

# MINOLTA

The essentials of imaging

[www.minoltaeurope.com](http://www.minoltaeurope.com)



## ***DiMAGE*** Viewer

**D** Bedienungsanleitung Software



## BEVOR SIE BEGINNEN

Bevor Sie die DiMAGE Image Viewer Utility Software installieren, lesen Sie den Abschnitt Datenübertragung im Kamerahandbuch. Dieser Abschnitt schildert genau wie die Kamera mit dem beiliegenden USB-Kabel mit einem Computer verbunden wird. Die Beispiele in diesem Handbuch gehen davon aus, dass die Kamera mit einem USB-Kabel an den Computer angeschlossen wird.

Diese Bedienungsanleitung enthält weder Anweisungen über die grundsätzliche Bedienung eines Computers, noch über die Grundfunktionen der Betriebssysteme Windows® oder Mac OS® (Macintosh). Informationen über die Bedienung Ihres Computers oder Betriebssystems schlagen Sie bitte in den entsprechenden Handbüchern zu Ihrem Computer nach.

In dieser Bedienungsanleitung sind die Anzeigen der Windows®-Version des Programmes abgebildet. Es gibt, außer der Gestaltung einzelner Bedienelemente, keine grundlegenden Unterschiede zwischen der Windows®- und der Macintosh®- Version.

Es wurden jegliche Vorsichtsmaßnahmen getroffen, um die Genauigkeit dieses Materials sicherzustellen. Falls Sie Fragen haben, kontaktieren Sie Minolta. Minolta ist nicht für irgendeinen Verlust oder Beschädigung verantwortlich, die durch den Gebrauch von dieser Software verursacht werden.

Dieses Anwenderhandbuch darf nicht ohne vorherige Erlaubnis von Minolta Co., Ltd. in Teilen oder in seiner Gesamtheit, vervielfältigt werden.

Systemvoraussetzungen .....	6
DiMAGE Viewer .....	6
QuickTime Systemvoraussetzungen .....	7
Bevor Sie die „DiMAGE Viewer“-Software installieren .....	7
Installation .....	8
Installation der „DiMAGE Viewer“-Software – Windows .....	8
Installation der „DiMAGE Viewer“-Software – Macintosh .....	10
Starten der Software .....	12
Unter Windows .....	12
Unter Macintosh .....	13
Importieren und Bearbeiten der Bilder .....	14
Bilder laden.....	14
Erneuern der Miniaturbildansicht.....	14
Audiodateien öffnen.....	15
Anzeigeformat ändern .....	16
Miniaturbildgröße ändern.....	17
Bilddateien sortieren.....	18
Umbenennen einzelner Dateien .....	18
Umbenennen mehrerer Dateien.....	19
Ordner anlegen.....	20
Bilder in andere Ordner verschieben.....	21
Bilder in andere Ordner kopieren .....	22
Ausschneiden, Kopieren, Einsetzen und Löschen – Windows.....	23
Ausschneiden, Kopieren, Einsetzen und Löschen – Macintosh.....	23
Anzeigen und Sichern von Bildinformationen.....	24
Bildinformation – Einstellungen .....	25
Grundlegende Bildbearbeitung.....	26
Bildkorrektur Fenster .....	26
Werkzeugleisten .....	27
Bilder im Fenster „Bildkorrektur“ anzeigen .....	28
Drehen und Spiegeln von Bildern.....	29
Bildanzeigooptionen .....	30
Vollbildansicht .....	30
Größenänderung des Hauptfensters .....	30
Das Verschiebehandwerkzeug.....	31
Das Zoomwerkzeug .....	31
Menüoptionen .....	31
Korrektur mit Variationen .....	32
Variation – Farbbalance .....	33
Variation – Helligkeit- und Kontrast.....	34
Variation – Sättigung.....	35
Helligkeit-, Kontrast- und Farbbalancekorrekturen .....	36
Automatische Einstellung.....	36
Original und korrigiertes Bild vergleichen.....	37
Eine Einführung in die Farbenlehre.....	38
Korrektur widerrufen/wiederherstellen .....	39
Verarbeitung von Textaufnahmen und Strichgrafik .....	39

Speichern von Bildern .....	40
Bildgröße ändern und sichern .....	40
Speichern eines Bildes .....	41
Bildnamen oder Bildformat ändern .....	41
Drucken .....	42
Bilder drucken .....	42
Erweiterte Bildbearbeitung .....	44
Das Gradationskurven/Tonwertkorrektur-Fenster .....	45
Verwendung der Gradationskurve .....	46
Freihandzeichnen einer Gradationskurve .....	47
Kurzanleitung zur Gradationskurvenkorrektur .....	48
Weiß-, Schwarz- und Graupunkt .....	50
Setzen der Weiß- und Schwarzpunktwerte .....	52
Automatische Tonwertkorrektur .....	53
Anzeigen der RGB-Histogramme .....	53
Tonwertkorrekturen .....	54
Farbton, Sättigung und Helligkeit korrigieren .....	56
Automatische Einstellung .....	56
Farbtonkorrektur .....	57
Schärfe .....	58
Einen Bildausschnitt speichern – Auswahlrahmen .....	60
Zwischenspeichern von Korrekturen – Schnappschuss-Button .....	61
Bildkorrektureinstellungen sichern .....	62
Bildkorrektureinstellungen laden .....	63
Bilddateien im RAW-Format verarbeiten .....	64
Bilddateien im RAW-Format speichern .....	66
RAW-Jobs speichern .....	67
RAW-Jobs laden .....	67
Stapelverarbeitung .....	68
Filmsequenzoptimierer .....	70
Flickerkorrektur .....	71
Filmsequenzen bearbeiten .....	72
Filmsequenzen verbinden .....	72
Filmsequenz-Abschnitte verbinden .....	73
Einzelne Filmbilder korrigieren .....	74
Erweiterte Einstellmöglichkeiten .....	76
Festlegen der Voreinstellungen .....	76
Farbanpassung – Farbvoreinstellungen .....	78
Verwenden von gerätespezifischen ICC-Profilen .....	80
Eingebundene Farbprofile .....	82
Tipp zur Farbmessung .....	82

## DiIMAGE Viewer

IBM PC/AT kompatible Computer	Apple Macintosh Computer
133 MHz Pentium Prozessor oder höher	PowerPC 100 MHz oder besser
Windows 98/98* Second Edition, Windows Me, Windows 2000 Professional, Windows XP	Mac OS 9 – Mac OS 9.2.2 Mac OS X 10.1.3 – 10.1.5
mindestens 64 MB Arbeitsspeicher (bei Windows XP mindestens 128MB )	mindestens 128 MB Arbeitsspeicher
200 MB oder mehr an freiem Speicherplatz	200 MB oder mehr an freiem Speicherplatz
Farbtiefe: TrueColor (24 Bit) oder besser Auflösung: 800 X 600 oder besser, 1024 X 768 (XGA) oder besser	Farbtiefe: TrueColor (24 Bit) oder besser Auflösung: 800 X 600 oder besser, 1024 X 768 (XGA) oder besser
CD-ROM Laufwerk	
QuickTime 5 oder höher	QuickTime 4 oder höher

\* Wenn Sie Windows 98 verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie den Microsoft Internet Explorer in der Version 5.0 oder neuer, verwenden.

## QuickTime Systemvoraussetzungen

IBM PC/AT kompatibler Pentium Computer	Installieren Sie QuickTime nach den Anweisungen des Installers. Für den Macintosh kann man die aktuelle Quick Time Version von der Apple Homepage herunterladen: <a href="http://www.apple.com">http://www.apple.com</a> .
Windows 95, 98, 98SE, NT, Me, 2000 Professional, oder XP.	
mindestens 32 MB Arbeitsspeicher	
Sound Blaster oder kompatible Soundkarte	
DirectX 3.0 oder höher	

### Bevor Sie die „DiMAGE Viewer“-Software installieren

Im Arbeitsspeicher befindliche Programme wie Viren-Scanner oder Installations-Überwachungs-Tools können zu Fehlern bei der Installation führen. Entfernen oder deaktivieren Sie diese Programme bevor Sie die Installation der „DiMAGE Viewer“-Software starten. Reinstallieren oder aktivieren Sie die Software nachdem die Installation abgeschlossen ist.

## Installation der „DiIMAGE Viewer“-Software – Windows

Im Folgenden ist für die Festplatte der Laufwerksbuchstabe „F“ vergeben. Die Laufwerksbuchstaben können zwischen Computern variieren. Unter Windows 2000 oder XP sollte die Software mit Administratorrechten installiert werden.



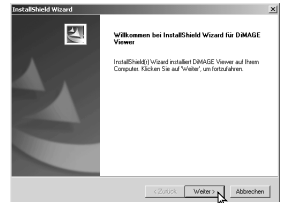
Schalten Sie den Computer ein und starten Sie Windows®

Legen Sie die „DiIMAGE Software CD-ROM“ in das CD-ROM-Laufwerk ein.

- Nach kurzer Zeit erscheint das „DiIMAGE Installer Menu“ Fenster .

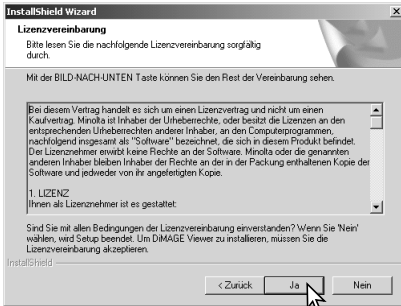
Klicken Sie auf „Die Installation des DiIMAGE Viewer wird gestartet“.

Das „Willkommen“ Fenster erscheint. Um fortzufahren klicken Sie auf „Weiter >“.

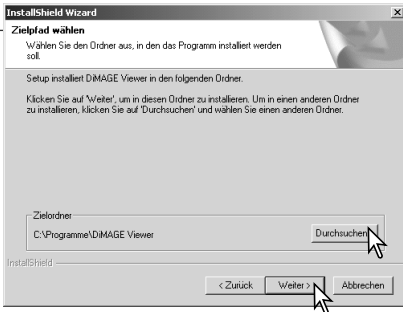


Das Fenster „Lizenzvereinbarung“ erscheint. Wenn Sie der Vereinbarung zustimmen, klicken Sie im Startfenster auf „Ja“ .

- Wenn Sie die Lizenzbestimmungen nicht annehmen möchten, klicken Sie auf „Nein“. Die Installation wird daraufhin abgebrochen.

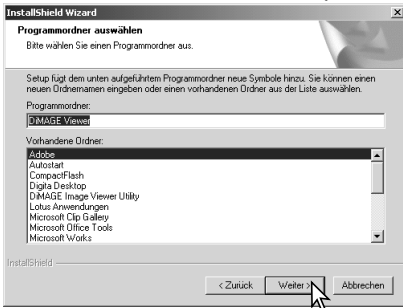






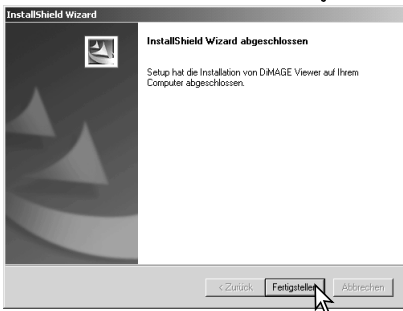
Zur Installation in das voreingestellte Verzeichnis F:\Programme\DiMAGE Viewer, klicken Sie auf „Weiter >“.

- Um die Software in ein anderes Verzeichnis zu installieren, klicken Sie auf „Durchsuchen...“ und wählen Sie ein anderes Zielverzeichnis aus. Klicken Sie anschließend auf „OK“.



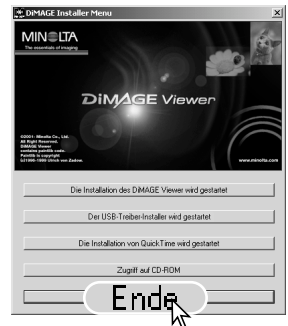
Der Name des voreingestellten Programmordner wird hervorgehoben dargestellt. Um die Software dieser Gruppe zuzuordnen, klicken Sie auf „Weiter“.

- Um die Software einer anderen Programmgruppe zuzuordnen, wählen Sie diese in der unten stehenden Liste aus und klicken auf „Weiter“.



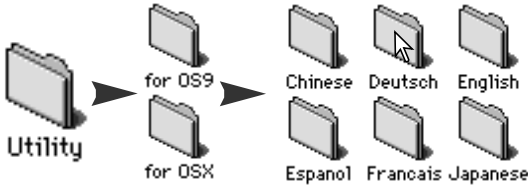
Wenn die Installation der abgeschlossen ist erscheint ein neues Fenster. Klicken Sie auf „Fertigstellen“

- Das „DiMAGE Viewer“-Software Installationsfenster erscheint. Klicken Sie auf „Ende“, um das Fenster zu schließen.

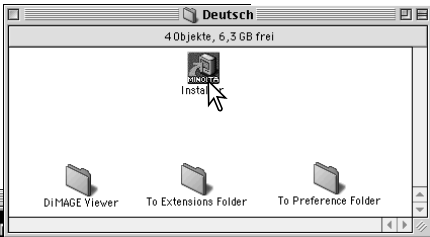


## Installation der „DiIMAGE Viewer“-Software – Macintosh

Schalten Sie den Macintosh ein. Wenn die Schreibtischoberfläche erscheint, legen Sie die „DiIMAGE Software CD-ROM“ in das CD-ROM-Laufwerk. Die CD startet automatisch. Falls die CD nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Symbol auf der Schreibtischoberfläche.



Doppelklicken Sie auf den „Utility“-Ordner, dann auf den Ordner des von Ihnen verwendeten Betriebssystems sowie auf den „Deutsch“-Ordner.



Doppelklicken Sie auf das „Installer“-Symbol, um die Installation zu starten

Klicken Sie im Startfenster auf „Weiter >“



Das Fenster „Lizenzvereinbarung“ erscheint. Wenn Sie der Vereinbarung zustimmen, klicken Sie im Startfenster auf „Ja“ .

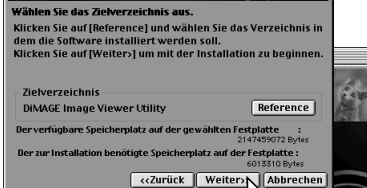
- Wenn Sie die Lizenzbestimmungen nicht annehmen möchten, klicken Sie auf „Nein“. Die Installation wird daraufhin abgebrochen.



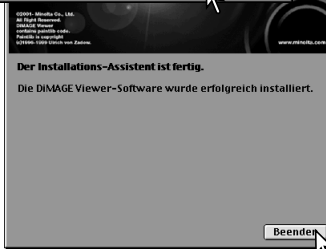
Es erscheint ein Fenster zur Auswahl des Zielordners für die „DiMAGE Viewer“-Software. Klicken Sie auf „Reference“.



Wählen Sie den Ordner an, in den die Software installiert werden soll. Bestätigen Sie indem Sie auf „Auswählen“ klicken.

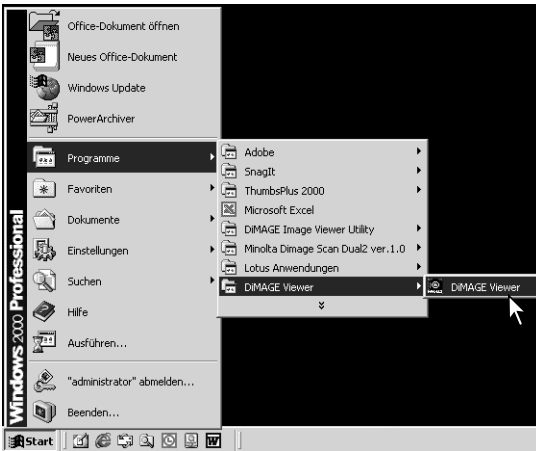


Gehen Sie sicher, dass Sie den richtigen Ordner gewählt haben, klicken Sie dann auf „Weiter >>“, um die „DiMAGE Viewer“-Software zu installieren.



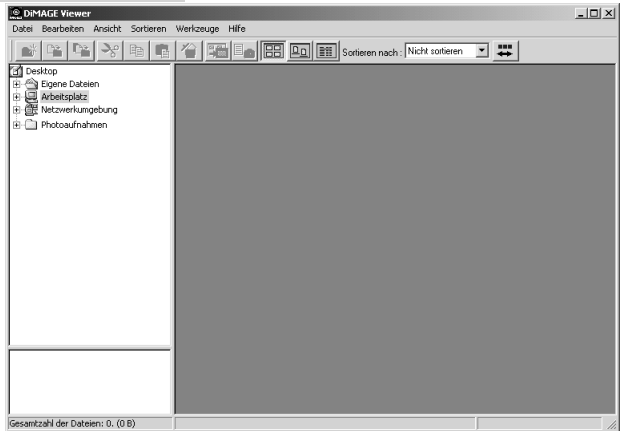
Nach Fertigstellung der Installation erscheint das „Beenden“-Fenster. Klicken Sie auf „Beenden“

## Unter Windows®



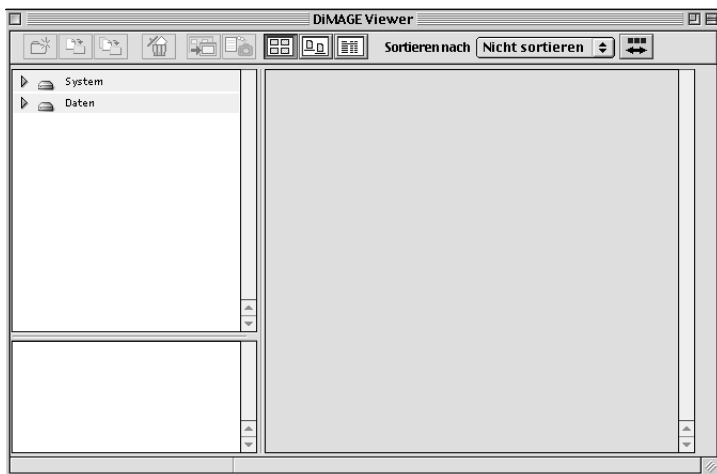
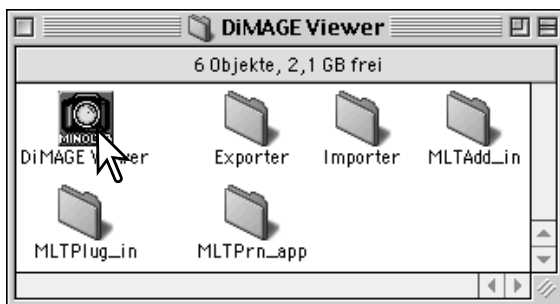
Wählen Sie „DiIMAGE Viewer“ im Programm Ordner des Startmenüs aus.

Das Miniaturbildfenster der „DiIMAGE Viewers“-Software öffnet sich.

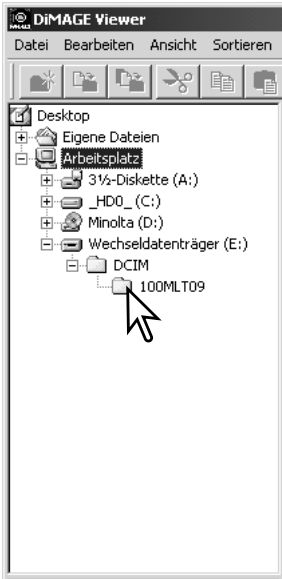


## Unter Mac OS®

Öffnen Sie den „DiIMAGE Viewer“-Ordner. Doppelklicken Sie auf das Symbol „DiIMAGE Viewer“. Das Hauptfenster der Software öffnet sich.



## Bilder laden



Bilder können direkt von der Kamera oder aus Ordnern, die auf Ihrem Computer gespeichert sind geladen werden. Benutzen Sie die Ordnerübersicht, um die gewünschten Dateien auszuwählen. Informationen über die Ordnerstruktur der Kamera, sowie über deren Anschluss an den Computer entnehmen Sie bitte dem Kamerahandbuch

Klicken Sie auf (+) um einen Ordnerinhalt anzuzeigen.  
Klicken Sie auf (-) um einen Ordnerinhalt zu verbergen.

