



AcceleratedVision

Experten-Modus

SHARPEN
HDR DENOISE NEAT
FOCUS COLOR LUT
ZOOM BLACK & WHITE
EMOTION
ANALOG DIVE

Leitfaden zu den Grundfunktionen aller Programme

Experten-Modus

Im Experten-Modus, der natürlich für alle Nutzer und nicht nur für Experten gedacht ist, sehen Sie dem Entwickler quasi über die Schulter, können alles, was in dem jeweils aktuellen Preset einen Bildlook prägt, also seine „Rezeptur“, in der Liste der gewählten Effekte nachvollziehen und bei Bedarf individuell verändern. So können Sie alles nach Ihren Vorstellungen manipulieren und auf Wunsch eigene Vorlagen erstellen und auf andere Bildmotive anwenden.

Das ist trotz des umfangreichen Angebotes an Presets in den verschiedenen Kategorien sinnvoll, weil sich die Bildstimmung eines gewählten Presets am durchschnittlichen Geschmack bzw. an den durchschnittlichen Sehgewohnheiten der Menschen orientiert. Daher ist es ganz natürlich, dass viele angebotenen Bildlooks den persönlichen Geschmack eines Users treffen und unverändert übernommen und gespeichert werden können, bei anderen der Wunsch nach kleineren oder größeren Veränderungen besteht.

Beides können Sie im Experten-Modus leicht und intuitiv umsetzen: Nachvollziehen, welche Effekte bildbestimmend für ein gewähltes Preset sind und sie dann bei Bedarf über die dazugehörigen Parameter wunschgemäß beeinflussen, einen Effekt ganz abwählen oder die Gesamtwirkung über die Deckkraft etwas abschwächen oder verstärken.

Der Experten-Modus bietet aber noch mehr Optionen: Sie können die Liste der gewählten Effekte durch weitere aus der Liste aller angebotenen Effekte ergänzen oder in einer leeren Liste ganz individuelle eigene Presets kreieren und speichern.

Fahren Sie mit der Maus über einen Effekt oder Parameter, wird seine Wirkung angezeigt, was bei der Vielzahl der Effekte, Masken und Parameter, die nicht alle selbsterklärend sind, eine große Hilfe ist.

Diese unglaublich vielfältigen und variantenreichen Anwendungsmöglichkeiten laden zum Experimentieren ein und ermöglichen ganz schnelles Anpassen an den persönlichen Sehgeschmack, Bildoptimierungen wie Aufhellen oder Abdunkeln kritischer Bildbereiche, Änderungen der Bildstimmung, die z. B. ein „normales“ Landschaftsbild in eine Winter- oder Herbststimmung tauchen können bis hin zu spektakulären Verfremdungen und Umsetzen ausgefallener Bildideen oder Bildfantasien.

Das Interface ist in allen Programmen mit einem Experten-Modus gleich oder ähnlich, die Angebote der Effekte, die gewählten Effekte mit den dazugehörigen Parametern sind natürlich unterschiedlich und auf die jeweiligen Angebote und programmspezifischen Problemlösungen abgestimmt.

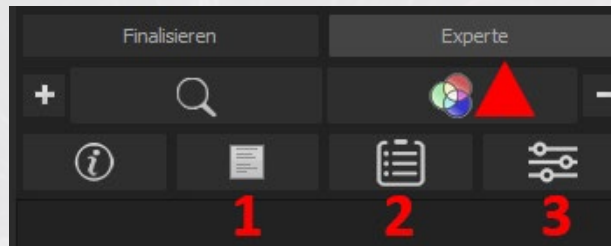
In den Programmen EMOTION, ZOOM, SHARPEN gibt es diesen Modus nicht.

Beispielhaft ist für diesen Leitfaden das Programm **COLOR** genutzt worden.

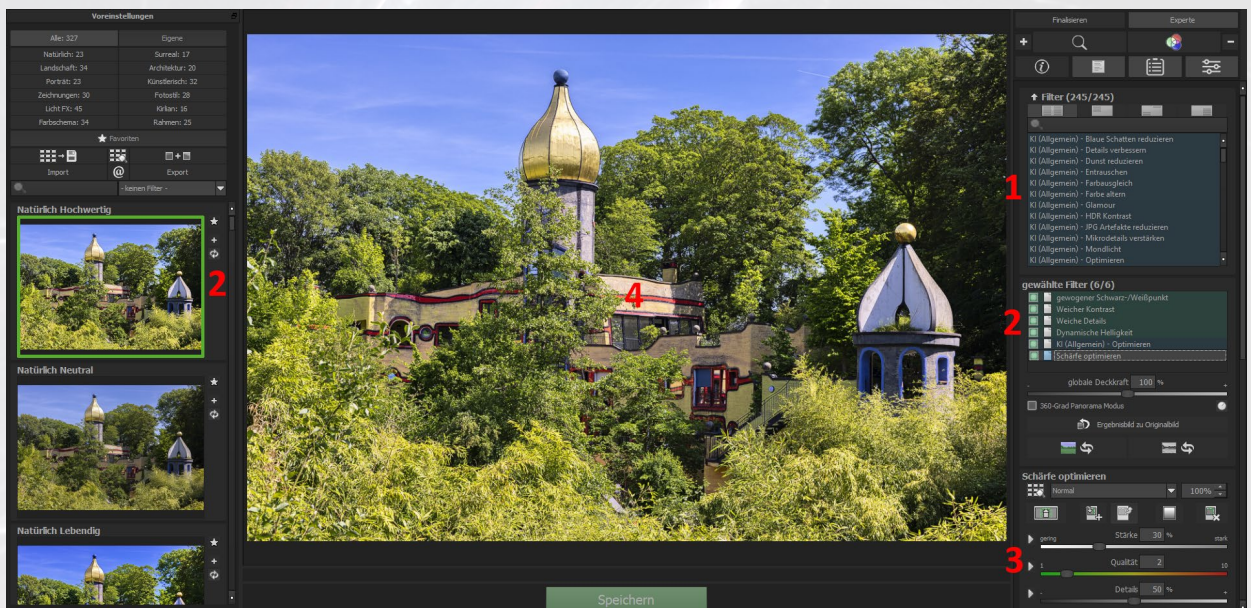
Inhaltsverzeichnis

1. Interface und Module im Experten-Modus
2. Programmspezifische Module
3. Gewählte Effekte: Presets „lesen“ und beurteilen
4. Leeres Preset ohne Effekte speichern
5. Parameter und weitere Einflussmöglichkeiten
6. Parameter: Globale und lokale Deckkraft ändern
7. Parameter am Beispiel Dynamische Helligkeit
8. Parameter plus Verlauf am Beispiel Dynamische Helligkeit
9. Parameter plus Selektive Bearbeitung
10. Parameter plus Textur-Auswahl
11. Parameter plus Masken
12. Parameter plus Positionierung eines Effektes
13. Parameter plus Farbwahl eines Effektes
14. Die Macht der Verrechnungsmodi
15. Effekte aus der Liste aller Filter einladen
16. Gezielter Einsatz von Filtermasken
17. Ergebnisbild zu Originalbild
18. Transfer-Fenster

1. Interface und Module im Experten-Modus



Mit Klick in die Schaltfläche **Experte** wird die Toolbar mit den wählbaren Modulen sichtbar. Mit Klick in ein gewünschtes Modul wird es eingeblendet. Einige Module sind programmspezifisch, die **3 „Haupt-Module“** gibt es in allen Programmen und unterscheiden sich nur in den angebotenen Effekten und Parametern.

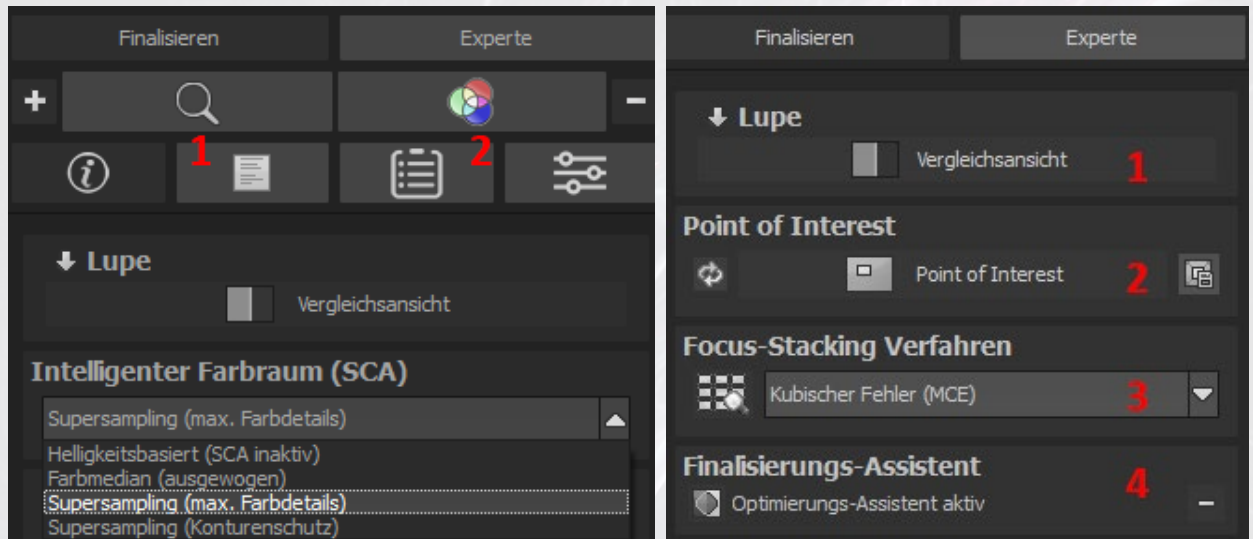


Die Benutzeroberfläche (Interface) zeigt auf der rechten Seite die 3 Hauptmodule:

1. Die Liste **aller verfügbaren Filter/Effekte**.
2. Die Liste der **gewählten Filter/Effekte**, die zu einem **aktiven Preset auf der linken Seite gehören**, im Beispiel **Natürlich Hochwertig**. Bei jedem Preset-Wechsel ändert sich entsprechend auch die Liste der gewählten Effekte.
3. Die zu einem aktiven Effekt gehörigen **Parameter**, im Beispiel die 3 Parameter, die zu dem Effekt **Schärfe optimieren** gehören. Diese Parameter beeinflussen immer nur den jeweils aktiven Effekt.
4. Bildmitte: Die eingeladene **Originaldatei**, deren Bildlook durch das gewählte Preset bestimmt wird. Jede Änderung in der Liste der gewählten Effekte wird sofort live angezeigt und macht eine Beurteilung leicht.

