

# **NEAT PROJECTS 2** **PROFESSIONAL**

Handbuch

**FRANZIS**

## Inhaltsverzeichnis

1. Installation und Registrierung .....	4
1.1 Hinweise zur Aktivierung .....	4
1.2 Installation der Adobe Lightroom Plug-ins.....	6
2. Was ist neu? .....	12
3. User-Interface konfigurieren .....	16
4. Schnell zum fertigen Bild.....	17
5. Laden von Bildmaterial.....	21
6. Menüleiste.....	24
6.1 Datei .....	24
6.2 Bearbeiten .....	26
6.3 Ansicht .....	27
6.4 Extras .....	28
6.5 Addons .....	35
6.6 Informationen .....	36
7. Bildvorbereitung.....	37
8. Post-Processing: Presets .....	41
9. Post-Processing: Finalisieren .....	54
10. Bewegungs-Algorithmen.....	61
11. Lokale Anpassungen/selektiv zeichnen.....	72
12. Composing Modus.....	84
13. Manuelle Korrekturen .....	87
14. Gewichte bearbeiten mit dem Gewichts-painter .....	90
13. Workflow .....	98
14. Bildausschnitt wählen und speichern.....	101

15. Die RAW-Bildbearbeitung.....	103
16. Stapelverarbeitung .....	109
17. Tastaturbefehle .....	115
18. Integrierte Liste der unterstützten Kamera RAW-Formate .....	120

# 1. Installation und Registrierung

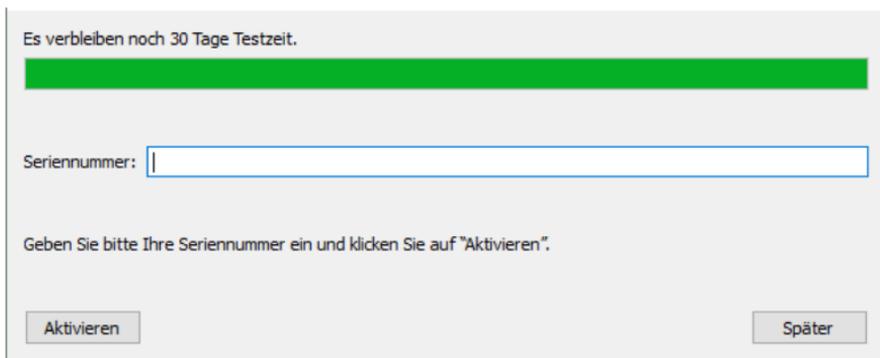
## 1.1 Hinweise zur Aktivierung

### Aktivierung unter Windows

Nach dem ersten Start von **NEAT projects 2 professional** werden Sie dazu aufgefordert, das Programm zu aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Installieren Sie **NEAT projects 2 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](http://www.franzis.de).



The screenshot shows a software activation dialog box with a light gray background. At the top, it says "Es verbleiben noch 30 Tage Testzeit." Below this text is a solid green horizontal bar. Underneath the bar is a text label "Seriennummer:" followed by a white rectangular input field with a blue border. 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 dialog, there are two buttons: "Aktivieren" on the left and "Später" on the right, both with a light gray background and a thin border.

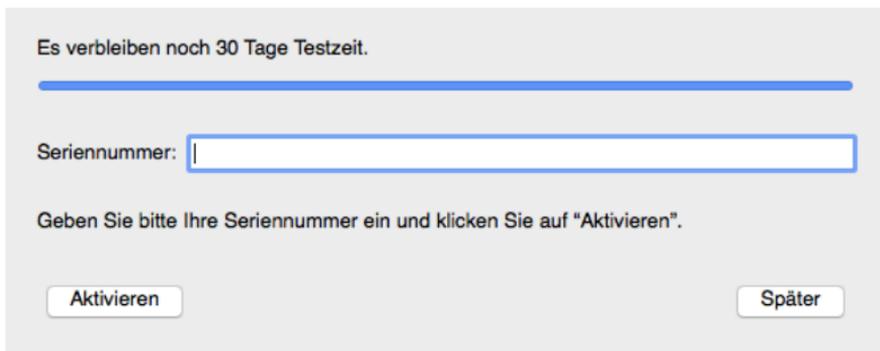
Klicken Sie in der Software anschließend auf den Button „Weiter“. Die Software wurde nun erfolgreich aktiviert!

### Aktivierung unter Mac

Nach dem ersten Start von **NEAT projects 2 professional** werden Sie dazu aufgefordert, das Programm zu aktivieren. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Installieren Sie **NEAT projects 2 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](http://www.franzis.de).



Es verbleiben noch 30 Tage Testzeit.

Seriennummer:

Geben Sie bitte Ihre Seriennummer ein und klicken Sie auf "Aktivieren".

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

**Hinweis: Sie können NEAT projects 2 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“.

## 1.2 Installation der Adobe Lightroom Plug-ins

### Adobe Lightroom Windows

Bei Adobe Lightroom kann es vorkommen, dass die automatische Installation des Plug-ins nicht erfolgreich verläuft.

Gehen Sie in diesem Fall folgendermaßen vor:

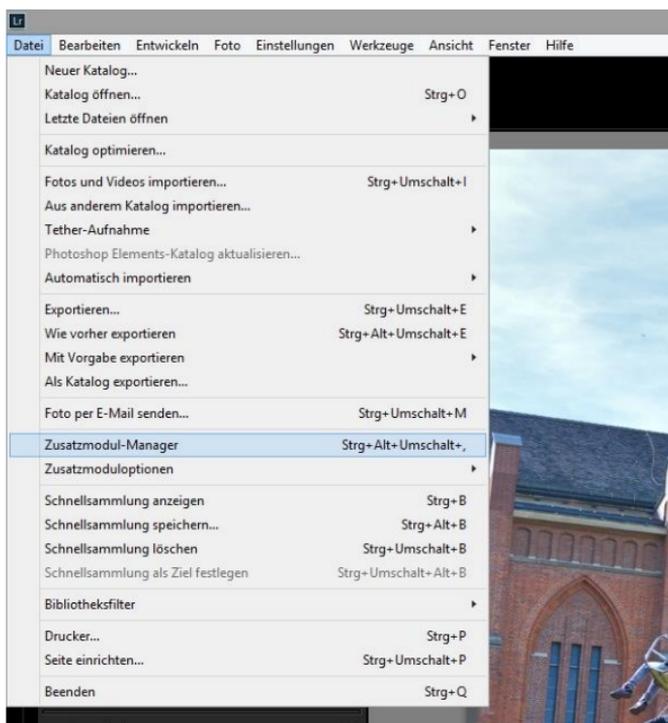
Kopieren Sie von Ihrer CD-ROM/Download den Plug-in-Ordner „Lightroom Classic Plug-in“.

Sollte Ihnen keine CD zur Verfügung stehen, laden Sie sich das Plug-in von <https://www.franzis.de/projects-software> herunter.

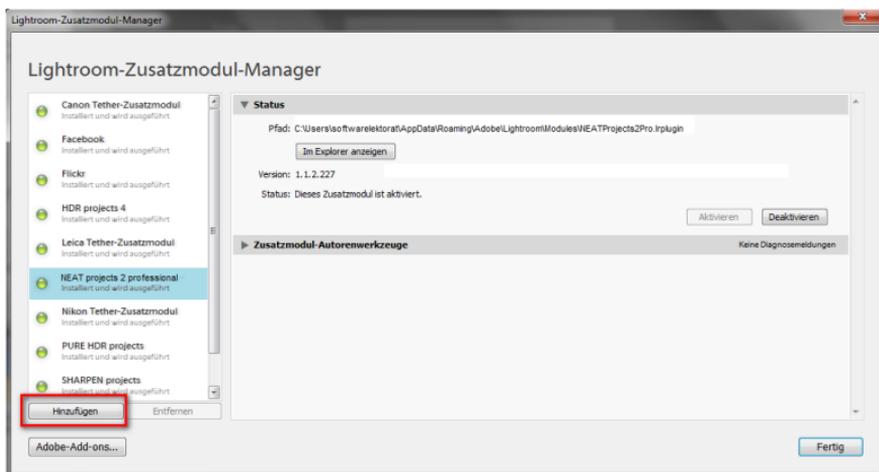
Fügen Sie den Ordner an einem Platz Ihrer Wahl auf Ihrem PC wieder ein. Wir empfehlen den Ordner in dem auch Ihre Presets gespeichert werden:

C:\Benutzer(Users)\Benutzername\NEAT Projects 2 Pro.

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



Klicken Sie im Zusatzmodul-Manager auf „Hinzufügen“.



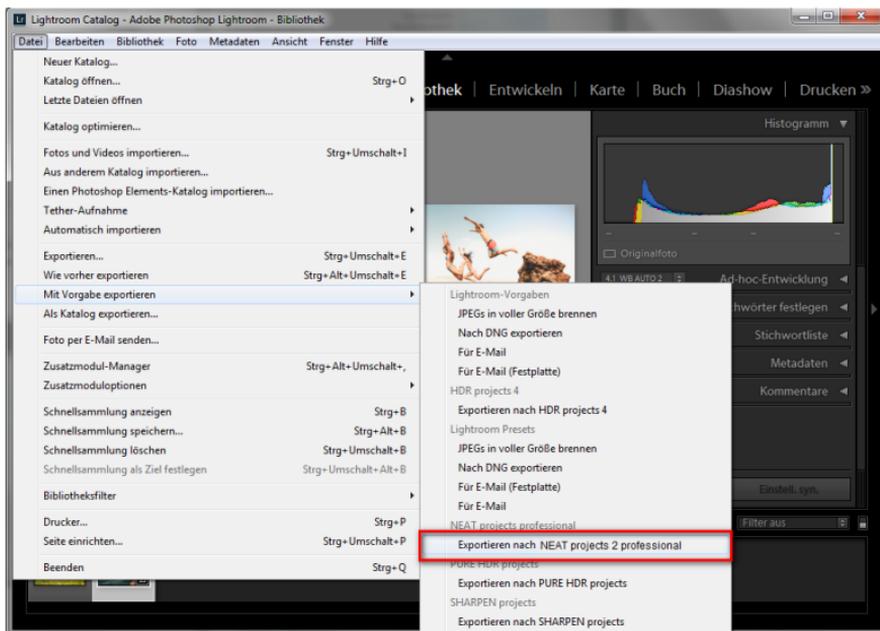
Wählen Sie das entsprechende Lightroom-Plug-in von **NEAT projects 2 professional** aus, das Sie soeben auf Ihren PC kopiert haben, indem Sie zu diesem navigieren.

Klicken Sie auf „Ordner auswählen“ und anschließend auf „Fertig“.

Sie finden das Plug-in innerhalb Lightrooms über „Datei“ → „Mit Vorgabe exportieren“ → „Exportieren nach **NEAT projects 2 professional**“.

ODER:

Sie klicken mit der rechten Maustaste in Lightroom direkt auf das Bild und wählen den Eintrag „Exportieren“ → „Exportieren nach **NEAT projects 2 professional**“.



## Adobe Lightroom Mac

Das Plug-in für Adobe Lightroom wird beim Mac nicht automatisch installiert. Um es in Lightroom zu integrieren, gehen Sie wie folgt vor: Installieren Sie **NEAT projects 2 professional** in den Programme-Ordner Ihres Macs.

Kopieren Sie von der CD/Download das Plug-in-ZIP aus dem Ordner „Lightroom Classic Plugin“. Dieses wurde zur Sicherheit in ein Zip „gepackt“. Entpacken Sie das ZIP per Doppelklick und fügen Sie das Plug-in in einen Ordner Ihrer Wahl ein.

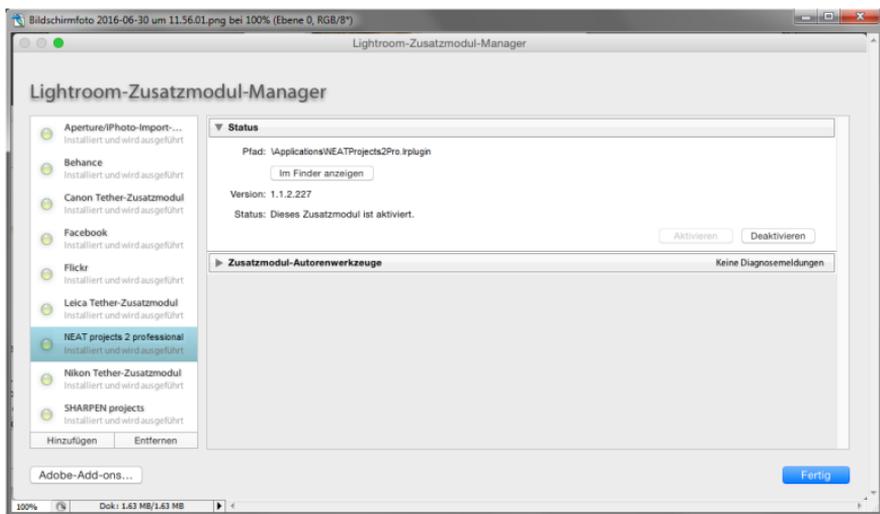
Wir empfehlen den Ordner, in dem auch Ihre Presets gespeichert werden:

„Benutzer/Benutzername/NEAT Projects 2 Pro“.



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 **NEAT projects 2 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.

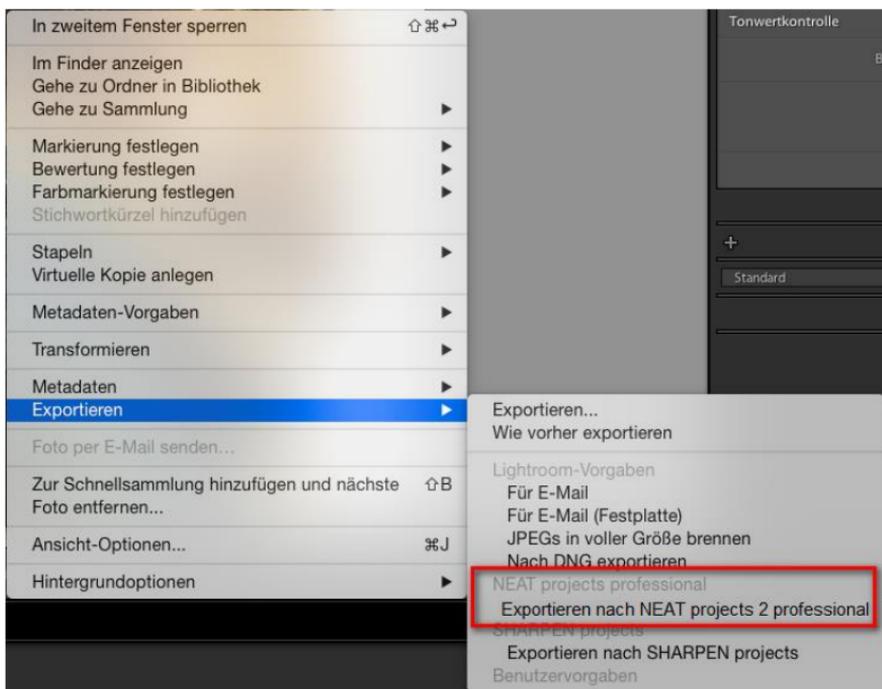
Nun sollte das Plug-in installiert und aktiviert sein.

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Ihr Bild von Lightroom an **NEAT projects 2 professional** zu übergeben.

„Datei“ → „Mit Vorgabe exportieren“ → „Exportieren **nach NEAT projects 2 professional**“.

ODER:

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





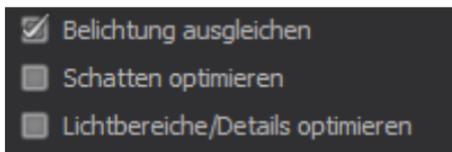
### Exkurs: Warum gibt es kein Photoshop Plug-in?

Für **NEAT projects 2 professional** gibt es kein Photoshop Plug-in, da man in Photoshop keine Bildsequenzen (also mehrere Bilder) einladen kann. Um Bewegungen richtig zu erkennen, werden aber mindestens drei Bilder benötigt. In Adobe Lightroom können mehrere Bilder eingeladen werden, deshalb gibt es nur Plug-ins hierfür.

## 2. Was ist neu?

**NEAT projects 2 professional** bietet viele neue Features – hier ist ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen:

- **5 neue Bewegungs-Fusions-Algorithmen:** Bewegung entfernen (weich), Bewegung entfernen (sehr weich), Bewegung Addieren (Dunkel), Bewegung Addieren (Hell), Bewegung Addieren (Farbe). Für die Anwendung der Bewegungs-Fusions-Algorithmen siehe Kapitel 10. Bewegungs-Algorithmen.
- **Fusions-Profile:** Erstellen, Speichern und Laden eigener Bewegungs-Fusions-Profile.
- Bis zu 200 Bilder können eingeladen werden.
- **Presets und Zusatzfunktionen:** Es gibt jetzt 18 neue Presets in vier Kategorien mit Favoritensystem, Preset-Combiner und Gallery-Funktion.
- **Varianten-Browser:** Für Presets, den Optimierungs-Assistenten, die Fusions-Algorithmen und Fusions-profile.
- **Exposure-Prediction:** Ein neues Verfahren für die automatische Belichtungskorrektur von Bildsequenzen. Es erlaubt das (begrenzte) Einladen von Belichtungsreihen als Bewegungssequenz. Die Optimierung der Lichter arbeitet möglichst viele Details aus den Lichtbereichen der Ausgangsbilder heraus.



- **Signifikante Optimierungen:** Die Fusions-Algorithmen Berechnung wurde um bis zu 40% beschleunigt. Die automati-

sche Bildausrichtung um bis zu 50% und das Einladen von RAW-Bilddateien wurde um bis zu 30% beschleunigt.