Um die Bilder zu laden klicken Sie auf den gewünschten Ordner.  
Alle Bilder, Audio und Filmdateien dieses Ordners werden geladen.

## Erneuern der Miniaturbildansicht

Wenn die Ordnerstruktur der angezeigten Miniaturbilder verändert wird, z.B. durch entfernen der Kamera, können Sie die Ansicht erneuern. Wählen Sie „Aktualisieren“ aus dem Ansicht-Menü der „DiMAGE Viewer“-Software.



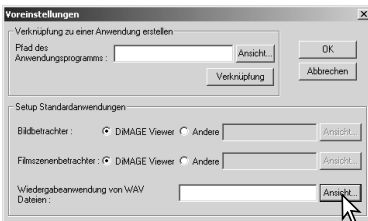
# Audiodateien öffnen

Mit der Kamera hergestellte Sprachnotizen, Live-Aufzeichnungen und Tonaufnahmen, können mit der DiMAGE Viewer. Software abgespielt werden Tonaufnahmemöglichkeiten sind im Kamerahandbuch aufgeführt. Nach der Auswahl der Voreinstellungen (siehe unten) können Sie durch Klicken auf das Noten-Symbol, oder durch Doppelklicken auf die gewünschte Audiodatei, die Aufnahme abspielen.



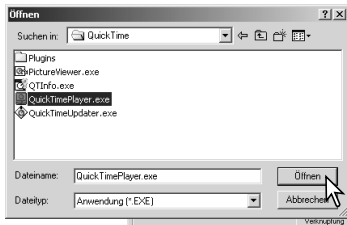
Sprachnotiz/Live-Aufzeichnung

Tonaufnahme

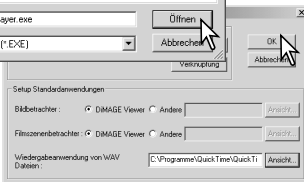


Wählen Sie „Voreinstellungen“ aus dem Datei-Menü um die „DiMAGE Viewer“-Software für die Verarbeitung von Audiodateien einzurichten. Das Voreinstellungsfenster erscheint.

Klicken Sie auf „Ansicht“ neben der Textbox „Wiedergabeanwendung von WAV-Dateien“, um in das „Öffnen“-Dialogfenster zu gelangen



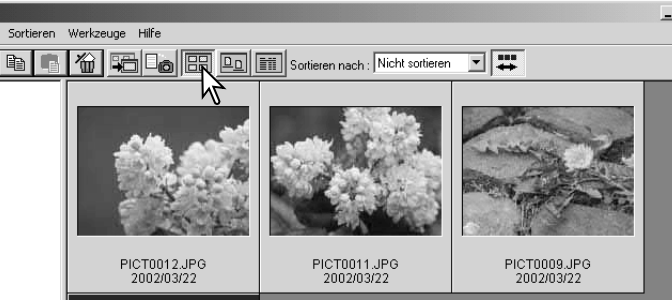
Wählen Sie eine Anwendung zum Abspielen der Audiodateien (z.B. QuickTime oder den Windows Media Player). Klicken Sie auf „Öffnen“. Der Anwendungspfad wird im Voreinstellungsfenster angezeigt.



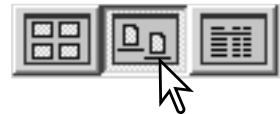
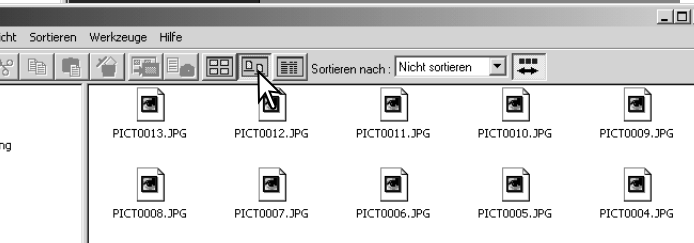
Klicken Sie zur Bestätigung des Vorgangs auf „OK“.

## Anzeigeformat ändern

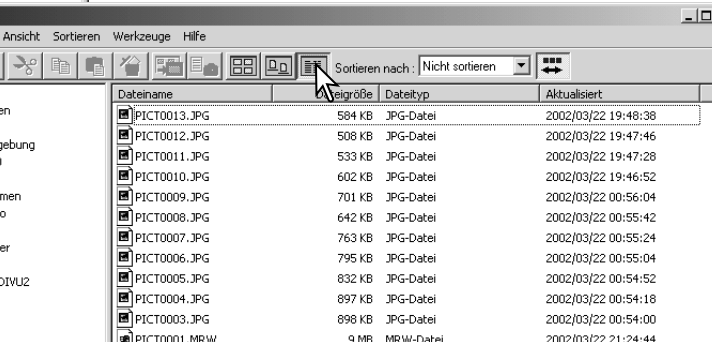
Die Bilder eines Ordners können als Miniaturbilder, Symbole oder als Dateiliste angezeigt werden. Zur Auswahl Ihrer bevorzugten Ansichtsart klicken Sie bitte auf die entsprechenden Buttons.



Miniaturbildansicht-Button



Symbolansicht-Button



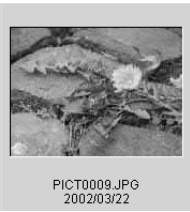
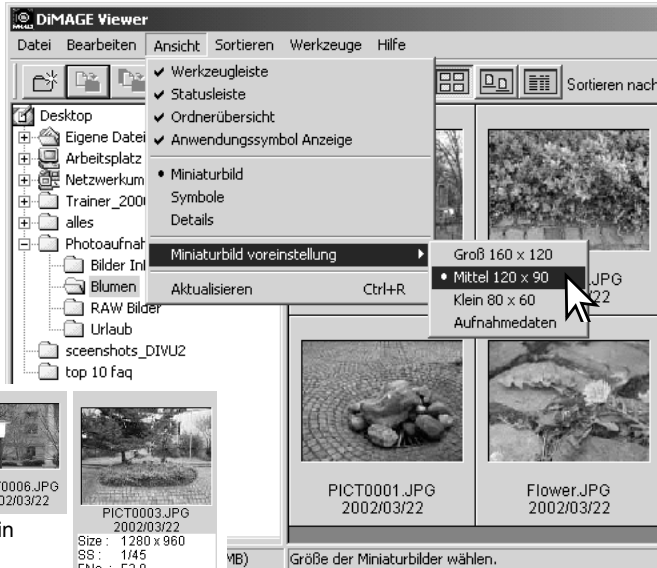
Listenansicht-Button



# Miniaturbildgröße ändern

Es stehen die vier Miniaturbildgrößen: „Groß“, „Mittel“, „Klein“ und „Aufnahmedaten“ zur Auswahl

Um die Größe einzustellen, wählen Sie unter dem Ansicht-Menü „Miniaturbild Voreinstellungen“ und klicken Sie auf die gewünschte Größe, die zur Auswahl steht.



Groß



Mittel



Klein



Aufnahmedaten

Größe der Miniaturbilder wählen.

## Bilddateien sortieren

Sie können Bilddateien in auf oder absteigender Reihenfolge nach Name, Datum oder Dateiendung sortieren. Die Sortierung funktioniert in allen Anzeigeformaten der Dateien (S. 16). Wählen Sie die Sortierart über den Menüpunkt „sortieren“, oder über das „Sortieren nach“-Listenfeld in der Werkzeugleiste.



Die auf oder absteigende Reihenfolge der sortierten Bilder kann sowohl über den Menüpunkt „Sortieren“, als auch über den „Reihenfolge ändern“-Button eingestellt werden.

## Umbenennen einzelner Dateien

In allen Anzeigeformaten (S. 16) der Dateien können einzelne Dateinamen geändert werden. Bei der Umbenennung muß die vorherige Dateiendung bestehen bleiben.

Klicken Sie auf das Miniaturbild, Symbol oder den Dateinamen um das Bild auszuwählen.

Klicken Sie auf den Dateinamen, um den Cursor zu aktivieren, oder wählen Sie „Umbenennen“ aus dem Bearbeiten-Menü. Den neuen Namen geben Sie über die Tastatur ein.



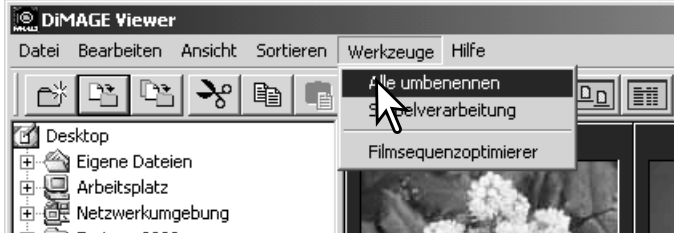
# Umbenennen mehrerer Dateien

In allen Anzeigeformaten (S. 16) der Dateien können mehrere Dateinamen geändert werden.

Klicken Sie auf den Rand des Miniaturbildes oder das Dateisymbol um eine bestimmte Datei auszuwählen.

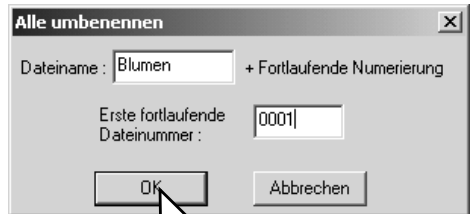
- Um mehrere Bilder auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder; ausgewählte Bilder erscheinen schwarz umrandet. Um ein Bild wieder abzuwählen drücken Sie erneut die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder. Um eine Reihe von Bildern auszuwählen klicken Sie unter Halten der Umschalt-Taste auf Anfangs und Endbild. Um alle Bilder auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) sowie „A“ auf der Tastatur.

Wählen Sie aus dem Werkzeug-Menü „Alle umbenennen“. Das Fenster „Alle umbenennen“ erscheint.



Geben Sie im Fenster „Alle umbenennen“ mit bis zu 10 Zeichen den neuen Namen unter „Dateiname“ ein, und geben Sie die erste Bildnummer für eine fortlaufende Serie mit bis zu fünf Ziffern unter „Erste fortlaufende Dateinummer“ ein.

Klicken Sie auf „OK“ um alle markierten Bilder umzubenennen.



## Ordner anlegen

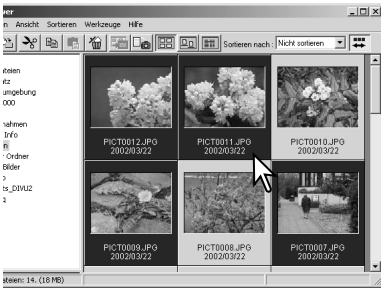
Sie können für die Bilder eigene Ordner anlegen. Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie einen Ordner anlegen möchten. In diesem Beispiel wird ein Ordner unter „Photoaufnahmen“ angelegt

Klicken Sie in der Menüleiste auf den neuer Ordner-Button oder wählen Sie im Datei-Menü „Neuer Ordner“. Der Ordner wird im ausgewählten Ziel angelegt.

Über die Tastatur können Sie einen Ordnernamen eingeben.



# Bilder in andere Ordner verschieben



Mehrere Bilder können in andere Ordner verschoben werden. Klicken Sie auf den Rand des Miniaturbildes oder das Dateisymbol um eine bestimmte Datei auszuwählen.

- Um mehrere Bilder zum Verschieben auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder; ausgewählte Bilder erscheinen schwarz umrandet. Um ein Bild wieder abzuwählen drücken Sie erneut die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder. Um eine Reihe von Bildern auszuwählen klicken Sie unter Halten der Umschalt-Taste auf Anfangs und Endbild. Um alle Bilder auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) sowie „A“ auf der Tastatur.

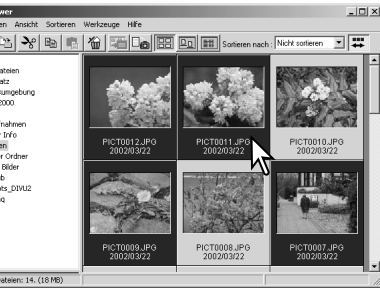
Klicken Sie auf den „in Ordner verschieben“-Button in der Werkzeugleiste oder wählen Sie „In Ordner verschieben“ im Bearbeiten-Menü. Das Fenster „In Ordner verschieben“ öffnet sich.



Im Fenster „In Ordner verschieben“ wählen Sie bitte Ihren Zielordner aus. Klicken Sie auf „Wählen“ um die Bilder zu verschieben

- Sie können einen neuen Ordner anlegen, indem Sie auf den Zielort für den Ordner klicken und dann auf den „Neuer Ordner“-Button klicken. Der neu in der Ordnerübersicht erscheinende Ordner kann benannt werden
- An Bilder angehängte Audiodateien (.wav) oder Miniaturbilder (.thm) werden ebenfalls kopiert.

## Bilder in andere Ordner kopieren



Mehrere Bilder können in andere Ordner kopiert werden. Klicken Sie auf den Rand des Miniaturbildes oder das Dateisymbol um eine bestimmte Datei auszuwählen.

- Um mehrere Bilder zum Kopieren auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder; ausgewählte Bilder erscheinen schwarz umrandet. Um ein Bild wieder abzuwählen drücken Sie erneut die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) und klicken dabei auf die gewünschten Bilder. Um eine Reihe von Bildern auszuwählen klicken Sie unter Halten der Umschalt-Taste auf Anfangs und Endbild. Um alle Bilder auszuwählen drücken Sie die Steuerungs-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) sowie „A“ auf der Tastatur.

Klicken Sie auf den „In Ordner kopieren“-Button in der Werkzeugleiste oder wählen Sie „In Ordner kopieren“ im Bearbeiten-Menü. Das Fenster „In Ordner kopieren“ öffnet sich.



Im Fenster „In Ordner kopieren“ wählen Sie bitte Ihren Zielordner aus. Klicken Sie auf „Wählen“ um die Bilder zu kopieren.

- Sie können einen neuen Ordner anlegen, indem Sie auf den Zielort für den Ordner klicken und dann auf den „Neuer Ordner“-Button klicken. Der neu in der Ordnerübersicht erscheinende Ordner kann benannt werden
- An Bilder angehängte Audiodateien (.wav) oder Miniaturbilder (.thm) werden ebenfalls kopiert.

„Neuer Ordner“-Button

## Ausschneiden, Kopieren, Einsetzen und Löschen – Windows

Per Werkzeugleiste oder Bearbeiten-Menü können Sie Ordner, Einzelbilder oder mehrerer Bilder ausschneiden, kopieren, einsetzen, und löschen. Angehängte Audiodateien und Miniaturbilder zu Dateien werden mit bearbeitet. Mit der Entfernen-Taste auf der Tastatur können Sie auch Bilder und Ordner löschen



Ausschneiden



Kopieren



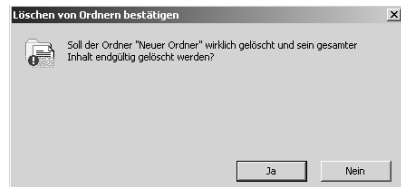
Einfügen



Löschen

Wählen Sie gewünschte Ordner oder Bilder aus. Klicken Sie auf den Ausschneiden-Button. Beim Ausschneiden verändert sich die Anzeige so lange nicht, bis Sie den Einfügen-Button klicken. Klicken Sie auf das Ziel für den Ordner bzw die Bilder und fügen Sie diese durch Klicken auf den Einfügen-Button ein.

Beim Löschen von Bildern bzw. Ordnern erscheint sicherheitshalber ein Bestätigungsdialog. Mit „Ja“ bestätigen Sie den Befehl zum Löschen, die ausgewählten Dateien werden gelöscht. Mit „Nein“ brechen Sie den Löschvorgang ab, die Dateien bleiben bestehen.

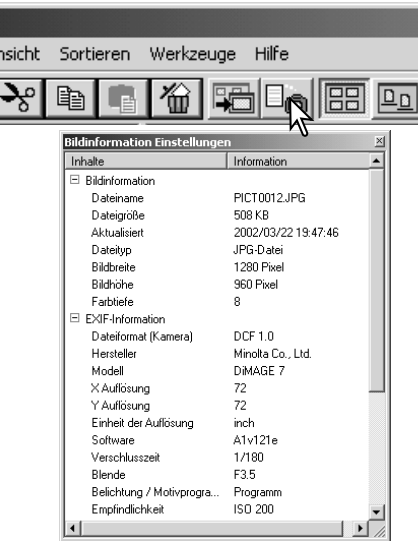


## Ausschneiden, Kopieren, Einsetzen und Löschen – Macintosh

Im Bearbeiten-Menü befinden sich die Funktionen Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen. Sie sind verwendbar für die Namensbearbeitung von Dateien und Ordnern, nicht aber für das Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen von Dateien und Ordnern

Durch Klicken auf den Löschen-Button in der Werkzeugleiste oder durch Drücken der Befehls-Taste und der Entfernen-Taste werden Dateien und Ordner gelöscht. Mit „Ja“ bestätigen Sie den Befehl zum Löschen, die ausgewählten Dateien werden gelöscht. Mit „Nein“ brechen Sie den Löschvorgang ab, die Dateien bleiben bestehen.

## Anzeigen und Sichern von Bildinformationen



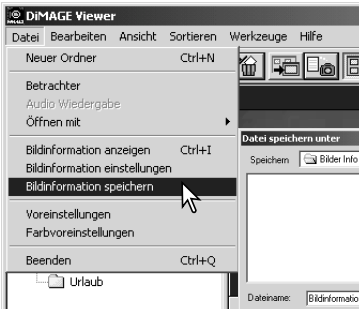
Wählen Sie ein Miniaturbild aus und klicken Sie auf den „Bildinformation“-Button.

- Wenn Sie mehrere Bilder ausgewählt haben, wird für jedes Bild ein Fenster angezeigt.

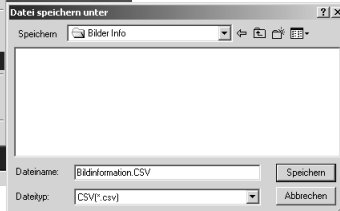
Zum Schließen des Fensters klicken Sie in die rechte obere Ecke des Fensters.

- Die im Fenster angezeigte Information kann bei verschiedenen Kameramodellen variieren.

Die Bilddatei beinhaltet in einem „Exif-Tag“ die Aufnahmezeiten. Wird ein Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm, welches „Exif-Tag“ nicht unterstützt (z.B. Adobe Photoshop) geöffnet und anschließend gespeichert, wird der „Exif-Tag“ gelöscht und die Bildinformationen werden überschrieben. Wenn Sie andere Software als die „DiMAGE Viewer“-Software benutzen wollen, ist es besser mit einer Kopie der Bilddatei zu arbeiten, wenn Sie die Bildinformationen erhalten wollen.



Bildinformationen können als gesonderte Dateien gespeichert werden. Markieren Sie ein oder mehrere Miniaturbilder und wählen Sie aus dem Datei-Menü „Bildinformationen speichern“. Eine „Datei speichern unter“-Dialogbox öffnet sich.



Die gespeicherten Bildinformationen können mit Tabellenkalkulationsprogrammen wie z.B. Microsoft Excel oder Textverarbeitungsprogrammen wie z.B. Simple Text geöffnet werden.



