

Paint Shop Pro 7 & Animation Shop 3

Einstiegs-Handbuch



the power to create[®]

Jasc Software, Inc. • 7905 Fuller Road • Eden Prairie, MN 55344

Copyright © 2000 - 2001 by Jasc Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Jegliche Form der Reproduktion oder Verbreitung des Inhalts, oder eines Teils des Inhalts, dieses Handbuches bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch Jasc Software, Inc.

Hinweise auf Schutzmarken und Warenzeichen sowie Copyright-Vermerke finden Sie in Anhang D dieses Handbuches.

Das Lizenzabkommen sowie Informationen über die Gewährleistung finden Sie in Anhang E dieses Handbuches.

Es wurde die größtmögliche Sorgfalt bei der Erstellung dieser Publikation hinsichtlich der Brauchbarkeit und Richtigkeit der enthaltenen Informationen aufgewendet. Bitte beachten Sie, daß in dieser Publikation dennoch Irrtümer vorliegen können, und daß weder die Autoren und Übersetzer noch Jasc Software, Inc. irgendwelche Garantien hinsichtlich der Genauigkeit und Richtigkeit der Erläuterungen in dieser Publikation oder bezüglich der Verwendung dieser Informationen geben können.

Gedruckt in Irland

2001

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Willkommen

Im Namen der gesamten Belegschaft von Jasc Software ist es mir ein besonderes Vergnügen, Ihnen das neueste Meisterstück in unserer Produktpalette vorzustellen - Paint Shop Pro 7. Die neue Version hat eine ganz besondere Bedeutung sowohl für unsere international beliebte Bildbearbeitungs-Software als auch für unser Unternehmen Jasc Software, da wir in diesem Jahr beide unseren 10. Geburtstag feiern.

Die letzten 10 Jahre waren für uns ausgesprochen ereignisreich. Von einer kleinen Shareware-Firma im mittleren Westen der USA haben wir uns zu einem internationalen Unternehmen entwickelt, das weltweit mehr als 125 Mitarbeiter zählt. Diesen Erfolg verdanken wir natürlich Ihnen - unseren treuen Kunden. Dank Ihrer Unterstützung und Ihrer Anregungen ist es uns gelungen, Paint Shop Pro zu einem der beliebtesten Bildbearbeitungsprogramme der Welt zu formen.

In der Version 7 kann Paint Shop Pro wieder mit einigen neuen Assen auftrumpfen. Neue automatische Korrekturfunktionen und Filter erleichtern Ihnen die Abstimmung von Farb- und Helligkeitskontrasten, und mit unserem neuen Werkzeug „Kratzer entfernen“ lassen sich angerissene oder zerknitterte Bilder im Handumdrehen digital restaurieren. Falls Sie häufig mit Blitzlicht fotografieren, werden Sie die automatische Entfernung der berüchtigten „roten Augen“ zu schätzen lernen. Darüber hinaus wurden die Zeichen- und Illustrationsmöglichkeiten der Raster- und Vektor-Werkzeuge erweitert, und eine Reihe neuer Optimierungsoptionen für Web-Grafiken hinzugefügt. Die Animation von Bildern in Animation Shop, das weiterhin kostenlos zu dem Lieferumfang von Paint Shop Pro gehört, läßt sich mit der neuen Zwiebelhaut-Ansicht und den zusätzlichen Effekten noch einfacher gestalten. Ob Sie sich nun mit digitaler Fotobearbeitung, der Entwicklung von Geschäfts- oder Web-Grafiken und -Animationen beschäftigen oder Ihre Familienfotos ansprechend präsentieren möchten - Paint Shop Pro 7 setzt Ihrer Kreativität keine Grenzen.

Wir freuen uns, Sie in unserem Jasc-Kundenkreis begrüßen zu können. Vielen Dank für Ihr Interesse an unseren Produkten, und jetzt: Herzlich Willkommen in der erstaunlichen Welt von Paint Shop Pro 7.

Kris Tufto
President and Chief Executive Officer
Jasc Software, Inc.

Inhaltsverzeichnis

<i>Kapitel 1:</i>	<i>Einführung</i>	<i>1</i>
	Was ist Paint Shop Pro?	1
	Was ist Animation Shop?	3
	Zu diesem Handbuch	4
	Hilfe bei technischen Problemen	5
	Die Paint Shop Pro Communities	6
<i>Kapitel 2:</i>	<i>Erste Schritte</i>	<i>9</i>
	Minimale Systemanforderungen	9
	Installieren von Paint Shop Pro/Animation Shop	10
	Registrieren Ihrer Software	10
	Modifizieren oder Deinstallieren von Paint Shop Pro und Animation Shop	11
	Starten von Paint Shop Pro und Animation Shop	11
	Aktivieren der Hilfe	12
	Beenden von Paint Shop Pro oder Animation Shop	12
<i>Kapitel 3:</i>	<i>Arbeiten mit Paint Shop Pro</i>	<i>13</i>
	Die Benutzeroberfläche von Paint Shop Pro	13
	Die Leisten und Paletten	15
	Arbeiten mit den Leisten und Paletten	33
	Der Arbeitsbereich	35
	Die Fenster von Paint Shop Pro	36
	Die Kontrollelemente der Dialogfenster	41

Inhaltsverzeichnis

	Die Hinweisfenster und Warnungen	42
<i>Kapitel 4:</i>	<i>Arbeiten mit Animation Shop</i>	<i>43</i>
	Die Benutzeroberfläche von Animation Shop	43
	Die Leisten und Paletten	45
	Arbeiten mit den Leisten und Paletten	50
	Der Arbeitsbereich	52
	Die verschiedenen Fenster von Animation Shop	52
	Arbeiten mit den Menüs von Animation Shop	54
<i>Kapitel 5:</i>	<i>Korrigieren und Drucken von Fotografien</i>	<i>57</i>
	Einführung	57
	Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser	57
	Drehen eines Bildes	58
	Beschneiden eines Bildes	59
	Arbeiten mit den automatischen Korrekturfunktionen	59
	Entfernen roter Augen	61
	Arbeiten mit der Funktion „Unschärfe-Maske“	64
	Arbeiten mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“	64
	Korrigieren der Schärfe- und des Bildrauschens	65
	Drucken mehrerer Bilder auf einer Seite	66
<i>Kapitel 6:</i>	<i>Verketteten von Fotografien</i>	<i>67</i>
	Überblick	67
	Aufnehmen von Bildern für ein Panorama	68
	Öffnen der Bilder	68
	Vergrößern des ersten Bildes.....	69
	Einfügen der anderen Bilder als neue Ebenen.....	71
	Ausrichten der Teilstücke	72
	Beschneiden des fertigen Panoramas	73
	Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien.....	74
<i>Kapitel 7:</i>	<i>Kreieren einer Foto-Collage</i>	<i>75</i>
	Einführung	75
	Öffnen und Kombinieren zweier Bilder	76
	Retuschieren des kombinierten Bildes	77
	Ändern der Leinwandgröße	77
	Ändern der Perspektive	78

	Letzte Detailarbeiten	78
<i>Kapitel 8:</i>	<i>Korrigieren dunkler Fotos</i>	79
	Überblick	79
	Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser	80
	Arbeiten mit der automatischen Farbbalance-Korrektur.....	81
	Arbeiten mit der automatischen Kontrastkorrektur.....	81
	Korrigieren der Sättigung	82
	Justieren des Kontrastes.....	82
	Entfernen von Bild-Artefakten	83
<i>Kapitel 9:</i>	<i>Auswählen und Einfügen von Spezialeffekten</i>	85
	Einführung	85
	Arbeiten mit dem Effekt-Browser	86
	Einfügen eines Bildrahmens	87
<i>Kapitel 10:</i>	<i>Erstellen von Bildstempeln</i>	89
	Einführung	89
	Erstellen eines Bildstempels	90
	Arbeiten mit einem Bildstempel	94
	Erweitern Ihrer Stempelsammlung	94
<i>Kapitel 11:</i>	<i>Arbeiten mit Justierungs-Ebenen</i>	95
	Überblick	95
	Analysieren der Histogramm-Anzeige	96
	Erstellen einer Niveau-Justierungs-Ebene	97
	Bearbeiten der Justierungs-Ebene „Niveaus“	99
	Hinzufügen einer Sättigungs-Justierungs-Ebene.....	100
	Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien	100
<i>Kapitel 12:</i>	<i>Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten</i>	101
	Überblick	101
	Erstellen einer neuen Vektor-Grafik.....	102
	Erstellen des Vektor-Textes	104
	Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien	107
	Vektor-Ebenen und -Werkzeuge in Paint Shop Pro.	107
	Tips und Anregungen zu der Arbeit mit Vektor-Grafiken	108

Inhaltsverzeichnis

<i>Kapitel 13:</i>	<i>Erstellen eines Logos</i>	<i>109</i>
	Einführung	109
	Erstellen eines Logos	109
	Einfügen des Logos mit dem Formen-Werkzeug	115
	Exportieren des Logos als GIF-Bild	116
	Anzeigen des Logos in einem Browser	116
<i>Kapitel 14:</i>	<i>Aufnehmen von Bildschirmfotos</i>	<i>117</i>
	Einführung	117
	Aufnehmen eines kompletten Fensters	117
	Aufnehmen eines beliebigen Bildschirmbereiches	118
	Arbeiten mit OLE-Schnappschüssen	119
<i>Kapitel 15:</i>	<i>Erstellen einer Web-Animation</i>	<i>123</i>
	Einführung	123
	Erstellen einer Animation mit Paint Shop Pro und Animation Shop	123
	Einige Anmerkungen zu Animationsgröße und -qualität	128
<i>Kapitel 16:</i>	<i>Unterteilen von Bildern für eine Webseite</i>	<i>129</i>
	Überblick	129
	Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser	130
	Unterteilen des Bildes für die MouseOver-Buttons	131
	Erstellen der Standard-Buttons für den Rollover-Effekt	134
	Verwenden des unterteilten Bildes auf einer Webseite	136
<i>Anhang A:</i>	<i>Tastaturkürzel in Paint Shop Pro</i>	<i>137</i>
	Arbeiten mit Tastaturkürzeln	137
	Öffnen der Menüs	137
	Aktivieren eines Menübefehls	137
	Tastaturkürzel in Menüs und Dialogfenstern	137
<i>Anhang B:</i>	<i>Tastaturkürzel in Animation Shop</i>	<i>141</i>
	Arbeiten mit Tastaturkürzeln	141
	Öffnen der Menüs	141
	Aktivieren eines Menübefehls	141
	Tastaturkürzel in Menüs und Dialogfenstern	141

Einführung

Kapitel 1

➤ Was ist Paint Shop Pro?	1
➤ Was ist Animation Shop?	3
➤ Hinweise zu diesem Handbuch	4
➤ Hilfe bei technischen Problemen	5
➤ Die Paint Shop Pro Communities.	6

Was ist Paint Shop Pro?

Jasc® Paint Shop Pro™ 7 ist eine Grafik- und Bildbearbeitungs-Software, die sowohl für den Privatanwender als auch den professionellen Grafiker konzipiert wurde. Ob Sie nun Ihre privaten Fotos scannen und nachbearbeiten, Grafiken und Bilder für geschäftliche Präsentationen und Werbematerial erstellen oder Ihrer Web-Seite mit Animationen den letzten Schliff geben möchten - Paint Shop Pro hat für jeden Zweck das richtige Werkzeug. Selbst komplexe Aufgaben lassen sich innerhalb kürzester Zeit bewerkstelligen - auch wenn Sie noch keine Erfahrung mit unserem Programm gesammelt haben.

Neue Funktionen der Version 7.0

Zu den Neuerungen der Version 7 gehören unter anderem:

Foto-Bearbeitung

- Automatische Korrektur von Farbbalance, Kontrast und Sättigung.
- Entfernen der durch Blitzlichter hervorgerufenen „roten Augen“ - sowohl für Menschen als auch für Tiere.
- Digitales Restaurieren von eingescannten, beschädigten Bildern mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“.
- Hervorhebung von Bilddetails ohne Datenverluste mit der Histogramm-Justierung.

Kapitel 1: Einführung

- Automatische Verbesserung von Video-Bildern und eingescannten Fotos.
- Automatische Entfernung von Bildfehlern, die aus einer zu starken Komprimierung resultieren.
- Automatische Entfernung von Bildrauschen, kleinen Bildfehlern und Kratzern.
- Erweiterte Schärfenkorrektur.

Grafik-Design

- Vektor-Formen, -Linien und -Texte lassen sich nun mit Farbübergängen, Mustern und Texturen erstellen - sowohl Umriß-Linien als auch Objektfüllungen.
- Malwerkzeuge unterstützen ebenfalls Farbübergänge, Muster und Texturen.
- Funktionen für die automatische Ausrichtung und Verteilung von Vektor-Objekten und -Gruppen.
- Umfangreicher Linien-Editor zur Erstellung beliebiger Linien mit unterschiedlichen Linien-Abschlüssen.
- Erstellen und Speichern eigener Formen und Formen-Gruppen für das Formen-Werkzeug in Bibliotheken.
- Konfigurierbare Ausrichtung von Objekten an Raster- und Hilfslinien.
- Mehr als 25 neue Spezialeffekte.

Web-Design

- Erweiterte Werkzeug- und Funktionspalette zur Erstellung von GIF-Animationen in Animation Shop 3.
- Vorschau von Bildern in bis zu 3 Web-Browsern.
- PNG-Optimierung für schnelleren Download Ihrer Bilder.

Benutzeroberfläche

- Neue Funktion „Wiederholen“ zur erneuten Anwendung der letzten Funktion.
- Speichern und Laden verschiedener Arbeitsoberflächen zur einfacheren Verwaltung Ihrer Projekte.
- Komfortables Arbeiten mit Bildstempeln, Farbübergängen, Texturen, Mustern und Formen dank der integrierten Skizzen-Vorschau.
- Neues Übersichts-Fenster für ein einfacheres Arbeiten bei hohen Zoom-Einstellungen.
- Konfigurierbare Funktion zur automatischen Speicherung Ihrer Bilder.
- Fast alle Farb- und Effekt-Dialogfenster verfügen über Vorschau-Felder, Symbole für die manuelle und automatische Aktualisierung des Bildes und ein schnelles Wiederherstellen alter Einstellungen.

- Unterstützung von mehr als 50 Dateiformaten

Was ist Animation Shop?

Jasc Animation Shop™ 3 ist eine Animations-Software, die Ihnen dank seiner umfangreichen Palette an Funktionen und Spezialeffekten die Möglichkeit bietet, aus einem oder mehreren Bildern verblüffende Animationen zu erstellen. Die Benutzerführung des Programmes wurde speziell so ausgelegt, daß sich auch bei Neueinsteigern in die Materie der Bildanimation der Erfolg schnell einstellt. Ob Sie nun eine Animation für Ihre Web-Seite kreieren oder einer Geschäftspräsentation den letzten Schliff geben möchten - Animation Shop 3 beinhaltet alle notwendigen Werkzeuge zur Erstellung anspruchsvoller Animationen, effektvoller Navigationssymbole für eine Webseite oder professioneller Werbebanner. Das Programm läßt sich sowohl einzeln als auch in direkter Zusammenarbeit mit Paint Shop Pro verwenden. Egal für welchen Verwendungszweck Sie sich entscheiden, das intuitive Layout des Programmes ermöglicht Ihnen ein schnelles und unkompliziertes Arbeiten - stockender Lernerfolg und Frustration gehören mit diesem Programm der Vergangenheit an.

Mit Animation Shop 3 können Sie Bilder, die aus mehreren Ebenen bestehen, importieren und direkt in eine Animation umwandeln. Der Animations- und der Banner Wizard bilden die ideale Möglichkeit, eine komplett neue Animation „im Handumdrehen“ zu erstellen. Die Mal- und Zeichenwerkzeuge von Animation Shop zusammen mit den Optimierungs-, Schnitt- und Spiegel-funktionen sowie der Unterstützung der Methode „Drag-and-Drop“ garantieren ein komfortables und effektives Bearbeiten Ihrer Animationen.

Neue Funktionen der Version 3.0

Zu den neuen Funktionen dieser Programmversion gehören:

- Der Browser Paint Shop Pro wurde in Animation Shop integriert, um ein intuitiveres Arbeiten mit den beiden Programmen zu ermöglichen. Mit Hilfe des Browsers können Sie Bilddateien auswählen, um diese in dem Programm zu öffnen oder Sie in eine Animation zu integrieren. Der Browser zeigt automatisch von jeder Bilddatei eine Skizze an, um Ihnen die Suche nach bestimmten Bildern zu erleichtern.
- Eine Reihe neuer Werkzeuge und Programmoptionen zur Bearbeitung von Einzelbildern und Animationen, zu denen unter anderem die Möglichkeit gehört, eine temporäre freie Auswahl zu erstellen, die Bilder einer Animation mit Hilfe der Funktion „Drehen“ um den eigenen Mittelpunkt zu drehen oder zuvor ausgeführte Programmfunktionen über eine Funktionsliste für die Befehle „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ zu widerrufen bzw. erneut auszuführen.
- Eine Unterstützung für das Öffnen von MPEG-Dateien.
- Neue Effekte einschließlich einer Morphing-Überblendung mit konfigurierbaren Schlüsselpunkten.
- Ein Werkzeug zur Verschiebung von Animationsbildern in ihren Rahmen.

Kapitel 1: Einführung

- Erweiterte Funktionen für die Anzeige und Optimierung von Animationen einschließlich der Möglichkeit, eine Vorschau der aktiven Animation in einem Web-Browser Ihrer Wahl zu erstellen und mehrere Animationsbilder mit Hilfe der Zwiebelhaut-Ansicht in überlagerter Form ähnlich einem Stapel transparenter Folien darzustellen.
- Eine neue VCR-Kontrolleiste, mit der Sie Ihre Animation wiedergeben oder vor- und zurückspulen können - genau so, wie Sie es von Ihrem Video-Recorder gewohnt sind.
- Eine erweiterte Integration von Animation Shop und Paint Shop Pro einschließlich einer Funktion für den Export einer Animation oder eines Animations-Teiles als Bildstempel, den Sie anschließend für die Bearbeitung und Erstellung von Bilddateien in Paint Shop Pro verwenden können.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch ist als Ergänzung zu den Hilfesystemen von Paint Shop Pro und Animation Shop und dem Referenz-Handbuch konzipiert worden. Die Reihenfolge der Kapitel und Themen wurde so ausgelegt, daß Sie den im Umgang mit Paint Shop Pro und Animation Shop unerfahrenen Anwendern den Einstieg in die Programme so einfach wie möglich gestaltet. Beachten Sie jedoch bitte, daß sowohl die Handbücher als auch die Hilfesysteme bei Ihnen eine gewisse Erfahrung bei der Bedienung von Windows 95/98/NT/2000 voraussetzt. Wenn Sie noch nicht sehr lange mit einem dieser Betriebssysteme arbeiten, möchten wir Ihnen einen Blick in das Hilfesystem von Windows empfehlen. Um diese Hilfe-Datei zu öffnen, klicken Sie in der Taskleiste von Windows auf das Symbol „Start“ und anschließend auf den Menüpunkt „Hilfe“.

Die Textmarkierungen dieses Handbuches

Wir möchten Sie an dieser Stelle auf einige typographische Besonderheiten dieses Handbuches hinweisen.

- Alle Anweisungen, die sich auf das Auswählen bestimmter Menüpunkte beziehen, werden **fettgedruckt** dargestellt; das Symbol „größer als“ (>) wird hierbei zur Trennung der verschiedenen Menüs, Untermenüs und Menüpunkte verwendet. Die Anweisung, den Menüpunkt „Öffnen“ im Menü „Datei“ auszuwählen, würde also in der Form **Datei > Öffnen** angegeben. Der Verweis auf den Menüpunkt „Allgemeine Programmeinstellungen“ des Untermenüs „Einstellungen“ im Menü „Datei“ sieht demnach wie folgt aus: **Datei > Einstellungen > Allgemeine Programmeinstellungen**.
- Einige der Anweisungen in diesem Handbuch beziehen sich auf die Tasten Ihrer Tastatur. Die Namen der Tasten werden ebenfalls **fettgedruckt** dargestellt, wobei der Name zusätzlich eingeklammert wird. Wenn Sie für ein Tastaturkürzel mehrere Tasten nacheinander drücken müssen, werden diese Tasten mit einem Pluszeichen (+) verbunden. Sie können zum Beispiel die Kombination **<Strg> + <O>** verwenden, um den Befehl „Öffnen“ des Menüs „Datei“ zu wählen.
- Der Begriff *primäre Maustaste* wird für die Maustaste verwendet, mit der Sie die meisten Operationen ausführen. Wenn Sie mit einer zweiknöpfigen Maus für Rechtshänder arbei-

ten, ist die primäre Maustaste Ihre linke Maustaste. Der Begriff *sekundäre Maustaste* bezieht sich auf den Mausknopf, mit dem Sie alle Hilfsfunktionen aktivieren (z.B. ein Kontextmenü). Bei einer zweiknöpfigen Maus für Rechtshänder ist der rechte Mausknopf der sekundäre Knopf. In diesem Handbuch werden die Begriffe „Linksklick“ oder „Klick mit der primären Maustaste“ für den gleichen Vorgang verwendet - analog hierzu beschreiben „Rechtsklick“ und „Klick mit der sekundären Maustaste“ ebenfalls die gleiche Mausoperation.

Hilfe bei technischen Problemen

Die Support-Seiten von Jasc Software im Internet

Die Hilfe-Menüs von Paint Shop Pro und Animation Shop enthalten ebenfalls eine Reihe von Links zu den Supportseiten von Jasc Software im Internet. Um eine dieser Seiten aufzurufen, klicken Sie auf **Hilfe > Jasc Software Online** und einen der folgenden Menüpunkte:

- Jasc Software Webseite
- Support-Center
- Software-Updates
- Email technische Beratung

So erreichen Sie Jasc

Zusätzlich zu den unten aufgelisteten Möglichkeiten enthält die Datei README.DOC weitere Informationen und Adressen, falls Sie mit Jasc Software in Kontakt treten möchten. Diese Datei wurde zusammen mit Paint Shop Pro auf Ihrem System installiert.

Hier erreichen Sie uns	Adresse oder Nummer
Email:	
Paint Shop Pro	psp7sup@jasc.com
Animation Shop	anm3sup@jasc.com
Webseite:	www.jasc.com
Telefon	
Technische Beratung:	(+1)-952-930-9171
Kundenservice:	(+1)-952-930-9800
FAX:	(+1)-952-930-9172
Postanschrift:	Jasc Software, Inc. 7905 Fuller Road Eden Prairie, MN 55344 USA

Kapitel 1: Einführung

Eine Anmerkung zu den Werkzeugtips und der Statusleiste

Falls Sie einige Informationen über eines der Symbole und die entsprechende Funktion in den verschiedenen Leisten wünschen, plazieren Sie den Mauszeiger einfach auf dem Symbol. Paint Shop Pro zeigt Ihnen nun ein kleines Informationsfenster mit dem Namen der Funktion an. Dieses Quickinfo-Fenster wird in diesem Handbuch und der Hilfe-Datei als „Werkzeugtip“ bezeichnet. Gleichzeitig wird eine Kurzbeschreibung der Funktion in der Statusleiste angezeigt, welche Sie am unteren Rand des Programmfensters finden.

Ein Hinweis für die Neueinsteiger in Paint Shop Pro und Animation Shop

Falls Sie noch nie mit einem unserer Programme gearbeitet haben, möchten wir Ihnen empfehlen, einen Blick in die grundlegenden Kapitel dieses Handbuches, des Referenz-Handbuches und der Hilfesysteme zu werfen, um sich einen Überblick über die Funktionen und Möglichkeiten der Software zu verschaffen. Um das Hilfesystem zu aktivieren, klicken Sie in dem Programmfenster von Paint Shop Pro oder Animation Shop auf den Menüpunkt **Hilfe > Hilfethemen**. Zusätzliche Produktinformationen finden Sie ebenfalls in der Datei README.DOC, die mit dieser Software auf Ihrem System installiert wurde.

Die Paint Shop Pro Communities

Im Internet gibt es eine Reihe sogenannter „Communities“ - spezielle Webseiten, Newsgroups, Chat-Räume und Diskussionsforen, die sich mit Paint Shop Pro beschäftigen. In diesen Communities finden Sie Tips und Anregungen zu der Arbeit mit den verschiedenen Funktionen des Programmes, zusätzliche Tutorials, Bildstempel, Formen und andere Objekte sowie Hilfe bei Problemen („Wie kann ich einen Texteffekt erstellen, der aussieht wie...“).

Eine dieser Communities, das Jasc Software Learning Center, wird von Jasc Software betrieben. Sie finden sie unter der Web-Adresse <http://www.jasc.com/learncenter.asp>. Diese Seite enthält zum Beispiel:

- Tutorials, die von Gastautoren verschiedener Bücher zu Paint Shop Pro und Paint Shop Pro Enthusiasten geschrieben wurden.
- Ein Online Chat-Forum, in dem Sie mit anderen Anwendern und speziellen Gästen wie Programmierern Ihre Erfahrungen mit dem Programm austauschen oder gezielte Fragen stellen können.

Um eine dieser Seiten in Ihrem Web-Browser zu öffnen, klicken Sie auf den Menüpunkt **Hilfe > Jasc Software Online > Support Center** und klicken auf dieser Seite auf den Link „Learning Center“.

***Achtung:** Alle Informationen auf den Seiten des Jasc Software Learning Centers sind zur Zeit nur in englischer Sprache verfügbar.*

Weitere Communities

Zusätzlich zu der von Jasc unterhaltenen Community gibt es noch viele andere Webseiten-Ringe oder Foren, die sich mit Paint Shop Pro beschäftigen. Diese Seiten und Foren lassen sich leicht

mit Hilfe einer Internet-Suchmaschine finden. Eine weitere bei den Anwendern von Paint Shop Pro beliebte Informationsquelle ist die Usenet-Newsgroup comp.graphics.apps.paint-shop-pro. In dieser Diskussionsgruppe finden Sie ständig neue Tips zur Erstellung verschiedener Effekte sowie Links zu Webseiten, auf denen Sie zusätzliche Grafikelemente herunterladen oder die Arbeiten anderer Anwender von Paint Shop Pro bewundern können. Um auf diese Newsgroup zuzugreifen, können Sie sowohl Ihren eigenen Newsreader wie zum Beispiel Microsoft Outlook Express oder auch einen Online-Newsreader wie GOOGLE verwenden.

Achtung: *Fast alle Informationen in dieser Usenet-Newsgroup werden in englischer Sprache verfaßt.*

Kommentare, Vorschläge und Anregungen

Bitte schicken Sie uns Ihre Kommentare zu Paint Shop Pro sowie Anregungen oder Wünsche zu Funktionen in zukünftigen Programmversionen an die Email-Adresse pspideas@jasc.com.

Alle Ihre Vorschläge werden bei der Entwicklung zukünftiger Versionen stets in die Diskussion um neue Funktionen mit einbezogen. In den letzten Jahren haben die Anregungen unserer Kunden zu neuen Versionen verschiedener Jasc-Produkte geführt. Wir hoffen, daß Sie uns auch weiterhin Ihre Anregungen und Kommentare zuschicken, damit wir auch in Zukunft die Programme entwickeln können, die Ihren speziellen Arbeitsanforderungen und Wünschen Rechnung tragen.

Erste Schritte

Kapitel 2

- Minimale Systemanforderungen 9
- Installieren von Paint Shop Pro/Animation Shop 10
- Registrieren Ihrer Software 10
- Modifizieren/Deinstallieren von Paint Shop Pro/Animation Shop . . . 11
- Starten von Paint Shop Pro/Animation Shop 11
- Aktivieren der Hilfe 12
- Beenden von Paint Shop Pro/Animation Shop 12

Minimale Systemanforderungen

Überprüfen Sie vor der Installation von Paint Shop Pro und Animation Shop unbedingt, daß Ihr Computer mindestens die folgende Systemausstattung aufweist:

Komponente	Mindestanforderung
Prozessor	Pentium® oder gleichwertiger Prozessor
Betriebssystem	Windows 95/ 98/NT4/2000/ ME
Festplatte	75 MB freie Kapazität
Arbeitsspeicher	32 MB
Andere Laufwerke	CD-ROM
Monitor/Grafikkarte	Darstellungskapazität von 256 Farben bei einer Auflösung von 800x 600
Peripheriegeräte	Maus oder Grafiktablett

Kapitel 2: Erste Schritte

Empfohlene Systemausstattung

Obwohl Sie Paint Shop Pro und Animation Shop auf einem Computer mit den Spezifikationen der umseitigen Tabelle verwenden können, möchten wir Ihnen doch empfehlen, diese Programme auf einem System zu benutzen, das über die folgenden oder bessere Komponenten verfügt.

Komponente	Ausstattung
Prozessor	300 MHz Pentium oder besser
Arbeitsspeicher	128 MB
Monitor/Grafikkarte	Darstellungskapazität von 32 Bit bei einer Auflösung von 1024 x 768

Installieren von Paint Shop Pro/Animation Shop

Paint Shop Pro 7 wird als Softwarepaket zusammen mit Animation Shop 3 ausgeliefert. Beide Programme befinden sich auf der CD-ROM, die Sie mit Ihrer Produktbox erhalten haben. Neben diesen beiden Anwendungen, finden Sie auf der CD ebenfalls eine Reihe anderer Komponenten wie Bilder, Masken, Web-Design-Vorlagen, eine Digitalkamera-Direktunterstützung usw., mit deren Hilfe Sie unsere Programme noch ergänzen können. Während des Installationsvorganges können Sie die einzelnen Komponenten auswählen und somit nur die Teile installieren, die für Ihre Verwendungszwecke geeignet sind.

1. Legen Sie die CD-ROM aus der Paint Shop Pro 7 Produktbox in das CD-Laufwerk Ihres Computers ein. Bei dieser CD handelt es sich um eine „Auto-Play“ CD; Windows startet somit automatisch das Installationsprogramm, nachdem Sie die CD eingelegt haben. Falls die Auto-Play Funktion von Windows auf Ihrem System deaktiviert oder defekt sein sollte, durchsuchen Sie einfach die CD mit Hilfe des Windows Explorers oder einem ähnlichen Programm und starten die Installation mit einem Doppelklick auf die Datei SETUP.EXE.
2. Sobald das Installations- und Tour-Programm der CD gestartet wurde, folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um die gewünschten Produktkomponenten zu installieren.
3. Nach der Installation nehmen Sie die CD aus dem Laufwerk und bewahren sie an einem sicheren Platz auf.

Registrieren Ihrer Software

Beachten Sie bitte den Abschnitt des Installationsprogrammes über die elektronische Registrierung. Falls Sie sich nicht während der Installation als Anwender von Paint Shop Pro über das Internet registrieren lassen möchten, können Sie zu einem späteren Zeitpunkt die dem Produkt beiliegende Registrierungskarte vollständig ausgefüllt an uns zurücksenden, oder die elektronische Registrierung über den Menüpunkt **Hilfe > Jasc Software Online > Online-Produktregistrierung** starten.

Achtung: Lassen Sie bitte Ihre Software registrieren. Als registrierter Anwender werden Sie über Neuerscheinungen, Software-Updates und besondere Angebote informiert und haben Anspruch auf unseren technischen Support.

