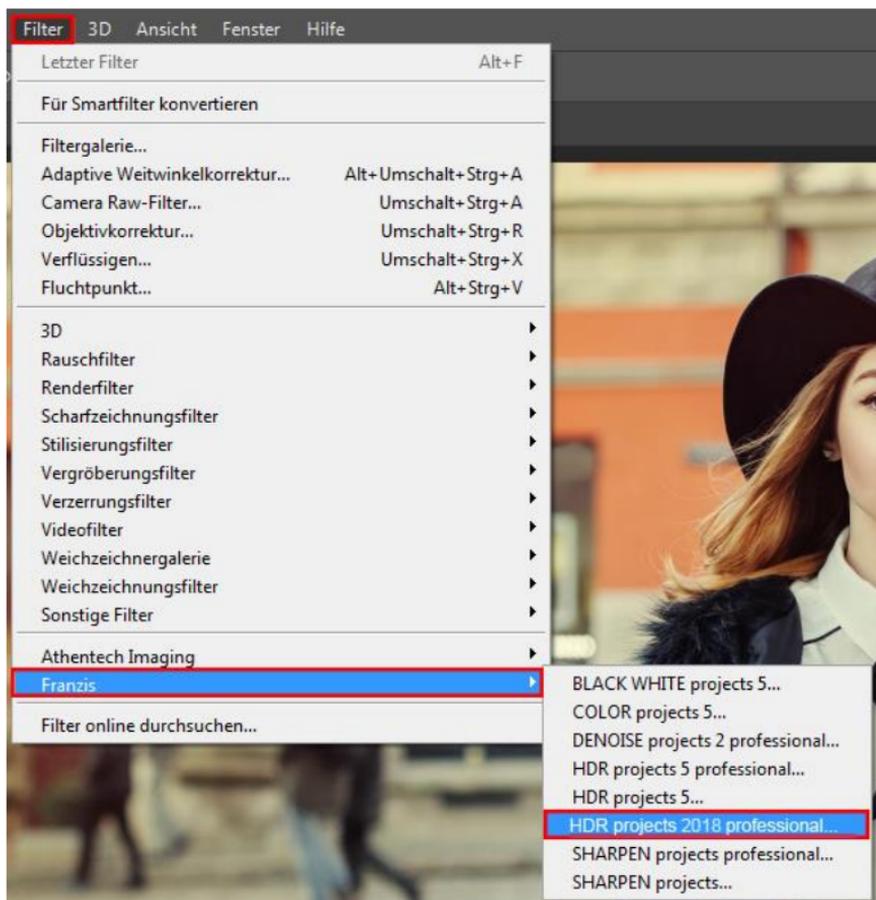
Beispiel: Benutzer von Photoshop CS6 kopieren das Plug-in für Photoshop CS6 und nicht z.B. Photoshop CC 2014. In diesem Fall CC 2017. Das entsprechende Plug-in befindet sich auf Ihrer CR-ROM in „Plug-ins“.

Den Ordner finden Sie unter **C:\Programme\Adobe\Adobe Photoshop CC 2017\Plug-ins**



Sie können die Installation der Plug-ins auch zu einem späteren Zeitpunkt durchführen. **Bitte erst Photoshop installieren, dann die projects-Plug-ins!** Nach der Installation der Plug-ins öffnen Sie bitte Photoshop erneut.

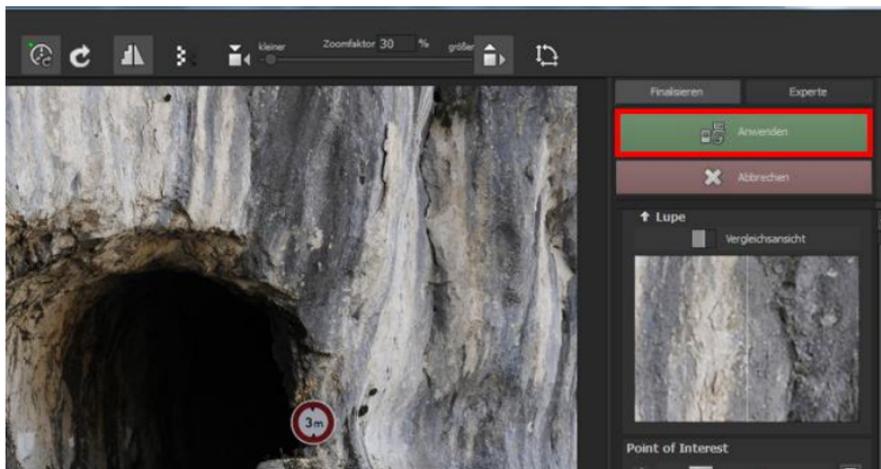
In Photoshop finden Sie unter dem Menüpunkt „**Filter**“ den Eintrag **Franz**. Hier sind alle Plug-ins der projects-Reihe eingetragen.



Klicken Sie auf **HDR projects 2018 professional**. Das in Photoshop geöffnete und bearbeitete Bild wird in **HDR projects 2018 professional** geöffnet.



Jetzt befindet sich das Programm im Photoshop Filter-Plug-in Modus. Sie können das Bild wie gewohnt in **HDR projects 2018 professional** bearbeiten. Anschließend senden Sie das fertige Foto über die Schaltfläche „**Anwenden**“ direkt in die Photoshop-Ebene zurück, aus der Sie gekommen sind.



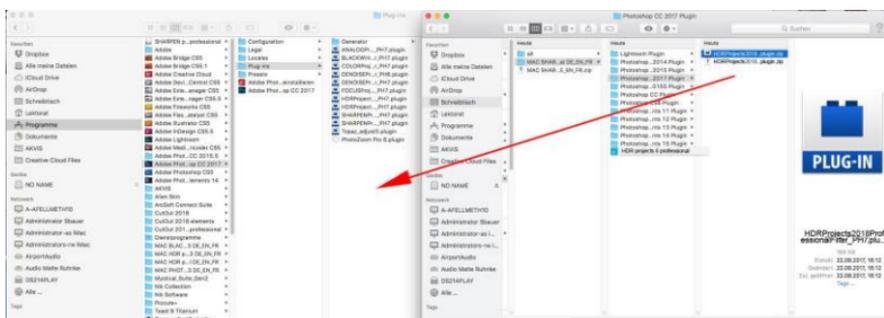
Mit der Schaltfläche „**Abbrechen**“ beenden Sie das Filter-Plug-in, ohne Ihre Veränderung am Bild in die Photoshop Ebene zurück zu senden. Die Bearbeitung in **HDR projects 2018 professional** wird verworfen.