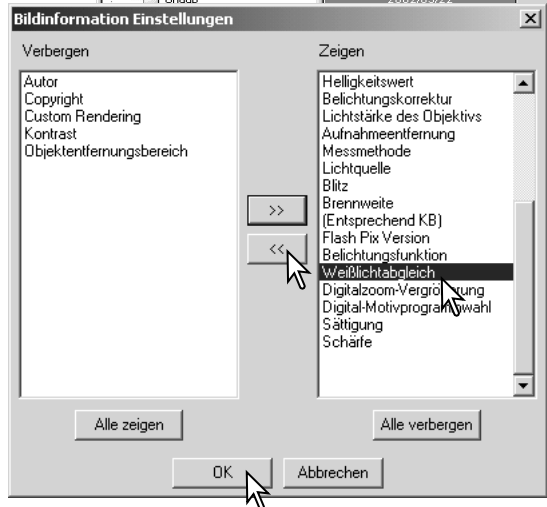
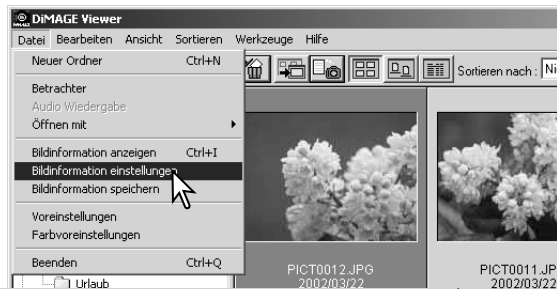
# Bildinformation Einstellungen

Die Exif-Informationen im Fenster „Bildinformation Einstellungen“ können bearbeitet werden. Wählen Sie im Datei-Menü „Bildinformation Einstellungen“. Das Bearbeitungsfenster öffnet sich.

Klicken Sie auf die Kategorie, welche angezeigt oder ausgeblendet werden soll. Klicken Sie dann auf den Hinzufügen- bzw. Entfernen-Button.

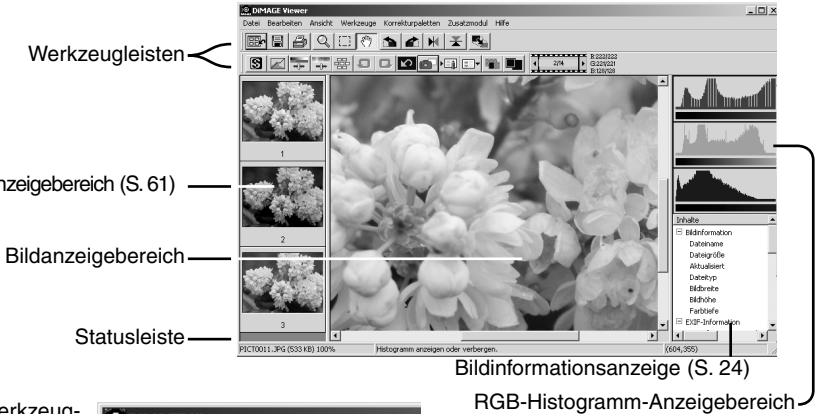
>>: der Anzeigeliste zuordnen.  
<<: der Verbergeliste zuordnen.

Die „Alle zeigen“ und „Alle verbergen“-Buttons lassen alle Exif-Informationen im Bildinformationsfenster erscheinen, oder verbergen alle Exif-Informationen. Klicken Sie auf „OK“ um die Einstellungen zu speichern.



## Bildkorrektur-Fenster

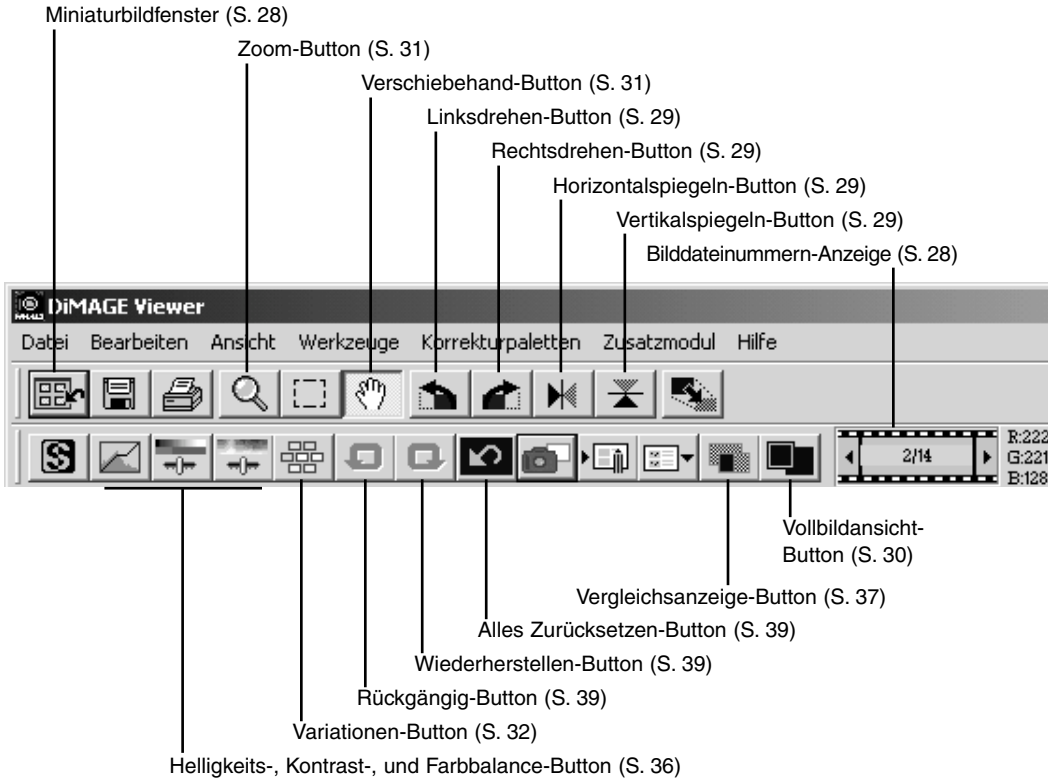
Im Bildkorrektur-Fenster befinden sich die Werkzeuge zur Bildbearbeitung. Es können Korrekturen an Farbe, Kontrast, Helligkeit und Sättigung vorgenommen werden. Dieses Kapitel enthält Details über die grundlegenden Werkzeuge zur Bildbearbeitung mit der „DiMAGE Viewer“-Software. Die Beschreibungen der weiterführenden Werkzeuge finden Sie auf den Seiten 44 bis 69.



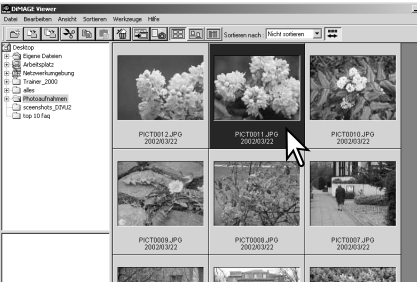
Sie können die Werkzeugleiste, den Schnappschuss-Anzeigebereich, die Statusleiste, die Bildinformationsanzeige, und die RGB-Histogramm-Anzeige ein- und ausblenden. Aktivieren oder deaktivieren Sie hierzu die entsprechenden Menüpunkte im Anzeigemenü.



# Werkzeuggestreife



## Bilder im Fenster „Bildkorrektur“ anzeigen

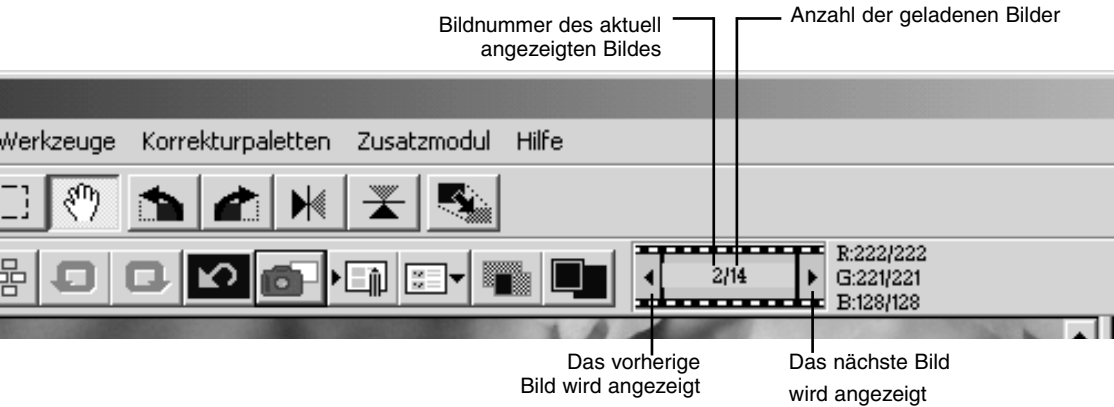


Aus der Miniaturbildansicht können Sie Bilder direkt in das Fenster „Bildkorrektur“ laden. Doppelklicken Sie auf ein Miniaturbild oder Symbol, wird das Bild im Fenster „Bildkorrektur“ angezeigt

Um in die Miniaturbildansicht zurückzukehren klicken Sie auf den Miniaturbildansicht-Button.



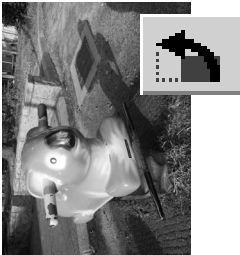
Die Bilddateinummern-Anzeige zeigt die Bildnummer und die Gesamtanzahl der Bilder an, die in der „DiIMAGE Viewer“-Software geladen sind. Durch Klicken auf die Pfeile an jeder Seite der Bildnummern-Anzeige, lädt das vorherige oder nächste Miniaturbild.



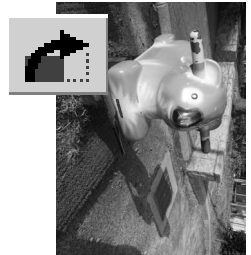
# Drehen und Spiegeln von Bildern



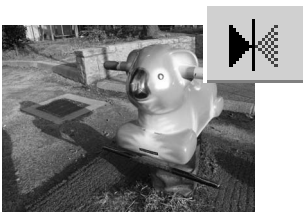
Die Ausrichtung der angezeigten Bilder können Sie über die Drehen- und Spiegeln-Button in der Werkzeugleiste oder über das Werkzeug-Menü steuern. Diese Änderungen an den Bildern, werden von den Miniaturbildern übernommen.



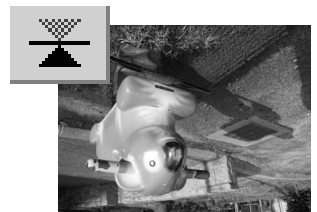
Drehen – Durch Klicken auf den Rechtsdrehen-Button dreht sich das Miniaturbild um 90° im Uhrzeigersinn und durch Klicken auf den Linksdrehen-Button dreht sich das Miniaturbild um 90° gegen den Uhrzeigersinn



Ausgangsbild



Spiegeln – Durch Klicken auf den Horizontalspiegeln-Button oder den Vertikalspiegeln-Button erhalten Sie ein vertikal oder horizontal gespiegeltes Bild.



## Bildanzeigeeoptionen

### *Vollbildansicht*



Normalerweise wird ein Bild entsprechend seiner Größe und Auflösung angezeigt. Wenn das Bild für den Anzeigebereich zu groß ist, klicken Sie auf den Vollbild-Button. Das Bild wird auf Hauptfenstergröße vergrößert bzw. verkleinert. Nochmaliges Anklicken des Buttons zeigt das Bild wieder in seiner ursprünglichen Größe an. In der Vollbildanzeige können das Verschiebepanorama und das Zoomwerkzeug nicht benutzt werden.



### *Größenänderung des Hauptfensters*

Die Größe des Hauptfensters kann neu bestimmt werden, indem man die untere, rechte Ecke anklickt und zieht. Wenn die Vollbildansicht aktiv ist, passt sich das angezeigte Bild automatisch dem Anzeigebereich an.

## Das Verschiebewerkzeug



Mit dem Verschiebewerkzeug können Sie Bilder, die größer als der Anzeigebereich sind, bewegen. Klicken Sie auf den Verschiebewerkzeug-Button oder wählen Sie die aus dem Ansicht-Menü unter Cursor das Verschiebewerkzeug. Zum Bewegen des Bildes klicken Sie in den Anzeigebereich.



## Das Zoomwerkzeug



Die Anzeigegröße des Bildes kann verändert werden. Klicken Sie auf den Zoom-Button oder wählen Sie die aus dem Ansicht-Menü unter Cursor das Zoomwerkzeug. Zum Vergrößern klicken Sie auf das Bild. Zum Verkleinern drücken Sie die Umschalt-Taste (Windows) oder Alt-Taste (Macintosh) und klicken auf das Bild. Wenn das Bild die größte oder kleinste mögliche Größe erreicht hat, wird der Zoom-Cursor leer angezeigt.

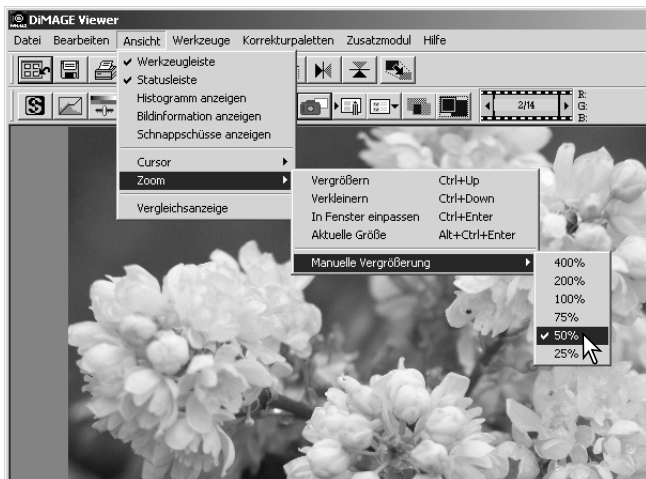


Vergrößern

Verkleinern


## Menüoptionen

Die Zoomfunktion im Ansicht-Menü stellt die Bildanzeigegröße ein. Auch über das Zoomwerkzeug sowie der „In Fenster einpassen“-Funktion kann über das Menü die Bildanzeigegröße angepasst werden.



## Korrektur mit Variationen

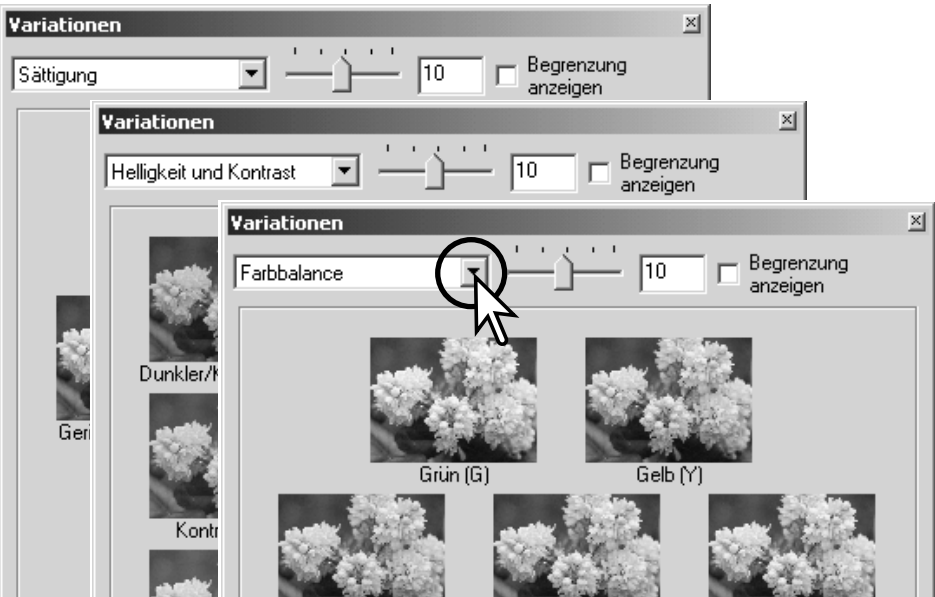
Mit dem Variationen-Fenster erhalten Sie die Möglichkeit, intuitiv Farbbalance, Helligkeit, Kontrast sowie die Sättigung eines Bildes zu verändern, indem Sie Variationen Ihres Bildes vergleichen. Diese Methode ist gerade für Neueinsteiger ein einfaches und effektives Mittel zur Bildkorrektur.

 Klicken Sie auf den Variationen-Button oder wählen Sie beim Menüpunkt „Korrekturpaletten“ unter „Bildkorrektur“/„Variationen“. Das Variationen-Fenster wird angezeigt.



Sie können im Variationen-Listenfeld über den kleinen Pfeil „Farbbalance, Helligkeit und Kontrast oder Sättigung“ als Variationenart auswählen.

- Jede Variationen-Palette zeigt in der Mitte das aktuelle Bild, und daneben die korrigierten Beispieltbilder.





## Variationen – Farbbalance

Sechs Bilder mit einer Farbkorrektur werden um ein Miniaturbild des aktuellen Bildes angezeigt. Für nähere Informationen über Farbenlehre, siehe auch Seite 38.

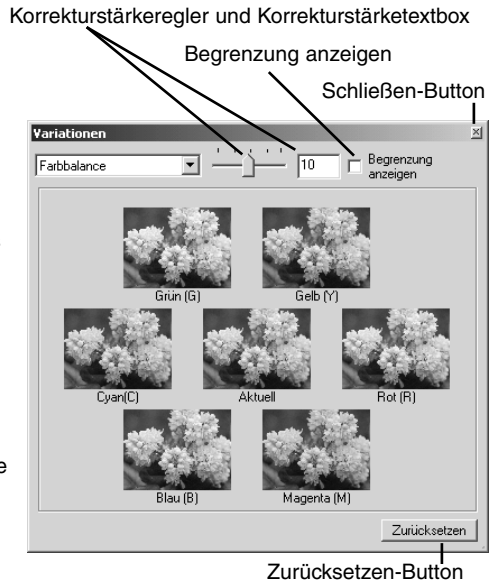
Verschieben Sie den Korrekturstärkereglern oder tragen Sie einen Wert in die Korrekturstärketextbox ein, um den Grad der Korrektur einzustellen.

- Die Grundeinstellung ist 10. Die Korrekturstärke kann zwischen 1 und 20 eingestellt werden.
- Wenn Sie das Kontrollkästchen „Begrenzung anzeigen“ aktivieren haben, werden die Vorschaubilder, die die Begrenzung des Farbraumes über oder unterschreiten (Werte über 255 oder unter 0), invers dargestellt. Wenn z.B. der blaue Bereich des Bildes die Grenzwerte übersteigt, wird die Begrenzung mit der Komplementärfarbe Gelb angezeigt.

Klicken Sie auf das beste Bild unter den sechs Korrekturvorschlägen an.

- Das ausgewählte Bild wird die neue Mitte, die durch sechs neue Bilder umgeben wird, die durch den gewählten Korrekturwert korrigiert sind. Diese Prozedur kann wiederholt werden, bis die gewünschte Korrektur erreicht ist.
- Sie können die Veränderungen rückgängig machen, indem Sie auf den Zurücksetzen-Button klicken.

Klicken Sie auf den Schließen-Button, um das Fenster zu schließen und die Bildkorrekturen anzuwenden.



## Variationen – Helligkeit- und Kontrast

Acht Bilder mit einer Korrektur der Helligkeit und des Kontrastes werden um ein Miniaturbild des aktuellen Bildes herum angezeigt. Die Helligkeit beeinflusst die Zeichnung in den Lichtern und Tiefen des Bildes. Der Kontrast beeinflusst den Unterschied zwischen den Farbtönen des Bildes; durch die Erhöhung des Kontrastes werden die dunklen Töne dunkler und die hellen Töne heller. Der Kontrast beeinflusst auch die empfundene Schärfe des Bildes.

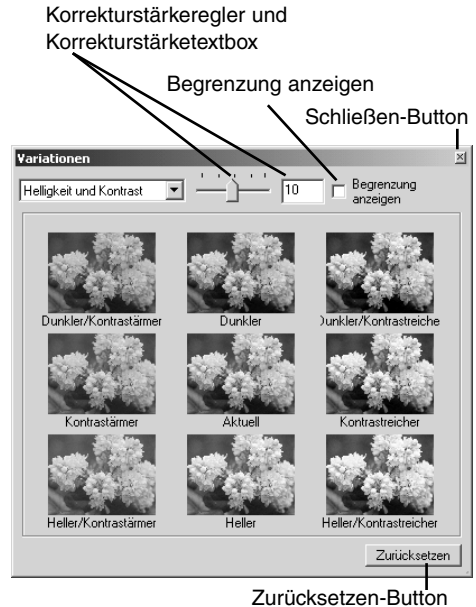
Verschieben Sie den Korrekturstärkereger oder tragen Sie einen Wert in die Korrekturstärketextbox ein, um den Grad der Korrektur einzustellen.