Modifizieren und Entfernen von Paint Shop Pro und Animation Shop

Um Ihre Installation von Paint Shop Pro und/oder Animation Shop zu verändern, zu entfernen oder zu reparieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf das Symbol „Start“, um das Startmenü zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Einstellungen > Systemsteuerung**, um das gleichnamige Windows-Fenster zu öffnen.
3. Führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol „Software“ aus. Windows öffnet nun das Dialogfenster „Eigenschaften von Software“.
4. Suchen Sie in dem Listenfeld der Karteikarte „Installieren/Deinstallieren“ nach dem Eintrag „Paint Shop Pro 7“ und markieren Sie ihn mit einem Mausklick.. Beachten Sie bitte, daß dieser Eintrag auch dann „Paint Shop Pro 7“ lautet, wenn Sie lediglich Animation Shop installiert haben.
5. Klicken Sie auf das Symbol „Hinzufügen/Entfernen“, um die Deinstallation zu starten.
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen.

Starten von Paint Shop Pro und Animation Shop

Sie können beide Programme wahlweise über das Start-Menü von Windows oder den Windows Explorer bzw. das Symbol „Arbeitsplatz“ aktivieren.

Über das Start-Menü

1. Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf das Symbol „Start“, um das Startmenü zu öffnen.
2. Klicken Sie nun auf den Eintrag **Programme > Jasc Software > Paint Shop Pro 7 > Paint Shop Pro 7/Animation Shop 3**.

Mit Hilfe des Windows Explorers oder des Symbols „Arbeitsplatz“

Öffnen Sie über den Windows Explorer oder das Symbol/Fenster „Arbeitsplatz“ den Ordner, in dem sich die Datei PSP.EXE bzw. ANIM.EXE befindet. Führen Sie nun einen Doppelklick auf diese Datei aus, oder markieren Sie die Datei mit der Maus und drücken anschließend die Taste **<Eingabe>**.

Kapitel 2: Erste Schritte


Aktivieren der Hilfe

Starten des Hilfe-Systems

Um das Hilfesystem zu aktivieren, klicken Sie in dem Programmfenster von Paint Shop Pro oder Animation Shop auf den Menüpunkt **Hilfe > Hilfethemen**.

Aktivieren der Direkthilfe

Die Direkthilfe zu einem Menüpunkt oder Dialogfenster läßt sich wie folgt aktivieren:




- Die meisten Dialogfenster von Paint Shop Pro und Animation Shop enthalten ein eigenes Symbol „Hilfe“. Um weitere Informationen zu einem Dialogfenster zu erhalten, klicken Sie auf dieses Symbol.
- Klicken Sie zunächst auf das Hilfe-Symbol  der Symbolleiste von Paint Shop Pro oder Animation Shop und anschließend auf das Objekt oder den Menüpunkt, zu dem Sie weitere Informationen wünschen. Das Programm öffnet nun automatisch die Hilfe-Datei an der entsprechenden Stelle.

Die Datei README.DOC

Die Datei README.DOC enthält die aktuellsten Informationen und Nachträge zu Paint Shop Pro und Animation Shop, die während der Erstellung dieses Handbuches noch nicht verfügbar waren. Sie finden diese Datei in dem Programmverzeichnis von Paint Shop Pro.

Beenden von Paint Shop Pro oder Animation Shop

Um Paint Shop Pro oder Animation Shop zu beenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Beenden**.
- Klicken Sie auf das Fenstersymbol „Schließen“  in der rechten Ecke der Titelleiste des Programmfensters von Paint Shop Pro oder Animation Shop.
- Führen Sie einen Doppelklick auf das Programmsymbol von Paint Shop Pro  oder Animation Shop  in der linken Ecke der Titelleiste des Programmfensters aus.
- Klicken Sie zunächst auf das Programmsymbol von Paint Shop Pro oder Animation Shop und anschließend auf den Befehl „Schließen“ des Fenstermenüs.
- Drücken Sie die Tastenkombination **<Alt> + <F4>**.

Arbeiten mit Paint Shop Pro

➤ Die Benutzeroberfläche von Paint Shop Pro	13
➤ Die Leisten und Paletten	15
➤ Arbeiten mit den Leisten und Paletten	33
➤ Der Arbeitsbereich	35
➤ Die Fenster von Paint Shop Pro	36
➤ Die Kontrollelemente der Dialogfenster	41
➤ Die Hinweifenster	42

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die einzelnen Funktionselemente von Paint Shop Pro vor. Bitte studieren Sie die Informationen dieses Kapitels sorgfältig, bevor Sie mit den Tutorials dieses Handbuches beginnen. Selbst wenn Sie schon einige Erfahrung mit frühere Versionen unseres Programmes gesammelt haben, werden Ihnen die Informationen zu den neuen Funktionen gute Dienste bei Ihrer Arbeit mit Paint Shop Pro leisten.

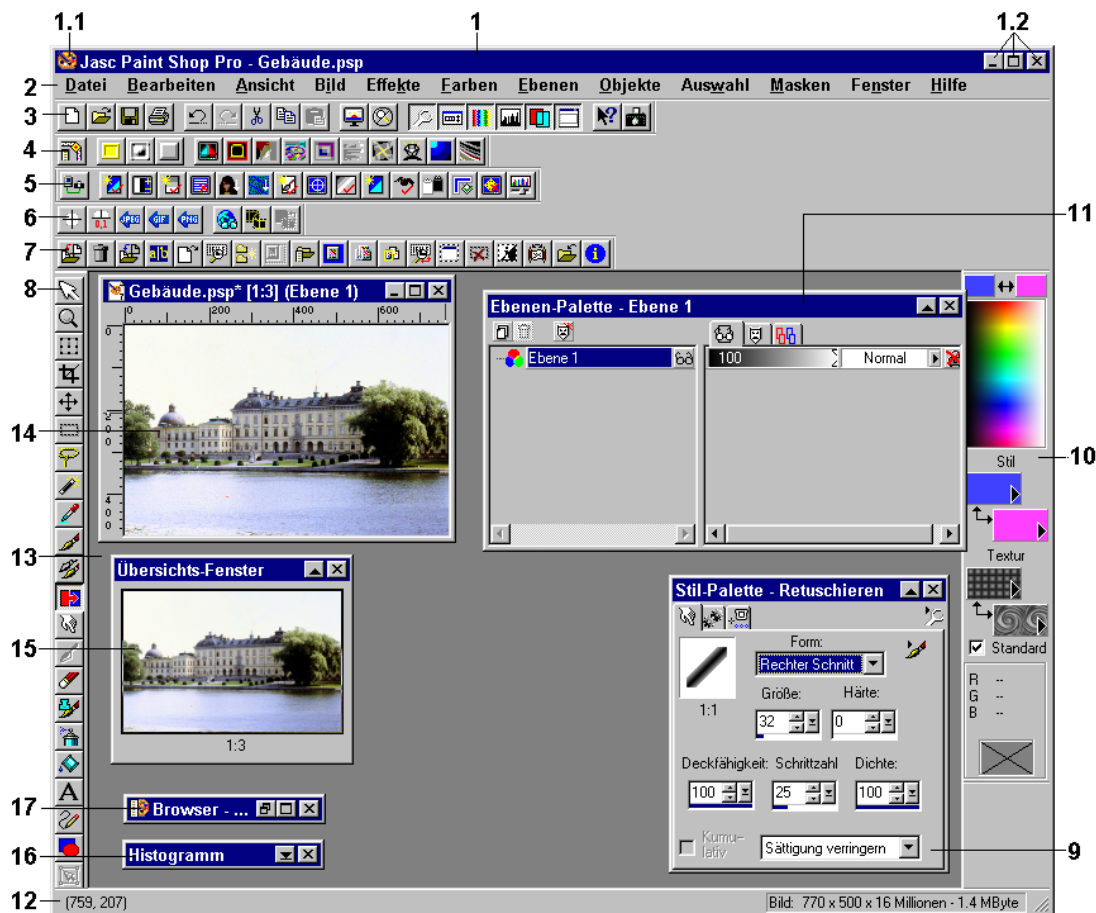
Die Benutzeroberfläche von Paint Shop Pro

Nach dem ersten Programmstart öffnet Paint Shop Pro automatisch zwei Dialogfenster: „Tip des Tages“ und „Dateiverknüpfungen“. Die Tips des Tages enthalten eine Reihe von Informationen über die Programmeigenschaften und Funktionen von Paint Shop Pro. Über das Dialogfenster „Dateiverknüpfungen“ können Sie bestimmte Formate mit Paint Shop Pro verknüpfen. Diese Verknüpfung bewirkt, daß alle Dateien eines Formates automatisch mit Paint Shop Pro geöffnet werden. Wenn Sie z.B. im Windows Explorer einen Doppelklick auf eine verknüpfte Datei ausführen, wird Paint Shop Pro gestartet und die Datei in einem Bildfenster geöffnet. Um diese Einstellungen zu einem späteren Zeitpunkt zu ändern, klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei >**

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Einstellungen > Dateiverknüpfungen. Nähere Informationen zu den Programmeinstellungen von Paint Shop Pro finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuchs.

Das ebenfalls bei Programmstart geöffnete Hauptfenster stellt Ihre „Werkstatt“ dar, die alle notwendigen Werkzeuge enthält, um Ihre Bilder zu erstellen, zu bearbeiten und zu drucken. Wenn Sie Paint Shop Pro zum ersten Mal starten, so wird Ihr Fenster der folgenden Abbildung ähneln. Einige der Paletten sind vielleicht nicht sichtbar oder befinden sich an einer anderen Position. Dies ist vollkommen normal - die Leisten und Paletten lassen sich beliebig auf dem Bildschirm verschieben und, je nach Bedarf, sichtbar oder unsichtbar schalten. Die folgende Abbildung zeigt das Programmfenster von Paint Shop Pro mit einem aktiven Bildfenster und dem Browser-Fenster. Die beschrifteten Hauptelemente dieses Fensters werden in diesem Kapitel näher erläutert. Eine Anleitung zu der Arbeit mit diesen Elementen finden Sie auf den folgenden Seiten sowie den Kapiteln des Referenz-Handbuchs.



Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

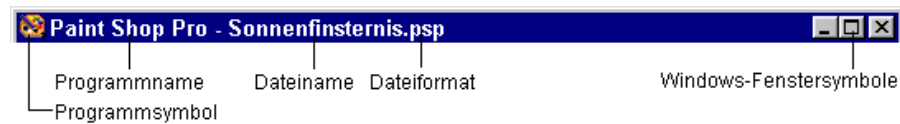
Die verschiedenen Funktionselemente des Programmfensters

- | | |
|--|--|
| 1. Die Titelleiste des Programmfensters | 10. Die Farbpalette |
| 1.1 Das Programmsymbol des Hauptfensters | 11. Die Ebenen-Palette |
| 1.2 Die Fenstersymbole des Hauptfensters | 12. Die Statusleiste |
| 2. Die Menüleiste | 13. Der Arbeitsbereich |
| 3. Die Standard-Symbolleiste | 14. Das Bildfenster |
| 4. Die Effekt-Symbolleiste | 15. Das Übersichts-Fenster |
| 5. Die Foto-Symbolleiste | 16. Das Histogramm-Fenster (minimiert) |
| 6. Die Web-Symbolleiste | 17. Das Browser-Fenster (minimiert) |
| 7. Die Browser-Symbolleiste | |
| 8. Die Werkzeugleiste | |
| 9. Die Stil-Palette | |

Für einige dieser Elemente können Sie die Darstellung und Funktionsweise konfigurieren. In diesem Kapitel sind jedoch nicht alle Konfigurationsmöglichkeiten erläutert. Eine komplette Auflistung finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuches und der Hilfe zu Paint Shop Pro.

Die Leisten und Paletten

Die Titelleisten

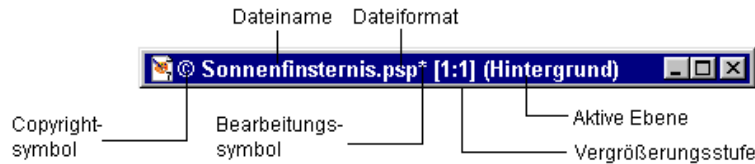


Sowohl das Programmfenster als auch das Browser- und die Dateifenster verfügen über eine eigene Titelleiste. Die Titelleiste beinhaltet das Programmsymbol, den Namen der Anwendung oder Datei, den Namen des aktiven Bildes oder der aktiven Ebene und die Windows- Fenstersymbole. Der Fenstertitel variiert von Titelleiste zu Titelleiste:

- In der Titelleiste des Programmfensters wird der Name des Programmes und der Name des aktiven Bildes einschließlich der Dateiendung angezeigt, wenn es sich bei dem aktiven Fenster um ein Bildfenster handelt. Wenn der Browser aktiv ist, zeigt die Titelleiste von Paint Shop Pro den Programmnamen sowie das Wort „Browser“ und die Bezeichnung des momentan in dem Browser ausgewählten Verzeichnisses an.
- Die Titelleiste des Bildfensters enthält ein Programmsymbol, die Standard-Fenstersymbole, den Namen und das Format der Bilddatei, die Vergrößerungsstufe der Bildschirmanzeige und den Namen der aktiven Ebene. Falls Sie das Bild seit der letzten Speicherung bearbei-

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

tet haben, fügt Paint Shop Pro ein Sternchen nach dem Dateiformat ein. Bei allen Bildern, die mit einem Wasserzeichen versehen sind, wird in der Titelleiste des Bildfensters ebenfalls ein Copyright-Symbol angezeigt.



Ein Doppelklick auf den Titelbereich der Titelleiste hat den gleichen Effekt wie ein Klick auf eines der Fenstersymbole „Wiederherstellen“ (wenn ein Fenster minimiert ist) oder „Maximieren“ (wenn ein Fenster eine benutzerdefinierte Größe aufweist).

Achtung: Einige der Leisten und Paletten verfügen über Titelleisten, die sich ein wenig von der Standard-Titelleiste eines Windows-Programmes unterscheiden. Auf die Unterschiede und Besonderheiten dieser Leisten wird in den Abschnitten zu den jeweiligen Leisten und Paletten hingewiesen.

Die Programmsymbole

Mit einem Klick auf das Programmsymbol, das Sie am linken Ende der Titelleiste finden, öffnen Sie das Windows-Fenstermenü. Sowohl das Programmfenster als auch die Bildfenster, das Browser-Fenster und das Dialogfenster „Layoutdruck“, über das Sie mehrere Bilder auf einer Seite ausdrucken können, verfügen über ein Programmsymbol.



In den Fenstermenüs von Paint Shop Pro finden Sie alle Befehle zur Positionierung und Größenänderung des jeweiligen Fensters. Wenn Sie den Mauszeiger auf einem der Menüeinträge platzieren, zeigt Ihnen Paint Shop Pro in der Statusleiste eine Kurzbeschreibung der Funktion dieses Menüpunktes an.

Mit einem Doppelklick auf das Symbol des Programmfensters beenden Sie Paint Shop Pro - ein Doppelklick auf das Programmsymbol in dem Dialogfenster „Layoutdruck“ schließt dieses Fenster, und Sie kehren zu dem Arbeitsbereich von Paint Shop Pro zurück. Ein Doppelklick auf das Programmsymbol eines Bildfensters oder des Browser-Fensters schließt die Bilddatei bzw. deaktiviert den Browser.



Die Fenster-Symbole

Die Windows Fenstersymbole befinden sich in der rechten Ecke der Titelleiste. Die Funktionen der einzelnen Symbole entnehmen Sie der unten abgedruckten Tabelle.

Die Standard Windows-Fenstersymbole und ihre Funktion:

Minimieren		Verkleinern des Fensters auf Symbolgröße.
Maximieren		Vergrößern des Fensters auf Vollbilddarstellung.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Wiederherstellen		Wiederherstellen der letzten benutzerdefinierten Fenstergröße (nicht Vollbild- oder Symboldarstellung). Dieses Symbol wird erst dann eingefügt, wenn Sie die Größe des Fensters manuell verändert haben.
Schließen		Schließen des Fensters. Ein Klick auf dieses Symbol des Programmfensters schließt alle Bildfenster und beendet das Programm.

Die Menüleiste

In der Menüleiste finden Sie die Titel aller Menüs von Paint Shop Pro. Die Anzahl der Menüs hängt von der Art des Fensters ab, das Sie im Arbeitsbereich geöffnet haben. Es gibt vier verschiedene Menüleisten: die Menüleiste ohne geöffnetes Bildfenster, die Menüleiste bei geöffnetem Bildfenster (siehe folgende Abbildung), das Browser-Menü und das Menü des Dialogfensters „Layoutdruck“. Klicken Sie einfach auf einen der Menütitel, und wählen Sie einen der Befehle aus. Die am häufigsten verwendeten Befehle lassen sich ebenfalls über die Symbole der Werkzeug-, der Symbolleiste und der Paletten aktivieren.

Die Menüleiste wenn kein Bildfenster geöffnet ist:

Datei Bearbeiten Ansicht Hilfe

Die Menüleiste bei aktivem Bildfenster:

Datei Bearbeiten Ansicht Bild Effekte Farben Ebenen Objekte Auswahl
Masken Fenster Hilfe

Die Menüleiste bei aktivem Browser-Fenster:

Datei Bearbeiten Ansicht Suchen Bilddatei Fenster Hilfe

Die Menüleiste des Dialogfensters „Layoutdruck“:

Datei Einstellungen Bild Zoom Hilfe

Die meisten Befehle in den einzelnen Menüs sind ebenfalls mit einem eigenen Menüsymbol gekennzeichnet. Dieses Symbol wird ebenfalls zur Darstellung der entsprechenden Funktion in einer der Symbolleisten verwendet. Wenn Sie auf die Darstellung der Menüsymbole verzichten möchten, klicken Sie auf den Befehl **Datei > Einstellungen > Allgemeine Programmeinstellungen** und deaktivieren in der Karteikarte „Dialogfenster und Paletten“ die Option „Menüsymbole anzeigen“.

Die Menüs lassen sich auf zwei Arten öffnen:

- Mit einem Mausklick auf den Menütitel in der Menüleiste, oder

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

durch Drücken der Taste <Alt> und der Taste, die dem unterstrichenen Buchstaben des Menünamens entspricht. Das Menü „Datei“ öffnen Sie zum Beispiel über die Tastenkombination <Alt> + <D>.

Um die einzelnen Menübefehle zu aktivieren, stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Klicken Sie auf den Menübefehl.
- Drücken Sie die Taste <Alt>, die Taste für den unterstrichenen Buchstaben des Menünamens, und anschließend die Taste, die dem unterstrichenen Buchstaben des gewünschten Menübefehls entspricht. Um den Befehl **Datei > Öffnen** zu aktivieren, drücken Sie einfach die Tastenkombination <Alt> + <D> + <O>.
- Markieren Sie mit Hilfe des Mauszeigers oder der Pfeiltasten <↑> und <↓> einen Menübefehl, und drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

Die Symbolleisten

Über die Standard-, Effekt-, Foto- und Web-Symbolleiste können Sie direkt auf die am häufigsten verwendeten Menübefehle zugreifen, ohne extra die verschiedenen Menüs und Untermenüs öffnen zu müssen. Um eine Funktion zu aktivieren, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol der Leiste. Falls eine Funktion momentan nicht verfügbar ist, wird ihr Symbol in der Leiste grau dargestellt. Sie können die Anzahl und Position der in den Leisten dargestellten Symbole beliebig verändern, und somit die Leisten ganz an Ihre persönliche Arbeitsweise anpassen. Um Auskunft über die Funktion eines Symboles zu erhalten, platzieren Sie den Mauszeiger einfach auf dem Symbol - Paint Shop Pro blendet nun einen Info-Tip mit dem Namen der Funktion ein. Nähere Informationen zu der Konfiguration der Symbole finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuches.

Um die Symbolleisten ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten** und anschließend auf das Kontrollkästchen der entsprechenden Symbolleiste.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine der Leisten oder Paletten aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag einer Symbolleiste.
- Drücken Sie die Taste <T>.

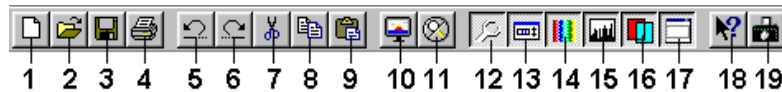
In der Standard-Einstellung sind die Symbolleisten an den Rändern des Arbeitsbereiches verankert. Sie können die Position der Leisten jedoch auch ebenfalls manuell einstellen. Nähere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit Leisten und Paletten“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Paint Shop Pro bietet Ihnen die Möglichkeit, momentan nicht verwendete Symbolleisten auszublenden und somit den Arbeitsbereich möglichst groß und „aufgeräumt“ zu halten. Klicken Sie hierzu auf den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten** und anschließend auf das Kontroll-

kästchen „Inaktive Leisten und Paletten ausblenden“. Wenn Sie die Option aktiviert haben, wird zum Beispiel die Browser-Symbolleiste nur dann angezeigt, wenn das Browser-Fenster aktiv ist.

Die Standard-Symbolleiste

Über diese Leiste können Sie auf fast alle Programmfunktionen von Paint Shop Pro direkt zugreifen. In der Konfiguration nach dem ersten Programmstart enthält diese Leiste eine Reihe von Befehlen aus den Menüs „Datei“, „Bearbeiten“ und „Ansicht“. Sie können jedoch auch für Funktionen anderer Menüs ein eigenes Symbol in dieser Leiste ablegen. Die folgende Abbildung zeigt die Standard-Symbolleiste in ihrer Konfiguration nach dem ersten Programmstart.



Die Ausgangskonfiguration der Standard-Symbolleiste:

1. Neues Bild erstellen
2. Bild öffnen
3. Bild speichern
4. Bild drucken
5. Arbeitsschritt widerrufen
6. Widerrufenen Arbeitsschritt erneut ausführen
7. Ausschneiden
8. Kopieren
9. Einfügen als neues Bild
10. Vollbilddarstellung des Bildes
11. Normalansicht des Bildes
12. Ein-/Ausblenden der Werkzeugleiste
13. Ein-/Ausblenden der Stil-Palette
14. Ein-/Ausblenden der Farbpaletten
15. Ein-/Ausblenden des Histogramm-Fensters
16. Ein-/Ausblenden der Ebenen-Palette
17. Ein-/Ausblenden des Übersichts-Fensters
18. Aktivieren der Kontext-hilfe
19. Starten der Schnappschuß-Funktion

Die Effekt-Symbolleiste

Über die Effekt-Symbolleiste können Sie direkt auf die verschiedenen Effekte und Funktionen von Paint Shop Pro zugreifen, ohne extra die verschiedenen Menüs und Untermenüs öffnen zu müssen. Die Effekt-Symbolleiste ist nicht nur auf die Funktionen des Menüs „Effekte“ beschränkt, sondern läßt sich auch durch andere Funktionssymbole beliebig erweitern. Die folgende Abbildung zeigt die Effekt-Symbolleiste in ihrer Konfiguration nach dem ersten Programmstart.



Die Ausgangskonfiguration der Effekt-Symbolleiste:

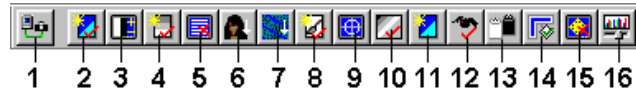
1. Effekt-Browser
2. Tasten-Effekt
3. Schatten hinzufügen
4. Innenfäse
5. Gauß-Weichzeichner
6. Wachsüberzug
7. Pinselstriche
8. Farbfolie
9. Flachrelief
10. Frost
11. Lichter
12. Polierter Stein
13. Nova
14. Topographie

Nähere Informationen zu den Effekten finden Sie in Kapitel 17 des Referenz-Handbuches. Allgemeine Informationen zu der Arbeit mit den Symbolleisten finden Sie auf Seite 16.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Die Foto-Symboleiste

Über die Foto-Symboleiste können Sie direkt auf die verschiedenen Funktionen zur digitalen Bearbeitung von Fotografien zugreifen, ohne extra die verschiedenen Menüs und Untermenüs öffnen zu müssen. Die Foto-Symboleiste ist nicht nur auf diese Funktionen beschränkt, sondern läßt sich auch durch andere Funktionssymbole beliebig erweitern. Die folgende Abbildung zeigt die Effekt-Symboleiste in ihrer Konfiguration nach dem ersten Programmstart.



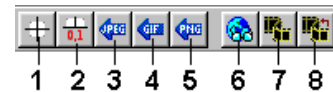
Die Ausgangskonfiguration der Foto-Symboleiste:

1. Digitalkamera öffnen 2. Automatische Farbbalance-Korrektur 3. Automatische Kontrastkorrektur 4. Automatische Sättigungskorrektur 5. Interlacing-Korrektur 6. JPEG-Artefakte entfernen 7. Moiré-Muster entfernen 8. Automatische Entfernung kleiner Bildfehler 9. Schärfekorrektur 10. Verblasste Farben auffrischen 11. Manuelle Farbkorrektur 12. Rote Augen entfernen 13. Schwarze und weiße Bildfehler entfernen 14. Bildrauschen entfernen mit Kantenschutz 15. Bildrauschen entfernen mit Texturschutz 16. Histogramm-Justierung

Nähere Informationen zu den Foto-Korrekturfunktionen finden Sie in Kapitel 6 des Referenz-Handbuches. Allgemeine Informationen zu der Arbeit mit den Symbolleisten finden Sie auf Seite 16.

Die Web-Symboleiste

Über die Web-Symboleiste können Sie direkt auf die verschiedenen Funktionen zur Erstellung und Bearbeitung von Web-Grafiken zugreifen, ohne extra die verschiedenen Menüs und Untermenüs öffnen zu müssen. Die Web-Symboleiste ist nicht nur auf diese Funktionen beschränkt, sondern läßt sich auch durch andere Funktionssymbole beliebig erweitern. Die Abbildung rechts zeigt die Web-Symboleiste in ihrer Konfiguration nach dem ersten Programmstart.



Die Ausgangskonfiguration der Web-Symboleiste:

1. Bild unterteilen 2. Image-Map erstellen 3. JPEG-Optimierung 4. GIF-Optimierung 5. PNG-Optimierung 6. Bildvorschau im Web-Browser 7. Animation Shop starten 8. Bild-Aktualisierung in Animation Shop

Nähere Informationen zu den Web-Funktionen finden Sie in Kapitel 18 des Referenzhandbuches sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro und Animation Shop. Allgemeine Informationen zu der Arbeit mit den Symbolleisten finden Sie auf Seite 16.

Die Browser-Symbolleiste

Die Browser-Symbolleiste bietet Ihnen Zugriff auf alle Browser-spezifischen Funktionen der Menüs „Datei“, „Suchen“ und „Bilddatei“. Um eine Funktion zu aktivieren, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol der Leiste. Falls eine Funktion momentan nicht verfügbar ist, wird ihr Symbol in der Leiste grau dargestellt. Sie können die Browser-Symbolleiste im Gegensatz zu den anderen Symbolleisten nur um die Funktionen erweitern, die sich auf die Verwaltung von Dateien mit Hilfe des Browsers beziehen. Nähere Informationen zu der Konfiguration der Symbolleisten finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuches. Die folgende Abbildung zeigt die Browser-Symbolleiste nach dem ersten Programmstart.



Die Ausgangskonfiguration der Browser-Symbolleiste:

1. Bilddatei kopieren
2. Bilddatei löschen
3. Bilddatei verschieben
4. Bilddatei umbenennen
5. Bilddatei öffnen
6. Dateiname suchen
7. Verzeichnisbaum aktualisieren
8. Fenster an Skizzen anpassen
9. Neuen Ordner durchsuchen
10. Skizzen auswählen
11. Skizzen sortieren
12. Skizzen aktualisieren

Nähere Informationen zu dem Browser finden Sie in Kapitel 3 des Referenz-Handbuches sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro. Allgemeine Informationen zu der Arbeit mit den Symbolleisten finden Sie auf Seite 16.

Die Werkzeugleiste

Über die Werkzeugleiste aktivieren Sie die verschiedenen Mal-, Zeichen- und Auswahlwerkzeuge von Paint Shop Pro. Wenn Sie auf eines der Werkzeugsymbole klicken, werden die Optionen für das Werkzeug in der Stil-Palette und eine Kurzbeschreibung des Werkzeuges in der Statusleiste angezeigt. Sie können die verschiedenen Werkzeuge ebenfalls über die Stil-Palette aktivieren. Klicken Sie hierzu auf das Symbol „Werkzeug-Auswahl“ und anschließend auf einen Eintrag des Werkzeugmenüs. Falls eines der Werkzeuge nicht verfügbar ist, wird sein Symbol in der Werkzeugleiste oder dem Werkzeugmenü grau dargestellt.




Die Werkzeugleiste enthält die folgenden Werkzeugsymbole:

1. Zeiger
2. Zoom
3. Deformation
4. Beschneiden
5. Verschieben
6. Auswahl
7. Lasso
8. Zauberstab
9. Farbauswahl
10. Standardpinsel
11. Kopierpinsel
12. Farbwechsler
13. Retuschieren
14. Kratzer entfernen
15. Radiergummi
16. Bildstempel
17. Sprühdose
18. Farbfüllung
19. Text
20. Zeichenstift
21. Formen
22. Vektor-Objekt Auswahl

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Um die Werkzeugleiste ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:


- Drücken Sie die Taste <P>.
- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Werkzeugleiste“  der Symbolleiste.
- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie die Werkzeugleiste aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Werkzeugleiste“.

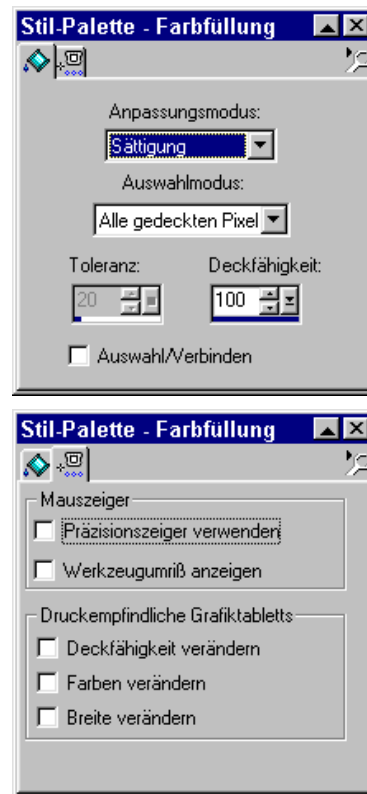
Die Werkzeugleiste läßt sich beliebig ein- und ausblenden sowie auf dem Bildschirm positionieren. Nähere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit den Leisten und Paletten“ weiter hinten in diesem Kapitel. Genauere Informationen zu den einzelnen Werkzeugen finden Sie in dem Referenz-Handbuch sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro.

Die Stil-Palette

Über die Stil-Palette legen Sie die Optionen für die Bearbeitungswerkzeuge von Paint Shop Pro fest. Je nach ausgewähltem Werkzeug, ändern sich die Einstellungsmöglichkeiten in dieser Palette. Manche Werkzeuge lassen sich über 2 Karteikarten konfigurieren, manche nur über eine. Unabhängig von dem ausgewählten Werkzeug, enthält diese Palette stets eine Karteikarte für die Konfiguration des Mauszeigers und eines druckempfindlichen Grafiktablets. In der Abbildung rechts sehen Sie die Stil-Palette für das Werkzeug „Farbfüllung“ - die erste Karteikarte enthält die Optionen für die Konfiguration des Werkzeuges, die zweite die Einstellungsmöglichkeiten für die Mauszeiger-Darstellung und die Arbeit mit einem Grafiktablett.