Das projects-Programm wird sich danach automatisch schließen, eine Mechanik, die hier von Adobe Photoshop zwingend vorgegeben wird.

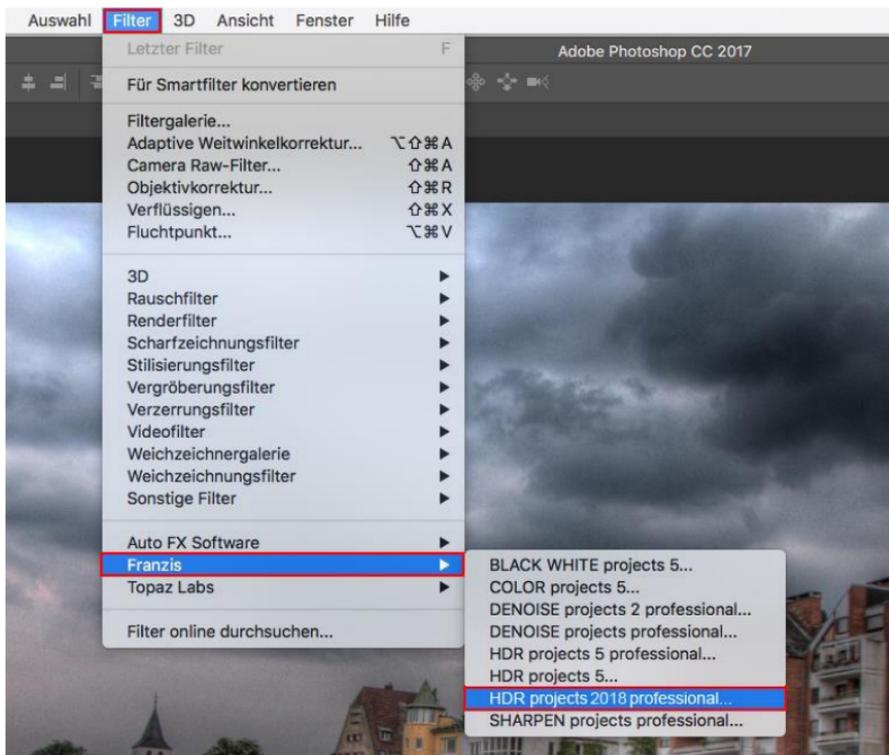
22.2 Nutzung der Photoshop Plug-Ins - MAC OS X

Sie finden die Plug-Ins im Startbildschirm im Ordner „Plug-Ins“. Wählen Sie in diesem wiederum den Ordner aus, der Ihrer Photoshop-Version entspricht (in folgendem Beispiel wird Photoshop CS6 ausgewählt). Doppelklicken Sie auf die .zip-Datei, um das Plug-In zu entpacken.

Ziehen Sie anschließend das entpackte Plug-In **HDRprojects2018ProfessionalFilter_PH6.plugin** (PH7 bei anderen Photoshop-Versionen) mittels Drag & Drop in den Plug-In-Ordner Ihrer Photoshop-Version. Im Normalfall trägt dieser den Namen „plug-ins“:



Starten Sie nun Ihre Photoshop-Version, laden Sie ein Bild ein und navigieren Sie zu „Menü → **Filter** → **Franzis** → **HDR projects 2018 professional**“

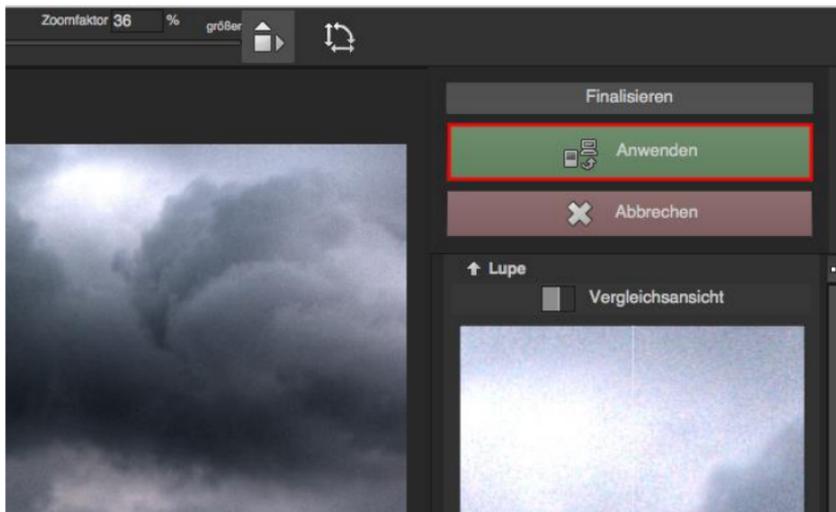


Mit einem Klick starten Sie das Plug-In. Das Bild wird nun in **HDR projects 2018 professional** geöffnet.

Jetzt befindet sich das Programm im Photoshop Filter-Plug-in Modus. Sie können das Bild wie gewohnt in **HDR projects 2018 professional** bearbeiten.