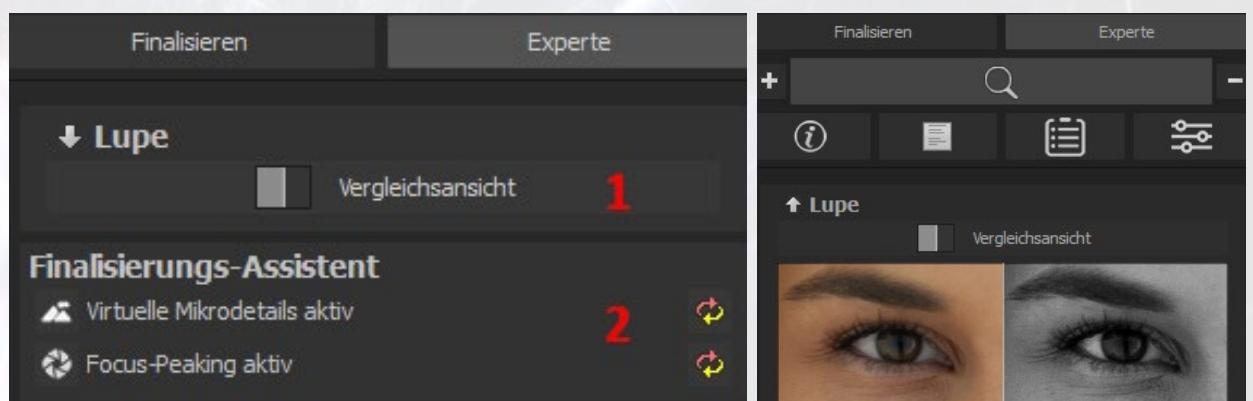
2. Programmspezifische Module

Die weiteren Module im Experten-Modus sind auf das jeweils genutzte Programm abgestimmt, haben aber nicht den gleichen Einfluss wie die vorgestellten 3 „Hauptmodule“.



Beispiel 1: COLOR (Grafik links): Neben der **Lupe** mit der Vergleichsansicht (1) kann das **Supersampling-Verfahren** SCA), das in Farben bessere Detailstrukturen erzeugt, zugeschaltet werden (2).

Beispiel 2: FOCUS (Grafik rechts): Neben der **Lupe** (1) und dem **Point of Interest** (2) wählen Sie bei Bedarf ein anderes **Stacking-Verfahren** als das voreingestellte **Kubischer Fehler** (MCE) oder schalten den **Finalisierungs-Assistenten** zu (4), falls Sie dort Änderungen vorgenommen haben, die Sie hier übernehmen möchten wie im Beispiel Änderungen im **Optimierungsassistenten**.

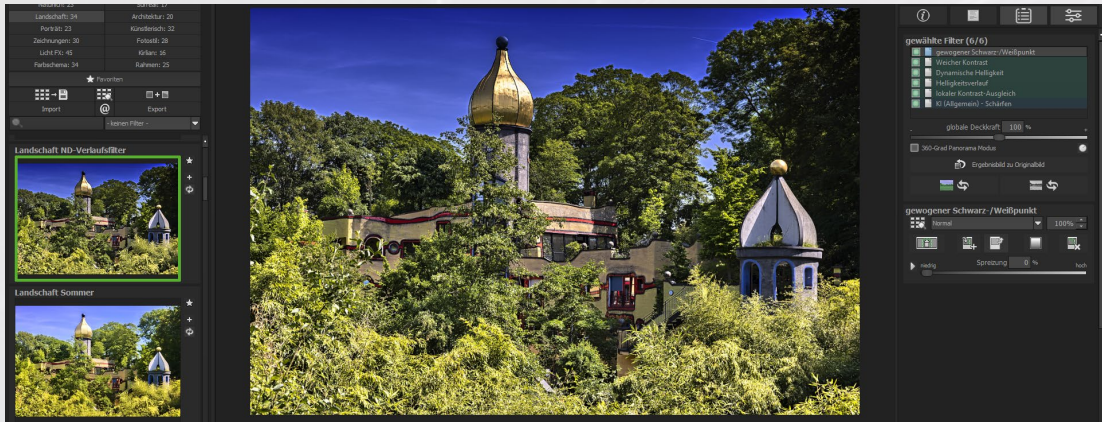


Beispiel 3: DENOISE (Grafik links): Neben der **Lupe** mit der Vergleichsansicht (1) schalten Sie bei Bedarf mit Aktivierung des **Finalisierungs-Assistenten** die Änderungen zu, die Sie im Finalisieren-Modus vorgenommen haben.

Beispiel 4: BLACK & WHITE (Grafik rechts): In diesem Programm kann nur die **Lupe** mit der großen Vergleichsansicht eingeblendet werden.

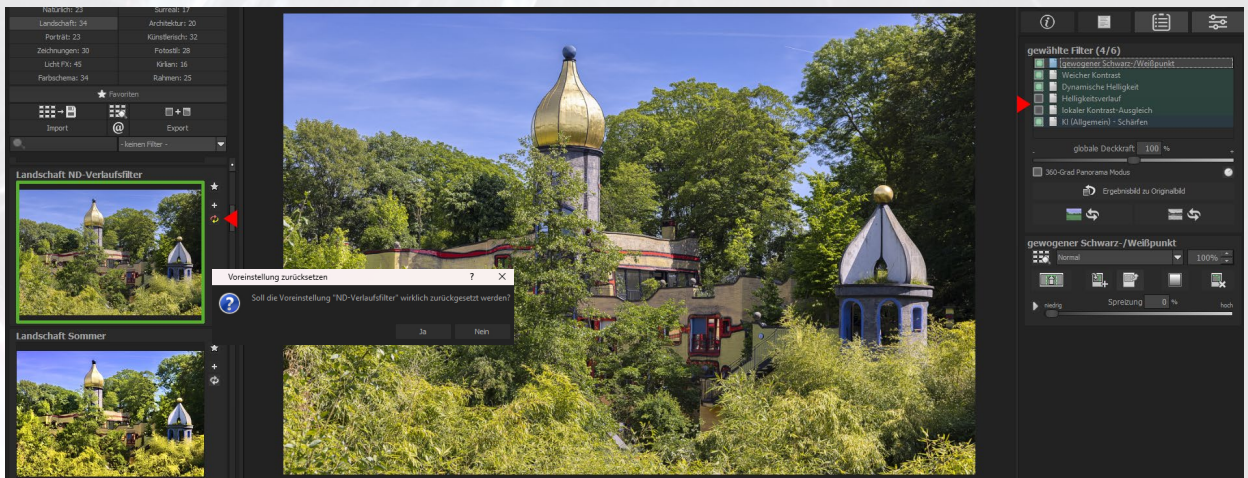
3. Gewählte Effekte: Presets „lesen“ und beurteilen

Bildbeispiel 1: Landschaft ND Verlaufsfilter in COLOR



Das im Beispiel gewählte Preset **Landschaft ND Verlaufsfilter** wird durch **6 Effekte** bestimmt, die in der Liste der gewählten Filter aufgeführt und alle aktiv sind, was einmal durch die **grünen Kästchen** vor den Effekten visualisiert und durch die Überschrift **gewählte Filter (6/6)** bestätigt wird. Zur besseren Übersicht ist die Liste **aller** Filter/Effekte ausgeblendet.

Wollen Sie nachvollziehen, welche Effekte bildbestimmend für den Bildlook bei diesem Preset sind, um sie bei Bedarf zu beeinflussen, gibt es 2 einfache Möglichkeiten:



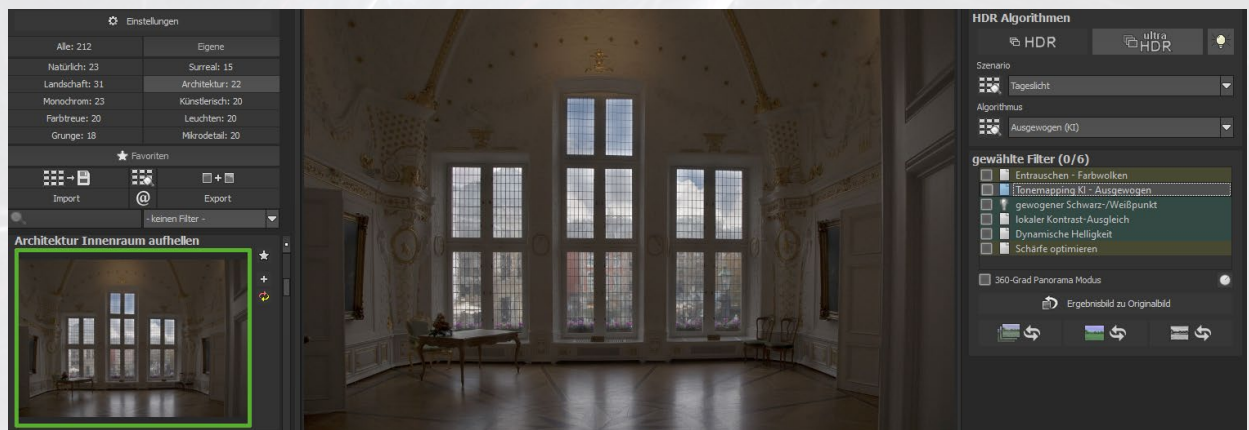
1. **Effekte ab- und zuschalten:** Mit Klick in das grüne Kästchen wird der dazugehörige Effekt deaktiviert und damit unwirksam, was durch das jetzt graue Kästchen visualisiert wird. Erneuter Klick in das Kästchen aktiviert den Effekt wieder. So können Sie schnell die Bildlook-prägenden Effekte ausmachen. Im Beispiel sind das die beiden Effekte **Helligkeitsverlauf** und **lokaler Kontrast-Ausgleich**.

Im Preset werden die **grauen** in **farbige** umlaufende Pfeile geändert, was bei jeder Änderung der Standardeinstellungen angezeigt wird. Mit Klick in die Pfeile wird eine Abfrage eingeblendet, ob die Voreinstellung zurückgesetzt werden soll. Bestätigen Sie das mit OK, sehen Sie das unveränderte Preset.

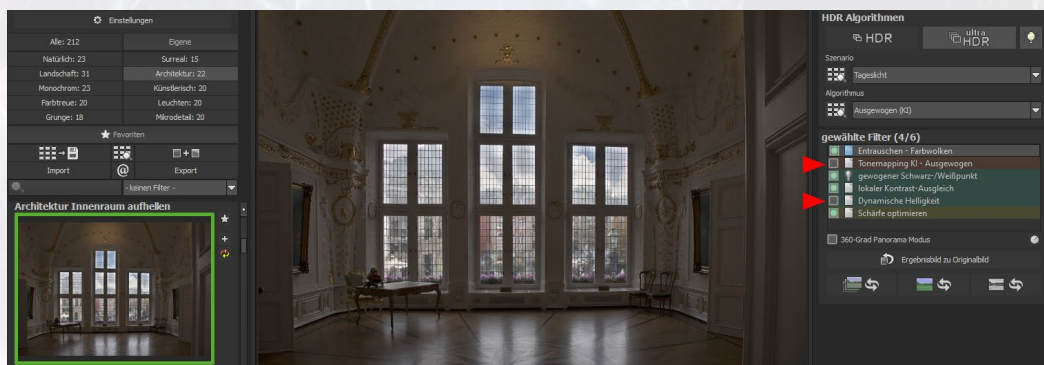
Bildbeispiel 2: Innenraum aufhellen in HDR



In allen Kategorien der verschiedenen Programme sind die bildbestimmenden Effekte naturgemäß sehr unterschiedlich. Ein zweites Beispiel verdeutlicht das.