Um die Stil-Palette ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Taste <O>.
- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Stil-Palette“  der Symbolleiste.
- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie die Stil-Palette aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Stil-Palette“.



Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Die Stil-Palette läßt sich beliebig auf dem Bildschirm positionieren und bei Bedarf ein- und ausblenden. Nähere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit Leisten und Paletten“ weiter hinten in diesem Kapitel.


Achtung: Die Stil-Palette dient lediglich der Konfiguration der Werkzeugspitze oder anderer Werkzeug-spezifischer Optionen. Um eine Vollfarbe, einen Farbübergang, ein Muster oder eine Textur für die Mal- und Zeichenwerkzeuge auszuwählen, verwenden Sie die Farbpalette.

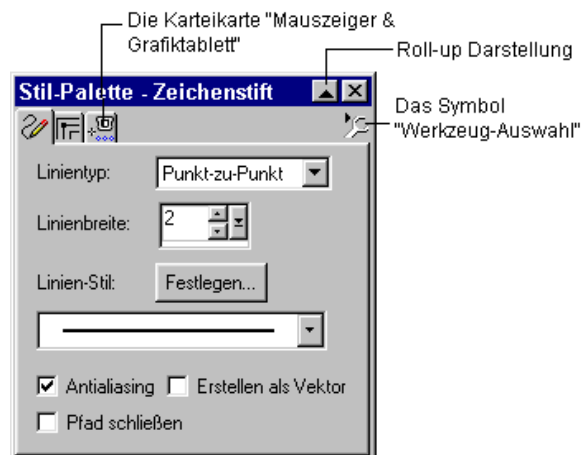
In den folgenden Abschnitten finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Funktionselemente der Stil-Palette.

Die Paletten-Titelleiste

Die Titelleiste enthält neben den Namen der Palette und des aktiven Werkzeuges auch ein Symbol für die automatische Roll-up Darstellung - jedoch nur wenn diese Darstellungsweise aktiviert wurde. Nähere Informationen zu dieser Darstellungsweise finden Sie etwas weiter hinten in diesem Kapitel.


Das Symbol „Werkzeug-Auswahl“

Wenn Sie mit mehreren Werkzeugen arbeiten, ist es vielleicht einfacher, die Werkzeuge aus der Stil-Palette heraus auszuwählen, als den Mauszeiger immer wieder auf die Werkzeugleiste zu bewegen. Um ein neues Werkzeug in der Stil-Palette auszuwählen, klicken Sie auf das Symbol „Werkzeug-Auswahl“  und anschließend auf den gewünschten Eintrag des nun geöffneten Werkzeugmenüs (siehe Abbildung rechts). Paint Shop Pro aktualisiert nun die Anzeigen der Stil-Palette, so daß Sie die Optionen für das neue Werkzeug festlegen können.



Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Die Karteikarten

Die Karteikarten der Werkzeuge tragen alle unterschiedliche Namen. Um den Namen einer Karteikarte zu erfahren, platzieren Sie einfach den Mauszeiger auf dem Reiter der Karteikarte. Paint Shop Pro öffnet nun automatisch einen kleinen Info-Tip zu der Karte. Nähere Informationen zu den einzelnen Karten finden Sie in dem Referenz-Handbuch und der Hilfe zu Paint Shop Pro. Um das Hilfethema zu einer Karte zu öffnen, klicken Sie zunächst auf das Symbol „Kontexthilfe“  der Symbolleiste und anschließend auf die Karteikarte.

Die Stil-Palette enthält für alle Werkzeuge die Karteikarte „Mauszeiger/Grafiktablett“. Die Optionen dieser Karteikarte bestimmen die Darstellung des Mauszeigers und die Funktionsweise eines druckempfindlichen Grafiktablets in Zusammenarbeit mit Paint Shop Pro.

Der Mauszeiger

Sie können statt des Windows Mauszeigers auch einen Präzisionszeiger in Form eines Fadenkreuzes bei Ihrer Arbeit mit Paint Shop Pro verwenden. Dieser Mauszeiger eignet sich besonders, um Objekte genau auf dem Bildschirm zu platzieren oder Detailbearbeitungen mit einem Werkzeug vorzunehmen. Wenn Sie den Umriss der Werkzeugspitze auf dem Bildschirm darstellen möchten, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

Druckempfindliche Grafiktablets

Sie können bei Ihrer Arbeit mit Paint Shop Pro ein druckempfindliches Grafiktablett mit einem beliebigen Eingabegerät verwenden (Stift o.ä.). Klicken Sie auf eines der Kontrollkästchen in dem Feld „Grafiktablett“, um mittels der Druckstärke des Eingabegerätes die Farbauswahl, die Breite der gezogenen Linie oder die Deckfähigkeit einer Farbe zu steuern.

Die Farbpalette

Die Farbpalette dient der Auswahl von Farben, Farbübergängen, Texturen und Mustern für die Bearbeitung Ihrer Bilder. Alle diese verschiedenen Stilarten werden von den meisten Raster- und Vektor-Werkzeugen verwendet. Die Farbpalette enthält alle Farben, die das Bild darstellen kann, und gibt Ihnen Auskunft über die ausgewählten Farben. Je nach Einstellung der Optionen in der Karteikarte „Dialogfenster und Paletten“ der allgemeinen Programmeinstellungen können Sie in der Farbpalette entweder das Feld „Farbe auswählen“ oder das Feld „Dokument-Palette“ anzeigen lassen. Falls Sie mit einem Bild arbeiten, dessen Farbtiefe 8 Bit (256 Farben) oder weniger aufweist, ist es vielleicht einfacher mit der Dokument-Palette zu arbeiten, da in dieser Palette nur die Farben angezeigt werden, die das Bild tatsächlich enthält. Eine Auswahl der verschiedenen Bildfarben wird somit wesentlich vereinfacht. Wenn Sie den Mauszeiger eines beliebigen Werkzeuges auf das Feld „Farbe auswählen“ bzw. „Dokument-Palette“ bewegen, nimmt er die Form des Werkzeuges „Farbauswahl“ an. Mit




Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

einem Linksklick wählen Sie eine neue Vordergrund-/Konturfarbe aus, mit einem Rechtsklick eine neue Hintergrund-/Füllfarbe.

Die einzelnen Bereiche der Farbpalette werden in den folgenden Abschnitten noch näher beschrieben.

Um die Farbpalette ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus.

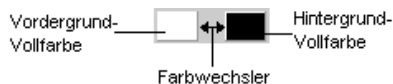
- Drücken Sie die Taste <C>.
- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie die Farbpalette aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine der Leisten oder Paletten aus, und klicken Sie anschließend auf den Eintrag „Farbpalette“ des Kontextmenüs.
- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Farbpalette“  der Symbolleiste.

Die Position der Farbpalette auf Ihrem Bildschirm läßt sich beliebig verändern. Nähere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit Leisten und Paletten“ weiter hinten in diesem Kapitel.

Achtung: *Aufgrund der wichtigen Rolle, welche die Farbpalette bei der Bildbearbeitung einnimmt, und der vielen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten, möchten wir Ihnen empfehlen, diesen Abschnitt sorgfältig durchzulesen. Nähere Informationen zu der Farbpalette finden Sie ebenfalls in Kapitel 9 des Referenz-Handbuches sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro.*

Das Feld „Aktuelle Vollfarben“

In dem Feld „Aktuelle Vollfarben“ zeigt Ihnen Paint Shop Pro die momentan für das Bild ausgewählte Vordergrund- und Hintergrund-Vollfarbe an.



Um eine der Farben zu ändern, klicken Sie einfach auf die entsprechende Farbtafel. Ein Rechtsklick öffnet das Dialogfenster „Zuletzt verwendete Farben“ und ein Linksklick das Dialogfenster „Farbe“ (bei Bildern mit einer Farbtiefe größer als 8 Bit) bzw. das Dialogfenster „Palettenfarbe auswählen“ für Bilder mit weniger als 256 Farben.

Dieses Feld ist sehr nützlich, wenn Sie die Vorder- oder Hintergrundfarbe neu einstellen möchten, ohne die eingestellten Stilarten zu verändern. Wenn Sie zum Beispiel einen der Farbübergänge ausgewählt haben, welche die Vorder- und/oder Hintergrundfarbe verwenden, können Sie die Farbzusammensetzung schnell mit Hilfe des Feldes „Aktuelle Vollfarben“ ändern, anstatt zunächst die Farben über die Stiltafeln einzustellen und dann wieder den gewünschten Farbübergang auswählen zu müssen.

Um die beiden Vollfarben zu vertauschen, klicken Sie einfach auf den Doppelpfeil, der die beiden Farbtafeln verbindet.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Achtung: Nach dem ersten Programmstart werden in den beiden Farbtafeln die Farben „Rot“ und „Orange“ angezeigt. Wenn Sie später mit einem der Malwerkzeuge arbeiten und eine neue Farbe mit Hilfe der Stiltafeln auswählen, wird die Anzeige automatisch aktualisiert.

Die Felder „Farbe auswählen“ und „Dokument-Palette“

Je nach Einstellung der Optionen in der Karteikarte „Dialogfenster und Paletten“ der allgemeinen Programmeinstellungen können Sie in der Farbpalette entweder das Feld „Farbe auswählen“ (siehe Abbildung rechts oben) oder das Feld „Dokument-Palette“ (siehe Abbildung rechts unten) anzeigen lassen. Falls Sie mit einem Bild arbeiten, dessen Farbtiefe 8 Bit (256 Farben) oder weniger aufweist, ist es vielleicht einfacher mit der Dokument-Palette zu arbeiten, da in dieser Palette nur die Farben angezeigt werden, die das Bild tatsächlich enthält. Eine Auswahl der verschiedenen Bildfarben wird somit wesentlich vereinfacht. Wenn Sie den Mauszeiger eines beliebigen Werkzeuges auf das Feld „Farbe auswählen“ bzw. „Dokument-Palette“ bewegen, nimmt er die Form des Werkzeuges „Farbauswahl“ an. Mit einem Linksklick wählen Sie eine neue Vordergrund-/Konturfarbe aus, mit einem Rechtsklick eine neue Hintergrund-/Füllfarbe. Falls in den Stiltafeln der Farbpalette eine Vollfarbe angezeigt wird, aktualisiert Paint Shop Pro nun diese Farbe mit der neu ausgewählten Farbe. Wenn die Stiltafeln einen Farbübergang oder ein Muster anzeigen, können Sie die neu ausgewählten Farben lediglich in dem Feld „Aktuelle Vollfarben“ sehen.



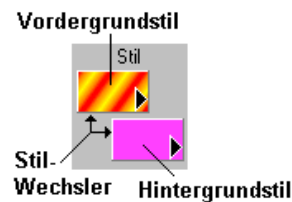
Tip: Sie können eine Vollfarbe ebenfalls auswählen, wenn Sie während der Arbeit mit einem Malwerkzeug die Taste <Strg> drücken. Der Mauszeiger ändert nun seine Form in die des Werkzeuges „Farbauswahl“. Führen Sie nun einen Linksklick auf eine Bildfarbe aus, um diese Farbe als Vordergrund-Vollfarbe einzustellen, oder verwenden Sie einen Rechtsklick, um eine neue Hintergrund-Vollfarbe auszuwählen.

Das Feld „Aktive Stilarten und Texturen“

Die Stiltafeln

Mit diesen beiden Stiltafeln legen Sie den Vordergrund- und Hintergrundstil für die Raster-Werkzeuge sowie den Kontur- und Füllstil für die Vektor-Werkzeuge fest.




Die aktiven Farben „Vordergrundfarbe“ und „Hintergrundfarbe“ werden von den Raster-Werkzeugen in Paint Shop Pro zur Bildbearbeitung verwendet. Wenn Sie während der Arbeit mit einem dieser Werkzeuge die linke Maustaste gedrückt halten, wird die Vordergrundfarbe auf das Bild aufgetragen. Um in der Hintergrundfarbe zu malen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie die Vordergrund- und Hintergrundfarbe vertauschen möchten, klicken Sie auf den Doppelpfeil, der die beiden Stiltafeln verbindet.

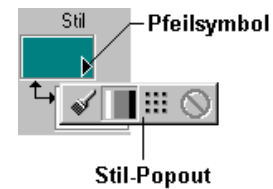


Die Vektor-Werkzeuge von Paint Shop Pro verwenden für die Bildbearbeitung die Kontur- und die Füllfarbe. Die Konturfarbe wird hierbei für die Umrißlinie eines Vektor-Objektes (Linie, Form oder Text) verwendet und die Füllfarbe für den Innenraum des Objektes (die Fläche zwi-



schen den Umrißlinien). Diese beiden Farben lassen sich ebenso wie die Vordergrund- und Hintergrundfarbe durch einen Klick auf den Doppelpfeil vertauschen.

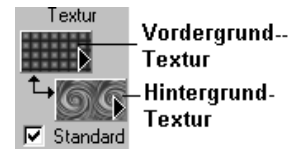
Um die Vordergrund-/Kontur- oder Hintergrund-/Füllfarbe neu einzustellen, klicken Sie einfach auf eine der beiden Stiltafeln des Feldes „Aktive Stilarten und Texturen“ – ein Rechtsklick öffnet das Dialogfenster „Zuletzt verwendete Farben“ und ein Linksklick das Dialogfenster „Farbe“ (bei Bildern mit einer Farbtiefe größer als 8 Bit) bzw. das Dialogfenster „Palettenfarbe auswählen“ für Bilder mit weniger als 256 Farben.

Für alle Raster- und Vektor-Werkzeuge lassen sich über die Stiltafeln ebenfalls Farbübergänge und Muster für die Bildbearbeitung auswählen. Die auf diese Weise eingestellten Vordergrund-/Kontur-Stilarten und Hintergrund-/Füllstilarten lassen sich durch einen Klick auf den Doppelpfeil, der die Stiltafeln verbindet, ebenso vertauschen wie „normale“ Farben. Um eine andere Stilart als eine Vollfarbe einzustellen, klicken Sie auf den Pfeil einer Stiltafel und anschließend auf eines der Symbole „Farbübergang“ , „Muster“  oder „Kein“  des Popout-Streifens. Weitere Informationen zu den Auswahlmöglichkeiten finden Sie in Kapitel 9 des Referenz-Handbuches.




Die Textur-Tafeln

Mit Hilfe der Texturtafeln „Vordergrund-/Kontur-Textur“ und „Hintergrund-/Fülltextur“ können Sie für alle Raster- und Vektor-Werkzeuge (mit Ausnahme der Auswahlwerkzeuge und des Werkzeuges „Kratzer entfernen“) Texturen für die Bildbearbeitung festlegen. Um die Texturen zu aktivieren bzw. zu deaktivieren klicken Sie auf das Pfeilsymbol einer Texturtafel und anschließend auf das Symbol „Textur“  bzw. „Keine“  des Popout-Streifens. Um eine neue Textur auszuwählen, klicken Sie auf die Tafel, deren Textur Sie ändern möchten und legen anschließend eine neue Textur mit Hilfe des gleichnamigen Dialogfensters fest. Nähere Informationen zu diesem Dialogfenster und der Arbeit mit Texturen finden Sie in Kapitel 9 des Referenz-Handbuches. Wenn Sie die Vordergrund-/Kontur-Textur und die Hintergrund-/Fülltextur vertauschen möchten, klicken Sie einfach auf den Doppelpfeil, der die beiden Texturtafeln verbindet.




Die Option „Standard“

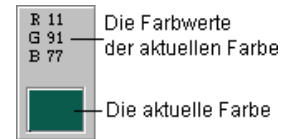
Paint Shop Pro speichert automatisch die Stil- und Textureinstellungen, die Sie für ein Werkzeug festlegen als separaten Eintrag in der Windows-Registrierdatenbank ab. Auf diese Weise können Sie jedem Werkzeug eine andere Kombination von Farben, Farbübergängen, Mustern und Texturen zuweisen. Falls Sie lieber eine bestimmte Kombination von Stil- und Textureinstellungen für alle Werkzeuge verwenden möchten, legen Sie zunächst die gewünschten Einstellungen fest und aktivieren anschließend die Option „Standard“. Die von Ihnen ausgewählten Optionen werden nun für jedes Werkzeug, das Sie nach dem Festlegen der Einstellungen aktivieren, automatisch übernommen. Beachten Sie bitte, daß bei der Arbeit mit dem Werkzeug „Farbauswahl“  diese

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Option stets aktiviert ist und nicht deaktiviert werden kann. Die Option wird jedoch automatisch wieder verfügbar, sobald Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln.

Das Feld „Aktuelle Farbe“







Wenn Sie den Mauszeiger auf das Feld „Farbe auswählen“ bewegen oder Sie das Werkzeug „Farbauswahl“  über das Bild bewegen, zeigt Ihnen Paint Shop Pro die Farbe, auf der sich der Mauszeiger befindet, sowie ihre RGB- oder HSL-Werte (je nach Programmeinstellung) in dem Feld „Aktuelle Farbe“ (siehe Abbildung rechts) an. Die Anzeige der Farbwerte ändern Sie mit Hilfe der Karteikarte „Dialogfenster und Paletten“ der allgemeinen Programmeinstellungen. Nähere Informationen zu dieser Karteikarte finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuches.











Die Konfigurationsmöglichkeiten der Farbpalette für die Mal- und Zeichenwerkzeuge

In der folgenden Tabelle werden die Optionen aufgelistet, die Sie mit Hilfe der Farbpalette für die einzelnen Raster- und Vektor-Werkzeuge einstellen können. Nähere Informationen zu den einzelnen Werkzeugoptionen finden Sie in dem Referenz-Handbuch.






Achtung: Die Beschreibungen dieser Tabelle beziehen sich auf eine Maus für Rechtshänder bei der die linke Maustaste als primäre und die rechte Maustaste als sekundäre Taste festgelegt sind.

Werkzeug	Stil 	Textur 	Arbeiten mit dem Werkzeug
Standardpinsel 	Alle Stilarten verfügbar.	Alle Texturarten verfügbar.	Mit der linken Maustaste werden der Vordergrundstil und die Vordergrund-Textur aufgetragen, mit der rechten Maustaste der Hintergrundstil und die Hintergrund-Textur.
Kopierpinsel 	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Nur die Vordergrund-Textur wird von diesem Werkzeug verwendet.	Mit der rechten Maustaste wählen Sie den zu kopierenden Bereich, mit der linken Maustaste kopieren Sie ihn und tragen die Vordergrund-Textur auf.
Farbwechsler 	Alle Stilarten verfügbar	Alle Texturarten verfügbar	Mit der linken Maustaste ersetzen Sie den Hintergrundstil durch den Vordergrundstil und tragen die Vordergrund-Textur auf; mit der rechten Maustaste ersetzen Sie den Vordergrundstil durch den Hintergrundstil und tragen die Hintergrund-Textur auf.
Retuschieren 	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Nur die Vordergrund-Textur wird von diesem Werkzeug verwendet.	Mit der linken Maustaste retuschieren Sie das Bild und tragen die Vordergrund-Textur auf; die rechte Maustaste wird von dem Werkzeug nicht verwendet.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Werkzeug	Stil 	Textur 	Arbeiten mit dem Werkzeug
Kratzer entfernen 	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Mit der linken Maustaste entfernen Sie Kratzer und Bildfehler von der Hintergrund-Ebene.
Radiergummi 	Alle Stilarten verfügbar	Alle Texturarten verfügbar.	Hintergrund-Ebene: Mit der linken Maustaste werden der Vordergrundstil und die Vordergrund-Textur aufgetragen, mit der rechten Maustaste der Hintergrundstil und die Hintergrund-Textur. Andere Ebenen: Mit der linken Maustaste schalten Sie die Farben unter Verwendung der Vordergrund-Textur transparent, mit der rechten Maustaste färben Sie transparente Bereiche unter Verwendung der Hintergrund-Textur schwarz oder stellen zuvor ausradierte Partien wieder her.
Bildstempel 	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Keine Wirkung auf die Arbeitsweise des Werkzeuges.	Mit der linken Maustaste fügen Sie die Stempelbilder ein; die rechte Maustaste wird von dem Werkzeug nicht verwendet.
Sprühdose 	Alle Stilarten verfügbar	Alle Texturarten verfügbar.	Mit der linken Maustaste werden der Vordergrundstil und die Vordergrund-Textur aufgetragen, mit der rechten Maustaste der Hintergrundstil und die Hintergrund-Textur.
Farbfüllung 	Alle Stilarten verfügbar	Alle Texturarten verfügbar.	Mit der linken Maustaste werden der Vordergrundstil und die Vordergrund-Textur aufgetragen, mit der rechten Maustaste der Hintergrundstil und die Hintergrund-Textur.
Text: Vektor & Freie Auswahl 	Alle Stilarten verfügbar	Alle Texturarten verfügbar.	Erstellen eines Textes mit einer Umrißlinie, welche den Vordergrund-/Umrißstil und die Vordergrund-/Umrißtextur verwendet und eine Füllung mit dem Hintergrund-/Füllstil und der Hintergrund-/Fülltextur aufweist.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Werkzeug	Stil 	Textur 	Arbeiten mit dem Werkzeug
Text: Standard-Auswahl 	Keine Wirkung auf den Text.	Alle Texturarten verfügbar.	Erstellen einer Auswahl in der Form der Textbuchstaben. Wird die Auswahl verschoben oder der Inhalt gelöscht, wird die Textur mit der Hintergrundfarbe des Bildes bzw. der darunter liegenden Ebene sichtbar.
Zeichenstift: Raster- und Vektor-Modus 	Alle Stilarten verfügbar. Der Linientyp „Normal“ verwendet jedoch keinen Hintergrund-/Füllstil.	Alle Texturarten verfügbar. Der Linientyp „Normal“ verwendet jedoch keine Hintergrund-/Fülltextur.	Mit der rechten und linken Maustaste zeichnen Sie die Linien unter Verwendung der Stilarten und Texturen. Ein Unterschied zwischen rechter und linker Maustaste wie in früheren Programmversionen besteht nicht mehr.
Formen 	Alle Stilarten verfügbar.	Alle Texturarten verfügbar.	Mit der rechten und linken Maustaste zeichnen Sie die Formen unter Verwendung der Stilarten und Texturen. Mit der linken Maustaste zeichnen Sie von Ecke zu Ecke einer Form, mit der rechten wird die Form von ihrem Mittelpunkt aus erstellt.

Weitere Informationen zu dem Arbeiten mit Farben und Werkzeugen finden Sie in dem Referenz-Handbuch

Die Ebenen-Palette

Die Ebenen-Palette ermöglicht Ihnen ein schnelles Zugreifen auf viele der Funktionen des Ebenen-Menüs oder des Dialogfensters „Ebenen-Eigenschaften“. Im Gegensatz zu dem Menü und dem Dialogfenster, können Sie in der Ebenen-Palette die Eigenschaften aller Bildebenen auf einmal bearbeiten.






Um die Ebenen-Palette ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Taste <L>.
- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Ebenen-Palette“ der Symbolleiste.
- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie die Ebenen-Palette aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Ebenen-Palette“.



Die Ebenen-Palette läßt sich beliebig auf Ihrem Bildschirm plazieren, klicken Sie hierzu auf ihre Titelleiste und ziehen Sie die Palette bei gedrückter Maustaste an eine neue Position. Mit Hilfe der automatischen Roll-up Darstellung läßt sich die Ebenen-Palette auf ihre Titelleiste minimieren. Auf diese Weise blockiert sie Ihnen nicht die Sicht, wenn Sie mit einem sehr großen Bildfenster arbeiten. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit den Leisten und Paletten“ dieses Kapitels.

Die Karteikarten der Ebenen-Palette

Das rechte Fenster der Ebenen-Palette enthält drei Karteikarten: „Darstellung“, „Maske“ und „Gruppe“. Über die Karteikarte „Darstellung“  kontrollieren Sie den Anpassungsmodus, die Deckfähigkeit und den Transparenzschutz der jeweiligen Ebene. Mit Hilfe der Karteikarte „Maske“  können Sie die Maske aktivieren bzw. deaktivieren oder sie fest mit der zugehörigen Ebene verbinden. In der Karteikarte „Gruppe“  legen Sie fest, zu welcher Ebenengruppe die jeweilige Ebene gehören soll.


Die Symboldarstellung der Ebenen-Palette

Paint Shop Pro verwendet die folgenden Darstellungsweisen für die Ebenen- und Objekt-Symbole:

- Jede Bildebene wird durch ein eigenes Symbol in der Ebenenpalette dargestellt. Auf der linken Seite dieses Symbols zeigt Ihnen Paint Shop Pro an, ob es sich bei dieser Ebene um eine Raster-Ebene , eine Vektor-Ebene  oder eine Justierungs-Ebene handelt. Jede Justierungs-Ebene verfügt über ihr eigenes Symbol. Diese Symbole entsprechen den Menüsymbolen des Untermenüs **Ebenen > Neue Justierungs-Ebene**.
- Wenn Sie auf ein Ebenen-Symbol klicken, um die entsprechende Ebene zu aktivieren, markiert Paint Shop Pro dieses Symbol mit dunkelblauer Farbe (diese Farbe variiert, wenn Sie nicht mit den Standard-Darstellungsfarben von Windows arbeiten). Bei einem Vektor-Objekt wird der Name des entsprechenden Objektes fettgedruckt dargestellt.
- Wenn Sie eine neue Ebene einfügen, erweitert Paint Shop Pro automatisch die Ebenen-Palette und das Ebenen-Menü um das entsprechende Symbol. Sobald Sie diese Ebene löschen oder mit einer anderen Ebene verbinden, wird das Symbol wieder entfernt.
- Mit einem Rechtsklick auf ein Ebenen-Symbol öffnen Sie ein Kontextmenü, das viele der Befehle des Ebenen-Menüs enthält.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

- Mit einem Rechtsklick auf das Symbol eines Vektor-Objektes öffnen Sie ein Kontextmenü, das viele der Vektor-Bearbeitungsfunktionen enthält. Über den Menüpunkt „Eigenschaften“ aktivieren Sie das Dialogfenster „Vektor-Eigenschaften“.
- Wenn Sie auf das Symbol (+) einer Vektor-Ebene klicken, zeigt Ihnen Paint Shop Pro für jedes Objekt dieser Ebene ein eigenes Symbol an.
- Wenn Sie den Mauszeiger auf einem Symbol für eine Ebene oder ein Vektor-Objekt platzieren, zeigt Ihnen Paint Shop Pro eine Vorschaukizze für die Ebene bzw. das Objekt an. Sobald Sie den Mauszeiger von dem Symbol herunternehmen, wird dieses Vorschaufenster geschlossen.

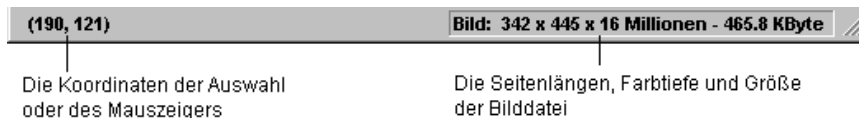
Die Ebenen-Palette und ihre Funktionen werden in Kapitel 11 des Referenz-Handbuches näher beschrieben. Nähere Informationen zu den einzelnen Elementen der Palette finden Sie ebenfalls in der Hilfe zu Paint Shop Pro. Um das Hilfethema zu einem Element zu öffnen, klicken Sie zunächst auf das Symbol „Kontexthilfe“  der Symbolleiste und anschließend auf die Ebenen-Palette.



Die Statusleiste

Die Statusleiste verläuft entlang des unteren Programmfensterrandes. Paint Shop Pro gibt Ihnen über diese Leiste verschiedene Informationen zu geöffneten Bildern, Symbolen, Leisten und Paletten oder aktuellen Programmoperationen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf einem Symbol platzieren, zeigt Paint Shop Pro eine Kurzbeschreibung zum Gebrauch dieses Symbolen und der entsprechenden Funktion an. Sobald Sie den Mauszeiger auf ein Bild bewegen, werden die x- und y-Koordinaten des Mauszeigers auf der linken Seite der Statusleiste angezeigt, während Ihnen die rechte Seite Auskunft über die Seitenlängen des Bildes, seine Farbtiefe sowie die entsprechende Dateigröße gibt. Wenn Sie eine Auswahl erstellen, zeigt Paint Shop Pro Ihnen auf der linken Seite der Statusleiste ebenfalls die Größe und Position der Auswahl an.



Um die Ebenen-Palette ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie die Statusleiste aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Statusleiste“.

Arbeiten mit den Leisten und Paletten

Die Werkzeugleiste, die verschiedenen Symbolleisten, die Farbpalette, die Stil-Palette, die Ebenen-Palette, das Histogramm-Fenster und das Übersichts-Fenster werden bei dem ersten Programmstart von Paint Shop Pro automatisch aktiviert und auf Ihrem Bildschirm dargestellt. Diese Elemente lassen sich beliebig ein- und ausblenden oder an eine andere Position auf Ihrem Bildschirm verschieben. Sie können die Symbolleisten sowie die Farbpalette und Werkzeugleiste entweder fest an den Rändern des Programmfensters von Paint Shop Pro verankern, oder ihre Position innerhalb des Fensters beliebig ändern. Die Ebenen-Palette, Stil-Palette und das Histogrammfenster lassen sich auf ihre Titelleisten minimieren, so daß Sie den sichtbaren Arbeitsbereich des Programmfensters vergrößern können.

Verankern und Lösen der Leisten und Paletten

Sie können die Symbolleisten sowie die Farbpalette und Werkzeugleiste entweder fest an den Rändern des Programmfensters von Paint Shop Pro verankern (siehe Abbildung auf Seite 14), oder ihre Position innerhalb des Fensters beliebig ändern. Eine verankerte Palette wird zu einem festen Bestandteil der Umrandung des Arbeitsbereiches.

Lösen einer Leiste oder Palette

Um eine Palette oder Leiste zu lösen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol belegt ist, von dem Rand des Programmfensters weg.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus; der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Verankern einer Leiste oder Palette

Um eine Palette oder Leiste zu verankern, stehen Ihnen ebenfalls zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Beachten Sie bitte, daß sich die Ebenen-Palette, die Stil-Palette sowie das Übersichts- und das Histogramm-Fenster nicht verankern lassen.

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol bedeckt ist, an den Rand des Programmfensters.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus; der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Ausblenden nicht verwendeter Leisten und Paletten

Sie können Paint Shop Pro anweisen die Browser-Symbolleiste, das Übersichts- und das Histogramm-Fenster, die Stil- und Ebenen-Palette sowie die Werkzeugleiste automatisch auszublenden, wenn diese Elemente gerade nicht verwendet werden. Ist zum Beispiel das Browser-Fenster aktiv, werden alle zuvor genannten Elemente bis auf die Browser-Symbolleiste ausgeblendet. Auf diese Weise können Sie einen großen Teil der Arbeitsoberfläche für die Elemente verwenden, mit denen Sie gerade arbeiten. Sobald Sie einen Arbeitsschritt ausführen, der auf die ausgeblendeten

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Elemente eine Wirkung hat (z.B. Öffnen eines Bildes), werden sie von Paint Shop Pro automatisch wieder eingeblendet. Um diese Darstellungsmethode zu aktivieren oder zu deaktivieren, klicken Sie in dem Dialogfenster „Leisten und Paletten“ auf die Option „Inaktive Leisten und Paletten ausblenden“.