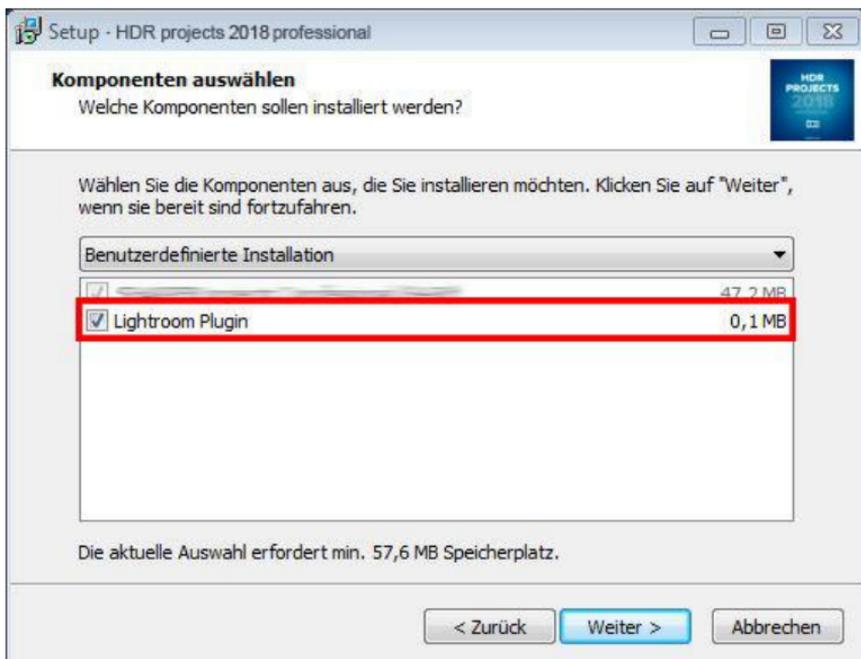
Anschließend senden Sie das fertige Foto über die Schaltfläche „**Anwenden**“ direkt in die Photoshop-Ebene zurück, aus der Sie gekommen sind.



Mit der Schaltfläche „**Abbrechen**“ beenden Sie das Filter-Plugin, ohne Ihre Veränderung am Bild in die Photoshop Ebene zurück zu senden. Die Bearbeitung in **HDR projects 2018 professional** wird verworfen.

Das projects-Programm wird sich danach automatisch schließen, eine Mechanik, die hier von Adobe Photoshop zwingend vorgegeben wird.

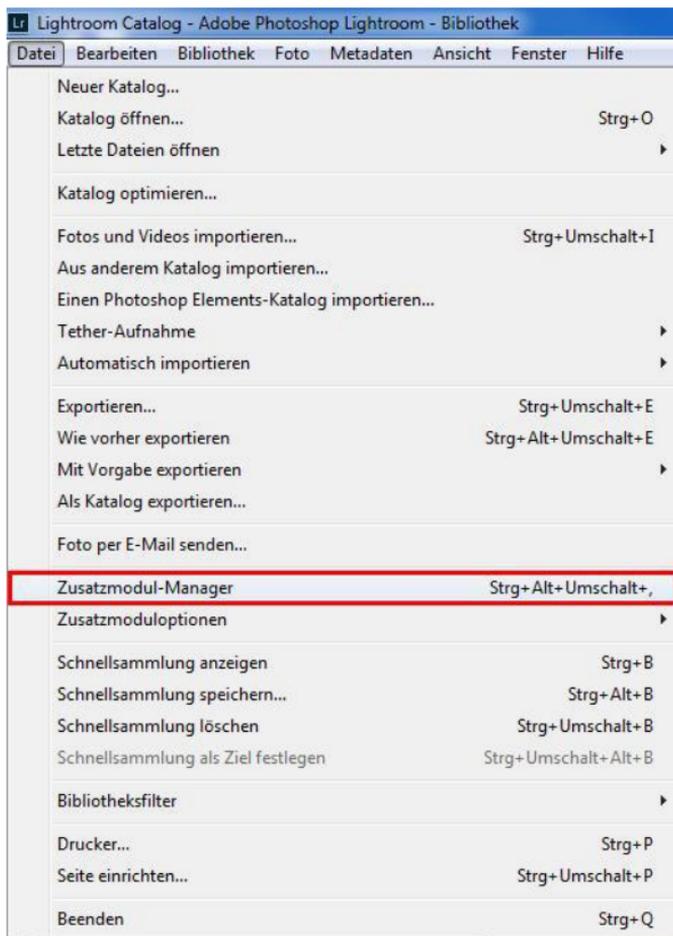
22.3 Nutzung des Adobe Lightroom Plug-ins - Windows

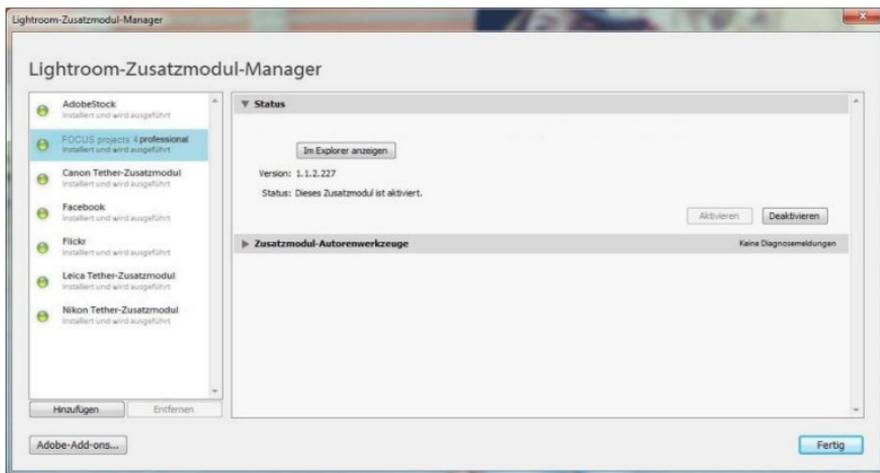


Starten Sie das Installationsprogramm und prüfen Sie, ob bei der Komponentenauswahl „**Lightroom Plugin**“ ausgewählt ist.

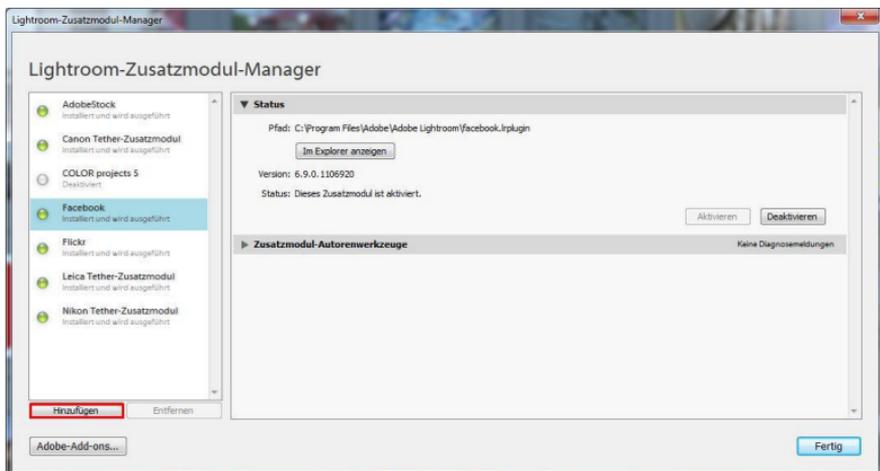
Sollte Ihnen keine CD zur Verfügung stehen, laden Sie sich das Plug-in von www.projects-software.de/plugins herunter.

