

SRDx

Photoshop Plug-in

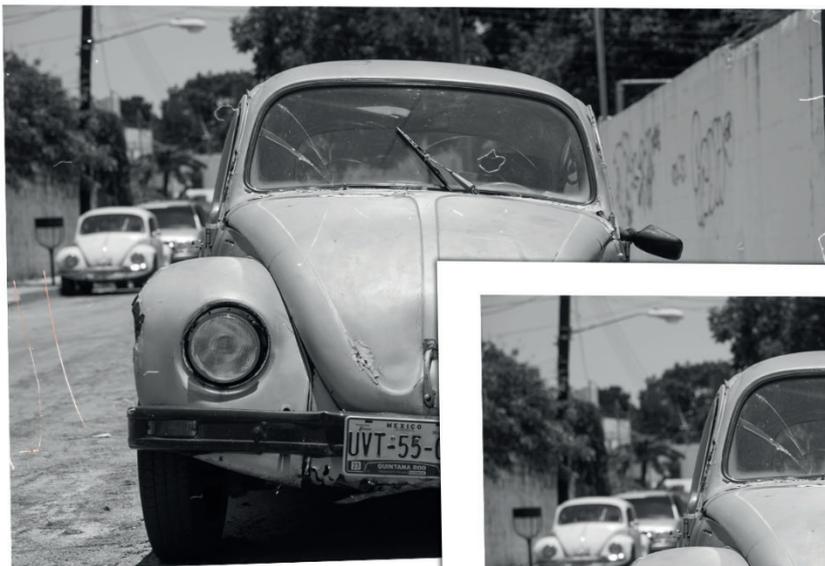
Entdecken Sie den neuen Standard der Staub- und Kratzerentfernung



Inhalt

Die Anleitung beinhaltet die folgenden Abschnitte:

- [Installation & Serialisierung](#)
- [Einstellungen](#)
- [SRDx starten](#)
- [Defekte](#)
- [Erweiterte Einstellungen](#)
- [Masken](#)



Kratzer links
neben dem Wagen



Alle Kratzer zuverlässig entfernt
mit dem Photoshop SRDX Plug-in

Anleitung zum SRDx Plug-in

Installation

Laden Sie zunächst das SRDx Plug-in herunter. Dazu finden Sie einen Download-Link in der Email, die Sie nach dem Kauf erhalten haben. Alternativ können Sie eine Demo-Version zum Testen herunterladen.

Führen Sie die heruntergeladene Datei aus und es öffnet sich der Installationsassistent. Bestätigen Sie im Installationsprozess den Softwarelizenzvertrag und wählen Sie einen Ort auf Ihrer Festplatte für die Installation. Schließen Sie den Installationsassistenten und starten Sie Photoshop.

Aktivierung

Öffnen Sie in Photoshop ein Bild, das Sie mit SRDx bearbeiten möchten. Wählen Sie nun im Menü „Filter“ den Eintrag „LaserSoft Imaging“ und „SRDx“. Es öffnet sich der Aktivierungs-Dialog.

Wenn Sie SRDx bereits erworben haben, geben Sie bitte im oberen Bereich Ihre Registrierungsdaten ein. Um das Plug-in als Demo zu testen, schalten Sie um auf „Weiter als Testversion nutzen“. Nun öffnet sich das SRDx-Fenster und Sie können mit der Staub- und Kratzerentfernung beginnen.

Einstellungen

Ein Klick auf das Zahnradsymbol rechts unten öffnet die Einstellungen. Hier kann die Lizenz freigegeben, nach verfügbaren Updates gesucht oder ein [Anleitungs-Video](#) aufgerufen werden.

Wir zeigen Ihnen die Möglichkeiten, die Ihnen das Smart-Removal-of-Defects-Plug-in SRDx von LaserSoft Imaging bietet. Damit machen Sie im Handumdrehen aus Bild 1 ein fehlerfreies Bild 2. Die große Herausforderung bei der automatisierten Entfernung von Staub und Kratzern liegt darin, die Bilddefekte zu korrigieren und dabei alle Bild-details zu erhalten. Wie das ganz einfach mit SRDx geht, zeigen wir Ihnen in dieser Anleitung.