Die automatische Roll-up Darstellung

Mit Hilfe der automatischen Roll-up Darstellung lassen sich die Ebenen-Palette, die Stil-Palette und das Histogramm-Fenster auf ihre Titelleiste minimieren. Auf diese Weise blockieren sie Ihnen nicht die Sicht, wenn Sie mit einem sehr großen Bildfenster arbeiten.

Um die Roll-up Darstellung zu aktivieren oder zu deaktivieren, klicken Sie auf die entsprechende Option des Dialogfensters „Leisten und Paletten“ oder der Karteikarte „Dialogfenster und Paletten“ der allgemeinen Programmeinstellungen. Nachdem Sie diese Darstellungsfunktion aktiviert haben, können Sie das Histogramm-Fenster und/oder eine der Paletten dennoch ständig geöffnet halten, da sich die automatische Minimierung für jedes der drei Objekte getrennt festlegen läßt. Anhand des Dreiecks-Symbols in der Titelleiste des Fensters oder der Palette erkennen Sie, ob die Minimierungsfunktion aktiv oder inaktiv ist.

Automatische Minimierung aktiv



Automatische Minimierung inaktiv



Um zwischen der aktiven und der inaktiven automatischen Minimierung umzuschalten, klicken Sie einfach auf das Dreiecks-Symbol.

Sobald die Roll-up Darstellung aktiviert ist, wird die Palette bzw. das Fenster minimiert, wenn die folgenden drei Kriterien zutreffen:

- Der Mauszeiger befindet sich nicht auf der Palette oder dem Fenster.
- Die Minimierungsfunktion wurde nicht zeitweise deaktiviert.
- Es wird gerade keine der Optionen verändert.

Um das minimierte Fenster oder eine Palette wieder zu vergrößern, bewegen Sie einfach den Mauszeiger auf die Titelleiste des jeweiligen Objektes.

Das Dialogfenster „Leisten und Paletten“

Um eine der Leisten und Paletten oder das Histogramm-Fenster sichtbar oder unsichtbar zu schalten bzw. den Darstellungsmodus dieser Elemente mit Hilfe des Dialogfensters „Leisten und Paletten“ zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, oder führen Sie einen Rechtsklick auf eine der Leisten und Paletten aus, und klicken Sie auf den Eintrag „Leisten und

Paletten“ des Kontextmenüs. Paint Shop Pro öffnet nun das Dialogfenster „Leisten und Paletten“.

2. Klicken Sie in dem Listefeld auf die Kontrollkästchen der verschiedenen Leisten, um die Elemente sichtbar oder unsichtbar zu schalten. Wenn ein Kontrollkästchen mit einem Häkchen markiert ist, wird das entsprechende Element eingeblendet.
3. Aktivieren Sie die Option „Große Symbole und Schriften verwenden“, wenn Sie die Anzeige aller Bedienungselemente von Paint Shop Pro vergrößern möchten.
4. Wenn Sie eine dreidimensionale Anzeige der Symbole in den Leisten und Paletten bevorzugen, deaktivieren Sie die Option „Leisten nicht dreidimensional darstellen“.
5. Aktivieren oder deaktivieren Sie die automatische Roll-up Darstellung für die Ebenen-Palette, Stil-Palette und das Histogrammfenster.
6. Aktivieren oder deaktivieren Sie die automatische Ausblendung nicht verwendeter Leisten und Paletten.
7. Um eine Symbolleiste durch Hinzufügen und Entfernen von Symbolen zu verändern, klicken Sie zunächst auf ihren Eintrag in der Liste und anschließend auf das Symbol „Konfigurieren“.
8. Klicken Sie auf das Symbol „Schließen“, um die neuen Einstellungen zu übernehmen.

Der Arbeitsbereich

Wie der Name schon andeutet, ist dies der Bereich des Programmfensters, in dem Sie Ihre Bilder bearbeiten. Wenn Sie eine Datei öffnen, wird das entsprechende Bildfenster automatisch in Ihrem Arbeitsbereich geöffnet. Wenn Sie die Größe des Arbeitsbereiches ändern möchten, ziehen Sie einfach bei gedrückter Maustaste eine der Kanten oder Ecken des Programmfensters an eine neue Position.

Viele der Leisten und Paletten von Paint Shop Pro lassen sich an den Rändern des Arbeitsbereiches verankern oder auch wieder lösen, so daß Sie den Arbeitsbereich ganz nach Ihren Bedürfnissen einrichten können.

Wenn Sie einen Rechtsklick auf den Arbeitsbereich ausführen, öffnet Paint Shop Pro ein spezielles Kontextmenü, mit dem Sie den Inhalt der Windows-Zwischenablage als neues Bild bzw. als eine Serie von neuen Bildern einfügen können. Falls die Daten der Zwischenablage von Paint Shop Pro nicht als gültige Bilddaten erkannt werden, ist der Befehl „Einfügen als neues Bild“ grau dargestellt. Wenn Sie zuvor in Animation Shop eine Animation in die Zwischenablage kopiert bzw. verschoben haben, können Sie über den Befehl „AS-Animation als mehrere Bilder einfügen“ aus jedem Animationsbild in der Zwischenablage ein neues Bild in Paint Shop Pro erstellen. Diese Funktion ist ebenfalls grau dargestellt, wenn die Zwischenablage keine Animation aus Animation Shop enthält.

Sie können in Paint Shop Pro jederzeit Ihre aktuelle Arbeitsoberfläche (die geöffneten Dateien und die Position ihrer jeweiligen Dokumentfenster im Arbeitsbereich, die verschiedenen Symbol- und Werkzeugleisten, Informationen über das momentan aktive Werkzeug sowie die aktuelle Zoom-Stufe, Raster-Einstellungen usw.) abspeichern, so daß Sie bei dem nächsten Programmstart

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

nicht alle diese Elemente erneut manuell aktivieren und anordnen müssen, sondern einfach eine alte Arbeitsoberfläche laden können. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 3 des Referenz-Handbuches sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro.

Die Fenster von Paint Shop Pro

Die fünf wichtigsten Fenster von Paint Shop Pro sind das Bildfenster, das Übersichts-Fenster, das Histogramm-Fenster, das Browser-Fenster und das Fenster „Layoutdruck“.

Das Bildfenster

Wenn Sie eine Bilddatei öffnen, stellt Paint Shop Pro das entsprechende Bild in einem eigenen Bildfenster dar. Sie können dieses Fenster beliebig innerhalb des Arbeitsbereiches verschieben oder auch seine Größe ändern. Das Bildfenster, in dem Sie gerade arbeiten, wird als aktives Bildfenster bezeichnet. Sie können seine Position innerhalb des Arbeitsbereiches beliebig verändern, indem Sie auf die Titelleiste des Fensters klicken und das Fenster bei gedrückter linker Maustaste verschieben. Wenn Sie einen Doppelklick auf die Titelleiste ausführen, wird das Fenster minimiert (bei normaler Größe) oder die ursprüngliche Größe wieder hergestellt (wenn das Fenster zu einem Symbol verkleinert ist). Weitere Informationen zu dem Arbeiten mit Bildfenstern finden Sie in Kapitel 4 des Referenz-Handbuches.

Das Browser-Fenster

Obwohl der Browser nicht automatisch während des ersten Programmstarts von Paint Shop Pro aktiviert wird, ist er doch ein wichtiger Bestandteil des Programmes. Genau wie auch der Windows Explorer, arbeitet der Paint Shop Pro Browser mit Verzeichnisbäumen. Auf der linken Seite werden die Ordner Ihres Computers angezeigt und auf der rechten Seite die Skizzen aller Bilder in dem Verzeichnis, das auf der linken Seite ausgewählt ist. Über einen Rechtsklick auf eine der Skizzen oder den Hintergrund der rechten Fensterhälfte lassen sich zwei Kontextmenüs öffnen, über die Sie auf die am häufigsten verwendeten Browser-Funktionen zugreifen können. Die intuitive Benutzerführung des Browsers ermöglicht ein schnelles und bequemes Verwalten Ihrer Dateien und bietet Ihnen über die Skizzen eine Vorschaumöglichkeit auf die Bilddateien eines Ordners.



Der Browser wird in einem eigenen Fenster geöffnet, das während der Bildbearbeitung weiterhin geöffnet bleiben kann oder sich minimieren läßt. Wenn Sie das Browser-Fenster öffnen, fügt Paint Shop Pro einige Browser-spezifische Menüeinträge für die Dateisuche und die Verwaltung von Bilddateien zu der Menüleiste hinzu.

Um den Browser zu aktivieren, drücken Sie Tastenkombination **<Strg> + **, klicken auf das Symbol „Browser“ des Dialogfensters „Öffnen“ oder aktivieren den Menübefehl **Datei > Browser**.


Weitere Informationen zu dem Browser finden Sie in Kapitel 5 des Referenz-Handbuches. Das Drucken der Browser-Skizzen wird in Kapitel 19 des Referenz-Handbuches näher erläutert.

Das Übersichts-Fenster

Während Ihrer Arbeit an einem Bildfenster können Sie zusätzlich noch das Übersichts-Fenster einblenden, und somit auch bei Detailarbeiten an einem Bildbereich einen Blick auf das gesamte Bild werfen. Der in dem Bildfenster vergrößert dargestellte Teilbereich wird in dem Übersichts-Fenster von einem weißen Rahmen markiert. Wenn Sie diesen weißen Rahmen bei gedrückter linker Maustaste verschieben, ändert sich dementsprechend auch der in dem Bildfenster dargestellte Teilbereich des Bildes. Neben diesem weißen Rahmen enthält das Übersichts-Fenster noch eine Zoom-Anzeige, die den Vergrößerungsfaktor des Bildes in dem Bildfenster angibt. Falls Sie die automatische Roll-up Darstellung verwenden, blendet Paint Shop Pro ebenfalls ein Pfeilsymbol in der Titelleiste des Fensters ein. Nähere Informationen zu dieser Darstellungsweise finden Sie auf Seite 34.



Um das Übersichts-Fenster zu aktivieren oder zu deaktivieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden des Übersichts-Fensters“  der Symbolleiste.
- Klicken Sie auf den Menüpunkt **Ansicht > Leisten und Paletten** oder führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus und klicken Sie auf die Option „Leisten und Paletten“, um das Dialogfenster „Leisten und Paletten“ zu öffnen. Klicken Sie nun auf das Kontrollkästchen „Übersichts-Fenster“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus und klicken Sie auf den Eintrag „Übersichts-Fenster“, klicken Sie in dem Kontextmenü auf die Option „Leisten und Paletten“ und anschließend auf das Kontrollkästchen „Übersichts-Fenster“.
- Drücken Sie die Taste **<W>**.

Tip: Da Sie das Übersichts-Fenster nur für die Arbeit mit Bildern benötigen, können Sie auch einen kleinen Trick anwenden, um die Arbeitsfläche auf Ihrem Bildschirm möglichst groß zu halten. Klicken

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

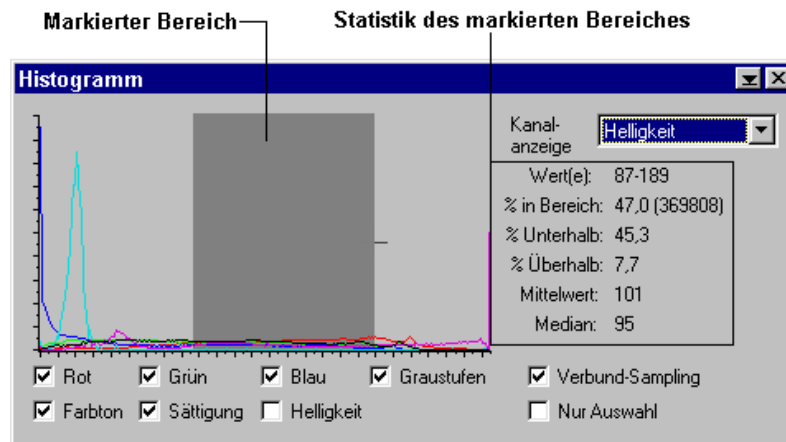
Sie hierzu in dem Dialogfenster „Leisten und Paletten“ auf die Option „Inaktive Leisten und Paletten ausblenden“. Wenn Sie nun mit einem Bildfenster arbeiten, wird das Übersichts-Fenster wie zuvor angezeigt; sobald Sie jedoch zum Beispiel den Browser aktivieren, wird das Übersichts-Fenster ausgeblendet.

Beachten Sie bei Ihrer Arbeit mit dem Übersichts-Fenster bitte die folgenden Punkte:

- Das Bild des Übersichtsfensters wird erst aktualisiert, nachdem Sie einen Bearbeitungsschritt im Bildfenster abgeschlossen haben.
- Transparente Bildbereiche werden von dem Übersichts-Fenster als weiße Flächen angezeigt.
- Da die kontinuierliche Aktualisierung des Übersichts-Fensters einen Teil Ihrer Systemressourcen beansprucht, kann Paint Shop Pro eventuell langsamer als gewöhnlich arbeiten, wenn das Übersichts-Fenster aktiviert ist.


Das Histogramm-Fenster

Ein Histogramm zeigt Ihnen grafisch die Verteilung der RGB- und/oder HSL-Werte eines Bildes an. Jeder dieser Werte wird auf der horizontalen Achse von „Hell“ nach „Dunkel“ (von links nach rechts auf einer Skala von 0 bis 255) dargestellt. Auf der vertikalen Achse wird die Anzahl der Pixel, die den entsprechenden Wert aufweisen, pro Punkt angezeigt. Um die Werte einer RGB- oder HSL-Komponente anzuzeigen, aktivieren Sie ihr Kontrollkästchen unter dem Koordinatensystem. Wenn Sie genauere Informationen zu einer bestimmten Komponente wünschen, wählen Sie zunächst die Komponente aus dem Dropdown-Feld „Kanalanzeige“ aus und bewegen anschließend den Mauszeiger auf den Graph. Paint Shop Pro zeigt Ihnen nun eine Statistik unter dem Feld „Kanalanzeige“ für den Punkt an, auf dem sich der Mauszeiger befindet. Falls Sie diese Informationen für einen Bereich der X-Achse anzeigen möchten, klicken Sie auf einen Punkt des Graphen und ziehen den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste über das Diagramm, um den gewünschten Bereich zu markieren.



Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Um das Histogramm-Fenster ein- oder auszublenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Taste <H>.
- Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden des Histogrammes“  der Symbolleiste.
- Aktivieren Sie den Menübefehl **Ansicht > Leisten und Paletten**, wählen Sie das Histogramm aus der Liste aus, und klicken Sie auf das Symbol „Schließen“.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf eine Leiste oder Palette aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Histogramm“.

Tip: *Sie können die Arbeitsgeschwindigkeit von Paint Shop Pro erhöhen, wenn Sie das Histogramm-Fenster schließen, da Paint Shop Pro dieses Fenster nun nicht mehr bei jedem Arbeitsschritt aktualisieren muß.*

Mit Hilfe der automatischen Roll-up Darstellung läßt sich das Histogramm-Fenster auf seine Titelleiste minimieren. Auf diese Weise blockiert es Ihnen nicht die Sicht, wenn Sie mit einem sehr großen Bildfenster arbeiten. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie in dem Abschnitt „Arbeiten mit den Leisten und Paletten“ dieses Kapitels.

Beachten Sie bei der Bildanalyse mit dem Histogramm die folgenden Punkte:

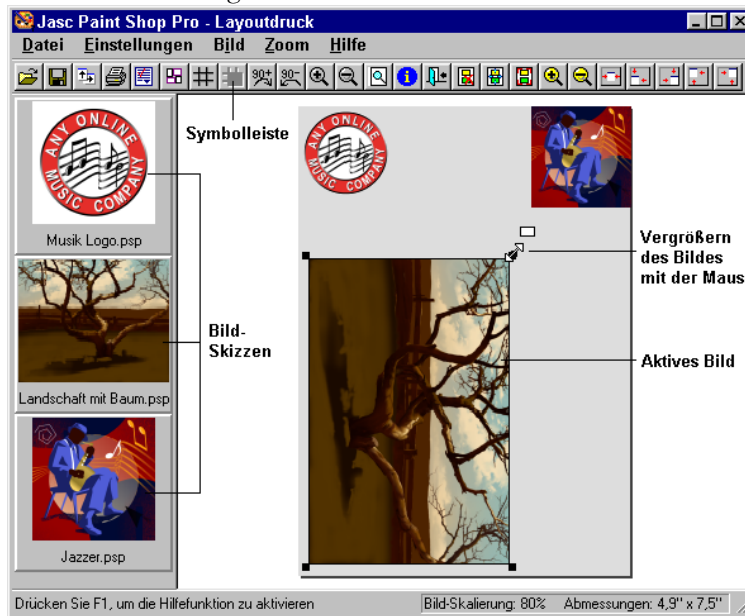
- Falls Ihr Bild aus mehreren Ebenen besteht, werden in dem Histogramm nur die Werte für die aktive Ebene angezeigt. Um die Werte aller Bildebenen in dem Histogramm anzuzeigen, markieren Sie die Option „Verbund-Sampling“. Wenn Sie lediglich die Pixel innerhalb eines Auswahlrahmens darstellen möchten, klicken Sie auf die Option „Nur Auswahl“.
- Entsprechen viele Pixel einem Punkt, weist der Graph ein lokales oder absolutes Maximum (einen Ausschlag nach oben) auf - bei nur wenigen Entsprechungen verläuft der Graph in der Nähe der horizontalen Achse.
- Ist ein Bild zu dunkel, ist der Graph stark nach links verlagert, in einem zu hellen Bild befinden sich sehr viele Kurvenpunkte auf der rechten Seite des Koordinatensystems. Verringern oder erhöhen Sie in diesem Fall die Helligkeit des Bildes.
- Sind die Punkte des Graphen nicht über die gesamte Skala von 0 - 255 verteilt sondern in der Mitte konzentriert, müssen Sie den Kontrast erhöhen. Falls diese Konzentration zu stark ist, wiederholen Sie - falls möglich - den Scan-Vorgang für das Bild.

Weitere Informationen über die Analyse der Bildfarben und -helligkeitswerte mit Hilfe des Histogrammes finden Sie in Kapitel 6 des Referenz-Handbuches.

Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

Das Dialogfenster „Layoutdruck“

Wenn Sie das Dialogfenster „Layoutdruck“ öffnen, werden alle in Paint Shop Pro geöffneten oder minimierten Bilder als Skizzen auf der linken Fensterseite angezeigt und eine leere Seite in dem Arbeitsbereich des Fensters geöffnet.



Die einzelnen Bilder lassen sich über einen Doppelklick auf die jeweilige Skizze, oder auch durch Ziehen der Skizzen auf die leere Seite öffnen. Um die Bilder auf der Seite zu positionieren, bzw. ihre Größe zu verändern, können Sie entweder die Menübefehle oder die Symbolleiste verwenden - die Bilder lassen sich ebenfalls durch Ziehen mit der Maus neu anordnen. Die am häufigsten verwendeten Befehle sind auch in den Kontextmenüs enthalten, die durch einen Rechtsklick auf eines der Bilder, die Seite oder den Arbeitsbereich geöffnet werden. Nachdem Sie die Bilder nach Ihren Vorstellungen positioniert haben, können Sie das Layout speichern und somit beliebig oft verwenden.

Um das Dialogfenster „Layoutdruck“ zu aktivieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf den Befehl **Datei > Mehrere Bilder drucken**.
- Führen Sie im Browser einen Rechtsklick auf eine Skizze aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Mehrere Bilder drucken“.

Die Symbolleiste des Dialogfensters „Layoutdruck“

Über die Symbolleiste des Dialogfensters „Layoutdruck“ lassen sich alle Funktionen für das Drucken mehrerer Bilder auf einer Seite steuern. Diese Symbolleiste wird stets am oberen Rand des Dialogfensters positioniert und lässt sich weder verschieben oder konfigurieren noch beliebig

ein- und ausblenden. Wenn Sie nähere Informationen zu einem der Symbole benötigen, platzieren Sie den Mauszeiger einfach auf dem entsprechenden Symbol. Paint Shop Pro zeigt nun automatisch einen kleinen Info-Tip für die Funktion des Symbolen an.



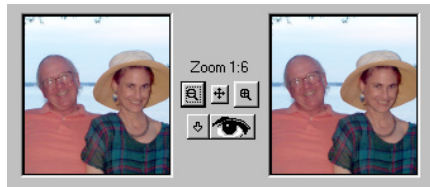
Nähere Informationen zu dem Dialogfenster „Layoutdruck“ und seiner Symbolleiste finden Sie in Kapitel 19 des Referenz-Handbuches.






Die Kontrollelemente der Dialogfenster

Viele der Dialogfenster und Karteikarten von Paint Shop Pro verwenden die gleichen Kontrollen zur Einstellung der Optionen. In diesem Abschnitt werden die gängigsten Elemente kurz erläutert. Eine genauere Beschreibung der Fenster-spezifischen Elemente finden Sie in den entsprechenden Kapiteln des Referenz-Handbuches.

Die Vorschaufelder

Viele der Effekt- und Farb-Dialogfenster enthalten zwei Vorschaufelder, in denen Ihr Bild vor und nach Anwendung des Effektes dargestellt wird. Das linke Feld zeigt Ihr bestehendes Bild an, während die Anzeige des rechten Feldes automatisch aktualisiert wird, sobald Sie eine der Dialogfensteroptionen verändern. Über die Symbole zwischen den Vorschaufeldern verändern Sie den Bildbereich, der in der Vorschau dargestellt wird und legen die Aktualisierungsmethode für das Bild fest.



- Mit Hilfe der Symbole „Vergrößern“  und „Verkleinern“  ändern Sie die Größe des dargestellten Bildbereiches. Um einen anderen Bildausschnitt in den Feldern zu überprüfen, können Sie entweder auf das Navigationssymbol  klicken und den Ausschnittsrahmen anschließend neu positionieren, oder den Mauszeiger auf eines der Felder bewegen (der Mauszeiger nimmt nun die Form einer Hand an) und bei gedrückter linker Maustaste den Bildbereich innerhalb des Vorschaufeldes verschieben.
- Klicken Sie auf das Symbol „Überprüfen“ , um die Einstellungen des Dialogfensters auf Ihr aktives Bild zu übertragen ohne das Dialogfenster zu schließen. Wenn Sie auf das Symbol „Automatische Aktualisierung“  klicken, wird jede Änderung einer Option sofort auf das aktive Bild übertragen - das Symbol „Überprüfen“ wird nun wie eine gedrückte Taste dargestellt. Mit einem zweiten Klick wird die automatische Aktualisierung


Kapitel 3: Arbeiten mit Paint Shop Pro

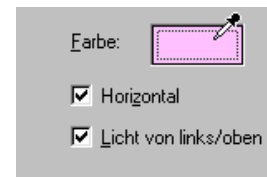
wieder deaktiviert. **Achtung:** Das Symbol „Überprüfen“ wird weiterhin wie ein gedrückter Knopf dargestellt, bis Sie eine Option des Dialogfensters neu einstellen.

Das Symbol „Zurück“

Mit Hilfe des Symbol „Zurück“ können Sie jederzeit die Einstellungen eines Dialogfensters auf die Standardwerte (Linksklick) oder auch die Werte zurücksetzen, die bei Aktivierung des Dialogfensters eingestellt waren (<Umsch> + Linksklick). Die letztere Methode ist jedoch nicht für alle Karteikarten und Fenster verfügbar.

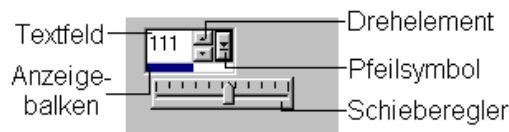
Die Farbfelder

Die Farbfelder, die Sie in vielen Dialogfenstern von Paint Shop Pro finden, stellen eine komfortable Möglichkeit dar, eine neue Farbe auszuwählen, ohne dabei das Dialogfenster schließen zu müssen. Wenn Sie den Mauszeiger auf eines dieser Felder bewegen, nimmt er die Form des Werkzeuges „Farbauswahl“  an. Mit einem Linksklick auf das Farbfeld öffnen Sie das Dialogfenster „Farbe“ oder „Palettenfarbe auswählen“ (bei Bildern mit 256 Farben oder weniger), mit einem Rechtsklick das Dialogfenster „Zuletzt verwendete Farben“. Sie können ebenfalls eine neue Farbe aus dem Bild auswählen, indem Sie den Mauszeiger auf Ihr Bild bewegen und auf eine beliebige Bildfarbe klicken. Paint Shop Pro trägt diese Farbe automatisch in das Farbfeld des Dialogfensters ein.



Die Kombinationsfelder

Viele der Dialogfenster in Paint Shop Pro und einige der Karteikarten der Stil-Palette enthalten Kombinationsfelder zur Einstellung verschiedener numerischer Werte. Mit Hilfe eines Kombinationsfeldes, lassen sich numerische Werte auf unterschiedliche Weise verändern. Sie können zum Beispiel eine Zahl über Ihre Tastatur in das Textfeld eingeben, den bestehenden Wert mit Hilfe des Drehelementes in kleinen Schritten verändern, den Anzeigebalken verschieben oder auf das Pfeilsymbol klicken und den nun aktivierten Schieberegler an eine neue Position ziehen.



Die Hinweisen und Warnungen

Bei einigen Programmoperationen blendet Paint Shop Pro automatisch ein Dialogfenster mit einem Hinweis oder einer Warnung ein. Viele dieser Fenster enthalten eine Option, mit der Sie die Einblendung dieser spezifischen Warnung in Zukunft unterdrücken können. Über die Karteikarten „Warnungen“ der allgemeinen Programmeinstellungen können Sie ebenfalls die Anzeige dieser Fenster beeinflussen. Nähere Informationen zu dieser Karte finden Sie in Kapitel 20 des Referenz-Handbuchs.

Arbeiten mit Animation Shop

➤ Die Benutzeroberfläche von Animation Shop	43
➤ Die Leisten und Paletten	45
➤ Arbeiten mit den Leisten und Paletten	50
➤ Der Arbeitsbereich	52
➤ Die verschiedenen Fenster von Animation Shop	52
➤ Arbeiten mit den Menüs von Animation Shop	54

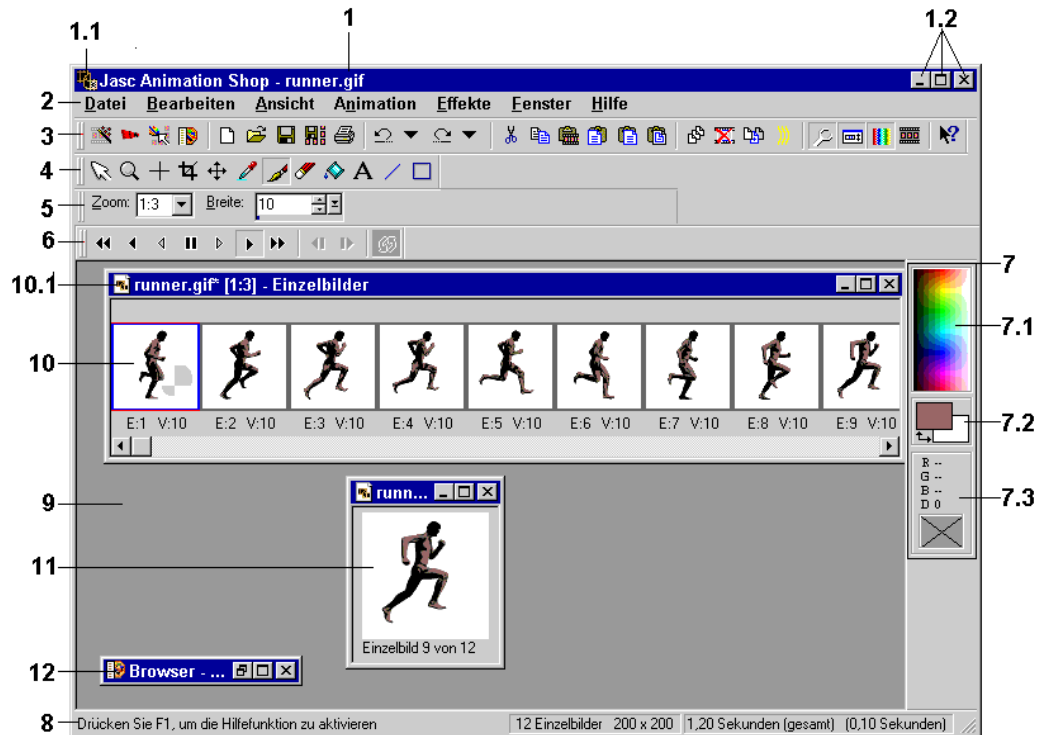
Die Benutzeroberfläche von Animation Shop

Das Programmfenster

Die Abbildung auf der nächsten Seite zeigt das Programmfenster von Animation Shop mit einem geöffneten Einzelbild- und Wiedergabe-Fenster und dem minimierten Browser. Eine Kurzbeschreibung der verschiedenen Objekte und Funktionselemente des Programmes finden Sie auf den folgenden Seiten dieses Kapitels. Machen Sie sich zunächst mit den verschiedenen Objekten vertraut, bevor Sie Ihre Arbeit mit Animation Shop beginnen. Die einzelnen Aufgaben der Objekte und ihr Einsatz bei der Arbeit mit Animationen werden später noch genauer erläutert.

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Das Programmfenster von Animation Shop



Die verschiedenen Funktionselemente des Programmfensters

- | | |
|--|--|
| 1. Die Titelleiste des Programmfensters | 7. Die Farbpalette |
| 1.1 Das Programmsymbol des Hauptfensters | 7.1 Das Feld „Farbe auswählen“ |
| 1.2 Die Fenstersymbole des Hauptfensters | 7.2 Das Feld „Aktive Farben“ |
| 2. Die Menüleiste | 7.3 Das Feld „Aktuelle Farbe“ |
| 3. Die Symbolleiste | 8. Die Statusleiste |
| 4. Die Werkzeugleiste | 9. Der Arbeitsbereich |
| 5. Das Stil-Feld | 10. Das Einzelbildfenster |
| 6. Die VCR-Kontrolleiste | 10.1 Das Programmsymbol des Einzelbildfensters |
| | 11. Das Wiedergabefenster |
| | 12. Minimiertes Browser-Fenster |

Für einige dieser Elemente können Sie die Darstellung und Funktionsweise konfigurieren. In diesem Kapitel sind jedoch nicht alle Konfigurationsmöglichkeiten erläutert. Eine komplette Auflistung finden Sie in den Kapiteln „Animation Shop konfigurieren“ des Referenz-Handbuches und der Hilfe zu Animation Shop.