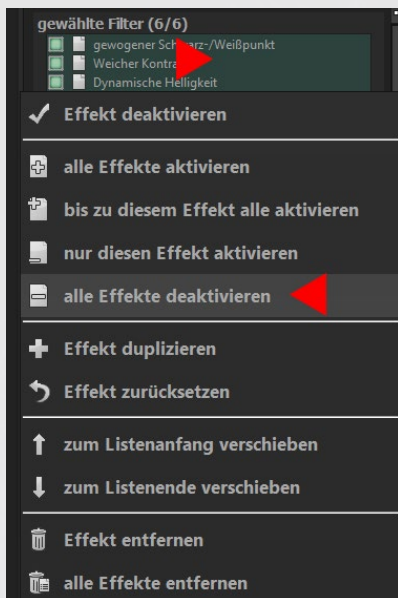


In **HDR** sind in sehr vielen Presets die **Tonemappings** mit der Tonwertkompression für den Bildlook und bei vielen Bildmotiven für eine Problemlösung wie im Bildbeispiel verantwortlich, wo die dunklen Stellen des Originals deutlich aufgehellt und der Hintergrund fast unverändert bleiben muss. Die obige Grafik zeigt die praktisch perfekte Lösung dieses Problems.



Schalten Sie nacheinander die Effekte **Tonemapping KI - Ausgewogen** und **Dynamische Helligkeit** aus wie in der Grafik unten und wieder ein wie in der Grafik oben, sind die bildbestimmenden Effekte schnell ausgemacht und können bei Bedarf noch weiter optimiert werden.

2. Alle Effekte ausblenden und nacheinander wieder einblenden



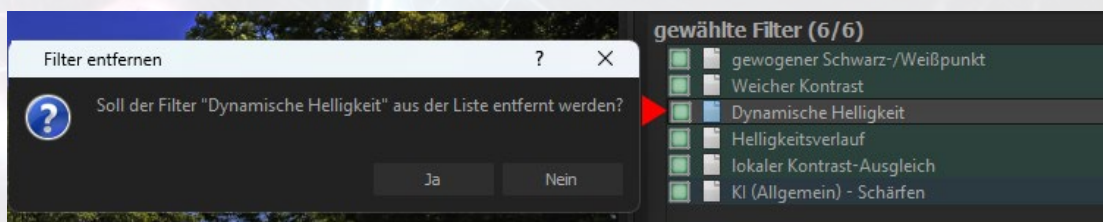
Mit **Rechtsklick** in die Liste der gewählten Effekte öffnet sich das Kontextmenü mit vielen Optionen: Hier können mit einem Klick einzelne oder alle Effekte deaktiviert, Effekte z. B. an den Listenanfang oder das Listende verschoben oder entfernt werden.

Jetzt kann jeder Effekt einzeln aktiviert, beurteilt und nach Aktivierung aller Effekte die Wirkung in Verbindung mit allen Filtern bewertet werden.



Mit Klick auf **Effekt duplizieren** wird ein aktiver Effekt mit seiner Wirkung dupliziert und „landet“ wie jeder neu gewählte Effekt aus der Liste aller Effekte an unterster Stelle und kann auch an eine andere Stelle verschoben werden.

Effekt aus der Liste entfernen

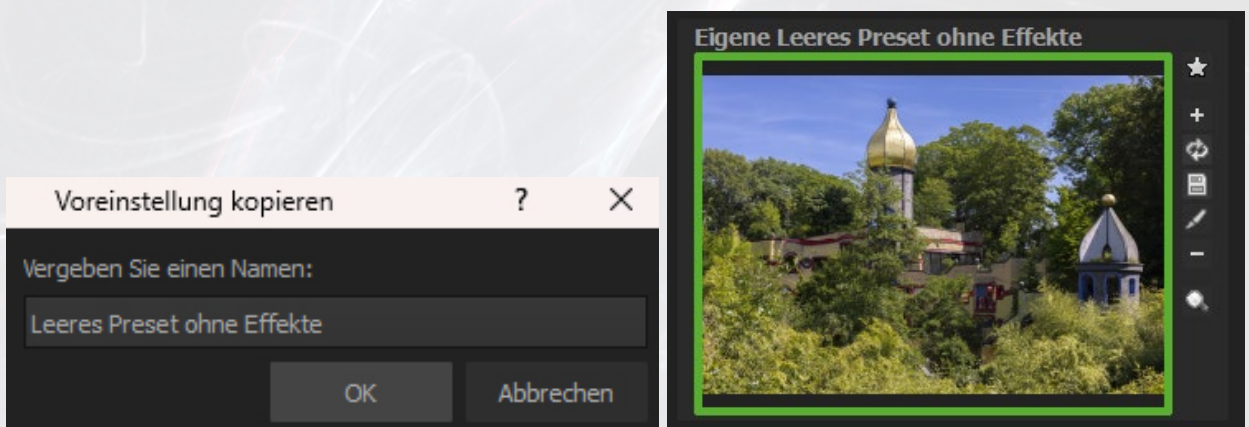


Mit Klick auf **Effekt entfernen** oder per **Doppelklick auf einen Effekt** bestätigen Sie im Dialogfenster Ihre Entscheidung oder nehmen sie wieder zurück.

4. Leeres Preset ohne Effekte speichern



Im Bildbeispiel bewirkt der Klick im Kontextmenü auf **alle Effekte deaktivieren**, dass Sie ein „leeres“ Preset ohne Effekte, also das eingeladene Originalbild sehen. Diese Voreinstellung kann z. B. erste Wahl sein, wenn Sie eigene Presets kreieren möchten oder zum Modul **Selektiv Zeichnen** wechseln.

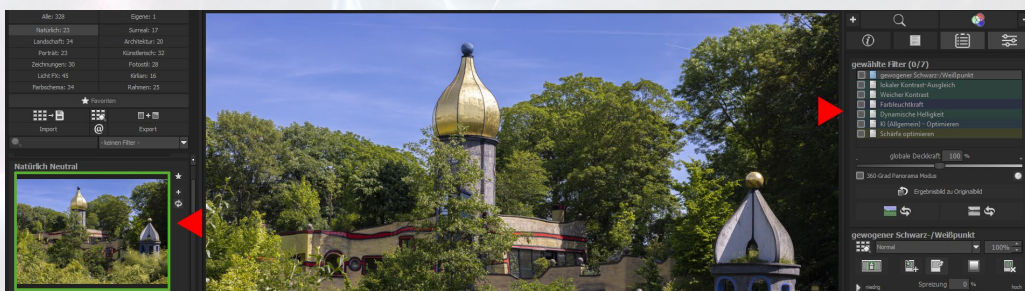


Mit Klick auf das **Pluszeichen** (Grafik oben) bestätigen Sie im Dialogfenster den vorgeschlagenen Namen oder vergeben einen eigenen „sprechenden“ Namen.

Das Preset wird sofort in der **Kategorie Eigene** an unterster Stelle abgelegt, wenn es schon andere eigene Presets gibt und kann jetzt wie jedes andere Preset jederzeit direkt gewählt werden.

Eigene Vorlagen speichern: Genauso gehen Sie vor, wenn Sie Presets geändert haben und diesen Look auch für andere Motive nutzen möchten.

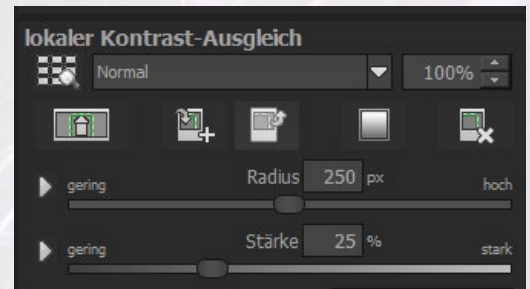
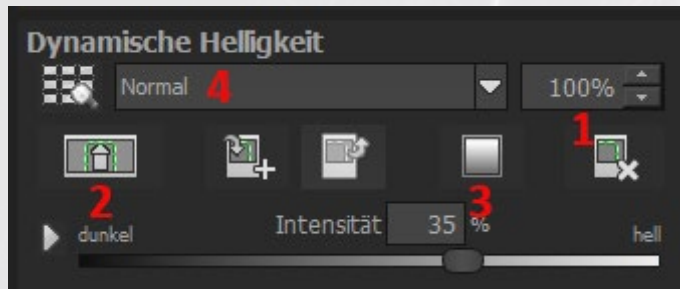
Natürlich Neutral als leeres Preset mit deaktivierten Effekten



In **COLOR** und **BLACK & WHITE** können Sie das Preset **Natürlich Neutral** wählen und alle deaktivierten Effekte schnell durch Aktivieren ausprobieren.

5. Parameter und weitere Einflussmöglichkeiten

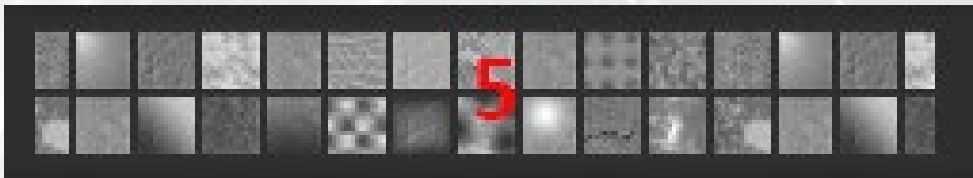
Ein Effekt kann im Experten-Modus durch viele Optionen verändert werden. Hier sehen Sie die wichtigsten Einflussmöglichkeiten:



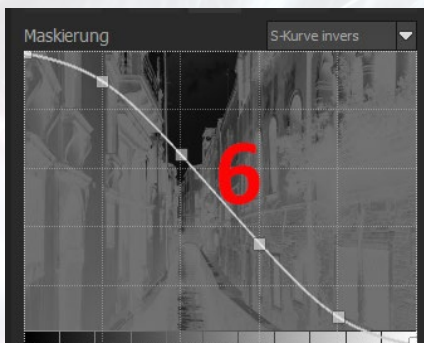
Zu jedem Effekt gehören ein oder mehrere Parameter wie in den Beispielen **Dynamische Helligkeit** mit einem Parameter und **Lokaler Kontrastausgleich** mit zwei Parametern.

Darüber hinaus gibt es weitere Einflussmöglichkeiten:

1. **Lokale Deckkraft.**
2. **Selektive Bearbeitung**, um einen Effekt selektiv zu begrenzen.
3. **Selektive Verläufe**, um lokal Effekte einzublenden.
4. **Verrechnungsmodi**, die Effekten eine andere Wirkung verleihen.



5. **Texturen**, die die standardmäßig eingestellten Texturen variieren können.



6. **Masken**, die die Stärke eines Effektes über eine Kurve steuern.
7. Hier kann die **Position** als **Punkt** oder **Linie** bei verschiedenen Effekten bestimmt werden.
8. Im **Farbkreis** legen Sie eine andere Farbe als die voreingestellte fest.

Diese Einflussmöglichkeiten eines oder mehrerer Effekte, die in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben werden, ermöglichen eine optimale Anpassung der Effekte und damit eines gewählten Presets an die persönlichen individuellen Sehgewohnheiten.