- **Selektives Zeichnen:** Vier Composing Ebenen und 48 Verrechnungsmodi (siehe Kapitel 11. Lokale Anpassungen/ selektiv Zeichnen)
- 1:1 Vergleichsfenster
- **Körnungs-Engine:** Natürliches Korn in sechs Formen und fraktales Korn.
- Intelligenter Farbraum (SCA)
- **Erweiterungen im RAW-Modul:** Grafische Einstellung der Horizontkorrektur, Kategorie FX, eigene Profile anlegen, einstellbare Darstellungsfähigkeit sowie folgende Effekte:
  - Lichter/ Schatten Normalisieren
  - Belichtung
  - RGB-Helligkeit
  - Farbe entrauschen
  - Farbwinkel
- Ergebnisbild drucken
- Zwischenablage/ Clipboard
- Automatische Farbnormalisierung beim Einladen von Bildern
- **Skalierungsfunktion beim Einladen:** Von 10 bis 400%. Die Berechnung der neuen Bildgröße wird dabei auf Basis der Bildfläche errechnet. Kleine Skalierungen sind z.B. praktisch wenn Sie Ihr Bild direkt nach der Bearbeitung im Internet hochladen wollen.
- Interaktive Kontrastoptimierung in der Bewegungs-Fusion
- Notizfunktion in der Undo-Timeline

- **Belichtungsreihe erzeugen:** Neuer Modus „nach EV Wert“

### Neue RAW-Formate:

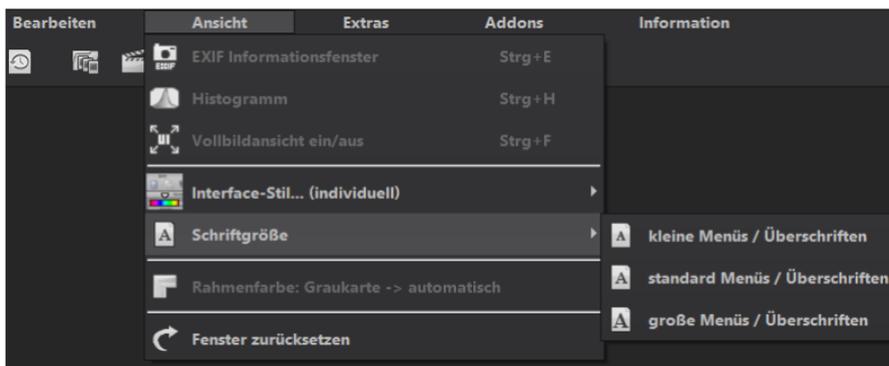
- Apple iPhone 8 (\*), iPhone 8 plus, iPhone X
- BlackMagic URSA Mini 4k, URSA Mini 4.6k, URSA Mini Pro 4.6k
- Canon CHDK hack PowerShot A410, A540, D10, ELPH 130 IS, ELPH 160 IS, SD750, SX100 IS, SX130 IS, SX160 IS, SX510 HS, SX10 IS, IXUS 900Ti
- Canon PowerShot G1 X Mark III, G9 X Mark II, EOS 6D Mark II, EOS 77D, EOS 200D, EOS 800D, EOS M6, EOS M100
- Casio EX-ZR4100/5100
- DJI Phantom4Pro/Pro+, Zenmuse X5, Zenmuse X5R
- FujiFilm S6500fd, GFX 50S, X100, X-A3, X-A5, X-A10, X-A20, X-E3, X-H1, X-T20
- GITUP GIT2P
- Hasselblad H6D-100c, A6D-100c
- Huawei P9 (EVA-L09/ AL00), Honor6a, Honor9, Mate10 (BLA-L29)
- Leica CL, M10, TL2
- LG V20 (F800K), VS995
- Nikon D850, D5600, D7500, Coolpix B700
- Olympus E-PL9, E-M10 Mark III, TG-5
- OnePlus One, A3303, A500
- Panasonic DMC-FZ45, DMC-FZ72, DC-FZ80/82, DC-G9 (std. res mode only), DC-GF10/GF90, DC-GH5, DC-GX800/850/GF9, DMC-LX1, DC-ZS70 (DC-TZ90/91/92, DC-T93), DC-TZ100/101/ZS100, DC-TZ200/ZS200

- PARROT Bebop 2, Bebop Drone
- Pentax KP
- PhaseOne IQ3 100MP Trichromatic
- Samsung Galaxy Nexus, Galaxy S3, S6 (SM-G920F), S7 Edge, S8 (SM-G950U)
- Sony A7R III, A9, DSC-RX0, DSC-RX10IV
- Yi M1
- YUNEEC CGO3, CGO3P
- Xiaoyi YIAC3 (Yi 4k)

### 3. 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.



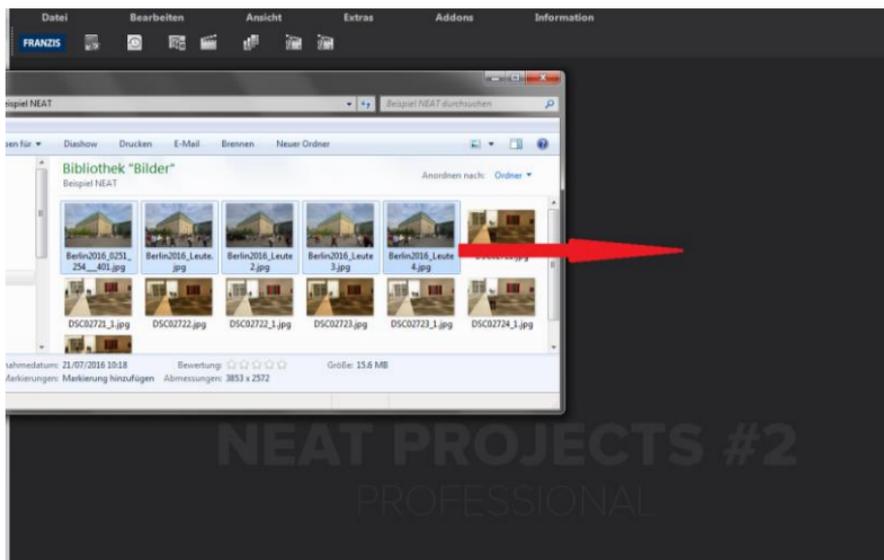
Die Größe der Schrift kann dabei direkt zur Laufzeit des Programmes eingestellt werden.

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

## 4. Schnell zum fertigen Bild

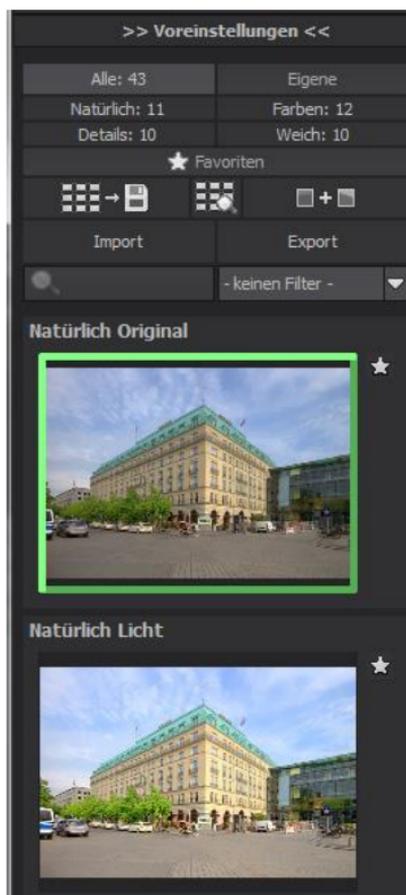
Mit vier Klicks erreichen Sie mit **NEAT projects 2 professional** das fertige Bild:

### 1. Bilder Ihrer Reihenaufnahme einladen



***Sie können Ihre Bilder einfach per Drag & Drop auf die Programmoberfläche ziehen.***

## 2. Post-Processing → Preset auswählen



### 3. Optimierungsassistent einstellen



### 4. Bildausschnitt wählen und speichern. Fertig!

So kommen Sie schnell zum Ziel – mit individuellen Bildanpassungen, dem RAW-Modul oder dem selektiven Zeichnen können Sie aber auch den kreativen Weg gehen: **NEAT projects 2 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):

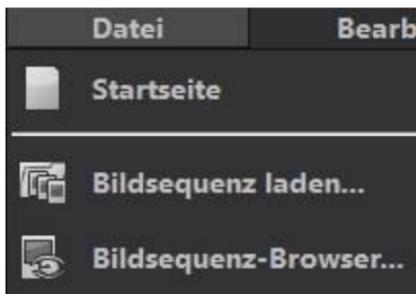
- Bildsequenz-Browser
- Verlaufs-Browser
- Bildsequenz einladen
- Projekt öffnen
- Stapelverarbeitung
- Beispiel 1 einladen
- Beispiel 2 einladen



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

## 5. Laden von Bildmaterial

Alternativ wählen Sie zum Laden das Dateimenü. Wenn Sie ein Einzelbild oder nur zwei Bilder einladen, bekommen Sie den Hinweis, dass eine Bildsequenz aus mindestens drei Bildern bestehen muss, um Bewegungen korrekt zu erkennen.



### ➤ Bildsequenz-Browser



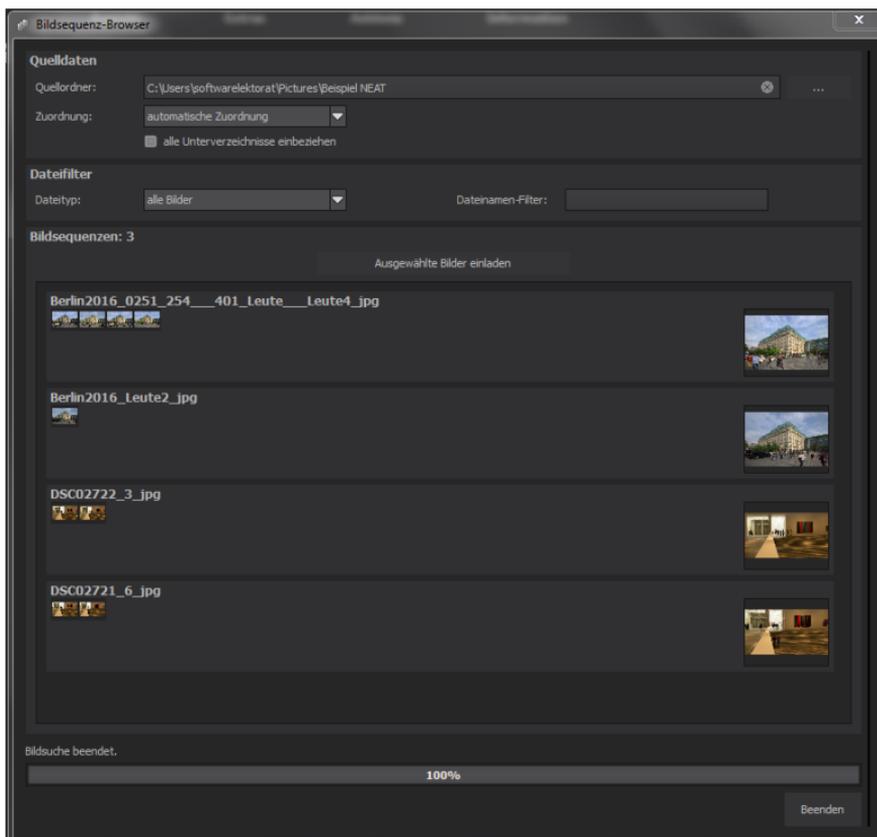
Zur besseren Übersicht Ihrer Bildsequenzen können Sie vor dem Einladen den Bildsequenz-Browser nutzen.

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

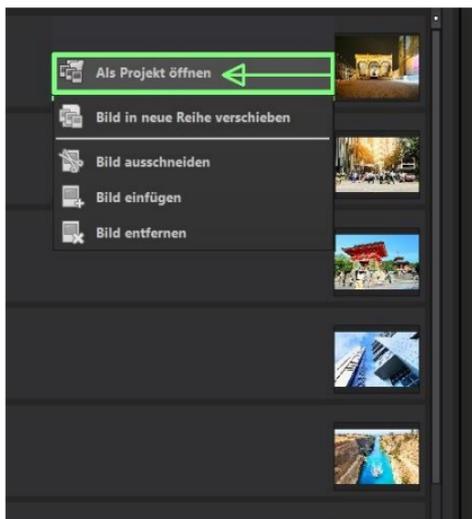
**NEAT projects 2 professional** zeigt ein Vorschaubild an. Fahren Sie mit der Maus über das Vorschaubild, vergrößert es sich.

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-Bilder angezeigt und Sie haben keine Doppelungen mehr.

Bei 100% ist die Bildsuche beendet.



Sie können jetzt von hier aus gleich die gewünschte Bildsequenz einladen. Klicken Sie auf das gewünschte Bild mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Als Projekt öffnen“. Alternativ können Sie das Bild auch per Doppelklick auf die Vorschau öffnen.



**NEAT projects 2 professional** lädt die Bildsequenz ein und wie beim einfachen Drag & Drop der Bilder auf die Benutzeroberfläche starten wir mit im Post-Processing.

## 6. Menüleiste

### 6.1 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 → Bildsequenz laden... 

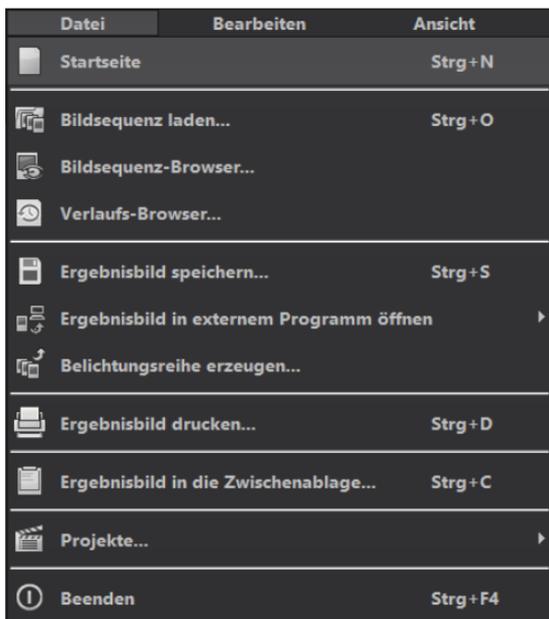
Um ein Bild zu öffnen klicken Sie auf **Bildsequenz einladen** (oder **Strg + Umschalt + O**) ... um das zu bearbeitende Bild zu suchen.

Datei → Bildsequenz-Browser... 

Wählen Sie bei „Quell-Ordner“ Ihren Bilderordner. **NEAT projects 2 professional** startet sofort mit der Berechnung und zeigt ein Vorschaubild an. Sie können jetzt von hier aus gleich das gewünschte Bild einladen.

Datei → Verlaufs-Browser... 

Klicken Sie hier, um eine Übersicht Ihrer Bilder und Projekte zu erhalten und zwischen Ihnen auszuwählen. Doppelklicken Sie auf Bilder oder Projekte, 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 **NEAT projects 2 professional** verlassen. Klicken Sie hierzu einfach auf **Ergebnisbild in externem Programm öffnen**.

Datei → Belichtungsreihe erzeugen... 

Möchten Sie aus Ihrem aktuellen Bild eine Belichtungsreihe erzeugen, klicken Sie hier. Sie haben die Wahl zwischen drei, fünf, sieben, neun oder elf Belichtungen.

Datei → Ereignisbild drucken 

Klicken Sie hier, um das aktuelle Bild auszudrucken. Das Bild wird automatisch zentriert und 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 **NEAT projects 2 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 **NEAT projects 2 professional** zu schließen.

## 6.2 Bearbeiten

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 entzerren (siehe 15. Die RAW-Bildbearbeitung).

	Bearbeiten	Ansicht
RAW	RAW-Entwicklung	F4
	Bildsequenz bearbeiten	F5
	Gewichte bearbeiten	F6
	Post-Processing	F7

Bearbeiten → Bildsequenz bearbeiten 

**NEAT projects 2 professional** verfügt über unterschiedliche, hochspezialisierte Verfahren zur Bearbeitung von Bewegung.

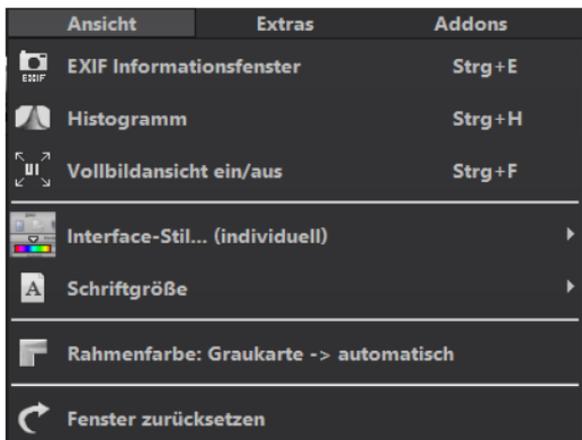
Bearbeiten → Gewichte bearbeiten 

Der Gewichtspainter ist ein Werkzeug zur manuellen Bearbeitung eines Ergebnisbilds über die Einzelbilder der Serie (siehe 14. Gewichte bearbeiten mit dem Gewichtspainter)

Bearbeiten → Post-Processing 

Sobald Sie ein Bild eingeladen haben, befinden Sie sich im Post-Processing-Modus.

## 6.3 Ansicht



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.. (individuell) 

Sie können durch Klicken auf **Interface-Stil...** das Farbschema von **NEAT projects 2 professional** ändern. Das Farbschema, welches momentan in Benutzung ist, wird Ihnen in Klammern angezeigt.

Ansicht → Schriftgröße ... 

Ändern Sie die Größe der Schrift für Menüs und Überschriften 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.