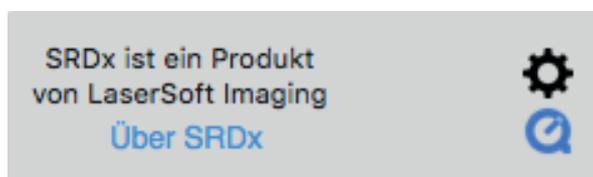
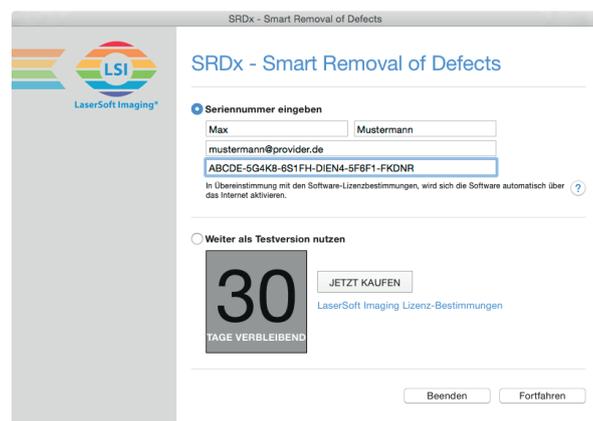
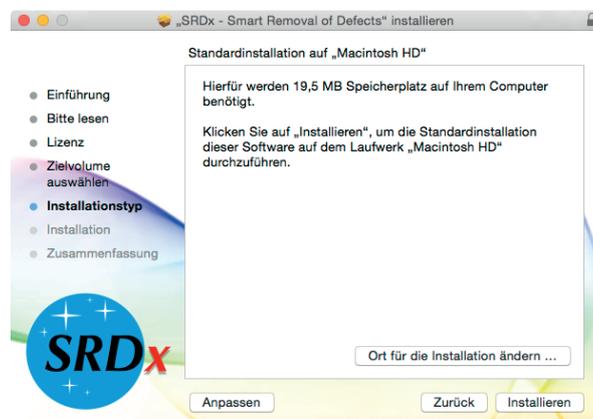


