

## Rückgängig / Wiederholen

- **Rückgängig** zeigt ein Untermenü mit bis zu 99 Schritten, vorherige Aktionen rückgängig zu machen.

☞ Macht den jeweils letzten Arbeitsschritt rückgängig.

(Tastenkürzel -- STRG+Z)



- **Wiederholen** zeigt ein Untermenü mit bis zu 99 vorher rückgängig gemachten Arbeitsschritten, die Sie einzeln wiederholen können.

☞ Holt nur den jeweils letzten Rückgängig-Schritt wieder.

(Tastenkürzel -- STRG+Y)

**Anmerkung:** Die Zahl der möglichen Rückgängig-/Wiederholen-Schritte können Sie unter »Voreinstellungen: PhotoImpact« des Datei-Menüs festlegen.

~~~~~

-  Fehler rückgängig machen
-  PhotoImpact-Voreinstellungen

## Korrekturspeicher löschen

Löscht den gesamten Korrekturspeicher mit Rückgängig-/Wiederholen-Schritten.

~~~~~


## Ausschneiden

Entfernt den markierten Bereich und stellt ihn in die Zwischenablage. Ausschneiden können Sie:

- **Markiertes**, wobei PhotoImpact den nunmehr leeren Teil mit der Hintergrundfarbe füllt.
- **Objekte**, wobei das Basisbild erhalten bleibt.
- **Nichts markiertes** entfernt das Basisbild und ersetzt es durch die Hintergrundfarbe.

(Tastenkürzel -- STRG+X)

~~~~~


-  Verwendung der Zwischenablage

## Kopieren

Kopiert die Markierung oder das gewählte Objekt in die Zwischenablage, ohne sie/es zu entfernen.

(Tastenkürzel -- STRG+C)


~~~~~

-  Verwendung der Zwischenablage

## Einfügen

Zeigt ein Untermenü mit folgenden Optionen zum Einfügen von Zwischenablagendaten in ein Bild.

**Anmerkung:** PhotoImpact macht immer ein Objekt aus den eingefügten Bilddaten.

 **Als Objekt** platziert das eingefügte Bild in die linke obere Ecke des aktiven Bildes, von der aus Sie es beliebig verschieben können.

(Tastenkürzel -- STRG+V)

- **In die Markierung** platziert das Bild in die aktuelle Markierung, innerhalb derer Sie es beliebig verschieben können.

- **In Markierung einpassen** skaliert das

einzufügende Bild, so daß es voll in die Markierung paßt.

- \* **Unterm Zeiger** platziert die linke obere Ecke des einzufügenden Bildes dort, wo Sie mit der Maus klicken.
- \* **Als neues Bild** erstellt ein neues Fenster mit dem Bild, das eingefügt werden soll.



Verwendung der Zwischenablage

## Löschen

Löscht das Markierte oder Objekt permanent aus dem aktiven Fenster, ohne daß es in die Zwischenablage befördert wird. (Bei Markierung wird die nun frei werdende Stelle durch die Hintergrundfarbe ersetzt, bei Objekten nicht.)

**Anmerkung:** Wenn nichts markiert oder ausgewählt ist, ersetzt PhotoImpact das Basisbild durch die aktuelle Hintergrundfarbe.

(Tastenkürzel – *ENTF*)



Daten löschen

## Zwischenablage

Zeigt ein Untermenü zum direkten Arbeiten mit Zwischenablagendaten.

- \* **Laden** erlaubt Ihnen, eine Datei direkt in die Zwischenablage zu befördern, ohne daß sie angezeigt wird.
- \* **Speichern** erlaubt Ihnen, aktuelle Zwischenablagendaten unter einer Datei zu speichern.
- \* **Anzeigen** öffnet ein neues Fenster mit dem Inhalt der Zwischenablage. Klicken Sie irgendwo, um das Fenster zu schließen.



Verwendung der Zwischenablage

## Zuschneiden

Schneidet nicht markierte Bereiche von einem Bild weg und paßt die Größe des verbleibenden Bildes entsprechend an. Wenn Sie ein Objekt beschneiden, wird es erst als fester Bestandteil des Basisbildes eingebunden und dann zugeschnitten.

**Anmerkung:** Gruppierte Objekte können nicht zugeschnitten werden.

(Tastenkürzel – *STRG+R*)



Bilder zuschneiden

## Füllen

Füllt den markierten Bereich mit einer Farbe, Textur oder den Zwischenablagendaten.

(Tastenkürzel -- *STRG+F*)



Bilder mit Farben füllen







Bilder mit Mustern füllen

## Kanten ummalen

Erlaubt Ihnen, die Kanten (Ränder) einer Markierung zu ummalen. Dazu muß aber eine Markierung bestehen und


das Malwerkzeug aktiviert sein.




-  Rechteckige und elliptische Markierungen
-  Freihandmarkierungen
-  Über Farben markieren
-  Präzises Markieren


## Verdoppeln

Zeigt ein Untermenü zum Erstellen eines Duplikats mit Elementen des aktiven Bildes:

-  **Basisbild mit Objekten** kopiert das Bild und seine Objekte in ein neues Bild für ein schnelles Backup oder Festhalten von Arbeitsschritten, bei denen Sie sich nicht ganz sicher sind.

*(Tastenkürzel -- STRG+D)*

-  **Basisbild mit eingebundenen Objekten** kopiert das Basisbild mit den Objekten in ein neues Bild, wobei die Objekte gleich in das Bild eingebunden werden.

-  **Nur Basisbild** kopiert nur das aktuelle Basisbild ohne Objekte in ein neues Bild.



-  Verdoppeln

## Heften

Erlaubt Ihnen, zwei Bilder zu einem neuen Bild zusammenzufügen. Dies ist vor allem bei Bildern nützlich, die mit dem Handscanner eingelesen wurden, dessen Breite beschränkt ist.



-  Zusammenfügen zweier Bilder

## Farbtabelle


Erlaubt Ihnen, einzelne Farben bei 16 oder 256 Indexfarben-Bildern zu ändern.




-  Farben ändern


## Vektorisieren


Die Vektorisieren-Befehle erstellen aus Konturen mit deutlichen Kontrastunterschieden Vektorobjekte, die sie dann mit dem Pfadwerkzeug beliebig verzerren, dehnen, quetschen und perspektivisch machen können:

-  **Auswahlrahmen** zeichnet nur die Umrisse einer Markierung nach.

-  **Bild** zeichnet deutlich hervortretende Konturen nach. Die dunkleren Pixel werden vektorisiert, während die helleren ausgeschlossen werden.



-  Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren

-  Bilder verzerren

## Drehen & Spiegeln

Zeigt ein Untermenü zum Ändern der Ausrichtung eines Bildes.



**90 ° links drehen.**



**90° rechts drehen.**



**180° drehen** stellt das Bild praktisch auf den Kopf.



**Horizontal spiegeln** stellt das Bild seitenverkehrt

hin.



**Vertikal spiegeln** klappt das an seiner horizontalen Mittelachse um.



**Verformwerkzeug verwenden** aktiviert das Verformwerkzeug mit seiner Attributleiste, wo Sie verschiedene andere Möglichkeiten haben, ein Bild zu verzerren, schrägzustellen, etc.



Verform-Attributleiste



Drehen & Spiegeln

## Markieren

Bietet Zugang zu einem Untermenü. über das Sie ohne Mausbedienung Markierungen erstellen und ändern können. Ferner können Sie u.a. die alles und nichts markieren, die Auswahl umkehren, eine Markierung mit einer Bordüre versehen, vignettieren (zu den Rändern hin transparenter werden lassen) und zu einem Objekt machen.



Markieren-Befehle

Markierungen – Verfahren (Inhalt)

## Objekt

Bietet Zugang zu einem Untermenü zum Arbeiten mit Objekten. So können Sie z.B. Objekten Schatten unterlegen, die Schatten-Eigenschaften ändern, Objekte gruppieren oder trennen und Objekte als festen Bestandteil ins Basisbild einbinden.



Objekt-Befehle

Objekt – Verfahren (Inhalt)

## Das Dialogfeld »Wind« / »Sturm«

(Engl.: Windy/Blaster/Stagger.) Diese drei Effekte verleihen einem Bild den Eindruck, als würde je nach Verwehungseigenschaften ein Wind, Sturm oder gar Orkan über es hinwegfegen. Beim Orkan-Effekt scheint das Bild regelrecht gegen die Stärke des Windes anzukämpfen.



**Richtung** bezeichnet die Windrichtung.



**Verwehungen** bestimmt die Stärke des Windeffekts.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Schärfen«

(Engl.: Sharpen.) Läßt die Konturen eines Bildes stärker zu Tage treten.



**Stärke** bestimmt die Stärke der Konturränder.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.





## Das Dialogfeld »Stören«

(Engl.: Add Noise.) Erhöht das Störrauschen in einem Bild, wodurch dieses grobkörniger erscheint.



**Verteilung** lässt Sie zwischen »Gleichmäßig« und »Variabel« wählen, um je nachdem das ganze Bild oder nur Teile grobkörniger erscheinen zu lassen.



**Stärke** bestimmt die Stärke des Störrauschens.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Mosaik«

(Engl.: Mosaic.) Zerlegt ein Bild in gleich große Blöcke, dessen Farbe durch die vorherrschendste Farbe in dem Block bestimmt wird.



**x-Achse** bestimmt die Breite der rechteckigen Blöcke (in Pixel).



**y-Achse** bestimmt die Höhe der rechteckigen Blöcke (in Pixel).



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Quadrat** macht, wenn markiert, die Blöcke zu exakten Quadraten, ansonsten sind die Höhe und Breite unabhängig voneinander variabel.

**Anmerkung:** Wenn die Größe der Blöcke nicht gleichmäßig ins Bild passen, werden die Blöcke rechts und unten beschnitten.



## Das Dialogfeld »Sphäre«

(Engl.: Sphere.) Erzeugt einen Effekt als würde das Bild durch ein Fischauge betrachtet.



**Lichtquelle** lässt Sie bestimmen, ob und woher eine Lichtquelle leuchten soll.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Delle« und »Beule«

»Beule« (engl.: Punch.) wölbt die Mitte eines Bildes nach außen als sei es wie ein Strumpf über einen Stopfpilz (Sphäre) gespannt. »Delle« (engl.: Pinch) erzeugt den gegenteiligen Effekt, daß ein Bild aussieht als würde es zur Mitte hin über einen Ring eingesaugt.



**Stärke** bestimmt, wie stark der Effekt zu Tage tritt.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Strudel«

(Engl.: Whirlpool.) Läßt ein Bild erscheinen, als sei es zur Mitte hin von einem Strudel erfaßt.



**Richtung** läßt Sie wählen, ob der Strudel im oder gegen den Uhrzeigersinn verlaufen soll.



**Drehwinkel** bestimmt die Anzahl der Strudelwindungen. Je höher der Wert, desto größer die Verzerrung.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Kräuseln«

(Engl.: Ripple.) Lässt ein Bild erscheinen, als würde man es in einem leicht aufgerührten Gewässer betrachten.



**Richtung** lässt Sie wählen zwischen »Mitte« (Effekt wie bei Wellen, die durch einen Steinwurf hervorgerufen werden) und »Rand« (für Wellen, die über das Bild hinwegzutäuschen scheinen).



**Frequenz** bestimmt die Anzahl der Wellen.



**Amplitude** bestimmt die Höhe der Wellen.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Wasserfarben«

(Engl.: Watercolor.) Gibt einem Bild durch gröbere Farbabstufungen einen aquarellartigen Charakter.



**Strichstärke** läßt Sie je nachdem, ob die Pinselstriche klein oder groß ausfallen sollen, zwischen »Klein« und »Groß« wählen.



**Feuchtigkeit** bestimmt die Stärke der scheinbaren Farbränder wie sie typisch sind für einen hohen Wasseranteil bei Wasser- bzw. Aquarellfarben.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Farbton & Sättigung«

(Engl.: Hue & Saturation.) Steuert den Ton und die Intensität der Farben in einem Bild.



**Farbton** lässt Sie den Farbton um den angegebenen Wert verschieben. So wird ein gelbes Pixel bei einem Farbton-Wert von 180 z.B. blau (d.h. zur Komplementärfarbe).



**Sättigung** macht die Farben eines Bildes je nachdem satter oder blasser. Keine Sättigung resultiert in einem Graustufenbild; bei höchster Sättigung würde dagegen eine helle Hautfarbe zu einem satten Orange, um nur ein Beispiel zu nennen.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.







## Das Dialogfeld »Farbkorrektur«


 **Lichter Mitteltöne Schatten**


 Gradationskurven


In diesen beiden Registerkarten können Sie die Farben und Helligkeitswerte eines Bildes auf einem Abbildungsdiagramm verlagern. So lassen sich z.B. die Balance und der Kontrast verbessern, Farbstiche entfernen, Schwarzweißfotografien kolorieren und verwaschen erscheinende Farben in einem Bild intensivieren. Über diese Registerkarte lassen sich die Verteilung der Farben und der Kontrast eines Bildes insgesamt beeinflussen.


 **Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.


 **Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.


 **Histogramm** (die grauen Säulen) zeigt jeweils die Verteilung der Farben in dem Bild an. Die Wertzuordnungskurve verläuft zunächst als exakte 45°-Diagonale zwischen der horizontalen Achse für die Eingabewerte und der vertikalen Achse für die Ausgabewerte von 0 (links) bis 255 (rechts), also von dunkel bis hell (höchste Intensität bei den einzelnen Farbkanälen).


 **Lichter** beeinflußt die Farben in den hellen Helligkeitsbereichen eines Bildes, wobei höhere Ausgabewerte das Bild heller machen und die jeweilige Kanalfarbe mehr hervortreten lassen, niedrigere Ausgabewerte das Bild in dem Helligkeitsbereich dunkler machen und die Kanalfarbe weniger stark hervortreten lassen.


 **Mitteltöne** beeinflußt die Farben in den mittleren Helligkeitsbereichen eines Bildes, wobei höhere Ausgabewerte das Bild heller machen und die jeweilige Kanalfarbe mehr hervortreten lassen, niedrigere Ausgabewerte das Bild in dem Helligkeitsbereich dunkler machen und die Kanalfarbe weniger stark hervortreten lassen.


 **Schatten** beeinflußt die Farben in den dunklen Helligkeitsbereichen eines Bildes, wobei höhere Ausgabewerte das Bild heller machen und die jeweilige Kanalfarbe mehr hervortreten lassen, niedrigere Ausgabewerte das Bild in dem Helligkeitsbereich dunkler machen und die Kanalfarbe weniger stark hervortreten lassen.

 **Histogrammskalierung** bietet die Möglichkeit, das Histogramm zu vergrößern oder zu verkleinern, wenn Ihnen die Darstellung nicht deutlich genug erscheint.

 **Kanal** läßt Sie den roten, grünen oder blauen Farbkanal oder den RGB-Kanal wählen, um über die Wertzuordnungskurve nach Helligkeit oder Intensität nur einzelne Grundfarben oder alle Farben zu verlagern.

 **Auto** können Sie anklicken, wenn Sie unabhängig von den Mitteltonwerten die Werte für die Lichter und Schatten auf 0 zurücksetzen möchten, um für den gewählten Farbkanal das ganze Spektrum aller möglichen Farben zur Verfügung zu haben.

 **Echtzeitvorschau** markieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Änderungen sofort am aktuellen Bild gezeigt werden. Dabei werden sie jedoch nicht gleich auf das Bild übertragen, sondern erst nach Bestätigung mit OK.

 **Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorherigen Dialogfeld zurückkehren können.




Wie funktioniert die Farbkorrektur?


## Das Dialogfeld »Farbkorrektur«


 **Lichter Mitteltöne Schatten**


 **Gradationskurven**


In diesen beiden Registerkarten können Sie die Farben und Helligkeitswerte eines Bildes auf einem Abbildungsdiagramm verlagern. So lassen sich z.B. die Balance und der Kontrast verbessern, Farbstiche entfernen, Schwarzweißfotografien kolorieren und verwaschen erscheinende Farben in einem Bild intensivieren. Über diese Registerkarte läßt sich die Farbverteilung eines Bildes von Helligkeitsbereich individuell verändern.


 **Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.


 **Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.


 **Diagramm:** Ziehen Sie an einem Punkt der (Gradations-) Kurve, um die Farbverteilung in dem Helligkeitsbereich zu ändern. Die Wertzuordnungskurve verläuft zunächst als exakte 45°-Diagonale zwischen der horizontalen Achse für die Eingabewerte und der vertikalen Achse für die Ausgabewerte von 0 (links) bis 255 (rechts), also von dunkel bis hell (höchste Intensität bei den einzelnen Farbkanälen). Verläuft die Diagonale daher stattdessen von links oben nach rechts unten, entsteht ein Farbumkehrereffekt wie bei einem Negativfilm.

 **Glätten** glättet die freihändig verlagerte Kurve und läßt das Bild somit natürlicher erscheinen.


 **Kanal** läßt Sie zwischen dem RGB-Kanal und den Kanälen für die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau wählen. Der RGB-Kanal dient hauptsächlich zum Einstellen der Helligkeit und des Kontrasts, während die Zuordnungskurve eines Farbkanals die jeweilige Farbe in einem Helligkeitsbereich stärker oder weniger stark hervortreten läßt.


 **Kontrollpunkte** dienen zum Ziehen gerader Kurvenabschnitte und lassen sich durch Markieren des Kontrollkästchens aktivieren. Die Anzahl der Kontrollpunkte können Sie darunter eingeben.


 **Akkumulativ** sollten Sie markieren, wenn Sie möchten, daß alle Änderungen an der Kurve vorherigen Änderungen hinzugefügt werden.

 **Vorlagen** enthält eine Liste vordefinierter Wertzuordnungskurven oder Funktionen, so auch den Befehl »Zurücksetzen«.

 **Laden** erlaubt Ihnen, eine vorher gespeicherte Gradationskurvendatei zu öffnen, um deren Einstellungen auf das jeweilige Bild zu übertragen.

 **Speichern** erlaubt Ihnen, die Einstellungen für die Gradationskurve für zukünftige andere Bilder in einer Datei aufzubewahren.

 **Echtzeitvorschau** markieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Änderungen sofort am aktuellen Bild gezeigt werden. Dabei werden sie jedoch nicht gleich auf das Bild übertragen, sondern erst nach Bestätigung mit OK.

 **Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorherigen Dialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Relief«

(Engl.: Emboss.) Arbeit mit Licht und Schatten, um nur die Konturen eines Bildes auf eine einfarbige Fläche zu prägen.



**Lichtquelle** bestimmt die Schattenrichtung und welche Teile hervorgehoben, welche vertieft erscheinen. Ist die Lichtquelle oben, erscheinen die dunklen Bereiche hervorgehoben. Ist die Lichtquelle unten, erscheinen die dunklen Bereiche vertieft.



**Anstrichfarbe** bestimmt die Farbe des Reliefs. Wählen Sie diese mit der Pipette entweder im Ausgangs- oder Endbild.



**Tiefe** bestimmt die Stärke des Relief-Effektes. Je höher der Wert, desto stärker tritt der Effekt hervor.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Helligkeit & Kontrast«

(Engl.: Brightness & Contrast.) Macht ein Bild heller oder dunkler sowie kontrastreicher oder kontrastärmer.



**Vorschaubilder:** Das in der Mitte zeigt die aktuellen Einstellungen. Klicken Sie auf eines der anderen Vorschaubilder, um Helligkeit & Kontrast gemäß der Piktogramme zu ändern und damit dieses Vorschaubild in die Mitte zu holen.



**Echtzeitvorschau** markieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Änderungen sofort am aktuellen Bild gezeigt werden. Dabei werden sie jedoch nicht gleich auf das Bild übertragen, sondern erst nach Bestätigung mit OK.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Helligkeit** macht ein Bild je nach Wert insgesamt dunkler oder heller.



**Kontrast** läßt die Mitteltonfarben je nach Wert schwächer oder stärker hervortreten.



**Unterschied** bestimmt, wie groß der Unterschied zwischen den einzelnen Vorschaubildern sein soll, um je nachdem zwischen feineren und gröberen Abstufungen wählen zu können.



**Kanal** läßt Sie zwischen den Kanälen RGB, Rot, Grün und Blau wählen, um z.B. den Kontrast für alle Farben (RGB) oder nur für eine Farbe zu ändern.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Zurücksetzen** macht alle Änderungen in einem Dialogfeld nach dem letzten Öffnen desselben rückgängig.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorherigen Dialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Gaußsche Unschärfe«

(Engl.: Gaussian Blur.) Macht ein Bild unschärfer, indem es die Farbwerte aller Pixel in dem Bild berechnet und in Richtung der Farben verschiebt, die am stärksten hervortreten.



**Varianz** bestimmt die Unschärfe. Bei sehr hohem Wert verlaufen alle Farben zu einer einzigen Farbe, nämlich der, die am stärksten hervortritt.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Konturen betonen«

(Engl.: Emphasize Edge.) Erhöht den Kontrast in einem Bild, um die Konturen stärker hervortreten zu lassen.



**Stärke** bestimmt, wie stark die Konturen hervortreten.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Weichzeichnen«

(Engl.: Blur.) Erzeugt einen Effekt als sei das Bild mit falscher Brennweite aufgenommen.



**Stärke** bestimmt den Grad der Unschärfe.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Durchschnitt«

(Engl.: Average.) Macht ein Bild weicher, indem die Pixelwerte in einem Quadrat berechnet und zum durchschnittlichen Pixelwert in dem Quadrat hin verschoben werden.



**Quadratgröße** bestimmt den Grad der Unschärfe.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.





## Das Dialogfeld »Bewegungsunschärfe«

(Engl.: Motion Blur.) Erzeugt, wie der Name schon sagt, eine Bewegungsunschärfe, die beim Fotografieren entweder durch ein sich bewegendes Objekt oder durch einen zu starken Kameraschwenk hervorgerufen wird.



**Lichtquelle** bestimmt die Art der Bewegung.



**Kamera** simuliert ein Schwenken der Kamera.



**Natürlich** simuliert eine Bewegung der Lichtquelle.



**Objekt** simuliert eine Bewegung des Objekts.



**Winkel** bestimmt die Bewegungsrichtung.



**Verwischung** bestimmt die scheinbare Stärke der Bewegung.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Puzzle«

Zerlegt ein Bild in Quadrate und verteilt sie je nach der jeweils gewählten Hintergrundfarbe um.



**Hintergrundfarbe** bestimmt die Farbe der Puzzlequadratränder und damit die Neuverteilung der Puzzlequadrate. Wählen Sie die Hintergrundfarbe entweder im Ausgangs- oder Endbild mit der Farbpipette.



**Quadratgröße** bestimmt die Größe der einzelnen Quadrate in Pixel. Wenn die Quadrate nicht gleichmäßig das ganze Bild bedecken, werden die Quadrate am rechten und unteren Bildrand beschnitten.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Kacheln«

(Engl.: Tile.) Läßt ein Bild erscheinen, als sei es auf einer Kachelwand, deren Kacheln nicht sauber verfugt sind und sich teils überlagern oder gar fehlen.



**Hintergrundfarbe** bestimmt die Farbe der »Fugen«. Klicken Sie dazu mit der Farbpipette auf eine der Farben in dem Ausgangs- oder dem Endbild.



**Quadratgröße** bestimmt die Größe der Kacheln in Pixel. Wenn die Kacheln nicht gleichmäßig das Bild bedecken, werden die außen rechts und unten beschnitten.



**Versatz** bestimmt die Sauberkeit oder Unsauberkeit der »Verfugung«. Je höher der Wert, desto zufälliger zerfällt die Ordnung der Kacheln, während bei einem sehr kleinen Wert alle Kacheln sauber »verfugt« erscheinen.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld für »Facetten«

(Engl: Facette.) Zerlegt ein Bild in quadratische Felder, die gegeneinander verschoben werden, als würde man das Bild hinter Glassplittern betrachten.



**Quadratgröße** bestimmt die Größe der einzelnen Quadrate in Pixel. Wenn die Quadrate nicht gleichmäßig das Bild bedecken, werden die außen rechts und unten beschnitten.



**Versatz** bestimmt den Grad der Unordnung, die die sich teils überlagernden, teils Bildlücken erzeugenden »Glassplitter« bewirken. Geht der Wert gegen 0 zu, sind kaum Unterschiede zu dem Originalbild erkennbar.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** lässt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Warm« / »Kalt«

Die Filter »Warm« und »Kalt« (engl.: Cool) tönen ein Bild so ein, daß es wärmer oder kälter wirkt.



**Farbe** läßt Sie den anzuwendenden Farbton wählen.



**Stärke** bestimmt die Stärke der Tönung. Je höher der Wert, desto stärker die Tönung.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Dehnen« / »Quetschen«

»Dick« (engl.: Fat) zerrt ein Bild in der Mitte horizontal auseinander. »Dünn« (engl.: Thin) quetscht ein Bild zur Mitte hin horizontal zusammen.



**Stärke** bestimmt die Stärke des Dick-/Dünn-Effektes. Je höher der Wert, desto mehr wird das Bild zur Mitte hin gedehnt/gequetscht.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld mit Vorschauoptionen

Die Vorschau zeigt an, wie PhotoImpact das Bild verändern wird, wenn Sie die betreffenden Filter-Einstellungen übertragen möchten. Bei Anklicken der »Vorschau«-Schaltfläche erscheint unten rechts am Bildschirm ein Dialogfeld mit folgenden Vorschauoptionen:



**OK** dient zum Annehmen der Änderungen und läßt Sie mit dem Bearbeiten des Bildes fortfahren.



**Abbrechen** bewirkt, daß der Filter/Effekt nicht auf das Bild übertragen wird und Sie zu dem eigentlichen Bild zurückkehren können, um es weiter zu bearbeiten.



**Rückgängig / Wiederholen** erlaubt Ihnen zu vergleichen, wie das Bild vor und nach Übertragung des Filters/Effekts aussieht.



**Weiter** läßt Sie zu dem Filter-/Effekt-Dialogfeld zurückkehren, um Ihre Einstellungen verändern zu können.



## Das Dialogfeld »Miniatur«

In diesem Dialogfeld können Sie den Bildausschnitt bestimmen, der im Ausgangs- und Endbild der Vorschau für einen Effekt/Filter angezeigt wird. Das kann nützlich sein, wenn Sie sich bei der Ansicht der Auswirkung eines Effekts/Filters auf einen bestimmten Bereich konzentrieren möchten. Außerdem können Sie die Einstellungen für diesen Bildbereich auch einzeln in »Meine Galerie« aufnehmen.



**Ganzes Bild** skaliert das ganze Bild so, daß es in die Vorschaufenster paßt.



**1x** dient zur Auswahl eines Bildausschnittes, der dann im Verhältnis 1:1 in den Vorschaufenstern angezeigt wird.



**Freie Größe** läßt Sie frei die Größe des Bildausschnittes bestimmen, der in den Vorschaufenstern angezeigt werden soll. Ist der Bereich größer als die Vorschaufenster, wird er von PhotoImpact automatisch herunterskaliert.





## Das Dialogfeld »In Meine Galerie aufnehmen«

Speichert die aktuellen Dialogfeld-Einstellungen und reiht sie in »Meine Galerie« der »Easy Palette« ein.



**Vorschauenster** zeigt das Bild, das in »Meine Galerie« für den Filter angezeigt wird.



**Name** erlaubt Ihnen, dem Filter/Effekt mit den von Ihnen vorgenommenen Einstellungen einen einzigartigen Namen zu geben.



## Das Dialogfeld »Farbstil«



Vordefiniert



Frei

Läßt Sie aus einer Sammlung von Farbstilmustern wählen, um einem Bild einen gewissen Farbstich zu verleihen. Wenn das Bild noch kein Objekt ist, wird es nach Anwendung des Stils zu einem gemacht.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.




**Stil wählen** wählen Sie aus der Dropdown-Liste den gewünschten Stil per Namen aus, oder blättern Sie durch die Stilmuster, bis Sie den gewünschten gefunden haben.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Farbstil-Dialogfeld zurückkehren können.





## Das Dialogfeld »Farbstil«


 Vordefiniert


 **Frei**


Läßt Sie bestimmte Charakteristiken eines anderen Bildes aussondern, die auf das aktuelle Bild übertragen werden sollen, um ihm so einen bestimmten Farbstich zu verleihen.


 **Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.

 **Referenzbild** zeigt das geladene andere Bild an, dessen Charakteristiken zur Vorlage für das aktuelle Bild genommen werden.

 **Laden** läßt Sie nach Anklicken das Bild auswählen, das in dem Referenzbildrahmen angezeigt werden soll.

 **Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.

 **Kriterium** läßt Sie wählen, ob die »Intensität«, die »Sättigung« oder die Farbqualität (»Chroma«) des Referenzbildes zur Vorlage für das aktuelle Bild genommen werden soll.

 **Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Farbstil-Dialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Farbbalance«



Manuell



Automatisch

Erlaubt Ihnen, aus dem Bild über eine Farbpipette eine Farbe zu wählen, die neutralisiert werden soll.



**Pipette:** Klicken Sie mit der Pipette auf eine Farbe des Vorschaubildes, die Sie so neutralisieren möchten, daß sie in Grau umgewandelt wird.



**Vergrößern** erlaubt Ihnen, für mehr Akkuranz beim Anklicken einer Farbe einen kleineren Bildausschnitt zu wählen.



**Verkleinern** erlaubt Ihnen, einen größeren Bildausschnitt zu wählen, um mehr von dem ganzen Bild sehen zu können.



**1:1** bringt das Bild auf Normalgröße.



**Auf Fenstergröße** skaliert das Bild so, daß es in dem Vorschaufenster voll Platz hat.



**Farben:** Wählen Sie anhand ihres Farbwertes die Farbe, die in einen Grauton umgewandelt werden soll.



**Echtzeitvorschau** markieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Änderungen sofort am aktuellen Bild gezeigt werden. Dabei werden sie jedoch nicht gleich auf das Bild übertragen, sondern erst nach Bestätigung mit OK.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Farbbalance«



Manuell



Automatisch

In diesem Dialogfeld können Sie visuell die Farbgebung in einem Bild verändern, um Farbstiche auszugleichen.



**Vorschaubilder:** Das in der Mitte zeigt die Einstellungen für das aktuelle Bild. Klicken Sie auf eines der anderen Vorschaubilder, um es in die Mitte zu holen und dessen Einstellungen auf das Bild zu übertragen.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Zurücksetzen** macht alle Änderungen in einem Dialogfeld nach dem letzten Öffnen desselben rückgängig.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Unterschied** bezeichnet den Grad der Unterschiede zwischen den Vorschaubildern.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Fokussieren«

Läßt Sie ein durch eine falsche Brennweite falsch fokussiertes Bild schärfer machen.



**Automatisch** sollten Sie markieren, wenn Sie möchten, daß PhotoImpact für das Bild automatisch die beste Brennweitenschärfe wählt.



**Unscharf - Scharf:** Bei einem Minuswert werden die Konturen oder Kanten weicher und mehr verwischt. Bei einem Pluswert treten die Konturen oder Kanten mehr hervor.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



## Das Dialogfeld »Tiefe«

Verändert die Zahl der Abstufungen für die Farbkanäle in einem Bild. Je geringer der Wert, desto mehr kommt es zu einem Poster Art-Effekt.



**Wert** läßt Sie für die einzelnen Kanäle die Zahl der Abstufungen von Farben wählen. Je weniger Abstufungen es gibt, desto weniger Farben kommen in dem Bild vor.



**Kanal** läßt Sie einen Kanal für die Grundfarben Rot, Grün und Blau gesondert bearbeiten oder den RGB-Farben wählen, um die Einstellungen auf alle Farben gleichzeitig zu übertragen.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Echtzeitvorschau** markieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Änderungen sofort am aktuellen Bild gezeigt werden. Dabei werden sie jedoch nicht gleich auf das Bild übertragen, sondern erst nach Bestätigung mit OK.



## Das Dialogfeld »Benutzereffekt«

Verzerrt ein Bild durch Umverlagerung der Pixelstellungen ring- oder kreisförmig. Wählen Sie dazu am besten über »Beispiele« einen Vorlagefilter aus und bearbeiten ihn dann wunschgemäß.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Karte:** Ziehen Sie an einem Punkt der Kurve, um die Pixel in dem Bereich kreisförmig von der Mitte aus gesehen zusammen- oder auseinanderzurücken. Die linke Seite der Karte bezeichnet die Mitte und die rechte die Bildränder. Vereinfacht läßt sich sagen, wenn die Kurve steil ist, werden die Pixel an der Stelle radial vom Zentrum aus gesehen näher zusammengedrückt; ist die Kurve dagegen eher flach, werden die Pixel weiter auseinandergerückt.



**Kontrollpunkte** dienen zum Ziehen gerader Kurvenabschnitte und lassen sich durch Markieren des Kontrollkästchens aktivieren. Die Anzahl der Kontrollpunkte können Sie darunter eingeben.



**Ein - Aus** bezeichnen entlang der x-Achse ( $x=y$ ) die aktuelle Pixelzuordnung und entlang der z-Achse die neue Pixelzuordnung.



**Beispiele** gibt Ihnen u.a. eine Auswahl von 3D-Effektkurven vor. Die Glätten-Option dient zum Ausgleichen allzu scharfer Kurvenrichtungswechsel.



Was passiert bei der Pixelverlagerung?



## Das Dialogfeld »Benutzerfilter«

Läßt Sie eigene Effektfiler erzeugen, indem Sie die Farbwerte der Pixel durch Verlagerung ihrer Gewichtung gegen benachbarte Pixel verändern. Am einfachsten ist es, wenn Sie über die »Methode«-Schaltfläche zunächst eine Vorlage auswählen, für die Sie dann Ihren Wünschen gemäß Feineinstellungen vornehmen.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.



**Matrix:** Geben Sie hier jeweils einen Wert ein, der die relative Gewichtung jedes Pixels bei der Berechnung der neuen Pixelfarben repräsentieren soll. Das Feld in der Mitte ist das Pixel, das tatsächlich verändert wird.



**Zurücksetzen** setzt das Ausgabebild in seinen ursprünglichen Zustand zurück.



**Laden** läßt Sie eine vorher abgespeicherte Matrixdatei laden, um die Farben neu abzubilden.



**Speichern** sichert die aktuellen Matrixeinstellungen in einer Datei, um sie später auf andere Bilder anwenden zu können.



**Methoden** läßt Sie verschiedene Beispiele wählen, von denen ausgehend Sie Ihre eigenen Filter erzeugen können.



**Symmetrie** gibt an, ob und wie bei der Veränderung eines Feldeintrages auch Einträge anderer Felder verändert werden.



**Divisor** begrenzt die Ausgabepixelwerte auf den Bereich zwischen 1 und 256. In der Regel empfiehlt sich als Divisor ein Wert, der der Summe aller Feldeinträge entspricht. Es können jedoch mit der Ausnahme von 0 nur ganzzahlige Werte zwischen +/- 1 und +/- 999 eingegeben werden. (Ist die Summe aller Feldeinträge 0, muß der Divisor 1 betragen.)



**Ausgleich** ist ein Wert, der jedem Pixel nach der Matrixkalkulation hinzugefügt wird. Positive Werte machen das Bild heller, negative dunkler.



**Invertieren** kehrt die Farben nach ihrer Berechnung durch den Filter um (z.B. Schwarz wird zu Weiß).



**Testen** erst macht die von Ihnen in diesem Dialogfeld vorgenommenen Änderungen in dem rechten Vorschaubild ersichtlich. (Dies bietet eine schnellere, dafür aber nicht so klare Vorschau wie die über die Vorschau-Schaltfläche.)



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorigen Dialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Krümmen«

(Engl.: Warping.) Läßt Sie isolierte Bereiche eines Bildes über Kontrollpunkte auf einem Gitternetz verzerren.



**Beispielbild** ist von einem Gitternetz mit Kontrollpunkten überzogen, über die Sie bestimmte Bereiche verzerren können.



**Vorschaubild** zeigt nach Drücken der Test-Schaltfläche das Ergebnis der lokalen Pixelverlagerung.



**Netzgröße** läßt Sie zwischen drei verschiedenen Gitternetzen wählen, um mit der Verschiebung eines Kontrollpunktes einen mehr oder weniger großen Bereich zu verzerren.



**Kontrollpunkte ein** dient zum Anzeigen von Kontrollpunkten an den Knotenpunkten des Gitternetzes. Wenn Sie die Markierung aufheben, werden die Kontrollpunkte zwar optisch ausgeblendet, damit sie die Sicht nicht behindern, sind sie aber immer noch einzig mögliche Anfassers zum Verzerren isolierter Bildbereiche.



**Test** erst macht die von Ihnen in diesem Dialogfeld vorgenommenen Änderungen in dem rechten Vorschaubild ersichtlich. (Dies bietet eine schnellere, dafür aber nicht so klare Vorschau wie die über die Vorschau-Schaltfläche.)



**Zurücksetzen** setzt das Ausgabebild in seinen ursprünglichen Zustand zurück



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorigen Dialogfeld zurückkehren können.



## Das Dialogfeld »Auto-Verarbeitung«

Gleicht automatisch häufig auftretende Probleme aus. Klicken Sie auf die Symbole für die gewünschten automatischen Ausgleiche, die dann in der Sequenzleiste unten erscheinen. Sie können durch Ziehen die Reihenfolge der Ausgleiche ändern oder durch Wegziehen von der Sequenzleiste einzelne Ausgleiche entfernen.

Das Dialogfeld »AutoVerbearbeitung« enthält folgende Ausgleiche:



**Begradigung** dreht das gesamte Bild um eine ganz bestimmte horizontale oder vertikale Achse.



**Beschneiden** entfernt weiße Bildränder.



**Moiré entfernen** gleicht eine durch Rasterung hervorgerufene Musterbildung aus und gibt einem Bild einen weichen Charakter.



**Fokus** hebt die Konturenschärfe in einem Bild.



**Helligkeit** macht dunkle Bilder heller und helle Bilder dunkler.



**Kontrast** erhöht den Kontrast in einem Bild.



**Balance** korrigiert die Farben in einem Bild, so daß das ganze Farbenspektrum genutzt wird.

Das Dialogfeld enthält drei Schaltflächen:



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem vorigen Dialogfeld zurückkehren können.



**Zurücksetzen** macht alle Änderungen rückgängig und löscht die Einträge von der Sequenzleiste.



Die anfangs als Diagonale angezeigte Kurve verläuft zwischen den Farbpixelwerten 0 links unten und 256 rechts oben, beim RGB-Kanal (für die Graustufen) also zwischen Schwarz (ganz dunkel) und Weiß (ganz hell), bei den einzelnen Farbkanälen dagegen zwischen keinem Anteil dieser Farbe (womit die Komplementärfarbe angenommen wird) bis hin zur höchsten Intensität der entsprechenden Farbe.

## Das Dialogfeld »Unschärfemaske«

(Engl.: Unsharp Mask.) Schärft ein Bild durch Subtraktion eines bestimmten Wertes in einer Zelle, dem wiederum der durchschnittliche Pixelwert in der jeweiligen Zelle zugrundeliegt.



**Faktor** bestimmt die Höhe des Kontrasts.



**Radius** bestimmt die Zellgröße.



**Vorschau** wendet den Effekt auf das aktuelle Bild an und birgt ein Dialogfeld, über das Sie die Änderungen entweder akzeptieren, rückgängig machen oder zu dem Effektdialogfeld zurückkehren können.



**Miniatur** läßt Sie für mehr Genauigkeit einen Bildausschnitt wählen, der in den Bildfenstern des Dialogfeldes angezeigt werden soll.



**Hinzufügen** reiht die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen in »Meine Galerie« ein, damit Sie auf sie später wieder zurückgreifen zu können.





Wählen Sie **Intensität**, um die Helligkeit des aktuellen Bildes an die des Referenzbildes anzugleichen.



Wählen Sie **Sättigung**, um die Farbsattheit des aktuellen Bildes an die des Referenzbildes anzugleichen.



Wählen Sie **Chroma**, um die vordergründige Farbgebung des aktuellen Bildes an die des Referenzbildes anzugleichen.

Positive Werte machen das Bild in der Regel heller, und negative Werte machen es dunkler.

## Das Dialogfeld »Orkan«

Läßt das Bild verwackelt erscheinen.



**Richtung** bestimmt die Richtung der Verwehungen.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, wenn Sie sehen möchten, wie sich der Effekt am aktuellen Bild ausmacht, ohne ihn sofort akzeptieren zu müssen.



**Miniatur** läßt Sie für das Vorschaufenster einen Bildausschnitt wählen.



**Hinzu** reiht die Einstellungen in »Meine Galerie« der Trickkiste ein.





## Vergrößern / Verkleinern der Bildansicht

Zeigt Untermenüs zum Vergrößern/Verkleinern der aktuellen Bildansicht in den Verhältnissen 1/16 x to 16x.



Vergrößern / Verkleinern der Bildansicht

## Auf Fenstergröße / Auf Fenstergröße um



**Auf Fenstergröße** skaliert ein Bild so, daß es voll in das größtmögliche Fenster paßt.



**Auf Fenstergröße um** skaliert ein Bild in einem bestimmten Verhältnis und fügt es voll in ein entsprechend angepaßtes Fenster ein.



## Vollbild

Zeigt das aktive Bild bei ausgeblendeter Windows- und Programm-Oberfläche im Vollbild oder von der Windows-Hintergrundfarbe umrahmt. Um zur normalen Ansicht zurückzukehren, drücken Sie bitte ESC.

Schwebende Leisten und Paletten werden dabei weiterhin angezeigt, was heißt, daß Sie auch in dieser Ansicht noch ein Bild bearbeiten können.

(Tastenkürzel -- STRG+U)



## Bildeigenschaften

Öffnet das Dialogfeld »Bildeigenschaften« mit einer Statistik zur aktuellen Datei. Dieses Dialogfeld ist in zwei Abschnitte unterteilt:



**Attribute** zeigt den Datentyp, die Bild- und die Dateigröße sowie die Auflösung des Bildes an.



**Datei** zeigt den Namen, das Format, das Komprimierungsverfahren und andere Informationen zu der betreffenden Datei an.

Tastenkürzel -- STRG+I



Informationen erlangen

## 1:1

Bringt ein Bild auf ein Verhältnis von 1:1 der Originalgröße.



## Systemeigenschaften

Öffnet das Dialogfeld »Systemeigenschaften« mit den folgenden Registern: »Speicher«, »Festplatte«, »Anzeige« und »Zusätze« (Add-ons).



Informationen erlangen

## Menüleiste ausblenden

Blendet die alternativ zu dem Befehl »Ganzer Bildschirm« die Titel- und Menüleiste aus, um mehr Sichtfläche zu gewähren. Alle angedockten und schwebenden Elemente bleiben dabei jedoch sichtbar. In diesem Modus sind Menüs über die betreffenden Tastenkürzel weiterhin verfügbar (z.B. das Bearbeiten-Menü über das Tastenkürzel ALT+B).





Anordnen der Arbeitsfläche

## Leisten & Paletten

Hier können Sie die Symbolleisten und Paletten sowie die QuickInfos ein- und ausblenden und bestimmen, ob die Symbolschaltflächen groß oder klein und farbig oder grau angezeigt werden sollen.



Anordnen der Arbeitsfläche

## Lineal

Versieht ein Fenster links und oben mit Linealen, was zum Bestimmen der Bildgröße vor dem Ausdrucken oder Ausrichten von Objekten vor dem Verschmelzen ganz nützlich sein kann.

**Anmerkung:** Um zwischen den Maßeinheiten (Zoll, cm und Pixel) zu wechseln, brauchen Sie in der Statusleiste nur auf die Einheiten-Schaltfläche zu klicken.



Lineal ein- und ausblenden

## Ulead PhotoImpact-Hilfe

Startet die On-line-Hilfe.

Zu den Hilfethemen können Sie gelangen:



Indem Sie auf die Hilfe-Schaltfläche und dann auf das Thema klicken, das für Sie von Interesse ist.



Indem Sie die Maus zu einem Befehl, eine Schaltfläche, etc. führen und dann die Taste F1 drücken.



## Über Ulead

Birgt eine Einführung in die Geschichte, Philosophie und Produkte von Ulead Systems, Inc.



## Switch

Öffnet ein Menü mit einer Auflistung anderer Ulead-Programme und von Windows-Hilfsprogrammen wie den Datei-Manager und Windows Explorer, um schnell und einfach auf sie zugreifen zu können.



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips

## Switch-Menü

Das Switch-Menü bietet für den schnellen und bequemen Zugriff eine Auflistung anderer Ulead-Programme und von Windows-Hilfsprogrammen wie den Datei-Manager und Windows Explorer.

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen Menüs einzuholen.

## Über PhotoImpact

Zeigt u.a. Informationen zu den Urheberrechten auf diese Version von PhotoImpact.



## Hilfe

Erlaubt Ihnen, über die Maus Hilfe zu Befehlen, Schaltflächen oder Arbeitsflächenkomponenten zu erlangen.



## Internet-Bildbearbeitung

Öffnet ein Hilfedokument mit nützlichen Informationen und Tips, wie Sie mit PhotoImpact einsetzen können, um Internet-Seiten für The Web (World Wide Web) vorzubereiten und heruntergeladene Bilder zu bearbeiten.





## Überlappend

Ordnet alle geöffneten Fenster auf der Arbeitsfläche diagonal von oben links nach unten rechts an.



## Nebeneinander & Untereinander

Verteilt alle geöffneten Fenster gleichmäßig über die gesamte Arbeitsfläche.



## Symbole anordnen

Ordnet die auf Symbolgröße reduzierten Fenster in Reihe und Glied unten auf der Arbeitsfläche an.



## Geöffnete Bilder (1., 2., 3. ...)

Bietet eine Auflistung aller geöffneten Bilder. Klicken Sie auf einen Namen, um das entsprechende Bild aktiv zu machen.



## Mit Album auslegen

Zeigt bei entsprechender Skalierung zur optimalen Nutzung des Desktops die Arbeitsflächen von Ulead Album und PhotoImpact gleichzeitig. Ein Untermenü bietet folgende Möglichkeiten der Anordnung:



Album links neben PhotoImpact



Album rechts neben PhotoImpact



Album über PhotoImpact



Album unter PhotoImpact



## Mit Trickkiste auslegen

Stellt die Trickkiste optimal neben, über oder unter das aktuelle Projekt. Ein Untermenü bietet folgende Möglichkeiten der Anordnung:



Trickkiste links — Projekt rechts



Trickkiste rechts — Projekt links



Trickkiste über dem Projekt



Trickkiste unter dem Projekt



## PhotoImpact Explorer

Startet PhotoImpact Explorer, in dem Sie ganz schnell Ihr System nach Multimedia-Dateien absuchen können.



### **PhotoImpact CD Browser**

Startet Ulead PhotoImpact CD Browser («CD-Durchsucher»). Dies ist ein Album-ähnliches Programm, das die eingelegte CD automatisch nach Kodak Photo CD-Bildern abgrast und sie dann in Form von Miniaturen in einem Album anzeigt.



### **Album / Browser**

Zeigt ein Menü, über das Sie den Ulead PhotoImpact Explorer, Album oder den Photo CD Browser starten können, um nach Bildern zu suchen. Album kann beim Öffnen wahlweise auf viererlei Weise angezeigt werden:



Album links neben PhotoImpact



Album rechts neben PhotoImpact



Album über PhotoImpact



Album unter PhotoImpact



## Schnell zuschneiden

Wenn Ihr Bild einen deutlich definierten weißen Rand hat, können Sie ihn schnell per »Auto-Verarbeitung: Zuschneiden« (Format-Menü) entfernen, wobei PhotoImpact die Größe des Bildes entsprechend anpaßt.

## Warum Daten Typen umwandeln?

Es gibt mehrere Gründe für das Umwandeln von Bildern in verschiedene Datentypen. Hier nur die wichtigsten:



**Speicherplatzersparnis:** Benutzen Sie den kleinstmöglichen Datentyp, mit dem Ausgabeziel ohne deutliche Qualitätseinbußen erreicht werden kann. Denn Echtfarben sind z. B. 3x so groß wie ihre Graustufenäquivalente.



**Bearbeitung** eines in einem anderen Datentyp eingescannten Bildes, z.B. eines Graustufenbildes, das Sie aber lieber in Indexfarben haben würden, um es zu kolorieren.



**Kompatibilität:** Vielleicht ist der aktuelle Datentyp nicht der richtige für das Ausgabegerät, oder das Format, in dem Sie ein Bild speichern möchten, unterstützt den jeweiligen Datentyp nicht.

## Die Wahl der richtigen Auflösung

Die beste Auflösung für die Bildschirmanzeige ist nicht unbedingt die beste für den Ausdruck. Wenn ein Bild nur am Bildschirm zu sehen sein soll, hat es wenig Sinn, eine höhere Auflösung zu wählen, als die Anzeige hergibt, zumal das Einscannen in hohen Auflösungen sehr zu Lasten der Dateigröße und Speicherefordernis geht. Beim Ändern der Auflösung werden lediglich die Pixel enger zusammen- oder weiter auseinandergerückt, was heißt, das das Bild je nachdem verkleinert oder vergrößert dargestellt wird. An der Menge der Informationen (Dateigröße) ändert sich nichts.

Wählen Sie für den Ausdruck eine Auflösung, die der des Druckers angemessen ist.



Hintergrund: Bilder - Auflösung

## Warum die Anzeige kalibrieren?

Beim Kalibrieren Ihrer Anzeige können Sie die genaueste Bildreproduktion sicherstellen. Jeder Monitor ist ein wenig verschieden, und Temperatur und Umwelt können auch eine Rolle dabei spielen, wie Farben am Monitor dargestellt werden. Beim Ulead-Kalibrierungsverfahren werden zwei Quadrathälften genommen, von der eine in einem Schwarzweißraster und eine in Farbe ist. Es kommt nun darauf an, den Farbwert der variablen farbigen Quadrathälfte dem des Schwarzweißrasters anzugleichen. Denn Schwarz und Weiß sind die beiden Farbextreme für Ihren Monitor.

**Anmerkung:** Kalibrieren Ihrer Anzeige funktioniert bei Ulead-Programmen großartig, hat aber keinen Einfluß auf die Darstellung von Farben in anderen Programmen.