## 6.4 Extras

Extras → Stapelverarbeitung 

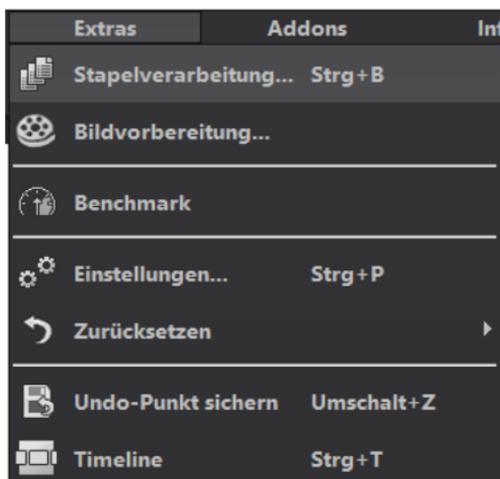
Die Stapelverarbeitung von **NEAT projects 2 professional** erlaubt die automatische Verarbeitung mehrerer Bildsequenzen.

Extras → Bildvorbereitung... 

Hier können Sie Ihre Bilder bereits vor dem Post-Processing vorbereiten (siehe 7. Bildvorbereitung).

Extras → Benchmark 

Wenn Sie wissen möchten wie schnell Ihr PC Fotos entrauscht, bietet sich Benchmark an. Das Programm wird fünf unterschiedliche Bilder in Echtzeit



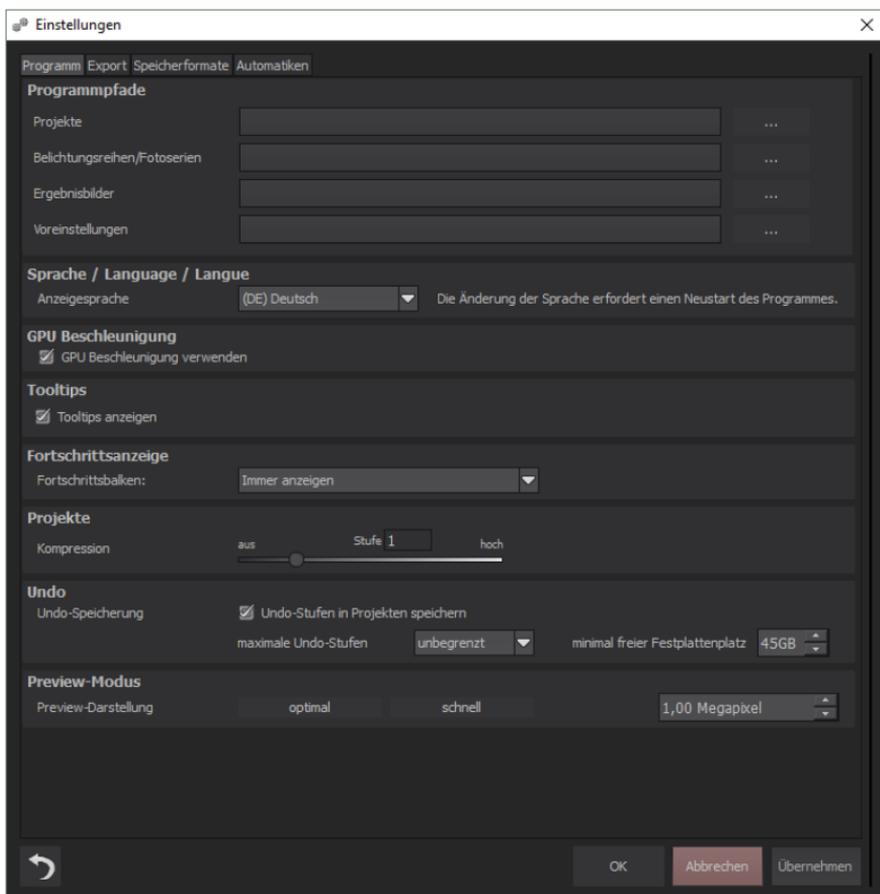
rendern und sie erhalten am Ende eine Bewertung auf einer fünf-Sterne-Skala.

Extras → Einstellungen... (Strg + P) 

Hier finden Sie viele verschiedene Einstellungsmöglichkeiten **NEAT projects 2 professional** nach Ihren Vorstellungen anzupassen.

### Programm: Programmpfade

Hier können Sie festlegen in welchem Ordner Projekte, Belichtungsreihen/ Fotoserien, Ergebnisbilder und Voreinstellungen abgelegt werden.



### **Programm: Sprache**

Hier können Sie **NEAT projects 2 professional** auf Deutsch, Englisch oder Französisch umstellen.

### **Programm: GPU Beschleunigung**

Hier können Sie die Beschleunigung der Berechnung durch die Grafikkarte aktivieren oder deaktivieren.

### **Programm: Tooltips**

Wenn Sie eine längere Zeit über bestimmte Werkzeuge oder Menüpunkte mit dem Mauszeiger stehen bleiben, erscheint ein Text der die Funktion erklärt. Das nennt man Tooltip. Hier können Sie diese Tooltips deaktivieren.

### **Programm: Fortschrittanzeige**

Während der Berechnung von Effekten in **NEAT projects 2 professional** wird der Fortschritt...dieser Anwendung mit Hilfe einer Fortschrittsanzeige visualisiert. Hier können Sie einstellen, wann bzw. ob die Fortschrittsanzeige angezeigt werden soll.

### **Programm: Projekte**

Mit der Kompressionsstufe legen Sie fest, wie viel Speicherplatz für die Projektspeicherung benötigt wird bzw. wie schnell die Speicherung durchgeführt wird. Eine niedrige Stufe speichert die Projekte schnell, eine hohe Stufe reduziert den Speicherplatz auf der Festplatte.

### **Programm: Undo**

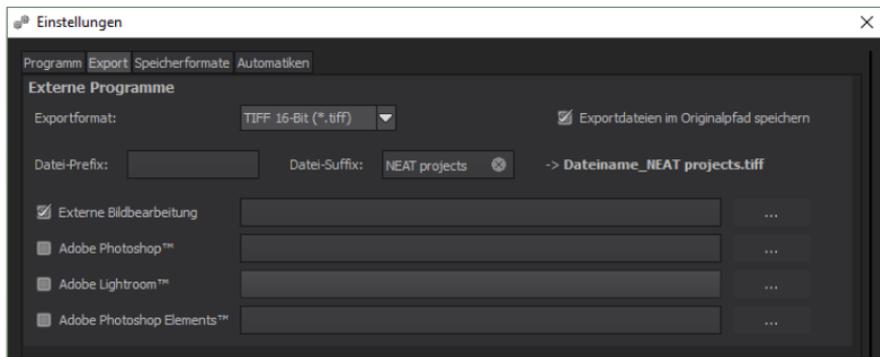
Mit der Option **Undo-Stufen in Projekten speichern**, werden alle Undo-Stufen mit in die Projektdatei gespeichert und beim Einladen vollständig wieder hergestellt. Dies erzeugt deutlich größere Projektdateien. Stellen Sie die **maximale** Anzahl der gewünschten **Undo-Stufen** ein (1, 5, 10, 20 oder 50). Wenn Sie keine maximale Anzahl wünschen, wählen Sie „unbegrenzt“.

Der **minimal freie Festplattenplatz** gibt an, wie viel Speicher auf Ihrer Festplatte auf keinen Fall von Undo-Stufen belegt wird. Dies gewährleistet ein sicheres Arbeiten des Betriebssystems. Der Defaultwert beträgt 10% der Festplattenkapazität, sie können ihn jedoch auch verringern oder erhöhen.

### Programm: Preview-Modus

Bei der Preview-Darstellung haben Sie die Wahl zwischen den Modi „optimal“ und „schnell“. Ist der „optimal“-Modus aktiviert, wird die Preview-Größe immer an den verfügbaren Platz im Bildbereich angepasst. Sie erhalten maximale Qualität im Preview-Modus. Ist der „schnell“-Modus aktiviert, wird die Preview-Größe immer an die Hälfte des verfügbaren Platz im Bildbereich angepasst. Sie erhalten optimale Geschwindigkeit im Preview-Modus. Außerdem können Sie die Größe der Preview-Belichtungsreihe in Megapixeln einstellen (sofern Sie nicht den automatischen 1:1 oder 2:1 Pixel Modus selektiert haben). Wählen Sie einen hohen Wert, wenn Sie über ein sehr schnelles Arbeitssystem verfügen.

## Export

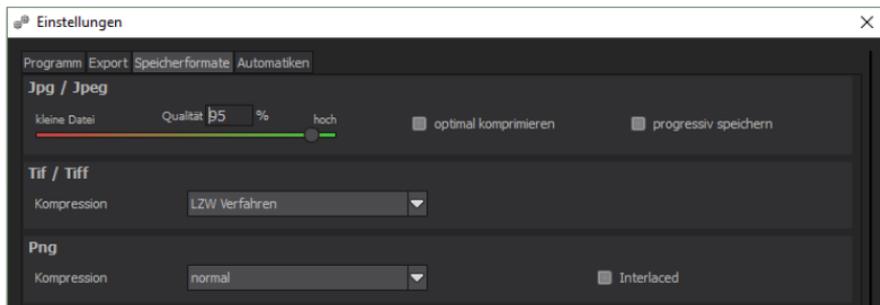


### Externe Programme

Hier können Sie einstellen in welchem Format **NEAT projects 2 professional** Bilder in externe Programme exportieren soll. Zudem können Sie genau festlegen, welche Programme bei externer Bildbearbeitung verwendet werden sollen.

Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die Anwendung installiert ist und wählen Sie diese aus.

### Speicherformate



#### Jpg

Jpg bzw. Jpeg ist das gängigste und beliebteste Format für die meisten Kameras und Bildbearbeitungsprogramme. Hier können Sie die Qualität einstellen und zudem die Bilder optimal komprimieren. Komprimierte Bilder mit hoher Qualität sehen besser aus, nehmen aber auch mehr Platz ein.

#### Tif

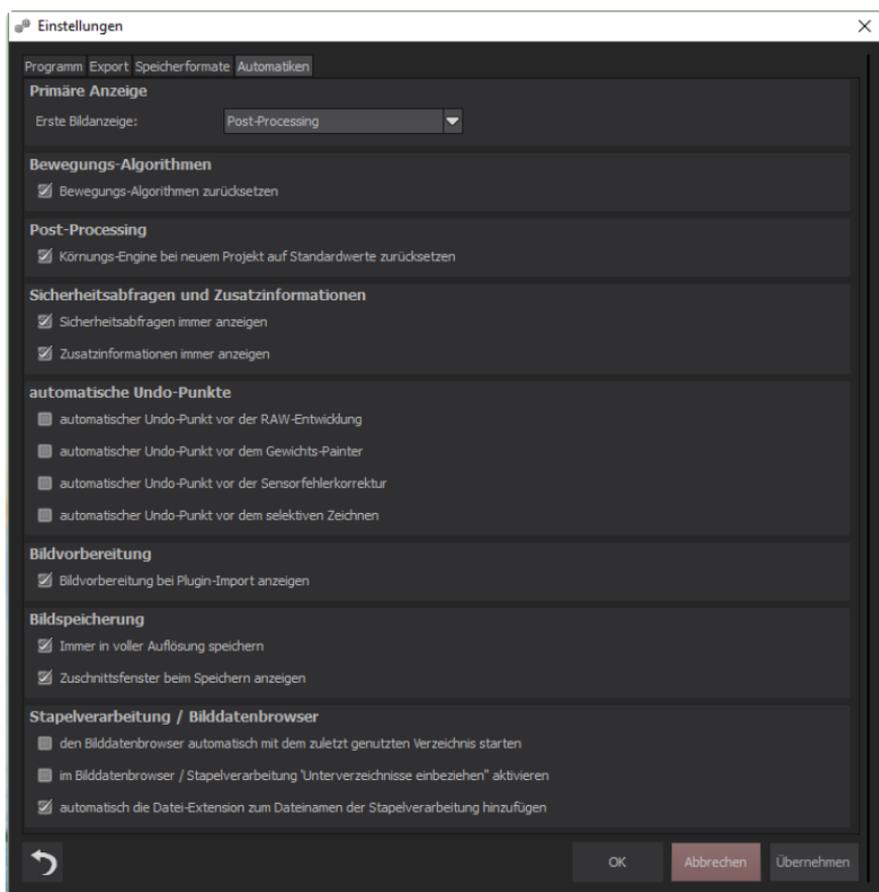
Hier können Sie zwischen verschiedenen Kompressionsverfahren wählen wie Tif Dateien komprimiert werden sollen.

#### Png

Png ist vor allem für Grafiken und digitale Visualisierung beliebt. Hier können Sie zwischen verschiedenen Kompressionsverfahren wählen.

#### Automatiken: Primäre Anzeige

Wählen Sie, ob das Programm nach dem Laden von Bilddaten im Post-Processing oder direkt in der Bewegungs-Analyse startet.



### Automatiken: Bewegungs-Algorithmen

Hier können Sie das Zurücksetzen der Bewegungs-Algorithmen beim Öffnen einer neuen Sequenz aktivieren.

### Automatiken: Post-Processing

Setzt das Körnungs-Modul mit jedem neu gestarteten Projekt automatisch auf die Standardwerte zurück. Um in einer Stapelverarbeitung einen festen Körnungswert zu nutzen, stellen Sie diesem im Programm direkt ein und schalten Sie dann diese Option auf inaktiv.

### **Automatiken: Sicherheitsabfragen und Zusatzinformationen**

Hier können Sie wählen, ob Sicherheitsabfragen oder Zusatzinformationen angezeigt werden oder nicht mehr vorkommen sollen.

### **Automatiken: Automatische Undo-Punkte**

Erzeugt automatisch einen Undo-Punkt vor der RAW Entwicklung, der Sensorfehlerkorrektur oder dem selektiven Zeichnen. Dadurch erhält man einen absoluten Anfangspunkt nach dem Einladen des Bildes.

### **Automatiken: Bildvorbereitung**

Hier können Sie einstellen, ob das Bildvorbereitungsfenster angezeigt wird, wenn Bilder über ein Plugin exportiert werden.

### **Automatiken: Bildspeicherung**

Aktivieren Sie die Option „Immer in voller Auflösung speichern“, wird das Ereignisbild automatisch in voller Auflösung gespeichert, auch wenn der Vorschau-Modus aktiv ist. Aktivieren Sie die Option „Zuschnittsfenster beim Speichern anzeigen“, wird automatisch das Zuschnittsfenster vor der Bildspeicherung angezeigt.

### **Automatiken: Stapelverarbeitung/ Bilddatenbrowser**

Hier können Sie das automatische Laden beim Öffnen des Bilddatenbrowsers mit dem zuletzt genutzten Verzeichnis und/ oder das automatische Einbeziehen der Unterverzeichnisse im Bilddatenbrowser und der Stapelverarbeitung aktivieren. Außerdem können Sie das Überschreiben von Dateien verhindern, indem für den in der Stapelverarbeitung erzeugten Dateinamen automatisch die originale Datei-Extension (z.B jpg, tif,...) hinzugefügt wird.

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)



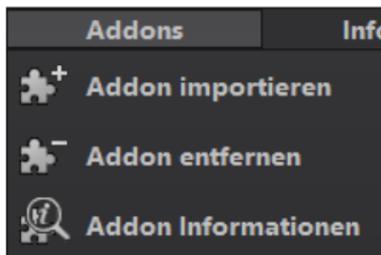
Klicken Sie auf **Timeline** oder **(Strg + T)**, um alle gespeicherten Undo-Punkte anzuzeigen.

## 6.5 Addons

Addons → Addon importieren



Mit Hilfe von Addons können Sie nicht nur Presets in **NEAT projects 2 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

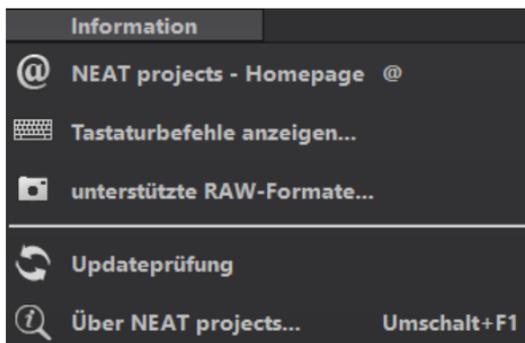


Hier werden Ihnen alle Informationen über die verwendeten Addons angezeigt.

## 6.6 Informationen

Informationen → NEAT projects – Homepage 

Klicken Sie hier, um auf die Homepage von **NEAT projects 2 professional** zu gelangen.



Informationen → Tastaturbefehle anzeigen... 

Hier finden Sie alle Tastaturbefehle in **NEAT projects 2 professional** übersichtlich aufgelistet.

Informationen → unterstützte RAW-Formate... 

Eine Auflistung aller Kameras, dessen RAW-Dateien in **NEAT projects 2 professional** geöffnet werden können.

Informationen → Updateprüfung ... 

Prüft online ob eine neue Version der Software verfügbar ist.