Anschließend öffnen Sie Ihre Lightroom-Version. Starten Sie Lightroom und navigieren Sie zu „Datei → **Zusatzmodul-Manager**“, um zu überprüfen, ob das Plugin aktiviert ist.

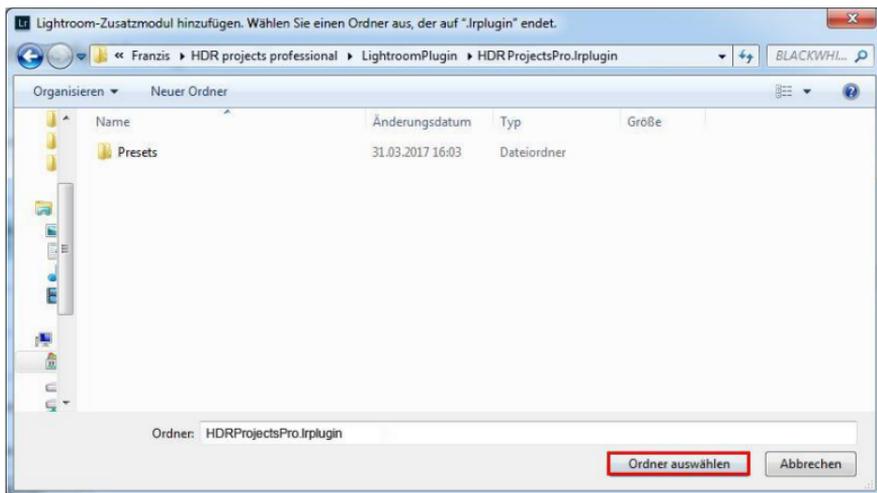




Sollte dies nicht der Fall sein, so haben Sie die Möglichkeit im Zusatzmodul-Manager auf „**Hinzufügen**“ zu klicken und anschließend manuell das Lightroom Plug-in zu installieren.



Navigieren Sie hierzu in den Ordner Lightroom Plug-in zu HDRProjectsPro.Irplugin

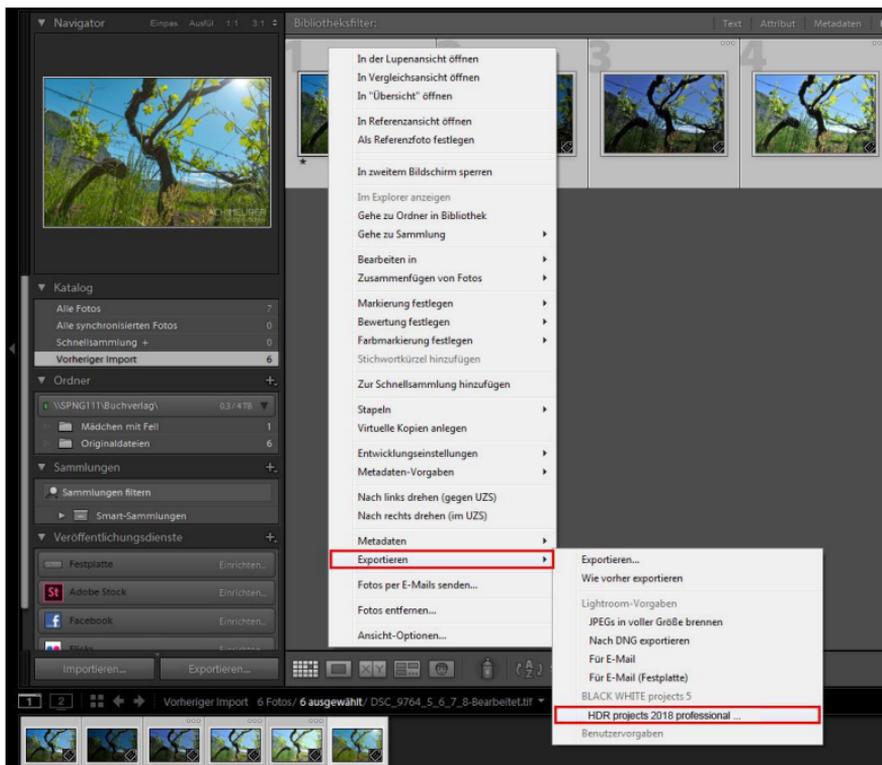


Sobald Sie sich im Ordner HDRprojectsPro.Irplugin befinden, klicken Sie auf „Ordner auswählen“ um das Plug-in für Lightroom zu installieren.

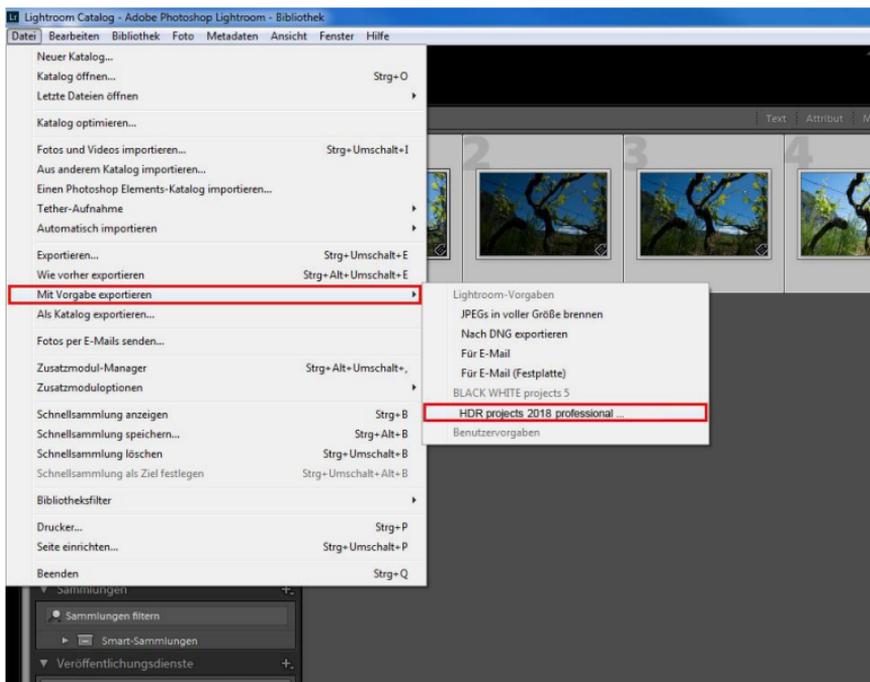
Lightroom: **HDR projects 2018 professional**: Installiert und wird ausgeführt.