Die Leisten und Paletten

Die Titelleisten





Sowohl das Programmfenster als auch das Browser- und die Dateifenster (Einzelbild- und Wiedergabefenster) verfügen über eine eigene Titelleiste. Die Titelleiste beinhaltet das Programmsymbol, den Namen der Anwendung oder Datei, den Namen der aktiven Animation und die Windows- Fenstersymbole. Der Fenstertitel variiert von Titelleiste zu Titelleiste:

- In der Titelleiste des Programmfensters wird der Name des Programmes und der Name der aktiven Animation angezeigt, wenn es sich bei dem aktiven Fenster um ein Einzelbild- oder Wiedergabefenster handelt. Wenn der Browser aktiv ist, zeigt die Titelleiste von Animation Shop den Programmnamen sowie das Wort „Browser“ und die Bezeichnung des momentan in dem Browser ausgewählten Verzeichnisses an.
- Die Titelleisten des Einzelbild- und Wiedergabefensters zeigen den Namen der geöffneten Animation und die momentane Zoomstufe der Bildschirmdarstellung an. Zusätzlich zu diesen beiden Informationen wird jeweils noch das Wort „Einzelbilder“ oder „Wiedergabe“ in den Titelleisten eingeblendet.

Ein Doppelklick auf den Titelbereich der Titelleiste hat den gleichen Effekt wie ein Klick auf eines der Fenstersymbole „Wiederherstellen“ (wenn ein Fenster minimiert ist) oder „Maximieren“ (wenn ein Fenster eine benutzerdefinierte Größe aufweist). Nähere Informationen zu den Fenstersymbolen finden Sie auf der nächsten Seite.

Achtung: Einige der Leisten und Paletten verfügen über Titelleisten, die sich ein wenig von der Standard-Titelleiste eines Windows-Programmes unterscheiden. Auf die Unterschiede und Besonderheiten dieser Leisten wird in den Abschnitten zu den jeweiligen Leisten und Paletten hingewiesen.

Die Programmsymbole

Es gibt zwei verschiedene Programmsymbole in Animation Shop - eines für das Programmfenster  und eines für das Einzelbild- bzw. Wiedergabefenster . Über diese Symbole, die sich jeweils in der linken Ecke der Fenstertitelleiste befinden, öffnen Sie das Windows-Fenstermenü. Wenn Sie einen Doppelklick auf dieses Symbol ausführen, wird das Programm- bzw. Dateifenster geschlossen.

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Die Fenstermenüs von Animation Shop

Das Fenstermenü des Programmfensters



Das Fenstermenü eines Dateifensters



Mit Hilfe dieser Menüs können Sie die Bildschirmposition und die Darstellungsform des jeweiligen Fensters ändern, oder das Programm beenden bzw. das Dateifenster schließen. Diese beiden Fenster unterscheiden sich lediglich durch den Menüpunkt „Nächstes“. Wenn Sie den Mauszeiger auf einem der Fenstermenü-Einträge plazieren, zeigt Ihnen Animation Shop eine Kurzbeschreibung der jeweiligen Funktion in der Statusleiste am unteren Rand des Programmfensters an.

Die Fenstersymbole

Die Windows Fenstersymbole befinden sich in der rechten Ecke der Titelleiste. Die Funktionen der einzelnen Symbole entnehmen Sie der unten abgedruckten Tabelle.

Die Standard Windows-Fenstersymbole und ihre Funktion:

Minimieren		Verkleinern des Fensters auf Symbolgröße.
Maximieren		Vergrößern des Fensters auf Vollbilddarstellung.
Wiederherstellen		Wiederherstellen der letzten benutzerdefinierten Fenstergröße (nicht Vollbild- oder Symboldarstellung). Dieses Symbol wird erst dann eingefügt, wenn Sie die Größe des Fensters manuell verändert haben.
Schließen		Schließen des Fensters. Ein Klick auf dieses Symbol des Programmfensters schließt alle Bildfenster und beendet das Programm.

Die Menüleiste

Die Menüleiste ermöglicht Ihnen den Zugriff auf die Funktionen von Animation Shop über die jeweiligen Menütitel. Die Anzahl der verfügbaren Menüs ändert sich, wenn Sie eine Animation öffnen oder schließen. Die am häufigsten verwendeten Befehle finden Sie ebenfalls in der Symbolleiste.

Datei Bearbeiten Ansicht Hilfe

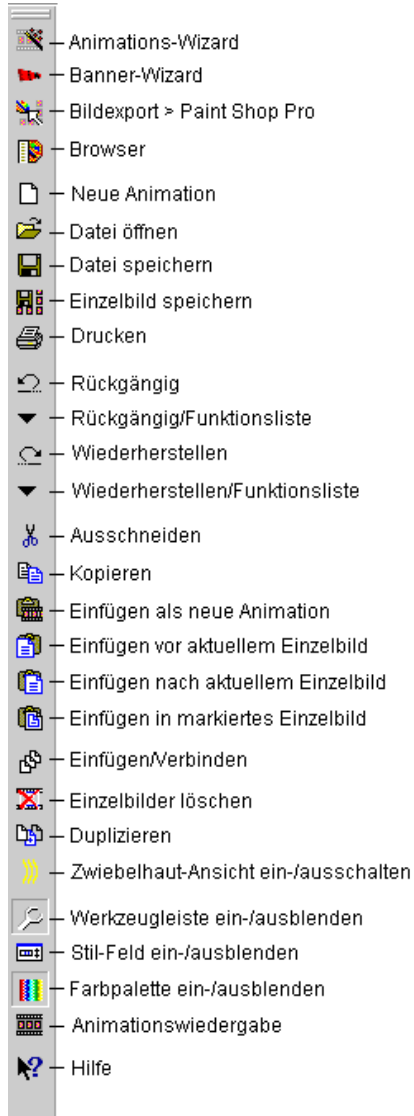
Datei Bearbeiten Ansicht Animation Effekte Fenster

Datei Bearbeiten Ansicht Suchen Bilddatei Fenster Hilfe



Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Die Symbolleiste



Die Werkzeugleiste



Die Farbpalette

Die Farbpalette ist in drei Felder aufgeteilt: „Farbe auswählen“, „Aktive Farben“ und „Aktuelle Farbe“. Mit Hilfe des Feldes „Farbe auswählen“ können Sie eine Bearbeitungsfarbe für Ihre Animation aus dem gesamten Farbspektrum des Computers auswählen. Wenn Sie den Mauszeiger auf dieses Feld bewegen, nimmt er unabhängig davon, welches Werkzeug gerade aktiv ist, die Form des Werkzeuges „Farbauswahl“ (einer kleinen Pipette) an. Mit einem Linksklick wählen Sie eine

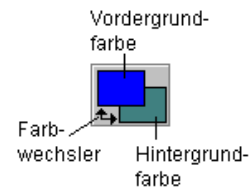
Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

neue Vordergrundfarbe aus und mit einem Rechtsklick eine neue Hintergrundfarbe. Die Rot-, Grün- und Blauwerte der Farbe, auf dem sich der Mauszeiger gerade befindet, werden in dem Feld „Aktuelle Farbe“ angezeigt.

Weitere Informationen zu der Farbpalette und ihrer Aufgabe in der Animationsbearbeitung finden Sie ebenfalls in Kapitel 25 des Referenz-Handbuches sowie der Hilfe zu Animation Shop.

Das Feld „Aktive Farben“

In dem Feld „Aktive Farben“ (siehe Abbildung rechts) zeigt Ihnen Animation Shop die aktive Vorder- und Hintergrundfarbe an. Diese Farben werden von allen Werkzeugen für die Bearbeitung einer Animation verwendet. Wenn Sie einen Linksklick mit einem Werkzeug ausführen, trägt Animation Shop die Vordergrundfarbe auf das Bild auf - bei einem Rechtsklick die Hintergrundfarbe. Mit einem Klick auf den Farbwechsler (den Doppelpfeil zwischen den Farbfeldern) vertauschen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe.



Öffnen des Dialogfensters „Farbe“

Mit einem Linksklick auf das Feld der Vorder- oder Hintergrundfarbe öffnen Sie das Dialogfenster „Farbe“ (dieses Fenster lässt sich auch durch einen Linksklick auf ein Farbfeld in den verschiedenen Dialogfenstern von Animation Shop öffnen). Über die allgemeinen Programmeinstellungen legen Sie fest, ob Animation Shop das Windows- oder das Jasc-Dialogfenster „Farbe“ für die Farbauswahl verwendet.

Weitere Informationen über das Auswählen des Dialogfensters „Farbe“ und über die verschiedenen Programmeinstellungen finden Sie in Kapitel 30 des Referenz-Handbuches.

Öffnen des Dialogfensters „Zuletzt verwendete Farben“

Mit einem Rechtsklick auf das Feld der Vorder- oder Hintergrundfarbe öffnen Sie das Dialogfenster „Zuletzt verwendete Farben“ (dieses Fenster lässt sich auch durch einen Klick mit der sekundären Maustaste auf ein Farbfeld in den verschiedenen Dialogfenstern von Animation Shop öffnen). In der oberen Hälfte dieses Dialogfensters stellt Animation Shop je ein Feld für die Farben Rot, Grün, Blau, Dunkelgrau, Hellgrau, Zyan, Magenta, Gelb, Schwarz und Weiß dar. In der unteren Hälfte werden die zehn Farben angezeigt, die Sie zuletzt für die Animationsbearbeitung verwendet haben. Sobald Sie mehr als zehn Farben ausgewählt haben, wird jeweils die „älteste“ Farbe durch die neu ausgewählte Farbe ersetzt.

Klicken Sie einfach auf eines der Farbfelder, um die jeweilige Farbe auszuwählen. Animation Shop schließt nun das Dialogfenster und übernimmt die neue Farbe für das Feld, auf das Sie den Rechtsklick ausgeführt haben.

Mit einem Klick auf das Symbol „Weitere“ öffnen Sie das Dialogfenster „Farbe“.

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Wenn Sie das Fenster „Zuletzt verwendete Farben“ schließen möchten, ohne eine der Farben auszuwählen, klicken Sie einfach auf das Fenstersymbol „Schließen“ in der Titelleiste des Dialogfensters.

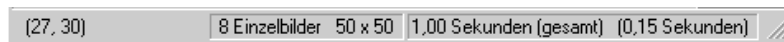
Das Feld „Aktuelle Farbe“

Wenn Sie den Mauszeiger auf das Feld „Farbe auswählen“ oder eine der Farbtafeln des Feldes „Aktive Farben“ bewegen, zeigt Ihnen Animation Shop die Rot-, Grün-, Blauwerte der jeweiligen Farbe zusammen mit ihrer Deckfähigkeit in dem Feld „Aktuelle Farbe“ an. Diese Werte werden, je nach Einstellung der Optionen in der Karteikarte „Farbpalette“ des Dialogfensters „Allgemeine Programmeinstellungen“ in dezimaler oder hexadezimaler Schreibweise angegeben. Die Farbe wird ebenfalls in der entsprechenden Farbtafel dieses Feldes angezeigt.

Weitere Informationen über die verschiedenen Programmeinstellungen finden Sie in Kapitel 30 des Referenz-Handbuches.

Die Statusleiste

Animation Shop stellt in der Statusleiste am unteren Rand des Programmfensters einige Informationen über die Animation, Programmeigenschaften oder -befehle dar. Ein Laufbalken informiert Sie über den Fortschritt einiger Programmoperationen, wie zum Beispiel das Öffnen einer Animation oder das Rendern eines Einzelbildes. Auf der rechten Seite der Statusleiste werden Informationen wie die Animationsgröße sowie die Anzahl der Einzelbilder aufgelistet. Auf der linken Seite zeigt Ihnen Animation Shop die Position des Mauszeigers innerhalb eines Einzelbildes an.



Arbeiten mit den Leisten und Paletten

Das Stil-Feld sowie die Symbol- und die Werkzeugleiste werden in der Standardeinstellung auf Ihrem Bildschirm angezeigt, wenn Sie Animation Shop starten. Diese Objekte lassen sich jedoch beliebig ausblenden oder an eine andere Position verschieben (dieser Vorgang wird in diesem Handbuch sowie der Hilfe als „Verankern“ bzw. „Lösen“ bezeichnet).

Ein- und Ausblenden der Leisten und Paletten

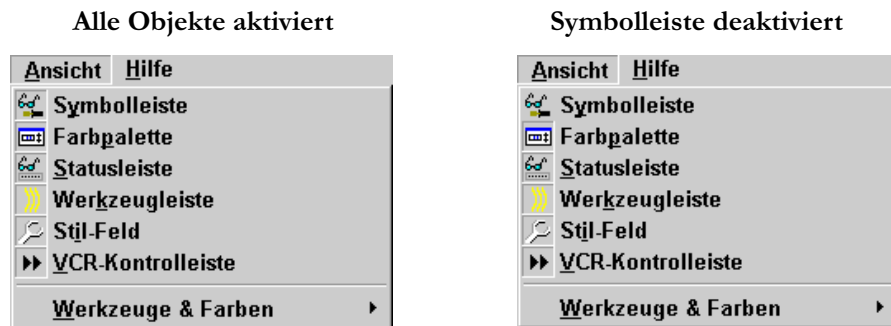
Die meisten Anwender lassen die Leisten und Paletten von Animation Shop stets sichtbar geschaltet. Um eines dieser Objekte ein- oder auszublenden, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Eintrag des Menüs „Ansicht“. In dem auf der nächsten Seite dargestellten Beispiel sehen Sie die Anzeige dieses Menüs bei aktivierter und deaktivierter Darstellung der Symbolleiste.

Sie können diese Liste ebenfalls einblenden, indem Sie einen Rechtsklick auf eines der folgenden Objekte von Animation Shop ausführen:

- Das Stil-Feld oder den umliegenden leeren Bereich (nicht jedoch die Titel- oder Menüleiste).
- Die Symbolleiste oder den umliegenden leeren Bereich (nicht jedoch den Arbeitsbereich).

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

- Die Werkzeugleiste oder den umliegenden leeren Bereich (nicht jedoch den Arbeitsbereich).
- Das Feld „Aktuelle Farbe“ oder „Aktive Farben“ der Farbpalette (nicht jedoch das große Feld des Farbspektrums).
- Die VCR-Kontrolleiste.
- Die Statusleiste.



Verankern und Lösen der Leisten und Paletten

Sie können die Symbolleiste, das Stil-Feld, die VCR-Kontrollen, die Farbpalette und die Werkzeugleiste entweder fest an den Rändern des Programmfensters von Animation Shop verankern, oder ihre Position innerhalb des Fensters beliebig ändern. Eine verankerte Palette wird zu einem festen Bestandteil der Umrandung des Arbeitsbereiches. Wenn Sie Animation Shop zum ersten Mal starten, befinden sich alle Leisten und Paletten fest verankert an ihren Standardpositionen.

Lösen einer Leiste oder Palette

Um eine Palette oder Leiste zu lösen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol belegt ist, von dem Rand des Programmfensters weg.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus; der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Verankern einer Leiste oder Palette

Um eine Palette oder Leiste zu verankern, stehen Ihnen ebenfalls zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol belegt ist, an den Rand des Programmfensters.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus; der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Der Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich stellt Ihre „Werkstatt“ für die Bearbeitung und Wiedergabe der Animationen dar. Um den Arbeitsbereich zu vergrößern, ziehen Sie einfach eine der Kanten des Programmfensters bei gedrückter primärer Maustaste an eine andere Position, oder verwenden Sie eines der Fenster-Symbole in der rechten Ecke der Titelleiste, um das Programmfenster zu minimieren bzw. zu maximieren.

Wenn Sie einen Rechtsklick auf den Arbeitsbereich ausführen, können Sie mit Hilfe des Befehls „Einfügen als neue Animation“ jedes von Animation Shop erkannte Bildmaterial aus der Windows-Zwischenablage in Form einer neuen Animation einfügen. Diese neue Animation besteht zunächst immer aus einem Bild, das alle Daten der Zwischenablage aufnimmt. Ist dieser Befehl grau dargestellt, enthält die Zwischenablage entweder keine Bilddaten oder diese Daten werden nicht von Animation Shop unterstützt bzw. als Bilddaten erkannt.

Sie können in Animation Shop und Paint Shop Pro jederzeit Ihre aktuelle Arbeitsoberfläche (die geöffneten Dateien und die Position ihrer jeweiligen Dokumentfenster im Arbeitsbereich, die verschiedenen Symbol- und Werkzeugleisten, Informationen über das momentan aktive Werkzeug sowie die aktuelle Zoom-Stufe, Raster-Einstellungen usw.) abspeichern, so daß Sie bei dem nächsten Programmstart nicht alle diese Elemente erneut manuell aktivieren und anordnen müssen, sondern einfach eine alte Arbeitsoberfläche laden können. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 3 des Referenz-Handbuches sowie der Hilfe zu Animation Shop und Paint Shop Pro.

Die verschiedenen Fenster von Animation Shop

Das Einzelbildfenster

Wenn sie eine Animation öffnen, so stellt Animation Shop die Einzelbilder der Animation in diesem Fenster dar; alle Änderungen an den Animationsbildern werden über die Einzelbild-Fenster vorgenommen. Beachten Sie bitte ebenfalls, daß Animation Shop unter jedem Einzelbild die Nummer des Bildes sowie seine Wiedergabe-/Verzögerungszeit auflistet (siehe Beispiel).



Anzeigen der Bildnummern und Wiedergabezeit

In der Standardeinstellung werden diese beiden Werte stets von Animation Shop unter den Bildern einer Animation angezeigt. Um diese Anzeige zu aktivieren oder zu deaktivieren, klicken Sie auf die entsprechende Option der Karteikarte „Einzelbildansicht“ des Dialogfensters „Einstellungen“. Sie öffnen dieses Fenster mit Hilfe des Befehls **Datei > Einstellungen > Allgemeine Programmeinstellungen**.

Einstellen der Wiedergabezeit


1. Wählen Sie das Bild bzw. die Bilder aus, deren Einstellung Sie verändern möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Dialogfenster „Einzelbildeigenschaften“ zu öffnen:
 - Klicken Sie auf den Menüpunkt **Animation > Einzelbildeigenschaften**.
 - Führen Sie bei aktiviertem Werkzeug „Zeiger“ einen Rechtsklick auf das ausgewählte Bild aus, und klicken Sie auf den Eintrag „Eigenschaften“ des nun geöffneten Kontextmenüs.
3. Klicken Sie in dem Dialogfenster „Einzelbildeigenschaften“ auf den Reiter der Karteikarte „Wiedergabezeit“, passen Sie den Wert mit Hilfe des Drehelementes oder Ihrer Tastatur an, und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf „OK“.

Das Wiedergabefenster

Wie der Name dieses Fensters schon andeutet, wird in diesem Fenster Ihre Animation kontinuierlich wiedergegeben.

Wiedergeben einer Animation

Um Ihre Animation „in Aktion“ zu erleben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:




- Klicken Sie auf das Symbol „Animationswiedergabe“  der Symbolleiste.
- Klicken Sie auf den Menüpunkt **Ansicht > Animation**.
- Führen Sie einen Rechtsklick auf ein Animationsbild aus, und klicken Sie in dem nun geöffneten Einzelbild-Kontextmenü auf den Eintrag „Animationswiedergabe“.
- Führen Sie einen Rechtsklick außerhalb des Animations-Filmstreifens aus (siehe Abbildung in dem Abschnitt „Die Kontextmenüs“ auf der übernächsten Seite), und klicken Sie in dem nun geöffneten Animations-Kontextmenü auf den Eintrag „Animationswiedergabe“.

Die Animation wird nun kontinuierlich in dem Wiedergabe-Fenster abgespielt bis Sie die Wiedergabe stoppen.

Stoppen der Animationswiedergabe

Um die Wiedergabe einer Animation zu unterbrechen und das Wiedergabe-Fenster zu schließen, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

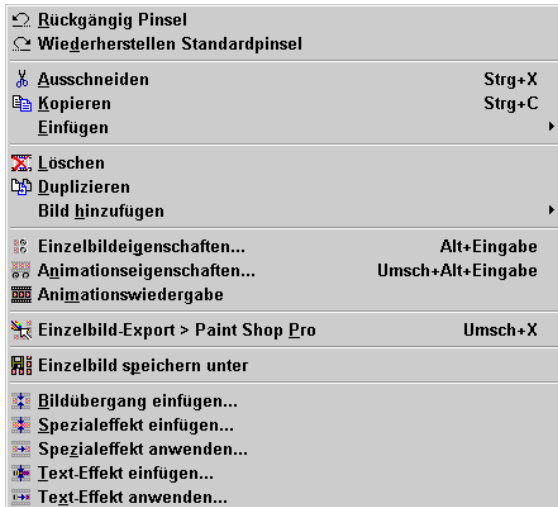
- Klicken Sie erneut auf das Symbol „Animationswiedergabe“ oder den Menüpunkt **Ansicht > Animation**.
- Führen Sie einen Doppelklick auf das Programmsymbol  in der linken oberen Ecke des Wiedergabe-Fensters aus.
- Klicken Sie auf das Programmsymbol  des Wiedergabe-Fensters und anschließend auf den Eintrag „Schließen“ des Fenstermenüs.
- Drücken Sie die Tastenkombination <Strg> + <F4>.
- Klicken Sie auf das Symbol „Schließen“  in der Titelleiste des Wiedergabefensters.
- Öffnen Sie wie oben beschrieben eines der Kontextmenüs, und klicken Sie auf den Eintrag „Animationswiedergabe“.

Arbeiten mit den Menüs von Animation Shop

Die Kontextmenüs

Die Kontextmenüs werden durch einen Rechtsklick mit dem Werkzeug „Zeiger“ geöffnet und enthalten die am häufigsten verwendeten Befehle zur Animations- und Bildbearbeitung. Animation Shop verfügt über zwei Kontextmenüs: das Einzelbild-Kontextmenü und das Animations-Kontextmenü.

Das Einzelbild-Kontextmenü



Das Animations-Kontextmenü

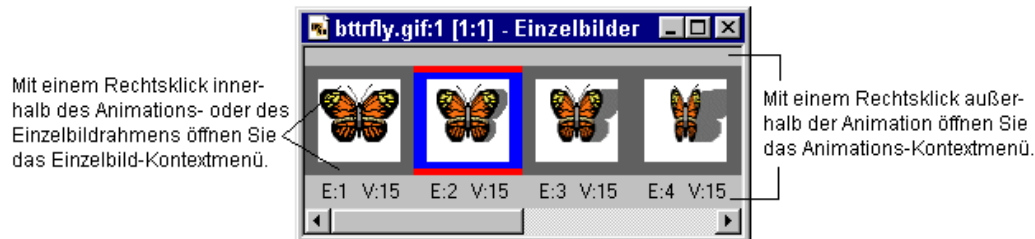


Über das Einzelbild-Kontextmenü erhalten Sie Zugriff auf viele der Befehle, die Sie für die Bearbeitung der Animationsbilder einsetzen. Das Animations-Kontextmenü wird lediglich für die Steuerung der Animationswiedergabe verwendet.

Kapitel 4: Arbeiten mit Animation Shop

Aktivieren der Kontextmenüs

Die folgende Abbildung zeigt Ihnen die Bereiche an, über die Sie mit einem Rechtsklick die verschiedenen Kontextmenüs von Animation Shop öffnen können:



Aktivieren von Menübefehlen

Um ein Menü zu öffnen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in der Menüleiste auf den Titel des jeweiligen Menüs.
- Drücken Sie die Taste **<Alt>** und die Taste des unterstrichenen Buchstabens in dem entsprechenden Menütitel. Möchten Sie zum Beispiel das Menü „Datei“ öffnen, so drücken Sie die Tastenkombination **<Alt> + <D>**.

Um einen der Menübefehle zu aktivieren, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Klicken Sie einmal auf den jeweiligen Menüeintrag.
- Drücken Sie die Taste **<Alt> +** die Taste des unterstrichenen Buchstabens in dem entsprechenden Menütitel und anschließend die Taste für den unterstrichenen Buchstaben des Menüeintrages. Wenn Sie zum Beispiel den Befehl „Öffnen“ im Menü „Datei“ aktivieren möchten, verwenden Sie die Tastenkombination **<Alt> + <D> + <F>**.
- Aktivieren Sie das Menü, wählen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten Ihrer Tastatur den gewünschten Eintrag aus, und drücken Sie die Taste **<Eingabe>**.

Achtung: Wenn ein Menübefehl grau dargestellt ist, können Sie ihn in diesem Vorgang nicht verwenden.

Korrigieren und Drucken von Fotografien

➤ Einführung	57
➤ Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser	57
➤ Drehen eines Bildes	58
➤ Beschneiden eines Bildes	59
➤ Arbeiten mit den automatischen Korrekturfunktionen	59
➤ Entfernen roter Augen	61
➤ Arbeiten mit der Funktion „Unschärfe-Maske“	64
➤ Arbeiten mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“	64
➤ Scharfzeichnen eines Bildes und Entfernen des Bildrauschens	65
➤ Drucken mehrerer Bilder auf einer Seite.	66

Einführung

In diesem Tutorial werden wir einige der Korrekturmethode für Fotos näher erläutern sowie Ihnen einen Überblick über die Druckmöglichkeiten von Paint Shop Pro geben. Alle in diesem Tutorial als Vorlagen verwendeten Bilder finden Sie in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben .

Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser

Der Paint Shop Pro Browser stellt eine unkomplizierte visuelle Methode dar, Ihre Bilddateien zu verwalten. Um eine der Vorlagen-Dateien für dieses Tutorial mit Hilfe des Browsers zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

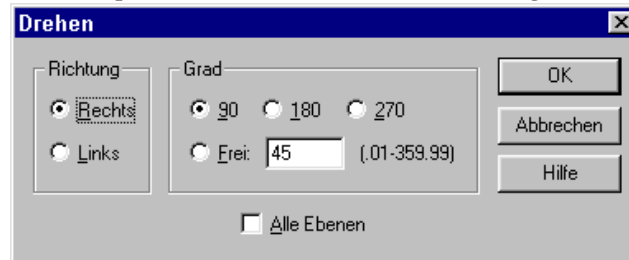
Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

1. Klicken Sie auf **Start > Programme > Jasc Software > Paint Shop Pro 7**, um Paint Shop Pro 7 zu starten.
2. Starten Sie den Browser mit einem Klick auf den Menüpunkt **Datei > Browser**. Das Fenster des Browsers ist in zwei Hälften geteilt: auf der linken Seite wird der Verzeichnisbaum Ihres Computers angezeigt, und auf der rechten Seite stellt der Browser die Bildskizzen für das auf der linken Seite ausgewählte Verzeichnis dar.
3. Klicken Sie in dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite auf das Unterverzeichnis „Tutorial-Bilder“ Ihres Paint Shop Pro Installationsverzeichnisses, um die Bilder dieses Ordners als Skizzen in der rechten Fensterhälfte anzuzeigen.
4. Führen Sie einen Doppelklick auf die Skizze des Bildes „Kinder.tif“ aus. Paint Shop Pro öffnet nun dieses Bild in einem eigenen Dateifenster innerhalb des Arbeitsbereiches.

Drehen des Bildes

Wie Sie sehen ist die Bildausrichtung nicht besonders für eine Betrachtung am Bildschirm geeignet. Mit Hilfe der Funktion „Drehen“ können Sie das Bild jedoch beliebig ausrichten und somit für alle Präsentationszwecke vorbereiten. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Bild > Drehen**, um das Dialogfenster „Drehen“ zu öffnen.



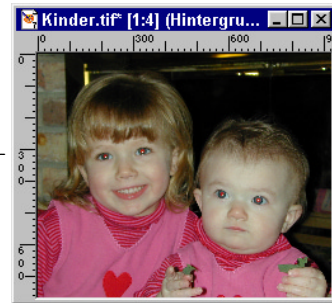
2. Da die rechte Seite des Bildes momentan als Oberseite dargestellt wird, müssen Sie das Bild um 90° nach rechts drehen, um es korrekt auszurichten. Wählen Sie hierzu in dem Feld „Richtung“ die Option „Rechts“ und anschließend in dem Feld „Grad“ die Einstellung „90“ aus. Klicken Sie nun auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das Bild zu drehen.



Beschneiden des Bildes

Das Entfernen unerwünschter Bildbereiche ist häufig ein wichtiger Schritt bei der Bearbeitung eingescannter Bilder. In unserem Beispielbild entfernen wir den Bereich rechts neben der Hand des älteren Kindes, um so die Betonung innerhalb des Bildes stärker auf die beiden Kinder zu legen.


1. Aktivieren Sie das Schnittwerkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Beschneiden“  der Werkzeugleiste.
2. Plazieren Sie den Mauszeiger in der linken oberen Ecke des Bildes, drücken Sie die primäre Maustaste, und bewegen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste über das Bild. Paint Shop Pro markiert nun das Bild mit einem Schnittrahmen. Alle Bereiche innerhalb dieses Rahmens bleiben nach dem Beschneiden erhalten. Erstellen Sie den Rahmen so, daß der Bereich rechts neben der Hand des Kindes von dem Rahmen unmarkiert bleibt.
3. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn der Rahmen Ihren Vorstellungen entspricht. Falls Sie den Rahmen nach der Erstellung noch verschieben möchten, klicken Sie auf einen Punkt innerhalb des Rahmens, halten die linke Maustaste gedrückt und bewegen den Mauszeiger. Um die Größe des Rahmens zu verändern, klicken Sie auf eine Seite oder Ecke des Rahmens und ziehen sie bei gedrückter Maustaste an eine neue Position. Führen Sie nun einen Doppelklick auf einen Bildpunkt aus, oder klicken Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette auf das Symbol „Beschneiden“, um den Bereich neben der Hand zu entfernen. Ihr Bild müßte nun der Abbildung rechts ähneln.



Arbeiten mit den automatischen Korrekturfunktionen

Wie Sie sehen sind die Farbbalance, der Kontrast und die Farbsättigung des Bildes „Kinder.tif“ nicht gerade perfekt abgestimmt. Mit Hilfe der automatischen Foto-Korrektur von Paint Shop Pro können Sie diese Mängel jedoch schnell und einfach beheben.

Die automatische Farbbalance-Korrektur

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Automatische Farbbalance-Korrektur“ (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Farbbalance-Korrektur**. Dieses Dialogfenster enthält zwei Vorschaufelder: in dem linken Feld wird das aktive Bild (Quellbild) angezeigt, während das rechte Feld das Bild nach Anwendung der Korrektur darstellt. Das rechte Feld wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine der Optionen des Dialogfensters verändern. Um einen anderen Bildbereich in den Vorschaufeldern darzustellen oder die Anzeige zu vergrößern bzw. zu verkleinern, verwenden Sie das Navigationssymbol  und die Zoom-Symbole zwischen den Vorschaufeldern.

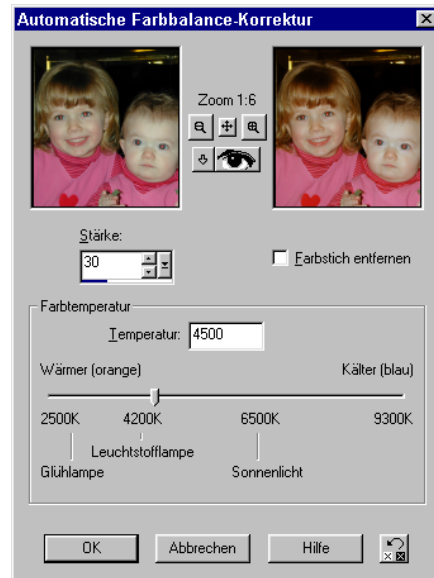
Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

2. Da das Bild der Kinder in einem beleuchteten Zimmer aufgenommen wurde, müssen Sie die Farbtemperatur den wärmeren Werten einer Innenbeleuchtung anpassen. Nehmen Sie hierzu die folgenden Einstellungen vor:

- Setzen Sie über das Kombinationsfeld „Stärke“ einen Wert von „30“ fest.
- Deaktivieren Sie die Option „Farbstich entfernen“.
- Geben Sie in das Textfeld „Temperatur“ einen Wert von „4500“ ein.