## Warum den Speicher verwalten?

Das Arbeiten mit Grafik kann ziemlich viel Systemressourcen erfordern. Manchmal reicht die Windows-Standardspeicherverwaltung nicht aus. Daher bieten die

Ulead-Programme die Möglichkeit, die Speichernutzung zu optimieren. Wenn Sie z.B. in einem Netzwerk arbeiten, bietet das Netzlaufwerk vielleicht mehr Platz für den Temporärspeicher als Ihr lokales Laufwerk. In dem Fall können die Ulead-Programme anweisen, das Netzlaufwerk als Temporärspeicher oder zusätzlichen Temporärspeicher zu nutzen. Wenn Sie andererseits einen Teil des Arbeitsspeichers oder Temporärspeichers anderen Programmen vorbehalten möchten, können Sie den max. Speicherzugriff für die Ulead-Programme definieren. Denn ansonsten würde Windows soviel Speicher zur Verfügung stellen, wie es geht..

## **Abmessungen oder Auflösung... Sie entscheiden**

Über den Format-Menübefehl »Abmessungen« können Sie ein Bild neu abtasten lassen, um es zu verkleinern oder zu vergrößern, wobei je nachdem Informationen wegfallen oder hinzugefügt werden, die Dateigröße also verändert wird. Hier sind einige Gründe für das erneute Abtasten:



Verringern der Dateigröße.



Anpassen der Bildgröße an ein anderes Bild, ohne daß die Auflösung geändert wird.



Verändern der Größe eines Bildes oder Objektes, um es in ein anderes Bild einpassen zu können.

Eine geänderte Auflösung beeinflußt nicht die Dateigröße, sondern die Bildgröße beim Ausdrucken, da die Pixel je nachdem verdichtet oder weiter auseinandergerückt werden. Ferner kann die Auflösung je nach Grafikmodus und Monitor auch die Bildschirmdarstellung beeinflussen. Hier einige Gründe für das Ändern der Auflösung:



Ändern der Bildgröße beim Ausdrucken.



Optimieren der Bilddarstellung für On-line-Präsentationen.

## **Warum Objekte gruppieren?**

Wenn Sie mehrere Objekte haben, die Sie zusammenhalten wollen, fassen Sie sie zu einer Gruppe zusammen. Auf diese Weise, können Sie sie zusammen verschieben und in Form oder Größe ändern.

## **Drag & Drop-Bearbeitung**

Per Drag & Drop (Ziehen & Ablegen) können Sie ganz schnell voreingestellte Filter, Effekte, Texturen und Stile aus der Trickkiste auf Bilder oder Auswahlbereiche übertragen.

## **Wer braucht noch die Standardmenüs?**

Wenn Sie mit den Befehlen der Symbolleiste vertraut sind, können Sie getrost die Menüleiste ausblenden, um mehr Arbeitsbereich zur Verfügung zu haben. Wenn Sie die Menüleiste wieder einblenden möchten, drücken Sie einfach auf ESC.

## **Schnell zoomen**

Um auf einen Bildausschnitt näher heranzuholen, klicken Sie einfach auf das Zoom-Werkzeug und stecken den betreffenden Bereich mit der Maus ab, und schon wird er auf Fenstergröße gebracht..

## **Masken von Farbbildern erstellen**



Sie können die Helligkeitswerte von Farbbildern nach vorheriger Umwandlung in Graustufen als Graustufenmaske im Objektarchiv der Trickkiste speichern, um darüber später z.B. die Transparenz beim Montieren von Bildern zu bestimmen.

### Unterschiede zwischen dem Verform- und dem Pfadwerkzeug



Wählen Sie das Verformwerkzeug, wenn Sie den Erhalt der Originalform für weniger wichtig halten, dafür aber den Erhalt der Bilddaten (z.B. Farben, Färbung, etc.). Einfache lineare Änderungen lassen sich mit diesem Werkzeug auch leichter vornehmen. Die beiden oberen Bilder z.B. wurden mit dem Verzerren-Werkzeug modifiziert, das dritte Bild dagegen mit dem Pfadwerkzeug. Das Bild mit der Untertextung wurde mit dem Textwerkzeug erstellt.

Texte oder Pfade, die Sie mit den Text- oder Pfadwerkzeug erstellt haben, werden beim Überarbeiten mit anderen Werkzeugen zu normalen Bildobjekten und können daher später nicht mehr als Text oder Pfad bearbeitet werden.

### Werkzeuge wechseln



Am schnellsten läßt sich durch Drücken der »°«-TASTE zwischen Werkzeugen wechseln, ohne großartig mit der Maus hantieren zu müssen. Es erscheint dann ein Kontextmenü, in dem alle PhotoImpact-Tools aufgelistet sind, von denen Sie eins auswählen können.





Verständnis



**Objektbasierte**

**Bildbearbeitung**



Objekte



Masken



Gradationskurven



Pixelzuordnungskurve

## Objektbasierte Bildbearbeitung



Die objektbasierte Bildbearbeitung ermöglicht eine flexiblere und einfachere Bearbeitung von Bildern. Der Vorteil ist, daß Sie mehrere Änderungen an einem Bild vornehmen können, ohne daß das Original unwiederbringlich verloren geht. Das ermöglicht Ihnen, mit verschiedenen Formen, Hintergründen, Rahmen und anderen Objekten in einem Bild zu experimentieren.

Sie können die Objekte eines Bildes transparent oder vignettiert montieren, verschieben und verändern, bis Sie das für Sie beste Arrangement gefunden haben. Sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, brauchen Sie die Objekte nur noch mit dem Bild verschmelzen.



Verständnis



Objektbasierte

Bildbearbeitung



**Objekte**



Masken



Gradationskurven



Pixelzuordnungskurve

## Objekte



Objekte sind die Grundlage der objektbasierten Bildbearbeitung. Es handelt sich hierbei um Bilder oder Auswahlbereiche, die über dem (Basis-) Bild schweben, das Sie gerade bearbeiten. Solange sie Objekte bleiben, können Sie sie frei verschieben und verändern, ohne das eigentliche Bild (oder die Basis) davon betroffen wird. Erst wenn Sie die Objekte mit dem Bild verschmolzen haben, werden sie zu einem Teil des Bildes.

Jedes Objekt hat seine eigene Ebene. Durch Änderung der Ebenen haben Sie somit die Möglichkeit, Objekte (ganz oder) teilweise über oder unter andere Objekte zu legen. Klicken Sie unten, um sich folgendes Beispiel anzusehen.



Anleitung -- Ebenenverwaltung



Verständnis



Objektbasierte

Bildbearbeitung



Objekte



**Masken**



Gradationskurven



Pixelzuordnungskurve

## Masken



Masken sind Auswahlbereiche, die einen Teil des Bildes isolieren, um ihn zu bearbeiten, ohne den Rest des Bildes mit zu verändern. Im PhotoImpact gibt es zwei Arten von Masken: reguläre und Graustufenmasken.

Eine reguläre Maske ist eine einfache transparente Form. Jeder Teil des Basisbildes unter einer solchen Form kann verändert werden. Nicht von der Form abgedeckte Bereiche sind dagegen von den Änderungen geschützt.

Die Graustufenmaske ist der regulären Maske ähnlich, mit der Ausnahme, daß der betreffende Bereich von einem Graustufenmuster verdeckt wird. Abhängig von den Graustufenwerten jedes Pixels in der Maske werden die Bereiche unter der Maske mehr oder weniger von den Änderungen betroffen. Weiße Bereiche der Maske sind durchsichtig und schwarze Bereiche der Maske

undurchsichtig (opak), werden also von den Änderungen nicht betroffen. Zwischenwerte machen die vorgenommenen Änderungen gegenüber dem Untergrund in entsprechendem Maße transparent. Liegt z.B. ein mittlerer Graustufenwert vor, werden die Änderungen und der Untergrund des Basisbildes zu jeweils 50 % miteinander vermischt.

Masken werden eingesetzt, um Bildbereiche beim Malen zu verdecken, sodaß sie nicht von den Änderungen betroffen werden, ferner zum Erzeugen von Schattierungen und zum Kolorieren von Schwarzweiß- oder Graustufenbildern.

Masken lassen sich auf zweierlei Weise erstellen:

1. Verwenden Sie ein beliebiges Auswahlwerkzeug, um einen Bereich zu markieren. Drücken Sie dann die »Maske bewegen«-Schaltfläche. (Die Maske ist in dem Fall kein Objekt, weshalb Sie eventuelle Änderungen sofort vornehmen müssen.)
2. Kopieren Sie ein Objekt als Maske in den Objektmanager, um diese Maske für zukünftige Zwecke aufzuheben.



Graustufenmasken erstellen

Präzises Markieren



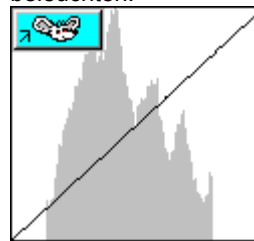
- Verständnis
- Objektbasierte
- Bildbearbeitung
- Objekte
- Masken
- Gradationskurven**

Pixelzuordnungskurve

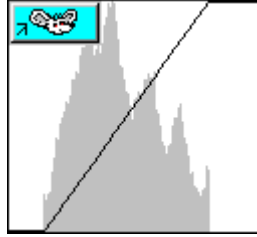
## Farbkorrektur über Gradationskurven

Mit den Farbkorrekturbefehlen können Sie über eine geänderte Farbabbildung (engl.: color mapping) ganz schnell Farbstiche ausgleichen bzw. künstlich erzeugen und individuelle oder alle Farben z.B. nach Farbton- oder Helligkeitsbereichen ändern. Dazu ist es aber wichtig zu verstehen, wie die Farbkorrektur funktioniert.

PhotoImpact bietet mit dem Untermenü »Farbkorrektur« des Format-Menüs zwei Befehle, über die Sie die Farben eines Bildes anhand ihrer Stellung auf einer Farbkarte ändern können. Zu Ihrem besseren Verständnis wollen wir einmal das Histogramm auf der »Lichter Mittelton Schatten«-Registerkarte des Dialogfeldes » Farbkorrektur« näher beleuchten:

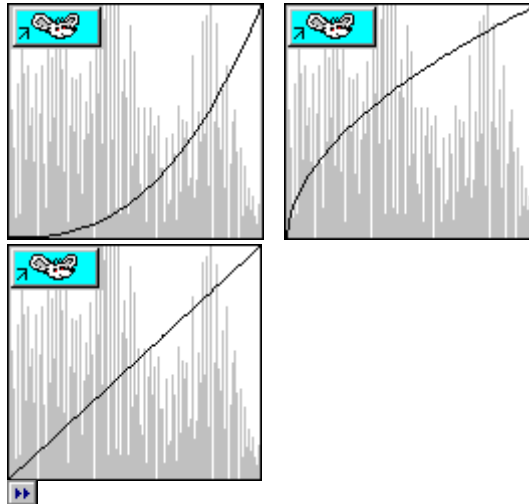


Die graue Form in dem Graphen zeigt die Verteilung der Farben eines Bildes, wobei die dunkelsten Bereiche links und die hellsten Bereiche rechts sind. Wie aus dem Histogramm zu ersehen ist, überwiegen mehrheitlich die Mitteltöne, während es wenige helle oder dunkle Bereiche gibt. Dies deutet darauf hin, daß das Bild verwaschen und kontrastarm wirkt. Mehr Dynamik in der Farbverteilung kann hier Wunder wirken. Klicken Sie auf den Graphen, um sich das dazugehörige Bild anzusehen.



Wenn wir nun den Wert für die Lichter (hellen Bereiche) anheben und gleichzeitig den für die Schatten (dunklen Bereiche) senken, werden Sie feststellen, daß der Graph steiler wird, indem er oben mehr nach links und unten mehr nach rechts gewandert ist. Damit wurden die Originalpixelwerte (horizontale x-Achse) des Bildes entlang der neuen Kurve (Gradationskurve) insgesamt verlagert. In diesem Beispiel haben wir die hellsten Farben des Bildes zu purem Weiß und die dunkelsten Stellen des Bildes zu purem Schwarz gemacht, um somit den dynamischen Umfang der verfügbaren Farben zu erhöhen. Klicken Sie auf den Graphen, um sich das Ergebnis am Bild anzuschauen.

Doch der dynamische Umfang der Farben ist nicht das einzige Problem, das sich im Zusammenhang mit den Farben eines Bildes stellt. Oft sind die hellsten und dunkelsten Bereiche genau richtig, aber insgesamt scheint das Bild doch zu dunkel oder zu hell oder farbstichig. Hier kommen die Mitteltöne ins Spiel. Denn während die Lichter und Schatten den Gesamtfarbumfang beeinflussen, läßt sich über die Mitteltöne steuern, wie der Umfang der Farben verteilt ist. Wenn Sie daher nun die Form der Kurve verändern, können Sie ein Bild insgesamt dunkler oder heller machen, bzw. über die einzelnen Farbkanäle individuell die Farbgebung ändern. Klicken Sie auf die Graphen unten, um zu sehen, wie die Umverteilung der Mitteltöne das Bild im Einzelnen verändert hat.



- Verständnis
- Objektbasierte
- Bildbearbeitung
- Objekte
- Masken
- Gradationskurven

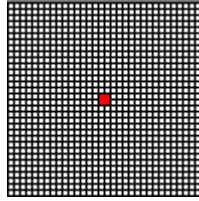
## 3D-Effekte über Pixelzuordnungskurve

Es gibt wohl kaum eine andere Funktion im PhotoImpact, die so schwierig nachzuvollziehen und doch so einfach in der Anwendung ist. Bei einer Änderung der Pixelabbildung (engl.: pixel mapping) werden die Pixel eines Bildes in ihrer Stellung so verlagert als würde das Bild an der betreffenden Stelle radial von der Mitte her gesehen gestaucht (pinched)

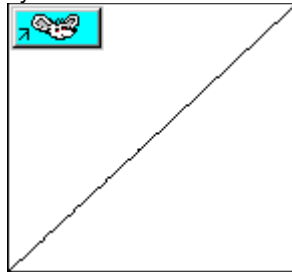


## Pixelzuordnungskurve

oder auseinandergezerrt (punched).



Was bei der Pixelverlagerung auf der Zuordnungskurve im einzelnen passiert, lässt sich am besten sehen, wenn man wie auf der linken Abbildung ein Gitternetz zeichnet. Der rote Punkt liegt genau im Zentrum des Gitternetzes. Dies ist ein wichtiger Punkt, da von ihm aus die Verteilung aller Pixel symmetrisch verläuft.

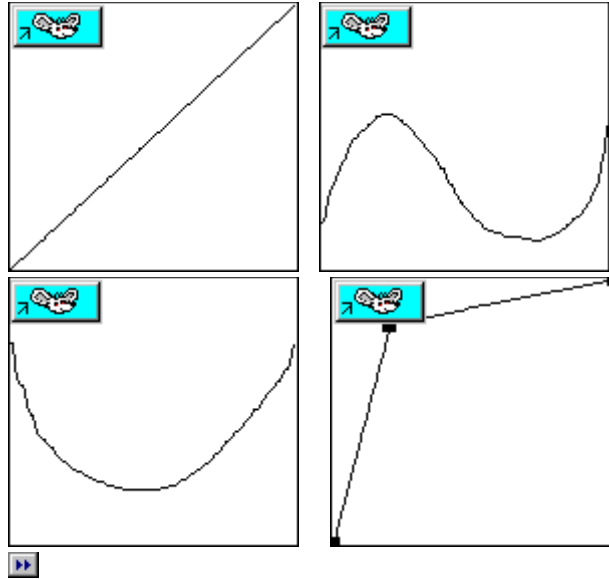


Der Schnittpunkt der horizontalen Achse (x für den Wirkungsbereich, wobei der y-Wert im Verhältnis des x-Wertes steigt) und der vertikalen Achse (z für die Stärke des Effekte) ist der Mittelpunkt des Bildes. In der Ausgangsposition aller Pixel verläuft die Kurve als eine exakt das Histogramm schneidende diagonale Linie. Die x-Achse der Kurve stellt die ursprüngliche Pixelverteilung dar, und die z-Achse die Pixelverteilung nach Ziehen einzelner Punkte der Kurve.

Je flacher die Kurve an einer bestimmten Stelle ansteigt (zwischen  $>0$  und  $<+1$  sowie zwischen  $<0$  und  $>-1$ ), desto mehr scheint das Bild dort wie ein Strumpf über Mamas Stopfpilz gezerrt (punched); je steiler sie ansteigt ( $>+1$  sowie  $<-1$ ), desto mehr scheint das Bild dort gestaucht (pinched), d.h. wie über einen Ring eingesogen. Bei exakten Werten von  $-1$ ,  $0$  und  $+1$  tritt keine Veränderung auf. Vergleichen Sie dazu nach Rücksetzen die beiden Beispiele »Quadrat« und »Quadratwurzel«.

Wenn Sie die Steigung der Kurve weiter links verändern, wird mehr die Bildmitte betroffen. Verändern Sie die Kurve dagegen weiter rechts werden die Bildränder mehr betroffen.

Auch wenn Sie anfangs vielleicht nicht sofort verstehen, wie dem Bild geschieht, lohnt es sich, mit der Pixelzuordnungskurve der Benutzer-3D-Effekte zu experimentieren. Mit dem Befehl »Zurück« unter »Beispiele« können Sie ja Ihre Einstellungen jederzeit rückgängig machen. Klicken Sie unten, um sich ein paar Beispiele anzusehen, wie die veränderte Kurve das Bild beeinflussen kann:



**Originalbild**



Dieses ist das Originalbild. Wie Sie wahrscheinlich gemerkt haben, scheint es etwas verwaschen. Das schwarze Pferd z.B. ist nicht schwarz genug, die Lichtung ist kaum als solche zu erkennen, und die Futterkrippe führt im Hintergrund ein geradezu nebulöses Schattendasein.

### Korrigiertes Bild



Durch in Gradationskurven ist die dunkelste Farbe in dem Bild schwarz und die hellste Farbe weiß geworden. Alle Farben dazwischen sind proportional zwischen den beiden Extremen neu zugeordnet worden, womit die Farben insgesamt satter wirken. Das Pferd glänzt nun nur so im Pechschwarz, die Lichtung ist als solche besser erkennbar, und die Futterkrippe wirkt irgendwie einladender.

### Dunkler



Dieses Bild illustriert, was passiert, wenn die Mitteltöne mehr nach links verlagert werden. Dadurch wird das Bild insgesamt dunkler als sei es kurz vor Sonnenuntergang aufgenommen worden. Wären die Mitteltöne statt bei dem die Graustufen bestimmenden RGB-Kanal z.B. beim Grün-Kanal nach links verlagert worden, würde das Grün des Grases weniger grün sein. Das Bild würde dann wirken als sei es im Frühherbst aufgenommen.



## Heller



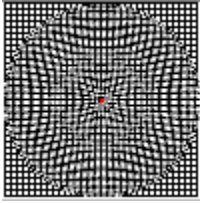
Dieses Bild illustriert, was passiert, wenn die Mitteltöne mehr nach rechts verlagert werden. Dadurch wird das Bild insgesamt heller als sei es früher am Tag aufgenommen worden. Wären die Mitteltöne statt bei dem die Graustufen bestimmenden RGB-Kanal z.B. beim Grün-Kanal nach rechts verlagert worden, würde das Grün des Grases noch grüner wirken.

**Originalbild**



Dies ist daselbe farbkorrigierte Bild, das Sie vorher gesehen haben, als der Graph vorgestellt wurde, nur daß die Kurve jetzt wieder eine 45°-Diagonale ist. Der Grund hierfür ist, daß wir die Änderungen zwischendurch gespeichert haben. Somit zeigt dieser Graph die gespeicherte Farbverteilung.

### Beispiel 1



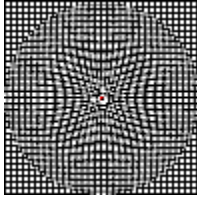
In diesem Beispiel oszilliert (schwingt) die Kurve, so wie auch das Bild von der Bildmitte zu den Rändern hin zu oszillieren scheint. Dabei entsteht ein Effekt ähnlich wie der von Kräuselwellen, die von einem ins Wasser geworfenen Stein hervorgerufen wurden. Je mehr Schwingungen, desto mehr Wellenkämme gibt es.

### Standardkurve



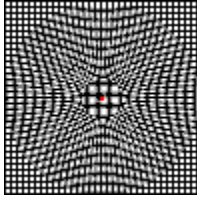
So sieht die unveränderte Pixelverteilung des oben beschriebenen Gitternetzes aus. Jedes Pixel ist seiner ursprünglichen Position zugewiesen.

### Beispiel 2



In diesem Beispiel beginnt und endet die Kurve steil, während sie in der Mitte fast flach ist. Das Ergebnis ist, daß das Bild aussieht als sei es über einen dicken Ring mit kleinem Loch in der Mitte gespannt.

### Beispiel 3



Dieses Beispiel veranschaulicht den Einfluß der Kurvensteigung auf das Bild wahrscheinlich am besten. Dort, wo die Kurve steil ansteigt, wird das Bild gestaucht, wo die Steigung eher flach ist, wird das Bild auseinandergezerrt.

## Objekte verwenden

Basisbild



Objekt 1



Objekt 2



Erst haben wir aus dem Riesenrad des Basisbildes ein Objekt gemacht. Dann haben wir das Objekt des Pfeilschirm in das Bild hineinkopiert und in die gewünschte Position gebracht. Schließlich mußten wir nur noch das Objekt Riesenrad über den Pfeilschirm plazieren und die beiden Objekte mit dem Basisbild verschmelzen.



## Kundendienst



**Technischer  
Kundendienst**



Ansprechpartner



Um Ihnen bei Problemen nach besten Kräften helfen zu können, bitten wir Sie, folgende Angaben bereitzuhalten:



Den Programmnamen und die Seriennummer.



Wo liegt das Problem?



Erscheinen beim Auftreten des Problems irgendwelche Fehlermeldungen oder Dialogfelder?



Angaben zum System wie CPU, Betriebssystem und andere Programme, die laufen, wenn das Problem auftritt.

Wenn Sie uns schreiben oder ein Fax senden, fügen Sie bitte Ausdrucke der folgenden Dateien hinzu:



AUTOEXEC.BAT



CONFIG.SYS



WIN.INI



ULEAD.INI

**Anmerkung:** Sie können die meisten dieser Dateien gleichzeitig öffnen, wenn Sie im Windows Programm-Manager unter »Ausführen« SYSEDIT.EXE aufrufen.



## Ansprechpartner



Technischer  
Kundendienst



**Ansprechpartner**



Für genaue Informationen darüber, wie Sie uns oder das Ulead Service- & Upgrade-Center in Deutschland erreichen können, klicken Sie bitte auf eines der Symbole unten:

Deutschland

International



**Telefon**



**Fax**



**Adressen**



**BBS**



**E-Mail**



Rufen Sie an unter der Nummer

**+886-2-764-8599**



Senden Sie ein Fax unter der Nummer

**+886-2-764-9599**

Schreiben Sie an die Adresse

**Ulead Systems, Inc.**  
**10F, No. 111 Tung Hsing St.,**  
**Taipei, Taiwan, R.O.C.**

Wählen Sie die Ulead BBS-Nummer

**+886-2-764-7585** 19200 bps (N,8,1)

Rufen Sie an unter der Nummer

**2602-5685 (K&F Datentechnik)**

Senden Sie ein Fax unter der Nummer

**2602 / 16812 (K&F Datentechnik)**

Schreiben Sie an unser Service- & Upgrade-Center in  
Deutschland

**K&F Datentechnik**  
**Wilhelm-Mangels-Straße 8-10**  
**D-56410 Montabaur**

Wählen Sie die BBS-Nummer

**2602 / 17824** 19200 bps (N,8,1)

Senden Sie uns ein E-Mail unter

**support@ulead.com (s. International)**

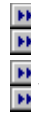




# Bilder

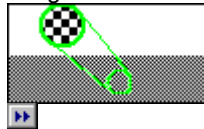


Übersicht  
Computergrafiken  
**Bilder**  
Farben



Im Zusammenhang mit Computergrafiken genannt, bezeichnen Bilder gewöhnlich Bitmaps. Sie setzen sich aus vielen Punkten (»Pixel« genannt) zusammen, die in einem Raster angeordnet sind. Wenn die Pixel sehr klein oder dicht genug nebeneinander liegen, sind sie nicht als einzelne Punkte erkennbar, sondern bilden sie Muster von Farben und Formen, die wir zusammengenommen eben als Bilder wahrnehmen.

Die einfachsten Bilder setzen sich nur aus den Farben Schwarz und Weiß zusammen. Schattierungen und Grautöne entstehen durch eine bestimmte Verteilung von schwarzen und weißen Pixeln, die für das menschliche Auge zu Mustern miteinander verwachsen. Das graue Rechteck unten ist z.B. in Wirklichkeit ein solches Muster, bestehend aus schwarzen und weißen Pixeln. Die Lupe bringt es an das Tageslicht.



Komplexere Bilder können über 16 Mio. unterschiedliche Farben aufweisen. Eine solche Farbenvielfalt geht aber auch auf Kosten von viel mehr Speicherplatz.

Bei Computerbildern gibt es daher drei Faktoren, die es zu bedenken gilt:



**Datentypen** — bestimmend für die Vielfalt von Farben und Schattierungen.



**Dateiformate** — bestimmend dafür, wie der Computer Informationen speichert und reproduziert.



**Auflösung** — bestimmend für die Anzahl von Pixeln in einem Bild.



Die Vielfalt von Farben, die ein Computer darstellen kann, ist wahrhaft immens. Doch kann das menschliche Auge gleichzeitig nur zwischen 10.000 oder gar weniger Farben unterscheiden. Mehr darüber erfahren Sie im Abschnitt **Über Farben**



Übersicht  
Computergrafiken  
**Bilder**  
Farben

## Datentypen



Der Datentyp entscheidet, wie viele Farben ein Bild enthalten kann und wie sie definiert werden. Die Anzeige der einzelnen Datentypen hängt wiederum von dem Grafikmodus und dem Bildschirm ab. Ein Schwarzweißbildschirm z.B. kann Farbbilder zwar anzeigen, aber die Farben erscheinen nur in Schwarzweiß und verschiedenen Grautönen. In der 16-Farbenanzeige können zwar Echtfarben-Bilder angezeigt werden, doch werden die meisten Farben durch Verteilung von anderen Farben (Rasterung oder engl. »Dithering«) dargestellt.

Eine ganz wichtige Überlegung bei der Wahl des Datentyps ist die Farbtiefe in Bit (Binärzeichen), die bestimmend dafür ist, wie viele verschiedene Farben ein Bild haben kann. Die Anzahl der möglichen Farben steigt jeweils im Faktor 2 hoch der Bitzahl. Bei einem Bit ist also pro Pixel nur eine Farbe möglich, d.h. Schwarz oder Weiß. Bei 8 Bit sind es schon 2 hoch 8 gleich 256 Farben. Ein 16-Bit-Datentyp ist demnach viermal so speicheraufwendig wie ein 4-Bit-Datentyp.

Derzeit gibt es fünf Datentypen, die in der Welt des PCs weithin üblich sind. In der Reihenfolge ihres Speicherbedarfs sind es folgende:



**Schwarzweiß** (1-Bit)  
**Indizierte 16 Farben** (4-Bit)  
**Graustufen** (8-Bit)  
**Indizierte 256 Farben** (8-Bit)  
**RGB-HiColor** (15- oder 16-Bit)  
**RGB-Echtfarben** (24-Bit)

### Schwarzweiß

Schwarzweiß (S/W) ist ein 1-Bit-Datentyp. D.h. jedes Pixel kann nur schwarz oder weiß sein. Durch Verbindung mehrerer schwarzer und weißer Pixel zu Mustern lassen sich jedoch mit diesem einfachen Datentyp Grautöne und Schattierungen »vorgaukeln«. Das folgende grau erscheinende Rechteck entpuppt sich z.B. bei näherer Betrachtung mit der Lupe als eine Ansammlung von schwarzen und weißen Punkten:



### Graustufen

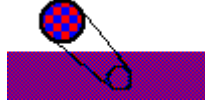
Graustufenbilder bestehen aus 8 Bit pro Pixel. D.h., neben Schwarz und Weiß sind 254 verschiedene Abstufungen von Grau möglich. Dieser Datentyp eignet sich hervorragend für den Ausdruck von Bildern in Schwarzweiß und die Bearbeitung von Schwarzweißfotos.

### Indizierte Farben



Bilder mit indizierten Farben haben jeweils eigene Farbtabelle, in denen die verfügbaren Farben definiert sind. Bilder mit 16 indizierten Farben haben 4 Bit pro Pixel, und Bilder mit 256 indizierten Farben haben 8 Bit pro Pixel. Bei beiden Datentypen werden Farben, die in der Farbtabelle nicht vorkommen, durch Dithering (Rasterung) vorgetäuscht. Dabei werden Pixel bestehender Farben zu Mustern mosaikartig neben- und übereinander angeordnet. Das Lila in dem 16-Farben-Bild unten entpuppt sich bei

näherer Betrachtung z.B. als eine Anhäufung von blauen und roten Pixeln:



Da jedes Bild seine eigene Farbtabelle haben kann, differiert die Auswahl der verfügbaren Farben von Bild zu Bild.

## RGB

Die Buchstaben **RGB** stehen für **R**ot, **G**rün und **B**lau. Dies sind die Farben aus denen sich alle Farben bei Bildern auf einem Farbbildschirm aufbauen. Man unterscheidet heute im Wesentlichen zwischen **RGB-HiColor** und **RGB-Echtfarben**. RGB-HiColor (HiColor steht für hohe Farbenvielfalt) kommt mit 15 oder 16 Bit pro Pixel, womit je nachdem 32.268 oder 65.536 verschiedene Farben möglich sind. RGB-Echtfarben ist ein 24-Bit-Datentyp, bei dem über 16,7 Mio. Farben möglich sind. Beide Datentypen empfehlen sich, wenn man mit Bildern in Fotoqualität arbeiten möchte.

Lassen Sie uns den Farbaufbau bei RGB-Bildern jetzt einmal näher beleuchten. Bei RGB-Echtfarben werden die zur Verfügung stehenden 24 Bit genau zwischen den drei Grundfarben aufgeteilt, so daß jeder 8 Bit zugewiesen werden. Damit kann jede der Grundfarben allein in 256 Abstufungen von 0 (für praktisch schwarz) bis 255 (höchste Intensität der Farbe) vorkommen. Verbindet man die verschiedenen Abstufungen der einzelnen Grundfarben miteinander erhält man mit  $256 \times 256 \times 256$  über 16,7 Mio. mögliche Farben, d.h. praktisch alle Farben des sichtbaren Spektrums.



Ein großes Problem bei RGB-Echtfarben-Bildern ist, daß sie wahre Speicherfresser sind. Deshalb wurde der Datentyp RGB-HiColor entwickelt, der wesentlich weniger speicherhungrig ist und dennoch annähernde Fotoqualität bietet. Bei 15 Bit werden jeder Grundfarbe 5 Bit zugewiesen, womit sie einzeln jeweils immerhin noch in 32 Abstufungen vorkommen können. Insgesamt sind mit  $32 \times 32 \times 32$  also praktisch über 32.000 Farben möglich. Bei 16 Bit wird einer der Grundfarben ein Bit mehr zugewiesen (d.h. 64 statt 32 Abstufungen;  $32 \times 64 \times 32 > 65.000$  Farben).



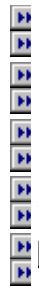
Eine Farbtabelle ist eine Liste der möglichen Farben in einem Bild. Durch Definieren der Rot- Grün- und Blauwerte in jedem Feld der Tabelle können Sie bestimmen, welche Farben in dem Bild vorkommen können. Mehr darüber erfahren Sie im Abschnitt **Über Farben**

In der Regel erhält die Grundfarbe Grün ein Bit mehr, da das menschliche Auge auf diese Farbe sensibler reagiert.



Übersicht  
Computergrafiken  
**Bilder**  
Farben

## Dateiformate



Dateiformate sind sozusagen das Vehikel, über das die Informationen gespeichert und wieder aufgerufen werden können. Da anfangs für fast alle Programme jeweils eigene Dateiformate entwickelt wurden, gibt es heute alleine für die Bildbearbeitung schon über 100 verschiedene Formate. Einige der Dateiformate sind rein programmspezifisch, andere sind programmübergreifend. Zwei Dinge gibt es, die bei der Wahl des Dateiformats entscheidend sind:



**Darstellungsschema** – d.h. wie der Computer Daten interpretiert, um sie zu reproduzieren



**Komprimierungsschema** – d.h. wie der Computer Speicher nutzt, um die Daten rationell zu speichern

### Darstellungsschema

Bitmapdateien können in zwei oder mehr Teile zerlegt werden. Jeder Teil hat seine eigene Funktion zur Reproduktion der Datei. Einfache Bitmapdateien bestehen aus einem Vorsatz (Kopfzeile), den Bitmapdaten und optional einem Nachsatz (Fußzeile).

Der Vorsatz enthält wichtige Informationen, die dem Computer mitteilen, wie er mit den nachfolgenden Bitmapdaten umgehen soll, um z.B. die einzelnen Pixel an die richtige Stelle zu setzen.

Der Nachsatz ist ein optionaler Formatzusatz. Meist sind hier Daten enthalten, die wegen Versionsänderungen im Vorsatz ausgelassen wurden.

### Komprimierung

(Auch Kompression genannt). Ein ungeschriebenes Gesetz besagt, »egal, wie groß die Festplatte auch sein mag, 10 MB mehr sind immer besser«. Je nach Größe und Datentyp sind Bilder mithin derart speicherhungrig, daß sie das letzte verfügbare Byte von einer Festplatte verschlingen können, von der Verarbeitungsgeschwindigkeit einmal abgesehen. Ein unkomprimiertes einseitiges S/W-Fax im DIN A 4-Format mit niedriger Auflösung (100 dpi) z.B. belegt allein schon 935 KB (Kilobyte). Angesichts der erforderlichen Bitmenge läßt sich leicht ausmalen, wieviel Speicherplatz ein Farbbild der Größe belegen würde. Hier kommt die Komprimierung ins Spiel, bei der die Daten so verwaltet werden, daß sie weniger Speicherplatz erfordern.

Die meisten Komprimierungsschemata fallen in die Kategorien **verlustfrei** und **nicht verlustfrei**. Bei verlustfreien Komprimierungsverfahren geht im Verlauf der Verdichtung und Rekomprimierung (z.B. durch Zusammenfassung gleicher Daten) nichts unwiederbringlich verloren. Bei der nicht verlustfreien Komprimierung werden die Originaldaten dagegen zum Teil gekappt bzw. verändert. In den meisten Fällen sind die Änderungen nicht so signifikant, daß man sie mit bloßem Auge sofort erkennen würde. In den meisten Fällen bietet die nicht verlustfreie Komprimierung das bessere Komprimierungsverhältnis, was heißen will, daß die Dateien noch mehr zusammenschrumpfen als bei der verlustfreien Komprimierung.

Welches Komprimierungsverfahren sich empfiehlt, hängt

auch vom Datentyp ab. Denn RGB-Echtfarben-Bilder, wo es zwischen Pixel und Pixel (einzelnen Daten also) kaum Ähnlichkeiten gibt, können bei der verlustfreien Komprimierung sogar noch mehr aufgebläht werden! Besteht das Bild indes zu großen Teilen aus einfarbigen Flächen, können Sie durch die verlustfreie Komprimierung viel Speicherplatz einsparen. Ansonsten sollte man sich nicht davor scheuen, es mit der nicht verlustfreien Komprimierung zu versuchen. Denn der Datenverlust ist meist so gering, daß es einem noch nicht mal auffällt. Klicken Sie unten, und versuchen Sie, am Bild einen Unterschied zwischen den beiden Komprimierungsverfahren zu entdecken.:



Erkennen Sie den Unterschied zwischen beiden Komprimierungsverfahren?

Die üblichsten Komprimierungsverfahren sind:



**Pixel packen** — Mehr ein Speicherverwaltungsschema denn ein Komprimierungsverfahren. Hier werden Daten verlagert, um alle verfügbaren Speicherregister zu füllen, statt die einzelnen Daten isoliert in einzelnen Byteregeistern unterzubringen. Die Kehrseite dieses Verfahrens ist, daß beim Öffnen und Schließen solcher Dateien jeweils sehr viel Zeit draufgeht.



**Laufängenkodierung (RLE)** — Dies ist ein Komprimierungsverfahren, das nach wiederholt auftauchenden gleichen Informationen Ausschau hält und statt dieselbe Information x-Mal zu schreiben, sie und die Anzahl ihrer Wiederholung in 2 Byte zusammenfaßt. Die Kette »AAAAAAAAA« würde also zu »9A« zusammengefaßt (aus 9 mal 2 Byte). Diese Art der Komprimierung eignet sich besonders bei Bildern, die große einfarbige Flächen aufweisen, während sie Bilder mit wenig wiederkehrenden gleichen Informationen nur noch größer machen würde. Das Wort »Hochgebirgspflanze« hat z.B. 18 Buchstaben gleich 18 Byte. Bei der RLE-Komprimierung würde es statt dessen 34 Byte beanspruchen (da nur das »e« zweimal vorkommt), also fast das Doppelte!



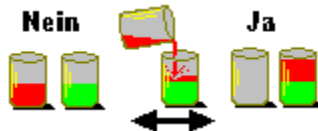
**CCITT** — Dieses Komprimierungsverfahren bedient sich einer vordefinierten Nachschlagetabelle, anhand der erwartete Muster in den aktuellen Daten identifiziert und durch weniger speicheraufwendige Informationen ersetzt werden. Wenn Sie so wollen, ist es also eine Art Stenographie für den Computer.



**LZW** — Dieses Komprimierungsverfahren bedient sich ebenfalls einer Nachschlagetabelle, Bibliothek genannt, die jedoch nicht vordefiniert ist, sondern originaldatenspezifisch jeweils eigens erstellt wird. Da die Bibliotheken in LZW-Dateien genau auf die Daten abgestimmt sind, die sie repräsentieren, ist bei sich oft wiederholenden Mustern eine recht hohe Komprimierung möglich. Doch ähnlich wie bei der RLE-Komprimierung können Bilddateien mit diesem Algorithmus weiter aufgebläht werden, wenn in dem Bild sich kaum wiederholende Informationen befinden..



**JPEG** — Diese Art Komprimierung wurde als Standard für die digitale Fernübertragung von Bildern entwickelt. Es handelt sich hier zwar um ein nicht verlustfreies Verfahren. Doch zeigen die meisten HiColor- und Echtfarben-Bilder, die mit ihm verdichtet werden, kaum nennenswerte Abweichungen, was die heutige Popularität der JPEG-Komprimierung begründet hat. Bei der JPEG-Komprimierung werden grob vereinfacht nicht nur mehrfach vorkommende Informationen zusammengefaßt, sondern zusätzlich noch die Helligkeits- und Farbinformationen mehrerer Pixel ausgewertet, um jeweils nur den Mittelwert abzuspeichern.



Hier sind zwei Fässer mit 8 Gallonen (=8 x 4,546 l). Das erste ist zur Hälfte mit rotem Sand, das zweite zur Hälfte mit grünem Sand gefüllt. Um Fässer zu sparen, wollen wir den grünen Sand über den roten schütten, ohne daß sich beide Farben vermischen.





Erkennen Sie das angewandte Komprimierungsverfahren?





# Auflösung



Übersicht



Computergrafiken



Bilder



Farben



Die Auflösung ist die Anzahl von Pixeln pro Zoll und wird in ppi (pixels per inch) oder dpi (dots per inch) angegeben. Was eine hohe Auflösung genau bedeutet, kann je nach Einsatzgebiet verschieden sein. Beim Scannen von Bildern sorgt eine hohe Auflösung z.B. für mehr Klarheit und Präzision. Sobald ein Bild aber im Computer ist, bestimmt die Auflösung die Bildgröße. Wenn Sie nun die Auflösung ändern, bleibt zwar die Anzahl der Pixel erhalten, ändert sich jedoch ihre individuelle Größe und ihr Abstand zueinander. Wenn Sie daher die Auflösung eines eingescannten Bildes erhöhen, wird das Bild beim Ausdrucken kleiner, am Bildschirm ändert sich aber nichts, da ja die Anzahl der Bildpunkte (Pixel) erhalten bleibt.



# Computergrafiken



Übersicht



Computergrafiken



Bilder



Farben



Es gibt drei generelle Formatierungsverfahren für Grafiken auf einem Computer:



**Bitmaps** – d.h. Bilder, die als eine Anhäufung von Punkten definiert werden, von denen jeder seine positionale Zuweisung in einem Gitternetz (Raster) hat.



**Vektorgrafiken** – d.h. Zeichnungen, die aus Formen und einfarbigen Flächen bestehen, denen wiederum vektoriell definierte Linien mit Start- und Endpunkten zugrunde liegen.



**Metadateien** – d.h. Bilder, deren Umrisse, Formen und Füllungen vektoriell definiert sind, während komplexe Schattierungen und Farbverläufe im Bitmapverfahren erzeugt und reproduziert werden.



# Bitmaps



Übersicht



Computergrafiken



Bilder



Farben



Dateien, denen das Bitmapformat zugrunde liegt, werden in der Regel als Bilder (engl.: images) bezeichnet. Sie bauen sich pixelweise auf, wobei jedes dieser Pixel (Bildpunkte) seine ganz bestimmte Position in einem Bild hat. Die meisten Bilder, die wir über optische Eingabegeräte wie Scanner und Faxmaschinen erhalten, sind Bitmaps. Bitmapdateien eignen sich besonders für Fotografien und andere Bilder, wo es auf die Darstellung vieler Farben und Stufenfüllungen ankommt.

## Bitmaps: Vor- und Nachteile

### Die Vorteile von Bitmaps sind:



Sie sind leicht zu erstellen und abzuspeichern.



Sie lassen sich auf vielen verschiedenen Ausgabegeräten reproduzieren.



Sie bieten eine außerordentliche Flexibilität, was die Darstellung von Farben angeht.



Einfarbige Flächen zu erzeugen, ist in Bitmaps ein Kinderspiel.

### Die Nachteile von Bitmaps sind:



Im Vergleich zu anderen Formaten tendieren Bitmapdateien dahin, enorm viel mehr Speicherplatz zu beanspruchen.



Das Bearbeiten von Formen kann sich bei

Bitmapbildern mit vielen ähnlichen Farben sehr schwierig gestalten.

Beim Skalieren von Bitmapbildern nach oben ist eine Verschlechterung der Bildqualität schnell unverkennbar.



Übersicht

**Computergrafiken**

Bilder

Farben

## Vektorgrafiken



Computergrafiken begannen im Vektorformat. Denn die Bildausgabe war anfangs nicht pixel- sondern linienorientiert. So beruhten die Bildschirme früher auf dem Oszilloskop-Prinzip und wurden für den Ausdruck von Zeichnungen in der Regel Plotter eingesetzt.



Vektorgrafiken sind nicht pixel-, sondern rein formorientiert. Sie bestehen aus Objekten, die eben in einem Vektor jeweils aus zwei oder mehreren Punkten geformt sind. Die einfachste Form ist z.B. eine gerade Linie, die sich zwischen Punkt A und Punkt B zieht. Die feste Definition der Formen bietet den Vorteil, daß die Qualität der Vektorgrafiken bei der Vergrößerung nicht leidet.

Das Vektorformat eignet sich besonders für Grafiken, wo es darauf ankommt, Formen und Linien möglichst exakt und treppchenfrei auszugeben. Beispiele für die Anwendung von Vektorgrafiken sind Blaupausen, Plakatwerbung, Comics und andere Zeichnungen, die unter Umständen stark vergrößert werden sollen, ohne daß die Bildqualität leidet..

### Vektorgrafiken: Vor- und Nachteile

#### ***Die Vorteile von Vektorgrafiken sind:***



Sie können praktisch ohne Einbußen in der Bildqualität beliebig vergrößert oder verkleinert werden.



Sie eignen sich besonders gut für dreidimensionale Zeichnungen.



Die Dateigröße von Vektorgrafiken ist in der Regel wesentlich kleiner als die von vergleichbaren Bitmaps.

#### ***Die Nachteile von Vektorgrafiken sind:***



Die Ausgabequalität ist in höchstem Maße von dem Gerät abhängig, das sie anzeigt oder ausdruckt.



Die Vielfalt von Schattierungen und Farben, die die Fotoqualität erfordert, kann praktisch nie erreicht werden.



Detaillierte Vektorgrafikdateien lassen mithin sehr lange auf sich warten bis sie am Bildschirm angezeigt oder ausgedruckt werden, da jedes Objekt einzeln aufgebaut werden muß.



Übersicht

**Computergrafiken**

Bilder

Farben

## Metadateigrafiken



Auf den ersten Blick scheinen Metadateien (Meta files) die ideale Lösung zu sein, da sie Vektor- und Bitmapeigenschaften vereinigen. Doch leider gestaltet sich die Entwicklung einer Software, die Metadateien verarbeiten kann, derart kompliziert, daß die meisten Programmierer lieber die Finger davon lassen. Der Hauptzweck von Metadateien ist heute der Dateitransfer über verschiedene Hardware-Plattformen.

### Metadateien: Vor- und Nachteile

#### ***Die Vorteile von Metadateien sind:***



Sie sind gewöhnlich höchst leicht übertragbar.

- ▶▶ Unkomprimiert sind sie meist kleiner als vergleichbare Bitmapdateien.
- ▶▶ Sie lassen sich gut komprimieren.

***Die Nachteile von Metadateien sind u.a.:***

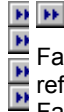
- ▶▶ Sie sind sehr komplex und schwierig zu bearbeiten.
- ▶▶ Die Softwareentwicklung für Metadateien ist sehr kompliziert.
- ▶▶

Mehr über Bilder und Computer erfahren Sie im Abschnitt **Bilder**.



# Über Farben

Übersicht  
Computergrafiken  
Bilder  
Farben



Farben entstehen durch Licht, das von einer Oberfläche reflektiert wird. Obwohl es eine unbegrenzte Anzahl von Farben gibt, ist die Anzahl der Farben, die wir tatsächlich sehen können begrenzt. Abgesehen von dem Alter und der Konstitution einer Person ist das für den Menschen sichtbare Spektrum auf Wellenlängen zwischen 380 (rot) und 770 (violett) Nanometer begrenzt. Wir können alle Farben innerhalb dieses Spektrums sehen, jedoch wird allgemein angenommen, daß der Mensch nur zwischen 10 bis 16 Mio. Farben tatsächlich wahrnehmen kann. Unterscheiden können wir selbst bei besten Lichtverhältnissen jedoch auf einmal nur rund 10.000 Farben. Und bei schlechten Lichtverhältnissen reduziert sich die Anzahl der auf einmal unterscheidbaren Farben entsprechend.

bmlt def.BMP Dies ist bei digitalen Farben wichtig, da es je nach Format, verfügbarem Speicher und Ausrüstung nur eine begrenzte Anzahl von Farben gibt, die angezeigt oder erzeugt werden können. Auf der PC-Plattform sind es mindestens 2, nämlich Schwarz und Weiß. Das anspruchsvollste Dateiformat, das es für den PC derzeit gibt, gestattet über 68 Mio. Farben auf einmal!

Je nach Einsatzzweck und Bedürfnissen werden verschiedene Farbmodelle benutzt. Jedes einzelne hat seine Stärken und Schwächen. Die gebräuchlichsten Farbmodelle sind:

RGB (Würfel) — ein Farbmodell, auf das sich Computerbildschirme stützen.

CMYK — das für den Computerfarbdruck gebräuchliche Farbmodell.

HSB (Kegel) — ein unter Fotografen und Malern beliebtes Farbmodell.

YUV / YIQ — eine Variante von RGB Cube, das vor allem zur digitalen Bildübertragung über Netzwerk üblich ist.

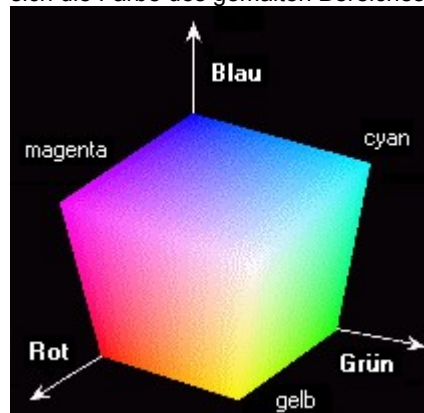


## Das RGB-Farbmodell

Übersicht  
Computergrafiken  
Bilder  
Farben



RGB ist ein additives Farbmodell. Additiv heißt, die einzelnen Farben werden der Farbe Schwarz hinzugefügt, wodurch neue Farben entstehen. Je höher die Anteile aller drei Grundfarben **Rot**, **Grün** und **Blau**, desto mehr nähert sich die Farbe des gemalten Bereiches der Farbe Weiß an.



Dieser Würfel zeigt, wie das System bei RGB-Farben funktioniert. Die Farbe Rot beginnt bei 0 (Null) und wird entlang der horizontal verlaufenden x-Achse immer intensiver. Entlang einer zweiten horizontalen Achse, der y-Achse geschieht dasselbe mit Grün und auf der vertikalen z-Achse mit der Farbe Blau. Dort, wo sich die Vektoren für alle 3 Farben treffen, ist keine Farbe, also ist dieser Punkt schwarz. Ziehen wir von diesem in der Darstellung nicht sichtbaren Punkt eine Diagonale durch den ganzen Würfel, gelangen wir zur oberen, nach vorne zeigenden Würfelkante, die weiß ist. Diese Farbe ergibt sich auch aus der Addition von Rot, Grün und Blau. Wenn Sie in den Würfel hineinschauen und den Verlauf der soeben gedachten Diagonale verfolgen könnten, würden Sie merken, daß die Diagonale auf ihrem Weg von Schwarz nach Weiß alle Graustufen passiert. Neue Farben ergeben sich durch Verbindung der Grundfarben in Proportion der Distanz von dem Ausgangspunkt. Die drei anderen Vektoren des Würfels enden z.B. jeweils in den Umkehrfarben der diagonal gegenüberliegenden Grundfarben.

Dieses Farbmodell wird bei Leuchtmedien wie dem Farbmonitor des Computers und in Abweichung auch beim Fernsehen angewandt, weshalb der Bildschirm z.B. schwarz wird, wenn wir den Strom ausschalten.



## Das CMYK-Farbmodell



Übersicht



Computergrafiken



Bilder



Farben



CMYK ist ein substraktives Farbmodell, bei dem Weiß die Ausgangsfarbe ist. Um andere Farben zu erzeugen, werden dem Weiß nicht Farben hinzugefügt, sondern von Weiß abgezogen (subtrahiert).