- Die Grundeinstellung ist 10. Die Korrekturstärke kann zwischen 1 und 20 eingestellt werden.
- Wenn Sie das „Begrenzung anzeigen“-Kontrollkästchen aktiviert haben, werden die Vorschaubilder, die die Begrenzung des Farbraumes über oder unterschreiten (Werte über 255 oder unter 0), invers dargestellt. Z. B. wenn der weiße Bereich des Bildes jene Werte übersteigt, wird die Begrenzung mit der ergänzenden Farbe, Schwarz angezeigt.

Klicken Sie das beste Bild unter den Korrekturvorschlägen an.

- Das ausgewählte Bild wird die neue Mitte, die durch acht neue Bilder umgeben wird, die um den gewählten Korrekturwert korrigiert sind. Diese Prozedur kann wiederholt werden, bis die gewünschte Korrektur erreicht ist.
- Sie können die Veränderungen rückgängig machen, indem Sie auf den Zurücksetzen-Button klicken.

Klicken Sie auf den Schließen-Button, um das Menü zu schließen und die Bildkorrekturen anzuwenden.



## Variationen – Sättigung

Auf jeder Seite des Miniaturbildes wird ein Bild mit korrigierter Farbsättigung angezeigt. Die Sättigung beeinflusst die Lebendigkeit der Farben.

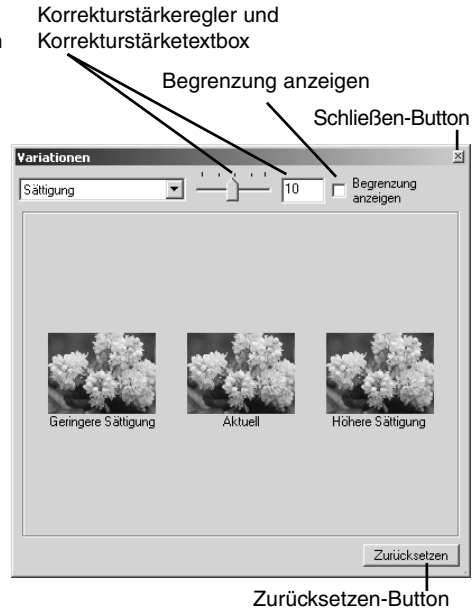
Verschieben Sie den Korrekturstärkeregler oder tragen Sie einen Wert in die Korrekturstärketextbox ein, um den Grad der Korrektur einzustellen.

- Die Grundeinstellung ist 10. Die Korrekturstärke kann zwischen 1 und 20 eingestellt werden.
- Wenn Sie die „Begrenzung anzeigen“-Kontrollkästchen aktiviert haben, werden die Vorschaubilder, die die Begrenzung des Farbraumes über oder unterschreiten (Werte über 255 oder unter 0), invers dargestellt.

Klicken Sie das beste Bild unter den zwei Korrekturvorschlägen an.

- Das ausgewählte Bild wird die neue Mitte, die durch zwei neue Bilder umgeben wird, die um den gewählten Korrekturwert korrigiert sind. Diese Prozedur kann wiederholt werden, bis die gewünschte Korrektur erreicht ist.
- Sie können die Veränderungen rückgängig machen, indem Sie auf den Zurücksetzen-Button klicken.

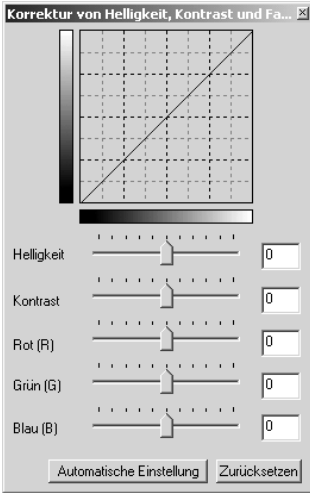
Klicken Sie auf den Schließen-Button, um das Menü zu schließen und die Bildkorrekturen anzuwenden.



## Helligkeit-, Kontrast- und Farbbalancekorrekturen



Klicken Sie auf den „Helligkeit/Kontrast-/Farbbalance“-Button oder wählen Sie beim Menüpunkt Korrekturpaletten unter Bildkorrektur „Helligkeit, Kontrast und Farbbalance“. Das Fenster „Helligkeit/Kontrast-/Farbbalance“ wird angezeigt.



Zum korrigierendes Bildes ziehen Sie die Helligkeits-, Kontrast- oder Farbbregler auf den gewünschten Korrekturwert, oder tragen Sie diesen in die entsprechenden Textboxen ein.

- Ein hoher Wert, der durch Eintrag oder Verschieben der Regler nach Rechts entsteht, intensiviert Helligkeit, Kontrast oder Farbe.
- Die erfolgte Korrektur wird sofort im Vorschaubild und am Diagramm dargestellt.
- Sie können die Veränderungen rückgängig machen, indem Sie auf den Zurücksetzen-Button klicken.

### *Automatische Einstellung*

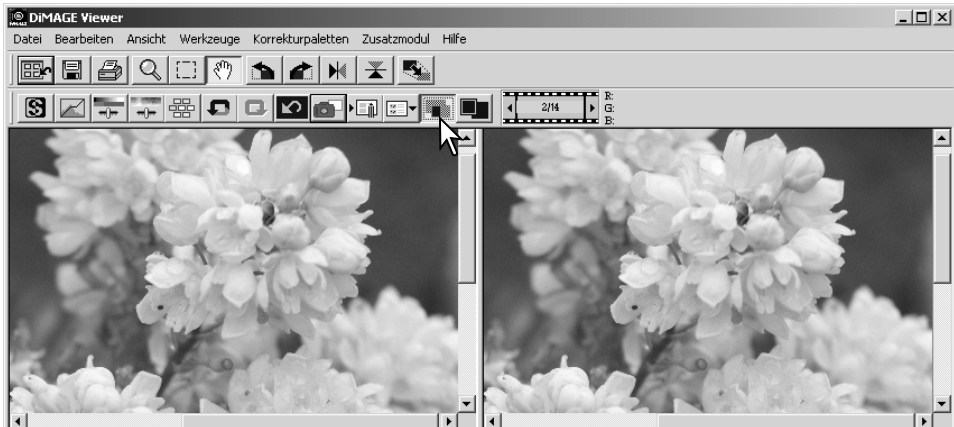
Wenn Sie auf den Button „Automatische Einstellung“ klicken, werden Helligkeit und Kontrast automatisch so eingestellt, dass das Bild eine ausgewogene Balance aufweist, ohne die Farbwerte zu beeinflussen.

- Sie können die Veränderungen rückgängig machen, indem Sie auf den Zurücksetzen-Button klicken.

## Original und korrigiertes Bild vergleichen



Durch Klicken des Vergleichsanzeige-Buttons teilt sich die Ansicht. Das Originalbild befindet sich links, das korrigierte Bild befindet sich rechts. Durch erneutes Klicken auf den Vergleichsanzeige-Button wird nur das korrigierte Bild angezeigt.



Originalbild

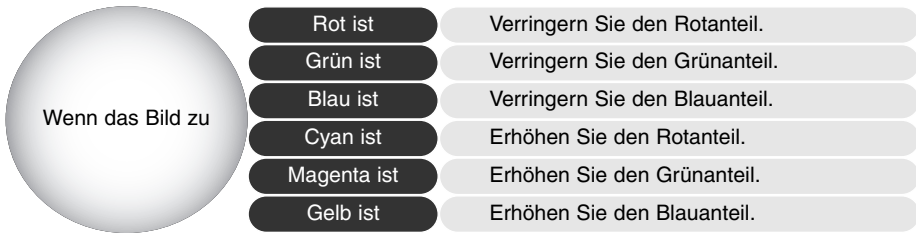
Korrigiertes Bild

Ihr Vorgehen mit dem Zoomwerkzeug, Verschiebehandwerkzeug, oder der Scrollleiste wird von beiden Bildern gleichermaßen angezeigt. Durch Klicken auf den Vollbild-Button werden beide Bilder auf Hauptfenstergröße vergrößert

## Eine Einführung in die Farbenlehre

In der Fotografie sind Rot, Grün und Blau die Primärfarben. Die Sekundärfarben Cyan, Magenta und Gelb werden durch Kombinieren der Primärfarben gebildet: Cyan = Blau + Grün, Magenta = Blau + Rot und Gelb = Rot + Grün. Die Primär- und Sekundärfarben werden in komplementären Paaren gruppiert: Rot und Cyan, Grün und Magenta und Blau und Gelb.

Die komplementären Farben zu kennen ist bei der Beurteilung von Farben sehr wichtig. Wenn das Bild einen spezifischen Farbstich hat, kann entweder die Farbe subtrahiert oder seine komplementäre Farbe hinzugefügt werden, um ein neutrales Bild herzustellen.



Das Hinzufügen oder das Subtrahieren gleicher Anteile von Rot, Grün und Blau hat kein Effekt auf die Farbbalance jedoch kann es die gesamte Bildhelligkeit und den Kontrast ändern. Normalerweise sind nicht mehr als zwei Farbkanäle erforderlich, um ein Bild in seine Farbbalance zu bringen.

Die Bewertung von Farben ist eine Fähigkeit, die sich mit der Praxis entwickelt. Während das menschliche Auge extrem empfindlich ist, wenn es vergleichbare Urteile bilden soll, so ist es ein schlechtes Hilfsmittel, wenn es absolute Werte von einer Farbe zu beurteilen gilt. Am Anfang kann es sehr schwierig sein, zwischen Blau und Cyan oder Rot und Magenta zu unterscheiden. Jedoch verbessert die Justage des falschen Farbkanals nie ein Bild; Blau von einem Bild zu subtrahieren, das zu cyan ist, wird dem Bild einen grünen Farbstich geben.

## Korrektur widerrufen/wiederherstellen



Klicken Sie auf den Rückgängig-Button. Der letzte Korrekturschritt wird rückgängig gemacht. Durch mehrmaliges Klicken auf den Rückgängig-Button wird jeder weitere Korrekturschritt, bis zum Ende der Speicherkapazität Ihres Computers, rückgängig gemacht.



Klicken Sie auf den Wiederherstellen-Button, um rückgängig gemachte Korrekturen wieder herzustellen.



Klicken Sie auf den „Alles Zurücksetzen“-Button. Damit werden alle Korrekturen rückgängig gemacht.

## Verarbeitung von Textaufnahmen und Strichgrafik

Sie können bei Aufnahmen von schwarzem Text oder Strichgrafiken auf weißem Hintergrund die Detailschärfe optimieren und unregelmäßige Beleuchtung korrigieren.

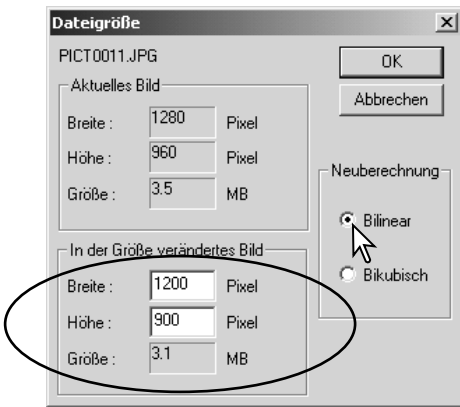


Nur Bilder mit Bildgrößen zwischen 240 und 3072 Pixeln (horizontal bzw. vertikal) können so behandelt werden. Wählen Sie hierzu aus dem Zusatzmodul-Menü den Punkt „Verarbeitung von Textaufnahmen“. Um die Bearbeitung rückgängig zu machen, wählen Sie den Menüpunkt „Verarbeitung von Textaufnahmen“ noch einmal an.

## Bildgröße ändern und sichern



Um die Bildgröße des angezeigten Bildes zu ändern, klicken Sie auf den „Bildgröße ändern“-Button. Das Dateigröße-Fenster öffnet sich



Geben Sie einen neuen Wert für Breite oder Höhe in Pixeln ein.

- Zur Erhaltung des Seitenverhältnisses wird der Wert von Breite oder Höhe an Ihre jeweilige Eingabe angepasst.
- Die Bildgröße darf maximal 5120 X 3840 Pixel betragen.

Wählen Sie die bilineare oder bikubische Interpolation (Neuberechnung) aus.

Klicken Sie auf „OK“.

- Die Bildgröße wird beim Speichern geändert.



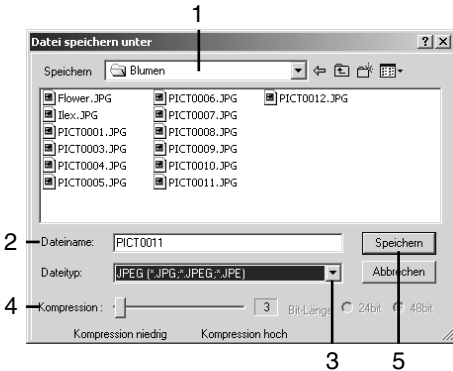
# Speichern eines Bildes

Klicken Sie auf den Speichern-Button oder wählen Sie im Datei-Menü „Speichern“ aus. Das Bild wird an seinem Ursprungsort gespeichert, das alte Bild wird hierbei überschrieben. Wenn Sie ein JPEG Bild speichern, öffnet sich die Dialogbox „Speichern unter“. Hier können Sie den Zielort und die Kompression wie unten beschrieben eingeben.



## Bildnamen oder Bildformat ändern

Um Bilder unter einem neuen Namen, oder in einem neuen Dateiformat zu speichern wählen Sie im Datei-Menü „Speichern unter“ aus. Die Dialogbox „Datei speichern unter“ öffnet sich.



Legen Sie den Speicherort der Datei fest (1).

Geben sie den Dateinamen ohne Dateianhang (Dateityp) an (z.B. ohne „.jpg“) (2).

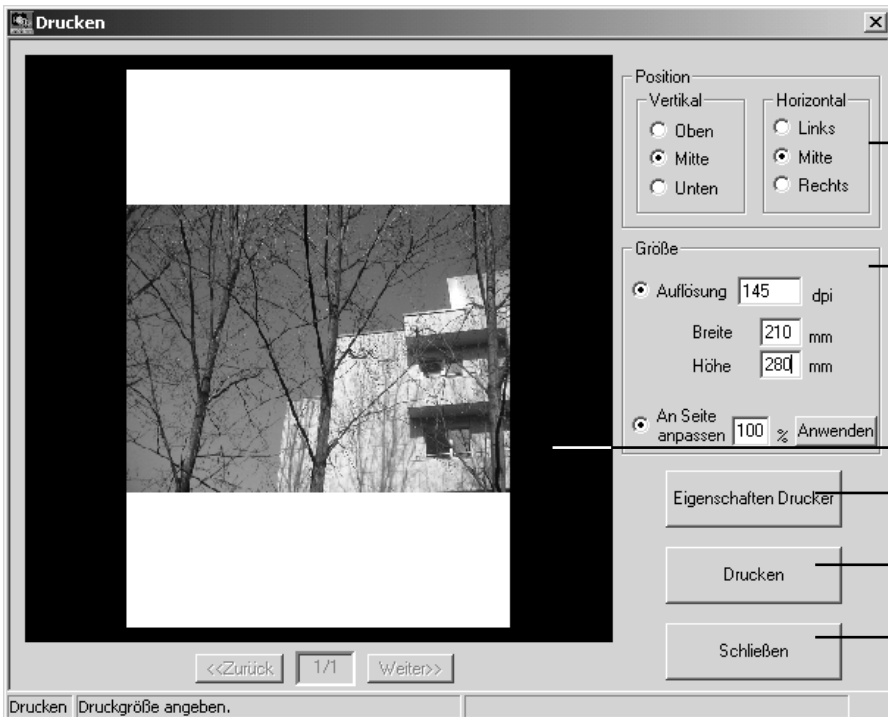
Wählen Sie das gewünschte Dateiformat aus dem Listenfeld aus (3).

- Die Datei muß nicht in ihrem ursprünglichen Format gesichert werden.
- Wenn Sie JPEG wählen, legen Sie die Kompressionsrate fest. Diese kann mit dem Kompressions-Regler (4) eingestellt werden. Je höher die Kompressionsrate, um so kleiner die Dateigröße und um so niedriger die Bildqualität.

(5) Klicken Sie auf den Speichern-Button, um das Bild zu speichern.

## Bilder drucken

Das im Korrekturfenster angezeigte Bild können Sie drucken. Klicken Sie auf den Drucken-Button, oder wählen Sie im Datei-Menü „Drucken ...“. Das Drucken-Fenster wird angezeigt.



## Position

Sie können das Bild im Druckbereich positionieren, indem Sie auf die entsprechende Optionsschaltfläche klicken, die Veränderung wird sofort angezeigt.

## Größe

Wenn Sie auf die Optionsschaltfläche „Auflösung“ klicken, aktivieren Sie die Textboxen, in die Sie die Bildauflösung, und die Größe des Bildes eingeben können, die jeweiligen Werte passen sich der ersten Eingabe an. Mit „Anwenden“ werden die Einstellungen bestätigt.

Das Bild kann bei einer zu hoch gewählten Größe über den Druckbereich hinausragen und würde beim Druck angeschnitten.

Um das Bild an den Druckbereich anzupassen klicken Sie auf die Optionsschaltfläche „An Seite anpassen“. Die Größe kann in ganzzahligen Prozenten zwischen 1% and 100% angegeben werden. Bei jedem Klicken auf „Anwenden“ wird die Vorschau aktualisiert.

## Vorschaubereich

Der Vorschaubereich zeigt die aktuelle Druckansicht der eingestellten Werte an. Um die Änderungen der Größen anzuzeigen klicken Sie auf „Anwenden“

## Eigenschaften Drucker

Führt zur Dialogbox „Druckereinstellung“ (Windows) bzw. zur Dialogbox „Papierformat“ (Mac).

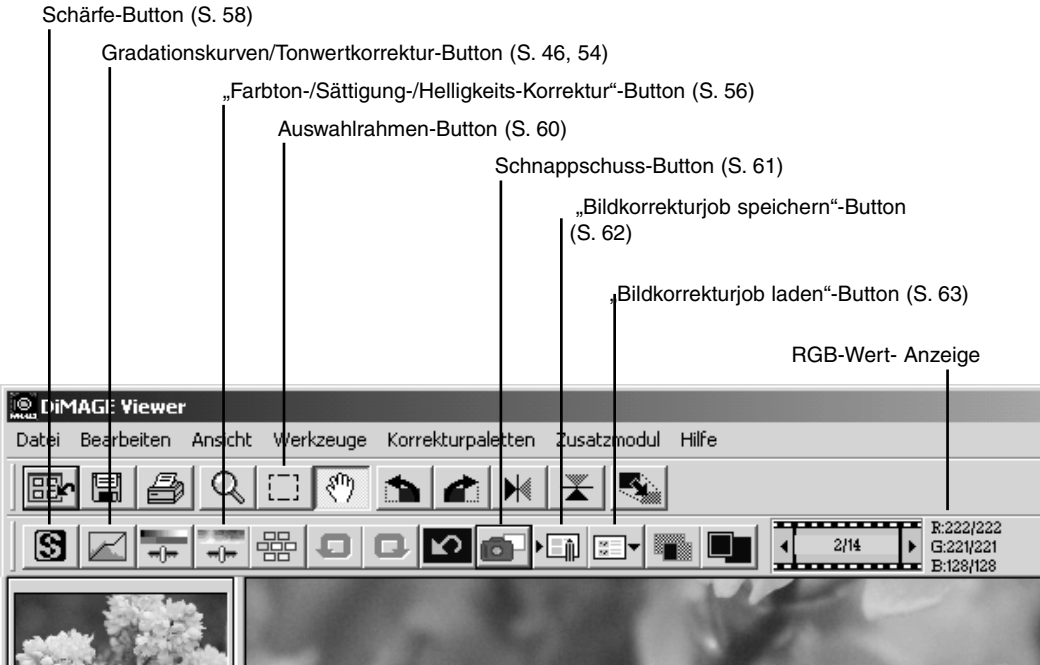
## Drucken

Gibt den Befehl zum Drucken.