Die Einstellungen des Dialogfensters sollten nun denen der Abbildung rechts entsprechen.

3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die Farben des Bildes zu korrigieren.



Die automatische Kontrastkorrektur

Wenn Sie den Unterschied zwischen den hellen und dunklen Bildbereichen verstärken, wirkt das Bild natürlicher und erhält mehr Tiefe. Für diese Art der Verbesserung bietet sich die automatische Kontrastkorrektur an.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Automatische Kontrastkorrektur“ mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Kontrastkorrektur**. Dieses Dialogfenster enthält zwei Vorschaufelder: in dem linken Feld wird das aktive Bild (Quellbild) angezeigt während das rechte Feld das Bild nach Anwendung der Korrektur darstellt. Das rechte Feld wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine der Optionen des Dialogfensters verändern.

2. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

- Aktivieren Sie die Wichtungs-Option „Neutral“.
- Klicken Sie in dem Feld „Stärke“ auf die Option „Schwach“.
- Wählen Sie in dem Feld „Darstellung“ die Option „Kontrastreicher“ aus.

Die Einstellungen des Dialogfensters sollten nun denen der Abbildung rechts entsprechen.

3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und den Bildkontrast zu korrigieren.



Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien




Die automatische Sättigungskorrektur

Um die Farben des Bildes ein wenig lebhafter erscheinen zu lassen, korrigieren wir nun noch die Sättigung.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Automatische Sättigungskorrektur“ mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Sättigungskorrektur**. Dieses Dialogfenster enthält zwei Vorschaufelder: in dem linken Feld wird das aktive Bild (Quellbild) angezeigt, während das rechte Feld das Bild nach Anwendung der Korrektur darstellt. Das rechte Feld wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine der Optionen des Dialogfensters verändern.
2. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:
 - Klicken Sie in dem Feld „Wichtung“ auf die Option „Normal“.
 - Klicken Sie in dem Feld „Stärke“ auf die Option „Normal“.
3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die Sättigung der Bildfarben zu korrigieren.

Entfernen roter Augen

Nachdem wir nun die allgemeinen Eigenschaften des Bildes verbessert haben, wenden wir uns einem Detailproblem zu, das häufig in Bildern auftritt, die mit einem Blitzlicht aufgenommen wurden - den berühmten „roten Augen“. Paint Shop Pro enthält eine spezielle Korrekturfunktion, mit der Sie dieses lästige Problem schnell und einfach in den Griff bekommen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Rote Augen entfernen“ (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Rote Augen entfernen**. Dieses Dialogfenster enthält zwei Vorschaufelder: in dem linken Feld wird das aktive Bild (Quellbild) angezeigt, während das rechte Feld das Bild nach Anwendung der Korrektur darstellt. Das rechte Feld wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine der Optionen des Dialogfensters verändern. Um einen anderen Bildbereich in den Vorschaufeldern darzustellen oder die Anzeige zu vergrößern bzw. zu verkleinern, verwenden Sie das Navigationssymbol  und die Zoom-Symbole „Vergrößern“  und „Verkleinern“  zwischen den Vorschaufeldern. Stellen Sie mit Hilfe dieser Symbole einen Bildbereich ein, der die beiden Augen des älteren Kindes enthält.
2. Wählen Sie in dem Feld „Methode“ den Eintrag „Menschliches Auge“ aus. Klicken Sie nun in dem linken Vorschaufeld auf den Mittelpunkt des Auges. Die Korrekturfunktion erkennt automatisch die Größe der Iris und umgibt sie mit einem Auswahlrahmen. Kontrollieren Sie nun mit Hilfe des rechten Vorschaufeldes, ob die Position und Größe der Iris Ihren Vorstellungen entsprechen. Um den Rahmen zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf eine Ecke des Rahmens und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste an eine neue Position. Um

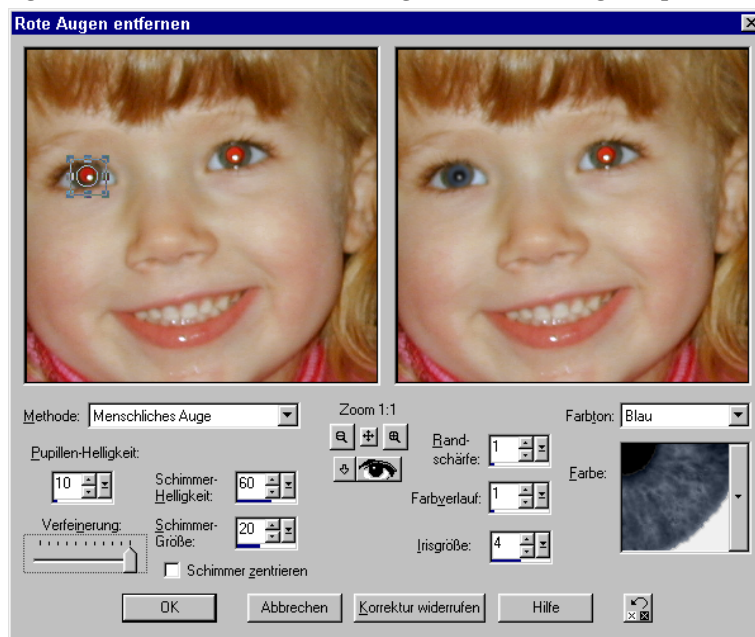
Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

den Rahmen zu verschieben, klicken Sie auf einen Punkt innerhalb des Rahmens und bewegen den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste.

3. Nachdem Sie sichergestellt haben, daß der Auswahlrahmen die Iris vollständig bedeckt, ohne dabei auch das Augenlid zu markieren, nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

- Wählen Sie in dem Feld „Farbton“ den Eintrag „Blau“ oder eine andere normale Augenfarbe aus, die zu den Farben des Bildes paßt.
- Irisgröße: 4
- Pupillen-Helligkeit: 10
- Schimmer-Helligkeit: 60
- Schimmer-Größe: 20
- Farbverlauf: 1
- Randschärfe: 1
- Deaktivieren Sie die Option „Schimmer zentrieren“.

Das Dialogfenster sollte nun in etwa der folgenden Abbildung entsprechen:



4. Wiederholen Sie den Vorgang für die übrigen Augen und klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen.

Entfernen der Blitzverfärbung aus Tieraugen

Die Korrektur der roten Augen kann mit Paint Shop Pro ebenfalls für Tierbilder verwendet werden.

1. Öffnen Sie das Bild „Hund.jpg“, das sich in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ auf Ihrer Festplatte befindet.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Rote Augen entfernen“ mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Rote Augen entfernen**.
3. Stellen Sie wie zuvor beschrieben mit Hilfe des Navigations-Symbols und der Zoom-Symbole einen Bildbereich in den Vorschaufeldern ein, der die beiden Augen des Hundes enthält.
4. Wählen Sie in dem Feld „Methode“ den Eintrag „Tieraugen“ aus. Klicken Sie nun in dem linken Vorschaufeld auf den Mittelpunkt des Auges. Die Korrekturfunktion erkennt automatisch die Größe der Iris und umgibt sie mit einem Auswahlrahmen. Kontrollieren Sie nun mit Hilfe des rechten Vorschaufeldes, ob die Position und Größe der Iris Ihren Vorstellungen entsprechen. Um den Rahmen zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie auf eine Ecke des Rahmens und ziehen sie bei gedrückter linker Maustaste an eine neue Position. Um den Rahmen zu verschieben, klicken Sie auf einen Punkt innerhalb des Rahmens und bewegen den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste.
5. Nachdem Sie sichergestellt haben, daß der Auswahlrahmen die Iris vollständig bedeckt, ohne dabei auch das Augenlid zu markieren, nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:
 - Wählen Sie in dem Feld „Farbe“ den Eintrag „Hundeaugen - Braun“ aus.
 - Pupillen-Helligkeit: 25
 - Schimmer-Helligkeit: 60
 - Schimmer-Größe: 16
 - Farbverlauf: 0
 - Randschärfe: 1
 - Deaktivieren Sie die Option „Schimmer zentrieren“.

Das Dialogfenster sollte nun in etwa der Abbildung auf der nächsten Seite entsprechen.

6. Wiederholen Sie den Vorgang für das zweite Auge, und klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die Augenfarbe des Hundes zu korrigieren.

Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

Die Korrektoreinstellungen für die Augen des Hundes



Arbeiten mit der Funktion „Unschärfe-Maske“

Im nächsten Schritt gilt es die Schärfe des Bildes „Kinder.tif“ zu verbessern. Klicken Sie auf die Titelleiste des entsprechenden Bildfensters, und führen Sie anschließend die folgenden Schritte aus:

1. Klicken Sie auf den Befehl **Effekte > Bildschärfe > Unschärfe-Maske**, um das Dialogfenster „Unschärfe-Maske“ zu öffnen.
2. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen in dem Dialogfenster vor:
 - Radius: 2.00
 - Grad: 50
 - Differenzwert: 5
3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die Schärfe zu verbessern. Wie Sie sehen, sind die feinen Bilddetails, wie zum Beispiel die Haare der Kinder, nun wesentlich besser zu erkennen, und das Bild hat an Definition gewonnen.

Arbeiten mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“

Mit diesem Werkzeug lassen sich Bildfehler wie Kratzer oder Farbflecken schnell und einfach beseitigen. In unserem Bild entfernen wir die Lichtreflexionen an der Vorderseite des Kamins.


1. Klicken Sie auf das Symbol „Kratzer entfernen“  der Werkzeugleiste.

Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

2. Klicken Sie auf einen Bildpunkt am Anfang einer Lichtreflexion, und bewegen Sie den Mauszeiger bei gedrückter linker Maustaste über die Reflexion. Paint Shop Pro umgibt den Bildfehler nun mit einem Auswahlrahmen. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, wird die Lichtreflexion abgeschwächt. Wiederholen Sie diesen Vorgang nun für die übrigen Reflexionen.

Korrigieren der Schärfe- und des Bildrauschens

Eine Alternative zu der Unschärfe-Maske ist die Funktion „Schärfekorrektur“, die wir nun zur Korrektur des Hundebildes verwenden. Mit Hilfe der Funktion „Schwarze und weiße Bildfehler entfernen“ beseitigen wir anschließend die weißen Bildfehler rechts neben der rechten Pfote des Hundes.

1. Aktivieren Sie das Bild „Hund.jpg“ mit einem Klick auf die Titelleiste seines Bildfensters.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Schärfekorrektur“ mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Schärfekorrektur**. Dieses Dialogfenster enthält wieder zwei Vorschaufelder: in dem linken Feld wird das aktive Bild (Quellbild) angezeigt, während das rechte Feld das Bild nach Anwendung der Korrektur darstellt.
3. Legen Sie mit Hilfe des Kombinationsfeldes eine Effektstärke von „4“ fest und klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen. Wie Sie sehen, sind die Details in dem Fell des Hundes nun wesentlich besser zu erkennen.
4. Klicken Sie auf das Symbol „Lasso“  der Werkzeugleiste, wählen Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette den Auswahltyp „Freihand“ aus, und deaktivieren Sie die Option „Anti-aliasing“.
5. Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen um den Bereich rechts neben der rechten Pfote des Hundes. Stellen Sie sicher, daß alle weißen Flecken von dem Auswahlrahmen eingeschlossen sind.
6. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Bildrauschen > Schwarze & weiße Bildfehler entfernen**, und nehmen Sie in dem gleichnamigen Fenster die folgenden Einstellungen vor:
 - Fehlergröße: 5
 - Fehler-Empfindlichkeit: 1
 - Aktivieren Sie die Option „Alle kleineren Fehler ebenfalls korrigieren“
 - Deaktivieren Sie die Option „Effekt verstärken“
7. Klicken Sie auf „OK“, um die weißen Bildfehler zu entfernen.

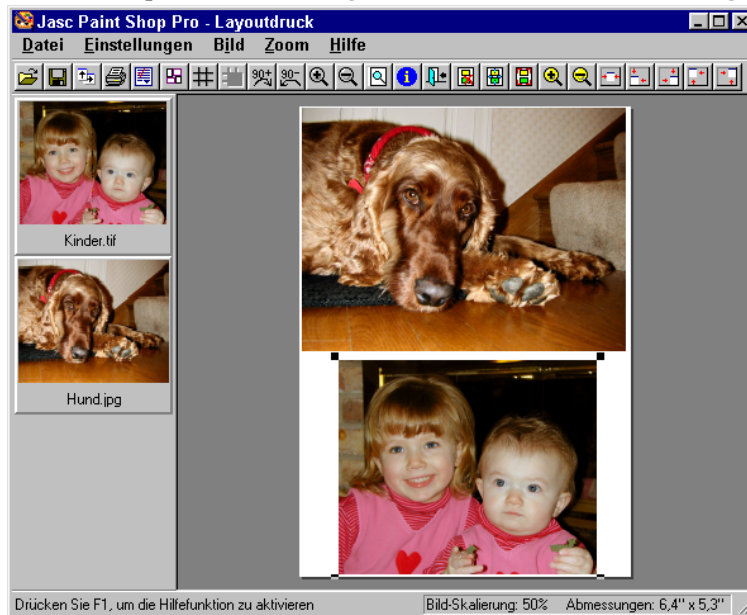
Die Ergebnisse der Korrekturen können Sie anhand der Bilder „Kinder - korrigiert.tif“ und „Hund - korrigiert.jpg“ überprüfen. Diese Bilder befinden sich ebenfalls in dem Ordner „Tutorial-Bilder“ auf der Paint Shop Pro 7 CD-ROM.



Kapitel 5: Korrigieren und Drucken von Fotografien

Drucken mehrerer Bilder auf einer Seite

Mit Hilfe des Dialogfensters „Layoutdruck“ können Sie mehrere Bilder auf einer Druckseite platzieren und Ihre Bilder somit kostengünstig und komfortabel ausdrucken. Als Beispiel verwenden wir die Bilder „Kinder.tif“ und „Hund.jpg“.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Layoutdruck“ über den Befehl **Datei > Mehrere Bilder drucken**. Paint Shop Pro platziert nun die beiden Bilder als Skizzen auf der linken Fensterseite und öffnet eine leere Seite in dem Arbeitsbereich des Fensters.
2. Klicken Sie auf den Befehl **Datei > Seite einrichten**, und legen Sie in dem gleichnamigen Dialogfenster als Papierformat „A4 (210 x 297 mm)“, als Druckrichtung „Hochformat“ und für die Druckausgabe die Option „Farbe“ fest.
3. Ziehen Sie die beiden Skizzen bei gedrückter linker Maustaste auf die leere Seite. Da die Abmessungen beider Bilder die Maße der Seite überschreiten, fordert Paint Shop Pro Sie auf, ihre Größe zu verändern. Um ein Bild symmetrisch zu verkleinern oder zu vergrößern, klicken Sie auf eine seiner Ecken und ziehen diese bei gedrückter linker Maustaste an eine neue Position. Nachdem Sie die Bilder auf der Seite platziert haben, können Sie diese automatisch von Paint Shop Pro anordnen und, falls notwendig, vergrößern oder verkleinern lassen. Klicken Sie hierzu auf den Menüpunkt **Einstellungen > Automatische Anordnung**.



4. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Drucken** oder das Symbol „Drucken“  der Symbolleiste, um die Bilder über Ihren Drucker auszugeben.
5. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Schließen** oder das Symbol „Schließen“  der Symbolleiste, um das Dialogfenster „Layoutdruck“ zu schließen.

Verkettten von Fotografien

➤ Überblick	67
➤ Aufnehmen von Bildern für ein Panorama	68
➤ Öffnen der Bilder	68
➤ Vergrößern des ersten Bildes.	69
➤ Einfügen der anderen Bilder als neue Ebenen	71
➤ Ausrichten der Teilstücke	72
➤ Beschneiden des fertigen Panoramas.	73
➤ Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien	74

Überblick

In diesem Tutorial erläutern wir die Erstellung eines Panoramabildes aus mehreren Einzelbildern. Bei diesem Vorgang werden die verschiedenen Bilder „aneinander geklebt“, um ein großes durchgängiges Bild zu erzeugen. Diese Aneinanderreihung von Bildern wird auch als „Verkettung“ bezeichnet. Alle für dieses Tutorial verwendeten Beispielbilder finden Sie in dem Ordner „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners Ihrer Festplatte „C:“, in dem Sie PaintShop Pro 7 installiert haben.

Die in diesem Tutorial erläuterte Technik umfaßt die folgenden Schritte:

- Vergrößern der Bildleinwand.
- Umwandeln der Hintergrund-Ebene in eine Standard-Ebene.
- Einfügen eines Bildes als neue Ebene in ein anderes Bild.
- Verändern der Ebenen-Deckfähigkeit.
- Verschieben von Ebenen auf der Bildleinwand.
- Beschneiden des Bildes.

Kapitel 6: Verketteten von Fotografien

- Verbinden aller Bildebenen (Glätten) und Speichern des Bildes.

Aufnehmen von Bildern für ein Panorama

Wenn Sie die einzelnen Bilder aufnehmen, die Sie später als „Bausteine“ für das Panorama verwenden möchten, sollten Sie die folgenden Punkte beachten:

- Halten Sie die Kamera so ruhig und gerade wie möglich - Sie benötigen für diese Aufnahmen kein Stativ. Eventuelle unebene Bildränder, die sich nach dem Aneinanderreihen durch die unterschiedlichen Bildhöhen ergeben, lassen sich mühelos durch Beschneiden des Bildes korrigieren.
- Halten Sie die Kamera für alle Bilder stets in dem gleichen Neigungswinkel zu Ihrem Körper.
- Nehmen Sie die Bildsequenz so auf, daß sich die Bildinhalte der verschiedenen Bilder um 20% bis 50% überlappen. Durch diese doppelten Bereiche steht Ihnen bei der späteren Bildkomposition mehr Spielraum zur Verfügung.
- Falls sich die Einzelbilder in ihrem Kontrast oder ihrer Helligkeit voneinander unterscheiden, müssen Sie eventuell die Bildfarben der Einzelbilder korrigieren, bevor Sie die Einzelbilder zu dem Panorama verketteten.

Öffnen der Bilder

Sie finden die drei Gartenbilder für dieses Tutorial in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben. Um die einzelnen Bilder zu öffnen, läßt sich sehr gut der zum Lieferumfang von Paint Shop Pro 7 gehörende Browser verwenden. Nähere Informationen zu dem Öffnen von Bildern mit dem Browser finden Sie auf Seite 57 von Kapitel 5. Öffnen Sie nun die drei Einzelbilder „Garten - links.jpg“, „Garten - mitte.jpg“ und „Garten - rechts.jpg“. Falls Sie schon einmal einen Blick auf die Bilddatei des fertigen Gartenpanormas (siehe folgende Abbildung) werfen möchten, öffnen Sie einfach ebenfalls das Bild „Panorama.psp“.



Vergrößern des ersten Bildes

Um alle drei Bilder zu einem Panorama zu verketten benötigen Sie eine Bildleinwand, die groß genug ist, alle drei Einzelbilder aufzunehmen. Wir vergrößern daher zunächst die Leinwand des ersten Bildes „Garten - links.jpg“ so, daß Sie die zwei anderen Bilder bequem neben dem ersten Bild positionieren können.


1. Klicken Sie auf die Titelleiste des entsprechenden Bildfensters, um das Bild „Garten - links.jpg“ aktiv zu schalten.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Bild > Leinwandgröße**, um das Dialogfenster „Leinwandgröße ändern“ (siehe Abbildung rechts) zu öffnen.
3. Da Sie die Breite der Bildleinwand verdreifachen müssen, um die beiden anderen Bilder neben dem linken Gartenteil einzufügen, legen Sie über das Feld „Neue Breite“ einen Wert von „2400“ fest. Sie können hierzu entweder mit der Maus in das Feld klicken und die Eingabe mit Ihrer Tastatur vornehmen, oder auch auf die Pfeilsymbole neben dem Feld klicken, um den Wert in kleinen Schritten zu erhöhen. Damit Sie etwas mehr Spielraum für das Ausgleichen eventueller Höhenunterschiede haben, sollten Sie einen zusätzlichen Rand über und unter den bestehenden Bildkanten erstellen. Legen Sie hierfür über das Feld „Neue Höhe“ einen Wert von „700“ fest.
4. Aktivieren Sie die Option „Vertikal zentrieren“, um den Rand gleichmäßig über und unter dem Originalbild zu plazieren.
5. Da wir die neue Leinwand für unser Beispiel nur rechts von dem Originalbild benötigen, deaktivieren Sie die Option „Horizontal zentrieren“ und legen über das Feld „Links“ einen Wert von „0“ fest. Klicken Sie nun mit dem Mauszeiger in das Feld „Rechts“. Paint Shop Pro trägt nun automatisch die Differenz zwischen dem Wert „Neue Breite“ und der Originalbreite des Bildes in dieses Feld ein, um die Leinwand um diesen Wert nach rechts auszudehnen. Die Einstellungen des Dialogfensters sollten nun denen der obigen Abbildung entsprechen.
6. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die Leinwand des Bildes zu vergrößern.



Die neu hinzugefügten Leinwandbereiche werden automatisch in der aktuellen Hintergrund-Vollfarbe erstellt, da das Bild zwar über einen Hintergrund bzw. eine Hintergrund-Ebene nicht jedoch über eine „normale“ oder Standard-Ebene verfügt. Hätten wir eine solche Standard-Ebene ver-


Kapitel 6: Verketteten von Fotografien

größert, wären die neuen Bereiche automatisch als transparente Flächen erstellt worden. Vor dem Einfügen der anderen Bilder entfernen wir noch die vollfarbigen Bereiche.

Klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Ebenen-Palette“  der Symbolleiste, um die Ebenen-Palette zu aktivieren. Wie Sie sehen, wird für das Bild lediglich ein Symbol „Hintergrund“ angezeigt - das Bild enthält also lediglich diesen Hintergrund und keine zusätzlichen Ebenen.

Führen Sie in der Ebenen-Palette einen Rechtsklick auf das Symbol „Hintergrund“ aus, und klicken Sie in dem nun geöffneten Kontextmenü auf den Eintrag „Umwandeln in eine Ebene“. Die Beschriftung des Symbols ändert sich nun in „Ebene1“.


Um nun die vollfarbigen Bereiche zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug „Zauberstab“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Bild, und klicken Sie auf einen Punkt des vollfarbigen Bereiches außerhalb des Bildes. Der gesamte zuvor eingefügte Bereich wird nun von einem Auswahlrahmen (einer animierten gestrichelten Linie) umgeben.
3. Drücken Sie die Taste <Entf>, um den farbigen Bereich zu löschen.
4. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Auswahl > Keine Auswahl**, um die Auswahl aufzuheben.

Ihr Bild sollte nun der folgenden Abbildung ähneln:



5. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Speichern unter**, wählen Sie als „Dateityp“ „Paint Shop Pro Image (*.psp)“ aus und geben Sie in das Feld „Dateiname“ die Bezeichnung „Panorama“ ein. Klicken Sie nun auf „Speichern“, um das Bild zu speichern.

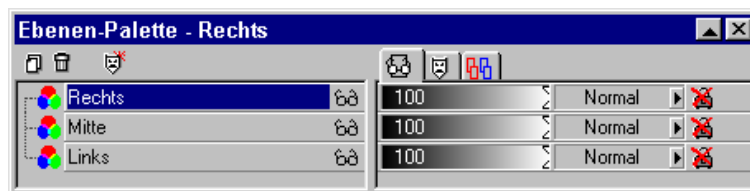
Falls das Bild zu groß ist, um vollständig auf Ihrem Bildschirm angezeigt zu werden, ändern Sie mit Hilfe des Zoom-Werkzeuges einfach die Bildschirmvergrößerung. Klicken Sie hierzu auf das Lupen-Symbol  der Werkzeugleiste, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild, um die Darstellung zu verkleinern. Um den Vergrößerungsfaktor für die Darstellung wieder zu erhöhen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild.


Einfügen der anderen Bilder als neue Ebenen

Nun gilt es, die zwei anderen Aufnahmen des Gartens an das erste Bild anzuhängen. Da sich einzelne Ebenen eines Bildes getrennt voneinander bearbeiten und verschieben lassen, bietet es sich an, die zwei verbleibenden Gartenstücke auf unterschiedlichen Ebenen einzufügen. Um die drei Teile anschließend so auszurichten, daß Sie ein Panoramabild ergeben, brauchen Sie lediglich die verschiedenen Ebenen zu verschieben.

Um die Bilder „Garten - mitte.jpg“ und „Garten - rechts.jpg“ in das erste Bild einzusetzen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Titelleiste des entsprechenden Bildfensters, um das Bild „Garten - mitte.jpg“ aktiv zu schalten.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Bearbeiten > Kopieren**, um eine Kopie des Bildes in der Zwischenablage von Windows zu speichern.
3. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bildfensters von „Panorma.psp“, um das Bild aktiv zu schalten..
4. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Bearbeiten > Einfügen > Als neue Ebene**, um die zuvor erstellte Kopie des Bildes „Garten - mitte.jpg“ aus der Zwischenablage von Windows in das Bild einzufügen. Die Bildkopie wird als neue Ebene mit dem Namen „Ebene2“ eingefügt. Paint Shop Pro markiert in der Ebenen-Palette automatisch das entsprechende Symbol „Ebene2“, um anzuzeigen, daß diese Ebene nun aktiv ist.
5. Verfahren Sie nun wie in Schritt 1 bis 4 beschrieben, um das Bild „Garten - rechts.jpg“ ebenfalls einzufügen. Nach dem Einfügen tragen die neue Ebene und ihr entsprechendes Symbol der Ebenen-Palette die Bezeichnung „Ebene3“.
6. Ändern Sie nun die Namen der Ebenen, indem Sie auf ihre Symbole der Ebenen-Palette einen Rechtsklick ausführen und einen neuen Namen in das jeweilige Symbol eingeben. Ändern Sie die Bezeichnungen wie folgt: „Ebene1“ in „Links“, „Ebene 2“ in „Mitte“ und „Ebene3“ in „Rechts“. Die Ebenen-Palette sollte nun die folgenden Einstellungen zeigen:




7. Falls Sie nicht alle drei Teilbilder erkennen können, aktivieren Sie das Werkzeug „Verschieben“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste, klicken auf den Bildbereich, der einen Teil der zu verschiebenden Ebene enthält und ziehen die Ebene bei gedrückter Maustaste an eine neue Position. Nach dem Verschieben der Teilstücke sollte Ihr Bild der Abbildung auf der nächsten Seite ähneln.


Kapitel 6: Verketteten von Fotografien


Die drei Teilstücke nach dem Verschieben



Ausrichten der Teilstücke

Da Sie die Originalbilder „Garten - mitte.jpg“ und „Garten - rechts.jpg“ nicht mehr benötigen, können Sie die beiden Bildfenster dieser Dateien schließen. Klicken Sie hierzu einfach auf das „X“ in der rechten oberen Ecke der Bildfenster. Bevor Sie mit dem Ausrichten der Teilbilder beginnen, sollten Sie die Bildschirmdarstellung mit Hilfe des Zoom-Werkzeuges so weit vergrößern, daß Sie die überlappenden Bereiche deutlich erkennen können. Aktivieren Sie hierzu das Zoom-Werkzeug , und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild, bis die Vergrößerung Ihren Vorstellungen entspricht.

Als nächstes müssen Sie die Deckfähigkeit der Ebene „Mitte“ reduzieren, um die darunter liegende Ebene „Links“ durch die Bildbereiche der mittleren Ebene erkennen zu können. Stellen Sie in der Ebenen-Palette mit Hilfe des gleichnamigen Schiebereglers  36 eine Deckfähigkeit von 50% für die mittlere Ebene ein, indem Sie bei gedrückter Maustaste den Schieber nach links bewegen. Verschieben Sie nun wie folgt die mittlere Ebene so, daß Sie einen guten Übergang mit der Ebene „Links“ bildet:

1. Aktivieren Sie das Werkzeug „Verschieben“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol der Ebene „Mitte“, um diese zu aktivieren.
3. Klicken Sie in dem Bild auf einen Punkt der mittleren Ebene und verschieben Sie die Ebene so, daß sie sich gut an die Ebene „Links“ anfügt. Als Ausrichtungshilfe läßt sich hierbei gut eine deutliche Kontrastgrenze wie zum Beispiel die Oberkante der Steinmauer verwenden. Falls notwendig variieren Sie die Deckfähigkeit der mittleren Ebene noch ein wenig und vergrößern die Bildschirmdarstellung, so daß Sie die optimale „Nahtstelle“ gut erkennen können.
4. Aktivieren Sie nun die Ebene „Rechts“ mit einem Klick auf ihr Symbol in der Ebenen-Palette, verringern Sie die Ebenen-Deckfähigkeit, und verfahren Sie wie zuvor beschrieben, um die rechte Seite des Gartens mit der Mitte in Einklang zu bringen.
5. Nachdem Sie die Bilder aneinander gesetzt haben, stellen Sie die Deckfähigkeit der einzelnen Ebenen wieder auf 100%.


Kapitel 6: Verketten von Fotografien

Ihr Bild sollte nun der folgenden Abbildung ähneln:



Beschneiden des fertigen Panoramas

Nach dem Ausrichten müssen Sie noch die überflüssigen Leinwandbereiche sowie eventuell durch die Ausrichtung entstandenen Versatzkanten entfernen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Aktivieren Sie das Schnitt-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Beschneiden“  der Werkzeugleiste.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die linke obere Ecke des Bildes, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie den Mauszeiger auf die rechte untere Ecke des Bildes, um den Schnittrahmen zu zeichnen. Nachdem der Rahmen die gewünschte Größe hat, lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Falls Sie die Position und Größe des Rahmens nachträglich korrigieren möchten, klicken Sie einfach auf einen seiner Ränder und verschieben ihn bei gedrückter Maustaste.
3. Um das Bild auf die von dem Schnittrahmen umgebene Fläche zu beschneiden, führen Sie einen Doppelklick auf einen Punkt innerhalb des Schnittrahmens aus. Ihr Bild sollte nun der folgenden Abbildung ähneln:



4. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Speichern**, um das Bild mit seinen unterschiedlichen Ebenen zu speichern.

Kapitel 6: Verketteten von Fotografien

Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien

Indem Sie alle Ihre Bilder nach der vollständigen Bearbeitung als PSP-Dateien abspeichern, können Sie sicherstellen, daß sich die verschiedenen Ebenen und andere Eigenschaften des Bildes auch zu einem späteren Zeitpunkt noch bearbeiten lassen. Wenn Sie Ihre Bilder unter einem anderen Format speichern möchten, sollten Sie stets eine „Master-Kopie“ im PSP-Format speichern, da nur dieses Format alle Ebenen-Informationen speichert und manche anderen Dateiformate keine Ebenen-Informationen aufnehmen können. Verwenden Sie daher stets die Master-Kopie im PSP-Format um eine andersformatige Kopie wie folgt zu erstellen:

1. Verbinden Sie die Bildebenen der Master-Kopie mit Hilfe des Befehls **Ebenen > Verbinden > Alle verbinden (glätten)**.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Kopie speichern unter**, und wählen Sie ein Dateiformat und einen Namen für die Kopie aus. Klicken Sie auf „Speichern“, um das Dialogfenster „Kopie speichern unter“ zu schließen und die Kopie zu speichern.
3. Schließen Sie das Bildfenster der Master-Kopie **ohne** die Änderungen zu speichern.