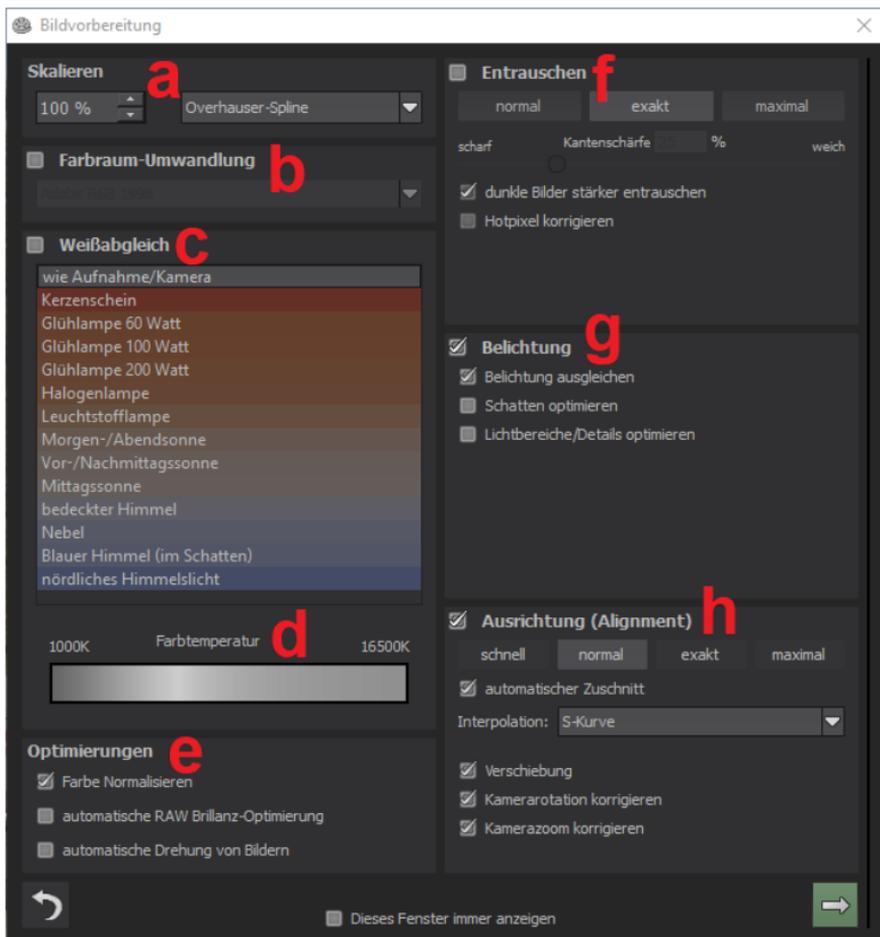
Informationen → Über NEAT projects (Umschalt + F1) 

Informationen über Version, 3rd-Party Software und Credits von **NEAT projects 2 professional**.

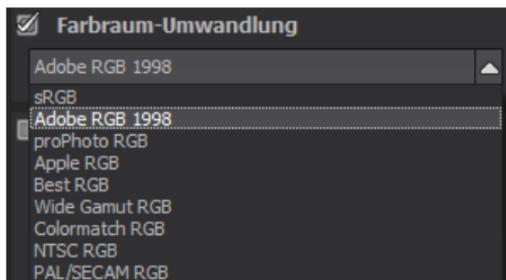
## 7. Bildvorbereitung

Hier können Sie die Einstellungen der Bildvorbereitung 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.

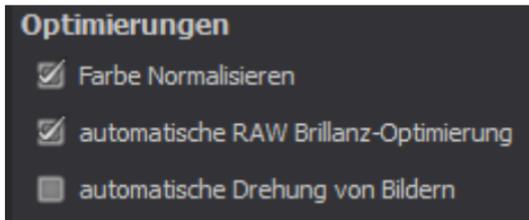


- a. **Skalieren:** Beim Einladen von Belichtungsreihen können die Bilder von 25% bis auf 400% skaliert werden. Es stehen 6 unterschiedliche Skalierungsverfahren zur Verfügung. Für diese gilt: je weiter unten diese in der Liste stehen, desto besser ist die Qualität und desto länger ist die Berechnungszeit.
- b. **Farbraum-Umwandlung:** Fortgeschrittene können hier einen Farbraum auswählen – allen anderen sei empfohlen, keinen Haken zu setzen, um eine spätere Falschfarben-Wiedergabe zu vermeiden. **NEAT projects 2 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 Farbstiche, die bei Aufnahmen z.B. durch warme Raumbeleuchtung 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:** Mit der Option **Farbe Normalisieren** werden automatisch bereits in der RAW-Datei vorhandene Farbstiche entfernt. Sie sorgt dafür, dass die Schatten im Bild schwarz und die Lichter im Bild weiß sind. 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. Ist der Haken bei **automatische Drehung von Bildern** gesetzt, werden die Bilder anhand ihrer Exif-Orientierung in die richtige Lage gebracht.



- 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

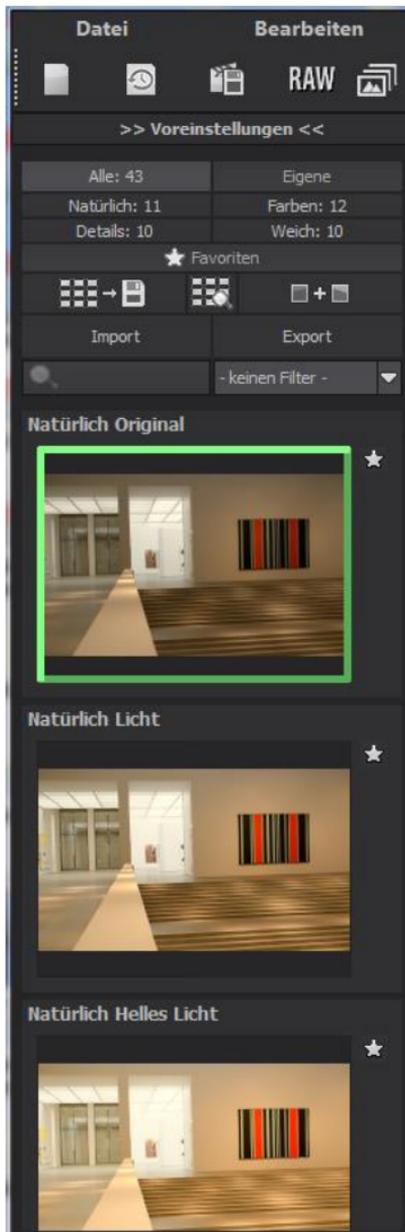
Schattenoptimierungsfunktion zu verwenden, um Farbstiche zu eliminieren. Ebenso können Lichtbereiche und Details bei hellen Belichtungsreihen optimiert werden.

- 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.

Wählen Sie die Option „Dieses Fenster immer anzeigen“ aus, wenn das Bildvorbereitungsfenster bei jedem Ladevorgang geöffnet werden soll.

Dieses Fenster immer anzeigen

## 8. Post-Processing: Presets



Wir starten nach dem Einladen der Bilder direkt im Post-Processing. Hier bearbeiten wir die Ergebnisse mit Filtern und Effekten nach.

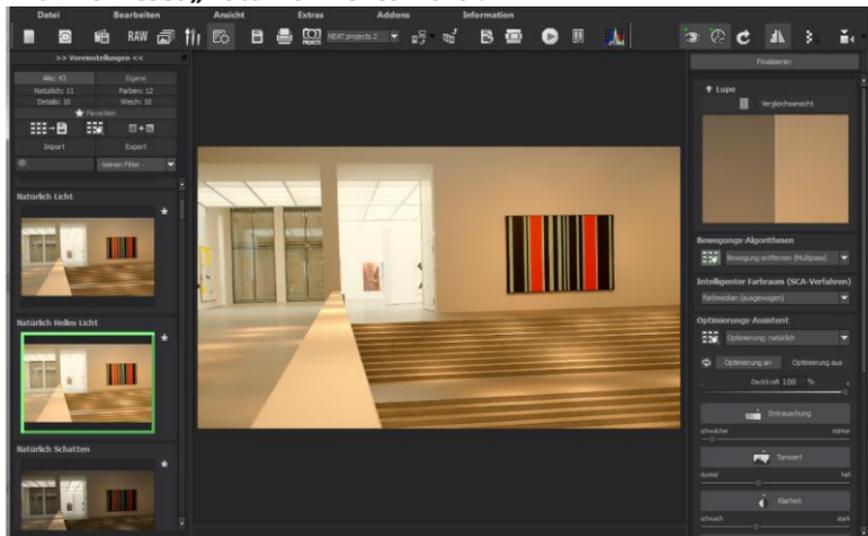
### Linke Seite des Post-Processing-Screens:

Die Voreinstellungen der Presets zeigen die Unterteilung der Live-Vorschauen in Kategorien – „Natürlich“, „Farben“, „Details“ und „Weich“ mit der Anzahl der Presets in den jeweiligen Kategorien.

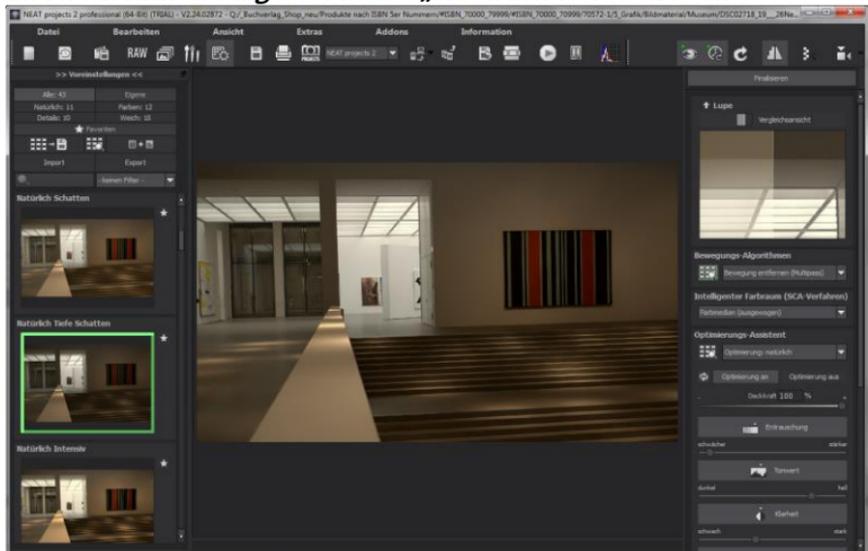
Zu Beginn ist das Preset „Natürlich Original“ ausgewählt. Mit Klick auf die Vorschaubilder werden die Effekte in Echtzeit auf das Bild gerechnet und in der Bildschirmmitte angezeigt.

Dabei geht es in **NEAT projects 2 professional** nicht um Bildlooks, sondern um vorbereitende Presets. Mit den 43 verschiedenen Effekten, können Sie Ihr Bild heller, dunkler, farbintensiver, usw. machen.

### Bild mit Preset „Natürlich Helles Licht“.



### Bild nach Anwendung des Presets „Natürlich Tiefe Schatten“.



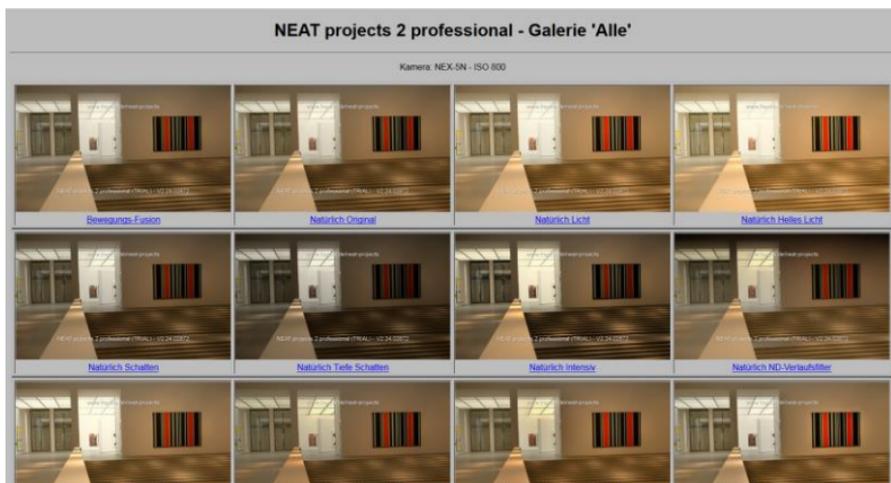
Alle 43 Presets von **NEAT projects 2 professional** auf einen Blick – die Leiste „Voreinstellungen“ lässt sich bequem abdocken und auf die gewünschte Größe ziehen.

### ➤ **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.

**NEAT projects 2 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 Kontakt-abzug. 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:** Mausrad nach oben
- **Herauszoomen:** Mausrad 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 **NEAT projects 2 professional** alle Vorschau-Bilder für die **gewählte Kategorie** an. Zoomen Sie jetzt auf die Variante ein, die Sie vergleichen wollen und setzen Sie ein Referenz-Bild.

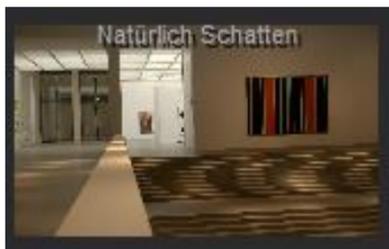
Dieses Referenzbild können Sie **durch einen Linksklick** auf ein beliebiges Bild setzen und dann über einem anderen Bild diese Referenz durch **Festhalten der rechten Maustaste einblenden**. Die Umrandung mit der grün gestrichelten Linie --- zeigt Ihnen das Referenzbild für den Vergleich an.

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

**Beispiel:** Als Referenzbild wählen Sie die Variante „Natürlich Original“ 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 „Natürlich Schatten“ gewählt.



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

**Auswahl der gewünschten Variante:**

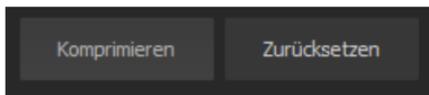
Mit einem Doppelklick wählen Sie eine Variante aus, die entsprechenden Programmeinstellungen werden dann automatisch vorgenommen.

**Tipp:**

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

**Entfernen einer Variante:**

Möchten Sie eine Variante entfernen, fahren Sie mit der Maus darüber und drücken die [Entf]-Taste. Anschließend klicken Sie auf den „Komprimieren“-Button. Wenn Sie sich die entfernten Varianten wieder anzeigen lassen wollen, klicken Sie auf „Zurücksetzen“.



➤ **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!

➤ **Import/Export von Presets**

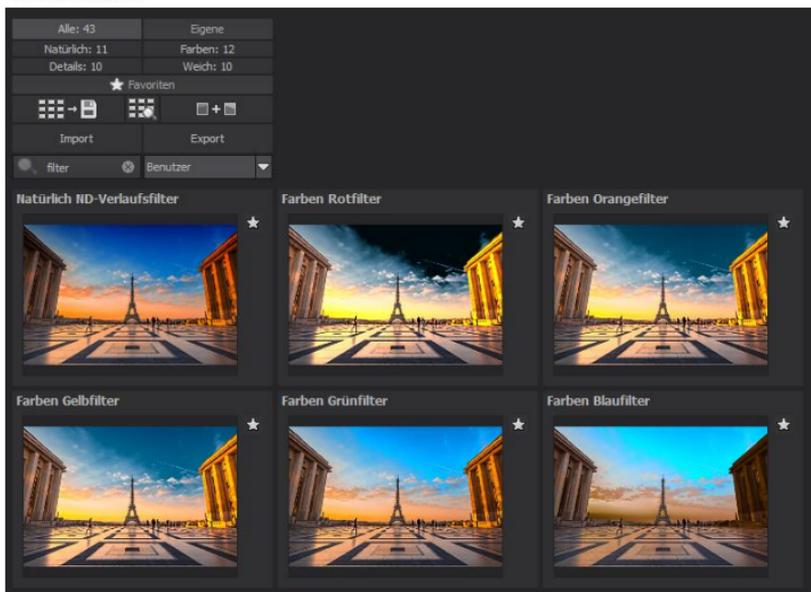


Presets aus früheren Versionen lassen sich hier mit der Import-Funktion leicht einbinden. Wollen Sie Presets mit Freunden tauschen oder all Ihre Schätze sichern, dann nutzen Sie die praktische Export-Funktion der Presets.

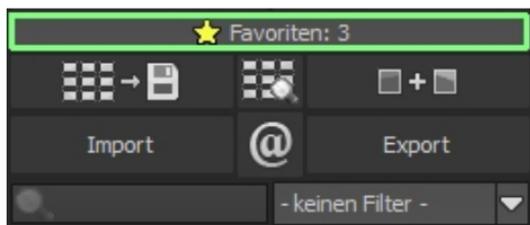
## ➤ Presets filtern

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 Verlaufsfiler oder Rotfilter im Namen. Das erleichtert die Suche enorm.

>> Voreinstellungen <<



➤ **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**

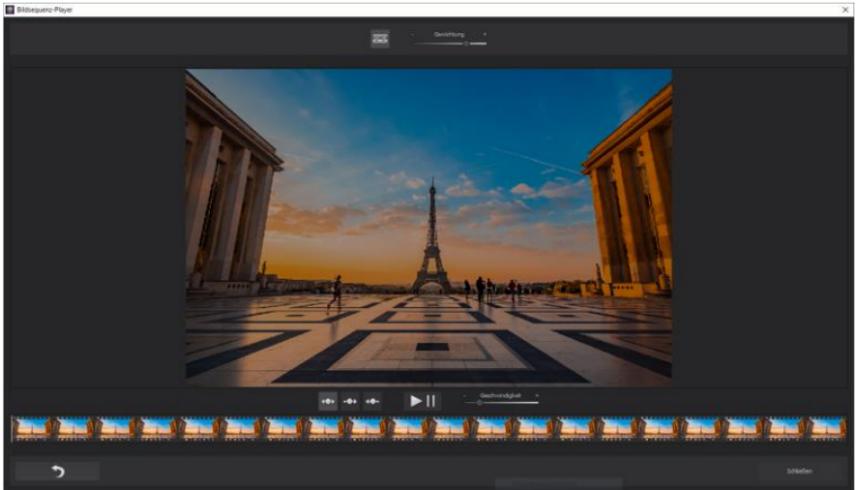


In der Timeline können Sie sich alle gesicherten Undo-Punkte ansehen und diese abrufen.

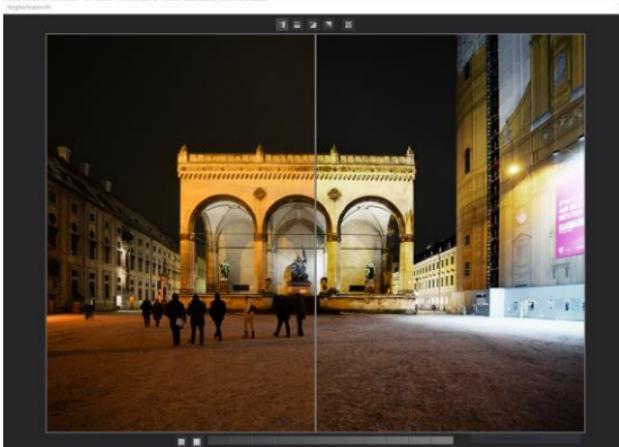
➤ **Bildsequenz Ansicht**



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



➤ **Vergleichsansichten**



-  Aktiviert den Links/ Rechts Vergleich
-  Aktiviert den Oben/ Unten Vergleich
-  Aktiviert den Links-Oben/ Rechts-Unten Vergleich
-  Aktiviert den Links-Unten/ Rechts-Oben Vergleich
-  Tauscht „Vorher“ und „Nachher“ in der Vergleichsansicht
-  Aktiviert bzw. deaktiviert die Luminanzanzeige.
-  Schalten Sie zwischen den drei unterschiedlichen Modi der Luminanzanzeige um: „Zwei selektive Bereiche für Schatten und Lichter“, „von Bereich 1 bis Bereich 2“ und „außerhalb von Bereich 1 und 2“.

