

PhotoImpact

VERSION 3.0

Benutzerhandbuch

Ulead Systems, Inc.
März 1996

Erste deutsche Ausgabe für PhotoImpact in der Version 3.0, März 1996

© 1992–1996, Ulead Systems, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung und Übertragung in jedwelter Form, elektronisch oder mechanisch, einschließlich der Fotokopie, Aufnahme oder Speicherung in einer Datenbank sowie Übersetzung in jedwelle Sprache ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Ulead Systems, Inc. untersagt.

Lizenzabkommen

Die hierin beschriebene Software wird zu den im beigelegten Lizenzabkommen dargestellten Bedingungen zur Verfügung gestellt. Dieses Abkommen legt alle erlaubten und verbotenen Anwendungsbereiche für dieses Produkt im Detail fest.

Lizenzen und Warenzeichen

ICI Library © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

»Ulead Systems, Inc.«, das »Ulead-Logo« und »PhotoImpact« sind Warenzeichen von Ulead Systems, Inc. Alle anderen Produktnamen und (nicht) eingetragenen Warenzeichen in diesem Handbuch dienen allein Identifikationszwecken und verbleiben das ausschließliche Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Beispieldateien

Die auf CD-ROM bereitgestellten Beispieldateien können zu persönlichen Demonstrations-, Produktions- und Präsentationszwecken eingesetzt werden. Diese Bereitstellung schließt kein Recht auf kommerzielle Reproduktion und Distribution der Dateien ein.

Ulead Systems, Inc.

US-Hauptsitz:

970 West 190th Street, Suite 520
Torrance, CA 90502
Tel.: (310) 523-9393
Fax: (310) 523-9399

Internationaler Hauptsitz:

10F, 111 Tung Hsing St
Taipei, Taiwan, ROC
Tel.: (+886) 2 764-8599
Fax: (+886) 2 764-9599

Inhalt

Willkommen bei PhotoImpact 7

Einführung 7

Der schlaue Führer zum Handbuch 8

Installation 9

Installation von Acrobat Reader 9

Programmstart 10

Neue Leistungsmerkmale in Version 30 10

PhotoImpact 11

Album 13

Hilfsprogramme 14

Lehrgang 1:

Erstellen einer Reisebroschüre 15

Aufbereitung des ersten Bildes 16

Aufbereitung des zweiten Bildes 18

Bildbereiche auswählen 18

Ziehen und Ablegen 19

Bereiche mit dem Zauberstab auswählen 20

Kantenübergänge bei Objekten 21

Ränder erstellen 21

Objekte zusammenfügen 22

Aufbereitung des dritten Bildes 23

Malen 23

Bildteile löschen 24

Bildbereiche füllen 25

Farbverläufe 26

Titel hinzufügen 28

Zackige Kanten erstellen 29

Aufbereitung des vierten Bildes 30

Bilder zuschneiden 30

Farbbalance 31

Stile anwenden 33

Bilder umformen 34

Freie Markierungen 36

Objektebenenmanipulation 38

Schnellfarbsteuerung 38

Weiche Kanten 39

Rahmen und Schatten hinzufügen 40

Lehrgang 2:

Reisebroschüre - 2. 41

Aufbereitung des fünften Bildes 42

Bilder kopieren 43

Aufbereitung des sechsten Bildes 44

Datentyp umwandeln 44

Markieren mit dem Maskenpinsel 45

Bildbereiche kolorieren 46

Aufbereitung des siebten Bildes 48

Einfügen der Bilder in die Broschüre 54

Lehrgang 3:

Album 59

Katalogisieren 60

Erstellen einer Datenbank 61

Suchen 66

Mit Kennzeichen arbeiten 68

Album und andere Programme 69

Kapitel 1: **PhotoImpact Grundlagen 71**

Benutzeranpassung 72

Voreinstellungen 74

Bilddateien manipulieren 77

Bilddateien öffnen 77

Neue Bilder erstellen 78

Befehle an mehreren Bildern anwenden 79

Bilder verdoppeln 79

Bilder speichern 80

Bilder per E-Mail versenden 80

Schnellzugriffspalette 81

Fehler rückgängig machen 81

Die Funktion »Rückgängig« 81

Die Funktion »Wiederholen« 82

Bilder wiederherstellen 82

Bilder drucken 82

Druckvorschau 82

Druckerkalibration 83

Halbtonbilder 84

PostScript-Drucker 86

Kapitel 2: **Die Grundlagen 87**

Die Zwischenablage 88

Ausschneiden und Kopieren 88

Einfügen 88

Das Untermenü »Zwischenablage« 90

Automatische Korrekturen 90

Bildansicht 92

Zoomfunktionen 92

Ansicht hinzufügen 93

Der Bildschirmsucher 93

Bilder ins Fenster einpassen 94

Vollbildschirmanzeige 94

OLE-Betrieb 95

Kapitel 3: **Bildretusche 97**

Farbkorrektur 98

Was sind Farben? 98

Farbkorrekturbefehle 98

Bildstyling 101

Die Stilegalerie 102

Stile anwenden 102

Stile übertragen 103

Farbkurven 104

Farbtonverlagerung 104

Schnelle Farbkorrektur 106

Spezialeffekte und Filter 107

Effekte und Filter anwenden 107

Effekte und Filter verändern 111

Krümmen 111

Effekte erstellen 112

Filter erstellen 113

Hintergrundbild ändern 114

Videoangleichung 114

Kapitel 4: **Malen 115**

Mit Farben arbeiten 116

Die Farbpalette 116

Farbcache 116

Farben aus dem Farbwahlmenü wählen 116

Farben mit der Pipette wählen 118

Farbpalette eines Indexbildes verändern 118

Farbplatten laden und speichern 119

Malwerkzeuge 120

Eigenschaften von Malwerkzeugen 120

Eigenschaften von Malwerkzeugen in »Meine

Galerie« speichern 122

Farben an Objekten und Markierungskanten

auftragen 122

Bildretusche 123

Farben aus einem Bild löschen 124

Bildbereiche kopieren 125

Bereiche mit Texturen und Farbverläufen füllen 126

Die Füllwerkzeuge 127

Texturanwendung durch Ziehen und Ablegen 128

Der Befehl »Füllen« 128

Füllen mit »Löschen« und Ziehen und Ablegen 129

Texte hinzufügen 130

Text plazieren 130

Text verzerren 130

Kapitel 5:

Mit Objekten arbeiten 131

Objekte und Markierungen 132

Mit Markierungen arbeiten 132

Rechtwinkelige Bereiche markieren 133

Unregelmäßige Bereiche markieren 133

Farbähnliche Bereiche auswählen 134

Schablone 135

Markierungsrahmen verschieben 136

Basisbilder erhalten 136

Weichkantige Markierungen erstellen 137

Markierungskanten vignettieren 137

Randbereiche wählen 138

Markierung erweitern und verkleinern 138

Graustufenmasken 139

Graustufenmasken erstellen 139

Graustufenmasken bearbeiten 140

Graustufenmasken verwenden 140

Arbeit mit Objekten 141

Objektebenen verwalten 141

Objekte gruppieren und trennen 142

Objektebenen ändern 142

Objekteigenschaften festlegen 143

Schatten hinzufügen 144

Objekte sortieren 144

Objekte zwischen Bildern kopieren und verschieben 145

Objekte verdoppeln 145

Objekte löschen 145

Objekteigenschaften zurücksetzen 145

Das Objektarchiv 146

Markierungen im Objektarchiv speichern 146

Markierungen als Dateien speichern 147

Objektarchivgruppe erstellen 147

Bilder und Markierungen laden 148

Kapitel 6:

Bildumformung 149

Bilder umformen 150

Bilder zuschneiden 150

Bilder vergrößern/verkleinern 150

Bilder umwandeln 152

Echtfarben in CMYK umwandeln 154

CMYK in Echtfarben umwandeln 155

Das Umformwerkzeug 155

Mit Pfaden arbeiten 157

Nachzeichnen 157

Das Pfadwerkzeug 158

Kapitel 7:

Bilder einlesen 161

Einführung 162

Bilder holen 162

TWAIN 162

Quellenauswahl 162

Bilder einlesen 163

Optimales Einlesen 166

Bilder zusammenheften 167

Automatisches Heften 169

Manuelles Heften 170

Heften mit Bezugspunkten 171

Kapitel 8:

Album: Erste Schritte 173

Benutzeranpassung 174

Erstellen eines Albums 177

Das Regal 178

Ansicht 179

Alben betrachten 181

Dateibetrachtung mit »Explorer« 182

CD Browser 183

Die Zwischenablage 184

Feldinhalte einfügen 184

Miniaturen drucken 184

Die Werkzeugpalette 185

Programme auf die Werkzeugpalette legen 186

Programme aus der Werkzeugpalette entfernen
186

Werkzeugpalette verschieben 187

Ziehen und Ablegen 187

Ziehen und Ablegen auf der Werkzeugpalette 187

*Ziehen und Ablegen auf der Arbeitsfläche eines
anderen Programms* 188

Miniaturen in Alben ablegen 188

Miniaturen auf Registerkarten ablegen 188

Ziehen und Ablegen von Miniaturen in anderen

Programmen 189

Kompaktmodus 189

OLE-Betrieb 189

Verknüpfen und Einbetten 190

Kapitel 9:

Mit Alben arbeiten 191

Alben verwalten 192

Albeninhalte aktualisieren 192

Miniaturen überprüfen 192

Sicherungskopien von Albendateien erstellen 193

Wiederherstellen von Albendateien 194

Netzwerkbetrieb 195

Alben versenden 195

Albeneigenschaften verändern 196

Miniaturen einreihen 198

Einreihen über TWAIN-Geräte 200

Dateneingabe 201

Felddaten importieren 205

Daten exportieren 206

Kapitel 10:

Miniaturen 207

Miniaturen verwalten 208

Miniaturen aktualisieren 208

Miniatureninhalt ändern 208

Verknüpfen von Miniatur mit den Quelldateien 209

Anmerkungen zu Miniaturen hinzufügen 210

Neusortieren des Miniaturenindex 210

Quelldateiverwaltung 210

Öffnen und Betrachten von Dateien 211

Datei- und Datenformatkonvertierung 212

Dateien drucken 212

Programmzuordnungen ändern 212

Dateieigenschaften anzeigen 213

Diaschau 213

Miniaturen suchen 215

Suchkriterien und Abfragen 215

Logische Operatoren 215

Suchbedingungen 216

»Groß/Klein« und »Als Wort« 217

Suchen 217

Suchen mit der Suchleiste 219

Kennzeichen festlegen 219

Kennzeichen zuordnen 219

Kennzeichen anzeigen 221

Kennzeichen verwalten 221

Index 223

Willkommen bei PhotoImpact!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von Ulead PhotoImpact 3.0, der Standardgrafiksoftware für Benutzer von Microsoft Office. Diese nächste Generation von Bildbearbeitungssoftware verbindet die Kraft von 32 Bit unter Windows 95 mit nie dagewesener Einfachheit in der Bedienung. Eine Microsoft-Office-ähnliche Benutzerumgebung und Guided Workflow Tools erlauben die nahtlose Integration von Scanvorgang, Bildretusche und Einfügen in Dokumente und Präsentationen. Automatische Prozesse übernehmen das Geraderichten, Zuschneiden und Justieren eingescannter Bilder; die Trickkiste verwendet »Pick & Apply_W™« zum Auftragen einer breiten Palette von Effekten, Texturen und Füllungen. Freie Textverzerrung, umfassende Objekt- und Ebenenkontrolle und eine Vielzahl von Retuscheutensilien sind nur wenige der Leistungsmerkmale, die PhotoImpact zur perfekten Ergänzung für jeden PC machen. Dort wo Worte allein nicht reichen kommen Sie mit Ulead PhotoImpact ab besten zum Ziel.

Einführung

Der schlaue Führer zum Handbuch.....	8
Installation	9
Neue Leistungsmerkmale in Version 3•0.....	10



Der schlaue Führer zum Handbuch

Um so schnell als möglich mit PhotoImpact vertraut zu werden, sollten Sie dem schlaunen Führer folgen: Er hilft Ihnen dabei, jene Informationen im Handbuch zu finden, die für Sie wichtig sind.

Ich lese keine Handbücher!

Weiter bei:

Der Online-Hilfe. Immer verfügbar, schnell aufrufbar. Enthält was Sie suchen und ist immer bereit. Schnell Tasten und Tastenkürzel können Ihre Arbeit beschleunigen, ganz besonders wenn Sie einer jener Benutzer sind, die geschickt mit Maus und Tastatur gleichzeitig umgehen können.

Ich habe schon mit Ulead-Programmen gearbeitet.

Weiter bei:

»Neue Leistungsmerkmale« auf Seite 10. Darin werden alle Neuerungen seit der letzten Version beschrieben. Sobald Sie mit den neuen Leistungsmerkmalen vertraut sind, können Sie mit der Arbeit loslegen. Alle Befehle und Werkzeuge werden in der Online-Hilfe ausführlich erklärt. Die »Lehrgänge« sind ebenfalls empfehlenswert, sowohl online als auch in Druckform: dadurch werden Sie noch schneller mit der neuen Programmversion vertraut.

Ich benutze derartige Programme zum ersten Mal!

Weiter bei:

»Neue Leistungsmerkmale« auf Seite 10. In diesem Abschnitt finden Sie ein Übersicht über das Programm und seine Leistungsmerkmale. Danach versuchen Sie erstmal die Lehrgänge! Darin lernen Sie die häufig benötigten Arbeitsschritte für die Programme PhotoImpact und Album. Werfen Sie einen Blick auf den interaktiven Lehrgang auf der CD! Darin werden einfache und fortgeschrittene Techniken in interaktiver Form vorgestellt. Sie lernen nicht nur durch zuschauen, sondern durch aktives Mitarbeiten!

Ich verwende Microsoft Office!

Weiter bei:

Kapitel 8, Album: Erste Schritte, Seite 173. Darin lernen Sie, wie Sie Album in ihre gewohnte Computerarbeit integrieren können. Arbeiten Sie dann den Lehrgang »Album und andere Programme« auf Seite 69 durch. Darin finden Sie an einem Beispiel erklärt, wie Sie Dateien aus Album in ein Microsoft-Word-Dokument einbinden können.

Installation

Das Installationsprogramm für die PhotoImpact-Programme läuft unter Windows und enthält alle notwendigen Anweisungen.

Installation von PhotoImpact:

1. Lesen Sie das beigelegte Lizenzabkommen. (Das Lizenzabkommen ist wichtig; darin werden bestimmte rechtliche Anforderungen erklärt, derer Sie gewahr sein sollten.) Wenn Sie mit dem Abkommen einverstanden sind, setzen Sie mit der Installation fort.

Bemerkung: Bitte nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit und füllen Sie während des Installationsvorgangs die Registrierkarte aus. Als registrierter Benutzer haben Sie ein Anrecht auf Informationen über Neuversionen und technischen Kundendienst.

2. Schalten Sie Ihren Computer ein und warten Sie, bis Windows 95 geladen ist.
3. Legen Sie die PhotoImpact-CD ins CD-Laufwerk. Windows wird die CD automatisch erkennen und das Installationsprogramm starten. Wenn die automatische CD-Erkennung abgeschaltet ist, führen Sie das Programm »INSTALL.EXE« mit Hilfe des Windows-Explorers direkt von der CD aus.

Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Während das Programm Dateien installiert, erscheinen im Installationsfenster Informationen zu PhotoImpact und den Installationsvorgang selbst.

Bemerkung: Zwischen den Eingabefeldern können Sie mit der Maus oder der Tabulatortaste wechseln (NICHT mit der Eingabetaste!).

Acrobat Reader

Dieses Handbuch ist auch in elektronischer Form im Format Adobe Acrobat (PDF) verfügbar. Führen Sie zuerst die Datei **READER.EXE** aus (zu finden bei den PhotoImpact-Programmdateien) und folgen Sie den Anweisungen zur Installation. Nachdem das Leseprogramm ordnungsgemäß installiert wurde, wählen Sie »Datei: Öffnen« und öffnen Sie die Datei **USRGUIDE.PDF** (auf der PhotoImpact-CD). Damit können Sie das Handbuch online lesen.

Programmstart

Zum Ausführen der PhotoImpact-Programme klicken Sie auf den gewünschten Programmnamen im Start-Menü: Programme: Ulead PhotoImpact 3. (Vielleicht haben Sie während der Installation ein anderes Untermenü angegeben.) Wenn Sie bereits mit einem der Programme arbeiten, ist die einfachste Methode zum Aufruf neuer Programme das Menü »Switch« ganz rechts in der Menüleiste.

Wenn Sie noch nicht mit Windows 95 vertraut sind, erstellen Sie Verknüpfungen für die PhotoImpact-Programme, indem Sie die Im Windows-Explorer den Namen der Programmdatei (mit der Endung EXE, z.B. **IEDIT3.EXE**) suchen, auf die Arbeitsfläche ziehen und dort ablegen. Nun wird automatisch eine Verknüpfung auf der Arbeitsfläche erstellt. Um das entsprechende Programm auszuführen müssen Sie dann nur mehr auf der Verknüpfung doppelklicken.

Ulead Quick Access

Nachdem Sie PhotoImpact installiert haben, finden Sie im Menü»Start: Programs: Ulead PhotoImpact 3«•0 einen Befehl mit dem Namen»Ulead Quick Access«. Quick Access ist ein Programm, mit dem Sie schnellen Zugriff zu allen anderen PhotoImpact-Programmen erhalten. Wählen Sie diesen Befehl: Quick Access erscheint augenblicklich in der Task-Leiste. Klicken Sie auf die Schaltfläche; ein Menü mit allen PhotoImpact-Programmnamen erscheint. Jedes dieser Programme können Sie durch einfaches Klicken auf dessen Namen aufrufen. Quick Access beschleunigt außerdem den Ladevorgang der anderen PhotoImpact-Programmenteile und aktiviert die Plug&Play-Funktionen von PhotoImpact CD Browser.

Neue Leistungsmerkmale in Version3•0

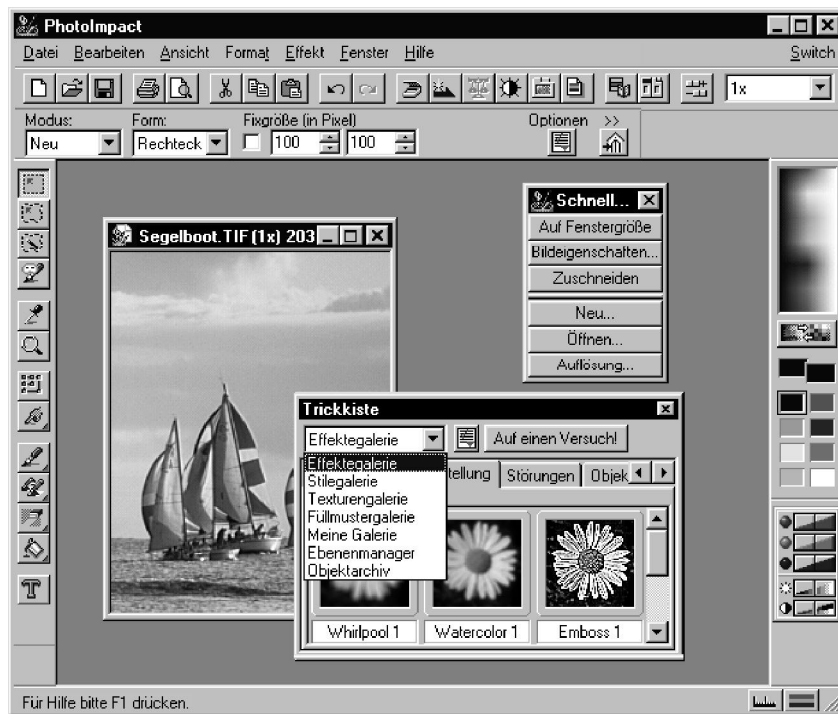
Die vorliegende Version umfaßt mehrere bedeutende Neuerungen und Zusätze. Der augenfälligste Unterschied ist jedoch der neue Name des Programms. PhotoImpact ist nichts anderes als die neue Version des vielbeachteten Ulead-Programms ImagePals. Als ImagePals 1992 auf den Markt kam, wurde es als Vorbote einer neuen Generation von Grafiksoftware, genannt »Grafikmanagementsoftware«, gefeiert und konnte bislang seinen Platz an der Spitze behaupten.

Mit der vorliegenden Neuversion bieten wir eine von Grund auf neu konzipierte Version für das Betriebssystem Windows 95, kompatibel zu Microsoft Office. Die neue Version nützt alle Vorteile einer 32-Bit-Betriebsumgebung. Wir haben daher ausreichend Grund gesehen, diesen innovativen Schritt nicht nur durch eine neue Versionsnummer, sondern auch durch einen neuen Programmnamen zu markieren. Damit möchten wir unser Bekenntnis zu innovativen Lösungen in der Sparte Grafiksoftware bestätigen.



PhotoImpact

PhotoImpact ist ein von Beginn an für Windows 95 geschriebenes Programm mit nie dagewesenen Bildbearbeitungsfunktionen. Mit einem Mausklick kann nun jeder professionelle Resultate erzielen, egal ob alter Hase im Geschäft oder Neuling auf dem Gebiet der Grafikbearbeitung am PC. Scannen Sie die benötigten Bilder ein, wählen Sie den gewünschten Effekt mit Pick & Apply™, und fügen Sie das fertige Kunstwerk in ein Dokument oder eine Bildschirmpräsentation ein. Keine undurchsichtigen Eigenschaften und nicht wieder rückgängig zu machende Befehle mehr, statt dessen intuitives Potential für all Ihre Ansprüche. Im folgenden Abschnitt finden Sie die Schlüsselmerkmale des Programms erklärt:



»Objektbearbeitung« bedeutet, daß bei jedem Verschieben einer Auswahl, Einfügen eines Bildes, oder Ausführen einer Umformung automatisch ein »Objekt« erstellt wird. Objekte können frei verschoben und manipuliert werden, ohne daß dabei andere Objekte oder das Originalbild verändert würden. Starke Mischsteuerung und Objekteigenschaften erlauben die detailgenaue Einstellung der Interaktion zwischen Objekt und Bild, einschließlich Transparenz und Schattenwurf.

»**Stile**« machen Schluß mit der Raterei und bieten vordefinierte Retuscheelemente, die Sie einfach Ziehen und auf einem Bild ablegen können. Das Bild erscheint dann im gewählten Stil, z.B. im Sonnenuntergang, oder einer bestimmten Farbtönung. Sie können sogar eigene Stile festlegen, und wenn Ihnen ein bestimmtes Bild gut gefällt können Sie dessen Stil direkt auf andere Bilder übertragen. Genau wie beim Friseur: Sie wählen eine Façon aus dem Katalog, und der Hairstylist erledigt den Rest.

99 Ebenen zum Rückgängigmachen und Wiederholen von Befehlen erlauben das freie Experimentieren mit Bildern. Alles kann rückgängig gemacht werden, und sie brauchen keine Angst zu haben, wenn mal was schief geht!

Vektormanipulation erlaubt die Verwandlung von Rasterbildern in Vektorbildern und die Erstellung neuer Vektorbilder. Nach erfolgter Bearbeitung können Sie das Bild zurück in ein Objekt oder eine Auswahl verwandeln.

Pfadbearbeitung ist eine Technik, mit der Sie Text auf unzählige Arten entlang von Bezièrkurven formen können. Sie können jederzeit den Text in Textobjekten korrigieren und verändern.

»**Auto-Verarbeitung**« macht die Bildjustierung zum Kinderspiel. Eingescannte Bilder werden automatisch geradegerichtet, Moirémuster entfernt, Helligkeit und Kontrast eingestellt, ja sogar zugeschnitten: wählen Sie einfach die gewünschte Nachbearbeitungsfunktion und klicken Sie auf »OK« - PhotoImpact erledigt den Rest.

Mit »**Zaubertexturen**« erhalten Sie eine unbegrenzte Anzahl von natürlichen und volldeckenden Texturen, die Sie in Ihren Bildern anwenden können. Ideal für Bilder, denen es an Tiefe und 3D-Wirkung fehlt.

»**Natürliches Malen**« ahmt die Werkzeuge der Meister nach: Kreide, Kohle und Wachskreiden.

»**Schablonen**« erlauben das Erstellen von Markierungen mit dem Pinsel und bieten daher noch mehr Kontrolle als herkömmliche Markierwerkzeuge.

Die Benutzerfreundlichkeit wurde in dieser Version stark verbessert. Die Schnittstelle ist noch intuitiver und funktioneller als zuvor. Die Werkzeugleisten können beliebig auf der Arbeitsfläche verschoben werden, und Sie haben die Wahl, ein Bild außerhalb des Programmfensters frei zu bearbeiten. QuickInfo erklärt alle Werkzeuge und Bildelemente, und die neue Attributleiste enthält Einstellungselemente, die zuvor nur über mehrfach verschachtelte Menüebenen zugänglich waren.



Album

Album ist der wichtigste Partner von PhotoImpact. Dieses ebenso leistungsstarke Programm hält Ordnung auf Ihrem Computer und stellt sicher, daß Bilder und andere Dateien nicht unnötig Festplattenspeicherplatz belegen und Sie immer sofort finden, wonach Sie suchen. Im folgenden Abschnitt finden Sie die Schlüsselmerkmale des Programms erklärt:

»**OLE2-Unterstützung**« bedeutet, daß Album nahtlos mit den anderen PhotoImpact- und Office-Programmen integriert ist. Die Office-Programme, z.B. Microsoft Word und PowerPoint, haben Programmsymbole in Album. Sie können sogar von jedem Objekt im Containerprogramm (z.B. Word) PhotoImpact direkt aufrufen.



Benutzerdefinierbare Felder heißt für Sie, daß Sie mit jedem Album gleichzeitig eine starke Datenbank mit frei definierbaren Feldern und Kategorien erstellen. Bisher gab's nur die Felder Thema und Beschreibung, jetzt können Sie Information unter frei wählbaren Kategorien, z.B. »Hobbies«, »Alter« oder »Stand« ordnen. Ein unentbehrliches Werkzeug für alle, die komplizierte und große Datenmengen, z.B. Personal- oder Kundendatenbanken verwalten müssen.

»**E-Mail-Unterstützung**« erlaubt das Versenden von Dateien direkt aus Album ins Netz. Über das Windows-MAPI-Service können Sie Dateien auch per Fax versenden.

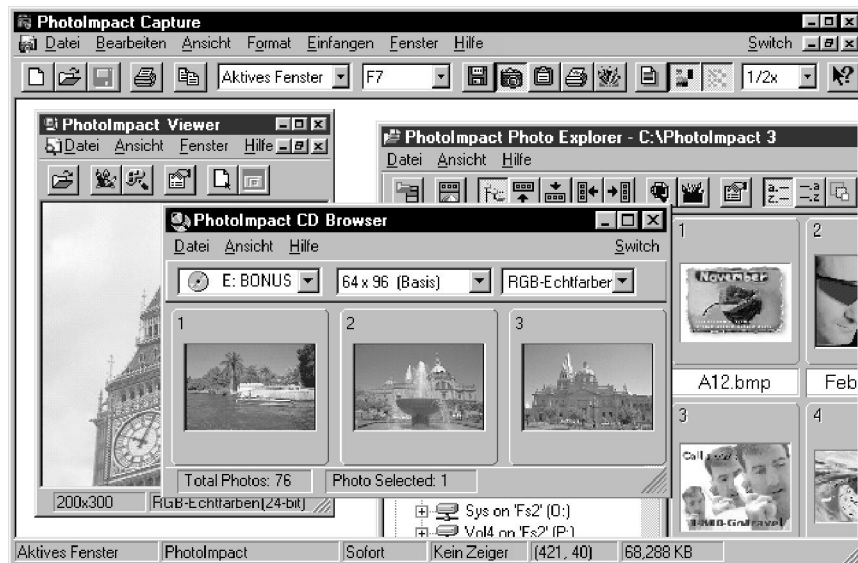
»**Ordnerüberwachung**« veranlaßt das Programm, alle Änderungen an den Dateien eines festgelegten Ordners sofort zu registrieren und alle Alben dementsprechend zu aktualisieren.

»**Kompaktmodus**« ist ein neues Leistungsmerkmal in Album: Sie bleiben im Programm und sehen dennoch die gesamte Windows-Arbeitsfläche und alle Programme, die darauf offen liegen. Im Kompaktmodus verschwinden alle Albenfenster mit Ausnahme des aktiven Albums. Damit können Sie einfach und schnell Miniaturen in andere Programme ziehen und ablegen. Der Einbindung Ihrer Grafiken in Programme wie Microsoft Word, PowerPoint oder Excel steht nichts mehr im Wege!



Hilfsprogramme

PhotoImpact 3.0 umfaßt vier kleinere Hilfsprogramme: Screen Capture, Viewer, CD Browser und Explorer. Mit Screen Capture können Sie Bildelemente einfangen und in Bilder umwandeln. Unter »Bildelement« versteht man z.B. Programmsymbole, Programmfenster, Text in einem Word-Dokument, oder ein angezeigtes Bild. Der »Viewer« ist nützlich, wenn Sie Bilder in voller Größe betrachten wollen, ohne diese im Mutterprogramm zu öffnen. Mit dem CD Browser können Sie Fotos auf Kodak-Photo-CDs einsehen. Das Programm »Explorer« ist eine vollkommene Neuheit und erlaubt die visuelle Darstellung von Dateien auf Ihrem Computer. Wenn Explorer kompatible Grafiken und Bilder findet, erscheint anstatt des Dateinamens der Inhalt des Bildes in Form einer Miniatur (genau wie in Album). Die Anordnung der Order gleicht jener im Windows-Explorer. Der Explorer ist ideal für Leute die's eilig haben und ihre Bilder nicht erst in ein Album einordnen wollen.



Erstellen einer Reisebroschüre

Der folgende Lehrgang zeigt, wie Sie mit den leistungsstarken Werkzeugen und Funktionen von PhotoImpact Bilder für die Reisebroschüre des fiktiven Reisebüros Worldwide Travel herstellen. Danach lernen Sie, wie Sie die Bilder in ein Microsoft-Word-Dokument einbinden.

Dieser Lehrgang führt Sie durch die einfachen Schritte in der Bildbearbeitung und stellt Ihnen einige der gängigen Befehle und Werkzeuge vor, zum Beispiel die automatischen Bearbeitungsfunktionen und die Auswahlwerkzeuge.

Lehrgangsinhalt

Aufbereitung des ersten Bildes	16
Aufbereitung des zweiten Bildes	18
Aufbereitung des dritten Bildes	23
Aufbereitung des vierten Bildes	30

Vorbemerkung

Die Abbildung hierunter zeigt die Broschüre, die Sie mit PhotoImpact und Word zusammen erstellen werden. Alle Bilder in der Broschüre sind numeriert. Gehen Sie der Reihe nach vor, oder wählen Sie ein Bild, das Sie besonders interessiert, und lesen Sie an dieser Stelle weiter.

Bild 1 betrifft:

- Öffnen
- Skalieren
- Speichern
- s. S. 16

Bild 6 betrifft:

- Schablonieren
- Kolorieren
- s. S. 45

Bild 2 betrifft:

- Einfaches Markieren
- Ziehen & Ablegen
- Einrahmen
- s. S. 18

Bild 5 betrifft:

- Auto-Verarbeitung
- Klonen
- Objekte einbinden
- s. S. 42

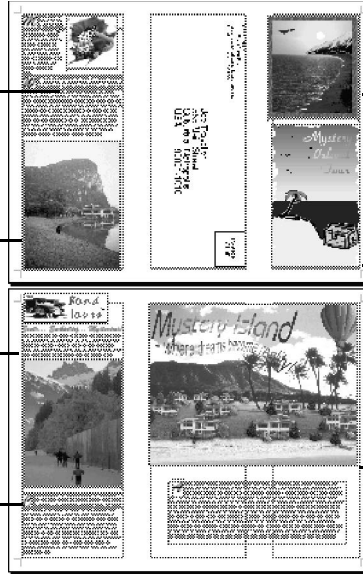


Bild 4 betrifft:

- Zuschneiden
- Montage
- Stile
- Texturen
- s. S. 30

Bild 3 betrifft:

- Malen
- Komplexes Markieren
- Füllen
- Objekte
- s. S. 23

Bild 7 betrifft:

- Heften
- Vignettieren
- Objekte skalieren
- Objekte drehen
- Klonen
- Texteffekte
- s. S. 49

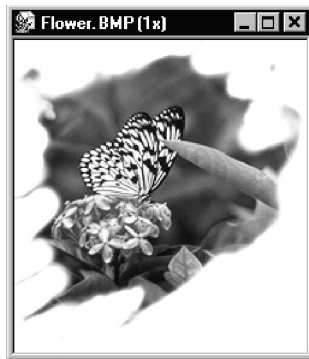
Aufbereitung des ersten Bildes

Das erste Bild für die Broschüre zeigt eine Blume; die Größe des Bildes muß verändert und die Datei dann gespeichert werden. Alle Bilder in dieser Broschüre, einschließlich des der Blume, finden sich im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM. In den beschreibenden Texten dieses Lehrgangs wird vorausgesetzt, daß PhotoImpact auf dem PC vor Ihnen läuft.



Größenänderung:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Öffnen« in der Standardsymbolleiste. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Wählen Sie den Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der CD-ROM und doppelklicken Sie auf der Datei mit dem Namen **FLOWER**. Das Bild einer Blume erscheint nun auf der Arbeitsfläche.



Es fällt Ihnen sicher auf, daß das Bild viel zu groß ist, um in die Broschüre zu passen. Wir müssen daher zuerst die Auflösung des Bildes verändern. Die »Auflösung« eines Bildes kontrolliert den Abstand zwischen den Bildpunkten. Beim Erhöhen der Auflösung werden die Pixel näher zueinander gelegt, daher wird das Bild kleiner. Kleinere Auflösung bedeutet eine Vergrößerung des Pixelzwischenraums und damit größere Abmessungen des Bildes.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Einheit« rechts in der Statusleiste, und wählen Sie »cm« als Maßeinheit.

4. Wählen Sie im Format-Menü den Befehl »Auflösung«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.

Der Platzhalter des Blumenbildes in der Broschüre mißt 4 mal 4 Zentimeter. Sie müssen daher die Auflösung des Bildes so ändern, daß das resultierende Bild in diesen Platzhalter paßt. Das Bild mißt im Augenblick 5 x 6 cm. Die richtige Auflösung können Sie mit folgender Formel berechnen.

Neue Auflösung = alte Auflösung x (alte Maße/neue Maße).

5. Wenn Sie die korrekten Wert in die Formel einsetzen, erhalten Sie 53 Pixel/cm als die passende Auflösung für das Blumenbild.

Geben Sie im Feld »Frei« 53 ein.

6. Klicken Sie auf »OK«. Das Bild wird entsprechend Ihren Angaben verkleinert. (Sie sehen jedoch keinen Unterschied auf dem Bildschirm, bis Sie das Bild am Ende dieses Lehrgangs ins Word-Dokument einfügen.

Nun da das Bild die richtige Größe aufweist, kann es zur späteren Verwendung gespeichert werden.

Abspeichern eines Bildes:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« auf der Standardsymbolleiste. Das Dialogfeld »Speichern unter« erscheint.
2. Geben Sie unter »Dateiname« den Namen »**BLUME**« EIN. (Am besten erstellen Sie gleich einen Ordner mit dem Titel »Lehrgang«, damit Sie alle während des Kurses verwendeten Bilder dort speichern können.)
3. Klicken Sie auf »Speichern«. Das Bild wird nun auf der Festplatte gespeichert.

Bevor Sie mit der Arbeit am nächsten Bild beginnen, schließen Sie bitte das aktive Bild durch Klicken in der rechten oberen Ecke seines Fensters.

Aufbereitung des zweiten Bildes

Das nächste Bild, das Sie für die Broschüre benötigen, ist das Firmenlogo. Dabei wollen wir zuerst ein neues Bild erstellen und darin mit den Auswahlwerkzeugen Teile aus zwei anderen Bildern zusammenfügen. Schließlich möchten wir einen Rahmen um das Logo legen.

**Erstellen des neuen Bildes:**

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neu« in der Standardsymbolleiste. Das Dialogfeld »Neu« erscheint.
2. Wählen Sie »Frei« im Feld »Bildgröße« und geben Sie die Größe 6,5 x 2,3 cm ein.
3. Wählen Sie als Einheit für die »Auflösung« »Pixels/cm« und geben Sie »55« in das Feld links davon ein. Damit stellen Sie sicher, daß das Bild in der richtigen Größe in der Broschüre erscheint.
4. Klicken Sie auf »OK«. Nun erscheint ein neues Fenster auf der Arbeitsfläche, gefüllt mit der aktiven Hintergrundfarbe.

Bildbereiche auswählen

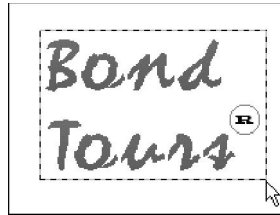
Nun wollen wir in das noch leere Bild Bilddaten einfügen. Zwei Motive müssen rein: ein Stück Text, und das Bild eines Fisches. Zusammen formen diese beiden Elemente das Logo der Broschüre. Zum Einfügen von Text werden wir das normale Markierwerkzeug einsetzen.

**Markieren mit dem normalen Markierwerkzeug:**

1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen `COMPNAME\IM Ordner SAMPLES\TUTORIAL` auf der PhotoImpact-CD-ROM.
2. Klicken Sie auf das Standardauswahlwerkzeug in der Werkzeugpalette. Die Attributsymbolleiste zeigt nun die Eigenschaften dieses Werkzeugs.

Vergewissern Sie sich, daß auf der Attributleiste im Feld »**Form**« »Rechteck« gewählt ist und »**Fixgröße**« und »Radial markieren« nicht markiert sind. Mit diesen Parametern können Sie jeden beliebigen rechtwinkligen Bereich im Bild wählen.

3. Klicken Sie mit der Maus in der linken oberen Ecke des Firmennamens und ziehen Sie die Maus bis rechts unter den Namen. Der gesamte Firmenname soll sich im Markierungsrahmen befinden. Lassen Sie die Maus los, um die Markierung zu fixieren.



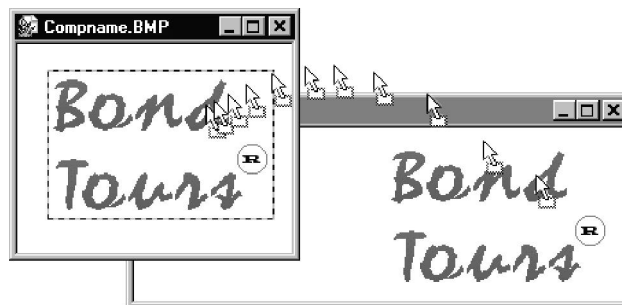
Ziehen und Ablegen

Der Firmenname ist bereits markiert, sie brauchen ihn nur mehr in das neue Bild zu ziehen.

Gehen Sie dazu so vor:



1. Vergewissern Sie sich, daß das Markierwerkzeug aktiv ist (Schaltfläche gedrückt).
2. Ziehen Sie den markierten Firmennamen aus dem Bildfenster ins neue Bild, und bringen Sie ihn rechts von der Mitte in Position. Lassen Sie die Maus los, um das Logo abzulegen.



Bereiche mit dem Zauberstab auswählen

Der nächste Schritt ist das Auswählen des Fischmotivs und dessen Plazierung im Logobild. Der Fisch jedoch liegt auf weißem Hintergrund, welcher nicht Teil der Markierung sein soll. Man könnte die Silhouette des Fisches nachziehen, aber das braucht viel Zeit. Viel einfacher ist da schon der Zauberstab, ein Werkzeug zum Auswählen von Farbbereichen.

Gehen Sie dabei so vor:



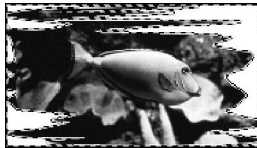
1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **FISH** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



2. Klicken Sie auf den Zauberstab in der Werkzeugpalette. Die Attributsymbolleiste zeigt nun die Eigenschaften dieses Werkzeugs.

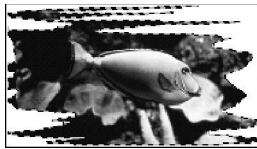
Bevor Sie weitermachen geben Sie bitte im Feld »**Ähnlichkeit**« den Wert 0 ein. 0 bedeutet, daß der Zauberstab nur Farben auswählt, die der gesuchten Farbe genau entsprechen. Ein höherer Wert in diesem Feld würde mehr Farben auswählen.

3. Führen Sie den Mauszeiger auf das Bild, und klicken Sie an beliebiger Stelle auf dem Hintergrund. Alle Weißzonen rund um den Fisch sind nun markiert.



Nun ist der Hintergrund markiert. Wir wollen jedoch den Fisch markieren. Dazu brauchen wir einfach die Markierung umzukehren.

4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bild, und wählen aus dem Mausmenü den Befehl »Umkehren«. Die Markierung wird nun umgekehrt; der Fisch ist ausgewählt.



Ziehen Sie nun den Fisch an die linke Seite des Logobildes. Gehen Sie dabei wie beim Ziehen des Firmennamens vor. Der Fisch wird nun in ein Objekt umgewandelt und schwebt über dem Basisbild.



Kanten vignettieren

Nachdem Sie den Fisch auf das Logobild gezogen haben, werden Sie feststellen, daß die Kanten des Motivs ausgefranst und rauh erscheinen. Dies passiert sehr häufig beim Plazieren von Objekten in ein neues Bild oder Ändern der Position im Original.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Doppelklicken Sie auf dem Fisch, um das Dialogfeld »Eigenschaften« aufzurufen.
2. Aktivieren Sie »**Vignette**« und geben Sie den Wert 10 in das Eingabefeld ein. Damit werden die Kanten des Fisches in einer Breite von 10 Pixel mit dem Hintergrund überblendet.
3. Klicken Sie auf »OK«. Nun erscheint der Fisch so, als wäre er von Beginn an ein Teil des Logobildes.



Einrahmen des Logos

Als letzten Schritt wollen wir einen schwarzen Rahmen rund um das Bild legen. Stellen Sie zuerst sicher, daß kein Objekt gewählt ist. Klicken Sie dazu auf dem Basisbild.

Rahmen hinzufügen:

1. Klicken Sie auf das Basisbild, dann auf das Standardmarkierwerkzeug in der Werkzeugpalette.
2. Führen Sie die Maus über das Bild und klicken Sie mit der rechten Taste. Das Auswahl-Mausmenü erscheint.
3. Wählen Sie »Alles«. Das ganze Bild ist nun markiert.
4. Rufen Sie das Mausmenü »Markieren« nochmal auf und wählen Sie »Bordüre«; das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
5. Geben Sie im Feld »**Randbreite**« 6 ein und klicken Sie auf »OK«. Ein sechs Pixel breiter Auswahlbereich erscheint nun rund um die ursprüngliche Markierung.
Fügen Sie nun etwas Farbe hinzu, um einen Rahmen zu schaffen.
6. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dem Farbquadrat der Hintergrundfarbe in der Farbpalette und wählen Sie Schwarz auf dem Farbwahlmenü. Das Farbwahlmenü wird nun geschlossen und Schwarz ist die aktive Hintergrundfarbe.
7. Betätigen Sie die Taste »Entf.« Die Markierung wird nun schwarz gefüllt, damit erhalten Sie einen Rahmen rund um das Bild.

**Objekte ins Basisbild einbinden**

Das Logo ist nun fertig. Bevor Sie es jedoch in die Broschüre einfügen können, müssen Sie alle Objekte ins Basisbild einbinden. Die Objekte sind beim Füllen des Rahmens und Ziehen der Bildteile bzw. Ablegen derselben im Bild entstanden. (Ist ein Objekt erstmal eingebunden, kann es nicht mehr separat bearbeitet werden.)

Objekte ins Basisbild einbinden:

1. Wählen Sie das gewünschte Objekt und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Das Objekt-Mausmenü erscheint.
2. Wählen Sie »Alle einbinden«. Alle Objekte werden nun ins Basisbild eingebunden.



Nachdem Einbinden der Objekt ist das Logo vollkommen und kann zum späteren Einfügen in die Broschüre gespeichert werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« in der Standardsymbolleiste und speichern Sie die Datei als »FIRMENLOGO«. Schließen Sie das Bild durch Klicken in der rechten oberen Ecke des Bildfensters.

Weiter im Abschnitt:

<i>Randbereiche wählen</i>	122
<i>Farbähnliche Bereiche auswählen</i>	134
<i>Markierungsränder vignettieren</i>	137
<i>OLE-Betrieb</i>	95

Aufbereitung des dritten Bildes

In dieser Lektion lernen Sie den weiteren Umfang mit Markierungen, den Füllwerkzeugen, und des Malpinsels. Das Bild, mit dem Sie arbeiten werden, ist ursprünglich eine einfache Zeichnung. Durch Veränderungen und mit etwas Kreativität Ihrerseits wird es zu einer farbenfrohen Kollage werden.

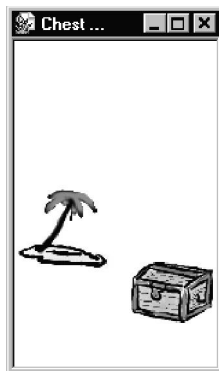
Malen

Zuerst werden wir das Bild einer Schatzkiste mit Palme öffnen und eine Linie darauf malen. Mit der Linie soll die Küstenlinie zwischen Strand und dem Wasser, das Sie nachher hinzufügen werden, verdeutlicht werden.

Gehen Sie dabei so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **CHEST** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.

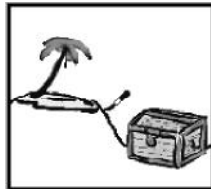




2. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Malerschaltfläche auf der Werkzeugpalette und wählen Sie den Pinsel aus der erscheinenden Folge von Schaltflächen. Die Attributsymbolleiste zeigt nun die Eigenschaften dieses Werkzeugs.

Vergewissern Sie sich, daß in der Attributsymbolleiste die »**Pinselgröße**« auf 4, die »**Transparenz**« auf 0, der »**Abstand**« auf 10, »**Vignette**« auf 0, »**Mischen**« auf »Immer« und der Malmodus auf »Freihändig« gesetzt sind. Nun können Sie frei eingeschwungene schwarze Linie mit scharfen Kanten ziehen.

3. Ziehen Sie die Maus von der linken Seite des Bildes bis in die Ecke mit der Palmeninsel. Wenn Sie die Maus loslassen, wird die Linie mit der Hintergrundfarbe gefüllt. Ziehen Sie nun eine Linie aus der rechten Ecke der Palmeninsel bis in die linke Ecke mit der Schatztruhe. Ziehen Sie abschließend eine Linie von der linken Seite mit der Schatztruhe bis an die rechte Seite des Bildes. Das Ergebnis sollte ungefähr so aussehen:



Bildteile löschen

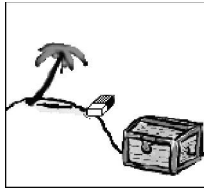
Die Linie teilt nun die obere und untere Bildhälfte. Damit die Palmeninsel schöner in den Strand übergeht, müssen Sie nun noch die untere Kante der Insel ausradieren. Dies erledigen Sie ab besten mit dem Radierwerkzeug.

Gehen Sie dabei so vor:



1. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Radierschaltfläche auf der Werkzeugpalette und wählen Sie den normalen Radierer aus der erscheinenden Folge von Schaltflächen. Die Attributsymbolleiste zeigt nun die Eigenschaften des Radierers. Wechseln Sie nun in die Attributleiste und vergewissern Sie sich, daß die **Größe** auf 4 gesetzt ist. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dem Farbquadrat und wählen Sie Weiß als die Radiererfarbe.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger über die Unterkanten der Palmeninsel. Das Bereich, den Sie dabei passieren, wird weiß.

Bemerkung: Wenn Sie zuviel radiert haben, klicken Sie einfach die Schaltfläche »Rückgängig« auf der Standardsymbolleiste.



Bildbereiche füllen

Den Strand, den Sie eben durch eine Küstenlinie markiert haben, können Sie nun mit dem Sand, der um die Palme liegt, füllen. Dazu wählen Sie zuerst den Strandbereich und füllen ihn dann mit der Sandfarbe. Weiter unten wollen wir noch Wasser ins Bild blenden.

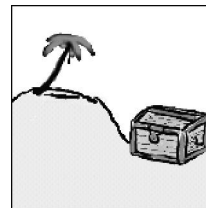
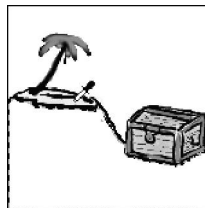
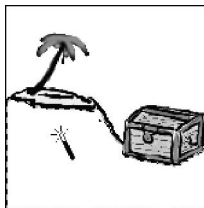
Gehen Sie so vor:



1. Wählen Sie den Zauberpinsel mit einer Farbhähnlichkeit von 1 und klicken Sie auf dem Strand.



2. Wählen Sie die Pipette und führen Sie den Mauszeiger auf den Sand zu Füßen der Palme. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die den Sand als Hintergrundfarbe zu wählen.
3. Wählen Sie »Füllen« aus dem Menü »Bearbeiten«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
4. Wählen Sie »**Farbe wählen**« und klicken Sie auf »OK«. Der Strand wird nun mit der Sandfarbe gefüllt.



Nun wollen wir - ebenfalls mit dem Füllwerkzeug - Wasser ins Bild bringen. Dieser Füllvorgang ist etwas komplizierter als der vorhergehende und umfaßt auch die Größenänderung einer Markierung.

Gehen Sie so vor:



1. Klicken Sie mit dem Zauberstab auf den weißen Bereich über dem Strand und klicken Sie mit der Maus. Der gesamte weiße Bereich ist nun ausgewählt. Sie wollen jedoch nicht den ganzen Bereich mit Wasser füllen, sondern nur einen kleinen Teil rund um die Palmeninsel. Daher müssen Sie nicht benötigte Bereich zuerst von der Markierung subtrahieren.



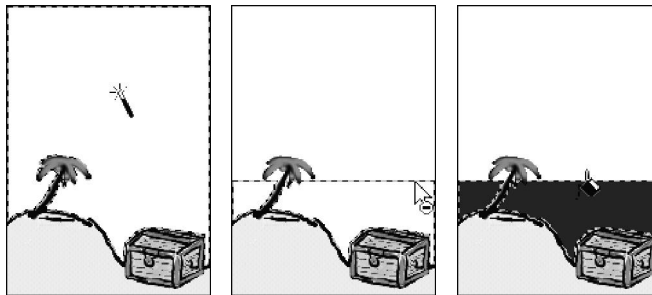
2. Wählen Sie das normale Auswahlwerkzeug und vergewissern Sie sich, daß unter »**Form**« das Rechteck gewählt ist und »**Fixgröße**« sowie »Radial markieren« nicht aktiv sind.

3. Bringen Sie nun den Mauszeiger in die obere linke Bildhälfte und ziehen Sie bei gedrückter S-Taste das Bild herab bis an die an Unterkante der Palmen. Lassen Sie die Maus los, der Auswahlbereich ist nun kleiner.



4. Wählen Sie das Füllwerkzeug, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dem Farbquadrat in der Attributsymbolleiste. Wählen Sie ein tiefes Ozeanblau.

5. Kehren Sie zum Bild zurück und klicken Sie in der Markierung. Der Auswahlbereich wird blau gefüllt.



Farbverläufe

Nun ist es Zeit, dem Motiv noch einen Himmel hinzuzufügen. Dies wollen wir mit einer Stufenfüllung anstellen. Mit dem Stufenfüllwerkzeug können Sie einen weichen Übergang zwischen zwei Farben erstellen, einen sogenannten Farbverlauf.

Gehen Sie dabei so vor:



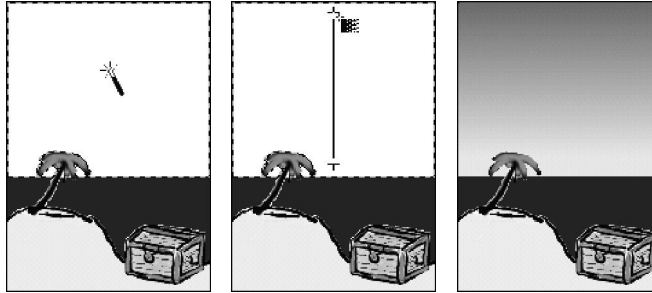
1. Klicken Sie auf das Basisbild und wählen Sie mit dem Zauberstab den weißen Bereich über dem Ozean.

2. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Füllschaltfläche und wählen Sie das Füllwerkzeug für lineare Farbverläufe. In der Attributleiste erscheinen nun die Einstellungen für dieses Werkzeug.

3. Wählen Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste in den entsprechenden Farbquadraten auf der Attributleiste die Start- und Endfarbe. Wählen Sie ein helles Blau als Startfarbe, ein dunkles Blau als Endfarbe.



4. Ziehen Sie nun die Maus über die Markierung, und zwar von unten nach oben. Eine Linie zeigt nun die Reichweite des Farbverlaufs an. Sobald Sie die Maus loslassen, wird der Bereich mit einer Folge von Blautönen, beginnend mit Hellblau und endend mit Dunkelblau, gefüllt. (Wenn Sie mit der Farbwahl nicht zufrieden sind, wiederholen Sie den Vorgang, und wählen Sie andere Farben in der Attributleiste.)



Das Bild ist nun fast fertig, nur der Himmel wirkt noch etwas leer. Daher wollen wir mit dem Pinsel ein paar Seevögel ins Bild setzen.

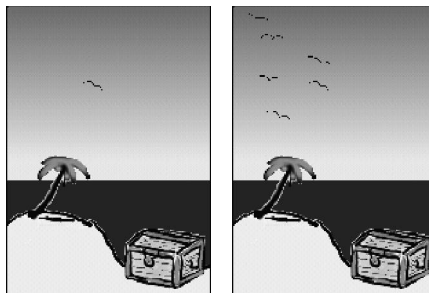
Gehen Sie dabei so vor:



1. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Mal-schaltfläche auf der Werkzeugpalette und wählen Sie den Pinsel aus der erscheinenden Folge von Schaltflächen.
2. Wählen Sie in der Attributleiste die **Pinselgröße 1**.
3. Bringen Sie die Maus über dem Himmel in Position und malen Sie eine Möwe.



4. Wiederholen Sie Schritt 3 beliebig oft.



Betitelung

Das Bild sieht nun schon ganz passabel aus. Es fehlt jedoch noch ein Titel für die Broschüre. Dieser befindet sich in einer andere Datei mit dem Namen »TITLE«. Im folgenden werden Sie mit dem Zauberstab und dem Befehl »Ähnlich« einen Titel erstellen.

Gehen Sie dabei so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **TITLE** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



2. Wählen Sie den Titel mit dem Zauberstab aus; Sie können an beliebiger Stelle im Text klicken. Nun wurde nur ein kleiner Teil des Schriftzuges gewählt. Sie haben die Wahl, weiter mit dem Werkzeug Stück für Stück zu markieren; schneller geht's jedoch mit dem Befehl »Ähnliches«.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bild, und wählen aus dem Mausmenü den Befehl »Ähnliches«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.

4. Deaktivieren Sie **»Aktive Markierung erweitern«**.

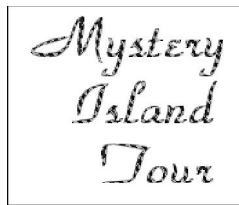
Damit wird der Befehl nicht ausschließlich auf zusammenhängende Bereiche beschränkt.

5. Klicken Sie auf »OK«. Der gesamte Schriftzug ist nun markiert.

In seiner augenblicklichen Form wirkt der Schriftzug zu langweilig, daher wollen wir ihm mit einer Stufenfüllung etwas Leben einhauchen.



6. Wählen Sie das Füllwerkzeug für elliptische Farbverläufe. Als Startfarbe nehmen Sie bitte Rot, als Endfarbe Gelb.
7. Ziehen Sie die Maus über die Markierung, und zwar von der Mitte weg. Eine Linie zeigt die Ausdehnung der elliptischen Füllung. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Schriftzug gefüllt.



8. Klicken Sie nun auf das Markierwerkzeug, wählen Sie den Schriftzug, und ziehen Sie den Titel in die rechte obere Ecke des Bildes mit der Schatztruhe.

Zackige Kanten schaffen

Damit das Bild etwas gestylter wirkt, können Sie die Kanten ausfransen und einen Schatten als 3D-Effekt hinzufügen.

Gehen Sie dabei so vor:



1. Wählen Sie den Pinsel mit einer Größe von 10.

2. Klicken Sie auf das weiße Farbcachequadrat, um Weiß als Vordergrundfarbe zu wählen.

3. Führen Sie die Maus in kurzen Pinselstrichen in der linken oberen Ecke beginnend im Uhrzeigersinn entlang der Kanten des Bildes.



4. Wählen Sie mit dem Zauberstab den weißen Bereich rund um das Bild, den Sie eben erstellt haben.

5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bild, und wählen aus dem Mausmenü den Befehl »Umkehren«. Nun wird das eigentliche Bild anstelle der Umrandung gewählt.

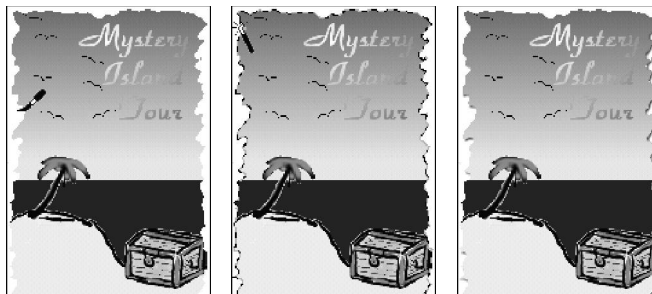
6. Rufen Sie das Mausmenü »Markieren« noch mal auf und wählen Sie »In Objekt umwandeln«. Das Bild wird nun zu einem Objekt gemacht.

7. Wählen Sie wiederum aus dem Mausmenü (welches jetzt das Objektmenü ist) den Befehl »Schatten unterlegen«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.

8. Wählen Sie als Richtung des Schatten rechts unterhalb und geben Sie unter »Einzug« für **X** und **Y** den Wert **1 ein**. »Vignette« sollte ebenfalls 1 sein, um den Schatten etwas verschwommener erscheinen zu lassen.

9. Klicken Sie auf »OK«. Der Schatten wird nun unterlegt.

Nun da das Bild fertig ist, kann es zur späteren Einbindung in die Broschüre gespeichert werden. Wählen Sie die Schaltfläche »Speichern« und speichern Sie das Bild unter dem Namen: »**SCHATZTRUHE AM STRAND**«. (Vergewissern Sie sich, daß alle Objekte ins Basisbild eingebunden wurden.) Schließen Sie nun das Bild.



Weiter im Abschnitt:

<i>Die Malwerkzeuge</i>	120
<i>Farben aus einem Bild löschen</i>	124
<i>Die Füllwerkzeuge</i>	127
<i>Objekten Schatten hinzufügen</i>	144

Aufbereitung des vierten Bildes

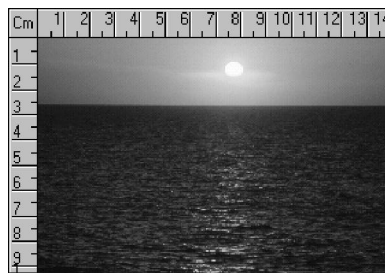
Bei der Arbeit mit dem Bild der Schatztruhe haben Sie sich bereits mit Markierwerkzeugen, Objekten, Füllungen und Maltechniken vertraut gemacht. In diesem Abschnitt wollen wir an zwei getrennten Bildteilen arbeiten und diese am Ende zusammenbringen. Sie lernen das Anwenden von Stilen, die Schnellfarbkorrektur benutzen, und einem Bild einen Rahmen hinzufügen. Viele der Techniken, die Sie bereits kennen, werden in dieser Lektion weiter verfeinert dargestellt.

Bilder zuschneiden

Der erste Teil des Bildes ist ein Sonnenuntergang am Meer. Das Bild ist jedoch zu groß für die Broschüre und muß unter Verwendung von Markierwerkzeug und Zuschneidebefehl auf die richtige Größe gebracht werden.

Gehen Sie dabei so vor:

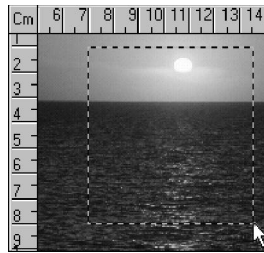
1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen `SUNSET` im Ordner `SAMPLES\TUTORIAL` auf der PhotoImpact-CD-ROM.
2. Klicken Sie auf die Einheiten-Schaltfläche in der Statusleiste und wählen Sie »cm« aus dem Menü. Die Einheit ist nun Zentimeter.
3. Klicken Sie abermals auf die Einheiten-Schaltfläche und wählen Sie »Lineal«. Und erscheinen zwei Lineale am linken und oberen Bildrand.



4. Wählen Sie das Markierwerkzeug mit der rechtwinkligen Form in der Attributleiste.

- Positionieren Sie die Maus an der 7 cm Marke horizontal und 1 cm vertikal und ziehen Sie eine Markierung bis zur Koordinate 13,5 / 8 cm auf. Ein rechtwinkliger Markierungsrahmen erscheint nun rund um die Auswahl.

Bemerkung: Um das Bild besser zu sehen, betätigen Sie die Zoomtaste »+«. Damit wird auch der Abstand auf dem Lineal vergrößert, was das Auswählen der richtigen Abmessungen erleichtert.



- Wählen Sie »Zuschneiden« aus dem Menü »Bearbeiten«. Alle Bereiche außerhalb der Markierung werden nun weggeschnitten, das Motiv im Rahmen bleibt.