Kreieren einer Foto-Collage

➤ Einführung	75
➤ Öffnen und Kombinieren zweier Bilder	76
➤ Retuschieren des kombinierten Bildes	77
➤ Ändern der Leinwandgröße	77
➤ Ändern der Perspektive	78
➤ Letzte Detailarbeiten	78

Einführung

In diesem Tutorial werden die Schritte zur Erstellung einer Collage aus zwei Bildern beschrieben. Um eine Collage aus mehreren Bildern zu erstellen, müssen Sie die gewünschten Bildelemente auswählen, kopieren und die verschiedenen Auswahlbereiche modifizieren, so daß sich die Bilder nahtlos ineinander einfügen. In unserem Beispiel kombinieren wir die zwei Quellbilder auf der linken Seite, um das Bild auf der rechten zu erhalten:




Kapitel 7: Kreieren einer Foto-Collage

Alle in diesem Kapitel verwendeten Bilder finden Sie in dem Ordner „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben.

Dieses Tutorial durchläuft die folgenden Schritte:

- Kombinieren zweier Bilder unter Verwendung von Ebenen und einer Maske.
- Bearbeiten einer Maske, um einige Ebenen-Bereiche transparent zu schalten.
- Ändern der Leinwandgröße.
- Ändern der Perspektive.
- Beseitigen kleiner Bildfehler mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“.

Öffnen und Kombinieren zweier Bilder

1. Öffnen Sie mit dem Browser von Paint Shop Pro die beiden Bilder „Gebäude.psp“ und „Berge.psp“ in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ Ihrer Festplatte.
2. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bildes „Gebäude.psp“, und aktivieren Sie dann den Menübefehl **Bearbeiten > Kopieren**, oder drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <C>**.
3. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bildes „Berge.psp“, und aktivieren Sie anschließend den Menübefehl **Bearbeiten > Einfügen > Als neue Ebene**, oder drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <L>**. Das neue Bild besteht nun aus zwei Ebenen: der ursprünglichen Ebene (Ebene 1) und der neuen Ebene (Ebene 2), die über der alten Ebene platziert wurde.
4. Wir müssen nun den Himmel in Ebene 2 ausblenden, damit der Blick auf die Berge in Ebene 1 frei wird. Aktivieren Sie das Werkzeug „Lasso“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste. Wählen Sie nun in der Stil-Palette den Auswahltyp „Kontrastgrenze“ aus, und aktivieren Sie die Option „Antialiasing“.
5. Um die Auswahl zu erstellen, platzieren Sie den Mauszeiger auf der linken Seite des Bildes und drücken einmal die linke Maustaste, um den Startpunkt für die Begrenzungslinie der Auswahl festzulegen. Wenn Sie nun den Mauszeiger bewegen, zeichnet Paint Shop Pro einen rechteckigen Rahmen in Ihr Bild. Folgen Sie mit diesem rechteckigen Rahmen nun der Kontur der Bäume und des Gebäudes. Wenn Sie die Richtung ändern müssen oder einen weiteren Punkt zu der Begrenzungslinie hinzufügen möchten, drücken Sie erneut die linke Maustaste. Markieren Sie auf diese Weise die gesamte Silhouettenlinie der Bäume und des Gebäudes, bis Sie am rechten Rand des Bildes gelangt sind. Markieren Sie nun den Teil der rechten Bildseite zwischen Baumkrone und rechter unterer Bildecke und anschließend die gesamte untere Seite des Bildes. Wenn Sie an der linken unteren Ecke des Bildes gelangt sind, führen Sie einen Rechtsklick aus, um den Auswahlrahmen zu vervollständigen. Überprüfen Sie nun, ob Sie alle gewünschten Bereiche des Bildes (also alles außer dem Himmel) mit dem Begrenzungsrahmen umgeben haben. Falls einige Bereiche fehlen, oder Sie einen Teil des



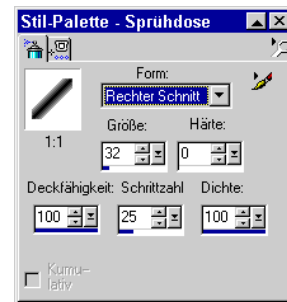
Himmels markiert haben, können Sie den Auswahlrahmen jederzeit bearbeiten. Drücken Sie die Taste <Umsch>, und halten Sie sie gedrückt, um weitere Bereiche zu der bestehenden Auswahl hinzuzufügen, oder drücken Sie die Taste <Strg>, und halten Sie sie gedrückt, um einige Bereiche aus der bestehenden Auswahl zu entfernen. **TIP:** Für diese Detailarbeiten empfiehlt es sich, in der Stil-Palette den Auswahltyp in „Freihand“ zu ändern. Mit dieser Auswahlmethode können Sie selbst sehr kleine Korrekturen präzise vornehmen. Falls Sie einmal einen Fehler machen und erneut mit der Erstellung des Auswahlrahmens beginnen möchten, führen Sie einfach einen Rechtsklick auf das Bild aus, um den Rahmen zu löschen.

6. Nachdem Sie nun die Auswahl erstellt haben, gilt es den Himmel auszublenen. Klicken Sie hierzu auf den Menüpunkt **Masken > Neu > Auswahl ausschließen**, um alle Bildbereiche außer der Auswahl zu maskieren. Klicken Sie anschließend auf den Menüpunkt **Auswahl > Keine Auswahl**, um den Auswahlrahmen zu löschen.

Retuschieren des kombinierten Bildes

Wie Sie sehen können, ist der Umriß der Maske aufgrund der eingeschränkten Möglichkeiten des Auswahlwerkzeuges und der sehr unregelmäßigen Umrißlinie der Auswahl alles andere als perfekt. Um dieses Problem zu lösen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Masken > Bearbeiten**.
2. Aktivieren Sie das Werkzeug „Sprühdose“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste.
3. Nehmen Sie in der Stil-Palette die rechts abgebildeten Einstellungen vor.
4. Stellen Sie über das Feld „Aktive Stilarten und Texturen“ der Farbpalette als Vordergrundstil die Vollfarbe „Weiß“ und als Hintergrundstil die Vollfarbe „Schwarz“ ein.
5. Malen Sie mit der Sprühdose entlang der Ränder der Maske, um einen natürlicheren Übergang zu erzeugen. Wenn Sie mit der Farbe „Weiß“ (durch Drücken der linken Maustaste) malen, wird ein Teil der Maske entfernt und die Ebene 2 wieder sichtbar; verwenden Sie die Farbe „Schwarz“ (durch Drücken der rechten Maustaste), wird die Ebene 2 wieder stärker maskiert. Für diese Detailarbeiten sollten Sie stets den Bildausschnitt, den Sie gerade bearbeiten, mit Hilfe des Zoom-Werkzeuges vergrößern. Ein Linksklick mit dem Zoom-Werkzeug vergrößert die Bilddarstellung, ein Rechtsklick verkleinert sie.
6. Nachdem Sie die unerwünschten Übergangskanten entfernt haben, klicken Sie erneut auf den Menüpunkt **Masken > Bearbeiten**, um den Bearbeitungsmodus wieder zu deaktivieren.




Ändern der Leinwandgröße

Da die Abmessungen von Ebene 2 ein wenig kleiner sind als die von Ebene 1, ist unter dem See von Ebene 2 noch ein Teil der Berge aus Ebene 1 sichtbar. Darüber hinaus verdeckt Ebene 2

Kapitel 7: Kreieren einer Foto-Collage

einen zu großen Teil von Ebene 1, so daß die Bildkomposition alles andere als perfekt wirkt. Beide Probleme lassen sich lösen, indem man die Leinwand des Bildes vergrößert und Ebene 2 ein wenig nach unten zieht. Im Moment betragen die Bildabmessungen 770 Pixel (Breite) x 528 Pixel (Höhe). Klicken Sie nun auf den Befehl **Bild > Leinwandgröße**, um das Dialogfenster „Leinwandgröße ändern“ zu öffnen.


1. Setzen Sie den Wert für die neue Breite auf 720 und den für die Höhe auf 740. Markieren Sie in dem Feld „Bildposition“ die Option „Horizontal zentrieren“ mit einem Mausklick, und legen Sie über das Eingabefeld „Unten“ einen Wert von „212“ fest. Dieser Wert bestimmt, daß Paint Shop Pro das Bild ab der unteren Bildkante um 212 Pixel verlängert. Die Breite wurde verringert, um einige störende Randelemente der Ebenen zu beseitigen. Klicken Sie auf „OK“, um die Größe der Leinwand zu ändern.
2. Nachdem Sie nun genug Platz am unteren Rand des Bildes geschaffen haben, aktivieren Sie das Werkzeug „Verschieben“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste, klicken auf das Gebäude von Ebene 2, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die Ebene so weit nach unten, bis der neue Leinwandbereich bedeckt ist. Da nun ein wesentlich größerer Teil von Ebene 1 sichtbar geworden ist, haben Sie die Bildkomposition entscheidend verbessert.

Ändern der Perspektive

Wenn Sie sich das kombinierte Bild sehr sorgfältig ansehen, werden Sie bemerken, daß die Berge von links und das Gebäude von rechts aufgenommen wurden. Da der Fotograf nicht an der gleichen Position stand, als die Fotos der Ebenen aufgenommen wurden, scheint das kombinierte Bild nicht stimmig zu sein. Da die verschiedenen Ebenen sich jedoch individuell manipulieren lassen, brauchen wir lediglich das Gebäude zu spiegeln, um den perspektivischen Punkt an den der Berg-Ebene anzugleichen. Klicken Sie hierzu in der Ebenen-Palette zunächst auf das Symbol von Ebene 2, um sie zu aktivieren und anschließend auf den Menüpunkt **Bild > Spiegeln**.

Letzte Detailarbeiten

Nach dem Erstellen der Collage können Sie nun die Ebenen verbinden und den roten Bildfehler in der Mitte des Sees von Ebene 2 mit dem Werkzeug „Kratzer entfernen“ beseitigen.

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Ebenen > Verbinden > Alle verbinden (glätten)**.
2. Aktivieren Sie das Werkzeug „Kratzer entfernen“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste. Klicken Sie mit der linken Maustaste neben den roten Punkt, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus, um den Punkt mit dem Begrenzungsrahmen des Werkzeuges zu umschließen. Sobald Sie die Maustaste wieder loslassen, wird er rote Punkt entfernt.
3. Speichern Sie das Bild unter dem Namen „Bergpanorama.psp“ ab. Für die Speicherung Ihrer Bilder sollten Sie stets eine Kopie im PSP-Format speichern, da in diesem Format alle Informationen der einzelnen Ebenen und Masken erhalten bleiben.

Korrigieren dunkler Fotos

➤ Überblick	79
➤ Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser.	80
➤ Arbeiten mit der automatischen Farbbalance-Korrektur.	81
➤ Arbeiten mit der automatischen Kontrastkorrektur.	81
➤ Korrigieren der Sättigung	74
➤ Justieren des Kontrastes	82
➤ Entfernen von Bild-Artefakten	83

Überblick

Bei der Aufnahme von Schnappschüssen ist es oft nicht möglich, die Person oder das aufgenommene Objekt unter besten Lichtverhältnissen „zu erwischen“. Das häufigste Problem bei diesen Fotos ist eine Unterbelichtung. Der Einsatz eines Blitzlichtes auch bei Aufnahmen im Freien kann diesem Problem zwar häufig vorbeugen, wenn Sie das Foto jedoch bereits aufgenommen haben, nützt Ihnen das leistungsstärkste Blitzgerät jedoch recht wenig.

In diesem Tutorial demonstrieren wir Ihnen, wie Sie ein Bild korrigieren können dessen Ausleuchtung unzureichend ist - die Person befindet sich im Schatten und ist daher nicht sehr deutlich zu erkennen. Das für dieses Tutorial verwendete Beispielbild finden Sie in dem Ordner „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners Ihrer Festplatte „C:“, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben.

Die in diesem Tutorial erläuterte Technik umfaßt die folgenden Schritte:

- Korrigieren der Farbbalance.
- Korrigieren des Kontrastes.
- Korrigieren der Sättigung.

Kapitel 8: Korrigieren dunkler Fotos

- Korrigieren der Bildschärfe zur Justierung des Kontrastes.
- Entfernen von Bild-Artefakten.

Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser

Der Paint Shop Pro Browser stellt eine unkomplizierte visuelle Methode dar, Ihre Bilddateien zu verwalten. Um die Vorlagen-Datei für dieses Tutorial mit Hilfe des Browsers zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Start > Programme > Jasc Software > Paint Shop Pro 7**, um Paint Shop Pro 7 zu starten.
2. Starten Sie den Browser über den Menüpunkt **Datei > Browser**. Das Fenster des Browsers ist in zwei Hälften geteilt: auf der linken Seite wird der Verzeichnisbaum Ihres Computers angezeigt, und auf der rechten Seite stellt der Browser die Bildskizzen des auf der linken Seite ausgewählten Verzeichnisses dar.
3. Klicken Sie in dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite auf das Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ (einem Unterverzeichnis des Ordners, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben), um die Bilder dieses Ordners als Skizzen in der rechten Fensterhälfte anzuzeigen.
4. Führen Sie einen Doppelklick auf die Skizze des Bildes „Herbstlaub.jpg“ aus. Paint Shop Pro öffnet nun dieses Bild in einem eigenen Dateifenster innerhalb des Arbeitsbereiches.



Beurteilen des Fotos

Dieses Beispielbild weist die folgenden Probleme auf:

- Das Gesicht des Kindes ist auf diesem Foto nicht sehr deutlich zu erkennen.
- Das T-Shirt vermischt sich zu stark mit den Blättern, so daß keine deutliche Trennung besteht. Die Farbe des T-Shirts ist ebenfalls nicht korrekt.
- Die Turnschuhe sind leicht bläulich und nicht weiß und die Farbe der ursprünglich blauen Jeans weist einen lila Farbstich auf.
- Die für den Herbst typische rot-goldene Farbe der Blätter ist nicht vorhanden.
- Alle Farben des Bildes weisen eine zu geringe Sättigung auf.

Wir werden nun diese Probleme nacheinander beseitigen. Es empfiehlt sich generell, eine Liste der Fehler aufzuschreiben und sich einen Plan für deren Beseitigung zurechtzulegen.

Arbeiten mit der automatischen Farbbalance-Korrektur

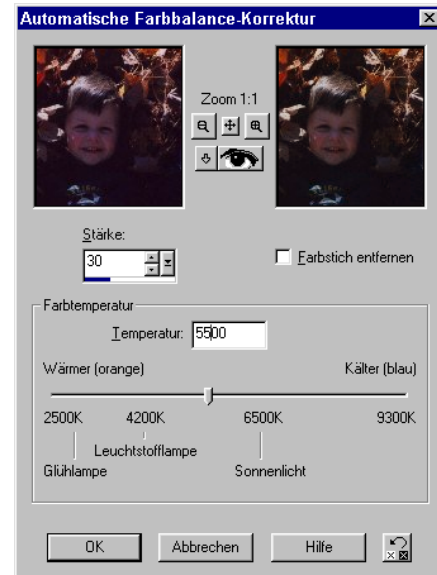
Um die Farbbalance des Bildes zu verbessern, verwenden wir das Dialogfenster „Automatische Farbbalance-Korrektur“.

Tip: Nähere Informationen zu diesem Dialogfenster erhalten Sie, wenn Sie auf das Symbol „Hilfe“ in der rechten unteren Ecke des Dialogfensters klicken.

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Farbbalance-Korrektur**, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen.

Tip: Experimentieren Sie mit den verschiedenen Einstellungen dieses Dialogfensters und verwenden Sie das Symbol „Überprüfen“, um die Auswirkung der verschiedenen Optionen auf Ihr Bild zu testen, bevor Sie die Änderungen auf Ihr Bild übertragen.

2. Legen Sie über das Feld „Stärke“ einen Wert von „30“ fest.
3. Entfernen Sie mit einem Mausklick das Häkchen der Option „Farbstich entfernen“, so daß diese Option inaktiv ist.
4. Legen Sie eine Farbtemperatur von 5500 Kelvin mit Hilfe des gleichnamigen Feldes oder des Schiebereglers fest, um dem Bild die typische Färbung eines späten Herbstnachmittages zu verleihen.
5. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das Bild zu korrigieren.



Arbeiten mit der automatischen Kontrastkorrektur

Im nächsten Schritt korrigieren wir den Kontrast, um die feinen Details des Bildes hervorzuheben.

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Kontrastkorrektur**, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen.
2. Klicken Sie auf das Symbol „Zurück“ (↶), um die Einstellungen des Dialogfensters auf die Standardwerte zurückzusetzen (Wichtung - Neutral; Stärke - Normal; Darstellung - Normal).



Kapitel 8: Korrigieren dunkler Fotos

3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das Bild zu korrigieren.

Korrigieren der Sättigung

Als nächstes erhöhen wir die Sättigung des Bildes, um die Farben lebhafter erscheinen zu lassen. In diesem Schritt erhöhen wir die Sättigung zu stark - diese „Über-treibung“ wird jedoch im nächsten Schritt wieder be-hoben.

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Automatische Sättigungskorrektur**, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen.
2. Legen Sie für die Wichtung „Starke Farben“ und für die Stärke „Hoch“ fest, und deaktivieren Sie die Option „Hauttöne vorhanden“.
3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das Bild zu korrigieren.



Justieren des Kontrastes

Wir verwenden nun den Filter „Schärfekorrektur“, um die im Schatten verborgenen Details hervorzuheben und wenden anschließend den Filter ein zweites Mal mit den gleichen Einstellungen an.

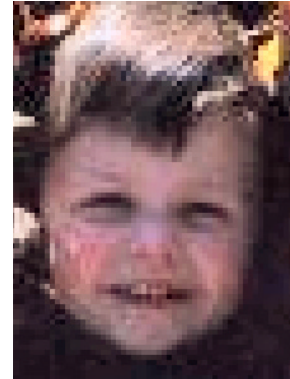
***Achtung:** Wenn Sie den Filter „Schärfekorrektur“ mehrmals mit der höchsten Einstellung auf ein Bild anwenden, wird die Sättigung des Bildes verringert. Aus diesem Grund haben wir zuvor die Sättigung stärker erhöht, als es für die Bildfarbe notwendig gewesen wäre.*


1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Foto-Korrektur > Schärfekorrektur**, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen.
2. Legen Sie über das Feld „Effektstärke“ den maximalen Wert von „5“ fest.
3. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das Bild zu korrigieren.
4. Öffnen Sie erneut das Dialogfenster „Schärfekorrektur“ und wenden Sie den Effekt ein zweites Mal mit einer Stärke von „5“ auf das Bild an.



Entfernen von Bild-Artefakten

Die Details des Bildes wurden so stark hervorgehoben, daß nun auch die durch die JPEG-Komprimierung verursachten Bildfehler, auch „Artefakte“ genannt, als graue Flecken auf dem Kinn des Kindes sichtbar sind (siehe Abbildung rechts). Diese Fehler sind besonders störend, wenn Sie die Bildschirmdarstellung vergrößern. Da die grauen Flecken jedoch nur auf den Hautpartien ein Problem darstellen, werden wir die Korrektur auch auf diese Bereiche beschränken. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

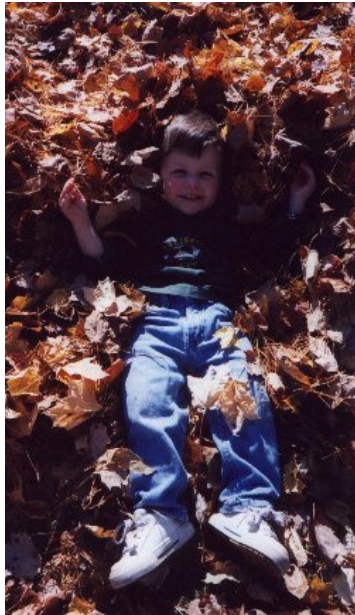


1. Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug „Zauberstab“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Werkzeugleiste. Falls die Stil-Palette noch nicht auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird, führen Sie einfach einen Rechtsklick auf das Werkzeug-Symbol „Zauberstab“ aus und klicken in dem nun geöffneten Kontextmenü auf den Eintrag „Stil-Palette“.
2. Legen Sie nun die folgenden Einstellungen in der Stil-Palette fest.
 - Auswahlmodus: RGB-Wert.
 - Toleranz: 62
 - Randschärfe: 0
3. Nun gilt es die Hautpartien zu markieren. Klicken Sie hierzu mit dem Mauszeiger auf die Nasenspitze des Jungen, halten Sie die Taste **<Umsch>** gedrückt, und klicken Sie auf den rechten und den linken Arm - am besten ist hierfür jeweils ein Punkt des Armes geeignet, der sich in der Nähe der Ärmel befindet. Paint Shop Pro markiert die Hautbereiche nun mit einem Auswahlrahmen.
4. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Effekte > Bildrauschen > Rauschen entfernen mit Kantenschutz**, um das Dialogfenster „Rauschen mit Kantenschutz entfernen“ zu öffnen.
5. Stellen Sie über das Feld „Korrekturgrad“ einen Wert von „4“ ein, um die grauen Flecken zu entfernen, ohne daß die Bilddetails zerstört werden.
6. Klicken Sie auf „OK“, um die Korrektur auf das Bild zu übertragen.
7. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Auswahl > Keine Auswahl**, um die Auswahl aufzuheben



Kapitel 8: Korrigieren dunkler Fotos

Wenn Sie nun einmal die folgenden Abbildungen des ursprünglichen Bildes und der korrigierten Version vergleichen, sehen Sie wie deutlich die Details des Bildes hervorgetreten sind.



Auswählen und Einfügen von Spezialeffekten

➤ Einführung	85
➤ Arbeiten mit dem Effekt-Browser	86
➤ Einfügen eines Bilderrahmens	87

Einführung

In diesem Tutorial werden einige der Grundlagen bei der Arbeit mit den Spezialeffekten von Paint Shop Pro anhand der folgenden Beispiele erläutert:

- Auswählen von Effekten mit dem Effekt-Browser.
- Arbeiten mit den Effekten „Pinelstriche“ und „Modellieren“.
- Einfügen eines Bilderrahmens.


Eine genaue Beschreibung aller Effekte und ihrer Dialogfenster finden Sie in der Hilfe zu Paint Shop Pro und dem Referenzhandbuch. Für dieses Tutorial verwenden wir ein Bild, das Sie in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ finden, einem Unterverzeichnis des Ordners auf Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben.

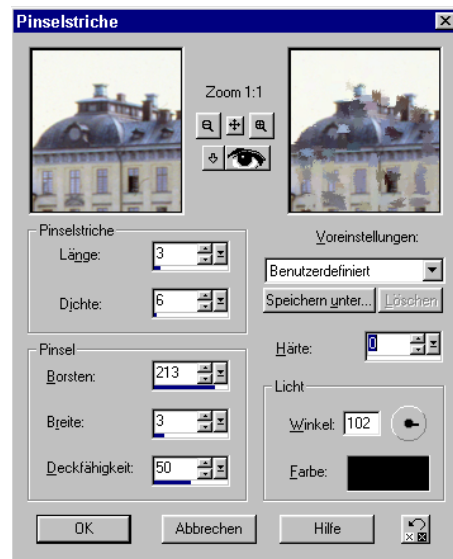
Kapitel 9: Auswählen und Einfügen von Spezialeffekten

Arbeiten mit dem Effekt-Browser

Der Effekt „Pinselstriche“

Nachdem wir in dem letzten Tutorial einige der Funktionen zur Verbesserung und Nachbearbeitung von Fotografien erläutert haben, möchten wir Ihnen nun zwei der Spezialeffekte von Paint Shop Pro vorstellen, mit denen Sie Ihren Bildern einen völlig anderen „Look“ verleihen können. Mit Hilfe des Effektes „Pinselstriche“ können Sie ein Foto zum Beispiel in verschiedene Gemälde-Variationen (Aquarell, Ölbild usw.) umwandeln. Hierzu gehen Sie wie folgt vor:


1. Öffnen Sie mit dem Browser von Paint Shop Pro das Bild „Gebäude.psp“ in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ Ihrer Festplatte.
2. Aktivieren Sie den Effekt-Browser mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Effekt-Browser**. In der linken Hälfte des Browsers zeigt Ihnen Paint Shop Pro nun eine Liste aller verfügbaren Effekte an. Sobald Sie auf einen Listeneintrag klicken, wird der Effekt in dem Vorschaufeld auf der rechten Seite dargestellt. Sie können somit sehr gut beurteilen, wie sich die einzelnen Effekte auf Ihr aktives Bild auswirken. Probieren Sie einfach alle Effekte der Liste durch, bis Sie den oder die Effekte gefunden haben, die sich für Ihr Bild besonders eignen. Die Effekte werden erst auf das Bild angewendet, wenn Sie auf das Symbol „OK“ klicken. Bei einigen Effekten öffnet Paint Shop Pro zunächst ein Dialogfenster, mit dem Sie die verschiedenen Optionen des Effektes genau festlegen können. Der Effekt „Pinselstriche“ gehört zu diesen konfigurierbaren Effekten.
3. Experimentieren Sie einfach mit den verschiedenen Einstellungen des Dialogfensters, bis Ihnen der Effekt zusagt. Sie können die Auswirkungen jederzeit mit Hilfe des rechten Vorschaufeldes überprüfen. Um einige vordefinierte Stilarten wie Aquarell- oder Ölmalerei auf Ihr Bild anzuwenden, wählen Sie einfach eine der Voreinstellungen aus dem gleichnamigen Dropdown-Feld aus.
4. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen, und den Effekt in Ihr Bild einzufügen. Falls Ihnen der Effekt nicht zusagt, können Sie ihn jederzeit wieder entfernen, indem Sie auf das Symbol „Rückgängig“  der Symbolleiste klicken.
5. Speichern Sie nun das „Gemälde“ unter einem anderen Namen ab. Hierzu klicken Sie auf den Befehl **Datei > Speichern unter** und legen mit Hilfe des gleichnamigen Dialogfensters den neuen Namen und/oder das neue Verzeichnis für die Speicherung fest.



Kapitel 9: Auswählen und Einfügen von Spezialeffekten

Der Effekt „Modellieren“

Dieser Effekt verwandelt Ihr Bild in ein Flachrelief und überzieht das Bild anschließend mit einem Farbmuster, so daß die Illusion eines bestimmten Materials (Gold, Silber, Marmor usw.) erzeugt wird.

1. Öffnen Sie mit dem Browser von Paint Shop Pro das Bild „Gebäude.psp“ in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ Ihrer Festplatte.
2. Aktivieren Sie den Effekt-Browser mit einem Klick auf den Menüpunkt **Effekte > Effekt-Browser**, wählen Sie aus der Effektliste den Effekt „Modellieren“ aus, und klicken Sie auf „OK“.
3. Experimentieren Sie einfach mit den verschiedenen Einstellungen des Dialogfensters, bis Ihnen der Effekt zusagt. Sie können die Auswirkungen jederzeit mit Hilfe des rechten Vorschaufeldes überprüfen. Wie auch das Effekt-Fenster „Pinelstriche“, verfügt dieses Fenster über ein Feld „Voreinstellungen“. In diesem Feld finden Sie eine Reihe vordefinierter Effekte für verschiedene Materialien wie Holz, Jade, Gold, Silber usw.
4. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen, und den Effekt in Ihr Bild einzufügen. Falls Ihnen der Effekt nicht zusagt, können Sie ihn jederzeit wieder entfernen, indem Sie auf das Symbol „Rückgängig“  der Symbolleiste klicken.
5. Speichern Sie nun das Bild unter einem anderen Namen ab. Hierzu klicken Sie auf den Befehl **Datei > Speichern unter** und legen mit Hilfe des gleichnamigen Dialogfensters den neuen Namen und/oder das neue Verzeichnis für die Speicherung fest.

Einfügen eines Bildrahmens


Wenn Sie einen Rahmen um ein Bild legen, verstärken Sie den Eindruck, es handele sich bei Ihrem digitalen Bild um ein „reales“ Gemälde. Um einen Rahmen einzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie, falls notwendig, die zuvor erstellte Gemälde-Version des Bildes „Gebäude.psp“.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Bild > Bildrahmen**, um den Rahmen-Wizard zu aktivieren.
3. Wählen Sie in dem ersten Wizard-Fenster einen passenden Rahmen für Ihr Bild aus, und klicken Sie auf „Weiter“, um zu dem nächsten Wizard-Fenster zu wechseln.
4. Falls Sie einen Bildrahmen ausgewählt haben, der sich nicht bis zu allen vier Seiten des Bildes erstreckt (z.B. „Holz - Rund“) müssen Sie in dem zweiten Wizard-Fenster eine Farbe auswählen, mit der die Fläche zwischen Bildkanten und Bildrahmen gefüllt werden sollen. Klicken Sie nun auf „Weiter“, um zu dem Positionierungs-Fenster zu wechseln. Dieses Fenster wird für alle Rahmen, die sich bis an die Bildränder erstrecken, bereits als zweites Wizard-Fenster

Kapitel 9: Auswählen und Einfügen von Spezialeffekten

geöffnet. In diesem Fenster legen Sie fest, ob der Rahmen innerhalb des Bildes oder außerhalb des Bildes hinzugefügt werden soll:



- Wenn Sie die Option „Rahmen innerhalb des Bildes“ auswählen, paßt Paint Shop Pro die Abmessungen des Rahmens den Abmessungen des Bildes an. Die ursprünglichen Maße des Bildes werden also nicht verändert. Beachten Sie jedoch, daß in diesem Fall der Rahmen einen Teil des Bildes verdeckt.
- Wenn Sie die Option „Rahmen außerhalb des Bildes“ auswählen, vergrößert Paint Shop Pro die Leinwand des Bildes, so daß der Rahmen um die gesamte Fläche des Originalbildes gelegt werden kann. Hierbei gilt:
 1. Die Leinwand wird um die Maße des Rahmens vergrößert.
 2. Der zusätzliche Leinwandbereich wird immer in der aktuellen Hintergrundfarbe erstellt.
 3. Nach Erstellung des Rahmens ist kein Teil des ursprünglichen Bildes von dem Rahmen verdeckt.
- 5. Klicken Sie auf „Fertigstellen“, um Ihr Bild zu rahmen. Falls Ihnen die Wirkung des Rahmens nicht zusagt, können Sie ihn jederzeit wieder entfernen, indem Sie auf das Symbol „Rückgängig“  der Symbolleiste klicken.
- 6. Speichern Sie nun das Bild unter einem anderen Namen ab. Hierzu klicken Sie auf den Befehl **Datei > Speichern unter** und legen mit Hilfe des gleichnamigen Dialogfensters den neuen Namen und/oder das neue Verzeichnis für die Speicherung fest.