Verschieben Sie die beiden Luminanzbereiche innerhalb des Luminanzbalkens von 0% (schwarz) bis 100% (weiß).

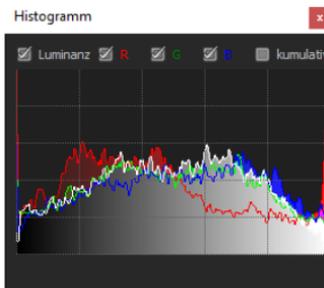


Sie können die Vergleichsansicht auch an die Randleisten unter „Voreinstellungen“ oder „Finalisieren“ eindocken.

Wünschen Sie einen Vergleich zum Originalbild? 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. Das kumulative Histogramm gibt Aufschluss darüber, wie die Verteilung



lung der Farb- und Luminanzkomponenten innerhalb des Bildes ist. Ein flaches kumulatives Histogramm zeigt ein eher helles Bild während ein bauchiges kumulatives Histogramm ein eher dunkles Bild beschreibt. Durch Klick auf das Histogramm erhalten Sie eine große Ansicht.

➤ **Vorschaumodus** 

Der sehr schnelle Vorschaumodus ist eine verkleinerte Version Ihres Originalbildes. Schalten Sie diesen ab, werden alle Berechnungen in voller Bildgröße durchgeführt.

➤ **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:



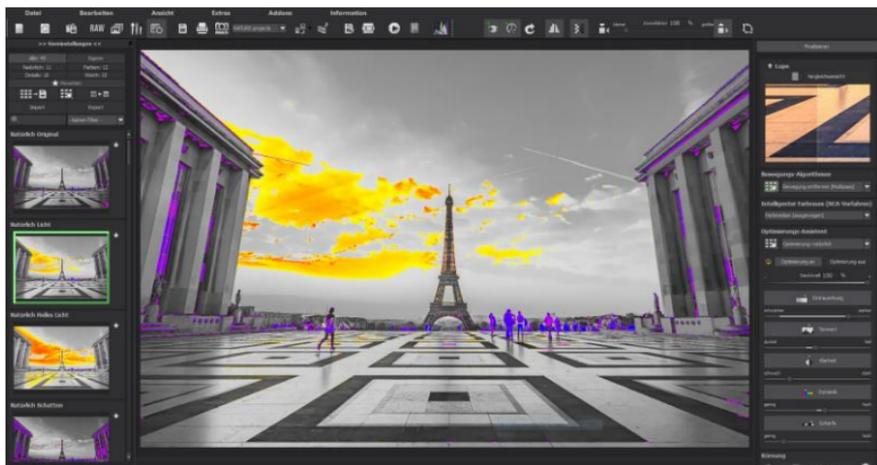
➤ **Hochwertige Darstellung** 

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

### ➤ Grenzpixelanzeige



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



***Darstellung der Grenzpixel in Lila- und Orangetönen.***

Würden Sie dieses Bild heller entwickeln wollen, müssten Sie besonders auf die orangefarbenen Grenzpixel 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 Grenzpixelanzeige hilft beim Auffinden genau dieser kritischen Bildbereiche.

➤ **Motion-Map**



Die Motion-Map zeigt Ihnen mit einer farbigen Darstellung alle Bewegungen der geladenen Bildsequenz auf einen Blick an. Bildbereiche mit sehr viel Bewegung werden dabei gelb/rot gekennzeichnet während Bildbereiche mit wenig Bewegung blau/violett markiert sind. Bei mittlerer Bewegung werden die Bereiche grün markiert.

**Tip:** Werfen Sie bei jeder Bildsequenz einen Blick auf die Motion-Map um einen Gesamteindruck der Bewegung im Bild zu erhalten.

➤ **Symbol „Originalauflösung setzen“**



Mit dieser Schaltfläche setzen Sie den Zoomfaktor auf Originalauflösung.

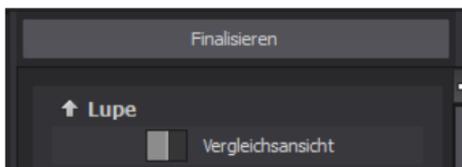
➤ **„Zoomfaktor auf Bildschirmgröße setzen“**



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

## 9. 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“).

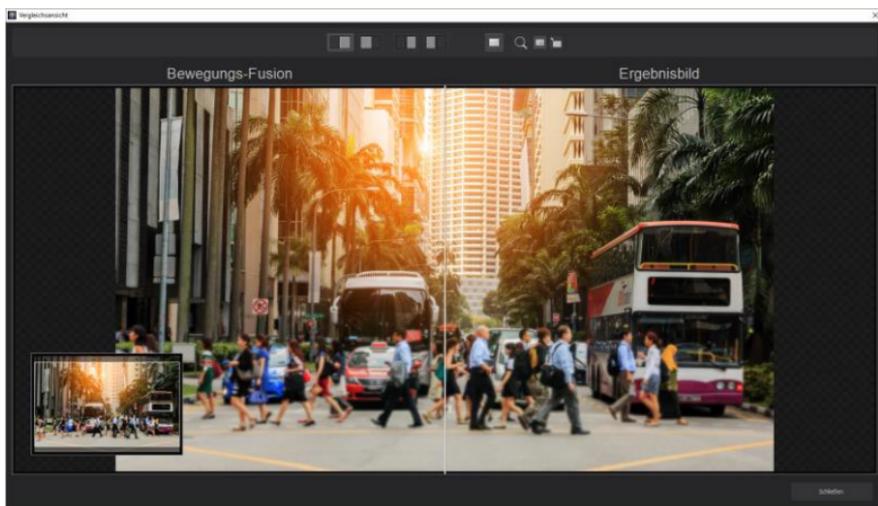


### ➤ Die Lupe

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 Schaltfläche "Vergleichsansicht" 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.

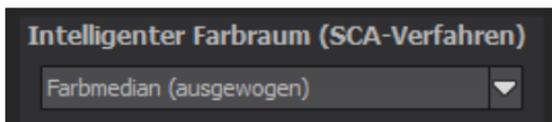


Um die Lupe auf einen Bereich festzustellen, drücken Sie einfach die Taste „L“, während Sie den Mauszeiger über das Bild bewegen. Um den festgestellten Bereich wieder zu lösen, drücken Sie die Taste L erneut.



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

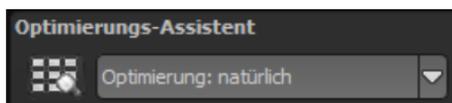
### ➤ Intelligenter Farbraum (SCA-Verfahren)



Das SCA-Verfahren (Smart Colorspace Adaption) aktiviert den intelligenten Farbraum in allen Berechnungen des Programms und erzeugt in Farben bessere Detailstrukturen bei erhöhter Berechnungszeit. Wählen Sie eines der vier Verfahren und entscheiden Sie, welche Priorität Sie setzen möchten.

**Tipp:** 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



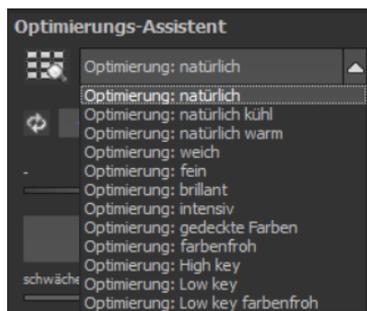
oder links verschiebt und das Ergebnis live angezeigt bekommt.

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“, „natürlich kühl“, „natürlich warm“, „weich“, „fein“, „brillant“, „intensiv“, „gedeckte Farben“, „farbenfroh“, „High-Key“, „Low-Key“ und „Low-Key farbenfroh“.



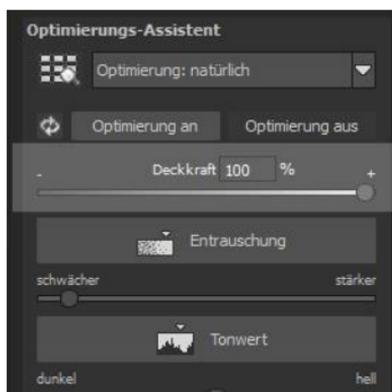
### ➤ Deckkraftregler des Optimierungsassistenten

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 „Natürlich Schatten“ und die Optimierung „natürlich kühl“ aus, erhalten Sie ein dunkleres Bild mit kühler Farbstimmung. Das ist kein Problem, schnell kann man zur Optimierung „natürlich“ wechseln und den gewohnten Look des Presets wieder herstellen. Auf der anderen Seite kann man blitzschnell zwischen intensiven, gesättigten und High-Key/Low-Key-Looks hin- und her wechseln und so neue kreative Ideen sammeln.

## ➤ Körnungs-Modul

### 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 „Unruhwert“ auf einer neutralgrauen Oberfläche.

#### - **Größe**

Die maximale Größe des simulierten Kornes.

### - Maskierung

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



Vollständig: Alle Helligkeitswerte erhalten natürliches Filmkorn.



Lichter: Die Lichter erhalten ein natürliches Filmkorn.



Schatten: Die Schatten erhalten ein natürliches Filmkorn.

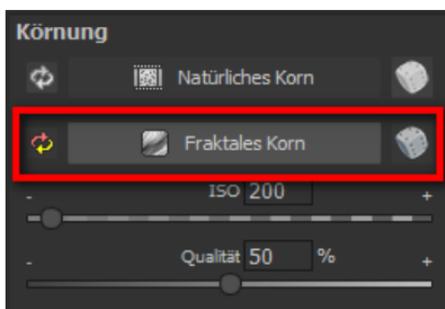


Lichter & Schatten: Beide erhalten ein natürliches Filmkorn.



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

### 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 „Unruhe-wert“ 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“.

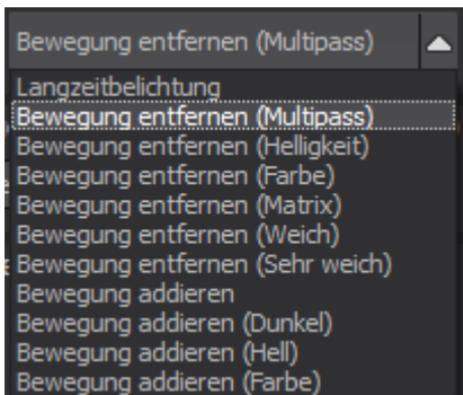
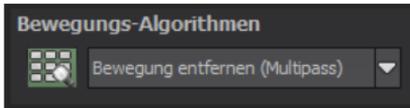
## 10. Bewegungs-Algorithmen

Entscheiden Sie sich für einen der elf Bewegungs-Erkennungs-Algorithmen und vergleichen Sie so deren Wirkung im Post-Processing.

**Tipp:** Ein Doppelklick setzt den Algorithmus auf Standardwerte zurück.

**Langzeitbelichtung:** Dieses Verfahren bildet den Durchschnitt der Bilder für jeden Bildpunkt und simuliert auf diese Weise eine Langzeitbelichtung.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***



***Nach Anwendung des Algorithmus:***

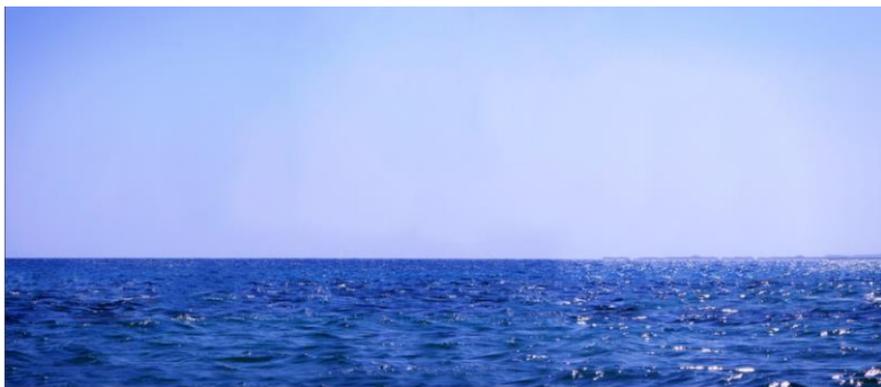


**Bewegung entfernen (Multipass):** Die Bewegung wird innerhalb dieses Verfahrens mit einer flexiblen Median Maske aus den Farbkanälen und der Helligkeit der einzelnen Bildpunkte ermittelt. Das Verfahren ist für die meisten Bildsequenzen am besten geeignet und deshalb auch als Standard vorgewählt.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***



***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung entfernen (Helligkeit):** In diesem Verfahren wird ausschließlich mit der Helligkeit der Bildpunkte gerechnet. Deshalb eignet sich dieses Verfahren sehr gut für Schwarz-Weiß Sequenzen.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***



### ***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung entfernen (Farbe):** In diesem Verfahren wird ausschließlich mit der Farbe der Bildpunkte gerechnet. Deshalb eignet sich dieses Verfahren sehr gut für besonders farbenfrohe Sequenzen.

### ***Vor Anwendung des Algorithmus:***

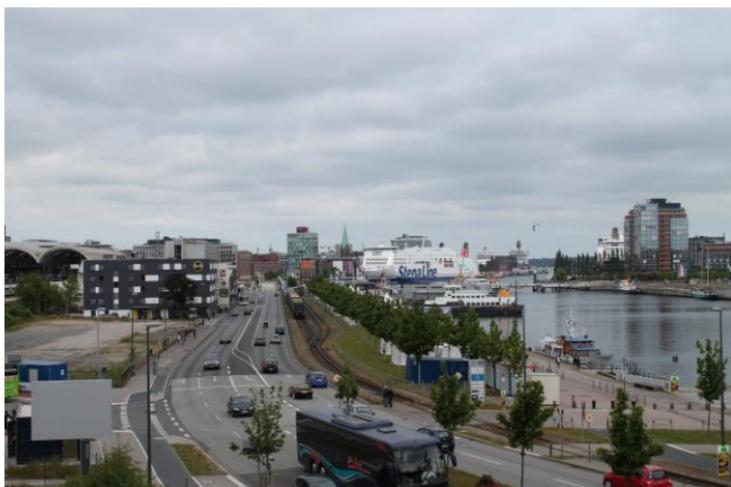


***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung entfernen (Matrix):** Das Matrixverfahren arbeitet nicht wie die obigen Verfahren mit einer Median Maske. Hier kommt eine Kongruenz-Matrix zum Einsatz. Diese Kongruenz-Matrix erlaubt es, feinere Bewegungen zu erkennen.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***



***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung entfernen (Weich):** Das Entfernen der bewegten Objekte erfolgt über eine Median Verrechnung und eignet sich gut für Motive mit Wasseroberflächen oder fließenden Gewässern.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***



***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung entfernen (Sehr weich):** Das Entfernen der bewegten Objekte erfolgt über eine Standardabweichungs-Verrechnung und eignet sich besonders gut für Motive mit bewegten Wolken.



**Bewegung addieren:** Dieses Verfahren ist die Umkehrung der Bewegungsentfernung. Alle Bewegungen in der Sequenz werden auf Basis der Bildpunkt-Helligkeiten ermittelt und addiert.



**Bewegung addieren (Dunkel):** Hebt jede Art von dunkler Bewegung hervor und addiert diese auf.

*Vor Anwendung des Algorithmus:*



***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung addieren (Hell):** Hebt jede Art von heller Bewegung hervor und addiert diese auf.