Wie RGB basiert auch das CMYK-Modell auf drei Grundfarben — **C**yan (Zyan), **M**agenta (Anilinrot) und **Y**ellow (Gelb). Wenn Sie sich den RGB-Würfel anschauen, werden Sie entdecken, daß Cyan die Komplementärfarbe von Rot ist, Magenta die von Grün und Gelb die von Blau. Diese Farben unterscheiden sich von den RGB-Grundfarben darin, daß sie Licht absorbieren, statt es zu reflektieren.

Im Schnittpunkt aller drei Farben (0,0,0) wird keine Farbe entfernt und ergibt sich daher die Farbe Weiß. Wird umgekehrt eine genügende Menge aller drei Grundfarben absorbiert (subtrahiert), erscheint der Bereich schwarz.

Wir wissen jetzt, wofür die Buchstaben CMY stehen. Wofür steht aber K? **K** ist der vierte Kanal, der Schwarz und Graustufen vorbehalten ist. In einem idealen Umfeld wäre dieser Kanal eigentlich nicht nötig. Doch in der realen Welt vermischen sich Zyan, Magenta und Gelb nicht zu einem satten Schwarz, sondern eher zu einem schmutzigen Braun. Dies liegt an feinen Unsauberkeiten in der Farbmischung. Der K-Kanal für Schwarz und Graustufen soll hier Abhilfe schaffen.



Das CMYK-Farbmodell wird hauptsächlich für Printmedien und Computerausdrucke benutzt. Denn gedruckte Oberflächen sind reflexiv (d.h. sie lassen uns nur die Farben sehen, die nicht von der Oberfläche absorbiert werden). Durch Verwendung der Farben des CMYK-Modells können wir also steuern, welche Farben absorbiert und welche

reflektiert werden sollen.



## Das HSB-Farbmodell

Übersicht

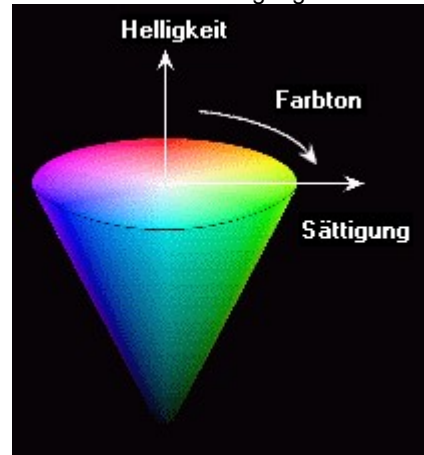
Computergrafiken

Bilder

Farben



HSB (Kegel) liegt ein ganz anderes Konzept zugrunde als dem der Farbmodelle RGB und CMYK. Anstatt aus drei Grundfarben alle anderen Farben zu erzeugen, behandelt dieses Farbmodell alle Farben des sichtbaren Spektrums als eine eigene Einheit (Farbton, engl.: »Hue«). S steht für Sättigung (Reinheit der Farbe, engl.: **S**aturation) und B für Helligkeit (engl.: **B**rightness). Die Helligkeit wird durch den Schwarz- und die Sättigung durch den Weißanteil gesteuert.



Die Farben des Spektrums gruppieren sich um einen auf der Spitze stehenden Kegel und sind definiert gemäß ihrer relativen Position zu der Farbe Rot. Die drei Grundfarben (Rot, Grün und Blau) sind auf dem nach oben zeigenden Kegelstumpf jeweils im 120°-Winkel angeordnet, wobei die Komplementärfarben ihnen direkt gegenüberstehen. Die Zentralachse des Kegels (hier mit Helligkeit bezeichnet) ist auf der stumpfen Oberseite des kopfstehenden Kegels weiß und geht über die verschiedenen Grautöne zur Kegelspitze in die Farbe Schwarz über. Verfolgen Sie eine Farbe in gerader Linie von dem Zentrum der stumpfen Kegelseite bis zur Kegelspitze, werden Sie feststellen, daß sie von Weiß bis zur Kante des Kegelstumpfes immer reiner wird, um dann entlang der Kegelseite immer dunkler zu werden bis sie zur kopfstehenden Kegelspitze in Schwarz übergeht.

Das beste Beispiel für den Einsatz des HSB-Modells ist die Malerei. Denn Maler bedienen sich in der Regel reiner Farben, die sie durch Hinzufügen von Weiß oder Schwarz je nachdem aufhellen oder abdunkeln. Den Farbton erhalten sie durch Verbindung von Schwarz und Weiß mit der reinen Farbe.



## Das YUV-/ YIQ-Farbmodell

Übersicht

Computergrafiken

Bilder

Farben



Diese Modelle sind Varianten des RGB-Farbmodells. Sie werden hauptsächlich für die Übertragung von Fernsehsignalen (YUV für PAL und YIQ für NTSC) verwandt, sind aber auch bei der JPEG-Komprimierung von Interesse. Bei diesen Modellen besteht eine Farbe aus einer Information betreffs der Helligkeit (auch Luminanz genannt, repräsentiert durch den Buchstaben **Y**) und zwei Informationen betreffs der Grundfarben (**U** und **V**). Der

Vorteil gegenüber dem RGB-Modell ist die Möglichkeit des besseren Datendurchsatzes, die jedoch dadurch erkauft wird, daß bei der Umwandlung einige Daten verändert werden.



Nehmen Sie einmal ein Bild mit einem strahlend blauen Himmel darauf und betrachten es erst unter fluoreszierenden weißen und dann unter gelbem Licht. Stellen Sie einen Unterschied fest? Im zweiten Fall müßte der Himmel etwas grünstichig wirken und sind einige andere Farben, die Sie sonst leicht ausmachen würden, vielleicht nicht klar zu erkennen.



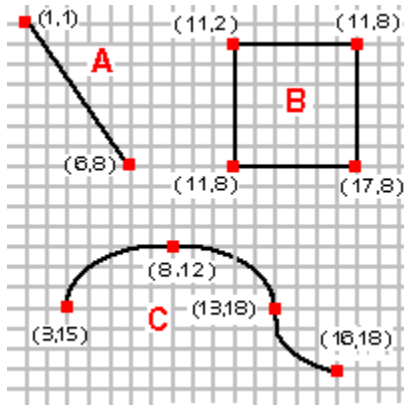
Mit Schwarzweiß sind Sie zwar auf die beiden Farben Schwarz und Weiß beschränkt, doch das sollte Sie nicht schrecken. Denn durch geschickten Einsatz beider Farben lassen sich verschiedene Schattierungen simulieren. Mehr darüber, wie Sie bei beschränkter Farbtabelle mehr Farben erzeugen bzw. vorgaukeln können, erfahren Sie im Abschnitt **Bilder - Datentypen**.

Bei Dia- und Negativfilmen möchte man eigentlich das RGB-Modell vermuten. Tatsächlich ist es aber das CMYK-Modell. Denn das Medium, in dem wir sie betrachten, ist nicht das Licht, das die Bilder projiziert, sondern es ist die Wand oder der Film, auf die/den das Licht fällt.

Dies ist ein unkomprimiertes Bild mit einem Speicherplatzbedarf von ungefähr 65 KB.

Dieses Bild wurde bei JPEG-Komprimierung gespeichert. Dieses nicht verlustfreie Komprimierungsschema hat es geschafft, die Dateigröße von 65 KB auf ein bißchen mehr als 9 KB schrumpfen zu lassen!

Dieses Bild wurde beim Speichern verlustfrei komprimiert. Doch siehe da, die Datei belegt nun statt 65 KB sogar 66 KB Speicher! Der Grund dafür ist der, daß das Bild wenig wiederkehrende Informationen aufweist, auf die verlustfreie Komprimierungsverfahren bauen, sondern zu viele verschiedene Farben und erkennbare Muster.



Auf diesem 19x19-Linien-Gitter dargestellt sind drei verschiedene Arten von Vektorformen. Bild A zeigt die einfachste Vektorform, eine gerade Linie zwischen den Koordinatenpunkten 1-1 und 6-8. In einer Datei würde aussehen wie »Linie, 1,1,6,8«. Bild B zeigt ein Quadrat, dessen Form, Position und Größe man sich ähnlich wie der Computer ungefähr so merken kann: »Quadrat,11,2,17,8«. Bild C zeigt eine gekrümmte Linie, deren Eckdaten man sich als »Arc,3,15,8,12,13,18,16,18« vorstellen kann. Das Programm berechnet dann die Eckdaten entsprechend.



# Von Ulead unterstützte Dateiformate



[Übersicht](#)



[Computer](#)

**Graphics**



[Bilder](#)



[Farben](#)



Es gibt derzeit in der Welt des Computers allein schon über 100 verschiedene Grafikdateiformate. Es würde daher zu weit führen, alle hier aufzuzählen. Doch die von Ulead unterstützten Dateiformate haben wir hier gesammelt. Klicken Sie auf diejenigen, über die Sie Näheres erfahren möchten:

<b><u>001</u></b>	<b>DRW</b>	<b>ICO</b>	<b>PCD</b>	<b>PSD</b>	<b>SHG</b>
<b>BMP</b>	<b>DXF</b>	<b>IFF</b>	<b>PCT</b>	<b>PXR</b>	<b>TGA</b>
<b>CGM</b>	<b>EPS</b>	<b>IMG</b>	<b>PCX</b>	<b>RAS</b>	<b>TIF</b>
<b>CLP</b>	<b>FAX</b>	<b>JPG</b>	<b>PIC</b>	<b>RLE</b>	<b>UFO</b>
<b>CUR</b>	<b>GIF</b>	<b>MAC</b>	<b>PLT</b>	<b>SCI</b>	<b>WMF</b>
<b>DCS</b>	<b>HGL</b>	<b>MSP</b>	<b>PNG</b>	<b>SCT</b>	<b>WPG</b>
<b>DCX</b>					



**Schlüssel**



## Schlüssel

Dies ist der Schlüssel zu den Symbolen, die neben der Beschreibung jedes Dateiformats auftauchen.



**Voll unterstützt:** Ulead-Programme können Dateien in den Formaten sowohl öffnen als auch speichern.



**Teilweise unterstützt:** Ulead-Programme können Dateien in den Formaten zwar öffnen, aber nur als Bitmaps abspeichern.



**Nur lesen:** Ulead-Programme können Dateien in diesen Formaten lesen, aber nicht in dem selben Dateiformat speichern.



## Bitmap (BMP)



Dies ist ein durch Microsoft Windows und IBM OS/2 populär gemachtes Dateiformat, das mehrere Datentypen unterstützt, angefangen von Schwarzweiß bis zu 24-Bit-Echtfarben. Es eignet es sich besonders zur kreativen Gestaltung des Windows-Hintergrundes und zur Weitergabe an andere Windows-Anwender, wenn Sie nicht wissen, in welchem anderen Dateiformat sie die Bilddateien abspeichern sollen. BMP unterstützt zwar die RLE-Komprimierung, doch können die meisten Programme (einschließlich die von Ulead) damit nichts anfangen.



## Computer Graphics Metafile (CGM)



Dieses vielseitige Metadateiformat wurde von der International Standards Organization (ISO) gemeinsam mit dem American Standards National Institute (ANSI) für verschiedene unabhängige Systeme entwickelt. Es versteht sich zwar auf viele Bildarten, eignet sich aber besonders gut für die Bereiche Grafikkunst, technische Illustrationen und

Electronic Publishing. Komprimieren lassen sich Dateien dieses Formats per Lauflängenkodierung (RLE) und im CCITT-Verfahren.



### **Microsoft Windows Clipboard (CLP)**



Wenn Sie Daten von einem Windows-Programm ausschneiden oder kopieren, werden Sie in diesem Format in die Zwischenablage befördert. Je nach Art der Daten handelt es sich hierbei um ein geräteabhängiges (GAB), geräteunabhängiges (GUB) oder Metadateiformat. Das Zwischenablageformat unterstützt alle Datentypen.



### **Microsoft Windows Cursor (CUR)**



Dies ist das traditionelle Dateiformat für den Mauszeiger (Cursor) mit den folgenden Eigenschaften, die es von anderen Dateiformaten unterscheidet:

1. Es kann nur eine Größe von 32 x 32 Pixel haben.
2. Es ist ein 2-Bit-Datentyp und erlaubt neben der Schwarzweißdarstellung noch die transparente und inverse.

Wenn Ulead-Programme .CUR-Dateien öffnen, wird die transparente Farbe weiß dargestellt und die inverse Farbe (Umkehrfarbe) schwarz.



### **Desktop Color Separation (DCS)**



Dieses Format wurde von Quark, Inc. als Verbesserung des EPS-Dateiformats entwickelt. Es stützt sich auf das CYMK-Farbmodell, um Bilder für den Vier-farbdruk zu vorbereiten. Statt einer Datei erhalten Sie in diesem Format 5 Dateien, vier für die einzelnen Farbkanäle und die fünfte Datei für die Koordination der Informationen in den anderen vier Dateien.



### **Micrografx Designer Draw (DRW)**



Es handelt sich hierbei um ein von Micrografx für sein Grafikprogramm Designer entwickeltes vektorgestütztes Format. Es unterstützt 24-Bit-Echtfarben und wird im Bereich Grafikdesign viel verwendet.



### **AutoCAD Drawing Exchange (DXF)**



Dies ist eines der ersten Dateiformate für CAD (Computergestütztes Design), das die PC-Plattform erobert hat. Es unterstützt zweidimensionale CAD-Zeichnungen und wird in den Bereichen Architektur-, Struktur- und technische Zeichnungen auch heute noch von vielen professionellen Designern vielfach eingesetzt.



### **Encapsulated Postscript (EPS)**





EPS ist ein in den Bereichen Desktop-Publishing und Computerillustration sehr populäres geräteunabhängiges Dateiformat, in dem sich sowohl Bitmap- als auch Vektordaten zur Ausgabe an einen Drucker oder andere kompatible Programme speichern lassen. Ein besonderer Vorteil: Zur schnellen Ansicht verfügen EPS-Dateien in dem Datenvorsatz über Vorschauinformationen.

EPS-Dateien können sowohl im ASCII- als auch im Binärformat gespeichert werden. Binär gespeichert sind EPS-Dateien bis zu 50 % kleiner, doch die meisten gängigen Programme können das binäre Format nicht interpretieren. ASCII-Dateien sind zwar größer, dafür aber auch gebräuchlicher. Ulead-Programme können mit folgenden Einschränkungen sowohl das ASCII- als auch das binäre Format lesen:

1. EPS-Dateien, die Nicht-Bitmapdaten enthalten, können die Ulead-Programme u.U. nicht lesen.
2. Nicht alle Programme können EPS-Dateien, die keinen Datenvorsatz enthalten, anzeigen. Vorschaudaten machen die EPS-Dateien zwar etwas größer, dafür aber auch flexibler, was die Einsatzmöglichkeiten angeht.



## **Hewlett Packard Graphics Language (HGL oder PLT)**



Dies ist eine vektororientierte Sprache, die von der Hewlett Packard, Inc. für ihre Familie von Laser- und Tintenstrahldruckern und Plottern entwickelt wurde. Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweißformat, das vornehmlich für akkurate Linienzeichnungen wie in CAD geschaffen wurde. Da die HP-Familie im PC-Bereich ein großes Marktsegment erobert hat, ist praktisch jedes heute produzierte Textverarbeitungs- und Grafikprogramm in der Lage, Dateien zu lesen, die in diesem Format geschrieben sind.



## **Microsoft Windows Icon (ICO)**



Viele Symbole (engl.: Icons), die Sie auf Ihrem Desktop sehen, sind .ICO-Bilder. Dieses 2- oder 16-farbige Dateiformat ist in mancherlei Weise einzigartig. Zunächst einmal vereint es nicht nur die Standardfarbpalette, sondern auch die Farbumkehrung und Transparenz, die es gestattet, das Windows-Desktop unter dem Symbol durchscheinen zu sehen. Bei Farbumkehrung erscheint die Komplementärfarbe des Desktops hinter dem Symbol. Außerdem haben Symbole festgelegte Dimensionen. Und schließlich gestattet es dieses Dateiformat, mehrere Symbole in einer einzigen Datei zu speichern und aus ihr abzurufen. Einige Windows-Programme haben z.B. mehrere Symbole, um verschiedenen Bildschirmauflösungen und Anzeigemodi Rechnung zu tragen. Andere haben eine Palette von Symbolen, aus der man eines wählen kann.

Wichtig zu beachten ist, daß die Ulead-Programme die Transparenz und Umkehrfarben von Symbol-Dateien nicht unterstützen. Treffen die Ulead-Programme daher auf ein transparentes Pixel, wird es weiß, während inverse Pixel schwarz dargestellt werden.



## Interchange File Format (IFF)



Dieses Dateiformat wurde ursprünglich von der Firma Electronic Arts für ihr Deluxe Paint Programm entwickelt und hat sich besonders auf dem Amiga Computer in den Bereichen DTP, Bildverarbeitung und Malen einen Namen gemacht. Es unterstützt jeden Datentyp von Schwarzweiß bis Echtfarben und die RLE-Komprimierung.



## GEM Image(IMG)



Dieses von der Digital Research Corp. für Programme im GEM-Umfeld entwickelte Dateiformat ist vor allem durch Ventura Publisher populär geworden. Per RLE-Komprimierung können Sie in diesem Format Monochrom-, Graustufen und indizierte 256 Farben speichern.



## JPEG File Interchange Format (JPG)



Das JPEG-Format eignet sich bestens für digitale Fotografien und andere natürlich erscheinende Bilder, jedoch nicht für präzise Kunst wie Line-art. Denn bei der Komprimierung wird der Durchschnittswert benachbarter Pixel berechnet, weshalb Kanten und Linien unscharf werden können. Bei der Fotografie indes ist das nicht so auffällig, da es hier weniger scharfe Kanten oder Konturen gibt.

Mit JPEG läßt sich, natürlich nicht ganz verlustfrei, ein Komprimierungsverhältnis von bis 100:1 erzielen. Damit schlägt JPEG die meisten anderen Komprimierungsverfahren um Längen, von denen es die meisten allemal auf ein Komprimierungsverhältnis von 1:10 bringen. Dieses Format unterstützt die Datentypen Graustufen und Echtfarben. Die Datentypen indizierte Farben und Schwarzweiß werden dagegen aufgrund des nicht verlustfreien Komprimierungsverfahrens nicht unterstützt. Besonders interessant an der JPEG-Komprimierung ist, daß Sie den Grad der Komprimierung selbst bestimmen können. Durch Try-and-error läßt sich so das beste Komprimierungsverhältnis für verschiedene Bilddateien ermitteln.



## MacPaint (MAC)



Dies ist das ursprüngliche Grafikformat für den Apple Macintosh. Es handelt sich hierbei um ein 1-Bit Schwarzweißformat, das eine maximale Bildgröße von 720 x 756 Pixel unterstützt. MAC-Dateien werden RLE-komprimiert. Auf Apple-Ebene wird dieses Format bei Schwarzweiß- und gerasterten Graustufenbildern noch vielfach verwendet.



## Microsoft Paint (MSP)



Dieses Dateiformat ist auf 1 Bit und damit auf den Datentyp Schwarzweiß beschränkt. Besonders im Bereich Clip Art

wird es noch vielfach eingesetzt, verliert aber gegenüber dem Microsoft Windows Bitmap Format zunehmend an Boden. Lauflängenkodiert (RLE) bietet es eine gutes Komprimierungsverhältnis.



### **Kodak Photo CD (PCD)**



Als Fotos ihren Einzug in den Computer hielten, hat Eastman Kodak dieses Format entwickelt, um Fotos digital zu speichern. Es handelt sich hierbei um ein systemgebundenes Format für Bilder auf Kodak CDs. Um verschiedenen Anzeigemodi Rechnung zu tragen, enthält jede PCD-Datei Bilddaten in fünf Auflösungen und können Sie wählen zwischen der Darstellung in Echtfarben, indizierten 256 Farben oder Graustufen.



### **Quick Draw Picture (PCT)**



Von Apple für Mac-Programme entwickelt, hat sich dieses Format schnell als sehr nützlich beim Bitmap- und Vektorgrafik-Datenaustausch erwiesen. Es ist jedoch derart komplex, daß es auf anderen Plattformen kaum anzutreffen ist.

Es gibt zwei Versionen dieses Formats: Quick Draw I ist ein Monochrom-Bitmapformat, das bei einer festen Auflösung von 72 dpi Dateigrößen von bis zu 32 KB zuläßt.. Quick Draw II dagegen unterstützt alle Datentypen bis hin zu Echtfarben.



### **PC Paintbrush (PCX)**



Dieses ursprünglich von der ZSoft Corp. für ihr PC Paintbrush Programm entwickelte Dateiformat hat schon früh Popularität gewonnen. Kurz nach der Entwicklung dieses Formats ist ZSoft mit verschiedenen frühen Faxkarten- und Scanner-Herstellern OEM-Verträge eingegangen, weshalb PCX sich auf dem PC und auf anderen Desktop-Plattformen zu einem wichtigen Standard entwickeln konnte. Es unterstützt alle Datentypen.

Manche PCX-Bilder haben im Datenvorsatz keine Angaben zur Auflösung. Wird in einem Ulead-Programm solch ein Bild geöffnet, wird die Bildauflösung automatisch an die des Bildschirms angepaßt.



### **Lotus Picture (PIC)**



Es handelt sich hierbei um ein Vektorformat, das für die frühen Textverarbeitungs- und Tabellenprogramme von Lotus (1-2-3) entwickelt wurde.



### **Adobe PhotoShop (PSD)**



Dieses Format wurde von der Adobe Systems Inc. für ihr High-end Programm zur Bildaufbereitung entwickelt. Es

unterstützt alle Datentypen und ist eines der Formate, das von professionellen Fotografen, die für die Retusche den Desktop-Computer einsetzen, am meisten benutzt wird.



### **Pixar Paint (PXR)**



PXR ist ein Standard, der von Pixar für Pixar Pixel Paint entwickelt wurde. Dieses Format ist in der Lage, Graustufen- und Echtfarben-Bilder zu kodieren und zu komprimieren.



### **Sun Raster (RAS)**



Dieses von Sun Microsystems für sein Programm FrameMaker entwickelte Format wird besonders bei Bildverarbeitungsprogrammen auf UNIX-Basis viel benutzt. Die Komprimierung läuft über Lauflängenkodierung (RLE). RAS unterstützt alle Bilddatentypen, angefangen von Schwarzweiß bis hin zu Echtfarben.



### **Run Length Encoded (RLE)**



Dieses geräteunabhängige Format eignet sich besonders für einfache Bilder mit langen Ketten sich wiederholender Informationen in Pack-Bit-Form. Viele Malprogramme, wie z.B. auch Mac Paint, unterstützen dieses Format. Die Ulead-Programme unterstützen RLE-Dateien in den Datentypen indizierte 16 und 256 Farben.



### **Hayes JT Fax (001)**



Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für Hayes-kompatible Faxe. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.



### **SCIFax (SCI)**



Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für die SCIFax-Faxsoftware. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.



### **Generic Fax (G3 1-D-kodiert) (FAX)**



Es handelt sich hierbei um ein Schwarzweiß-Dateiformat für die Generic Digital-Faxsoftware. Dieses Format bietet die CCITT-Komprimierung.



### **Scitex CT (SCT)**



Von Scitex als Format für Bildverarbeitungsprogramme entwickelt, unterstützt SCT Graustufen- und CMYK-

Echtfarben- (4-2-4) Bilder.



## **Targa (TGA)**



Targa ist eines der wenigen Echtfarben-Dateiformate, die bis zu 32 Bit pro Pixel (entspricht der Darstellung von über 68 Mio. Farben) speichern können. Seine im Vergleich zu den beiden anderen Optionen für Echtfarben-Bilder TIFF und JPEG relativ einfache Struktur hat es zu einem sehr weitverbreiteten Format gemacht. Ein Nachteil dieses Dateiformats ist jedoch, daß es über kein gutes Komprimierungsschema verfügt.



## **Tagged Image File Format (TIFF)**



Dieses auch TIF abgekürzte Dateiformat hat sich zu einem Standard in den meisten Programmen zur Bildverarbeitung entwickelt, da es alle Datentypen von Monochrom bis 24-Bit-Echtfarben sowie mehrere Farbmodelle und Komprimierungsschema unterstützt. Zudem bewegt es sich leicht zwischen verschiedenen Plattformen, was es zu dem idealen Format für den Austausch von Bilddaten macht.



## **Windows Metafile (WMF)**



Dieses Dateiformat hat in der Abkürzung nichts mit dem gleichnamigen Besteckkönig zu tun, sondern wurde von Microsoft für Grafikprogramme entwickelt und wird von allen Plattformen unterstützt. Obwohl Microsoft Windows-spezifisch, verstehen sich zahlreiche Nicht-Windows-Programme ebenfalls auf dieses Format, was es ideal für den Bilddatenaustausch mit Windows-Programmen macht..



## **WordPerfect Graphics (WPG)**



Dieses von Word Perfect für seine Produktlinie entwickelte Format verwendet zur verbesserten Datenkomprimierung ein einfaches 2-Bit-Paketierschema. Obwohl WPG sich als Vielzweck-Vektorgrafikformat einen Namen gemacht hat, können in ihm auch Bitmapgrafikdateien abgespeichert werden. WPG wird von vielen Plattformen unterstützt, so von MS-DOS, UNIX und Apple.




## **Intel SatisFaxtion (DCX)**





Dies ist ein von der Intel Corp. entwickeltes Schwarzweiß-Faxformat.








 Über Bilder

 Datentypen

 Dateiformate

 Auflösung

-  Über Computergrafiken
-  Bitmapgrafiken
-  Vektorgrafiken
-  Metadateigrafiken
-  Von Ulead unterstützte Dateiformate

## Ulead File for Objects (UFO)



Dieses systemeigene Dateiformat wurde von der Ulead Systems, Inc. für ihr PhotoImpact entwickelt. Es ist das einzige von den Ulead-Programmen unterstützte Dateiformat, das es gestattet, Objekte festzuhalten, die noch schwebend (also nicht mit dem Bild »verschweißt«) sind. Es handelt sich hierbei um nur per Lauflängenkodierung (RLE) komprimierbares Format.

## Portable Network Graphics (PNG)



PNG, das man getrost »Ping« aussprechen kann, wurde entwickelt, um das GIF-Format zu ersetzen, das im Laufe der Zeit immer mehr an Popularität verlor. Das PNG-Format erlaubt eine faszinierend schnelle Bilddarstellung und ist vornehmlich für Online-Gemeinschaftsbenutzung von Bilddaten gedacht. Einmal geöffnet erscheinen PNG-Bilder anfangs etwas unscharf und werden immer klarer. So kann man sich schnell einen Eindruck von dem Bild verschaffen und das Herunterladen rechtzeitig stoppen, wenn einem das Bild nicht zusagt. Ein anderes Feature, das vor allem Online-User freuen wird, ist die Möglichkeit einer schnellen Überprüfung der Übertragungsgenauigkeit und möglicher Dateifehler. PNG unterstützt die Datentypen 256 Farben, Echtfarben und Graustufen.



## Segmented Hotspot Graphic (SHG)



Dies ist ein wichtiges Dateiformat für Leute, die Online-Hilfen wie diese schreiben. Dieses Dateiformat bietet die Möglichkeit, Bildern mehrere Sprungbefehle oder Popups zuzuweisen, die jeweils Hilfethemen zu dem bezeichneten Bildelement hervorspringen lassen. Viele Abbildungen dieses Hilfedokumentes sind im .SHGFormat.



## Graphics Interchange Format (GIF)



GIF wurde von CompuServe als geräteunabhängiges (GUB) Dateiformat für den Austausch von Bilddaten entwickelt. Es unterstützt indizierte 256 und 16 Farben sowie Graustufen und komprimiert zur Verkleinerung der Dateigröße im LZW-Verfahren. Aufgrund der relativ hohen Qualität bei der Reproduktion von Bildern bei geringer Dateigröße erfreut sich GIF besonders beim Einsatz in elektronischen Bulletin-Boards und anderen Online-Servicenetzen großer Beliebtheit




 Über Farben

 Das RGB-Farbmodell

 Das CMYK-Farbmodell

 Das HSB-Farbmodell

 Das YUV / YIQ-Farbmodell

## Stapelverarbeitung

Erlaubt Ihnen, an mehreren geöffneten Dateien denselben Befehl ausführen zu lassen. Dies erspart Ihnen die Mühe, jede Datei einzeln aufzurufen, um den betreffenden Befehl anzuwenden. Zu den Befehlen, die sie stapelweise ausführen lassen können, gehören: »Schließen«, »Schnell schließen«, »Minimieren«, »Drucken«, »Auflösung«, »Markieren«, »Speichern« und »In Album speichern«.



Befehle auf mehrere Bilder gleichzeitig anwenden

## Schärfeeinstellung

Zeigt ein Untermenü mit Filtern zum Weichzeichnen und Schärfen von Bildern.



Filter anwenden

## Durchschnitt

Macht ein Bild weicher, indem die Pixel in dem markierten Bereich miteinander verglichen und ihre Werte einander mehr angeglichen werden.



Filter anwenden

## Weichzeichnen

Läßt ein Bild erscheinen, als sei die Schärfe nicht richtig eingestellt.



Filter anwenden

## Konturen betonen

Erhöht den Kontrast zwischen angrenzenden Pixeln eines Bildes. Dadurch werden die Konturen und Ränder stärker hervorgehoben.



Filter anwenden

## Konturen suchen

Sucht größere Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln und zeichnet die so gefundenen Konturen in den Umrißlinien nach.



Filter anwenden

## Gaußsche Unschärfe

Zeichnet ein Bild aufgrund der Anzahl von Pixeln mit ähnlichen Werten weicher.



Filter anwenden

## Schärfen

Gibt einem Bild mehr Schärfe.



Filter anwenden

## Störungen

Zeigt ein Untermenü mit Filtern zum Hinzufügen und Entfernen von Bildstörungen.





Filter anwenden

## Objektiv

Zeigt ein Untermenü mit Filtern ähnlich denen, die mit Objektiven einer Kamera erzeugt werden.



Filter anwenden

## 2D

Zeigt ein Untermenü mit Filtern, die ein Bild oder Bildausschnitt zweidimensional verzerren.



Filter anwenden

## 3D

Zeigt ein Untermenü mit Filtern, die das Bild dreidimensional zu verzerren scheinen.



Filter anwenden

## Nat. Malen

Zeigt ein Untermenü mit Filtern, die Effekte erzeugen, als wäre ein Bild von Hand gemalt worden.



Filter anwenden

## Spezial

Zeigt ein Untermenü mit verschiedenen Filtern.



Filter anwenden

## Stören

Läßt ein Bild erscheinen wie das eines von Rauschen gestörten Fernsehbilds.



Filter anwenden

## Entstören

Säubert ein Bild von scheinbaren Störungen, die beim Fernsehbild durch zu viel Rauschen verursacht worden sein können.



Filter anwenden

## Moiré entfernen

Glättet ein Bild, wenn es unerwünschte Muster enthält wie sie vom Rastern oder Scannen gedruckten Materials wie Zeitungen oder Zeitschriften herrühren können.



Filter anwenden

## Kalte / Warme Farben



**Kalte Farben** gibt einem Bild einen gewissen Blau- oder Cyanstich, wodurch es insgesamt kälter wirkt.



**Warme Farben** gibt einem Bild einen gewissen Rot- oder Gelbstich, wodurch es insgesamt wärmer wirkt.



Filter anwenden

## Facetten

Erzeugt den Eindruck, das Bild würde durch gebrochenes Glas betrachtet.



[Filter anwenden](#)

## Mosaik

Zerlegt ein Bild in Kacheln, deren Farbe durch den durchschnittlichen Farbwert in der jeweiligen Kachel bestimmt wird.



[Filter anwenden](#)

## Bewegungsunschärfe

Läßt ein Bild aufgrund eines zu rapiden Kameranachschwenks oder sich zu schnell bewegendes Objekts unscharf erscheinen.



[Filter anwenden](#)

## Dehnen / Quetschen



**Dehnen** zieht das Zentrum eines Bildes nach rechts und links auseinander, wodurch die horizontalen Bildränder zusammengedrückt werden.



**Quetschen** zieht die rechten und linken Seiten eines Bildes zur Mitte hin, wodurch der mittlere Bereich des Bildes zusammengequetscht wird.



[Filter anwenden](#)

## Kräuseln

Erzeugt den Effekt, als befände sich das Bild unter aufgerührtem Wasser.



[Filter anwenden](#)

## Strudel

Verzerrt ein Bild in der Mitte so, als sei es von einem Wassersog erfaßt



[Filter anwenden](#)

## Delle / Beule



**Delle** hat einen ähnlichen Effekt wie ein bemalter Luftballon, der über einen Ring eingesogen wird. Dabei wird das Bild zur Bildmitte hin gequetscht.



**Beule** hat einen ähnlichen Effekt wie ein bemalter Luftballon, der über einen Strickstrumpf gezogen wird. Dabei wird die Bildmitte auseinandergezerrt.



[Filter anwenden](#)

## Sphäre

Erzeugt einen Effekt, als würde das Bild über die Oberfläche einer Kugel gezogen.



[Filter anwenden](#)

## Wasserfarben

Läßt ein Bild erscheinen, als wäre es mit Wasserfarben gemalt.



[Filter anwenden](#)

## Relief

Läßt ein Bild wie ein Relief oder eine Prägung auf einer einfarbigen Fläche erscheinen.



[Filter anwenden](#)

## Puzzle

Zerlegt ein Bild in Kacheln mit Rändern. Jede Kachel wird so umpositioniert, daß das Bild aussieht wie ein unfertiges Puzzle, wobei die aktuelle Hintergrundfarbe auch die der Ränder ist.



[Filter anwenden](#)

## Kacheln

Zerlegt ein Bild in quadratische Kacheln mit hintergrundgefärbten Rändern. Sie können die einzelnen Kacheln auch gegeneinander versetzen, so daß das Bild aussieht, als würde es auseinanderfallen.



[Filter anwenden](#)

## Wind / Sturm / Orkan

Diese drei Filter erzeugen einen Effekt, als würde ein Wind über das Bild hinwegfegen..



**Wind** erzeugt den Effekt, als würde ein starker Wind über es hinwegfegen, wobei die Verwehungen allmählich verschwinden.



**Sturm** erzeugt den Effekt eines stürmisch angewehten Bildes, wobei die Windspuren abrupt enden.



**Orkan** erzeugt den Effekt eines orkanartig angewehten Bildes, wobei die Pixel horizontal alternierend nach links oder rechts verschoben werden. Dies entspricht ungefähr dem Hitzeblimmern auf dem Asphalt im Hochsommer.



[Filter anwenden](#)

## Krümmen

Legt ein (je nach Wahl fein-, mittelgroß- oder großmaschiges) Gitternetz mit Kontrollpunkten an den Kreuzpunkten über das Bild, über die Sie das Bild lokal verzerren können, wobei die anderen Bereiche unberührt bleiben.



[Filter anwenden](#)

## Benutzerfilter

Erlaubt Ihnen, durch Anpassung der Pixelwerte relativ zu den benachbarten Pixeln einen einzigartigen Filter zu erzeugen. Beispiele dieser Art von Filtern sind »Weichzeichnen« und »Schärfen«. Im Benutzerfilter-Dialogfeld finden Sie Hinweise, wie Sie beginnen können, Ihren eigenen Filter zu entwerfen.



Filter anwenden

## Benutzereffekt

Erlaubt Ihnen, radial über relative Pixelverlagerung Ihren eigenen Effekt zu erzeugen. Beispiele für diese Art von Effekten sind »Sphäre« und ein »Kräuseln«, das entsteht, wenn man einen Stein von oben herab ins Wasser wirft. Im Benutzereffekt-Dialogfeld finden Sie Hinweise, wie Sie beginnen können, Ihre eigenen Effekte zu entwerfen.



Filter anwenden



Was passiert bei der Pixelverlagerung?

## Video

Korrigiert die Farben des Bildes derart, daß sie im Bereich des Darstellbaren der jeweiligen Fernsehnorm sind, wobei NTSC tiefer in den blau-grünen Bereich und PAL tiefer in den violetten Bereich vorstößt.



**NTSC-Anpassung** paßt die Farben für die vor allem in Nordamerika und Japan übliche »amerikanische« Fernsehnorm NTSC an.



**PAL-Anpassung** paßt die Farben für die vor allem in Westeuropa und den Commonwealth-Ländern verbreitete »europäische Fernsehnorm PAL« an.



## Windows-Hintergrundbild

Zeigt ein Untermenü, in dem Sie das aktuelle Bild für den Windows-Hintergrund kachelartig auslegen oder zentrieren können.



**Kacheln** legt Duplikate des Bildes neben- und untereinander, bis der ganze Desktop gefüllt ist.



**Zentrieren** legt das Bild in die Mitte des Windows-Desktops.



Windows-Hintergrundbild ändern

## Auto-Verarbeitung

Zeigt ein Untermenü, wo Sie je nach seinen Charakteristiken ein Bild automatisch in der Helligkeit und im Kontrast korrigieren sowie zuschneiden und geraderücken lassen können.

Der Befehl »Stapelverarbeitung« öffnet ein Dialogfeld, wo Sie ergänzt durch die beiden Befehle »Farbbalance« und »Moiré entfernen« die einzelnen Korrekturen kombinieren können.

*(Tastenkürzel für Auto-Verarbeitung: Helligkeit – F9)*



Automatische Korrekturen

## Stapelverarbeitung







Öffnet das Dialogfeld »Auto-Verarbeitung«, wo Sie bestimmen können, welche der 7 möglichen Korrekturen automatisch vorgenommen werden sollen. Wie diese Korrekturen das Ergebnis beeinflussen, hängt nicht zuletzt auch davon ab, in welcher Reihenfolge Sie sie wählen. Die Korrekturmöglichkeiten, die Sie hier haben, sind:



**Geraderichten**




**Helligkeit**

- |   |   |
|---|---|
|  <b>Zuschneiden</b>              |  <b>Kontrast</b> |
|  <b>Moiré entfernen</b>          |  <b>Balance</b>  |
|  <b>Fokussieren</b>              |   |
|  <u>Automatische Korrekturen</u> |   |

## Helligkeit & Kontrast

Erlaubt Ihnen, die Helligkeit und den Kontrast feinabzustimmen. Das gleichnamige Dialogfeld bietet eine visuelle und Reglersteuerung zum Feinabstimmen der Helligkeit und des Kontrasts..

(Tastenkürzel -- STRG+B)

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
|  | <u>Filter und Effekte anwenden</u> |
|---|------------------------------------|


## Farbton & Sättigung


Erlaubt Ihnen, die Farben in einem Bild zu verlagern. Der Farbton beeinflusst die Farbe, die Sättigung läßt die Farben stärker oder schwächer hervortreten.



- |   |                        |
|---|------------------------|
|  | <u>Filter anwenden</u> |
|---|------------------------|

## Stil

Öffnet ein Dialogfeld mit zwei Registern:

- |   |  |
|---|--|
|  | <b>Vordefiniert</b> erlaubt Ihnen, aus einer Liste von vordefinierten Farbverlagerungen (Gradationskurven) bzw. -stichen zu wählen, um dem Bild eine bestimmte Stimmung zu geben. So können Sie beispielsweise einen grauen Himmel blauer oder das Grün einer Wiese satter machen. |
|---|--|

- |   |  |
|---|--|
|  | <b>Frei</b> läßt Sie die Farben oder Schattierungen eines Bildes anhand der Charakteristiken eines anderen Bildes ändern. Dies hat den Vorteil, daß Sie somit zwei ähnliche Bilder mehr aufeinander abstimmen können, so daß sie konsistenter erscheinen. So lassen sich jedoch auch wilde Effekte erzeugen, wenn das Bezugsbild sich von dem aktuellen Bild in der Farbe völlig unterscheidet. (Versuchen Sie es z.B. mal mit einem sehr dunklen Bezugsbild für ein hellfarbenedes Bild.) |
|---|--|

- |   |  |
|---|--|
|  | <u>Stilisieren Sie Ihre Bilder</u>                 |
|  | <u>Ein Bild zur Grundlage eines anderen Bildes</u> |
- machen

## Fokussieren


Erlaubt Ihnen, ein Bild schärfer oder unschärfer zu machen, so als würden Sie die Brennweite verändern.


(Tastenkürzel -- F7)

- |   |                        |
|---|------------------------|
|  | <u>Filter anwenden</u> |
|---|------------------------|

## Farbkorrektur

Erlaubt Ihnen, die Farben eines Bildes basierend auf ihre Verteilung zu verändern.

- |   |  |
|---|--|
|  | <b>Lichter Mitteltöne Schatten</b> läßt Sie den Umfang der Farben eines Bildes nach Helligkeitsbereichen gestaffelt vergrößern oder verkleinern. |
|---|--|

- |   |  |
|---|--|
|  | <b>Gradationskurven</b> lassen Sie die Farbverteilung in einem bestimmten Helligkeitsbereich verlagern. So möchten |
|---|--|

Sie z.B. vielleicht alle helleren und dunkleren Farben heller und die Mitteltöne dunkler machen, um einen einzigartigen Effekt zu schaffen.

(Tastenkürzel – F8)



Effektivste Nutzung des Dreifarbenspektrums



Was sind Gradationskurven?

## Invertieren

Erzeugt durch Wahl der Komplementärfarben der eigentlichen Farben eine Art Negativbild.



## Tiefe

Erlaubt Ihnen, die Zahl der Farbunterschiede in einem Bild zu ändern. So können Sie z.B. Echtfarben-Bildern einen Pop-Art-Effekt geben.



Filter anwenden

## Abmessungen

Skaliert ein Bild durch Änderung der Pixelanzahl nach oben oder unten.

**Anmerkung:** Bei diesem Skalieren werden auch die Bildinformationen verändert. Wenn Sie das Bild kleiner machen, werden Daten bei Schrumpfung der Dateigröße verworfen. Vergrößern Sie ein Bild indes, fügt PhotoImpact künstlich Informationen hinzu und steigt die Dateigröße. Alternativ dazu können Sie auch die Auflösung ändern, wobei die Dateigröße nicht verändert wird.

(Tastenkürzel -- STRG+G)



Resizing images

## Auflösung

Ändert die physische Größe eines Bildes im Hinblick auf den Ausdruck. Je mehr Sie die Auflösung vergrößern, desto kleiner wird das Bild und umgekehrt.

### Anmerkungen:

Ein Ändern der Auflösung berührt nicht die Dateigröße.

Auf dem Bildschirm ist die Änderung nicht sofort zu sehen, dafür aber im Ausdruck oder beim Öffnen der Bilddatei mit der geänderten Auflösung in einem anderen Programm.



Bilder skalieren

## Rahmen & Schatten

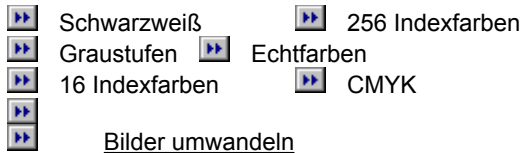
Lässt Sie ein Bild mit Hintergrund (Leinwand) und Schatten umrahmen. So lassen sich Bilder auch größer machen, indem die Basisbilddaten verändert werden.



Rahmen und Schatten erstellen

## Datentyp

Zeigt ein Untermenü zum Ändern des Datentyps eines Bildes. Je nach dem aktuellen Datentyp können Sie ihn in die folgenden Datentypen umwandeln:



Bilder umwandeln

## Schwarzweiß

Wandelt ein Bild in Schwarzweiß um.



Bilder umwandeln

## Graustufen

Wandelt ein Bild in Graustufen um.



Bilder umwandeln

## 16 Indexfarben

Wandelt ein Bild in 16 Indexfarben (16 indizierte Farben) um. Wenn Sie »Optimierte 16 Indexfarben« wählen, wird unter Auslassung des Dialogfeldes für 16 Indexfarben und ohne Rasterung automatisch die optimalste Palette für das Bild zusammengestellt.



Bilder umwandeln

## 256 Indexfarben

Wandelt ein Bild in 256 Indexfarben (256 indizierte Farben) um.



**Optimierte 256 Indexfarben** erstellt unter Auslassung des Dialogfeldes für 256 Indexfarben und ohne Rasterung automatisch die optimalste Palette für das Bild.



**WWW-Browser-optimiert** erstellt für ein Bild unter Auslassung des Dialogfeldes für 256 Indexfarben und mit Rasterung automatisch die standardmäßige 6-6-6-Palette.



Bilder umwandeln

## Echtfarben

Wandelt ein Bild in Echtfarben um.



Bilder umwandeln

## Neue Bilder erstellen

Erstellt, wenn aktiviert, beim Umwandeln ein neues Bild. Wenn nicht aktiviert, wird das Original durch das umgewandelte Bild ersetzt.



## CMYK-Trennung

Erstellt vier Graustufenbilder des aktuellen Bildes, also für jeden Kanal eins. Dies ist nützlich, wenn Sie ein Bild für den Nachverarbeitungsdruck vorbereiten möchten. Um die einzelnen Bilder unterscheiden zu können, hängt PhotoImpact an den Originalnamen jeweils einen Code, der auf den Farbkanal hinweist.

**Anmerkung:** Dieser Befehl ist nur bei Echtfarben-Bildern verfügbar.





In CMYK umwandeln

## CMYK-Komposition

Verbindet die vier Graustufenbilder für die einzelnen Farbkanäle zu einem Ganzen, um ein Echtfarben-Bild zu erzeugen.



CMYK-Komposition

## Nichts

Hebt die Markierung von allen Bildbereichen eines Bildes auf.



Objekte erstellen

## Alles

Markiert das gesamte Bild.



Objekte erstellen

## Umkehren

Markiert alle ummarkierten Bildbereiche und hebt die Auswahl aller markierten Bereiche auf..



Objekte erstellen

## Bordüre

Versieht einen markierten Bereich mit einer Bordüre und macht sie zum neuen Auswahlbereich.



Objekte erstellen



Markierungen umrahmen

## Ähnliches

Markiert andere Pixel, deren Werte in den Bereich der schon markierten fallen. Je nach Einstellungen im Dialogfeld »Ähnlichkeit« können davon entweder das ganze Bild oder nur benachbarte Pixel betroffen werden.



Objekte erstellen



Über Farben markieren

## Vignettieren

Löst die Kanten um eine Auswahl allmählich auf, damit das Bild sich sanfter in das Hintergrundbild einfügt.



Bildmontagen erstellen

## In Objekt umwandeln

Erstellt von dem jeweils hervorgehobenen markierten Bereich ein neues Objekt.



Objekte erstellen

## Markierung laden

Erlaubt Ihnen, ein Graustufenbild (Maske) als Basis zum Erstellen eines Auswahlbereiches zu verwenden. Wenn die Grautöne der Maske gegen Schwarz gehen, wird die Maske



weniger transparent..



Graustufenmasken erstellen

## Markierung speichern

Speichert eine Markierung (Auswahlbereich) als Graustufenbild für eine sog. Maske.



Graustufenmasken erstellen

## Löschen

Entfernt das markierte Objekt von dem Bild.



Grundlagen der Objektverwaltung

## Gruppieren

Verbindet alle markierten Objekte so, daß sie sich wie ein Objekt verhalten. Auf diese Weise können Sie sie zusammen verschieben oder ein und denselben Befehl auf sie anwenden lassen.



Objekte gruppieren und trennen

## Trennen

Trennt vorher gruppierte Objekte, so daß sie wieder einzeln dastehen.



Objekte gruppieren und trennen

## Schatten unterlegen

Versieht das markierte Objekt mit einem Schatten, der wiederum ein neues Objekt darstellt. PhotoImpact fügt diese beiden Objekte automatisch zu einer Gruppe zusammen, was heißt, daß eine Änderung am einen Objekt auch das jeweils andere Objekt betrifft.



Rahmen und Schatten erstellen

## Einbinden



**Einbinden** macht das markierte Objekt zu einem Teil des Basisbildes.



**Alle einbinden** macht alle Objekte zu einem Teil des Basisbildes.



Objekte in das Basisbild einbinden

## Zurücksetzen

Versetzt ein Objekt wieder in den Zustand, in dem es war, als Sie es zuerst erstellt haben.



Objekte erstellen



## Standardleiste



Arbeitsfläche



Menübefehle

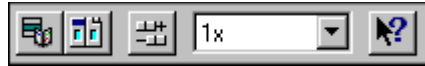


Dialogfelder



Tips & Tricks





Die Standard(-symbol-)leiste enthält Symbole und Eingabefelder häufig gebrauchter Befehle und Werkzeuge, die Ihnen helfen werden, mit PhotoImpact schneller zu arbeiten. Sie können diese Leiste an jeden Rand der Arbeitsfläche andocken oder wo immer Sie wünschen hinziehen, so daß sie schwebend ist. Klicken Sie oben auf die einzelnen Elemente, um etwas über ihre Funktion zu erfahren.



## Werkzeugpalette



Arbeitsfläche

Menübefehle

Dialogfelder

Tips & Tricks



Die Werkzeugpalette (Tools) bietet alle Werkzeuge, um Bilder zu markieren, bearbeiten, verformen und retuschieren. Jedes Werkzeug hat eine ihm eigene Attributleiste. Klicken Sie oben auf eines der Elemente der Werkzeugpalette, um etwas über seine Funktion zu erfahren.

**Anmerkung:** Sie können jeweils nur ein Werkzeug zu einer Zeit verwenden.



Werkzeuge wechseln



Objekte erstellen

## Zauberstab



Arbeitsfläche

Menübefehle

Dialogfelder

Tips & Tricks



Das Werkzeug »Zauberstab« erlaubt Ihnen, auf der Grundlage von Farben im Nu Bildbereiche zu markieren. Die Attributleiste enthält Werkzeuge, über die Sie bestimmen können, wie der Auswahlbereich erstellt werden und wie er im Weiteren manipuliert werden soll. Klicken Sie unten auf die einzelnen Elemente der Zauberstab-Attributleiste, um etwas über ihre Funktion zu erfahren.

**Anmerkung:** Sobald Sie an der Auswahl eine Änderung vornehmen, wird sie zu einem Objekt.



Objekte erstellen

## Lasso



Arbeitsfläche

Menübefehle

Dialogfelder

Tips & Tricks



Das Lasso dient zum Erstellen einer freihändigen Markierung (Auswahl). Die Attributleiste enthält Werkzeuge, über die Sie bestimmen können, wie der Auswahlbereich erstellt werden und wie er im Weiteren manipuliert werden soll. Klicken Sie unten auf die einzelnen Elemente der Lasso-Attributleiste, um etwas über ihre Funktion zu erfahren.