Farbbalance

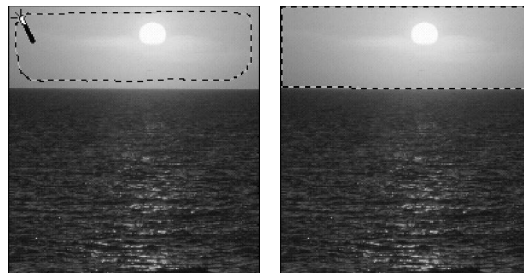
Das Bild hat jetzt die richtige Größe, das Wasser jedoch ist zu dunkel und nicht blau genug. Mit der Funktion »Farbbalance« können Sie dieses Problem im Nu korrigieren.

Gehen Sie dazu so vor:

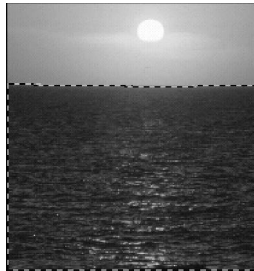


- Wählen Sie mit dem Zauberstab das Wasser.

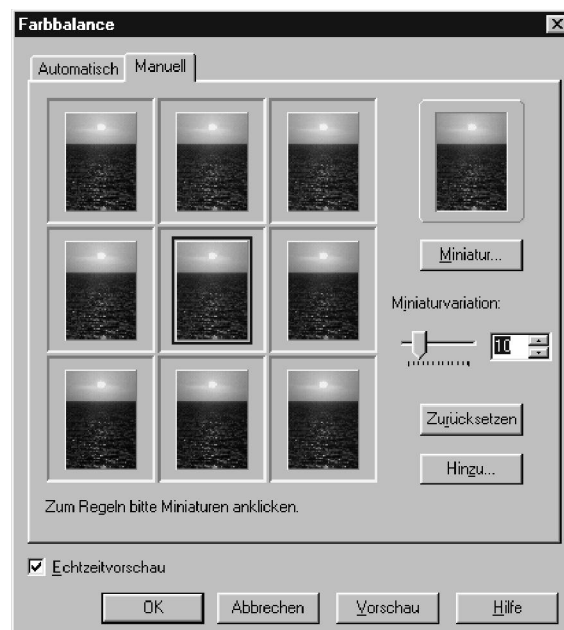
Dies geht am einfachsten, indem Sie zuerst den Himmel wählen und dann die Auswahl invertieren. Verwenden Sie einen Farbbähnlichkeitswert von 16 und ziehen Sie die Maus entlang der Kanten über den Himmel, wobei in der Attributleiste »Markieren nach Bereich« gewählt sein muß. Beim Loslassen der Maus wird der Bereich gewählt.



2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bild, und wählen aus dem Mausmenü den Befehl »Umkehren«. Nun ist das Wasser anstelle des Himmels markiert.



3. Wählen Sie in der Standardsymbolleiste den Befehl »Farbbalance«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint mit verschiedenen Miniaturen darin. Die Miniaturen zeigen das Wasser mit verschiedenen Balancewerten. (Die Miniatur in der Mitte zeigt den derzeitigen Zustand des Bildes.)
4. Klicken Sie auf die Miniatur links von der Mitte und achten Sie darauf, wie alle Miniaturen nun etwas blauer werden. Klicken Sie auf die Miniaturen rund um das Zentrum, bis Sie mit dem Ergebnis in der Zentralminiatur zufrieden sind.



5. Klicken Sie auf »OK«. Das Wasser im Bild erscheint nun anhand Ihrer Angaben balanciert.

Die Markierung wurde währenddessen in ein Objekt verwandelt. Um das Objekt wieder in das Basisbild einzubinden, wählen Sie »Alle einbinden« aus dem Mausmenü.

Stile anwenden

Der nächste Schritt ist das Hinzufügen einer schneebedeckten Bergspitze und darauffolgendes Ändern des Aussehens derselben, so daß Sie besser ins Bild paßt.

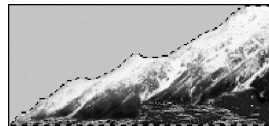
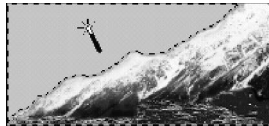
Gehen Sie dabei so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **MOUNTAIN** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



2. Wählen Sie mit dem Zauberstab und einer Farbähnlichkeit von 32 den Berg. Klicken Sie zuerst in den gelben Bereich über dem Berg und kehren Sie dann die Auswahl um.



3. Ziehen Sie den Berg rechts oben ins Bild mit dem Sonnenuntergang, so daß die rechten Kanten beider Bilder ausgerichtet sind und die Grundlinie des Bergbildes direkt unterhalb der Linie zwischen Himmel und Meer zu liegen kommt.

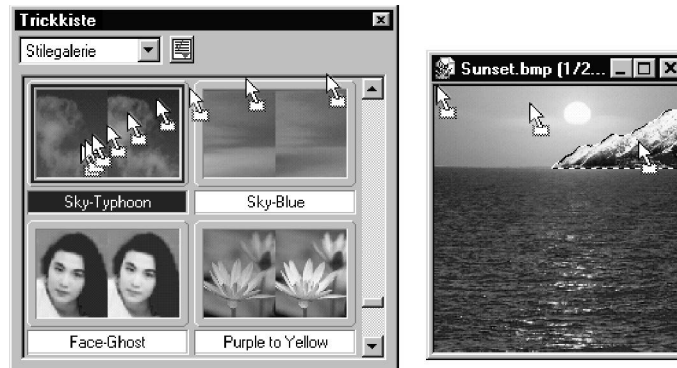


Sie werden feststellen, daß der Berg nicht ins Bild paßt. Die Lichtstimmung entspricht nicht jener des Sonnenuntergangs. PhotoImpact verfügt über eine lange Liste von Stilen, die genau für diese Art von Problem kreiert wurden.

So wenden Sie einen Stil an:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche der Trickkiste in der Standardsymbolleiste. Die Trickkiste erscheint mit den Miniatur der zuletzt geöffneten Galerie.
2. Wählen Sie die Stilegalerie aus dem Feld »Galerien«. Miniaturen mit verschiedenen Stilen scheinen im Fenster darunter.
3. Blättern Sie durch die Miniaturen und suchen Sie die Miniatur mit dem Titel »Himmel - Sonnenschein bis Sonnenuntergang« erscheint, und ziehen Sie die auf den Berg. Der Berg sieht nun so aus, als wäre im bei Sonnenuntergang fotografiert worden.



Bilder verformen

Als nächsten Schritt wollen wir ein Flugzeug ins Bild setzen. Das Flugzeug ist jedoch zu groß, und muß daher zuerst in der Größe dem Bild angepaßt werden. Außerdem muß der Aufnahmewinkel des Flugzeugbildes verändert werden. Dazu wollen wir das Verformwerkzeug benutzen.

Gehen Sie so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **PLANE** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



2. Wählen Sie das Flugzeug mit dem Zauberstab, Farbähnlichkeit 128.
3. Ziehen Sie das Flugzeug links oben ins Sonnenuntergangsbild.

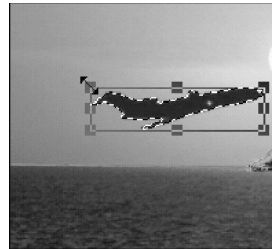
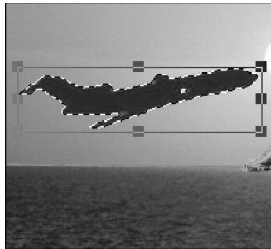


Das Flugzeug paßt gut in den Hintergrund, ist jedoch zu groß, und sollte etwas mehr waagrecht fliegen. Um dies zu erreichen, arbeiten wir mit dem Verformwerkzeug.

Gehen Sie so vor:



1. Wählen Sie das Verformwerkzeug aus der Werkzeugpalette.
2. Klicken Sie in der Attributleiste auf »Skalieren«. Nun erscheinen sechs Kontrollpunkte rund um das Flugzeug. Ziehen Sie einen der Eckpunkte ungefähr ein Drittel zur Mitte der Markierung hin. Lassen Sie die Maus los; das Flugzeug ist nun kleiner. (Wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten, bleibt das Breiten-/Höhenverhältnis unverändert.)

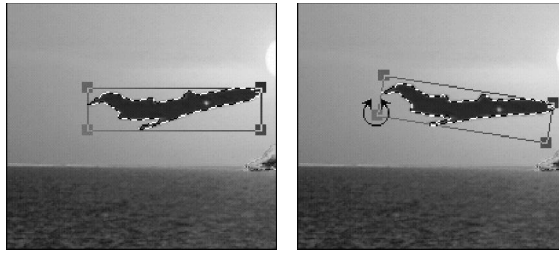


Drehen des Flugzeugs:



1. Vergewissern Sie sich, daß das Verformwerkzeug noch aktiv ist.
2. Klicken Sie in der Attributleiste auf »Frei drehen«. Vier Kontrollpunkte erscheinen nun an den Ecken der Markierung. Ziehen Sie einen der Punkte, um die Markierung zu drehen. Richten Sie das Flugzeug waagrecht aus. Lassen Sie die Maus los; das Flugzeug erscheint nun in der gewählten Position.

Bemerkung: Wenn Sie die Auswahl etwas zu weit gedreht haben, ziehen Sie einfach erneut an einem Punkt und korrigieren Sie den Fehler.



Freihändig Markieren

Als nächsten Schritt wollen wir dem Bild einen Strand hinzufügen. Dazu benutzen wir das Lassowerkzeug und ziehen eine Freihändige Markierung um einen Strand in einem anderen Bild; anschließend kopieren wir den Strand in unser aktives Bild.

Freihändiges Markieren:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **BEACH** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.
2. Klicken Sie auf das Lassowerkzeug in der Werkzeugpalette und deaktivieren Sie gegebenenfalls »**Einschnappen**« in der Attributleiste. Nur so können Sie das Lasso frei führen.
3. Ziehen Sie die Maus entlang der Küstenlinie. Beginnen Sie in der Mitte und fahren Sie abwärts, bis an die Stelle, an der die Küste an den Bildrand trifft. Ziehen Sie entlang der Bildkante und dann aufwärts bis kurz vor die Gebäude. Ziehen Sie das letzte Stück, zurück unter den Hotels bis zum Startpunkt. Doppelklicken Sie mit der Maus, um die Markierung zu erstellen.

Bemerkungen:

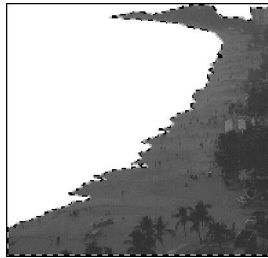
- Wenn Sie einen Fehler machen, drücken Sie die **Esc**-Taste um neu zu beginnen bzw. die **Rückschritttaste**, um den letzten Schritt rückgängig zu machen.
- Wenn Sie den Strand nicht händisch markieren wollen, öffnen Sie das Bild »**BEACHMSK**« im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM. Diese Bild enthält ein Objekt, daß direkt im Sonnenuntergangsbild abgelegt werden kann.



Nachdem Sie den Strand gewählt haben, müssen Sie ihn auf das Einfügen in das Sonnenuntergangsbild vorbereiten, indem Sie einen Brandungseffekt hinzufügen. Vergewissern Sie sich vorab, daß Weiß als Hintergrundfarbe gewählt ist.

Vorbereiten des Bildes:

1. Ziehen Sie die Markierung aus dem Bild und legen Sie sie auf der Arbeitsfläche ab. Damit wurde ein neues Bild erstellt, darin der Strand umgeben von weißem Hintergrund.



2. Klicken Sie die rechte Maustaste auf dem Strand und wählen Sie »Einbinden« aus dem Mausmenü .
3. Wählen Sie mit dem Zauberstab und einer Farbähnlichkeit von 150 den Strand. Der Strand erhält nun eine dünne weiße Kante. Damit wollen wir später den Effekt einer Brandung an der Wasserlinie erstellen.
4. Ziehen Sie den markierten Strand in das **SONNENUNTERGANGSBILD** und legen Sie ihn an der unteren Rechten Ecke ab, so daß die Spitze des Strands auf der rechten Spitze des Berges zu liegen kommt.



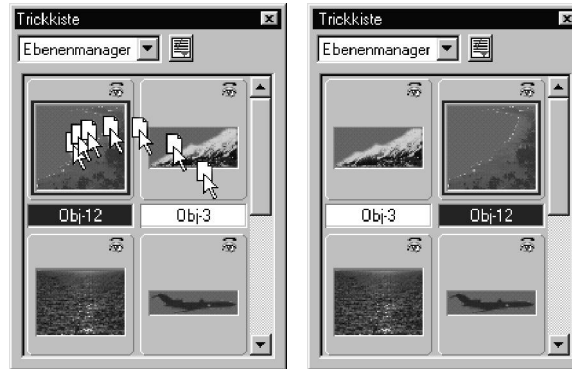
Objektebenenmanipulation

Achten Sie darauf, daß der Strand nun einen Teil des Berges verdeckt. Mit dem Ebenenmanager können Sie das Übereinanderlegen von Objekten steuern. Jedes Objekt erscheint im Ebenenmanager als separate Ebene. Durch Ziehen der Miniatur können Sie die Reihenfolge der Ebenen festlegen. Wenn Sie eine Miniatur nach links bzw. oben ziehen, wird damit das Objekt eine Ebene höher gelegt; alle Objekte in der Ebene darüber werden eine Ebene nach unten gelegt, und zuvor verdeckte Teile werden nun sichtbar.

Um den Berg auf den Strand zu legen:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche der Trickkiste in der Standardsymbolleiste.
2. Wählen Sie unter »Galerien« den Ebenenmanager.
3. Ziehen Sie die Miniatur des Berges links neben die Strandminiatur. Der Berg verdeckt nun den Strand im Überschneidungsbereich der Objekte.



Die Farbsteuerung

Nun wollen wir noch den Strand etwas heller machen. Der einfachste Weg dazu ist der Einsatz der schnellen Farbkorrektur, die Sie unten in der Farbpalette finden.

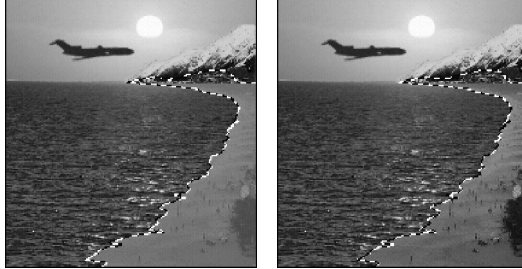
Gehen Sie dabei so vor:



1. Wählen Sie den Strand.
2. Klicken Sie auf die rechte Helligkeitssteuerung, um so den Strand heller erscheinen zu lassen. Der Effekt wird angewandt, noch während Sie die Schaltfläche drücken. Klicken Sie solange, bis der Strand hell genug ist.



3. Klicken Sie auf die rechte Kontraststeuerung, um so den Kontrast im Strandbereich zu verbessern. Nach ein paar Mal klicken sind mehr Details am Strand erkennbar.
4. Experimentieren Sie mit der roten, grünen und blauen Farbsteuerung, um den Strand ein wenig gelber zu machen.

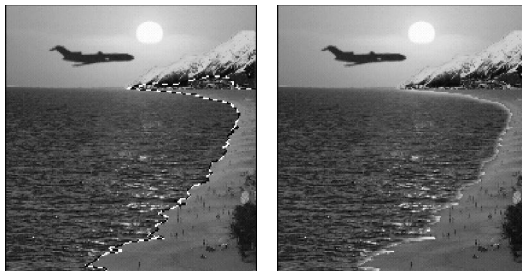


Vignettierung

Im Augenklick wirken die Konturen des Strandes, besonders an der Wasserlinie etwas zu abrupt. Mit der Option »Vignette« im Dialogfeld »Objekteigenschaften« können Sie dies korrigieren.

Gehen Sie dazu so vor:

1. Wählen Sie den Strand und doppelklicken Sie. Das Dialogfeld »Objekteigenschaften« erscheint.
2. Geben Sie unter »**Vignette**« den Wert 10 ein.
3. Klicken Sie auf »OK«. Der Strandbereich geht nun glatter in den Ozean und die angrenzenden Landzonen über.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dem Strand, und wählen Sie aus dem Mausmenü den Befehl »Einbinden«.



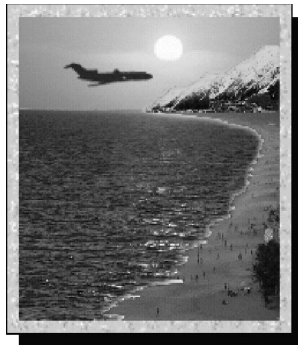
Rahmen und Schatten hinzufügen

Das Bild ist fast perfekt. Zum Abschluß wollen wir noch einen Rahmen und Schatten hinzufügen.

Gehen Sie dazu so vor:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Rahmen« in der Standardsymbolleiste. Das Dialogfeld »Rahmen und Schatten« erscheint.
2. Wählen Sie im Gruppenfeld »**Frame**« den Befehl »**Magische Texturen**« und klicken Sie auf die Archivschaltfläche; wählen Sie nun »Optionen«. Es erscheint das Dialogfeld »Magische Texturen« mit einer Anzahl verschiedene Texturen darin.
3. Klicken Sie auf die Miniaturen, bis Sie jene finden, die am besten ins Bild paßt.
4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen, die gewählte Textur erscheint nun als kleine Miniatur neben der Option »Magische Texturen«.
5. Klicken Sie im Gruppenfeld »**Schatten**« die vierte Option und geben Sie als Einzüge für **X** und **Y** den Wert 16 ein, damit der Schatten dreidimensionaler wirkt.
6. Deaktivieren Sie »**Leinwand**«, damit rund um den Rahmen und den Schatten keine Weißzonen entstehen.
7. Klicken Sie auf »OK« Rahmen und Schatten erscheinen nun im Bild.



Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« in der Standardsymbolleiste und speichern Sie die Datei als »**UMSCHLAGSEITE**«.

Weiter im Abschnitt:

Farbkorrekturbefehle	98
Bildstyling	101
Das Verformwerkzeug	155

Reisebroschüre - zweiter Teil

In diesem Lehrgang werden Sie mit den fortgeschrittenen Werkzeugen etwas aufwendigere Bildbearbeitungsfunktionen an einigen Bildern der Reisebroschüre vornehmen. Unter anderem werden Sie Bildteile kopieren, Stufenfüllungen einsetzen, Konturen vignettieren, und ein Bild kolorieren. Am Ende des Lehrgangs werden Sie mit Ziehen und Ablegen die Bild in die Broschüre (ein Microsoft-Word-Dokument) einfügen.

Lehrgangsinhalt

Aufbereitung des fünften Bildes	42
Aufbereitung des sechsten Bildes	44
Aufbereitung des siebten Bildes	48
Einfügen der Bilder in die Broschüre.....	54

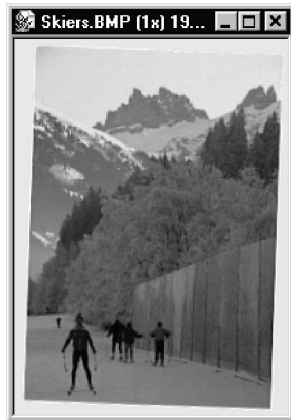
Aufbereitung des fünften Bildes

In diesem Bild werden Sie zuerst mit den automatischen Verarbeitungsfunktionen einige Probleme beheben, wie Sie häufig beim Einscannen von Bildern auftreten.

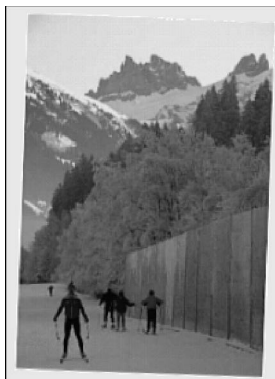
Gehen Sie dabei so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **SKIING** im Order **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



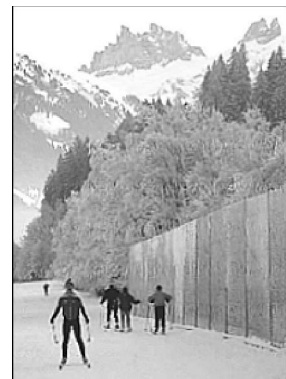
2. Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche »Auto-Verarbeitung«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
3. Klicken Sie auf die Schaltflächen »Geraderichten«, »Zuschneiden«, »Fokussieren«, »Helligkeit« und »Kontrast«. Beachten Sie, wie die Vorschauminiatur jedesmal aktualisiert wird.
4. Klicken Sie auf OK, um die gewählten Befehle anzuwenden.



Original



Geradegerichtet und zugeschnitten



Fokussiert, heller und mit höherem Kontrast

Das Bild ist immer noch zu groß für die Broschüre. Verwenden Sie den Befehl »Auflösung« im Menü »Format« und wählen Sie eine neue Auflösung, nämlich 32 Pixel/cm. Damit erscheint das Bild ungefähr halb so groß wie das Original, wenn es erst in die Broschüre eingefügt wird.

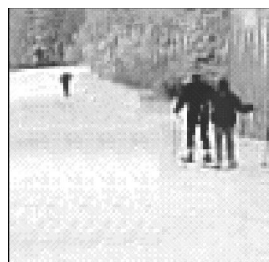
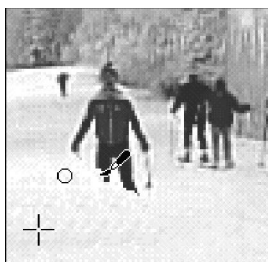
Bildteile klonen

Mit dem Klonwerkzeug können Sie Bilddaten eines Bereiches an anderer Stelle im selben Bild oder in einem anderen Bild auftragen. In diesem Beispiel wollen Sie etwas Schnee auf das Motiv des roten Skiläufers auftragen, bis er verschwindet, und an seine Stelle mehrere Skiläufer setzen.

Radieren mit dem Klonwerkzeug:



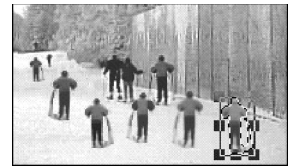
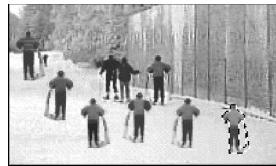
1. Ziehen Sie zuerst den roten Skiläufer näher heran, bis er ungefähr ein Drittel des Bildfensters einnimmt.
2. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Klon Schaltfläche und wählen Sie den Bildkopierer aus der erscheinenden Reihe von Schaltflächen.
Zuvor müssen Sie noch die Eigenschaften des Werkzeugs in der Attributleiste festlegen.
3. Geben Sie als »Größe« 12 ein und wählen Sie »Immer« unter »Mischen«. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Optionen« und überzeugen Sie sich, daß »Freihändig« aktiv ist.
4. Klicken Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste mit der Maus auf den Schnee zur linken des roten Skiläufers. Der Schnee wird nun als Kopiervorlage gewählt.
5. Ziehen Sie die Maus über den Skiläufer, das Motiv wird nun durch Schnee ersetzt. Wenn Sie versehentlich die falsche Vorlage erwischen, wählen Sie »Rückgängig« im Menü »Bearbeiten« oder einen kleineren Pinsel.



Hinzufügen eines Bildteils mit dem Objektklon:



1. Klicken Sie auf das blaue Dreieck in der rechten unteren Ecke der Kopierschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie die Schaltfläche des Objektkopierers.
2. Laden Sie auf der Attributleiste das Bild **SKIERS** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD.
3. Führen Sie den Zeiger über das Bild, und klicken Sie an der gewünschten Stelle. Klicken Sie erneut, um mehrere Skiläufer hinzuzufügen.
4. Die näherliegenden Skiläufer sollten größer sein als die weiter entfernten; korrigieren Sie dies mit dem Umformwerkzeug in der Werkzeugpalette; wählen Sie »Skalieren« in der Attributleiste und ziehen Sie an den entsprechenden Kontrollpunkten.



Als letzten Schritt müssen Sie Objekte noch eins Basisbild eingebunden und das Bild gespeichert werden. Wählen Sie aus dem Menü der rechten Maustaste den Befehl »Alle einbinden«. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« und speichern Sie das Bild unter »**SKILÄUFER**« im Ordner »**LEHRGANG**«.

Weiter im Abschnitt:

<i>Automatische Korrekturen</i>	90
<i>Bildbereiche kopieren</i>	125
<i>Das Umformwerkzeug</i>	155

Aufbereitung des sechsten Bildes

In dieser Lektion werden Sie das Malwerkzeug einsetzen und damit ein Graustufenbild kolorieren. Mit der Schablone wählen Sie dabei behutsam die Bereiche aus, an denen die Farbe aufgetragen werden soll.

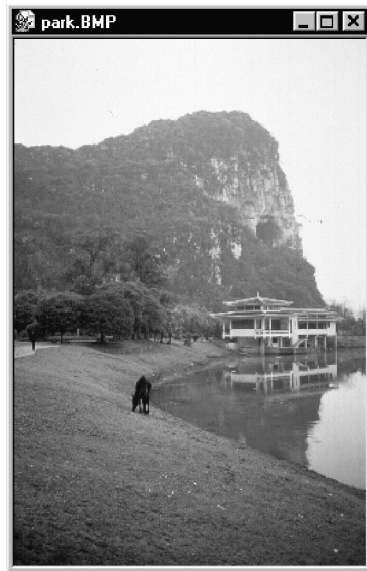
Datentypkonvertierung

Bevor Sie das Graustufenbild einfärben können, müssen Sie es in ein Echtfarbenvorgang umwandeln.

Gehen Sie dazu so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **PARK** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM. Das Graustufenbild eines Parkmotivs erscheint. Die Farbpalette und das Farbcache zeigen nur Graustufen. Das bedeutet, daß der Datentyp keine Farben enthält.



2. Klicken Sie auf die Datentypschaftfläche in der rechten Ecke der Statusleiste. Wählen Sie »Echtfarben«; das Bild wird umgewandelt. Die Farbpalette erscheint nun mit allen Farben.

Markieren mit der Schablone

Zuerst müssen Sie mit der Schablone bestimmte Bereiche des Bildes auswählen. Die Schablone ist hier sehr nützlich, weil Sie damit weiche Übergänge zwischen Bereichen schaffen können.

Bereiche mit der Schablone wählen:



1. Wählen Sie das Schablonenwerkzeug aus der Werkzeugpalette. Das aktive Bild erscheint nun mit einem farbigen Schleier davor. Diese Schablone bedeckt nicht markierte Bereiche. Markierte Bereiche werden nicht von der Schablone berührt.
2. Geben Sie eine Größe von 12 und für die »Vignette« 20 in der Attributleiste ein.

Bemerkung: Zoomen Sie gegebenenfalls den Grasbereich des Bildes näher heran, damit Ihre Markierung akkurater wird.

3. Ziehen Sie den Pinsel über den Grasbereich im Bild; der Farbschleier verschwindet an den Stellen, die Sie berühren. Wenn Sie versehentlich zu viel entfernen, fahren Sie mit gedrückter rechter Maustaste über den unerwünschten Bereich.



Bildbereiche einfärben

Nun können Sie das Gras mit dem Malwerkzeug grün einfärben; wählen Sie einen Mischfaktor, der nur Farbton und Sättigung aufträgt und damit die ursprüngliche Textur erhält.

Gehen Sie so vor:



1. Wählen Sie das Malwerkzeug aus der Werkzeugpalette und setzen Sie die »**Pinselgröße**« auf 30, die »**Transparenz**« auf 35 und »**Mischen**« auf »Farbton und Sättigung«.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste über einem Farbcachefeld und wählen Sie aus dem Mausmenü den »Ulead-Farbwähler«.
3. Geben Sie in den RGB-Feldern die Werte 72, 135 und 0 ein. Klicken Sie auf OK.
4. Wählen Sie nun das geänderte Farbcachefeld und ziehen Sie mit einem großen Strich über den Grasbereich.

Bemerkung: Wenn Sie die Maus zwischendurch loslassen und neu beginnen, wird das Gras am Überschneidungsbereich getrennter Strichführungen grüner als in den übrigen Zonen.

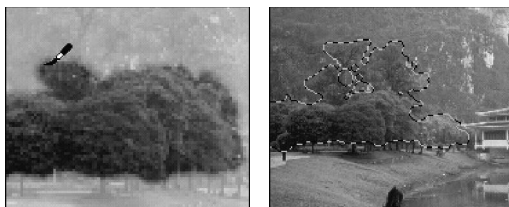


Kolorieren Sie nun die Bäume neben dem Berg in ähnlicher Weise.

Bäume einfärben:



1. Wählen Sie den Baumbereich mit der Schablone und die **Pinselgröße** 6.
2. Wählen Sie den Pinsel und setzen Sie die **Transparenz** auf 75%. Legen Sie mit dem Ulead-Farbwähler die Farbwerte 0, 105 und 70 für Rot, Grün und Blau fest, und streichen Sie dann die Baumzone mit dem resultierenden Dunkelgrün.



Kolorieren Sie die Bergzone in ähnlicher Weise. Dies ist etwas komplizierter, da die Bergspitze weiß bleiben muß.

Gehen Sie so vor:



1. Wählen Sie den gesamten Baumbereich mit der Schablone. Stellen Sie die Werte 20 für »**Pinselgröße**« und 30 für »**Vignette**« ein.

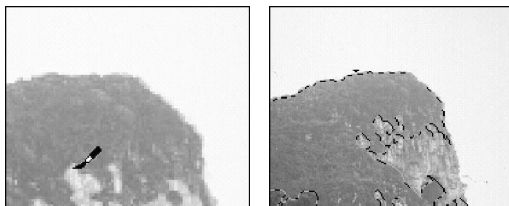


2. Reduzieren Sie die »**Pinselgröße**« anschließend auf 15, und klicken Sie rascher mit der rechten Maustaste über den Weißzonen der Bergspitze, um die Maske zu entfernen.

Dieses schnelle Klicken wählt die weiße Zone nur teilweise. Einige Punkte werden gefärbt, der Gesamteffekt bleibt jedoch gut erhalten.

Bemerkung: Bei diesem Vorgang ist es ratsam, auf den weißen Bereich einzuzoomen.

3. Wählen Sie eine **Pinseltransparenz** von 65% und mit dem Ulead-Farbwähler die RGB-Werte 0, 66 und 105.
4. Färben Sie die Berge in Blaugrün.



Wählen Sie mit der Schablone abwechselnd den Boden, das Gras und das Wasser.

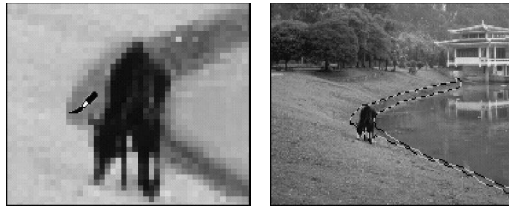
Boden einfärben:



1. Wählen Sie mit der Maske den Erdboden zwischen Gras und Wasser. Stellen Sie die »**Pinselgröße**« 6 und für »**Vignette**« 10 ein.



2. Wählen Sie eine **Pinseltransparenz** von 80% und mit dem Ulead-Farbwahlwerkzeug die RGB-Werte 0, 58 und 0.
3. Streichen Sie den Erdboden mit brauner Farbe.



Nun wollen wir noch den Himmel strahlend blau machen. Dies können Sie mit dem Zauberstab erledigen, weil der Farbunterschied zwischen Bergen und Himmel sehr groß ist.

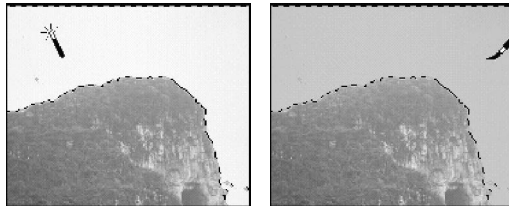
Gehen Sie so vor:



1. Klicken Sie auf den Zauberstab in der Werkzeugpalette.
2. Wählen Sie eine »**Ähnlich**« von 32 und aktivieren Sie die Option »**Markieren nach Linie**«.
3. Fahren Sie in einem Zug von links nach rechts über den Himmel.



4. Wählen Sie den Pinsel und setzen Sie die **Transparenz** auf 80%. Wählen Sie mit dem Ulead-Farbwähler die RGB-Werte 0, 255 und 255.
5. Färben Sie den Himmel hellblau.



Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« und speichern Sie das Bild unter »**PARK EINGEFÄRBT**« im Ordner »**LEHRGANG**«.

Weiter im Abschnitt:

<i>Bilder umwandeln</i>	152
<i>Die Schablone</i>	135
<i>Mischkontrolle</i>	121

Aufbereitung des siebten Bildes

Beim letzten Bild handelt es sich um ein Foto, daß mit einem Handscanner in zwei Teilen eingescannt wurde. Mit PhotoImpact und der Funktion »Heften« ist das Zusammenfügen dieser Teile überhaupt kein Problem.

Gehen Sie dabei so vor:

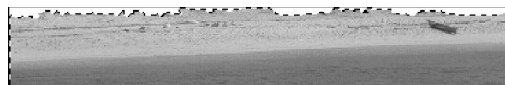
1. Öffnen Sie die Dateien **RESORT1** und **RESORT2** im Ordner **TUTORIAL** und klicken Sie auf das Bildfenster von »Resort1«, um es zu aktivieren.
2. Wählen Sie »Heften« aus dem Menü »Bearbeiten«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint mit dem Bild »Resort1« im Fenster.
3. Wählen Sie unter »**Heften mit**« das Bild »Resort2«. »Resort1« erscheint nun links von »Resort2«.
4. Klicken Sie mit der Maus auf die am weitesten links stehende Palme in »Resort2« und ziehen Sie diese in die Nähe der Palme im Bild »Resort1«. Lassen Sie die Maus los: die beiden Bilder werden automatisch und haargenau zusammengepaßt.



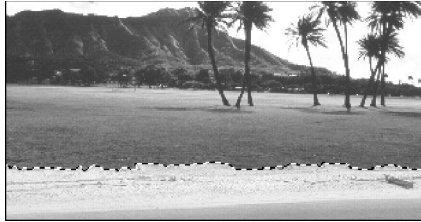
Nun da das Bild in einem Stück vorliegt, können Sie im Vordergrund einen Strand hinzufügen.

Gehen Sie dazu so vor:

1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **STRIP** im Ordner **SAMPLES/TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.



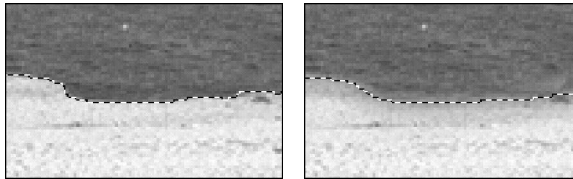
2. Klicken Sie auf dem Strand und ziehen Sie ihn, wie unten gezeigt, ins Resortfoto.



3. Der Strand wirkt etwas matt. Um ihn aufzuhellen, klicken Sie ein paar Mal auf den Helligkeitsregler in der Farbpalette.

Bemerkung: Beim Ändern der Helligkeit muß der Strand gewählt sein.

4. Der Übergang zwischen Strand und Gras ist nun etwas zu abrupt. Doppelklicken Sie auf dem Strand und geben Sie im Dialog »Objekteigenschaften« unter »Vignette« den Wert 10 ein; klicken Sie dann auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und der Strand geht nun weich ins Gras über.

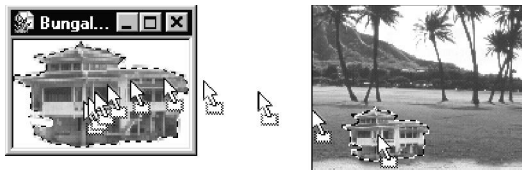


Auf der neu hinzugefügten Küstenlinie wollen wir noch einige Bungalows errichten.

Gehen Sie dabei so vor:



1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **BUNGALOW** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.
2. Klicken Sie auf den Bungalow und ziehen Sie ihn ins Gras neben dem Strand.



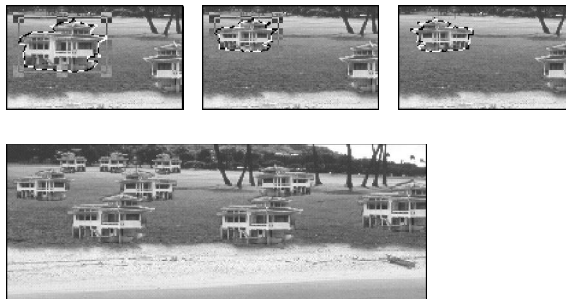
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bungalow und wählen Sie im Objekt-Mausmenü »Verdoppeln«. Plazieren Sie die Kopie(n) im Grasbereich.



4. Damit die einzelnen Bungalows etwas anders ansehen und perspektivisch korrekt wirken, wählen Sie die Funktion »Skalieren« auf der Attributleiste des Umformwerkzeugs. Nun erscheinen Kontrollpunkte rund um den gewählten Bungalow. Ziehen Sie einen der Punkte zum Zentrum, um den Bungalow zu verkleinern.

Um einen Bungalow horizontal zu spiegeln, klicken Sie auf die Schaltfläche »Drehen« und wählen Sie »Horizontal spiegeln« im daraufhin erscheinenden Menü.

Bemerkung: Um weitere Bungalows zu verändern, klicken Sie auf das Markierwerkzeug, wählen Sie einen anderen Bungalow, und wechseln Sie wieder zurück zum Verformwerkzeug.



Pflanzen Sie nun mit dem Objektklon ein paar Bäume rund um die Bungalows.

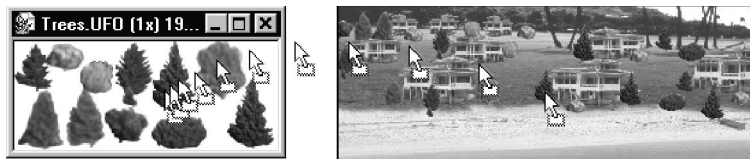
Gehen Sie dabei so vor:



1. Klicken Sie auf dem blauen Dreieck in der rechten unteren Ecke der Klonschaltfläche und wählen Sie den Bildklon aus der erscheinenden Reihe von Schaltflächen.



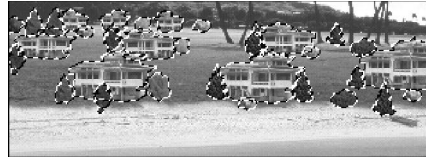
2. Wählen Sie »Öffnen« in der Attributleiste und laden Sie die Datei **TREES** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD.
3. Ein Fadenkreuz erscheint über dem Bild. Pflanzen Sie die Bäume durch Klicken mit der Maus.



Diese Objekte müssen nun etwas schattiert werden, um besser ins Bild zu passen. Gruppieren Sie zuerst die Objekte und fügen Sie dann einen Schatten hinzu.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Wählen Sie den Ebenenmanager über das Kombobfeld »Galerien« in der Trickkiste. Die Miniaturen aller Objekte erscheinen.
2. Klicken Sie auf die erste Baumminiatur, blättern Sie vor bis zum letzten Bungalow, und klicken Sie bei gedrückt gehaltener Umschalttaste auf den letzten Bungalow. Alle Bäume und Bungalows sind nun ausgewählt.



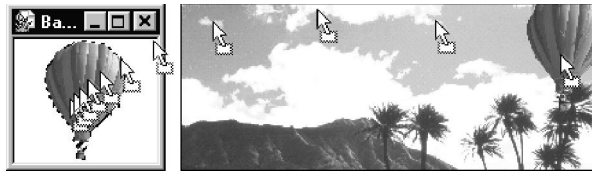
3. Klicken Sie auf die Menüschaltfläche rechts vom Feld »Galerien« und wählen Sie darin »Gruppieren«. Alle ausgewählten Objekte werden nun gruppiert und können zusammen verändert werden.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine markierte Miniatur und wählen Sie »Schatten unterlegen«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
5. Wählen Sie als Schattenwinkel links unten und geben Sie unter »Einzug« für X und für Y 3 ein. Klicken Sie auf »OK«. Die Schatten werden nun allen ausgewählten Objekten unterlegt.



EAls nächstens wollen wir mit einem Ballon die Zweige verdecken, die von oben herab ins Bild hängen.

Gehen Sie dazu so vor:

1. Öffnen Sie das Bild mit dem Dateinamen **BALLOON** im Order **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.
2. Wählen Sie den Ballon und legen Sie ihn in der rechten oberen Ecke des Resortbildes ab.



Mit dem Textwerkzeug wollen wir nun noch einen geschwungenen Schriftzug hinzufügen:

Gehen Sie dazu so vor:



1. Wählen Sie das Textwerkzeug aus der Werkzeugpalette.
2. Klicken Sie an der gewünschten Stelle im Bild und geben Sie im erscheinenden Eingabefeld den Text »Zauberhaftes Paradies« ein. Wählen Sie unter »Schriftart«, »Größe«, und »Stil« in der Attributleiste eine Kombination nach Ihren Vorstellungen. (Im Beispiel wurden eine Bahamas Kursiv mit 54 Punkt Größe gewählt.) Klicken Sie im Texteingabefeld auf »OK«.
3. Klicken Sie direkt unterhalb des eben eingegebenen Textes, schreiben Sie »... wo Träume wahr werden«, und klicken Sie auf »OK«. Wählen Sie keine zu große Schrift, damit der Text ins Bild paßt.
4. Wählen Sie in der Attributleiste als »Modus« »Pfad«. Der Text erscheint nun als Pfad mit Kontrollpunkten, mit Hilfe derer Sie die Form des Schriftzuges manipulieren können. Führen Sie den Mauszeiger über einen Kontrollpunkt. Beachten Sie wie der Zeiger nun zu einem Fadenkreuz wird. Ziehen Sie den Kontrollpunkt, um die Form und Krümmung des Schriftzuges zu verändern.



5. Ziehen Sie an anderen Kontrollpunkten der beiden Schriftzüge, bis der Text ungefähr so wie unten abgebildet aussieht.



6. Wählen Sie im Feld »Modus« nun die Option »Objekt«. Der Text wird gefüllt und in ein Objekt umgewandelt. Um den Text lebhafter wirken zu lassen, wollen wir ihn noch mit einem Farbverlauf füllen.



7. Klicken Sie auf das Markierwerkzeug in der Werkzeugpalette und führen Sie den Mauszeiger über den nicht gewählten Textblock. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und markieren Sie den Schriftzug. Nun sind beide Schriftzüge gewählt.



8. Öffnen Sie die Trickkiste und wechseln Sie unter **Galerien** zur »Effekte-galerie«. Wählen Sie ein Füllmuster und ziehen Sie es ins Bild.



Zum Abschluß binden Sie alle Objekte ins Bild ein und speichern es unter »URLAUBSZIEL« im Ordner **LEHRGANG**.

Weiter im Abschnitt:

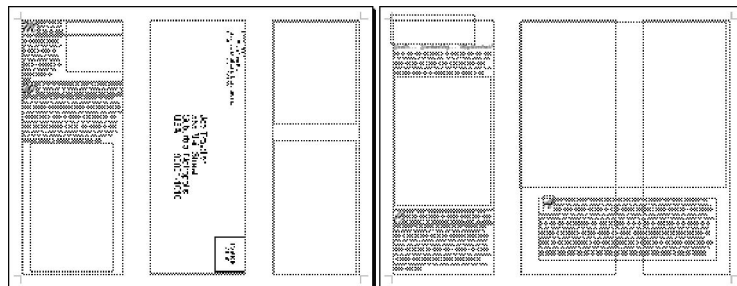
Bilder zusammenheften	167
Objektebenen	141
Text hinzufügen	130

Einfügen der Bilder in die Broschüre

Alle Bilder sind nun fertig und brauchen nur mehr in die Broschüre eingebunden zu werden. Die Broschüre besteht aus zwei A4-Seiten mit je drei Spalten. Damit kann eine Blatt beidseitig bedruckt und gefaltet werden. Die Broschüre enthält graue Platzhalter für die Bilder.

Öffnen Sie die Broschüre:

1. Starten Sie, während Sie in PhotoImpact arbeiten, das Programm Microsoft Word und öffnen Sie darin die Datei **BROCHURE** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD. Die Broschüre erscheint, komplette mit Text und Platzhaltern darin.

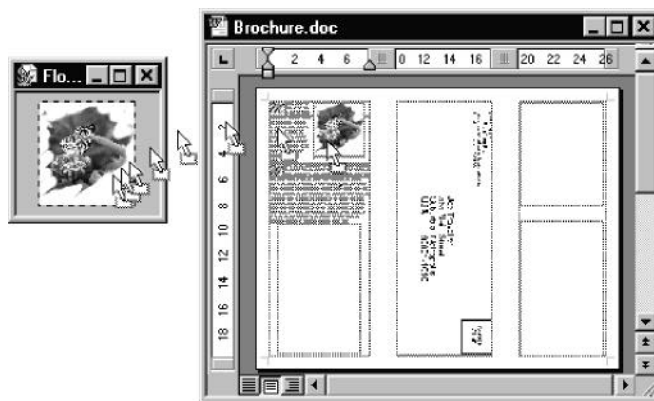


2. Ordnen Sie die Fenster beider Programme nebeneinander an. Sie sollten nun den ersten grauen Platzhalter auf Seite 1, Spalte eins und die Arbeitsfläche von PhotoImpact sehen.

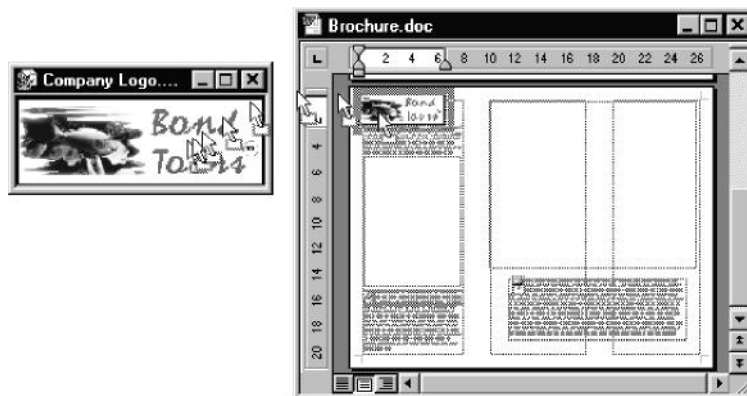


Ziehen und Ablegen des Blumenbilde:

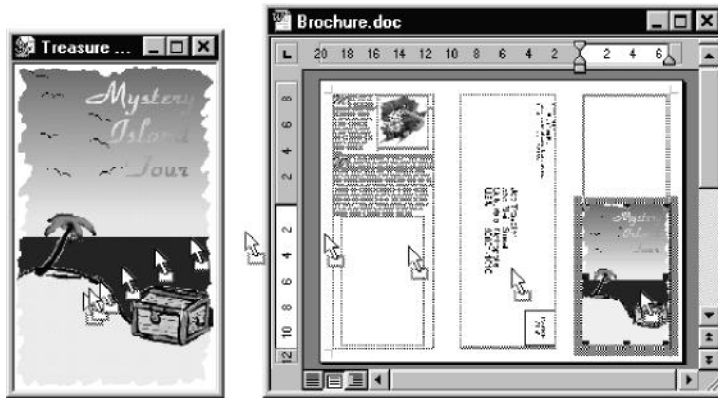
1. Alle Bilder, die Sie während des Lehrgangs bearbeitet haben, sollten sich in einem Ordner mit dem Titel »Lehrgang« befinden. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Öffnen« in der Standardsymbolleiste und laden Sie das Bild **BLUME** im Ordner **LEHRGANG**.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste in der Blume und wählen Sie »Alles«.
3. Ziehen Sie das Bild auf den Platzhalter in der ersten Spalte von Seite 1 in der Broschüre.



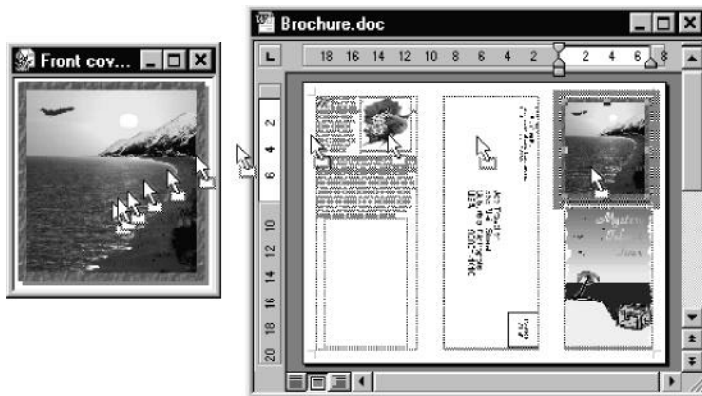
Wiederholen Sie diesen Vorgang mit dem Firmenlogo. Öffnen Sie »FIRMENLOGO«, wählen Sie das gesamte Bild, ziehen Sie es rüber in die Broschüre, und legen Sie es auf dem ersten Platzhalter in der ersten Spalte von Seite 2 ab.



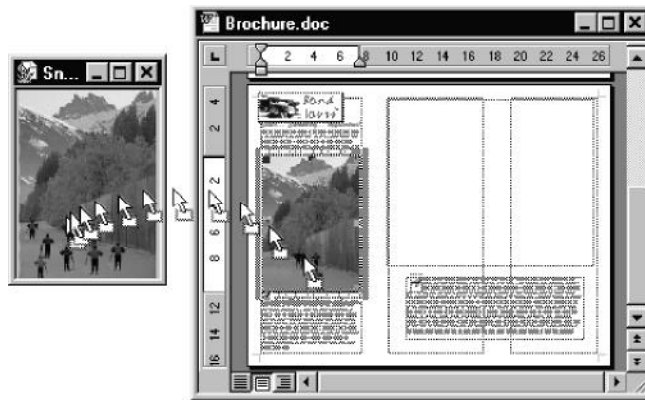
Öffnen Sie nun das Bild »SCHATZTRUHE AM STRAND« und legen Sie im unteren Platzhalter der dritten Spalte auf der ersten Seite ab.



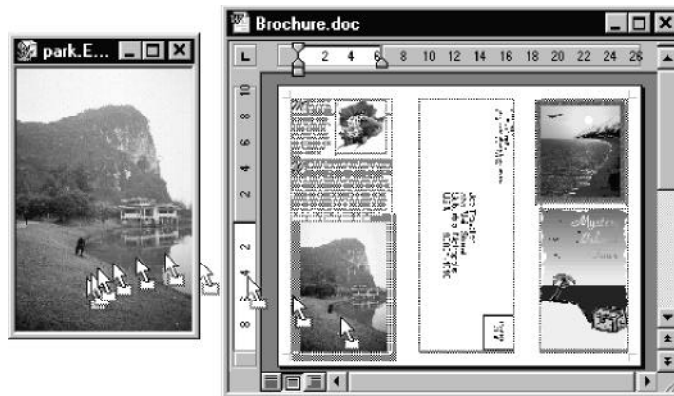
Legen Sie das Bild »UMSCHLAGSEITE« auf dem Platzhalter oben in der dritten Spalte der ersten Seite ab.



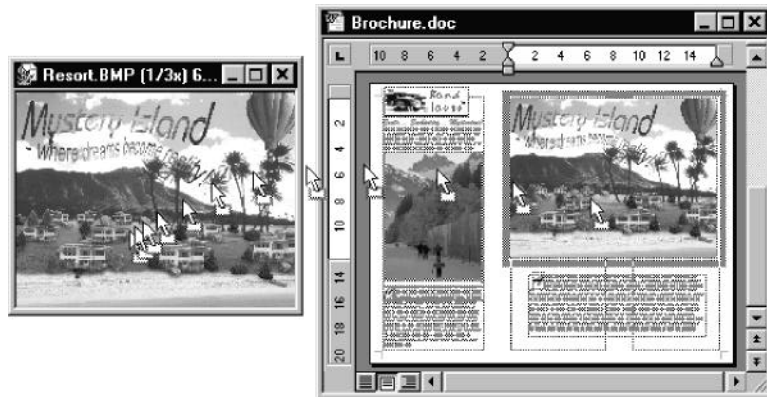
Des nächste Bild, daß Sie einfügen müssen, haben Sie »SKILÄUFER« genannt. Ziehen Sie es auf den Platzhalter unten in der ersten Spalte, erste Seite.



Öffnen Sie nun as Bild »PARK EINGEFÄRBT« und legen Sie es auf dem Platzhalter in der Mitte der ersten Spalte auf Seite zwei ab.



Das letzte Bild ist das größte, Sie haben es »URLAUBSORT« genannt. Ziehen Sie es auf den Platzhalter in der oberen Hälfte der zweiten und dritten Spalte auf Seite 2.



Die Broschüre ist nun fertig, sie kann gedruckt und gefaltet werden. Laden Sie einen Stoß A4-Papier in Ihren Drucker und wählen Sie den Befehl »Drucken« im Dateimenü von Word. Wählen Sie »Aktuelle Seite«, um nur die erste Seite zu drucken. Legen Sie die bedruckte Seite noch mal umgekehrt in den Drucker und bedrucken Sie die Hinterseite. Wenn Sie mit Ihrem Drucker nicht allzu vertraut sind, bedarf es vielleicht einiger Versuche, bis Sie die genaue Seitenausrichtung gefunden haben.

Legen Sie die Broschüre mit der zweiten Seite nach oben flach auf den Tisch. Falten Sie das rechte Drittel der Seite über den Mittelteil, dann die linke Seite ebenfalls über die Mitte. Die Broschüre sollte nun mit der Titelseite nach oben fertig vor Ihnen liegen.

Album

Dieser Lehrgang führt Sie in die Arbeit mit dem Programm »Album« ein. Schritt für Schritt wird darin das Arbeiten mit Alben und Miniaturen erklärt. Zuerst lernen Sie, wie Sie eine Personaldatenbank für eine fiktive Firma, Worldwide Travel, erstellen, in der Sie Ihre eigenen Felder hinzufügen und einfache und komplexe Suchoperationen durchführen. Außerdem erfahren Sie, wie Sie Album als OLE-Server einsetzen können und Elemente aus Album an ein Microsoft-Word-Dokument übergeben können.

Lehrgangsinhalt

Katalogisieren	60
Erstellen einer Datenbank.....	61
Suchen	66
Arbeiten mit Kennzeichen.....	68
Album und andere Programme.....	69

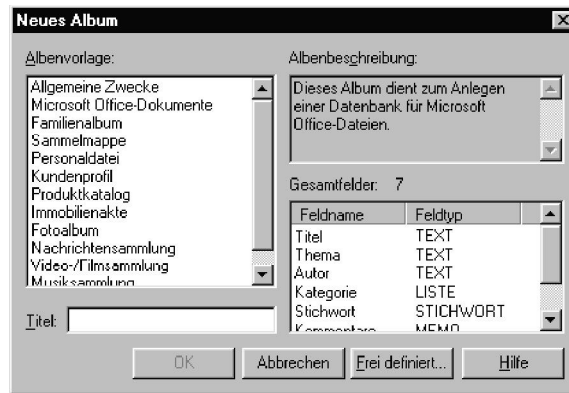
Katalogisieren

Einer der ersten Schritte in Album ist das Katalogisieren von Dateien auf Ihrem Rechner mit Hilfe von Miniaturen. Dies ist der wesentlichste Arbeitsschritt in Album, ein Vorgang, den Sie oft wiederholen werden.

So erstellen Sie ein neues Album:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neues Album« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Neu« [STRG+N] aus dem Datei-Menü. Das Dialogfeld »Neu« erscheint mit einer Anzahl von Vorlagen.



Vorlagen sind vordefinierte Beispiele zum Einsatz von Alben. Jede Vorlage verfügt über eine Liste von Feldern. Diese Felder können Sie nach Ihren Wünschen verändern. (Mehr über das Bearbeiten von Vorlagen finden Sie auf Seite 196.)

2. Wählen Sie im Listenfeld »**Albenvorlage**« den Eintrag »Allgemeine Zwecke« (sofern dies nicht bereits geschehen ist).
3. Geben Sie im Eingabefeld »**Title**« einen Namen für das Album ein und klicken Sie auf »OK«. Das Album wird nun erstellt und Sie werden aufgefordert, Miniaturen einzureihen.

Beim Einreihen von Miniaturen müssen Sie alle Dateien, die im Album gesammelt werden sollen, auswählen. Dies können Sie durch Auswahl einzelner Dateien oder ganzer Ordnerinhalte erledigen.

4. Klicken Sie auf »Dateien« (sofern die Registerkarte nicht bereits geöffnet ist) und suchen Sie nach dem Ordner, dessen Dateien Sie katalogisieren wollen. (Um alle Dateien in einem Ordner einzureihen, wählen Sie das Register »Ordner«.)

5. Wählen Sie mit der Maus die gewünschten Dateien im Feld »**Dateiname**«. (Wenn Sie einen Ordner einreihen, wählen Sie denselben im Feld »**Ordner**«.)
Um weitere Dateien auszuwählen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Namen der gewünschten Datei. Um eine Folge von Dateien auszuwählen, klicken Sie auf den ersten Dateinamen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf den letzten Namen der Reihe.
6. Klicken Sie auf »Einreihen«. Die ausgewählten Dateien werden ins aktive Album eingereiht.
Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern. Nach Abschluß des Einreihvorgangs sehen Sie Miniaturen aller gewählten Dateien im Album. Das Erscheinungsbild jeder Miniatur hängt vom jeweiligen Dateityp ab.

Weiter im Abschnitt:

Erstellen eines Albums	177
Miniaturen einfügen	198

Erstellen einer Datenbank

In den vorangegangenen Lektionen haben Sie gelernt, wie einfach es ist, Alben zu erstellen und Dateien zu katalogisieren. Alben jedoch können noch viel mehr als nur Dateien verwalten. Ein Album kann eine Datenbank mit allen Schikanen sein, in der Sie über frei definierbare Felder den Miniaturen beliebige Arten von Informationen, nach denen Sie dann suchen können, hinzufügen können.

Erstellung einer Personaldatenbank:

Im folgenden Beispiel wollen wir eine Personaldatenbank erstellen. Die Miniaturen in diesem Album sind Paßfotos der Angestellten, die Felder enthalten Informationen zu jeder Person.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neues Album« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Neu« [STRG+N] aus dem Datei-Menü. Das Dialogfeld »Neu« erscheint.
2. Wählen Sie im Listenfeld »**Albenvorlage**« den Eintrag »Personaldatei«. Im Feld »**Gesamtfelder**« können Sie die Anzahl der Felder in dieser Vorlage sehen.
3. Geben Sie im Feld »**Title**« den Namen »Personal« ein. Dies ist der Name der Datenbank, der in der Titelleiste erscheint.

Nun können Sie mit dem Einreihen von Miniaturen fortsetzen. Zuvor müssen Sie die Felder der Vorlage Ihren Erfordernissen anpassen.

Hinzufügen und entfernen von Feldern

Felder sind flexibel und leicht handzuhaben. Die Komplexität eines Feldes hängt von Ihren Anforderungen ab. Das wesentliche Merkmal eines Feldes ist der Datentyp, der festlegt, welche Art von Daten in einem Feld gespeichert werden können. Ein Zahlenfeld zum Beispiel kann nur numerische Werte aufnehmen.

1. Wählen Sie die Schaltfläche »Frei definiert« im Dialogfeld »Neu«. Das Dialogfeld »Neu« erscheint mit drei Registern: »Allgemein«, »Felder« und »Überwachung«. (Im Feld »**Titel**« sollte bereits »Personal« stehen, da Sie diesen Namen kurz zuvor eingegeben haben. Wenn Sie dies versäumt haben, geben Sie den Titel bitte nun ein.)



2. Um die Felder der Vorlage zu verändern, klicken Sie bitte auf das Register »Felder«. Alle Felder in der Datenbank erscheinen nun im Listenfeld »**Gesamtfelder**«.
Im vorliegenden Beispiel wollen wir die Felder »Früherer Arbeitgeber«, »Vorjahresgehalt«, »Kündigungsdatum«, »Kündigungsgrund«, »Beurteilungsdatum« und »Stichwort« löschen.
3. Wählen Sie unter »**Gesamtfelder**« das Feld »Früherer Arbeitgeber« (suchen Sie gegebenenfalls mit den Rollaufleisten nach dem Feld), dann klicken Sie auf »Entfernen«. Das Feld »Früherer Arbeitgeber« ist damit gelöscht. Entfernen Sie nun die restlichen überflüssigen Felder. (Je nach Ihren persönlichen Anforderungen können Sie auch weitere Felder entfernen.)
Nun wollen wir ein neues Feld hinzufügen: »Alter«.

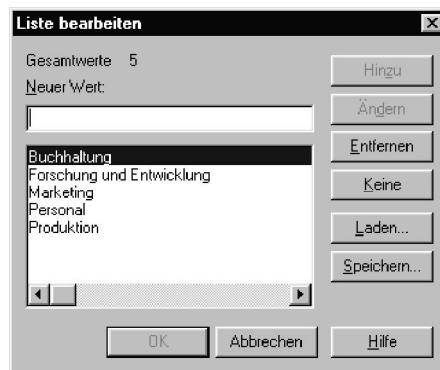
4. Geben Sie unter »**Feldname**« »Alter« ein und wählen Sie »ZÄHL« aus dem Kombifeld »**Feldtyp**«. (Damit wird festgelegt, daß »Alter« nur numerische Angaben enthalten kann.)
5. Klicken Sie auf »Hinzufügen«. »Alter« wird nun am Ende der Liste »**Gesamtfelder**« hinzugefügt.

Bearbeiten eines Feldes vom Typ »Liste«

Listenfelder unterscheiden sich von anderen Datentypen darin, daß sie über eine Liste vordefinierter Werte verfügen müssen. Außerdem kann den Miniaturen nur ein Wert der Liste zugeordnet werden.

1. Wählen Sie unter »**Gesamtfelder**« das Feld »Abteilung« (suchen Sie gegebenenfalls mit den Rollaufleisten nach dem Feld), dann klicken Sie auf »Bearbeiten«. Das Dialogfeld »Liste bearbeiten« erscheint mit bereits vorhandenen Werten darin.

In Ihrer Firma »Worldwide Travel« gibt es vier Abteilungen, »Verkauf«, »Marketing«, »Publikation«, und »Buchhaltung«. Die Abteilungen »Personal«, »Produktion« und »Forschung und Entwicklung« wollen wir von der Liste entfernen und dann »Verkauf« und »Publikation« hinzufügen.