Bild 1

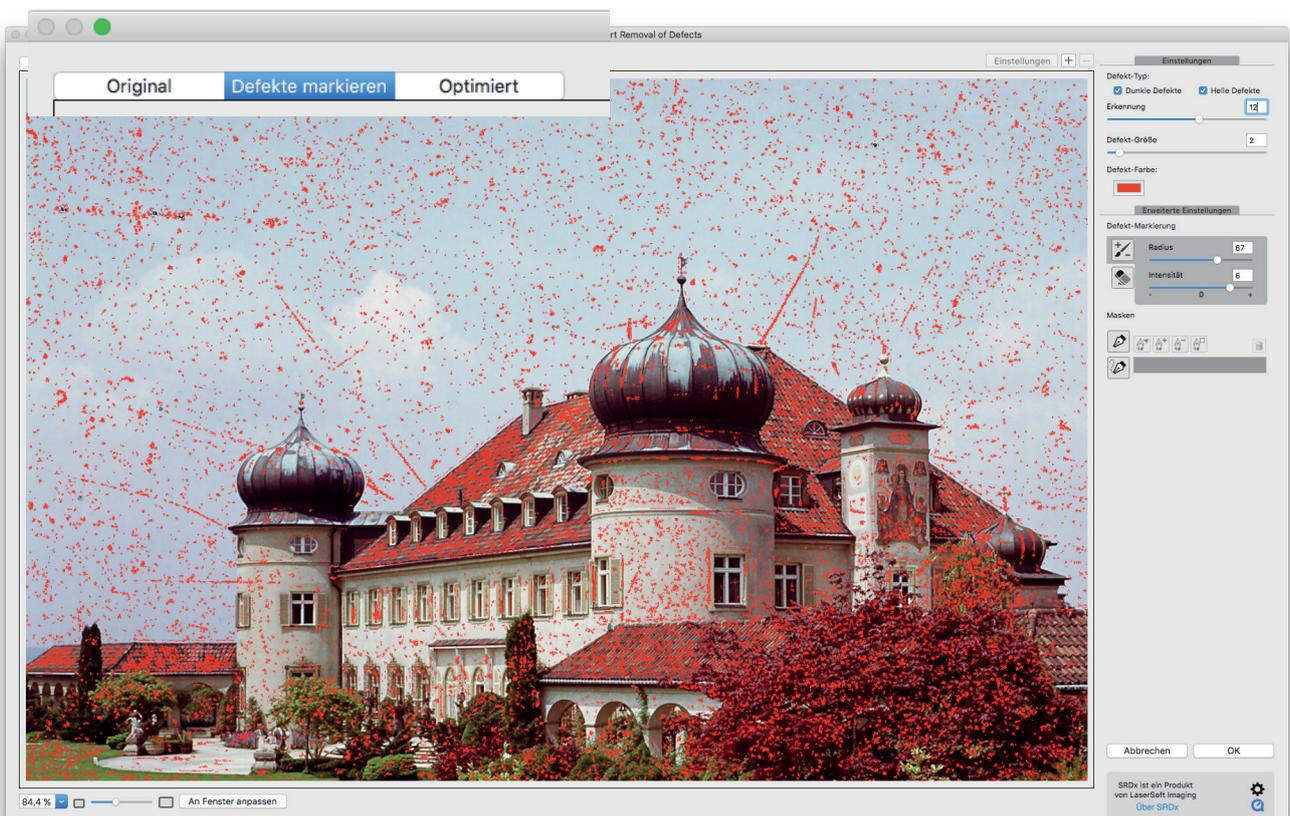


Bild 2

SRDx starten

Bevor Sie SRDx öffnen, stellen Sie sicher, dass die Ebene ausgewählt ist, von der Staub und Kratzer entfernt werden sollen. SRDx wird immer auf eine einzige Ebene angewendet. Sie müssen daher gegebenenfalls zuerst mehrere Ebenen zu einer Ebene zusammenführen, beispielsweise, wenn eine Ebene Einstellungsebenen enthält. Dazu wählen Sie in Photoshop die gewünschten Ebenen aus und wählen im Menü „Ebenen“ einen der Punkte „Auf eine Ebene reduzieren“, „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“ oder „Auf Hintergrundebene reduzieren“ aus. Nun öffnen Sie den SRDx-Filter über Filter / LaserSoft Imaging / SRDx. Hier sehen Sie in der Vorschau das Ausgangsbild. Die erkannten Defekte werden rot markiert eingeblendet. Diese Ansicht ist sehr gut dazu geeignet, den Filter einzustellen.

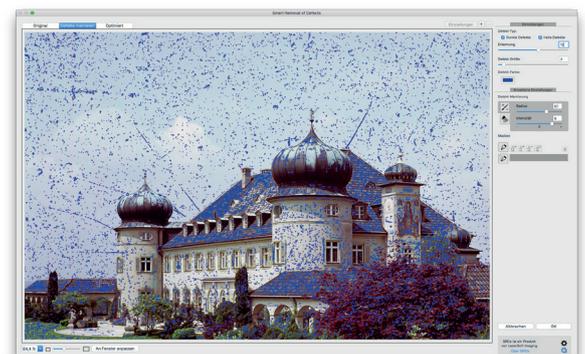
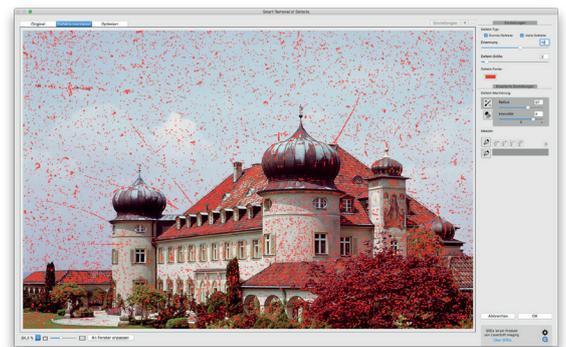
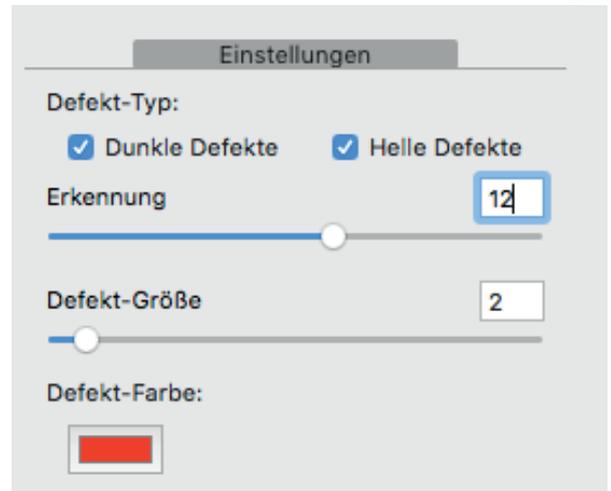
- Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren ⌘ E
- Sichtbare auf eine Ebene reduzieren ⌘⇧ E
- Auf Hintergrundebene reduzieren