***Vor Anwendung des Algorithmus:***

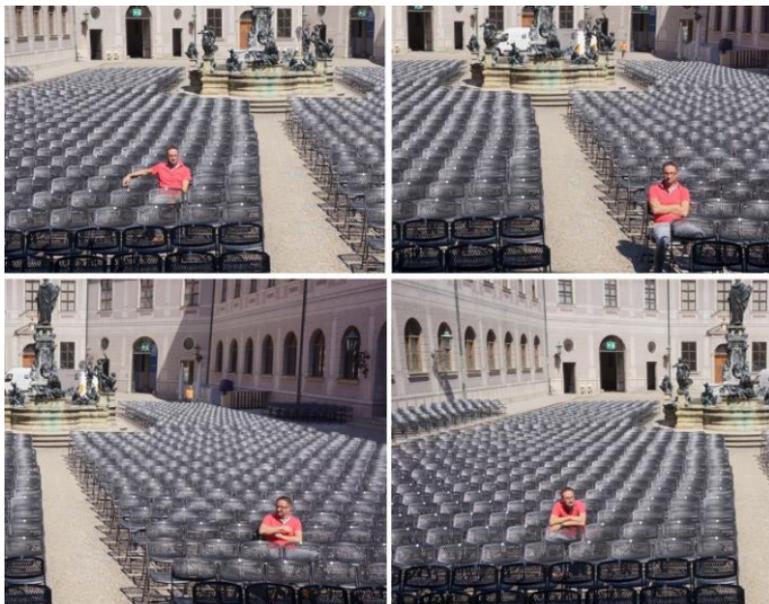


### ***Nach Anwendung des Algorithmus:***



**Bewegung addieren (Farbe):** Hebt jede Art von farbintensiver Bewegung hervor und addiert diese auf.

### ***Vor Anwendung des Algorithmus:***

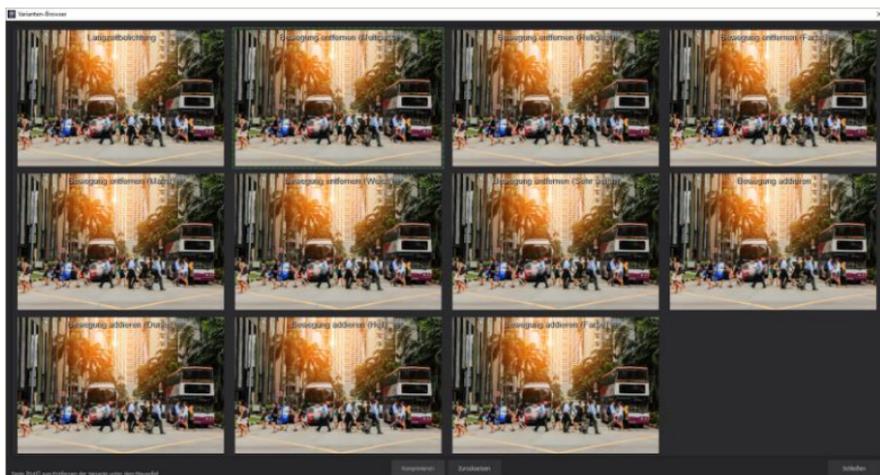


## ***Nach Anwendung des Algorithmus:***

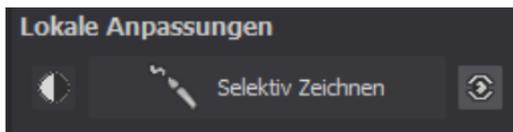


### ➤ **Bewegungs-Algorithmen Browser**

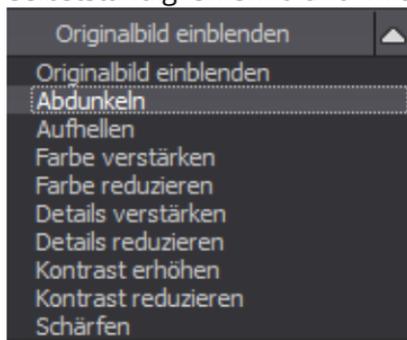
Aktivieren Sie den Bewegungs-Algorithmen Browser und wählen Sie dort einen passenden Algorithmus per Doppelklick auf das jeweilige Bild aus.



## 11. Lokale Anpassungen/selektiv zeichnen



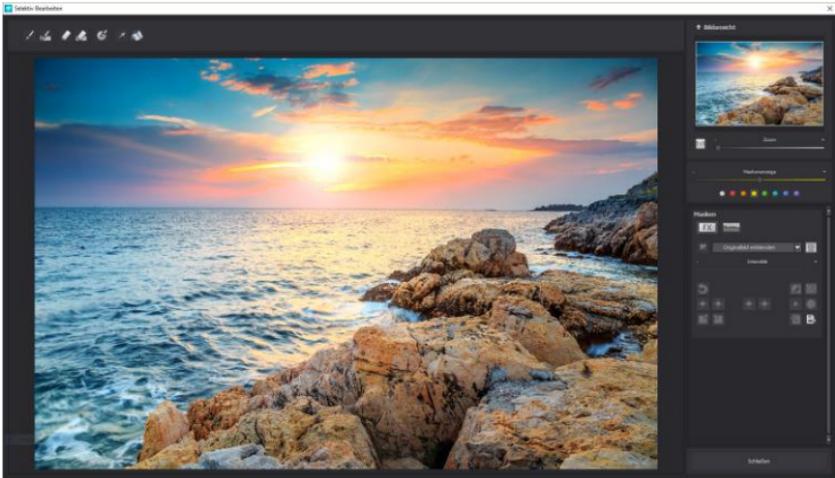
Das selektive Zeichnen-Tool von **NEAT projects 2 professional** verdient ganz besondere Beachtung. Mit diesem Tool lassen sich ausgewählte Bildbereiche selektiv bearbeiten, ohne dass dafür wie in anderen Bildbearbeitungsprogrammen komplizierte Masken per Hand erstellt werden müssen. **NEAT projects 2 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: „Originalbild einblenden“, „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 einzelne RAW-Datei, eine Aufnahme einer felsigen Küste. Die Farbdetails des Bilds sind schon gut herausgearbeitet worden.

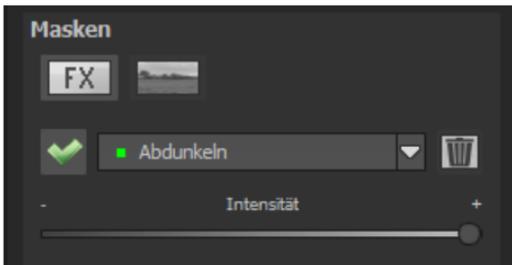
Nun möchten wir die Felsen ein wenig dunkler machen, ohne die Morgenstimmung aus dem Bild zu nehmen – Himmel und Wasser sollen nicht abgedunkelt werden.



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

1. Bearbeitungsziel auswählen

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



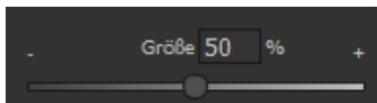
2. Zeichenmodus aktivieren



3. Füllmodus für alle Pinselfunktionen aktivieren

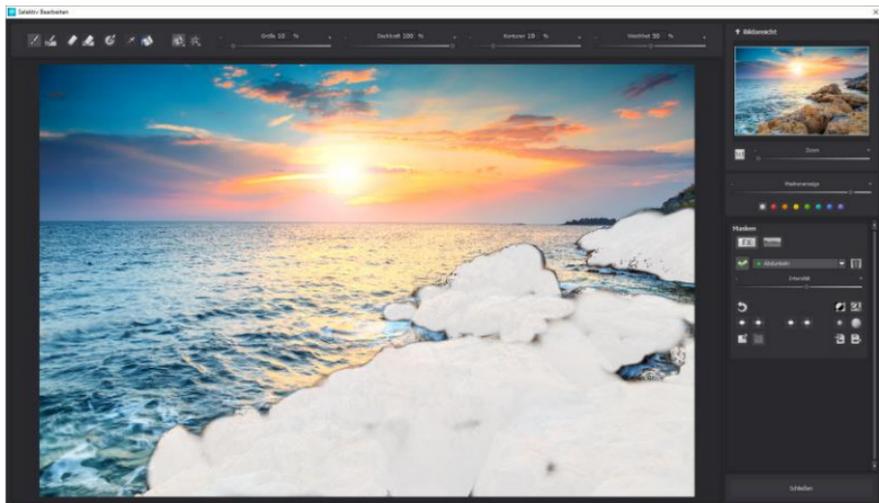


4. Fahren Sie ohne Betätigen der Maustaste über die Konturen im Bild. Sie erkennen die Größe des Pinsels und korrigieren ggf. die Pinselgröße nach.

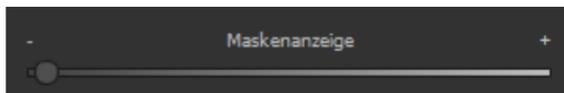


5. Achten Sie nun auf die Maskenanzeige. Das Objekt, dessen Grenzen automatisch erkannt werden, wird weißlich angezeigt. Zeichnen Sie nun mit gedrückter Maustaste entlang der Kanten Ihres ausgewählten Objekts bis es fertig ausgewählt ist.

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 oder die Taste „M“ drücken.

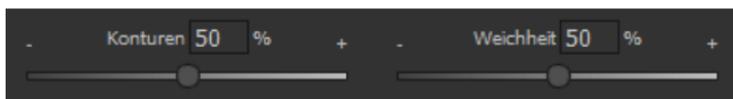


7. Jetzt sehen Sie nur den Effekt, also die helleren Felsen – als Bearbeitungsziel haben Sie „Abdunkeln“ gewählt. Nun stellen Sie die Intensität des Effekts ein, schieben also den Regler in Richtung + oder - , je nach gewünschter Stärke. Fertig: Die Felsen sind heller, während Himmel und Wasser von der 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 dunklen Felsen nach der selektiven Korrektur. Himmel und Meer haben weiterhin die gleichen Tonwerte wie vorher.***

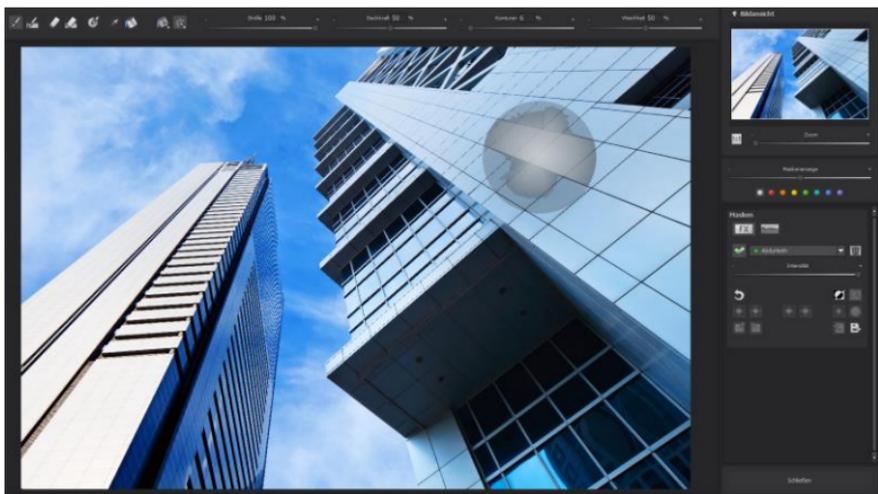
9. Nutzen Sie Ihre schnell erstellte Maske für einen weiteren Effekt: Kehren Sie in den selektiven Zeichenmodus zurück. Unsere erstellte Maske ist erhalten geblieben.
10. Klicken Sie auf  und kopieren Sie die Maske in die Zwischenablage. Wechseln Sie in der Maske auf „Schärfen“ und fügen Sie die Maske 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. 

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



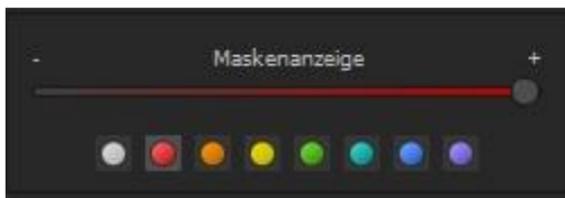
***Mit dem Strahlenmodus können Sie nur die Wände des Hochhauses maskieren, während die Fensterflächen nicht ausgewählt werden.***

**Profitipp:** 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.

## 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

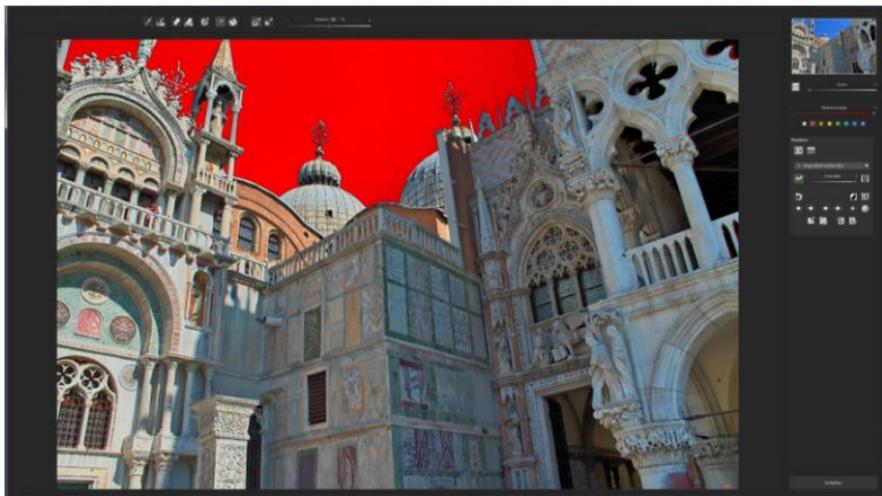
Masken können wahlweise auch aus einem Farbton oder einer Helligkeit erzeugt werden.



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 Ermittlung eines Maskenpixels 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**

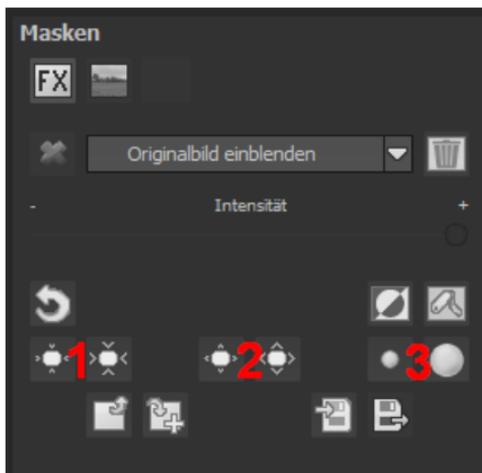
Der Glättungspinsel (1) gibt Ihnen die Möglichkeit, selektiv Bereiche der aktuellen Maske weich zu zeichnen.



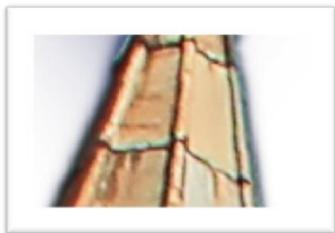
Um einen Bereich stärker weich zu zeichnen, fahren Sie einfach mehrfach mit dem Glättungspinsel über diesen Bereich.

## - 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



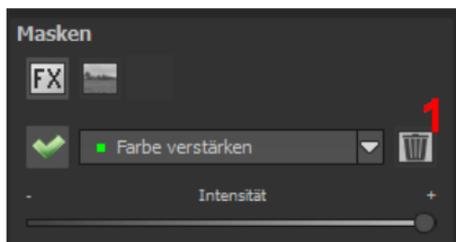
wird zu



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**

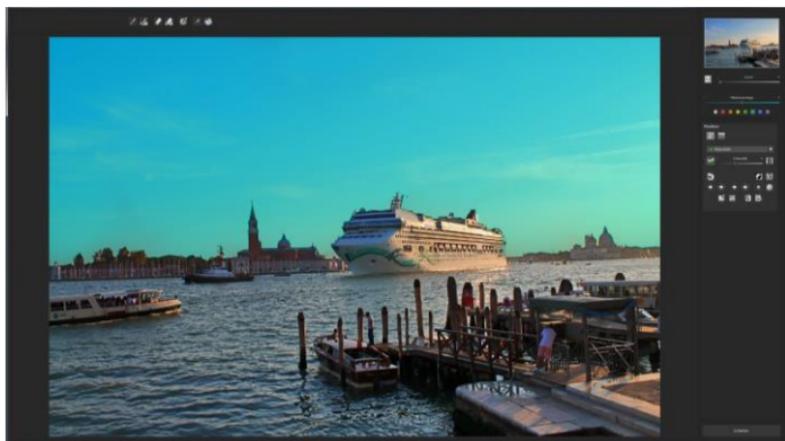
Jede Maske kann ohne die Beeinflussung der anderen Masken auf Standardwerte zurückgesetzt werden. Dazu wählen Sie einfach die Papierkorb-Schaltfläche (1) aus.



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

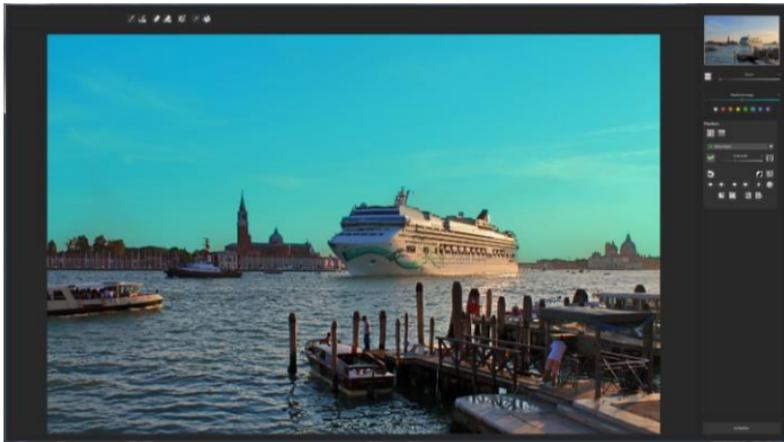
- **Automatische Maskenanpassung an die Verzeichnungs-korrektur des RAW-Moduls**

Das selektive Zeichnen sowie das RAW-Modul arbeiten direkt zusammen. Dazu gehört die im RAW-Modul enthaltene Verzeichnungs-korrektur, 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 Verzeichnungs-korrektur angepasst.



## 12.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) festgestellt, können Sie das Seitenverhältnis des Ebenenbildes beliebig verformen.

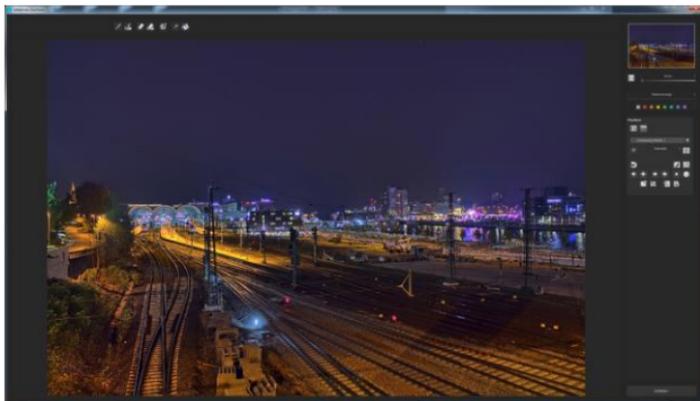
**Zoom:** Skalieren Sie das Ebenenbild größer oder kleiner.

**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 Ebenenbil-

des 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 Eyecatcher verwandelt werden.***

## 13. Manuelle Korrekturen



Die Kratzer- und Sensorfehlerkorrektur ist ein mächtiges Werkzeug, um unschöne Stellen in Ihren Motiven zu optimieren.

**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

ausblenden, werden sie übernommen. Das Ausblenden dient lediglich der Übersicht, um einen Vorher-Nachher-Vergleich zu erzielen.