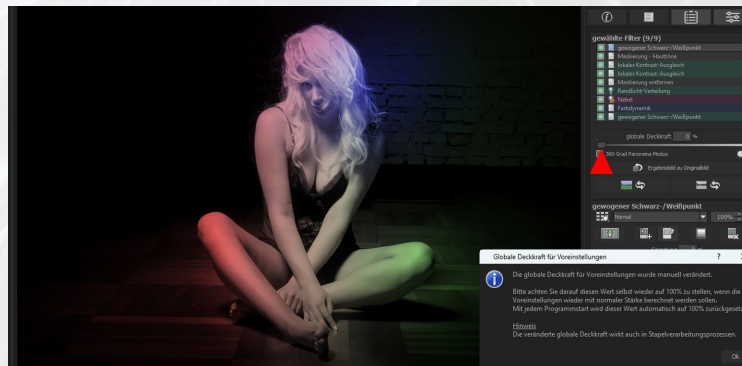
6. Parameter: Globale und lokale Deckkraft ändern

Das Ab- und wieder Einschalten eines Effektes setzt seine Wirkung entweder auf 0 oder 100%.

Globale Deckkraft: Die globale Deckkraft verändert die Deckkraft für das gesamte Preset, also für alle Effekte.



Standardmäßig steht die **Globale Deckkraft** auf 100%.



Ziehen Sie den Regler nach **links bis 0%**, wird die Wirkung der Effekte immer geringer, bis bei 0% das Original sichtbar ist. Das eingeblendete Dialogfenster weist darauf hin, dass **jede geänderte Einstellung solange auch auf alle weiteren Presets wirkt, die Sie ausprobieren, bis Sie die Deckkraft manuell zurücksetzen oder das Programm neu gestartet wird.**

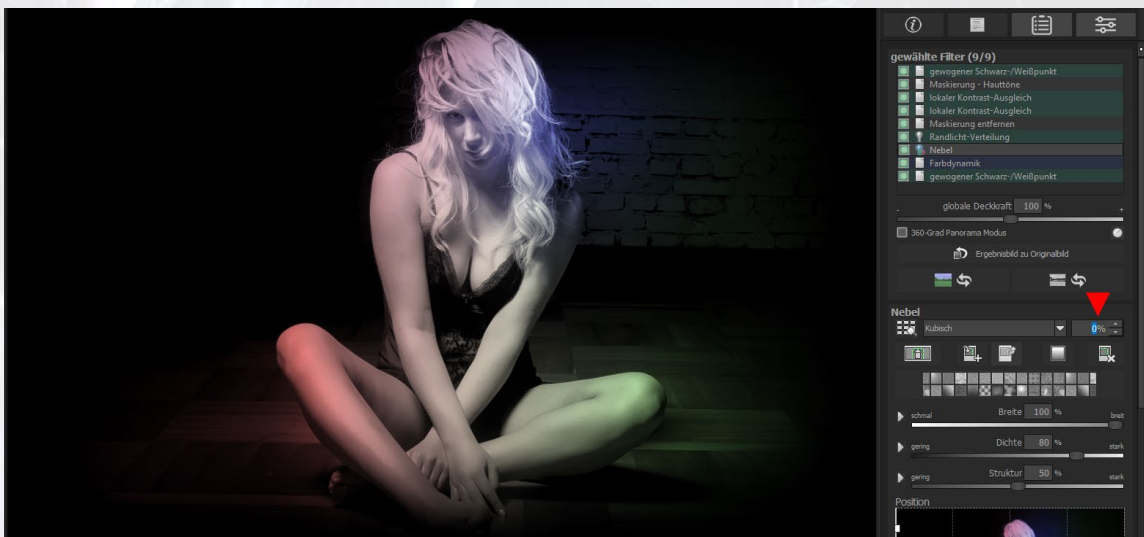


Ziehen Sie den Deckkraft-Regler nach **rechts bis zum Maximalwert 200%**, werden alle Effekte gleichmäßig bis zum eingestellten Wert verstärkt, was zu interessanten Bildlooks führen kann.

Lokale Deckkraft: Die lokale Deckkraft verändert die Deckkraft für **einen einzelnen Effekt**, die Deckkraft der anderen Effekte bleibt unberücksichtigt.

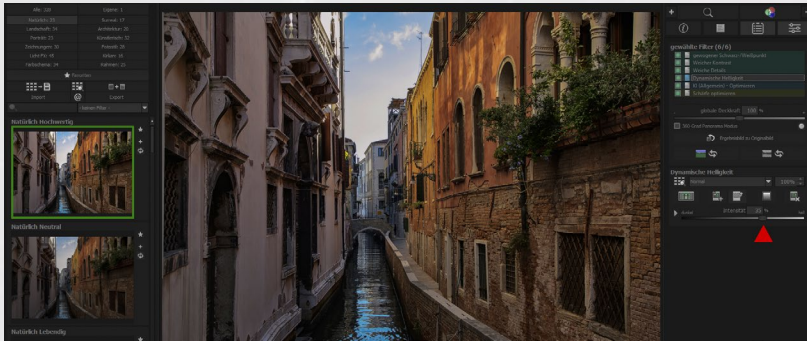


Beispiel Effekt Nebel: Aktivieren Sie einen Effekt mit Klick darein, werden die dazugehörigen Parameter darunter mit der Deckkraft des Effektes eingeblendet. Bei den meisten Effekten steht die Deckkraft auf 100%, sie kann aber auch standardmäßig geringer eingestellt sein.

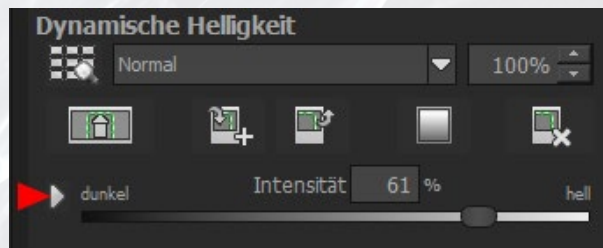


Mit Klick auf die kleinen Pfeile neben der Deckkraft-Zahl wird sie bei jedem Klick in **10er Schritten geringer** bis zu 0%, was identisch mit einem Abschalten des Effektes ist. Das Gleiche gilt entsprechend für das **Verstärken der Deckkraft** bis 100%. Alternativ können Sie nach Klick in die Schaltfläche mit den Runter- oder Rauffasten die Deckkraft in 10er Schritten ändern. So lässt sich bei jedem Effekt die Wirkung an die persönlichen Vorstellungen anpassen wie hier beim Nebel, der langsam bis zu leichtem Dunst oder völliger Auflösung reduziert werden kann.

7. Parameter am Beispiel Dynamische Helligkeit



Im Bildbeispiel ist der Effekt **Dynamische Helligkeit** einer der Effekte, die den Bildlook prägen. Aktivieren Sie ihn mit Klick darein, wird der dazugehörige Parameter **Intensität** eingeblendet. Dieser Regler verteilt das Licht mehr **dunkel** (links) oder **hell** (rechts) im Bild und steht bei diesem Effekt standardmäßig auf + 35%, also leicht über dem Mittelwert von 0%.

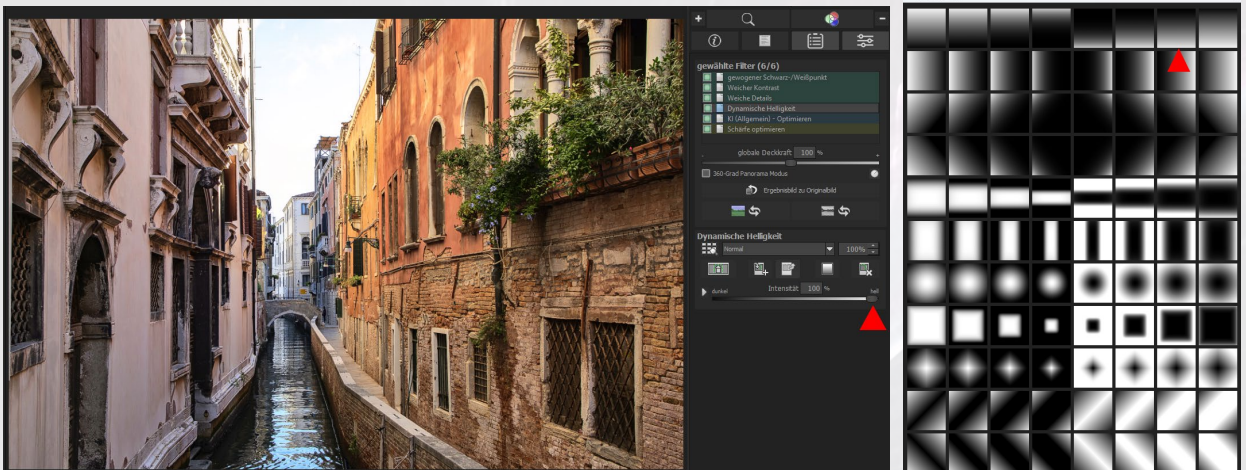


Animation: Bei den meisten Reglern wie hier beim Intensitätsregler weist ein kleiner Pfeil darauf hin, dass **dieser Parameter animiert werden kann**. Mit Klick auf diesen Pfeil startet die Animation und durchläuft komplett einmal alle möglichen Regler-Einstellungen vom aktuellen Startpunkt aus. Mit der **ESCAPE (ESC)-Taste** halten Sie die Animation an jeder gewünschten Stelle an. Das ist eine sehr praktische Hilfe, um schnell die ganze Bandbreite der Wirkung eines Parameters zu sehen.



Ziehen Sie den Regler ganz nach rechts auf 100%, wird der Himmel weniger aufgehellt als der untere Teil des Bildes, der jetzt gut aussieht. Der Himmel im Original überzeugt in der Wirkung aber noch mehr. Die Lösung bietet ein **Verlauf** (siehe nächstes Kapitel).

8. Parameter plus Verlauf am Beispiel Dynamische Helligkeit



Im Bildbeispiel auf der vorherigen Seite sorgt der Effekt **Dynamische Helligkeit** zwar für eine differenzierte Aufhellung des Motivs, der Himmel könnte aber deutlich strukturierter sein und wieder die Farbe des Originals annehmen. Für Problemlösungen dieser oder ähnlicher Art eignen sich Verläufe hervorragend, weil sie an den gewünschten Bildteilen Effekte weich ein- oder ausblenden. Neben dieser Problemlösung können Sie mit den Verläufen auch schnell den Focus wunschgemäß lenken (Vignette) mit einem Verlauf, der z. B. in der Bildmitte die Wirkung des Effektes betont (weißer Kreis).



Klick in die Schaltfläche mit dem Verlaufssymbol öffnet die Auswahl der **selektiven Verläufe**. **Weiß** steht für eine **vollständige Einblendung** des Effektes, **Schwarz** für die **Ausblendung**.

Wählen Sie einen Verlauf wie den in der Grafik oben rechts, wird der obere Bildbereich mit dem Himmel vom Effekt ausgeschlossen und nach unten hin weich eingeblenet, was zum gewünschten Ergebnisbild führt.

Verläufe können nicht mit anderen kombiniert werden. Jeder neu gewählte Verlauf ersetzt den alten. Mit Klick in die Schaltfläche rechts neben dem Verlaufssymbol werden alle selektiven Bearbeitungen gelöscht.