## Schließen

Schließt das Drucken-Fenster ohne zu drucken.

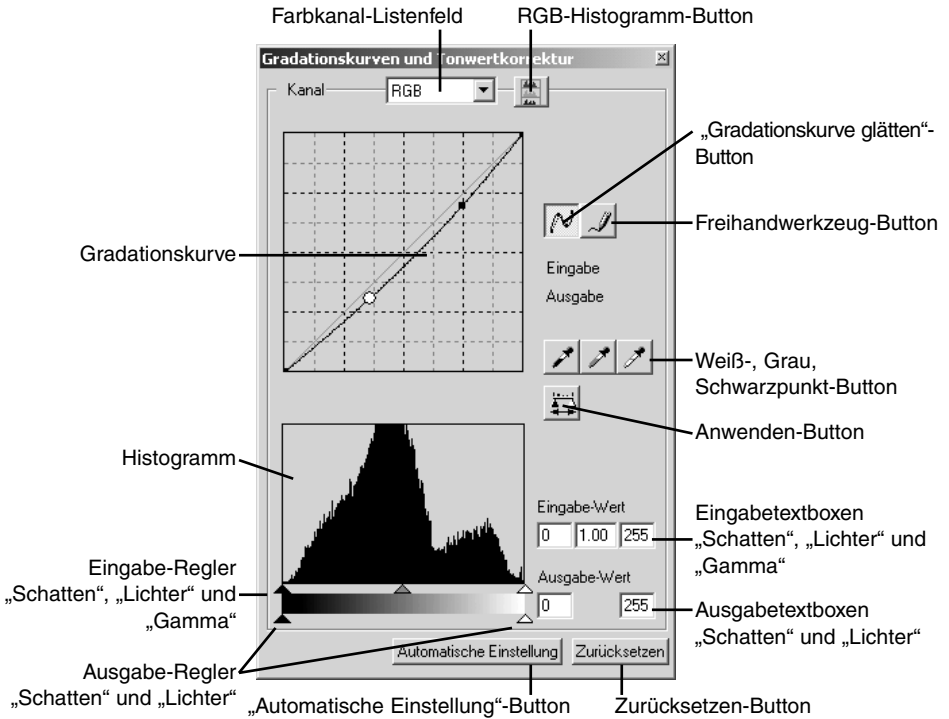
Dieser Abschnitt behandelt die erweiterten Bildbearbeitungsfunktionen der „DiMAGE Viewer“-Software. Korrekturen von Farbe, Kontrast, Helligkeit und Sättigung, sowie, das Speichern und Laden von Korrekturjobs werden hier erklärt. Den Abschnitt über die grundlegende Bildbearbeitung auf den Seiten 26 bis 39 sollten Sie gelesen haben, bevor Sie weiterlesen.



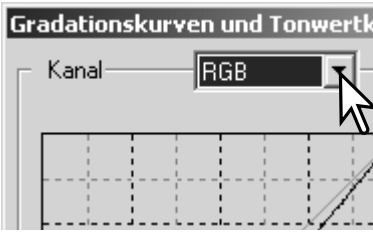
Die RGB-Werte Anzeige zeigt die Farbwerte für einen beliebigen Punkt des Bildes. Sie müssen lediglich den Mauszeiger auf das Bild bewegen und Sie sehen die RGB-Werte dieses Punktes. Durch Drücken der Umschalt-Taste (Windows) bzw. Befehls-Taste (Macintosh) werden die CMY-Werte angezeigt.

# Das Gradationskurven/Tonwertkorrektur-Fenster

Klicken Sie auf den Gradationskurven/Tonwertkorrektur-Button um das Fenster zu öffnen.

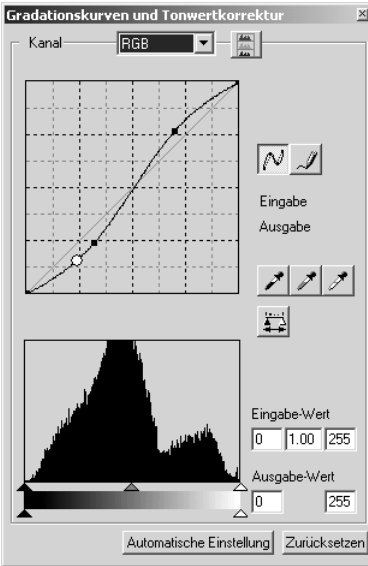


## Verwendung der Gradationskurve



Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Farbkanal-Listenfeld, um einen Farbkanal auszuwählen

- Um Veränderungen der Farbbalance des Bildes vorzunehmen, wählen Sie den entsprechenden Farbkanal. Um den Kontrast oder die Helligkeit des Bildes einzustellen, ohne dabei die Farbe zu beeinträchtigen, wählen Sie den RGB-Kanal.
- Die Gradationskurven können mit Tastenkürzeln angezeigt werden. Halten Sie die Steuerungs-Taste (Windows) bzw. die Befehls-Taste (Macintosh) gedrückt und drücken gleichzeitig die „1“ um den roten Kanal anzuzeigen, die „2“, um den grünen Kanal anzuzeigen bzw. die „3“, um den blauen Kanal anzuzeigen oder die „0“ (Null), um den RGB Kanal anzuzeigen.



Wählen Sie durch Klicken die Gradationskurve. Bewegen Sie die Kurve.

- Jedes Mal, wenn Sie auf die Kurve klicken, wird eine Marke gesetzt. Die Marken können durch Anklicken und Ziehen verschoben werden.
- Die Eingabe- und Ausgabewerte der Marke wird so angezeigt, wie diese bewegt wird. Der Eingabewert (Horizontalachse) bezieht sich auf das Originalbild und der Ausgabewert (Vertikalachse) bezieht sich auf die Änderungen im Bild.
- Jede Korrektur der Gradationskurve wird im Bild angezeigt.
- Wenn Sie den Mauszeiger auf das angezeigte Bild bewegen, wird die Grau- oder Farbstufe dieses Punktes auf der Gradationskurve durch einen weißen Kreis angezeigt.
- Der Zurücksetzen-Button widerruft alle Korrekturen in allen Kanälen.

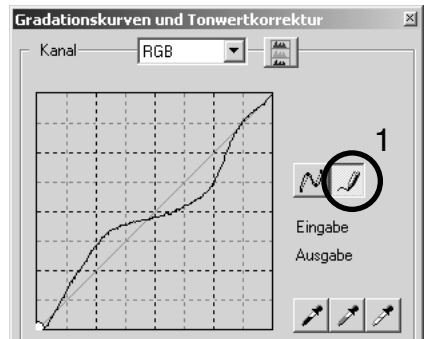
## Freihandzeichnen einer Gradationskurve

Klicken Sie auf den Freihandwerkzeug-Button (1).

- Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Stift, wenn Sie ihn in das Gradationskurven/Tonwertkorrektur-Fenster bewegen.

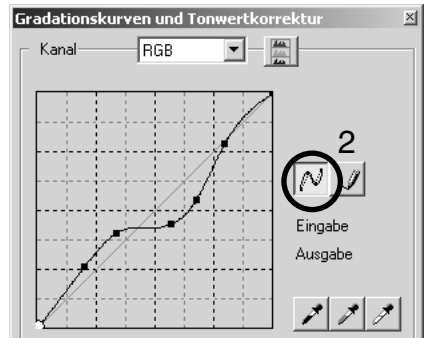
Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Gradationskurve zeichnen.

- Mit dem Freihandwerkzeug sind extreme Veränderungen des Bildes möglich.

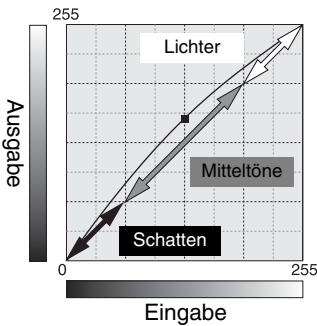


Um eine gekrümmte Kurve zu glätten, klicken Sie auf den „Gradationskurve glätten“-Button (2).

- Marken werden automatisch auf die Kurve gesetzt und können mit der Maus eingestellt werden.
- Bei stark gekrümmten Freihandkurven kann das Klicken auf den „Gradationskurve glätten“-Button die Kurve stark verändern. Klicken Sie auf den Rückgängig-Button, um die Änderungen zu widerrufen.



## Kurzanleitung zur Gradationskurvenkorrektur

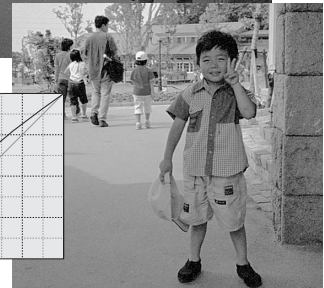
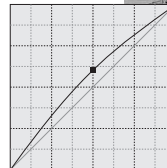


Die Gradationskurve ist eine grafische Darstellung der Helligkeit und der Farbstufen eines Bildes. Die Horizontalachse stellt die 256 Helligkeitsstufen des Originalbildes (Eingabewerte) von Schwarz bis Weiß dar. Die Vertikalachse stellt das korrigierte Bild (Ausgabewerte) mit der selben Einteilung von unten bis oben dar.

Dunkle Farben und Schatten eines Bildes werden im unteren, linken Teil des Diagramms repräsentiert. Die mittlere Sektion repräsentiert die Mitteltöne: Haut, Gras, blauer Himmel. Der obere rechte Teil stellt die Lichter dar: Wolken, Licht. Eine Änderung der Gradationskurve wirkt sich auf die Helligkeit, den Kontrast und die Farbe des Bildes aus.

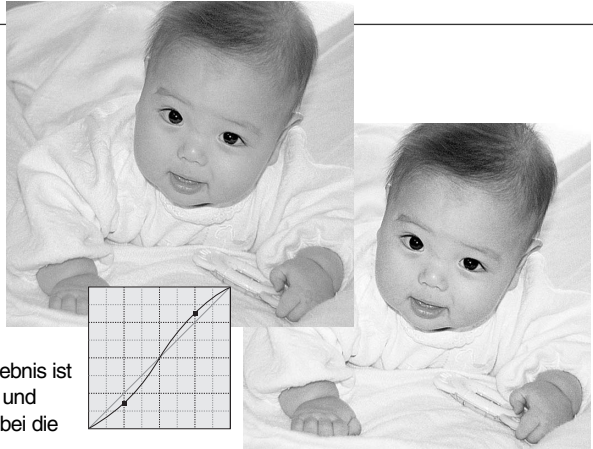
Dies ist eine einfache Technik, um ein sich im Schatten befindliches Motiv aufzuhellen. Im Gegensatz zur Helligkeitseinstellung (S. 36) gehen bei dieser Art der Korrektur Details in den Lichtern des Bildes nicht verloren.

Bewegen Sie bei ausgewähltem RGB-Kanal im „Gradationskurve glätten“-Modus den Mauszeiger in die Mitte der Kurve. Klicken Sie die Gradationskurve an und ziehen Sie sie nach oben. Schauen Sie auf das Resultat im Bild rechts. Selbst eine kleine Veränderung der Kurve hat eine sichtbare Auswirkung auf das Bild. Wenn Sie die Gradationskurve nach unten bewegen, wird das Bild dunkler.





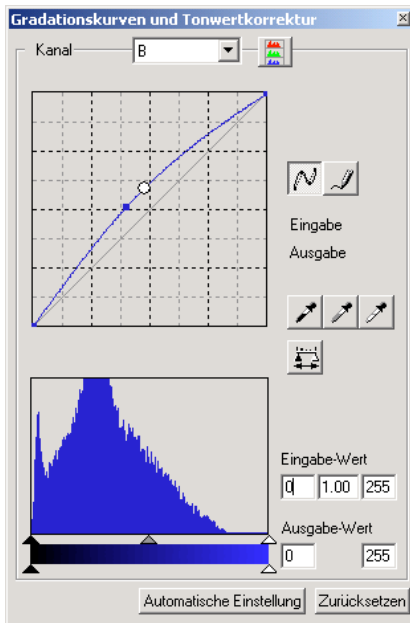
Der Kontrast eines Bildes kann verändert werden. Die dünne, 45°-Linie der Gradationskurve repräsentiert den Originalkontrast des Bildes. Durch Erhöhung der Steigung der Gradationskurve auf mehr als 45°, steigert sich der Kontrast. Durch Verminderung auf weniger als 45°, vermindert sich der Kontrast.



Wählen Sie den RGB-Kanal und klicken Sie einmal oben und einmal unten auf die Gradationskurve. Es erscheint jeweils eine Marke. Ziehen Sie die obere Marke langsam nach oben und die untere nach unten. Das Ergebnis ist eine Steigerung der Kurve in der Mitte und damit eine Steigerung des Kontrastes, ohne dabei die Gesamthelligkeit zu verändern.

Durch die Auswahl von Gradationskurven einzelner Farben kann der Gesamtfarbeindruck eines Bildes verändert werden. Dies kann dazu verwendet werden, um unnatürliche Farbnuancen aus einem Bild zu entfernen oder das Bild „wärmer“ zu machen.

Wenn das Bild zu rot, zu grün oder zu blau ist, ziehen Sie einfach die dazugehörige Farbkanal-Gradationskurve nach unten, bis die Farbe natürlich erscheint. Wenn die Farbabweichung eine Sekundärfarbe ist, also Cyan, Magenta oder Gelb, ziehen Sie die Farbkanal-Gradationskurve der Komplementärfarbe nach oben. Ein Beispiel: ist das Bild zu gelb, ziehen Sie die blaue Kurve nach oben. Für mehr Informationen siehe S. 38.



## Weiß-, Schwarz- und Graupunkt

Durch das Festlegen eines Weiß-, Schwarz- und Graupunktes innerhalb des Bildes ist eine erweiterte Bildbearbeitung möglich. Wenn das Pipetten-Werkzeug gewählt ist, ist die RGB-Anzeige aktiv und kann dazu verwendet werden, das Bild auszuwerten. Alle Veränderungen werden im Bild angezeigt.

Klicken Sie auf den Weißpunkt-Button.

- Der Cursor verwandelt sich in eine Pipette.

Klicken Sie auf den hellsten neutralen Bereich des Bildes, um ihn als Weißpunkt zu definieren .

- Die Werte des Bildes werden auf Basis des festgelegten Punktes eingestellt. Der voreingestellte Weißpunktwert ist 255 für jeden RGB-Kanal.



Klicken Sie auf den Schwarzpunkt-Button.

Klicken Sie auf den dunkelsten neutralen Bereich des Bildes, um ihn als Schwarzpunkt zu definieren.

- Die Werte des Bildes werden auf Basis des festgelegten Punktes eingestellt. Der voreingestellte Schwarzpunktwert ist 0 für jeden RGB-Kanal.

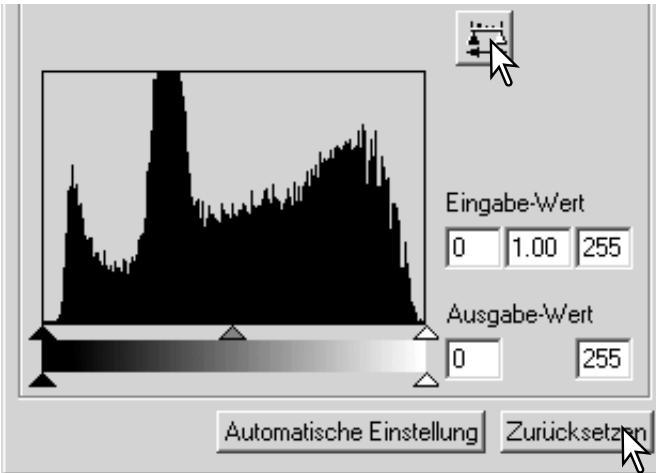
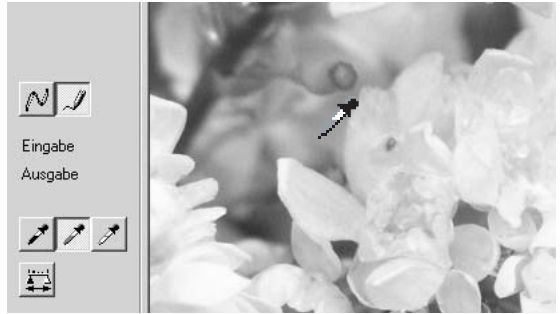


Klicken Sie auf den Graupunkt

- Der Graupunkt bestimmt die Farbe des Bildes.

Klicken Sie auf einen neutralen Bereich, um ihn als Graupunkt zu definieren.

- Der Bereich zur Kalibrierung des Graupunktes muss neutral sein. Die Helligkeit dieses Bereiches ist nicht wichtig, aber wenn der Bereich eine Farbe aufweist, wird das Bild farblich nicht korrekt ausbalanciert.



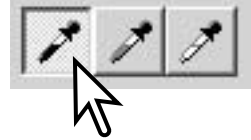
Klicken Sie auf den Anwenden-Button und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Änderungen im Tonwert-Histogramm zu sehen.

Der Zurücksetzen-Button widerruft alle Korrekturen.

## Setzen der Weiß- und Schwarzwertwerte

Das Setzen von Weiß- und Schwarzwertwert ist eine Funktion der erweiterten Bildbearbeitung. Die Weiß- und Schwarzwertwerte sind auf 255 und 0 für jeden RGB-Kanal voreingestellt. Sie können so ein Bild, ohne echtes Weiß oder Schwarz kalibrieren.

Doppelklicken Sie entweder auf den Weißpunkt- oder Schwarzwert-Button, um die Dialogbox Punktwerteinstellung zu öffnen.



Geben Sie die gewünschten Weißpunkt- oder Schwarzwertwerte ein. Klicken Sie auf „OK“

- Die Maus kann im Dialog Punktwerteinstellung zur Messung der Farbe jedes Punktes des angezeigten Bildes verwendet werden. Drücken Sie die Umschalt-Taste (Windows) oder die Befehls-Taste (Macintosh), um die CMY-Werte in der RGB Anzeige darzustellen. Die RGB-Anzeige zeigt links die Originalwerte des Bildes und rechts die momentanen Werte des Bildes.

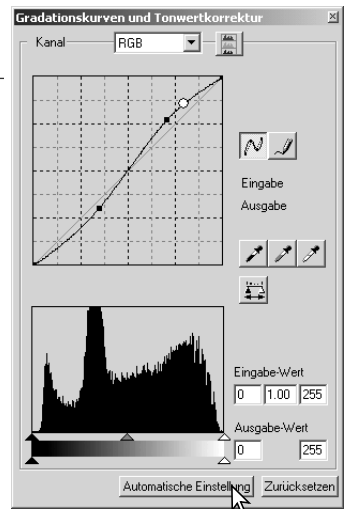


Kalibrieren Sie das Bild, indem Sie den Vorgang für je Weiß-, Schwarz- und Graupunkt ausführen.

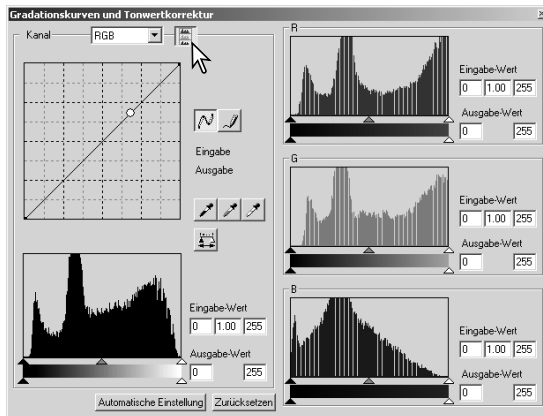
## Automatische Tonwertkorrektur

Klicken Sie auf „Automatische Einstellung“.