**Anmerkung:** Sobald Sie an der Auswahl eine Änderung vornehmen, wird sie zu einem Objekt.



Objekte erstellen

## Standardmarkierwerkzeug

Arbeitsfläche

Menübefehle

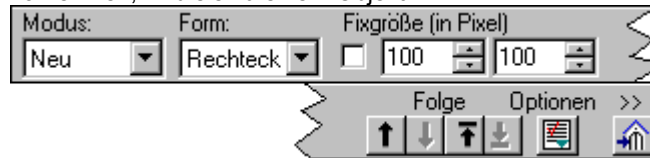
Dialogfelder

Tips & Tricks



Das Standardauswahlwerkzeug erlaubt Ihnen, rechteckige oder elliptische Auswahlbereiche abzustecken. Die Attributleiste enthält Werkzeuge, über die Sie bestimmen können, wie der Auswahlbereich erstellt werden und wie er im Weiteren manipuliert werden soll. Klicken Sie unten auf die einzelnen Elemente der Standardauswahlwerkzeug-Attributleiste, um etwas über ihre Funktion zu erfahren.

**Anmerkung:** Sobald Sie an der Auswahl eine Änderung vornehmen, wird sie zu einem Objekt.



Objekte erstellen

## Markierschablone

Arbeitsfläche

Menübefehle

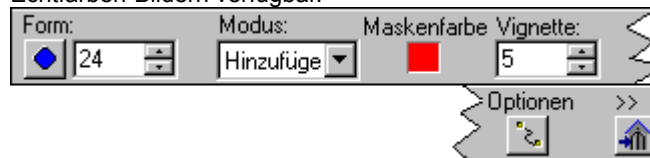
Dialogfelder

Tips & Tricks



Die Markierschablone erlaubt Ihnen, die Markierung genauer abzustecken. Dabei werden alle nicht markierten Bereiche mit einem feinen transparenten Film überzogen. Durch »Übermalen« des Bildes können Sie die Markierung jeweils erweitern (LINKE MAUSTASTE) oder verkleinern (RECHTE MAUSTASTE). Klicken Sie unten, um etwas über die Funktion der einzelnen Elemente der Farbschablone-Attributleiste zu erfahren.

**Anmerkung:** Dieses Werkzeug ist nur bei Graustufen- und Echtfarben-Bildern verfügbar.



Präzises Markieren

## Pipette

Arbeitsfläche

Menübefehle

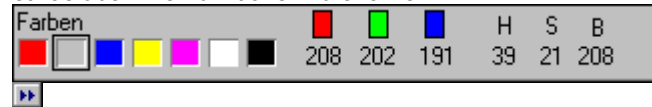
Dialogfelder

Tips & Tricks



Die Pipette erlaubt Ihnen, Farben eines Bildes auf den Punkt genau auszuwählen. Die Attributleiste enthält acht Farbquadrate, denen Sie jeweils Farben zuordnen können. Das umrahmte Farbquadrat ist jenes, dessen Farbe Sie jeweils ändern, wenn Sie mit der Pipette eine Farbe des

Bildes anklicken. Dies wird dann auch die Farbe des Pinsels sein, wenn Sie ein Malwerkzeug wählen. Klicken Sie unten auf die einzelnen Elemente der Pipette-Attributleiste, um etwas über ihre Funktionen zu erfahren.

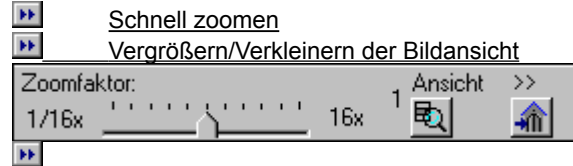


## Zoom-Werkzeug

[Arbeitsfläche](#)  
[Menübefehle](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



Das Zoom-Werkzeug erlaubt Ihnen, das Bild im größeren oder kleineren Maßstab anzeigen zu lassen. Klicken Sie unten, um etwas über die Funktion der einzelnen Elemente der Zoom-Attributleiste zu erfahren.



[Schnell zoomen](#)  
[Vergrößern/Verkleinern der Bildansicht](#)

## Verformwerkzeug

[Arbeitsfläche](#)  
[Menübefehle](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



Das Verformwerkzeug erlaubt Ihnen, Bilder in der Größe zu ändern, zu drehen und zu verzerren. Die Attributleiste weist mehrere Funktionen auf, die Ihnen helfen werden, die Änderung der Dimensionen eines Bildes zu steuern. Klicken Sie unten auf die einzelnen Elemente der Verformwerkzeug-Attributleiste, um etwas über ihre Funktionen zu erfahren.



[Drehen](#)  
[Bildform ändern](#)

## Retuschewerkzeug

[Arbeitsfläche](#)  
[Menübefehle](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



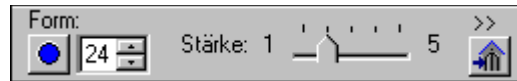
Das Retusche-Werkzeug hat fünf Modi, über die Sie einem Bild schnell den letzten Schliff geben können. Ein Klick auf die rechte untere Ecke der Werkzeugschaltfläche enthüllt die 5 Modi:

[Abwedeln](#) [Nachbelichten](#) [Weichzeichnen](#) [Schärfen](#) [Schmieren](#)

Klicken Sie auf die einzelnen Modi, oder gehen Sie weiter nach unten, um mehr über sie zu erfahren.

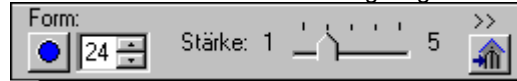
[Abwedeln](#)

Macht Pixel heller zum Aufhellen der Augenpartien und Zähne oder von anderen Bildteilen, die gegenüber einem dunklen Hintergrund hervorgehoben werden sollen.



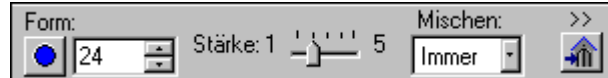
#### Nachbelichten

Macht Pixel dunkler zum Abdunkeln zu blasser Farben oder um einem Bild mehr Tiefenwirkung zu geben.



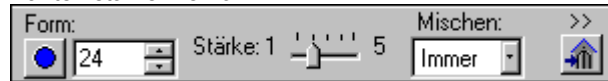
#### Weichzeichnen

Mindert den Kontrast zwischen Pixeln, damit die Konturen oder Kanten mehr ineinander überlaufen.



#### Schärfen

Gibt einem Bild mehr Schärfe und hebt die Konturen oder Kanten stärker hervor.



#### Schmieren

Macht ein Bild unschärfer und gibt ihm ein weicheres Aussehen. Dies hat ungefähr den Effekt, den Sie erzielen, wenn Sie mit dem angefeuchteten Finger über eine Bleistiftzeichnung fahren.



## Malwerkzeug

### Arbeitsfläche

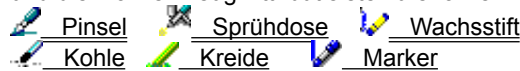
### Menübefehle

### Dialogfelder

### Tips & Tricks



Das Malwerkzeug besteht genauer gesagt aus sechs Werkzeugen zum Zeichnen farbiger Linien und Formen. Die Attributleiste weist Elemente zum Ändern der Pinselstärke, Farbtintensität und der Art auf, wie Formen gezeichnet werden. Klicken Sie unten auf die einzelnen Malwerkzeuge oder gehen Sie im Text weiter nach unten, um mehr über sie und die Malwerkzeug-Attributleiste zu erfahren.



#### Pinsel

Dies ist das Standardmalwerkzeug. Es trägt Farben auf ein Bild auf, als seien sie mit einem Pinsel gemalt..



#### Sprühdose

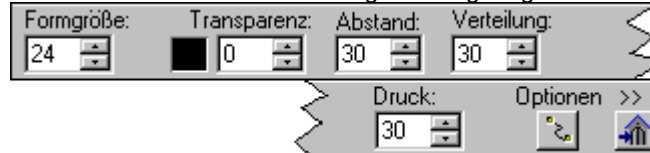
Sprüht Farben auf ein Bild. Je kürzer Sie die Sprühdose über einen Bildteil halten, desto feiner und verstreuter sind die Sprühpixel.



### Wachsstift

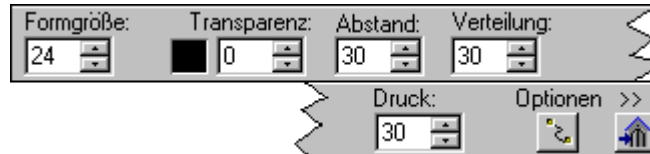
Trägt Farben auf ein Bild auf, als würden sie mit einem Wachsstift gemalt. Durch Ändern des Drucks, der Verteilung und des Abstandes können Sie die Wachszeichnung heller oder dunkler machen und bestimmen, wie transparent sie werden soll.

**Anmerkung:** Die Farbe Weiß steht Ihnen mit dem Wachsstift nicht zur Verfügung. Der Wachsstift kann ferner nicht auf einem schwarzen Hintergrund aufgetragen werden.



### Kohle

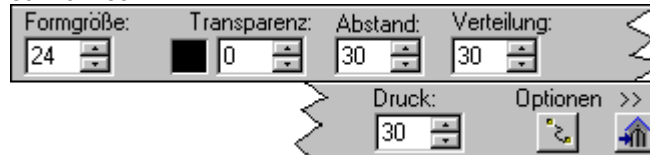
Trägt die Farben auf, als seien sie mit der Zeichenkohle gemalt. Durch Ändern des Drucks, der Verteilung und des Abstandes können Sie den Effekt heller oder dunkler machen und die Dichte der Pixel beeinflussen.



### Kreide

Trägt Farben auf, als würden sie mit Kreide gemalt. Durch Ändern des Drucks, der Verteilung und des Abstandes können Sie den Effekt heller oder dunkler machen und die Dichte der Pixel beeinflussen.

**Anmerkung:** Sie können mit dem Kreidewerkzeug nicht die Farbe Weiß auftragen. Und der Hintergrund darf auch nicht schwarz sein.



### Marker

Trägt Farben auf, als seien sie mit einem Marker gezeichnet. Durch Ändern des Drucks, der Verteilung und des Abstandes können Sie die Markerzeichnung heller oder dunkler machen und bestimmen, wie transparent sie werden soll.

**Anmerkung:** Mit dem Marker können Sie nicht die Farbe Weiß auftragen. Und der Hintergrund darf auch nicht schwarz sein.



## Klonwerkzeug

Arbeitsfläche  
Menübefehle





[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)

Das Klonwerkzeug bietet zwei Möglichkeiten, ein Bild in ein anderes zu »malen«. Klicken Sie unten, um mehr über jedes Werkzeug und die sie begleitende Attributleiste zu erfahren.

 [Bildklon](#)  [Objektklon](#)

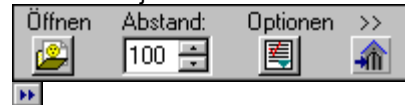
#### **Bildklon**

Lässt Sie den Teil eines Bildes in einen anderen Bildteil oder ein anderes Bild malen.



#### **Objektklon**

Lässt Sie Objekte eines Bildes in ein anderes malen.



## Radierer



[Arbeitsfläche](#)



[Menübefehle](#)



[Dialogfelder](#)



[Tips & Tricks](#)

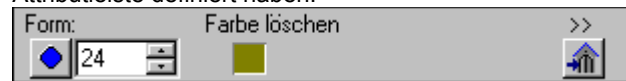


Der Radierer bietet zwei Möglichkeiten, Teile eines Bildes auszuradieren. Gehen Sie im Text weiter, oder klicken Sie unten, auf einen der Befehle, um mehr über jeden Radierer und die sie begleitende Attributleiste zu erfahren.

 [Standardradierer](#)  [Farbradierer](#)

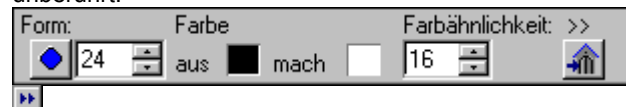
#### **Standardradierer**

Radiert alles weg, was dem Zeiger beim Ziehen in die Quere kommt und ersetzt es durch die Farbe, die Sie in der Attributleiste definiert haben.



#### **Farbradierer**

Radiert während Sie mit der Maus über das Bild ziehen alle Farben weg, die in dem Bereich der Farben liegen, welche Sie in der Attributleiste definiert haben. Dabei werden diese Farben durch die Farbe ersetzt, die Sie unter »mach« festgelegt haben. Alle Farben, die nicht innerhalb des definierten Bereiches liegen, bleiben von dem Ausradieren unberührt.



## Füllwerkzeug



[Arbeitsfläche](#)



[Menübefehle](#)



[Dialogfelder](#)



[Tips & Tricks](#)



Das Füllwerkzeug bietet vier Möglichkeiten, einen Bereich mit Farben zu füllen. Je nach gewähltem Werkzeug und den Einstellungen in der jeweiligen Attributleiste können Sie einen Bereich so mit einer Unifarbe oder mit einem Farbverlauf füllen. Gehen Sie im Text weiter, oder klicken Sie unten, um mehr über die Füllwerkzeuge zu erfahren.

 [Eimerfüllwerkzeug](#)  [Lineare Farbverlauf](#) 

[Rechteckiger Farbverlauf](#)  [Elliptischer Farbverlauf](#)

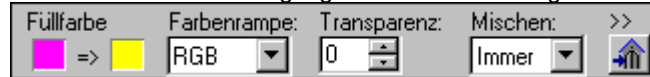
#### **Eimerfüllwerkzeug**

Füllt das Objekt mit einer festen Unifarbe.



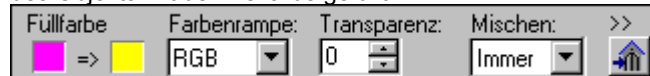
#### Linearer Farbverlauf

Füllt das Objekt mit einem Verlauf, bei dem die Farben entlang einer geraden Linie allmählich changieren, wobei Sie jeweils die Ausgangs- und die Zielfarbe bestimmen können. Alles jenseits der Start- und Endpunkte für die Füllung innerhalb des markierten Bereiches wird mit den Farben zwischen der Ausgangs- und der Zielfarbe gefüllt.



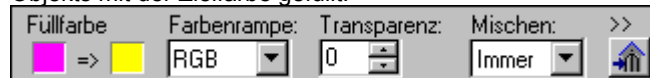
#### Rechteckiger Farbverlauf

Füllt das Objekt vom Startpunkt als Ausgangsfarbe zum Endpunkt als Zielfarbe mit von der Mitte zu dem Rechteckrand radial changierenden Farben. Wenn das Objekt größer ist als das Rechteck, wird der restliche Teil des Objekts mit der Zielfarbe gefüllt.



#### Elliptischer Farbverlauf

Füllt das Objekt vom Startpunkt als Ausgangsfarbe zum Endpunkt als Zielfarbe mit von der Mitte zu dem Ellipsenrand radial changierenden Farben. Wenn das Objekt größer als der Kreis/die Ellipse ist, wird der restliche Teil des Objekts mit der Zielfarbe gefüllt.



## Textwerkzeug

### Arbeitsfläche

### Menübefehle

### Dialogfelder

### Tips & Tricks



Das Textwerkzeug dient zum Erstellen von Textblöcken, die Sie dann in ein Bild einfügen können. Klicken Sie unten, um die Funktion der einzelnen Attributleiste-Elemente kennenzulernen.



## Pfadwerkzeug

### Arbeitsfläche

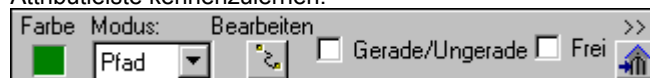
### Menübefehle

### Dialogfelder

### Tips & Tricks



Das Pfadwerkzeug erlaubt Ihnen, Vektorobjekte in der Form zu verändern. Es unterscheidet sich insofern vom Verformwerkzeug, daß die aktuellen Formdaten des Objekts erhalten bleiben, bis das Objekt eingebunden wird. Klicken Sie unten, um die einzelnen Elemente der Pfadwerkzeug-Attributleiste kennenzulernen.



## Farbpalette





**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks



Die Farbpalette besteht aus drei Abschnitten, über die Sie Pinselfarben und die Hintergrundfarbe auswählen können. Weiter unten befinden sich die Schnellregler für die Feinabstimmung von Farben, der Helligkeit und des Kontrasts. Für mehr Details klicken Sie bitte links.



## Statusleiste

**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks



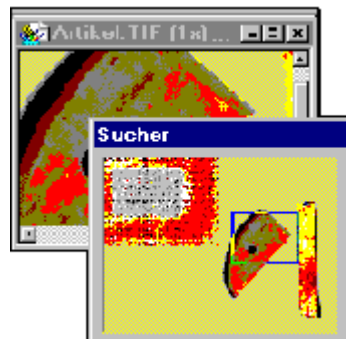
Je nach Mausposition weist die Statusleiste unterschiedliche Informationen auf. So können Sie z.B. hier die x- und y-Position des Mauszeigers in dem aktiven Bild ablesen oder sich über die Funktion von Menüs und Schaltflächen in Mauszeigerposition informieren. Ferner wird hier der Status von Arbeitsvorgängen angezeigt. Rechts außen befinden sich zwei Schaltflächen zum Ändern des Datentyps und der Maßeinheit. Klicken Sie oben auf die einzelnen Elemente der Statusleiste, um mehr über sie zu erfahren.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen einzuholen



## Sucher

**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks



Der Sucher erlaubt Ihnen, schnell einen Bildteil zu finden, wenn das Bild größer ist als das Fenster, in dem es angezeigt wird. Um den Sucher zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol in der rechten unteren Ecke des aktiven Fensters. Im Sucher finden Sie einen verschiebbaren Rahmen, der die Fenstergröße repräsentiert und über den Sie den im Fenster anzuzeigenden Ausschnitt wählen können.

Klicken Sie links auf **Arbeitsfläche**, um Hilfe zu anderen Arbeitsfläche-Elementen einzuholen.



### Farbähnlichkeit

Läßt Sie einen Bereich von Farben definieren, um den eine Markierung oder der Füllbereich bei Eimerfüllung erweitert werden soll. Wenn Sie z.B. hier einen Wert von 32 wählen und auf ein Pixel mit den Farbwerten 128,0,128 (Dunkelmagenta) klicken, werden alle Pixel im Bereich zwischen 96,0,96 und 160,32,160 in die Markierung oder Füllung eingeschlossen.

**Anmerkung:** PhotoImpact nimmt keine Werte unter 0 und über 255 an.

### Markieren nach:



**Linie** markiert aufgrund des Wertes für Ähnlichkeit (Attributleiste) Farben, die denen, über die Sie die Maus ziehen, ähnlich sind.



**Bereich** markiert Farben aufgrund des Wertes für Ähnlichkeit (Attributleiste) und der Ähnlichkeit aller Pixel, die innerhalb eines von Ihnen mit der Maus abgesteckten Bereiches liegen.

### Markieroptionen



**Radial markieren** aktivieren Sie bitte, wenn der Auswahlbereich zentral von dem Punkt aus beginnen soll, den Sie zunächst anklicken (nur beim Standardmarkierwerkzeug verfügbar). Andernfalls beginnt die Auswahl an einem der Eckpunkte des zu markierenden Bereiches.



**Basisbild bewahren** aktivieren Sie bitte, um beim Verschieben einer Auswahl das Basisbild darunter zu belassen. Andernfalls wird beim Ausschneiden oder Verschieben einer Auswahl der Bereich darunter durch die Hintergrundfarbe ersetzt.



**Anti-aliasing** aktivieren Sie bitte, um die Kanten der Auswahl oder des Objekts beim Verschieben zu glätten.



**Markierungsrahmen verschieben** aktivieren Sie bitte, wenn Sie nur den Markierungsrahmen oder die Daten des darin befindlichen Bildteils zu verschieben.

### Makiermodus

Bestimmt, was mit dem Auswahlbereich passiert, wenn Sie mit der Maus auf das Basisbild klicken oder über das Basisbild ziehen.



**Neu** erstellt einen neuen Auswahlbereich.



**Hinzufügen** erweitert den Auswahlbereich.



**Abziehen** entfernt einen Teil des aktuellen Auswahlbereiches.

### Anti-Aliasing

Glättet die Kanten einer Auswahl oder eines Objekts.

### Markieren-Symbole

Die Markiersymbole sind nur verfügbar, wenn keine Objekte markiert sind.



**Alles markieren** markiert das ganze Bild.



**Nichts markieren** hebt jegliche Markierung von Bereichen eines Bildes auf.



**Auswahl umkehren** kehrt die Auswahl um, so daß Markiertes von der Markierung entbunden und Nicht-Markiertes markiert wird.

### Objektsymbole

Die Objektsymbole sind nur verfügbar, wenn die Auswahl (d.h. Markierung) aus Objekten besteht.



**Höher** stellt das markierte Objekt eine Ebene höher.



**Tiefer** stellt das markierte Objekt eine Ebene tiefer.



**Oben** stellt das markierte Objekt ganz obenauf.



**Unten** stellt das markierte Objekt ganz nach unten.

### Einschnappen und Sensibilität

Aktivieren Sie die Option »Einschnappen«, wenn Sie möchten, daß PhotoImpact Ihnen hilft, die Kanten (Konturen) einer Markierung anhand von Unterschieden in den Pixelfarbwerten nachzuspüren. Die Sensibilität bestimmt, wie weit von der Mauszeigerposition PhotoImpact nach Kanten (Konturen) sucht. Ein hoher Wert gibt PhotoImpact mehr Spielraum, um den besten Auswahlbereich abstecken zu können.

### Form



**Rechteck** dient zum Abstecken eines rechteckigen Auswahlbereiches.



**Quadrat** dient zum Abstecken eines quadratischen Auswahlbereiches.



**Ellipse** dient zum Abstecken eines ovalen Auswahlbereiches.



**Kreis** dient zum Abstecken eines kreisförmigen Auswahlbereiches.

### Beginnen mit



**Ein** dient zum Abstecken eines Auswahlbereiches von dem Zentrum aus.



**Aus** dient zum Abstecken eines Auswahlbereiches von einer Ecke aus.

### Gleiche Seiten



**Ein** dient zum Erstellen eines Auswahlbereiches im exakten Quadrat oder Kreis.



**Aus** dient zum Erstellen eines rechteckigen oder ovalen Auswahlbereiches mit nicht gleichen Seiten.

### Fixgröße



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Auswahlbereiche mit wie in den Eingabefeldern darunter angegebenen festen Größen abzustecken.



Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um mit der Maus frei einen Auswahlbereich abstecken zu können.

### Fixgrößenbreite

Bestimmt die Breite eines Auswahlbereiches fixer Größe.

### **Fixgrößenhöhe**

Bestimmt die Höhe eines Auswahlbereiches fixer Größe.

### **Farben**

Bestimmt die gegenwärtig zugewiesenen Pinselfarben. Das Farbkästchen mit einem Rahmen darum zeigt die aktuelle Pinselfarbe an. Klicken Sie auf eines der Farbkästchen, um eine andere Farbe auszuwählen. Wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE darauf klicken, gelangen Sie zum Farbwähler-Menü, über das Sie eine neue Farbe auswählen können. Sie können auch irgendwo in der aktuellen Palette klicken, um jeweils die Farben der Farbkästchen zu ändern.

**Anmerkung:** Wenn die Pipette aktiviert ist, können Sie auch im Bild auf eine Farbe klicken, um die Farbe des aktiven Farbkästchens zu ändern.

### **RGB-Werte**

Bezeichnet die RGB-Werte für das Pixel in Mauszeigerposition.

### **HSB-Werte**

Bezeichnet die HSB-Werte für das Pixel in Mauszeigerposition.

### **Ansichtsoptionen**



**1:1** stellt das Bild in Normalgröße her. (Nur verfügbar, wenn das ganze Bild im Maßstab 1:1 in ein Fenster paßt.)



**Auf Fenstergröße** skaliert das Fenster so, daß das Bild in dem gewählten Maßstab exakt hineinpaßt. (Nur verfügbar, wenn das Bild in dem gewählten Maßstab in ein Fenster paßt.)

### **Zoom-Faktor**

Schieben Sie den Schieberegler in die Position für den gewünschten Bildmaßstab.

### **Skalieren**

Ziehen Sie die Kontrollpunkte um den Auswahlbereich oder das Objekt, den/das Sie vergrößern oder verkleinern möchten. Drücken Sie die UMSCH-TASTE, wenn Sie wünschen, daß das Höhen-/Breiten-Verhältnis beim Skalieren nicht geändert wird.

### **Schrägstellen**

Zum Schrägstellen der Auswahl oder des Objektes ziehen Sie die Kontrollpunkte (Anfasser) horizontal oder vertikal.

### **Verzerren**

Zum Verzerren der Auswahl oder des Objektes ziehen Sie die Kontrollpunkte an den Ecken in beliebiger Richtung.

### **Perspektive**

Um dem Auswahlbereich oder Objekt durch Verjüngung nach oben oder unten eine perspektivische Wirkung zu geben, ziehen Sie die Kontrollpunkte an den Ecken nach innen oder außen.

### **An Linie drehen**

Ziehen Sie die Enden der Kontrolllinie, um den Winkel zu bestimmen, gegen den der Auswahlbereich bzw. das Objekt gedreht werden soll. Doppelklicken Sie dann auf einen der Kontrollpunkte, um den Bildbereich zu drehen.



**Horizontal** nutzt die Linie als Basis für die horizontale Ebene.



**Vertikal** nutzt die Linie als Basis für die vertikale Ebene.

### Frei drehen

Ziehen Sie an den Kontrollpunkten um das Bild, um das Bild in beliebiger Richtung zu drehen.

### Drehen um ... Grad

Dreht das Bild (den Auswahlbereich) um einen vorgegebenen Drehwinkel. Geben Sie den Drehwinkel ein und klicken dann auf eine der Schaltflächen:



**Im Uhrzeigersinn** dreht das Bild um den angegebenen Drehwinkel im Uhrzeigersinn.



**Gegen den Uhrzeigersinn** dreht das Bild um den angegebenen Drehwinkel gegen den Uhrzeigersinn.

### Pinselfstärke

Bestimmt die Stärke der Pinselstriche zum Malen oder für Effekte in Pixel.

### Pinselform

Bestimmt die Pinselform beim Malen und für Effekte. Die möglichen Formen sind:



**Quadrat**



**Kreis**



**Horizontale Linie**



**Vertikale Linie**



**Linksdiagonale**



**Rechtsdiagonale**

**Anmerkung:** Bei den Werkzeugen Wachsstift, Kohle und Kreide ist die Pinselform nicht frei wählbar.

### Stärkeregler

Bestimmt, die Stärke des angewandten Effekts bzw. beim Wischfinger, wie stark die Spuren beim Verwischen sind. Je geringer der Wert für die Stärke, desto mehr fransen die Kanten aus.

### Transparenz

Bestimmt, wieviel des darunterliegenden Bildes durch die Farbe, die Sie auftragen, durchscheint. Ein Wert von 0 bedeutet keine Transparenz, ein Wert von 100 macht dagegen die aufgetragene Farbe völlig durchsichtig..

### Abstand


Bestimmt den Abstand (in Prozent der Pinselfstärke) zwischen den Mittelpunkten jedes Pinseltupfers. Je höher der Prozentsatz, desto abgekakter wirken die Pinselstriche.

### Vignette


Steuert, wie die Kanten von gemalten Linien und Formen »ausfransen«, das heißt mit dem Hintergrund verschmelzen. Ein Wert von 0 hat keinen Effekt. Je höher der Wert, desto sanfter fügen sich die Kanten in den Hintergrund ein.


### Mischfaktor (Mischen)


Bestimmt, wie PhotoImpact aufgetragene Farben mit dem darunter liegenden Bild vermischt. Vom Werkzeug abhängig bietet die Dropdown-Liste folgende Möglichkeiten des Mischens.:


 **Immer** ersetzt die Originaldaten durch die aufgetragene Farbe.

 **Farbton & Sättigung** basiert die Verschmelzung auf die Farbe und die Farbsättigung.


 **Farbton** basiert die Verschmelzung unter Ignorierung der Helligkeit und Sättigung (Intensität) nur auf den Farbtonwert.


 **Wenn heller** übermalt das Bild nur, wenn die aufzutragene Farbe heller als der Hintergrund ist.


 **Wenn dunkler** übermalt das Bild nur, wenn die aufzutragene Farbe dunkler als der Hintergrund ist.

 **Pigment** vermischt die aufzutragene Farbe mit der bestehenden Basisbildfarbe. (Bei der Farbe Weiß ohne Wirkung.)

### Linienoptionen

 **Freihändig** erlaubt Ihnen, freihändig eine beliebige Linie zu zeichnen.

 **Gerade Linien** dient zum Malen gerader Linien. Wenn Sie dabei die UMSCH-TASTE drücken, können Sie die Linienrichtung auf 0,45,90,135,180,225,270 oder 315 Grad beschränken.

 **Verbundene Linien** erlaubt Ihnen, eine Reihe von Linien zu zeichnen, um sie dann per Doppelklick zu einer Form zu verbinden. (Zum Füllen der Form genügt es nicht, mehrere Linien so aneinanderzulegen, daß sie wie eine geschlossene Form erscheinen.)

### Hinzufügen (>>)

Reiht die Einstellungen des jeweiligen Werkzeugs mit dem aktuellen Bild zur Veranschaulichung des Effekts in »Meine Galerie« ein, um sie später für ein anderes Bild zur Verfügung zu haben.

### Radiererfarbe

Bestimmt die Farbe, durch die der auszuradierende Teil des Bildes ersetzt werden soll. Klicken Sie auf das Farbkästchen, um zu dem Ulead-Farbwähler zu gelangen, oder klicken Sie darauf mit der RECHTEN MAUSTASTE, um in das Farbwahl-Menü zu gelangen.

### Schriftart und Schriftgrad

Bestimmt die Schriftart und den Schriftgrad des Textes, den Sie in das Bild einfügen möchten.

### Schriftstil (Stil)

Enthält ein Untermenü mit Textausrichtungs- und Textattribut-Vorgaben (so wie fett, kursiv, etc.) und der Möglichkeit, per Anti-aliasing runde Kanten zu glätten.


### Pfad


Erlaubt Ihnen, durch das Textwerkzeug oder Vektorisieren erstellte Vektorpfade zu bearbeiten.


**Anmerkung:** Um Text zu verzerren sollten Sie das Pfadwerkzeug dem Verformwerkzeug auf jeden Fall vorziehen. Denn anders als beim Verformwerkzeug, das

bitmap-basiert arbeitet und eine spätere Bearbeitung des Textes nicht mehr gewährt, arbeitet das Pfadwerkzeug auf Vektorbasis, weshalb es möglich ist, so verformten Text, solange er nicht in das Bild eingebunden ist, später immer noch beliebig zu bearbeiten.

### Modus

 **Objekt** füllt den Text und reiht ihn in den Ebenenmanager ein.

 **Pfad** erstellt eine Umrißzeichnung des Textes, den Sie dann mit dem Pfad- oder Textwerkzeug mittels sogenannter Kontrolllinien beliebig verzerren können.





 **Auswahlbereich** markiert jeden einzelnen Buchstaben des Textes als Auswahlbereich.

**Anmerkung:** Solange Sie ein Textobjekt nicht in das Bild eingebunden haben, können Sie jederzeit Korrekturen vornehmen, d.h. als Text bearbeiten.

### Textfarbe

Bestimmt die Farbe des Textes. Klicken Sie auf das Farbkästchen, um zu dem Ulead-Farbwähler zu gelangen. Klicken mit der RECHTEN MAUSTASTE bietet Zugang zum Farbwahl-Menü.

## Trickkiste





-  **Arbeitsfläche**
-  Menübefehle
-  Dialogfelder
-  Tips & Tricks



Die Trickkiste enthält visuelle Hilfen zum schnellen Bearbeiten von Bildern. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste oben links eine der Galerien oder Paletten, um Spezialeffekte, Texturen, vorgegebene Filter und die Verwaltung von Objekten schnell griffbereit zu haben, um sie per Drag-and-Drop auf das aktive Bild zu übertragen. Klicken Sie bitte oben, um mehr über die einzelnen Galerien und Paletten zu erfahren.




## Effektegalerie


-  **Arbeitsfläche**
-  Menübefehle
-  Dialogfelder
-  Tips & Tricks




Die Effektegalerie weist nach Kategorien in Registerkarten angeordnet eine Vielzahl von Effekten auf und bietet eine visuelle Alternative zur Wahl von Effekten über das Effekt-Menü. In der Registerkarte »Alle« befinden sich alle verfügbaren Effekte.

Um einen Effekt anzuwenden,...

 doppelklicken Sie auf den entsprechenden Effekt und ziehen ihn zu dem Bild. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf den gewünschten Effekt und wählen den Befehl »Anwenden«. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf den gewünschten Effekt und wählen den Befehl »Eigenschaften ändern und anwenden«, um den Effekt in einem ihm eigenen Dialogfeld zu modifizieren und dann auf das Bild zu übertragen.

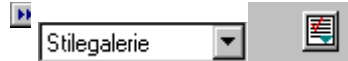


## Stilegalerie







**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks




Die Stilegalerie enthält eine Vielzahl von voreingestellten Filtern, über die Sie dem Bild eine bestimmte Stimmung geben können. Diesen Filtern sind visuelle Beispiele beigelegt, die es praktisch überflüssig machen, sich über die einzelnen Vorgänge der Bildbearbeitung den Kopf zu zerbrechen.

Um einen Filter anzuwenden,...

 doppelklicken Sie auf den entsprechenden Filter und ziehen ihn zu dem Bild. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf den gewünschten Filter und wählen den Befehl »Anwenden«. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf den gewünschten Filter und wählen den Befehl »Eigenschaften ändern und anwenden«, um den Effekt in einem ihm eigenen Dialogfeld zu modifizieren und dann auf das Bild zu übertragen.




## Meine Galerie


**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks




Diese Galerie enthält Einstellungen für Farbpaletten, Filter, Effekte und andere Werkzeuge, die Sie vorher über die Schaltfläche »Hinzu...« (bzw. >>) in Dialogfeldern oder der Attributleiste gespeichert haben. Sie sind zum leichteren Auffinden in Registerkarten geordnet.

Um etwas aus »Meine Galerie« auf ein Bild anzuwenden,...

 doppelklicken Sie auf die entsprechende Miniatur, und ziehen Sie das Gewünschte zu dem Bild. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

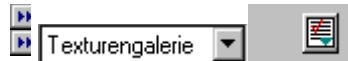
 klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die Miniatur des Gewünschten und wählen den Befehl »Anwenden«. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die Miniatur des Gewünschten wählen den Befehl »Eigenschaften ändern und anwenden«, um den Effekt in einem ihm eigenen Dialogfeld zu modifizieren und dann auf das Bild zu übertragen.



## Texturengalerie

**Arbeitsfläche**  
Menübefehle  
Dialogfelder  
Tips & Tricks



Die Texturengalerie enthält Muster zum Füllen des Bildhintergrundes. Sie sind auf die folgenden drei Registerkarten verteilt:

**Zauber** enthält Muster mit Farben, die zufällig aufgetragen erscheinen. Diese Muster verleihen Ihrem Bild einen mysteriösen oder abstrakten Touch.


**Natur** enthält Muster wie eine Häuserwand, eine Borke oder von einem Stoff oder von Tapeten.


**Benutzerdefinierter Zauber** enthält andere Muster, die Sie selbst in dem Dialogfeld »Texturenarchiv« erstellt oder variiert und dann über die Schaltfläche »Hinzu...« (bzw. >>)




gespeichert haben.

Um eine Textur auf ein Bild zu übertragen,...

 doppelklicken Sie auf die entsprechende Textur und ziehen sie zu dem Bild. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die gewünschte Textur und wählen den Befehl »Anwenden«. Der Effekt wird dann mit den Standardeinstellungen auf das Bild angewandt.

 Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf die gewünschte Textur und wählen den Befehl »Eigenschaften ändern und anwenden«, um den Effekt in einem ihm eigenen Dialogfeld zu modifizieren und dann auf das Bild zu übertragen.



## Ebenenmanager



Arbeitsfläche



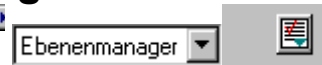
Menübefehle



Dialogfelder



Tips & Tricks



Je komplexer ein Projekt wird, desto schwieriger kann es sein, den Überblick über alle Objekte zu behalten. Dafür hält PhotoImpact den Ebenenmanager bereit. Hier werden alle Objekte des aktiven Bildes mit Miniaturen derselben angezeigt. Sie können die Objekte neu arrangieren, um sie nach Ebene, Namen oder Gruppen anzeigen zu lassen. Und um ein Objekt zur weiteren Bearbeitung in dem Bild auszuwählen, brauchen Sie im Ebenenmanager nur darauf klicken. Dies ist besonders nützlich, wenn Objekte sich überdecken oder so überlappen, daß man ein Objekt gar nicht als solches erkennt.



Objektbasierte Bildbearbeitung

Mit Objekten arbeiten



## Objektarchiv



Arbeitsfläche



Menübefehle



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Objektarchiv enthält eine Sammlung von Masken und Bildern, die Sie in verschiedenen Bildern einbinden möchten. Indem Sie sie hier lagern, können Sie Speicher und Zeit sparen. Sie können die einzelnen Objekte visuell auswählen und brauchen sie dann nur noch auf das gewünschte Bild ziehen. Sie können auch neue Registerkarten anlegen, um die Bilder und Filter nach Ihren Bedürfnissen zu kategorisieren.



## Ansicht hinzufügen

Öffnet im größtmöglichen Maßstab für die Arbeitsfläche ein neues Fenster mit dem aktiven Bild darin, das mit dem eigentlichen Bild verknüpft wird. Alle Änderungen in dem einen Fenster werden gleichzeitig auch in dem anderen Fenster reflektiert. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie großmaßstäbig an einem Bildausschnitt arbeiten, aber trotzdem das ganze Bild im Überblick haben möchten.

(Tastenkürzel -- STRG+I)

**Anmerkung:** Sie können von einem Bild bis zu acht Ansichten erstellen.



## Farbbalance

Gleicht alle Farben eines Bildes gegeneinander aus. Das Dialogfeld »Farbbalance« enthält folgende zwei Registerkarten zum Ausgleichen der Farben:



**Manuell** erlaubt Ihnen, den Farbausgleich anhand einer vorhandenen Bildminiatur vorzunehmen.



**Automatisch** erlaubt Ihnen, über eine Pipette einen neutralen Grauton auszuwählen, aufgrund dessen alle anderen Farben dann angeglichen werden..

(Tastenkürzel -- STRG+L)



Farbbalance korrigieren

### Das Dialogfeld »Abmessungen«

Dient zum Vergrößern oder Verkleinern eines Bildes aufgrund der Zahl der Pixel, das es enthält. Wenn Sie über dieses Dialogfeld die Bildgröße ändern, werden auch die Bilddaten geändert. D.h. beim Verkleinern gehen Daten verloren, beim Vergrößern werden Daten hinzugefügt, wobei der Speicherbedarf der Datei jeweils mit verringert wird oder anwächst.



**Aktives Bild** zeigt die aktuelle Bildgröße.



**Neues Bild** läßt Sie die gewünschte Bildgröße wählen.



**Anwenden auf** läßt Sie bestimmen, ob das ganze Bild oder nur das markierte Objekt skaliert werden soll.



**Seitenansicht** zeigt, wie das Bild auf der Druckseite aussehen wird.



**Aktiver Drucker** zeigt das augenblicklich gewählte Ausgabegerät (Drucker, etc.) an.



**Drucker** klicken Sie bitte an, um den Drucker oder die Druckerkonfiguration zu ändern.



**Speicherbedarf** zeigt den erforderlichen Speicher für das neue Bild an.

## Das Dialogfeld »Auflösung«

Ändert die Größe eines Bildes durch Verdichtung oder Auseinanderrücken der Pixel, wodurch sich anders als beim erneuten Abtasten (siehe »Abmessungen«) an dem Speicherbedarf nichts ändert.



**Auflösung jetzt** zeigt die aktuelle Auflösung des Bildes an.



**Neue Auflösung** läßt Sie die Auflösung des Bildes frei ändern bzw. an die Anzeige oder an die Druckereinstellungen anpassen.



**Aktiver Drucker** zeigt das augenblicklich gewählte Ausgabegerät (Drucker, etc.) an.



**Drucker** klicken Sie bitte an, um den Drucker oder die Druckerkonfiguration zu ändern.



## Das Dialogfeld »Rahmen & Schatten«

Versieht ein Bild mit einem Rahmen, Hintergrund (Leinwand) und Schatten.



**Rahmen** läßt Sie die Breite und Farbe oder das Muster des Rahmens auswählen. (Der Rahmen umgibt dann sofort das Bild.) Sie können für ein Bild jede Art von Rahmen wählen:



**Farbe** dient zum Umrahmen des Bildes mit einer einzigen Farbe, die Sie über das Farbkästchen definieren können. Klicken Sie dazu auf das Farbkästchen, um über den Ulead-Farbwähler eine andere Farbe auszuwählen. Wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE darauf klicken, gelangen Sie ins Farbwahl-Menü.



**Zaubertextur** dient zum Erstellen eines vielfarbigen Rahmens mit dem Muster, das in dem Texturquadrat daneben angezeigt wird. Um eine andere Textur zu wählen, klicken Sie auf »Archiv«, worüber Sie ins Texturenarchiv gelangen.



**Naturtextur** dient zum Erstellen eines vielfarbigen Rahmens mit dem Muster, das in den Texturquadrat daneben angezeigt wird. Um eine andere Textur zu wählen, klicken Sie auf »Archiv«, worüber Sie ins Texturenarchiv gelangen.



**Schatten** läßt Sie die Größe und Farbe des Schattens wählen, der sich von dem Rahmen ausgehen soll.



**Farbe und Richtung** läßt Sie per Anklicken des Farbkästchens die Schattenfarbe und daneben die Richtung des Schattenwurfs wählen. Wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf das Farbkästchen klicken, gelangen Sie ins Farbwahl-Menü.



**X- und Y-Einzug** bestimmt die Größe des Schattens in horizontaler und vertikaler Richtung. (X ist horizontal, Y ist vertikal.)



**Transparenz** läßt Sie die Transparenz des Schattens bestimmen. Ein hoher Wert sorgt für mehr Transparenz, ein niedrigerer für weniger.



**Vignette** läßt Sie bestimmen, wie sehr die Deckkraft des Schattens nach außen hin nachlassen soll, damit er sich sanfter in den Hintergrund einfügt.



**Leinwand** bestimmt die Größe und Farbe des Hintergrundes.



**Farbe** läßt Sie per Klick auf das Farbkästchen eine andere Hintergrundfarbe wählen. Wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf das Farbkästchen klicken, gelangen Sie ins Farbwahl-Menü.



**Richtung** bestimmt die Größe des Hintergrundes.



**Sperre** dient dazu, daß die Werte der einzelnen Richtungen jeweils gleich sind. Ist das Schloß offen, können Sie die Werte für die einzelnen Richtungen unabhängig voneinander ändern.



**Vorschaufenster** zeigt das Resultat in verkleinerter Form an.



**Hinzu...** läßt Sie die Einstellungen, die Sie in dem Dialogfeld vorgenommen haben, in »Meine Galerie« einreihen.



## Das Dialogfeld »Heften«

Dient zum Zusammenfügen zweier Bilder.



**Heften mit** läßt Sie das Bild auswählen, das mit dem aktuellen Bild zusammengefügt werden soll.



**Überlappungsbereichstransparenz** macht das Bild, das Sie unter »Heften mit« ausgewählt haben, im Überlappungsbereich transparent. Je höher der Wert, desto deutlicher scheint das aktuelle Bild durch das mit ihm zusammenfügende Bild im Überlappungsbereich durch.



**Manuell** aktivieren Sie bitte, um die beiden Bilder anhand von Bezugspunkten zusammenzufügen. Per **Auto-Justierung** sorgt in der Regel für die besten Ergebnisse.

**Anmerkung:** Sie können das oben gewählte Bild auch per Drag & Drop in die gewünschte Position bringen.



**Automatisch** aktivieren Sie bitte, um den Heften-Prozeß ganz PhotoImpact zu überlassen. (PhotoImpact vergleicht die beiden Bilder/Bildhälften und fügt Sie an den Stellen mit der größten Konturen-Ähnlichkeit zusammen.) Wählen Sie einen Wert für den Überlappungsbereich, um zu definieren, wie weit die beiden Bilder sich überlappen können. Die Toleranz bestimmt, wie weit PhotoImpact das Bild vertikal verschieben kann, um die bestmögliche Übereinstimmung zu finden.



**Test** klicken Sie bitte an, wenn Sie sich das Ergebnis auf der Arbeitsfläche ansehen möchten, um es zu akzeptieren oder zu verwerfen.





**Positionswechsel (oben / unten)** dient zum vertikalen Anordnen der beiden Bilder oder zum vertikalen Vertauschen ihrer Position.



**Positionswechsel (links / rechts)** dient zum horizontalen Anordnen der beiden Bilder oder horizontalen Vertauschen ihrer Position.



**Geraderichten-Schaltflächen:** Klicken Sie auf die Schaltfläche für horizontales Geraderichten (  ), um horizontale Ausrichtungsunterschiede zu begleichen, oder klicken Sie auf (  ) zum Ausgleichen vertikaler Ausrichtungsunterschiede.



**Vergrößern** zeigt die beiden Bilder im größeren Maßstab an, um genauer arbeiten zu können.



**Verkleinern** zeigt die beiden Bilder im kleineren Maßstab an, um einen besseren Überblick zu gewinnen.



**1x (1:1)** bringt beide Bilder auf Originalgröße.



**Auf Fenstergröße** skaliert beide Bilder so nach oben oder unten, daß sie im größtmöglichen Maßstab in das Fenster passen.



**Arbeitsbereich** zeigt beide Bilder an, die Sie gegeneinander verschieben können.



## Das Dialogfeld »Vektorisieren«

Erstellt aus dem markierten Bereich oder Objekt ein vektorbasiertes Objekt. Wenn Sie dann das Dialogfeld schließen, wird automatisch das Pfadwerkzeug aktiviert und erscheint um das betreffende Objekt ein Rahmen mit Anfassern (Kontrollpunkten) an den vier Ecken.



**Nur Pfad anzeigen** aktivieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß in dem Vorschaubild zur Rechten nur der Vektorpfad angezeigt wird.



**Toleranz:** Wählen Sie einen niedrigen Wert, um die Auswahl möglichst exakt nachzeichnen zu lassen.



**Punkteabstand:** Wählen Sie einen niedrigen Wert, um sanftere Kurven zu erzeugen. Bei einem höheren Wert sparen Sie zwar Zeit, werden dafür aber Kurven weniger differenziert dargestellt.



**Schwellenwert:** Wählen Sie hier einen Luminanzwert, um PhotoImpact mitzuteilen, wieviel benachbarte Pixel entlang Konturen in die Vektorisierung eingeschlossen werden sollen.



### **Das Dialogfeld »Quelle wählen«**

Läßt Sie aus der Dropdown-Liste eine TWAIN-kompatible Datenquelle zum »Holen« von Bildern wählen, um sie auf die PhotoImpact-Arbeitsfläche zu bringen oder gleich weiterzuleiten. Wenn die Liste leer ist oder die gewünschte Quelle nicht angezeigt wird, überprüfen Sie das Hardware-Setup, und stellen Sie sicher, daß der Gerätetreiber richtig installiert ist.



## Das Dialogfeld »Bild holen«



**Ziel**



**Kalibrierung**



**Nachverarbeitung**

Bestimmen Sie hier, wohin die eingelesenen Bilder gelangen sollen. Sie brauchen Sie nicht erst auf die Arbeitsfläche zu holen.



**Neues Bild:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild in einem neuen Fenster zu öffnen.



**Datei:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild automatisch in einer Datei zu speichern. Klicken Sie auf Dateiname, um der Datei einen Namen und Pfad zuzuweisen.



**Drucker:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild gleich nach dem Einscannen auszudrucken. Klicken Sie auf »Setup«, um den Drucker zu konfigurieren.



**Fax / Mail:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das Bild als e-Mail zu versenden. Klicken Sie auf »Setup«, um die Mail-Behandlungsroutine zu konfigurieren. (**Anmerkung:** Diese Option ist nur verfügbar, wenn Microsoft Exchange installiert ist.)






## Das Dialogfeld »Bild holen«


 Ziel


 Kalibrierung

 Nachverarbeitung

Dient zum automatischen Korrigieren der Helligkeit, des Kontrasts und anderer Mängel des eingescannten Bildes.

 **Kalibrierungsschema anwenden** aktivieren Sie bitte, um die Kalibrierungseinstellungen zu aktivieren.

 **Schema** dient der Auswahl eines Schemas aus der Dropdown-Liste.

 **Hinzu** läßt Sie eine vorher in dem Dialogfeld »Gradationskurven« (Format: Farbkorrektur) gespeicherte Farbtonkarte der Liste hinzufügen.


 **Löschen** dient zum Löschen eines Schemas aus der Liste.

 **Holen** startet den Scanvorgang.




## Das Dialogfeld »Bild holen«


 Ziel


 Kalibrierung

### Nachverarbeitung


Dient zum automatischen Korrigieren von beim Scannen häufig anzutreffenden Problemen.

 **Geraderichten** rückt ein schief eingescanntes Bild aufgrund von hor. Und vert. Bezugspunkten gerade.

 **Zuschneiden** entfernt offensichtlich überflüssige Randbereiche des Bildes.

 **Moiré entfernen** glättet einfarbige Flächen, indem Moiré genannte Muster entfernt werden, die beim Einscannen entstehen.

 **Helligkeit & Kontrast** justiert automatisch die Helligkeit und den Kontrast eines Bildes, um Ihnen den vollen Farbumfang zur Verfügung zu stellen.

 **Rahmen & Schatten** versieht das eingescannte Bild mit einem Rahmen und Schatten sowie einer Leinwand (Hintergrund). Klicken Sie auf »Attribute«, um die Charakteristiken der Umrahmung zu definieren.

 **Holen** startet den Scanvorgang.



## Das Dialogfeld »Drucken«

Läßt Sie bestimmen, wie Bilder beim Ausdruck erscheinen sollen.



**Drucker** zeigt den aktuellen Drucker an.



**Kopien** läßt Sie die Zahl der Kopien festlegen.



**Auf Seitengröße skalieren** aktivieren Sie bitte, wenn Sie wünschen, daß das Bild gemäß der horizontalen und vertikalen Druckränder genau auf eine Seite paßt.



**Horizontal zentrieren** zentriert das Bild so, daß beim Ausdruck rechts und links der Seite genau soviel weiße Ränder sind.



**Vertikal zentrieren** zentriert das Bild so, daß beim Ausdruck oben und unten der Seite genau soviel weiße Ränder sind.