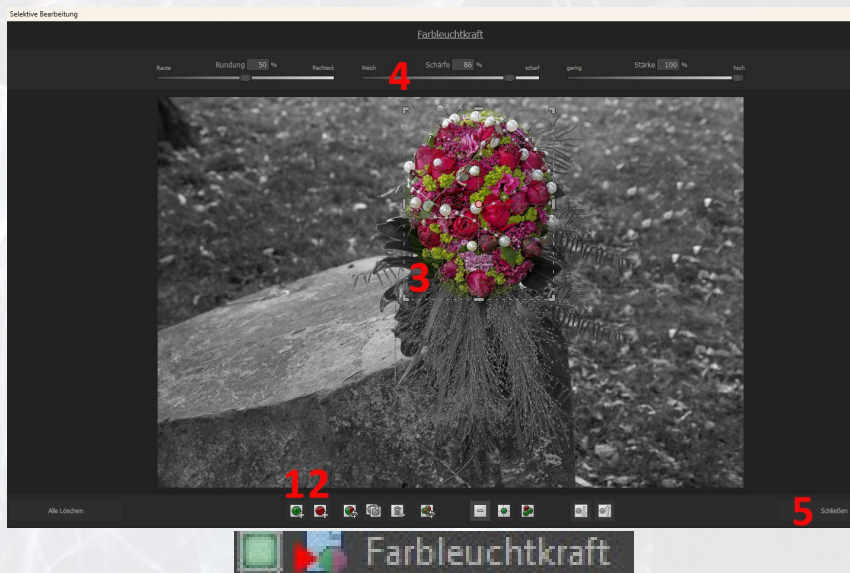
9. Parameter plus Selektive Bearbeitung

Soll ein Effekt noch exakter auf einen gewünschten Bildteil angewandt oder davon ausgeschlossen werden als die Verläufe es ermöglichen, nutzen Sie die ebenfalls einfache Lösung der **Selektiven Bearbeitung**. Die Vorgehensweise ist bei allen Aufgabenstellungen gleich.



Im Beispiel soll der Strauß als Eyecatcher selektiv herausgearbeitet werden.

Schritt 1: Im Preset **Natürlich Neutral** ist der Effekt **Farbleuchtkraft** aktiviert und der Parameter bis zum linken Anschlag gezogen worden. Das Ergebnis ist ein Graustufenbild.



Schritt 2: Mit Klick in die Schaltfläche (Grafik oben rechts) öffnet sich das Fenster **Selektiv Bearbeiten**.

Klick in die **grüne** Schaltfläche (1) fügt einen Effekt hinzu, Klick in die **rote** Schaltfläche (2) grenzt ihn aus, was hier gewünscht ist, um die Farbe zurückzuholen. Das eingblendete **Rechteck** (3) kann nach Bedarf über die Anfasser vergrößert, verkleinert oder mit gehaltener Maustaste im Inneren des Rechtecks gesamthaft verschoben werden.

Mit den Parametern im oberen Teil (4) kann die Form angepasst oder die Schärfe und Stärke variiert werden. Über **Schließen** (5) kehren Sie zurück.

Die Bearbeitung wird durch den **Kreis mit 2 Farben** gekennzeichnet.

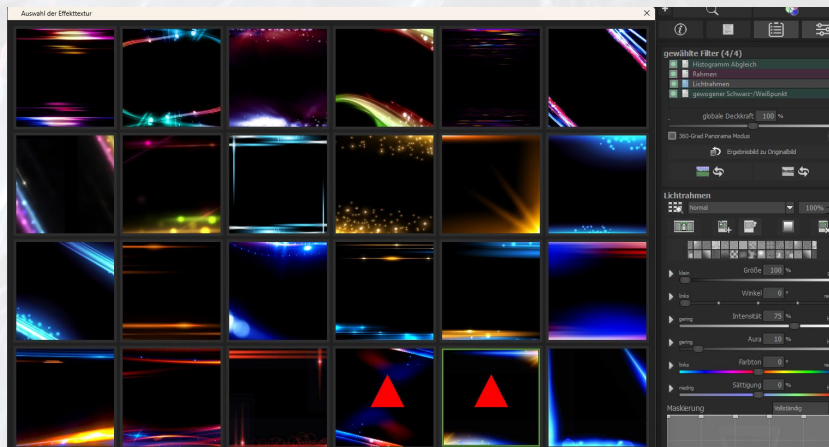
Gelöscht wird die Selektive Bearbeitung wieder über die Schaltfläche **Löscht alle selektiven Bereiche**.

10. Parameter plus Textur-Auswahl

Bei vielen Presets prägen eine oder mehrere Texturen den Bildlook.



Im Bildbeispiel und dem gewählten Preset **Lichtrahmen 9** ist das der Effekt **Lichtrahmen**. Mit Klick darein wird er aktiv und die dazugehörigen Parameter eingeblendet, die wie immer variiert und animiert werden können.



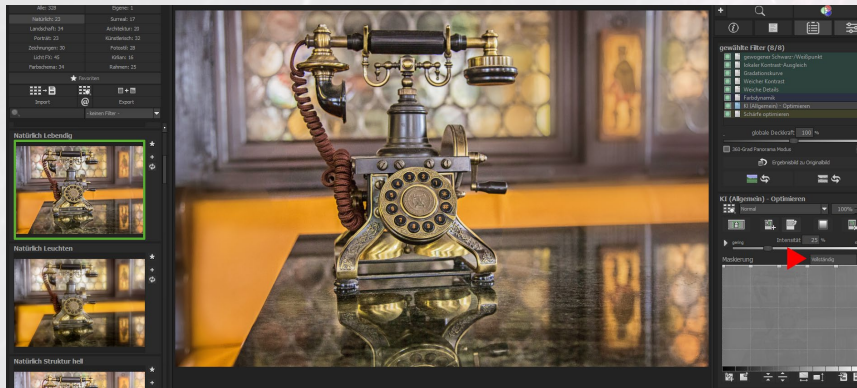
Mit Klick in die Schaltfläche mit den Textursymbolen öffnet sich das Fenster mit der **Auswahl der Effektt texturen**. Die aktuelle Textur ist **grün** umrandet.



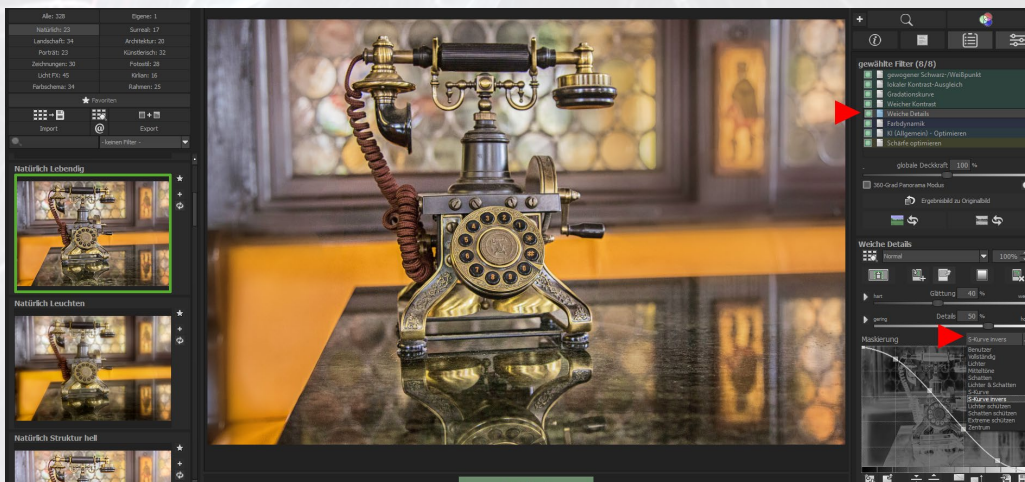
Wählen Sie eine beliebige andere Textur mit Klick darein, wird sie sofort auf das Bild angewandt.

11. Parameter plus Masken

Masken steuern die Wirkung eines aktiven Effektes. Die Masken unterhalb der Parameter sind Helligkeits- bzw. Gradationsmasken, mit denen z. B. Lichter oder Schatten vor der Wirkung eines Effektes geschützt werden.



Bei den meisten Effekten und den dazugehörigen Parametern steht die Maskierung auf **Vollständig** wie hier beim Preset **Natürlich Lebendig** und dem gewählten Effekt **KI -Optimieren**. In diesem Fall wirkt der Effekt zu 100%, was durch den darunter liegenden eingegrauten Bereich visualisiert wird.

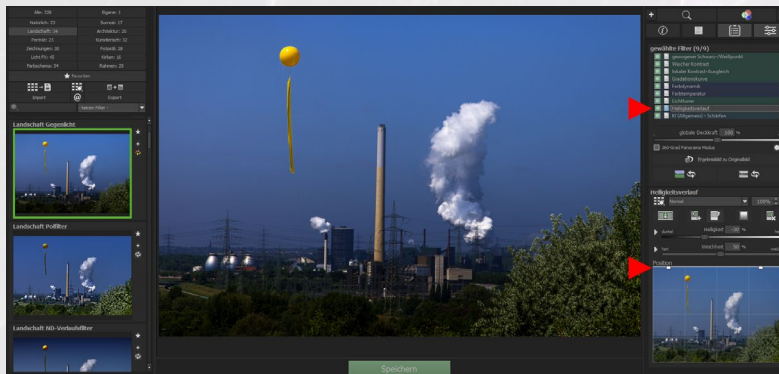


Beim Effekt **Weiche Details** steht die Maskierung standardmäßig auf **S-Kurve invers**, der Umkehrung der „normalen“ S-Kurve. Jetzt wird die Wirkung des Effektes über eine „Helligkeitsbereichsmaske“ gesteuert und visualisiert die eingestellte Maskierung auf den Effekt. Bei den weißen Stellen wirkt der Effekt ganz, bei den Grautönen schwächer und bei den schwarzen Tönen gar nicht. Über eine Auswahlliste lassen sich verschiedene Voreinstellungen wählen, um die Maske einzustellen. Oder Sie manipulieren die Kurve bzw. Diagonale über die 6 Anfasser. Wählen Sie z. B. die Voreinstellung **Lichter**, wirken die Detailverstärkungen im Bildbeispiel bevorzugt auf die hellen Bildteile, die dunklen bleiben weitestgehend ausgespart.

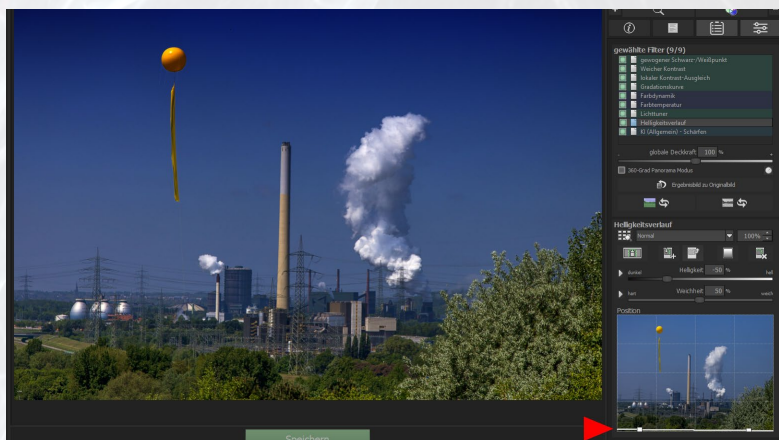
Anmerkung: In der Regel müssen Sie die standardmäßigen Voreinstellungen der Masken nicht verändern.