Defekte

Rechts oben werden Häkchen gesetzt für das Entfernen dunkler beziehungsweise heller Defekte. Es können beide Häkchen gesetzt werden, falls das Bild beide Defektarten aufweist. Darunter befinden sich Schieberegler für die Intensität der Defekterkennung sowie für die Größe der Defekte, die erkannt werden sollen. Mit dem Intensitätsregler können Sie beeinflussen, ab welcher Wahrscheinlichkeit ein Pixel beziehungsweise der umgebende Defekt korrigiert wird. In der Ansicht mit markierten Defekten können Sie beobachten, dass mehr oder weniger Bildpunkte als zu reparierender Defekt markiert werden, wenn Sie den Regler nach rechts beziehungsweise links schieben. Hier gilt es, eine Einstellung zu finden, bei der so viele tatsächliche Defekte wie möglich, aber so wenig Bilddetails wie realisierbar als zu reparierende Defekte markiert sind. Den Regler für die Defektgröße stellen Sie anhand der Vorschau so ein, dass die zur Korrektur markierten Bildbereiche der tatsächlichen Größe der Defekte entsprechen. Diese beiden Regler dienen dazu, eine Grundeinstellung für SRDx festzulegen, so dass der Großteil der Defekte auf dem Bild erkannt wird.

Je nach Motiv kann es hilfreich sein, die Farbe der Defektmarkierung anzupassen, um die Markierung besser sichtbar zu machen. Dafür finden Sie unter den Reglern eine Schaltfläche zum Anpassen der Defekt-Farbe.



Erweiterte Einstellungen

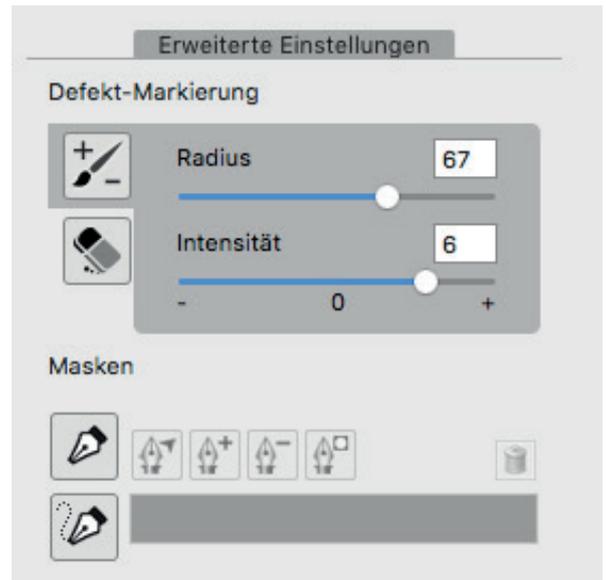
Sind nun noch vereinzelte Defekte übrig, die nicht erkannt worden sind, oder wurden Bilddetails irrtümlich als Defekt markiert, können Sie mit dem Marker- und dem Radiergummi-Werkzeug punktuell nacharbeiten. Die Größe des Werkzeugs können Sie mit Radius an die zu bearbeitende Bildstelle anpassen. Stellen Sie beim **Marker** eine negative Intensität ein, verringern Sie mit jedem Klick punktuell die Sensibilität der Erkennung für die markierten Bildbereiche und können auf diese Weise feine Bilddetails schützen. Umgekehrt steigern positive Intensitätswerte mit jedem Klick die Erkennungssensibilität, um auch solche Defekte zu korrigieren, die mit den getroffenen Grundeinstellungen nicht erfasst werden. Mit dem **Radiergummi** kann die Filterwirkung für markierte Bereiche komplett aufgehoben und der markierte Bildbereich geschützt werden.



Marker-Werkzeug



Radiergummi-Werkzeug



In der Ansicht mit den markierten Defekten können Sie außerdem überprüfen, ob die Filterwirkung nur tatsächlich defekte Bildbereiche betrifft, oder ob auch Bereiche als Defekte erkannt worden sind, die keine sind. In unserem Beispielbild werden bei einer Grundeinstellung, die zur Reparatur des Himmels gut geeignet ist, auch Details des Gebäudes und der Pflanzen als Defekte erkannt. Diese Bildbereiche nehmen Sie daher von der Korrektur aus.