- Die Korrektur wird sofort auf das Bild übertragen
- Die „Automatische Einstellung“ stellt automatisch die Gradationskurve und das Histogramm ein und maximiert dabei den Tonwertumfang. Die dunkelsten Pixel im Bild werden auf den Wert 0 gesetzt, die hellsten Pixel werden auf den Wert 255 gesetzt und dem Rest der Pixel wird gleichmäßig darin ein Wert zugeteilt. Um die Änderungen im Tonwertdiagramm sichtbar zu machen, klicken Sie auf den „Anwenden“-Button.
- Klicken Sie auf den Zurücksetzen-Button, um Änderungen zu widerrufen.



## Anzeigen der RGB-Histogramme

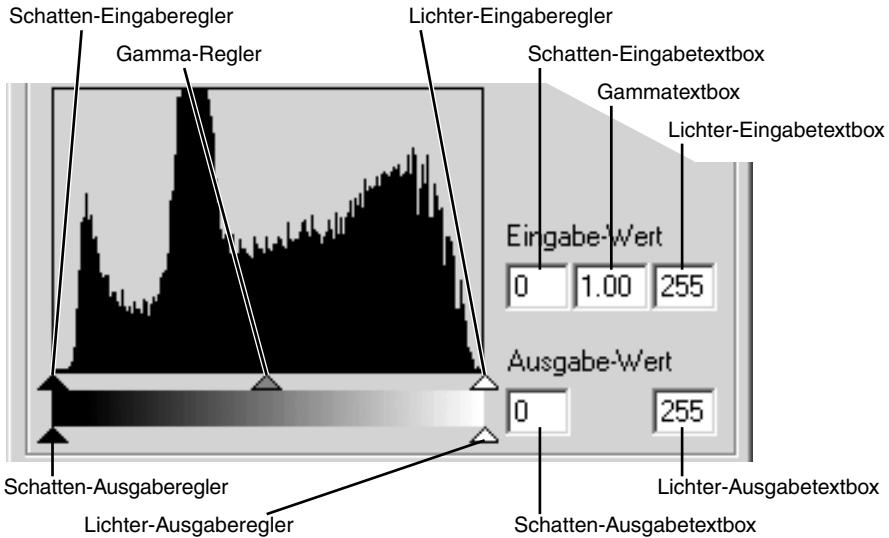


Klicken Sie auf den RGB-Histogramm-Button um das Histogramm Rot-, Grün- und Blaukanal anzuzeigen.

Klicken Sie nochmals auf diesen Button um die Histogramme zu schließen.

## Tonwertkorrekturen

Das Histogramm zeigt die Verteilung von Pixeln mit bestimmter Helligkeit oder Farbwerten des angezeigten Bildes. Mit Hilfe des Histogramms lässt sich der Tonwertumfang maximieren. Änderungen des Histogramms übertragen sich auf die Gradationskurve.



Die Farbhistogramme können mit dem Farbkanal-Listefeld oder mit Tastenkürzeln angezeigt werden. Bei gedrückt gehaltener Umschalt-Taste (Windows) oder Befehls-Taste (Macintosh) drücken Sie „1“, um den roten Kanal, „2“ um den grünen Kanal, „3“ um den blauen Kanal oder „0“ (Null), um den RGB-Kanal anzuzeigen.

---

Die Werte für Lichter, Schatten und Gamma können manuell eingestellt werden. Das Histogramm kann dazu benutzt werden, um die Tonwerte im Bild zu optimieren. Alle Werte des Histogramms werden rechts neben den Reglern angezeigt. Diese Werte können per Tastatur eingegeben werden.

Der Gammaregler legt die Mitteltöne des Bildes fest. Ziehen des Gamma-Reglers nach rechts verdunkelt das Bild, Ziehen nach links erhellt es. Wie auch die Gradationskurvenkorrektur (S. 48), stellt der Gammaregler die Helligkeit eines Bildes ein, ohne dabei Bildinformation zu verlieren.

Der Lichter-Eingaberegler setzt den Weißwert. Wenn der Regler nach links bewegt wird, nimmt das angezeigte Bild an Kontrast zu. Alle Pixel rechts des Reglers werden auf 255 gesetzt und jedes Bilddetail, welches diese Pixel beinhaltet geht verloren. Dies kann ein wichtiges Werkzeug zur Verbesserung von Bildkopien sein, die nur Text auf weißem Hintergrund beinhalten. Ungleiche Beleuchtung, oder verblasstes fleckiges Papier kann beim Kopieren von Text oder Zeichnungen stören. Durch Einstellung des Weißwertes können Unzulänglichkeiten im Hintergrund ausgemerzt werden und nur der dunklere Text bleibt übrig.

Der Schatten-Eingaberegler setzt den Schwarzwert. Wenn der Regler nach links bewegt wird, nimmt das angezeigte Bild an Kontrast zu. Alle Pixel rechts des Reglers werden auf 0 gesetzt und jedes Bilddetail, welches diese Pixel beinhaltet geht verloren.

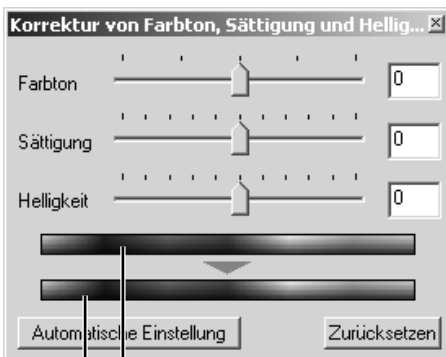
Die Schwarz- und Weißausgabewerte können eingestellt werden. Durch Verschieben des Lichter-Ausgabereglers bzw. des Schatten-Ausgabereglers kann der Kontrast im Bild reduziert werden.

## Farbton, Sättigung und Helligkeit korrigieren

Mit dieser Palette werden die Farben im Bild anhand des HSB-Farbmodells verändert. Über diese Funktion können die Farben des Bildes im Ganzen verändert werden, und sie eignet sich weniger für eine wirklichkeitsgetreue Farbkorrektur- und Wiedergabe. Das HSB-Farbmodell beschreibt die Farbe eher anhand der menschlichen Wahrnehmung, als anhand fotografischer Prozesse. Der Farbton stellt dabei eine definierte Farbe im Spektrum dar. Die Sättigung beschreibt die Lebendigkeit und Reinheit der Farbe. Die Helligkeit gibt an, wie hell oder dunkel die Farbe empfunden wird. Mit dem Farbton-Regler kann nicht die Farbbalance eingestellt werden. Vielmehr ist es ein kreatives Werkzeug, mit dem jeder Farbe des Ausgangsbildes eine neue Farbe zugeordnet wird, in Abhängigkeit der Drehung des Farbkreises. Beispiel: Ein sehr einfacher Farbkreis besteht nur aus drei Farben: rot, grün, und blau. Das Bild sei nun ein roter Zaun neben einem grünen Baum vor einem blauen Himmel. Dreht man nun den Farbkreis, werden die Farben der Objekte neu zugeordnet: der Zaun wird grün, der Baum blau und der Himmel rot. Das HSB-Modell beinhaltet jedoch nicht nur drei Grundfarben, sondern alle Farbtöne im Farbkreis. Ein Beispiel finden Sie auf der folgenden Seite. Anders als der Helligkeitsregler in der Helligkeits- und Kontrast-Palette, verändert der Helligkeitsregler dieser Palette die Dichte der Farben nicht gleichermaßen. Nach starker Erhöhung der Helligkeit in diesem Modell werden die Blautöne z. B. weniger hell als die Gelbtöne sein.



Klicken Sie auf den „Farbton-/Sättigung-/Helligkeits-Korrektur“-Button, um die Palette zu öffnen.



Original-Farbbereich  
Aktueller Farbbereich

Ziehen Sie den Farbton-, Sättigungs- oder Helligkeits-Regler oder geben Sie Werte in die nebenstehende Textbox ein, um Korrekturen vorzunehmen.

- Das Ziehen des jeweiligen Reglers nach rechts oder die Eingabe einer positiven Zahl in die Textbox erhöht die Sättigung bzw. Helligkeit. Der Farbtonregler dreht die Farben im Farbraum; die maximale Position nach rechts ( $180^\circ$ ) bewirkt das Gleiche wie die maximale Position nach links ( $-180^\circ$ ).
- Am unteren Rand der Palette sind zwei Farbleisten zu sehen. Der obere Balken zeigt den Farbraum des Originalbildes. Der untere Balken zeigt die relativen Änderungen im Farbbereich.
- Klicken Sie den Zurücksetzen-Button, um die Änderungen zu widerrufen.
- Änderungen werden im angezeigten Bild dargestellt.

### Automatische Einstellung

Die „Automatische Einstellung“ stellt die Sättigung automatisch ein, ohne den Farbton oder die Helligkeit zu beeinflussen.

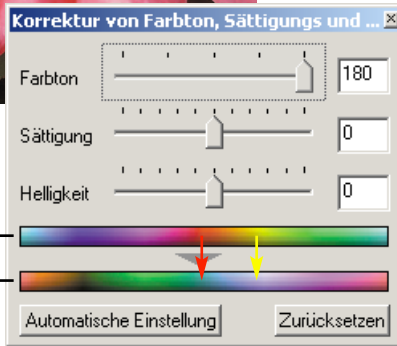
Klicken Sie auf den Zurücksetzen-Button, um die Änderungen zu widerrufen.



# Farbtonkorrektur



Der Farbton kann verändert werden, indem die Originalfarben im Farbraum gedreht werden. Jeder Farbe wird so ein neuer Farbton zugeordnet. Im folgenden Beispiel wurde das Bild um 180° im Farbraum gedreht.



Original-Farbbereich

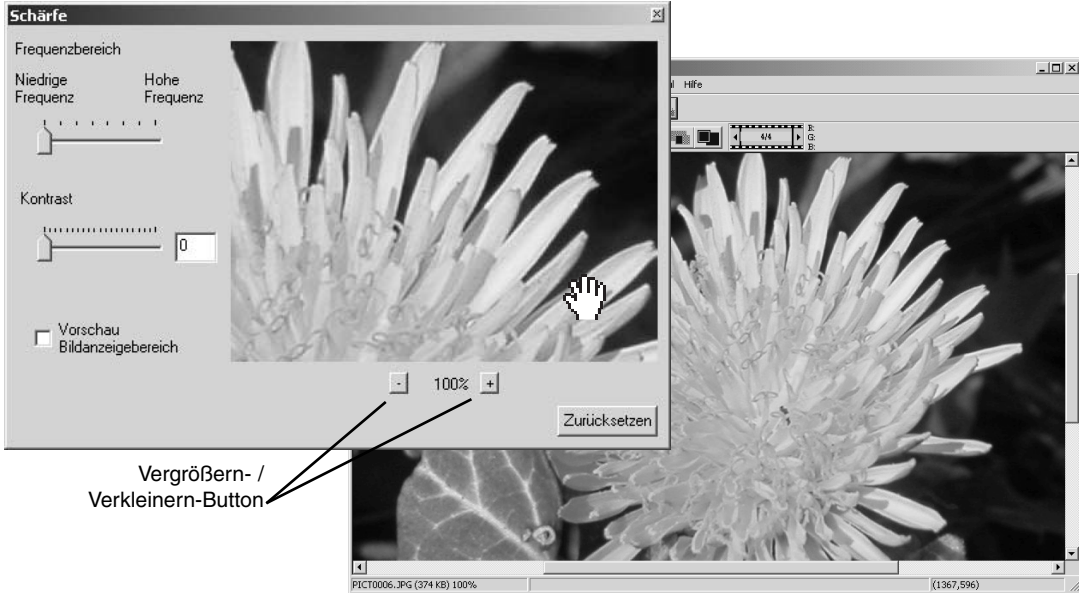
Aktueller Farbbereich

Am unteren Rand der Palette sind zwei Farbleisten zu sehen. Der obere Balken zeigt den Farbbereich des Originalbildes. Der untere Balken zeigt die relativen Änderungen im Farbbereich. In unserem Beispiel sind rote Farbtöne zu Cyan verschoben Und gelbe Farbtöne zu lila.



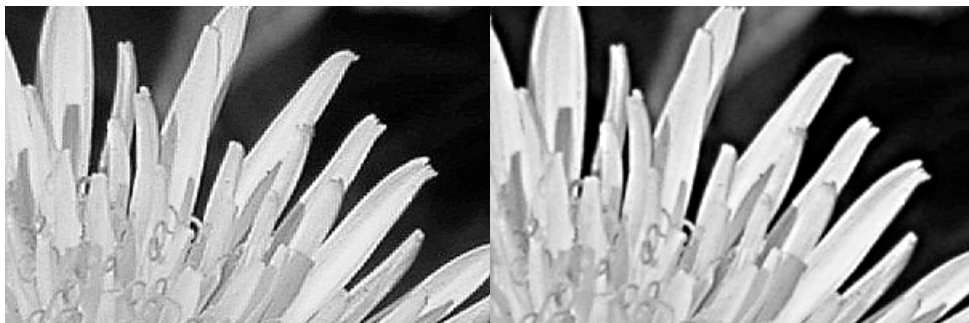
## Schärfe

Die aktuelle Schärfe eines Bildes kann erhöht werden. Schärfe ist eine Feineinstellung, kann aber mitunter eine große Wirkung auf die Bildqualität haben. Klicken Sie auf den Schärfe-Button oder wählen Sie „Schärfe“ unter Bildkorrektur im Menü Korrekturpaletten.



Die Bildvorschau kann mit der Maus bewegt werden. Bewegen Sie den Cursor über das Bild, verwandelt er sich in eine Verschiebehand. Zum Bewegen klicken Sie auf das Bild. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Vorschau Bildanzeigebereich“ um eine Schärfenvorschau anzuzeigen.

**Frequenz-Regler** – beeinflusst die Schärfe von Bilddetails. Eine hohe Frequenz maximiert die Auflösung, eine niedrige Frequenz maximiert die Schärfe. Die optimale Frequenz variiert von Bild zu Bild. Es wird empfohlen, sich das Bild mit verschiedenen Vergrößerungen anzusehen, um die Ergebnisse zu vergleichen.



Hohe Frequenz

Niedrige Frequenz

**Kontrast-Regler** – bestimmt den Kontrast der gewählten Frequenz. Der Schärfegrad kann zwischen 0 und 2 in Schritten von 0,1 gewählt werden. Je größer der Wert, desto höher der Kontrast, vergleichen Sie die obigen Beispiele mit maximaler Einstellung mit dem Originalbild im Hauptfenster. Sie können den Schärfegrad auch in die Textbox neben dem Regler eingeben. Auch hier variiert der optimale Kontrast von Bild zu Bild.

**Vergrößern- /Verkleinern-Button** – um die Größe des Vorschaubildes im Schärfefenster einzustellen. Das Vorschaubild kann mit 200%, 100%, 50% und 25%, dargestellt werden.

**Zurücksetzen-Button** – widerruft alle vorgenommen Änderungen.

## Einen Bildausschnitt speichern – Auswahlrahmen

Sie können Bildausschnitte auswählen und speichern

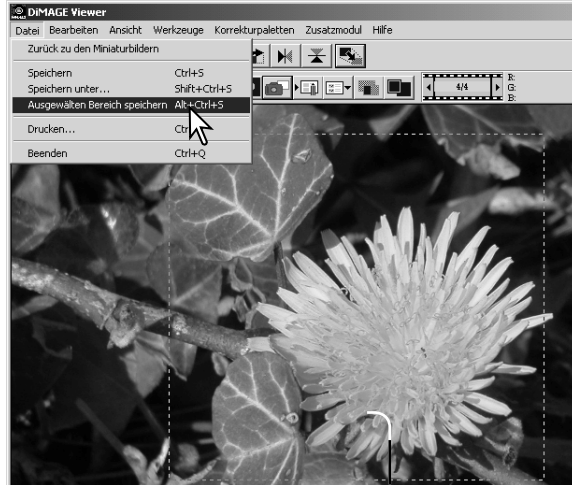


Klicken Sie auf den Auswahlrahmen-Button in der Werkzeugleiste oder wählen Sie im Ansicht-Menü unter Cursor „Auswahlrahmen“.

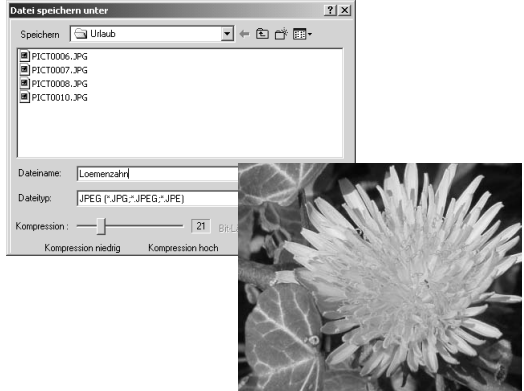
Ziehen Sie durch Klicken einen Auswahlrahmen über den gewünschten Bereich auf. Es entsteht ein gestricheltes Auswahlrechteck.

- Klicken Sie auf den Auswahlrahmen um ihn zu bewegen. Klicken Sie auf die Kanten des Auswahlrahmens um diesen zu vergrößern oder zu verkleinern.

Wählen Sie aus dem Datei-Menü „Ausgewählten Bereich speichern“. Die Dialogbox „Datei speichern unter“ öffnet sich. Geben Sie einen neuen Dateinamen ein, wählen Sie ein Dateityp, wählen Sie einen Zielort für das Bild aus, und speichern Sie das Bild (S. 41).



Auswahlrahmen



# Zwischenspeichern von Korrekturen – Schnappschuss-Button



Bildkorrekturen können vorübergehend als Miniaturbild neben dem angezeigten Bild gespeichert werden. Klicken Sie einfach auf den Schnappschuss-Button oder wählen Sie unter dem Menü Korrekturpaletten „Schnappschuss“, um ein Miniaturbild mit den aktuellen Bildkorrekturen zu speichern.

Um zu einer vorhergehenden Bildkorrektur zurückzukehren, klicken Sie auf das entsprechende Miniaturbild. Das Miniaturbild ersetzt dann das angezeigte Bild. Die speicherbare Anzahl von Schnappschüssen ist nur durch den Arbeitsspeicher begrenzt. Um einen Schnappschuss zu löschen, klicken Sie auf das Miniaturbild und drücken Sie die Entfernen-Taste.

Schnappschuss-Anzeigebereich



## Bildkorrektureinstellungen sichern

Alle an einem Bild vorgenommenen Korrekturen können als Bildkorrekturjob gespeichert werden. Dieser Korrekturjob kann jederzeit in der Anwendung geöffnet und für verschiedene Bilder angewandt werden. Dies spart Zeit, vor allem, wenn an einer großen Anzahl Bilder die gleichen Korrekturen vorgenommen werden müssen.



Klicken Sie auf den „Bildkorrekturjob speichern“-Button, um die Bildkorrekturen zu speichern oder wählen Sie im Menü Korrekturpaletten „Bildkorrekturjob speichern“

Geben Sie einen Namen für den Job ein und klicken Sie auf „OK“, um die Einstellungen zu speichern.