2. Klicken Sie auf das Feld »Personal« und dann auf »Entfernen«. Der Wert »Personal« wurde nun aus der Liste entfernt. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Werte »Produktion« und »Forschung und Entwicklung«.
3. Geben Sie im Feld »**Neuer Wert**« »Verkauf« ein, und klicken Sie auf »Hinzufügen«. »Verkauf« erscheint nun in der Liste. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit dem nächsten Wert, »Publikation«. Zu guter Letzt sollte die Liste vier Werte enthalten: »Buchhaltung«, »Marketing«, »Publikation« und »Verkauf«.

4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld »Liste bearbeiten« verschwindet und Sie finden sich im Dialog »Neu« wieder. Um mit dem Einreihen von Miniaturen fortzusetzen, klicken Sie auf »OK«; das Album wird erstellt und Sie werden aufgefordert, Miniaturen einzureihen. (Mehr über das Einreihen von Miniaturen finden Sie unter Punkt 4 in der Lektion »Erstellen eines neuen Albums« auf Seite 60. Wenn Sie mit den Beispieldateien arbeiten wollen, wählen Sie im Ordner `SAMPLES\TUTORIAL` auf der PhotoImpact-CD-ROM die Dateien `ALBTUT1` bis `ALBTUT10`.

Eingeben von Felddaten:

Nun da Sie eine Albumdatenbank erstellt haben, ist es Zeit, Informationen in die betreffenden Felder einzugeben. Vergewissern Sie sich zuvor, daß das Personalalbum aktiv ist. Klicken Sie gegebenenfalls auf die Titelleiste desselben. (Wenn Sie lieber mit der Beispieldatenbank arbeiten, öffnen Sie nun die Datei `EMPDB` im Ordner `SAMPLES\TUTORIAL` auf der PhotoImpact-CD-ROM.)

1. Betätigen Sie die Schaltfläche »Dateneintrag« auf der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Dateneintrag« im Untermenü »Ansicht: Modus«. Das Album wird nun in Dateneingabeform angezeigt.

	Nachname	
	Vorname	
	Berufsbezeichnung	
	Abteilung	

Die Reihenfolge der Felder wurde beim Erstellen des Albums festgelegt. Wenn diese Reihenfolge Ihnen nicht genehm ist, ziehen Sie die Feldnamen einfach an die gewünschte Position.

2. Klicken Sie auf das Feld »Berufsbezeichnung« und legen Sie es auf einem beliebigen Feld unten im Albumfenster ab. Damit wird das Feld an die gewünschte Position verschoben. Versuchen Sie nun die anderen Felder zu verschieben, bis die ersten sechs in der nachstehenden Reihenfolge erscheinen:

Nachname	
Vorname	
Abteilung	
Geschlecht	
Geburtsdatum	
Alter	

3. ind die Felder einmal richtig geordnet, können Sie mit der Dateneingabe beginnen. Klicken Sie auf das entsprechende Feld und geben Sie den gewünschten Wert ein. (Klicken Sie auf die Schaltfläche »Vor« oben im Album.)

Beim Aufruf eines Feldes vom Typ »Liste« erscheint ein Dialogfeld mit allen zur Verfügung stehenden Werten. Wenn Sie zum Beispiel auf das Feld »Geschlecht« klicken, erscheint ein Dialog mit den beiden Werten »Weiblich« und »Männlich«. Der Wert wird durch Auswählen und Betätigen der Schaltfläche »OK« ins Feld übernommen.

NACHNAME	VORNAME	ABTEILUNG	GESCHL.	GEBOREN	ALTER
Quick	Felicia	Verkauf	W.	30.11.39	55
Alvaro	Vanessa	Buchhalt.	W.	26.04.57	38
Hawkins	David	Publikation	M.	13.07.61	34
Delisle	Patricia	Buchhalt.	W.	01.03.70	25
Simpson	Kalvin	Marketing	M.	16.01.52	43
Webber	Erica	Marketing	W.	29.12.33	61
Jones	Robert	Verkauf	W.	15.05.37	58
Williams	Joseph	Publikation	M.	16.10.65	30
Young	Leith	Buchhalt.	W.	14.03.74	21
Schulte	Curtis	Marketing	M.	23.09.41	54

Bemerkung: Wenn Sie viel Informationen eingeben, ist es vielleicht einfacher, diese zuerst in einem Textverarbeitungsprogramm aufzubereiten und dann in ein Album zu importieren (siehe Seite 205). Dann können Sie ihre Eingaben auch auf korrekte Rechtschreibung prüfen.

Weiter im Abschnitt:

Erstellen eines Albums	177
Albeneigenschaften verändern	196
Dateneintrag	201

Suchen

Sobald die Personaldatenbank komplett ist, können Sie nach bestimmten Personen oder Personengruppen suchen. Bei der eben erstellten Datenbank ist das kein schwieriges Unterfangen. Wenn Sie jedoch einige hundert Angestellte in Ihrer Datenbank verzeichnet haben, und Auskunft über die darin enthaltenen Informationen gegen müssen, ist die Angelegenheit schon etwas komplexer.

Suchen mit der Suchleiste

Der Chef von Worldwide Travel möchte eine Liste aller Angestellten zwischen 55 und 65 zur Auswertung eines Bonusverteilungssystems. (Wenn Sie lieber mit der Beispieldatenbank arbeiten, öffnen Sie nun die Datei **EMPDB** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.)

1. Klicken Sie in der Suchleiste auf das Kombofeld **»Suchtyp«** (erstes Feld links), und wählen Sie **»Alter«**.
2. Wechseln Sie zum Feld **»Suchoperator«** und wählen Sie **»Zwischen«**. Damit wird die Suche auf Angestellten, deren Alter im in den danebenliegenden Eingabefeldern bestimmten Bereich liegt, beschränkt.
3. Geben Sie ins erste Feld 55, ins zweite 65 ein.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **»Schnellsuche«** in der Suchleiste. Nach vollendeter Suche erscheinen die Miniaturen von Felicia Quick, Erica Webber und Robert Jones.

Komplexe Suchvorgänge:

Für komplexere Suchvorgänge mit mehreren Suchkriterien müssen Sie den Befehl **»Search«** im Menü **»Miniatur«** wählen.

Nehmen wir an, Sie suchen alle weiblichen Angestellten in den Abteilungen **»Verkauf«**, **»Buchhaltung«** und **»Publikation«** deren Vornamen entweder **»fbi«** oder **»cia«** enthalten.

1. Wählen Sie **»Suchen«** [STRG+F] aus dem Menü **»Miniatur«**. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Wählen Sie im Gruppenfeld **»Suchkriterien«** den Eintrag **»Geschlecht«** aus dem Kombofeld **»Suchtyp«**.
3. Sofern dieser nicht bereits aktiv ist, wählen Sie im Kombofeld **Suchoperatorenfeld** den Wert **»Abfrage«**.
4. Um das Suchkriterium ins Fenster **»Suchkriterien«** zu legen, wählen Sie **»Hinzufügen«**. (Klicken Sie noch nicht auf **»OK«**! Die Liste der Suchkriterien ist noch nicht vollständig.) Beachten Sie, daß das gewählte Kriterium nun der Liste hinzugefügt wurde.

Nun sollen Sie alle Angestellten in den Abteilungen »Verkauf«, »Buchhaltung« und »Publikation« finden. Nachdem die Beispielfirma ohnehin nur über vier Abteilungen verfügt, ist es einfacher, alle Angestellten zu suchen, die *nicht* in der Marketingabteilung beschäftigt sind.

5. Wählen Sie in der aus dem **Suchtypenfeld** den Eintrag »Abteilung« und als Suchoperator »Enthält«. Geben Sie im Abfragefeld »Marketing« ein und klicken Sie auf die Operatoren »NICHT« und »UND«. (»Nicht« legt fest, daß »Marketing« nicht ausgewählt werden soll, »Und« verknüpft dieses Kriterium mit dem bereits existierenden.)

6. Klicken Sie auf »Hinzu«. Das Kriterium wird dem zuvor festgelegten in der Kriterienliste hinzugefügt.

Als letztes müssen Sie nun alle Angestellten finden, deren Vornamen die Buchstabenfolgen »fbi« oder »cia« enthalten.

7. Wählen Sie im Kombofeld **»Suchtype«** den Eintrag »Vorname« (Suchoperator = »Enthält«); klicken Sie dann auf die Schaltfläche »Bearbeiten«. Das Dialogfeld »Suchkriterien bearbeiten« erscheint.

8. Geben Sie als **Suchkriterium** »fbi« ein und wählen Sie »ODER« aus dem Kombofeld **»Operatoren«**. Der Operator erscheint nun im Eingabefeld »Suchkriterien«. Wiederholen Sie diesen Vorgang und geben Sie »cia« hinter dem Operator »ODER« ein.

9. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld »Suchkriterien bearbeiten« wird geschlossen und Sie kehren zurück is Dialogfeld »Suchen«. Um das Suchkriterium in die Liste der Kriterien zu legen, wählen Sie »Hinzu«.

Im Feld »Suchkriterien« erscheinen nun die drei Suchkriterien, die Ihre Suche bestimmen.

10. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld »Suchen« wird geschlossen und alle den Suchkriterien entsprechenden Miniaturen werden angezeigt. Wenn Sie alle Angaben korrekt gemacht haben, sollten Sie nun die Fotos von Felicia Quick und Patricia Delisle im Album sehen.

Weiter im Abschnitt:

<i>Miniaturen suchen</i>	215
<i>Suchen</i>	217
<i>Die Suchleiste</i>	219

Arbeiten mit Kennzeichen

Felder sind nicht die einzige Möglichkeit, Miniaturen zu kennzeichnen. Eine weitere Möglichkeit ist der Einsatz von sog. Kennzeichen. Im Unterschied zu Feldern sind Kennzeichen grafische Elemente, die Miniaturen klar sichtbar und nicht wie Felder im Hintergrund kategorisieren. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie schnell durch Miniaturen blättern oder bestimmte Miniaturen suchen wollen, ohne dazu die Felder heranziehen zu müssen.

Wir wollen die Funktionsweise von Kennzeichen anhand der Personaldatenbank erläutern. Mit Hilfe von Kennzeichen soll zwischen fest Angestellten und Angestellten mit befristeten Verträgen unterschieden werden. (Dazu benötigen Sie die Kennzeichenpalette. Wenn diese nicht bereits offen ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einer der Leisten und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü »Kennzeichenpalette«.)

Kennzeichnen von Miniaturen:

Bevor Sie mit dem Kennzeichnen beginnen, sollten Sie diese zuerst mit Titeln oder Beschreibungen versehen. Damit können Kennzeichen besser voneinander unterschieden werden. (Wenn Sie lieber mit der Beispieldatenbank arbeiten, öffnen Sie nun die Datei **EMPDB** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.)

1. Doppelklicken Sie auf einem Buchstaben in der Kennzeichenpalette. Das Dialogfeld »Kennzeichen bearbeiten« erscheint.
2. Wählen Sie den Buchstaben »A« aus dem Listenfeld **»Kennzeichen«**. (Damit werden alle Empfänger von festen Gehältern gekennzeichnet.) Geben Sie im Feld **»Kennzeichennamen«** als Beschreibung »Fest angestellt« ein.
3. Wählen Sie nun den Buchstaben »V« aus dem Feld **»Kennzeichen«** und nennen Sie das Kennzeichen »Vertrag«. (Damit werden alle Personen mit befristeten Verträgen gekennzeichnet.)
4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld »Kennzeichen bearbeiten« wird geschlossen und Sie kehren zurück zur Album-Arbeitsfläche; die Beschreibungen erscheinen nun neben den Kennzeichen auf der Kennzeichenpalette.

Zuordnen von Kennzeichen:

1. Klicken Sie auf den Buchstaben »A« in der Kennzeichenpalette und wählen Sie anschließend »Kennzeichen zuweisen«.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger über das Album und beachten Sie, daß der Zeiger nun seine Gestalt wechselt. Führen Sie den Mauszeiger auf ein Symbolbild und klicken Sie einmal. Der Buchstabe »A« erscheint augenblicklich neben der Indexzahl auf dem Diarahmen der Miniatur. (Versuchen Sie nun, weitere Markierungen zu kennzeichnen.) Um das Kennzeichen »V« zuzuordnen, wählen Sie den Buchstaben in der Kennzeichenpalette und wiederholen Sie den Vorgang. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, klicken Sie einfach abermals auf die Miniatur; das Kennzeichen verschwindet.

3. Wenn Sie mit der Zuordnung fertig sind, klicken Sie auf die Stoppschaltfläche in der Kennzeichenpalette.



Suche nach gekennzeichneten Miniaturen:

Sind die Miniaturen erstmal gekennzeichnet, können Sie jederzeit nach bestimmten Kennzeichen suchen. Es steht Ihnen frei, im jeweiligen Album zu blättern, oder die Suchfunktionen der Kennzeichenpalette in Anspruch nehmen.

1. Klicken Sie auf den Buchstaben »A«, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie auf »V«. »A« und »V« sind nun gewählt.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Kennzeichen anzeigen« auf der Kennzeichenpalette und wählen Sie »Oder« aus dem Menü. Nun erscheinen automatisch alle Miniaturen, die das Kennzeichen »A« oder »V« tragen. (»Und« zeigt nur jene Miniaturen, die sowohl das Kennzeichen »A« als auch »V« tragen.)

Weiter im Abschnitt:

Kennzeichen zuordnen	219
Kennzeichen anzeigen	221

Album und andere Programme

In dieser Lektion lernen Sie, wie Sie Album nahtlos mit anderen Büroprogrammen integrieren können. Wenn Sie zum Beispiel alle Angestellten der Buchhaltungsabteilung von »Worldwide Travel« in einem Rundschreiben am Monatsende vorstellen wollen, ist es mit den Suchfunktionen von Album ein leichtes, die gewünschten Personen auszufiltern. (Wenn Ihnen dies nicht gelingt, lesen Sie die Lektion über die Suchleiste auf Seite 66).

Einfügen von Miniaturen in Microsoft Word:

Wenn ihre Suche erfolgreich war, sollten Sie nun die Bilder von Vanessa Alvaro, Patricia Delisle und Leith Young im Personalalbum sehen. (Wenn Sie lieber mit der Beispieldatenbank arbeiten, öffnen Sie nun die Datei **EMPDB** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.) Der nächste Schritt ist das Ziehen der Miniaturen aus dem Album in das Word-Dokument mit dem Rundschreiben. (Wenn Sie Microsoft Word installiert haben, starten Sie das Programm und öffnen Sie die Datei **NEWSLETT** im Ordner **SAMPLES\TUTORIAL** auf der PhotoImpact-CD-ROM.)

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Kompaktmodus« auf der Statusleiste oder wählen Sie »Kompaktmodus« aus dem Menü »Ansicht«. Das Programmfenster verschwindet, nur das aktive Album und die Werkzeugleisten bleiben sichtbar.

Im Kompaktmodus ist das Verschieben von Miniaturen viel einfacher, da Sie die Zielprogramme besser einsehen können. (Über die Schaltfläche »Menü anzeigen« sind dennoch alle Menüs zugänglich.)

2. Ziehen Sie das Bild der Vanessa Alvaro ins Word-Dokument und legen Sie es auf dem Feld »Angestellter 1« ab. Das Foto erscheint nun im Dokument. Wiederholen Sie den Vorgang für Patricia Delisle und Leith Young.

Damit ist Ihr Rundschreiben perfekt!



Weiter im Abschnitt:

<i>Ziehen und Ablegen von Miniaturen in anderen Programmen</i>	<i>187</i>
<i>Kompaktmodus</i>	<i>189</i>

Die Grundlagen

Dieses und das folgende Kapitel beschreiben die Grundbefehle, die Sie in PhotoImpact sehr oft verwenden werden. Beide Kapitel verzichten auf weiterführende Erklärungen zur Bildretusche und beschränken sich allein auf die fundamentalen Leistungsmerkmale des Programms.

Das Kapitel beginnt mit einer Beschreibung der Voreinstellungen für PhotoImpact. Es folgen einfache Dateioperationen, wie Öffnen und Speichern, Rückgängig machen von Fehlern, und Ausdrucken von Bildern.

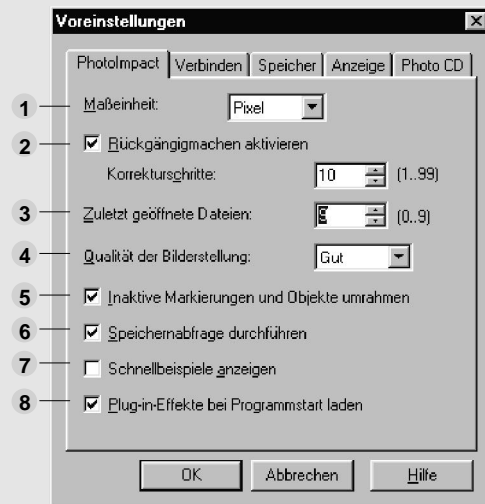
Kapitelinhalt

Ganz nach Ihrem Wunsch	72
Arbeit mit Bilddateien.....	77
Fehler rückgängig machen	81
Bilder drucken	82

Ganz nach Ihrem Wunsch

Einer der ersten Befehl in PhotoImpact, der für Sie von großer Bedeutung ist, ist der Befehl »Voreinstellungen« im Datei-Menü. Damit können Sie das Aussehen des Programms und seine Funktionsweise beeinflussen und Ihren Gewohnheiten anpassen. Wenn Sie den Befehl »Voreinstellungen« wählen, erscheint ein Dialogfeld mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten für PhotoImpact selbst, sowie die zugehörigen Hilfsprogramme.

DIALOGFELD »VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »PHOTOIMPACT«



Auf der Registerkarte »PhotoImpact« können Sie die Funktionsweise des Programms manipulieren, darunter zum Beispiel die Maßeinheit, die Ebenen zum Rückgängigmachen von Fehlern, den Qualitätsgrad der Retuschefunktionen und externe Plug-in-Effekte.

1 Die »Maßeinheit« kann in Pixel, Zoll oder Zentimeter angegeben werden. Alle Bildinformationen und Linealunterteilungen basieren auf dem Wert dieses Feldes. (Die Maßeinheit können Sie auch über die Maßeinheit-Schaltfläche auf der Statusleiste verändern.)

2 »Rückgängigmachen aktivieren« aktiviert das Leistungsmerkmal »Rückgängig/Wiederholen« und legt die hierfür reservierten Ebenen fest (bis zu 99). Weil PhotoImpact jedoch für jede Ebene Arbeitsspeicher reservieren muß, kann ein zu hoher Wert in diesem Feld die Performance des Programms negativ beeinflussen. Versuchen Sie in diesem Fall einen niedrigeren Wert, z.B. 3 oder 4. Sie können Sie Funktion auch abschalten. Das bedeutet aber, daß Veränderungen an einem Bild nicht mehr rückgängig gemacht werden können.

3 »Anzahl der zuletzt geöffneten Dateien« legt die Anzahl der Dateien fest, die am Ende des Datei-Menüs erscheinen (höchstens 9). Die Dateien im Menü können Sie durch einfaches Klicken direkt öffnen.

4 »**Qualität der Bilderstellung**« bestimmt die Qualität von Effekten und Filtern. Ein höherer Wert bedeutet bessere Bildqualität und längere Rechenzeiten.

5 »**Inaktive Markierungen und Objekte umrahmen**« zeigt bzw. verbirgt den schwarzen Rand rund um Markierungen und Objekte, die nicht aktiv sind. Wählen Sie diese Funktion, wenn Sie die Übersicht über viele Objekte in einem Bild leicht verlieren.

6 »**Speicherabfrage durchführen**« führt beim Abspeichern von Dateien mit Objekten in irgendeinem anderen Format als UFO oder beim Abspeichern in Formaten mit Datenkomprimierung, wie z.B. JPEG, eine Abfrage durch.

7 »**Schnellbeispiele anzeigen**« steuert die Anzeige von Beispielminiaturen in Effekt- und Retuschedialogfeldern.

8 »**Plug-in-Effekte bei Programmstart laden**« lädt alle installierten Plug-in-Filter bei jedem Start von PhotoImpact ins Menü »Effekte«.

DIALOGFELD »VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »VERBINDEN«



Auf der Registerkarte »Verbinden« können Sie die PhotoImpact zugeordneten oder verknüpften Dateiformate wählen. So können beispielsweise alle Dateien mit der Endung BMP mit PhotoImpact verknüpft werden. Beim nächsten Mal, wenn Sie im Explorer auf einer BMP-Datei doppelklicken, wird diese in PhotoImpact geöffnet, unabhängig davon, in welchem Programm die Datei erstellt wurde.

1 Im Dialogfeld »Dateierweiterungen verbinden mit PhotoImpact« sind alle von PhotoImpact unterstützten Dateiformate enthalten. Um ein Dateiformat zuzuordnen, klicken Sie im Kontrollkästchen des betreffenden Formates.

2 »Ulead Quick Viewer in Explorer aufnehmen« veranlaßt, daß der Befehl »Viewer« bei der Arbeit im Explorer im Menü der rechten Maustaste erscheint. Wählen Sie den Befehl, wenn Sie ein Bild im Viewer betrachten möchten.

Globale Voreinstellungen

Jedes PhotoImpact-Programm verfügt über ein Dialogfeld »Voreinstellungen« mit den folgenden Registern: »Speicher«, »Anzeige« und »Photo CD«. Änderungen auf einer dieser Registerkarten werden in allen Programmen wiedergegeben, unabhängig vom Programm, in dem sie vorgenommen wurden. Wenn Sie zum Beispiel Ihren Monitor in PhotoImpact kalibrieren, gelten diese Werte für alle anderen Programme ebenso.

Bemerkung: Das Dialogfeld »Voreinstellungen« in Album hat ein Untermenü mit zwei Befehlen: »Album« und »General«. »Album« öffnet eine Dialogfeld mit Album-spezifischen Einstellungen, »General« enthält alle globalen Einstellungen.

DIALOGFELD »VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »SPEICHER«

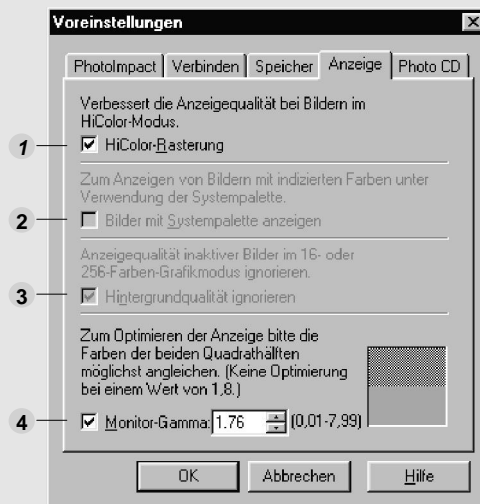
Auf der Registerkarte »Speicher« können Sie festlegen, welche Ordner auf der Festplatte für die Aufnahme temporärer Daten reserviert werden wollen, wieviel Speicherplatz auf der Festplatte für virtuellen Speicher und wieviel Arbeitsspeicher für die Ulead-Programme bereitgestellt werden soll.

1 »Zusätzliche Ordner für den virtuellen Speicher« Legt die Ordner fest, die PhotoImpact als zusätzlichen Arbeitsspeicher verwenden wird. Wenn Sie nicht genügend RAM in Ihrem Computer installiert haben, wird dieser Festplattenbereich als temporärer, virtueller Arbeitsspeicher eingesetzt. Der erste Ordner in dieser Liste ist der in der Datei AUTOEXEC.BAT festgelegte Ordner für Temporärdateien. Wenn Sie mehr als ein Laufwerk in Ihrem Rechner installiert haben, können Sie weitere Ordner in den Feldern darunter festlegen. Ansonsten lassen Sie die Felder bitte leer.

2 »Festplatte« zeigt den freien Festplattenspeicherplatz an. (Der unter »Zusätzliche Ordner für den virtuellen Speicher« festgelegte Ordner muß sich auf dieser Festplatte befinden.)

- 3 »**Max. Festplattenzugriff**« erlaubt die Beschränkung des PhotoImpact zur Verfügung gestellten Festplattenspeichers. Wenn Sie andere Programme im Hintergrund ausführen wollen, wählen Sie ungefähr die Hälfte des Maximalwertes. Um die Voreinstellungen zu verwenden, lassen Sie diese Option ungewählt.
- 4 »**Max. RAM-Speicherzugriff**« erlaubt die Beschränkung des PhotoImpact zur Verfügung gestellten Arbeitsspeichers. Wenn Sie andere Programme im Hintergrund ausführen wollen, wählen Sie ungefähr die Hälfte des Maximalwertes. Um die Voreinstellungen zu verwenden, lassen Sie diese Option ungewählt.

DIALOGFELD »VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »ANZEIGE«



Auf der Registerkarte »Anzeige« können Sie die Anzeige von Bildern konfigurieren und den Monitor eichen (kalibrieren). Kalibrieren sollten Sie jeden neuen Monitor, wenn Sie die Grafikkarte wechseln, oder sich Ihre Arbeitsumgebung ändert. (Licht und Temperatur können die Leistung eines Monitors beeinflussen).

- 1 »**HiColor-Rasterung**« verbessert die Anzeige von Echtfarbenbildern auf Hi-Color-Anzeigen.
- 2 »**Bilder mit Systempalette anzeigen**« zeigt alle Bilder mit derselben Systemfarbpalette an. Dies ist nur möglich, wenn Sie mit 256 Farben arbeiten und beschleunigt den Anzeigevorgang, da nicht jedes Bild mit seiner eigenen Farbpalette nachgezeichnet werden muß. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie CD-ROM-Publikationen aufbereiten und sehen wollen, wie Bilder im 256-Farbenmodus aussehen.
- 3 »**Hintergrundqualität ignorieren**« ist aktiv, wenn Sie mit 256 Farben arbeiten. Diese Funktion kann die Leistung des Rechners verbessern, da im Hintergrund angezeigte Bilder nicht aktualisiert werden müssen. (Wählen Sie diese Option nicht, wenn Sie während der Arbeit Bilder vergleichen wollen.)
- 4 »**Monitor-Gamma**« dient der Kalibrierung des Monitors zur Optimierung der Anzeige. (Mehr Information dazu finden Sie in den Anleitungen auf der folgenden Seite.)

Monitorkalibrierung:

1. Wählen Sie »Voreinstellungen« im Datei-Menü und klicken Sie im Dialogfeld auf das Register »Anzeige«.

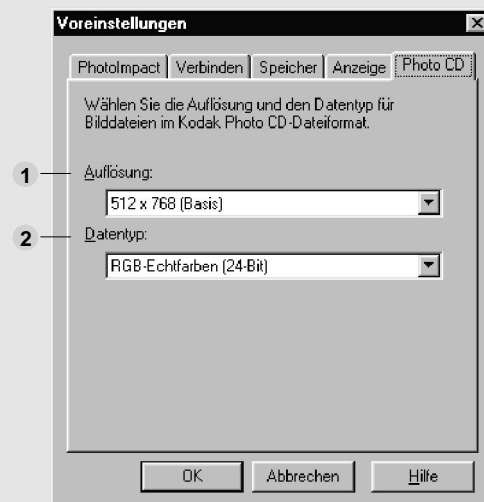
Unten finden Sie zwei graue Quadrate. Das obere Quadrat enthält ein Karomuster weißes und schwarzer Bildpunkte. Von ferne betrachtet wird es wie eine 50% Graufüllung. Das untere Quadrat ist 50% grau, so wie es Ihr Monitor derzeit anzeigt. Auf einem gut kalibrierten Monitor sollten beide Quadrate ungefähr gleich aussehen.

2. Sehen Sie sich die beiden Quadrate genau an. Wenn sie sich unterscheiden, wählen Sie im Feld »**Monitor-Gamma**« einen anderen Wert, bis die beiden Quadrate einander gleichen.

Der Gammawert kann zwischen 0,01 und 7,99 liegen. Wenn die Grauwerte bei keinem Gammawert einander gleichen, wählen Sie den bestmöglichen Wert. Im Normalfall liegt der Gammawert zwischen 0,8 und 2,4; wenn nicht, überprüfen Sie vorsichtshalber die Helligkeits- und Kontrastwerte auf Ihrem Gerät.

3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen; der Monitor ist nun optimal eingestellt.

Bemerkung: Wenn Sie mit »Capture« Bildelemente einfangen und auf der Arbeitsfläche von Capture oder PhotoImpact ablegen, kann es sein, daß sie die Farben des Bildschirms und die Farben des eingefangenen Ausschnittes unterscheiden. In diesem Fall deaktivieren Sie bitte die Option »Monitor-Gamma«.

DIALOGFELD »VOREINSTELLUNGEN«, REGISTER »PHOTO CD«

Auf der Registerkarte »Photo CD« können Sie Auflösung und Datentyp für die von Kodak-Photo-CDs eingelesenen Bilder festlegen. Diese Einstellungen können auch direkt in der Werkzeugleiste des CD Browsers vorgenommen werden.

- 1 »**Auflösung**« erlaubt die Festlegung einer Auflösung für Photo-CD-Bilder. Vergessen Sie nicht: Je höher die Auflösung, desto größer die Datei.
- 2 »**Datentyp**« legt den Datentyp für importierte Photo-CD-Bilder fest. »Echtfarben« bietet die meisten Farben, erzeugt aber auch die größten Dateien. »Graustufen« hat die kleinsten Dateien, allerdings keine Farben. Wenn Sie Farbe benötigen und nicht zuviel Festplattenspeicher aufwenden wollen, wählen Sie eines der Indexfarbenformate.

Arbeit mit Bilddateien

Bevor Sie mit der Arbeit in PhotoImpact beginnen, müssen Sie ein Bild auf die Arbeitsfläche laden. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten, die einfachste ist die Schaltfläche »Öffnen« auf der Standardsymbolleiste.



Bilddateien öffnen

Nach erfolgreicher Installation finden Sie eine Anzahl von Dateien im Unterordner `SAMPLES\IMAGES` des Ordners, in dem Sie PhotoImpact installiert haben. Um eine dieser Dateien zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche »Öffnen« auf der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Öffnen« [STRG+O] im Datei-Menü. Im nun erscheinenden Dialogfeld sehen Sie alle Dateien im aktiven Ordner, die den Auswahlkriterien unter »**Datentyp**« entsprechen.

Zum Öffnen einer Datei wählen Sie deren Dateinamen, und klicken Sie auf »OK«. (Doppelklicken auf dem Dateinamen hat dieselbe Wirkung.) Das Dialogfeld wird geschlossen und die Datei geöffnet. Mehrere Dateien in Reihe können Sie mit der Umschalttaste wählen, einzelne Dateien mit der Strg-Taste. Dann klicken Sie auf »OK«. Die Bilder werden in individuellen Fenstern geöffnet.

Bemerkungen:

- Wenn Sie eine Grafik öffnen, die keine Bitmapdaten enthält, wird diese in ein Bild umgewandelt. (Der Datentyp dieses Bildes entspricht dann dem der eingestellten Anzeigeoptionen) Sie können das Bild wie jedes andere bearbeiten.
- Jene Dateien, an denen Sie zuletzt gearbeitet haben, können Sie direkt von der Liste am Fuße des Datei-Menüs wählen. (Die Anzahl der hier festgehaltenen Dateien wird von der Option »Anzahl der zuletzt geöffneten Dateien« im Dialog »Voreinstellungen« gesteuert. Siehe Seite 72.)

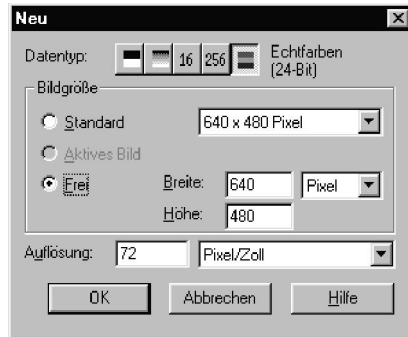
Neue Bilder erstellen

Sehr oft werden Sie Bilder über Scanner oder Rahmenpuffer einlesen, oder einfach von der Festplatte oder einer CD öffnen. In manchen Fällen jedoch ist es wünschenswert, ein neues, leeres Bild zu erstellen und Elemente anderer Bilder darin zu kollagieren, oder mit den Malwerkzeugen ein Original zu schaffen.

Gehen Sie dazu so vor:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neu« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Neu« [STRG+N] aus dem Datei-Menü. Das Dialogfeld »Neu« erscheint.



2. Klicken Sie auf eine der Datentypschildflächen und wählen Sie einen Datentyp.

Zur Verfügung stehen Schwarzweiß, Graustufen, 16 Indexfarben, 256 Indexfarben und Echtfarben. (Mehr Informationen über Datentypen finden Sie unter »Grundlagen der Bildbearbeitung« in der Online-Hilfe.)

3. Wählen Sie im Feld »Bildgröße« die gewünschten Abmessungen.

Die Normgröße wählen Sie mit »Standard«; »Aktives Bild« erstellt ein Bild in derselben Größe wie das aktive Bild (nicht verfügbar, wenn kein Bild offen auf der Arbeitsfläche liegt). Mit »Frei« können Sie unter »Breite« und »Höhe« eigene Angaben machen.

4. Wählen Sie unter »Auflösung« die gewünschte Auflösung, und entscheiden Sie sich im Kombifeld für Pixel pro cm oder Pixel pro Zoll.

Wenn das Feld »Maßeinheit« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (siehe Seite 72) auf Zentimeter oder Zoll gestellt ist, bestimmt die Auflösung die Anzahl der Pixel im Bild: Je höher die Auflösung, desto größer die Anzahl der Pixel, desto größer aber auch die zur Aufbewahrung des Bildes benötigte Speicher- menge. Wenn Sie als »Maßeinheit« Pixel gewählt haben, bestimmt die Auf-

lösung die Größe des Bildes beim Druck. Je höher die Auflösung, desto kleiner das Bild beim Druck (die benötigte Speichermenge bleibt jedoch gleich).

5. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen; das neue Bild erscheint, gefüllt mit der Hintergrundfarbe, in einem Bildfenster.

Anwenden desselben Befehls auf mehrere Dateien

Da Sie in PhotoImpact mit mehreren Bildern arbeiten können, kann es leicht geschehen, daß zu viele Bilder unübersichtlich auf der Arbeitsfläche zu liegen kommen. Gegebenenfalls möchten Sie dann mehrere Bilder gleichzeitig abspeichern, entfernen oder schließen. Dazu stellt PhotoImpact den Stapelmanager bereit, aufrufbar durch Doppelklick in der Arbeitsfläche und zu finden im Menü »Fenster«. Der Stapelmanager zeigt alle Dateinamen und Miniaturen, die sich derzeit auf der Arbeitsfläche befinden und ein Kombofeld mit Befehlen, die Sie darauf anwenden können. Wählen Sie den gewünschten Befehl und die Dateien, auf die Sie den Befehl anwenden wollen — der Stapelmanager erledigt den Rest.

Bilder verdoppeln

Das Duplizieren von Bildern hat einen großen Vorteil: Sie können damit an der Kopie weiterexperimentieren, ohne das Original zu gefährden. In PhotoImpact haben Sie drei Möglichkeiten, eine Kopie eines Bildes herzustellen. Sie können das gesamte Bild einschließlich des Basisbildes und aller Objekte lose verdoppeln, oder nur das Basisbild, oder das Basisbild mit allen Objekten darin eingebunden. (Genauer zum Thema Objekte finden Sie im Kapitel 5, Seite 131.) Beim Verdoppeln wird eine Kopie in einem neuen Fenster erstellt.

Gehen Sie beim Verdoppeln so vor:

- Wählen Sie den gewünschten Befehl aus dem Untermenü »Bearbeiten: Verdoppeln«.
- Wählen Sie »Alles« aus dem Menü »Bearbeiten: Auswahl«, ziehen und legen Sie die Markierung auf der Arbeitsfläche ab. (Funktioniert nur, wenn das Bild keine Objekte enthält.)
- Ziehen Sie ein Objekt von einem Bild oder aus dem Objektarchiv auf die Arbeitsfläche.
- Kopieren Sie ein Bild in die Zwischenablage und wählen Sie »Bearbeiten: Einfügen: als neues Bild«.
- Markieren Sie einen Teilbereich des Bildes und ziehen Sie in auf die Arbeitsfläche.



Bilder speichern

Da es sich bei PhotoImpact um ein auf Objekten basierendes Programm handelt, können Sie alle Bilder, die einzelne Objekte enthalten, im Ulead-eigenen Format UFO abspeichern. Eine UFO-Datei besteht aus Basisbild und etwaigen Objekten, die Sie darauf gelegt haben. (Mehr über Objekte in Kapitel 5, Seite 131.) Der Vorteil einer UFO-Datei liegt darin, daß Sie die Datei zu einem späteren Zeitpunkt öffnen und Objekte und Basisbild getrennt bearbeiten können.

Bemerkung: Wenn Sie Bilder zum Gebrauch in anderen Programm abspeichern wollen, müssen Sie ein anderes Dateiformat wählen.

Wählen Sie dazu den Befehl »Speichern unter« im Datei-Menü. Dann werden alle Objekte ins Basisbild eingebunden und können nicht mehr separat bearbeitet werden.

Abspeichern eines Bildes:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie denselben Befehl aus dem Menü »Datei«. Das Dialogfeld »Speichern unter« erscheint.
2. Wählen Sie im Listenfeld »**Speichern in**« den Ordner, in dem Sie das Bild speichern wollen und unter »**Datentyp**« das gewünschte Format.
Wenn Sie Objekte bewahren wollen, wählen Sie »UFO«. Alle anderen Formate verschmelzen die Objekte mit dem Basisbild.
3. Geben Sie unter »**Dateiname**« den gewünschten Namen ein. Die Erweiterung brauchen Sie nicht einzugeben.

Bemerkung: Wenn Sie eine Erweiterung eingeben, sollte dies dieselbe sein wie jene im Feld »Datentyp«. PhotoImpact verwendet immer den hier eingestellten Datentyp, ungeachtet der Erweiterung, die unter »Dateiname« angefügt wurde.

4. Klicken Sie auf »Speichern«. Die Bilddatei wird gespeichert; das Dialogfeld geschlossen.

Bilder per E-Mail versenden

Mit dem Befehl »Senden« im Datei-Menü können Sie ein Bild über MS-Exchange (in Windows 95) oder MS-Mail (in Windows NT) versenden. Wenn Sie den Befehl wählen, erscheint das Dialogfeld »Post senden«, darin können Sie den Betreff und Text der Nachricht eingeben. Um ein Bild an eine Nachricht anzufügen, markieren Sie das Kontrollkästchen »**Bilddatei**«. Mit »OK« können Sie die Nachricht abschicken und im Dialogfeld »Profil auswählen« den Informationsdienst wählen, mit dem die Nachricht versandt werden soll.



Die Schnellzugriffspalette

PhotoImpact bietet schnellen Zugriff auf häufig benutzte Befehle über die Schnellzugriffspalette. Wählen Sie dazu »Schnellzugriffspalette« im Dialogfeld Leisten & Paletten. Den gleichnamigen Befehl finden Sie im Menü »Ansicht«.

Die Schnellzugriffspalette hat gegenüber der Menüleiste den Vorteil, daß alle Befehle frei definiert werden können und die Palette selbst frei verschiebbar ist. Wählen Sie im Menüfeld der Schnellbefehlspalette den Befehl »Layoutoptionen« um die Größe der benutzerdefinierten Bereich und Cachebereiche festzulegen. Der benutzerdefinierte Bereich befindet sich oben in der Palette und enthält von Ihnen festgelegte Befehle. Der Cachebereich darunter enthält die zuletzt angewandten Befehle.

Die Befehle im benutzerdefinierten Bereich können Sie mit dem Befehl »Ändern« im Menü der Palette verändern. Im zugehörigen Dialogfeld finden Sie Befehle zum Hinzufügen und Entfernen von Befehlen und Festlegen von Aliasnamen. L & P zum Beispiel könnte für den Befehl »Leisten & Paletten« aus dem Menü »Ansicht« stehen. Wenn Sie mit kurzen Aliasnamen arbeiten, kann die Schnellbefehlspalette schmal gehalten werden und nimmt nur wenig Platz auf der Arbeitsfläche ein.

Fehler rückgängig machen

PhotoImpact zeichnet alle ausgeführten Befehle und Operationen auf. Dies ist besonders dann von Nutzen, wenn Sie beim Bearbeiten eines Bildes feststellen, daß Sie den falschen Weg eingeschlagen haben und mehrere Arbeitsschritte rückgängig machen wollen. PhotoImpact erleichtert dies mit Hilfe mehrere Ebenen der Fehlerkorrektur. (Die Anzahl der Ebenen werden im Dialog »Voreinstellungen«, beschrieben auf Seite 72, eingestellt.)

Die Funktion »Rückgängig«



Klicken Sie zum Rückgängigmachen des zuletzt ausgeführten Arbeitsschrittes auf die Schaltfläche »Rückgängig« in der Standardsymbolleiste. Um mehrere Arbeitsschritte rückgängig zu machen, wählen Sie »Rückgängig [STRG+Z]« im Menü »Bearbeiten«. Darunter finden Sie eine Liste der zuletzt ausgeführten Befehle. Wählen Sie den gewünschten Befehl, alle Arbeitsschritte bis dahin werden automatisch rückgängig gemacht. Das Bild erscheint dann im Zustand zum Zeitpunkt der Ausführung des korrigierten Schrittes.



Die Funktion »Wiederholen«

Um einen rückgängig gemachten Befehl zu wiederholen, klicken Sie auf die Schaltfläche »Wiederholen« in der Standardsymbolleiste. Mehrere Befehle können Sie mit dem Befehl »Wiederholen [STRG+Y]« im Menü »Bearbeiten« wiederholen. Ein Untermenü mit den zuletzt korrigierten Arbeitsschritten erscheint. Wählen Sie jenen Schritt, den Sie wiederholen wollen; alle Arbeitsschritte bis dahin werden erneut ausgeführt.

Korrekturspeicher löschen

Häufiges Verwenden der Befehle »Rückgängig« und »Wiederholen« kann das System stark beanspruchen und eine Mischung aus gewollten und nicht gewollten Arbeitsschritten hinterlassen. Aus diesem Grund haben Sie die Möglichkeit, den Korrekturspeicher dieser Funktionen zu löschen. Wählen Sie dazu den Befehl »Korrekturspeicher löschen« im Menü »Bearbeiten«. Alle Arbeitsschritte verschwinden aus den Untermenüs »Rückgängig« und »Wiederholen« (Dieser Befehl kann nicht rückgängig gemacht werden.)

Wiederherstellen eines Bildes

Wenn Sie eine Reihe von unerwünschten Änderungen an einem Bild vorgenommen haben, die sich mit dem Befehl »Rückgängig bis« nicht mehr korrigieren lassen, steht Ihnen der Befehl »Wiederherstellen« im Datei-Menü zur Verfügung. »Wiederherstellen« versetzt das Bild in den Zustand zum Zeitpunkt der letzten Speicherung. (Das heißt, die Datei wird geschlossen und wieder geöffnet.) Überlegen Sie gut, bevor Sie diesen Befehl einsetzen; er kann nicht rückgängig gemacht werden.) Wenn Sie Zweifel haben, erstellen Sie zuerst eine Kopie des Bildes, dann können Sie das Bild »zuvor« und »nachher« vergleichen.



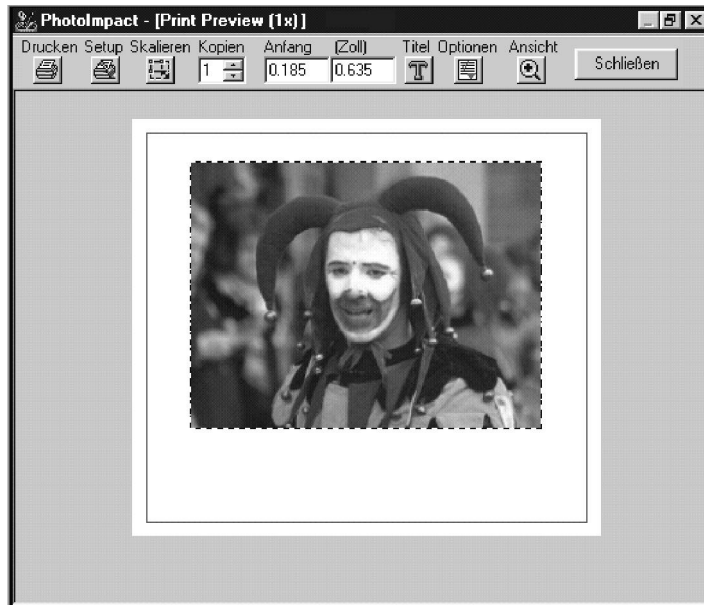
Bilder drucken

PhotoImpact bietet weitreichende Druckeinstellungen und Kontrolle über den Drucksatz von Bildern. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Drucken« [STRG+P] in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie denselben Befehl aus dem Menü »Datei«. Im nun erscheinenden Dialogfeld können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Wählen Sie den gewünschten Drucker, die Anzahl der Kopien, und die Position des Bildes auf der Seite.



Der Befehl »Seitenansicht«

Um den Satz auf dem Bildschirm vor dem Ausdrucken zu überprüfen, wählen Sie aus dem Datei-Menü den Befehl »Seitenansicht«, oder klicken Sie die Seitenansichtsschaltfläche in der Standardsymbolleiste. PhotoImpact schaltet nun vom Bearbeitungsmodus in den Seitenvorschaumodus.



Im Vorschaumodus können Sie mit den Schaltflächen oben auf der Arbeitsfläche einfache Einstellungen zu Satz und Layout vornehmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Ansicht«, um die Seitenvorschau näher heranzuziehen. Soll das Bild in der Seitenmitte erscheinen, wählen Sie »Horizontal zentrieren« und »Vertikal zentrieren« aus dem Menü »Optionen«, oder ziehen Sie das Bild mit der Maus an die gewünschte Stelle. Mit der Schaltfläche »Skalieren« können Sie die Größe des Bildes verändern, in dem Sie die Kontrollpunkte mit der Maus verschieben.

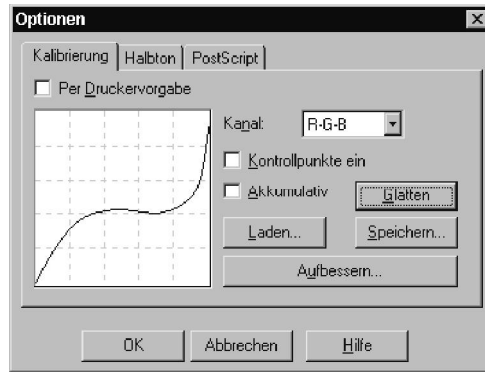
Druckerkalibration

Bilder erscheinen auf verschiedenen Druckern anders. Manche Drucker lassen Schatten zu dunkel, oder Lichter zu hell wirken. PhotoImpact kann mit Hilfe von Kalibrierung diesem Problem vorbeugen.

Druckerkalibrierung:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Drucken« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Drucken [STRG+P]« aus dem Menü »Datei«. Das Dialogfeld »Drucken« erscheint.

2. Betätigen Sie die Schaltfläche »Optionen«. Das Dialogfeld »Optionen« erscheint mit einer Kalibrationskurve und einer langen Liste an Voreinstellungen. (Mehr über das Abändern der Kurve lesen Sie unter »Farbtonkarte« auf Seite 104.)



3. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen »Per Druckervorgabe«.
Alle weiteren Optionen im Dialog sind nun verfügbar, und Sie können die Kurve manuell einstellen.
4. Betätigen Sie die Schaltfläche »Aufbessern«. Ein Menü mit einer Liste gängiger Einstellungen erscheint.
Wählen Sie einen Befehl, mit dem Sie Ungleichmäßigkeiten bei der Druckausgabe ausgleichen möchten. Wenn der Drucker zum Beispiel Mitteltöne zu hell ausgibt, wählen Sie »Mitteltöne abdunkeln«. Wenn keine der Vorgaben das Problem Ihres Druckers beheben kann, verändern Sie die Kalibrierungskurve mit der Maus selbst. Vergessen Sie nicht, die geänderten Werte abzuspeichern. Künftig wird bei jedem Druckvorgang diese Kurve verwendet; die Qualität der ausgedruckten Bilder wird damit gleichmäßiger.

Halbtonbilder

Beim Drucken sind Sie sicher schon auf »Halbtonbilder« gestoßen. Halbtonrasterung ist ein Vorgang, bei dem ein Muster aus weißen und schwarzen Punkten (bei Schwarzweißdruckern) bzw. cyanfarbenen, magentafarbenen, gelben und schwarzen Punkte (bei Farbdruckern) zur Nachahmung von Graustufen und Farbtönen verwendet wird. Gemeinhin können Sie mit **»Per Druckervorgabe«** im Dialogfeld »Optionen« (zugänglich über das Dialogfeld »Drucken«) arbeiten. Damit wird die Rasterung vom Drucker durchgeführt, was meist die schnellsten und besten Resultate erzeugt. Bisweilen müssen Sie jedoch die Halbtoneinstellungen von Hand vornehmen.

Bemerkung: Diese Option erscheint nur dann im Dialogfeld, wenn Ihr Drucker freidefinierte Halbtonrasterung unterstützt.

DIALOGFELD »OPTIONEN«: REGISTER »HALBTON«

- 1 »Per Druckervorgabe« überläßt die Rasterung dem Drucker. Wenn Sie diese Option nicht wählen, können Sie weitere Einstellungen selbst vornehmen.
- 2 »Form« bestimmt die Form der Punkte, aus denen das Halbtonmuster bestehen soll. Die richtige Wahl hängt von der Art des Bildes und dem gewünschten Effekt ab. Im Normalfall werden Sie eine Form wählen, welche das Muster am besten verbirgt, z.B. oval. Wenn das Bild jedoch strukturierter aussehen soll, können Sie auch andere Formen, z.B. »Karo« wählen.
- 3 »Optimalbild« bietet eine Auswahl von Halbtonfiltern, die im Druckertreiber enthalten sind, und zusätzlich die Möglichkeit, Frequenz und Winkel selbst festzulegen.
- 4 »Frequenz« bestimmt den Abstand zwischen Halbtonpunkten und zwar von der Punktmitte aus in Zeilen pro Zoll, lpi, gemessen. Je höher die Frequenz, desto kleiner die Punkte (da die Zeilen näher zusammen rücken), je niedriger die Frequenz, desto größer die Punkte (Zeilen liegen weiter auseinander). Drucker mit einer Auflösung von 300 dpi bringen mit 53 lpi das beste Ergebnis. Bei höherauflösenden Ausgabegeräten wählen Sie einen Wert zwischen 90 und 200 lpi.
- 5 »Winkel« beschreibt jenen Winkel, in dem das Halbtonmuster auf das Bild angewandt wird. Graustufenbilder sehen am besten mit 45° aus. Wenn das Bild stark sichtbare Elemente im Winkel von 45° enthält, wählen Sie einen anderen Auflagewinkel.

PostScript-Drucker

Wenn Sie einen PostScript-Drucker besitzen, können Sie in PhotoImpact verschiedene Einstellungen zur Verbesserung des Druckbildes vornehmen. Über »PostScript« im Dialogfeld »Optionen« erhalten Sie Zugang zu Einstellungsmöglichkeiten für Level-II-PostScript, z.B. Bildqualität und Kompressionsstärke.

DIALOGFELD »OPTIONEN«: REGISTER »POSTSCRIPT«



- 1 »**PostScript-Ebene 2 Features**« aktiviert die Version 2 der Druckersprache PostScript. Wenn nicht gewählt, arbeitet PhotoImpact mit Level I. (Stellen Sie fest, mit welcher Version Ihr Drucker arbeitet.)
- 2 »**Beste Qualität**« schickt mehr Informationen an den Drucker, um bessere Bildqualität zu erzielen. (Damit verlängert sich die Druckzeit.)
- 3 »**Bitmap komprimieren**« schickt die Dateien in komprimiertem Format an den Drucker. Damit werden die Dateien schneller gedruckt, die Bildqualität kann aber darunter leiden.
- 4 Unter »**Komprimieren**« können Sie das Komprimierungsschema wählen, sofern Sie die Option »Bitmaps komprimieren« aktiviert haben.

Grundlagen beherrschen

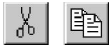
Im vorangegangenen Kapitel haben wir die Grundlagen von PhotoImpact erläutert. Dieses Kapitel führt Sie einen Schritt weiter und erklärt die einfachen Bearbeitungsfunktion, darunter das Kopieren und Einfügen von Bild-daten, die automatischen Bearbeitungsbefehle, Anzeigeoptionen und wie Sie mit OLE 2 ziehen und ablegen, bzw. an Ort und Stelle Bilder bearbeiten können.

Kapitelinhalt

Die Zwischenablage	88
Automatische Korrekturen	90
Bildansicht	92
OLE-Betrieb	95

Die Zwischenablage

Viele Befehle in PhotoImpact benutzen die Zwischenablage. Die Zwischenablage ist ein temporärer Ablagebereich für alle Arten von Informationen, einschließlich Bildern, Texten, selbst Klängen; die Zwischenablage kann allerdings immer nur ein Stück Information zur gleichen Zeit aufnehmen. Wenn Sie Informationen in die Zwischenablage legen, werden darin befindliche Daten überschrieben; egal woher diese Daten ursprünglich stammten.



Ausschneiden und Kopieren

Die gängigste Methode, Daten auf die Zwischenablage zu legen, sind die Befehle Ausschneiden [STRG+X] und Kopieren [STRG+C], verfügbar als Schaltflächen in der Standardsymbolleiste oder über das Menü »Bearbeiten«. Beim Kopieren wird eine Kopie des gewählten Bereiches oder Objektes in die Zwischenablage gelegt, während beim Ausschneiden das Objekt bzw. der Bereich ausgeschnitten und in die Zwischenablage gelegt wird. (Beim Ausschneiden von Bereichen wird der verbleibende Ausschnitt mit der Hintergrundfarbe gefüllt.) Wenn keine Markierungen bestehen, beziehen sich sowohl Kopieren als auch Ausschneiden auf das gesamte Bild

Einfügen

Nachdem Sie Daten ausgeschnitten oder in die Zwischenablage kopiert haben, können Sie mit der Schaltfläche »Einfügen« auf der Standardsymbolleiste oder einem der fünf Befehle im Untermenü »Bearbeiten: Einfügen« die Daten wieder aus der Zwischenablage abrufen. (Die Befehle »in Auswahl« und »in Auswahl einpassen« sind nur verfügbar, wenn eine Auswahl besteht.) Alle Befehle sind dann deaktiviert, wenn die Zwischenablage leer ist oder Daten eines anderen, nicht kompatiblen Programms enthält.) Wenn Sie Daten in ein Bild einfügen, werden diese als schwebendes Objekt auf das Basisbild und etwaige andere Objekte gelegt.

Bemerkungen:

- *PhotoImpact ermöglicht das Einfügen von Daten in alle Arten von Bildern, ungeachtet deren Typs. Wenn Sie in ein Bild anderen Datentyps einfügen, werden die eingefügten Daten automatisch konvertiert. Bisweilen ändern sich dadurch die Farben, zum Beispiel, wenn Sie ein Echtfarbenenbildsegment in ein 16-Indexfarbenbild einfügen.*
- *Bilder werden immer pixeldeckend eingefügt. Wenn Quell- und Zielbild mit unterschiedlichen Zoomfaktoren angezeigt werden, kann es sein, daß Sie den Eindruck gewinnen, das Bild aus der Zwischenablage würde beim Einfügen vergrößert oder verkleinert.*



Bilder als Objekte einfügen

Normales Einfügen in PhotoImpact bedeutet »als Objekt« [STRG+V]; der Befehl ist auch über die Schaltfläche »Einfügen« der Standardsymbolleiste zugänglich. Wenn Sie ein Bild als Objekt einfügen, erscheint es in der linken oberen Ecke des aktiven Bildfensters. (Eine detaillierte Ausführung zum Thema Objekte und deren Manipulation finden Sie auf Seite 131 in Kapitel 5.)

Bilder in Markierungen einpassen

Wählen Sie »In Auswahl«, wenn Sie die Daten der Zwischenablage in die aktive Markierung einfügen wollen. Der Befehl ist besonders nützlich, wenn Sie einen Auswahlbereich mit Daten aus der Zwischenablage füllen wollen.

Einfügen in eine Markierung:

1. Wählen Sie den Bereich, in welchen Sie die Zwischenablagendaten einfügen möchten.
2. Wählen Sie aus dem Menü »Bearbeiten: Einfügen« den Befehl »In Auswahl«.

Beachten Sie, daß die linke obere Ecke des Bildes am Mauszeiger haften bleibt. Dadurch können Sie durch Bewegen der Maus das Bild nachträglich positionieren.

Bemerkung: Sie können den Einfügevorgang jederzeit mit Esc abbrechen.

3. Bringen Sie die Bilddaten mit der Maus in die gewünschte Position.
4. Klicken Sie einmal mit der Maus. Das Bild aus der Zwischenablage wird nun als Objekt verankert.

Bemerkung: Wenn das eingefügte Bild kleiner als der Auswahlbereich ist, wird es an der linken oberen Ecke ausgerichtet. Der Rest des Bildes bleibt unverändert.

In Markierungen einpassen

Wählen Sie »In Markierung einpassen«, wenn Sie die Daten der Zwischenablage in die aktive Markierung einpassen wollen. Je nach Größe des Bildes in der Zwischenablage wird dadurch die Qualität des Bildes schlechter, da die Bilddaten erweitert oder komprimiert werden müssen.



Originalmarkierung



In Markierung einfügen



In Markierung einpassen
Auswahl

In neues Bildfenster einfügen

Wenn Sie die Daten der Zwischenablage als eigenständiges Bild auf die Arbeitsfläche bringen wollen, wählen Sie dazu »als neues Bild«. Dieser Befehl ist vor allem dann nützlich, wenn Sie ein Objekt oder eine Markierung als eigenes Bild speichern wollen, oder wenn Sie ein Bild in einem anderen Programm kopiert haben und in einem eigenen Fenster in PhotoImpact bearbeiten möchten. (Denselben Effekt hat Ziehen und Ablegen auf der Arbeitsfläche.)

Bilder unter dem Mauszeiger einfügen

Der Befehl »unterm Zeiger« erlaubt das Einfügen auf Mausklick an beliebiger Stelle. Dabei bleibt die linke obere Ecke des Bildes am Mauszeiger haften. Positionieren Sie das Bildsegment durch Verschieben der Maus. Klicken Sie einmal, um das Bild zu verankern.

Das Untermenü »Zwischenablage«

Im Untermenü »Zwischenablage« finden Sie die folgenden Befehle:

»**Laden**«, zum Einlesen von Dateien und gespeicherten Zwischenablagedaten in die Zwischenablage. Ähnlich dem Befehl »Öffnen«, aber anstatt eine Datei in einem Bildfenster zu öffnen, wird die Datei direkt in die Zwischenablage gelegt.

»**Speichern**«, zum Abspeichern von Zwischenablagedaten in einer Datei. Gespeicherte Daten können mit dem Befehl »Laden« wieder eingelesen oder mit dem Befehl »Öffnen« wie gewöhnliche Dateien geöffnet werden.

»**Anzeigen**« zeigt den Inhalt der Zwischenablage im Windows-Betrachter. Einfaches Klicken mit der Maus schließt das Fenster wieder.

Automatische Korrekturen

Egal, ob Sie Anfänger sind oder einfach in Zeitnot - mit den automatischen Korrekturfunktionen von PhotoImpact werden viele Aspekte eines Bildes vom Programm selbsttätig und intelligent korrigiert und optimiert. Dabei sucht PhotoImpact das Bild nach Mängeln ab und führt etwaige Korrekturen aus. Bei eingescannten Bildern zum Beispiel ist es damit ein leichtes, nachträglich den Bildrand zuzuschneiden, Helligkeit und Kontrast zu korrigieren, Farbumstimmigkeiten auszugleichen, usw.

Gehen Sie so vor:

1. Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche »Auto-Verarbeitung«, oder wählen Sie im Untermenü »Format: Auto-Verarbeitung« den Befehl »Stapelverarbeitung«. Im daraufhin erscheinenden Dialog können Sie zwischen sieben automatischen Verarbeitungsvorgängen wählen.



2. Klicken Sie auf die gewünschte Funktion; der Name der Funktion erscheint nun in der Liste der Verarbeitungsbefehle. Das Vorschaubild ändert sich entsprechend den gewählten Befehlen.

Die Verarbeitungsbefehle werden in derselben Reihenfolge angewandt, in der sie ausgewählt wurden. Mit Ziehen und Ablegen können Sie diese Reihenfolge nachträglich verändern. Um einen Befehl zu entfernen, klicken Sie auf dessen Schaltfläche und ziehen Sie den Befehl aus der Liste. Um einen Eindruck vom Gesamteffekt der gewählten Befehle zu erhalten, klicken Sie auf »Vorschau«. Die automatischen Verarbeitungsbefehle werden auf das Bild angewandt, anstelle des Dialogfelds erscheint eine Bestätigungsleiste. Darauf können Sie mit »OK« die Änderungen bestätigen, oder mit »Abbrechen« verwerfen, in welchem Fall die Leiste geschlossen wird und Sie sich auf der Arbeitsfläche wiederfinden. Mit der Schaltfläche »Rückgängig/Wiederholen« können Sie die Änderungen vor und nach der automatischen Verarbeitung kontrollieren. »Fortsetzen« führt Sie zum zurück zum Dialog »Auto-Verarbeitung« und gibt Ihnen Gelegenheit, die gewählten Optionen nochmals zu korrigieren.

3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und die Verarbeitung beginnt.

Bemerkung: Die meisten der Befehle im Dialogfeld »Auto-Verarbeitung« sind auch einzeln über das gleichnamige Untermenü im Menü »Format« zugänglich.

Bildansicht

Beim Öffnen eines Bildes in PhotoImpact werden die Bildpunkte matrixgleich mit dem Bildschirm ausgerichtet. Die Steuerung der Pixelbelegung auf dem Bildschirm gibt Ihnen Kontrolle über die Bildgröße. Wenn ein Bild im Format 1:1 angezeigt wird, heißt das, daß einem Bildpunkt im Bild ein Bildpunkt auf dem Bildschirm entspricht.