12. Parameter plus Positionierung eines Effektes

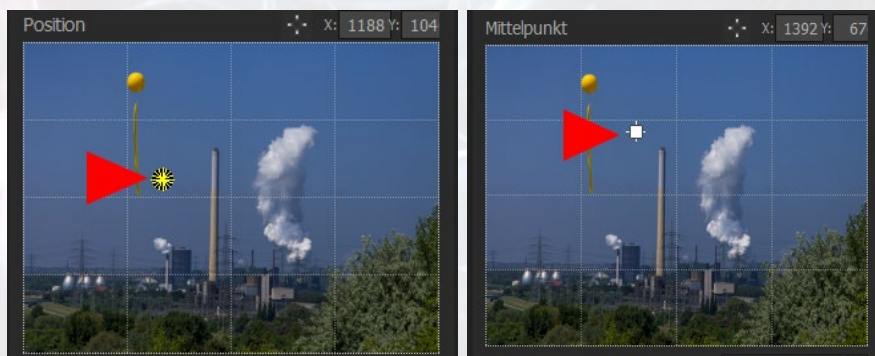
Ausgewählte Effekte können nicht nur über Parameter, sondern zusätzlich über eine exakte punktuelle oder flächenbegrenzende Wirkung gesteuert werden.



Im Bildbeispiel sorgt die am oberen Rand positionierte **gerade Linie** bei dem aktiven Effekt **Helligkeitsverlauf** dafür, dass die Helligkeit des Originals in Verbindung mit den anderen Effekten im oberen Bildteil sichtbar ist und nach unten in Richtung des voreingestellten Wertes beim Helligkeits-Parameter von **-30** weich eingeblenet wird.



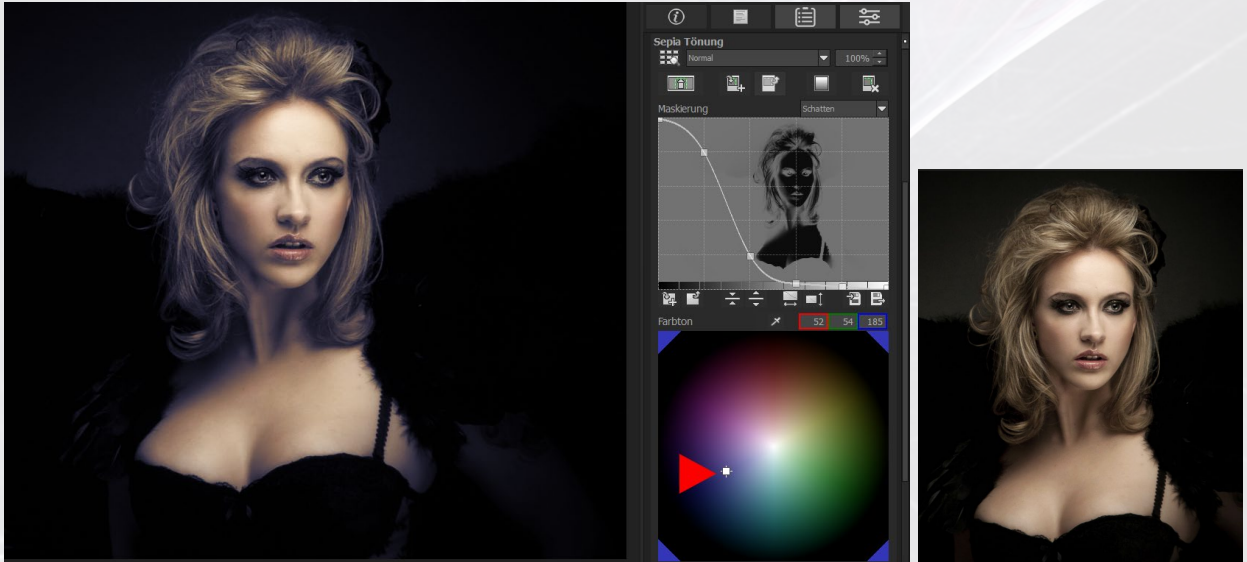
Über die Anfasser kann die Linie beliebig als Diagonale positioniert oder nach unten verschoben werden wie im 2. Bildbeispiel mit der Konsequenz, dass jetzt der Vordergrund hell und der Himmel abgedunkelt ist.



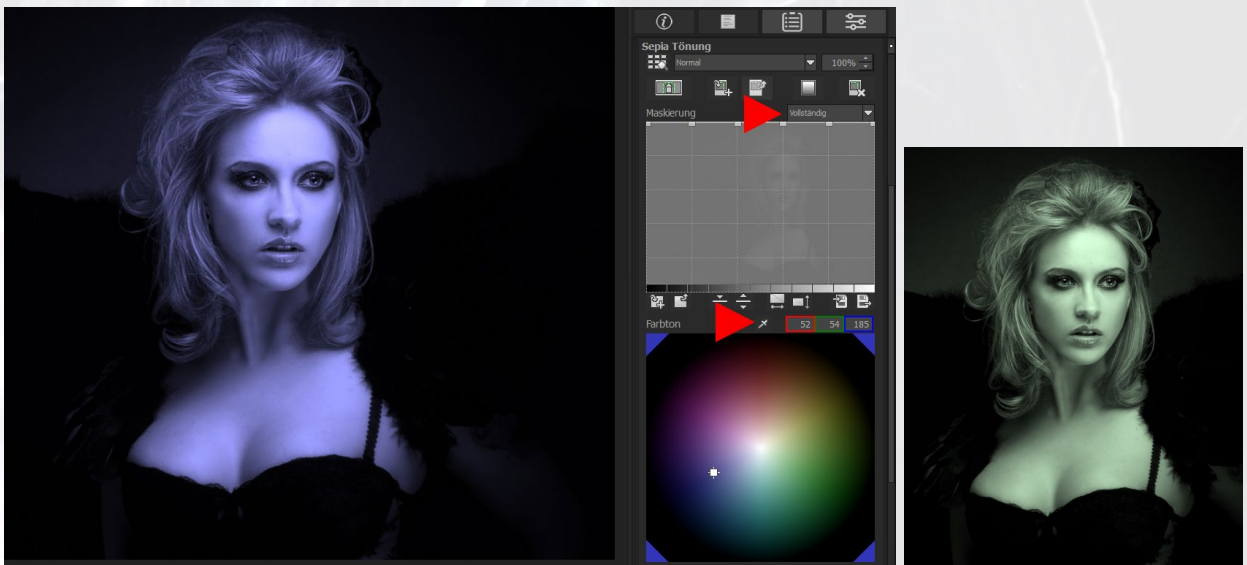
Bei anderen Effekten wie **Lichttuner** (links) oder **Warp** (rechts) wird der Effekt mit der Maus festgelegt und auf bildwichtige Teile fokussiert.

13. Parameter plus Farbwahl eines Effektes

Bei allen Effekten, die einen Farbkreis unterhalb der Maskierung anbieten, lässt sich entweder mit der Maus oder Pipette schnell und intuitiv ein voreingestellter Farbton ändern. **Sepia-Tönungen, Farbverläufe und Rahmen** sind z. B. beliebte Effekte zum Ändern einer Bildstimmung in eine gewünschte Richtung.



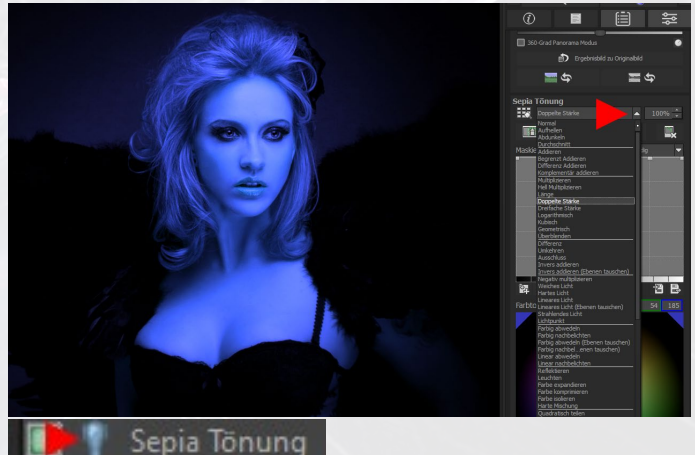
Im Bildbeispiel des Presets **Portrait Tone 1** sieht die voreingestellte Tönung, die im Farbkreis an dem weißen Punkt erkennbar ist, im Vergleich zum Original (Grafik rechts) unwesentlich anders aus, weil die Maskierung auf **Schatten** steht und die Hauttöne beinahe vollständig von der blauen Tönung ausschließt.



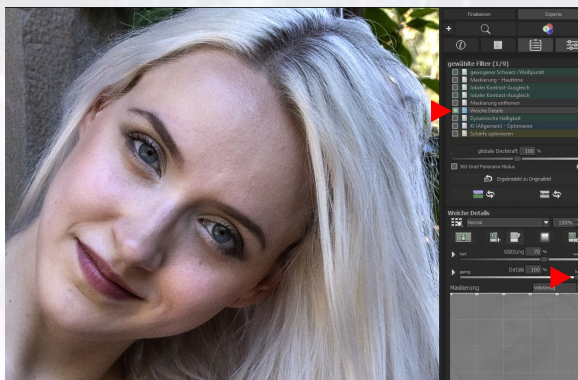
Wird die Maskierung auf **Vollständig** geändert und die Maskierung damit aufgehoben, bekommt das Model eine coole Blautönung, die Sie jetzt nach Ihren Vorstellungen in jede andere Farbe des Farbkreises ändern können, z. B. **Grün**. Wollen Sie eine **Farbe aus dem Bild** aufnehmen, um z. B. eine Rahmenfarbe von einer Farbe aus dem Bild aufzunehmen, klicken Sie auf die Pipette und wählen eine gewünschte Farbe aus.

14. Die Macht der Verrechnungsmodi

Die Macht der Verrechnungsmodi zeigt sich besonders eindrucksvoll im Modul **Selektiv Zeichnen** in den **Composingmasken**, wo das Original mit anderen Bildmotiven oder Texturen verrechnet wird, was zu verblüffenden Ergebnissen führt. Aber auch im Experten-Modus lassen sich mit einem Klick schnell Effekte verstärken, verrechnen oder total verfremden.