# Bildkorrektureinstellungen laden

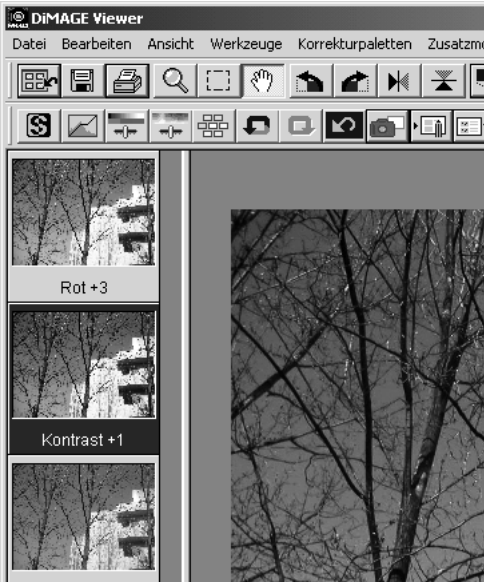
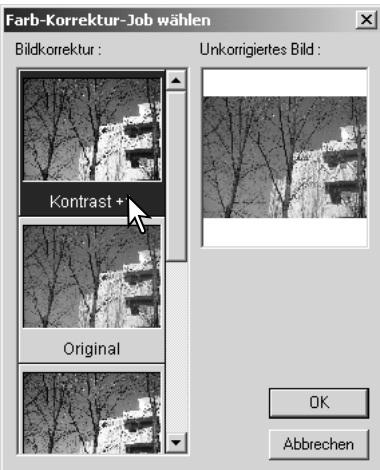
Wählen Sie das Bild ins Bildkorrekturfenster, auf das Sie einen Bildkorrekturjob anwenden möchten.



Klicken Sie auf den „Bildkorrekturjob laden“-Button oder wählen Sie aus dem Menü Korrekturpaletten „Bildkorrekturjob laden“, um einen gesicherten Bildkorrekturjob zu importieren..

Klicken Sie zur Auswahl auf das Bildkorrekturjob-Miniaturbild. Klicken Sie auf „OK“, um den Job auf das angezeigte Bild anzuwenden.

- Korrekturjobs werden in den Schnappschuss-Anzeigebereich geladen. Es können mehrere Jobs geladen werden.



## Bilddateien im RAW-Format verarbeiten

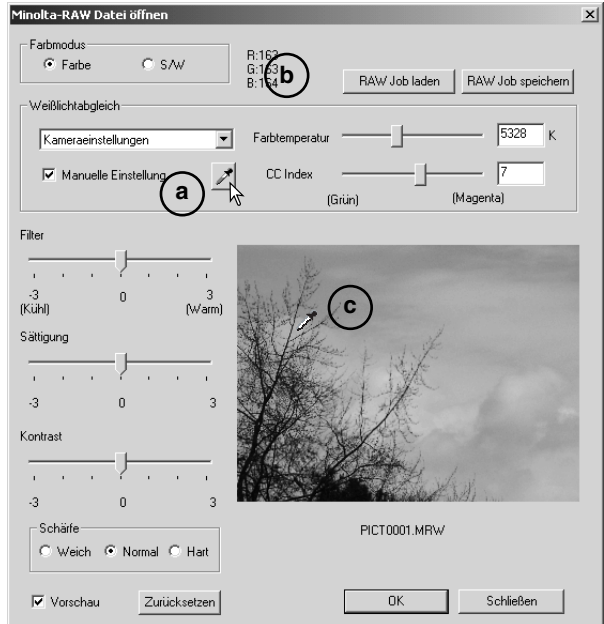
Manche Digitalkameras, wie z.B. die DiMAGE 7Hi oder DiMAGE 7i, benutzen ein spezielles RAW Dateiformat. Dieses Format kann nur von der „DiMAGE Viewer“-Software gelesen und verarbeitet werden. Um ein RAW-Bild zu öffnen doppelklicken Sie auf sein Miniaturbild.

In der Dialogbox „Minolta-RAW Datei öffnen“ können Sie Einstellungen vornehmen. Aktivieren Sie das Optionsfeld „Farbe“; im S/W-Modus, sind der Weißlichtabgleich und die Filtereinstellung nicht aktiv.

Der Weißlichtabgleich bestimmt die Farbstimmung des Bildes. Im „Weißlichtabgleich“-Listenfeld wird automatisch die Kameraeinstellung bei der Aufnahme des Bildes übernommen, Sie können eine Abstimmung zu folgenden Lichtverhältnissen wählen: Tageslicht, Bewölkt, Kunstlicht, Leuchtstoffröhren 1 und Leuchtstoffröhren 2.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Manuelle Einstellung“, um den Weißlichtabgleich genau einzustellen. Die Graupunkt-Pipette können Sie zum Abgleichen nutzen, indem Sie mit der Pipette auf einen farbneutralen Referenzpunkt im Bild klicken. Mit dem Farbtemperatur-Regler und dem CC-Index-Regler oder den entsprechenden Textboxen können Sie eine natürliche Farbtemperatur einstellen.

Vor dem Einstellen des Weißlichtabgleiches setzen Sie die Regler „Filter“ und „Sättigung“ auf Null (0) um die Bildwirkung richtig beurteilen zu können.





Klicken Sie auf den Graupunkt-Button (a). Der Cursor verwandelt sich in eine Graupunkt-Pipette, die Sie über das Bild bewegen können, die RGB-Werte der einzelnen Punkte im Bildes werden unter R:, G: und B: angezeigt. (b). Klicken Sie auf einen farbneutralen Referenzpunkt im Bild, um den Weißlichtabgleich vorzunehmen (c). Die Helligkeit des gewählten Punktes ist nicht ausschlaggebend, jedoch sollte der gewählte Punkt keine ausgeprägten Farbwerte aufweisen. Obwohl diese den Abgleich nicht beeinflussen, sollten Sie vor dem Einstellen des Weißlichtabgleiches die Regler „Filter und „Sättigung“ auf Null (0) setzen, um die Bildwirkung richtig beurteilen zu können.

Sie können bei einer Aufnahmen ein Minolta Colormeter benutzen, um die Farbtemperatur der Szene zu messen. Die aufgenommene Farbkorrektur und den CC-Index-Wert können Sie in die vorgesehenen Textboxen eintragen um einen Weißlichtabgleich vorzunehmen. Ein grüner CC-Wert sollten Sie als negative Zahl und einen magentafarbenen Wert als positive Zahl eingeben. Beim Messen müssen Sie den Farbtemperaturwert und den CC-Index-Wert speichern. Lesen Sie auf Seite 82 mehr über Farbmessung.

Bei der Aufnahme eingestellte Filter-, Sättigungs-, Kontrast- oder Schärfe-Einstellungen werden in der Dialogbox angezeigt. Änderungen, die Sie an diesen Werten vornehmen werden im Bild angezeigt. Sie können an jedem Punkt des Bildes mit dem Cursor die entsprechenden Farbwerte aufrufen. Wenn Sie ein farbverstärktes Bild öffnen, steht der Sättigungsregler zwar auf Null (0), der hohe Sättigungswert des Farbmodus wird im Bild allerdings beibehalten. Wenn „Farbanpassung Ein“ aktiviert ist (S. 78), werden Änderungen des Kontrastes, außer im Originalfarbraum, nicht übernommen.

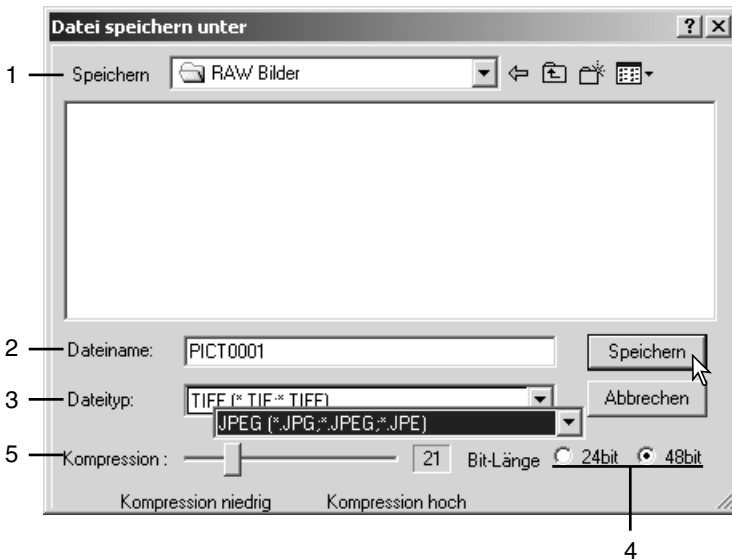
Der Zurücksetzen-Button widerruft alle vorgenommenen Einstellungen. Der Schließen-Button schließt die Dialogbox ohne die RAW-Datei zu bearbeiten und hebt alle Einstellungen auf. Um die Einstellungen anzuwenden und die Datei zu öffnen klicken Sie auf „OK“ .

## Bilddateien im RAW-Format speichern

Klicken Sie auf den Speichern-Button oder wählen Sie im Datei-Menü „Speichern“ aus, um das angezeigte Bild zu speichern. Geben Sie im Fenster „Datei speichern unter“ den Zielort für Ihre Datei an (1). Geben Sie den gewünschten Dateinamen ohne Dateianhang ein (z.B. ohne „.jpg“) (2).

Wählen Sie das Dateiformat (3), bei einer TIFF-Datei, können Sie zwischen den Dateilängen von (4): 24 Bit oder 48 Bit wählen. Einmal als 24 Bit gespeichert, kann ein Bild nicht wieder als 48 Bit Datei gespeichert werden. Wenn Sie JPEG wählen, legen Sie die Kompressionsrate fest. (5). Je höher die Kompressionsrate, um so kleiner die Dateigröße und um so niedriger die Bildqualität.

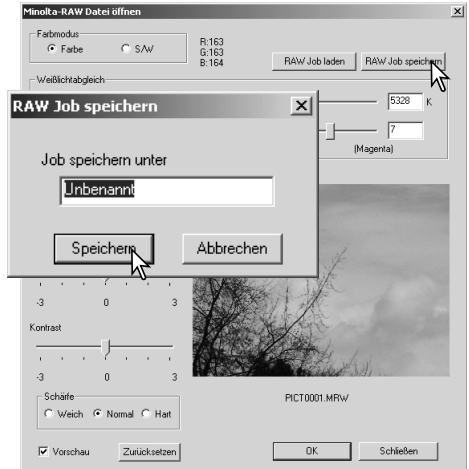
Klicken Sie zum Vollenden auf „Speichern“.



## RAW-Jobs speichern

Sie können RAW-Jobs speichern und die Einstellungen auf andere Dateien anwenden.

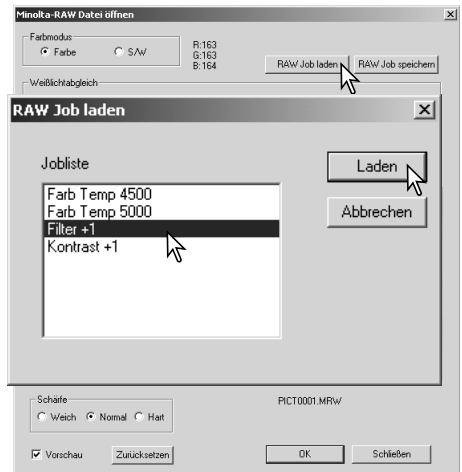
Wenn Sie alle Einstellungen in der Dialogbox „Minolta RAW Dateien öffnen“ vorgenommen haben, klicken Sie auf den Button „RAW Job speichern“. Geben Sie im Fenster „RAW Job speichern“ den gewünschten Jobnamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.



## RAW-Jobs laden

Um einen gespeicherten RAW Job auf ein ausgewähltes Bild anzuwenden klicken Sie auf den Button „RAW Job laden“ in der Dialogbox „Minolta RAW Dateien öffnen“

Wählen Sie einen Job aus dem Fenster „RAW Job laden“ und klicken Sie auf „Laden“ um den Job auf das Bild anzuwenden.



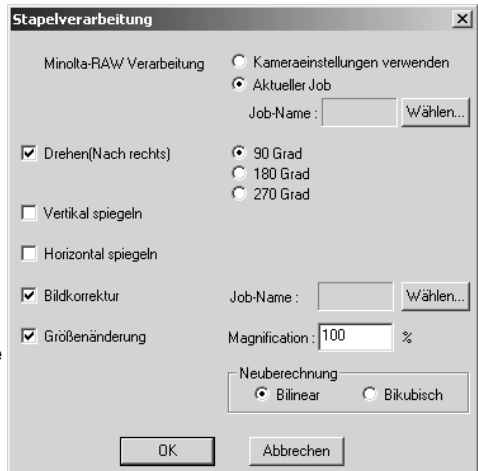
## Stapelverarbeitung

Sie können mehrere Bilder gleichzeitig bearbeiten und speichern Wählen Sie in der Miniaturbildansicht die Bilder an, die Sie bearbeiten möchten und wählen Sie aus dem Werkzeug-Menü „Stapelverarbeitung“. Die Dialogbox „Stapelverarbeitung“ öffnet sich.

Alle Bilder, außer RAW-Bilder, werden nach den Einstellungen in der Dialogbox gleichermaßen bearbeitet. Wenn bei der Stapelverarbeitung auch RAW-Bilder bearbeitet werden sollen, können Sie entweder die Kameraeinstellungen bei der Aufnahme oder einen RAW-Job zur Bearbeitung wählen (S. 67). Klicken Sie auf „Wählen“ um im Fenster „RAW Job laden“ einen RAW Job auszuwählen.

Die Bilder können gedreht oder gespiegelt werden.

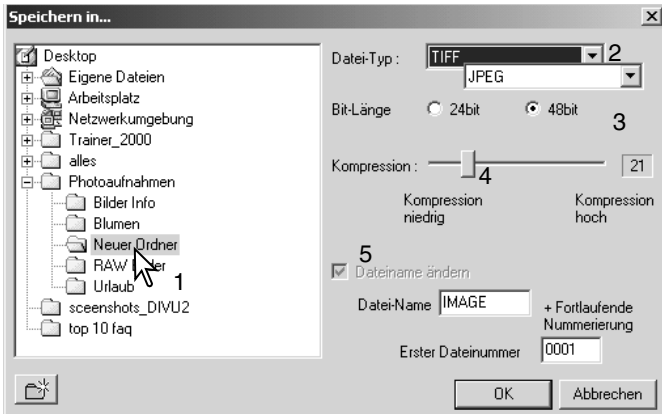
Um einen Bildkorrekturjob anzuwenden klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Bildkorrektur“. Klicken Sie auf „Wählen“ um das Fenster „Bildkorrekturjob laden“ zu wählen (S. 63). Wählen Sie den Korrekturjob, den Sie bei der Stapelverarbeitung anwenden möchten und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie einen RAW-Job und einen Bildkorrekturjob für die Stapelverarbeitung gewählt haben, werden beide Jobs auf die RAW-Datei angewendet.



Die Bilder können in der Größe zwischen 10% und 200% geändert werden (Magnifikation). Wenn die Maximalgröße von 5120 X 3840 Pixeln überschritten wird, erscheint eine Warnmeldung. Geben Sie einen anderen Wert ein. Zur Größenänderung wählen Sie zwischen bilinearer oder bikubischer Interpolation (Neuberechnung).  
Klicken Sie auf „OK“ um, die Dialogbox „speichern in“ zu öffnen.

Geben Sie den Zielort für Ihre Datei an (1).

Wählen Sie das Dateiformat (2). bei einer TIFF-Datei, können Sie zwischen den Dateilängen von (3): 24 Bit oder 48 Bit wählen. Einmal als 24 Bit gespeichert, kann ein Bild nicht wieder als 48 Bit Datei gespeichert werden. Wenn Sie JPEG wählen, legen Sie die Kompressionsrate fest. (4). Je höher die Kompressionsrate, um so kleiner die Dateigröße und um so niedriger die Bildqualität.



Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Dateiname ändern“ (5) um alle Namen zu ändern. Geben Sie mit bis zu 10 Zeichen den neuen Namen ein, und geben Sie die erste Bildnummer für eine fortlaufende Serie mit bis zu fünf Ziffern ein.

Klicken Sie auf „OK“ um die Stapelverarbeitung zu starten.



QuickTime muss auf ihrem System installiert sein, um den Filmsequenz-optimierer benutzen zu können. Anforderungen an QuickTime und den Computer, sind auf Seite 7 beschrieben.

Um eine Filmsequenz in der „DiIMAGE Viewer“-Software zu öffnen doppelklicken Sie auf das Miniaturbild in der Miniaturbildansicht. Zum Abspielen der Filmsequenz, verwenden Sie die Kontrolleiste am unteren Fensterrand. Nur MOV oder AVI Dateien können geöffnet werden.



Lautstärke  
 Positionsregler  
 Play / Pause

Zurück  
 Vor  
 Größe

Sie können auf den Größe-Button klicken und das Fenster durch Ziehen bis zur Maximalgröße vergrößern. Den Positionsregler benutzen Sie beim Bearbeiten (S. 72).

# Flickerkorrektur

Der Filmsequenzoptimierer kann ein Flickern in 640 X 480 (VGA) oder kleineren Filmsequenzen minimieren. Flächiges Flickern kann im Gesamtbereich des Bildes auftreten. Lokales Flickern tritt in Teilbereichen des Bildes auf; wie z.B. im fluoreszenzbeleuchteten Teil einer Mischlichtszene mit Tageslicht und Fluoreszenzlicht

Wählen Sie im Korrektur-Menü „Flickerkorrektur“, während die Filmsequenz im Hauptfenster angezeigt wird

Wählen Sie im Fenster „Flickerkorrektur“ die Art des Flickerns aus. Klicken Sie auf „OK“ um die Bearbeitung der Filmsequenz zu starten.

Die Dialogbox „Speichern“ öffnet sich; Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie den Zielort für die Datei aus. Sie können die Datei nur im MOV-Format speichern.



## Filmsequenzen bearbeiten

Mit dem Filmsequenzoptimierer können Sie Filmsequenzen verbinden, Teile ausschneiden, oder Abschnitte einer Sequenz in eine Andere einfügen. Hierzu dient das Bearbeiten-Menü. Öffnen Sie die gewünschte Datei über das Datei-Menü.

### *Filmsequenzen verbinden*



Klicken Sie auf die erste Filmsequenz, um sie auszuwählen. Der Reglerbalken erscheint nun dunkel (1). Sie können auch unter „Alle Einzelbilder wählen“ im Bearbeiten-Menü die Filmsequenz auswählen.

Wählen Sie im Bearbeiten-Menü „Einzelbild kopieren“.

Klicken Sie auf die zweite Sequenz. Sie können die erste Sequenz am Anfang positionieren; ziehen Sie hierzu den Positionsregler ganz nach links, oder am Ende positionieren; ziehen Sie hierzu den Positionsregler ganz nach rechts (2).

Wählen Sie im Bearbeiten-Menü „Einzelbild einfügen“ um die erste Sequenz einzufügen.



## Filmsequenzabschnitte verbinden



Wählen Sie mit dem Positionsregler in der ersten Filmsequenz den Anfangspunkt für den Abschnitt aus, den Sie in die zweite Sequenz einfügen möchten.

Drücken Sie die Umschalt-Taste und ziehen Sie den Positionsregler bis zum Endpunkt des gewünschten Filmsequenzabschnitts (1)

- Der Reglerbalken erscheint nun im gewählten Abschnitt dunkel. Um die Auswahl aufzuheben, klicken Sie in den grauen Bereich des Reglerbalkens.

Wählen Sie im Bearbeiten-Menü „Einzelbild kopieren“.

Wählen Sie in der zweiten Filmsequenz mit dem Positionsregler die Position für den Filmsequenzabschnitt aus (2).

Wählen Sie im Bearbeiten-Menü „Einzelbild einfügen“ um den Filmsequenzabschnitt einzufügen.

## Einzelne Filmbilder korrigieren

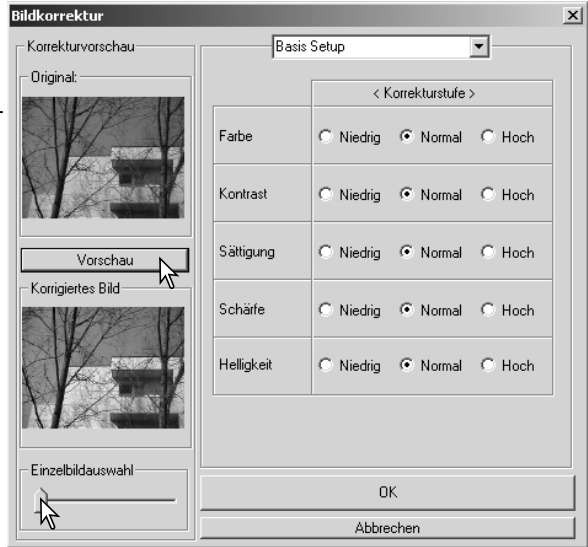
Sie können die Qualität von 640 X 480 (VGA) oder kleineren Filmsequenzen optimieren. Wenn Sie auf eine Filmsequenz die Flickerkorrektur und die Bildkorrektur anwenden, sollten Sie die Flickerkorrektur zuerst durchführen. Wird die gewünschte Filmsequenz im Filmsequenzoptimierer angezeigt, wählen Sie „Bildkorrektur“ im Korrektur-Menü.