Markieren Sie eine Belichtungsreihe in Ihrer Lightroom-Bibliothek.

Sie klicken mit der rechten Maustaste direkt auf die markierten Bilder und wählen den Eintrag „**Exportieren** → **Exportieren nach HDR projects 2018 professional**“.



Oder: Sie wählen **„Datei → Mit Vorgabe exportieren → Exportieren nach HDR projects 2018 professional“**.



22.4 Nutzung des Adobe Lightroom Plug-ins - MAC OS X

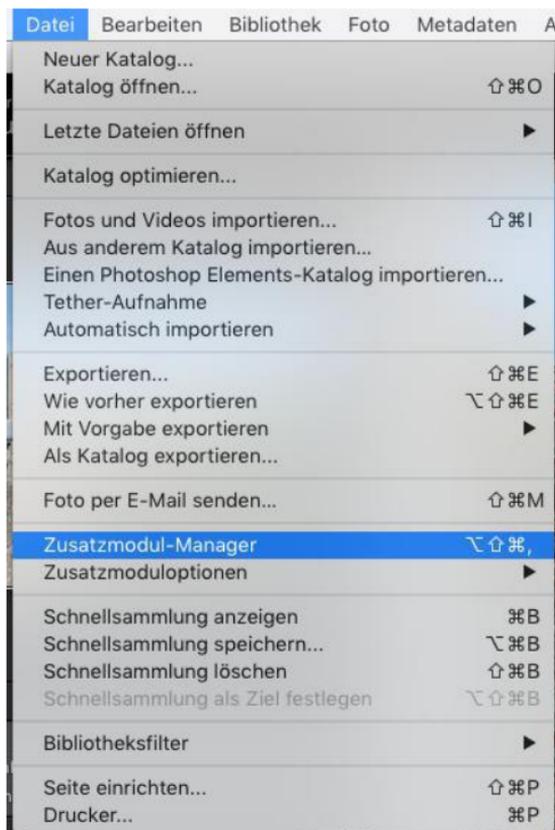
Das Plug-in für Adobe Lightroom wird bei MAC OS X nicht automatisch installiert. Um es in Lightroom zu integrieren, gehen Sie wie folgt vor:

Installieren Sie **HDR projects 2018 professional** in den Programm-Ordner Ihres Macs.

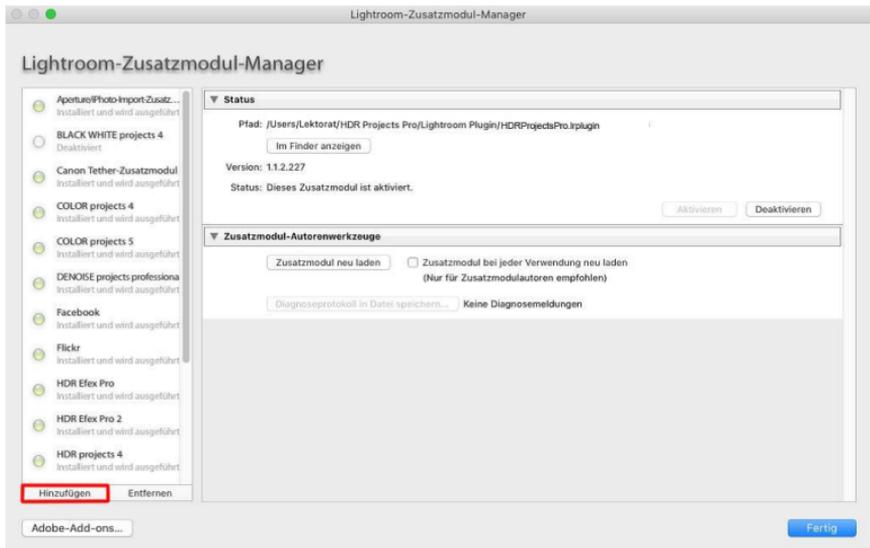
Kopieren Sie von der CD das Plug-in-ZIP aus dem Ordner „**Lightroom Plugin**“. Wir empfehlen den Ordner, in dem auch Ihre Presets gespeichert werden:

„**Benutzer/Benutzername/ HDR projects 2018 professional**“.

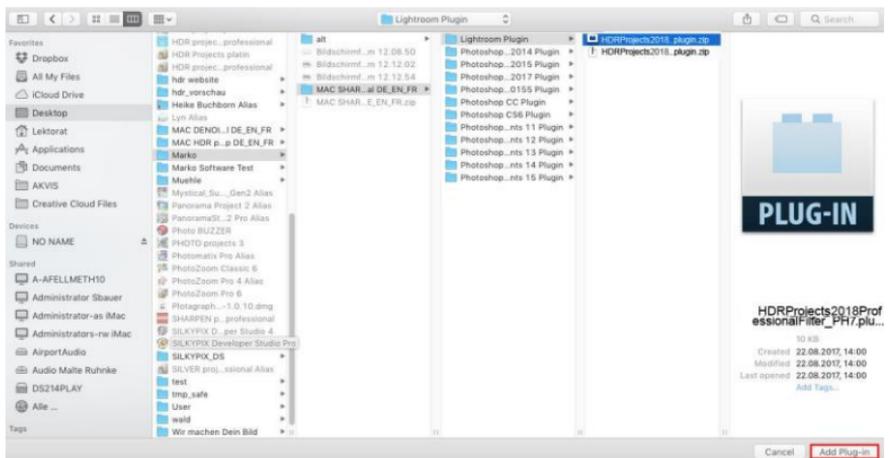
Starten Sie Lightroom und navigieren Sie zu „**Datei → Zusatzmodul-Manager**“.