**Titel** erlaubt Ihnen, dem Bild eine Bildunterschrift zu geben, die auf dem Ausdruck mit angezeigt wird.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, um in den Vorschaumodus zu wechseln. Im Vorschaumodus können Sie sich vor dem Drucken eine grobe Vorstellung davon machen, wie das Bild im Ausdruck aussehen wird.



**Optionen** klicken Sie bitte an, um die Gradationskurven und Rasterungseigenschaften des Druckers benutzerspezifisch anzupassen.




**Drucker** klicken Sie bitte an, um zu dem Dialogfeld zur Windows-Druckereinrichtung zu gelangen, wo Sie z.B. auch einen anderen Drucker wählen können.




## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«


-  PhotoImpact
-  Verbinden
-  **Speicher**
-  Anzeige
-  Photo CD

Dient zum Optimieren der Windows-Speicherverwaltung beim Starten von Ulead-Programmen.

 **Temp-Ordner** läßt Sie Ordner (Verzeichnisse) wählen, in denen die Temporärdateien gelagert werden.  
(Windows bestimmt automatisch den ersten Ordner.)

 **Festplatte** läßt Sie ein Laufwerk wählen, das die jeweilige TEMP-Datei enthalten soll.

 **Max. Festplattenzugriff** aktivieren Sie bitte, um darunter zu spezifizieren, wieviel Speicher im TEMP-Ordner laufenden Ulead-Programmen vorbehalten sein. Dies kann nützlich sein, wenn Sie einen Teil des Temporärspeichers auch für andere Programme reservieren möchten.


 **Max. RAM-Speicher** aktivieren Sie bitte, um darunter zu spezifizieren, wieviel Arbeitsspeicher laufenden Ulead-Programmen vorbehalten sein. Dies kann nützlich sein, wenn Sie einen Teil des Arbeitsspeichers auch für andere Programme reservieren möchten.





## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«


-  PhotoImpact
-  Verbinden
-  Speicher
-  **Anzeige**
-  Photo CD

Steuert die Anzeige von Grafiken in Ulead-Programmen.

 **HiColor-Rasterung** aktivieren Sie bitte, wenn Sie die Anzeige von Echtfarben-Bildern im Grafikmodus HiColor optimieren möchten.

 **Bilder mit Systempalette anzeigen** aktivieren Sie bitte, wenn Sie im 256-Farben-Modus arbeiten und Graustufen- sowie Farbbilder gleichzeitig anzeigen oder 256-Farben-Bilder miteinander vergleichen möchten.

 **Hintergrundqualität ignorieren** aktivieren Sie bitte, um die meisten Systemressourcen dem aktiven Bild vorzubehalten, während die Anzeigequalität aller Bilder im Hintergrund vernachlässigt wird.

 **Monitor-Gamma** aktivieren Sie bitte, um Unterschiede Ihrer Anzeige herstellerseits und von der Umgebung her durch Farbannäherung der beiden Quadrathälften auszugleichen.



## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

-  PhotoImpact
-  **Verbinden**
-  Speicher
-  Anzeige
-  Photo CD

Wählen Sie hier die Dateiformate, die Sie Ulead-Programmen zuordnen möchten. So können Sie Ulead-Programme direkt vom Windows Explorer oder anderen Windows-Ressourcen öffnen, indem Sie auf die damit verbundene Datei klicken.

 **Ulead Quick Viewer in Explorer aufnehmen** aktivieren Sie bitte, um den Ulead Quick Viewer direkt vom Kontextmenü (RECHTE MAUSTASTE) des Windows-Explorer zu öffnen.



## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

-  PhotoImpact
-  Verbinden
-  Speicher
-  Anzeige
-  **Photo CD**

Wählen Sie den Datentyp und die Auflösung, in dem/der PCD-Bilder angezeigt werden sollen.




-  **Auflösung** dient der Wahl der Bildauflösung, in der PCD-Bilder geöffnet oder angezeigt werden sollen.
-  **Datentyp** dient der Wahl des Datentyps, in dem PCD-Bilder geöffnet oder angezeigt werden sollen.
- 

Photo CD-Bilder können in den folgenden (Pixel-) Auflösungen angezeigt werden:



64 x 96



128 x 192



256 x 384



512 x 768



1024 x 1536



2048 x 3072



4096 x 6144



Photo CD-Bilder können in den folgenden Datentypen angezeigt werden:



Echtfarben



256 Indexfarben



Graustufen

Die TEMP-Ordner (Verzeichnisse) müssen in jeweils verschiedenen Laufwerken oder Partitionen sein.

Schwarzweiß

Graustufen

16 Indexfarben

256 Indexfarben

Die aktuellen Daten werden davon nicht betroffen, sondern nur das Erscheinungsbild, wenn nicht aktiv.

## Das Dialogfeld »Farbtabelle«

Dient zum Definieren neuer Farbzusammenordnungen für die Indexfarben-Palette.



**Farbquadrate:** Bitte klicken Sie auf ein Farbquadrat, um dessen Farbe zu ändern, worauf sich das Dialogfeld »Zellfarbe« öffnet, wo Sie die Farbe auswählen können.



**Laden** dient der Auswahl einer vorher gespeicherten Farbpalette.



**Speichern** dient zum Speichern der aktuellen Palette, um später wieder auf sie zugreifen zu können.



**Hinzu** reiht die Einstellungen dieses Dialogfeldes in »Meine Galerie« ein.



**Index** zeigt die Quadratnummerierung der Farbe unter dem Mauszeiger an.



**Farbwerte** zeigen die RGB- und HSB-Werte für das Farbquadrat unter dem Mauszeiger an.



## **Das Dialogfeld »Leisten & Paletten«**

Hier können Sie bestimmen, welche Komponenten von PhotoImpact auf der Arbeitsfläche angezeigt werden sollen. Deaktivieren Sie die Kontrollkästchen, um die jeweilige Komponente auszublenden oder zu deaktivieren.



## Das Dialogfeld »Farbe«

Dient der Auswahl von Farben für den Hintergrund oder Einträge der Index-Farben-Tabelle.



**Grundfarben:** Wählen Sie hier eine Farbe aus der Standard-Windows-Farbpalette.



**Benutzerdefinierte Farben:** Wählen Sie hier die Farbe, die Sie in dem Bereich der benutzerdefinierten Farben erzeugt und gespeichert haben.












**Farben definieren** läßt Sie zwischen allen Farben wählen, die Ihr Grafikmodus bietet.



## Das Dialogfeld »Voreinstellungen«

-  **PhotoImpact**
-  Verbinden
-  Speicher
-  Anzeige
-  Photo CD

In der PhotoImpact-Registerkarte können Sie die PhotoImpact selbst benutzerspezifisch anpassen.

-  **Maßeinheit** läßt Sie die Maßeinheit bestimmen, in der die Größe von Bildern angezeigt wird.
-  **Rückgängigmachen aktivieren** aktivieren Sie bitte, wenn Sie den Korrekturspeicher mit bis zu 99 Rückgängig-/Wiederholen-Schritten aktivieren möchten.
-  **Zuletzt geöffnete Dateien** läßt Sie die Zahl von Dateien bestimmen, die im Datei-Menü unten für den schnellen Zugriff angezeigt werden sollen.
-  **Qualität der Bildererstellung** läßt Sie bestimmen, ob es auf sanftere Kurven oder auf Geschwindigkeit ankommen soll.
-  **Inaktive Markierungen und Objekte umrahmen** aktivieren Sie bitte, um selbst inaktive Markierungen und Objekte durch einen Markierungsrahmen hervorheben zu lassen, damit Sie den Überblick über Auswahlbereiche und Objekte behalten.
-  **Speicherungsabfrage durchführen** aktivieren Sie bitte, um PhotoImpact anzuweisen, Sie zu warnen, wenn beim Speichern Daten verloren gehen.
-  **Schnellbeispiele anzeigen** aktivieren Sie bitte, wenn Sie anhand von Beispielsbildern Effekte oder Filter auswählen möchten, statt direkt die jeweiligen Optionen einstellen zu müssen. **Anmerkung:** Wenn aktiviert, können Sie über die Dialogfelder für die Schnellbeispiele immer noch zu den Dialogfeldern zum Einstellen der Filter/Effekte gelangen.
-  **Plug-in-Effekte bei Programmstart laden** aktivieren Sie bitte, um beim Programmstart von PhotoImpact auch mitgelieferte Plug-in- (Einsteck-) Module zu laden. Da sich aber wegen Belegung von mehr Systemspeicher dadurch der Programmablauf verlangsamt, können Sie das Laden der Plug-in-Module auch deaktivieren.
- 



## Das Dialogfeld »Stapelverarbeitung«

Läßt Sie ein und denselben Befehl in einem Schritt an mehreren offenen Bildern gleichzeitig ausführen.



**Aktion** läßt Sie aus der Dropdown-Liste den Befehl wählen, den Sie an mehreren Bilddateien ausgeführt wissen möchten. U.a. können Sie wählen zwischen Leinwand, Schließen, Schnell schließen, Umwandeln, Verkleinern, Drucken, Auflösung, Speichern und In Album speichern. **Anmerkung:** Beim Schnellschließen werden alle ausgewählten Bilder geschlossen, ohne evtl. Änderungen zu speichern. Auch werden Sie nicht gewarnt.



**Bilder** zeigt alle auf der Arbeitsfläche offenen Bilder an und läßt Sie wählen, an welchen Sie die Stapelverarbeitung durchführen möchten.



**Alle markieren** läßt Sie alle Namen der Bilder auf der Arbeitsfläche auswählen.



**Nichts markieren** läßt Sie die Auswahl aller markierten Dateien aufheben.

**Anmerkung:** Um zum Dialogfeld »Stapelverarbeitung« zu gelangen, können Sie auch irgendwo auf einem leeren Bereich der Arbeitsfläche doppelklicken.



## Das Dialogfeld »In Schwarzweiß umwandeln«

Läßt Sie die Bildcharakteristiken zum Einfangen von und Umwandeln in Schwarzweißbilder definieren.



**Auflösung** dient der Auswahl der gewünschten Auflösung (Drucker, Anzeige oder Anders).

### Halbtonraster:



**Form** läßt Sie eine Rasterungsoption oder eine Halbtonrasterform wählen:



**Keine** heißt keine Rasterung oder Muster, wobei alle helleren Pixel weiß und alle dunkleren Pixel schwarz werden.



**Dispers** und **Diffus** zieht benachbarte Pixel bei der Entscheidung, ob ein Pixel schwarz oder weiß werden soll, in Betracht. Diese Optionen bieten in der Regel die besten Ergebnisse.



**Formen** ordnen die schwarzen und weißen Pixel in bestimmten Formen oder Mustern an, um Schattierungen zu erzeugen. Schattierungen resultieren in der Regel in moiré-artigen Mustern. **Anmerkung:** Erst wenn Sie eine Form gewählt haben, werden die Optionen »Frequenz« und »Winkel« verfügbar.



**Frequenz** bestimmt die Anzahl der Pixel. D.h., je höher die Frequenz, desto mehr wird das Bild in kleine Punkte aufgelöst und wird das Muster weniger deutlich.



**Winkel** läßt Sie das Verhältnis zwischen den einzelnen Mustern (Formen) bestimmen. 0° heißt, daß die Muster horizontal über das Bild angeordnet werden.



## Das Dialogfeld »In Graustufen umwandeln«

Läßt Sie bestimmen, wie viele Stufen von Grau bei der Umwandlung von Schwarzweißbildern benutzt werden sollen.



**Zellgröße:** Bei Schwarzweißgrafiken, wo es mehr auf den Kontrast und scharf gezeichnete Linien ankommt, sollten Sie eine Zellgröße von 1 wählen. Bei Fotos und anderen Bildern, die feinere Schattierungen aufweisen sollen, empfiehlt sich ein höherer Wert.



**Verkleinern** reduziert die physische Größe des Bildes gemäß des angegebenen Wertes, um den beim Umwandeln mit hoher Zellgröße oft auftretenden Mosaikeffekt zu minimieren.



## Dialogfeld »In 16 Indexfarben umwandeln«

Das Dialogfeld »In 16 Indexfarben umwandeln« bietet Optionen zum Erstellen von indizierten Bildern auf der Grundlage einer 16-Farbenpalette. Je nach Format der Bildvorlage können folgende Dialogfeld-Optionen auftauchen:



**Palette** läßt Sie die Farben in dem neuen Bild spezifizieren.



**Standard** bezeichnet die den meisten Windows-Programmen gemeinsame 16-Farben-Standardpalette. Diese Option empfiehlt sich, wenn Sie dasselbe Bild in mehreren Programmen verwenden möchten und dieses jeweils konsistent erscheinen soll.



**Optimiert** weist Screen Capture an, eine Farbpalette auf der Grundlage der 16 meistgebrauchten Farben in dem Bild zu erstellen. Dies bietet meist eine akkuratere Reproduktion, kann aber auch Kompatibilitäts- und Konsistenzprobleme in anderen Programmen mit sich bringen.



**Einträge behalten** erlaubt Ihnen bei Wahl einer optimierten Palette bestimmte Farben unabhängig von den von Screen Capture für das Bild ausgewählten Farben zu behalten.

**Schwarz & Weiß** dient zum Erstellen einer 14-Farbenpalette, die unter Hinzufügen von Schwarz und Weiß auf 16 Farben erweitert wird.

**8 Primärfarben** dient zum Erstellen einer 8-Farbenpalette unter Hinzufügen von Schwarz, Weiß, Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta und Gelb, um den Rest der Palette aufzufüllen.



**Von Datei** dient zur Verwendung einer vorher abgespeicherten 16-Farben-Palette als Basis für das neue Bild. Klicken Sie auf die Laden-Schaltfläche, um Ihr System nach der gewünschten Palette zu durchsuchen.



**Rasterung** dient zur Wahl einer Rasterungsoption, um die genaueste Reproduktion zu erzeugen. Die beste Wahl hängt von dem Ausgangsbild ab.



**Keine** empfiehlt sich, wenn das Bild fast gänzlich aus großen einfarbigen Flächen besteht.



**Muster** empfiehlt sich, wenn das Bild große einfarbige Flächen, aber mit einer Vielzahl von unterschiedlichen Farben aufweist.



**Streuung** bietet sich als Option an, wenn das Bild vielfarbige Muster, Schattierungen und feine Punkte aufweist. Dies geht zwar auch nicht ohne Datenverlust ab, bietet aber gewöhnlich die besten Resultate.



## Dialogfeld »In 256 Indexfarben umwandeln«

Das Dialogfeld »In 256 Indexfarben umwandeln« bietet Optionen zum Umwandeln in Bilder auf der Grundlage einer 256-Farben-Palette. Je nach Format der Bildvorlage können folgende Dialogfeld-Optionen auftreten:



**Palette** lässt Sie die Farben in dem neuen Bild spezifizieren.



**Standard** bezeichnet die den meisten Windows-Programmen gemeinsame 256-Farben-Standardpalette. Diese Option empfiehlt sich, wenn Sie dasselbe Bild in mehreren Programmen verwenden möchten und dieses jeweils konsistent dargestellt werden soll.



**3-3-2 Bits** heißt jeweils 3 Bits für die Farben Rot und Grün und zwei Bit für die Farbe Blau, woraus sich jeweils acht Rot- und Grüntöne, 4 Blautöne und die jeweiligen Mischfarben ergeben.



**6-7-6 Ebenen** bezeichnet im Gegensatz zur Bitzahl pro Pixel die zur Verfügung stehenden Farbwerte in der sich ergebenden Farbtabelle, die dabei jeweils 6 rote und blaue sowie sieben grüne und die sich ergebenden Mischfarbwerte enthält.



**Optimiert** weist Screen Capture an, die 256 meistgebrauchten Farben des Bildes als Grundlage für die Farbpalette zu wählen. Dies verspricht in der Regel die besten Resultate in Bezug auf die Genauigkeit der Reproduktion, kann aber auch Kompatibilitäts- und Konsistenzprobleme mit anderen Programmen mit sich bringen.

**Startindex** schließt Farben mit einem Wert von unter einem bestimmten Niveau aus.

**Max. Anzahl der Farben** begrenzt die Anzahl der einzuschließenden Farben in der Palette. Dies kann nützlich sein, wenn Sie der Palette Ihre eigenen Farben nach Erstellen des Bildes hinzufügen möchten, ohne bestehende Pixel in dem Bild zu beeinflussen.



**Von Datei** lässt Sie eine vorher abgespeicherte 256-Farbenpalette als Basis für das neue Bild laden. Klicken Sie auf die Laden-Schaltfläche, um Ihr System nach der gewünschten Palette zu durchsuchen.



**Rasterung** lässt Sie eine Rasterungsoption wählen, um die genaueste Reproduktion zu erreichen. Die beste Wahl hängt von dem Ausgangsmaterial ab.



**Keine** bietet sich an, wenn das Bild fast gänzlich aus großen einfarbigen Farbflächen besteht.



**Muster** bietet sich an, wenn durch die Option »Keine« das Bild zu fleckig wird und durch die Option »Streuung« zu starkes Rauschen hervorgerufen wird.



**Streuung** bietet sich an, wenn das Bild mehrfarbige Muster, Schatten und andere feine Punkte aufweist. Verluste im Detail sind dabei zwar nicht zu vermeiden, aber gewöhnlich wird mit dieser Option das zufriedenstellendste Resultat erzeugt.



## Das Dialogfeld »Bildeigenschaften«

Läßt Sie statistische Informationen über das Bild in dem aktiven Fenster einsehen.



**Attribute** informiert Sie über den Datentyp, die Abmessungen, Auflösung und Öffnen-Dateigröße des Bildes.



**Datei** informiert Sie über den Namen, das Format und den Speicherbedarf (Dateigröße) des Bildes.



**Albeninfo** informiert Sie, wenn das Bild in ein Album eingereiht wurde, über den Albennamen, Stichworte und andere Felddaten, die das Bild begleiten.



## Seitenansichtsmodus

Es handelt sich hierbei weniger um ein Dialogfeld als um ein Sub-Fenster von PhotoImpact. Es bietet nützliche Werkzeuge und eine visuelle Referenz über die Sie das Druckbild sehen und verändern können.

Die Symbolleiste der Seitenansicht enthält folgende Schaltflächen:



**Drucken** dient zum Ausdrucken des Bildes.



**Setup** dient zum Auswählen eines anderen oder Konfigurieren des aktuellen Druckers.



**Skalieren** dient zum Ändern der Bildgröße. Drücken Sie dazu die Schaltfläche und ziehen die Kontrollpunkte, die dann erscheinen, bis das Bild die gewünschte Größe erreicht hat.



**Kopien** läßt Sie die Anzahl der auszudruckenden Kopien bestimmen.



**Anfang** läßt Sie die Position des Bildes von der linken oberen Ecke der Seite aus bestimmen.



**Titel** läßt Sie einen Titel eingeben, der mit ausgedruckt werden soll. (»&F« weist PhotoImpact an, den Dateinamen als Titel oder Bildunterschrift auszudrucken.)



**Optionen** zeigt ein Menü mit Befehlen zum Plazieren und Skalieren des Bildes.



**Ansicht** zeigt ein Menü mit Befehlen zum Steuern der Druckvorschau-Ansicht.



**Schließen** schließt die Seitenansicht und läßt Sie, ohne die Datei auszudrucken, zur PhotoImpact-Arbeitsfläche zurückkehren.

**Anmerkung:** Sie können die Position des Bildes auf der Seite auch durch Ziehen desselben bestimmen.



## Speichern

Speichert die aktuellen Werkzeug-Einstellungen in »Meine Galerie«, von der aus Sie sie dann jederzeit wiederholen können.

### Die Datei-Dialogfelder

Diese Gruppe von Dialogfeldern erlaubt Ihnen, beim Abspeichern oder Öffnen von Dateien ihren Namen, Pfad (Ordner) und ihre Charakteristiken zu bestimmen. Folgende Dialogfeld-Elemente können Ihnen begegnen:



**Suchen in/Speichern in** dient der Pfadangabe.



Anzeigen des nächsthöheren Ordners.



Erstellen eines neuen Verzeichnisses oder Ordners.



Zur Auflistung der Dateien per Namen.



Zur Auflistung der Dateien per Namen und Statistiken.



**Dateiname** dient der Bezeichnung der Datei(en), die abgespeichert, geöffnet oder geladen werden sollen.



**Dateityp** bestimmt das Dateiformat zum Öffnen und Speichern von Dateien.



**Info** zeigt den Typ, die Größe und die Auflösung von Dateien sowie andere dateispezifische Statistiken an.



**Vorschau** zeigt eine Miniatur des gewählten Bildes an. (Bilder mit Vorschauinformationen werden automatisch als Miniatur angezeigt.)



**Durchsuchen** dient der Suche nach Dateien oder Ordnern.



**Optionen** lässt Sie formatspezifische Speicherungsoptionen festlegen. (Nicht alle Dateiformate bieten Optionen.)



**Netzwerk** bietet Zugang zu freigegebenen Ordnern auf anderen angeschlossenen Computern unter Windows.



**Ins Album** speichert eine Miniatur der Datei in dem angegebenen Album ab.



**Album-Schaltfläche** dient der Auswahl oder Erstellung eines Albums für die Miniaturen.





## Das Dialogfeld mit TIFF-Speicheroptionen



**Format** läßt Sie festlegen, ob die Datei für IBM-kompatible oder Apple Macintosh-Systeme verwandt werden soll.



**Komprimierung** dient der Wahl eines Komprimierungsverfahrens für die gewählte Datei.



**Streifengröße:** Bei nicht komprimierten Dateien sollten Sie den Vorgabewert von 8 wählen, bei Komprimierung entscheidet die Größe der Streifen das Komprimierungsverhältnis.



**Blockgröße:** Einige Programme sind nicht in der Lage, TIF-Dateien mit Blöcken zu lesen. Versuchen Sie daher zunächst, die Streifengröße zu ändern. Ändern Sie die Blockgröße nur, wenn es Ihnen auf eine höhere Komprimierung ankommt.



**Horizontaldifferenzierung:** Wenn Ihr Bild große einfarbige Bereiche (nicht per Rasterung erstellte Farbe) aufweist, kann die Horizontaldifferenzierung die Komprimierung verbessern. Sind die Farben dagegen eher zufällig gesetzt oder weit verstreut, ist eine Wahl dieser Option nur von geringem Vorteil.



**Mit Vorschau:** Das Speichern eines zusätzlichen Vorschaubildes macht die Datei etwas größer, erlaubt in einigen Programmen die Anzeige des Bildes, ohne daß die eigentliche Datei geöffnet wird.



### **Das Dialogfeld mit IFF-, PSD- TGA & UFO-Speicheroptionsen**

Hier können Sie zum Komprimieren Lauflängenkodierung (RLE=**R**un **L**ength **E**ncoding) oder »Keine« Komprimierung wählen.



### Das Dialogfeld mit RAS-Speicheroptionen



**Komprimierung:** Hier können Sie zum Komprimieren Lauflängenkodierung (RLE=**R**un **L**ength **E**ncoding) oder »Keine« Komprimierung wählen.



**Bytefolge:** Je nachdem, in welchen Programm Sie das abzuspeichernde Bild verwenden möchten, empfiehlt sich in den meisten Fällen die Option »MSB zuerst« (signifikantestes Byte zuerst) gegenüber der Option »LSB zuerst« (wenigst signifikantes Byte zuerst).



**Farbfolge:** Je nachdem, in welchen Programm Sie das abzuspeichernde Bild verwenden möchten, empfiehlt sich in den meisten Fällen die Farbfolge **B**lau-**G**rün-**R**ot statt der Ausgangsfarbfolge **R**ot-**G**rün-**B**lau.



## Das Dialogfeld mit JPEG-Speicheroptionen



**Komprimierungsfaktor:** Ein hoher Komprimierungsfaktor resultiert in einer geringeren Dateigröße auf Kosten der Bildqualität. Der Vorgabewert von 70 bietet eine gute Komprimierung, ohne daß die Bilddarstellung wesentlich beeinträchtigt wird.



**Unterabtastung** hat bei Bildern mit wenigen oder ähnlichen Farben keine große Auswirkung. YUV 4-1-1 bietet die beste Komprimierung, jedoch werden dabei mehr Daten verworfen. »Keine« Unterabtastung ist zwar speicheraufwendiger, bringt aber das genauere Ergebnis.



**Mit Vorschau** macht die Datei etwas größer, bietet aber in einigen Programmen die Möglichkeit, sich vor dem eigentlichen Öffnen der Datei diese in Miniatur anzusehen.



## Das Dialogfeld mit EPS-Speicherungsoptionen



**Format:** Das ASCII-Format ist verbreiteter, hat aber einen größeren Speicherplatzbedarf. Binäre EPS-Dateien können dagegen halb so groß sein wie entsprechende ASCII-Dateien.



**Mit Vorschau** macht die Datei etwas größer, bietet aber in einigen Programmen die Möglichkeit, sich vor dem eigentlichen Öffnen der Datei diese in Miniatur anzusehen.



### **Das Dialogfeld mit BMP-Speicheroptionen**

Wählen Sie zwischen einem MS Windows- oder OS/2-Bitmap-Format.



## Das Dialogfeld »Blättern«



**Dateiname** bestimmt das Suchkriterium zum Auffinden von Dateien. Joker wie \* und ? können bei Dateien mit ähnlichem Namen als Platzhalter eingesetzt werden.



**Gefundene Dateien** zeigt alle Dateien an, die dem im Dateinamen-Textfeld spezifizierten Suchkriterium entsprechen.



**Ordner** dient zur Auswahl eines Ordners, wo die Suche beginnen soll.



**Laufwerk** dient der Auswahl eines anderen Laufwerkes für den zu durchsuchenden Ordner.



**Dateien sortieren** läßt Sie die Sortier- und Suchfolge (beginnend von der ersten Datei=Aufsteigend oder von der letzten Datei=Absteigend) festlegen.



**Suche starten** veranlaßt die automatische Durchsuchung des ausgewählten Ordners und seiner Unterordner nach allen den Suchkriterien entsprechenden Dateien.



**Löschen** entfernt alle in der Liste »Gefundene Dateien« ausgewählten Dateien permanent von Ihrer Festplatte bzw. Diskette.



**Umbenennen** läßt Sie den Namen einer ausgewählten Datei ändern.



**Netzwerk** bietet Zugang zu freigegebenen Ordnern in anderen angeschlossenen Computern unter Windows.



## Dialogfeld »Systemeigenschaften«



**Speicher**



Datenträger



Anzeige



Plug-ins

Bietet Informationen über das Betriebssystem und den verfügbaren Speicher.



**Version** zeigt die gegenwärtig laufende Windows-Version an.



**Prozessor** zeigt den CPU-Typ Ihres Systems an.



**Physischer Speicher** zeigt den verfügbaren RAM-Speicher Ihres Systems an.





## Dialogfeld »Systemeigenschaften«



Speicher



Datenträger



Anzeige



Plug-ins

Bietet Informationen über die permanenten Speicherungsmöglichkeiten auf Ihrem System.



**Aktueller Ordner** bezeichnet den Ordner, auf den das Programm beim Öffnen oder Speichern von Dateien automatisch zurückgreift.



**Laufwerk** dient der Wahl eines Laufwerkes, um seine Größe und den verfügbaren Speicherplatz zu erfahren.



## Dialogfeld »Systemeigenschaften«



Speicher



Datenträger



Anzeige



Plug-ins

Bietet Informationen über die aktuellen Anzeige-Einstellungen.



**Breite** zeigt die horizontale Größe der Anzeige in Pixel an.



**Höhe** zeigt die vertikale Größe der Anzeige in Pixel an.



**Auflösung** zeigt an, wie viele Pixel in einem Quadratzoll auf Ihrer Anzeige zu sehen sein werden.



**Bit pro Pixel** zeigt an, wieviel Speicher jedes Pixel erfordert.



**Zahl der Ebenen** zeigt an, wie viele Ebenen von Informationen gleichzeitig angezeigt werden können.



**Einfangbar?** Bezeichnet, ob Sie die Bilder von der Anzeige digital einfangen können.



## Dialogfeld »Systemeigenschaften«



Speicher



Datenträger



Anzeige



**Plug-ins**

Zeigt die Gesamtzahl der Plug-ins (d.h. Einsteckfilter) an, die von Ulead-Programme benutzt werden, sowie die Ordner an, in denen sie sich befinden.



Beim Umwandeln von Schwarzweiß in Graustufen bestimmt die Zellgröße die Größe jedes Quadrats, das verwendet wird, um Schattierungen zu erzeugen. Eine Zellgröße von 1 schattiert Pixel per Pixel, so daß nur entweder Schwarz oder Weiß möglich sind. Eine Zellgröße von 8 resultiert in Mustern aus 64 Pixelquadraten, womit 64 Schattierungen oder Grautöne möglich sind. Die Kehrseite der Medaille einer großen Zellgröße ist ein geringerer Kontrast und eine geringere Detailgenauigkeit bei der Reproduzierung. Um hier einen Ausgleich zu schaffen, können Sie die Bildgröße reduzieren, indem Sie gleichzeitig die Zellgröße erhöhen.

Einige Formate bieten keine Speicherungsoptionen. In einem solchen Fall ist die »Optionen«-Schaltfläche deaktiviert.

Ob diese Option von Vorteil ist, hängt von dem jeweiligen Bild ab.

Bei einer Komprimierungsrate von 0 wird wenig Speicherplatz eingespart. Dafür bietet sie aber eine hohe Genauigkeit beim Abspeichern und Reproduzieren von Bildern. Die kleinstmögliche Rate bei größtmöglicher Komprimierung und entsprechendem Datenverlust ist 100.

**Anmerkung:** Bei anderen JPEG-Bildbearbeitungsprogrammen kann umgekehrt die *Qualität* als Maßstab für den höchsten Wert stehen (z.B. 100 %=beste Qualität bei geringster Komprimierung und größtem Speicherbedarf).

Bei der JPEG-FarbKomprimierung werden jedem Pixel nach einem bestimmten Farbmodell seine Helligkeits- und Farbwerte zugewiesen. Da die Helligkeit für die Anzeige eines Bildes wichtiger ist, kann getrost auf einige Farbinformationen verzichtet werden. Dieses Verfahren wird Unterabtastung (Subsampling) genannt. Bei einer Unterabtastung im Verhältnis 4-1-1 werden 75 %, bei einer im Verhältnis von 4-2-2 hingegen 50 % der Farbinformationen fallengelassen. »Keine« beläßt die Farbinformationen.



Ein höherer Wert für die Streifengröße verspricht ein besseres Komprimierungsverhältnis. Einige Programme sind jedoch nicht in der Lage, TIF-Dateien mit hoher Streifengröße zu lesen.

## Das Dialogfeld »Neu«

Läßt Sie die Größe, das Farbmodell und den Datentyp für neue Bilder definieren, die Sie mit PhotoImpact erstellen möchten.



**Datentyp:** Drücken Sie dazu eine der Schaltflächen, die die gewünschten Farbcharakteristiken des neuen Bildes repräsentiert.



Schwarzweiß



Graustufen



16 Farben



256 Farben



Echtfarben



**Bildgröße** läßt Sie die Größe des neuen Bildes bestimmen.



**Auflösung** läßt Sie die Pixeldichte in dem neuen Bild bestimmen.



Wenn die Bildgröße benutzerdefiniert und die Maßeinheit Pixel ist, betrifft dies auch die Größe des Bildes beim Ausdruck.

## Das Dialogfeld »Photo CD«

Erlaubt Ihnen, als Vorgabe den Datentyp und die Auflösung bestimmen, in dem/der Kodak Photo CD-Bilder in PhotoImpact geöffnet und angezeigt werden sollen.



**Auflösung** bestimmt die Pixeldichte beim Öffnen und Anzeigen von PCD-Dateien.



**Datentyp** bestimmt den Datentyp beim Öffnen und Anzeigen von PCD-Dateien.



## Das Dialogfeld »Optionen«



Kalibrierung



Halbton

Stimmt die Farbverteilung des Bildes auf den Drucker ab.



**Per Druckervorgabe** aktivieren Sie bitte, wenn der Drucker bestimmen soll, wie Farben und Schattierungen ausgedruckt werden. Dadurch werden alle anderen Optionen dieses Dialogfeldes deaktiviert.



**Gradationskurven:** Ziehen Sie an der Kurve, um die Farben nach Ihren Bedürfnissen zu verlagern. Die horizontale Achse repräsentiert die aktuellen Farbwerte und die vertikale Achse die neuen Werte.



**Kanal** läßt Sie die Farbkanäle (R-G-B, Rot, Grün und Blau) einzeln bearbeiten. R-G-B beeinflusst die Helligkeit und den Kontrast und die anderen Kanäle dienen zum Ausgleichen von Farbstichen.



**Kontrollpunkte ein** aktivieren Sie bitte, um die Gradationskurve mit Anfassern zu versehen. Dies macht es leichter, die Farbwerte neu zuzuordnen.



**Akkumulativ** aktivieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß alle Änderungen den vorherigen hinzugefügt werden.



**Glätten** aktivieren Sie bitte, um die Gradationskurve nach Erstellen einer freihändigen Verlagerung der einzelnen Pixelwerte geglättet wird, um den Änderungen ein natürlicheres Aussehen zu geben.



**Laden** läßt Sie vorher gespeicherte Gradationskurven laden.



**Speichern** läßt Sie die aktuellen Gradationskurven speichern, um sie später wiederverwenden zu können.



**Aufbessern** läßt Sie aus einer Liste von vordefinierten Gradationskurven oder Funktionen wählen.



## Das Dialogfeld »Optionen«



Kalibrierung



**Halbton**

Konfiguriert den Drucker, so daß er Halbtonbilder ausdrucken kann.



**Per Druckervorgabe** aktivieren Sie bitte, wenn der Drucker bestimmen soll, wie Farben und Schattierungen ausgedruckt werden. Dadurch werden alle anderen Optionen dieses Dialogfeldes deaktiviert.



**Form** läßt Sie die Form jedes Pixel in dem Bild bestimmen.



**Optimalbild** dient zum Korrigieren des Farbumfangs eines Bildes, um einen optimalen Ausdruck zu erzielen.



**Frequenz** läßt Sie den Abstand zwischen den Zentren eines jeden Halbtonpunkts bestimmen.



**Winkel** läßt Sie bestimmen, wie weit die Formen geneigt werden sollen.



**Vorgabe** klicken Sie bitte an, um die benutzerspezifischen Einstellungen durch die Standardeinstellungen des Druckers zu ersetzen.



## Das Dialogfeld »Bordüre«

Läßt Sie von der Auswahl eine Bordüre (Borte) erstellen.



**Randbreite** läßt Sie die Breite der Bordüre festlegen.



**Vignette** bezeichnet in der Fotografie ein Verblässen der Farben zu den Rändern hin. So haben wir den Begriff gewählt. Je höher der Wert für Vignette, desto mehr wird die Bordüre ausgefranst, damit sie sich sanfter in den Hintergrund einfügt. Der Wert für Bordüre darf aber keinesfalls den der Randbreite übersteigen.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, um sich die derzeitigen Einstellungen am aktuellen Bild zu sehen. Sie können die Einstellungen dann akzeptieren oder verwerfen.



## Das Dialogfeld »Ähnlichkeit«

Erweitert die Auswahlmarkierung um Bereiche mit ähnlichen Farben von den bereits markierten.



**Farbähnlichkeit** lässt Sie den Umfang der Farben mit ähnlichen Pixelwerten angeben. Je höher der Wert, desto mehr Farben werden in die Markierung eingeschlossen.



**Aktive Markierung erweitern** aktivieren Sie bitte, um alle Pixel in die aktuelle Markierung einzuschließen, die dem Ähnlichkeitswert entsprechen. to include all pixels in the current image that meet the similarity settings. Andernfalls werden nur benachbarte Pixel mit ähnlichen Farbwerten in die Markierung eingeschlossen.



**Vignette** dient dazu, die Ränder der Auswahl »auszufransen«, damit die Auswahl sich sanfter in das Bild einfügt.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, um sich die derzeitigen Einstellungen am aktuellen Bild zu sehen. Sie können die Einstellungen dann akzeptieren oder verwerfen.





## Das Dialogfeld »Vignettieren«

Franst die Ränder der Auswahl aus, damit die Auswahl sich sanfter in das Bild darunter einfügt.



**Vignettenbreite** bestimmt, wie sanft sich die Auswahl in das Bild darunter einfügt. Die Breite darf aber nicht die Abmessungen der Auswahl selbst überschreiten.



## Eigenschaften

Öffnet das Dialogfeld »Objekteigenschaften« zum Einsehen und Ändern der Eigenschaften des markierten Objekts. Dazu gehören Name, Transparenz und Vignette (Auflösen der Objektränder).



Objekte bearbeiten

## Verdoppeln

Kopiert das markierte Objekt im selben Bild. Dies unterscheidet sich insofern vom »Kopieren« und »Einfügen«, daß das Duplikat nicht in die Zwischenablage befördert wird..



Verdoppeln

Je höher der Wert, desto eher beginnt die Vignettierung (»Ausfransen« der Bildränder) zur Mitte hin, so daß die Ränder der Auswahl gegenüber dem Hintergrund eher verblassen.

### **Das Dialogfeld »CMYK-Komposition«**

Läßt Sie durch CMYK-Trennung erstellte Graustufen-Bilder (für jeden Farbkanal eines) aus den Dropdown-Listen wählen und zu einem Echtfarben-Bild zusammensetzen.

**Anmerkung:** Sie können hier nur Graustufenbilder auswählen, die sich auf der Arbeitsfläche befinden und dieselbe Größe wie das aktuelle Bild haben.

## Das Dialogfeld »Schatten unterlegen«

Läßt Sie die Eigenschaften eines Schattenobjektes definieren, das Sie mit dem jeweiligen Objekt zu einer Gruppe zusammenfassen möchten.



**Richtung** läßt Sie die Richtung des Schattenwurfs definieren.



**X- und Y-Einzug** läßt Sie in Pixel bestimmen, wie weit der Schatten fallen soll.



**Transparenz:** Wählen Sie einen hohen Wert, wenn Sie möchten, daß das darunter liegende Bild stärker durch den Schatten hindurchscheinen soll.



**Vignette** bestimmt, wie stark der Schatten zu den Rändern hin verblaßt, um sich sanfter in das Bild darunter einzufügen.



**Farbe:** Klicken Sie auf das Farbkästchen, um eine Schattenfarbe zu wählen.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, um sich die derzeitigen Einstellungen am aktuellen Bild zu sehen. Sie können die Einstellungen dann akzeptieren oder verwerfen.



## Trickkiste ein-/ausblenden

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Trickkiste einzublenden. Über die Trickkiste können Sie schnell Filter, Effekte und Texturen übertragen und die Übersicht über die Bildobjekte bewahren.



Bearbeitung mit dem Auge

## Hinzufügen / Abziehen

Dient zum Ändern der Größe der Markierungsschablone.



**Hinzufügen** erweitert den von der Schablone geschützten Bereich.



**Abziehen** verkleinert den von der Schablone geschützten Bereich.

## Anmerkungen:

1. Ziehen mit der LINKEN MAUSTASTE entfernt Bereiche  
Ziehen mit der RECHTEN MAUSTASTE erweitert die Schablone um von ihr noch nicht verdeckte Bereiche.
2. Halten Sie beim Ziehen die LINKE MAUSTASTE und die A-TASTE gedrückt, wird die Schablone erweitert, beim gleichzeitigen Drücken der S-TASTE verkleinert. Bei der RECHTEN MAUSTASTE ist ein Drücken der beiden Buchstabentasten ohne Effekt.

## Maskenfarbe

Läßt Sie die Farbe der Schablone ändern.

## Vignette

Franst die Ränder der Markierung aus (löst sie auf), damit sie sich sanfter in ein anderes Bild einfügt.

## Mischfaktor

Wählen Sie hier, wie PhotoImpact das Bild weichzeichnen oder schärfen soll:



**Immer** weist PhotoImpact an, das Bild ungeachtet der Pixelwerte weichzuzeichnen oder zu schärfen.



**Wenn heller** weist PhotoImpact an, das Bild nur weichzuzeichnen oder zu schärfen, wenn die Pixel unter dem Zeiger heller als die benachbarten sind.



**Wenn dunkler** weist PhotoImpact an, das Bild nur weichzuzeichnen oder zu schärfen, wenn die Pixel unter dem Zeiger dunkler als die benachbarten sind.

## Abstand

Läßt Sie den Abstand zwischen den Zentren der einzelnen Pinseltupfer bestimmen. Wenn der Abstand kleiner als die Pinselstärke ist, wird eine ununterbrochene Linie gezeichnet, wenn größer wirkt die Linie abgehakt.

## Druck

Bestimmt die Sättte der Farben beim Auftragen.

## Verteilung

Betsimmt die Dichte der Farbpixel. Je höher der Wert, desto verstreuter werden die Pixel aufgetragen und desto mehr sieht man von dem Bild zwischen den einzelnen Pixeln.

## Sucher

Öffnet den Bildsucher, der Ihnen hilft, bei Bildern, die nicht in ein Fenster passen und einen Bildlauf erfordern, einen Bildausschnitt zu wählen.



Fokussieren auf einen Bildausschnitt

## Die Menüschaftfläche der Trickkiste

Läßt Sie Menübefehle auswählen, die mit der jeweiligen Galerie oder Palette verbunden sind.



## Maßeinheit

Läßt Sie die Maßeinheit (Pixel, Zentimeter, Zoll, etc.) für PhotoImpact und sein Lineal ändern.



Ein-und Ausblenden des Lineals

## Farbe ändern von

Zeigt die Farbe, die von dem Bild entfernt werden soll. Klicken Sie mit der L. MAUSTASTE darauf, um zum Ulead-Farbwähler zu gelangen, oder klicken Sie mit der R: MAUSTASTE, um zum Farbwahl-Menü zu gelangen.

## Kästchen zum Ändern der Farbanzeige

Wenn Sie mit Echtfarben arbeiten, klicken Sie auf das Kästchen für das gesamte Farbspektrum oder auf die einzelnen Farbkästchen, um die unterschiedlichen Schattierungen der einzelnen Farbe einsehen und auswählen zu können.

## Hintergrundfarbe

Zeigt die aktuelle Hintergrundfarbe des Bildes an. Klicken Sie mit der L. MAUSTASTE darauf, um zum Ulead-Farbwähler zu gelangen, oder klicken Sie mit der R: MAUSTASTE, um zum Farbwahl-Menü zu gelangen.

## Aktuelle Palette (Farbwahl)

Zeigt alle verfügbaren Farben des aktuellen Bildes an. Klicken Sie mit der L. MAUSTASTE auf eine Stelle der Palette, um die Vordergrundfarbe zu ändern, oder klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um die Hintergrundfarbe zu ändern. Handelt es sich um ein Echtfarben-Bild, können Sie die Farbauswahl verkleinern, indem Sie auf die Schaltfläche unterhalb der Farbpalette klicken.

## Das Dialogfeld »Schnellbeispiele«

Wählen Sie die Miniatur, die dem gewünschten Ergebnis am nächsten kommt. Wenn keine der Miniaturen dem gewünschten Ergebnis entspricht, klicken Sie auf die Optionen-Schaltfläche, über die Sie zu einem effektspezifischen Dialogfeld gelangen, um entsprechende Änderungen vornehmen zu können.

**Anmerkung:** Um die Schnellbeispiele auszublenden und direkt zu dem effektspezifischen Dialogfeld zu gelangen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen für »Diese Beispiele nächstes Mal nicht zeigen«. Sie können die Schnellbeispiele aber über das Dialogfeld »Voreinstellungen: PhotoImpact« wieder reaktivieren.



## Das Dialogfeld »Objekteigenschaften«

Erlaubt Ihnen, die Charakteristiken des gewählten Objekts einzusehen und zu ändern.



**Name** lässt Sie das Objekt zur leichteren Identifizierung benennen.



**Einbinden** lässt Sie bestimmen, welche Farbcharakteristiken des Objekts auf das Basisbild übertragen werden sollen.



**Transparenz** bestimmt die Transparenz des Objektes. Je höher der Wert, desto mehr scheint das Bild unter dem Objekt durch.



**Vignette** lässt Sie die Ränder des Objekts »ausfransen«, damit es sich sanfter in das Bild darunter einfügt. Die Vignette darf aber nicht größer als das Objekt selbst sein. **Anmerkung:** Verwenden Sie die Vignette erst, wenn die Position des Objekts feststeht und das das Objekt umgebende Basisbild nicht mehr geändert werden soll.



**Transparenzfarbe** aktivieren Sie bitte, um die Transparenz des Objekts auf eine einzige Farbe oder auf einen Bereich von Farben zu beschränken.



**Ähnlichkeit** lässt Sie bei aktivierter Transparenzfarbe die Farbähnlichkeit mit der gewählten Transparenzfarbe festlegen, um alle Pixel ebenfalls transparent zu machen, deren Farbwerte innerhalb dieses Bereiches liegen.



**Anzeigen** aktivieren Sie bitte, um das Objekt in dem Bild sichtbar zu halten. Andernfalls wird das Objekt nicht angezeigt. Wenn ausgeblendet, wird das Objekt beim Einbinden von PhotoImpact gelöscht.



**Vorschau** klicken Sie bitte an, um sich die derzeitigen Einstellungen am aktuellen Bild zu sehen. Sie können die Einstellungen dann akzeptieren oder verwerfen.



## Die Markierwerkzeuge

Die Markierwerkzeuge helfen Ihnen beim Erstellen einer Auswahlmarkierung sowie beim Auswählen und Verschieben von Objekten. Folgende Markierwerkzeuge stehen Ihnen auf der Werkzeugpalette (Tools) zur Verfügung:



**Standardmarkierung** dient zum Erstellen einer rechteckigen oder elliptischen/kreisförmigen Markierung.



**Lasso** läßt Sie die Markierung freihändig zeichnen.



**Zauberstab** läßt Sie Bildbereiche nach Farben markieren.



**Markierungsschablone** legt eine Maske (Schablone) über die nicht markierten Bereiche des Bildes, damit Sie eine Markierung sehen und »malen« können.



Objekte erstellen



Werkzeugpalette -- Allgemeines

## Die Malwerkzeuge

PhotoImpact bietet eine große Auswahl von Werkzeugen zum Auftragen und Aufbessern von Farben und Mustern:



**Pinsel** ist das Standardmalwerkzeug.



**Sprühdose** sprüht Farben auf das Bild. Je kürzer Sie die Sprühdose darüberhalten, desto feiner werden die aufgetragenen Farbpixel verstreut.



**Wachsstift** trägt Farben wie mit einem Wachsstift gemalt auf.



**Kohle** trägt Farben wie mit Kohle- oder Pastellstiften gemalt auf.



**Kreide** trägt Farben wie mit Kreide gemalt auf.



**Marker** trägt Farben wie mit dem Marker gemalt auf. Je nach Einstellungen kann der Marker die Farben satt oder transparent auftragen.



**Bildklon** übermalt einen Bildausschnitt mit Teilen desselben oder eines anderen Bildes.



**Objektklon** malt Objekte anderer Bilder in das aktuelle Bild.



Werkzeugpalette – Allgemeines

## Retuschewerkzeuge

Ähnlich den Malwerkzeugen können Sie mit diesen Werkzeugen Spezialeffekte auf ein Bild anwenden lassen:



**Nachbelichten** macht den Bildbereich dunkler.



**Abwedeln** macht den Bildbereich heller.



**Schärfen** macht den Bildbereich künstlich schärfer.



**Weichzeichnen** macht den Bildbereich weicher.



**Schmieren** verschmiert den Bildbereich.



**Radierer** entfernt Bilddaten.



**Farbradierer** entfernt nur spezifische Farben und/oder ihnen ähnliche Farben.



Werkzeugpalette – Allgemeines

## Objektarchiv-Gruppierbefehle

Die Gruppierbefehle des Objektarchivs erlauben Ihnen, für verschiedene Kategorien von Objekten Registerkarten



anzulegen:



**Gruppe erstellen** legt eine neue Gruppe in einer leeren Registerkarte des Objektarchivs an.



**Gruppe löschen** entfernt die aktuelle Registerkarte und löscht alle Objekte darin.



**Gruppe importieren** dient zum Übertragen einer Gruppenregisterkarte, die auf einem anderen Computer angelegt wurde. (Die Objektgruppen-Datei muß sich in einem Ordner Ihres Computers oder eines angeschlossenen Netzwerkes befinden.)



Objektarchiv-Grundlagen

## Eigenschaften

Informiert Sie in einem Dialogfeld über die Registerkarten und die darin befindlichen Objekte des Objektarchivs, einschl. Name, Bildobjekt oder Maskenobjekt und wo sie gespeichert sind.



## Schreibschutz (bei Freigabe)

Aktivieren Sie diesen Befehl, um zu verhindern, daß andere Benutzer Objekte der jeweiligen Registerkarte löschen oder hinzufügen können.



## Speichernbefehle

Die Speichernbefehle bestimmen, in welcher Form Objekte in dem Objektarchiv gespeichert werden.



**Bild speichern** platziert die aktuellen Bilddaten in das Objektarchiv.



**Markierung speichern** platziert einen Auswahlbereich in der Form und Größe des Objektes in das Objektarchiv.



**Bild als Markierung speichern** ist nur bei Graustufenobjekten verfügbar und erstellt von den Bilddaten eine Auswahl, wobei die Graustufenwerte eines jeden Pixels die Transparenz bestimmen. (Weiße Pixel sind völlig transparent, schwarze Pixel völlig undurchsichtig.)



## Sortierbefehle

Die Sortierbefehle dienen zum Sortieren der Objekte in dem Objektarchiv nach bestimmten Kriterien:



**Sortieren nach Ebene** sortiert die Objekte nach Ebenen von oben links nach unten rechts.



**Sortieren nach Name** sortiert die Objekte numerisch und alphabetisch nach Namen geordnet.



**Sortieren nach Gruppe** sortiert die Objekte Ebenen, abgesehen davon, daß Gruppen zusammengehalten werden. (Das Objekt, das am weitesten oben ist bestimmt die Position.)



## Beschreibung

Zeigt den Namen des Effektes/Filters und den betreffenden Menübefehl an, über den Sie ihn auch erreichen können.



## Anwendenbefehle

Die Anwendenbefehle dienen zum Modifizieren des aktuellen Objekts oder Bildes aufgrund des Gewählten der Trickkiste:



**Anwenden** überträgt den Effekt/ Filter der Trickkistengalerie oder Palette mit den Standardeinstellungen.



**Eigenschaften ändern und anwenden** öffnet ein Dialogfeld, worin Sie den Effekt/Filter erst modifizieren können, um ihn dann auf das Bild zu übertragen.