Zoomfunktionen

Beim Bearbeiten von Bildern kommen Sie oft in die Lage, einen Ausschnitt genauer betrachten oder das gesamte Bild auf einen Blick erfassen zu müssen. Dies erreichen Sie auf verschiedenen Wegen: Zum einen mit den Befehlen »Vergrößern« und »Verkleinern« im Menü »Ansicht«, zum anderen mit dem Zoomwerkzeug in der Werkzeugpalette, bzw. über das Zoomfeld in der Standardsymbolleiste. Die Grenzen der Zoomfunktion liegen bei 1:16 positiv und negativ.

Mit dem Zoomwerkzeug in der Werkzeugpalette erhalten Sie genauere Kontrolle und können Teilbereiche des Bildes näher heranziehen. Gehen Sie dabei auf folgende Arten vor:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste; der Bereich unter dem Mauszeiger wird eingezoomt.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie die linke Maustaste, wenn Sie den Bereich auszoomen wollen.
- Mit der rechten Maustaste können Sie auf 1:1-Ansicht zurückschalten.
- Durch Ziehen der Maus können Sie eine rechtwinkelige Markierung erstellen. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Bereich im Markierungsrahmen eingezoomt. (Wenn der Bereich zu groß oder das Bild bereits 16-fach vergrößert ist, wird die Anzeige nicht verändert.)

Bemerkungen:

- Unabhängig vom gewählten Werkzeug können Sie auch mit den Tasten »+« und »-« den Zoomfaktor verändern.
- Mit der Taste Z können Sie jederzeit auf das Zoomwerkzeug umschalten, egal welches Werkzeug gerade aktiv ist. Beim Loslassen der Taste kehren Sie zurück zum aktiven Werkzeug.



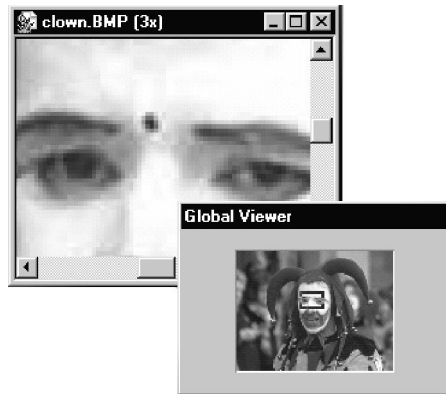
Ansicht hinzufügen

Wenn Sie ein Bild zu nahe herangezogen haben, können Sie leicht die Orientierung verlieren. Mit dem Befehl »Hinzufügen [STRG+I]« im Menü »Ansicht« können Sie ein Bild in einem weiteren Bildfenster anzeigen. Das Bild wird im neuen Fenster mit Zoomfaktor 1:1 geöffnet. Das neue Fenster ist kein Duplikat des Originalbildes, nur eine andere Ansicht desselben Bildes. Alle Änderungen in einem Fenster sind auch im anderen Fenster sichtbar. Damit können Sie einem Fenster Detailkorrekturen mit großem Zoomfaktor vornehmen und behalten im zweiten Fenster dennoch die Übersicht über den Gesamteindruck des Bildes.



Der Bildschirmsucher

Wenn ein Bild zu groß für das Bildfenster ist, müssen Sie mit den Bildlaufleisten in andere Bereiche des Bildes wechseln. Als Alternative hierzu bietet PhotoImpact den Bildschirmsucher, eine Miniaturansicht des Gesamtbildes zur leichteren Orientierung. Der Rahmen auf der Miniatur kann frei verschoben werden; der Bildausschnitt im Fenster ändert sich dementsprechend. Den Bildschirmsucher finden Sie im Kästchen an der Schnittstelle der beiden Bildlaufleisten, in der linken unteren Ecke jedes Fensters, dessen Bildinhalt größer als das Fenster ist. Der Sucher erscheint in der Fensterecke und erlaubt schnell und bequem die Auswahl eines anderen Bildbereiches. Beim Loslassen der Maustaste verschwindet der Bildschirmsucher.



Bilder ins Fenster einpassen

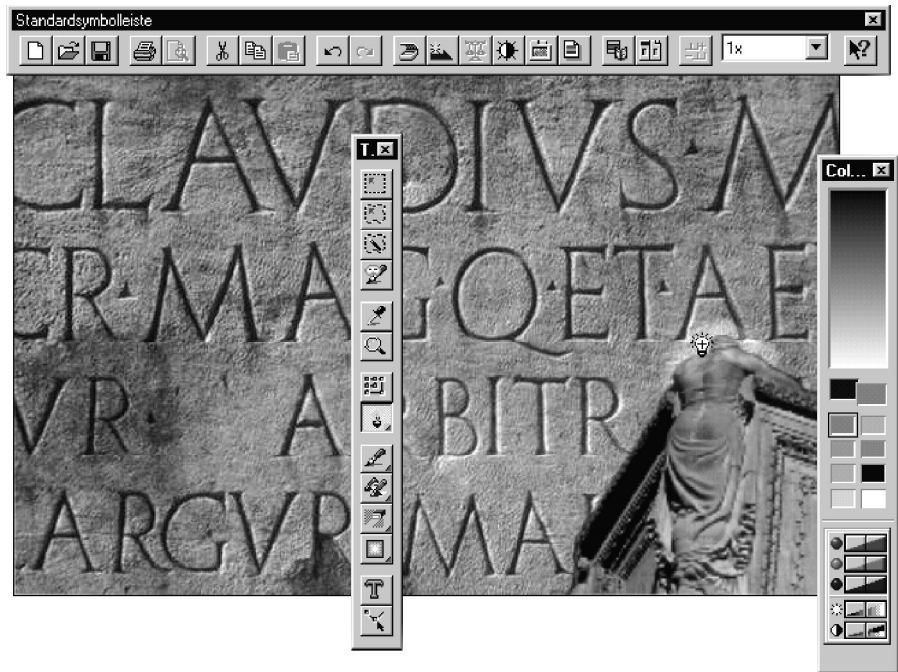
Die Zoombefehle veranlassen keine Änderung der Bildfenstergröße. Daher kann es geschehen, daß ein Bild nicht vollständig angezeigt wird und Bildlaufleisten an den Fensterrändern erscheinen. Wenn Sie das Bild ins Bildfenster einpassen wollen, wählen Sie einen der Befehle im Menü »Ansicht: Auf Fenstergröße um«.

(Der größte verfügbare Zoomfaktor wird dabei von der Größe des Bildes und der gewählten Bildschirmauflösung bestimmt.)

Vollbildschirmanzeige

Mit dem Befehl »Vollbild« [STRG+U] im Menü »Ansicht« erhalten Sie die größtmögliche Ansicht eines Bildes. Das Bild wird dann mit dem aktiven Zoomfaktor auf dem ganzen Bildschirm angezeigt, das Programmfenster und alle angedockten Leisten und Paletten verschwinden.

Vollbildmodus ist vor allem dann wünschenswert, wenn Sie beim Bearbeiten viel Raum brauchen und nicht durch andere Bildelemente abgelenkt werden wollen. Schwebende Leisten und Paletten bleiben sichtbar, so daß Sie mit diesen Ihre Arbeit fortsetzen können. (Rückkehr zum Standardmodus mit Esc.) Wenn Sie alle Leisten und Paletten sehen wollen, wählen Sie »Menüleiste ausblenden« im Menü »Ansicht«. Damit werden Titel- und Menüleiste des PhotoImpact-Bildschirms entfernt, alle anderen Bildelemente bleiben an ihrem Platz. (Über die Tastenkürzel sind dennoch alle Menübefehle zugänglich.) (Rückkehr zum Standardmodus mit Esc.)



OLE-Betrieb

PhotoImpact unterstützt »Objektverknüpfen und -einbetten« und macht damit das nachträgliche Bearbeiten von Objekten, die bereits in Containerprogramme eingebettet wurden, einfach.

Der folgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Möglichkeiten zum Verknüpfen und Einbetten von Objekten und Bearbeiten »an Ort und Stelle«.

Objektverknüpfen

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Kopieren« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Kopieren [STRG+C]« aus dem Menü »Bearbeiten«, um das aktive Bild (segment) in die Zwischenablage zu legen.
2. Öffnen oder wechseln Sie zum Containerprogramm, in dem Sie das Objekt verwenden wollen.
3. Wählen Sie im Containerprogramm den Befehl »Inhalte einfügen«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.

Bemerkung: Einige Programme verfügen stattdessen über einen Befehl »Verknüpfung einfügen«; verwenden Sie gegebenenfalls diesen Befehl.

4. Wählen Sie im Listefeld »Als« den Eintrag »Ulead PhotoImpact Image Object«. (Wenn der Befehl »Verknüpfung einfügen« nicht verfügbar ist, verwenden Sie ein anderes Format.)
5. Wählen Sie »**Verknüpfung einfügen**« und klicken Sie auf »**OK**«. Das Dialogfeld wird geschlossen, eine Darstellung des Objekts erscheint im Containerprogramm.

Bemerkung: Programme verfügen über unterschiedliche »Inhalte einfügen«-Dialoge. Wenn die obige Beschreibung auf Ihr Programm nicht zutrifft, lesen Sie in der OLE-bezogenen Dokumentation des Programms nach.

Objekteinbetten

1. Öffnen oder wechseln Sie zum Containerprogramm, in dem Sie das Objekt verwenden wollen.
2. Wählen Sie im Menü »Einfügen« den Befehl »Objekt«. Das Dialogfeld »Objekt« erscheint.
3. Klicken Sie im Register »Datei« auf »Erstellen« und geben Sie den Namen der Quelldatei ein.
4. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen »Verknüpfen« und klicken Sie auf »OK«. Das Objekt erscheint im aktiven Dokument des Containerprogramms.

Bemerkung: Sie können Bilder auch mit Ziehen aus PhotoImpact und Ablegen im Containerprogramm einfügen. Wenn Sie während des Ablegens die Strg-Taste drücken, wird das Objekt eingebettet.

Bearbeiten von eingebetteten Objekten »an Ort und Stelle«

Zum Bearbeiten eines in einem Containerdokument eingebetteten Objektes brauchen Sie nur auf dem Objekt zu doppelklicken. Die Werkzeugleisten von PhotoImpact erscheinen im Programmfenster des Containerprogramms und Sie können das Bild genau so bearbeiten, als befänden Sie sich in PhotoImpact. Klicken Sie außerhalb des Objektes, um die Werkzeugleisten des Containerprogramms anzuzeigen.

Bildretusche

PhotoImpact verfügt über ein ganzes Arsenal an Retusche- und Verbesserungswerkzeugen. Angefangen mit dynamischer Farbkorrektur auf dem Bildschirm, bis hin zu Bildstyling durch Ziehen und Ablegen — PhotoImpact macht Schluß mit Ratearbeit und blinden Versuchen.

In diesem Kapitel wollen wir untersuchen, wann und warum Farbkorrektur eingesetzt werden sollte, und wie Farben eingestellt werden. Weiters lernen Sie die Stilegalerie kennen, ein Sammelsurium vordefinierter Stile, die Sie auf Ihre eigenen Bilderübertragen können. Es folgen detaillierte Erklärungen zu den übrigen Retuschewerkzeugen, Spezialeffekten und Filtern.

Kapitelinhalt

Farbkorrektur	98
Bildstyling	101
Farbkurven	104
Spezialeffekte und Filter	107

Farbkorrektur

Farbkorrektur ist eine grundlegende Art der Bildaufbesserung. Damit können Sie zum Beispiel den Gelbton in vergilbten Fotos entfernen, gedämpfte Farben wieder zum Leuchten bringen, oder einen blauen Himmel strahlend blau machen. Diese Funktionen sind besonders beim Scannen wichtig, wenn die Farben im eingescannten Bild nicht mit denen des Originals übereinstimmt.

Was sind Farben?

In der Bildbearbeitung werden Farben als Kombination von Farbton, Sättigung und Helligkeit (FSH, engl. HSB) betrachtet. »Farbton« legt die Farbe selbst, »Sättigung« die Intensität der Farbe oder Farbmenge und »Helligkeit« die Menge an Weiß bzw. Schwarz in einer Farbe fest. Durch Manipulation dieser drei Werte kann PhotoImpact beispielsweise den Farbtonwert verschieben, ohne die Farbtiefe (Sättigung) oder Helligkeit zu verändern. Damit können bestimmte Farben ohne Einfluß auf andere, benachbarte Farben, korrigiert werden.

Bemerkung: Mehr zum Thema Farben und deren Bezug zu Bildern können Sie unter »Grundlagen der Bildbearbeitung« in der Online-Hilfe nachlesen.

Farbkorrekturbefehle

PhotoImpact bietet verschiedene Befehle im Menü »Format«, mit denen Sie einzelne Aspekte der Farbkorrektur im Detail steuern können. Diese Befehle können zumeist an Markierungen, Objekten oder ganzen Bildern angewandt werden. Einige der Befehle sind bei bestimmten Datentypen nicht verfügbar, oder können bei bestimmten Datentypen nur auf das gesamte Bild angewandt werden .

Helligkeit &
Kontrast,
Farbbalance,
Farbton &
Sättigung,
Fokussieren,
Invertieren et
Tiefe



Nachdem Sie sich für einen Befehl entschieden haben, erscheint immer ein Dialogfeld und darin Beispielminiaturen des aktiven Bildes, Objekts, oder der aktiven Markierung. In einigen Dialogfeldern erscheinen neun Miniaturen. Probieren Sie verschiedene Werte durch Klicken mit der Maus auf den Miniaturen aus. Bei anderen Befehlen erscheinen weniger Miniaturen, entweder weil weniger Einstellungsmöglichkeiten vorhanden sind oder die Anzahl der steuerbaren Werte diese Art der Darstellung verbietet.

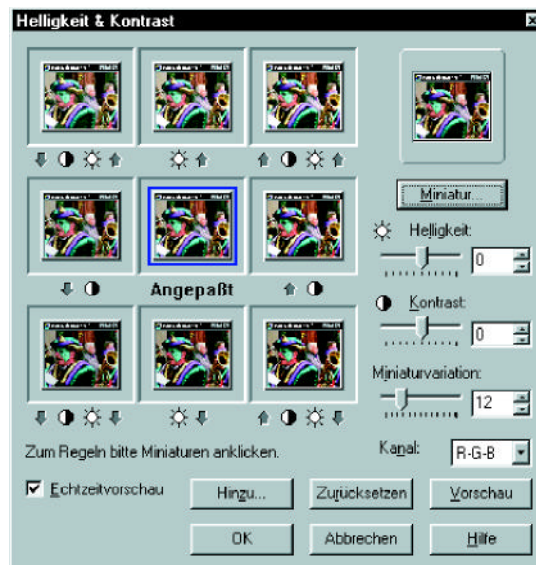
Bemerkungen:

- Sobald ein Farbkorrekturbefehl an einer Markierung angewandt wird, wird aus der Markierung ein Objekt.
- Bei manchen Befehlen erscheinen Feineinstellungen direkt im Dialogfeld, andere verfügen über eine Schaltfläche »Optionen«, hinter der sich ein separates Dialogfeld verbirgt. Um direkt in den »Optionen«-Dialog zu gelangen, wählen Sie den Befehl »Don't show these quick samples next time« am Fuße des Hauptdialogs. Um die Schnellbeispiele wieder anzuzeigen, wählen Sie »Schnellbeispiele anzeigen« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (siehe Seite 72).

Helligkeit und Kontrast



1. Klicken Sie auf den Befehl »Helligkeit & Kontrast« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie den Befehl »Helligkeit & Kontrast« [STRG-B] aus dem Menü »Format«. Das Dialogfeld »Helligkeit & Kontrast« erscheint mit neuen Miniaturen des aktiven Bildes. Die Miniatur in der Mitte gibt das Aussehen des Bildes nach Anwendung des Befehls mit den augenblicklichen Einstellungen wieder, die anderen Miniaturen zeigen, wie das Bild mit leicht geänderten Werten aussähe.



Um den Bildausschnitt in den Miniaturen zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche »Miniatur«. Es erscheint das Dialogfeld »Miniatur«, mit drei Steuerelementen zur Auswahl eines anderen Teilbereiches des Bildes. Die erste Option verwendet das gesamte Bild als Miniatur; die zweite Option einen festgelegten Bereich mit Zoomfaktor 1:1 (verschieben Sie den Ausschnitt mit der Maus); mit der dritten Option können Sie selbst einen Bereich festlegen. Wenn Sie den gewünschten Ausschnitt gefunden haben, klicken Sie auf »OK«; das Dialogfeld wird geschlossen, Sie kehren zurück zum Dialog »Helligkeit & Kontrast, und alle Miniaturen werden dementsprechend aktualisiert.

Bemerkung: *Der Effekt oder Befehl selbst jedoch wird am gewählten Bereich, Objekt, oder am ganzen Bild angewendet, unabhängig vom Ausschnitt, den Sie für die Miniatur gewählt haben.*

2. Wählen Sie die Miniatur, die Ihnen am besten gefällt. Die Miniatur in der Mitte wird dann durch die gewählte ersetzt, alle anderen werden aktualisiert. (Wenn Sie nur die Helligkeits- und Kontrastwerte verändern wollen, ziehen Sie die entsprechenden Schieber.)

Wählen Sie »**Echtzeitvorschau**«, um alle Änderung direkt am Bild mitzuverfolgen. (Ohne diese Option läuft die Bildschirmaktualisierung schneller ab.)

Bemerkungen:

- *Der Schieber »Miniaturvariation« regelt die Wertevariation zwischen den einzelnen Miniaturen. Ziehen Sie den Schieber nach rechts für größere, nach links für kleinere Variation.*
- *Klicken Sie auf »Vorschau«, um die Einstellungen am Bild zu kontrollieren. Anstelle des Dialogfeld erscheint nun eine Bestätigungsleiste, damit das Bild nicht verdeckt wird. Wählen Sie »Fortsetzen«, wenn Sie weitere Einstellungen vornehmen wollen, »Rückgängig/Wiederholen«, wenn Sie zwischen Bild »vorher« und »nachher« umschalten wollen, oder »OK«, wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind und die Leiste schließen wollen.*

3. Wenn Ihnen das Erscheinungsbild der mittleren Miniatur gefällt, klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und der Befehl angewandt.

Wenn Sie die Einstellungen zur künftigen Wiederverwendung speichern wollen, wählen Sie »Hinzu«, um sie dem Fenster »Meine Galerie« in der Trickkiste hinzuzufügen. (Sie haben die Wahl, erklärenden Text hinzuzufügen.)

Wenn Sie ähnliche Einstellungen an einem anderen Bild vornehmen wollen, ziehen Sie das entsprechende Symbol aus »Meine Galerie« und legen Sie sie auf dem Bild in Bearbeitung ab.

Farbbalance:

1. Klicken Sie auf den Befehl »Farbbalance« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie den Befehl »Farbbalance« [STRG-B] aus dem Menü »Format«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint mit zwei Registern »Automatisch« und »Manuell«.
 »Manuell« gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre eigenen Einstellungen vorzunehmen, »Automatisch« übergibt dem Programm die Kontrolle. (Arbeiten mit dem Register »Manuell« funktioniert wie weiter oben im Abschnitt »Helligkeit & Kontrast« gezeigt.)
2. Wählen Sie das Register »Automatisch«. Eine Miniatur erscheint mit dem aktiven Bild darin. (Steuern Sie die Ansicht mit den Schaltflächen unten.) Klicken Sie z.B. wiederholt auf die Zoomschaltfläche, um das Bild näher heranzuziehen.)
 Die Funktion »Automatisch« balanciert die Farben eines Bildes auf der Basis eines neutralen Grauwertes. Nachdem Sie einen neutralen Graubereich gewählt haben, stimmt das Programm alle Farben daran ab. (Wenn das Bild keine deutlich wahrnehmbaren Grauzonen hat, verwenden sie besser das Register »Manuell«.) Ideal für die Auswahl eines neutralen Graubereiches sind Elemente, deren natürliche Farbe in einem gut balancierten Bild als Grau erscheinen würde, zum Beispiel Straßenpflaster, Felsen, Dosen, Elefanten, etc.
3. Klicken Sie auf einen Bereich im Bild, der grau erscheinen soll. Wenn Sie »Echtzeitvorschau« gewählt haben, wird das Bild dementsprechend aktualisiert.
4. Wenn Ihnen das Bild gefällt, klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und der Befehl angewandt.

Bemerkung: Als Alternative dazu können Sie auch den Befehl »Auto-Verarbeitung: Stapelverarbeitung« wählen und darin die Option »Farbbalance« wählen, siehe Seite 90)

Bildstyling

Das Leistungsmerkmal »Stile« in PhotoImpact ist eine einmalige Methode, mit wenig Aufwand ausgezeichnete Effekte zu erzeugen. Stile sind vordefinierte Charakteristika, die durch Ziehen und Ablegen auf ein Bild angewandt werden: das Bild erscheint dann im gewählten Stil, z.B. im Sonnenuntergang, oder einer bestimmten Farbtönung. Sie können sogar eigene Stile festlegen, und wenn Ihnen ein bestimmtes Bild gut gefällt können Sie dessen Stil direkt auf andere Bilder übertragen. Genau wie beim Friseur: Sie wählen eine Façon aus dem Katalog, und der Hairstylist erledigt den Rest.



Die Stilegalerie

Mit der Stilegalerie in der Trickkiste wird das Anwenden von Stilen leicht gemacht. Klicken Sie auf die Trickkistenschaltfläche in der Standardsymbolleiste und wählen Sie »Stilegalerie« aus dem Feld »Galerien«. Die Stilegalerie erscheint mit Symbolbildern bereits festgelegter Stile.

Die Miniaturen, welche die Stile darstellen, sind zweigeteilt: links sehen Sie das Bild ohne Stil, rechts das Bild in dem bestimmten Stil. Beachten Sie, daß »Stil« nicht den Bildinhalt beinhaltet, sondern nur die »Wirkung« des Bildes; das Motiv der Miniatur ist nur ein Beispiel dafür.

Die verfügbaren Stile verändern Bilder auf unterschiedliche Weise. Einige Stile, z.B. »Blauer Himmel« betreffen nur eine einzige Farbe im Bild. Andere, z.B. »Sonnenuntergang« oder »Sonnenaufgang« fügen dem gesamten Bild eine bestimmte Farbe hinzu. Wieder andere, z.B. »Bewölkt« verändern Helligkeit und Kontrast im gesamten Bild.

Beachten Sie beim Blättern durch die Stile die Namen und Miniaturen: Beide wurden sorgsam ausgewählt, damit Einstellungen für bestimmte Bilder leicht zu finden sind. Stile können an allen Bildern angewandt werden, ein Anwenden an Bildern, die nicht über die angeführten Eigenschaften (im Namen oder der Miniatur) verfügen, kann zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen. Wenn in einem Bild das Gras grüner leuchten soll, wählen Sie »Grasgrün«, nicht »Blauer Himmel«.

Stile anwenden

Ziehen Sie einfach die Miniatur aus der Galerie und legen Sie sie auf dem Zielbild ab. Der Stil wird angewandt und das Bild sofort aktualisiert. (Wenn Sie den Stil an einer Markierung angewandt haben, wird diese in ein Objekt verwandelt.) Um die Stärke des Effektes zu vergrößern, ziehen Sie die Stilminiatur ein weiteres Mal auf das Bild.

Bemerkung: Andere Möglichkeiten zur Auswahl eines Stiles sind Doppelklicken auf der Miniatur oder der Befehl »Anwenden« im Menü der Trickkiste.

Stile übertragen

Wenn Sie erstmal mit dieser Funktion vertraut sind, wollen Sie sicher bald eigene Stile erstellen. Verwenden Sie dazu den Befehl »Stil« im Menü »Format«. Das Dialogfeld »Stil« erscheint; darin können Sie nicht nur Stile anwenden, sondern auch ein Bild als Referenz zur Erstellung eines neuen Stils wählen.

Das Dialogfeld hat zwei Register »Vordefiniert« und »Frei«. Auf der Registerkarte »Vordefiniert« finden Sie ein Kombofeld mit einer Liste aller verfügbaren Stile. Wählen Sie den gewünschten Stil und klicken Sie auf »OK«. Wenn Sie Stile übertragen möchten, wählen Sie »Frei«. Es erscheint nun das aktive Bild, eine Schaltfläche »Laden«, mit der Sie auf das Bezugsbild zugreifen können, und ein Gruppenfeld »Farbmodell«, mit dem Sie bestimmte Aspekte des Bezugsbildes zur Übertragung wählen können. Welches Modell Sie wählen hängt allein vom Farbfehler im Bild und den Eigenschaften der Referenzdatei ab, welche diesen Fehler am besten kontrollieren würde. Die drei verfügbaren Modelle sind:

»**Intensität**« zur Anwendung der Helligkeits- und Kontrastwerte des Referenzbildes. Wählen Sie dieses Modell, wenn das Bild zu hell oder zu dunkel ist, oder wenn die Farben verwaschen wirken.

»**Sättigung**« verwendet den Farbgrad der Referenzdatei. Wählen Sie »Sättigung«, wenn das Bild zu bleich oder farblos wirkt.

»**Chrominanz**« wendet den Farbton, d.h. den Farbwert der Referenzdatei an. Wählen Sie dieses Modell, wenn Sie den Farbton des gesamten Bildes verändern möchten.



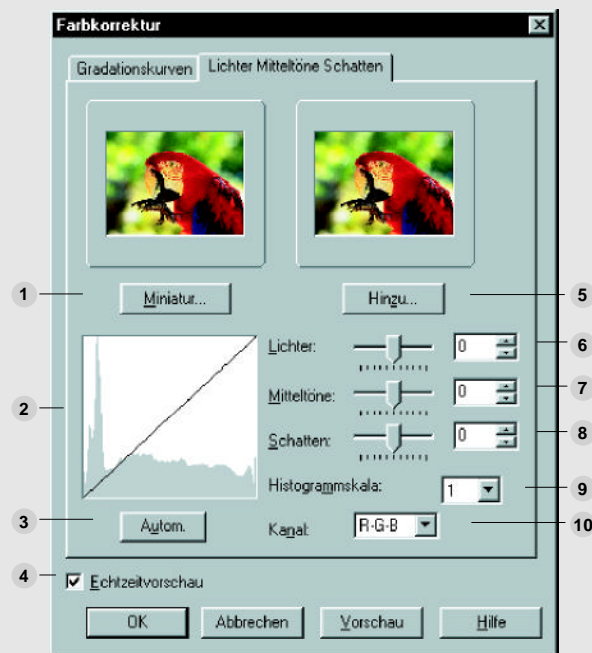
Farbkurven

Wenn ein Bild erstellt wird, erhält jedes Pixel Werte für bestimmte Eigenschaften, wie Farbe oder Helligkeit, zugeordnet. Die Verlagerungsfunktion in PhotoImpact ändert, oder »verlagert« diese Pixelwerte, um so das Aussehen des Bildes zu verbessern. In einem Kurvendiagramm werden die Originalwerte auf der X- und die verlagerten Werte auf der Y-Achse aufgetragen. Ohne Verlagerung liegen diese Werte im Verhältnis 1:1. Bei der Verlagerung verändern Sie den Wert eines Pixels und bedingen dadurch eine Änderung im Erscheinungsbild des Originals, zum Beispiel ein Erhöhen der Helligkeit, oder Ändern des Farbtons. Diese Art der Farbkorrektur ist viel genauer als die bisher vorgestellten Methoden.

Farbtonverlagerung

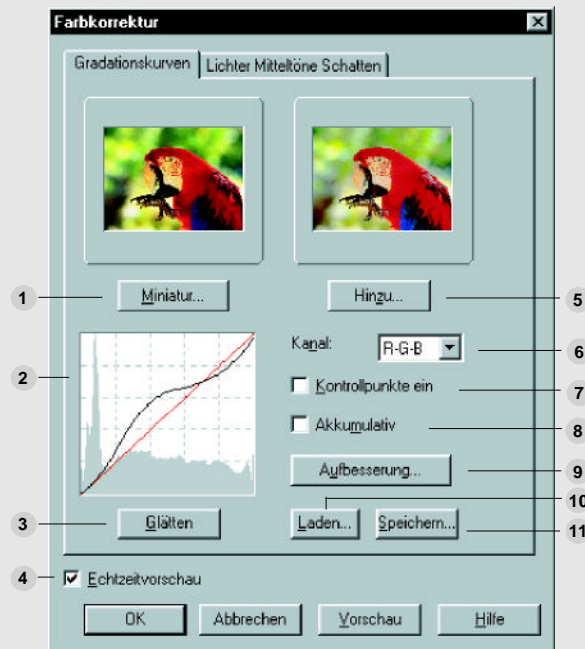
Wenn Sie den Befehl »Farbkorrektur« aus dem Menü »Format« wählen, erscheint ein Dialogfeld mit zwei Registern: »Kurve« und »Lichter Mittel Schatten«. Auf beiden Registerkarten sehen Sie eine Kurve mit den Farbwerten der Pixel im aktiven Bild. Auf der X-Achse liegen die Originalwerte, beginnend mit Schwarz (0) links bis zu Weiß (255) ganz rechts. Auf der vertikalen Y-Achse liegen die verlagerten Werte. Allgemeine Korrekturen können Sie mit »Lichter Mittel Schatten« durchführen. Mehr Detailkontrolle erhalten Sie im Register »Gradationskurven«.

DIALOGFELD »FARBKORREKTUR«, REGISTER »LICHTER MITTEL SCHATTEN«



- 1 »**Miniatur**« ruft das Dialogfeld zur Auswahl eines Bereiches des aktiven Bildes auf.
- 2 »**Kurve**« zeigt die Anzahl der Pixel in einem Bild mit unterschiedlichen Werten. Dunklere Pixel erscheinen links, hellere rechts.
- 3 »**Autom.**« analysiert das Bild und zeichnet die Kurve mit einer Pixelverteilung über die gesamte Bandbreite von X=9 (Schwarz) bis X=255 (Weiß). Damit wird der Kontrast im Bild verbessert; ein empfehlenswerter Schritt (für fast alle Bilder), bevor Sie einzelne Farbwerte einstellen.
- 4 »**Echtzeitvorschau**« aktualisiert das Original nach jeder Veränderung der Kurve. (Schneller läuft das Programm, wenn diese Funktion nicht gewählt ist.)
- 5 »**Hinzu**« öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie die augenblicklich eingestellte Kurve unter »Meine Galerie« in der Trickkiste speichern können.
- 6 Mit »**Lichter**« können Sie die Helligkeit der Pixel eines Bildes steuern. Schieber nach rechts = heller, nach links = dunkler.
- 7 Mit »**Mittel**« können Sie die Mitteltöne eines Bildes verändern, ohne Lichter und Schatten zu stark zu verändern. Schieber nach rechts = heller, links = dunkler.
- 8 »**Schatten**« dient der Steuerung der Schattenbereiche eines Bildes. Schieber nach rechts = dunkler, nach links = heller.
- 9 »**Histogrammskala**« erlaubt die Erweiterung der vertikalen Achse des Histogramms, um mehr Detail zu zeigen.
- 10 »**Kanal**« erlaubt die Auswahl des Farbkanals, der eingestellt werden soll, z.B. Rot, Grün oder Blau. Alle Kanäle auf einmal können Sie mit »Hauptkanal« beeinflussen.

DIALOGFELD »FARBKORREKTUR« REGISTER »GRADATIONS-KURVEN«



- 1 »**Miniatur**« ruft das Dialogfeld zur Auswahl eines Bereiches des aktiven Bildes auf.
- 2 **Die Kurve** zeigt die Anzahl der Pixel in einem Bild mit unterschiedlichen Werten. Dunklere Pixel erscheinen links, hellere rechts. Durch Ziehen mit der Maus können Sie die Kurve manipulieren.
- 3 »**Glätten**« rundet die Kurve ab, so daß mehr Pixel mit einbezogen werden und das Ergebnis etwas abgeschwächt wird.
- 4 »**Echtzeitvorschau**« aktualisiert das Original nach jeder Veränderung der Kurve. (Schneller läuft das Programm, wenn diese Funktion nicht gewählt ist.)
- 5 »**Hinzu**« öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie die augenblicklich eingestellte Kurve unter »Meine Galerie« in der Trickkiste speichern können.
- 6 »**Kanal**« erlaubt die Auswahl des Farbkanals, der eingestellt werden soll, z.B. Rot, Grün oder Blau. Alle Kanäle auf einmal können Sie mit »Hauptkanal« beeinflussen.
- 7 »**Kontrollpunkte ein**« zeigt Kontrollpunkte in der Kurve an, mit denen Sie Änderungen schneller und auf bestimmte Bereiche bezogen durchführen können.
- 8 Mit »**Akkumulativ**« können Sie mehrere Funktion additiv der Reihe nach anwenden.
- 9 Unter »**Aufbesserung**« finden Sie ein Menü mit verschiedenen Befehlen, die Sie auf die Kurve anwenden könne. Auf diese Befehle sollten Sie zurückgreifen, wenn Sie unsicher sind, welche Teile der Kurve Sie verändern wollen.
- 10 Mit »**Laden**« können Sie eine gespeicherte Kurve laden.
- 11 Mit »**Speichern**« können Sie die aktive Kurve speichern.

Bemerkung: Dieser Befehl ist vor allem zum Eichen (Kalibrieren) Ihrer Ein- und Ausgabegeräte gedacht und eine Ergänzung zu den Scan- und Nachbearbeitungsfunktionen (Seite 163) sowie der Druckfunktion.



Schnelle Farbkorrektur

PhotoImpact bietet eine Möglichkeit, Bilder mit falschen Farbtönen mit den Schnellkorrektur Elementen der Farbpalette zu retuschieren. Diese Elemente funktionieren wie die Regler eines Fernsehapparates und erlauben das Einstellen von Helligkeit und Kontrast für das Gesamtbild sowie jedes einzelnen Farbkanals Rot, Grün und Blau.

Bemerkungen:

- Die Schnellkorrektur Elemente funktionieren bei Schwarzweißbildern nicht; bei Graustufen sind nur die Helligkeits- und Kontrastkontrollen verfügbar.
- Bei Indexfarbenbildern kann nur das Basisbild, keine Objekte oder Markierungen eingestellt werden.
- Sobald ein Farbkorrekturbefehl an einer Markierung angewandt wird, wird aus der Markierung ein Objekt.

Spezialeffekte und Filter

PhotoImpact bietet eine breite Palette an Effekten und Filtern, mit denen Sie Bilder verbessern und Spezialeffekte erzeugen können. Effekte und Filter können auf zwei Arten angewandt werden: direkt durch Ziehen aus der Trickkiste und Ablegen, oder durch Konfigurieren des Effekts oder Filters und anschließendem Anwenden.

Bemerkungen:

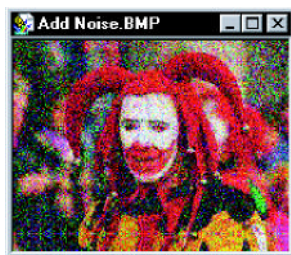
- *Effekte und Filter können nur an Echtfarben- und Graustufenbildern angewandt werden.*
- *Um die Erzeugungsqualität von Effekten und Filtern zu verbessern stellen Sie die Funktion »Qualität der Bilderstellung« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (Seite 72) auf »Optimal«. Wenn Geschwindigkeit im Programmablauf wichtiger als Qualität ist, wählen Sie »Befriedigend«.*

Effekte und Filter anwenden

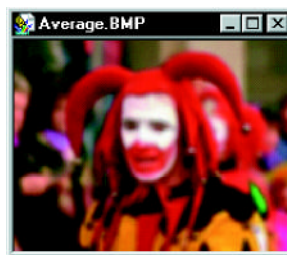
Der einfachste und bequemste Weg, Effekte und Filter anzuwenden, ist Ziehen derselben aus der Trickkiste und ablegen auf einem Bild, einer Markierung oder einem Objekt. Klicken Sie auf die Trickkistenschaltfläche in der Standard-symbolleiste und wählen Sie »Effektgalerie« aus dem Feld »Galerien«. Die Effektgalerie enthält alle Effekte und Filter in Form von Miniaturen, nach Kategorien geordnet. Die Miniaturen zeigen die Wirkung einzelner Effekte und Filter an Beispielen. Blättern Sie durch die einzelnen Effektarten mit Hilfe der Registerkarten. (Um einen Eindruck zu erhalten, wie ein Effekt am aktiven Bild wirkt, klicken Sie auf »Auf einen Versuch!«)

Bemerkungen:

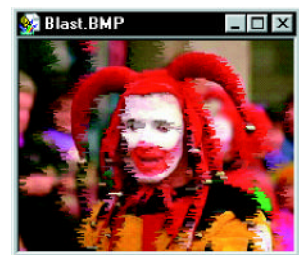
- *Wenn Sie einen Effekt an einer Markierung anwenden, wird diese in ein Objekt umgewandelt.*
- *Alle Effekte und Filter sind auch über das Menü »Effekt« verfügbar.*



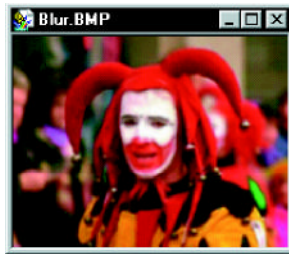
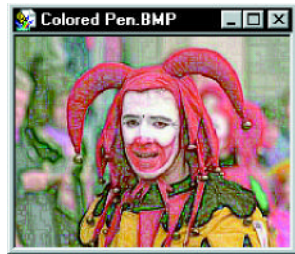
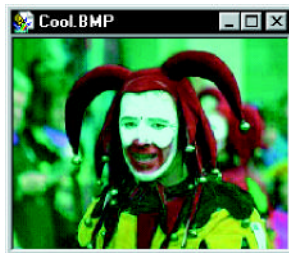
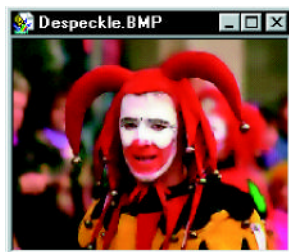
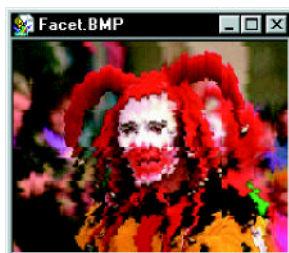
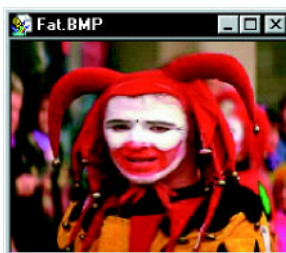
Stören

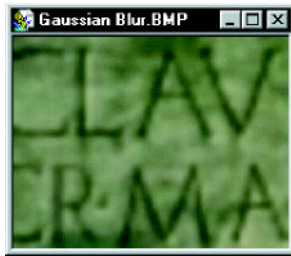
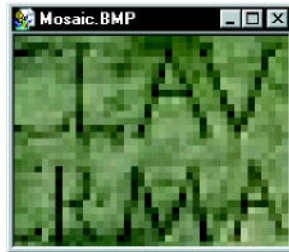
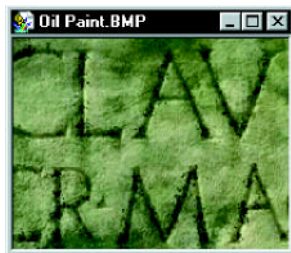
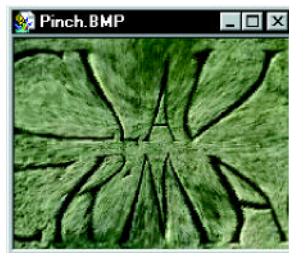
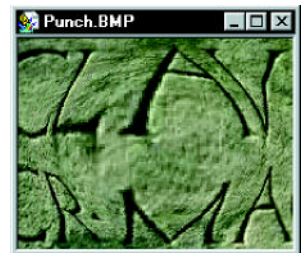
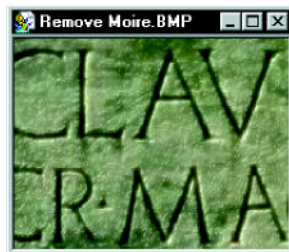
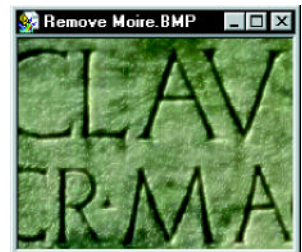


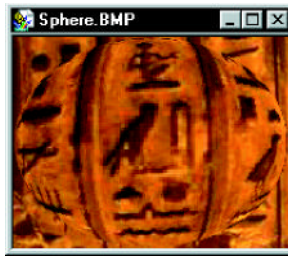
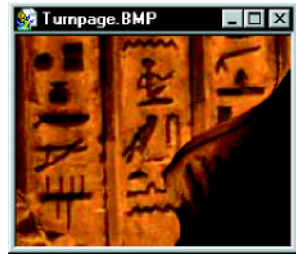
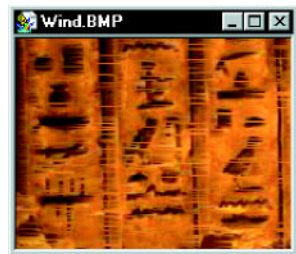
Durchschnitt



Orkan

*Unschärfen**Kohle**Wachsstift**Kalte Farben**Benutzerdefinierte Filter**Benutzerdefinierte Effekte**Entstören**Relief**Konturen betonen**Facetten**Dehnen**Konturen suchen*

*Gaußsche Unschärfe**Kaleidoskop**Licht**Zauberfüllung**Mosaik**Bewegungsunschärfe**Ölmalerei**Delle**Beule**Puzzle**Moiré entfernen**Kräuseln*

*Schärfe**Sphäre**Staffeln**Quetschen**Kacheln**Umblättern**Unschärfenmaske**Warme Farben**Krümmen**Wasserfarben**Whirlpool**Wind*

Effekte und Filter verändern

Wenn Sie einen Effekt oder Filter vor der Anwendung selbst konfigurieren wollen, klicken Sie entweder mit der rechten Maustaste über der Miniatur, oder wählen Sie die Befehle »Eigenschaften verändern« oder »Anwenden«, bzw. die entsprechenden Befehle direkt aus dem Menü »Effekt«. In beiden Fällen erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie Einstellungen zu Effekt und Filter vornehmen und das Ergebnis an einem Miniaturbild überprüfen können. (Mehr Informationen über diese Einstellungen können Sie in der Online-Hilfe nachlesen.)

Krümmen

Krümmen ist eine Form der Bildverzerrung mit Hilfe eines Netzes von Bezugspunkten. Dieses Netz erscheint über der Miniatur im Dialogfeld »Krümmen«, welches Sie über den gleichnamigen Befehl im Menü »Effekt« erreichen. Bestimmen Sie hier die Größe der Netzquadrate und ob die Bezugspunkte an den Kreuzungspunkten der Linien angezeigt werden sollen. Um ein Bild zu krümmen, ziehen Sie einfach an einem Bezugspunkt. Klicken Sie auf »Test«, um einen Eindruck von der Wirkung der Krümmung zu erhalten. Die Vorschau-miniatur unten im Dialog wird aktualisiert.

Bemerkung: Nur Echtfarben- und Graustufenbilder können gekrümmt werden.

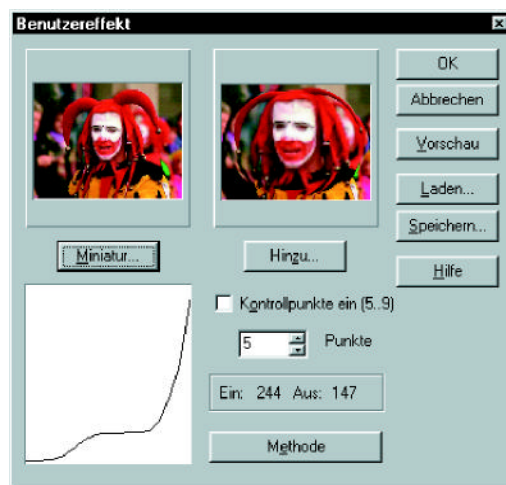


Effekte erstellen

Der Befehl »Benutzereffekt« im Menü »Effekt« funktioniert wie der Befehl »Krümmen«; auch hier werden die Pixelpositionen eines Bildes verändert. Der Unterschied besteht darin, daß »Krümmen« die manuelle Verzerrung eines bestimmten Bildbereiches gestattet, während bei »Benutzerdefinierte Effekte« die Pixel in einem ganzen Bild auf gleiche Weise durch Verändern der X- und Y-Koordinaten manipuliert werden.

So erstellen Sie eigene Effekte:

1. Wählen Sie »Benutzereffekt« aus dem Menü »Effekt«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.



Die Darstellung in diesem Feld zeigt die physikalische Position der Pixel in einem Bild dar. Eine steilere Kurve verschiebt die Bildpunkte nach innen, eine ebenere Kurve verschiebt die Pixel nach außen.

2. Klicken Sie auf »Samples«, um eine vordefinierte Kurve zu wählen.
3. Ziehen Sie die Maus über die Kurve, um deren Form zu verändern. Die Effekt der Veränderungen ist sofort in der Vorschauminiatur zu sehen.

Bessere Kontrolle erhalten Sie mit der Option **»Kontrollpunkte ein«**. Damit werden Bezugspunkte auf der Kurve angezeigt, die Sie manipulieren können, ohne benachbarte Bereiche zu beeinflussen. Wählen Sie unter **»Punkte«** die Anzahl der Bezugspunkte im Netz.

4. Wenn Sie den Effekt speichern möchten, klicken Sie auf »Hinzu« oder »Speichern«. »Hinzu« fügt den Effekt unter »Meine Galerie« in die Trickkiste, »Speichern« speichert den Effekt als Datei, die Sie dann an andere weitergeben können.
5. Um die Kurve auf das Bild anzuwenden, klicken Sie auf »OK«.

Filter erstellen

Viele Filter in PhotoImpact erzeugen den Wert eines Zentralpixels und der umliegenden Bildpunkte. Unter »Benutzerfilter« haben Sie die Möglichkeit, eigene Filter in einer 5x5-Matrix festzulegen. Nachdem Sie in die verschiedenen Zellen Werte eingegeben haben, kann diese Matrix Pixel für Pixel an einem Bild angewandt werden und so Spezialeffekte.

Bemerkung: Benutzerfilter können nur an Echtfarben- und Graustufenbildern angewandt werden.

So erstellen Sie eigene Filter:

1. Wählen Sie »Benutzerfilter« aus dem Menü »Effekt«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.



2. Klicken Sie auf »Beispiele«, um eine der vordefinierten Einstellungen zu laden.

3. Geben Sie Werte in die Matrixzellen ein.

Die Zelle in der Mitte der Matrix stellt das Pixel dar, dessen Wert neu berechnet werden soll. Die Zellen rund um das Zentralpixel bestimmen die relative Gewichtung der Zentralzelle beim Berechnen des neuen Wertes.

Mit dem Wert »**Divisor**« können Sie den Kontrast des Filters bestimmen, während »**Einzug**« durch Addieren oder Subtrahieren vom eingegebenen Matrixwert die Helligkeit steuert. Um die Farben des Filters in Komplementärfarben umzuwandeln, klicken Sie auf »**Umkehren**«.

Bemerkung: Um die ursprünglichen Werte in der Matrix wiederherzustellen (eine Eins im Zentrum, der Rest Nullen), klicken Sie auf »Zurücksetzen«.

4. Wenn Sie den Filter speichern möchten, klicken Sie auf »Hinzu« oder »Speichern«. »Hinzu« fügt den Filter unter »Meine Galerie« in die Trickkiste, »Speichern« speichert den Effekt als Datei, die Sie dann an andere weitergeben können.
5. Anwenden können Sie den Filter mit »OK«.

Hintergrundbild ändern

Im Menü »Format« finden Sie eine Befehl »Hintergrundbild« mit dem Sie ein beliebiges Bild zum Windows-Hintergrundbild machen können. Im Untermenü können Sie wählen, ob Sie das Bild zentriert oder kachelförmig auflegen wollen. Das Hintergrundbild wird nach Anwahl des Befehles sofort geändert. Wenn Sie das Bild für zu groß oder zu klein befinden, können Sie es mit dem Befehl »Abmessung [STRG+G] im Menü »Format« (Seite 150) entsprechend verkleinern oder vergrößern.

Videoangleichung

Die Befehle für NTSC- und PAL-Angleichung finden Sie im Video-Untermenü im Menü »Effekt«. Damit können Sie ein Bild so darstellen, wie es auch einem NTSC- oder PAL Video- oder TV-Gerät aussehen würde. Diese Befehle verändern die Farben im Bild so, daß das Bild auf einem Fernsehbildschirm farbgleich ausgegeben werden kann. Dies ist wichtig, weil manche Farben, darunter reines Cyan, auf einem Fernsehapparat nicht dargestellt werden können.

Bemerkung: Abhängig vom Bild und dem gewählten Anzeigemodus können Sie vielleicht keinen sichtbaren Unterschied feststellen.

Malen

Mit den Malwerkzeugen von PhotoImpact können Sie auf einfache Weise jede Art von Bild retuschieren. Die Malwerkzeuge selbst verfügen über eine Vielzahl von Funktionen, von den komplexen Retusche- und Kopierwerkzeugen, bis hin zu gängigeren Instrumenten wie Pinsel, Radierer, oder das Textwerkzeug. Dieses Kapitel führt Sie in den Gebrauch dieser Werkzeuge ein. Beginnen wollen wir mit einer Beschreibung der Auswahl und Anwendung von Farben.

Contenu de ce chapitre

Arbeiten mit Farben.....	116
Die Malwerkzeuge.....	120
Bildretusche	123
Farben aus einem Bild löschen.....	124
Bildbereiche klonen	125
Bereiche mit Farbe, Texturen und Farbverläufen füllen.....	126
Text hinzufügen	130

Arbeiten mit Farben

Einer der wichtigsten Aspekte im Umgang mit den Malwerkzeugen ist die Auswahl der richtigen Farbe. PhotoImpact überläßt Ihnen die Qual der Wahl und viele Wege, Farben auszuwählen und anzuzeigen.

Die selbstverständlichste Methode ist das Verwenden der Farbpalette.



Die Farbpalette

Die Farbpalette enthält Farben, die an jedem Bild angewandt werden können. Die Art der Farbanzeige hängt vom aktiven Bildtyp ab. Bei Graustufenbildern erscheinen in der Farbpalette Graustufen. Bei Indexfarbenbildern erscheinen in der Farbpalette die 16 bzw. 256 Farben in der Farbtabelle des Bildes. Bei Echtfarbenbildern erscheint der gesamte Farbbereich wahlweise in Zellen oder einem Fließspektrum.

Zu jedem Zeitpunkt der Arbeit sind zwei der verfügbaren Farben in einem Bild aktiv, und zwar die Vordergrund- und die Hintergrundfarbe. Sie erscheinen in den Farbquadraten unterhalb des Farbspektrums in der Farbpalette. Die Vordergrundfarbe liegt vor, etwas nach unten und rechts gerückt, über der Hintergrundfarbe. Ein Klick mit der linken Maustaste auf einer der Farben im Spektrum macht die Farbe zur Vordergrundfarbe; klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Hintergrundfarbe zu wählen.



Farbcache

Im Farbcache finden Sie acht Farbquadrate, mit Hilfe derer Sie schnell eine Vordergrundfarbe wählen können. Der Vorteil des Farbcache liegt darin, daß Sie die acht am meisten benötigten Farben schnell bei der Hand haben, genau wie ein Maler bei der Arbeit die im Augenblick benötigten Farben auf die Palette aufträgt. Klicken Sie auf einem Farbquadrat, um die Farbe als Vordergrundfarbe zu wählen.

Um eine Farbe im Farbcache zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie eine Farbe aus dem Farbwahlwerkzeug.



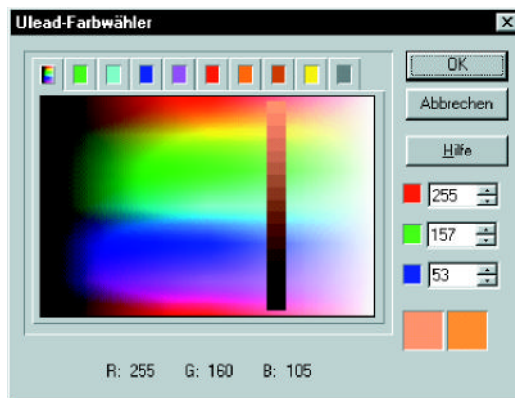
Farben aus dem Farbwahlmenü wählen

Das Farbwahlmenü erscheint, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Farbquadrat klicken. Darin können Sie eine neue Farbe wählen, die dann im Quadrat erscheint. Es stehen verschiedene Farbwahlwerkzeuge zur Verfügung.

Jedes Farbwahlwerkzeug bietet eine unterschiedliche Methode zur Farbwahl, und jede Methode hat in bestimmten Situationen ihre Stärken.

Das Ulead-Farbwahlwerkzeug

Mit dem Ulead-Farbwahlwerkzeug können Sie Farben aus einem Fließspektrum wählen. Das Spektrum zeigt Farbtöne von oben nach unten und die Lichte, das ist der Helligkeitswert, von links nach rechts verteilt. Wenn Sie mit der Maus über das Spektrum fahren, erscheinen die entsprechenden RGB-Werte unterhalb, die Farbe selbst im Farbquadrat zur Linken. Solange Sie die Maustaste über einer Farbe gedrückt halten, wird der Sättigungsschieber angezeigt, mit dem Sie eine Farbe in bestimmter Sättigung wählen können. Die Farbe wird gewählt, sobald Sie die Maus loslassen, und erscheint außerdem im Farbquadrat.



Eine präziser Methode steht Ihnen über die Register über dem Spektrum zur Verfügung. Jede Registerkarte enthält einen Farbbereich nahe der Farbe im Register. Aus diesen Spektren können Sie durch Klicken mit der Maus die gewünschte Farbe wählen. Klicken Sie anschließend auf »OK«.

Bemerkung: Farben können Sie außerdem mit den RGB-Farbwertfeldern am rechten Fensterrand wählen.

Das Windows-Farbwahlwerkzeug

Wenn Sie sich für »Windows-Farbwähler« entscheiden, erscheint das gewohnte Windows-Farbwahlspektrum, aus dem Sie Basisfarben und selbstdefinierte Farben wählen können.

Die Pipette als Farbwahlwerkzeug

Wenn Sie eine Farbe direkt aus einem Bild wählen wollen, können Sie dies mit der Pipette anstellen. Dies funktioniert wie das Pipettenwerkzeug (welches Sie auf der nächsten Seite beschrieben finden), mit einem Unterschied: Sie können mit dem Zoomwerkzeug einen Bereich des Bildes näher heranziehen und damit die Pipette präziser positionieren. Wenn keine Farbe im Bild genau Ihren Wünschen entspricht, können Sie RGB-Werte eingeben und das Resultat im Farbquadrat in der rechten unteren Ecke betrachten.



Farbwahl mit der Pipette

Die Pipette kann Vorder- und Hintergrundfarben aus einem Bild, der Farbpalette, oder der Attributleiste wählen. (Sobald Sie die Maus über der Farbpalette bewegen, wird der Mauszeiger zur Pipette, egal welches Werkzeug im Augenblick aktiv ist.) In der Attributleiste finden Sie auch die RGB- und FSH-Werte, und zwar direkt unterhalb des Pipettenwerkzeugs. Beim Bewegen der Pipette über einem Bild ändern Sie die Werte entsprechend dem unterliegenden Farbpixel. Ein Klick mit der linken Maustaste macht die Farbe des Pixels unterm Zeiger zur Vordergrundfarbe; klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Hintergrundfarbe zu wählen. (Um die Farbe ins Farbcache zu legen, wählen Sie vor dem Aktivieren der Pipette das gewünschte Farbcachequadrat.)

Farbpalette eines Indexbildes verändern

Indexfarbenbilder haben einige einzigartige Vorzüge: die Dateien sind klein (im Vergleich zu Echtfarbenbildern), bieten jedoch eine Vielzahl von Farben, die so angeordnet werden können, daß Sie den Eindruck geben, es wären viel mehr Farben vorhanden. Dies wird durch eine sogenannte Farbtabelle im Bild erreicht, die entweder 16 oder 256 Einträge enthalten kann. Diese Tabelle können Sie mittels des Befehl »Farbtabelle« im Menü »Format« einsehen. (Der Befehl ist nur bei Indexfarbenbildern verfügbar.)

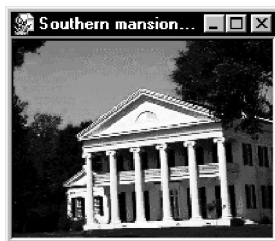


Jede Farbe in ihrer Zelle kann verändert, und so die Gesamtwirkung des Bildes manipuliert werden. Sie können zum Beispiel alle Weißzonen im Bild verändern, indem Sie den Eintrag für Weiß in der Farbtabelle manipulieren. Doppelklicken Sie auf der Zelle, und wählen Sie im erscheinenden Dialogfeld eine neue Farbe. Klicken Sie auf »OK«, um die Farbe zu ersetzen und zurück zum Dialog »Farbtabelle« zu kehren.

Farbtabellen laden und speichern

In PhotoImpact können Sie Farbtabellen speichern und in jedes kompatible Indexfarbenbild laden. Damit stellen Sie sicher, daß zwei Bilder dieselbe Farbkomposition verwenden, was besonders dann wichtig ist, wenn die Bilder im 256-Farbenmodus angezeigt werden sollen, z.B. bei CD-ROMs. Außerdem können Sie mit Farbtabellen Bilder einfärben. Wandeln Sie ein Graustufenbild in ein 256-Indexfarben um und laden Sie eine Tabelle, um dem Bild Farbe zu geben. (Bei der Installation von PhotoImpact hatten Sie Gelegenheit, einige vordefinierte Farbtabellen für derartige Verwendungszwecke zu laden. Farbtabelle tragen die Erweiterung PAL.)

Bemerkung: In 16-Indexfarbenbilder können Sie nur Tabellen mit 16 Farben laden. Analog gilt: in 256-Indexfarbenbildern können Sie nur Tabellen mit 256 Farbeinträgen laden.



Original



Mit Goldfarbentabelle



Mit Feuerfarbentabelle

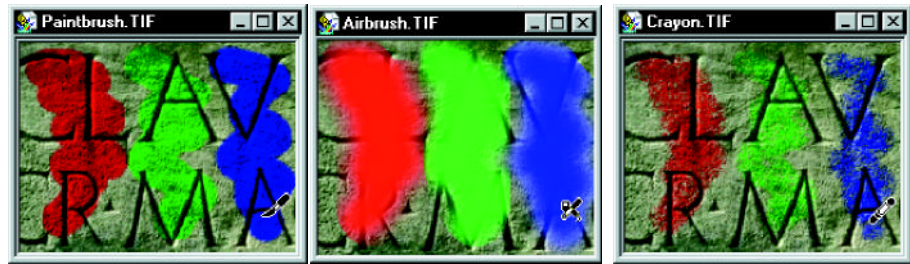


Die Malwerkzeuge

PhotoImpact verfügt über eine umfangreichen Auswahl an Malwerkzeugen, von Pinsel, Sprühdose und Wachsstift bis hin zu Kohle, Kreide und Marker. Wählen können Sie Werkzeuge durch Klicken in der rechten unteren Ecke der Malschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie das gewünschte Werkzeug aus der erscheinenden Folge von Schaltflächen. Die Attributsymbolleiste zeigt nun Einstellungsmöglichkeiten für das gewählte Werkzeug.

Zum Anwenden des Malwerkzeugs führen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle und klicken einmal. Die Farbe in der Attributsymbolleiste wird nun am Bild angewandt. Der Effekt wird solange aufgetragen, bis Sie die Maustaste loslassen.

Bemerkung: Wenn eine Markierung besteht, funktionieren die Werkzeuge nur im abgegrenzten Bereich. Damit können Sie Effekte an bestimmten Zonen anwenden und den Rest des Bildes vor ungewollten Veränderungen schützen.



Pinzel

Sprühdose

Wachsstift



Kohle

Kreide

Marker

Eigenschaften von Malwerkzeugen

Sobald Sie ein Malwerkzeug gewählt haben, erscheinen dessen Eigenschaften in der Attributleiste. Viele dieser Attribute sind bei allen Malwerkzeugen verfügbar, die erste Option zum Beispiel, mit der Sie Größe, Form und Farbe des Werkzeugs wählen.

Unter »**Abstand**« können Sie die Entfernung einzelner Farbpunkte voneinander als Prozentanteil der aktiven Werkzeuggröße festlegen. Je höher der Wert, desto größer der Bereich, in dem die Farbtropfen aufgetragen werden. Ein geringerer Wert führt die Punkte enger aneinander. Ein Wert von 100 zum Beispiel legt die Farbpunkte nebeneinander auf, es entsteht der Effekt einer Strichlinie; ein Wert von 300 legt die Punkte in einem Abstand von drei Mal der Größe des Werkzeugs auf.

Mischkontrolle

Pinsel und Sprühdose verfügen über die Eigenschaft »Mischen« mit der die Art des Farbauftrags gesteuert wird. Im Folgenden werden diese Optionen im Detail beschrieben:

Bemerkung:Die Funktion »Mischen« ist nur bei Graustufen- und Echtfarbenbildern verfügbar.