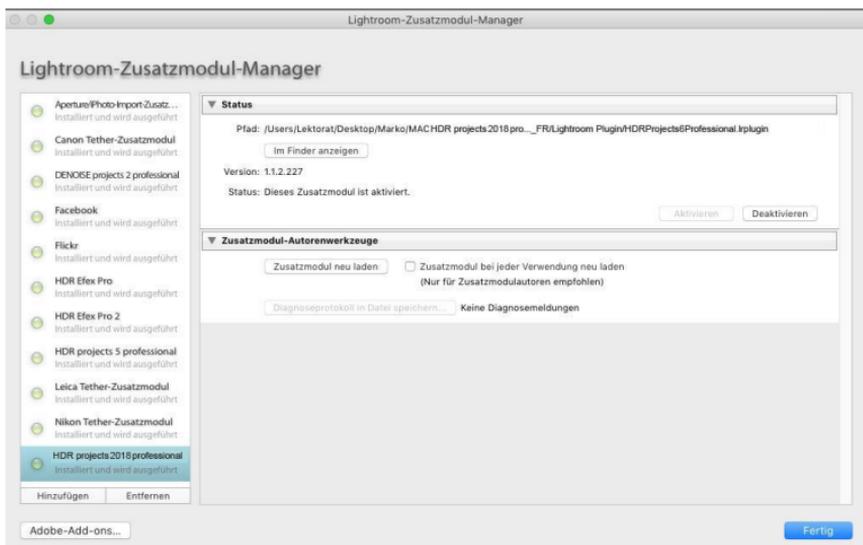
Klicken Sie im Zusatzmodul-Manager auf „**Hinzufügen**“.



Wählen Sie das entsprechende Lightroom-Plug-in von **HDR projects 2018 professional** aus, das Sie soeben auf Ihren Mac kopiert haben, indem Sie zu diesem navigieren.



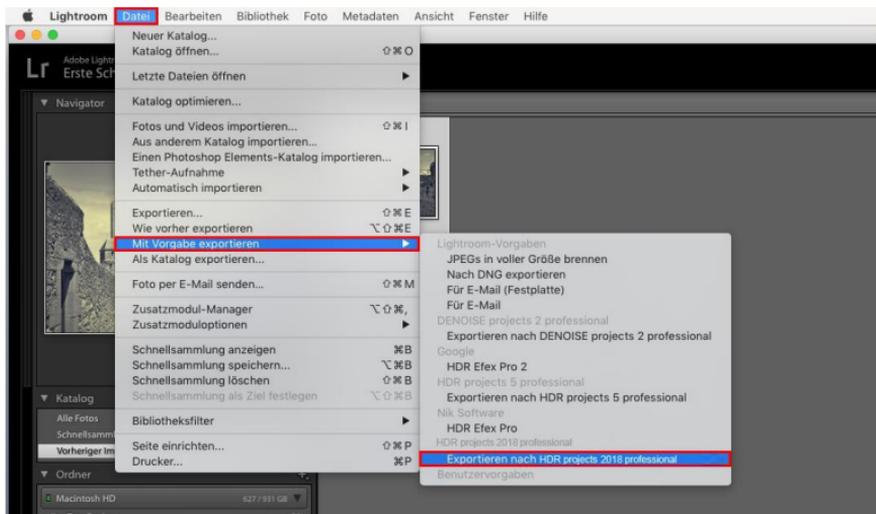
Sollte das Plug-in nicht sofort mit einem grünen Aktiv-Punkt gekennzeichnet sein, schließen und starten Sie Lightroom noch einmal.



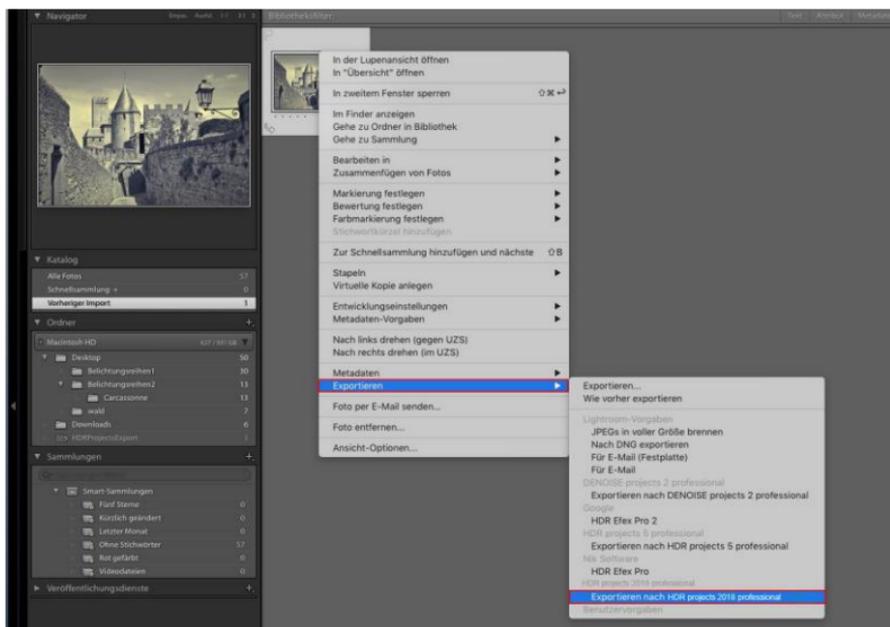
Nun sollte das Plug-in installiert und ausgeführt werden.

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Ihr Bild von Lightroom an **HDR projects 2018 professional** zu übergeben.

„Datei → Mit Vorgabe exportieren → Exportieren nach HDR projects 2018 professional“.