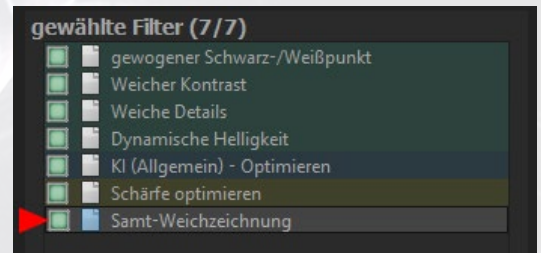
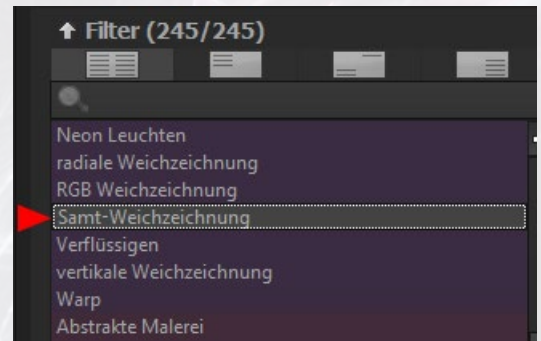
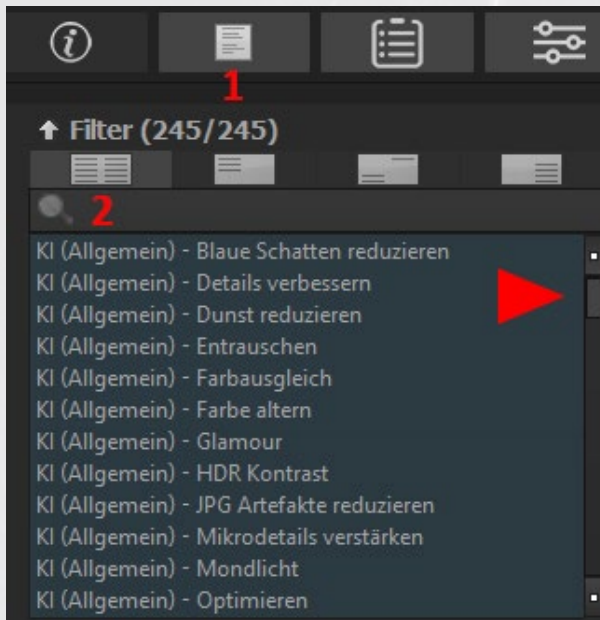
Die Verrechnungsmodi bestimmen, wie ein Effekt auf das aktuelle Bild berechnet wird und stehen in den meisten Effekten standardmäßig auf **Normal**. Mit Klick in den kleinen Pfeil neben **Normal** öffnet sich die sehr umfangreiche Auswahlliste mit den verschiedenen Verrechnungsmodi, deren Wirkung Sie sehr schnell mit den **Runter- oder Rauf-Pfeilen** ausprobieren können. Im Bildbeispiel ist beim Preset **Portrait Tone 1** und dem Effekt **Sepia** der Modus **Doppelte Stärke** gewählt worden. So können Sie blitzschnell Effekte verstärken und bei Bedarf über die Deckkraft noch weiter ihren Vorstellungen anpassen. **Das Lampensymbol** vor dem Effektnamen visualisiert den Verrechnungsmodus.



Im 2. Bildbeispiel ist im Preset **Portrait Weiche Haut** zur Demonstration nur der Effekt **Weiche Details** aktiv und der Parameter **Details** ganz nach rechts gezogen worden. Diese Übertreibung führt bei den Augen, Lippen und Haaren zur gewünschten Wirkung, die zu detailreiche Haut ist natürlich unakzeptabel. Mit Wahl des Verrechnungsmodus **Hell Multiplizieren**, der auch bei überzogener Weichzeichnung erste Wahl sein kann, ist das Problem gelöst: Augen, Lippen und Haare sind gut strukturiert, die Haut bleibt natürlich schön.

15. Effekte aus der Liste aller Filter einladen

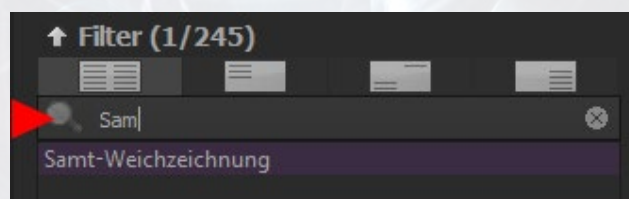
In der Liste aller Filter sind auch Effekte aufgeführt, die nicht in den verschiedenen Listen der gewählten Effekte den Bildlook bestimmen.



Klick in die Schaltfläche (1) blendet die Liste aller Filter ein, die von allen KI-Filtern angeführt werden. Standardmäßig sind alle Effekte aufgelistet (2), die mit dem Mausrad oder der Laufleiste rechts nacheinander eingeblendet und dann gezielt ausgewählt werden können.

Die anderen Schaltflächen grenzen die Filter auf **grundlegende Effekte**, **Effekte der weiterführenden Bildbearbeitung** und **künstlerische Effekte** ein.

Per **Doppelklick** auf einen gewählten Effekt wie in der Grafik oben rechts **Samt-Weichzeichnung** wird er sofort an unterster Stelle in der Liste der gewählten Effekte eingefügt (Grafik rechts unten) und ist aktiv. Jetzt können Sie die Wirkung in Verbindung mit den anderen Effekten beurteilen oder haben vorher ein „leeres“ Preset ohne Effekte gewählt, dann wirkt nur dieser oder weitere eingeladene Effekte, mit denen Sie experimentieren können.



Wissen Sie genau oder ungefähr, welchen Filter Sie einfügen möchten, geben Sie die Anfangsbuchstaben des Effektes, im Beispiel **Sam** oder des Themas, z. B.

Licht ein, dann werden sofort alle Effekte mit diesen Anfangsbuchstaben aufgelistet, und der gewünschte Effekt kann wieder per Doppelklick in die Liste der gewählten Effekte eingefügt werden.

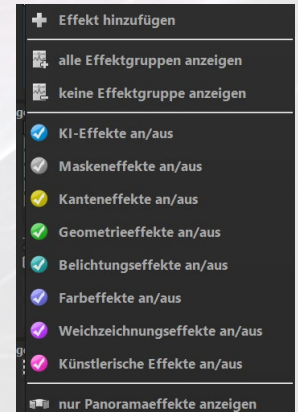
Solange die Eingabe nicht gelöscht wird, sehen Sie nur diesen oder die aufgelisteten Filter.

Erweiterte Filterbegrenzung

Mit Rechtsklick in die Liste aller Effekte oder auf einen Effekt wird ein Kontextmenü eingeblendet mit farblich sortierten Gruppen, die einzeln angewählt werden können, um die Übersicht einzugrenzen und gewünschte Effekte gezielter oder themenbezogen anwählen zu können.

Dazu ist ein 3er Schritt notwendig:

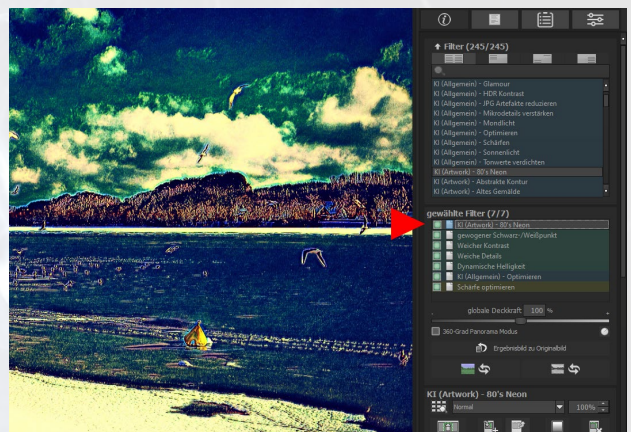
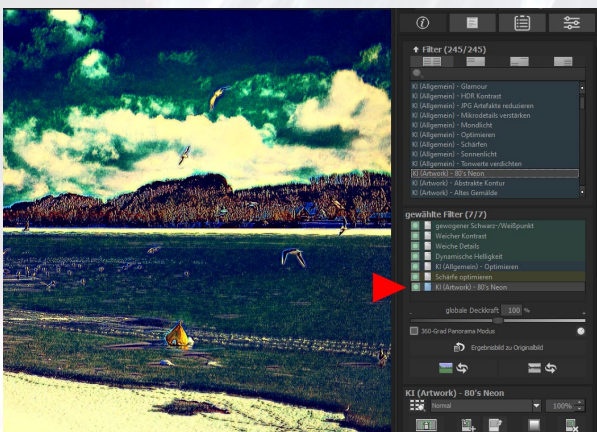
1. Klick auf **keine Effektgruppe** anzeigen.
2. Rechtsklick in die dann leere Liste.
3. Klick auf die gewählte Gruppe, z. B. **KI-Effekte an/aus**



Mit einem weiteren Rechtsklick in die gewählte Gruppe und Klick auf **alle Effekte anzeigen** werden wieder alle Effekte aufgelistet.

Filterreihenfolge ändern

Die Reihenfolge der Filter/Effekte kann minimale oder größere Auswirkung darauf haben, wie sich alle Effekte auf das Ergebnisbild auswirken. Entscheidend ist die Reihenfolge der Effekte bei den **Masken**, was Thema des nächsten Kapitels ist. Die Abarbeitung der Filter in der Liste der gewählten Filter ist immer von **oben nach unten**.

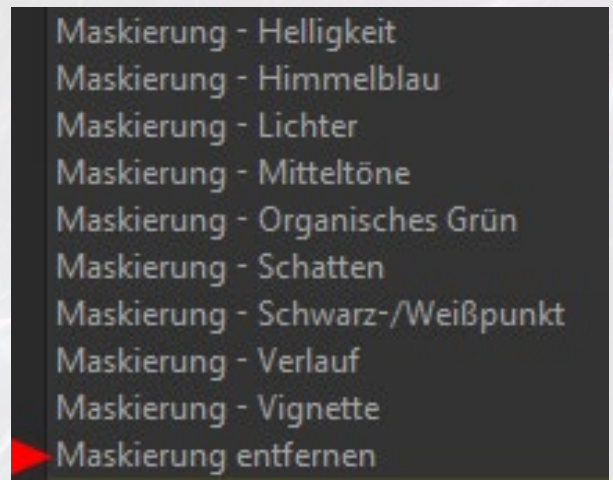
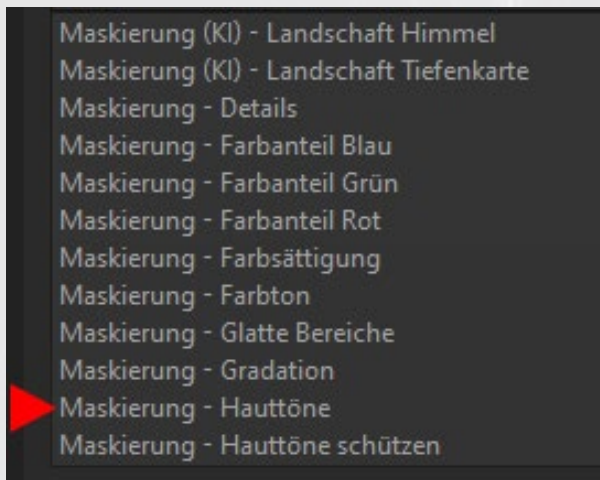


Die neu eingeladenen Effekte stehen immer an unterster Stelle in der Liste der gewählten Effekte wie im Beispiel **KI (Artwork) 80's Neon**.

Die Reihenfolge kann einfach per **Drag-and-drop** mit gehaltener Maustaste geändert werden:

Halten Sie den Effekt mit der linken Maustaste fest, verschieben ihn zu der Position, wo er in der Liste eingefügt werden soll und lassen die linke Maustaste wieder los (Grafik rechts). Der Unterschied ist nicht spektakulär, aber sichtbar: Die Strukturen in allen Farbbereichen sind schärfer ausgearbeitet, das Bild links mit der Effekt-Position an unterster Stelle wirkt weicher. Natürlich ist wie immer der persönliche Geschmack entscheidend, ob der Effekt verschoben wird oder nicht.