## Löschen

Entfernt den gewählten Filter/Effekt aus »Meine Galerie« oder dem Objektarchiv.



## Eigenschaften

Erlaubt Ihnen, die aktuellen Einstellungen des in der Trickkiste Gewählten ändern.

**Anmerkung:** Dieser Befehl steht nur bei benutzerspezifisch anpaßbaren Filtern/Effekten zur Verfügung.



Meine Galerie modifizieren

## Standardeffektminiaturen

Läßt Sie die Standardminiaturen der Effekte/Filter zurückholen, wenn Sie vorher das aktuelle Bild über den Befehl »Bild für Effektminiaturen verwenden« oder die »Auf einen Versuch!«-Schaltfläche als Vorlage für die Effektbeispiele gewählt haben.



## Bild als Effektminiaturen verwenden

Ersetzt die Effektminiaturen durch die Darstellung der einzelnen Effekte/Filter am aktuellen Bild oder Objekt.

**Anmerkung:** Nicht überall können Sie die Miniaturen durch das aktuelle Bild/Objekt ersetzen.



Meine Galerie ändern

## Ein-/Ausblenden von Arbeitsflächenkomponenten

Aktivieren Sie die Arbeitsflächenelemente, die Sie angezeigt haben möchten. Bei keinem Kontrollhäkchen sind die betreffenden Elemente ausgeblendet.



Standardleiste

Werkzeugpalette

Attributleiste

Arbeitsfläche

Menübefehle

Dialogfelder

Tips & Tricks



Farbpalette

Trickkiste

Schnellbefehlspalette

## Schnellbefehlspalette



Die Schnellbefehlspalette dient dem schnellen Zugriff auf Befehle, die Sie am meisten benutzen und zuletzt benutzt haben. Sie ist unterteilt in:



**Benutzerbefehle** enthält Befehle., die Sie häufig gebrauchen. Sie können über den Paletten-Menübefehl »Ändern« Befehle hinzufügen oder entfernen. Über »Layoutoptionen« können Sie festlegen, wie viele Befehle

der Benutzerbereich fassen soll.



**Cachebefehle** enthält Befehle, die Sie zuletzt angewandt haben. Der Inhalt dieses Teils der Palette ändert sich daher ständig. Über »Layoutoptionen« können Sie festlegen, wie viele Befehle der Cachebereich fassen soll.



## Das Farbwahl-Menü



**Ulead-Farbwähler** öffnet ein Ulead-eigenes Dialogfeld zum Auswählen von Farben.



**Windows-Farbwähler** öffnet die Standard-Windows-Farbpalette zum Auswählen von Farben.



**Pipette** öffnet das Dialogfeld »Pipette«, wo Sie Farben des aktuellen Bildes auswählen können.



**Vorder-/Hintergrundfarbe** erinnert Sie an die aktuellen Einstellungen und erlaubt Ihnen, sie zu ändern.



**Farbebene wechseln** läßt Sie zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe wechseln.



**Zurücksetzen** setzt die Farben in den Farbkästchen wieder zurück, so daß die Vorgabefarben gelten.



**Schnellfarbwahlkästchen** läßt Sie zwischen 32 populären Farben wählen.



Es gibt drei Möglichkeiten, beim Speichern in PhotoImpact Daten zu verlieren:



**Bilder mit Objekten:** Nur das UFO-Format erlaubt Ihnen, in zu bearbeitenden Bildern Objekte als solche zu behalten. Wollen Sie also ein nicht eingebundenes Objekt aufbewahren, müssen Sie das betreffende Bild erst ins UFO-Format bringen.



**Nicht verlustfreie Dateiformate:** Nicht verlustfreie Formate verwerfen zwecks Komprimierung beim Speichern Bilddaten. Wählen Sie daher zum Speichern nur ein verlustfreies Format, wenn Sie sicher sind, daß die Verluste zu vernachlässigen sind und Sie das Bild nicht mehr weiter bearbeiten möchten.



**Markierungen speichern:** Beim Speichern einer Markierung (Auswahl) kann PhotoImpact sich nur die Form und Größe merken. Wenn die Markierung nicht im oberen rechten Eck des Bildes beginnt, geht die physische Position verloren. Um Sie zu bewahren, stellen Sie die Markierung in das Objektarchiv.

Die Toleranz bestimmt beim Erstellen eines vektorisierten Bildes den Abstand zwischen den einzelnen Punkten. Je größer der Wert, desto größer der Abstand, desto ungenauer die Vektorisierung.

Der Wert für Punkteabstand bestimmt, wie exakt PhotoImpact bei Kurvenzeichnungen differenziert. Je größer der Abstand, desto länger sind die Linien, um eine Kurve darzustellen. Der kleinste Wert von 1 sorgt zwar für eine hohe Punktdichte und damit für glattere Kurven, hat aber auch den Nachteil, daß die Vektorisierung entsprechend länger dauert.

Beim Erstellen einer Graustufenmaske werden die weißen Pixel des Bildes völlig transparent und die schwarzen völlig opak (undurchsichtig). Alle Grautöne dazwischen werden entsprechend ihrer Helligkeit mehr oder weniger transparent.

## Text bearbeiten

Erlaubt Ihnen, den Text eines Textobjektes zu ändern.  
Dieser Befehl ist natürlich nur verfügbar, wenn sich im Bild ein Textobjekt befindet und das Textwerkzeug ausgewählt ist.



Text malen

## Standardeffektminiaturen wiederholen

Nimmt die Standardeffektminiaturen wieder in die Trickkiste auf, nachdem Sie sie vorher durch das aktuelle Bild/Objekt ersetzt haben.

**Anmerkung:** Dies geschieht auch automatisch, sobald Sie PhotoImpact erneut starten.



## Schnellbefehlsmenü

Neben den Standardbefehlen zur Anordnung von Fenstern enthält dieses Menü auf folgende Befehle:



**Layoutoptionen** läßt Sie bestimmen, wie viele Befehle die Schnellbefehlspalette in jedem Abschnitt aufnehmen soll.



**Ändern** läßt Sie im Benutzerbereich Befehle hinzufügen und entfernen.



**Laden** läßt Sie eine vorher gespeicherte Schnellbefehlspalette laden.



**Speichern unter** läßt Sie die aktuelle Palette unter einem bestimmten Namen speichern.



**Zuletzt geöffnete Dateien** zeigt die zuletzt geöffneten Schnellbefehlsdateien an.



## Pfad-Menü

Enthält Befehle zum Bearbeiten bestehender Vektorobjekte.

**Anmerkung:** Wenn es sich dabei um Text handelt, verliert das Vektorobjekt seinen Textcharakter nach Anwendung einer der folgenden Befehle:



**Pfad trennen** macht aus einer Vektorbildgruppe einzelne Vektorzeichnungen, die Sie dann unabhängig voneinander bearbeiten und verschieben können.



**Pfad gruppieren** gruppiert alle markierten Pfade.



**Pfad löschen** entfernt den markierten oder den zuletzt gezeichneten Pfad eines Objektes.



**Pfad verdoppeln** kopiert den markierten oder zuletzt gezeichneten Pfad eines Objekts.



## Das Dialogfeld »Füllen«

Füllt das gewählte Bild oder die Maske mit einem Muster oder Bild Ihrer Wahl gemäß folgender Einstellungen:



**Aktive Farbe** wählen Sie bitte, um die Auswahl über die Farbkästchen mit einer Farbe Ihrer Wahl zu füllen. Um die Farbe eines Farbkästchens zu ändern, klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf.



**Hintergrundfarbe** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit der Hintergrundfarbe zu füllen.



**Zwischenablage (-daten)** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit den aktuellen Zwischenablagendaten zu füllen. (Natürlich nur bei Zwischenablagendaten verfügbar.)



**Schwarz** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit der Farbe Schwarz zu füllen.



**Weiß** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit der Farbe Weiß zu füllen.



**Zaubertextur** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit der angezeigten Zaubertextur zu füllen. Klicken Sie auf

»Archiv«, um aus eine andere Zaubertextur auszuwählen.



**Naturtextur** wählen Sie bitte, um die Auswahl mit der angezeigten Naturtextur zu füllen. Klicken Sie auf »Archiv«, um aus eine andere Naturtextur auszuwählen.



**Einbinden** läßt Sie bestimmen, welche Farbcharakteristiken der Füllung Sie angewendet werden soll.



**Transparenz:** Je höher der Wert, desto transparenter wird die Füllung, so daß das darunter liegende Bild mehr durchscheinen kann.



**Vorschau** läßt Sie sehen, wie der Effekt am eigentlichen Bild aussieht, um die Einstellungen dann zu akzeptieren oder zu verwerfen.





## Das Dialogfeld »Pipette«

Über die Pipette können Sie eine Pixelfarbe des Bildes direkt auswählen.



**Bild:** Klicken Sie auf eine Stelle des Bildes, deren Farbe Sie auswählen möchten.



**Rot-/Grün-/Blauwerte:** Geben Sie hier andere Werte für die Farbkanäle Rot, Grün und Blau ein, wenn Sie die mit der Pipette ausgewählte Farbe leicht ändern möchten.



**Vergrößern** läßt Sie den Bildmaßstab im Dialogfeld-Sichtfenster jeweils um das Doppelte vergrößern.



**Verkleinern** läßt Sie den Bildmaßstab im Dialogfeld-Sichtfenster jeweils auf die Hälfte verkleinern.



**1x (1:1)** bringt das Bild im Dialogfeld-Sichtfenster auf die Originalgröße.



**Auf Fenstergröße** vergrößert oder verkleinert das Bild so, daß es voll in dem Sichtfenster des Dialogfeldes Platz hat.



**Vorher-/Nachher-Block:** Die linke Seite des Blocks zeigt die Farbe unter dem Mauszeiger an. Die rechte Seite des Blocks zeigt die Farbe an, die sich aus den Farbwerten der drei Kanäle Rot, Grün und Blau ergeben. Wenn Sie auf das Bild klicken, werden die Farben der beiden Hälften gleich.



### **Das Dialogfeld »Beschreibung«**

Dieses Dialogfeld zeigt den Namen (leider auf Englisch) und den Menübefehl an, die mit dem Gewählten der Trickkiste verbunden sind. Einige Effekte und Filter etc. erlauben Ihnen, einen anderen Namen einzugeben.



## Das Dialogfeld »Gruppe erstellen«

Erstellt eine neue Gruppe zum Aufbewahren miteinander verwandter Objekte in dem Objektarchiv.



**Name** lässt Sie die Gruppe benennen, womit gleichzeitig die Registerkarte der neuen Gruppe benannt wird.



**Ordner** lässt Sie der neuen Gruppe einen Ordner (Verzeichnis) zuweisen.



**Speicherplatz** zeigt an, wieviel Speicherplatz in dem gewählten Ordner zur Verfügung steht, um Gruppeninformationen hinzuzufügen.



## Das Dialogfeld »Gruppeneigenschaften«

Zeigt die Namen aller Gruppen in dem Objektarchiv zusammen mit Informationen über ihren Inhalt an:



**Objektgruppen:** Wählen Sie die Gruppe aus, über die Sie mehr erfahren möchten.

**Bildobjekte** zeigt an, wie viele Bilder in der gewählten Gruppe sind.

**Auswahlobjekte** zeigt an, wie viele Masken in der gewählten Gruppe sind.

**Gruppendateiname** zeigt den Namen der Gruppe an, unter dem sie gespeichert ist.

**Ordner** zeigt den Pfad an, in dem sich die gewählte Gruppe auf Ihrem Computer befindet.

## Das Dialogfeld »Zaubertextur«

Läßt Sie eine Textur wählen, die Sie auf das Bild übertragen möchten.



**Beispiele:** Das Beispielbild in der Mitte zeigt die aktuell gewählte Textur an. Klicken Sie auf die es umgebenden Beispielbilder, um die Textur entsprechend abzuändern. Sie können dies auch mehrmals wiederholen, bis Sie die gewünschte Textur gefunden haben.



**Zufällig** setzt in die Mitte eine zufällig gewählte Textur.



**Hinzu** nimmt die Einstellungen dieses Dialogfeldes in »Meine Galerie« der Trickkiste auf.



## Das Dialogfeld »Texturengalerie«

Klicken Sie hier auf die Textur, die Sie auf das Bild übertragen möchten.



**Optionen** klicken Sie bitte an, um zum Zaubertextur-Dialogfeld zu gelangen, wo Sie Ihre eigenen Zaubertexturen erstellen können.



## Unschärfemaske

Schärft das Bild, indem in allen Zellen der angegebenen Größe von jedem Pixel ein Wert abgezogen wird, dem der durchschnittliche Pixelwert in dieser Zelle zugrunde liegt.



## Andere Werkzeuge



**Pipette** läßt Sie die Vorder- und Hintergrundfarben direkt über die Farben des Bildes definieren. Klicken Sie dazu mit der Pipette auf ein bestimmtes Pixel des Bildes.



**Zoom** dient zum Vergrößern und Verkleinern des Bildmaßstabes.



**Verformwerkzeug** dient zum Verzerren und Drehen von Bildern und Objekten.



**Füllwerkzeug** dient zum Füllen eines markierten Bereiches mit einer bestimmten Farbe.



**Linearer Farbverlauf** füllt einen Bereich mit einem Farbverlauf von der Ausgangs- zur Endfarbe.



**Rechteckiger Farbverlauf** füllt einen Bereich mit einem radial von der Mitte zu den Rändern eines von Ihnen definierten Rechtecks gehenden Farbverlauf.



**Elliptischer Farbverlauf** füllt einen Auswahlbereich mit einem radial von der Mitte zu den Rändern eines von Ihnen definierten Ovals/Kreises gehenden Farbverlauf.



**Text** dient zum Erstellen und Abändern von Textobjekten.



**Pfad** dient zum Erstellen und Modifizieren von Vektorobjekten. Sie können dieses Werkzeug auch benutzen, um ein Textobjekt in ein Vektorobjekt umzuwandeln.



Werkzeugpalette – Allgemeines

## Das Dialogfeld »Post senden«

Dient zum Erstellen einer eMail-Nachricht, um diese zusammen mit Bildern direkt von PhotoImpact aus zu senden.



**Thema** läßt Sie die zu sendende Nachricht und das sie begleitende Bild unter ein Thema stellen (ähnlich dem »Betr.« in Briefen).



**Nachricht** läßt Sie den Text eingeben, den Sie schicken möchten.



**OK** führt Sie zum Microsoft Exchange Posteingang.

**Anmerkung:** Sie können Bilder ohne Nachrichten und umgekehrt senden.



## Das Texteingabefeld

Geben Sie hier den Text ein, den Sie in dem Bild einfügen möchten.



**Textfenster** dient der Eingabe des gewünschten Textes. Für einen Zeilenumbruch bitte STRG+EINGABE drücken.



**Aktualisieren** befördert den Text als Umrißzeichnung in das Bild, ohne daß das Texteingabefeld geschlossen wird.





## Datei öffnen

Wählen Sie eine Datei, die das Bild oder die Objekte enthält, das/die Sie in das aktuelle Bild einfügen möchten.

## Clips löschen

Entfernt installierte Objekte von der Liste der Objekte, die in das aktuelle Bild gemalt werden sollen.

## Größe wahren



**Markiert** dient zum Skalieren der Objekte aufgrund von Unterschieden in der Bildauflösung.



**Nicht markiert** dient zum Plazieren der neuen Objekte Pixel für Pixel.

## Klonoptionen

### Bild



**Freihändig** läßt Sie den Klonbereich freihändig zeichnen.



**Gerade Linien** läßt Sie eine gerade Linie ins Bild zeichnen. Drücken Sie dazu die UMSCH-TASTE, wenn Sie eine exakte 45°-Richtung der Linie haben möchten.



**Verbundene Linien** dient zum Malen von Linien, die Sie dann per Doppelklick zu einer Form verbinden können. (Schließen der Form genügt nicht, um sie zu füllen.)



**Ununterbrochen klonen** aktivieren Sie bitte, wenn Sie möchten, daß PhotoImpact sich die Position des Klonbezugspunktes merkt, wenn Sie mit dem Malen fertig sind, um dort fortfahren zu können, wo Sie vorher aufgehört haben.

### Objekt



**Zufällig** aktivieren Sie bitte, wenn die Objekte in zufälliger Folge in das Bild gemalt werden sollen.



**Sequentiell** aktivieren Sie bitte, wenn die Objekte in der Reihenfolge ihrer Ebenen in das Bild gemalt werden sollen (die Reihenfolge können Sie der Attributleiste entnehmen).



**Stempel** dient zum Plazieren eines Objektes dort, wo Sie gerade klicken.



**Spur** dient zum Malen einer fortgesetzten Sequenz von Objekten, wenn Sie mit der Maus über das Bild ziehen.

## Hintergrundfarbe

Bezeichnet die aktuelle Hintergrundfarbe. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen, über das Sie die Farbe ändern können.

## Vordergrund- oder Malfarbe

Bezeichnet die aktuelle Vordergrund oder Malwerkzeugfarbe. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen, über das Sie die Farbe ändern können.

## Schnellregler

Dient zum schnellen Feineinstellen der Farben, der Helligkeit und des Kontrastes.



Justieren den Rotkanal.



Justieren den Grünkanal.



Justieren den Blaukanal.



Justieren die Helligkeit.

 Justieren den Kontrast.

### Füllfarbe

Bezeichnet die aktuell zugeordnete Füllfarbe. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen, über das Sie die Farbe ändern können.

### Füllverlauf-Ausgangsfarbe

Bezeichnet die aktuell zugeordnete Füllverlaufsausgangsfarbe. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen, über das Sie die Farbe ändern können.

### Füllverlauf-Zielfarbe

Bezeichnet die aktuell zugeordnete Füllverlaufsziefarbe. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen, über das Sie die Farbe ändern können.

### Füllmischfaktor (Mischen)

Bestimmt, wie die Füllung sich auf den markierten Bereich auswirkt.



**Immer** ersetzt die Originaldaten komplett mit der aufzutragenden Farbe.



**Farbton und Sättigung** basiert das Mischverhältnis auf den Farbton und die Sättigung (Intensität der Farbe).



**Nur Farbton** basiert das Mischverhältnis nur auf den Farbton und geachtet der Helligkeit und Sättigung (Intensität) der Farbe.

### Anti-aliasing

Glättet die Kanten der Füllung, um zu vermeiden, daß bei Kurven Pixelstufen zu sehen sind.

### Gerade / Ungerade füllen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie wünschen, daß bei Pfadobjekten mit Schnittlinien zwischen gefüllten und nicht gefüllten Formen gewechselt wird (siehe Beispiel).

Aktiviert



Deaktiviert

### Farbenrampe

Bestimmt, wie die Farben sich in Verlaufsfüllungen ändern.



**RGB** folgt in gerader Linie den Farben des RGB-Würfels zwischen Ausgangs- und Zielfarbe.



**HSB im Uhrzeigersinn** folgt im Uhrzeigersinn bogenförmig den Farben des HSB-Kegels zwischen Ausgangs- und Zielfarbe the colors.



**HSB gegen den Uhrzeigersinn** folgt gegen den Uhrzeigersinn bogenförmig den Farben des HSB-Kegels zwischen Ausgangs- und Zielfarbe the colors.

### Das Dialogfeld »Ulead-Farbwähler«

Läßt Sie über eine Farbpalette Farben visuell auswählen.



**Erstes Farbkästchen** zeigt das ganze verfügbare Spektrum. Klicken Sie auf die Farbe, die der gewünschten am nächsten ist, und justieren Sie dann Helligkeit und Kontrast, um den sich daraus ergebenden Farbton zu perfektionieren.



**Andere Farbkästchen** zeigen jeweils 88 Farbkästchen mit den unterschiedlichen Schattierungen einer

Farbe von ganz hell bis ganz dunkel. Feineinstellungen lassen sich dann per Ändern der RGB-Werte vornehmen.



**Rot, Grün- und Blauwerte:** Geben Sie hier jeweils einen neuen Wert für Rot, Grün oder Blau ein, wenn Sie nicht die Pipette nehmen wollen.



**Vorher- / Nachherblock:** Die linke Seite zeigt die Farbe unterm Mauszeiger an, die rechte Hälfte die Farbe, die Sie über die Rot-, Grün- und Blauwerte gewählt haben. Wenn Sie mit der Pipette auf das Bild klicken, nehmen beide Hälften dieselbe Farbe an.



## Das Dialogfeld »Als Miniatur(en) in Album einreihen«

Fügt Miniaturen neu zu speichernden Bilddateien in ein bestehendes Album ein.



**Album** lässt Sie aus einem Dropdown-Menü das Album wählen, in das die Miniatur eingefügt werden soll.



**Miniatur** informiert Sie über den Dateinamen und den eine Miniatur begleitenden beschreibenden Text (Beschreibung).



**Neues Album** sollten Sie anklicken, um für die betreffende Miniatur ein neues Album zu erstellen.



**Beschreibung** sollten Sie anklicken, um die Miniatur mit einer Beschreibung zu versehen.



**Gilt für alle** sollten Sie anklicken, um dieselbe Beschreibung auf alle Miniaturen anzuwenden.



## Das Dialogfeld »Neues Album«



Allgemein



Felder



Überwachung

Läßt Sie u.a. den Namen und den Pfad eines neuen Albums sowie Miniaturattribute desselben bestimmen.



**Titel** dient zur Eingabe eines Albentitels.



**Albendatei in Ordner erstellen** zeigt anfänglich den gegenwärtigen Ordner an. Geben Sie den gewünschten Ordner ein oder klicken auf »Durchsuchen«.



**Durchsuchen** sollten Sie anklicken, um nach einem anderen Ordner zu suchen.



**Miniaturattribute** läßt Sie die Größe, Komprimierung und Farbe der Miniaturen in einem neuen Album bestimmen.



**Projektbeschreibung:** Dieses Feld zeigt die vorgegebene Projektbeschreibung an. Geben Sie eine neue Beschreibung ein, fügen neue Felder hinzu oder verwenden Sie die vorgegebene Beschreibung.



**So wie** sollten Sie anklicken, wenn Sie von einem bestehenden Album Attribute auf das neue Album übertragen möchten.



## Das Dialogfeld »Neues Album«



Allgemein



**Felder**



Überwachung

Weist Miniaturen eines Albums Felder zu.



**Feldname** läßt Sie den Namen des Feldes eingeben, das Sie hinzufügen oder modifizieren möchten.



**Feldtyp** läßt Sie die Datentypen für jede Miniatur wählen. Hinzufügen / modifizieren / löschen können Sie diese über die Liste »Benutzerdefiniert«. **Anmerkung:** Gewisse Feldtypen können nach Anklicken der »Bearbeiten«-Schaltfläche modifiziert werden, vorausgesetzt, der Name des Feldes überschneidet sich nicht mit dem einer Computervorgabe.



**Hinzu:** Diese Schaltfläche dient dazu, in die Felder-Liste einen neuen Feldnamen aufzunehmen.



**Ändern:** Diese Schaltfläche läßt Sie den aktuellen Feldtyp eines ausgewählten Feldes ändern.



**Entfernen:** Diese Schaltfläche läßt Sie Felder von der Felder-Liste entfernen.



**Felder insgesamt** zeigt die Gesamtzahl der Felder in einem Album an.



**Felder:** Diese Liste zeigt die Feldnamen und ihre entsprechenden Feldtypen in einem Album an.



**So wie** sollten Sie anklicken, wenn Sie von einem bestehenden Album Attribute auf das neue Album übertragen möchten.



## Das Dialogfeld »Neues Album«



Allgemein



Feld



Überwachung

Bestimmt das Verhalten eines neuen Albums in Bezug auf die Netzwerkfreigabe und Ordnerüberwachung.



**Ordner** dient zur Eingabe des Namens von dem zu überwachenden Ordner.



**Durchsuchen** läßt Sie nach anderen Ordnern suchen.



**Dateityp** läßt Sie das zu überwachende Dateiformat eingeben oder aus der Dropdown-Liste mit Dateiformaten eines auswählen.



**Dateiformate:** Diese Liste läßt Sie das zu überwachende Dateiformat auswählen.



**Ordnerüberwachung** schaltet die Überwachung des von Ihnen definierten Ordners ein.



**Kennwort** dient der Eingabe des Kennwortes (auch »Paßwort« genannt) zum Schutz vor unbefugten Datenzugriff.



**Bestätigen** dient zum Bestätigen der Kennworteingabe.



Wählen Sie die JPEG-Komprimierung, um die Albendatei möglichst klein zu halten.



### **Dialogfeld »Miniaturbeschreibung«**

Geben Sie für die Miniatur, die Sie in ein Album einreihen möchten, einen beschreibenden Text ein.



### Das Dialogfeld »PIC-Öffnungsoptionen«



**Stift:** Wählen Sie den Stift, dem Sie eine Farbe zuweisen möchten.



**Farbe:** Wählen Sie für den gewählten Stift eine Farbe.



**Breite:** Legen Sie hier die Bildbreite in Pixel fest.



**Höhe:** Legen Sie hier die Bildhöhe in Pixel fest.



**Vorgabe:** Klicken Sie hierauf, um die Vorgabedimension von 400x300 Pixel zu übernehmen.



## **Bearbeitenmodus**



**Bestehenden Pfad bearbeiten:** Ändern Sie die Form eines bestehenden Pfads durch Ziehen an den Kontrollpunkten oder Linien.



**Neuer Pfad:** Zeichnen Sie mit der Maus einen neuen Pfad. Um den Pfad zu schließen, doppelklicken Sie auf den ersten Punkt.

## **Frei bearbeiten**

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um den Winkel zwischen den Linien an dem Kontrollpunkt zu ändern, den Sie bearbeiten möchten. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den Winkel zu belassen und lediglich die Linie verlängern oder verkürzen zu können.

## **Das Dialogfeld »Photo CD-Öffnungsoptionen«**



**Auflösung** lässt Sie die Bildauflösung wählen, in der PCD-Dateien geöffnet werden sollen.



**Datentyp** lässt Sie den Datentyp wählen, in dem PCD-Dateien geöffnet werden sollen.



## Aktivierungsbefehle

Lassen Sie zwischen dem ausgewählten Objekt und einem anderen Objekt wechseln, ohne daß eine statische Markierung verlorengeht.



**Basisbild wählen** macht bei einem aktiven Objekt oder einer statischen Markierung stattdessen das Basisbild aktiv.




**Vorhergehende Markierung** aktiviert statt eines aktiven Objekts oder dem aktiven Basisbild eine vorher erstellte Markierung.





Markierungen – Verfahren: Inhalt


## Layoutbefehle

Erlauben Ihnen, zu steuern, welche PhotoImpact-Werkzeuge auf der Arbeitsfläche erscheinen und welche nicht.

 **Einfach** lässt nur die Standardsymbolleiste efrscheinen. Dieser Modus empfiehlt sich bei der Notwendigkeit, eingescannte Bilder schnell aufzubessern.





 **Mittel** fügt der Standardleiste noch die Werkzeugpalette und die jeweilige Attributleiste hinzu. In diesem Modus können Sie die meisten Bearbeitungsaufgaben bewältigen.

 **Fortgeschritten** holt abgesehen von der Schnellbefehlspalette alle PhotoImpact-Werkzeuge einschließlich der Trickkiste auf die Arbeitsfläche. Über die Trickkiste lassen sich dann mit großer Leichtigkeit Farben, Filter und Spezialeffekte übertragen und ändern.

 Über das Dialogfeld »Leisten & Paletten« können Sie diese Hilfsmittel auch einzeln ein- und ausblenden.



## Die Füllmusterгалerie

 Arbeitsfläche  
 Menübefehle  
 Dialogfelder  
 Tips & Tricks



Die Füllmusterгалerie bietet eine visuelle Alternative zu dem Dialogfeld »Zauberfüllmuster« des Effekt-Menüs. Da Sie die Füllmuster hier direkt mit Beispielbildern sehen, können Sie viel Zeit sparen. Und auch wenn Sie kein geeignetes Füllmuster gefunden haben, brauchen Sie nur eines auswählen, das dem Gewünschten ähnlich ist, um dann einige kleine Änderungen vorzunehmen.



**Anmerkung:** Die Ulead-Plug-ins (Einsteckmodule) müssen auf Ihrem System installiert sein, und unter Voreinstellungen: PhotoImpact müssen Sie »Plug-in-Effekte bei Programmstart laden« aktiviert haben. So übertragen Sie ein Füllmuster:



Doppelklicken Sie auf das gewünschte Füllmuster, oder ziehen Sie es aufs Bild, wobei der Effekt mit den Standardeinstellungen übertragen wird.




Klicken Sie mit der R: MAUSTASTE auf den gewünschten Effekt und wählen den Befehl »Anwenden«, womit der Effekt mit den Standardeinstellungen übertragen wird.



Klicken Sie mit der R: MAUSTASTE auf den gewünschten Effekt und wählen den Befehl »Eigenschaften ändern und anwenden«, um den Effekt erst zu bearbeiten und dann zu übertragen.



 Plug-ins hinzufügen

### Die Schaltfläche »Auf einen Versuch!«

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Effekt-Miniaturen der Trickkiste durch eine Miniatur des aktuellen Bildes zu ersetzen, damit Sie sich eine Vorstellung davon machen können, wie die Effekte am eigentlichen Bild aussehen würden. Die neuen Miniaturen bleiben dann solange in der Trickkiste, bis diese geschlossen wird.

Effektгалerie

Stileгалerie

[Texturengalerie](#)  
[Füllmustergalerie](#)  
[Meine Galerie](#)  
[Ebenenmanager](#)  
[Objektarchiv](#)

### **Die Menüschaltfläche des Ebenenmanagers**

Bietet Zugang zum Ebenenmanager-Menü mit Befehlen zum Verwalten und Handhaben von Objekten in dem aktuellen Bild.



Ebenenmanager-Menüinhalt

### **Die Menüschaltfläche des Objektarchivs**

Bietet Zugang zum Objektarchiv-Menü mit Befehlen zum Verwalten und Handhaben von Objekten im Objektarchiv..



Objektarchiv-Menüinhalt

### **Alle**

Öffnet ein Untermenü mit allen verfügbaren Effekten und Filtern. Bei geladenen Plug-in-Modulen werden diese ebenfalls hier aufgelistet.



Filter anwenden

Wenn Sie keine Ulead-Plug-ins in Ihrem System haben,  
fragen Sie Ihren Händler oder Ulead nach Upgrade-  
Informationen.



## Das Dialogfeld »Layoutoptionen«

Erlaubt Ihnen, die max. Anzahl von Befehlen der Schnellbefehlspalette festzulegen.



**Anzahl der Benutzerbefehle** lässt Sie festlegen, wie viele Befehle im Benutzerbereich der Schnellbefehlspalette max. aufgenommen werden sollen.



**Anzahl der Cachebefehle** lässt Sie festlegen, wie viele Befehle im Benutzerbereich der Schnellbefehlspalette max. aufgenommen werden sollen. Wenn dann die Höchstzahl der Menübefehle erreicht ist, wird zur Aufnahme eines neuen Befehls der älteste gelöscht.



**Zuletzt geöffnete Dateien** lässt Sie festlegen, wie viele Schnellbefehlspaletten-Dateien für den schnellen Zugriff auf sie unten in der Schnellbefehlspalette angezeigt werden sollen.



Um dem Benutzerbereich Befehle hinzuzufügen, wählen Sie den Schnellbefehlsleisten-Menübefehl »Ändern«.

## Das Dialogfeld »Ändern«

Erlaubt Ihnen, dem Benutzerbereich der Schnellbefehlspalette neue Befehle zuzuweisen.



**Menü** dient der Angabe des Menüs, von dem der hinzuzufügende Befehl eigentlich stammt.



**Liste der verfügbaren Befehle** zeigt die von dem oben gewählten Menü Befehle auswählen.



**Hinzu>>** befördert die ausgewählten Befehle in die Palettenbefehlsliste.



**Entfernen** entfernt alle in der Palettenbefehlsliste markierten Befehle.



**Alle entfernen** leert die Palettenbefehlsliste komplett.



**Auf & Ab** läßt Sie die Reihenfolge der Befehle in der Palettenbefehlsliste ändern.



**Alias** erlaubt Ihnen, einem Befehl einen anderen (z.B. kürzeren) Namen zu geben.



**Palettenbefehlsliste** zeigt alle in der Palette installierten Benutzerbefehle an.



## Beschreibung

Öffnet ein gleichnamiges Dialogfeld, in dem der Name eines Effekts/Filters der Trickkiste sowie der ihm zugewiesene Menübefehl angezeigt wird. Wenn über »Meine Galerie« geöffnet, können Sie in dem Dialogfeld auch die Namen der Effekte ändern, um sie leichter identifizieren zu können. (Die Namen sind aus programmtechnischen Gründen alle leider auf Englisch.)



## In Objektarchiv aufnehmen

Erlaubt Ihnen, das markierte Objekt ins Objektarchiv der Trickkiste zu befördern, ohne daß diese geöffnet sein muß.



## Objekt ins Bild kopieren

Kopiert das ausgewählte Objekt vom Objektarchiv in das Bild, ohne daß Sie die Arbeitsfläche neu anordnen müssen.



## Zauber

Wenn die Ulead-Zauberplug-ins installiert sind, gelangen Sie über den Befehl zu einem Untermenü, über den Sie solche Plug-ins (Einsteckmodule) auswählen können.

Dazu müssen aber die Ulead-Plug-ins installiert und über »Voreinstellungen: PhotoImpact« aktiviert sein.

Wenn Sie auf die Archiv-Schaltfläche klicken, erscheint ein Menü mit folgenden Befehlen:



**Standard** öffnet das Texturarchiv-Dialogfeld mit den Texturen, wie sie mit dem Programm gekommen sind.



**Benutzerdefiniert** öffnet das Texturarchiv-Dialogfeld mit den Texturen, die Sie selbst erstellt und in »Meine Galerie« gespeichert haben.



**Optionen** Öffnet das Dialogfeld »Zaubertextur«, wo Sie eine neue Textur erstellen können.

Viele Rückgängig-/Wiederholenschritte bieten zwar mehr Möglichkeiten, Fehler rückgängig zu machen, gehen aber auch zu Lasten der Verarbeitungsgeschwindigkeit und beanspruchen mehr Speicherkapazität.

## Markierung in Objektarchiv aufnehmen

Erlaubt Ihnen, nur den Umriß einer Markierung (und nicht die Bilddaten) ins Objektarchiv der Trickkiste zu befördern, ohne daß dieses geöffnet sein muß.



## Ziehen-und-Ablegen nur in PhotoImpact



**Aktiviert** erlaubt Ihnen, Objekte vom Objektarchiv nur auf die PhotoArbeitsfläche zu ziehen und dort abzulegen, was das Ziehen vom Objektarchiv beschleunigt.



**Deaktiviert** erlaubt Ihnen, Objekte vom Objektarchiv auch zu anderen Drag & Drop unterstützenden Programmen zu ziehen, um sie dort abzulegen. Dadurch erhalten Sie zwar mehr Flexibilität, verlangsamt sich aber u.U. auch der Prozeß des Ziehens und Ablegens.



## Schwarzweiß- & Graustufenwerte

Bezeichnen die RGB-Werte für die Pixel in Mauszeigerposition.

## Miniatur benutzen



Wenn aktiviert, wird die in der Texturgalerie zu sehende Miniatur statt der eigentlichen Textur verwendet. Wenn deaktiviert, sucht PhotoImpact zunächst die eigentliche Texturdatei in der Datei oder auf der mitgelieferten Photo CD. Erst bei keinen anderen Möglichkeiten wird auf die Miniatur zurückgegriffen, die ein ungefähres Abbild der Textur darstellt.

**Anmerkung:** Der Bildaufbau über die Miniatur ist schneller, über die aktuelle Datei sieht die Textur aber in der Regel besser und wirklichkeitsgetreuer aus.



## Als neues Bild öffnen

Öffnet ein neues Bild mit der gewählten Textur. Wenn »Miniatur benutzen« aktiviert ist, wird die Miniatur der Trickkiste statt der eigentlichen Texturdatei verwendet. Die eigentliche Texturdatei bietet aber in der Regel eine bessere Bildqualität.



## Das Dialogfeld mit PNG-Speicheroptionen



**Verschachteln (interlace)** wählen Sie bitte, wenn Sie möchten, daß die Bilder bei der Bildschirmanzeige progressiv geöffnet werden, d.h. zunächst nur als Halbbild mit Zeilensprung. Nachteil ist eine höhere Dateigröße.



**Beschreibung** läßt Sie das Bild einschließlich Stichworten und anderen Informationen beschreiben.



**Kompimierungsmethode:** Wählen Sie »Schneller« für schnellere Komprimierung und Dekomprimierung, »Mehr« für stärkere Komprimierung.



**Hintergrundfarbe:** Klicken Sie auf das Farbkästchen, um die Hintergrundfarbe zu bestimmen.



### **Das Dialogfeld »Titel«**

Geben Sie hier einen Titel ein, den Sie mit ausgedruckt haben möchten. (&f weist PhotoImpact an, den Dateinamen als Titel auszudrucken.)





**Standard:** Wählen Sie aus der Dropdown-Liste eine Standardgröße für Digitalvideo und Computergrafikmodi.



**Bild aktivieren:** Erstellt ein neues Fenster derselben Größe wie das des aktuellen Bildes.



**Frei:** Läßt Sie die Breite und Höhe des Bildes beim Ausdruck frei bestimmen.





### Seitenansichtsoptionen-Menü



**Auf Seitengröße** bringt das Bild auf Seitengröße.



**Horizontalzentrieren** zentriert das Bild auf der Seite horizontal.



**Vertikal zentrieren** zentriert das Bild auf der Seite vertikal.



### Seitenansichts-Ansicht-Menü



**1:1** bringt die Seitenansicht auf die größtmögliche Größe des Seitenansichtsfensters.



**Vergrößern** holt einen Teil des Bildes näher heran.



**Verkleinern** bietet einen besseren Überblick über das Bild.



**Lineal** blendet links und oben jeweils ein Lineal ein (wird nicht mit ausgedruckt.)



**B/H-Verhältnis wahren** aktivieren Sie bitte, wenn Sie nicht möchten, daß das Bild in den Proportionen auseinandergeht.



**Einheit** läßt Sie die Maßeinheit (Prozent und Pixel) wählen, in der Sie die Größenänderung angeben können.



## Verständnis



### Verständnis



#### Objektbasierte



#### Bildbearbeitung



#### Objekte



#### Masken



#### Gradationskurven



#### Pixelzuordnungskurve



Dieser Abschnitt enthält ausführliche Erklärungen der Konzepte, mit denen Sie es in PhotoImpact zu tun haben werden. Durch Verstehen dieser Konzepte werden Sie effektiver arbeiten können und genauer die Befehle, Werkzeuge und Effekte wählen können, die Sie brauchen, um eine bestimmte Aufgabe zu verrichten.

Die meisten der Themen in diesem Abschnitt sind ziemlich lang und erfordern einiges Nachdenken. Versuchen Sie sie durchzulesen, wenn Sie Zeit haben und sich Fachkenntnisse aneignen möchten, statt sie zu lesen, wenn Sie eine wichtige Aufgabe schnell verrichten müssen.



## Bilder zuschneiden

PhotoImpact löscht alle Objekte im Bild, ohne sie beim Zuschneiden einzubinden.

### Manuell

1. Markieren Sie den Bereich des Basisbildes, den Sie behalten möchten.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Zuschneiden« (STRG + R).

### Automatisch

Wählen Sie den Format-Menübefehl »Auto-Verarbeitung: Zuschneiden«. PhotoImpact sucht nicht genutzte weiße Bereiche um das Bild und entfernt sie.



#### Schnell zuschneiden



#### Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Bilder öffnen



**Einzelnes Bild** Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Öffnen« und wählen das gewünschte Bild aus dem Öffnen-Dialogfeld aus.



**Mehrere Bilder** Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Öffnen« und drücken während des Auswählens von Bilddateien die UMSCH- oder STRG-TASTE. Die UMSCH-TASTE erlaubt, Dateien in Reihe auswählen; die STRG-TASTE dient zum Auswählen mehrerer nicht in Reihe befindlicher Dateien.



Automatische Korrekturen



Erstellen eines neuen Bilds



Objekte erstellen



Allgemeine Verfahren (Inhalt)




Objekte -- Verfahren (Inhalt)



Markierungen -- Verfahren (Inhalt)

## Dateien suchen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Öffnen«. 
2. Klicken Sie im Öffnen-Dialogfeld auf die Blättern-Schaltfläche.
3. Tragen Sie den Pfad und den Dateinamen oder Erweiterung der Datei (en) ein, die Sie zu finden wünschen.
4. Klicken Sie auf »Suche starten«, womit alle Dateien, die mit dem Gesuchten entsprechen, nach und nach in der Gefunden-Liste auftauchen.
5. Wählen Sie die gewünschte Datei aus der Gefunden-Liste und klicken auf »OK«.



Erstellen von Objekten



Allgemeine Verfahren (Inhalt)



Objekte -- Verfahren (Inhalt)



Markierungen -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder speichern



**Neue Datei** Wählen Sie den Datei--Menübefehl »Speichern unter« und weisen dem Bild einen Namen und Pfad zu.



**Gleiche Datei** Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Speichern«.




PhotoImpact beenden



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Drucken

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Drucken«. 
2. Tragen Sie in das Titelfeld einen Titel ein, um eine Bildunterschrift mit dem Bild zu drucken. (»&F« teilt PhotoImpact mit, den Dateinamen als Bildunterschrift zu benutzen.)
3. Klicken Sie auf »OK«.



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Informationen erlangen



**Bildinformationen** können Sie über den Ansicht-Menübefehl »Bildeigenschaften« einsehen.



**Systeminformationen** können Sie über den Ansicht-Menübefehl »Systemeigenschaften« einsehen.



**Bearbeitungsinformationen** erhalten Sie über die Statusleiste, wo Sie auch über Befehle und Schaltflächen, etc informiert werden.



Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

## PhotoImpact-Voreinstellungen vornehmen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
2. Klicken Sie auf das PhotoImpact-Register.
3. Bestimmen Sie über die einzelnen Dialogfeld-Befehle das Verhalten von PhotoImpact.
4. Klicken Sie auf »OK«.



Anordnen der Arbeitsfläche



Ein- und Ausblenden des Lineals



Plug-ins hinzufügen



Plazieren der Symbolleisten




Ansicht -- Verfahren (Inhalt)



Konfigurieren -- Verfahren (Inhalt)



## Umrahmen

1. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Rahmen & Schatten«. 
2. Wählen Sie im Rahmen-Dialogfeld durch Anklicken der Farbkästchen jeweils eine Farbe für Leinwand, Schatten und Rahmen.
3. Wählen Sie die jeweilige Breite der Umrahmungsoptionen.
4. Wenn Sie Schattens wünschen, wählen Sie seine Richtung aus.
5. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Wenn bei Graustufen- und Indexfarben-Bildern eine Farbe nicht in der Farbpalette ist, ersetzt PhotoImpact sie durch die ihr nächstkommende Farbe.



Allgemeine Verfahren (Inhalt)




Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder skalieren

### Ohne Daten oder die Dateigröße zu ändern

Wählen Sie im Format-Menübefehl »Auflösung« eine neue Bildauflösung. Eine höhere Auflösung macht das Bild beim Ausdrucken kleiner, eine geringere Auflösung macht das Bild beim Ausdrucken größer.

### Skalieren mit der Maus

1. Wählen Sie ein Objekt aus, oder erstellen Sie eine Auswahlmarkierung.
2. Wählen Sie das Verformwerkzeug und klicken auf die Skalieren-Schaltfläche. 
3. Ziehen Sie an den Kontrollpunkten bis das Bild die gewünschte Größe erreicht hat. (Drücken Sie dabei zur Bewahrung des Breiten-Höhen-Verhältnisses die UMSCH-TASTE.)

### Verkleinern oder Vergrößern

1. Wählen Sie ein Bild oder Objekt aus.
2. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Abmessungen«.
3. Tragen Sie in der neuen Bildgruppe die neue Größe für das Bild ein. (Aktivieren Sie »B/H-Verhältnis wahren«, um das Verhältnis zwischen Breite und Höhe nicht zu verändern.)
4. Wählen Sie »Ganzes Bild« oder »Gewähltes Objekt« und klicken auf »OK«.



Abmessungen oder Auflösung... Sie entscheiden

Die Wahl der richtigen Auflösung


Werkzeuge wechseln

Bilder umwandeln

Bilder verformen

Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder umwandeln

1. Wählen Sie den Format-Untermenübefehl »Datentyp: Neues Bild erstellen«, wenn Sie möchten, daß das Originalbild beim Umwandeln erhalten bleibt und die umgewandelte Version in einem neuen Fenster erscheint. 
2. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Datentyp«.
3. Wählen Sie aus dem Format-Untermenü »Datentyp« den gewünschten Datentyp.
4. Abhängig vom Ausgangs- und Zieldatentyp erscheint dann u.U. ein Dialogfeld, wo Sie für den Umwandlungsvorgang Optionen festlegen können.



Warum Datentypen umwandeln?



In CMYK umwandeln



Von CMYK umwandeln



Dateiverwaltung -- Verfahren (Inhalt)

### **Befehle auf mehrere Bilder gleichzeitig anwenden**

1. Wählen Sie den Fenster-Menübefehl »Stapelverarbeitung«.
2. Wählen Sie den Befehl, den Sie wiederholt ausführen lassen wollen aus.
3. Wählen Sie die Bilder aus, an denen die Stapelverarbeitung durch geführt werden soll.
4. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Wenn Sie den Befehl »Schnell schließen« wählen, werden alle Dateien geschlossen, ohne Änderungen zu speichern. Daher mit diesem Befehl bitte vorsichtig umgehen.



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

Schnellverfahren (Inhalt)

## Speicherverwaltung

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
2. Klicken Sie auf das Speicher-Register.
3. Tragen Sie Ordner-Namen zum Speichern temporärer Informationen ein. (Die TEMP-Ordner müssen sich in verschiedenen Laufwerken oder Partitionen befinden.)
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Max. Festplattenzugriff« und geben einen Wert ein, um zu bestimmen, wieviel Festplattenspeicher Ulead-Programmen vorbehalten sein soll. Bei keinem Kontrollkästchen wird der Windows-Standard angenommen
5. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen »Max. RAM-Speicherzugriff« und geben einen Wert ein, um zu bestimmen, wieviel des RAM-Speichers Ulead-Programmen vorbehalten sein soll. Andernfalls wird der RAM-Speicher laut Windows-Vorgabe genutzt.
6. Klicken Sie auf »OK«.



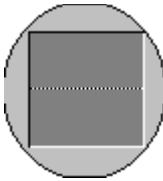
Warum den Speicher verwalten?



Konfigurieren -- Verfahren (Inhalt)

## Kalibrieren der Anzeige

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
2. Klicken Sie auf das »Anzeige«-Register.
3. Wählen Sie die Option »Monitor-Gamma«.
4. Verändern Sie den Gammawert, bis die obere und die untere Hälfte des Quadrats daneben sich möglichst ähnlich sehen:



**Anmerkung:** Wenn Sie den Abstand zwischen Ihren Augen und der Anzeige vergrößern (ca. 2 m), können Sie die beiden Quadrathälften besser vergleichen, da somit das Muster in der oberen Hälfte weniger auffällig ist.

1. Klicken Sie zum Bestätigen auf »OK«.




[Warum die Anzeige kalibrieren?](#)

[Konfigurieren -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Vergrößern / Verkleinern der Bildansicht

### Werkzeug

Wählen Sie das Zoomwerkzeug klicken Sie auf den Teil des Bildes, den Sie im vergrößerten Maßstab betrachten möchten, oder drücken Sie die UMSCH-TASTE, wenn sie ihn verkleinert betrachten möchten. Um den

Originalmaßstab (1:1) zu erhalten, klicken Sie mit der R. MAUSTASTE darauf. 

Um schnell einen Bildbereich näher heranzuholen, stecken Sie ihn mit der Maus ab, woraufhin er im größtmöglichen Fenster angezeigt wird.

### Menü

Wählen Sie über die Ansicht-Untermenübefehle »Vergrößern« / »Verkleinern« den gewünschten Maßstab.

*Tastenkürzel:* Über die Tasten + und - läßt sich der Maßstab schrittweise ändern.



Werkzeuge wechseln

Teile eines Bilds finden

Anordnen der Arbeitsfläche

Ansicht -- Verfahren (Inhalt)

## PhotoImpact beenden



Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Beenden«.



Klicken Sie auf die Beenden/Schaltfläche in der rechten oberen Ecke der PhotoImpact-Titelleiste.



Doppelklicken Sie auf die linke obere Ecke der PhotoImpact-Titelleiste.

PhotoImpact fordert Sie auf, seit dem letzten Speichern geänderte Bilder zu speichern.




Bilder speichern



Allgemeine Verfahren (Inhalt)



## Kopieren

1. Wählen Sie den Teil des Bildes, den Sie kopieren wollen.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Kopieren«. 
3. Öffnen Sie das Programm, in das Sie das Bild kopieren möchten und befolgen Sie dann seine Verfahren zum Einfügen von Daten aus der Zwischenablage.

**Anmerkung:** Sie können auch Bilder per Drag & Drop (Ziehen & Ablegen) hinüberkopieren, indem Sie gleichzeitig die STRG-Taste drücken.



Verwendung der Zwischenablage



Objekte erstellen



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Plazieren der Symbolleisten



**Angedockt:** Ziehen Sie die Leiste oder Palette an einen der äußersten Ränder der Arbeitsfläche.



**Schwebend:** Ziehen Sie die Leiste oder Palette zu einer beliebigen Stelle des Desktops. Schwebende Symbolleisten und Paletten können auch außerhalb der Arbeitsfläche platziert werden.



Anordnen der Arbeitsfläche



Ein- und Ausblenden des Lineals



Konfigurierung -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder verformen



Alle Werkzeuge zum Skalieren, Schrägstellen, Verformen und Drehen von Bildern befinden sich in der Attributleiste des Verformwerkzeugs. Um diese Werkzeuge benutzen zu können...

1. Wählen Sie das Objekt aus, das Sie verformen möchten. (Einige Werkzeuge, wie zum Beispiel das Drehen-Werkzeug, erfordern keine ausgewählten Objekte.)
2. Wählen Sie auf der Werkzeugleiste das Verformwerkzeug.
3. Wählen Sie das Werkzeug, das Sie benutzen möchten. Je nach Werkzeug ist der Effekt sofort da oder müssen Sie zusätzliche Schritte unternehmen, um die Aufgabe zu bewältigen.