- »**Immer**« ersetzt alle Bildbereiche mit der gewählten Farbe.
- »**Farbton & Sättigung**« ersetzt den Farbton und die Sättigung der gewählten Pixel durch die entsprechenden Werte der aufgetragenen Farbe; die Helligkeit bleibt davon unberührt. Nach dem Umwandeln eines Graustufen- in ein Echtfarbenbild können Sie damit Bildbereiche einfärben.
- »**Nur Farbton**« ändert nur den Farbton eines Pixels. Damit können Sie Farbe bestimmter Bereiche ändern, zum Beispiel grüne Augen in blaue verwandeln.
- »**Wenn heller**« übermalt nur die Pixel, die dunkler als die angewandte Farbe sind. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie in einem Bereich heller Farben dunkle Farben entfernen wollen, ohne die helleren zu verändern.
- »**Wenn dunkler**« übermalt nur die Pixel, die heller als die angewandte Farbe sind. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie in einem Bereich dunkler Farben helle Farben entfernen wollen, ohne die dunklen zu verändern.
- »**Pigment**« mischt die Originalfarbe des Pixel mit der angewandten Farbe. Diese Funktion können Sie einsetzen, wenn Sie die Farben beim Malen mischen wollen.



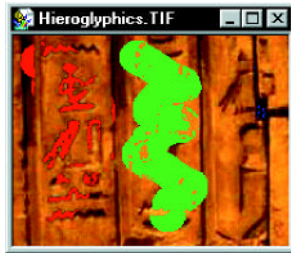
Immer



Farbton und Sättigung



Nur Farbton



Wenn heller



Wenn dunkler



Pigment

Verschiedene Malweisen

Beim Malen können Sie zwischen drei Malarten wählen: Freihändig, gerade Linien und verbundene Linien. Wählen Sie den gewünschten Modus mit der Optionsschaltfläche in der Attributleiste. »Freihändig« erlaubt das Malen in unregelmäßigen Formen, »Gerade Linien« beschränkt Sie auf das Malen gerader Linien. Klicken Sie zuerst auf den Punkt, an dem eine Linie beginnen soll und ziehen Sie die Maus an den Zielort; dort lassen Sie die Maustaste los. (Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, kann die Linie nur in einem Winkel von 0° , 45° , oder 90° gelegt werden.) Wenn Sie eine Reihe verbundener Linien zeichnen wollen, wählen Sie »Verbundene Linien«. Diese Funktion gleicht den »Geraden Linien«; mit dem Unterschied, daß Sie nach Auftragen einer Linie weiterzeichnen können. Durch Doppelklicken können Sie Endpunkt und Startpunkt mit einer geraden Linie verbinden.

Eigenschaften von Malwerkzeugen in »Meine Galerie« speichern

PhotoImpact bietet die Möglichkeit, selbst erstellte Malwerkzeuge in der eigenen Galerie zu speichern. Nachdem Sie die Attribute eines Malwerkzeugs verändert haben, klicken Sie einfach auf »Hinzufügen« in der Attributleiste. Das Dialogfeld »In Meine Galerie aufnehmen« erscheint. Geben Sie dem Werkzeug einen Namen. Wählen Sie einen Namen, aus dem die Eigenschaften und der Zweck des Werkzeugs hervorgehen, z.B. »Augenbrauenstift«. Das Werkzeug wird dann im Register »Werkzeuge« von »Meine Galerie« in der Trickkiste gespeichert. Um das Werkzeug zu verwenden, ziehen Sie einfach die Miniatur von der Trickkiste ins Bild. Die Attributleiste ändert sich den Eigenschaften des Werkzeugs entsprechend.

Farbe an den Kanten eines Objektes oder einer Markierung auftragen

Es ist ein Leichtes, die Umrisse von Objekten in PhotoImpact mit dem Befehl »Kanten ummalen« im Menü »Effekt« nachzuzeichnen. (Der Befehl ist nur verfügbar, wenn ein Objekt oder eine Markierung und ein Malwerkzeug gewählt sind.) Dieser Befehl trägt die Vordergrundfarbe an den Umrissen des gewählten Objekts oder der Markierung, entsprechend den Einstellungen in der Attributleiste auf. Eine halbe Strichgröße, wie sie in der Attributleiste festgelegt ist, erscheint auf der Innenseite der Umrißlinie, die andere Hälfte außerhalb. Dieses Feature ist besonders nützlich, wenn Sie einen Teilbereich besonders umreißen, zum Beispiel die Konturen eines Autos mit Neonfarbe poppig dekorieren wollen.

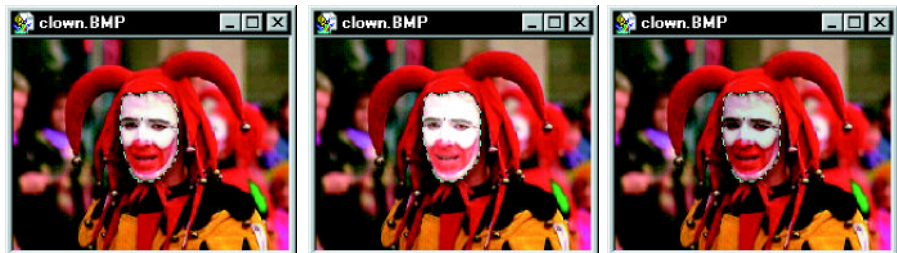


Bildretusche

Die Retuschewerkzeuge sind keine eigentlichen Malwerkzeuge, da sie keine Farbe auf einem Bild auftragen. Sie dienen statt dessen der Ausbesserung von Bildbereichen durch Manipulation bestehender Pixelfarben. Die fünf Retuschewerkzeuge sind: »Abwedeln«, »Nachbelichten«, »Weichzeichnen«, »Schärfen« und »Schmieren«. Wählen können Sie Werkzeuge durch Klicken in der rechten unteren Ecke der Retuscheschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie das gewünschte Werkzeug aus der erscheinenden Folge von Schaltflächen. Die Attributsymbolleiste zeigt nun Einstellungsmöglichkeiten für das gewählte Werkzeug.

Beim Anwenden eines Retuschewerkzeugs wird der Effekt bei jedem Mausklick aufgetragen. Ziehen der Maus trägt den Effekt fortlaufend auf. Verstärken können Sie den Effekt durch wiederholtes Klicken an derselben Stelle. (»Schmieren« funktioniert nur beim Ziehen, da damit Farben verschmiert werden.)

Bemerkung: Die Retuschewerkzeuge können nur an Graustufen- und Echtfarbenbildern angewandt werden.



Original

Abwedeln

Nachbelichten



Weichzeichnen

Schärfen

Schmieren

Das Attribut »Stärke«

Die Retuschewerkzeuge haben viele Attribute gemeinsam mit den Malwerkzeugen, die weiter oben bereits beschrieben wurden. Ein Attribut jedoch steht allen Retusche-, den Malwerkzeugen jedoch nicht zur Verfügung: »Stärke«. Ein höherer Grad trägt den Effekt stärker, ein niedrigerer Grad den Effekt weniger stark auf.



Farben aus einem Bild löschen

Ein Ziel der Bildretusche kann es sein, bestimmte Farben durch andere zu ersetzen. Beispielsweise können Sie Farbe, die am falschen Ort aufgetragen wurde wieder entfernen, oder alle weißen in schwarze Bildpunkte umwandeln. PhotoImpact legt Ihnen dazu den Radierer bereit. Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Radiererwerkzeugs und wählen Sie einen der beiden Radierer: den normalen Radierer oder den Farbradierer. Der normale Radierer ersetzt die Farben aller Pixel, auf denen er zu liegen kommt, mit der Hintergrundfarbe. Der Farbradierer ersetzt eine Farbe durch eine andere, z.B. Rot durch Grün. In der Attributleiste können Sie gewünschten Farben, »Von« und »Nach«, wählen. (Ein höherer Wert im Feld »Farbähnlichkeit« schließt alle den gewählten Farben ähnliche Farben in den Löschvorgang ein.

Bemerkung: Bei den Radierwerkzeugen stehen dieselben Attribute »Größe« und »Form« wie bei den Malwerkzeugen zur Verfügung. Mehr Informationen darüber finden Sie in den Abschnitten zu den Malwerkzeugen weiter oben in diesem Kapitel.



Bildbereiche klonen

Die Klonwerkzeuge erlauben das Nachmalen von Bildbereichen oder Objekten im selben oder einem anderen Bild. Zwei Klonwerkzeuge sind verfügbar: Der Bildklon und der Objektklon. Der Bildklon kopiert Teile eines Bildes an einen Bereich im selben Bild oder in ein anderes Bild. Damit können Sie z.B. der Figur einer Person den Kopf einer anderen Person aufsetzen. Der Objektklon kopiert Objekte einer Bilddatei in ein anderes Bild, und zwar stempelartig Objekt für Objekt, oder in fortlaufender Reihenfolge von Objekten, z.B. Bäume in einem Wald.

Bemerkung: »Klonen« funktioniert nur an Graustufen- und Echtfarbenbildern.



Der Bildklon:

1. Wählen Sie die Werkzeuge durch Klicken in der rechten unteren Ecke der Klonschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie die Schaltfläche des Bildklons.
2. Führen Sie den Mauszeiger über den Bildbereich, der als Vorlage dienen soll und drücken dabei Sie die Umschalttaste nieder. (Der Bereich wird mit einem Fadenkreuz markiert, der Mauszeiger wird zum Kopierzeiger.)
3. Führen Sie den Mauszeiger in den Bereich, auf dem die Vorlage erscheinen soll und Ziehen Sie die Maus darüber. Das Fadenkreuz markiert den Bereich, der aufgetragen wird, im Zielbild erscheint Pixel für Pixel die Vorlage. (Größe und Form des Bereiches, der aufgetragen wird werden von den Einstellungen in der Attributleiste bestimmt.

Nach dem Malen wird die Position des Fadenkreuzes vom Wert des Befehls »**Ununterbrochen klonen**« im Optionsmenü der Attributleiste bestimmt.

Wenn der Befehl nicht gewählt ist, kehrt das Fadenkreuz an den Anfangspunkt zurück, und Sie können denselben Bereich noch mal kopieren. Wenn der Befehl aktiv ist, bleibt das Fadenkreuz an Ort und Stelle; so können Sie beim Klonen großer Bereiche eine Pause einlegen.



Der Objektklon:

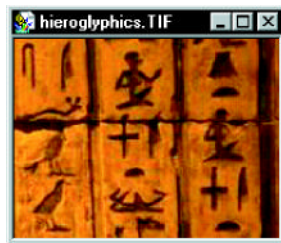
1. Wählen Sie die Werkzeuge durch Klicken in der rechten unteren Ecke der Klonschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie die Schaltfläche des Objektklons. Die Attributsymbolleiste zeigt nun Einstellungsmöglichkeiten für das gewählte Werkzeug.
2. Klicken Sie in der Attributleiste auf die Schaltfläche »Öffnen«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.



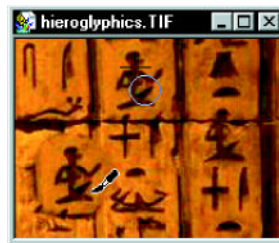
3. Wählen Sie die gewünschte Datei. (Wenn die Bilddatei über keine Objekte verfügt, wird das Basisbild als Klonvorlage gewählt.)

Bemerkung: Wählen Sie zum Erlernen der Funktion eine der UFO-Dateien im Ordner »SAMPLES« im PhotoImpact-Programmordner.

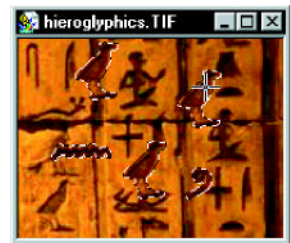
4. Entscheiden Sie sich zwischen »Stempel« und »Spur« im Optionsmenü der Attributleiste.
»Stempel« kopiert das geladene Objekt einmal, »Spur« besprüht das aktive Bild dem dem geladenen Objekt.
5. Wählen Sie entweder »Zufällig« oder »Sequentiell« aus dem Optionsmenü der Attributleiste.
»Zufällig« trägt kopierte Objekte in zufällig gewählter Reihenfolge auf,
»Sequentiell« trägt die Objekte in der Reihenfolge auf, in der sie im Original erscheinen.
6. Klicken Sie mit der Maus in dem Bereich, in dem Sie das Objekt einfügen wollen. Klicken Sie wiederholt, um das Objekt mehrmals einzufügen.
Im Spurbetrieb können Sie die Maus ziehen und so das Objekt »aufsprühen«. Der Abstand zwischen den Objekten wird über den Befehl »Abstand« in der Attributleiste festgelegt.



Original



Bildklonen



Objektklonen



Bereiche mit Farbe, Texturen und Farbverläufen füllen

Mit den Füllfunktionen können Sie Bilder, Objekte und Markierungen mit einer Farbe, einem Farbverlauf, einem Muster oder einer Textur füllen. Dies ist nützlich, wenn Sie den Hintergrund eines Bildes austauschen wollen, um so Spezialeffekte zu realisieren. PhotoImpact bietet drei verschiedene Füllmethoden: das Füllwerkzeug, die Texturen- und Füllmusterгалerie in der Trickkiste, und den Befehl »Füllen«.

Die Füllwerkzeuge

Die verschiedenen Füllwerkzeuge in der Werkzeugpalette sind: Füllung, lineare, rechtwinkelige und elliptische Stufenfüllung. Das normale Füllwerkzeug (der »Eimer«) ersetzt alle Farben durch die im Farbquadrat »**Füllfarbe**« auf der Attributleiste gewählte Farbe. Um den Füllbereich zu vergrößern, wählen Sie einen höheren Wert im Feld »**Farbähnlichkeit**«. Je höher der Wert, desto mehr Farben gefüllt. Damit können Sie schnell einfarbige Zonen einfärben, z.B. Weiß in Schwarz, und Sie brauchen keine Markierung zu erstellen. Die Farbverlaufsfillungen zeigen weiche Übergänge von einer Farbe zu anderen, wie in einem Sonnenuntergang, oder zum Einrahmen eines Fotos.

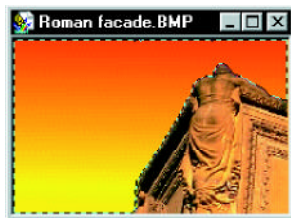
Bemerkungen:

- Das normale Füllwerkzeug funktioniert bei allen Datentypen; Farbverläufe sind nur bei Graustufen und Echtfarbenbildern verfügbar.
- Wenn Sie kein Objekt bzw. keine Markierung wählen, wird das Füllwerkzeug auf dem Basisbild angewandt.

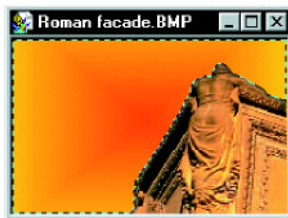
Farbverläufe:

1. Wählen Sie die Werkzeuge durch Klicken in der rechten unteren Ecke der Füllwerkzeugschaltfläche in der Werkzeugpalette; wählen Sie ein Farbverlaufswerkzeug. Die Attributsymbolleiste zeigt nun Einstellungsmöglichkeiten für das gewählte Werkzeug.
2. Wählen Sie in der Attributleiste eine Start- und eine Endfarbe.
3. Führen Sie den Mauszeiger an die Stelle im Bild, an der der Farbverlauf beginnen soll. Ziehen Sie die Maus an den Punkt, an den die Endfarbe reichen soll und lassen Sie die Maustaste los. Der Bereich zwischen den Punkten wird nun mit einem Farbverlauf gefüllt. (Bereiche vor dem Startpunkt bzw. nach dem Endpunkt werden mit der Start- bzw. Endfarbe gefüllt.)

Bemerkung: Bei den rechtwinkligen und elliptischen Füllwerkzeugen können Sie die Umschalttaste während des Aufziehens der Markierung gedrückt halten um ein Quadrat bzw. einen Kreis zu füllen.



Linearer...



Rechtwinkliger...



Elliptischer Farbverlauf

Texturanwendung durch Ziehen und Ablegen

PhotoImpact macht es Ihnen leicht, eine Anzahl vordefinierter Texturen und Farbverläufe an Bildern, Objekten oder Markierungen aufzutragen, und zwar mit der Texturen- und der Füllungengalerie der Trickkiste. Wenn Sie auf die Texturengalerie zugreifen, sehen Sie dort Miniaturen der Magischen Texturen, der Natürlichen Texturen und der benutzerdefinierten Texturen. Klicken Sie auf die entsprechenden Register.

Magische Texturen sind künstlich erstellt, während die natürlichen Texturen Musterung z.B. von Holz, Stein oder Stoffen wiedergeben. Die benutzerdefinierten magischen Texturen sind jene, die nach Verändern ihrer Eigenschaften über die Schaltfläche »Hinzu« im Dialogfeld »Magische Texturen« gespeichert wurden. Zum Anwenden einer Texture oder Füllung, ziehen Sie einfach deren Miniatur auf ein Bild, Objekt, oder eine Markierung.

Bemerkungen:

- Verändern können Sie Texturen durch Klicken der rechten Maustaste auf der Miniatur und Auswählen des Befehls »Eigenschaften verändern und anwenden« aus dem Mausmenü. Damit wird das Dialogfeld »Magische Texturen« geöffnet, in welchem Sie die Einstellungen verändern und eine neue Textur erstellen können, die dann wiederum der Registerkarte »Magische Texturen« hinzugefügt werden kann.
- Wenn eine Textur an einer Markierung angewandt wird, wird das Basisbild in der Auswahl gefüllt.



Einige Beispiele der verfügbaren magischen und natürlichen Texturen

Der Befehl »Füllen«

Der Befehl »Füllen« im Menü »Bearbeiten« gibt Ihnen größere Kontrolle über den Füllvorgang und erlaubt das Füllen von Bildern, Objekten und Markierungen mit Farben, Bildteilen aus der Zwischenablage und Texturen. Durch das Dialogfeld »Füllen«, welches nach Auswahl des gleichnamigen Befehls erscheint, können Sie den Füllprozeß und das Füllmaterial bis ins Detail steuern.

Texturfüllungen

Die Optionen »**Magische Textur**« und »**Natürliche Textur**« im Dialogfeld »Füllen« dienen dem Füllen mit einer der beiden Texturarten. Treffen Sie Ihre Wahl mit den Kontrollkästchen neben den angezeigten Texturen. Um andere magische Texturen zu wählen, klicken Sie auf die Archivschaltfläche und wählen Sie entweder »Standard«, »Benutzerdefiniert« oder »Optionen«. »Standard« öffnet ein fest definiertes Archiv an Texturen. »Benutzerdefiniert« öffnet von Ihnen veränderte Texturen; »Optionen« öffnet das Dialogfeld »Magische Texturen« und gestattet Ihnen, die Eigenschaften der Texturen zu verändern.

Beim Verändern magischer Texturen erscheinen eine Reihe von Miniaturen. Die Miniatur im Zentrum ist die aktive Textur. Klicken Sie auf die nebenstehenden Miniaturen. Die Miniatur im Zentrum wird durch die gewählte ersetzt. Wenn Sie das gewünschte Ergebnis erzielt haben, klicken Sie auf »OK«; das Dialogfeld wird geschlossen; Sie kehren zurück zum Dialog »Füllen«.

Um die natürlichen Texturen zu ändern, klicken Sie auf die Archivschaltfläche; ein Archiv mit den verschiedenen Texturen erscheint. Wählen Sie zwischen, Holzmaserungen, Metalloberflächen, Stoffen, Wolken und anderen Texturen durch Anklicken der entsprechenden Miniatur.

Füllen mit »Löschen« und Ziehen und Ablegen

Eine der schnellsten Methoden zum Füllen ist die Auswahl der Füllfarbe als Hintergrundfarbe und Betätigen der Taste »Entfernen«. Damit wird das Bild oder die Markierung gefüllt, ohne dazu das Dialogfeld »Füllen« zu beanspruchen.

Wenn Sie ein bestehendes Bild als Füllung wählen wollen, ziehen Sie es bei gedrückter T-Taste auf den Bereich, den Sie füllen wollen. Das gewählte Bild, Objekt bzw. Markierung wird mit so vielen Kopien des Originals gefüllt, als darin Platz finden.



Text hinzufügen

Mit dem Textwerkzeug können Sie auf verschiedene Weise dynamische Textteile in ein Bild einfügen. »Dynamisch« will sagen, daß der Text entlang eines Vektorpfades aufgezogen wird und in Form und Größe beliebig verändert werden kann. Neben Form und Größe können Sie auch die Schrifttype und andere Textattribute frei wählen.

Text plazieren

Text plazieren und manipulieren ist einfach in PhotoImpact. Wählen Sie das Textwerkzeug und klicken Sie an gewünschter Stelle im Bild. Im Dialog »Texteingabe« können Sie nun den gewünschten Text eingeben. (Wagenrücklauf mit STRG+M oder STRG+EINGABE.) Klicken Sie auf »Aktualisieren«, um den Text ins Bild einzupassen. Da es sich um »dynamischen« Text handelt, werden alle in der Attributleiste gewählten Einstellungen sofort angezeigt. Wenn Ihnen die Texteinblendung gefällt, klicken Sie auf »OK«. Das Texteingabefeld verschwindet und Sie finden sich auf der Arbeitsfläche wieder.

Text verzerren

Wählen Sie zuerst den Text mit dem Text- oder Pfadwerkzeug, anschließend den Befehl »Pfad« im Kombofeld »Modus« in der Attributleiste. Wenn dieser Modus aktiv ist, erscheint ein Pfad rund um den Text mit Kontrollpunkten darin. Ziehen Sie an diesen Kontrollpunkten, um die Form des Schriftzugs frei zu verändern. Beim Ziehen erscheinen Anfasser an beiden Seiten des Kontrollpunkts. Ziehen Sie diese Anfasser, um die Krümmung des Schriftzugs zu verändern und damit weichere Kanten zu erzeugen. Wählen Sie »Objekt« im Feld »Modus«, um einen Eindruck von der Wirkung der Krümmung zu erhalten. Wählen Sie »Markierung«, um den Text mit einer Textur oder Bilddaten zu füllen.

Bemerkung: Den Pfad können Sie auch im nachhinein noch verändern, indem Sie ihn mit dem Textwerkzeug anwählen. (Solange der Text als Objekt im aktiven Bild bleibt.) Nach der Neubearbeitung jedoch sind alle Texturen, Farbverläufe und andere Füllmuster verloren.



Mit Objekten arbeiten

Bis zu dieser Stelle im Handbuch haben wir Sie mit den einfacheren Bearbeitungsfunktionen und Retuschetricks und deren Anwendungen auf ganze Bilder vertraut gemacht. Dieses Kapitel zeigt, wir Sie mit Bildbereichen - Objekten und Markierungen, umgehen. Weiteres wollen wir zwei leistungsstarke Werkzeuge unter die Lupe nehmen: das Objektarchiv und den Ebenenmanager. Beide machen Bildbearbeitung einfacher und produktiver wie nie zuvor.

Kapitelinhalt

Objekte und Markierungen.....	132
Mit Markierungen arbeiten.....	132
Graustufenmasken	139
Arbeit mit Objekten.....	141
Das Objektarchiv.....	146

Objekte und Markierungen

PhotoImpact bedient sich in umfangreichem Maße Objekten und Markierungen, um Teilbereiche eines Bildes der selektiven und einfachen Bearbeitung zugänglich zu machen. Dieser Abschnitt führt Sie in den Gebrauch dieser Elemente ein und erörtern im Anschluß ihre Funktionen im Detail.

- »**Markierungen**« sind Bereiche in einem Bild und enthalten Bilddaten. Markierungen werden von einer schwarz und blau gepunkteten Linie (dem Markierungsrahmen) umfaßt und können mehrere Bildbereiche auf einmal einschließen. Im allgemeinen werden Markierungen, wenn bearbeitet, in Objekte umgewandelt. (Es ist jedoch nicht möglich, auf einem Objekt einen Auswahlbereich zu erstellen.)
- »**Objekte**« sind Markierungen, die auf bestimmte Weise verändert worden sind und über dem Basisbild »schweben«. Sie sind unabhängig vom Basisbild und werden durch eine schwarzweiße Punktlinie wenn ausgewählt bzw. eine schwarze Linie, wenn nicht gewählt, kenntlich gemacht. (Diese Rahmen können Sie verbergen, indem Sie »**Inaktive Markierungen und Objekte umrahmen**« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (Siehe Seite 72) deaktivieren. Jedes Bild kann unzählige Objekte enthalten, jedes Objekt seine eigene Ebene im Bild belegen. Durch Manipulation dieser Ebenen können Sie Objekte unter- und übereinander legen.



Eine Markierung (links) und Objekte (rechts)

Mit Markierungen arbeiten

Allgemein gilt: Wenn Sie einen Befehl in PhotoImpact anwenden, betrifft dieser das gesamte Bild. Um den Wirkungsbereich des Befehls einzuengen, müssen Sie zuerst eine Markierung erstellen. PhotoImpact bietet zu diesem Zweck vier Markierwerkzeuge mit einer langen Liste an Einstellungsmöglichkeiten für einfache, wie auch für komplexe Auswahlvorgänge.

Bemerkung: Die Markierwerkzeuge funktionieren nur auf dem Basisbild; in Markierungen und Objekten können Sie keine Markierungen erstellen.



Rechtwinkelige Bereiche markieren

Mit dem Formenwahlwerkzeug können Sie Bereiche in verschiedenen Formen, z.B. Quadrate, Rechtecke, Kreise oder Ellipsen auswählen. Wählen Sie die gewünschte Form im Kombofeld »**Form**« in der Attributleiste. Zum Erstellen einer Markierung ziehen Sie die Maus über das Bild. Wenn Sie möchten, daß die Markierung immer in derselben Größe erscheint, wählen Sie »**Fixgröße**« und geben Sie die entsprechenden Werte in den danebenliegenden Feldern ein. Wenn Sie anschließend einmal im Bild klicken, wird eine Markierung in der festgelegten Größe erstellt. Diese Funktion ist besonders dann von Nutzen, wenn Sie gleich große Bildteile aus verschiedenen Vorlagen kopieren wollen, z.B. Paßfotos zum Einfügen in die Personaldatenbank zuschneiden.

Eine Markierung beginnt an der Stelle, an der Sie mit der Maus den Anfang setzen. In manchen Fällen ist es jedoch wünschenswert, daß mit der Maus das Zentrum eines Bereiches anstelle einer Ecke markiert werde, z.B. beim Erstellen kreisförmiger oder quadratischer Markierungen. Wählen Sie dazu den Befehl »Vom Zentrum aus zeichnen« im Optionsmenü der Attributleiste. Beim nächsten Erstellen einer Auswahl legen Sie mit der Maus das Zentrum des Bereiches fest.



Unregelmäßige Bereiche markieren

Mit dem Lasso können Sie Markierungen in jeder beliebigen Form erstellen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie schwer zu umreißende Bereiche einfassen wollen, zum Beispiel den Kopf einer Person, oder ein vielkantiges Objekt.

Das Lasso funktioniert auf zwei Arten: Durch Ziehen mit der Maus können Sie Kurvensegmente aufziehen, durch Klicken gerade Linien. Verwenden Sie beide Methoden zusammen, wenn Sie Umrisse nachziehen müssen, die sowohl gerade als auch unregelmäßige Segmente enthalten. Wenn Sie den gewünschten Bereich markiert haben, klicken Sie doppelt mit der Maus; PhotoImpact wählt automatisch den von Ihrer Markierung umschlossenen Bereich.

Wenn Sie zusätzlich »**Einschnappen**« auf der Attributleiste wählen, können Sie unter »**Sensibilität**« einen Wert (höchstens 10) eingeben. Dies erleichtert die Auswahl unregelmäßiger Formen. Die Eigenschaft »Sensibilität« legt den Bereich an Kontrastwerten fest, aus denen die Konturen in einem Bild bestehen, »Einschnappen« veranlaßt, daß die Markierungslinie direkt auf diesen Konturkanten zu liegen kommt. Dies funktioniert am besten, wenn Sie ein helles Objekt auf einem dumpfen Hintergrund nachziehen wollen. (Wenn Sie feststellen, daß die Markierung damit unerwünschte Bereiche enthält, deaktivieren Sie »Magnetkanten« oder verringern Sie die Empfindlichkeit.)

Bemerkung: Wenn Sie einen Fehler gemacht haben und von neuem beginnen wollen, betätigen Sie die Esc-Taste. Die Rückschritttaste führt Sie einen Auswahlsschritt zurück.

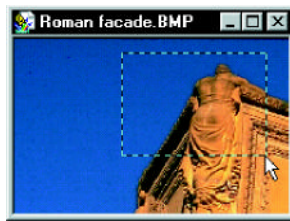


Farbähnliche Bereiche auswählen

Der Zauberstab dient der Auswahl bestimmter Farben in einem Bild. Wenn Sie im Bild klicken, werden alle vom Wert im Feld »**Ähnlichkeit**« mit eingeschlossenen Farben ausgewählt. Dies ist besonders nützlich, wenn die Farben einen einheitlichen Bereich einnehmen, z.B. einen einfarbigen Hintergrund.

Der Zauberstab kennt zwei Arbeitsweisen, »Linie« und »Bereich«. (Wählen Sie die gewünschte Betriebsart mit der Option »**Markieren nach**« in der Attributleiste.) Im Linienbetrieb werden mit dem Ziehen der Maus Linien erstellt und der kleinste und größte Farbwert der Pixel unter der Linie berechnet (inklusive der Werte im Feld »Ähnlichkeit«). Beim Loslassen der Maustaste wird eine Auswahl anhand dieses Werte erstellt. Diese Funktion ist empfehlenswert, wenn Sie Bereich rund um gerade Konturen auswählen wollen.

Im Bereichmodus wählen Sie stattdessen die Werte aller Pixel in einem markierten Bereich. Dies ist empfehlenswert für unregelmäßige Bereiche farbähnlicher Pixel, zum Beispiel Hintergründe oder Farbverläufe.



Normal



Freihandauswahl



Zauberstab

Farbähnlichkeit bestimmen

In das Feld »**Farbähnlichkeit**« sollten Sie einen Wert eingeben, der nach Ihrem Ermessen am besten die gewünschte Auswahl wiedergibt. Um den richtigen Wert herauszufinden, bewegen Sie den Zauberstab über den Pixeln im Zielbereich des Bildes und merken Sie sich die RGB- und FSH-Werte in der Statusleiste. Hierunter finden Sie einige Hinweise zum Wählen bestimmter Farbbereiche: (Sie können nur Farben im Bereich zwischen 0 und 255 wählen):

- »0« wählt alle benachbarten Pixel mit exakt demselben Farbwert.
- »255« wählt alle Farben im Bild, also das gesamte Bild.
- »50« wählt alle benachbarten Pixel mit Werten im Bereich +/- 50. Wenn Sie auf ein Pixel mit den Werten R25/G60/B190 klicken, werden alle benachbarten Pixel im Bereich zwischen R0/G10/B140 und R75/G110/B240 ausgewählt.



Die Schablone

Mit der Schablone können Sie Markierungen durch Aufmalen einer Farbmaske erstellen. Die Farbmaske erscheint, sobald Sie das Werkzeug aus der Werkzeugpalette wählen. (Die Farbe der Maske wird vom Farbquadrat »**Maskenfarbe**« in der Attributleiste bestimmt.) Mit Schablonen ist es einfacher, bestimmte Zonen zu identifizieren, weil damit der Kontrast zwischen Bild und Markierungsbereich verstärkt wird.

Durch Klicken oder Ziehen der Maus können Sie den gewünschten Auswahlbereich festlegen. Die betroffenen Zonen der Maske werden dann entfernt und geben die Sicht auf das darunter liegende Bild frei. Wenn Sie zu große Bereiche freigelegt, wählen Sie im Feld »**Modus**« die Option »Abziehen«. Beim nächsten Anwenden der Schablone wird die Maske aufgetragen und verdeckt Bildbereiche. Wenn Sie geendet haben, wählen Sie ein beliebiges anderes Werkzeug; die Maske verschwindet und die freigelegten Bereiche werden in Markierungen umgewandelt.

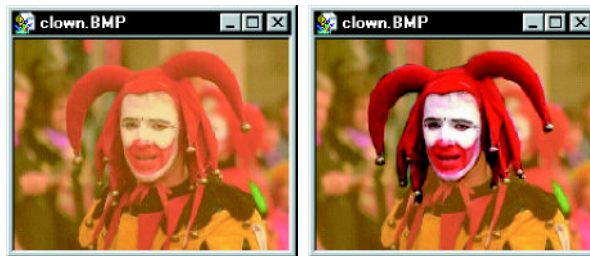
Bemerkung:

- *Schneller können Sie zwischen Auf- und Abtragen der Maske wählen, indem Sie die Taste »S« zum Auftragen und »A« zum Abziehen drücken. Klicken mit der linken Maustaste entfernt die Maske; Auftragen können Sie mit der rechten Maustaste.*
- *Wenn Sie den Maskenpinsel auf einem Bild mit bestehenden Markierungen einsetzen, erscheinen die markierten Bereiche als Ausschnitte in der Maskenebene.*

Eigenschaften der Schablone

Da es sich bei der Schablone um ein Malwerkzeug handelt, hat sie viel mit den anderen Malwerkzeugen gemeinsam, z.B. die Attribute »Pinselgröße« und »Pinselform«. Damit können Sie die gewünschte leichter markieren. Ein quadratischer Pinsel zum Beispiel ist ideal zum Nachziehen gerader Linien, während ein runder Pinsel besonders bei kreisförmigen Objekten Verwendung findet. Ob Sie in geraden Linien, freihändig oder in eine Reihe von Liniensegmenten malen wollen können Sie im Optionsmenü der Attributleiste entscheiden. Um die Kanten des Schablonenausschnitts zu erweichen, wählen Sie unter »**Vignette**« in der Attributleiste den gewünschten Wert. Danach wird jede Retusche oder Farbe, die Sie auf den Auswahlbereich auftragen, an den Kanten mit dem Basisbild vermischt.

Weil die Schablone verschiedene Elemente mit den Malwerkzeugen gemeinsam hat, können Sie sie zusammen mit diesem einsetzen, um bestimmte Spezialeffekte zu erzeugen. Wenn Sie zum Beispiel Farben mit einem Malwerkzeug auf ein Bild auftragen, werden diese automatisch ins Basisbild eingebunden. Dies ist bisweilen nicht wünschenswert, vor allem, wenn Sie den Farbauftrag später noch verschieben wollen. Mit der Schablone können Sie zuerst eine Auswahl erstellen, diese in ein Objekt umwandeln und dann die Auswahl mit einer Farbe füllen. Dies funktioniert besonders gut beim Anwenden einer Farbe auf mehrere Objekte, da ein Malwerkzeug immer nur eine Farbe auf ein Objekt gleichzeitig auftragen kann.



Markierungen mit Schablonen bemalen

Markierungsrahmen verschieben

Eine Markierung können Sie auch ohne die darin befindlichen Bilddaten verwenden. Wenn Sie z.B. eine Markierung verschieben, um bestimmte Bereiche eines Bildes freizulegen, oder um andere Teile des Bildes von Veränderungen zu bewahren. Wählen Sie dazu **»Markierungsrahmen verschieben«** im Optionsmenü der Attributleiste. Beim Verschieben der Markierung wird nur die Schablone ohne Bildinhalt verschoben.

Basisbild erhalten

Wann immer ein Auswahlbereich in ein Objekt verwandelt wird, bleibt das Basisbild darunter erhalten. Dies ist nützlich, wenn Sie Teile eines Bildes verdoppeln möchten, oder vor Veränderungen bewahren wollen. Wenn Sie jedoch mit Objekten auf einem einfarbigen Hintergrund arbeiten, mag dies nicht von Vorteil sein. Deaktivieren Sie einfach **»Basisbild erhalten«** im Optionsmenü der Attributleiste. Wenn Sie nun eine Auswahl verschieben, wird der Bereich darunter mit der aktiven Hintergrundfarbe gefüllt.

Bemerkung: wenn Sie beim Verschieben die Strg-Taste gedrückt halten, wird das Basisbild ungeachtet dieser Einstellung erhalten.

*Original**Basisbild nicht erhalten**Basisbild erhalten*

Weichkantige (Vignettierte) Markierungen erstellen

Es kann vorkommen, daß eine Markierung zu abrupte Kanten aufweist und nicht gut in die Bildumgebung paßt. Wählen Sie den Befehl »Anti-aliasing« im Optionsmenü der Attributleiste, um glattere Übergänge zwischen Auswahlbereich und Hintergrund zu schaffen. Beim Anti-aliasing werden die Kanten vignettiert, was besonders gekrümmte Linien weicher erscheinen läßt. Da jedoch Anti-aliasing die Kanten der Markierung manipuliert, wird dadurch der Auswahlbereich selbst in seiner Form verändert.

Markierungsränder vignettieren

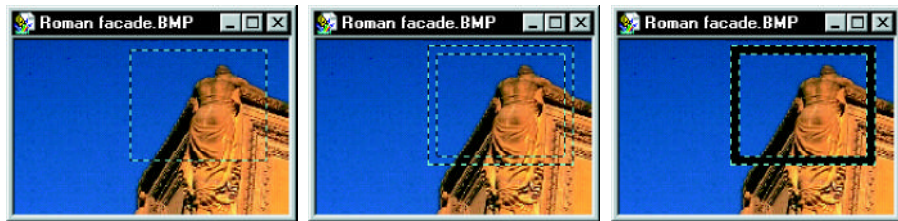
Um die Ränder einer Markierung verwaschen aussehen zu lassen, wählen Sie den Befehl »Vignettieren« im Menü »Bearbeiten: Markieren«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.) Vignettieren ist besonders dann nützlich, wenn ein Objekt als über dem Basisbild schwebend erscheinen soll. Im Dialogfeld, welches nach Auswahl dieses Befehls erscheint, haben Sie Gelegenheit, die Breite der Kante zu bestimmen (1 bis 150 Pixel). Nach Anwenden des Befehls erscheint die Markierung mit einem diffusen Rand in der angegebenen Breite.

Bemerkung: Wenn »Basisbild erhalten« nicht gewählt ist und Sie eine Markierung verschieben, werden Sie feststellen, daß auch im Basisbild die Ränder entsprechend weich erscheinen.



Randbereiche wählen

Wenn Sie einem Bildbereich einen Rand hinzufügen wollen oder eine geometrische Form zeichnen wollen, wählen Sie dazu den Befehl »Bordüre« im Menü »Bearbeiten: Markieren«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.) Der Befehl »Bordüre« erlaubt die Miteinbeziehungen von Pixeln rund um die Kanten der aktiven Markierung. Im Dialogfeld, welches nach Auswahl dieses Befehls erscheint, haben Sie Gelegenheit, die Breite der Kante zu bestimmen (1 bis 64 Pixel). (Die Hälfte dieser Breite wird innen, die andere außen aufgetragen.) Die Kante kann auch weich erscheinen und fließend in die Bildumgebung übergehen. Nachdem Sie eine Kante festgelegt haben, können Sie sie mit einer Farbe oder Textur füllen und so einen Rahmen oder eine geometrische Figur erstellen.



Original

Mit Rahmen

Rahmen gefüllt

Markierung erweitern und verkleinern

In PhotoImpact können Sie mehrere Bereiche eines Bildes auf einmal auswählen. Wählen Sie z.B. mit dem Lasso einen Baum, dann weitere Bäume aus. Genauso können Sie Teile der bestehenden Auswahl wieder abziehen. Um bestehende Markierungen zu erweitern, wählen Sie im Kombofeld »Modus« auf der Attributleiste die Option »Hinzufügen« (der Mauszeiger wird zum Pluszeichen), und wählen Sie weitere Bereich aus. Wenn Sie Teile aus der Markierung entfernen wollen, wählen Sie »Abziehen« (der Zeiger wird zum Minuszeichen) und klicken Sie auf den unerwünschten Bereich - die Markierung wird aktualisiert und der abgezogene Bereich ist nicht mehr Teil davon.

Bemerkungen:

- Genauso können Sie die Taste »A« drücken um Bereiche hinzuzufügen, bzw. »S« um Bereiche zu subtrahieren.
- Wenn keine Markierung besteht, haben die Befehl »Hinzufügen« und »Abziehen« keine Wirkung.

*Original**Markierung erweitern**Markierung verkleinern*

Markierungen erweitern

Außer mit dem Markiermodus können Sie auch noch mit dem Befehl »Ähnliches« im Untermenü »Bearbeiten: Markieren« Markierungen erweitern. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.) Mit diesem Befehl können Sie Farben in einem Bild wählen, z.B. das Blau des Himmels über einer Skyline, alle Weißstellen, oder die Buchstaben in einem Wort. Der Befehl »Ähnliches« funktioniert wie der Zauberstab (siehe Seite 134), mit der Ausnahme, daß er nur auf bereits markierten Bereichen angewendet werden kann und dem Erweitern von Auswahlbereichen durch Einbeziehung benachbarter farbähnlicher Pixel dient.

Graustufenmasken

PhotoImpact enthält eine Option zum Erstellen und Bearbeiten von Graustufenmasken, mit der Sie nicht nur die Form der Auswahlbereiche bestimmen können, sondern auch deren Durchlässigkeit. Das bedeutet, daß beim Anwenden eines Malwerkzeugs auf einem grau maskierten Bereich der Effekt nur bedingt aufgetragen wird. Graustufenmasken sind besonders dann nützlich, wenn Sie einen gleitenden Übergang zwischen zwei Bildern schaffen wollen.

Graustufenmasken erstellen

Jedes Graustufenbild kann als Graustufenmaske eingesetzt werden. Um eine Markierung in eine Graustufenmaske umzuwandeln, ziehen Sie die Markierung mit gedrückter M-Taste auf die Arbeitsfläche. Die Markierung wird automatisch als Graustufenbild in einem eignen Fenster geöffnet. (Wenn die Markierung eine regelmäßige Form hat, erscheint sie weiß. Wenn die Form unregelmäßig ist, erscheinen nicht gewählte Bereiche schwarz.)

Bemerkung: Sie können auch die Befehle »Markierung laden« und »Markierung speichern« im Untermenü »Bearbeiten: Markieren« wählen und damit Graustufenmasken speichern bzw. öffnen. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.)

Graustufenmasken bearbeiten

Da es sich bei Graustufenmasken um nichts anderes als Graustufenbilder handelt, können Sie die Maske mit herkömmlichen Werkzeugen und Befehlen bearbeiten. Damit können Sie Bereiche der Maske mehr oder weniger durchsichtig machen. Bedenken Sie:

- Schwarze Bereiche werden nicht gewählt.
- Weiße Bereiche werden gewählt.
- Grauzonen werden bedingt gewählt: je weißer der Grauton, desto stärker der Effekt; je schwärzer der Grauton desto geringer der Effekt.



Original

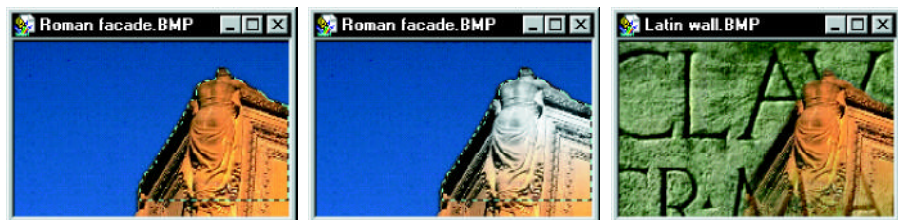
Graustufenmaske

Manipulierte
Graustufenmaske

Graustufenmasken verwenden

Einmal erstellte Graustufenmasken können in jedem anderen Bild angewandt werden. Die einfachste Methode dazu ist das Speichern der Maske im Objektarchiv (siehe Seite 146) und zurückziehen auf das Bild in Arbeit. Effekte, Malwerkzeuge und Objekte die durch die Maske auf das Bild aufgetragen werden, hinterlassen Effekte, die von der Transparenz der Maske gefiltert werden.

Bemerkung: Wenn eine Graustufenmaske auf einem Bild abgelegt wird, entspricht der erscheinende Auswahlrahmen möglicherweise nicht genau der Maske. Dies rührt daher, daß der Auswahlrahmen nur die Kanten an Maskenzonen mit Grauwerten unter oder über 128 zeigt. Wenn Ihre Maske sehr dunkel ist und nur aus Grauwerten unter 128 besteht, erscheint kein Rahmen, wenn die Maske sehr hell ist und nur Grautöne über 128 enthält, sieht es so aus als wäre das gesamte Bild gewählt.

Maske über dem Original
Bild als Auswahl

Farbtonmanipulation

Bild kopiert in anderes

Arbeit mit Objekten

Eines der leistungsstärksten Elemente von PhotoImpact ist die Fähigkeit, Objekte erstellen, manipulieren und umformen zu können. Objekte werden immer dann erstellt, wenn eine Auswahl verschoben, ein Bild eingefügt, oder eine Umformoperation ausgeführt wird. Einmal erstellt, schweben die Objekte in unabhängigen Ebenen und können frei verschoben und manipuliert werden, ohne daß dabei andere Objekte oder das Basisbild verändert werden. Nach erfolgter Bearbeitung können die einzelnen Objekte wieder dem Basisbild einverleibt werden.

Objektebenen

Je einfacher Ihnen die Arbeit mit Objekten fällt, desto mehr Objekte werden Sie erstellen und desto unerläßlicher ist es, diese übersichtlich zu ordnen. Dazu bietet Ihnen PhotoImpact den Ebenenmanager in der Trickkiste. Aufrufen können Sie diesen durch Klicken auf die Trickkistenschaltfläche in der Standardsymbolleiste und Wählen des Eintrags »Ebenenmanager« aus dem Kombofeld »Galerien«.

Im Ebenenmanager erscheinen alle Objekte in einem Bild der Reihe nach nummeriert in Form von Miniaturen. Das Symbol eines offenen Auges auf der Miniatur zeigt, daß das Objekt betrachtet werden kann. (Anzeigen bzw. verstecken können Sie ein Objekt im Dialogfeld »Eigenschaften« durch (De)aktivieren von »Anzeigen«.) Klicken Sie auf die Miniatur, um das Objekt im Bild auszuwählen. Das Objekt erscheint dann in einem Markierungsrahmen. (Wenn das Objekt von einem anderen Objekt verdeckt ist, erscheint nur der Rahmen.)

Bemerkung: Inaktive Objekte (und Markierungen) können Sie besser sichtbar machen, indem Sie »Inaktive Markierungen und Objekte hervorheben« im Dialogfeld »Voreinstellungen (siehe Seite 72) wählen.



Bild mit Objekten im Ebenenmanager

Objekte gruppieren und trennen

Im Zuge der Arbeit mit Objekten werden Sie feststellen, daß Objekte manchmal gruppiert werden müssen, um als ganze Einheit verschoben zu werden, oder bestimmte Werkzeuge und Effekte darauf anzuwenden. Halten Sie dazu die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie im Ebenenmanager auf die Miniaturen der Objekte, die Sie gruppieren wollen. (Rund um die ausgewählten Miniaturen erscheint ein blauer Rahmen, die entsprechenden Objekte im Bild werden ausgewählt.) Wählen Sie nun »Gruppieren« aus dem Menü des Ebenenmanagers: auf den gewählten Miniaturen erscheint der Kode »G1« (für die erste Gruppe, G2 für die nächste, usw.), die Objekte selbst werden gruppiert.

Bemerkung: Sie können die Objekte auch direkt im Bild auswählen.

Um eine Operation auf individuelle Objekte in der Gruppe anzuwenden, müssen Sie die Objekte zuerst trennen. Wählen Sie dazu »Trennen« aus dem Ebenenmanagermenü. Alle Objekte in der Gruppe werden nun getrennt und können separat bearbeitet werden.



Objektebenen ändern

Wenn ein Objekt erstellt wird, sei dies durch Einfügen oder als Ergebnis einer Ziehen-und-Ablegen-Operation zwischen Bildern, erscheint es immer in der obersten Ebene des Bildes und verdeckt damit das Basisbild und etwaige andere bestehende Objekte. (Wenn Sie eine Markierung in ein Objekt umwandeln, erscheint das Objekt in der untersten Ebene.) Wenn Sie mit mehreren Objekten auf einmal arbeiten, bedarf es dazu der Positionskontrolle im dreidimensionalen Raum. Verwenden Sie dazu die vier Pfeilschaltflächen in der Attributsymbolleiste. Von links nach rechts betrachtet verlegen diese Schaltflächen ein Objekt: eine Ebene nach oben, nach unten, in die oberste Ebene und in die unterste Ebene.

Bemerkung: Eine andere Art, die Ebene eines Objekts zu ändern ist das Verschieben der Objektminiatur an eine andere Stelle relativ zu den anderen Objekten. (Die erste Miniatur ist in der obersten Ebene, die unterste Miniatur liegt auf der tiefsten Ebene.)



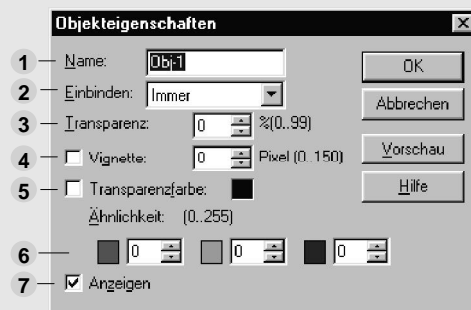
Objektebenenmanipulation

Objekteigenschaften festlegen

PhotoImpact gibt Ihnen die Kontrolle über alle Objekte in einem Bild, einschließlich deren Erscheinungsbild. Objekteigenschaften erlauben die Festlegung der Transparenz von Objekten auf anderen Objekten bzw. dem Basisbild.

Doppelklicken Sie auf dem Objekt oder wählen Sie »Eigenschaften« im Untermenü »Bearbeiten: Objekte«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.)

DIALOGFELD »OBJEKTEIGENSCHAFTEN«

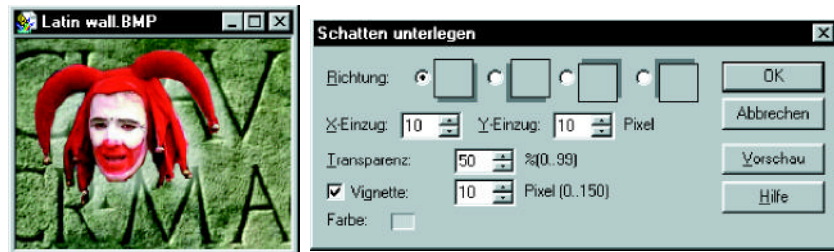


- 1 **»Name«** legt eine Bezeichnung für das Objekt fest, die bis zu 16 Zeichen lang sein kann.
- 2 **»Einbinden«** bestimmt die Farbe des Objekts. Wählen Sie zwischen:
 - **»Immer«** zeigt das Objekt stets in gleicher Weise an.
 - **»Farbton & Sättigung«** zeigt nur die Farben und deren Sättigungsgrad.
 - **»Nur Farbton«** zeigt nur die Farbdaten des Objekts.
 - **»Wenn heller«** zeigt die Pixel im Objekt, die heller als das darunterliegende Bild oder Objekt sind.
 - **»Wenn dunkler«** zeigt nur die Pixel, die dunkler als das darunterliegende Bild oder Objekt sind.
- 3 **»Transparenz«** steuert die Durchsichtigkeit des Objekts, wobei 0 = undurchsichtig, 99 = durchsichtig.
- 4 **»Vignette«** bestimmt, wie die Kanten des Bildes in andere Objekte oder das Basisbild übergehen.
- 5 **»Transparenzfarbe«** legt die durchsichtige Farbe im Objekt fest. Wenn Sie z.B. **»Rot«** wählen, werden alle roten Bereiche im Objekt durchsichtig und lassen darunterliegende Objekte bzw. das Basisbild durchscheinen.
- 6 **»Ähnlichkeit«** bestimmt die der transparenten Farbe ähnlichen Bereiche. Verwenden Sie diese Funktion, wenn die Farbe, die Sie transparent machen wollen, über mehr als einen Farbwert verfügt. Zum Beispiel, wenn Sie eine Reihe von Rottönen anstelle einer einzelnen Farbe Rot transparent machen möchten.
- 7 **»Anzeigen«** legt fest, ob das Objekt im Bild angezeigt wird oder nicht. Nicht angezeigte Objekte erscheinen dennoch als Miniaturen im Ebenenmanager, wo auch ihre Eigenschaften verändert werden können.

Objekten Schatten hinzufügen

PhotoImpact bietet eine Möglichkeit, durch Hinzufügen von Schatten zu Objekten und Objektgruppen diesen Elementen Tiefe zu verleihen. Wählen Sie den Befehl »Schatten unterlegen« im Menü »Bearbeiten: Objekt«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.) Im gleichnamigen Dialogfeld können Sie die Richtung, Länge, Transparenz, Farbe und den Kantenübergang des Schattens festlegen.

Wann immer Sie einen Schatten erstellen, wird dieser als unabhängiges Objekt mit dem Mutterobjekt gruppiert. Daher werden immer Mutterobjekt und Schatten miteinander verschoben. (Wenn nötig können Sie Schatten und Objekt mit dem Befehl »Trennen« um Untermenü »Bearbeiten: Objekt« trennen.)



Objekt mit Schatten

Objekte sortieren

Beim Arbeiten mit vielen Objekten werden Sie die Sortierbefehle im Ebenenmanager nützlich finden. Dies hilft Ihnen dabei, die Übersichtlichkeit der Objekte zu bewahren. Objekte können nach deren Tiefe, Namen, oder Gruppe sortiert werden.

»**nach Ebene sortieren**« sortiert die Miniaturen nach deren Ebenen über dem Basisbild, mit der ersten Ebene ganz oben. Da jedes Objekt auf einer anderen Ebene liegt, ist dies besonders nützlich, wenn Sie Reihenfolge des Aufeinanderliegens kontrollieren wollen.

»**nach Namen sortieren**« sortiert die Miniaturen alphabetisch nach deren Namen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie ein bestimmtes Objekt suchen. Den Namen können Sie im Dialogfeld »Eigenschaften« festlegen, welches Sie durch Doppelklicken auf dem Objekt erreiche.

»**nach Gruppen sortieren**« ordnet die Miniaturen nach Gruppen. Die Miniaturen in der ersten Gruppe erscheinen vor jenen der Zweiten Gruppe, usw. Damit erhalten Sie eine bessere Übersicht über Gruppen und können bestimmte Gruppen zur Bearbeitung auswählen.

Objekte zwischen Bildern kopieren und verschieben

PhotoImpact erlaubt das Verschieben von Objekten zwischen Bildern für den Fall, daß Sie ein Objekt in einem Bild erstellt haben und in einem anderen verwenden möchten. Ziehen Sie das Objekt aus dem Quellbild und legen Sie es auf dem Zielbild ab. Das Objekt verschwindet aus dem Quellbild und erscheint im Zielbild. (Zum Kopieren halten Sie währenddessen die Strg-Taste gedrückt.)

Objekte verdoppeln

Alle Objekte und Objektgruppen in PhotoImpact können verdoppelt werden. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Objekt bzw. eine Gruppe von Objekten fertig retuschiert haben und mehrere Kopien davon in einem Bild einsetzen wollen.

Wählen Sie zuerst das Objekt, dann den Befehl »Verdoppeln« aus dem Menü »Bearbeiten: Objekt«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Objekt klicken.) Eine Kopie des Objekts oder der Objektgruppe erscheint nun neben dem Original. Diese Kopie können Sie nach Wunsch verschieben und weiter bearbeiten.

Objekte löschen

Möglicherweise erstellen Sie in einem Arbeitsgang einmal zuviele Objekte. In diesem Fall wählen Sie einfach »Löschen« aus dem Menü »Bearbeiten: Objekte«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Objekt klicken.) Das Objekt bzw. die Gruppe verschwinden aus dem Bildfenster, die entsprechenden Miniaturen aus dem Ebenenmanager.

Objekteigenschaften zurücksetzen

Beim Arbeiten mit Objekten ist es manchmal notwendig, das Objekt in seinen ursprünglichen Zustand zurückzusetzen. Vielleicht befriedigt Sie das Aussehen des Objektes nicht mehr und sie möchten ganz einfach noch mal von vorne beginnen. Wählen Sie den Befehl »Zurücksetzen« im Untermenü »Bearbeiten: Objekt«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Objekt klicken.) Das Objekt wird automatisch in den Zustand zum Zeitpunkt seiner Erstellung zurückversetzt.

Bemerkung:

- Verwechseln Sie »Zurücksetzen« bitte nicht mit dem Befehl »Wiederherstellen« im Menü »Datei«, welcher das Bild schließt und wiederöffnet.
- Wenn »Basisbild bewahren« deaktiviert ist, ist »Zurücksetzen« nicht verfügbar.

Das Objektarchiv

Beim Bearbeiten und Erstellen von Bildern werden Sie im Laufe der Zeit Elemente sammeln, die Sie aufbewahren und immer wieder einsetzen wollen. Im Normalfall würden Sie hierzu das gewünschte Element in einer separaten Datei abspeichern und bei Bedarf öffnen. PhotoImpact bietet Ihnen eine bequemere Methode der Verwaltung von Bildern und Bildteilen - das Objektarchiv.

Klicken Sie auf die Schaltfläche der Trickkiste in der Standardsymbolleiste. Die Trickkiste erscheint mit der zuletzt benutzten Galerie. Wählen Sie im Kombofeld »Galerien« das Objektarchiv: das Fenster des Objektarchivs erscheint mit allen Miniaturen der Bildelemente, die Sie darin abgelegt haben.



Das Objektarchiv

Markierungen im Objektarchiv speichern

Markierungen können Sie im Objektarchiv aufbewahren, indem Sie sie aus einem Bild ziehen und auf einem Gruppenregister im Objektarchiv ablegen. (Alternativ dazu können Sie »Markierung in Objektarchiv aufnehmen« aus dem Untermenü »Bearbeiten: Markieren« wählen.) Die Markierung wird dann automatisch als Datei gespeichert, und zwar in jedem Ordner, der bei der Erstellung der Gruppe angegeben wurde; die Miniatur erscheint im Archiv.

Bemerkung: Falls keine bestehen, erscheint automatisch das Fenster »Neue Gruppe«, mit dem Sie neue Gruppen anlegen sollten.

Beim Speichern eines Objekts haben Sie die Wahl es als Markierung oder Bild abzuspeichern. Entscheiden Sie sich mit Hilfe der Menüschaftfläche in der Trickkiste. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Objekt im Objektarchiv klicken.) Bei Graustufenbildern haben Sie weiter die Wahl, das »Bild als Markierung« zu speichern. Damit wird ein Graustufenbild in eine Markierung verwandelt und abgespeichert. Sie können als später als Maske einsetzen, siehe Seite 130.)

Bemerkung: Wenn Sie beim Ziehen die Taste M gedrückt halten, wird ein Objekt automatisch als Markierung gespeichert.

Markierungen als Dateien speichern

Obschon Sie im Objektarchiv Markierungen speichern können, kann es vorkommen, daß Sie diese auf einem anderen Computer oder einem anderen Speichermedium benötigen. Dazu gibt es in PhotoImpact den Befehl »Markierung speichern« im Untermenü »Bearbeiten: Markieren«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.) Das gleichnamige Dialogfeld erscheint. Speichern Sie damit die aktive Auswahl als Graustufenbild im gewünschten Dateiformat.

Bemerkung: Vermeiden Sie es, Masken in verlustreichen Formen wie JPEG zu speichern: dadurch wird die Maske verändert!

Objektarchivgruppe erstellen

Das Objektarchiv ist ein sehr praktisches Utensil zur Aufbewahrung von Bildelementen. Wenn Sie jedoch zuviel darin speichern, kann es leicht unübersichtlich werden. Um Markierungen und Bilder besser zu organisieren, sollten Sie sich der Gruppen bedienen.

Erstellen einer Objektarchivgruppe:

1. Wählen Sie im Menü der Trickkiste »Gruppe erstellen«. Im gleichnamigen Dialogfeld erscheint ein Texteingabefeld zur Festlegung eines Gruppennamens.
2. Geben Sie einen Namen für die Gruppe im Feld »Name«. Der Name kann bis zu 16 Zeichen lang sein (geben Sie keine Erweiterung) sein. Wenn Sie einen neuen Pfad bzw. Ordner für die Gruppendatei festlegen wollen, geben Sie diese unter »Ordner« ein. (Gruppendateien tragen die Erweiterung OPG.)
3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und die neu erstellte Gruppe erscheint im Objektarchiv.

Objektarchivgruppe laden

Objektarchivgruppe können Sie übers Netzwerk, gemeinsam benutzte Laufwerke, Disketten oder andere externe Quellen laden. Verwenden Sie dazu den Befehl »Gruppe importieren« im Menü des Objektarchivs. (Die Gruppendatei und deren Inhalt bleiben im Originalordner.) Wenn Sie Ihre eigenen Objektarchivgruppe anderen schreibgeschützt zur Verfügung stellen wollen, wählen Sie den entsprechenden Befehl im Objektarchivmenü. Andere Benutzer können dann auf die Gruppen zugreifen, jedoch keine Änderungen speichern.

Gruppen und Objekte löschen

Bestehende Gruppen können mit dem Befehl »Gruppe löschen« im Menü des Objektarchivs zusammen mit ihren Dateien von der Festplatte gelöscht werden. Wählen Sie zuerst das Objekt, dann den Befehl.

Bilder und Markierungen laden

Genau wie Sie Bilder und Markierungen durch Ziehen und Ablegen in das Objektarchiv legen können, können Sie sie wieder aus dem Archiv ziehen und in einem Bildfenster bzw. auf der Arbeitsfläche ablegen. Beim Ablegen auf der Arbeitsfläche wird ein neues Bild mit dem Bild bzw. der Markierung darin in Form eines Objekts erstellt. (Wenn Sie ein Objekt nicht auf diese Art kopieren können (versteckte Objekte zum Beispiel), verwenden Sie den Befehl »Objekt ins Bild kopieren« im Objektarchivmenü.)

Wenn Sie ein Objekt zurück in jenes Bild, aus dem Sie es bezogen haben, oder in ein Bild gleicher Größe legen, erscheint das Objekt in der ursprünglichen Position. (Wenn das Zielbild andere Abmessungen aufweist, wird das Objekt an der Zeigerposition abgelegt.) Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie die Position von Elementen im Vordergrund bewahren möchten, während Sie den Hintergrund verändern. In diesem Fall können Sie alle Objekte ins Objektarchiv legen, den Hintergrund verändern, und dann die Objekte wieder zurück ins Bild legen. Alle Bildelemente werden automatisch positioniert. Ein weiteres Anwendungsgebiet für diese Funktion sind Bilder aus Animationsfolgen, bei denen die Position stationärer Elemente immer gleich bleiben müssen.