ODER:

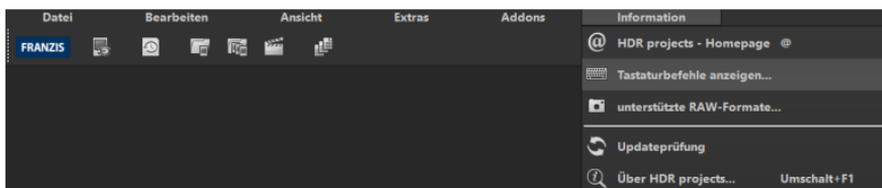


Klicken Sie mit der rechten Maustaste in Lightroom direkt auf das Bild und wählen Sie den Eintrag „**Exportieren → Exportieren nach HDR projects 2018 professional**“.

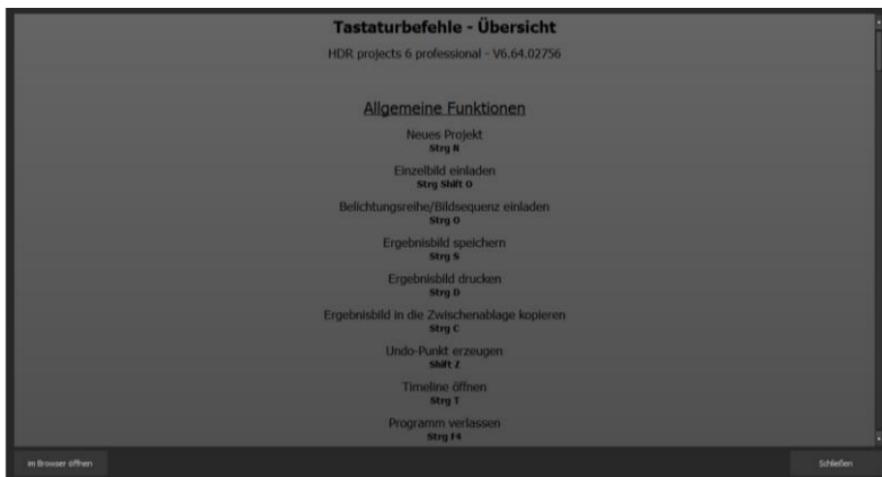
23. Tastaturkürzel

Integrierte Tastaturkürzel-Übersicht

Im Hauptmenü im Bereich *Information* befindet sich die Übersicht der verfügbaren Tastaturkürzel.



Klicken Sie diesen Menüpunkt an, um die Übersicht zu öffnen.



In der Übersicht der Tastaturkürzel können Sie nun durch die einzelnen Bereiche scrollen.

Allgemeine:

Windows	Apple	
Strg N	cmd N	Neues Projekt
Strg Shift O	cmd Shift O	Einzelbild einladen
Strg O	cmd O	Belichtungsreihe/Bildsequenzen einladen
Strg S	cmd S	Ergebnisbild speichern
Strg D	cmd D	Ergebnisbild drucken
Shift Z	Shift Z	Undo-Punkt erzeugen
Strg T	cmd T	Timeline öffnen
Strg F4	cmd F4	Programm verlassen
F4	F4	RAW-Modul öffnen
F5	F5	Belichtungsreihe/Bildsequenzen bearbeiten
F6	F6	Gewichte bearbeiten
F7	F7	Zum Post-Processing wechseln
Strg P	cmd P	Einstellung öffnen
Strg B	cmd B	Stapelverarbeitung öffnen
@		Homepage aufrufen
Shift F1	Shift F1	Aboutdialog öffnen
Strg I	Strg I	Informationsbereich anzeigen
Strg E	cmd E	Exif-Informationen anzeigen
Strg H	cmd H	Histogramm anzeigen/verstecken
Strg F	cmd F	Vollbild Darstellung

Bildanzeige Funktionen:

Windows	Apple	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd -	Herauszoomen
Strg 0	cmd 0	Bild in Ansicht einpassen
Strg 1	cmd 1	100% Ansicht

R	R	Echtzeitmodus an/aus
L	L	Radarfenster feststellen (lock)

RAW-Entwicklung:

Windows	Apple	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd +	Herauszoomen

Verlaufsbrowser:

Windows	Apple	
Bild auf	Bild auf	Eine Seite zurück
Bild ab	Bild ab	Eine Seite weiter
Pos1 Taste	Pos1 Taste	Zum Anfang
Ende Taste	Ende Taste	Zum Ende
Cursor links	Cursor links	Vorherigen Eintrag
Cursor rechts	Cursor rechts	Nächsten Eintrag

Varianten Browser:

Windows	Apple	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd -	Herauszoomen
Cursor links	Cursor links	Ansicht nach links bewegen
Cursor rechts	Cursor rechts	Ansicht nach rechts bewegen
Cursor hoch	Cursor hoch	Ansicht nach oben bewegen
Cursor unten	Cursor unten	Ansicht nach unten bewegen
Strg 0	cmd 0	Alles anzeigen
Leertaste	Leertaste	Ansicht um Zentrum bewegen
Eingabetaste	Eingabetaste	Eintrag auswählen

Gewichtspainter:

Windows	Apple	
1	1	Rote Farbe zum Zeichnen wählen
2	2	Grüne Farbe zum Zeichnen wählen
3	3	Blaue Farbe zum Zeichnen wählen
Ö	Ö	Pinselfgröße erhöhen
#	#	Pinselfgröße verkleinern
Strg G	cmd G	Automatische Geisterbildkorrektur berechnen

Sensitiv selektives Zeichnen:

Windows	Apple	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd -	Herauszoomen
Strg O	cmd O	100% Ansicht/Einpassen umschalten
A	A	Zeichenpinsel aktivieren
Shift A	Shift A	Zeichenpinsel mit Begrenzung aktivieren
S	S	Radierpinsel aktivieren
Shift S	Shift S	Radierpinsel mit Begrenzung aktivieren
W	W	Weichzeichnungspinsel aktivieren
E	E	Maskenerzeugung aus dem Bild aktivieren
D	D	Füllmodus aktivieren
F	F	Füllmodus für den Pinsel aktivieren
R	R	Strahlenmodus für den Pinsel aktivieren
1	1	Pinselfgröße reduzieren
2	2	Pinselfgröße erhöhen
3	3	Deckkraft reduzieren
4	4	Deckkraft erhöhen
5	5	Konturerkennung weicher
6	6	Konturerkennung schärfer