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

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

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

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

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

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

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

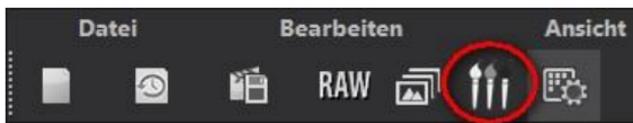


*In der Sensorfleckenkorrektur werden die Flecken markiert und eine passende Quelle im Bild ermittelt, die die fleckigen Bereiche ersetzen kann.*



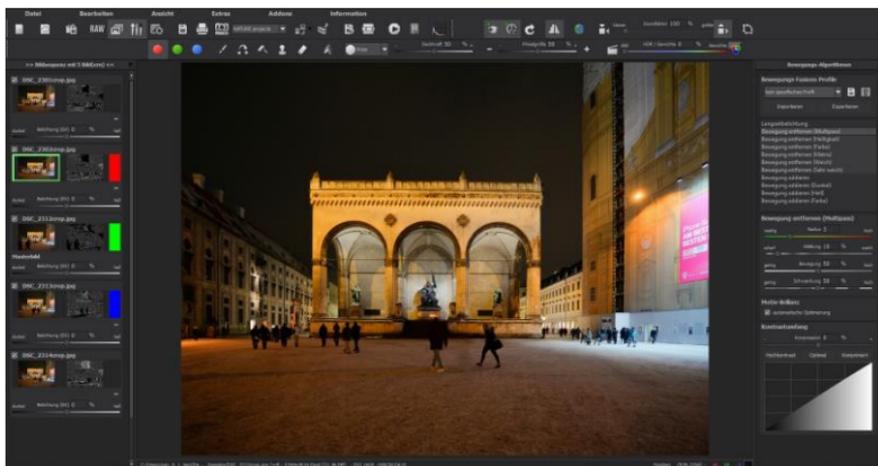
*Die Sensorfleckenkorrektur war erfolgreich.*

## 14. Gewichte bearbeiten mit dem Gewichtspainter



Im Arbeitsbereich „Gewichte bearbeiten“ besteht die Möglichkeit, selektive Bildbereiche zu verändern. Der Gewichtspainter ist ein Werkzeug zur manuellen Bearbeitung eines Ergebnisbilds über die Einzelbilder der Serie.

**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 Symbolleiste. Mit dem Häkchen in der oberen linken Ecke wird das Bild von der Berechnung ausgeschlossen bzw. wieder einbezogen.



**Belichtungswert (EV):** Der Belichtungswert steuert die Helligkeit eines Belichtungsreihenbildes. 50% entsprechen hierbei 1 EV.

**Zum Verständnis:** Mit dem Pinsel zeichnen heißt hier nicht, Farben auf das Bild zu malen, sondern man ändert die Gewichtung einzelner Bildpartien auf den Einzelbildern.

**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 ausgewählten Bereich vom hellen Bild stärker betont haben.

➤ **Wichtige Werkzeuge des Gewichtspainters:**

- |                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| Gewichtung erhöhen |    | Zeichnen Sie in ausgewählten Bereichen, um die Gewichtung eines Bildteils zu erhöhen.   |
| Weichzeichnen      |    | Wenn Sie sanfte Übergänge zwischen korrigierten und nicht veränderten Bereichen wollen, malen Sie mit dem Weichzeichner über die Grenzbereiche und machen so die Übergänge weich. |
| Löschen Bereich    |  | Hiermit löschen Sie Ihre gezeichneten Gewichte auf dem aktiven Bild der Serie.  |
| Stanzen            |  | Wollen Sie einen gewählten Bereich eines Einzelbilds bearbeiten, bewirken Sie mit dem zugeschalteten Stanzmodus, dass die gewählte Funktion nicht mehr nur auf die ausge-         |

Gewichtung reduzieren



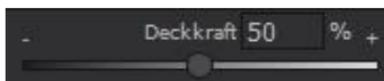
Löschen Gewichte



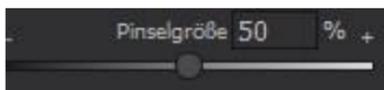
Pinselformen



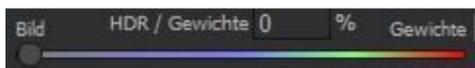
Deckkraft



Pinselgröße



HDR-Bild/ Gewichte



wählte Gewichtung, sondern auf die Gewichtung aller anderen Belichtungsreihenbilder wirken – nur mit dem gegenteiligen Effekt.

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

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

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

Wählen Sie hier die Deckkraft für den Pinsel aus.

Hier stellen Sie die Größe des Pinsels ein.

Mit diesem Regler mischen Sie die Ansicht zwischen dem Bild und den Gewichten. Sehr wirkungsvoll, um die volle Kontrolle beim Zeichnen zu behalten.

### ➤ **Bewegungs-Fusions Profile**

Verwenden Sie die Fusionsprofile, um eingestellte Parameter-Situationen in den Bewegungs-



Algorithmen für weitere Verwendungen zu sichern. Sie haben die Möglichkeit ein oder mehrere Focus-Fusions Profile zu importieren oder zu exportieren. Die aktuellen Einstellungen der Algorithmen können als neues Profil abgespeichert werden. Dabei kann der Profilename selbst vergeben werden. Wollen Sie das aktive Profil aus dem Datenbestand löschen, klicken Sie auf den Papierkorb.

### ➤ **Parameterbereich: Bewegung entfernen (Multipass)**

Die Parameter dienen der individuellen Anpassung der Algorithmen an die geladene Bildsequenz. Dabei stehen für alle Bewegungs-Verfahren, ausgenommen die



ohne Parameter aus-kommende Langzeitbelichtung, die gleichen Parameter zur Verfügung.

**Radius:** Der Radius gibt an, in welcher Größe um jeden Bildpunkt herum eine Bewegung gesucht wird. Sehr feine Bewegungen, z.B. Äste von Bäumen, sollten mit einem kleinen Radius bearbeitet werden.

**Glättung:** Die Glättung bestimmt, wie stark die erzeugten Bewegungsmasken weichgezeichnet werden, bevor diese zur Berechnung des finalen Bildes zusammengesetzt werden. Je höher Sie die Glättung stellen, desto weicher werden die Übergänge an den bewegten Objekten.

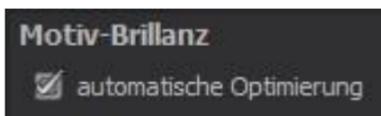
**Bewegung:** Die Bewegung oder auch Bewegungsintensität gibt an, wie stark die gesamte Bewegung in der vorliegenden Sequenz ist. Bei Sequenzen mit sehr viel Bewegung, z. B. eine Sequenz auf einer Messe mit viel Publikumsverkehr, wählen Sie eher einen höheren Wert.

**Schwankung:** Mit der Schwankung geben Sie an, wie groß die Helligkeitsunterschiede zwischen den bewegten Objekten und dem Hintergrund sind.

**Tip:** Probieren Sie unterschiedliche Parametereinstellungen aus, um die besten Werte für Ihre individuelle Bildsequenz zu finden.

### ➤ **Motiv-Brillanz**

Aktivieren Sie eine automatische intelligente Tonwertspreizung, indem Sie ein Häkchen setzen.



### ➤ **Kontrastumfang**

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



in Schattenbereichen.

Die hellste Stelle im Bild hat einen Wert von 5 (der Wert 1 wäre ein weißer Pixel im Bild) und die dunkelste Stelle im Makro-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 Bildhelligkeiten im Vergleich zu einem nicht manipulierten 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 Bild (das Bild wird in seinen Helligkeiten „gestreckt“), ein hoher Wert erzeugt einen geringeren Kontrastumfang (das Bild 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 Bild, also sehr tiefe Schatten und sehr helle Lichter.

**Optimal:** Erzeugt ein ausgewogenes Bild.

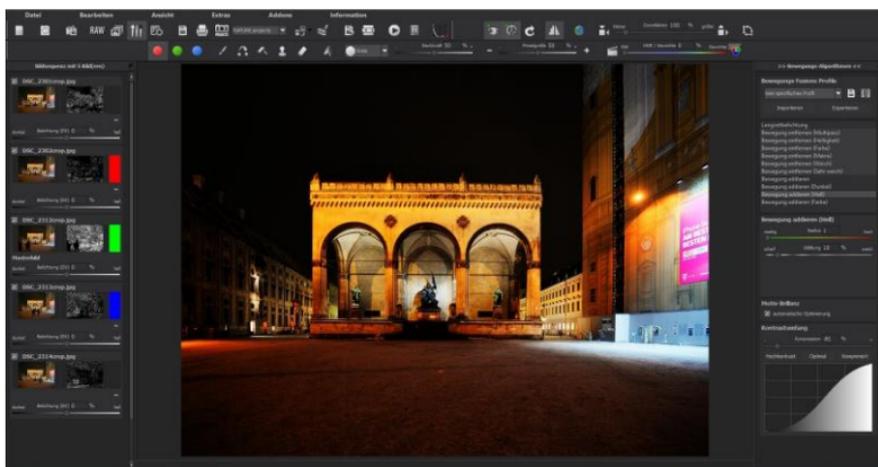
**Komprimiert:** Erzeugt ein Bild mit geringerem Kontrastumfang, dies kann bei sehr kontrastreichen Belichtungsreihen sinnvoll sein, um noch einige zusätzliche Details sichtbar zu machen.

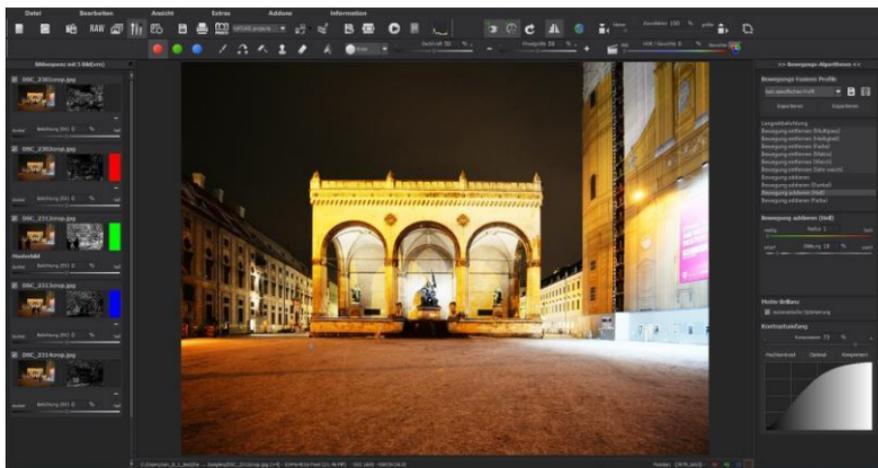
Sobald Sie einen der Automatik-Modi bestätigen, können Sie live im Programm verfolgen, wie der beste Wert für das aktuelle Bild gesucht wird.

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

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

### Kurvenanzeige der Helligkeitswertverteilung:





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

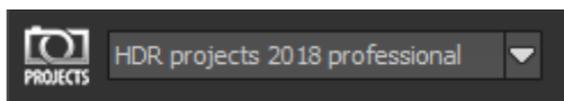
## 13.Workflow

- **Ergebnisbild in externen Programmen weiter bearbeiten**

**NEAT projects 2 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.

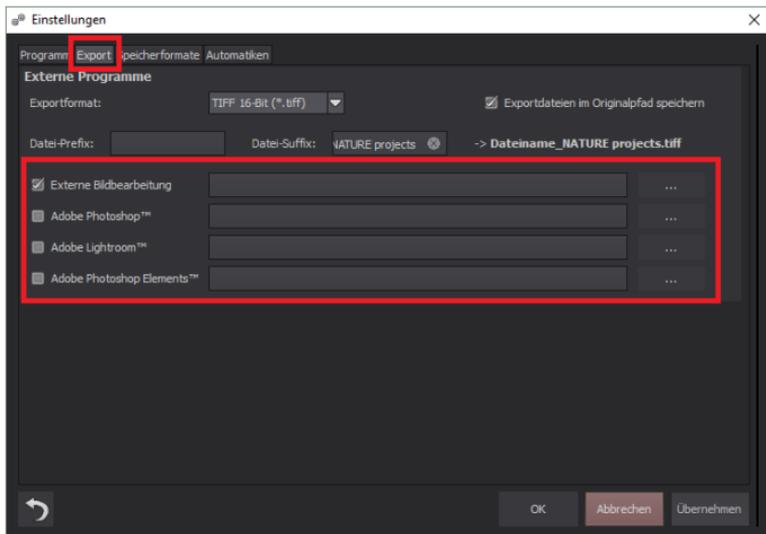
Gegebenenfalls geben Sie zuvor den Pfad des Bildbearbeitungsprogramms in den Einstellungen an.



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 zwischenspeichern. 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. Wenn Sie auf  klicken, können Sie eine eigene Notiz als Überschrift hinzufügen.

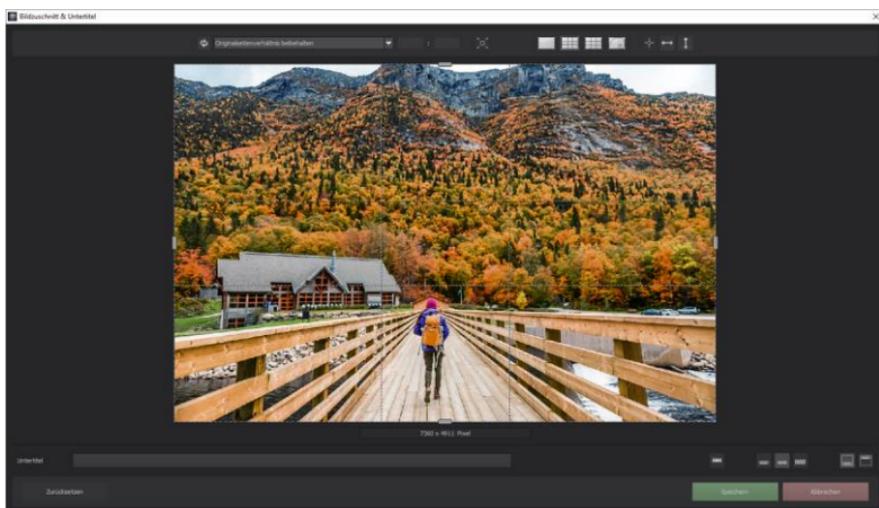
## 14. Bildausschnitt wählen und speichern



Die Speicherung von Ergebnisbildern erreichen Sie entweder über die Schaltfläche in der Werkzeuggeste, 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.



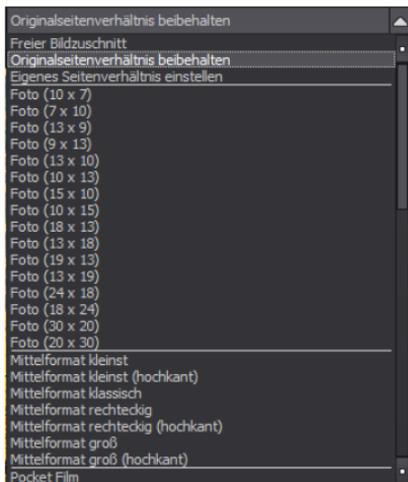
Der zentrale Bereich des Fensters zeigt Ihnen Ihr Ergebnisbild an. Durch Verschieben der Ecken- oder Seitenbegrenzungen legen Sie den Speicherbereich des Bilds fest.

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, das Originalseitenverhältnis beibehalten oder ein eigenes Seitenverhältnis einstellen. Außerdem können Sie auch 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.

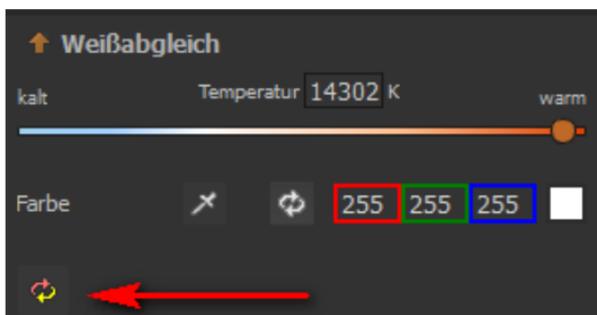
## 15. Die RAW-Bildbearbeitung

**RAW**

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 Verzeichnungskorrektur zur Verfügung.

### 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.

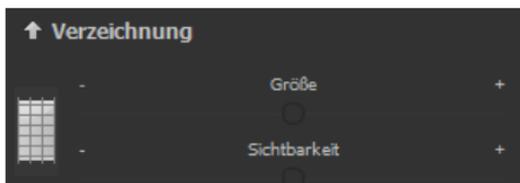
**Farbe:** In diesen Farbeinstellungen geht es um Leuchtkraft in Schatten und Lichtern. Hier können Sie auch ungeliebten chromatischen Aberrationen entgegenwirken.

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.

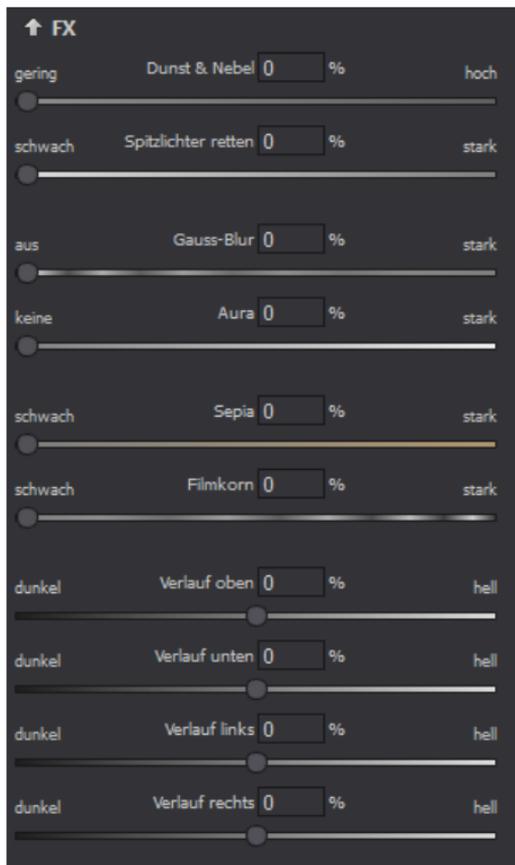


## Kategorie FX:

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

### Profitipp:

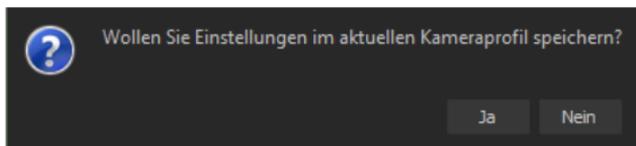
Stellen Sie in einer Landschaftsaufnahme den Regler „Verlauf oben“ auf einen dunklen Wert und erzeugen Sie so einen Neutraldichte (ND)-Verlaufsfiler.