Bemerkungen:

- *Beim Auflegen einer Markierung, die aus einem Graustufenbild bezogen wurde auf ein Indexfarben- oder Schwarzweißbild, werden die Graubereiche der Markierung in entweder Schwarz oder Weiß verwandelt.*
- *Um eine gespeicherte Markierung (oder ein Graustufenbild) als Markierung in ein aktives Bild zu laden, wählen Sie »Markierung laden« im Menü »Bearbeiten: Markieren«. (Dieses Untermenü erscheint auch, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Markierung klicken.)*

Bilder umformen

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Verformung von Bildern. Zuerst wollen wie die Befehle zur Größenveränderung, Zuschneiden, Neuabtasten und Auflösung ändern betrachten, und wie Sie die Anzahl der Farben in einem Bild verändern können. Es folgt eine Beschreibung des Verformwerkzeugs, mit dem Sie Bilder in der Größe verändern, drehen, spiegeln, verzerren, ja sogar Bildbereiche perspektivisch verändern können. Die Werkzeuge »Vektorisieren« und »Pfad« erlauben das schnelle Nachzeichnen und Formverändern von Markierungen.

Kapitelinhalt

Bilder verformen	150
Bilder umwandeln.....	152
Das Verformwerkzeug.....	155
Pfade	157

Bilder verformen

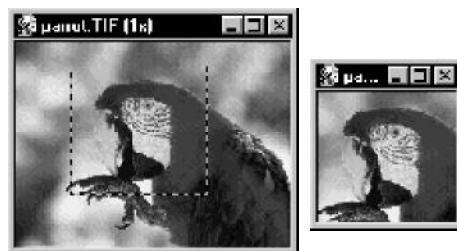
PhotoImpact bietet alle notwendigen Werkzeuge, um das Aussehen von Bildern Ihren persönlichen Vorstellungen anzupassen. Egal ob Sie Bilder zum Drucksatz vorbereiten und deren Größe verändern müssen, oder Bilder zur Darstellung auf dem Bildschirm konvertieren müssen, oder Ihrem kreativen Talent durch Hinzufügen perspektivischer Ansichten Ausdruck verleihen wollen - das Umformwerkzeug von PhotoImpact wird allen Ihren Ansprüchen mehr als gerecht.

Bilder zuschneiden

Beim Zuschneiden werden die Ränder eines Bildes weggeschnitten. Dadurch kann die Position von Elementen im Bild verändert werden. Dies ist besonders dann anzuraten, wenn zu große Bilder an den Rändern unnötige Bilddaten enthalten, die Sie verwerfen möchten. Beim Zuschneiden wählen Sie zuerst den Bereich des Bildes, den Sie erhalten wollen und dann den Befehl »Zuschneiden« [STRG-R] im Menü »Bearbeiten«. Die Bereiche außerhalb der Markierung werden verworfen, der Inhalt der Markierung wird zum Gesamtbild. (Wenn Sie ein Objekt auswählen und dann zuschneiden, werden Basisbild und alle anderen Objekte entfernt und nur das gewählte Objekt verbleibt im Bild.)

Bemerkungen:

- Wenn Sie einen nicht rechteckigen Bereich wählen, wird das Bild in Form des kleinsten möglichen Rechtecks zugeschnitten. Bereiche außerhalb der Markierung, jedoch innerhalb des Rechteckrahmens erscheinen mit der aktiven Hintergrundfarbe gefüllt.
- Beim Zuschneiden des Basisbildes werden alle Objekte ohne Einbindung verworfen.
- Verwenden Sie automatisches Zuschneiden, um Bilder mit überflüssigem Leerraum rundherum entsprechend zuzuschneiden. Siehe »Automatische Korrekturen« auf Seite 90.)



Zuschneiden

Bilder vergrößern/verkleinern

Ein Bild kann auf zwei Arten vergrößert bzw. verkleinert werden: durch Ändern der Auflösung oder Neuabtasten. Beim Ändern der Auflösung wird die physische Größe des Bildes verändert, und zwar ohne Auswirkung auf die Bilddaten und damit die Bildqualität. Beim Abtasten wird die Größe des Bildes nachgestellt, in dem Bilddaten beim Reduzieren verworfen und beim Vergrößern hinzugefügt werden. Die richtige Methode hängt von der erwünschten Qualität und dem Ziel-ausgabegerät ab.

Ändern der Auflösung

Die Auflösung bestimmt die physische Größe eines Bildes durch Festlegen der Größe der einzelnen Bildpunkte. Wenn Sie die Auflösung ändern, ändern Sie damit die Anzahl der Pixel pro Einheit. Beim Vergrößern der Auflösung werden die Pixel näher zueinander gerückt und damit die Abmessungen des Bildes verkleinert, beim Verringern der Auflösung werden die Bildpunkte weiter auseinandergerückt: das Bild wird größer. Damit können Sie ein Bild verkleinern, ohne die eigentliche Anzahl der Pixel zu verringern. Die ursprüngliche Bildqualität wird bewahrt. Da die Anzahl der Pixel gleichbleibt, ändert sich auch die Größe der Datei nicht.

Auflösung eines Bildes verändern:

1. Wählen Sie im Format-Menü den Befehl »Auflösung«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Wählen Sie eine Auflösung: »Anzeige«, »Drucker«, oder »Frei«.
»Anzeige« sollten Sie wählen, wenn Sie das Bild in einer Diaschau oder Bildschirmpräsentation zeigen möchten. Wählen Sie »Drucker«, wenn Sie das Bild auf einem Schwarzweißdrucker ausgeben möchten. Wenn das Bild in einem anderen Programm, z.B. Microsoft Word oder PowerPoint zu groß erscheint, wählen Sie »Frei« und geben Sie die gewünschte Auflösung ein.
3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und die Auflösung des Bildes hat sich geändert.
Das Bild erscheint jedoch gleich groß auf dem Schirm. Änderungen können Sie nur beim Drucken oder Einfügen des Bildes in ein anderes Programm, das die Auflösungsdaten mit einliest, feststellen.

Abtasten eines Bildes

Die Größe eines Bildes wird von der Bildschirmauflösung und der Anzahl der Pixel im Bild bestimmt. Der Befehl »Abmessungen« erlaubt das Einstellen der Pixelzahl in einem Bild. Da durch dieses Neuabtasten jedoch die tatsächliche Anzahl der Pixel verändert wird, ändert sich auch die Größe der Datei entsprechend.

Neu abtasten sollten Sie ein Bild:

- Wenn Sie es auf dem Bildschirm anzeigen wollen und mehrere Bilder in derselben Größe erscheinen sollen, z.B. bei einer Diaschau.
- Wenn Sie Bilder zum Drucksatz vorbereiten und die Größe der Bilddateien verkleinern möchten, so daß diese leichter in DTP- oder Textverarbeitungsprogramm importiert und gedruckt werden können.
- Wenn Sie ein Bild dehnen oder zusammendrücken wollen.

Bilder umwandeln

Beim Arbeiten mit Bildern ist es oft notwendig und von großem Nutzen, den Datentyp zu verändern, z.B. ein Graustufenbild in ein Echtfarbenbild umzuwandeln. Die Wahl des Datentyps hat direkten Einfluß auf die Dateigröße und -qualität. Beim Umwandeln eines Datentyps in einen Typ mit mehr Farben stehen Ihnen zwar mehr Farben zur Verfügung, die Datei wird jedoch auch größer. Wählen Sie beim Konvertieren einen der Befehle aus dem Menü »Format: Datentyp«. (Dieses Menü ist auch über die Datentypenschaltfläche in der Statusleiste zugänglich.) Manche Datentypen sind vielleicht nicht verfügbar: in diesem Fall müssen Sie einen Zwischenschritt einlegen und zuerst in Echtfarben umwandeln. Nachdem Sie einen Datentyp gewählt haben, wird die Konversion entweder unmittelbar ausgeführt oder es erscheint ein Dialogfeld mit Einstellungsmöglichkeiten.

Bemerkungen:

- *Beim Umwandeln wird das Originalbild verändert, es sei denn, Sie haben im Menü »Format: Datentyp« »Neues Bild« gewählt.*
- *Mehr über Farben und Bildbearbeitung finden Sie unter »Grundlagen der Bildbearbeitung« in der Online-Hilfe.*

DIALOGFELD »IN SCHWARZWEIßBILD UMWANDELN«



- 1 »**Auflösung**« bestimmt die Auflösung des neuen Bildes. Wählen Sie die Auflösung des aktiven Bildes, Druckers, der Anzeige, oder legen Sie selbst Werte fest. Wenn Sie eine hohe Auflösung wählen, wird eine große Datei erstellt, und die Umwandlung dauert dementsprechend lange.)
- 2 Unter »**Halbtonraster**« können Sie eine Methode zur Rasterung festlegen. »Form« verwendet ein Pixelmuster zur Rasterung. (Die Option »*Diffus*« bringt meist die besten Resultate.) Die Frequenzsteuerung legt fest, wie viele Zeilen pro Zoll in einer bestimmten Form erscheinen; »Winkel« bestimmt den Winkel, in dem die Formen bei der Rasterung aufgelegt werden.

DIALOGFELD »ECHTFARBEN IN 16 FARBEN«

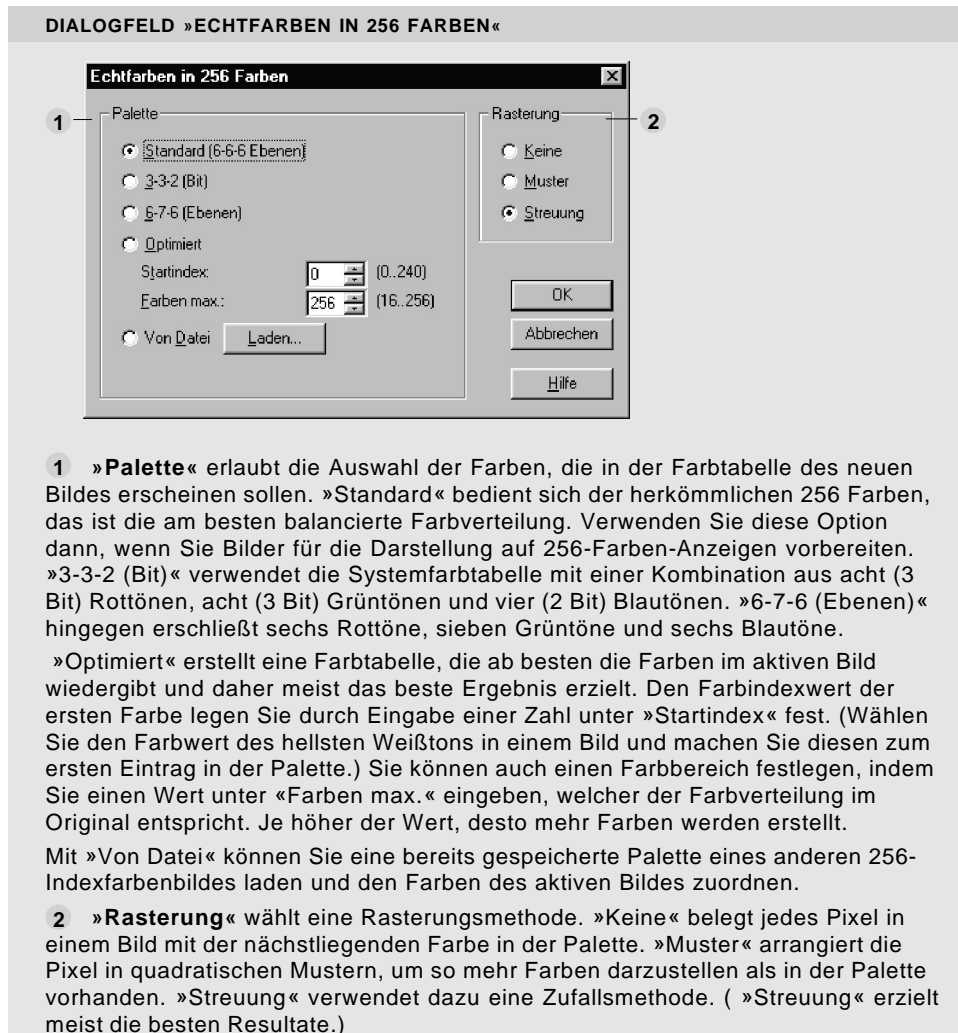


1 »**Palette**« erlaubt die Auswahl der Farben, die in der Farbtabelle des neuen Bildes erscheinen sollen. »Standard« verwendet die normalen 16 Farben, die auf handelsüblichen VGA-Anzeigen zur Verfügung stehen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Bilder in andere Windowsapplikationen übertragen, oder für Online-Hilfedateien oder CD-Titel aufbereiten.

»Optimiert« erstellt eine Farbtabelle, welche die im Bild bestehenden Farben am besten wiedergibt. In den meisten Fällen erhalten Sie damit die beste Umwandlung. »Nicht ändern« gestattet Ihnen den Vorbehalt bestimmter Einträge in einer optimierten Palette. Vielleicht möchten Sie ja später schwarzen Text in ein Bild aus Grün- und Blautönen hinzufügen. Wenn Sie »Schwarzweiß« reservieren, wird eine Farbtabelle mit grünen und blauen Farben, sowie Schwarz und Weiß erstellt. Wenn Sie »8 Primärfarben« reservieren, enthält die Farbtabelle Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz und Weiß.

Mit »Von Datei« können Sie eine bereits gespeicherte Palette eines anderen 16-Indexfarbenbildes laden und den Farben des aktiven Bildes zuordnen.

2 »**Rasterung**« wählt eine Rasterungsmethode. »Keine« belegt jedes Pixel in einem Bild mit der nächstliegenden Farbe in der Palette. »Muster« arrangiert die Pixel in quadratischen Mustern, um so mehr Farben darzustellen als in der Palette vorhanden. »Streuung« verwendet dazu eine Zufallsmethode. (»Streuung« erzielt meist die besten Resultate.)



Umwandlung von Echtfarben in CMYK

Mit PhotoImpact können Sie Farbseparationen für professionellen Drucksatz erstellen. PhotoImpact spaltet dann das Bild in vier Graustufenbilder auf, eines für jeden der Kanäle Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz (CMYK). Wenn Sie diese vier Bilder auf einem hochauflösenden Foliendrucker ausgeben, kann eine Druckerei damit ein Farbbild drucken.

Beim Umwandeln von Echtfarben in CMYK ist es empfehlenswert, alle Bilder unter einem Namen zu speichern und den Namen der Farbe in den Dateinamen mit einzubeziehen, z.B. »Sportwagen - Cyan«, »Sportwagen - Gelb«, etc. Damit werden alle Bilder korrekt identifiziert, was für die Rekombination in der Druckerei von ausschlaggebender Wichtigkeit ist.

CMYK in Echtfarben umwandeln

In PhotoImpact können Sie nicht nur Farbseparationen nach CMYK erstellen, Sie können auch die Dateien einer Farbseparation wieder zu einem Echtfarbenbild zusammenfügen. Dies ist besonders nützlich, wenn das Original nicht verfügbar ist und Sie das Bild verändern müssen. Auf diese Methode sollten Sie jedoch nur im Notfall zurückgreifen, da ein rekombiniertes Bild nicht so viele Farben enthalten kann wie das Original.



Das Verformwerkzeug

Mit dem Verformwerkzeug können Sie die Form von Bildteilen und ganzen Bildern manipulieren. Wählen Sie ein Objekt oder den Bereich, an dem die Umformung stattfinden soll, und klicken Sie auf die Umformschaltfläche in der Werkzeugpalette. Alle möglichen Umformungen erscheinen in Form von Schaltflächen auf der Attributleiste. (Manche dieser Umformungen sind auch über das Menü »Bearbeiten: Drehen & Spiegeln« zugänglich.) Auf der folgenden Seite finden Sie Beispiele zu den einzelnen Optionen.

Bemerkungen:

- *Beim Anwenden einer Umformung werden Markierungen in Objekte umgewandelt.*
- *Wenn Sie ein Bild nicht in einem rechten Winkel rotieren, wird rund um das zusätzliche Raum frei. Dieser Raum wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt, sofern Sie nicht »Basisbild bewahren« im Optionsmenü der Attributleiste gewählt haben. (Gilt nicht für Objekte.)*



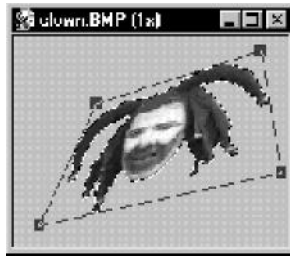
Original



Freie Größenänderung



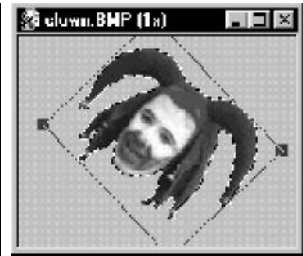
Schrägstellen



Verzerren



Perspektive



Drehen



Spiegeln nach links



Horizontal spiegeln

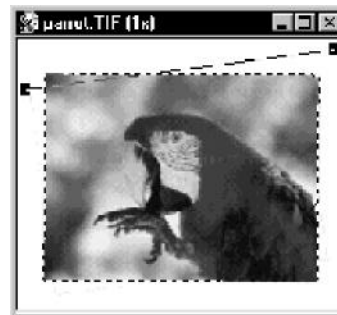
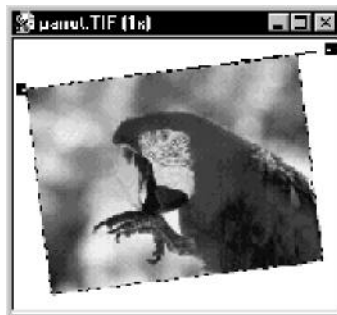


Vertikal spiegeln

Geraderichten

Die Funktionen »An horizontaler Linie drehen« und »An vertikaler Linie drehen« sind besonders nützlich, wenn Sie mit einem etwas schräg liegenden Original arbeiten. Dies passiert oft beim Einlesen von Bildern mit Handscannern. Um ein Bild in horizontaler Richtung gerade zu stellen, wählen Sie die Schaltfläche »An horizontaler Linie drehen« und ziehen einen der Anfasser der Linie an den Anfangspunkt eines klar sichtbaren waagerechten Elements im Bild, zum Beispiel der Bildkante. Ziehen Sie den zweiten Anfasser an das andere Ende dieses Merkmals, so daß die Linie daran entlang zu liegen kommt. Wenn Sie nun doppelklicken, wird das Bild horizontal gedreht.

Bemerkung: Mit dem Befehl *automatischen Geraderichten* können Sie diesen Vorgang automatisch ablaufen lassen. Mehr darüber finden Sie unter »Automatische Korrekturen« auf Seite 90.



Pfade

PhotoImpact erlaubt die Umwandlung von Objekten und Markierungen in Pfade. Unter Pfaden versteht man Vektorbilder, die aus einer Serie von Bezugspunkten, Bezièrkurven und Linien bestehen. Pfade enthalten keine Bilddaten, können jedoch präzise geformt werden und so gelegt werden, daß Formen fast ohne zackige Kanten entstehen. Gerade diese Weichheit der Linien macht den Pfad zu einem so hervorragenden Werkzeug im Umgang mit Text und anderen Formen, z.B. Firmenlogos.

Vektorisieren

Im Untermenü »Bearbeiten: Vektorisieren« finden Sie Befehle mit denen Sie das Basisbild, einen Auswahlbereich oder ein Objekt in ein Pfadobjekt umwandeln können. Der Befehl »Auswahlrahmen« wandelt eine Markierung in einen Pfad aus Kontrollpunkten und Anfassern um. Der Befehl »Bild« funktioniert ebenso, nur erhalten Sie durch die Kontrollpunkte und Anfasser an den Konturen des Bildes größere Kontrolle über die Form der Vektorlinien.

Die Wahl des richtigen Befehls hängt allein vom Bild ab, daß Sie nachzeichnen wollen. Wenn das Bild in Helligkeit und Kontrast stark dem Hintergrund gleicht, z.B. ein Gesicht vor einem hellen Himmel, sollten Sie zuerst vorsichtig das Gesicht markieren und dann »Auswahlrahmen« wählen. Bei Bildern, deren Motiv sich deutlich vom Hintergrund abhebt (Text zum Beispiel), sollten Sie den Befehl »Bild« verwenden.

Bemerkung: Um die Erzeugungsqualität von Pfaden zu verbessern, stellen Sie die Funktion »Qualität der Bilderstellung« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (Seite 72) auf »Optimal«. Wenn Geschwindigkeit im Programmablauf wichtiger als Qualität ist, wählen Sie »Befriedigend«.

DAS DIALOGFELD »VEKTORISIEREN«



- 1 »**Nur Pfad anzeigen**« zeigt nur den Pfad in der Vorschau miniatur. Der Vorteil dabei ist, daß die Miniatur schneller erscheint und Sie einen besseren Eindruck davon erhalten, wie der fertige Pfad aussehen wird.
- 2 »**Toleranz**« bestimmt die Genauigkeit der Kontrollpunkte in einem Pfad. Ziehen Sie den Schieber nach rechts für hohe Toleranz und damit weniger Kontrollpunkte. Der entstehende Pfad folgt damit den Konturen der Markierung nicht so genau. Einfache Pfade, um Gebäude oder Gänge zum Beispiel, sind damit kein Problem. Unregelmäßige Formen jedoch, wie eine Person oder ein Auto, laufen besser mit geringer Toleranz ab.
- 3 »**Punkteabstand**« bestimmt die Genauigkeit der Kurven zwischen den Kontrollpunkten. Ziehen Sie den Schieber nach links, wenn Sie einen Pfad erstellen möchten, der eng an den Umrissen der Markierung oder der Bildkonturen liegt. (Je genauer der Pfad, desto langsamer läuft der Nachzeichenvorgang ab.) Bei einfachen geometrischen Formen spielt es keine Rolle, wenn Sie einen geringen Wert wählen. Bei unregelmäßigen Formen sollten Sie einen größeren Wert wählen.
- 4 »**Schwellenwert**« bestimmt, welche Pixel in den Pfad miteinbezogen werden. Stellen Sie den Schieber nach links, um die Anzahl zu verringern, nach rechts, um die Anzahl zu vergrößern. Diese Option funktioniert wie »Farbähnlichkeit«, indem Pixel in einem bestimmten Similaritätsbereich bei der Vektorerstellung berücksichtigt werden. Je höher die Schwelle, desto größer und möglicherweise ungenauer wird der Pfad sein.



Das Pfadwerkzeug

Sobald Sie einen Pfad erstellt haben, können Sie ihn mit dem Pfadwerkzeug verändern. (Zum Verändern von Pfaden mit dem Textwerkzeug siehe »Text plazieren« auf Seite 120.) Das Pfadwerkzeug kennt drei Betriebsarten: »Objekt«, »Pfad« und »Markierung«. Wählen Sie die gewünschte Option im Kombofeld »Modus« in der Attributleiste. Bei »Pfad« können Sie den Vektorpfad frei bearbeiten. Bei »Objekt« wird der Pfad zurück in einen Raster verwandelt und mit der in der Attributleiste gewählten Farbe gefüllt; »Markierung« verwandelt den Pfad in eine Markierung, die dann mit einer Farbe, einer Textur, oder gar einem anderen Bild gefüllt werden kann.

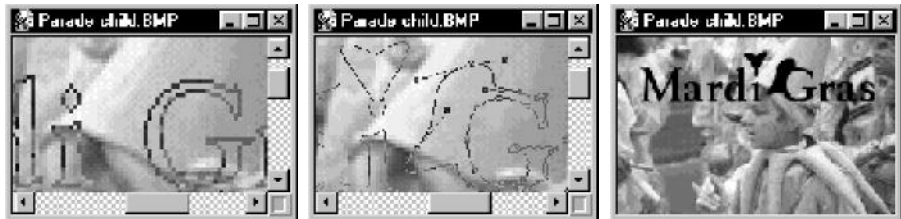
Pfadmanipulation

Nachdem Sie einen Pfad mit einem der Nachzeichenbefehle erstellt haben, können Sie ihn nicht sofort bearbeiten, sondern müssen ihn zuerst mit Kontrollpunkten belegen. Wählen Sie dazu »Bestehenden Pfad bearbeiten« im Menü der Schaltfläche »Bearbeiten« auf der Attributleiste. Klicken Sie anschließend auf den Pfad, um Kontrollpunkte an allen Ecken anzuzeigen. Um die Form des Pfads zu verändern, verlagern Sie diese Kontrollpunkte.

Klicken Sie zuerst auf den Kontrollpunkte (der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz) und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position. Beim Auswählen eines Kontrollpunkts erscheint ein Anfasser daneben, der den Punkt mit zwei weiteren Kontrollpunkten verbindet. Durch Verschieben dieser Anfasser können Sie die

Krümmung des Pfades verändern. (Wenn Sie den Kontrollpunkt abklicken, wird der Pfad deaktiviert.) Um die Krümmung zu ändern, müssen Sie den ursprünglichen Kontrollpunkt noch mal wählen und dann an den Anfassern ziehen.)

Bemerkung: Aktivieren können Sie einen Kontrollpunkt zur Ziehen der Maus.



Textverzerrung mit dem Pfadwerkzeug - ein Beispiel

Das Verhalten eines Anfassers beim Ziehen wird von der Funktion »**Frei**« in der Attributleiste bestimmt. Wenn diese Funktion nicht gewählt ist, drehen sich die Anfasser zusammen rund um den Kontrollpunkt. Wenn die Funktion gewählt ist, können die Anfasser frei bewegt werden, wodurch Sie genauere Winkel und Krümmungen erstellen können.

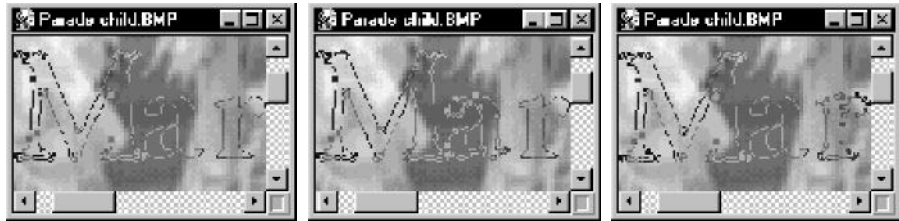
Neue Pfade erstellen

PhotoImpact bietet weiters den Befehl »Neuen Pfad« im Menü »Bearbeiten« auf der Attributleiste. Wann immer Sie nun mit der Maus auf dem Bild klicken, erscheinen durch Linien verbundene Kontrollpunkte. Durch Ziehen mit der Maus können Sie die Linien krümmen. Um den Pfad zu schließen, klicken Sie auf den ersten Kontrollpunkt oder doppelklicken Sie. Eine Linie verbindet nun den ersten und letzten Kontrollpunkt.

Nach dem Erstellen eines neuen Pfades müssen Sie ihn entweder in ein Objekt oder eine Markierung umwandeln, bzw. den Befehl »Bestehenden Pfad bearbeiten« im Menü »Bearbeiten« auf der Attributleiste wählen. Ansonsten wird bei jedem neuen Mausklick ein weiterer Kontrollpunkt erstellt. Um die Form des Pfades zu ändern, wählen Sie »Bestehenden Pfad bearbeiten« und folgen Sie den Anweisungen weiter oben.

Pfade gruppieren

Pfade, zum Beispiel um Texte, sind meist komplexe Formen mit vielen in sich geschlossenen Pfadsegmenten. Diese können Sie einzeln oder gruppiert bearbeiten. Wenn Sie sie gruppieren möchten, wählen Sie die einzelnen Pfade aus, indem Sie mit der Maus darüber fahren, oder mit der Umschalttaste arbeiten; wählen Sie anschließend den Befehl »Gruppieren« im Menü »Pfad«. (Dieses Menü erscheint, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf dem Pfad klicken.) Um den Pfad zu trennen, wählen Sie ihn und dann »Trennen« aus demselben Menü.



Auswählen und Gruppieren einzelner Pfade

Pfade füllen

Wann immer Sie einen Pfad in ein Objekt umwandeln, wird er mit der auf der Attributleiste festgelegten Farbe gefüllt. Die Funktion »**Gerade/Ungerade**« steuert diesen Füllvorgang. Wenn diese Option nicht gewählt ist, wird der gesamte vom Pfad umschlossene Bereich gefüllt. Dies ist dann wünschenswert, wenn Sie alle Überlappungsbereiche gleichmäßig gefüllt werden sollen. Wenn die Option gewählt ist, werden andere Bereiche gefüllt, und zwar jene, an denen der Pfad sich überschneidet und mehrere Pfade ineinanderliegen. Dies funktioniert am besten bei komplexen und unregelmäßigen Pfaden, deren Überlappungsbereiche frei bleiben sollen.



Ursprünglicher Pfad

Pfad mit »Gerade/Ungerade« Pfad ohne »Gerade/Ungerade«-Füllung

Bilder holen

PhotoImpact funktioniert zusammen mit Kameras, Scannern, Camcordern und Videorecordern. Bilder können von elektronischen, fotografischen und gedruckten Vorlagen eingelesen werden. Dieses Kapitel erklärt, wie Sie auf diese Datenquellen zugreifen und sie kalibrieren, wie Sie die Qualität eingelesener Bilder verbessern können, automatische Nachbearbeitungsfunktionen aktivieren und Bildstreifen zu einem neuen Bild zusammenheften.

Kapitelinhalt

Bilder einlesen	162
Optimales Einlesen	166
Bilder zusammenheften.....	167

Vorbemerkung

PhotoImpact bedient sich beim Zugriff auf Scanner und anderen Eingabegerät einer Vielzahl von Softwaretreibern. Da alle Treiber jedoch unterschiedlich funktionieren, unterscheiden sich auch die beim Einlesen zur Verfügung stehenden Optionen. Es können also nicht alle tatsächlichen Einstellungsmöglichkeiten beim Scanvorgang hier beschrieben werden. Ausführlichere Informationen darüber finden Sie im Handbuch und der Online-Hilfe zum Scanner und dessen Treibern.

Bilder einlesen

Mit PhotoImpact können Sie Bilder von jedem TWAIN-treuen Eingabebereit einlesen. Dieses Leistungsmerkmal gestattet das Einlesen von Fotos, Diapositiven und Druckvorlagen, das Einfangen von Bildern über Camcorder und Videorecorder, digitale Kameras und sogar Fernsehgeräten und deren Umwandlung und Retusche mit den PhotoImpact-Werkzeugen. Weiter unten in diesem Kapitel finden Sie nützliche Hinweise zur Optimierung dieses Vorgangs. Vorerst aber einige Bemerkungen zum TWAIN-Standard.

TWAIN

TWAIN ist ein Industriestandard für Eingabegeräte, Treiber und Softwareanwendungen, durch den jedes TWAIN-treue Programm auf jedes TWAIN-treue Gerät zugreifen kann. PhotoImpact arbeitet mit dem TWAIN-Standard und kann daher auf alle TWAIN-Geräte zugreifen.

Wenn Sie ein TWAIN-treues Gerät besitzen, folgen Sie den mitgelieferten Anweisungen zu dessen Montage. Sobald das Gerät ordnungsgemäß installiert ist, können Sie direkt aus PhotoImpact oder jedem anderen TWAIN-treuen Gerät darauf zugreifen, ohne sich über Fragen der Kompatibilität Gedanken machen zu müssen.

Quellenauswahl

Bevor Sie ein Bild einlesen können, müssen Sie zuerst die passende Quelle wählen, von der Sie das Bild holen wollen. Wenn Sie z.B. einen Flachbettscanner, eine digitale Kamera und ein Videoerfassungsgerät angeschlossen haben, die alle über einen eigenen TWAIN-Treiber verfügen, müssen Sie vorab den richtigen Treiber wählen. Dies tun Sie mit dem Befehl »Quelle wählen« im Menü »Datei: Holen«. Im Dialogfeld »Quelle wählen« finden Sie eine Liste mit verfügbaren Treibern. Wählen Sie den passenden aus. Das gewählte Gerät ist nun die festgelegte Quelle beim Einlesevorgang, den Sie mit dem Befehl »Datei: Holen« starten, und bleibt bis auf Widerruf aktiv.

Bemerkung: Wenn Sie nur ein TWAIN-Gerät installiert haben, wird dieses automatisch als Quelle gewählt.

Einlesen

Nachdem Sie eine TWAIN-Quelle gewählt haben, können Sie ein Bild davon einlesen, indem Sie die Schaltfläche »Bild holen« auf der Standardsymbolleiste klicken oder den gleichnamigen Befehl im Untermenü »Datei: Holen« wählen. Im Dialogfeld »Bild holen« können Sie Ziel, Kalibration und Nachbearbeitungsoptionen festlegen. Sie können diese Einstellungen vor dem Einlesevorgang vornehmen, oder das Bild zuerst einlesen, indem Sie auf »Holen« klicken. Das TWAIN-Treiber erscheint mit einem Dialogfeld mit Einstellungsmöglichkeiten. Details dazu finden Sie in den Begleitmaterialien zum Scanner bzw. dessen Online-Hilfe.

Bemerkung: Eine Fehlermeldung erscheint, wenn Sie auf »Holen« klicken und kein TWAIN-Gerät installiert haben. Wenn ein TWAIN-Gerät vorhanden, jedoch nicht korrekt installiert ist, erscheint ein Dialogfeld mit verschiedenen Wahlmöglichkeiten.



Wahl des Ziels

Als Ziele im Dialogfeld »Bild holen« stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- »**Neues Bild**« öffnet das eingelesene Bild in einem Bildfenster auf der PhotoImpact-Arbeitsfläche.
- »**Datei**« speichert das Bild als Datei ab. Wählen Sie unter »Dateiname« einen Namen und Ordner für die Datei. Dateinamen müssen mit einer Ziffer enden, damit PhotoImpact beim Einlesen mehrere Dateien die automatische Numerierung durchführen kann. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie mehrere Seiten zur automatischen Zeichenerkennung (OCR) einscannen und speichern wollen.

Bemerkung: Nach der Eingabe eines Dateinamens erscheint dieser unter dem Eintrag »Datei« im Dialog.

- **»Drucker«** schickt das eingeleseene Bild direkt an den aktiven Drucker. Damit verwandeln Sie Ihren PC in ein hochwertige Kopiermaschine. Druckereinstellungen können Sie über die Schaltfläche **»Setup«** vornehmen.
- **»Fax/Mail«** sendet das eingeleseene Bild direkt über Fax oder E-Mail. Dies funktioniert genau wie der Befehl **»Senden«** im Menü **»Datei«** und erlaubt die Weiterleitung von handgeschriebenen Vorlagen und Bildern über Fax- und E-Mail-Dienste. Einstellungen im Dialogfeld **»Senden«** können Sie über **»Setup«** vornehmen.

Bemerkung: Details zu diesem Dialog finden Sie unter **»Bilder per E-Mail versenden«** auf Seite 80.

Kalibration des Eingabegeräts

Über das Register **»Kalibration«** im Dialogfeld **»Bild holen«** kann PhotoImpact beim Einlesevorgang das Bild automatisch korrigieren. Die verschiedenen Kalibrationsschemata dienen der Korrektur von Problemen, die von den unterschiedlichen Farbschemamaverarbeitungen auf Monitor, Grafikkarte und Eingabegerät herrühren. Unter den Kalibrationschemata finden Sie welche für herkömmliche Probleme mit Farben, sowie Eichvorlagen für die gängigsten Scannermodelle.

Um ein Kalibrationsschema anzuwenden, wählen Sie **»Kalibrationsschema anwenden«** und ein Schema aus dem Listefeld. Bei Schemata handelt es sich eigentlich um Gradationskurven, die über das Dialogfeld **»Farbkorrektur«** erstellt wurden (siehe Seite 104) und Pixel entsprechend manipulieren. Wenn Ihr Scanner zum Beispiel Details in hellen Bereichen nur verschwommen einlesen kann und Schattenzonen zu dunkel erscheinen, können Sie eine Gradationskurve erstellen, bei der lichte Bereiche abgedunkelt und Schattenzonen aufgehellt werden. Diese Kurve können Sie dann bei jedem Einscansvorgang adaptieren.

Schemata hinzufügen:

1. Erstellen Sie über den Befehl **»Farbkorrektur«** im Menü **»Format«** im Dialogfeld **»Farbkorrektur«** eine neue Kurve. (Mehr darüber unter **»Farbkorrektur«** auf Seite 104.)
2. Speichern Sie die Kurve als Datei mit der Endung MAP ab und schließen Sie das Dialogfeld.
3. Öffnen Sie das Dialogfeld **»Holen«** und klicken Sie **»Hinzu«** auf der Registerkarte **»Kalibration«**.
4. Wählen Sie die eben erstellte MAP-Datei und klicken Sie auf **»OK«**. Die neue Kurve wird als Schema hinzugefügt und kann über das Listefeld **»Schemata«** gewählt werden.



Nachbearbeitung

Mit den Nachbearbeitungsfunktionen im Dialogfeld »Bild holen« können Sie einige simple, doch nützliche Verbesserungen an eingelesenen Bildern automatisch ausführen lassen. Die Nachbearbeitungsoptionen analysieren und korrigieren wesentliche Mängel an eingelesenen Bildern. Die folgenden Nachbearbeitungsoptionen können mit den entsprechenden Kontrollkästchen gewählt werden.

- »**Geraderichten**« richtet ein schräg oder unregelmäßig eingescanntes Bild gerade.
- »**Zuschneiden**« entfernt unnützen Freiraum rund um ein Bild und schneidet das Bild auf das kleinste Rechteck mit wichtigen Bilddaten zu.
- »**Moiré entfernen**« entfernt die Interferenzmuster, die beim Scannen von Halbtonbildern aus Zeitungen oder Büchern entstehen.
- »**Helligkeit & Kontrast**« regelt automatisch die Helligkeits- Kontrastwerte in einem Bild, in die Pixelwerte auf die gesamte Bandbreite von 256 Ebenen verteilt werden.
- »**Rahmen & Schatten**« fügt rund um das Bild einen Rahmen und Schatten hinzu, bzw. unterlegt eine Leinwand. Wahlmöglichkeiten erreichen Sie über die Schaltfläche »Attribute«.

Sobald das Bild eingelesen ist, werden alle gewählten Optionen automatisch angewandt, noch bevor das Bild auf der Arbeitsfläche erscheint.

Bemerkung: Mehr Informationen über die ersten vier Nachbearbeitungsfunktionen finden Sie unter »Automatische Korrekturen« auf Seite 90.

Optimales Einlesen

Der sicherste Weg zum perfekten Bild ist ein optimales Ausgangsmaterial. Die folgenden Tips sollen Ihnen helfen, stets die besten Resultate zu erzielen.

- *Halten Sie Bilder so klein als möglich.*
Kleine Bilder brauchen weniger Festplattenspeicherplatz und Verarbeitungszeit. Achten Sie auf die Dateigröße des eingescannten Bildes. Wenn die Datei zu groß ist (im Verhältnis zum verfügbaren Speicherplatz), ändern Sie die Größe vor dem Scannen.
- *Verwenden Sie immer denselben Farbtyp wie Ihr Ausgabegerät!*

Text zur Zeichenerkennung:	schwarzweiß
Strichzeichnungen:	schwarzweiß
Laserdrucker:	Graustufen
Monitor:	256/Echt (je nach Grafikkarte)
Nachbearbeitung:	Echtfarben
- *Scannen Sie die Bilder in der bestmöglichen Qualität ein!*
Beim Scannen gehen Informationen verloren, dies ist unvermeidlich. Wenn das Ausgabegerät nicht an die Auflösung des Bildes oder nicht so viele Farben erzeugen kann, wie Ihr Monitor anzeigt, gehen noch mal Bilddaten verloren. Die Qualität des eingescannten Bildes kann nur so gut sein wie das Original selbst. Vermeiden Sie Vorlagen, die zu hell, dunkel, beschädigt oder undeutlich sind.
- *Scannen Sie Fotos anstelle von gedruckten Bildern.*
Um so viel Detail wie möglich zu bewahren, sollten Sie stets Originalfotos anstelle von Bildern aus Zeitung oder Büchern verwenden. Gedruckte Bilder werden beim Druck gerastert und bestehen daher aus winzigen Punkten. Die übliche Auflösung beim Farbdruck ist 180-400 dpi, mit Halbtönenfrequenzen von 90 bis 200 lpi. Beim Scannen dieser Bilder selbst mit höherer Auflösung können Sie keine bessere Qualität erzielen. Ganz im Gegenteil, wenn die Auflösung des Scanners zu hoch ist, sind einzelne Farbpunkte erkennbar, und es entsteht ein störendes Moirémuster.
- *Verwenden Sie nicht immer die höchste Auflösung.*
Hochauflösende Bilder, besonders Echtfarbenbilder mit 24 Bit Bildinformation verschlingen unglaublich viel Speicherplatz. Es hat keinen Sinn, Bilder mit einer Auflösung zu scannen, die viel höher ist als die des Zielausgabegerätes. Wenn Sie Bilder nur auf dem Monitor anzeigen wollen, wählen Sie Auflösungen zwischen 72 und 96 dpi. Wenn Sie hingegen über einen Farbdrucker verfügen, wählen Sie eine Auflösung zwischen 150 und 300 dpi. (Zum Vergrößern zu kleiner Bilder wählen Sie einfach eine höhere Auflösung.)
- *Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen!*
Lesen Sie Bilder mit verschiedenen Einstellungen ein und vergleichen Sie das Ergebnis auf dem Bildschirm. Sie werden feststellen, daß Sie mit PhotoImpact das Bild auf unzählig viele Arten manipulieren können, um so das bestmögliche Resultat zu erzielen.

Bilder zusammenheften

Wenn Ihr Eingabegerät keine großen Bildbereiche in einem Durchgang einlesen kann (Handscanner zum Beispiel), können Sie mit PhotoImpact ein Bild in einzelnen Streifen einlesen und dann die Bildstücke zusammenheften. Dabei sind Präzision und einfache Bedienung von ausschlaggebender Bedeutung. PhotoImpact bietet sowohl automatische als auch manuelle Heftkontrolle.

Wählen Sie den Befehl »Heften« aus dem Menü »Bearbeiten«, um ein beliebiges Bild auf der Arbeitsfläche und das aktive Bild zusammenzufügen. Im Laufe des Vorgangs müssen Sie ein Bild wählen und schwebend in Position neben dem aktiven Bild bringen, entweder von Hand oder automatisch. Dann werden die Bildstücke an den Überlappungsbereichen zusammengeheftet.

Welche Betriebsart des Befehls Sie einsetzen, hängt allein von der Bildvorlage ab. Manche Bilder eignen sich gut für das automatische Heften, manche bedürfen der manuellen Justierung. Aus diesem Grund haben wir »Heften« mit mehreren Optionen und Steuerelementen sowohl für manuellen als auch für automatischen Betrieb ausgestattet. Das Heftwerkzeug kann Folgendes:

- Wenn Sie die nötigen Einstellungen festgelegt haben, wird PhotoImpact das schwebende automatisch mit dem aktiven Bild zusammenheften.
- Sie können selbst das schwebende Bild mit der Maus manipulieren und anheften.
- Sie können Bezugspunkte in beiden Bildern bestimmen, anhand derer das Programm die Bilder ausrichtet.
- Wählen Sie »Auto-Justierung«, damit die Bilder in richtiger Stellung zueinander einschnappen.
- Die Transparenz des schwebenden Bildes wählen und festlegen, wie die Bilder im Überlappungsbereich erscheinen sollen.

Bemerkungen:

- *Es können nur Bilder vom selben Datentyp und nur Graustufen- oder Echtfarbenbilder geheftet werden.*
- *Das Werkzeug funktioniert nur an Basisbildern, Objekte können nicht geheftet werden. Wenn Sie ein Objekt heften wollen, müssen Sie es zuerst ins Basisbild einbinden.*

DAS DIALOGFELD »HEFTEN«



1 »**Transparenz des Überlappungsbereiches**« bestimmt die Durchsichtigkeit des schwebenden Bildes. Wählen Sie 50%, damit Sie beide Bilder gleichzeitig sehen können. Vor dem Zusammenheften selbst können Sie den endgültigen Wert festlegen. 0 bewirkt, daß das schwebende Bild das aktive Bild verdeckt, bei 99 verdeckt das aktive Bild das schwebende.

2 Mit »**Manuell**« können Sie das schwebende Bild selbst mit der Maus in Position bringen.

3 »**Auto-Justierung**« bewirkt, daß die Position der Bilder nach Ablegen des schwebenden Bildes mit der Maus nachkorrigiert wird. Dies gelingt aber nur, wenn das Bild sehr nahe an der Optimalposition liegt (weniger als 30 Pixel entfernt). Diese Option garantiert zumeist ohne viel Aufwand die besten Ergebnisse.

4 Wenn Sie »**Automatisch**« wählen, wird das schwebende Bild automatisch mit den angegebenen Überlappungs- und Toleranzparameter am aktiven Bild ausgerichtet. Eine horizontale und eine vertikale Linie erscheinen im aktiven Bild. Diese Linien geben die ungefähren Grenzen des Überlappungsbereichs wieder. Die Linien können durch Ändern der Werte im Feld »Überlappungsbereich« verschoben werden.

5 Unter »**Überlappungsbereich**« wird die Größe der Schnittzone beider Bilder festgelegt. Wenn der Überschneidungsbereich zu klein ist (weniger als dreißig Pixel), stehen die Chance auf ein erfolgreiches Zusammenfügen der Bildteile sehr gering.

- 6 »Horizontale/vertikale Toleranz«** gleicht ungenaue Ausrichtung in der Lotrechten. Die Toleranz sollte etwas größer sein als der Abstand, den das schwebende Bild (horizontal oder vertikal) verschoben werden muß, um mit dem aktiven Bild) ausgerichtet zu werden.
- 7 »Test«** legt unter Berücksichtigung der angegebenen Werte das schwebende Bild automatisch an das aktive Bild.
- 8 Mit »Positionswechsel«** können Sie wählen, an welchen Kanten Sie die Bilder zusammenheften wollen. Klicken Sie links, um die Bilder horizontal gegeneinander zu vertauschen. Klicken Sie rechts, um die Bilder vertikal gegeneinander zu vertauschen.
- 9 »Geraderichten«** erlaubt das Rotieren des schwebenden Bildes im Bezug zum aktiven Bild. Klicken Sie auf die rechte Schaltfläche, um das Bild horizontal auszurichten, auf die rechte Schaltfläche, um das Bild vertikal auszurichten. Dies ist sehr nützlich, wenn die beiden Bildstreifen nicht ganz parallel zueinander sind. (Mehr *Information darüber finden Sie unter »Automatische Korrekturen« auf Seite 90.*)
- 10 Die Zoomschaltflächen** verändern stufenweise die Ansicht der Bilder. Verwenden Sie Zoom, wenn Sie einen Teil der Bilder nahe heranziehen wollen, um die Bilder präziser aneinanderfügen zu können.
- 11 »1:1«** zeigt die Bilder wieder in Originalgröße, ein Bildpunkt entspricht einem Bildschirmpixel. (Wenn die Bilder bereits 1:1 gezeigt werden ist dieser Befehl wirkungslos.)
- 12 »Auf Fenstergröße«** zeigt die Bilder in der größtmöglichen Vergrößerung, ohne daß Bildteile außerhalb des aktiven Fensters liegen.

Automatisches Heften

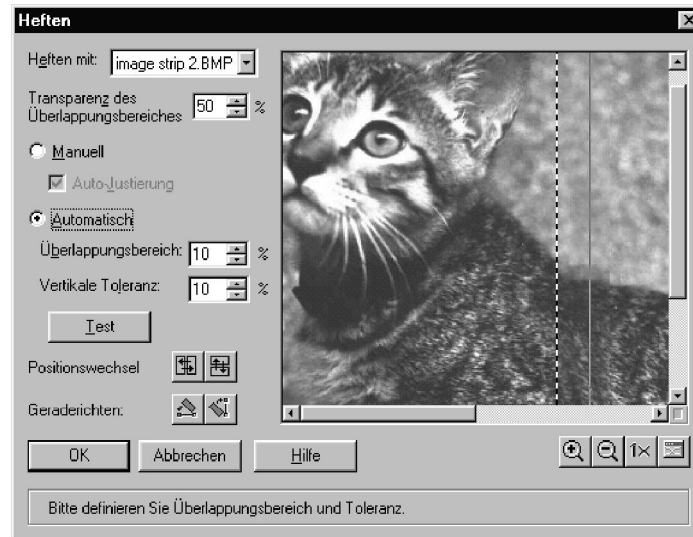
Die schnellste und einfachste Methode zum Heften ist der automatische Heftvorgang. Diese Option funktioniert bei vielen Bildern problemlos, besonders dann, wenn die Bilder viele Details zeigen und scharf sind.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Aktivieren Sie eines der Bildfenster.
2. Wählen Sie »Heften« aus dem Menü »Bearbeiten«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
3. Wählen Sie unter »**Heften mit**« das Bild, mit dem Sie das aktive Bild zusammenfügen wollen. Das Bild erscheint schwebend im Fenster.
4. Plazieren Sie mit den **Richtungsschaltflächen** das Bild korrekt neben dem aktiven Bild.

5. Aktivieren Sie »Automatisch« und geben Sie je einen Wert für den **Überlappungsbereich** und die vert./horiz. Toleranz ein. Ziehen Sie dabei den augenscheinlichen Wert für die Größe des Überlappungsbereichs in Prozent und die Schrägstellung der Bilder in horizontaler und vertikaler Richtung in Betracht.

Bemerkung: Toleranzwerte von über 50% der Bildgröße vereiteln die automatische Heftfunktion.



6. Klicken Sie die Test-Schaltfläche.
7. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und ein Fenster mit dem neuen Gesamtbild erscheint.

Manuelles Heften

Mit der manuellen Heftfunktion können Sie Bilder auf ungewöhnliche Art zusammenheften und damit Spezialeffekt erzeugen. Sie können dasselbe Bild übereinander lagern, oder eine gespiegelte Version danebenstellen. Zum einfachen Zusammenheften benötigen Sie den manuellen Betrieb dann, wenn das Bild unscharf oder undeutlich ist, oder wenn Sie Bilder mit kleinen, immer wiederkehrenden Mustern heften.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Folgen Sie Schritt 1 bis 4 unter »Autom. Heften« (siehe oben).
2. Ziehen Sie das schwebende Bild an die gewünschte Position.



3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und ein Fenster mit dem neuen Gesamtbild erscheint.

Bemerkung: Um die Genauigkeit beim automatischen Heften zu vergrößern, aktivieren Sie »Auto-Justierung«, damit PhotoImpact automatisch die Ausrichtung der Bilder zueinander korrigieren kann.

Heften mit Bezugspunkten

Wenn Sie Bilder zusammenfügen, die winzige Details gemeinsam haben, ist das Ausrichten an Bezugspunkten einfach. Ein Bezugspunkt kann ein kleines Detail im Überlappungsbereich zweier Bilder sein. PhotoImpact legt dann die Bezugspunkte übereinander und fügt die Bilder zusammen.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Folgen Sie Schritt 1 bis 4 unter »Automatisches Heften« (siehe oben).
2. Legen Sie einen Bezugspunkt fest, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und auf dem Detail im schwebenden Bild klicken.
3. Legen Sie auf gleiche Weise einen entsprechenden Bezugspunkt im schwebenden Bild fest. Das Dialogfeld wird geschlossen und ein Fenster mit dem neuen Gesamtbild erscheint.



Album: Erste Schritte

Album ist das ideale Programm zum Betrachten und Verwalten von Dateien auf Ihrem Computer. Wenn Sie Dateien in ein Album einreihen, sehen Sie graphische Darstellungen, anhand derer Sie die Inhalt der Datei klar ablesen können. Damit sind Dateien leichter zu finden, und Ihre Arbeit ein gutes Stück einfacher.

Dieses Kapitel stellt Ihnen die Grundlagen der Arbeit mit Album vor. Sie erfahren darin, wie Sie Alben erstellen und verwalten, wie Sie Programme über die Werkzeugpalette aufrufen, Ziehen-und-Ablegen-Funktionen ausführen, und mit dem Befehl »Voreinstellungen« einige Parameter zur Album-Arbeitsumgebung und deren Integration mit der Windows-Betriebsoberfläche festlegen können.

Kapitelinhalt

Ganz nach Ihrem Wunsch.....	174
Erstellen eines Albums.....	177
Ansicht.....	179
Die Zwischenablage.....	184
Miniaturen drucken.....	184
Die Werkzeugpalette.....	185
Ziehen und Ablegen.....	187
OLE-Betrieb	189

Ganz nach Ihrem Wunsch

Eine der grundlegenden Funktionen von Album ist die Fähigkeit, Laufparameter des Programms und seiner Interaktion mit der Windows-Benutzeroberfläche bestimmen zu können. Dazu dienen die beiden Befehle »PhotoImpact Album« und »Allgemein« unter »Voreinstellungen« im Datei-Menü. Mit dem Befehl »PhotoImpact Album« können Sie Voreinstellungen für das Programm »Album« allein festlegen, während der Befehl »Allgemein« für alle PhotoImpact-Programmodule gilt. (Allgemeine Voreinstellungen werden im Kapitel »Allgemeine Voreinstellungen« auf Seite 74 besprochen.) Sobald Sie den Befehl »Album« wählen, erscheint das Dialogfeld »Album-Voreinstellungen« mit drei Registern darin: »Allgemein«, »Schrift« und »OLE-Darstellung«. Damit können Sie eine Vielzahl von Einstellungen vornehmen, einschließlich der Überprüfung von Verbindungen zu Quelldateien, des Verhaltens von OLE-Objekten und der Schrifttype, die Sie in Album verwenden wollen.

Bemerkung: Sie können auf das Dialogfeld »Album-Voreinstellungen« auch durch Doppelklicken auf der Statusleiste oder über das Tastenkürzel F6 aufrufen.

DIALOGFELD »ALBUM-VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »ALLGEMEIN«



1 »**Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen**« veranlaßt Album, die jeder Miniatur zugeordnete Quelldatei automatisch zu überprüfen. Die geschieht sobald eine Miniatur angewählt wird oder Sie die Anzeige des Albums verändern, z.B. die Miniaturen sortieren, oder mit den Rollaufleisten in einen anderen Fensterbereich wechseln. Obschon dieser Vorgang keinen zusätzlichen Speicher benötigt, müssen Sie möglicherweise warten, bis das Programm die jeweilige Überprüfung beendet hat. Wenn Sie gewiß sind, daß keinen Dateien verändert wurden oder Sie auf eine Aktualisierung der Miniaturen verzichten können, wählen Sie diese Option nicht.

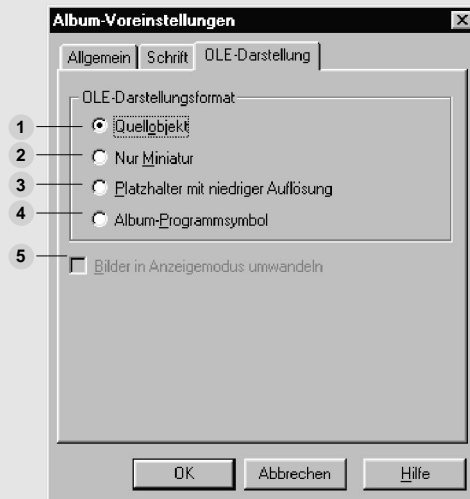
Bemerkung: Wenn Album während einer Quelldateiüberprüfung das Fehlen von Dateien feststellt, erscheint die Indexzahl der betreffenden Miniatur grau unterlegt.

- 2 »**Bei Programmwechsel minimieren**« verkleinert Album zum Programmsymbol, sobald Sie ein anderes Programm aus der Werkzeugpalette oder dem Menü »Switch« aufrufen. Auf diesem Weg sparen Sie Systemressourcen, da Album nicht länger die Arbeitsfläche belegt.
- 3 »**Beim Minimieren auslagern**« gibt durch Auslagern auf die Festplatte den von Album ursprünglich belegten Systemspeicher frei, sobald das Programmfenster verkleinert wurde. Die Auslagerungsfunktion schreibt den Speicherinhalt in eine mit \$\$\$ endende Datei im Ordner »TEMP«. Beim Wiederherstellen des Programmfensters wird der Inhalt dieser Datei wieder in den Speicher eingelesen. Abhängig von der Größe der Datei und den vorhandenen Systemressourcen dauert dieser Vorgang unterschiedlich lang.
- 4 »**Löschen von Miniaturen mit Bestätigung**« führt bei jedem Löschversuch einer Miniatur eine Sicherheitsabfrage durch.
- 5 »**Miniaturen in bester Qualität erstellen**« veranlaßt Album, alle Miniaturen in der bestmöglichen Qualität zu erstellen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie auf klare und detailgetreue Miniaturen Wert legen. (Damit benötigt das Programm jedoch mehr Zeit zum Einreihen der Miniaturen.) Wenn Sie mit der normalen Qualität der Miniaturen zufrieden sind, können Sie auf diese Option verzichten.
- 6 »**Register in einheitlicher Länge**« veranlaßt alle Register in einem Album in derselben, festgelegten Größe zu erscheinen. Wenn Sie diese Option nicht wählen, erscheint jedes Register so lang wie die Anzahl der Buchstaben im Titel. (Die Breite der Register können Sie mit dem Feld »Max. Registerbreite« darunter festlegen.)
- 7 »**Felddaten mit Quelldateien ausdrucken**« fügt beim Ausdrucken der Quelldatei die Felddaten hinzu.
- 8 »**Nach Ansicht Beilage wiedergeben**« spielt etwaige mit einer Miniatur verbundene Kommentare ab, sobald Sie die Quelldatei der Miniatur (mit dem Befehl »Anzeigen« im Menü »Quelle«) anzeigen.
- 9 »**Max. Registerbreite:**« dient dem Festlegen der Länge der Texteinträge in den Registern (zwischen 3 und 30 Zeichen). Wählen Sie eine geringe Anzahl, wenn Sie mehr Platz für die Register benötigen. Um die Registertitel in voller Länge zu sehen, geben Sie einen größeren Wert ein.
- 10 »**Zuletzt geöffnete Dateien**« legt die Anzahl der Dateien fest, die am Ende des Datei-Menüs erscheinen (höchstens 9). Die Dateien im Menü können Sie durch einfaches Klicken direkt öffnen.
- 11 »**Begrenzer in der Suchleiste**« bestimmt das Trennzeichen in der Suchleiste.

DIALOGFELD »ALBUM-VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »SCHRIFT«

Im Registerblatt »Schrift« können Sie Schriftart und -größe für Text in einem Album festlegen. (Die Felder und deren Anordnung entspricht dem Standardformat für Windows-Programme.) Wenn Sie in einem hochauflösenden Anzeigemodus, z.B. 1024x768 arbeiten, können Sie die Schrift vergrößern, um die Namen der Miniaturen besser lesen zu können. Wenn Sie hingegen mit einer geringeren Bildschirmauflösung arbeiten, z.B. 640x800, möchten Sie vielleicht die Schriftgröße verringern.

DIALOGFELD »ALBUM-VOREINSTELLUNGEN«: REGISTER »OLE-DARSTELLUNG«



Auf dem Registerblatt »OLE-Darstellung« können Sie das Aussehen von OLE-Objekten beim Einbetten in andere Programme (sog. Containerprogramme) bestimmen.

- 1 »**Quellobjekt**« zeigt die gesamte Datei im Containerdokument. Damit sehen Sie Inhalt und Abmessungen des Objekts im Detail; die Containerdatei wird jedoch größer und die Verarbeitung der Datei langsamer.
- 2 »**Nur Miniatur**« fügt anstelle der Quelldatei nur die Miniatur ins Containerdokument ein. Damit erhalten Sie ein Abbild der Quelldatei, ohne daß die Containerdatei dadurch größer oder langsamer wird.
- 3 »**Platzhalter mit niedriger Auflösung**« fügt eine Kopie der Objektdatei mit niedriger Auflösung ins Containerdokument ein. Dies ist besonders nützlich während der Drucksatzaufbereitung. Es ist nicht notwendig, stets Bilder in guter Qualität auf dem Bildschirm anzuzeigen. Wenn Sie die Datei ausdrucken, wird das Bild mit niedriger Auflösung gedruckt. Um die Originaldatei des Objekts zu drucken, müssen Sie zuerst die Miniatur vom Containerprogramm aus aktualisieren.
- 4 »**Album-Programmsymbol**« fügt das Programmsymbol von »Album« anstelle der Objektdatei ein. Dies hat fast keinen Einfluß auf die Größe der Containerdatei; Sie können jedoch Inhalt der Objektdatei nicht unmittelbar erkennen.
- 5 »**Bilder in Anzeigemodus umwandeln**« wandelt den Dateityp eines Bildes beim Kopieren in die Zwischenablage in den aktiven Anzeigemodus um. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie mit einer niedrigauflösenden Anzeige arbeiten und Systemressourcen sparen wollen. (Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie einen Grafiktreiber mit 256 Farben verwenden.)



Erstellen eines Albums

Der erste Schritt zur Handhabung Ihrer Dateien ist deren Einreihung in ein Album. Ein Schlüsselmerkmal der PhotoImpact-Alben sind benutzerdefinierbare Felder. Mit »Feldern« können Sie beliebige Arten von Zusatzinformationen zusammen mit einer Datei speichern, die Kategorien hierzu können Sie selbst festlegen.

Wenn Sie »Album« zum ersten Mal ausführen, erscheinen bestehende Alben mit den Miniaturen der PhotoImpact-Beispieldateien darin auf der Arbeitsfläche. Sie können Miniaturen Ihrer Dateien in diese Alben einreihen, oder eigene Alben erstellen. Ein neues Album können Sie auf verschiedene Arten erstellen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neu« in der Standardsymbolleiste.
- Wählen Sie den Befehl »Neu« [STRG+N] im Datei-Menü.
- Klicken Sie in den Dialogfeldern »Speichern unter« der anderen PhotoImpact-Programme auf die Schaltfläche »Album« und wählen Sie anschließend »Neu«.
- Wählen Sie Miniaturen in einem bestehenden Album und führen Sie dann den Befehl »Album anlegen« im Menü »Bearbeiten« aus.