Wählen zwischen dem Verform- und dem Pfadwerkzeug



Werkzeuge wechseln



Das Verformwerkzeug



Drehen



Bildform ändern




Bilder verzerren



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Bildform ändern

1. Markieren oder erstellen Sie das zu verformende Objekt.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Verformwerkzeug. 
3. Wählen Sie über die Attributleiste das gewünschte Verformwerkzeug aus. Folgende Werkzeuge stehen u.a. zur Verfügung:



**Skalieren** dient zum Vergrößern/Verkleinern von Objekten bzw. Markierungen.

**Schrägstellen** neigt das Objekt horizontal oder vertikal.

**Verzerren** läßt Sie einzelne Kontrollpunkte unabhängig von den anderen drei verschieben.

**Perspektive** läßt Sie zwei benachbarte Kontrollpunkte spreizen oder enger zusammenrücken, wodurch eine perspektivische Wirkung erzeugt werden kann.



Das Verformwerkzeug



Werkzeuge wechseln



Drehen



Bilder verzerren



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Drehen und Spiegeln

1. Wählen Sie das Objekt, das Sie über den betreffenden Bearbeiten-Menübefehl spiegeln oder drehen möchten. Es erscheint dann ein Untermenü mit folgenden Möglichkeiten ein Objekt zu drehen oder zu spiegeln (d.h. so umzudrehen, daß es seitenverkehrt dargestellt wird):



**Horizontal spiegeln**



**Vertikal spiegeln**



**Um 90° rechts drehen**



**Um 90° links drehen**



**Um 180° drehen**

2. Wählen Sie den gewünschten Befehl.

**Anmerkung:** Wenn nichts markiert ist, dreht oder spiegelt PhotoImpact das Basisbild.

Diese Befehle sind auch im Optionen-Menü der Verformwerkzeug-Attributleiste verfügbar. ()



Werkzeuge wechseln



Bilder geraderichten



Mit der Maus drehen






Drehen um ... Grad



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder geraderichten

1. Wählen Sie das Bild oder das Objekt aus, daß Sie geraderücken möchten. Wenn nichts markiert ist, richtet PhotoImpact das Basisbild gerade.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche des Verformwerkzeugs. 
3. Wählen Sie das Werkzeug »An horizontaler Linie drehen«  oder das Werkzeug »An vertikaler Linie drehen« .
4. Ziehen Sie an den Kontrollpunkten der Linie, die dann im Bild erscheint so, daß die Linie die Ziel-Horizontale bzw. Ziel-Vertikale beschreibt.
5. Doppelklicken Sie auf einen der Kontrollpunkte, womit die Auswahl entsprechend gedreht wird.

**Anmerkung:** Ein Geraderichten kann besonders bei schief eingescannten Bildern vonnöten sein.



Werkzeuge wechseln



Drehen und Spiegeln



Mit der Maus drehen





Drehen um ... Grad



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

### Mit der Maus drehen

1. Wählen Sie das Bild oder das Objekt, das Sie drehen möchten.
2. Klicken Sie auf die Verformwerkzeug-Schaltfläche. 
3. Wählen Sie das Werkzeug »Frei drehen«. 
4. Ziehen Sie einen der Kontrollpunkte im oder gegen den Uhrzeigersinn, bis die Auswahl die gewünschte Drehung erreicht hat.



Werkzeuge wechseln



Drehen und Spiegeln



Bilder geraderichten





Drehen um ... Grad



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Drehen um ... Grad

1. Wählen Sie das Bild oder das Objekt, das Sie drehen möchten. Wenn nichts markiert ist, dreht PhotoImpact das Basisbild und skaliert es nötigenfalls entsprechend.
2. Klicken Sie auf die Verformwerkzeug-Schaltfläche. 
3. Tragen Sie den gewünschten Drehwinkel in Grad ein, und klicken Sie auf eine der Schaltflächen für »Im Uhrzeigersinn drehen«  oder »Gegen den Uhrzeigersinn drehen«.



Werkzeuge wechseln

Drehen und Spiegeln

Bilder geraderichten

Drehen mit der Maus

Verformen -- Verfahren (Inhalt)



## Objekte erstellen

### Von einer Markierung



Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf eine Markierung und wählen den Befehl »In Objekt umwandeln«.



Verschieben Sie die Auswahl woanders hin.



Wenden Sie auf die Auswahl (Markierung) einen Effekt oder Filter an, oder verformen Sie sie nach Wunsch.

### Unabhängig



Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Plazieren: als Objekt« und wählen ein Bild aus, das Sie in das aktuelle Bild als Objekt einfügen möchten. (Das einzufügende Bild muß kleiner sein als das aktuelle Bild.)



Mit dem Objekt-Klonwerkzeug können Sie ebenfalls Objekte in ein Bild malen.



Objekte in andere Bilder malen



Objekte in das Basisbild einbinden



Objektarchiv-Grundlagen



Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren




Objekte -- Verfahren (Inhalt)


## Rechteckige und elliptische Markierungen

1. Wählen Sie das Standardmarkierwerkzeug der Werkzeugleiste. 

2. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste die gewünschte Form für den Auswahlrahmen (rechteckig oder rund) aus.

3. Stecken Sie mit der Maus den Bereich ab, der markiert werden soll.

 Folgendermaßen lassen sich Markierungen in Objekte umwandeln: durch Verschieben, durch Anwenden eines Filters oder Effekts oder über den Markieren-Menübefehl »In Objekt umwandeln«.

 Um eine bestehende Markierung zu erweitern, drücken Sie beim Abstecken des hinzuzufügenden Bereichs die A-TASTE. Um den Markierungsbereich zu verkleinern, drücken Sie beim Abstecken des Bereiches, der wegfallen soll, die S-TASTE. (Sie können über die Modi »Hinzufügen« und »Abziehen« die Auswahl erweitern oder verkleinern.)



Werkzeuge wechseln



Freihandmarkierungen



Über Farben markieren



Präzises Markieren



Markierungen umrahmen



Markierungen -- Verfahren (Inhalt)




Erweitern -- Verfahren (Inhalt)



Verformen -- Verfahren (Inhalt)


## Freihandmarkierungen


1. Wählen Sie unter den Markierwerkzeugen der Werkzeugpalette das Lasso-Werkzeug. 

2. Stecken Sie mit der Maus den Bereich ab, den Sie markieren möchten, ...  
- und / oder -

klicken und lassen Sie die Maustaste an verschiedenen Punkten los, um eine Reihe von geraden Liniensegmenten zu zeichnen. verbundener gerader Linie frei.


3. Doppelklicken Sie schließlich, um die Markierung zu schließen.

 Folgendermaßen lassen sich Markierungen in Objekte umwandeln: durch Verschieben, durch Anwenden eines Filters oder Effekts oder über den Markieren-Menübefehl »In Objekt umwandeln«.


 Um eine bestehende Markierung zu erweitern, drücken Sie beim Abstecken des hinzuzufügenden Bereichs die A-TASTE. Um den Markierungsbereich zu verkleinern, drücken Sie beim Abstecken des Bereiches, der wegfallen soll, die S-TASTE. (Sie können über die Modi »Hinzufügen« und »Abziehen« die Auswahl erweitern oder verkleinern.)





 Werkzeuge wechseln


 Rechteckige und elliptische Markierungen


 Über Farben markieren

 Präzises Markieren


 Markierungen umrahmen


 Markierungen -- Verfahren (Inhalt)


 Erweitern -- Verfahren (Inhalt)









 Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Über Farben markieren

1. Wählen Sie das Zauberstab-Werkzeug der Markierwerkzeuge in der Werkzeugpalette. 
2. Bestimmen Sie über Farbhähnlichkeit den Umfang der Farbwerte, die in die Auswahl einbezogen werden sollen.
3. Klicken Sie auf oder ziehen Sie die Maus über das Basisbild, um Bezugsfarben und einen Ausgangsbereich zu wählen.
4. Um alle Pixel des Bildes, die den Auswahlkriterien entsprechen, in die Auswahl (Markierung) eingeschlossen werden, klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Bild und wählen »Ähnliches«.
- 4a. Im Ähnlichkeit-Dialogfeld legen Sie dann bitte den Umfang der Farbwerte fest, die der Farbe des Ausgangspixels ähnlich sein sollen. (Wollen Sie nur Pixel derselben Farbe markieren, wählen Sie bitte einen Wert von 0.)
- 4b. Um Pixel in die Auswahl einzuschließen, die nicht physisch aneinanderstoßen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen »Aktive Markierung erweitern«.
- 4c. Klicken Sie auf »OK«.

 Folgendermaßen lassen sich Markierungen in Objekte umwandeln: durch Verschieben, durch Anwenden eines Filters oder Effekts oder über den Markieren-Menübefehl »In Objekt umwandeln«.

 Um eine bestehende Markierung zu erweitern, drücken Sie beim Abstecken des hinzuzufügenden Bereichs die A-TASTE. Um den Markierungsbereich zu verkleinern, drücken Sie beim Abstecken des Bereiches, der wegfallen soll, die S-TASTE. (Sie können über die Modi »Hinzufügen« und »Abziehen« die Auswahl erweitern oder verkleinern.)

-  Werkzeuge wechseln
-  Rechteckige und elliptische Markierungen
-  Freihandmarkierungen
-  Präzises Markieren
-  Markierungen umrahmen
-  Markierungen -- Verfahren (Inhalt)
-  Erweitern -- Verfahren (Inhalt)
-  Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Graustufenmasken erstellen

1. Wenn das Bild, das Sie zu einer Maske machen möchten, kein Graustufenbild ist, wandeln Sie es erst in Graustufen um.
2. Öffnen Sie das Objektarchiv der Trickkiste und wählen den Objektarchiv-Menübefehl »Bild als Maske speichern«.
3. Wählen Sie den Teil des Bilds, den Sie als Maske haben möchten, und verschieben Sie ihn per Ziehen & Ablegen ins Objektarchiv.



Bilder umwandeln


Farbfüllungen

Was sind Masken?

Markierungen -- Verfahren (Inhalt)

Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Markierungen verschieben

1. Wählen Sie mit einem der Markierwerkzeuge ein Objekt aus, oder erstellen Sie mit ihm eine neue Markierung. 



2. Klicken Sie irgendwo innerhalb der Auswahl und ziehen sie woanders hin.



Um mit dem Objekt ein neues Bild zu erstellen, ziehen Sie es zu einer leeren Stelle der Arbeitsfläche.



Ziehen Sie es zum Objektarchiv, wenn Sie es für mehrere Bilder aufbewahren möchten.



Klicken Sie auf die Optionen-Schaltfläche der Attributleiste und wählen die Option »Basisbild bewahren« (Umschalttastenkürzel -- F5), um die Markierung zu verschieben, ohne daß der betreffende Teil des Basisbildes mitverschoben wird. (Beim Verschieben von Objekten bleibt das Basisbild darunter immer intakt.)



Wenn Sie nur den Markierungsrahmen ohne die Bilddaten verschieben möchten, wählen Sie die Option »Markierungsrahmen verschieben«. Das Basisbild bleibt davon unbeeinflusst.



Werkzeuge wechseln



Graustufenmasken erstellen



Erweitern -- Verfahren (Inhalt)



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Vignettieren für weiche Übergänge

Je nach ausgewähltem Werkzeug und dem Objekttyp, an dem Sie gerade arbeiten, können Sie über eine Vignette (auch »Weiche Kante« oder »Ausfransung« genannt) Objekte sanfter in das Basisbild einfügen:



**Anti-aliasing** glättet Pixeltreppchen, wie sie in Bitmaps bei Kurven anzutreffen sind.



**Vignette** läßt die Objektränder zunehmend transparent werden, damit das Objekt sich sanfter in das Hintergrundbild einfügt.



**Weichzeichnen-Werkzeug** ähnelt die Farben und Kontrastunterschiede benachbarter Pixel einander an, wodurch das Bild insgesamt weichere Konturen erhält und unschärfer wird.



**Schmieren-Werkzeug** hat den Effekt, als würde man mit dem feuchten Finger über eine Farbstiftzeichnung gehen, wodurch die Kanten weniger klar hervortreten.



Werkzeuge wechseln



Bildmontagen erstellen



Objekte in das Basisbild einbinden



Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

## Markierungen mit Bordüre versehen

1. Benutzen Sie eines der Markierungswerkzeuge, um eine Auswahl zu erstellen. 




2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf die Markierung und wählen den Befehl »Bordüre«.

3. Legen Sie dann im Bordüre-Dialogfeld die Randbreite fest und klicken auf »OK«.

4. Wenn Sie die so erstellte neue Markierung zu einem Objekt machen möchten, füllen, bemalen oder versehen Sie sie mit einem Effekt.



 Werkzeuge wechseln



 Farbfüllungen





 Musterfüllungen



 Filter und Effekte anwenden




 Malen

 Erweitern -- Verfahren (Inhalt)



## Rahmen und Schatten erstellen

### Das Basisbild

1. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Rahmen & Schatten«. 
2. Wählen Sie für den Rahmen eine Farbe oder Textur sowie dessen Breite legen Sie die Gewebe für den Rahmen und den Satz seine Breite.
3. Wählen Sie die Farbe und Richtung des Schattens.
4. Wählen Sie einen Wert für x-Einzug, um die horizontale Ausbreitung des Schattens zu bestimmen.
5. Wählen Sie einen Wert für y-Einzug, um die vertikale Ausbreitung des Schattens zu bestimmen.
6. Wählen Sie die Farbe und Größe der Leinwand (d.h. des Hintergrundes).
7. Klicken Sie auf »OK«.

PhotoImpact skaliert (d.h. verkleinert) das Basisbild so, daß die zusätzlichen Elemente in das Fenster passen.

### Objekten Schatten unterlegen

Sie können Objekten nur einen Schatten unterlegen.

1. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Schattenunterlegen«.
2. Wählen Sie die Farbe und Richtung des Schattens.
3. Wählen Sie einen Wert für x-Einzug, um die horizontale Ausbreitung des Schattens zu bestimmen.
4. Wählen Sie einen Wert für y-Einzug, um die vertikale Ausbreitung des Schattens zu bestimmen.
5. Klicken Sie auf »Vorschau«, um sich das Ergebnis anzusehen.
6. Klicken Sie auf »OK«.

PhotoImpact fügt dem Objekt einen sog. Objektschatten hinzu, der automatisch mit dem Objekt zu einer Objektgruppe zusammengefaßt wird.



Objekte gruppieren und trennen

Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Objektarchiv-Grundlagen

Verwenden Sie das Objektarchiv (in der Trickkiste), um Bilder und Markierungen zu speichern, die Sie in mehreren Bildern einbinden möchten. Dies macht sie sofort verfügbar. Durch Gruppieren von Objekten in Registerkarten können Sie die Objekte klassifizieren, um später leichter ausfindigzumachen.

### Menü



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Objektarchiv-Menü zu öffnen. Hier können Sie Objektgruppen erstellen, löschen und hinzufügen, Informationen über Objekte erlangen und bestimmen, wie Objekte eingefügt werden sollen sowie andere Parameter festlegen.

### Mit Objektkategorien arbeiten



Erstellen, entfernen und fügen Sie Gruppen über die betreffenden Befehle des Objektarchiv-Menüs hinzu.



Wechseln Sie zwischen Objektgruppen durch Klicken auf die Register, die oben zu sehen sind.



Schützen Sie die aktuelle Gruppe bei Mehrbenutzerbetrieb gegen versehentliches Löschen, indem Sie die Option »Schreibschutz (bei Freigabe)« wählen. (Im Schreibschutzmodus können auch keine neuen Objekte in die betreffende Gruppe eingefügt werden.)

### Netzwerke

Sie können über den Objektarchiv-Menübefehl »Gruppe importieren« auch Objektarchivgruppen von anderen verbundenen Computern in ihr eigenes Objektarchiv laden.

**Anmerkung:** Denken Sie daran, daß andere auch Ihre Objekte importieren können. Um dies oder einen Verlust Ihrer Objekte zu vermeiden, können Sie, wie oben beschrieben, Ihre Objektgruppen auch schreibschützen.



Bilder ins Objektarchiv aufnehmen



Markierungen als Masken ins Objektarchiv aufnehmen



Objekte vom Objektarchiv auf Bilder holen



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

### **Bilder ins Objektarchiv aufnehmen**



Wählen Sie im Objektarchiv-Menü die Option »Bild speichern« (angezeigt durch ein Kontrollhäkchen davor) und ziehen ein Objekt von dem Bild in das Objektarchiv.



Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf ein Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »In Objektarchiv aufnehmen«.



Markierungen als Masken ins Objektarchiv aufnehmen



Objekte vom Objektarchiv auf Bilder holen



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## **Masken von Markierungen ins Objektarchiv aufnehmen**



Vergewissern Sie sich, daß der Objektarchiv-Menübefehl »Maske speichern« gewählt ist (angezeigt durch ein Kontrollhäkchen) und ziehen dann einfach ein Objekt von dem aktiven Bild ins Objektarchiv. PhotoImpact fügt dabei nur die Umrisse des Objektes ins Objektarchiv ein.



Wenn Sie dabei die M-TASTE gedrückt halten, ist es egal, ob Sie den Objektarchiv-Menübefehl »Masken speichern« gewählt haben oder nicht..



Um von einem Graustufenbild eine Graustufenmarkierung zu erstellen, wählen Sie den Objektarchiv-Menübefehl »Bild als Maske speichern« (angezeigt durch ein Kontrollhäkchen davor) und ziehen das Bild dann ins Objektarchiv.



Bilder ins Objektarchiv aufnehmen



Objekte vom Objektarchiv auf Bilder holen



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte vom Objektarchiv auf Bilder holen

Ziehen Sie einen Artikel vom Objektarchiv auf das Bild, wo Sie ihn einfügen möchten.

**Anmerkung:** Wenn Sie ein Objekt auf eine leere Stelle der Arbeitsfläche ziehen, erstellt PhotoImpact mit dem Objekt ein neues Bild.



Bilder ins Objektarchiv aufnehmen



Markierungen als Masken ins Objektarchiv aufnehmen



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Grundlagen der Objektverwaltung

PhotoImpact hat vier Betriebsmittel zum Verwalten von Objekten:

### Objekt-Schaltflächen

Alle Markierwerkzeuge haben vier Schaltflächen, die es erleichtern, zwischen Objektebenen zu wechseln. Objekte in höherer Ebene erscheinen vor den in niedrigerer Ebene.



Bringt das ausgewählte Objekt ganz nach vorne.



Bringt das ausgewählte Objekt um eine Ebene nach vorne.



Bringt das ausgewählte Objekt um eine Ebene nach unten.



Bringt das ausgewählte Objekt ganz nach unten, sodaß es als erstes über dem Basisbild liegt.

### Objekt-Menü

Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf ein Objekt, um das Objektarchiv zu öffnen. Handelt es sich um kein Objekt, sondern lediglich um eine Markierung, können Sie diese im Markieren-Menü in ein Objekt umwandeln. Über das Objekt-Menü können Sie dann Objekte gruppieren, verdoppeln, modifizieren, löschen und als untrennbar in das Basisbild einbinden.

### Ebenenmanager

Der Ebenenmanager zeigt Miniaturen aller Objekte des aktuellen Bildes. Wenn Sie Schwierigkeit haben, ein bestimmtes Objekt auf dem Bild zu finden, klicken Sie einfach im Ebenenmanager darauf. Neben den Befehlen, die Sie schon im Objektarchiv kennengelernt haben, enthält der Ebenenmanager auch Sortierbefehle wie Sortieren nach Ebene, Name und Gruppe.

### Objektarchiv

Das Objektarchiv hält eine basisbildunabhängige Sammlung von Objekten. Durch dortiges Speichern von Objekten werden sie in dort für mehrere Bilder stets verfügbar.



Objektarchiv-Grundlagen



Objekte erstellen



Objekte ein- und ausblenden



Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte gruppieren und trennen

### Gruppieren

1. Drücken Sie die STRG-TASTE, während Sie auf ein Objekt klicken, das Sie in eine Gruppe stellen wollen.
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf irgendein ausgewähltes Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Gruppieren«.

**Anmerkung:** Wenn Sie einem Objekt einen Schatten unterlegen möchten, bindet PhotoImpact das Objekt und den Schatten automatisch zu einer Gruppe zusammen.

### Trennen

1. Wählen Sie irgendein Objekt in der Gruppe, die Sie aufbrechen möchten.
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf irgendein Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Trennen«.



Warum Objekte gruppieren?

Objekte erstellen

Objekte verschieben





Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte verschieben

### Änderung des Lage

1. Wählen Sie irgendein Markierwerkzeug.
2. Klicken Sie auf dem Basisbild oder im Ebenenmanager auf das Objekt, das Sie verschieben möchten.
3. Ziehen Sie das Objekt zu der neuen Stelle.

### Änderung der Ebene

1. Wählen Sie irgendein Markierwerkzeug.
2. Klicken Sie auf dem Basisbild oder im Ebenenmanager auf das Objekt, das Sie verschieben möchten.
3. Klicken Sie auf , um das Objekt ganz obenauf zu stellen.  
Klicken Sie auf , um das Objekt um eine Ebene weiter nach vorne zu stellen.  
Klicken Sie auf , um das Objekt um eine Ebene weiter nach hinten zu stellen.  
Klicken Sie auf , um das Objekt auf die unterste Ebene direkt über das Basisbild zu stellen.



Objekte erstellen

Grundlagen der Objektverwaltung

Objekte ein- und ausblenden

Objekte -- Verfahren (Inhalt)



## Objekte suchen

1. Wählen Sie das Bild aus, in dem Sie Objekte suchen möchten.
2. Öffnen Sie die Trickkiste und wählen den Ebenenmanager.
3. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE irgendwo im Ebenenmanager und wählen einen der Sortierbefehle.
4. Suchen Sie per Bildlauf die Objektminiatur, die Sie zu finden wünschen.



Grundlagen der Objektverwaltung

Objekte verschieben

Objekte ein- und ausblenden

Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Verdoppeln

### Objekte

Durch Verdoppeln von Objekten wird eine exakte Kopie des gewählten Objekts oder der Objektgruppe im selben Bild erstellt. So verdoppeln Sie Objekte:

1. Wählen Sie das Objekt oder die Objektgruppe aus.
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf irgendein Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Verdoppeln«.

### Bilder

Wählen Sie einen der Bearbeiten-Untermenübefehle »Verdoppeln: ...«. Folgende drei Untermenübefehle stehen Ihnen zur Verfügung:



**Basisbild mit Objekten** erstellt eine Kopie des Basisbildes und seiner Objekte in einem neuen Bild (STRG + D).



**Basisbild mit eingebundenen Objekten** bindet alle Objekte in dem neuen Bild ein.



**Nur Basisbild** ignoriert alle Objekte, die nicht vorher in das Basisbild eingebunden wurden.



Kopieren



Verwendung der Zwischenablage



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

### Objekte ein- und ausblenden

1. Wählen Sie das Objekt, das Sie ein- oder ausblenden möchten. (Ausgeblendete Objekte können nur vom Ebenenmanager aus ausgewählt werden.)
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Eigenschaften«.
3. Um ein Objekt des Bildes auszublenden, deaktivieren Sie die Option »Anzeigen«, andernfalls aktivieren Sie diese Option bitte.



Grundlagen der Objektverwaltung

Objekte erstellen

Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte bearbeiten

1. Wählen Sie das Objekt oder die Gruppe aus, das/die Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Eigenschaften«.
1. Legen Sie die Objekt-Transparenzrate und die Kriterien fest, nach nach denen das Objekt durchsichtiger gemacht werden soll. (Eine hohe Transparenz macht das Objekt durchsichtiger, so daß darunter liegende Objekte mehr durchscheinen können.)
4. Klicken Sie auf »Vorschau«, um Ihre Einstellung zu überprüfen.
5. Klicken Sie auf »OK«.



Als Objekt malen



Objekte ins Basisbild einbinden



Vignettieren für weiche Übergänge




Bildmontagen erstellen




Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Fehler rückgängig machen

### Rückgängig machen

Wählen die Bearbeiten-Menübefehl »Rückgängig: ...«, um in dem dann erscheinenden Untermenü alle Bearbeitungsschritte angezeigt zu bekommen, die Sie rückgängig machen können. (Die Zahl der bis zu 99 möglichen Rückgängig-Schritte können Sie über »Datei-Menü> Voreinstellungen: PhotoImpact« festlegen.) 

### Wiederholen

Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Wiederholen: ...«, um in dem dann erscheinenden Untermenü alle Bearbeitungsschritte angezeigt zu bekommen, die Sie nach dem Rückgängigmachen wiederholen können. 

### Von vorn beginnen

Wenn Sie mehr Schritte rückgängig machen möchten, als der Korrekturspeicher hergibt, oder Sie nicht mehr wissen, welcher Befehl Ihr Bild derart verändert hat, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, über den Datei-Menübefehl »Wiederherstellen« das Bild so wiederherzustellen, wie es beim letzten Speichern war. Doch Vorsicht, alle nicht eingebundenen Objekte und Änderungen, die Sie in der laufenden Sitzung vorgenommen haben, gehen dabei verloren.



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

### Objekte ins Basisbild einbinden

1. Wählen Sie das Objekt aus, das Sie in das Basisbild fest integrieren möchten.
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Einbinden«. Um alle schwebenden Objekte einzubinden, wählen Sie entsprechend den Objekt-Menübefehl »Alle einbinden«.

**Anmerkung:** Nachdem ein Objekt eingebunden worden ist, ist es kein Objekt mehr, sondern ein integraler Bestandteil des Bildes. Bei vorheriger Vignettierung oder Festlegung einer Transparenz kann es u.U. sehr schwierig sein, ein Objekt nach dem Einbinden erneut zu markieren.



Vignettieren für weiche Übergänge

Bildmontagen erstellen

Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

Objekte -- Verfahren (Inhalt)

## Filter und Effekte anwenden

### Sofort



Ziehen Sie den gewünschten Effekt, Filter oder die gewünschte Textur von einer Galerie der Trickkiste zu dem Bild,  
oder



doppelklicken Sie in der Trickkiste auf den gewünschten Effekt, Filter oder die Textur.

### Automatisch

1. Wählen Sie das Bild aus, auf das Sie den Effekt bzw. Filter anwenden möchten.
2. Wählen Sie den Filter oder Effekt je nachdem aus dem Format- oder Effekt-Menü.
3. Wählen Sie die Beispielminiatur, die das beste Resultat verspricht.
4. Wenn keine der Beispielminiaturen das gewünschte Ergebnis verspricht, klicken Sie auf Optionen, um für den Filter oder Effekt Einstellungen vornehmen zu können (siehe Schritt 3 der Benutzerdefinierten Einstellungen weiter unten).

### Anmerkung:

Es muß Option zur Anzeige von Schnellbeispielen unter »Datei-Menü> Voreinstellungen: PhotoImpact« markiert sein, um Filter oder Effekte visuelle über Beispielsbilder anwenden zu können.  
Einige Effekte und Filter haben keine sie begleitenden Beispielsbilder.

### Benutzerdefinierte Einstellungen

1. Wählen Sie das Bild aus, auf das Sie einen Effekt oder Filter anwenden möchten.
2. Wählen Sie den entsprechenden Format- oder Effekt-Menübefehl des Filters oder Effektes und klicken im Dialogfeld mit den Beispielbildern auf »Optionen«, womit sich ein effekt- oder filterspezifisches Dialogfeld öffnet.
3. Nehmen Sie die Einstellungen vor, bis das Vorschaubild so aussieht, wie Sie den Effekt/Filter wünschen.
4. Klicken Sie auf »Vorschau«.
5. Klicken Sie auf »OK«, um die Einstellungen zu akzeptieren, auf »Weiter«, um den Effekt/Filter weiter zu bearbeiten, auf »Rückgängig«/»Wiederholen«, um das Bild vor und nach Anwendung des Effektes/Filters vergleichen zu können, oder klicken Sie auf »Abbrechen«, um ohne Übertragung des Effektes/Filters zur Arbeitsfläche zurückzukehren.



[Visuelle Bearbeitung](#)



[Stilisieren Ihrer Bilder](#)



[Ein Bild auf ein anderes basieren](#)



[Retuschieren -- Verfahren \(Inhalt\)](#)

## Windows-Hintergrundbild ändern

1. Wählen Sie einen der Format-Untermenübefehle »Windows-Hintergrundbild: ...«.
2. Wählen Sie »Fläche«, um den Desktop kachelartig mit mehreren Kopien des Bildes zu füllen. Oder wählen Sie »Zentrieren«, um nur eine Kopie des Bildes in die Mitte des Desktops zu setzen, wobei die Randbereiche mit der Hintergrundfarbe und dem Hintergrundmuster gefüllt werden.




Allgemeine Verfahren (Inhalt)

Konfiguration -- Verfahren (Inhalt)



## Automatische Korrekturen

1. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Auto-Verarbeitung«. 
2. Wenn Sie nur eine Korrektur automatisch vornehmen lassen wollen, wählen Sie sie aus dem Untermenü, und schon wird sie ausgeführt.
3. Wenn Sie mehrere Korrekturen automatisch durchführen lassen wollen, wählen Sie den Format-Untermenübefehl »Auto-Verarbeitung: Stapelverarbeitung«.
4. Drücken Sie auf die einzelnen Schaltflächen für Auto-Verarbeitungsoptionen. Die gewählte Reihenfolge wird im Dialogfeld unten angezeigt.
5. Sie können die Reihenfolge auch durch Verrücken der Auto-Verarbeitungs-Piktogramme unten im Dialogfeld ändern.
6. Um eine Korrektur wieder herauszunehmen, klicken Sie auf die jeweilige Schaltfläche, womit diese deaktiviert wird.
7. Klicken Sie auf »Vorschau«, um das Ergebnis am Bild zu sichten und evtl. wieder rückgängig zu machen.
1. Klicken Sie auf »OK«, um die Einstellung zu akzeptieren.



Schnellverfahren (Inhalt)

## Stilisieren Ihrer Bilder

1. Öffnen Sie die Trickkiste und wählen die Stilegalerie oder die Texturengalerie.
2. Suchen Sie die Stimmung, die Sie erzeugen möchten, und ziehen Sie sie auf das Bild, womit sie übertragen wird.

**Anmerkung:** Sie können auch Stile über den Format-Menübefehl »Stil« aus einer riesigen Palette auswählen.



Visuelle Bearbeitung






Ein Bild auf ein anderes basieren



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## Farbbalance korrigieren

1. Markieren Sie den Teil des Bildes, den Sie korrigieren möchten.
2. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Farbbalance« (*Tastenkürzel -- STRG + L*). 
3. Klicken Sie auf das »Automatisch«-Register, um eine Farbe auszuwählen, die neutral grau, rein weiß oder rein schwarz werden soll. Die Registerkarte »Manuell« erlaubt die Farbbalanceregung hingegen über Bildbeispiele, die sich um ein in der Mitte angesiedeltes Bild gruppieren, das die aktuellen Einstellungen zeigt.  
 **Automatisch:** Klicken Sie im Vorschaubild mit der Pipette auf eine Farbe, deren Wert Sie gegen neutral grau verschieben möchten, oder geben Sie die entsprechenden RGB-Werte über die Eingabefelder neben den Farbkästchen ein. (Schauen Sie auf die RGB-Werte unter dem Beispielfenster. Neutrales Grau, wozu auch reines Weiß und Schwarz gehören, haben für jeden Kanal jeweils dieselben Werte. Klicken Sie zur Probe mal vor einem weißen Hintergrund auf eine der Grundfarben, und Sie werden feststellen, daß das Weiß jeweils die Komplementärfarbe annimmt.)  
 **Manuell:** Klicken Sie auf die Bildbeispiele um das in der Mitte, die verschiedene Möglichkeiten zeigen, die Farbbalance zu verschieben. Das Bild in der Mitte zeigt jeweils die Einstellung, wie sie am aktiven Bild aussehen würde
4. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Eine feinere Kontrolle bietet der Format-Menübefehl »Farbtonkorrektur«, über den Sie zu sog. Gradationskurven gelangen, wo Sie die Farbtöne verlagern können.



Farben on-screen einstellen

Effektivste Nutzung des Echtfarben-Spektrums (Farbtonkorrektur)

Was sind Gradationskurven

Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## Effektivste Nutzung des Echtfarben-Spektrums

1. Wählen Sie das Bild, das Sie korrigieren wollen aus.
2. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Farbtonkorrektur«. (*Tastenküzel -- F8*) .
3. Wählen Sie die Registerkarte »Lichter Mittelton Schatten«.
4. Passen Sie das Schaubild so an, daß die Kurve am besten die vorherrschendsten Farben oder Schattierungen des Bildes repräsentiert. Die Kurve für den Hauptkanale (R-G-B) verändert die Helligkeit und den Kontrast, die Kurven für die Farbkanäle (Rot, Grün und Blau) beeinflussen die betreffende Farbe oder ihre Komplementärfarbe.
5. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Für schnelle Korekturen oder ein visuelles Feedback Ihrer Änderungen, versuchen Sie es mit dem Format-Menübefehl »Farbbalance«. 



Farben on-screen einstellen



Farbbalance korrigieren



Was sind Gradationskurven?



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

### Ersetzen des Basisbildes

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Plazieren: Als Basisbild«.
2. Wählen Sie das gewünschte Bild und klicken auf »OK«.

**Anmerkung:** Wenn Sie das Basisbild durch ein Bild anderer Größe ersetzen, wird die Bildgröße automatisch angepaßt. Wenn das neue Bild kleiner ist, werden die Objekte u.U. neu positioniert. Wenn das neue Bild in einem anderen Datentyp oder in einer anderen Auflösung ist, paßt PhotoImpact dessen Datentyp und Auflösung entsprechend an.




Daten löschen

Malen

Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## In CMYK umwandeln

1. Markieren bzw. wählen Sie das Bild umzuwandelnde aus.
2. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Daten Typ: CMYK-Trennung«. 
3. PhotolImpact erstellt vier neue Graustufenbilder; eines für jeden Farbkanal. Speichern Sie jedes der Bilder im Graustufenformat, passen Sie aber auf, daß Sie die einzelnen Kanäle bei Benennung der Dateien deutlich ausweisen.




Warum Datentypen umwandeln?

Bilder umwandeln

Von CMYK umwandeln

Dateiverwaltung -- Verfahren (Inhalt)

## Von CMYK umwandeln

1. Vergewissern Sie sich, daß Sie in PhotoImpact vier kompatible Bilder geöffnet haben, die Sie per CMYK-Komposition zu einem Echtfarben-Bild zusammenfügen wollen.
2. Wählen Sie eines der Graustufenbilder, die Sie kombinieren wollen.
3. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Daten Typ: CMYK-Komposition«. 
4. Wählen Sie dann im Dialogfeld »CMYK-Komposition« ein Bild für jeden auf der Arbeitsfläche verfügbaren Farbkanal.
5. Klicken Sie auf »OK«.



Warum Datentypen umwandeln?


In CMYK umwandeln

Bilder umwandeln


Dateiverwaltung -- Verfahren (Inhalt)

## Anordnen der Arbeitsfläche

### Trickkiste

Wählen Sie den Fenster-Menübefehl »Trickkiste auslegen« und wählen das Symbol mit der gewünschten Anordnung der Trickkiste. 

### PhotoImpact Album


Wählen Sie den Fenster-Menübefehl »Mit Album auslegen« und dann eine der Optionen zum Anordnen von PhotoImpact mit dem Programm Album. 

### Maximieren der Arbeitsfläche

Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Menüleiste entfernen«. Wenn es Menübefehle gibt, die Sie griffbereit haben möchten, öffnen Sie die Schnellbefehlspalette und stellen die gewünschten Befehle in den Benutzerbereich. Um die Menüleiste wieder einzublenden, drücken Sie die ESC-TASTE.

**Anmerkung:** Über den Ansicht-Menübefehl »Ganzer Bildschirm« gewinnen Sie einen noch größeren Sichtbereich, aber einige Menübefehle werden dadurch auch deaktiviert, so daß Sie zunächst Symbolleisten und Paletten schwebend machen müssen, wenn Sie die meist gebrauchten Befehle verfügbar machen möchten.

### Ausblenden unerwünschter Komponenten

Wählen Sie den Ansicht-Menübefehl »Leisten und Paletten« und deaktivieren Sie in dem dann erscheinenden Dialogfeld die Kontrollkästchen der Leisten und Paletten, die Sie nicht angezeigt haben möchten. (Über die Layout-Schaltfläche ) oder indem Sie mit der R. MAUSTASTE auf eine der Symbolleisten bzw. Paletten klicken gelangen Sie zu einem Menü, in dem Sie ebenfalls diese Komponenten ein- und ausblenden können.)



Layout ändern

Plazieren der Symbolleisten


Ein- und Ausblenden des Lineals

Konfiguration -- Verfahren (Inhalt)



## Ein- und Ausblenden des Lineals

Wählen Sie im Ansicht-Menü die Option »Lineal« (angezeigt durch ein Kontrollhäkchen davor).

**Anmerkung:** Die Maßeinheit des Lineals können Sie über die Maßeinheit-Schaltfläche rechts unten auf der Statusleiste bestimmen. 



Layout ändern



Plazieren der Symbolleisten



Anordnen der Arbeitsfläche



Konfiguration -- Verfahren (Inhalt)

## Bildmontagen erstellen

### Malen

Viele der Malwerkzeuge geben die Möglichkeit, über eine Vignette, neu gemalte Formen in das sanft in das Basisbild einzufügen. Je höher der Wert, desto größer der Bereich, der gegenüber dem Basisbild zunehmend transparent wird.

### Objekte

1. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Objekt-Menübefehl »Eigenschaften«.
2. Wählen Sie dann im Dialogfeld »Objekteigenschaften« einen Wert für die Vignettierung. Je höher der Wert, desto größer der Bereich, der zu den Rändern hin immer transparenter wird.
3. Klicken Sie auf »OK«.



Vignettieren für weiche Übergänge

Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

## Ein Bild auf ein anderes basieren

1. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Stil«.
2. Klicken Sie auf das »Frei«-Register (für benutzerdefinierte Stile).
3. Klicken Sie auf die Laden-Schaltfläche und wählen das Bezugsbild aus.
4. Wählen Sie ein Modell als Basis zum Verändern des Bilds aus.



**Intensität** nähert die Helligkeit des Bildes der des Bezugsbildes an.



**Sättigung** nähert die Sätttheit der Farben der des Bezugsbildes an.



**Chrominanz** nähert die Chrominanz (den Farbton) der vorherrschenden Farbe des Bezugsbildes an, um z.B. Farbstiche zu erzeugen oder auszugleichen.

5. Klicken Sie auf »OK«.



Farben on-screen einstellen



Farbbalance korrigieren



Was sind Gradationskurven?



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren

### Markierung

1. Benutzen Sie die Markierwerkzeuge, um einen uneinheitlich geformten Auswahlrahmen zu erstellen, oder markieren Sie uneinheitlich geformtes Objekt aus.
2. Wählen Sie dann den Bearbeiten-Untermenübefehl »Vektorisieren: Auswahlrahmen«.
3. Über *Toleranz* können Sie Dichte der Kontrollpunkte des nachzuzeichnenden Bildes bestimmen. Je niedriger der Wert, desto mehr Kontrollpunkte werden gesetzt und desto mehr Einzelheiten werden vektorisiert. Denken Sie jedoch daran, daß eine hohe Zahl von Kontrollpunkten zulasten der Geschwindigkeit geht.
4. Über *Abstand* können Sie bestimmen, wie exakt Kurven zwischen zwei Kontrollpunkten von PhotoImpact berechnet werden. Je geringer der Abstand, desto genauer wird eine Kurve nachgezeichnet, desto länger dauert aber auch der Vektorisierungsprozeß.
5. Klicken Sie auf »OK«. Egal welches Werkzeug der Werkzeugleiste vorher gewählt war, wird dann automatisch das Pfadwerkzeug aktiviert.

### Bild

1. Markieren bzw. wählen Sie ein Bild oder Objekt aus.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Vektorisieren: Bild«.
3. Über *Toleranz* können Sie Dichte der Kontrollpunkte des nachzuzeichnenden Bildes bestimmen. Je niedriger der Wert, desto mehr Kontrollpunkte werden gesetzt und desto mehr Einzelheiten werden vektorisiert. Denken Sie jedoch daran, daß eine hohe Zahl von Kontrollpunkten zulasten der Geschwindigkeit geht.
4. Über *Abstand* können Sie bestimmen, wie exakt Kurven zwischen zwei Kontrollpunkten von PhotoImpact berechnet werden. Je geringer der Abstand, desto genauer wird eine Kurve nachgezeichnet, desto länger dauert aber auch der Vektorisierungsprozeß.
5. Über *Schwellenwert* können Sie PhotoImpact anweisen, welche Farbpixel in die Vektorisierung eingeschlossen und welche ausgeschlossen werden sollen. Alle Pixel mit Luma-Werten (Helligkeitswerten) unterhalb des Schwellenwertes werden in die Vektorformen eingeschlossen, alle anderen ausgeschlossen.
5. Klicken Sie auf »OK«. Egal welches Werkzeug der Werkzeugleiste vorher gewählt war, wird dann automatisch das Pfadwerkzeug aktiviert.



Werkzeuge wechseln

Bilder verzerren

Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Visuelle Bearbeitung

Etliche Werkzeuge und Befehle haben Dialogfelder, die Bildbeispiele bieten, um Ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Änderung Sie vornehmen sollen. Um eine Änderung vorzunehmen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Miniatur und schließlich auf »OK«, womit die Korrektur in Kraft tritt.

### Sonderfälle



Die meisten Effekte des Effekt-Menüs verfügen über ein Dialogfeld mit Beispielsbildern, über die Sie schnell verschiedene Effekt-Vorgaben auswählen können. Um selbst Einstellungen für den Effekt vornehmen zu können, klicken Sie bitte auf die Optionen-Schaltfläche, über die Sie zu dem eigentlichen Dialogfeld für den Effekt gelangen. Wenn Sie die Beispielsbilder in weiteren Sitzungen nicht mehr angezeigt haben möchten, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen, oder deaktivieren Sie unter »Datei> Voreinstellungen: PhotoImpact« das Kontrollkästchen »Schnellbeispiele anzeigen«.



Einige Einstellungen, wie z.B. die für Helligkeit & Kontrast (siehe Format-Menü) lassen sich über leicht abweichende Miniaturen des aktuellen Bildes (angezeigt durch die Miniatur in der Mitte) akkumulativ vornehmen. D.h., je öfter Sie auf eine der um die mittlere gruppierte Miniatur klicken, desto stärker der Effekt..



Filter und Effekte anwenden



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## »Meine Galerie« ändern

### Effekt-Einstellungen speichern

Mehrere Effekt und Format-Befehlsdialogfelder weisen eine »Hinzu«- (oder >>-) Schaltfläche auf, über die Sie Ihre Einstellungen in »Meine Galerie« einreihen können, um sie dort zu speichern:

1. Klicken Sie dann im Dialogfeld des Befehls auf »Miniatur«, um einen Bildausschnitt auszuwählen.
2. Gehen Sie zu dem ursprünglichen Dialogfeld zurück und klicken auf »Hinzu«.
3. Tragen Sie für diesen benutzerdefinierten Effekt einen Namen ein und klicken auf »OK« ein.
4. PhotoImpact platziert den Effekt automatisch in die passende Registerkarte von »Meine Galerie«.

**Anmerkung:** Die Einstellungen für einige Befehle, wie z.B. die für Farbton-Gradationskurven, lassen sich nicht über Beispielbilder, sondern über einen Graphen oder andere Befehlsattribute vornehmen, die in »Meine Galerie« eingereiht einzigartige visuelle Erinnerungstützen sein können.

### Werkzeuge-Einstellungen

Klicken Sie rechts einer Attributleiste auf die >>-Schaltfläche und geben den Werkzeug-Einstellungen einen Namen, über die Sie sie später leicht identifizieren können. PhotoImpact platziert diese Werkzeug-Einstellungen dann automatisch in die richtige Registerkarte von »Meine Galerie«.



Trickkiste Grundlagen
Trickkiste Verfahren (Inhalt)

## Verwendung der Zwischenablage

Neben den normalen Zwischenablage-Features, wie sie allen Windows-Programmen gemein sind, bietet PhotoImpact einige andere Möglichkeiten der Zwischenablage-Nutzung:



**Einfügen:** PhotoImpact bietet fünf Möglichkeiten, Daten der Zwischenablage einzufügen. In allen Fällen werden die eingefügten Zwischenablagedaten automatisch zu einem Objekt.



**Als Objekt** fügt die Zwischenablagedaten in ein Bild oder einen Auswahlbereich in der linken oberen Ecke als ein schwebendes Objekt ein.



**In die Markierung** fügt, so eine Markierung besteht, die Zwischenablagedaten in diese Auswahl ein, wo Sie sie dann in die gewünschte Position bringen können. Sobald Sie die Zwischenablagedaten eingefügt haben, wird die Auswahl zu einem Objekt.



**In Markierung einpassen** skaliert die Zwischenablagedaten automatisch so, daß sie genau in die Markierung eingepaßt werden, wobei die Auswahl zu einem Objekt wird.



**Unterm Zeiger** stellt die Mitte der Zwischenablagedaten genau dorthin, wo Sie mit der L. MAUSTASTE klicken.



**Als neues Bild** erstellt mit den Zwischenablagedaten ein neues Bild als Objekt. (Wenn die Zwischenablagedaten nicht rechteckig sind, werden sie in den Abmessungen auf Rechteckform gebracht.



**Zwischenablage-Untermenü** verhält sich ähnlich dem Windows Zwischenablage-Viewer, außer daß nur Bilddaten aufgenommen werden.



Ziehen & Ablegen



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Daten löschen

### ENTF-TASTE

Wenn Sie bei einer bestehenden Markierung die ENTF-TASTE drücken, wird der Inhalt vom Basisbild entfernt und durch die aktuelle Hintergrundfarbe ersetzt.

### Löschen-Befehl

Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Objekt und wählen den Befehl »Löschen«.

### Ausradieren

Wählen Sie das Radierwerkzeuge, um Daten vom Basisbild zu löschen und durch die Hintergrundfarbe zu ersetzen.



**Alles** löscht alle Bereiche, über die Sie mit der Maus ziehen.



**Ausgewählte Farbe** löscht nur Pixel mit den in der Attributleiste übereinstimmenden Farbwerten.



Ersetzen des Basisbildes







Allgemeine Verfahren (Inhalt)









## Farbfüllungen

### Fläche füllen

1. Wählen Sie das Eimerfüllwerkzeug. 
2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Farbkästchen, um die Füllfarbe auszuwählen.
3. Wählen Sie unter »Mischen«, wie die Farbfüllung erfolgen soll:  
 **Immer** nimmt alle Farbwerte.  
 **Farbton & Sättigung** tönt das auf der Grundlage der Farben.  
 **Nur Farbton** tönt das Bild auf der Grundlage der Reichheit der Farben.
4. Über »Ähnlichkeit« können Sie PhotoImpact anweisen, auf der Grundlage Werte ähnlicher Farben einen größeren Bereich zu füllen.
5. Klicken Sie auf das Objekt, die Markierung oder den Bereich, wo die Farbfüllung beginnen soll.

### Farbverlaufsfüllungen

1. Wählen Sie eines der Werkzeuge zum Füllen mit einem Farbverlauf.   
  

2. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf die Farbkästchen für die Ausgangs- und die Zielfarbe der Verlaufsfüllung.
3. Wählen Sie unter »Mischen«, wie die Farbfüllung erfolgen soll:  
 **Immer** nimmt alle Farbwerte.  
 **Farbton & Sättigung** tönt das auf der Grundlage der Farben.  
 **Nur Farbton** tönt das Bild auf der Grundlage der Reichheit der Farben.
5. Klicken Sie auf das Objekt, die Markierung oder den Bereich, wo die Farbfüllung beginnen soll, und ziehen Sie dann die Maus bis zu dem Punkt, wo die Zielfarbe sein soll. Alle Bereiche zwischen diesen beiden Punkten werden dann mit dem Verlauf zwischen den Ausgangs- und Zielfarben gefüllt.

**Anmerkung:** Über den Bearbeiten-Menübefehl »Füllen« können Sie auch Bereiche mit Farben füllen.



Werkzeuge wechseln



Musterfüllungen



Verwendung der Zwischenablage



Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

## Musterfüllungen

1. Markieren Sie das Objekt oder den Bereich, den Sie füllen möchten. Wenn nichts markiert ist, wird das Basisbild gefüllt.
2. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Füllen«.
3. Wählen Sie das Muster oder die Farbe aus, mit dem Sie das Objekt/Bild/den Bereich füllen möchten und klicken auf »OK«.

**Anmerkung:** Für Farbverlaufsfüllungen verwenden Sie bitte das Füllwerkzeug. Sie können auch das Eimerfüllwerkzeug nehmen, um den gewünschten Bereich mit einer einzigen Farbe zu füllen.



Farbfüllungen



Verwendung der Zwischenablage



Erweitern -- Verfahren (Inhalt)

### **Zusammenfügen zweier Bilder**

1. Stellen Sie sicher, daß es sich bei den beiden zusammenzufügenden Bildern um solche in Graustufen oder RGB-Echtfarben handelt und beide auf der PhotoImpact-Arbeitsfläche geöffnet sind.
2. Wählen Sie eines der Bilder aus, die Sie zusammenfügen möchten. (Egal welches.)
3. Wählen Sie den Bearbeiten-Menübefehl »Heften«.
4. Wählen Sie das andere der Bilder aus, die Sie per Heften Zusammenfügen möchten.
5. Ziehen Sie die Bilder so, daß Sie in der richtigen Reihenfolge nebeneinanderliegen.
6. Wählen Sie die Option »Manuell« und aktivieren das Kontrollkästchen »Auto-Justierung«.
7. Drücken Sie die UMSCH-TASTE und klicken auf einen Bezugspunkt des einen Bildes.
8. Drücken Sie die UMSCH-TASTE und klicken auf einen Bezugspunkt des anderen Bildes, der dem in dem ersten Bild (siehe Schritt 7) möglichst nahe sein sollte.
9. Klicken Sie auf »OK«.



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Ändern von Indexbildfarben

### Ändern individueller Farben

1. Wählen Sie den Format-Menübefehl »Farbtabelle«.
2. Klicken Sie dann im Dialogfeld »Farbtabelle« auf das Farbkästchen der Farbe, die Sie ändern möchten.
3. Wählen Sie im dann erscheinenden Dialogfeld die gewünschte Farbe und klicken auf »OK«.
4. Wenn die Farbtabelle wie gewünscht ist, klicken Sie nochmals auf »OK«, um zu dem Bild zurückkehren zu können.