Masken (nur für die Mac-Version)

Für größere Bereiche, die nachzubessern sind, bietet sich das Arbeiten mit der Maske an. Dafür stehen zwei verschiedene Maskenarten zur Verfügung: Die **Pfadmaske** und die **Polygonmaske**. Um eine Pfadmaske anzulegen, zeichnen Sie mit der Zeichenfeder Ankerpunkte um den zu korrigierenden gewünschten Bildbereich. Ein Doppelklick oder ein Klick auf den Ausgangspunkt schließt den Pfad. Mit den vier horizontal angeordneten Werkzeugen lässt sich die Maske weiter bearbeiten. Mit dem Maske Bewegen/Punkt-umwandeln-Werkzeug können Sie die gesamte Maske verschieben, indem Sie neben den Pfadverlauf klicken und ziehen. Klicken und Ziehen eines Ankerpunktes bei gedrückter Command-Taste verschiebt nur diesen einen Ankerpunkt. Durch Klicken und Ziehen wandeln Sie einen Ankerpunkt von einem Eckpunkt in einen Kurvenpunkt um, um damit Kurvenverläufe nachzuziehen. Bewegen Sie anschließend einen der Griffpunkte, verändern Sie den Kurvenverlauf der von diesem Ankerpunkt ausgehenden Pfade.

Die beiden Griffpunkte und Grifflinien bilden dabei einen festen 180°-Winkel und haben den selben Abstand vom Ankerpunkt. Bei gedrückter ALT-Taste kann ein Griffpunkt einzeln verschoben werden, um seinen Winkel und die Grifflinienlänge unabhängig vom anderen Griffpunkt zu verändern. Ein Klick auf den Ankerpunkt wandelt diesen wieder in einen Eckpunkt um.

Mit der Feder mit Pluszeichen fügen Sie weitere Maskenbereiche hinzu. Überschneiden sich die gezeichneten Pfadverläufe, werden sie zu einem zusammengefasst. Die Feder mit dem Minuszeichen bewirkt genau das Gegenteil. Umzeichnete Bildbereiche werden nun von der vorhandenen Maske entfernt. Der Invertieren-Knopf vertauscht maskierte und nicht-maskierte Bildbereiche.

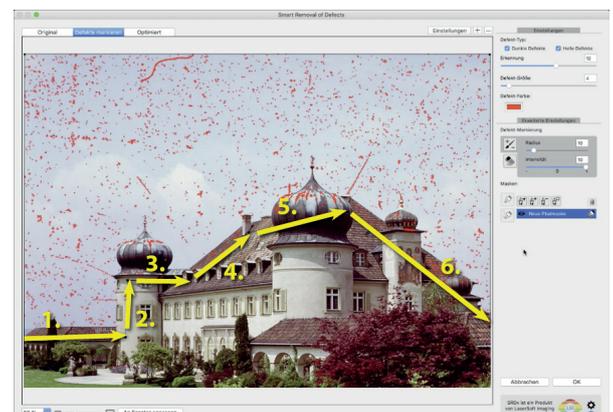
Im Polygonmasken-Modus zeichnen Sie mit gedrückter Maustaste eine freie Form, die nach dem Loslassen der Maustaste automatisch geschlossen wird. Sie können auch hier die Maske bewegen, mit dem Hinzufügen-Werkzeug neue Polygonformen dazuzichnen, mit dem Entfernen-Werkzeug Maskenbereiche entfernen und die gesamte Maske invertieren. Sie können entweder eine Pfad- oder eine Polygonmaske anlegen. Die zwei Maskenarten können nicht miteinander kombiniert werden.



Pfadmaske



Polygonmaske



Anhand unseres Beispielbildes sehen Sie, wie einfach es ist, mit einer Kombination aus Maske und Radiergummiwerkzeug SRDx nur auf einen bestimmten Bildbereich anzuwenden. Sie zeichnen zuerst eine großzügige Pfadmaske um den Himmel, denn den unteren Bildteil wollen Sie ja schützen. Auf diese Weise bleibt schon der Großteil des Gebäudes vom Filter ausgespart. Jetzt müssen Sie noch die Kanten mit dem Radiergummi verfeinern. Um zum Schluss kleinste Details herauszuarbeiten, verkleinern Sie die Werkzeugspitze und radieren die entsprechenden Stellen ebenfalls frei. In der Vorschau des optimierten Bildes können Sie die Filterwirkung noch einmal überprüfen und letzte Korrekturen vornehmen. Die Maske stellt in jedem Fall sicher, dass das detailreiche Gebäude keine ungewollten Änderungen erfahren wird. Mit einem Klick auf OK wenden Sie die getroffenen Einstellungen an und schließen SRDx.



Wie Sie sehen konnten, ist das Entfernen von Staub und Kratzern mit SRDx ganz einfach. Die Bildschärfe bleibt erhalten, und Sie sparen bei der Bildoptimierung viel Zeit, die Sie sonst für das Korrektur-Stempeln dieser Vielzahl an kleinen Defekten aufwenden müssten.