Bemerkung: Die Anzahl der offenen Alben ist unbeschränkt; jedes Album kann bis zu 64 000 Dateien fassen.

So erstellen Sie ein neues Album:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Neues Album« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Neu« [STRG+N] aus dem Datei-Menü. Das Dialogfeld »Neu« erscheint mit einer Anzahl von Einstellungsmöglichkeiten.

Vorlagen helfen Ihnen beim Anlegen eines Albums: Die Vorlage »Personaldatei« zum Beispiel enthält bereits die Felder »Name«, »Adresse«, »Geschlecht«, »Gehalt« und »Berufsbezeichnung«, usw. Alle Vorlagen können verändert werden; Sie können nach Belieben Felder hinzufügen, löschen oder umbenennen.

2. Wählen Sie im Listefeld »**Albenvorlage**« die gewünschte Vorlage. Im Feld »**Gesamtfelder**« können Sie die Anzahl der Felder in der Vorlage ablesen.

Wenn Sie ein Mehrzweckalbum zum unkomplizierten Katalogisieren von Dateien erstellen wollen, wählen Sie einfach die Vorlage »**Allgemeine Zwecke**«.

Bemerkung: Sie können die Felder eines Albums über die Schaltfläche »Frei definiert« frei definieren. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter »Eigenschaften eines Albums verändern« auf Seite 196.

3. Wählen Sie einen Namen für das Album und geben Sie diesen im Feld **»Titel«** ein.

Der Titel eines Albums erscheint in der Titelleiste des Albums und wird gleichzeitig als Dateiname für das Album verwendet. (Album-Dateien tragen die Erweiterung »AB3« und werden in dem im Register »Allgemein« des Dialogfelds »Neu« festgelegten Ordner gespeichert (siehe Seite 177).

4. Klicken Sie auf »OK«. Das neue Album erscheint in der Arbeitsfläche; das Dialogfeld »Einreihen« wird geöffnet. Sie haben die Wahl, das Album vorerst leer zu lassen und das Dialogfeld zu schließen, oder sofort Miniaturen einzureihen. (Mehr Information über das Einreihen von Miniaturen finden Sie auf Seite 198.)

Das Regal

Wann immer Sie ein Album erstellen, erscheint es sofort auf der Arbeitsfläche. Sie können eine beliebige Anzahl von Alben auf der Arbeitsfläche offen lassen. Eine große Anzahl offener Alben erschwert jedoch das Auffinden einzelner Alben. Zur Erleichterung der Manipulation von Alben finden Sie im Datei-Menü den Befehl »Regal«.

Das Regal ist ein Aufbewahrungsort für Alben, die Sie im Augenblick nicht benötigen und daher von der Arbeitsfläche entfernen wollen. Überflüssige Alben ins Regal zu stellen ist eine gute Idee: es erleichtert nicht nur die Arbeit mit häufig benutzten Alben, sondern verringert auch die Belastung der Systemressourcen.

Bemerkung: Um auf Dateien aus einem im Regal befindlichen Album zuzugreifen, müssen Sie das Album zuerst zurück auf die Arbeitsfläche legen.

Alben können Sie auf verschiedene Weise ins Regal stellen:

- Wählen Sie im Datei-Menü den Befehl »Regal«; das gleichnamige Dialogfeld erscheint. Wählen Sie aus dem Listenfeld **»Alben auf der Arbeitsfläche«** jene Alben, die Sie ins Regal stellen wollen. Klicken Sie auf **»=>«**, um die gewählten Alben von der Arbeitsfläche zu entfernen. Die Namen der Alben erscheinen nun im Listenfeld **»Alben im Regal«**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in einem leeren Bereich der Arbeitsfläche, und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü den Befehl »Ins Regal stellen«.

Um Alben aus dem Regal zu holen:

- Wählen Sie im Datei-Menü den Befehl »Regal«; das gleichnamige Dialogfeld erscheint. Wählen Sie im Listenfeld **»Alben im Regal«** jene Alben, die Sie aus dem Regal nehmen wollen. Klicken Sie auf **»=>«**, um die gewählten Alben auf die Arbeitsfläche zu legen. Die Namen der Alben erscheinen nun im Feld **»Alben auf der Arbeitsfläche«** list box.
- Öffnen Sie die gewünschte Datei mit dem Befehl »Öffnen« im Datei-Menü.

Ansicht

Miniaturen sind eine Form, Dateiinhalte in einem Album anzuzeigen. Sie können jedoch auch die Anzeigarten »Attribute«, »Dateinamen« oder »Dateneintrag« wählen. Wählen Sie einfach aus der Standardsymbolleiste oder dem Untermenü »Modus« im Menü »Ansicht«, oder über die Modusschaltfläche (zweite von links) in der Statusleiste die gewünschte Anzeigeform. (Weiters können Sie mit dem Befehl »Layout« jeden dieser Anzeigemodi frei definieren, mit Ausnahme des Dateneingabemodus.) Sie haben auch die Wahl, ein Album gleichzeitig auf mehrere Arten zu betrachten, indem Sie das Dokument in eine obere und untere Hälfte trennen. Um ein Albumfenster zu trennen, ziehen Sie einfach den Trennbalken in der Rollaufleiste nach oben.



Wenn Sie ein Album in zwei Hälften trennen, können Sie mit der Standardsymbolleiste oder dem Untermenü »Modus« im Menü »Ansicht nur der Anzeigemodus der oberen Hälfte verändern.

Um den Anzeigemodus der unteren Hälfte zu ändern, wählen Sie die Modusschaltfläche in der Statusleiste. Diese Schaltfläche verfügt über ein Menü mit Befehlen für die obere und untere Fensterhälfte. Die oberen Befehle steuern die obere Fensterhälfte, die Befehle unten die untere Fensterhälfte. Im Folgenden finden Sie eine kurze Erklärung zu den vier Anzeigemodi:

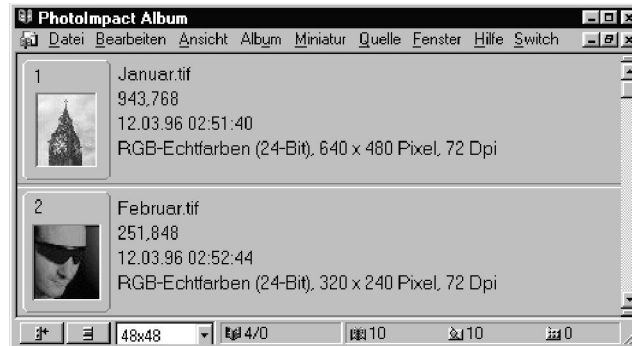


- **»Miniaturen«** zeigt die Miniaturen von links nach rechts und von oben nach unten. Sie können mit dem Befehl »Layout« frei wählen, ob Sie bestimmte Dateiattribute und Feldeinträge anzeigen wollen. Den Befehl finden Sie im Untermenü »Modus« im Menü »Ansicht«.

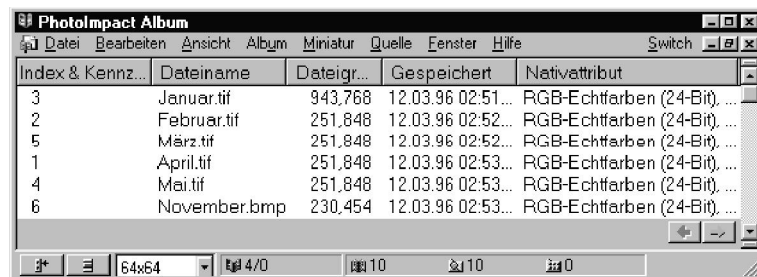




- »**Attribut**« zeigt sowohl die Miniaturen als auch Informationen zu jeder Datei. Genau wie beim Anzeigemodus »Miniaturen« können Sie auch hier mit dem Befehl »Layout« Details festlegen.

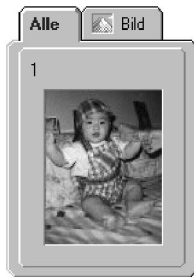


- »**Dateiname**« zeigt die Namen der eingereihten Dateien von oben nach unten. Je nach den Einstellungen im Dialogfeld »Layout« werden Zusatzinformationen wie Dateiattribute, Thema, Beschreibung und Pfadname angezeigt. (Die Anzeige der Dateinamen allein ist schneller als Miniaturenanzeige und benötigt weniger Arbeitsspeicher.)



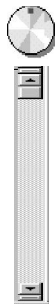
- »**Dateneintrag**« zeigt die Namen der Felder zu jeder Miniatur, wobei das Bild links und die Felder rechts stehen. Wählen Sie diese Anzeigart, wenn Sie Dateiinformatoren eingeben oder verändern möchten.





Registeransicht

Eine andere Möglichkeit, Miniaturen zu betrachten, ist die Registeransicht, die Sie über den Befehl »Register einblenden« im Menü »Ansicht« aktivieren können. Auf jeder Registerkarte finden Sie Miniaturen zu einem bestimmten Themenbereich. Die Standardverteilung der Miniaturen erfolgt nach Medien. Um dies zu ändern, wählen Sie die gewünschte Klassifizierung im Untermenü »Register nach« im Menü »Ansicht«. Dies ist auch eine schnelle Methode, Informationen in einem Album zu finden, besonders dann, wenn das Album über festgelegte Kategorien verfügt. Sie können z.B. ein Album in die Kategorien »Stand«, »Alter«, »Geschlecht« oder »Lohnklasse« trennen. (Wie Sie Kategorien erstellen lesen Sie auf Seite 204.)



Alben betrachten

Es gibt verschiedene Methoden, Miniaturen in einem Album zu finden. Die einfachste Art ist direktes Suchen mit Hilfe des Rollaufbalkens an der rechten Fensterseite. Einmaliges Klicken auf den Richtungsschaltflächen im Balken verschiebt den Sichtbereich des Fensters um eine Reihe. Einmaliges Klicken auf dem Rollaufbalken verschiebt den Sichtbereich um eine Seite; ein Verschieben der Richtungsschaltflächen erlaubt die freie Wahl eines Sichtbereiches. Die Zahl, die neben dem Schieber erscheint ist die Indexzahl der ersten Miniatur einer Reihe. Um schnell durch ein Album zu Blättern, drehen Sie den roten Drehschalter oben in der Werkzeugpalette. Drehen im Uhrzeigersinn verschiebt den Sichtbereich nach unten; um zurück nach oben zu gehen drehen Sie den Schalter gegen den Uhrzeigersinn.

Wenn Sie eine große Anzahl von Miniaturen in einem Album gesammelt haben, können Sie mit dem Befehl »Automatischer Bildlauf« im Menü »Ansicht« automatisch durch das Album blättern. Im Feld »**Verzög.**« können Sie die Zeit (in Sekunden) eingeben, die zwischen jedem Verschieben des Sichtbereichs gewartet werden soll. Klicken Sie zum Abschluß die Schaltfläche »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen, und der automatische Rollauf beginnt. (Um den Vorgang zu pausieren bzw. fortzusetzen, betätigen Sie die Leertaste; unterbrechen können Sie mit der Taste »Esc«.)

Um eine bestimmte Miniatur zu finden, wählen Sie »Bildlauf bis« im Menü »Ansicht«. Im daraufhin erscheinenden, gleichnamigen Dialogfeld sehen Sie eine Liste aller Dateinamen und Indexnummern der Miniaturen im Album. Wählen Sie einen Dateinamen und klicken Sie auf »OK«, um augenblicklich zur gewünschten Miniatur zu springen. (Doppelklicken auf dem Dateinamen hat denselben Effekt.)



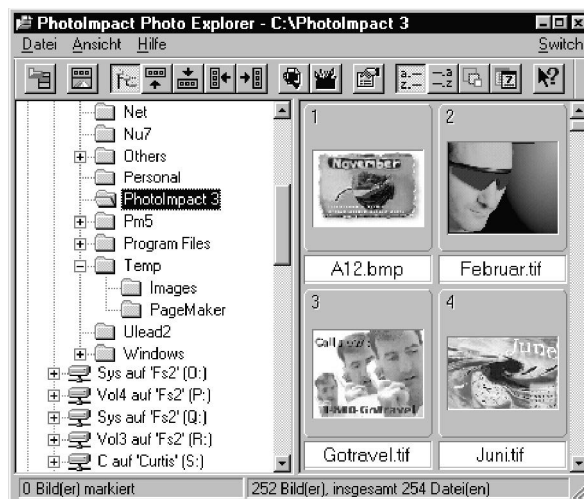
»Scan play«

Um schnell durch eine große Anzahl von Wave-, MIDI-, Video- und Animationsdateien zu blättern, benutzen Sie den Befehl »Suchlauf-Wiedergabe« im Menü »View«. Die Multimediadateien der ausgewählten Miniaturen werden dann der Reihe nach in einem Fenster angespielt. Mit der Schaltfläche »Wiedergabe/Pause« können Sie die Wiedergabe steuern. Mit der Schaltfläche »Überspringen« können Sie eine Miniaturüberspringen. Während der Wiedergabe können Sie einzelne Miniaturen kennzeichnen. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Kennzeichen« und wählen Sie aus dem Kombofeld ein Kennzeichen.

Dateibetrachtung mit »Explorer«

Wenn Sie noch keine Miniaturen in ein Album eingereiht haben, können Sie mit dem PhotoImpact Explorer die Inhalte von Bild- und Grafikdateien einsehen. Explorer zeigt wie der Windows-Explorer die Inhalte aller Laufwerke und Ordner an. Der einzige Unterschied zwischen beiden Programmen besteht darin, daß im Ulead-Explorer alle Grafiken und Bilder auf einem Speichermedium als Miniaturen wiedergegeben werden. Auf diese Weise können Sie den Inhalt eines Speichermediums einsehen, ohne Miniaturen in Alben einzufügen und wissen schon im Vorhinein, welches Bild sich hinter einem Dateinamen versteckt. Explorer bietet ebenso einfache Dateiverwaltungsfunktionen, wie Kopieren oder Verschieben, Anzeige der Dateiattribute und Sortieren.

Bemerkung: Mehr Information zum Explorer finden Sie in der Online-Hilfe.

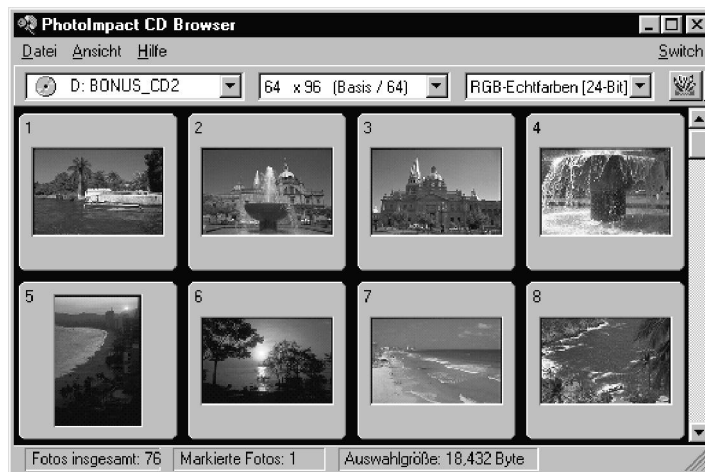


CD Browser

Wenn Sie eine Photo-CD besitzen und die Photos darauf einsehen wollen, sollten Sie dazu das Programm »PhotoImpact CD Browser« verwenden. (Das Programm kann nur ausgeführt werden, wenn Sie ein CD-Laufwerk auf Ihrem Rechner installiert haben.) Die Photos auf einer Photo-CD erscheinen im CD Browser in Form von Miniaturen auf der Arbeitsfläche. Sie können die Miniaturen auf der Festplatte speichern, in ein Album einreihen, oder in PhotoImpact oder einem anderen Bearbeitungsprogramm laden.

Obschon CDs über eine große Speicherkapazität verfügen, sind sie beträchtlich langsamer als Festplatten. Aus diesem Grund benötigt das Programm zum Auffrischen der Bilddaten beim Blättern durch eine CD etwas mehr Zeit. Um dies zu Verhindern, reihen Sie die Miniaturen in ein Album ein. Damit können Sie den CD-Inhalt schnell einsehen und müssen nicht mal die CD im Laufwerk belassen. (Um jedoch die Originalphotos zu öffnen, muß sich die CD im Laufwerk befinden!)

Bemerkung: Mehr Information über den CD-Browser finden Sie in der Online-Hilfe.





Die Zwischenablage

Eine einfache Methode zum Verschieben von Miniaturen ist »Ziehen und Ablegen« in einem anderen Album. Außerdem können Sie dazu die Zwischenablage und die Befehle »Ausschneiden« [STRG+X], »Kopieren« [STRG+C] und »Einfügen« [STRG+V] aus dem Menü »Bearbeiten« verwenden.

»Ausschneiden« entfernt eine Miniatur aus einem Album und legt sie in die Zwischenablage (nur die Miniatur, nicht die Quelldatei). Mit dem Befehl »Kopieren« können Sie die Miniatur, die zugehörigen Daten oder den Dateinamen kopieren. Wenn Sie »Felddaten« wählen, werden alle Felder kopiert. Um nur bestimmte Daten zu kopieren, wählen Sie zuerst die gewünschten Felder und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste. Wählen Sie aus dem erscheinenden Menü den Befehl »Kopieren«; damit werden nur die gewählten Felder kopiert.



Feldinhalte einfügen

Der Befehl »Einfügen« ist nur verfügbar, wenn sich Daten, die aus einem Album ausgeschnitten oder kopiert wurden, in der Zwischenablage befinden. Dieses Befehl ist nützlich, wenn Sie Miniaturen mit ähnlichen oder gleichen Zusatzdaten haben. Durch Kopieren der Daten einer Miniatur und Einfügen derselben bei anderen Miniaturen sparen Sie sich das zeitaufwendige Neueingeben der Informationen. (Wenn Sie einzelne Felder kopieren wollen, verwenden Sie dazu den Befehl »Einfügen« im Menü, das beim Betätigen der rechten Maustaste auf einem Feld erscheint.



Miniaturen drucken

Mit Album können Sie alle Miniaturen in einem Album (in einem von vier Anzeigemodi) auf jedem Windows-kompatiblen Ausgabegerät ausdrucken. Vergewissern Sie sich vor dem Druck, daß das Ausgabegerät an ist, korrekt angeschlossen und im Dialogfeld »Drucken« ausgewählt ist. Dieses Dialogfeld erreichen Sie über den Befehl »Drucken« [STRG+P] im Datei-Menü.

Um alle Miniaturen zu drucken, klicken Sie auf »**Alle**« im Gruppenfeld »**Miniaturenbereich**«. Um nur ausgewählte Miniaturen zu drucken, wählen Sie »**Auswahl**« (nur verfügbar, wenn Miniaturen ausgewählt sind). Um einen festgelegten Bereich zu drucken, wählen Sie »**Bereich**« und geben Sie die Indexzahl der ersten und letzten Miniatur ein, die Sie drucken wollen. Für optimale Druckqualität sollten Sie zusätzlich »**Miniaturen von Originaldateien erstellen**« wählen. Damit erhalten Sie detailliertere Miniaturen; der Druckvorgang dauert jedoch länger.

Im Dialogfeld »Seiteneinrichtung«, welches Sie über die gleichnamige Schaltfläche erreichen, können Sie weitere Einstellungen zum Drucksatz vornehmen, z.B. das Layout der Seite, Kopf- und Fußzeilen, sowie zusätzliche Dateiinformationen, wie den Titel des Albums, Dateinamen und das aktuelle Datum. (Dieses Dialogfeld erreichen Sie direkt über den Befehl »Seiteneinrichtung« im Datei-Menü.)

Bemerkung: Um den Drucksatz auf dem Bildschirm vor dem Ausdrucken zu überprüfen, wählen Sie »Seitenansicht« im Datei-Menü, oder klicken Sie die Seitenansichtsschaltfläche in der Standardsymbolleiste.



Die Werkzeugpalette

Eines der zentralen Merkmale bei der Verwaltung von Dateien mit Album ist seine Fähigkeit, mittels der Werkzeugpalette als Programm-Manager zu fungieren. Indem Sie der Werkzeugpalette häufig benutzte Programme hinzufügen, können Sie nicht nur andere Programme aufrufen, sondern auch direkt Dateien an andere Programme übergeben. Programme derselben Kategorie können Sie in Programmgruppen zusammenfassen und damit den Inhalt der Werkzeugpalette je nach Arbeitsschritt verändern. Eine Gruppe kann zum Beispiel Multimediaprogramme, eine andere Textverarbeitungsprogramme enthalten, und so fort. Sobald ein Programmsymbol der Werkzeugpalette hinzugefügt wurde, können Sie durch einmaliges Klicken auf dem Symbol das entsprechende Programm aufrufen.

Bemerkung: Alternativ dazu können Sie Programm mit dem Dialogfeld »Ausführen«, welches Sie über der Befehl »Ausführen« [STRG+R] im Menü der Werkzeugpalette erreichen, starten.

Programme auf die Werkzeugpalette legen

Wenn Sie Album zum ersten Mal ausführen, erscheint die Werkzeugpalette mit einer Gruppe von Symbolen der PhotoImpact-Programme. Sie können die bestehende Gruppe erweitern oder neue Gruppen erstellen.

Hinzufügen eines Programmsymbols:

1. Klicken Sie auf die Menüschaftfläche der Werkzeugpalette und wählen Sie »Neu«. Das Dialogfeld »Neue Gruppe« erscheint.
2. Wählen Sie die Option »**Programmgruppe**« und geben Sie den gewünschten Namen unter »**Gruppenname**« ein, z.B. »Textverarbeitung«. Klicken Sie anschließend auf »Neu«.
3. Wählen Sie die Option »**Programmsymbol**« und geben Sie eine »**Beschreibung**« (nicht zwingend), die »**Befehlszeile**« und den »**Arbeitsordner**« (nicht zwingend) des betreffenden Programms ein.

Im Beispiel des Windows-Programms »WordPad«, geben Sie als Beschreibung »WordPad«, den vollständigen Pfadnamen zur WordPad-Datei als »Befehlszeile« und den Pfad zum temporären Ordner als »Arbeitsordner« ein.

4. Betätigen Sie die Schaltfläche »Neu«. Das Programmsymbol erscheint nun in der Werkzeugpalette. (Um weitere Programme hinzuzufügen, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4.)
5. Klicken Sie auf »Schließen«, um das Dialogfeld zu schließen und zurück zur Album-Arbeitsfläche zu kehren.

Bemerkungen:

- Sie können der Werkzeugpalette auch Programme hinzufügen, indem Sie die zugehörige EXE-Datei aus dem Windows-Explorerfenster ziehen und auf einem leeren Symbolfeld der Werkzeugpalette ablegen.
- Um die Programmgruppe zu ändern, wählen Sie einfach den gewünschten Namen aus der Liste der Gruppen, die über die Menüschaftfläche zugänglich ist.
- Wenn Sie die im Dialogfeld »Neue Gruppe« vorgenommenen Einstellungen verändern wollen, wählen Sie den Befehl »Voreinstellungen« im Menüfeld.

Programme aus der Werkzeugpalette entfernen

Wenn Sie ein Programm nicht länger benötigen oder von der Festplatte gelöscht haben, oder die Werkzeugpalette aufgrund zuvieler Programme unübersichtlich geworden ist, haben Sie die Wahl, Programmsymbole zu löschen. Dabei können Sie Programmsymbole einzeln, aber auch ganze Programmgruppen mit allen darin befindlichen Symbolen löschen.

So entfernen Sie ein Programmsymbol:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Konfigurieren« in der Werkzeugpalette und wählen Sie »Löschen«; das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Wenn Sie die aktive Gruppe löschen wollen, wählen Sie **»Aktuelle Programmgruppe löschen«**. (Damit wird die Gruppe mit all ihren Programmsymbolen gelöscht.) Um einzelne Symbole zu löschen, wählen Sie **»Programmsymbol aus aktueller Gruppe«** und anschließend das gewünschte Symbol im Kombofeld »Symbol«.
3. Klicken Sie auf »OK«. Das gewählte Symbol bzw. die Gruppe verschwinden augenblicklich von der Werkzeugpalette; das Dialogfeld schließt sich.

Verschieben der Werkzeugpalette

Während der Arbeit mit Album ist die Werkzeugpalette vielleicht an bestimmter Stelle lästig. In allen anderen PhotoImpact-Programmen können Sie die Werkzeugpalette einfach zur Ziehen mit der Maus verschieben. In Album ist dies jedoch nicht möglich. Anstelle dessen müssen Sie in Album den Befehl »Konfigurieren« (im Menüfeld der Werkzeugpalette) oder einen der Positionierungsbefehle im Pop-up-Menü »Konfigurieren«, welches Sie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf der Werkzeugpalette erreichen, verwenden. Sie haben die Möglichkeit, die Werkzeugpalette am linken oder rechten Rand des Programmfensters zu verankern oder frei verschiebbar auf die Arbeitsfläche zu legen.

Ziehen und Ablegen

»Ziehen und Ablegen« ist eine einfache und vielseitige Methode, Informationen zwischen Programmen auszutauschen. Album unterstützt diese Windows-Funktion mit Erweiterungen für umfassende Datei- und Programmverwaltung.

Ziehen und Ablegen auf der Werkzeugpalette

Einer der gängigen Arbeitsschritte ist das Ziehen einer Miniatur aus einem Album und Ablegen auf einem Programmsymbol in der Werkzeugpalette. Wenn das Zielprogramm Dateiöffnen über Befehlszeilenparameter unterstützt und den gewählten Dateityp verarbeiten kann, wird die so abgelegte Datei im Zielprogramm geöffnet. Auf den Programmsymbolen der PhotoImpact-Programme (mit Ausnahme von CD Browser und Explorer) können Sie sogar mehrere Miniaturen gleichzeitig ablegen.

Bemerkung: Der Druck der Eingabetaste auf einer ausgewählten Miniatur öffnet gleichfalls die Quelldatei im mit dem Dateityp verbundenen Programm.



Ziehen und Ablegen auf der Arbeitsfläche eines anderen Programms

Wenn Sie gleichzeitig ein anderes Programm ausführen, können Sie Miniaturen direkt auf der Arbeitsfläche des Programms ablegen. (Entsprechend den Einstellungen im Register »OLE Representation« des Dialogfelds »Voreinstellungen« (Siehe Seite 176) wird die Datei entweder eingebettet, verbunden oder soweit kompatibel direkt geöffnet.)

Vom Windows-Explorer aus können Sie:

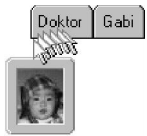
- Programmdateien (EXE) auf einem leeren Symbolfeld der Werkzeugpalette ablegen, um dort ein Programmsymbol zu erstellen.
- Album-Dateien (AB3) auf der Album-Arbeitsfläche ablegen und damit öffnen.
- Dateien in Alben ablegen, um so Miniaturen zu erstellen.



Miniaturen in Alben ablegen

Durch Ziehen und Ablegen können Sie Miniaturen in einem Album oder zwischen Alben verschieben. (Dabei kann das Albumfenster auch zum Symbol verkleinert sein.) Miniaturen werden dabei aus dem ersten Album gelöscht und am Ende des zweiten Albums (bzw. entsprechend des eingestellten Sortiermodus) eingereiht. Wenn Sie während des Ziehens die Strg-Taste gedrückt halten, werden die Miniaturen kopiert. (Die den Miniatur zugeordneten Originale werden nicht verdoppelt.)

Bemerkung: Beim Verschieben in ein anderes Album werden die Eigenschaften der Miniaturen den Einstellungen des Zielalbums gemäß angepaßt.



Miniaturen auf Registerkarten ablegen

Um Miniaturen zwischen Registerkarten zu verschieben, wählen Sie einfach die gewünschten Miniaturen aus und ziehen Sie sie auf eine Registerkarte. Damit werden nicht nur die Miniaturen verschoben, sondern auch die Listeneinträge mit verändert. Wenn Sie zum Beispiel eine Miniatur im Register »Verkaufsabteilung« wählen, ziehen, und in der Abteilung »Marketing« ablegen, wird der Wert des Feldes »Abteilung« dementsprechend geändert.

Bemerkungen:

- Es ist nicht möglich, Miniaturen von einem Register auf den Register »Alle« zu ziehen.
- Sie können Miniaturen auch zwischen Registerkarten verschieben, indem Sie zuerst die gewünschten Miniaturen auswählen und dann »Switch to« aus dem Registermenüfeld wählen.



Ziehen und Ablegen von Miniaturen in anderen Programmen

Wenn Sie Miniaturen in andere Programmen ablegen, hängt das Resultat dieser Handlung vom Zielprogramm ab. Allgemein gilt: Wenn Sie eine Miniatur auf einem verkleinerten Programmfenster oder auf der Titelleiste eines Programms ablegen, versucht das Zielprogramm, die zugehörige Quelldatei zu öffnen. Wenn Sie die Miniatur in der Arbeitsfläche des Programms ablegen, wird es entweder als Objekt ins offene Dokument eingefügt oder direkt geöffnet. Was genau geschieht hängt von der Art des Zielprogramms und den Einstellungen im Register »OLE-Darstellung« im Dialogfeld »Voreinstellungen« (Seite 176) ab.

Bemerkung: *Ungeachtet der Einstellungen im Register »OLE-Darstellung« im Dialogfeld »Voreinstellungen« können Sie durch Gedrückthalten der Strg-Taste während des Ablegens das Objekt im Zielprogramm einbetten. Strg+Umsch verknüpft das Objekt. Wenn Sie keine Taste gedrückt halten, wird das eingebettete Objekt mit dem zugehörigen Programm verknüpft.*



Kompaktmodus

Wenn Sie Miniaturen in einem anderen Programm ablegen wollen, ist es einfacher, Album selbst in den Kompaktmodus zu schalten und das Zielprogramm gleichzeitig auszuführen. Wählen Sie dazu den Befehl »Kompaktmodus« aus dem Menü »View«, oder klicken Sie auf die Kompaktmodusschaltfläche in der Statusleiste. Im Kompaktmodus beansprucht das Album-Programmfenster nur einen geringen Bildschirmbereich ohne Menüleiste. Sie können sowohl das aktive Album als auch das Zielprogramm einsehen. Um zurück in den Normalbetrieb zu schalten, wählen Sie »In den Standardmodus wechseln« im gleichen Menü. (Lesen Sie mehr darüber im Lehrgang »Album und andere Programme« auf Seite 69.)

Bemerkung: *Im Kompaktmodus können Sie die Album-Befehle dennoch über die Menüschaltfläche in der Statusleiste erreichen.*

OLE-Betrieb

Die Verknüpf- und Einbettfunktionen von Album erlauben auf einfache Art und Weise die Veränderung von Objekten, die in anderen Programmdokumente eingefügt wurden. Ein verknüpftes Objekt wird bei jeder Änderung des Quellobjekts automatisch aktualisiert. Die Containerdatei, d.i. jene Datei, in die ein Objekt eingefügt wurde, enthält nur die Verbindung zum Quellobjekt und eine Ersatzdarstellung des Originals. Wenn ein Objekt jedoch eingebettet wurde, wird es selbst Teil der Containerdatei und ändert sich selbst dann nicht, wenn das Original verändert wurde.

Verknüpfen und Einbetten

Verknüpfen können Sie auf folgende Weise:

- Halten Sie die Strg- und Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Miniatur ziehen und im Containerprogramm ablegen.
- Verwenden Sie den Befehl »Kopieren: Miniatur« in Album und den Befehl »Inhalte einfügen« (wobei »Verknüpfen« gewählt sein sollte) im Menü »Bearbeiten« des Containerprogramms.
- Verwenden Sie den Befehl »Objekt einfügen« im Containerprogramm.

Einbetten können Sie Objekte auf folgende Weise:

- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie eine Miniatur ziehen und im Containerprogramm ablegen.
- Verwenden Sie den Befehl »Kopieren: Miniatur« in Album und den Befehl »Paste Special« (wobei »Paste« gewählt sein sollte) Containerprogramms.
- Verwenden Sie den Befehl »Kopieren: Miniatur« in Album und den Befehl »Einfügen« im Containerprogramms.
- Verwenden Sie den Befehl »Objekt einfügen« im Containerprogramm.

Bearbeiten von verknüpften und eingebetteten Objekten

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einem Objekt in einem Containerprogramm; die folgenden Befehl erscheinen:

- »Ulead Album-Miniatur anzeigen/abspielen«: Damit wird das Objekt im Viewer geöffnet, wenn es sich um eine Grafik handelt, bzw. in der Windows-Medienwiedergabe, wenn es sich um Klang-, Animations- oder Videodateien handelt.
- »Ulead Album-Miniatur erneut wählen«: Bei eingebetteten Objekten haben Sie damit die Möglichkeit, die augenblickliche Miniatur durch eine andere zu ersetzen.

Erneutes Auswählen einer Miniatur:

1. Klicken Sie im Containerprogramm mit der rechten Maustaste auf die Miniatur und wählen Sie »Ulead Album Thumbnail erneut wählen«. PhotoImpact Album wird aufgerufen.
2. Wählen Sie eine andere Miniatur.
3. Wählen Sie im Menü »Datei: Aktualisieren« das Containerdokument mit der Miniatur, die Sie ab nun verwenden wollen.
4. Kehren Sie zum Containerprogramm zurück. Nun erscheint die neu gewählte Miniatur anstelle der alten.

Arbeiten mit Alben

Im vorangegangenen Kapitel haben Sie erfahren, wie Alben Ihnen beim Verwalten der Dateien auf Ihrem System helfen können. Dieses Kapitel führt Sie einen Schritt weiter und erklärt, wie Miniaturen von Dateien in Alben eingereiht und Zusatzinformationen eingegeben werden können. Sobald die Miniaturen eingereiht sind, können Sie damit verschiedene Dateiverwaltungsfunktion, z.B. Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Umwandeln vornehmen.

Kapitelinhalt

Albenverwaltung.....	192
Albeneigenschaften verändern.....	196
Miniaturen einreihen	198
Dateneingabe	201

Albenverwaltung

Beim Arbeiten mit Alben kann man leicht vergessen, daß es sich dabei tatsächlich um Dateien handelt, die wie jede andere Datei gehandhabt werden können. (Albendateien tragen die Erweiterung AB3.) Alle Befehle zum Verwalten von Alben finden Sie im Menü »Album«, darunter die gängigen Befehle »Kopieren«, »Verschieben«, »Löschen« und »Umbenennen«. (Andere Befehle werden weiter unten in diesem Kapitel behandelt.) Es ist wichtig in Erinnerung zu behalten, daß Operationen an Albendateien keine Auswirkungen auf die Quelldateien der Miniaturen haben. Wenn Sie z.B. den Befehl »Löschen« wählen, wird nur die Album-Datei von der Festplatte entfernt, alle Quelldateien bleiben erhalten.

Bemerkung: Wenn Sie ein Album von der Arbeitsfläche entfernen wollen ohne es zu löschen, stellen Sie es entweder ins Regal (Seite 178) oder wählen Sie »Schließen« aus dem Dateimenü.

Albeninhalte aktualisieren

Wenn Sie ein Album über ein Netzwerk mit anderen gemeinsam benutzen, können Änderungen an den Quelldateien nicht unmittelbar in den Miniaturen wiedergegeben werden. Wählen Sie dazu den Befehl »Auffrischen« aus dem Menü »Album«. (Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn Sie über ein Netzwerk auf Alben zugreifen.) Damit wird die Quelldatei jeder Miniatur auf Änderungen überprüft. Wenn eine Datei geändert wurde, wird die Miniatur dementsprechend aktualisiert.

Miniaturen überprüfen

Wenn Sie mit dem Windows Explorer oder in einem DOS-Fenster Dateien verändern, kann es geschehen, daß Sie unabsichtlich die Verbindung zwischen Dateien und deren Miniaturen unterbrechen. Die Quelldatei wurde vielleicht verschoben, umbenannt, oder gar gelöscht.

Um festzustellen, ob eine Verbindung unterbrochen wurde, wählen Sie »Überprüfen« im Menü »Album«. Nach der Überprüfung aller Dateien erscheint das Dialogfeld »Album überprüfen« mit zwei Registern, »Fehlende Dateien« und »Geänderte Dateien«. Im Register »Fehlende Dateien« finden Sie alle Miniaturen, deren Quelldateien nicht gefunden werden konnten. Sie haben die Wahl, die Verbindungen zu erneuern, oder die Miniaturen der betreffenden Dateien zu entfernen. (»Löschen« entfernt nur die Miniatur aus dem Album, nicht die Quelldatei von der Festplatte.) Unter »Geänderte Dateien« finden Sie jene Dateien, die seit dem ersten Einreihen ins Album verändert wurden. Sie können diese Dateien neu verbinden, aktualisieren, oder deren Miniaturen löschen.

Bemerkungen:

- »Überprüfen« funktioniert an schreibgeschützten Alben nicht. Um den Schreibschutz eines Albums zu entfernen, wählen Sie im Menü »Album« den Befehl »Freigabe« und entfernen Sie die Markierung bei »Schreibgeschützt« im Dialogfeld (siehe Seite 195).
- Wählen Sie »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen« im Dialogfeld »Album Voreinstellungen« (Seite 174), wenn die Miniaturen automatisch nach jedem Sortiervorgang oder Ändern des Sichtbereiches aktualisiert werden sollen.

**Sicherungskopien von Albendateien erstellen**

Beim Erstellen von Sicherungskopien von Albendateien werden nicht nur die Albendateien, sondern auch alle Quelldateien der darin befindlichen Miniaturen mitgesichert. Damit werden zwei Ziele verfolgt: zum einen wird damit eine Kopie wichtiger Dateien erstellt, zum anderen haben Sie die Wahl, gesicherte Dateien zu löschen, um so Platz auf der Festplatte frei zu machen.

Wenn Sie die Originale nach einem Sicherungsvorgang löschen, können Sie dennoch deren Inhalt sehen, indem Sie die Albumdatei selbst nicht entfernen. (Um auf die Quelldateien zugreifen zu können, müssen Sie das Originalalbum wiederherstellen.)

Sicherungskopien erstellen Sie wie folgt:

1. Wählen Sie das gewünschte Album.
2. Wählen Sie »Backup« im Menü »Album«. Das Dialogfeld »Backup« erscheint.
3. Geben Sie mit Hilfe des Feldes **»Alben sichern in dem Ordner«** und des Kombofeldes **»Laufwerke«** an, wo Sie das Album sichern wollen.

Bemerkung: Alle Dateien im Zielordner werden vor Beginn des Sicherungsvorgangs gelöscht.

4. Wenn Sie bestimmte Miniaturen zur Sicherung ausgewählt haben, aktivieren Sie **»Nur markierte Dateien sichern«**. Ansonsten werden alle Dateien gesichert.

5. Wählen Sie **»Dateien komprimieren«** wenn Sie die gesicherten Dateien komprimieren wollen.

Bemerkung: Um maximale Verdichtungswerte zu erhalten, sollten Sie vor dem Sichern alle Dateien ins Format JPEG umwandeln. JPEG ist jedoch kein verlustfreies Datenschema; die Qualität einer komprimierten Datei entspricht nicht jener des Originals.

6. Klicken Sie auf **»OK«**. Das Dialogfeld wird geschlossen und der Sicherungsvorgang beginnt. (Sie können den Sicherungsprozeß in der Statuszeile von **»Album«** mitverfolgen.)

Sichern auf Disketten

Wenn Sie auf Disketten sichern, werden Sie aufgefordert, eine neue Diskette einzulegen, sobald die vorangegangene Diskette vollgeschrieben ist. Beim Sicherungsvorgang werden Dateien aufgespalten, damit die Speicherkapazität der Disketten voll ausgenützt wird. Eine ungefähre Angabe, wie viele Disketten für eine Sicherungskopie notwendig sind, können Sie unter **»Backup-Gesamtgröße«** ablesen: dividieren Sie diesen Wert durch das Fassungsvermögen einer Diskette.

Bemerkung: Wichtig ist, daß Sie die Disketten der Reihe nach numerieren und beschriften. Erst dann können Sie beim Wiederherstellen die richtigen Disketten in der richtigen Reihenfolge einlegen.

Wiederherstellen von Albendateien

Nach Erstellen einer Sicherungskopie müssen Sie das Album wiederherstellen, wenn Sie auf die Quelldateien zugreifen wollen.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Wählen Sie **»Wiederherstellen«** im Menü **»Album«**. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Geben Sie mit Hilfe des Feldes **»Album wiederherstellen von«** und des Kombofeldes **»Laufwerk«** an, welches gesicherte Album Sie wiederherstellen wollen.
3. Wählen Sie im Gruppenfeld **»Wiederherstellen in«** den gewünschten Zielordner.
4. Klicken Sie auf **»OK«**. Das Dialogfeld wird geschlossen und alle Alben- und Quelldateien werden in die angegebenen Ordner zurückkopiert; das Album erscheint auf der Arbeitsfläche.

Bei diesem Vorgang werden etwaige gleichnamige Dateien in den Zielordnern überschrieben. Dabei handelt es sich entweder um Dateien, die Sie nach Erstellen der Sicherungskopie nicht gelöscht haben, oder seither neu angelegt haben.

Bemerkung: Sie können eine Album-Datei mit demselben Titel wie ein bestehende Album wiederherstellen, solange die Namen beider Dateien sich unterscheiden oder Sie die Datei in einem neuen Ordner installieren. Nach dem Zurückkopieren der Datei auf die Festplatte jedoch können Sie Datei erst in Album öffnen, wenn Sie die andere Datei gleichen Titels umbenannt, entfernt oder gelöscht haben.

Netzwerkbetrieb

PhotoImpact Album gestattet die gleichzeitige Benutzung einer Albumdatei durch mehrere Benutzer. Den zur Steuerung des Mehrbenutzerzugriffs notwendigen Befehl »Freigabe« finden Sie im Menü »Album«. Hier können Sie Zugriffsrechte für das aktive Album festlegen, und wie dieses Album von anderen verwendet werden kann. Im Gruppenfeld »**Aktives Album**« können Sie festlegen, ob ein Album schreibgeschützt ist oder nicht, während Sie im Gruppenfeld »**Freigabemodus**« wie Wahl zwischen »Keine Freigabe«, »Schreibgeschützt« und »Schreib/Lesefreigabe« haben. »Keine Freigabe« bedeutet, daß nur Sie das Album verwenden können, andere Benutzer im Netzwerk nicht. »Schreibgeschützt« bedeutet, daß das Album nur betrachtet aber nicht verändert werden kann. »Schreib/Lesefreigabe« erlaubt vollen Lese- und Schreibzugriff mehrerer Benutzer auch gleichzeitig. Dadurch wird jedoch die Laufgeschwindigkeit des Programms beeinträchtigt, daß das Programm so oft als möglich versuchen wird, Daten von der Festplatte zu lesen um so die Bildschirmanzeige aktuell zu halten.

Bemerkung: Wenn andere im Netz bereits das Album benutzen, können Sie keine Mehrbenutzeroptionen einstellen.

Alben versenden

Der Befehl »Senden« ist im Dateimenü nur dann verfügbar, wenn MS-Exchange (in Windows 95) bzw. MS-Mail (unter Windows NT) ordnungsgemäß installiert sind. Mit diesem Befehl können Sie ein Album mit Hilfe von MS-Exchange oder MS-Mail an einen anderen Computerbenutzer schicken.

Beim Anwählen des Befehls erscheint das Dialogfeld »Post senden«; darin befinden sich zwei Register: »Dateien senden« und »Nachrichtentext«. Unter »Dateien senden« können Sie festlegen, ob das Album und/oder die Quelldateien einiger oder aller Miniaturen in einem Album versendet werden. (Beim Senden eines Albums wird nur eine Kopie der Albumdatei und/oder der zugehörigen Quelldateien versandt.) Wenn Sie der Versand größerer Dateien über das Netzwerk nicht möglich ist, wählen Sie die Option »**Dateien mit separater Post senden**«. Damit wird jede Datei als separate E-Mail-Nachricht verschickt. Außerdem können Sie bestimmen, die Feldeinträge für das Album als Text der Nachricht zu schicken, indem Sie »**Nachrichtentext mit Felddaten**« auswählen.

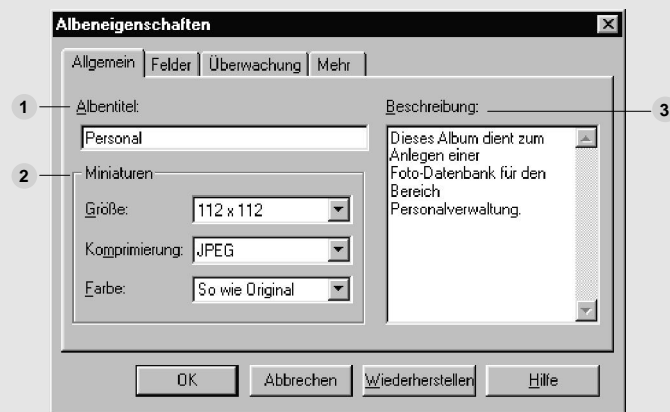
Auf der Registerkarte »Nachrichtentext« können Sie einen Betreff und den Text der Nachricht eingeben. Wenn Sie »**Dateien mit separater Post senden**« auf der Registerkarte »Dateien senden« gewählt haben, erscheinen Nachrichtentext und Betreff in allen Nachrichten.

Albeneigenschaften verändern

Beim Erstellen eines Album haben Sie Gelegenheit, bestimmte Eigenschaften des Albums, darunter Titel, Beschreibung und Datenfelder festzulegen. Um diese Eigenschaften zu verändern, wählen Sie den Befehl »Eigenschaften« im Menü »Album«, oder klicken Sie auf die Schaltfläche »Frei definiert« im Dialogfeld »Neu«. Der Album-Eigenschaftendialog erscheint nun mit den vier Registern »Allgemein«, »Felder«, »Überwachung« und »Mehr«. (Mehr über das Ändern von Albumeigenschaften finden Sie im Tutorial »Felder hinzufügen und entfernen« auf Seite 62.)

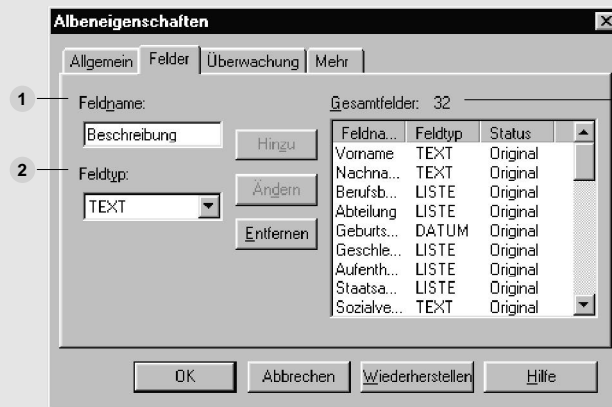
Bemerkung: Wenn das Album paßwortgeschützt ist, müssen Sie zuerst im betreffenden Dialogfeld das Paßwort eingeben.

DIALOGFELD »ALBENEIGENSCHAFTEN«: REGISTER »ALLGEMEIN«



- 1 »**Albentitel**« erlaubt die Eingabe eines Namens für Ihr Album. Der Name, den Sie hier eingeben, erscheint nur in der Titelleiste des Albums, hat jedoch keinen Einfluß auf den Dateinamen.
- 2 »**Miniaturen**« bestimmt die Größe der Miniaturen, das Kompressionsschema, sowie die Anzahl der Farben in einer Miniatur. (Die Einstellungen beziehen sich ausschließlich auf die Miniaturen, nicht auf die Quelldateien.) Wenn Festplatten-speicherplatz knapp ist, wählen Sie besser kleine Miniaturen und JPEG-Komprimierung. JPEG-Komprimierung ist nicht verlustfrei, einige Details können dabei verlorengehen. Alternativ dazu können Sie »Verlustfrei« wählen. Mit diesem Schema bleiben alle Bilddaten erhalten; die Komprimierung ist jedoch schlechter als mit JPEG.
- 3 »**Beschreibung**« ist eine kurze Zusammenfassung der Albumvorlage und ihres Verwendungszwecks.

DIALOGFELD »ALBENEIGENSCHAFTEN«: REGISTER »FELDER«



1 »**Feldname**« enthält den Namen des im Listenfeld »Gesamtfelder« aktiven Datenfeldes. Sie können hier je nach Albuminhalt Felder verändern und hinzufügen.

2 »**Feldtyp**« bestimmt den Datentyp des aktiven Feldes. Der Datentyp bestimmt die Art der Informationen, die in einem Feld gespeichert werden können. Textfelder zum Beispiel können Text aufnehmen, Dateinamenfelder nur Dateinamen, und so weiter.

3 »**Gesamtfelder**« zeigt alle Felder im aktiven Album bzw. Vorlage. Um den Inhalt der Liste zu verändern, wählen Sie das gewünschte Feld und dann eine der Schaltflächen »Hinzü«, »Ändern« und »Entfernen«.

Bemerkung: Mehr Information über Felder finden Sie im Tutorial »Felder hinzufügen und entfernen« auf Seite 62).

DIALOGFELD »ALBENEIGENSCHAFTEN«: REGISTER »ÜBERWACHUNG«



- 1 Mit »**Ordnerüberwachung**« können Sie einen Ordner bestimmen, den Album überwachen soll. Damit der Ordner überwacht wird, müssen Sie »*Ordnerüberwachung aktivieren*« wählen. Bei Änderungen im betreffenden Ordner, d.h. Löschen oder Hinzufügen von Dateien, wird das Album augenblicklich aktualisiert. Auf diese Weise müssen Sie keine Miniaturen einfügen und nach Erstellung einer neuen Datei manuell auf den neuesten Stand bringen. Im Kombifeld »*Dateityp*« haben Sie die Möglichkeit, bis zu 26 Dateitypen zum wählen.
- 2 »**Kennwort**« erlaubt die Eingabe eines bis zu 22 Zeichen langen Kennworts, um das Album vor unerlaubten Schreibzugriffen zu schützen. Wenn andere das korrekte Kennwort nicht kennen, wird das Album nur schreibgeschützt geöffnet.

DIALOGFELD »ALBENEIGENSCHAFTEN«: REGISTER »MEHR«

Im Register »Mehr« finden Sie Informationen zum Album, darunter den Namen, die Größe und das Datum der letzten Änderung. (Dieses Register erscheint nicht, wenn Sie von der Schaltfläche »Frei definiert« im Dialogfeld »Neu« auf das Dialogfeld »Albeneigenschaften« zugreifen«.)

Miniaturen einreihen

Sobald Sie ein Album erstellt haben, können Sie mit dem Einreihen von Miniaturen fortsetzen. Dabei wird die Quelldatei nicht verschoben sondern bleibt im selben Ordner auf der Festplatte. Das Erscheinungsbild der Miniatur hängt vom Dateityp ab, mit dem sie verbunden oder verknüpft ist. Wenn es sich um ein Bild oder eine Grafik handelt, erscheint der Inhalt derselben in der Miniatur. Bei Video- und Animationsdateien wird der erste Rahmen der Bilderfolge angezeigt. Wenn der Dateiinhalte nicht angezeigt werden kann, wie z.B. bei Text- oder Klangdateien, erscheint stattdessen das Programmsymbol des zur Datei gehörigen Programms.

Zum Einreihen von Miniaturen in neue oder bereits gefüllte Alben haben Sie folgende Möglichkeiten:

- »Einreihen« [EINF] im Menü »Miniatur« (nächste Seite).
- CD Browser zum Einreihen von Photos auf Photo-CDs.
- Miniaturen ziehen und in einem anderen Album ablegen.
- »Holen für« im Datei-Menü (nur möglich, wenn Sie ein TWAIN-kompatibles Gerät installiert haben).
- Klicken Sie in den Dialogfeldern »Speichern unter« der anderen PhotoImpact-Programme auf die Schaltfläche »Album« und wählen Sie anschließend »Neu«.
- Ziehen Sie Dateien aus dem Windows-Explorer oder PhotoImpact-Explorer und legen Sie sie in einem Album ab.

Bemerkung: Eine Miniatur einer Datei kann nur einmal in dasselbe Album eingefügt werden. Wenn Sie eine Miniatur wiederholt einzureihen versuchen, wird die bestehende Miniatur aktualisiert.

Geben Sie beim Einreihen so vor:

1. Wählen Sie »Einreihen« [INS] aus dem Menü »Miniatur«. Das Dialogfeld »Einreihen« mit zwei Registern erscheint: »Dateien« und »Ordner«.

Um bestimmte Dateien einzureihen, wählen Sie das Register »Dateien«. Um alle Dateien in einem bestimmten Ordner einzureihen, wählen Sie das Register »Ordner«. (Damit werden alle Dateien in einem festgelegten Order oder Unterordner eingereiht.)

2. Mit den Feldern »**Laufwerke**« und »**Ordner**« können Sie den Ordner suchen, dessen Dateien Sie einreihen möchten.

3. Wählen Sie im Feld »**Medientypen**« den gewünschten Medientyp.

Der hier gewählte Medientyp bestimmt die Dateierweiterung im Feld »**Medientypen**« darunter.

4. Wählen Sie die gewünschte Dateierweiterung im Feld »**Dateityp**«.

Um alle Dateitypen einzureihen, wählen Sie »**Alle Formate**«.

5. Wählen Sie im Feld »**Dateiname**« die gewünschten Dateien. (Nicht notwendig, wenn Sie einen Ordner einreihen.) Schneller Einreihen können Sie einzelne Dateien durch Doppelklick auf deren Dateinamen.

6. Wählen Sie »**Logbuch führen**«, wenn Sie einen Bericht über etwaige Fehlermeldungen während des Einreihens erstellen wollen.

Dies ist nützlich, wenn Sie eine große Menge Miniaturen einreihen und den Vorgang nicht durch etwaige Fehlermeldungen unterbrechen lassen wollen. (Besonders anzuraten, wenn der Computer unbeaufsichtigt arbeitet.) Wenn Sie diese Funktion nicht wählen, wird der Vorgang beim Auftreten eines Fehlers unterbrochen.

7. Klicken Sie auf »Einreihen«. Die ausgewählten Dateien werden ins aktive Album eingereiht. Das Dialogfeld bleibt offen, damit Sie gegebenenfalls weitere Miniaturbilder in dieses oder andere Alben einreihen können. Um das Dialogfeld zu schließen, wählen Sie die Schaltfläche »Schließen«.



Einreihen über TWAIN-Geräte

Wenn Sie ein TWAIN-Gerät auf Ihrem Rechner installiert haben, z.B. einen Scanner, dann können über den Befehl »Holen« oder die gleichnamige Schaltfläche in der Standardsymbolleiste Bilder direkt in Alben einreihen, über Fax oder Drucker ausgeben, oder per E-Mail versenden. Nach Auswahl des Befehls oder Anklicken der Schaltfläche erscheint ein Untermenü mit den folgenden Schaltflächen bzw. Befehlen:



- **»Datei & Album«** holt ein Bild und fügt die Datei ins aktive Album ein.

Nach Auswahl des Befehls bzw. der Schaltfläche erscheint das Dialogfeld »Holen«. Darin können Sie den Dateinamen und den Ordner für die neu zu erstellende Datei festlegen. Wenn Sie Datei erstellt wurde, erscheint eine Miniatur davon im aktiven Album. (Beim Einlesen mehrere Dateien muß das letzte Zeichen des Dateinamens eine Ziffer sein.) Album numeriert dann Folgebilder automatisch in aufsteigender Reihenfolge.)

Wenn Sie einen Scanner mit automatischem Dokumenteneinzug verwenden und eine große Anzahl beidseitig bedruckter Dokumente einlesen wollen, wählen Sie am besten **»Im 2er-Schritt numerieren«**. Beim ersten Scandurchgang werden alle Bilder mit ungeraden Dateinamen gespeichert, z.B. IMG0001.BMP, IMG0003.BMP... . Beim einscannen der Kehrseiten werden die Bilder mit geraden Dateinamen gespeichert: IMG0002.BMP, IMG0004.BMP... . Auf diese Weise können Sie sicher gehen, daß alle Dateien in der richtigen Reihenfolge numeriert werden.



- **»Fax in Schwarzweiß«** holt ein Bild und sendet es als Schwarzweißfax aus.
- **»Fax in Farbe«** holt ein Bild und sendet es als Farbfax aus.
- **»Drucker«** schickt ein eingelesenes Bild sofort zum Standardausgabegerät in Ihrem Rechner.

Sobald Sie den Befehl oder die Schaltfläche »Drucker« anklicken, erscheint das Dialogfeld »Drucken«, worin Sie die Anzahl der Kopien bei der Druckausgabe festlegen können. Um die Bild so groß als möglich auszudrucken und dabei das Verhältnis von Höhe zu Breite gleich zu halten, wählen Sie den Befehl **»Auf Seitengröße skalieren«**. Ist dies nicht gewählt, wird die Datei in der der Bildauflösung entsprechenden Größe ausgedruckt. Um das eingelesene Bild zentriert in der Seitenmitte auszudrucken, wählen Sie sowohl **»Horizontal zentrieren«** als auch **»Vertikal zentrieren«**.



- **»Post«** liest ein Bild ein und versendet es als elektronische Nachricht.

Bemerkung: Bevor Sie den Befehl »Holen« verwenden können, müssen Sie im Dialogfeld »Quelle wählen« ein TWAIN-Gerät auswählen. Das Dialogfeld ist über den Befehl »Quelle wählen« im Datei-Menü zugänglich.

Dateneingabe

Nachdem Sie Miniaturen in ein neues Album eingereiht oder ein bestehendes Album geöffnet haben, können Zusatzinformationen zu jeder Miniatur eingeben. Anhand dieser Informationen können Sie Miniaturen auffinden und suchen. Der folgende Abschnitt erklärt die verschiedenen Arten von Informationen, die Sie in die einzelnen Felder einfügen können.

Bemerkung: *Felder werden beim Erstellen des Albums definiert. Wie Sie die Felder später verändern können lesen Sie unter »Albeneigenschaften verändern« auf Seite 196.*

Zur Dateneingabe müssen Sie zuerst in den Dateneingabemodus schalten. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche gleichen Namens in der Standardsymbolleiste. Nun erscheinen alle im Album definierten Felder rechts neben der ersten (oder ausgewählten) Miniatur. Führen Sie den Mauszeiger in eines der Eingabefelder, um mit der Dateneingabe zu beginnen. Mit den Rollaufschaltflächen oben können Sie zur nächsten oder vorangegangenen, ersten oder letzten Miniatur springen.

Zahlen

Zahlenfelder können numerische Daten zwischen 0 und 4,294,967,294 aufnehmen. Negative Zahlen sind nicht möglich, und wenn Sie Dezimalzahlen eingeben, werden die Dezimalstellen ignoriert. Aus der Eingabe 16.75 zum Beispiel wird 16.

Alter	43
-------	----

Datum

Bei der Eingabe müssen Sie dasselbe kurze Format verwenden, das im Register »Datum« im Dialogfeld »Ländereinstellungen« (zugänglich über die Systemsteuerung) eingestellt ist. Wenn das Datumsformat zum Beispiel TT.MM.JJ lautet, sollte das eingegebene Datum so aussehen: 20.10.65. (Wenn das eingegebene Datum diesem Format nicht entspricht, erscheint eine Meldung, in der Sie aufgefordert werden, das Datum erneut einzugeben oder die Ländereinstellungen zu verändern.)

Geburtsdatum	16.01.52
--------------	----------

Text

Textfelder können bis zu 255 Zeichen lang sein und sind sehr flexibel was die Form der darin enthaltenen Informationen angeht. Alle Eingaben sind sortier- und durchsuchbar.

Vorname	Kalvin
---------	--------

Dateinamen

Ein Dateinamenfeld kann Dateinamen von bis zu 259 Zeichen Länge aufnehmen. Dabei brauchen Sie keine Dateierweiterung einzugeben.

Dateiname	Kalvin Simpson.bmp
-----------	--------------------

Stichworte

Stichwortfelder dienen der Anmerkung von Stichworten und Phrasen zu den Miniaturen, damit thematisch zusammengehörende Miniaturen leichter aufgefunden werden können. Das Stichwort »Sport« zum Beispiel kann allen Miniaturen zugeordnet werden, deren Inhalt etwas mit Sport zu tun hat. Ein Stichwort kann aus einem, z.B. »Sonne«, oder mehreren Bestandteilen, z.B. »Sonne am Meer«, zusammengesetzt sein.

Um die Stichwortliste zu bearbeiten:

1. Klicken Sie auf das Feld »Stichwort« in der Liste »**Gesamtfelder**« im Register »Felder« des Dialogfelds »Neu« bzw. »Albeneigenschaften« (siehe Seite 177). Die Schaltfläche »Bearbeiten« erscheint.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Bearbeiten« und geben Sie im daraufhin erscheinenden Dialogfeld unter »**Neues Stichwort**« ein Stichwort ein.
Wenn bereits Stichwörter festgelegt sind, ist die Schaltfläche »Ändern« verfügbar. Wenn Sie darauf klicken, springt die Auswahl vom hervorgehobenen Stichwort in der Liste zum Stichwort im Feld »**Neues Stichwort**«.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Hinzu«, oder betätigen Sie die Eingabetaste. Damit wird das Stichwort der Stichwortliste hinzugefügt.
Um weitere Stichwörter hinzuzufügen, wiederholen Sie den Vorgang. Wenn Sie versehentlich das falsche Stichwort hinzugefügt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche »Entfernen«. Um alle Stichworte in der Liste zu entfernen, wählen Sie »Alle entf.«.
4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen; die Stichworte werden im Album gespeichert. (Die Werte sind jedoch noch nicht den einzelnen Miniaturen zugeordnet.)

Bemerkung: Sie können bis zu 8000 Stichworte festlegen. Jedem Stichwortfeld können 32 Stichworte zugeordnet werden, jedes Stichwort kann bis zu 255 Zeichen lang sein.