Im geöffneten Fenster „Bildkorrektur“, wählen Sie per Listenfeld zwischen dem Basis Setup und dem Erweiterten Setup. Die Bearbeitungsmöglichkeiten beider Setups sind gleich, im Erweiterten Setup können Sie jedoch genauere Einstellungen vornehmen.

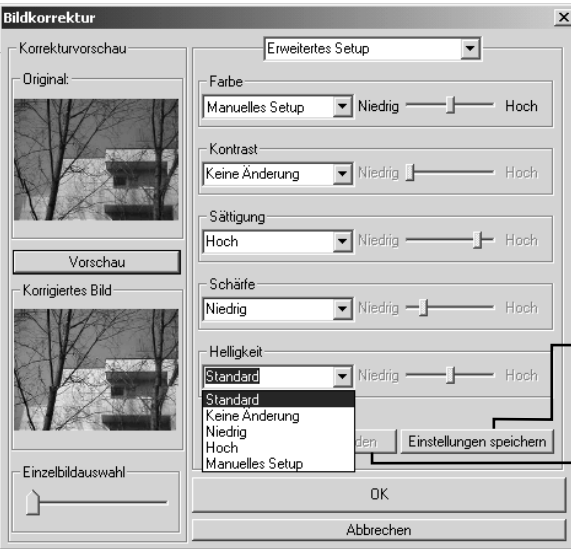
In der Korrekturvorschau können Sie Original und korrigiertes Bild vergleichen. Um die Vorschau zu aktivieren klicken Sie auf den Vorschau-Button. Wenn Sie Änderungen vornehmen, klicken Sie erneut auf den Vorschau-Button um die Vorschau zu aktualisieren. Mit dem Regler Einzelauswahl können Sie ein gewünschtes Einzelbild anzeigen.

Im Basis Setup können Sie Farbe, Kontrast, Sättigung, Schärfe und Helligkeit in je drei Stufen einstellen. Die Veränderung ist in „Niedrig“, „Normal“ und „Hoch“ einstellbar..



„Farbe“ beeinflusst den Gesamtfarbeindruck des Bildes. „Hoch“ erzeugt die stärkste Korrektur der Farbbalance. „Kontrast“ beeinflusst die relative Helligkeit des Bildes. „Hoch“ lässt die Lichter heller und die Schatten dunkler erscheinen. „Sättigung“ beeinflusst die Lebendigkeit der Farben. „Schärfe“ beeinflusst die Detailschärfe des Bildes. „Helligkeit“ beeinflusst die Helligkeit

Im Erweiterten Setup können Sie Farbe, Kontrast, Sättigung, Schärfe und Helligkeit in je fünf Stufen einstellen. Die Veränderung ist per Listenfeld in „Niedrig“, „Standard“ und „Hoch“ einstellbar, mit „Manuelles Setup“ können Sie Die Regler zur Einstellung benutzen, „Keine Änderung“ deaktiviert die jeweilige Funktion.



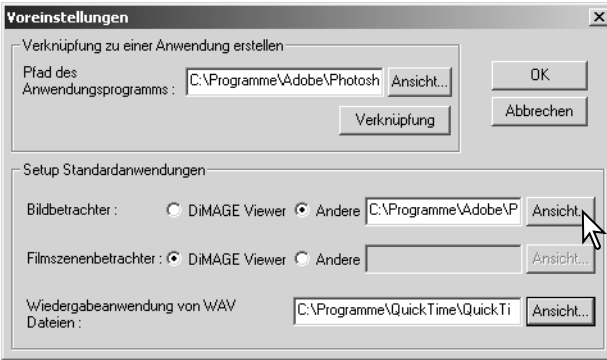
Wenn Sie alle gewünschten Änderungen eingestellt haben, klicken Sie auf den Vorschau-Button um die Änderungen zu beurteilen.

Klicken Sie auf „OK“ um die Verarbeitung zu starten. Die Dialogbox „Speichern“ öffnet sich; Geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie den Zielpfad für die Datei aus. Sie können die Datei nur im MOV-Format speichern.

Speichert die Einstellungen. Es kann nur eine Einstellung gespeichert werden, bei jedem Speichervorgang wird die vorherige Einstellung überschrieben.

Lädt die gespeicherte Einstellung.

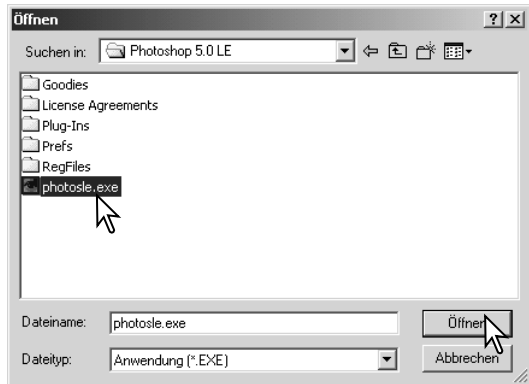
## Festlegen der Voreinstellungen



Die Programme zum Anzeigen von Bildern, Filmsequenzen und Audio-Dateien können in der Dialogbox „Voreinstellungen“ ausgewählt werden. Wählen Sie im Datei-Menü „Voreinstellungen“ um das Fenster zu öffnen.

Unter „Setup Standardanwendungen“ können Sie die Programme zum Öffnen bestimmter Dateien auswählen. Durch Doppelklicken auf ein Miniaturbild im DiMAGE Viewer, wird die entsprechende Datei in dem ausgewählten Programm aufgerufen.

Um eine neue Anwendung zuzuordnen klicken Sie auf die Optionsschaltfläche „Andere“ und dann auf „Ansicht“. Die Dialogbox „Öffnen“ erscheint. Wählen Sie das gewünschte Programm und klicken Sie auf „Öffnen“. Der Programmpfad wird im Textfeld angezeigt. Klicken Sie auf „OK“ um die Einstellungen zu Speichern.



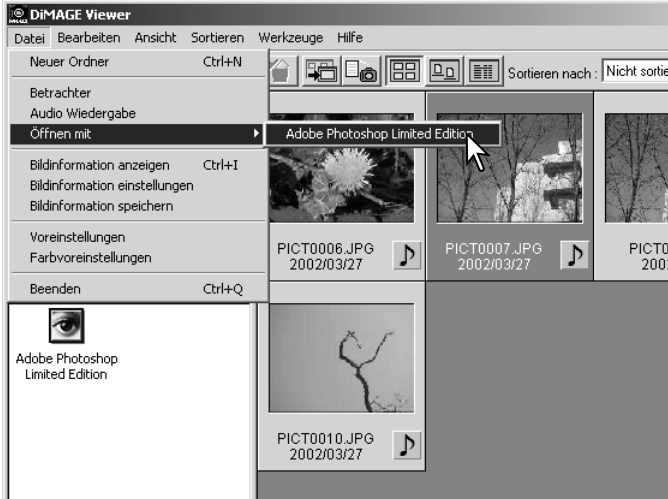
„Verknüpfung zu einer Anwendung erstellen“ verknüpft eine Bildbearbeitungssoftware mit dem DiIMAGE Viewer. Die Verknüpfung wird im Miniaturbildfenster des Viewers angezeigt.

Um die Verknüpfung zu erstellen, klicken Sie auf den Ansicht-Button; Die Dialogbox „Öffnen“ erscheint. Wählen Sie das gewünschte Programm und klicken Sie auf „Öffnen“. Der Programmpfad wird im Textfeld angezeigt.. Klicken Sie auf „Verknüpfung“.

Klicken Sie auf „OK“ um die Einstellungen zu bestätigen. Das Anwendungssymbol wird unter der Ordnerübersicht angezeigt

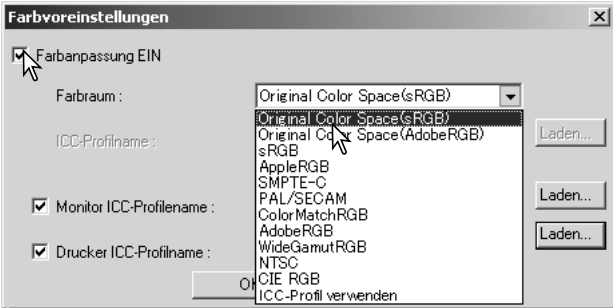
Um eine Datei in der Anwendung zu öffnen ziehen Sie diese auf das Anwendungssymbol oder markieren Sie die Datei durch Anklicken und wählen Sie im Datei-Menü „Öffnen mit“.

Sie können die Verknüpfung aufheben, indem Sie das Anwendungssymbol markieren und auf den Löschen-Button in der Werkzeugleiste klicken..



## Farbanpassung – Farbvoreinstellungen

Jedes Ausgabegerät (Monitor oder Drucker) definiert Farben und Kontrast unterschiedlich. Um eine genaue Reproduktion sicherzustellen, muss der Ausgabefarbraum definiert werden. Die Farbanpassung wird für professionelles Farbmanagement genutzt. Es wird nicht für den normalen Gebrauch benötigt.



Wählen Sie im Datei-Menü „Farbvoreinstellungen“ um die Dialogbox zu öffnen.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Farbanpassung EIN“

Wählen Sie aus dem Listenfeld einen Farbraum

- Sie können zwischen folgenden Farbräumen wählen:

**Original Farbraum (sRGB)** – eine Konvertierung des Bildes zu einem Standard-Farbraum findet nicht statt. Verwenden Sie diesen Farbraum für Bilder, die mit einer Minolta Digitalkamera aufgenommen wurden. Die „DiMAGE Viewer“-Software, Monitor sowie Drucker interpretieren die Farbe als sRGB zwecks Reproduktion, konvertieren aber nicht den originalen Farbraum.

**Original Farbraum (Adobe RGB)** – Bilder im Adobe-RGB-Modus, aufgenommen mit einer Minolta Digitalkamera, wie beispielsweise der DiMAGE 7Hi, müssen mit diesem Farbraum geöffnet werden, es sei denn, das Farbprofil wurde in die Bilddatei eingebunden (S. 82).

Genau wie bei dem „Original Farbraum (sRGB)“ findet keine Konvertierung zu einem Standard-Farbraum statt. Die „DiMAGE Viewer“-Software, Monitor sowie Drucker interpretieren die Farbe als sRGB zwecks Reproduktion, konvertieren aber nicht den originalen Farbraum.

**sRGB** – Farbraum von Hewlett Packard und Microsoft. Seit er die durchschnittlichen PC-Bildschirmmerkmale darstellt, wird er in der ganzen Welt verwendet und als Standard für Multimedia- und Internetnutzung angesehen. sRGB ist auf Grund seines eingeschränkten Reproduktionsumfanges nicht für die professionelle Druckvorstufe geeignet.

**Apple RGB** – verbreitete Nutzung im DTP. Standardfarbraum in vielen bekannten Zeichen- und Designapplikationen: Adobe Illustrator, Photoshop, etc.

**SMPTE-C** – der derzeitige Fernsehübertragungsstandard in den Vereinigten Staaten

**PAL/SECAM** – der derzeitige Fernsehübertragungsstandard in Europa

**ColorMatch RGB** – dieser Standard hat einen großen Farbraum und ist ideal für die Nutzung von Radius Press View Monitoren, die hauptsächlich in der Druckvorstufe verwendet werden.

**Adobe RGB** – Dieser Farbraum ist größer als ColorMatch RGB. Durch den umfangreichen Farbraum ist er ideal für Druckvorstufen-Anwendungen. Im Endeffekt ist der Farbraum so groß, daß er viele Farben einschließt, die nicht mit einer Vierfarben-Druckmaschine wiedergegeben werden können.

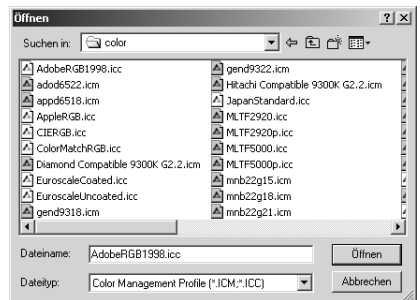
**Großer RGB-Farbraum** – die Farbkoordinaten des Spektrums nutzend, bietet dieser Standard einen sehr großen Umfang an Farben. Viele der Farben, die erzeugt werden können, können nicht auf Standardmonitoren oder durch Drucktechnologie wiedergegeben werden.

**NTSC** – der derzeitige Fernsehübertragungsstandard in Japan.

**CIE RGB** – dieser Farbraum ist durch die CIE definiert.

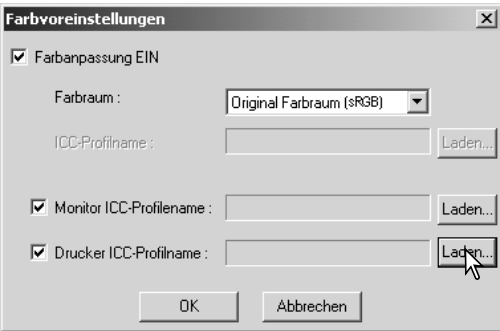
**ICC-Profil verwenden** – ermöglicht die Wahl eines gerätespezifischen Profis.

Um ein gerätespezifisches ICC-Profil zu nutzen, wählen Sie „Monitor/Drucker ICC-Profilname“ und klicken Sie auf „Laden“. Im Fenster „Öffnen“ können Sie ein ICC-Profil auswählen. Der Profilname wird im Fenster „Farbvoreinstellungen“ angezeigt. Klicken Sie auf „OK“ um die Wahl zu bestätigen und das Fenster zu schließen.



## Verwenden von gerätespezifischen ICC Profilen

Gerätespezifische Monitor- und Drucker-ICC Profile können im DiIMAGE Viewer verwendet werden.

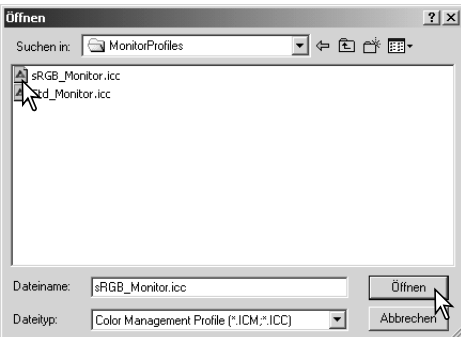


Wählen Sie im Datei-Menü „Farbvoreinstellungen“ um die Dialogbox zu öffnen.

klicken Sie auf das Kontrollkästchen „Farbanpassung EIN“

Wählen Sie „ Monitor/Drucker ICC-Profilname“ und klicken Sie auf „Laden“.

- Monitor und Druckerprofil müssen einzeln gewählt werden.

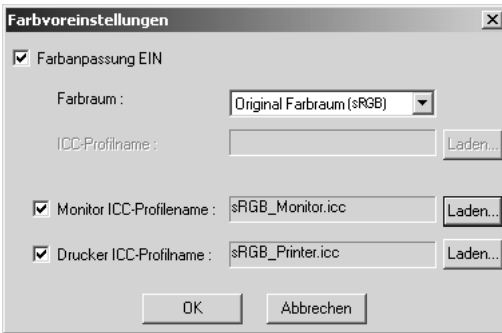


Wählen Sie ein ICC-Profil aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

- CMY oder CMYK Druckerprofile sind nicht kompatibel mit der „DiIMAGE Viewer“-Software.

- Die ICC-Profile finden Sie in den folgenden Ordnern:  
Windows 98/98SE/Me: [Windows] > [System] > [Color]  
Windows 2000: [WINNT] > [System32] > [spool] > [drivers] > [color]  
Windows XP: [Windows] > [System32] > [spool] > [drivers] > [color]  
Mac OS: [Systemordner] > [ColorSync Profile Ordner]  
Mac OS X: [Library] > [ColorSync] > [Profiles] > [Displays]





Korrekt geladene Profilnamen werden im Fenster „Farbvoreinstellungen“ angezeigt. Die Profile können Sie zwischenzeitlich deaktivieren indem Sie die Kontrollkästchen „Monitor/Drucker ICC-Profilname“ deaktivieren.

Gerätespezifische Monitor- und Drucker-ICC Profile sind beim Hersteller erhältlich. Sie können diesen auf den Webseiten der Hersteller herunterladen. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung Ihres spezifischen Gerätes um das ICC Profil zu installieren.

Generische Monitor- und Druckerprofile werden bei der „DiIMAGE Viewer“-Software mitgeliefert. Unter Windows, ist der Ordner „Profile“ im „DiIMAGE Viewer“-Programmordner zu finden. Unter Mac OS liegen die Profile unter: [Systemordner] >[Preferences] >[7300] >[Profiles].

Unter Mac OS X liegen die Profile unter: [Library]>[Preferences]>[7300]>[Profiles].

Monitor Profile	
Std_Monitor.icc	Standardmonitorprofil
sRGB_Monitor.icc	Für Monitore unter Windows mit sRGB-Farbraum-Emulation
Apple_Monitor.icc	Für Apple-Monitore
Drucker Profile	
Std_ColorLBP.icc	Für Farblaserdrucker
Std_DyeSublimation.icc	Für Thermosublimations-Drucker
Std_InkJet.icc	Für Tintenstrahldrucker
Std_SilverHalide.icc	Für Silberhalogenid-Thermosublimations-Drucker
sRGB_Printer.icc	Für Drucker die den sRGB-Farbraum verwenden.

## Eingebundene Farbprofile

Bestimmte Minolta Digitalkameras, wie beispielsweise die DiMAGE 7Hi, können für eine Farbanpassung ein Farbprofil in die Bilddaten einbetten. Der Farbmodus bestimmt das Profil: sRGB, bei dem Farbmodus „Natürliche Farbe“ oder „Lebendige Farbe“, oder „Adobe RGB“. Durch Einstellung des Farbraums auf entweder „Original Farbraum (sRGB)“ oder „Original Farbraum (Adobe RGB)“ im Fenster „Farbvoreinstellungen“, kann die „DiMAGE Viewer“-Software den im Bild eingebundenen Farbraum entsprechend bestimmen und anpassen. Falls kein Farbraum im Bild eingebunden ist, muss der Farbraum manuell für beide Farbräume eingestellt werden (Farbanpassung S. 78).

## Tipp zur Farbmessung

Wenn Sie bei der Aufnahme ein Minolta Colormeter einsetzen, können Sie dessen Messwerte zum Weißabgleich von Minolta-RAW-Dateien (S. 64) verwenden. Wenn Sie Aufnahmen unter Lichtquellen mit kontinuierlichem Spektrum machen, wie z.B. Sonnenlicht oder Kunstlicht (Glühbirnen), erzielen Sie mit dieser Methode die besten Ergebnisse bei der Farbwiedergabe.

Bei Lichtsituationen mit diskontinuierlichen Spektren (z.B. bei Leuchtstofflampen oder Quecksilberdampflampen), kann es vorkommen, daß die Farbwiedergabe mit dieser Methode keine optimalen Ergebnisse liefert. Das liegt an der unterschiedlichen spektralen Empfindlichkeit von Kamera-CCD und Farbmessgerät.

Apple, das Apple Logo, Macintosh, Power Macintosh, Mac OS, und das Mac OS Logo sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Der offizielle Name von Windows® ist Microsoft Windows Betriebssystem. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Microdrive ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Corporation. QuickTime ist ein eingetragenes Warenzeichen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.





©2002 Minolta Co., Ltd. Under the Berne Convention and the Universal Copyright Convention.

Printed in Germany

9222-7300-14 MM-A209