### Ändern der ganzen Palette

Wählen Sie den Format-Menübefehl »Farbetabelle« und klicken auf »Laden«, um die bestehende Farbpalette gegen eine vorher gespeicherte auszutauschen.



Farben on-screen einstellen



Effektivste Nutzung des Echtfarben-Spektrums




Was sind Gradationskurven?



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## Neue Bilder erstellen

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Neu«. 
2. Wählen Sie einen Datentyp, die Bildgröße und Auflösung, in dem/der das neue Bild erstellt werden soll.
3. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Sie können auch neue Bilder durch Umwandeln oder Verdoppeln bestehender Bilder erstellen.



Bilder öffnen



Bilder umwandeln



Verdoppeln



Allgemeine Verfahren (Inhalt)

## Farben on-screen einstellen

Über die dynamischen Regler können Sie die Helligkeit, den Kontrast und die Farbbalance ähnlich einstellen, wie Sie es vom Fernseher gewohnt sind.



Dient zum Einstellen des Kontrastes.



Dient zum Einstellen der Helligkeit.



Dient zum Einstellen des Rotkanals.



Dient zum Einstellen des Grünkanals.



Dient zum Einstellen des Blaukanals.



Effektivste Nutzung des Echtfarben-Spektrums




Was sind Gradationskurven?



Retuschieren -- Verfahren (Inhalt)

## Bildausschnitte suchen

1. Klicken Sie auf das Sucher-Symbol. 
2. Ziehen Sie den Sucherrahmen zu dem Bildausschnitt, den Sie im Fenster angezeigt haben möchten.

**Anmerkung:** Der Sucher ist nur verfügbar, wenn das aktive Fenster nicht ohne horizontale und/oder senkrechte Bildlaufleisten auskommt.







Vergrößern oder Verkleinern der Bildansicht



Ansicht -- Verfahren (Inhalt)










## Präzisiertes Markieren

1. Erstellen Sie mit einem der Markierwerkzeuge eine grobe Markierung des gewünschten Auswahlbereiches.   
  

2. Wählen Sie das Markierschablone-Werkzeug, woraufhin alle nicht markierten Bereiche von einer gefärbten Schablone (oder Maske) bedeckt werden.. 
3. Wenn die aktuelle Farbe der Schablone (d.h. Maske) der Grundfarbe des Bildes zu ähnlich ist, klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Farbkästchen der Attributleiste, um eine andere Schablonenfarbe auszuwählen.
4. Um die Markierung zu erweitern, ziehen Sie bei gedrückter L. MAUSTASTE über das Bild; um Bereiche aus der Markierung herauszunehmen, ziehen Sie bei gedrückter R. MAUSTASTE über die Markierung. (Um Bereiche hinzuzufügen oder abzuziehen, können Sie vor dem Ziehen bei gedrückter L. MAUSTASTE auch einen der beiden Modi der Attributleiste wählen.)
5. Wenn die Markierung zu Ihrer Zufriedenheit ist, können Sie ein anderes Werkzeug wählen, um das Bild bzw. Die Markierung weiter zu bearbeiten.

### Anmerkungen:

PhotoImpact deaktiviert bei Aktivieren der Markierschablone die meisten Menübefehle. Sie werden erst wieder verfügbar, wenn Sie ein anderes Werkzeug gewählt haben.

Nach Anklicken des Markierschablone-Werkzeugs wird der Korrekturspeicher gelöscht, d.h. können Sie keine vorherigen Arbeitsschritte mehr rückgängig machen.

-   Werkzeuge wechseln
-  Rechteckige und elliptische Markierungen
-  Freihandmarkierungen
-  Über Farben markieren
-  Markierungen umrahmen
-  Markierungen -- Verfahren (Inhalt)
-  Erweitern -- Verfahren (Inhalt)
-  Verformen -- Verfahren (Inhalt)



## Plug-ins hinzufügen

### Ulead-Plug-ins

Bei der PhotoImpact-Installation werden auch automatisch die Ulead-Plug-ins (Einsteckmodule) in Ihr System installiert. Um Sie verwenden zu können, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
2. Klicken Sie auf das PhotoImpact-Register und aktivieren die Option »Plug-in-Effekte bei Programmstart laden«.

### Andere kompatible Plug-ins

Um PhotoImpact Plug-ins von Dritten hinzuzufügen, bitte wie folgt vorgehen:

1. Installieren Sie die Plug-ins gemäß ihrer Begleitdokumentation und notieren/merken Sie sich den Namen und den Pfad des Ordners, wo Sie die Plug-ins installiert haben.
2. Machen Sie eine Sicherungskopie Ihrer ULEAD32.INI-Datei (in Ihrem Windows-Ordner befindlich).
3. Öffnen Sie die ursprüngliche ULEAD32.INI-Datei und erstellen einen Abschnitt mit der Bezeichnung »PLUG IN«, so nicht schon einer vorhanden ist, um die Ordernamen mit Pfadangabe der Plug-ins dort einzufügen:

[PLUG IN]

4. Für jeden Plug-ins enthaltenden Ordner geben Sie dann bitte eine Zeile wie folgt ein:

*PLUGINDIRn = Laufwerk:\Ordnername*

wobei *n* ein sequentiell zunehmender Wert, anfangen mit 1 für den ersten Ordner, ist.

5. Wählen Sie den Datei-Menübefehl »Voreinstellungen«.
6. Klicken Sie auf das PhotoImpact-Register und aktivieren die Option »Plug-in-Effekte bei Programmstart laden«.



Beispiel



Allgemeine Verfahren (Inhalt)



Konfiguration -- Verfahren (Inhalt)

## Ziehen & Ablegen

Bearbeitung per Ziehen & Ablegen (Drag & Drop) geht so einfach wie schnell:



**Von einer Stelle zu einer anderem:** Ziehen Sie Objekte von Bildern oder aus dem Objektarchiv auf die PhotoImpact-Arbeitsfläche oder zu einem anderen Bild, womit das Objekt zu dem neuen Ziel verschoben wird. Möchten Sie das Objekt nur kopieren, drücken Sie beim Ziehen gleichzeitig die STRG-TASTE.



**Flächenmäßig füllen:** Drücken Sie beim Ziehen & Ablegen gleichzeitig die T-Taste, womit das Bild von dem Objekt flächenmäßig als eine Aneinanderreihung von horizontal und vertikal ausgelegten Kacheln gefüllt wird.



**Markierung:** Drücken Sie beim Ziehen & Ablegen eines Objekts gleichzeitig die M-TASTE, womit die Markierung von dem Objekt flächenmäßig als eine Aneinanderreihung von horizontal und vertikal ausgelegten Kacheln gefüllt wird.



**Effekte und Texturen der Trickkiste:** Ziehen Sie den Effekt oder die Textur von der Trickkiste auf ein Bild, um ihn/sie direkt zur Anwendung zu bringen.




Verwendung der Zwischenablage










Allgemeine Verfahren (Inhalt)


## Text verzerren

1. Wählen Sie das Textwerkzeug aus. 
2. Markieren Sie das Textobjekt, das Sie verzerren oder krümmen möchten.
3. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste auf der Attributleiste als Modus »Pfad«.
4. Ziehen Sie an den Kontrollpunkten, um den Text in die gewünschte Form zu bringen.
5. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste einen der Modi »Objekt« oder »Auswahlbereich«, in dem Sie den Text in das Bild einfügen möchten.

**Anmerkung:** Wenn Sie über ein anderes Werkzeug als das Text- oder das Pfadwerkzeug Änderungen an einem Textobjekt vornehmen, verliert es seinen Textcharakter und wird ein normales Objekt.

	
	<u>Werkzeuge wechseln</u>
	<u>Bilder verzerren</u>
	<u>Text malen</u>
	<u>Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren</u>
	<u>Objekte mit Pfaden zeichnen</u>
	<u>Verformen -- Verfahren (Inhalt)</u>

## Text malen

1. Wählen Sie das Textwerkzeug. 
2. Klicken, wo Sie den Text einfügen möchten.
3. Tragen Sie den gewünschten Text in das Texteintragsfeld ein.
4. Wählen Sie über die Attributleiste Schriftart, Schriftgrad und Stil des Textes aus.
5. Klicken Sie das Farbkästchen, um auf den Ulead-Farbwähler zuzugreifen, über den Sie die Textfarbe ändern können (rechtstastig klicken, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen).
6. Klicken Sie auf »OK«.

**Anmerkung:** Um bereits bestehenden Text zu bearbeiten, wählen Sie bitte das Textwerkzeug und doppelklicken auf den Text, den Sie ändern möchten.



Werkzeuge wechseln



Bilder verzerren



Text verzerren



Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren





Objekte mit Pfaden zeichnen



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte mit Pfaden zeichnen

1. Wählen Sie das Pfadwerkzeug. 
2. Wählen Sie auf der Attributleiste aus dem Modus-Dropdown-Menü als Modus »Pfad«.
3. Klicken Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen die Option »Neuer Pfad«. 
4. Klicken Sie auf die Stelle, wo Sie anfangen wollen, das Objekt zu zeichnen.
5. Um eine Kurve zu zeichnen, ziehen Sie die Maus zu dem nächsten Punkt der gewünschten Form; um eine gerade Linie zu zeichnen, bewegen Sie die Maus zu dem nächsten Punkt und klicken darauf.
6. Um die Form zu schließen, doppelklicken Sie auf einen der Kontrollpunkte.
7. Um die Form zu ändern oder um ihr weitere Kontrollpunkte hinzuzufügen, klicken Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen die Option »Bestehenden Pfad bearbeiten«. Deaktivieren Sie auf der Attributleiste das Kontrollkästchen »Frei« (für freies Bearbeiten), wenn Sie möchten, daß die Winkelstellung der Kontrollpunkte beim Bearbeiten der Form beibehalten wird.
8. Klicken Sie auf das Farbkästchen, um auf den Ulead-Farbwähler zuzugreifen, über den Sie die Textfarbe ändern können (oder klicken Sie darauf rechtstastig, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen.)
9. Wählen Sie aus dem Modus-Dropdown-Menü »Objekt« oder »Auswahlwahlbereich«, womit das Pfadobjekt als Objekt oder Auswahlbereich in das Bild eingefügt wird.



Werkzeuge wechseln



Bilder verzerren





Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren



Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Bilder verzerren

1. Wählen Sie das Pfadwerkzeug. 
2. Klicken Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche und deaktivieren beide Menübefehle. 
2. Wählen Sie das Vektorobjekt, das Sie verzerren möchten. Der Cursor verliert seinen Schwanz, wenn er über einem in Frage kommenden Objekt ist.
4. Wählen Sie aus der Modus-Dropdown-Liste »Pfad«, womit eine ungefüllte Umrißzeichnung des Objekts zu erhalten. (Wenn Sie bereits im Pfad-Modus sind, müssen Sie u.U. erst »Objekt« und dann »Pfad« wählen, um Kontrollpunkte zu erhalten.)
5. Ziehen Sie die Kontrollpunkte, bis Sie die gewünschte Form des Pfadobjekts erhalten.
6. Wählen Sie aus dem Modus-Dropdown-Menü »Objekt« oder »Auswahlwahlbereich«, womit das Pfadobjekt als Objekt oder Auswahlbereich in das Bild eingefügt wird.

**Anmerkung:** Um bereits bestehenden Text zu bearbeiten, wählen Sie bitte das Textwerkzeug und doppelklicken auf den Text, den Sie ändern möchten.



Werkzeuge wechseln

Text verzerren

Text malen

Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren

Objekte mit Pfaden zeichnen

Verformen -- Verfahren (Inhalt)

## Trickkiste-Grundlagen



Klicken Sie auf der Standardleiste auf die Schaltfläche »Trickkiste neben dem aktiven Bild anordnen«, um das Fenster des aktiven Bildes so auf Größe zu bringen, daß es genau neben die Trickkiste paßt.



Drücken Sie auf die Schaltfläche zum Einblenden der Trickkiste. Wenn Sie abermals darauf klicken, wird sie wieder ausgeblendet.



Mehrere Galerien und Paletten der Trickkiste haben verschiedene Register zum Klassifizieren ihrer Inhalte.



Ziehen Sie das Gewünschte (Effekt, Textur, Filter, etc.) von der jeweiligen Galerie/Palette der Trickkiste zu dem Bild oder zu dem Auswahlbereich, womit es dort angewandt bzw. eingefügt wird.



Abhängig vom Datentyp stehen einige Artikel der Trickkiste nicht immer zur Verfügung.



Grundlagen der Objektverwaltung



Objektarchiv -- Grundlagen



Was sind Objekte?



Objekte -- Verfahren (Inhalt)




Trickkiste -- Verfahren (Inhalt)



Trickkiste

## Malen

1. Wählen Sie ein Malwerkzeug. 



2. Legen Sie über die Attributleiste die Pinselform und -stärke sowie andere Charakteristiken fest.

3. Wählen Sie aus der Farbpalette eine Malfarbe aus. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf ein Farbkästchen, um zu dem Farbwahl-Menü zu gelangen.

4. Ziehen Sie die Maus über die Teile des Basisbildes, die Sie bemalen möchten.



Werkzeuge wechseln

Als Objekt malen

Klonen














Effekte malen

Objekte in andere Bilder malen

Malen -- Verfahren (Inhalt)



## Als Objekt malen

1. Positionieren Sie die Objekte dort, wo Sie sie im Bild haben möchten.
2. Wählen Sie das Markierschablone-Werkzeug. 
3. Markieren Sie einen Bereich in der gewünschten Form und Größe des Bildteils, den Sie bemalen möchten.
4. Wählen Sie Markierwerkzeug.   
  

5. Klicken Sie mit der R. MAUSTASTE auf das Bild und wählen »In Objekt umwandeln«.
6. Verschieben Sie das neue Objekt so, daß es über einem anderen Objekt liegt, das Sie mit ihm verdecken oder überlappen lassen möchten.   

7. Malen Sie das Bild, das Sie in das neue Objekt einfügen möchten.  
  
  
  
  
  
  


Werkzeuge wechseln

Malen

Klonen


Effekte malen

Objekte in andere Bilder malen

Malen -- Verfahren (Inhalt)

## Klonen

Sie können zwischen Bildern, von Objekten ins Basisbild, zwischen Objekten und vom Basisbild in Objekte klonen (d.h. mit Bildbereiche in Kopie bemalen).

1. Wählen Sie das Bildklon-Werkzeug. 
2. Drücken Sie die UMSCH-TASTE und klicken auf das Bild oder Objekt, wo Sie klonen möchten.
3. Klicken und ziehen Sie die Maus, wo Sie das Bild hinklonen möchten.



Werkzeuge wechseln



Malen



Effekte malen



Objekte in andere Bilder malen



Malen -- Verfahren (Inhalt)

## Effekte malen

Machen Sie dies am besten sofort, nachdem Sie Objekte ins Basisbild eingebunden haben oder kurz vor Ende Ihrer Bearbeitungssitzung, um Ihrem Bild den letzten Feinschliff zu geben.

1. Wählen Sie ein Retouchewerkzeug. 



2. Wählen Sie über die Attributleiste Pinselform- und -stärke sowie andere Charakteristiken.
3. Ziehen Sie die Maus über den Bereich des Basisbildes, den Sie mit einem Effekt bemalen möchten.



Werkzeuge wechseln

Als Objekt malen

Klonen

Effekte malen

Objekte in andere Bilder malen

Malen -- Verfahren (Inhalt)

## Objekte in andere Bilder malen

1. Wählen Sie das Objektklon-Werkzeug. 

2. Klicken Sie auf die »Öffnen«-Schaltfläche und wählen eine PhotoImpact-UFO-Datei aus, welche Objekte enthält, die Sie in ein anderes Bild malen möchten. (Sie können auch ein Bild ohne Objekte als ein Objekt in ein anderes Bild malen, wobei PhotoImpact das Basisbild als Objekt betrachtet.)

3. Nehmen Sie die Objektklon-Einstellungen vor, um den Abstand und die Lage der geklonten Objekte festzulegen.

4. Wählen Sie im Optionen-Menü die Option »Stempel« (Kontrollhäkchen), um je nach Ebene ein Objekt aus der in Schritt1 ausgewählten Datei dort hinzusetzen, wo Sie klicken. Mit jedem Klicken wird ein neues Objekt gesetzt.

Wählen Sie die Option »Spur«, um Objekte beim Ziehen quasi wie mit einem Pinselstrich in das Bild zu malen.




Werkzeuge wechseln


Malen


Effekte malen


Malen -- Verfahren (Inhalt)


## Layout ändern


Sie können die Arbeitsfläche schnell Ihren Bedürfnissen anpassen, indem Sie einfach zwischen verschiedenen Layout-Modi wechseln. Klicken Sie dazu auf der Standardleiste auf die Layout-Schaltfläche und wählen die Benutzeroberfläche sowie die anzuzeigenden Komponenten wie Leisten und Paletten. 


 **Einfach-Modus** zeigt nur die Standardleiste mit den wichtigsten Schaltflächen zum Einscannen, Bearbeiten und Aufbessern bzw. Retuschieren von Bildern an.


 **Mittel-Modus** zeigt neben der Standardleiste noch die Attributleiste und die Werkzeugpalette an, mit denen Sie fast alle Werkzeuge zur Hand haben, um Ihre Bilder zu markieren, bearbeiten, retuschieren und verzerren.

 **Fortgeschritten-Modus** zeigt außer der Schnellbefehlspalette alle Leisten und Paletten an, über die Sie mit großer Leichtigkeit Feineinstellungen vornehmen und Effekte, Filter, Texturen usw. anwenden können.

 Über das Dialogfeld »Leisten & Paletten« oder das Layout-Menü können Sie auch die Arbeitsflächenkomponenten einzeln ein- und ausblenden.

 Plazieren der Symbolleisten

 Ein- und Ausblenden des Lineals

 Konfiguration -- Verfahren (Inhalt)

## Sechs Schritte zu sensationellen Bildern

Wenn Sie ein Bild schnell fertigstellen müssen, bietet die Standardleiste die wichtigsten Befehle und Werkzeuge, um Sie ans Ziel zu bringen:



Zum einscannen von Bildern auf die Arbeitsfläche.



Zur Automatischen Verarbeitung, um beim Scannen häufig auftretende Bildmängel automatisch beheben zu lassen, wie z.B. Moirés und eine schiefe Lage der Bilder.



Zum Einstellen der Farbbalance, ähnlich dem Farbgler am Fernseher.





Zum Einstellen von Helligkeit und Kontrast, ähnlich den entsprechenden Reglern am Fernseher.



Öffnet die Trickkiste , aus der Sie Effekte, Filter, Texturen und Objekte einfach auf das aktive Bild ziehen können, um Sie zur Anwendung zu bringen.



Zum Umrahmen eines Bildes mit Schatten und Leinwand transparent oder vignettiert (zum sanfteren Einfügen des Bildes in den Hintergrund, auch unter dem Begriff »Weiche Kante« bekannt).

Schon ist Ihr Bild fertig! Jetzt brauchen Sie nur noch auf die Schaltflächen zum Drucken () oder Speichern () klicken.



[Schnellverfahren \(Inhalt\)](#)

Schwarze Pixel in der Auswahl sind undurchsichtig (opak). Weiße Bildpunkte sind völlig transparent. Graue Bereiche sind je nach Helligkeit mehr oder weniger transparent.

Beim RGB-Farbmodell bezeichnet neutrale Farbe eine Farbe, die dieselben Werte für die einzelnen Farbkanäle (R, G, B) hat. Sie können die aktuellen Werte jeweils unter dem Vorschaubild ablesen. Klicken Sie im Bild auf ein Pixel der Farbe, die Sie neutralisieren möchten.



Über die »Manuell«-Registerkarte können Sie die Farben gemäß dem HSB-Kegel verschieben. Die Miniatur direkt neben der Referenzminiatur in der Mitte verschiebt die Farben des Bildes gegen Rot. Die anderen Schlüsselfarben sind im Uhrzeigersinn Magenta (unten rechts), Blau (unten links), Cyan (links neben Referenzminiatur), Grün (oben links) und gelb (oben rechts). Durch progressives Klicken auf die äußeren Miniaturen können Sie die Farben weiter gegen den gewünschten Farbton verschieben.

Wenn Sie z.B. Kai's Power Tools unter C:\KPT installiert haben, fügen Sie Ihrer Ulead32.INI-Datei folgende Zeilen hinzu:

```
[PLUG IN]  
PLUGINDIR1 = C: \KPT
```



## **Willkommen**



### Was ist

### PhotoImpact?



### Hilfe zur Ulead-Hilfe

## **Willkommen**



Willkommen in der PhotoImpact-Hilfe. Neben dieser Einleitung finden Sie hier noch folgende Abschnitte:



**Verfahren** bietet aufgabengerichtete Anleitungen zur Nutzung von PhotoImpact.



**Verständnis** erklärt PhotoImpacts Bearbeitungskonzepte.



**Anleitung** beschreibt Menübefehle, die Arbeitsfläche und Dialogfelder. Hier finden Sie außerdem auch einen Tips & Tricks-Teil.



**Grundlagen der Bildbearbeitung** bietet wertvolle Hintergrundinformationen zu Computergrafiken.



**Kundendienst** teilt Ihnen mit, wie Sie Ulead Systems oder eine ihrer Vertretungen erreichen können, wenn Sie Fragen haben oder Rat brauchen.



## **Übersicht**



### Computergrafiken



### Bilder



### Farben



## **Grundlagen der Bildbearbeitung**



Dieser Abschnitt enthält wichtige Hintergrundinformationen zum Thema Computer und Grafiken. So erfahren Sie hier auch einiges zur Technologie, die hinter diesem Produkt steht. Die meisten Themen dieses Abschnittes sind länger als in anderen Abschnitten und machen daher den Einsatz von Bildlaufleisten erforderlich.



## **Datei-Menü**



### Arbeitsfläche



### **Menübefehle**



### Dialogfelder



### Tips & Tricks



Das Datei-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie auf den, zu dem Sie Näheres erfahren möchten.



Neu



Offnen



Wiederherstellen



Schließen



Speichern



Speichern unter



Plazieren



Holen



Seitenansicht



Drucken



Senden



Voreinstellungen



Zuletzt geöffnete Dateien (1., 2., 3. ....)



Exit

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## **Format-Menü**



[Arbeitsfläche](#)  
[\*\*Menübefehle\*\*](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



Das Format-Menü enthält folgende Befehle zum Ändern von Farben, der Bildgröße, etc. Klicken Sie auf den, zu dem Sie Näheres erfahren möchten.

 [Auto-Verarbeitung](#)  
 [Stil](#)  
 [Helligkeit & Kontrast](#)  
 [Farbbalance](#)  
 [Farbton & Sättigung](#)  
 [Fokussieren](#)  
 [Farbtonkorrektur](#)  
 [Invertieren](#)  
 [Tiefe](#)  
 [Abmessungen](#)  
 [Auflösung](#)  
 [Rahmen & Schatten](#)  
 [Datentyp](#)  
 [Farbtabelle](#)  
 [Windows Wallpaper](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.















## Ansicht-Menü

[Arbeitsfläche](#)  
[\*\*Menübefehle\*\*](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



Das Ansicht-Menü enthält folgende Befehle zum Steuern der Anzeige von Bildern und Programmkomponenten. Klicken Sie auf den, zu dem Sie Näheres erfahren möchten.

 [Hinzufügen](#)  [Vollbild](#)  
 [1:1](#)  [Menüleiste ausblenden](#)  
 [Vergrößern](#)  [Bildeigenschaften](#)  
 [Verkleinern](#)  [Systemeigenschaften](#)  
 [Auf Fenstergröße](#)  [Leisten & Paletten](#)  
 [Auf Fenstergröße um](#)  [Lineal](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.






## Hilfe-Menü

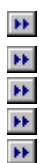
[Arbeitsfläche](#)  
[\*\*Menübefehle\*\*](#)  
[Dialogfelder](#)  
[Tips & Tricks](#)



Das Hilfe-Menü enthält folgende Befehle zum Erlangen von Hilfe. Klicken Sie unten, um Näheres zu den einzelnen Hilfe-Befehlen zu erlangen.

 [Ulead PhotoImpact-Hilfe](#)  
 [Über Ulead](#)  
 [Über PhotoImpact](#)













Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## Datei-Menü-Dialogfelder

[Arbeitsfläche](#)  
[Menübefehle](#)  
[\*\*Dialogfelder\*\*](#)  
[Tips & Tricks](#)



  [Neu](#)  [Holen:Quelle wählen](#)  
 [Öffnen](#)  [Seitenansicht](#)  
 [Speichern](#)  [Drucken](#)  
 [Speichern unter](#)  [Post senden](#)  
 [Plazieren](#)  [Voreinstellungen](#)  
 [Holen:Bild](#)

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



## Tips & Tricks



Arbeitsfläche  
Menübefehle  
Dialogfelder  
**Tips & Tricks**



Hier einige Tips & Tricks und andere Techniken, die Ihnen hilfreich sein werden, PhotoImpact besser zu nutzen und zu verstehen.



Werkzeuge wechseln



Drag & Drop-Bearbeitung



Schnell zoomen



Wer braucht noch Standardmenüs?



Schnell zuschneiden



Unterschiede zwischen dem Verform- und dem

Pfadwerkzeug



Erstellen einer Graustufenmaske von einem Farbbild



Warum Objekte gruppieren?



Abmessungen oder Auflösung...Sie entscheiden



Die Wahl der richtigen Auflösung



Warum die Anzeige kalibrieren?



Warum den Speicher verwalten?



Warum Datentypen umwandeln?



**Allgemeines**

Schnell

Markierungen

Objekte

Malen

Erweitern

Retuschieren

Verformen

Trickkiste

Ansicht

Dateiverwaltung

Konfiguration



Neue Bilder erstellen



Bilder öffnen



Layout ändern



Ziehen & Ablegen



Informationen erlangen



Befehle auf mehrere Dateien gleichzeitig anwenden



Verwendung der Zwischenablage



Daten löschen



Kopieren



Bilder zuschneiden



Verdoppeln



Fehler rückgängig machen



Drucken



PhotoImpact beenden



Allgemeines

Schnell

Markierungen

Objekte

Malen

Erweitern

Retuschieren

Verformen

Trickkiste

Ansicht

**Dateiverwaltung**

Konfiguration



Bilder öffnen



Dateien suchen



Speichern



Bilder umwandeln



In CMYK umwandeln



Von CMYK umwandeln



Windows-Hintergrund ändern



Datei-Menü



Bearbeiten-Menü



Ansicht-Menü



Format-Menü



Effekt-Menü



Fenster-Menü



Hilfe-Menü

- » Switch-Menü
- » Markieren-Menü
- » Objekt-Menü
- » Trickkiste-Menü
- » Objekarchiv-Menü
- » Andere Kontext-Menüs

» Standardleiste  
Attributleisten (unten klicken)



» Werkzeugpalette

» Farbpalette



Trickkiste ▼

- Effektegalerie
- Stilegalerie
- Texturengalerie
- Füllmustergalerie
- Meine Galerie
- Ebenenmanager
- Objektarchiv

» Sucher

» Statusleiste

» Schnellbefehlspalette



## Hilfe zur Ulead-Hilfe



Willkommen



Was ist

PhotoImpact?



Hilfe zur Ulead-Hilfe



Dieser Hilfefteil enthält weitere Hilfen zur leichteren Orientierung in der Ulead-Hilfe.



Springt zu dem angezeigten Thema.



Läßt zum besseren Verständnis zusätzliche Informationen hervorspringen.



Springt zu einem verschachtelten Dialogfeld, das mit dem Thema in Bezug steht.



Läßt Tips & Tricks hervorspringen, wo Ihnen verraten wird, wie Sie effizienter arbeiten können.



Führt Sie an den Anfang einer Seite nach dem Durchblättern eines Hauptfensters zurück.



Über diese Schaltfläche gelangen Sie innerhalb eines Themas zu dem nächsten Abschnitt.



## Was ist PhotoImpact?



Willkommen



Was ist

PhotoImpact?



Hilfe zur Ulead-Hilfe



PhotoImpact ist ein vielseitig einsetzbares Programm zur objekt-orientierten Bildbearbeitung, das so einfach zu benutzen ist, wie es Spaß macht, mit ihm zu arbeiten. objekt-orientiertes Bearbeiten heißt, daß Änderungen keineswegs endgültig sind, sondern jederzeit rückgängig gemacht werden können.

PhotoImpact bietet eine große Auswahl von Texturen, Filtern, Spezialeffekten und anderen Tools, die sich dem Benutzer intuitiv erschließen. Über »Stile« genannte Spezialfilter können Sie Ihren Bildern eine bestimmte Stimmung geben, was das Retuschieren zum reinen Vergnügen macht. Und wenn Sie Einstellungen aufbewahren möchten, ziehen Sie sie einfach in »Meine Galerie« der Trickkiste, um sie dann später mit gleicher Leichtigkeit wieder auf ein anderes Bild zu übertragen.



## Bearbeiten- und Ansicht-Menü-Dialogfelder



Arbeitsfläche



Menübefehle



Dialogfelder



Tips & Tricks



**Bearbeiten-Menü**



Füllen



Heften



Vektorisieren

**Ansicht-Menü**



Bildeigenschaften



Systemeigenschaften



Leisten & Paletten

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



## Format-Menü-Dialogfelder



Arbeitsfläche



Menübefehle



Dialogfelder



Auto-Verarbeitung: Stapelverarbeitung



Stil



Helligkeit & Kontrast





Tips & Tricks



Farbbalance



Farbton & Sättigung



Fokussieren



Farbtonkorrektur



Tiefe



Abmessungen



Auflösung



Rahmen & Schatten



Datentyp



Farbtabelle

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



## Effekt-Menü-Dialogfelder



Arbeitsfläche



Menübefehle



**Dialogfelder**



Tips & Tricks



Scharfeinstellung-Untermenü



Störungen-Untermenü



Objektiv-Untermenü



2D-Untermenü



3D-Untermenü



Nat. Malen-Untermenü



Spezial-Untermenü



Krümmen



Benutzerfilter



Benutzereffekt

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



Durchschnitt



Weichzeichnen



Konturen betonen




Gaußsche Unschärfe




Schärfen




Unschärfemaske


 Stören

- » Kalte Farben
- » Facetten
- » Warme Farben
- » Mosaik
- » Bewegungsunschärfe
- » Dehnen
- » Quetschen






 Kräuseln

 Strudel

- ▶ Delle
- ▶ Beule
- ▶ Sphäre

 Wasserfarben

- » Relief
- » Puzzle
- » Kacheln
- » Wind
- » Sturm
- » Orkan

-  In Schwarzweiß umwandeln
-  In Graustufen umwandeln
-  In 16 Indexfarben umwandeln
-  In 256 Indexfarben umwandeln
-  CMYK-Komposition





## Bearbeiten-Menü



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Bearbeiten-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie unten, um Näheres über sie zu erfahren.



Rückgängig:...



Wiederholen



Korrekturspeicher löschen



Ausschneiden



Kopieren



Einfügen-Befehle



Objektbefehle



Löschen



Zwischenablage-Befehle



Zuschneiden



Verdoppeln-Befehle



Füllen



Drehen-/Spiegeln-Befehle



Markieren-Befehle



Heften



Vektorisieren-Befehle

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## Effekt-Menü



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Effekt-Menü enthält folgende Befehle zum Verzerren und anderweitigen Verändern von Bildern. Klicken Sie unten, um Näheres über sie zu erfahren.



Alle  Spezial



Schärfeeinstellung



Video



Störungen



Krümmen



Objektiv



Benutzerfilter



2D



Benutzereffekt



3D



Kanten ummalen



Nat. Malen

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## Fenster-Menü



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Fenster-Menü enthält folgende Befehle zum Anordnen der Arbeitsfläche und des Desktops. Klicken Sie unten, um Näheres über sie zu erfahren.



Überlappend



Nebeneinander



Untereinander



Symbole anordnen



Stapelverarbeitung



Mit Album auslegen



Mit Trickkiste auslegen



PhotoImpact Explorer



PhotoImpact CD Browser



Geöffnete Dateien (1., 2., 3. ....)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



Datei-Menü



Bearbeiten-Menü



Ansicht-Menü

- » Format-Menü
- » Effekt-Menü
- » Verschachtelte (A - 0)
- » Verschachtelte (P - Z)



## Verschachtelte Dialogfelder (A - O)



Arbeitsfläche



Menübefehle



**Dialogfelder**



Tips & Tricks



Ähnlichkeit



Als Miniatur(en) in Album einreihen



Ändern



Blättern



BMP-Speicheroptionen



Bordüre



Druckeroptionen



EPS-Speicheroptionen



Farbe



Gruppeneigenschaften



Gruppe erstellen



IFF-Speicheroptionen



In Meine Galerie aufnehmen



JPEG-Speicheroptionen



Layoutoptionen



Miniatur



Neues Album



Objektarchiveigenschaften



Objekteigenschaften

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



## Verschachtelte Dialogfelder (P - Z)



Arbeitsfläche



Menübefehle



**Dialogfelder**



Tips & Tricks



Photo CD



PIC-Öffnungsoptionen



Pipette



PNG-Speicheroptionen



PSD-Speicheroptionen



Rahmen unterlegen



RAS-Speicheroptionen



Schnellbeispiele



Stapelverarbeitung



Texteingabefeld



Texturenarchiv



TGA-Speicheroptionen



TIF-Speicheroptionen



Titel



Trickkiste-Beschreibung



UFO-Speicheroptionen



Ulead-Farbwähler



Visuelle Effektbeispiele



Vignettieren



Vorschau



Zaubertextur

Klicken Sie links auf **Dialogfelder**, um mehr über andere PhotoImpact-Dialogfelder zu erfahren.



Allgemeines



Schnell



PhotoImpact-Voreinstellungen



Plug-ins hinzufügen



## Konfiguration

»»	<a href="#">Markierungen</a>	»»	<a href="#">Ein- und Ausblenden des Lineals</a>
»»	<a href="#">Objekte</a>	»»	<a href="#">Plazieren der Symbolleiste</a>
»»	<a href="#">Malen</a>	»»	<a href="#">Anordnen der Arbeitsfläche</a>
»»	<a href="#">Erweitern</a>	»»	<a href="#">Speicherverwaltung</a>
»»	<a href="#">Retuschieren</a>	»»	<a href="#">Kalibrieren der Anzeige</a>
»»	<a href="#">Verformen</a>	»»	<a href="#">Windows-Hintergrund ändern</a>
»»	<a href="#">Trickkiste</a>		
»»	<a href="#">Ansicht</a>		
»»	<a href="#">Dateiverwaltung</a>		
»»	<b>Konfiguration</b>		



## Retuschieren

»»	<a href="#">Allgemeines</a>	»»	<a href="#">Filter und Effekte anwenden</a>
»»	<a href="#">Schnell</a>	»»	<a href="#">Visuelle Bearbeitung</a>
»»	<a href="#">Markierungen</a>	»»	<a href="#">Farben on-screen einstellen</a>
»»	<a href="#">Objekte</a>	»»	<a href="#">Stilisieren Ihrer Bilder</a>
»»	<a href="#">Malen</a>	»»	<a href="#">Ein Bild auf ein anderes basieren</a>
»»	<a href="#">Erweitern</a>	»»	<a href="#">Farbbalance korrigieren</a>
»»	<b>Retuschieren</b>	»»	<a href="#">Effektivste Nutzung des Echtfarben-Spektrums</a>
»»	<a href="#">Verformen</a>	»»	<a href="#">Indexbildfarben ändern</a>
»»	<a href="#">Trickkiste</a>		
»»	<a href="#">Ansicht</a>		
»»	<a href="#">Dateiverwaltung</a>		
»»	<a href="#">Konfiguration</a>		

## Objekte

»»	<a href="#">Allgemeines</a>	»»	<a href="#">Objekte erstellen</a>
»»	<a href="#">Quick</a>	»»	<a href="#">Graustufenmasken erstellen</a>
»»	<a href="#">Markierungen</a>	»»	<a href="#">Objekte verschieben</a>
»»	<b>Objekte</b>	»»	<a href="#">Grundlagen der Objektverwaltung</a>
»»	<a href="#">Malen</a>	»»	<a href="#">Objekte bearbeiten</a>
»»	<a href="#">Erweitern</a>	»»	<a href="#">Objekte gruppieren und trennen</a>
»»	<a href="#">Retuschieren</a>	»»	<a href="#">Objekte ein- und ausblenden</a>
»»	<a href="#">Verformen</a>	»»	<a href="#">Objekte suchen</a>
»»	<a href="#">Trickkiste</a>	»»	<a href="#">Vignettieren für weiche Übergänge</a>
»»	<a href="#">Ansicht</a>	»»	<a href="#">Objekte ins Basisbild einbinden</a>
»»	<a href="#">Dateiverwaltung</a>	»»	<a href="#">Objektarchiv-Grundlagen</a>
»»	<a href="#">Konfiguration</a>	»»	<a href="#">Bilder ins Objektarchiv aufnehmenLibrary</a>
		»»	<a href="#">Markierungen als Masken ins Objektarchiv aufnehmen</a>
		»»	<a href="#">Objekte vom Objektarchiv auf Bilder übertragen</a>


## Markierungen

»»	<a href="#">Allgemeines</a>	»»	<a href="#">Rechteckige und elliptische Markierungen</a>
»»	<a href="#">Schnell</a>	»»	<a href="#">Freihandmarkierungen</a>
»»	<b>Markierungen</b>	»»	<a href="#">Über Farben markieren</a>
»»	<a href="#">Objekte</a>	»»	<a href="#">Präzises Markieren</a>
»»	<a href="#">Malen</a>	»»	<a href="#">Verschieben einer Markierung</a>
»»	<a href="#">Erweitern</a>	»»	<a href="#">Graustufenmasken erstellen</a>
»»	<a href="#">Retuschieren</a>	»»	<a href="#">Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren</a>
»»	<a href="#">Verformen</a>		
»»	<a href="#">Trickkiste</a>		
»»	<a href="#">Ansicht</a>		
»»	<a href="#">Dateiverwaltung</a>		
»»	<a href="#">Konfiguration</a>		



## Objekt- & Ebenenmanager-Menü

Arbeitsfläche  
**Menübefehle**  
Dialogfelder  
Tips & Tricks

 Zum Objekt-Menü gelangen Sie per Anklicken eines Objekts mit der R. MAUSTASTE oder über die Menü-Schaltfläche des Ebenenmanagers in der Trickkiste.

 Sortieren nach Ebene  Verdoppeln  
 Sortieren nach Name  In Objektarchiv aufnehmen  
 Sortieren nach Gruppe  Gruppieren  
 Text bearbeiten  Trennen  
 Rückgängig  Löschen  
 Basisbild wählen  Schatten unterlegen  
 Vorherige Ausw. mark.  Umkehren  
 Einbinden  Eigenschaften  
 Alles einbinden

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.

Nach Ebene sortieren  
Nach Name sortieren  
Nach Gruppe sortieren  
Text bearbeiten  
Rückgängig  
Basisbild wählen  
Vorherige Ausw. mark.  
Einbinden  
Alles einbinden

Verdoppeln  
In Objektarchiv aufnehmen  
Gruppieren  
Trennen  
Löschen  
Schatten unterlegen  
Umkehren  
Eigenschaften



## Ansicht



Allgemeines



Schnell



Markierungen



Objekte



Malen



Erweitern



Retuschieren



Verformen



Trickkiste



**Ansicht**



Dateiverwaltung



Konfiguration



Vergrößern / Verkleinern der Bildansicht



Bildausschnitt suchen



Objekte suchen



Objekte ein- und ausblenden



Informationen erlangen



## Verformen



Allgemeines



Schnell



Markierungen



Objekte



Malen



Erweitern



Retuschieren



**Verformen**



Trickkiste



Ansicht



Dateiverwaltung



Konfiguration



Bilder verformen



Bilder geraderichten



Bildform ändern



Drehen und Spiegeln



Mit der Maus drehen



Drehen um ... Grad



Bilder oder Auswahlrahmen vektorisieren



Text verzerren



Bilder verzerren



Bilder skalieren



## Erweitern



Allgemeines



Quick



Markierungen



Objekte



Malen



**Erweitern**



Retuschieren



Verformen



Trickkiste



Ansicht



Dateiverwaltung



Konfiguration



Umrahmen



Markierungen umrahmen



Rahmen & Schatten erstellen



Farbfüllungen



Musterfüllungen



Objekte ins Basisbild einbinden



Zusammenfügen zweier Bilder



Vignettieren für weiche Übergänge



Bildmontagen erstellen



Bilder ins Objektarchiv aufnehmen



Plug-ins hinzufügen



## Trickkiste



Allgemeines



Schnell



Markierungen



Objekte



Malen



Erweitern



Retuschieren



Verformen



**Trickkiste**



Trickkiste-Grundlagen



Objektarchiv-Grundlagen



Grundlagen der Objektverwaltung



Objekte vom Objektarchiv auf Bilder holen



Bilder ins Objektarchiv aufnehmen



Markierungen als Masken ins Objektarchiv aufnehmen



»Meine Galerie« ändern



Objekte suchen

- » [Ansicht](#)
- » [Dateiverwaltung](#)
- » [Konfiguration](#)

## » **Schnell**

- » [Allgemeines](#)
- » **Schnell**
- » [Markierungen](#)
- » [Objekte](#)
- » [Malen](#)
- » [Erweitern](#)
- » [Retuschieren](#)
- » [Verformen](#)
- » [Trickkiste](#)
- » [Ansicht](#)
- » [Dateiverwaltung](#)
- » [Konfiguration](#)

- » » [Six Schritte zu sensationellen Bildern](#)
- » » [Automatische Korrekturen](#)
- » » [Farben on-screen einstellen](#)
- » » [Visuelle Bearbeitung](#)
- » » [Ersetzen des Basisbildes](#)
- » » [Drehen & Spiegeln](#)

## » **Malen**

- » [Allgemeines](#)
- » [Schnell](#)
- » [Markierungen](#)
- » [Objekte](#)
- » **Malen**
- » [Erweitern](#)
- » [Retuschieren](#)
- » [Verformen](#)
- » [Trickkiste](#)
- » [Ansicht](#)
- » [Dateiverwaltung](#)
- » [Konfiguration](#)

- » » [Malen](#)
- » » [Klonen](#)
- » » [Effekte malen](#)
- » » [Objekte in Bilder malen](#)
- » » [Als Objekt malen](#)
- » » [Objekte mit Pfaden zeichnen](#)

## » **Objektarchiv-Menü**

- » [Arbeitsfläche](#)
- » **Menübefehle**
- » [Dialogfelder](#)
- » [Tips & Tricks](#)

- » Das Objektarchiv-Menü enthält folgende Befehle. Klicken Sie auf einen, zu dem Sie Näheres erfahren möchten.

- » » [Gruppe erstellen](#)
- » » [Gruppe löschen](#)
- » » [Gruppe importieren](#)
- » » [Objekt löschen](#)
- » » [Eigenschaften](#)
- » » [Schreibschutz \(bei Freigabe\)](#)
- » » [Objekt ins Bild kopieren](#)
- » » [Bild speichern](#)
- » » [Maske speichern](#)
- » » [Bild als Maske speichern](#)
- » » [Ziehen-und-Ablegen nur in PhotoImpact](#)

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.

- [Gruppe erstellen](#)
- [Gruppe löschen](#)
- [Gruppe importieren](#)

Objekt löschen

Objekteigenschaften

Schreibschutz (bei Freigabe)

Bild speichern

Maske speichern

Bild als Maske speichern





## Trickkiste-Menü



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Trickkiste-Menü ist bei jeder Galerie anders. Folgende Befehle können auftauchen.



Anwenden



Eigenschaften ändern und anwenden



Eigenschaften



Beschreibung



Bild als Effektminiatur verwenden



Standardeffektminiaturen



Miniaturen löschen

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## Markieren-Menü



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



Das Markieren-Untermenü erscheint, wenn Sie mit der R. MAUSTASTE auf eine Markierung (Auswahlbereich) oder das Basisbild klicken. Klicken Sie unten, um Näheres über die einzelnen Befehle zu erfahren.



Text bearbeiten



Bordüre



Rückgängig



Ähnliches



Basisbild wählen



Vignettieren



Vorherige Ausw. mark.



In Objekt

umwandeln



Nichts



Markierung laden



Alles



Markierung speichern



Umkehren



Markierung in Objektarchiv aufnehmen

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



## Andere



Arbeitsfläche



**Menübefehle**



Dialogfelder



Tips & Tricks



### **Schnellbefehlsmenü**

Klicken Sie links oben auf das Symbol der Schnellbefehlspalette, um das Schnellbefehlsmenü zu öffnen.



### **Farbwahl-Menü**

Rechtstastiges Klicken auf ein Farbkästchen öffnet das Farbwahl-Menü.



### **Pfad-Menü**

Klicken Sie bei aktivem Pfadwerkzeug erst mit der L. und dann mit der R. MAUSTASTE auf ein Vektorobjekt, um zum Pfad-Menü zu gelangen.

Klicken Sie links auf **Menübefehle**, um Hilfe zu anderen PhotoImpact-Menüs zu erlangen.



Drehen & Spiegeln



Bilder geraderichten



Mit der Maus drehen



Drehen um ... Grad

## Neu

Öffnet ein leeres Fenster auf der Arbeitsfläche zum Neue Bilder erstellen.

(Tastenkürzel -- Strg+N)



Neue Bilder erstellen

## Öffnen

Öffnet das Dialogfeld »Öffnen« zum Auswählen von bereits vorher erstellten Dateien, die auf Sie auf die Arbeitsfläche holen möchten.

(Tastenkürzel -- Strg+O)



Öffnen von Bilddateien



Dateien suchen

## Wiederherstellen

Stellt das Bild so wieder her wie es vor dem letzten Speichern war. Somit müssen Sie ein Bild nicht erst ohne Abspeichern der Änderungen schließen, um es dann erneut zu öffnen. (Dieser Befehl läßt sich nicht rückgängig machen.)

(Tastenkürzel -- Strg+R)



Fehler wiedergutmachen

## Schließen

Schließt das aktive Fenster, ohne das Programm zu beenden. PhotoImpact fragt Sie dann, ob Sie die vorgenommenen Änderungen speichern möchten.

(Tastenkürzel -- Strg+W)



## Plazieren von Objekten

Weist ein Untermenü auf, über das Sie Bilddateien in das aktuelle Projekt einbinden können.



**Als Basisbild** ersetzt das aktuelle Basisbild durch die gewählte Datei. Wenn das neue Bild andere Dimensionen hat, wird das Projekt entsprechend skaliert. Ist der Datentyp oder die Auflösung des neuen Bildes anders, wird es von PhotoImpact vor dem Plazieren umgewandelt.



**Als Objekt** plaziert das neue Bild als Objekt in das aktuelle Projekt, ohne das vorherige Bild zu ersetzen. Ist der Datentyp oder die Auflösung des neuen Bildes anders, wird es von PhotoImpact vor dem Plazieren umgewandelt.

**Anmerkung:** Das eingefügte Objekt muß von der Dimension her kleiner sein als das in dem bestehenden Projekt.



Ersetzen des Basisbildes

## Holen

Zeigt ein Untermenü für die Einbindung von TWAIN-kompatiblen Geräten, um gedruckte Fotografien oder andere Bilder z.B. über einen Scanner in den PhotoImpact zu laden.



**Bild holen** bietet Zugriff auf das gewählte

Digitalisierungsgerät und sendet das damit eingefangene Bild zu einem bestimmten Ziel schicken.



**Quelle wählen** läßt Sie bei mehreren angeschlossenen Scannern einen auswählen.



**Fehlerbehebung** bietet Rat und Anleitungen, wenn Sie Probleme beim Scannen haben.



## Drucken

Sendet das aktive Bild zur Ausgabe an den gewählten Drucker.

(Tastenkürzel -- Strg+P)



Drucken

## Seitenansicht

Bietet die Möglichkeit, sich das ungefähre Druckbild vor dem Ausdruck in der Vorschau zu betrachten, was u.a. Papier sparen hilft.



Drucken



Seitenansichtsmodus

## Druckereinrichtung

Hier können Sie einen Drucker und Druckoptionen für den Drucker wählen.



## Voreinstellungen

Hier können Sie PhotoImpact Ihren Wünschen gemäß konfigurieren, um u.a. seine Leistung zu optimieren.

(Tastenkürzel -- F6)



PhotoImpact konfigurieren



Optimierung der Anzeige



Speicherverwaltung

## Beenden

Beendet die aktuelle PhotoImpact-Sitzung und schließt alle Bilder. Bei nicht abgespeicherten Bildern werden Sie von PhotoImpact aufgefordert, dies zu tun oder die Änderungen zu verwerfen.

(Tastenkürzel -- Alt-F4)



## Zuletzt geöffnete Dateien (1., 2., 3. ...)

Bietet Zugriff auf bis zu 9 der zuletzt geöffneten Dateien, um diese schnell wieder öffnen zu können.

**Anmerkung:** Die Höchstzahl der jeweils angezeigten Dateien können Sie unter »Voreinstellungen« im Datei-Menü bestimmen.



## Aktualisieren

Aktualisiert Änderungen an Bildern, die von anderen Programmen (z.B. Microsoft Word) aus auf der PhotoImpact-Arbeitsfläche geöffnet wurden. (Nur verfügbar, wenn das Bild ein PhotoImpact-OLE-Objekt ist.)



## Senden


Hier können Sie e-Mail-Nachrichten schreiben, um sie dann mit Ihren digitalen Bildern als Anlage an einen anderen DFÜ-tauglichen Computer zu senden



## Speichern

Erlaubt Ihnen, Ihre Arbeit unter einer neuen oder bestehenden Bild- oder Projektdatei zu speichern. Wenn Sie Ihre Arbeit als Projekt speichern, werden alle Objekte in dem Bild zur weiteren Bearbeitung behalten. Beim Speichern als Bild werden alle noch nicht mit dem (Basis-) Bild verschmelzten Objekte verworfen.



**Speichern** sichert die Änderungen an einer Datei unter demselben Dateinamen und Datentyp wie nach dem Öffnen. Wenn die Datei noch keinen Namen hat, wird automatisch das Dialogfeld »Speichern unter« geöffnet, wo Sie der Datei einen Namen und einen Datentyp zuweisen können. 

*(Tastenkürzel -- Strg+S)*



**Speichern unter** öffnet das Dialogfeld »Speichern unter«, wo Sie einer Datei einen (anderen) Namen, Datentyp und andere Eigenschaften zuweisen können.



Bilder speichern