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

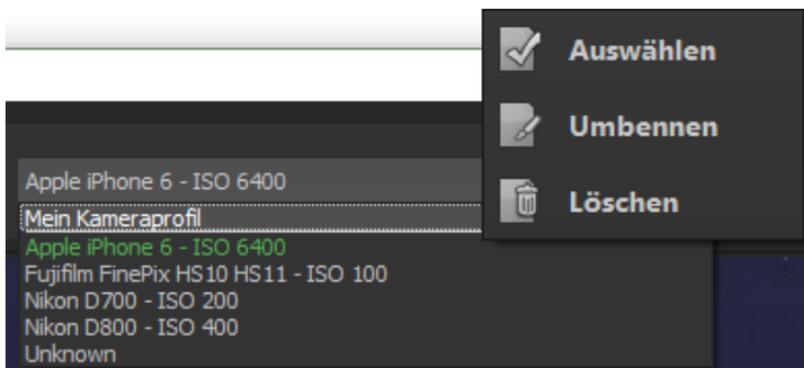
Haben Sie im RAW-Modus Einstellungen vorgenommen, klicken Sie auf „Anwenden“.

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



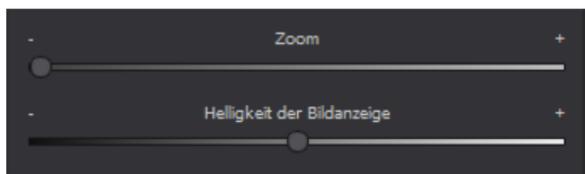
## Eigene Kameraprofile

Sie haben auch die Möglichkeit ein individuelles Kameraprofil hinzuzufügen. Klicken Sie dazu auf . Eigene Kameraprofile können mit einem individuellen Namen versehen werden und enthalten alle Funktionen, welche auch die automatisch erzeugten Profile haben. Möchten Sie Ihr Kameraprofil löschen oder umbenennen, klicken Sie in der Dropdown-Liste mit der rechten Maustaste auf das Profil.



## Zoom und Helligkeit

Ganz oben rechts befinden sich die Regler für Zoom und Helligkeit der Bildanzeige.



**Hinweis:** Mit der Einstellung Helligkeit der Bildanzeige verändern Sie nicht die Helligkeit ihres Bildes, sondern nur die Darstellung, um zum Beispiel in dunkleren Bereichen die Wirkung einer Bildentrauschung erkennen zu können.

## Histogramm

Unterhalb der Regler befindet sich das Histogramm.

**RGB:** Hier werden Ihnen die RGB-Werte des Bildpunktes unterhalb des Mauszeigers angezeigt.

**HSL:** Hier werden Ihnen die HSL-Werte des Bildpunktes unterhalb des Mauszeigers angezeigt.

**Hinweis:** HSL steht hierbei für Hue (Farbwinkel), Saturation (Farbsättigung) und Lightness (Helligkeit).



## 16. Stapelverarbeitung

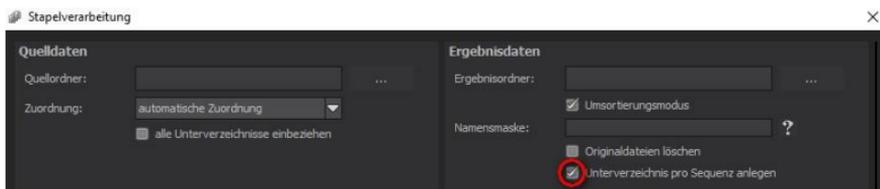
Die Stapelverarbeitung von **NEAT projects 2 professional** erlaubt die automatische Verarbeitung mehrerer Belichtungsreihen. Sie erreichen die Funktion über das Menü → Extras oder über das entsprechende Symbol auf der Startseite.

Sie beginnen mit der Auswahl eines Quellordners, in dem sich die Einzelbilder und/oder die Bildreihen befinden. Diese Daten können auch gemischt vorliegen, denn die automatische Belichtungsreihen-erkennung 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.

**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.

### 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.

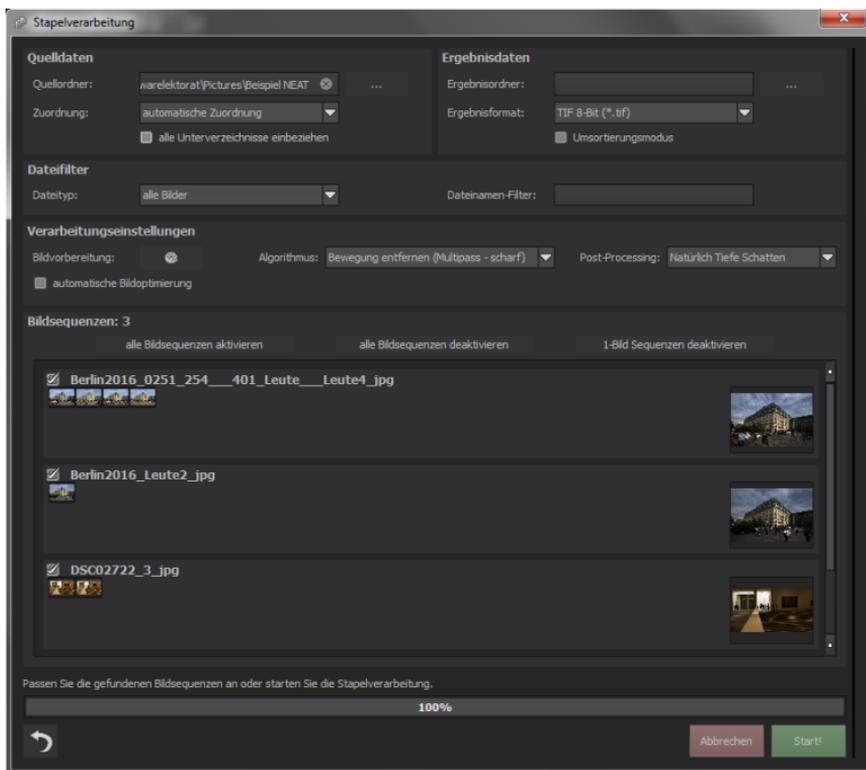
### **Originaldateien löschen**

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.

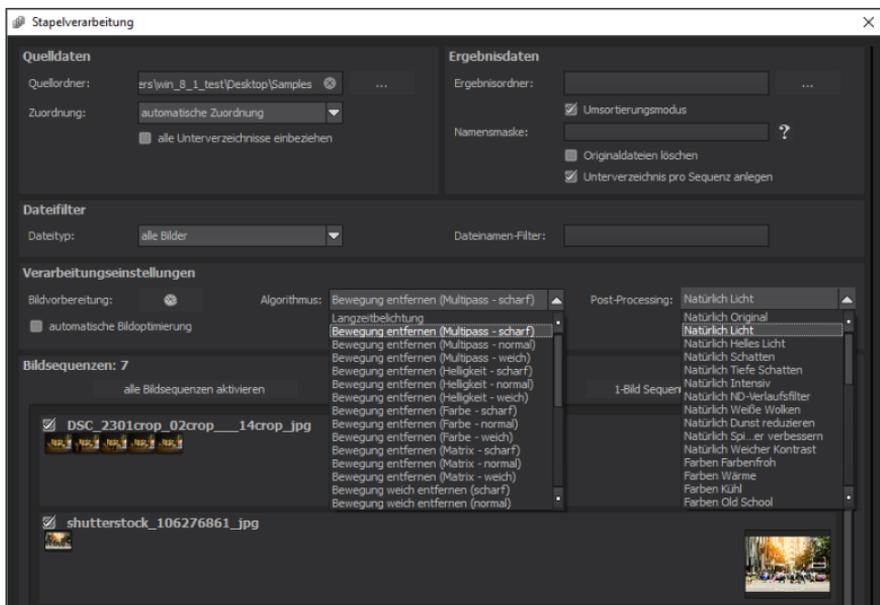
**Einzelbilder:** Die Option „Einzelbilder“ sortiert jedes Bild in eine eigene Belichtungsreihe ein. Dieser Modus eignet sich sehr gut für die Verarbeitung von Bildsequenzen, die beispielsweise aus einer Filmaufnahme erzeugt wurden.

**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 Bild-Erzeugung aus. Diese gelten für alle Belichtungsreihen der Stapelverarbeitung.

**Bildvorbereitung:** Erlaubt es alle Einstellungen im Bereich der RAW-Entwicklung und der Bildausrichtung für die aktuelle Stapelverarbeitung vorzunehmen.

**Algorithmus:** Wählen Sie hier die Bewegungs-Voreinstellung für die Stapelverarbeitung.

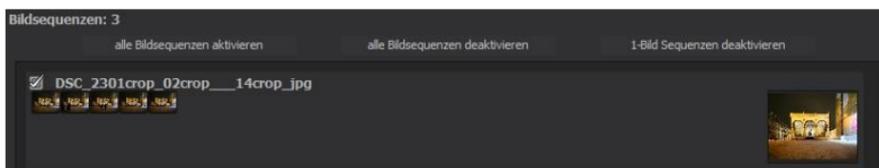
**Post-Processing:** Die Preset-Voreinstellung enthält alle Voreinstellungen aus dem Bereich Post Processing. Darin sind auch alle selbst erstellten Presets in der Kategorie „(Eigene)“ enthalten.

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

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

### ➤ **Bildsequenzansicht**

Hier 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 Bildsequenzen aktivieren:** Aktiviert alle zugeordneten Bildsequenzen für die Berechnung (Standardeinstellung).

**Alle Bildsequenzen deaktivieren:** Schließt alle zugeordneten Bildsequenzen von der Berechnung aus.

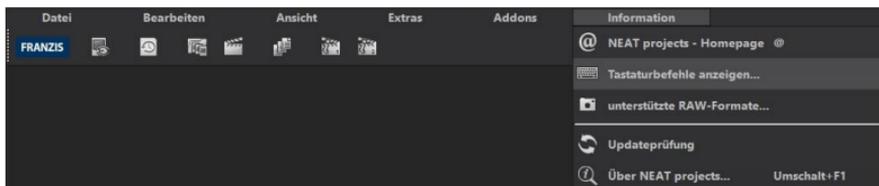
**1-Bild- Bildsequenzen entfernen:** Entfernt alle Bildsequenzen, die aus nur einem Bild bestehen, aus der Ansicht und der Berechnung.

Diese Option können Sie nutzen, falls es zu einer Fehleinschätzung des Programms bezüglich eines sehr hellen bzw. sehr dunklen Bilds bei der Berechnung kommt oder man zwischen durch Fotos aufgenommen hat, die nicht in die Berechnung einbezogen werden sollen.

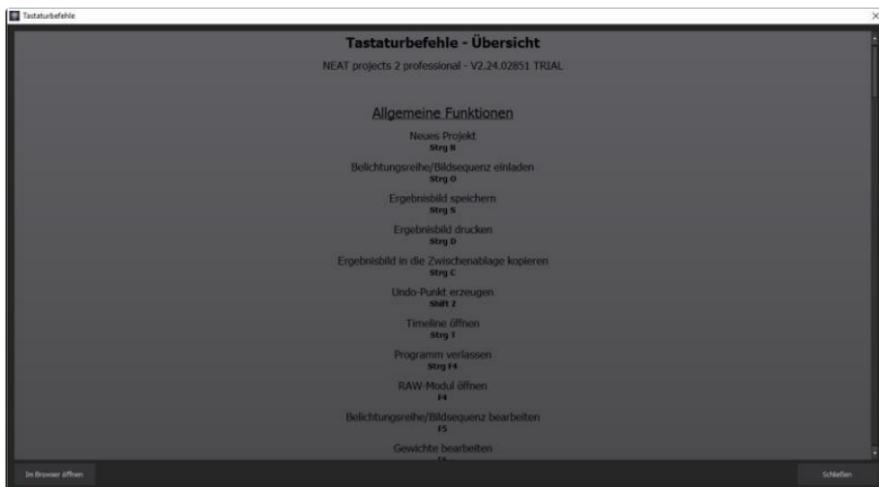
## 17. Tastaturbefehle

### Integrierte Tastaturbefehle-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.

Unten links befindet sich die Schaltfläche „Im Browser öffnen“. Diese speichert die Tastaturbefehle als html-Datei und öffnet diese in Ihrem Standardbrowser.

Im Browser öffnen

**Allgemeine Funktionen:**

<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
Strg N	cmd N	Neues Projekt
Strg O	cmd O	Belichtungsreihe/Bildsequenzen einladen
Strg S	cmd S	Ergebnisbild speichern
Strg D	cmd D	Ergebnisbild drucken
Strg C	cmd C	Ergebnisbild in die Zwischenablage kopieren
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/Bildsequenz bearbeiten
F6	F6	Gewichte bearbeiten
F7	F7	Zum Post-Processing wechseln
Strg P	cmd P	Einstellung öffnen
@	@	Homepage aufrufen
Shift F1	Shift F1	Aboutdialog öffnen
Strg E	cmd E	Exif-Informationen anzeigen
Strg H	cmd H	Histogramm anzeigen/verstecken
Strg F	cmd F	Vollbild Darstellung

**Bildanzeige Funktionen:**

<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
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:**

<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd +	Herauszoomen

**Verlaufsbrowser:**

<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
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:**

<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
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 runter	Cursor runter	Ansicht nach unten bewegen
Strg 0	cmd 0	Alles anzeigen
Leertaste	Leertaste	Ansicht um Zentrum bewegen
S	S	Eintrag auswählen
Entf	Entf	Eintrag entfernen
X	X	Ansicht komprimieren
Pos1 Taste	Pos1Taste	Ansicht zurücksetzen

### Gewichtspainter

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

### 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	Konturenerkennung weicher
6	6	Konturenerkennung 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:**

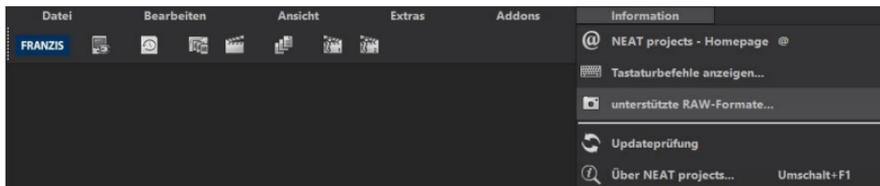
<b>Windows</b>	<b>Apple</b>	
Strg +	cmd +	Hineinzoomen
Strg -	cmd -	Herauszoomen
Cursor links, Shift Cursor links, Strg gen Cursor links		Aktiven Korrekturbereich nach links bewe- gen
Cursor rechts, Shift Cursor rechts, Strg gen Cursor rechts		Aktiven Korrekturbereich nach rechts bewe- gen
Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg gen Cursor hoch		Aktiven Korrekturbereich nach oben bewe- gen
Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg gen Cursor runter		Aktiven Korrekturbereich nach unten bewe- gen
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

**Bildzuschnitt:**

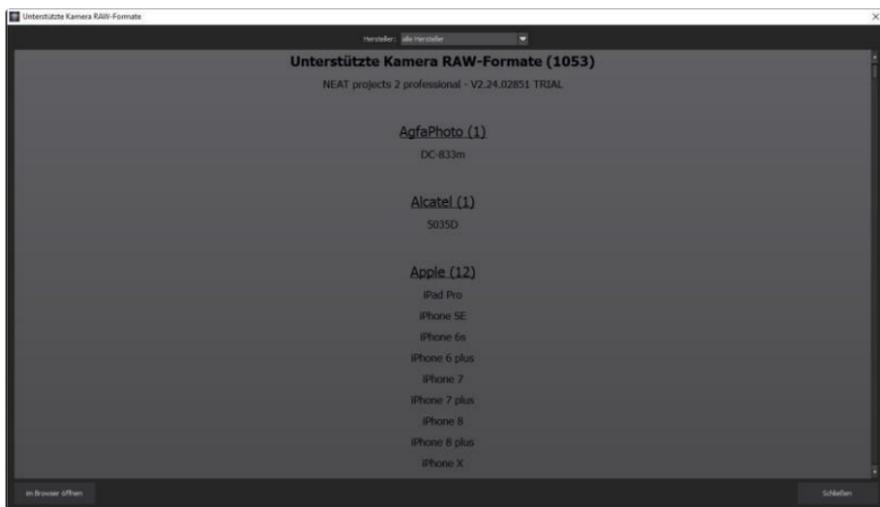
Cursor links, Shift Cursor links, Strg Cursor links	Zuschnittsbereich nach links bewegen
Cursor rechts, Shift Cursor rechts, Strg Cursor rechts	Zuschnittsbereich nach rechts bewegen
Cursor hoch, Shift Cursor hoch, Strg Cursor hoch	Zuschnittsbereich nach oben bewegen
Cursor runter, Shift Cursor runter, Strg Cursor runter	Zuschnittsbereich nach unten bewegen

## 18. 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](mailto: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](http://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.

© 2018 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.

© 2018 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](http://www.franzis.de/webinare) anmelden und mitmachen - **kostenlos und unverbindlich!**