Stichworte zuordnen

Um Miniaturen bestimmte Stichworte zuzuordnen, doppelklicken Sie auf dem entsprechenden Stichwortfeld im Dateneingabemodus (das Dialogfeld »Stichworte« erscheint) und wählen Sie das gewünschte Stichwort aus der Liste **»Verfügbare Stichworte«**. »Hinzu« legt das Stichwort in die Liste **»Aktuelle Stichworte im Feld«**. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Stichworte, die Sie diesem Feld zuordnen wollen; klicken Sie dann auf »OK«. (Mehr Informationen hierzu finden Sie im Tutorial »Erstellen einer Datenbank« auf Seite 61.)

Persönlichkeit	freundlich, extrovertiert
----------------	---------------------------

Stichworte speichern und laden

Eine Stichworteliste kann gespeichert und in anderen Alben wiederverwendet werden.

Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche »Speichern« im Dialogfeld »Stichworte bearbeiten«. Das Dialogfeld »Stichworte speichern« erscheint. Wählen Sie den gewünschten Pfad und geben Sie einen Dateinamen ein. Die Datei kann in Windows- oder DOS-Textformat gespeichert werden. Wählen Sie »Windows«, wenn Sie unter Windows arbeiten bzw. »DOS«, wenn Sie die Datei in einem DOS-Programm weiterverwenden wollen.

Um Stichworte in einer bestehenden Stichwortdatei ins Programm zu laden, wählen Sie die Schaltfläche »Laden« im Dialogfeld »Stichworte bearbeiten«. Das Dialogfeld »Stichworte laden« erscheint. Wählen Sie die gewünschte Datei und klicken Sie auf »Öffnen«. Das Programm fragt nun, ob Sie die aktiven Stichworte behalten wollen. Wählen Sie »Ja«, wenn Sie neue Stichworte hinzufügen wollen; »Nein«, wenn Sie die aktiven Stichworte durch neue ersetzen wollen.

Wenn Sie eine große Anzahl von Stichworten verwenden möchten, ist es vielleicht einfacher, diese Liste zuerst in einem Textverarbeitungsprogramm aufzubereiten. Damit können Sie die Stichworte bearbeiten und deren Rechtschreibung überprüfen bevor Sie sie ins Programm importieren. (Jedes Stichwort muß auf einer Zeile erscheinen, d.h. durch ein Absatzzeichen getrennt sein.)

Listen

Listenfelder beziehen Daten aus vordefinierten Wertelisten. Wenn Sie zum Beispiel eine Angestelltendatenbank einrichten wollen, findet sich darin möglicherweise ein Feld mit dem Titel »Stand«. Die Werteliste hierfür würde so aussehen: »Ledig« und »Verheiratet«.

Erstellen einer Werteliste:

1. Klicken Sie in der Liste »**Gesamtfelder**« im Register »Felder« des Dialogfelds »Neu« bzw. »Albeneigenschaften« (siehe Seite 177) auf ein Listenfeld. Die Schaltfläche »Bearbeiten« erscheint.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Bearbeiten« (das gleichnamige Dialogfeld erscheint) und geben Sie im Feld »**Neuer Wert**« ein Wort ein, daß später in der Liste erscheinen soll, z.B. »Ledig«.
Wenn bereits Werte festgelegt sind, ist die Schaltfläche »Ändern« verfügbar. Wenn Sie darauf klicken, springt die Auswahl vom hervorgehobenen Wert in der Liste zum Wert im Feld »**Neuer Wert**«.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Hinzu«, oder betätigen Sie die Eingabetaste. Damit wird das Wort der Werteliste hinzugefügt.
Um weitere Werte hinzuzufügen, wiederholen Sie diesen Vorgang. Wenn Sie versehentlich einen falschen Wert hinzugefügt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche »Entfernen«. Um alle Stichworte in der Liste zu entfernen, wählen Sie »Keine«.
4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen; die Werteliste ist nun im Album verfügbar. (Die Werte sind jedoch noch nicht den einzelnen Miniaturen zugeordnet.)

Bemerkung: Eine Werteliste kann bis zu 8000 Einträge enthalten.

Werte zuordnen

Um Miniaturen bestimmte Werte zuzuordnen, doppelklicken Sie auf dem entsprechenden Listenfeld im Dateneingabemodus und wählen Sie den gewünschten Wert aus der Liste »**Verfügbare Werte**«. (Sie können immer nur einen Wert gleichzeitig zuordnen.) Der Wert erscheint im Eingabefeld »**Neuer Wert**«. (Wenn Sie keinen geeigneten Wert in der Liste finden, können Sie in diesem Feld jederzeit einen neuen Wert eingeben.) Klicken Sie auf »OK«. Der Wert erscheint nun im Feld.

Abteilung	Marketing
-----------	-----------

Memo

Dies ist ein ganz besonderer Datentyp. Ein Memofeld kann bis zu 65635 Zeichen enthalten und dient dem Verzeichnen verschiedenartiger Informationen.

Kommentar	Kalvin ist im Urlaub (17.06.95-14.07.95)
-----------	--

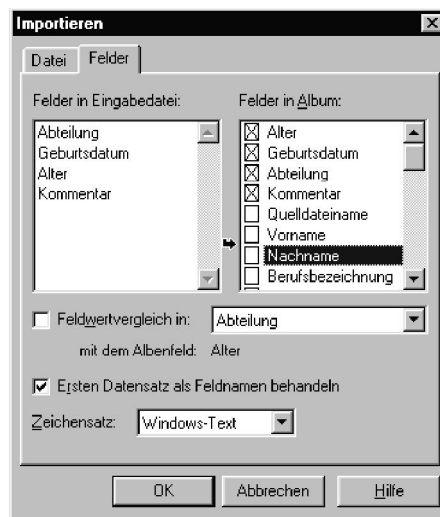
Felddaten importieren

Wenn Sie eine Datenbank in einem anderen Programm definiert haben, z.B. dBASE IV, können Sie diese Daten in das aktive Album einbinden, indem Sie »Aus Datei« im Menü »Miniatur: Importieren« wählen. Das nun erscheinende Dialogfeld »Importieren« verfügt über zwei Registerkarten: »Datei« und »Felder«. Mit »Datei« können Sie die Datenbankdateien suchen, deren Felder Sie importieren wollen und anschließend unter »Felder« die einzelnen Felder auswählen. Darin finden Sie zwei Listenfelder: »Felder in Eingabedatei« und »Felder in Album«. Ersteres enthält die in der Eingabedatei enthaltenen Felder »Felder in Album« ist eine Liste der im aktiven Album verfügbaren Felder.

Zum Importieren ziehen Sie die Felder der Originaldatei und legen Sie sie in der Albumfelderliste ab. Damit werden Daten im Album durch die Eingaben aus der Datei ersetzt.

Bemerkung: Wenn sich in der Eingabedatei mehr Einträge als Miniaturen im Album befinden, werden alle überflüssigen Einträge verworfen. Wenn weniger Einträge als Miniaturen vorhanden sind, bleiben die Felder der restlichen Miniaturen leer.

Um den Inhalt der Listen gegeneinander zu vergleichen, wählen Sie »Feldwertvergleich in«. »Ersten Datensatz als Feldnamen behandeln« gibt an, daß die erste Zeile der importierten Datei die Feldnamen und keine Einträge enthält. Wenn diese Option aktiviert ist, erscheinen die Namen der ersten Zeile in der Liste »Felder in Eingabedatei«, damit Sie so schnell und einfach die Namen der Felder beider Listen vergleichen können.



Daten exportieren

Um die Daten bestimmter Felder extern zu speichern, wählen Sie den Befehl »Export« im Menü »Miniatur«. Das Dialogfeld »Exportieren« erscheint. Im Register »Datei« können Sie den Dateinamen und das Format der externen Datei festlegen. Sie haben die Wahl zwischen »Formatierten Textdateien«, »Registerbegrenzten Textdateien« (Felder durch Tabulator getrennt), »Kommabegrenzten Textdateien« (Felder durch Kommata getrennt) und »dBASE IV«.

Im Listenfeld »**Felder**« auf dem Registerblatt »Felder« finden Sie alle Felder im Album zusammen mit der Feldlänge, d.i. die Anzahl der Zeichen, die für jeden Eintrag reserviert werden sollen. Hier können Sie festlegen, welche Felder in die externe Datei exportiert werden sollen. Durch Ziehen und Ablegen können Sie die Reihenfolge der Felder beeinflussen.

Aus dem Kombofeld »**Zeichensatz**« können Sie wählen, ob die Datei im Windows- oder DOS-Format geschrieben werden soll. Wählen Sie »DOS«, wenn Sie vorhaben, die Datei in einem DOS-Programm weiter zu verwenden. »**Feldnamen als ersten Datensatz speichern**« speichert die Namen der Felder in der ersten Zeile und vereinfacht so den Import in andere Programme.

Bemerkungen:

- *Wenn im aktiven Album Miniaturen ausgewählt sind, werden nur die Einträge dieser Miniaturen exportiert. Wenn Sie die Daten aller Miniaturen exportieren wollen, vergewissern Sie sich, daß keine Miniaturen ausgewählt sind.*
- *Jedes Feld kann zwischen 1 und 999 Zeichen lang sein.*

Arbeiten mit Miniaturen

Alben sind nichts anderes als Datenbanken zum leicht erlernbaren und effizienten Katalogisieren und Verwalten von Dateien. Genau wie bei einer Datenbank zeigt sich die wahre Stärke des Programms in seinen Katalogisierungs- und Suchfunktionen. In diesem Kapitel wollen wir eben diese Funktionen näher beleuchten.

Kapitelinhalt

Miniaturen verwalten	208
Quelldateiverwaltung	210
Diaschau	213
Miniaturen suchen	215
Suchen	217
Kennzeichen festlegen.....	219

Miniaturen verwalten

Album verfügt über Funktionen, die sicherstellen, daß Miniaturen den Inhalt der zugehörigen Quelldatei stets korrekt wiedergeben. Eine der einfachsten Methoden hierfür ist die Überwachung eines bestimmten Ordners (siehe Seite 198). Etwaige Änderungen an Dateien oder dem Ordnerinhalt werden sofort im Album und dessen Miniaturen wiedergegeben. Auch ohne die Ordnerüberwachungsfunktion können Sie Miniaturen durch Neueinreihen oder die Aktualisierungsbefehle im Menü »Miniatur« auf dem neuesten Stand halten.

Miniaturen aktualisieren

Unter Umständen müssen Sie eine Miniatur anhand der Quelldatei aktualisieren, zum Beispiel, wenn sich der Inhalt der Datei geändert hat oder die Datei gar entfernt wurde. Wählen Sie dazu »Von Quelldatei« im Untermenü »Miniatur: Aktualisieren«. Damit werden alle ausgewählten Miniaturen und deren Quelldateien überprüft. (Wenn Sie dabei die Strg- und Umschalttaste gedrückt halten, wird die Miniatur in der bestmöglichen Qualität erstellt; wenn Sie nur die Strg-Taste gedrückt halten, wird eine Miniatur mit guter Bildqualität erstellt.)

Bemerkung: Wenn Sie im Dialogfeld »Album-Voreinstellungen« (siehe Seite 174) den Befehl »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen« aktiviert haben, werden die Miniaturen bei jedem Ändern der Albumansicht aktualisiert. Wenn Sie eine große Anzahl von Miniaturen aktualisieren müssen, sollten Sie zuerst diese Option wählen und dann durch das Album blättern.

Miniaturenhalt ändern

Nach dem Einreihen erscheint eine Miniatur sofern als möglich mit dem Inhalt der Datei als Symbolbild. Unter Umständen möchten Sie vielleicht den Inhalt der Miniatur verändern, besonders bei jenen Datentypen, deren Inhalt nicht wiedergegeben werden kann, z.B. Text- oder Klangdateien.

Beim Ändern einer Miniatur haben Sie die Möglichkeit, Bilddaten aus der Zwischenablage mit Hilfe des Befehls »Von Zwischenablage« im Untermenü »Miniatur: Aktualisieren« einzufügen. Damit können Sie jedes gewünschte Bild als Miniatur verwenden, oder Miniaturen so konfigurieren, daß bestimmte Dateiinhalte darin wiedergegeben werden.



Verknüpfen von Miniaturen mit Quelldateien

Sobald eine Miniatur in ein Album eingereiht wurde, besteht eine feste Verbindung zur Quelldatei. Diese Verknüpfung ist der Grund, warum Sie Dateien anhand ihrer Miniaturen manipulieren können. Wenn Sie unter DOS oder im Windows-Explorer Dateien verschoben oder Laufwerke neu belegt haben, kann diese Verbindung unter Umständen unterbrochen werden. Miniaturen, deren Verbindung zur Quelldatei unterbrochen wurde, erscheinen mit grau unterlegten Indexzahlen, sofern die Option »Verknüpfung zu Quelldateien überprüfen« im Dialogfeld »Album-Voreinstellungen« gewählt ist. (In diesem Fall sind die Dateibefehle im Menü »Quelle« ebenfalls nicht verfügbar.) Zur Wiederherstellung der Verbindung können Sie die Datei neu einreihen oder den Befehl »Verbinden« einsetzen.

Gehen Sie dabei so vor:

1. Wählen Sie die zu aktualisierenden Miniaturen.
2. Wählen Sie im Menü »Miniatur« den Befehl »Wiederverknüpfen«. Das Dialogfeld »Verbinden« erscheint.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, in dem sich die Quelldateien befinden.
4. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und der Verbindungsvorgang beginnt. Die Miniaturen werden mit den Quelldateien im angegebenen Ordner verglichen und wenn nötig werden Pfad, Miniaturenhalt und etwaige Zusatzinformationen auf den neuesten Stand gebracht.

CD-ROM-Vorbereitung

Im Dialogfeld »Wiederverknüpfen« finden Sie auch die Option »**Albenlaufwerk**«, mit der Sie Quelldateien mit dem Laufwerk, auf dem sich die Albumdatei befindet, verbinden können. Wenn die Quelldatei zum Beispiel im Verzeichnis C:\PHOTOS liegt und die Albumdatei auf Laufwerk D: wird die Quellposition auf D:\PHOTOS geändert. Der Vorteil dieser Funktion liegt darin, daß Sie sowohl Album als auch Quelldateien auf ein anderes Laufwerk oder Speichermedium (eine CD-ROM zum Beispiel) verschieben können und Album dennoch alle Quelldateien finden kann. Wenn Sie dies nicht tun, nimmt Album an, daß alle Dateien sich noch an der ursprünglichen Position befinden und kann die Dateien daher nicht finden.

Vertrieb von Alben auf CD-ROM

1. Vergewissern Sie sich, daß sich alle Dateien in den korrekten Ordnern befinden, und wählen Sie dann »Wiederverknüpfen« aus dem Menü »Miniatur«. Das Dialogfeld »Wiederverknüpfen« erscheint.
2. Wählen Sie »**Albenlaufwerk**« und klicken Sie auf »OK«. Wenn eine der Dateien sich nicht im selben Ordner wie die Albumdatei befindet, erscheint eine Fehlermeldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie die Datei dennoch verbinden wollen. Wählen Sie »Ja«, wenn Sie die Datei mit einbeziehen möchten, ansonsten klicken Sie auf »Nein«.
3. Kopieren Sie alle Dateien einschließlich der Albumdatei auf die CD. Behalten Sie unbedingt dieselbe Orderstruktur bei, sonst kann Album die Quelldateien nicht finden.

♪ Anmerkungen zu Miniaturen hinzufügen

In Album haben Sie die Möglichkeit, zu jeder Miniatur Anmerkungen in Form von Klang-, MIDI-, Video- oder Animationsdateien hinzuzufügen. Damit erhalten Sie weitere Gelegenheit, Miniaturen zu identifizieren, besonders dann, wenn Sie Audiosoftware installiert haben, mit der Sie WAV-Dateien aufnehmen können. Wählen Sie zuerst die Miniatur und wählen Sie dann »Hinzu« aus dem Menü »Miniatur: Beilage«. Das Dialogfeld »Beilage hinzufügen« erscheint. Suchen Sie nach der gewünschten Multimediadatei und klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und eine rote Musiknote erscheint auf dem Diarahmen der Miniatur. Klicken Sie auf die Note, um die Anmerkung abzuspielen.

Bemerkung: Wenn Sie im Dialogfeld »Album-Voreinstellungen« (Seite 174) »Nach Ansicht Beilage wiedergeben« wählen, wird die Anmerkungsdatei bei jedem Betrachten einer Miniatur (durch Doppelklicken oder über den Befehl »Anzeigen« im Menü »Miniatur«) abgespielt.

Neusortieren des Miniaturenindex

In Album können Sie die Position der Miniaturen beliebig ändern, entweder durch Ziehen und Ablegen an gewünschter Stelle, oder über die Sortierbefehle im Menü »Miniatur«. Nach jedem Neuordnen jedoch, erscheinen die Indexzahlen der Miniaturen nicht mehr in aufsteigender Reihenfolge. Um die Miniaturen neu zu indizieren, klicken Sie auf die Schaltfläche »Speichern« in der Standard-symbolleiste, oder wählen Sie »Sequenz speichern« im Menü »Miniatur«. Damit werden alle Miniaturen in bestehender Reihenfolge neu durchnummeriert.

Bemerkung: »Sequenz speichern« komprimiert das Album gleichzeitig und sollte immer dann verwendet werden, wenn Sie ein Album an eine andere Person weitergeben wollen.

Quelldateiverwaltung

Sind ihre Dateien erstmal in einem Album eingereiht, können Sie sie genau wie mit dem Windows-Explorer verwalten. Verfügbare Befehle sind unter anderem: Öffnen, Verschieben, Kopieren, Löschen, Ordner erstellen und Ordner löschen. All diese Befehle finden Sie im Menü »Quelle«. Vergessen Sie nicht, daß all diese Befehle die Quelldatei selbst beeinflussen. Der Befehl »Löschen« zum Beispiel entfernt die Datei vom Speichermedium. Die Datei ist damit unwiederbringlich verloren, es sei denn, Sie arbeiten mit einem Hilfsprogramm, daß das Wiederherstellen gelöschter Daten erlaubt. (Um nur die Miniatur und nicht die Quelldatei zu löschen, wählen Sie die Miniatur aus und dann »Löschen« aus dem Menü »Bearbeiten«, oder drücken Sie einfach die Taste Entf. auf der Tastatur.)

Bemerkung: Beim Umbenennen mehrerer Dateien gleichzeitig können Sie Platzhalter verwenden. Die Zeichenkette »NEU*« zum Beispiel ersetzt die ersten drei Zeichen der gewählten Dateien mit »NEU«.

Öffnen und Betrachten von Dateien

Mit dem Befehl »Öffnen« im Menü »Quelle« können Sie eine Datei direkt in deren Mutterprogramm öffnen. Wenn Sie die Datei nur ansehen und nicht großartig verändern wollen, führt der Befehl »Anzeigen« im Menü »Quelle« oder Doppelklicken auf der Miniatur schneller zum Ziel. Dadurch werden Grafiken und Bilder im Programm PhotoImpact Viewer und Multimedia in der Windows-Medienwiedergabe geöffnet. Im Viewer können Sie frei wählbare Bildbereiche kopieren und das Bild zur weiteren Bearbeitung an andere Programm übergeben.

Bemerkung: Mehr Informationen zu PhotoImpact Viewer finden Sie in der Online-Hilfe des Programms.



Datei- und Datenformatkonvertierung

Der Befehl »Umwandeln« im Menü »Quelle« besorgt die Umwandlung von Bildern und Grafiken in andere Datei- oder Datentypen. Der Befehl kann an einzelnen oder mehreren Dateien gleichen Daten- oder Dateityps angewandt werden.

Dies ist besonders nützlich, wenn Sie beabsichtigen, eine Datei in einem Programm zu öffnen, das einen bestimmten Dateityp nicht unterstützt, so z.B. die Umwandlung von TIF-Bildern in BMP-Format, damit diese im Programm Windows Paint geöffnet werden können. Eine Änderung des Datentyps ist notwendig, wenn Sie Dateien zur Publikation aufbereiten wollen, und beispielsweise alle Echtfarbenbilder in Graustufenbilder umwandeln wollen.

Drucken

Wenn Sie die einer Miniatur zugeordnete Datei ausdrucken wollen, wählen Sie dazu den Befehl »Drucken« im Menü »Quelle«. Das Dialogfeld »Drucken« erscheint. Wählen Sie die Anzahl der Kopien im Feld **»Kopien«**. Um die Bild so groß als möglich auszudrucken und dabei das Verhältnis von Höhe zu Breite gleich zu halten, wählen Sie den Befehl **»Auf Seitengröße skalieren«**. Ist dies nicht gewählt, wird die Datei in der der Bildauflösung entsprechenden Größe ausgedruckt. Mit den Funktionen **»Horizontal zentrieren«** und **»Vertikal zentrieren«** bestimmen Sie die Position des Bildes auf der Seite. Wenn beide Funktionen gewählt sind, erscheint das Bild in der Seitenmitte.

Bemerkung: Einige anwendungsverbundene Dateien rufen zum Drucken das Mutterprogramm auf. Das Programm wird nach Abschluß des Druckvorgangs geschlossen. Ein Write-Dokument zum Beispiel wird über das Programm »WordPad« gedruckt, die Arbeitsfläche des Programms und das Dialogfeld »Drucken« erscheinen auf dem Bildschirm.

Programmzuordnungen ändern

Der Befehl »Verbinden« im Menü »Quelle« erlaubt die Zuordnung einer Datei zu einem bestimmten Programm. Diese Zuordnung können Sie ändern, wenn Sie z.B. im Explorer auf einer Datei doppelklicken und ein anderes Programm als erwartet erscheint. (Dies kann geschehen, wenn dieselbe Datei in verschiedenen Programmen bearbeitet wird.)

Wenn Sie »Verbinden« wählen, erscheint das gleichnamige Dialogfeld. Darin können Sie die Dateierweiterungen festlegen, der Sie ein Programm zuordnen wollen. Wenn Sie keine Miniaturen wählen, gilt diese Zuordnung für alle Quelldateien mit der angegebenen Dateierweiterung.



Dateieigenschaften anzeigen

Durch Klicken der Schaltfläche »Eigenschaften« in der Standardsymbolleiste oder Auswahl des Befehls »Eigenschaften« [ALT+EINGABE] im Menü »Quelle« können Sie die Eigenschaften der einer Miniatur zugeordneten Quelldatei verändern. Diese Attribute sind: »Schreibgeschützt«, »Archiviert«, »Versteckt« und »System«. Eine schreibgeschützte Datei kann geöffnet, Änderungen aber nicht gespeichert werden. Dies ist nützlich, wenn Sie Dateien über ein Netzwerk gemeinsam benutzen und verhindern wollen, daß andere den Inhalt der Datei verändern. Das Attribut »Archiviert« identifiziert jene Dateien, die seit dem letzten Speichervorgang aktualisiert wurden. »Versteckt« unterbindet die Anzeige der Datei und »System« kennzeichnet MS-DOS-Systemdateien, die ebenfalls unsichtbar sind.



Diaschau

Album bietet das Leistungsmerkmal »Diaschau«, eine Funktion, mit der Sie Ihre Bilder, Grafiken und Klangdateien effektiv präsentieren können. Die Diaschau kann manuell gesteuert werden oder automatisch ablaufen und umfaßt eindrucksvolle Übergangseffekte. Klicken Sie auf die Diaschau-Schaltfläche »Diaschau« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Diaschau« im Menü »Ansicht«.

Bemerkung: Die Einstellungen für Diaschauen können gespeichert werden. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche »Speichern«. Um gespeicherte Einstellungen zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche »Laden«.

DIALOGFELD »DIASCHAU«: REGISTER »ALLGEMEIN«



- 1 »**Effekt**« enthält eine Anzahl von Übergangseffekten zwischen einzelnen Bildern.
- 2 »**Geschwindigkeit**« steuert den Ablauf der Übergangseffekte.
- 3 »**Verzögerung**« ist die Zeitspanne, die vor Erscheinen des nächsten Bildes verstreichen soll.
- 4 »**Mit Klangdateien synchronisieren**« wechselt zum nächsten Bild, wenn eine zugeordnete Audiodatei geendet hat.
- 5 »**Manuell mit Tastatur oder Maus steuern**« erlaubt die manuelle Ablaufsteuerung mittels Maus oder Tastendruck. Wählen Sie »Steuerfeld einblenden«, wenn Sie ein Navigationswerkzeug an der Unterkante des Diaschaubildschirms anzeigen wollen.
- 6 »**Endlosschleife**« führt die Diaschau in einer Endlosschleife aus. Diese Funktion ist anzuraten, wenn Sie die Diaschau als Bildschirmschoner einsetzen oder kontinuierlich im Hintergrund ausführen wollen.
- 7 »**Zu große Bilder auf Bildschirmgröße skalieren**« stellt sicher, daß Bilder, die größer als der Bildschirm sind nicht beschnitten werden.
- 8 »**Bildanzeige mit gemeinsamer Palette**« ist nur verfügbar, wenn Sie im 256-Farbenanzeigemodus arbeiten und die Bilder mit der Systemfarbpalette anzeigen.
- 9 »**Echtfarbenbilder in bester Qualität anzeigen**« ist nur verfügbar, wenn Sie im 256-Farbenanzeigemodus arbeiten und stellt sicher, daß Echtfarbenbilder in bestmöglicher Qualität angezeigt werden.
- 10 »**Zeiger ausblenden**« versteckt den Mauszeiger während der Diaschau. Abbrechen können Sie die Diaschau mit der Esc-Taste.
- 11 »**Klangbeilage wiedergeben**« spielt die Miniaturen zugeordneten Audioanmerkungen ab. Damit können Sie ein Bild anzeigen und simultan die in den Audioanmerkungen enthaltenen Erklärungen abspielen.

DIALOGFELD »DIASCHAU«: REGISTER »TEXT & FARBE«

Auf der Registerkarte »Text & Farbe« können Sie den Bildern einer Diaschau Text hinzufügen und die Hintergrundfarbe festlegen. Außerdem können Sie die Positionierung des Textes bestimmen, z.B. in der unteren rechten Ecke oder über dem Bild.

DIALOGFELD »DIASCHAU«: REGISTER »MUSIK«

Auf der Registerkarte »Musik« können Sie einer Diaschau Hintergrundmusik in Form von MIDI- und WAV-Dateien hinzufügen. Wenn Sie nur eine Datei verwenden, vergessen Sie nicht »Endlosschleife« zu wählen, damit die Musik nicht mitten in der Diaschau abbricht.

Bemerkung: Wenn Sie »Mit Klangdateien synchronisieren« *aktiviert haben, bezieht sich die unter »Verzögerung« eingestellte Zeit auf die Pause zwischen einzelnen Audiodateien.*

Miniaturen suchen

Album verfügt über eine Menge von Befehlen und Leistungsmerkmalen zum Aufsuchen von Miniaturen deren Quelldateien. Der Befehl »Sortieren« zum Beispiel im Menü »Miniatur« dient dem Sortieren von Miniaturen nach verschiedenen Kriterien, darunter Dateinamen und Dateigröße, sortieren. Eine andere Möglichkeit zur schnellen Aufsuchen erhalten Sie mit der Suchleiste; für komplexere Suchen jedoch sollten Sie auf Dialogfeld »Suchen« zurückgreifen.

Bevor Sie Suchoperationen ausführen, sollten Sie ein klares Verständnis der diesen Funktionen zugrundeliegenden Logik besitzen. Der folgende Abschnitt erklärt die logischen Zusammenhänge und sollte Ihnen helfen, die Leistungsfähigkeit der diversen Suchmöglichkeiten besser zu verstehen.

Suchkriterien und Abfragen

Bei jeder Suche müssen Sie zuerst festlegen, was Sie suchen. Dies nennen wir »Abfrage«. Eine Abfrage kann aus einem oder mehreren Teilen, sogenannten Suchkriterien bestehen. Wenn Sie zum Beispiel eine Abfrage nach Dateinamen durchführen wollen ist der gesuchte Dateiname das Suchkriterium.

Bemerkung: Wenn ein Kriterium aus mehr als einem Wort besteht, muß die Zeichenkette durch Trennzeichen identifiziert werden, z.B. »Frankfurt am Main«.

Logische Operatoren

Eines der leistungsfähigsten Merkmale von Album ist die Verfügbarkeit logischer Operatoren, d.s. »NICHT«, »UND«, »ODER« und »()«. Damit können Sie eine große Anzahl von Dateien nach eng definierten Kriterien durchsuchen. Weiter unten finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Operatoren:

»**NICHT**« belegt das Gegenteil des angegebenen Kriteriums. Damit können Sie Miniaturen wählen, deren Eigenschaften in einem Album nur selten vorkommen. Wenn Sie z.B. ein Album mit vielen TIF-Dateien verwalten und alle Nicht-TIF-Dateien aussondern wollen, tun Sie dies am besten mit der Funktion NICHT *.TIF.

»**UND**« ermöglicht die Angabe von mehr als einem Kriterium. (Das Ergebnis sind all jene Miniaturen, die allen mit UND verknüpften Suchkriterien entsprechen.) Wenn Sie z.B. alle Fotos vom letzten Spanienurlaub suchen, können Sie als Kriterium »Urlaub UND Spanien« angeben. Damit finden Sie alle Miniaturen, deren Beschreibung sowohl das Wort »Urlaub« als auch »Spanien« enthält.

»**ODER**« ist der bedingte Operator und legt fest, daß mindestens eines der angegebenen Kriterien erfüllt sein muß. Eine Suche nach Dateinamen mit dem Kriterium »F*.* ODER G*.*« findet alle jene Miniaturen, deren Dateinamen mit F oder G beginnen.

»()« Die Klammern dienen der Verknüpfung von Kriterien. Dies ist besonders wichtig wenn Sie mehrere Kriterien angeben und einige davon logisch gruppiert werden müssen. Ein Beispiel: Wenn Sie nach den Werten A, B und C suchen, haben Sie mit Klammern die Möglichkeit, die Kriterien wie folgt zu gruppieren: »A UND (B ODER C)« bzw. »(A UND B) ODER C«. Im ersten Beispiel müssen die Miniaturen den Kriterien A und entweder B oder C entsprechen; während im zweiten Beispiel alle jene gewählt werden, die entweder A und B, oder nur C entsprechen.

Bemerkung: Operatoren aktivieren Sie durch Doppelklicken der Auswahl des gewünschten Operators in den entsprechenden Dialogfeldern. Der Operator erscheint dann im Feld »Abfrage«. Zusätzliche Operatoren können auf dieselbe Weise hinzugefügt werden.

Suchbedingungen

Suchbedingungen sind Zeichen und Phrasen, die den Suchbereich abgrenzen helfen. Die meisten Suchbedingungen sind klar verständliche logische Operatoren, z.B. = (ist gleich), > (größer als), < (kleiner als) und <> (ungleich). Zwei der Operatoren jedoch bedürfen ausführlicherer Erläuterungen, »Enthält« und »Leer«. Beides sind Operatoren für Abfragen in Text-, Memo-, Listen-, Kennzeichen- und Stichwortfeldern.

Der Operator »Enthält« veranlaßt Album, alle Miniaturen zu finden, deren Begleittexte die unter »**Abfrage**« eingegebene Zeichenkette enthalten. Bei Stichwort- und Listenfelder erscheint »**Beginnt mit**« rechts neben dem Feld »Abfrage«. Damit sucht Album nach Stichworten und Werten, die mit der angegebenen Zeichenfolge beginnen.

Der Operator »Leer« sucht nach allen Miniaturen, deren entsprechendes Feld leer ist. Dies ist von großem Nutzen, wenn Sie Einträge vervollständigen wollen.

Trennzeichen

Wenn ein Kriterium aus mehr als einem Wort besteht, muß die Zeichenkette durch Trennzeichen identifiziert werden. Das Wort »Urlaub« zum Beispiel braucht nicht gekennzeichnet zu werden, »Urlaub in Spanien« jedoch bedarf der Abgrenzung. Trennzeichen veranlassen Album, den Text zwischen den Trennzeichen als eine zusammenhängende Zeichenfolge zu verarbeiten. In den Dialogfeldern »Album-Voreinstellungen« (siehe Seite 174) und »Suchen« können Sie die Trennzeichen festlegen, z.B. Anführungszeichen (""). Sie können ein beliebiges Zeichen wählen.

Bemerkung: Beim Festlegen eines Suchkriteriums müssen Sie dasselbe Trennzeichen verwenden, das Sie im Dialogfeld »Album Voreinstellungen« festgelegt haben.

»Groß/Klein« und »Als Wort«

Viele Suchfunktionen lassen sich durch die Funktionen »Groß/Klein« und »Als Wort« näher definieren. »Groß/Klein« bedeutet, daß nur Textstellen gefunden werden, die in Groß- und Kleinschreibung mit dem Suchtext übereinstimmen. Bei der Eingabe »blauer Ball« zum Beispiel ignoriere das Programm dann alle anderen Schreibweisen wie »Blauer Ball« oder »BLAUER BALL«.

»Als Wort« sucht nur nach ganzen Wörtern. Wenn Sie also »Man« eingeben, finden Sie nur »Mann«, weder »Mannschaft« noch »Ehemann«. Wenn diese Option nicht gewählt ist, sucht das Programm nicht nach dem Wort »Mann«, sondern nach der Zeichenfolge m+a+n+n; daher werden auch die Begriffe »Mannschaft«, »Ehemann«, »Tormann« und »Bemannung« gefunden.

Bemerkung: »Als Wort« beschleunigt die Suche erheblich, da nur nach Worten und nicht nach Zeichenketten gesucht werden muß.

»Beginnen mit«

Wählen Sie »Beginnen mit«, wenn Sie alle Worte in Stichwort- und Listenfeldern suchen möchten, die mit dem angegebenen Suchtext beginnen. Wenn Sie im Feld »Abfrage« »ch« eingegeben haben, erscheinen alle Einträge, die mit einem CH beginnen.

Suchen

Suchabfragen können einfach und kompliziert sein. Meist werden Sie sich auf einfache Abfragen beschränken, und die sind schnell mit der Suchleiste zu erledigen. Wenn Sie die Suchkriterien genauer definieren wollen, wählen Sie »Suchen« im Menü »Miniatur«.

Einige Hinweise zum Erstellen von Abfragen:

- Da es unmöglich ist, alle denkbaren Kombinationen hier anzuführen, machen Sie sich am besten mit den oben beschriebenen Grundlagen vertraut und experimentieren Sie dann selbst.
- Abfragen können sehr komplex gestaltet werden. Nehmen Sie für komplexe Abfragen zuerst Papier und Bleistift zur Hand und erstellen Sie ein Konzept.
- Suchen werden nur in den augenblicklich angezeigten Miniaturen des aktiven Albums durchgeführt. Wenn Sie alle Miniaturen in einem Album durchsuchen wollen, klicken Sie vorher auf »Alle anzeigen«, oder wählen Sie »Alle« im Menü »Ansicht«. Bei der nächsten Suche werden dann alle Miniaturen miteinbezogen, unabhängig vom Ergebnis der vorangegangenen Suche.



Suchen mit dem Dialogfeld »Suchen«:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Suchen« in der Standardsymbolleiste, oder wählen Sie »Suchen« [STRG+F] aus dem Miniatur-Menü. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Wählen Sie im Kombofeld »**Suchtyp**« im Gruppenfeld » Suchkriterien« die gewünschte Abfrage. Legen Sie nun das Suchkriterium fest.
Zur weiteren Bearbeitung wählen Sie »Bearbeiten«. Das gleichnamige Dialogfeld erscheint. Hier können Sie festlegen, ob Sie nach Worten oder Zeichenfolgen suchen wollen, ob Groß- und Kleinschreibung beachtet werden soll, und ob Sie logische Operatoren und Trennzeichen (falls nötig) verwenden wollen.
3. Betätigen Sie die Schaltfläche »Hinzu«. Die Abfrage erscheint nun in der Liste der Suchkriterien.
Um weitere Kriterien festzulegen, fahren Sie bei Schritt 2 fort. Um eine Abfrage zu verändern, wählen Sie die betreffende Abfrage in der Liste der Suchkriterien und definieren Sie die Abfrage im Gruppenfeld »**Suchkriterien**« neu. Wenn das Suchkriterium fertig erstellt ist, wählen Sie »Ändern« anstelle von »Hinzu«. Damit wird die Abfrage geändert und nicht ein neues Kriterium hinzugefügt. Um eine Abfrage zu entfernen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf »Entfernen«.
4. Wenn Sie alle Alben auf der Arbeitsfläche durchsuchen wollen, klicken Sie »**Nur vergrößerte Alben durchsuchen**« im Gruppenfeld »**Suchoption**« an. Wählen Sie »**Ganze Registerkarte durchsuchen**«, wenn Sie nach allen Miniaturen im aktiven Ordner suchen wollen. Um die Miniaturen aufeinanderfolgender Suchabfragen gesammelt anzuzeigen, klicken Sie »**Suchergebnis Ansicht hinzufügen**« an. (Diese Optionen sind auch über das Menü »Miniatur« verfügbar.)
Wenn Sie »**Nur vergrößerte Alben durchsuchen**« gewählt haben, finden sich im Kombofeld »**Suchtyp**« nur jene benutzerdefinierten Felder, die in allen Alben vorkommen. Dazu müssen die Felder denselben Namen haben, vom selben Typ sein, und über dieselben Stichworte und Listen verfügen.
5. Wählen Sie unter »**Aktion**« die Option »**Gefundene anzeigen**«, wenn Sie Miniaturen nur anzeigen wollen, bzw. »**Gefundene markieren**«, wenn Sie die Miniaturen auswählen wollen.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche »Abfrage speichern«, wenn Sie die Abfrage zur künftigen Wiederverwendung speichern wollen. Das Dialogfeld »Abfrage speichern« erscheint; darin können Sie einen Namen für die Abfrage festlegen. Geben Sie einen Namen unter »**Abfrage**« ein und betätigen Sie die Eingabetaste. Um eine Abfrage zu entfernen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf »Entfernen«. Um eine Abfrage zu verändern, wählen Sie den gewünschten Eintrag unter »**Abfrage**«; der Inhalt der Abfrage wird nun im Listenfeld angezeigt.

7. Klicken Sie auf »OK«. Die Suche wird nun durchgeführt; gegebenenfalls wird die Abfrage gespeichert. Alle den Suchkriterien entsprechenden Miniaturen erscheinen im Album.

Bemerkung Je nach Medientyp und Dateiformat sind manche Suchfunktion vielleicht nicht verfügbar.

Suchen mit der Suchleiste

Viele der Suchkriterien im Dialogfeld »Suchen« sind auch über die Suchleiste zugänglich. Die Suchleiste ist ein viel bequemer und schnelleres Werkzeug für einfache Abfragen. Wählen Sie eine Abfrage aus dem Kombofeld »Suchtyp«, das ist das erste Feld rechts. Der Inhalt der Suchleiste ändert sich nun entsprechend der Abfrage; es erscheinen die Felder »Suchoperator« und »Kriterieninhalt«. Wählen Sie einen Operator und geben Sie das gewünschte Kriterium ein. Ein Klick auf die Schaltfläche »Suchen« und die Suche wird ausgeführt; alle den Suchkriterien entsprechenden Miniaturen erscheinen im Album.

Bemerkung: Wenn Sie eine bestehende Abfrage verwenden wollen, wählen Sie »Abfrage« im Kombofeld »Suchtyp«. Im folgenden Kombofeld können Sie eine Abfrage wählen; klicken Sie dann auf die Schaltfläche »Suchen«.



Kennzeichen festlegen

Kennzeichen eine grafische Methode der Kategorisierung von Miniaturen. Sie sind Stichworten sehr ähnlich, unterscheiden sich jedoch durch die Art der Anwendung. Stichworte arbeiten im Hintergrund, Kennzeichen erscheinen gut sichtbar auf den Diarahmen der Miniaturen. Kennzeichen sind besonders nützlich, wenn Sie durch ein Album blättern und bestimmte Miniaturen auswählen wollen.

Kennzeichen zuordnen

Zum Kennzeichnen von Miniaturen benötigen Sie die Kennzeichenpalette. Die Kennzeichenpalette ist ein schwebende Palette mit 26 verschiedenen Kennzeichen zur Auswahl. Jedes Kennzeichen wird durch einen Buchstaben des Alphabets dargestellt. Nach dem Zuordnen erscheint das Kennzeichen neben der Indexzahl auf dem Diarahmen.

Bemerkung: Wenn die Kennzeichenpalette geschlossen ist, wählen Sie den Befehl »Leisten und Paletten« aus dem Menü »Ansicht«. Wählen Sie im daraufhin erscheinenden Dialogfeld »Kennzeichenpalette«; die Kennzeichenpalette erscheint auf dem Bildschirm. (Derselbe Befehl ist auch über das Menü erreichbar, welches erscheint, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Werkzeugleiste klicken.)

Zuordnen von Kennzeichen:

1. Doppelklicken Sie auf einem Buchstaben in der Kennzeichenpalette.
2. Wählen Sie den gewünschten Buchstaben aus dem Listenfeld »**Kennzeichen**«. Geben Sie im Feld »**Kennzeichenname**« eine Beschreibung ein.
Beschreibungen einzelner Kennzeichen können Sie bearbeiten, indem Sie auf dem Buchstaben klicken. Wenn Sie bestehende Kennzeichen aus anderen Alben verwenden wollen, wählen Sie das betreffende Album aus »**Kennzeichen importieren**«. Falls vorhanden erscheinen die Kennzeichen augenblicklich im Listenfeld »**Kennzeichen**«.
3. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen und Sie kehren zurück zum Albumfenster. Die Kennzeichenbeschreibung erscheint nun in der Kennzeichenpalette.
4. Klicken Sie auf das gewünschte Kennzeichen. Die Schaltflächen »Kennzeichen anzeigen« und »Kennzeichen zuweisen« sind nun verfügbar.
Um mehrere Kennzeichen auszuwählen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf das gewünschte Kennzeichen. (Nochmaliges Klicken hebt die Auswahl auf.) Um eine Folge von Kennzeichen auszuwählen, klicken Sie auf das erste Kennzeichen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf das letzte Kennzeichen der Reihe. Alle Kennzeichen zwischen beiden Endpunkten werden ausgewählt. (Ziehen mit der Maus bewirkt dasselbe.)
5. Klicken Sie auf »Kennzeichen zuweisen«; die Schaltfläche heißt nun »Stop«; klicken Sie auf die Miniaturen, die Sie kennzeichnen möchten. Das Kennzeichen erscheint in der linken oberen Ecke des Miniaturrahmens neben der Indexzahl. (Nochmaliges Klicken hebt die Auswahl auf.) Wiederholen Sie diesen Schritt für alle Kennzeichen, die Sie auswählen möchten.
6. Wenn Sie mit der Zuordnung fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche »Stop« in der Kennzeichenpalette; der Schaltflächentext wechselt zurück auf »Kennzeichen zuweisen«.
Wenn Sie weitere Kennzeichen zuordnen wollen, wiederholen Sie die Schritte 6 und 7. (Sie können einer Miniatur mehr als ein Kennzeichen zuordnen.)



Bemerkung: Schließen können Sie die Kennzeichenpalette durch Doppelklicken auf deren Titelleiste oder mit den Optionen im Dialogfeld »Leisten und Paletten«



Kennzeichen anzeigen

Der Vorteil von Kennzeichen liegt darin, daß Sie auf einen Blick erfaßbar sind. Die Auswahl gekennzeichneter Miniaturen ist dementsprechend nicht schwerer.

Bemerkung: Wenn die Kennzeichenpalette geschlossen ist, wählen Sie den Befehl »Leisten und Paletten« aus dem Menü »Ansicht«. Wählen Sie im daraufhin erscheinenden Dialogfeld »Kennzeichenpalette«; die Kennzeichenpalette erscheint auf dem Bildschirm. (Derselbe Befehl ist auch über das Menü erreichbar, welches erscheint, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einer Werkzeugleiste klicken.)

Anzeigen von gekennzeichneten Miniaturen:

1. Wählen Sie den oder die gewünschten Buchstaben in der Kennzeichenpalette.

Um mehrere Kennzeichen auszuwählen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf das gewünschte Kennzeichen. (Nochmaliges Klicken hebt die Auswahl auf.) Um eine Folge von Kennzeichen auszuwählen, klicken Sie auf das erste Kennzeichen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf das letzte Kennzeichen der Reihe. Alle Kennzeichen zwischen beiden Endpunkten werden ausgewählt. (Ziehen mit der Maus bewirkt dasselbe.)



2. Wählen Sie »Kennzeichen anzeigen«: ein Menü mit den Befehlen »UND«, »ODER« und »Alle« erscheint. »UND« zeigt alle Miniaturen, die alle gewählten Kennzeichen tragen. Wenn Sie die Kennzeichen »A«, »B« und »C« gewählt haben, erscheinen nur jene Miniaturen, die alle drei Kennzeichen »A«, »B« und »C« tragen. Wenn Sie »ODER« wählen, erscheinen alle Miniaturen mit mindestens einem der gewählten Kennzeichen.

Kennzeichen verwalten

Zum Verwalten von Kennzeichen stehen Ihnen die Befehle im Menü der Kennzeichenpalette zur Verfügung. Diese Befehle sind besonders nützlich, wenn Sie Stapeloperationen an einer großen Anzahl von Miniaturen ausführen wollen.

Stapelzuordnungen

Um vielen Miniaturen dasselbe Kennzeichen zuzuordnen können Sie entweder alle Miniaturen einzeln auswählen, oder zuerst eine Auswahl erstellen und dann mit dem Befehl »Markierte zuweisen« allen Miniaturen in der Auswahl bestimmte Kennzeichen zuordnen.

Kennzeichen entfernen

Um Kennzeichen von bestimmten Miniaturen zu entfernen, wählen Sie das Kennzeichen, dann alle Miniaturen, von denen Sie das Kennzeichen entfernen wollen. Klicken Sie in der Kennzeichenpalette auf die Menüschaltfläche und wählen Sie die Befehl »Markierte löschen«. Die gewählten Kennzeichen werden von den entsprechenden Miniaturen entfernt. Um alle Kennzeichen im aktiven Album zu entfernen wählen Sie »Alle entf.

Kennzeichen laden und speichern

Wann immer Sie ein Kennzeichen zuordnen, wird dies in einer Datei im Ordner »ULEAD.DAT« festgehalten. Wenn andere Benutzer dasselbe Album verwenden, können Sie diesen die Datei zukommen lassen. Die Benutzer können die Datei mit dem Befehl »Laden« im Menü der Kennzeichenpalette laden. Dies ist eine einfache Methode, die Aufmerksamkeit anderer auf gewisse Miniaturen zu lenken. Um die Kennzeichen bestimmter Miniaturen zu versenden, treffen Sie Ihre Auswahl und verwenden Sie den Befehl »Speichern« zum Abspeichern der Datei.

Kennzeichen in Stichworte umwandeln

Unter Umständen möchten Sie vielleicht ein Kennzeichen als Stichwort einsetzen. Der Befehl »In Stichworte umwandeln« im Menü der Kennzeichenpalette erlaubt Ihnen die Einbeziehung der Kennzeichen in die Miniatureigenschaften und damit deren Einbindung in kompliziertere Abfragen beim Suchen. Außerdem ist diese Methode der Festlegung von Stichworten einfacher als deren Eingabe im Dateneingabemodus.

Stichwortverzeichnis

Das Stichwortverzeichnis ist ein essentieller Bestandteil dieses Handbuchs, weil Sie darin alle Befehl, Werkzeuge und Leistungsmerkmale von PhotoImpact finden. Ans Ende des Stichwortverzeichnisses haben wir Menü- und Bildschirmabbildungen gestellt, so daß Sie auf visuellem Wege Informationen zu einzelnen Bildelementen und Menübefehlen in PhotoImpact und Album aufsuchen können.

A

Abfragen durchführen 217

Abgrenzungen 216

Alben

aktualisieren 192

aktualisieren 192

auf das Regal stellen 178

aus dem Regal nehmen 178

erstellen 177

gemeinsam benutzen 195

Miniaturen einreihen 198

öffnen 68

Sicherungskopien 193

überprüfen 174

versenden 195

wiederherstellen 194

Alben aktualisieren 192

Alben durchblättern 181

Angleichen Bilder zur Videoausgabe
114

Anzeigen

Register 181

untere Bildhälfte 179

Zwischenablagendaten 90

Ändern

Auflösung eines Bildes 151

Beschreibung eines Albums 196

Betrachtungsmodus

obere Bildhälfte 179

untere Bildhälfte 179

Miniaturdatentyp 196

Miniaturgröße 196

Quelldateieigenschaften 213

Registerbreite 175

Titel eines Albums 196

Hintergrundbild 114

Ansicht

hinzufügen 93

manipulieren 92

Anwenden

Farbverläufe 127

Spezialeffekte 107

Stile 102

Texturen 128

Anzeichen 179

Albumeigenschaften 196

Autom. Suchlauf 181

Diaschau 213

ganzer Bildschirm 94

im Kompaktmodus 189

im Standardmodus 189

markierte Miniaturen 221

nach Registern 181

Photo-CDs 183

Quelldateien 211

Quelleigenschaften 213

Rollauf 181

Sucher 93

Suchlauf bis 181

Zoomfunktionen 92

Anzeigemodus

- ändern 179
- Dateinamen 180
- Dateneingabe 180
- Eigenschaften 180
- Miniaturen 179

Arbeiten mit Halbtonmustern 84**Attributleisten**

- Füllwerkzeuge 127
- Kopierwerkzeug 125
- Lasso 133
- Malwerkzeug 120
- Pfadwerkzeug 158
- Pipette 118
- Radierer 124
- Retuschewerkzeug 123
- Schablone 135
- Standardmarkierer 133
- Textwerkzeug 130
- Umformwerkzeug 155
- Zauberstab 134
- Zoomwerkzeug 92

Ausschneiden

- Dateinamen 184
- Felddaten 184
- Markierungen 88
- Miniaturen 184
- Objekte88

Auto-Verarbeitung 90**B****Bearbeiten**

- Bildschablonen 140
- Farbtabellen 118
- Pfade 158

Befehle rückgängig machen 81**Bemerkungen**

- entfernen 210
- hinzufügen 210

Benutzerfilter 113**Bilder**

- Abmessungen ändern 151
- Auflösung ändern 151
- automatisch retuschieren90
- drehen 155
- drucken 82
- erstellen 78
- Farben löschen 124
- Größe ändern 150
- heften 167
- holen in Album 200
- holen in PhotoImpact 163
- in Fenster einpassen 94
- kopieren 125
- Krümmen 111
- mit Farbe füllen 126
- neu abtasten 151
- öffnen 77
- per E-Mail senden 80

- retuschieren 123
- retuschieren 97
- speichern 80
- speichern von Zwischenablage auf Speichermedium 90
- spiegeln 155
- Styling 101
- Umformen 150
- umwandeln 152
 - SW in Graustufen 152
 - CMYK in Echtfarben 155
 - Echtfarben in 16 Farben 153
 - Echtfarben in 256 Farben 154
 - Echtfarben in CMYK 154
 - Graustufen in SW 152
- verdoppeln 79
- verzerren 111
- Video-Angleichung 114
- wiederherstellen 82
- zoomen 92
- zuschneiden 150
- Bilder drucken 82
- Bilder holen
 - aus Album 200
 - aus PhotoImpact 163
- Bilder krümmen 111
- Bilder neu abtasten 151
- Bilder scannen 181
- Bilder spiegeln 155
- Bilder zuschneiden 150
- Bildquelle, wählen 162
- Bildretusche 123
- Bildschablonen
 - bearbeiten 140
 - benutzen 140
 - erstellen 139
- Bildstyling, durch Ziehen und Ablegen 102
- Boolsche Operatoren 215
- C**
 - Cachebereich 81
 - CD Browser 183
- D**
 - Dateinamen, kopieren 184
 - Diaschauen
 - erstellen 213
 - Drehen und Spiegeln 155
 - Drucken
 - Bilder 82
 - Einstellungen 85
 - Miniaturen 184
 - Quelldateien 212
 - Drucker
 - eichen 83
 - PostScript 86
 - Druckvorschau 82

E

Ebenenmanager 141
Effektegalerie 107
Einfügen
 als neues Bild 90
 als Objekt 88
 an Zeigerposition 90
 Daten in Bilder 88
 Felddaten 184
 in Markierungen 89
 in Markierungen einpassen 89
Eingabegeräte, eichen 164
Einreihen Miniaturen in Alben 198
Einbetten
 Objekte bearbeiten 190
 von Album aus 190
 von PhotoImpact aus 96
Eingabe Felddaten 201
Entfernen
 Anmerkungen 210
 Programmenüs 94
Erstellen
 Bilder 78
 Graustufenschablonen 139
 neues Album 177
 Objekte 132
 Stichwortlisten 202
 Wertelisten 204
Exportieren Felddaten 206

F

Farbbalance korrigieren 101
Farbcache 116
Farben
 auswählen
 mit der Pipette 117, 118
 mit dem Ulead-Farbwahlwerkzeug 117
 mit dem Windows-Farbwahlwerkzeug 117
 füllen (Bereiche) 126
 Hintergrund 116
 löschen 124
 Vordergrund 116
Farbkorrektur 98
Farbpalette 116
Farbtabelle
 bearbeiten 118
 laden 119
 speichern 119
Farbwahlwerkzeug
 Pipette 118
 Ulead 117
 Windows 117
Fehler rückgängig machen 81
Felddaten
 ausschneiden 184
 einfügen 184
 eingeben 201
 exportieren 206

- importieren 205
- kopieren 184
- Felder
 - Namen 197
 - Typen 197
- Feldtypen
 - Dateinamen 202
 - Datum 201
 - Listen 203
 - Memo 204
 - Stichwort 202
 - Text 201
 - Zahl 201
- Filter
 - anpassen 113
 - auf einem Bild ablegen 107
- Finden Miniaturen 215
- Freigabe Alben 195
- Füllen
 - löschen 129
 - Pfade 160
 - Ziehen und Ablegen 129
- Füllmusterгалerie 128
- Füllwerkzeuge 127

G

- Gradationskurven 104
- Größe einstellen
 - benutzerdef. Bereich 81
 - Cachebereich 81

H

- Halbtonmuster 84
- Heften
 - automatisch 168, 169
 - manuell 170
 - mit Kontrollpunkten 171
- Hintergrundbild, wechseln 114
- Hintergrundfarbe 116
- Hinzufügen
 - Ansichten93
 - Beilagen 210
 - Kalibrationsschemata 164
 - Text zu Bildern 130

I

- Importieren von Felddaten 205
- Indexpzahlen, ändern 210
- Installieren, PhotoImpact 9

K

- Kalibrierung
 - Drucker 83
 - Eingabegeräte 164
- Kalibrierungsschemata,hinzufügen 164
- Kennwort, zuordnen 198
- Kennzeichenpalette 219
- Kennzeichen
 - betrachten 221
 - entfernen 222
 - in Stichworte umwandeln 222
 - laden 222
 - speichern 222
 - verwalten 221
 - zuordnen 219
 - zuordnen durch Stapelverarbeitung 221
- Kompaktmodus 189
- Kopieren
 - Dateinamen 184
 - Felddaten 184
 - Markierungen88
 - Miniaturen 184
 - Objekte 88
- Kopierwerkzeuge 125
- Korrekturspeicher
 - einstellen 72
 - löschen 82
- Korrekturspeicher löschen 82

L

- Laden
 - Bilddateien in die Zwischenablage 90
 - Farbtabellen 119
 - Kennzeichen 222
 - Stichworte 203
 - Lasso 133
 - Listen, Werte zuordnen 204
 - Logische Operatoren 215
- M**
- Malen an Markierungen 122
 - Malmodus, wählen 122
 - Malmodi
 - Freihändig 122
 - Gerade Linien 122
 - verbundene Linien 122
 - Malwerkzeugeigenschaften,speichern 122
 - Malwerkzeuge
 - anwenden 120
 - verwenden 120
 - wählen 120
 - Markieren
 - Farben
 - mit der Pipette 118
 - mit dem Ulead-Farbwahlwerkzeug 117
 - mit dem Windows-Farbwahlwerkzeug 117
 - Bildquelle 162

Markierungen 132

ausschneiden 88

kopieren 88

mit Farbe füllen 126

Markierungsrahmen nachzeichnen 157**Markierungsrahmens 132****Meine Galerie 122****Miniaturen**

aktualisieren 192, 208

ändern 208

Anmerkungen entfernen 210

Anmerkungen hinzufügen 210

ausschneiden 184

drucken 184

einfügen 198

finden 215

kopieren 184

neu verbinden 192, 209

sortieren 215

Stichworte zuordnen 202

suchen 215

überprüfen 192

Miniaturen überprüfen

automatisch 174

manuell 192

Modi

Dateinamen 180

Dateneingabe 180

Eigenschaften 180

Freigabe 195

Kompakt 189

Malen 122

Miniatur 179

Normal 189

Pfad 158

N

Nachbearbeitung 165

Neu verknüpfen, Miniaturen 209

Nicht-UFO Dateien, speichern 80

NTSC-Filter 114

O

Objektarchiv 146

Objekte 132

ausschneiden 88

kopieren 88

mit Farbe füllen 126

Öffnen

Alben 68

Bilder 77

Quelldateien 211

OLE

- Album 189
- Darstellung in Album 176
- PhotoImpact 95

Ordner überwachen 198

P**Paletten**

- Farben 116
- Kennzeichen 219
- Werkzeug
 - Album 185
 - PhotoImpact 235
- Schnellzugriff 81

Persönliche Vorlieben

- Album 174
- Effekte 112
- Filter 113
- PhotoImpact 72

Pfade

- bearbeiten 158
- füllen 160
- verzerren 158

Pfadform 158

Pfadwerkzeug 157

PhotoImpact

- Album 13
- Capture 14
- CD Browser 183
- Explorer 182
- PhotoImpact 11
- Viewer 211

Pipette 118

Programmenüs, ausblenden 94

Programmverknüpfungen, ändern 212

Q**Quelldateien**

- betrachten 211
- drucken 212
- öffnen 211
- umwandeln 212

R

Radierer 124

Regal

- Alben ins Regal stellen 178
- Alben aus dem Regal nehmen 178
- verwenden 178

Register

- anzeigen 181
- Breite ändern 175
- Kategorien wechseln 181

- Retuschieren
 - Bilder 97
 - Bilder automatisch 90
- Retuschierwerkzeuge 123
- Rückgängigmachen 82
- S**
- Scanner 200
- Schablone 135
- Schärfen 111
- Schnellbefehlspalette 81
- Senden
 - Alben 195
 - Bilder 80
- Sicherungskopien
 - Alben 193
 - auf Disketten 194
 - Quelldateien 193
- Speichern
 - Bilder von der Zwischenablage auf Speichermedium 90
 - Bilder80
 - Farbtabellen 119
 - Kennzeichen 222
 - Malwerkzeugeigenschaften 122
 - Nicht-UFO-Dateien 80
 - Stichworte 203
 - UFO-Dateien 80
- Sortieren Miniaturen 215
- Sortierleiste 233
- Spezialeffekte 107
- Standardmodus 189
- Standardmarkierer 133
- Standardsymbolleiste
 - Album 233
 - PhotoImpact 235
- Statusleiste, Album233
- Stichworte
 - laden 203
 - Listen erstellen 202
 - speichern 203
 - zuordnen 203
- Stilegalerie 102
- Styling 101
- Suchen
 - Boolsche Operatoren 215
 - einfach 219
 - Ganze Wörter 217
 - Groß/Kleinschreibun 217
 - Kriterien und Abfrage 215
 - Leiste 219
 - logische Operatoren 215
 - Suchoperatoren 216
- Sucher 93
- Suchleisten 219

T

Text

- manipulieren 130
- zu Bildern hinzufügen 130

Textform, verzerren 130

Textpfad, bearbeiten 130

Texturengalerie

- benutzerdefiniert 128
- magisch 128
- natürlich 128

Textwerkzeug 130

Trickkiste

- Ebenenmanager 141
- Effektegalerie 107
- Füllmuster-galerie 128
- Meine Galerie 122
- Objektarchiv 146
- Stilegalerie 102
- Texturengalerie 128

TWAIN 162

U

Überwachen Ordner 198

UFO Dateien, speichern 80

Ulead-Farbwahlwerkzeug 117

Umformwerkzeug 155

Umschalten in

- Kompaktmodus 189
- Standardmodus 189

Umwandeln

Bilder 152

CMYK in Echtfarben 155

Echtfarben in 16 Farben 153

Echtfarben in 256 Farben 154

Echtfarben in CMYK 154

Graustufen in SW 152

SW in Graustufen 152

Kennzeichen in Stichworte 222

Quelldateien

Datentyp 212

Format 212

V

Verdoppeln (Bilder) 79

Vergrößern/verkleinern Bilder 150

Verknüpfen

Objekte bearbeiten 190

von Album aus 190

von PhotoImpact aus 95

Verlagerung 104

Verwaltung

Miniaturen 208

Quelldateien 210

Verzerren

Bilder 111

Pfade 158

Textform 130

Vordergrundfarbe 116

Voreinstellungen

Album 174

PhotoImpact 72

W

Werkzeugpalette, Album 185

neu positionieren 187

Programmsymbole hinzufügen 186

Programmsymbole löschen 186

Werkzeugpalette, PhotoImpact

Füllwerkzeuge 126

Kopierwerkzeuge 125

Lasso 133

Malwerkzeuge 120

Pfadwerkzeuge 157

Pipetten 118

Radierer 124

Retuschierwerkzeuge 123

Schablone 135

Standardmarkierwerkzeug 133

Textwerkzeug 130

Umformwerkzeug 155

Zauberstab 134

Zoomwerkzeug 92

Wertelisten, zuordnen 204

Wiederherstellen

Alben 194

Bilder 82

Windows-Farbwahlwerkzeug 117

Z

Zauberstab 134

Ziehen und Ablegen 187

auf der Werkzeugpalette 187

auf die Arbeitsfläche anderer Programme 188

Bildstyling 102

in andere Alben 188

in anderen Programmen 189

Texturfüllungen 128

zwischen Registerkarten 188

Zoomen Bilder 92

Zoomwerkzeug 92

Zuweisen

Kennzeichen 219

Paßwörter 198