16. Gezielter Einsatz von Filtermasken

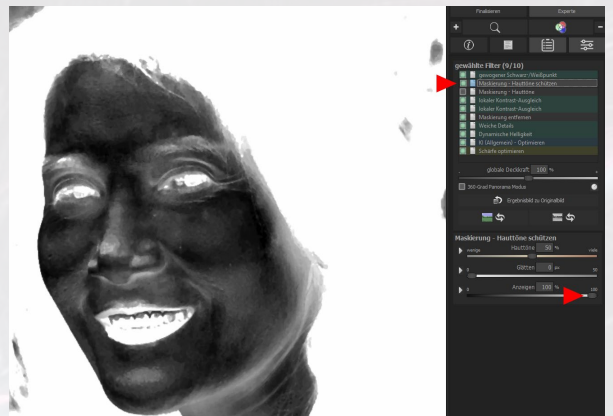
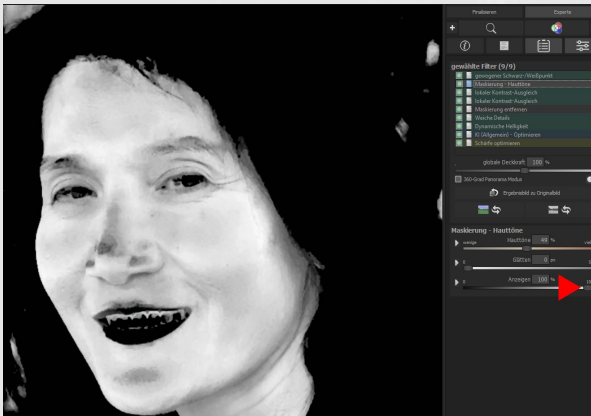


Die Maskierungs-Filter sind unterhalb der KI-Filter angeordnet. **Filtermasken** sind eigenständige Filter, sehr wirkungsvoll, vielseitiger einsetzbar als die Maskierungen, die zu den Effekten gehören. Jeder Filter erzeugt eine ganz spezielle Maske, die sich individuell einstellen lässt.



Maskierungen wirken auf **alle Effekte, die unter ihnen liegen** wie im Bildbeispiel die Maskierung **Hauttöne** im Preset **Portrait Weiche Haut**. Daher muss ein zugefügter Masken-Effekt immer in der Liste der gewählten Effekte **über den einen Effekt** oder die Effekte geschoben werden. An unterster Stelle ist er unwirksam.

Soll die gewählte Maskierung nicht auf alle darunter liegenden Effekte wirken, wird die Wirkung eingegrenzt durch den Filter **Maskierung entfernen** wie im Bildbeispiel, wo er unterhalb der beiden Effekte **lokaler Kontrast-Ausgleich** liegt, die mit den negativen Stärke-Werten für die Weichzeichnung sorgen.

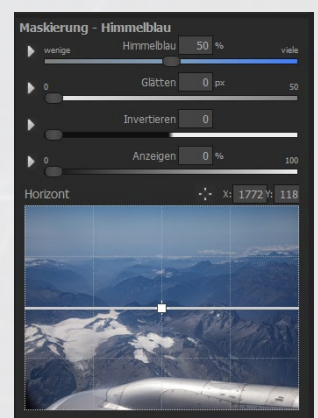


Die Bezeichnung der Masken ist „sprechend“, wie die Bildbeispiele bei voll eingblendeter Maskenanzeige zeigen. An allen weißen und hellen Stellen wirken die darunter liegenden Effekte bis zur Aufhebung durch **Maskierung entfernen** unterhalb der beiden Effekte **lokaler Kontrastausgleich**. Bei allen dunklen oder schwarzen Stellen sind die Effekte unwirksam. So **wirkt die Maskierung Hauttöne** in den Grafiken links oben und unten nur auf den Hauttönen. Haare, Augen und Lippen bleiben unberücksichtigt. In den Grafiken rechts oben und unten ist der Filter **Maskierung - Hauttöne schützen** über den beiden Effekten **lokaler Kontrastausgleich**, die beide auf **positive Stärkewerte** gestellt wurden, positioniert worden. **Hauttöne** ist inaktiv. Das Ergebnis ist der **Ausschluss der Kontrastverstärkung im Gesicht** und eine Kontrastverstärkung der Haare, Augen und Lippen.

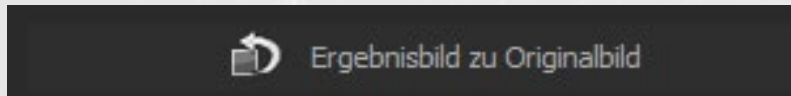


Parameter:

Die zu einer Maskierung gehörenden Parameter sind abhängig von der gewählten Maskierung. Bei vielen Masken wie im Beispiel **Himmelblau** kann sie auch umgekehrt (invertiert) oder die Wirkung über eine Linie weiter optimiert werden. Beim Drüberfahren mit Maus wird die Wirkung der einzelnen Parameter wie immer angezeigt und erleichtert die gewünschte Einstellung.



17. Ergebnisbild zu Originalbild

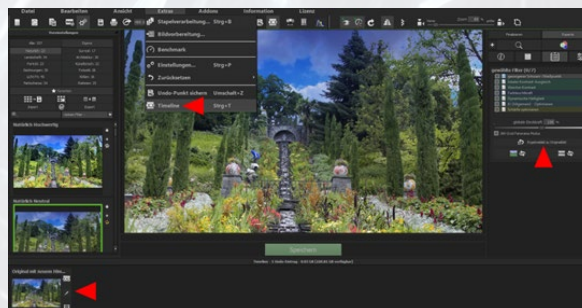


Mit dieser Funktion wird das aktuelle Ergebnisbild nach allen Veränderungen, die Sie im Finalisieren- oder Experten-Modus gemacht haben, das **neues Original**, mit dem Sie dann wieder bei Bedarf andere Presets ausprobieren oder weitere Veränderungen vornehmen können.

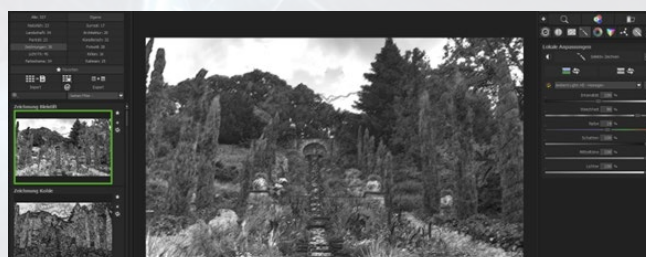
Das folgende Beispiel zeigt eine Besonderheit, bei der diese Funktion besonders sinnvoll bzw. notwendig ist.



Wechseln Sie im **Selektiv Zeichnen** z. B. nach Einbau eines neuen Himmels zum Finalisieren-Modus zurück und wollen ein anderes Preset ausprobieren, kann das zu Irritationen wie im Bildbeispiel mit dem Preset **Zeichnung Bleistift** führen, weil das Original den geänderten Preset-Bildlook bekommen hat, der Himmel aber nicht. Das liegt daran, dass das Original bei allen gewählten Presets immer Vorrang vor den Bearbeitungen im **Selektiv Zeichnen** hat. Diese Besonderheit lässt sich schnell mit einem kleinen Umweg lösen:

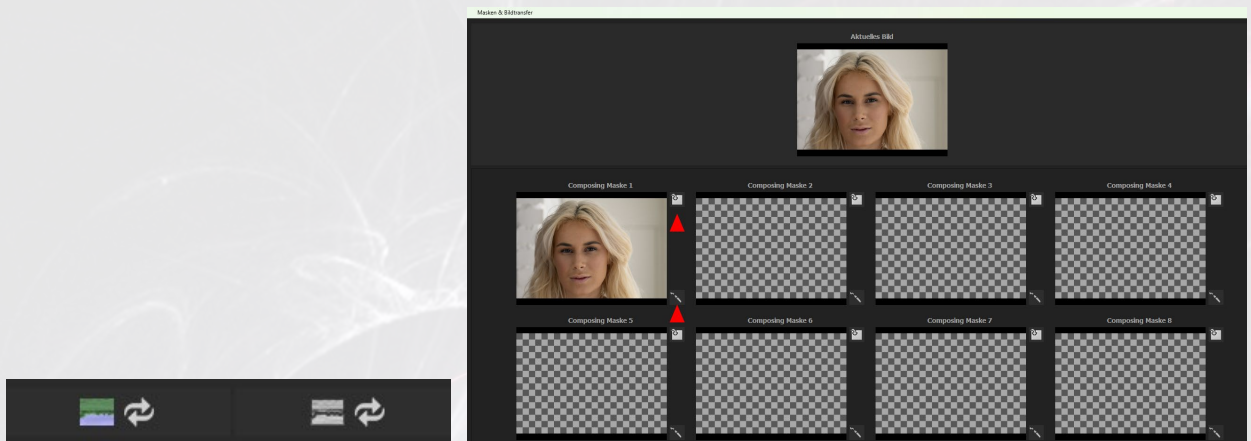


Sie klicken auf die Schaltfläche **Ergebnisbild zu Originalbild** und blenden den standardmäßig eingeblendeten **Undo-Punkt** in der Timeline mit Klick auf **Extras/Timeline** wieder aus.



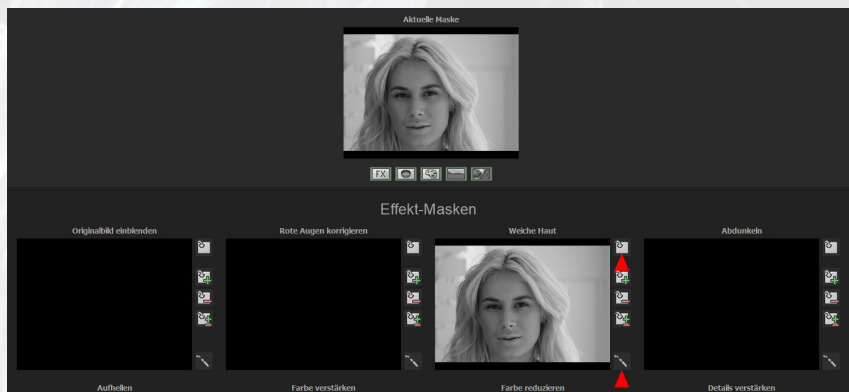
Das jetzt angezeigte Bild ist quasi das **neue Original** und kann bei Bedarf mit beliebigen Preset variiert werden.

18. Transfer-Fenster



Die Transfer-Fenster sparen Zeit, weil sie die aktuellen **Ergebnisbilder** oder **Masken** direkt an das **Selektiv Zeichnen** übertragen.

Mit Klick auf die linke Schaltfläche wechseln Sie mit einem **Bild** zum Transferfenster **Masken & Bildtransfer**, wählen mit Klick auf den Pfeil die gewünschte **Composingmaske** aus und wechseln mit Klick auf das Pinselsymbol sofort zur hier gewählten Composingmaske 1.



Mit Klick in die rechte Schaltfläche wechseln Sie mit einem **Graustufenbild als Maske** zum gleichen Fenster, wählen mit Klick in den Pfeil einen Maskenbereich aus, im Beispiel **Effektmasken** und entschieden sich für eine selektive Bearbeitung Ihrer Wahl, hier **Weiche Haut**.



Mit einem weiteren Klick in das Pinselsymbol wird automatisch die Maske mit dem Effekt belegt und kann bei Bedarf über den Intensitätsregler oder den Radierer korrigiert werden.