7	7	Weichheit reduzieren
8	8	Weichheit erhöhen
Strg Z	cmd Z	Einen Schritt zurück
M, Shift M	M, Shift M	Maskenanzeigen ein-/ausschalten

Kratzer- & Sensorfehlerkorrektur:

Windows

Apple

Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd -	Herauszoomen
Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links bewegen	Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links	Aktiven Korrekturbereich nach links
Cursor rechts, Shift Cursor rechts, Strg Cursor rechts rechts bewegen	Cursor rechts, Shift Cursor rechts, Strg Cursor rechts	Aktiven Korrekturbereich nach rechts
Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg Cursor hoch bewegen	Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg Cursor hoch	Aktiven Korrekturbereich nach oben
Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg Cursor runter bewegen	Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg Cursor runter	Aktiven Korrekturbereich nach unten
Bild auf	Bild auf	Vorherigen Korrekturbereich auswählen
Bild ab	Bild ab	Nächsten Korrekturbereich auswählen
C	C	Alle Korrekturbereiche aktivieren
N	N	Neuen Korrekturbereich setzen
Entf	Entf	Aktiven Korrekturbereich löschen
+	+	Aktiven Korrekturbereich vergrößern
-	-	Aktiven Korrekturbereich verkleinern

Selektive Bearbeitung:

Windows

Apple

Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links	Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links	Selektiven Bereich nach links bewegen
Cursor rechts, Shift Cursor rechts,	Cursor rechts, Shift Cursor rechts,	Selektiven Bereich nach rechts bewegen

Strg Cursor rechts

Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg Cursor hoch
hoch

Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg Cursor hoch

Strg Cursor hoch

Bild auf Bild auf Vorherigen Korrekturbereich auswählen

Bild ab Bild ab Nächsten Korrekturbereich auswählen

Entf Entf Aktiven selektiven Bereich löschen

1 1 Keine Maske anzeigen

2 2 Maske des aktiven selektiven Bereichs anzeigen

3 3 Maske aller selektiver Bereiche anzeigen

Bildzuschnitt:

Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links Zuschnittsbereich nach links bewegen

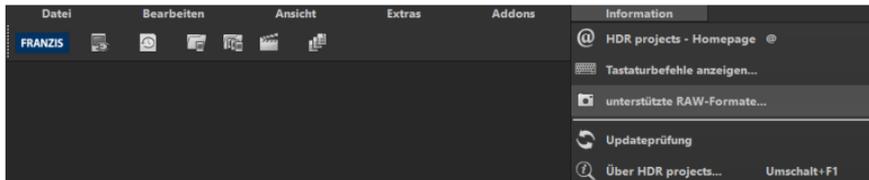
Cursor rechts, Shift Cursor rechts, Strg Cursor rechts Zuschnittsbereich nach rechts bewegen

Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg Cursor hoch Zuschnittsbereich nach oben bewegen

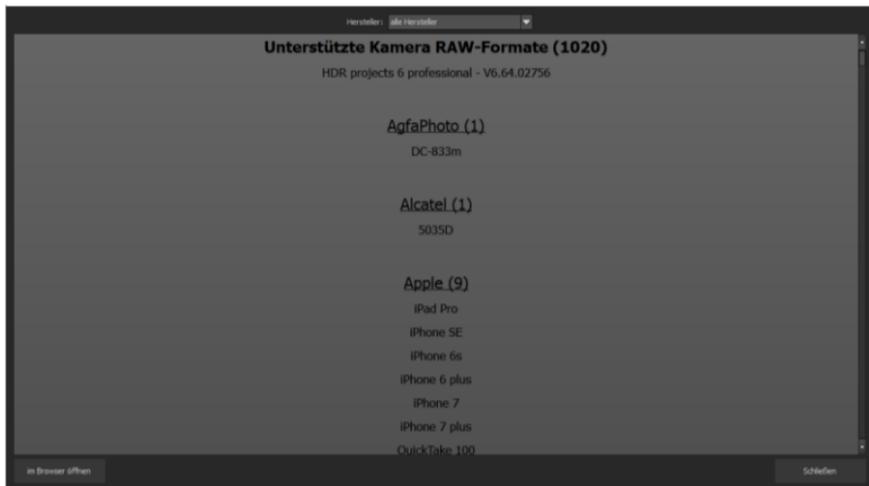
Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg Cursor runter Zuschnittsbereich nach unten bewegen

24.Integrierte Liste der unterstützten Kamera RAW-Formate

Im Hauptmenü im Bereich *Information* befindet sich die integrierte Liste der unterstützten Kamera Raw-Formate sortiert nach Kamerahersteller.



Wählen Sie diesen Menüpunkt aus öffnet sich Kamera RAW-Format Fenster.



Im oberen Bereich des Fensters befindet sich eine Auswahl, mit der Sie die Liste nach einzelnen Kameraherstellern filtern können. Auf diese Weise finden Sie Ihre Kamera schneller.

Um die Liste der unterstützten Kamera RAW-Formate in einem externen Fenster im dauerhaften Zugriff zu haben, können Sie die Funktion „im Browser öffnen“ (im Fenster unten links) nutzen und so die gesamte Liste in Ihrem Standardbrowser anzeigen oder auch von dort ausdrucken.

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.

© 2017 Franzis Verlag GmbH, Richard-Reitzner-Allee 2, 85540 Haar bei München.

Impressum

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, des Nachdrucks und der Vervielfältigung sind vorbehalten. Kein Teil darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form – Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Haftungsausschluss: Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung dieser Software entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der Software in Verbindung stehen. Auch für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben wird keine Haftung übernommen.

Weitere Hinweise: Microsoft, MS und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen, und Windows ist eine Kennzeichnung der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

© 2017 Franzis Verlag GmbH, Richard-Reitzner-Allee 2, 85540 Haar bei München

Innovationen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Webinare: Wir zeigen' s Ihnen persönlich!

Haben Sie Lust auf eine kostenlose, interaktive Online-Schulung zu ausgesuchten Franzis-Programmen? Sie können dem Dozenten direkte Fragen stellen und Ihre Erfahrungen gemeinsam mit anderen Usern im Chat diskutieren.

Ganz einfach unter www.franzis.de/webinare anmelden und mitmachen - **kostenlos und unverbindlich!**