Erstellen von Bildstempeln

Kapitel 10

➤ Einführung	89
➤ Erstellen eines Bildstempels	90
➤ Arbeiten mit einem Bildstempel	94
➤ Erweitern Ihrer Stempelsammlung	94

Einführung


In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Bildstempel schnell und einfach erstellen können, und auf welche Weise sich Bildstempel für Ihre Arbeit mit Grafiken und Fotos nutzen lassen. Bildstempel sind nicht nur hervorragend geeignet, um eine Reihe von Effekten in mehrere Bilder einzufügen, sondern bieten Ihnen auch die Gelegenheit, Ihre persönliche Werkzeugpalette um verschiedene Stempel aus dem Internet oder durch Kreationen Ihrer Freunde zu erweitern. Dieses Kapitel ist in 3 Abschnitte aufgeteilt:

- Erstellen eines Bildstempels mit 12 Objekten
- Einfügen von Stempeln in ein Bild
- Verwalten und Erweitern Ihrer Bildstempel-Sammlung

Kapitel 10: Erstellen von Bildstempeln

Erstellen eines Bildstempels

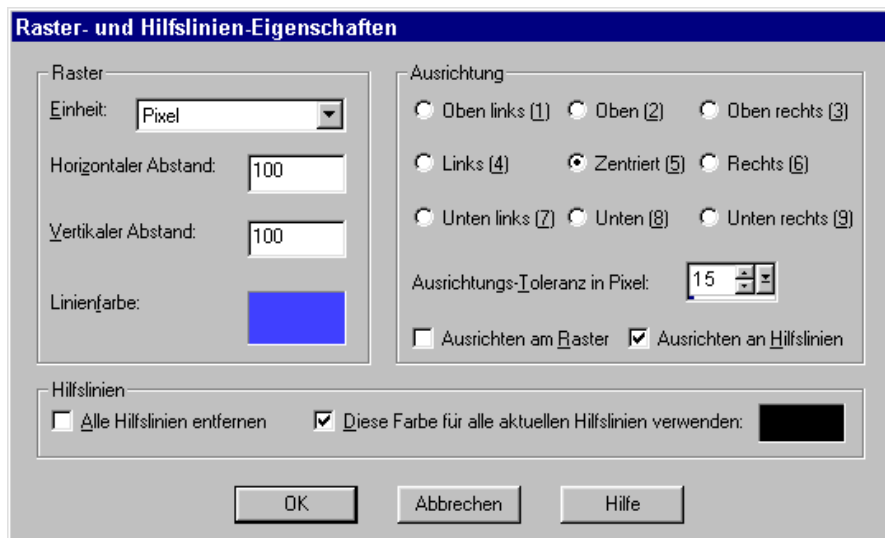
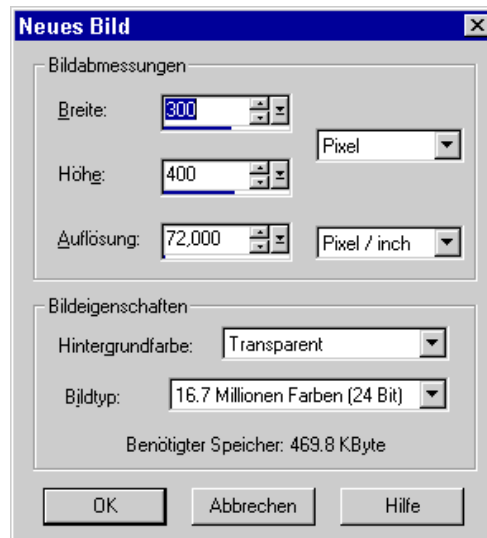
Um einen Bildstempel zu kreieren, müssen Sie lediglich ein Bild in Spalten und Zeilen unterteilen und anschließend in jeder „Zelle“ dieser Tabelle ein Raster- oder Vektor-Objekt platzieren. In dem folgenden Beispiel verwenden wir ein Raster von 3 x 4 Zellen für insgesamt 12 Objekte:

1. Erstellen Sie zunächst ein neues Bild für das Zellenraster. Klicken Sie hierzu auf den Menüpunkt **Datei > Neu** oder das Symbol „Neues Bild“  der Symbolleiste. Legen Sie nun in dem Dialogfenster „Neues Bild“ die folgenden Einstellungen fest:

- Breite: 300 Pixel
- Höhe: 400 Pixel
- Hintergrundfarbe: Transparent
- Bildtyp: 16.7 Millionen Farben (24 Bit)

Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das neue Bild zu erstellen.

2. Falls die Lineale für das neue Bild noch nicht angezeigt werden, aktivieren Sie die Linealdarstellung mit einem Klick auf den Menüpunkt **Ansicht > Lineale**.
3. Führen Sie einen Doppelklick auf eines der Lineale aus, um das Dialogfenster „Raster- und Hilfslinien-Eigenschaften“ zu öffnen:




Kapitel 10: Erstellen von Bildstempeln

4. Nehmen Sie nun die folgenden Raster-Einstellungen vor:

- Einheit: Pixel
- Horizontaler Abstand: 100
- Vertikaler Abstand: 100
- Linienfarbe: Klicken Sie auf das Farbfeld, und wählen Sie als Farbe ein gut sichtbares Blau aus (die Standardfarbe „Grau“ ist bei einem transparenten Hintergrund schwer zu erkennen). Ein Linksklick öffnet das Dialogfenster „Farbe“ und ein Rechtsklick das Dialogfenster „Zuletzt verwendete Farben“.
- Ausrichtung: Zentriert
- Ausrichtungs-Toleranz: 15
- Aktivieren Sie die Option „Ausrichten an Hilfslinien“

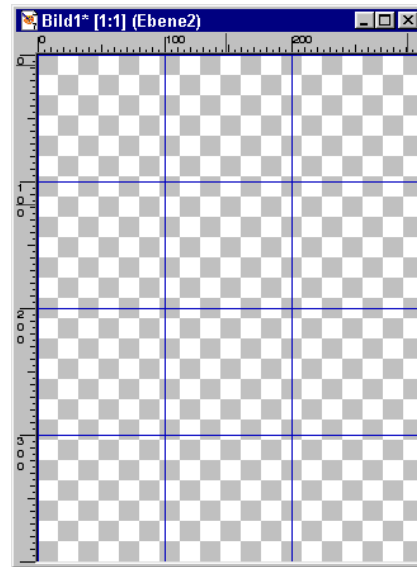
Die Ausrichtungs-Einstellungen werden später für die präzise Platzierung der Sterne in den Zellen verwendet.

5. Falls die Raster-Anzeige noch nicht aktiviert ist, klicken Sie nun auf den Menüpunkt **Ansicht > Raster**. Mit den in Schritt 4 vorgenommenen Einstellungen ist Ihr Bild nun in ein Raster von 3 x 4 Zellen unterteilt, die jeweils mit einem Objekt gefüllt werden.

6. Platzieren Sie nun in jeder Zelle ein Objekt. Für diese Aufgabe ist das Formen-Werkzeug besonders geeignet, da Sie über dieses Werkzeug Zugriff auf eine umfangreiche Bibliothek vorgefertigter Objekte erhalten. Klicken Sie auf das Symbol „Formen“  der Werkzeugleiste, um das Werkzeug zu aktivieren.

7. Klicken Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette auf das Vorschaufeld oder das Pfeilsymbol, um die Liste der verfügbaren Formen zu öffnen. Wählen Sie einen der Sterne aus der Liste aus, und nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:


- Aktivieren Sie die Option „Antialiasing“.
- Aktivieren Sie die Option „Erstellen als Vektor“.
- Wählen Sie den Linienstil „Vollinie“ aus dem Dropdown-Feld aus.
- Stellen Sie die Linienbreite auf „1“.



Kapitel 10: Erstellen von Bildstempeln

Die Einstellungen der Stil-Palette für die Sternformen




Wählen Sie nun einen Kontur- und/oder Füllstil für den Stern aus, platzieren Sie den Mauszeiger in der ersten Zelle und zeichnen Sie bei gedrückter Maustaste den Stern so, daß er die Grenzl意思en der Zelle nicht überschreitet. Falls notwendig können Sie die Position des Sternes mit Hilfe des Vektor-Auswahlwerkzeuges korrigieren. Klicken Sie hierzu auf das Symbol  der Werkzeugleiste und anschließend auf den Stern. Sie können den Stern nun beliebig verschieben oder seine Größe verändern. Näher Informationen zu dem Auswählen von Stilarten und Texturen finden Sie auf Seite 24 ff und in Kapitel 9 des Referenz-Handbuches.

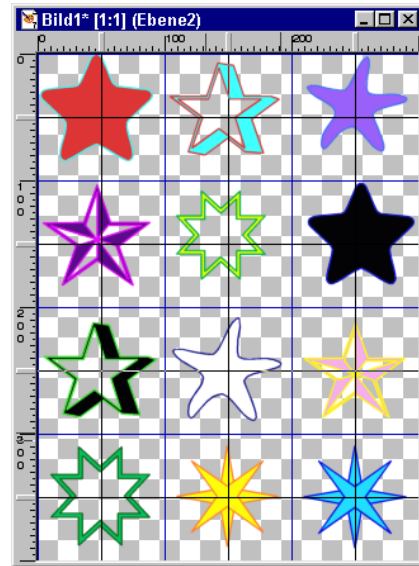
8. Füllen Sie nun auf diese Weise die übrigen 11 Zellen mit verschiedenen Stern- und Stilvariationen, bis Ihr Bild in etwa der Abbildung rechts ähnelt.
9. Als nächstes gilt es, die Sterne genau innerhalb ihrer Zellen auszurichten. Hierzu verwenden wir die automatische Ausrichtung an den Hilfslinien (siehe Abbildung zu Schritt 3). Klicken Sie zunächst auf den Menüpunkt **Ansicht > Hilfslinien**, und erstellen Sie anschließend drei vertikale Hilfslinien an den Positionen „50“, „150“ und „250“. Hierzu platzieren Sie den Mauszeiger auf dem horizontalen Lineal und ziehen ihn dann bei gedrückter linker Maustaste in das Bild. Um die Linien an den drei zuvor genannten Punkten zu platzieren, klicken Sie auf eine Linie, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die Linie mit der Maus an die richtige Stelle. Verfahren Sie nun analog mit dem vertikalen Lineal und erstellen Sie vier horizontale Hilfslinien an den Punkten „50“, „150“, „250“ und „350“.



Kapitel 10: Erstellen von Bildstempeln

Durch diese Hilfslinien haben Sie nun in jede Zelle eine horizontale und eine vertikale Hilfslinie eingefügt. Ihr Bild sollte nun der Abbildung rechts ähneln.

10. Aktivieren Sie nun das Werkzeug „Vektor-Objekt Auswahl“ mit einem Klick auf das gleichnamige Symbol  der Symbolleiste. Klicken Sie auf die einzelnen Objekte und bewegen Sie sie bei gedrückter Maustaste in Richtung des Hilfslinien-Schnittpunktes. Sobald der mittlere Knotenpunkt (siehe Ausrichtungsoption „Zentriert“ in der Abbildung zu Schritt 3) eines Objektes in die Nähe (15 Pixel oder weniger - siehe Einstellung „Ausrichtung-Toleranz“ in der Abbildung zu Schritt 3) dieses Schnittpunktes bewegt wird, richtet Paint Shop Pro die Mitte des Objektes automatisch an dem Hilfslinien-Schnittpunkt, und somit dem Mittelpunkt der Zelle, aus.



11. Nun gilt es, das Bild in einen Stempel umzuwandeln. Da Bildstempel auf nur eine Raster-Ebene mit einer Farbtransparenz beschränkt sind, müssen Sie zunächst die Ebene „Hintergrund“ Ihres Stern-Bildes löschen und die Vektor-Ebene mit den Sternen in eine Raster-Ebene umwandeln. Führen Sie hierzu in der Ebenen-Palette einen Rechtsklick auf das Symbol der Ebene „Hintergrund“ aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Löschen“. Führen Sie nun einen Rechtsklick auf das Ebenen-Symbol der Vektor-Ebene aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Umwandeln in eine Raster-Ebene“.

12. Klicken Sie nun auf den Menüeintrag **Datei > Export > Bildstempel**, um das Dialogfenster „Stempelexport“ zu öffnen. Nehmen Sie nun die folgenden Einstellungen vor:


- Horizontal: 3
- Vertikal: 4
- Gesamt: 12
- Zellenbreite: 100
- Zellenhöhe: 100
- Platzierungsmodus: Ungleichmäßig
- Schrittgröße: 200
- Auswahlmodus: Beliebig
- Stempelname: Sterne



13. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und den Stempel in dem Stempelverzeichnis von Paint Shop Pro zu speichern. In der Standardeinstellung verwendet Paint Shop Pro das Unterverzeichnis „Tubes“ für die Speicherung der Bildstempel.

Kapitel 10: Erstellen von Bildstempeln

Arbeiten mit einem Bildstempel

1. Erstellen Sie ein neues Bild mit beliebigen Maßen, einer beliebigen Hintergrundfarbe und einer Farbtiefe von 24 Bit (16,7 Millionen Farben).
2. Falls die Raster-Anzeige noch aktiv ist, deaktivieren Sie sie mit einem Klick auf den Menüpunkt **Ansicht > Raster**.
3. Aktivieren Sie das Stempelwerkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Bildstempel“  der Werkzeugleiste.
4. Klicken Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette auf das Vorschaufeld oder das Pfeilsymbol, um die Liste der verfügbaren Stempel zu öffnen. Wählen Sie den Stempel „Sterne“ oder einen beliebigen anderen Stempel aus der Liste aus.
5. Klicken Sie auf einzelne Bildpunkte oder bewegen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste über das Bild, um die Stempelbilder einzufügen.

Die Einstellungen der zweiten Karteikarte bestimmen, wie die Stempelobjekte in das Bild eingefügt werden. Nähere Informationen zu dieser Karteikarte finden Sie in dem Referenz-Handbuch oder der Hilfe zu Paint Shop Pro.

Erweitern Ihrer Stempelsammlung

Wenn Sie von einem Ihrer Freunde einen neuen Stempel erhalten oder einige Stempel aus dem Internet herunterladen, müssen Sie diese in einem Verzeichnis ablegen, das von Paint Shop Pro als Quelle für Bildstempel verwendet wird, damit der Stempel in der Liste der Stil-Palette verfügbar wird. In der Standardeinstellung verwendet Paint Shop Pro das folgende Verzeichnis als Hauptquelle und Standard für die Speicherung von Bildstempeln:

C:\Programme\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 7\Tubes

Falls Sie Paint Shop Pro in einem anderen Verzeichnis installiert haben, platzieren Sie die neuen Stempel in dem entsprechenden Ordner.

Auswählen anderer Verzeichnisse für die Stempelspeicherung

Sie können Paint Shop Pro bis zu drei Verzeichnisse angeben, die das Programm nach Bildstempeln durchsuchen soll. Jedes dieser Verzeichnisse kann als Standard für die Speicherung ausgewählt werden. Um diese Einstellungen vorzunehmen, klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Einstellungen > Datei-Speicherpositionen** und anschließend auf den Reiter der Karteikarte „Bildstempel“. Geben Sie einfach einen Pfad in das entsprechende Textfeld ein, oder klicken Sie auf das Symbol „Durchsuchen“, um einen Ordner auszuwählen. Nähere Informationen zu diesem Dialogfenster und der Karteikarte finden Sie in dem Referenz-Handbuch sowie der Hilfe zu Paint Shop Pro.

Arbeiten mit Justierungs-Ebenen

➤ Überblick	95
➤ Analysieren der Histogramm-Anzeige	96
➤ Erstellen einer Niveau-Justierungs-Ebene	97
➤ Bearbeiten der Justierungs-Ebene „Niveaus“	99
➤ Hinzufügen einer Sättigungs-Justierungs-Ebene	100
➤ Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien	100

Überblick

In diesem Tutorial erläutern wir, wie Sie ein Bild mit Hilfe des Histogramm-Fensters analysieren können und die aus dieser Analyse resultierenden Korrekturen mit Hilfe von Justierungs-Ebenen umsetzen. In Kapitel 5 wurden die verschiedenen Korrekturfunktionen direkt auf das Originalbild angewendet. Die in diesem Tutorial erläuterte Methode verwendet einen anderen Ansatz - alle Korrekturen werden in separaten Ebenen über dem Originalbild angelegt und gespeichert. Diese Justierungs-Ebenen verändern zwar das Aussehen des Bildes, nicht jedoch die Daten des Originals. Sie können also die Korrekturen der Justierungs-Ebenen beliebig verändern, ohne das Originalbild zu beeinflussen.

Das für dieses Tutorial verwendete Beispielbild „Blumenkind.jpg“ finden Sie in dem Ordner „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners Ihrer Festplatte „C:“, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben.

Die in diesem Tutorial erläuterte Technik umfaßt die folgenden Schritte:

- Analysieren der zu korrigierenden Bildeigenschaften mit Hilfe des Histogrammes.
- Korrigieren des Bildes mit einer neu erstellten Justierungs-Ebene des Typs „Niveaus“.

Kapitel 11: Arbeiten mit Justierungs-Ebenen


- Bearbeiten der Niveau-Justierungs-Ebene.
- Erstellen einer Justierungs-Ebene des Typs „Farbton/Sättigung/Helligkeit“.
- Speichern des Bildes und Verbinden der Bildebenen.

Die folgende Abbildung zeigt das Originalbild „Blumenkind.jpg“ auf der linken und die korrigierte Version „Blumenkind.psp“ auf der rechten Seite:

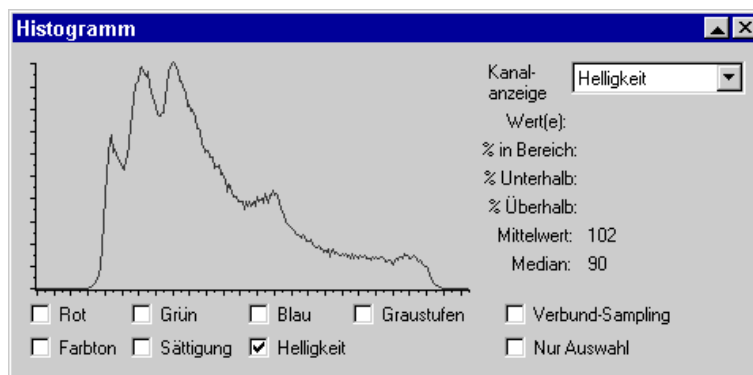


Tip: Bevor Sie mit diesem Tutorial beginnen, möchten wir Ihnen empfehlen, die Beschreibung des Histogramm-Fensters in Kapitel 3 zu studieren.

Analysieren der Histogramm-Anzeige

Öffnen Sie die Datei „Blumenkind.jpg“ und aktivieren Sie das Histogramm mit einem Klick auf das Symbol „Ein-/Ausschalten des Histogramm-Fensters“  der Symbolleiste. Das Histogramm zeigt Ihnen die Verteilung der Pixel für 7 Bildattribute an. Auf der X-Achse wird die Stärke des Attributes und auf der Y-Achse die Anzahl der Pixel abgetragen.

Für unser Bild ist die Helligkeitsverteilung, die durch die gelbe Kurve angezeigt wird, interessant. Wählen Sie in dem Dropdown-Feld „Kanalanzeige“ den Eintrag „Helligkeit“ aus, und deaktivieren Sie unter dem Koordinatensystem alle Kontrollkästchen bis auf das Kästchen „Helligkeit“. Auf der X-Achse werden nun die Helligkeitswerte von 0 (Schwarz) bis 256 (Weiß) angezeigt und die Y-Achse zeigt an, wieviele Pixel für jede einzelne Helligkeitsstufe vorhanden sind.



Kapitel 11: Arbeiten mit Justierungs-Ebenen

Anhand des gelben Graphen lassen sich die Problembereiche des Bildes gut erkennen. Wie Sie sehen, sind die höchsten Spitzen des Graphen und die Mehrzahl der Pixel auf der linken Seite konzentriert. Das heißt, daß die Mehrzahl der Bildpixel über zu geringe Helligkeitswerte verfügt und das Bild somit zu dunkel ist.

Beachten Sie nun das rechte und das linke Ende des Graphen. Der Verlauf des Graphen entlang der X-Achse an beiden Enden bedeutet, daß unser Foto keine Pixel in den hellsten und dunkelsten Bereichen des Helligkeitsspektrums aufweist und sich somit nur über einen Teil des möglichen Spektrums erstreckt. Die dunkelsten und hellsten Pixel bilden die Schattenbereiche und die am stärksten ausgeleuchteten Stellen eines Bildes, die zusammen für den Kontrast des Bildes sorgen. Da unser Foto keine oder nur sehr wenige Pixel dieser Art aufweist, fehlt ihm der Kontrast und es sieht etwas „matschig“ aus. Um dieses Problem zu korrigieren, wandeln wir die hellsten Pixel des Bildes in weiße Pixel und die dunkelsten Pixel in schwarze Pixel um. Hierfür müssen wir zunächst die aktuellen Werte der hellsten und dunkelsten Pixel feststellen.

Um den Wert der dunkelsten Pixel zu ermitteln, bewegen Sie den Mauszeiger auf die linke Seite des Graphen und platzieren ihn auf dem Punkt, an dem der Graph zu steigen beginnt. Der Wert dieser Pixel wird nun auf der rechten Seite des Histogramms angezeigt - er beträgt ungefähr „35“. Mit Hilfe der Niveau-Justierung setzen wir diesen Wert später auf „0“ (Schwarz). Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf die rechte Seite des Graphen und platzieren Sie ihn auf dem Punkt, an dem der Graph auf „0“ zurückfällt - dieser Wert beträgt ungefähr „234“. Den Wert dieser Pixel setzen wir später auf „256“ (Weiß).

Erstellen einer Niveau-Justierungs-Ebene

Wenn Sie die beiden Untermenüs **Farben > Farbeinstellungen** und **Ebenen > Neue Justierungs-Ebene** vergleichen, sehen Sie, daß einige Befehle in beiden Menüs vorhanden sind. In Paint Shop Pro können Sie Farbkorrekturen auf zwei Arten anwenden: einmal direkt als Korrekturfunktion für das Originalbild und einmal als „Korrekturfolie“ auf einer separaten Ebene. Mit Hilfe der Justierungs-Ebenen lassen sich sehr viel präzisere Korrekturen vornehmen, da Sie die unterschiedlichen Einstellungen der einzelnen Korrekturschritte jederzeit nachträglich verändern und aufeinander abstimmen können.

Um die schlechte Helligkeitsverteilung unseres Fotos zu korrigieren, verwenden wir eine Justierungs-Ebene des Typs „Niveaus“.

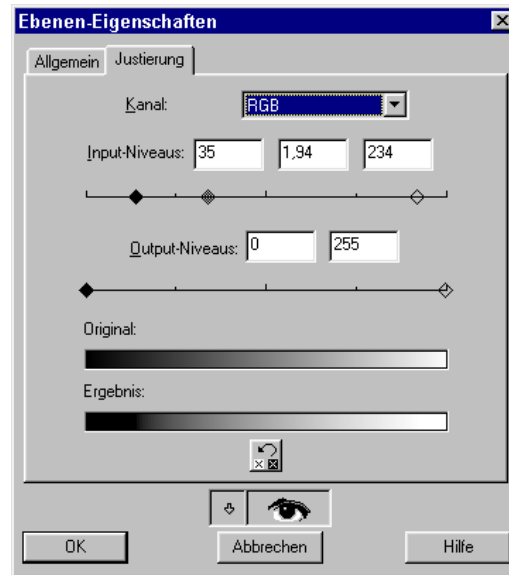
1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Ebenen > Neue Justierungs-Ebene > Niveaus**, um das Dialogfenster „Ebenen-Eigenschaften“ zu öffnen. Die automatisch aktivierte Karteikarte „Justierung“ enthält die Kontrollelemente, die für diese Art der Justierungs-Ebenen typisch sind.
2. Falls die Funktion „Automatische Aktualisierung“ noch nicht aktiviert ist und das gleichnamige Symbol nicht wie ein gedrückter Knopf dargestellt wird, klicken Sie einfach auf das Symbol. Die beiden Symbole „Automatische Aktualisierung“ und „Überprüfen“ sollten stets als

Kapitel 11: Arbeiten mit Justierungs-Ebenen

„gedrückt“ dargestellt (siehe Abbildung unten), also aktiv geschaltet sein, damit Sie die Änderungen in dem Dialogfenster direkt auch an Ihrem Bild sehen können.

3. Wählen Sie in dem Dropdown-Feld „Kanal“ den Eintrag „RGB“ aus, um alle Kanäle gleichzeitig zu bearbeiten und somit die Helligkeitswerte zu verschieben. Sie können über dieses Feld auch einen der drei Farbkanäle „Rot“, „Grün“ oder „Blau“ separat auswählen und anschließend bearbeiten.

Wir verwenden nun die Input-Niveauelemente. Jede der drei Boxen steht mit einem der Diamanten auf dem darunter liegenden Schieberegler in Verbindung. Um einen Wert zu verändern, können Sie entweder über Ihre Tastatur einen Wert in die Box eingeben oder auch mit der Maus den entsprechenden Diamanten verschieben. In den Boxen links und rechts werden die Werte für die dunkelsten und die hellsten Pixel in dem Foto angegeben.

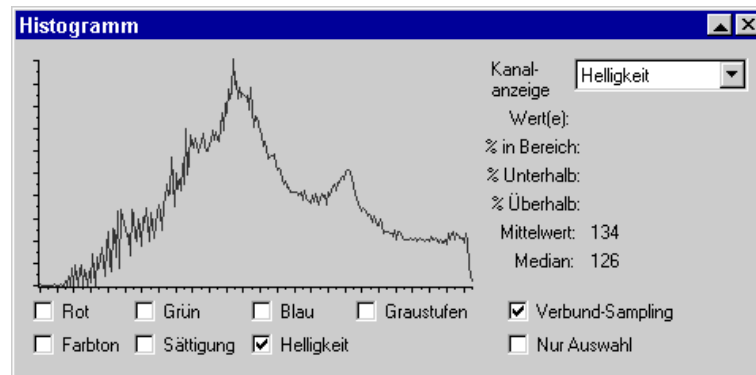


In der mittleren Box ist der Gammawert, der Wert für die Mitteltöne des Bildes, aufgeführt. In der Standardeinstellung ist in der linken Box ein Wert von „0“ und in der rechten Box ein Wert von „255“ eingetragen - diese beiden Werte entsprechen dem niedrigsten und dem höchsten Helligkeitswert auf der X-Achse des Histogrammes. Wenn wir nun diese Werte durch die aktuellen Werte der hellsten und dunkelsten Pixel in unserem Bild ersetzen, färbt Paint Shop Pro alle Pixel, deren Werte dem untersten (linken) Wert entsprechen bzw. unter diesem Wert liegen in der Farbe „Schwarz“ ein und wandelt alle Pixel, deren Werte dem höchsten (rechten) Wert entsprechen bzw. über diesem Wert liegen in „Weiß“ um.


4. In unserem Foto betrug der niedrigste Wert ungefähr „35“. Tragen Sie nun in die linke Box „35“ ein - wie Sie sehen wird das Foto deutlich abgedunkelt.
5. Tragen Sie nun „234“ (den Wert für die hellsten Pixel unseres Bildes) in die rechte Box ein. Obwohl das Foto nun besser aussieht, ist es immer noch zu dunkel. Wir müssen den Großteil der Pixel in den helleren Bereich des Spektrums verschieben.
6. Verschieben Sie bei gedrückter Maustaste den grauen Diamanten unter der mittleren Box nach links, um den Gammawert zu erhöhen. Hierdurch werden die Mitteltöne des Bildes aufgehellt. Wie Sie sehen lassen sich die Details in dem Gesicht des Mädchens nun deutlicher erkennen.
7. Sobald Sie mit der Detailtiefe des Gesichts zufrieden sind, klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und die neuen Einstellungen für das Bild zu übernehmen.
8. Aktivieren Sie in dem Histogramm-Fenster die Option „Verbund-Sampling“, um die kombinierte Helligkeitsverteilung der beiden Ebenen anzuzeigen. Wie Sie sehen, erstreckt sich der

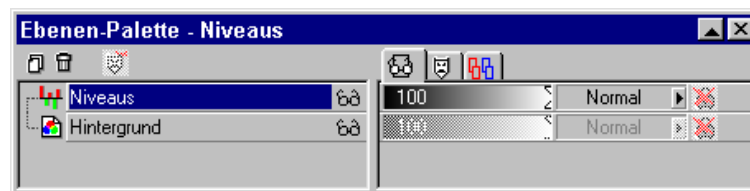
Kapitel 11: Arbeiten mit Justierungs-Ebenen



Graph nun über das gesamte Spektrum und ein Großteil der Pixel wurde nach rechts verschoben.



Bearbeiten der Justierungs-Ebene „Niveaus“

Falls die Ebenen-Palette noch nicht auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird, klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Ebenen-Palette“  der Symbolleiste, um sie zu aktivieren. Wie Sie sehen, befindet sich ein neues Symbol für die Justierungs-Ebene über dem Symbol des Originalbildes.



Alle von uns durchgeführten Änderungen sind in der neuen Justierungs-Ebene enthalten. Wenn Sie auf das Symbol „Ein-/Ausschalten der Ebenen-Sichtbarkeit“  neben dem Symbol der Justierungs-Ebenen klicken, wird diese ausgeblendet, und Sie sehen das Originalbild ohne die Korrekturen. Wenn Sie erneut auf das Symbol „Ein-/Ausschalten der Ebenen-Sichtbarkeit“  klicken, wird die Ebene wieder eingeblendet, und die Korrekturen kommen erneut zum Tragen.

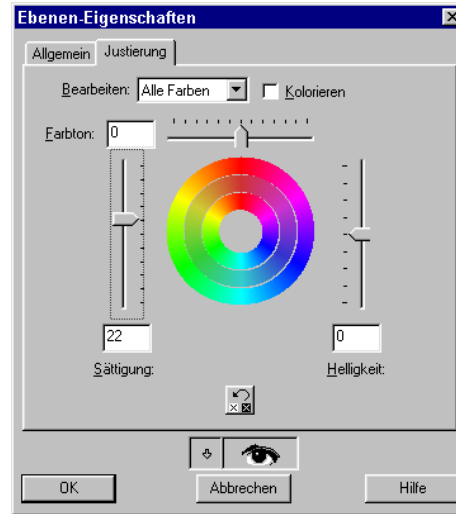
Da sich die Korrekturen auf einer separaten Ebene befinden, können Sie die Korrektoreinstellungen schnell und einfach verändern:

1. Führen Sie in der Ebenen-Palette einen Doppelklick auf das Symbol der Justierungs-Ebene „Niveaus“ aus, um das Dialogfenster „Ebenen-Eigenschaften“ erneut zu öffnen.
2. Experimentieren Sie mit den Einstellungen und den Positionen der Diamanten, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht.
3. Klicken Sie auf „OK“, um die neuen Einstellungen zu übernehmen.

Kapitel 11: Arbeiten mit Justierungs-Ebenen

Hinzufügen einer Sättigungs-Justierungs-Ebene

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Ebenen > Neue Justierungs-Ebene > Farbton/Sättigung/Helligkeit**, um das Dialogfenster „Ebenen-Eigenschaften“ zu öffnen.
2. Wählen Sie in dem Dropdown-Feld „Bearbeiten“ den Eintrag „Alle Farben“ aus.
3. Falls die Funktion „Automatische Aktualisierung“ noch nicht aktiviert ist und das gleichnamige Symbol nicht wie ein gedrückter Knopf dargestellt wird, klicken Sie einfach auf das Symbol. Die beiden Symbole „Automatische Aktualisierung“ und „Überprüfen“ sollten stets als „gedrückt“ dargestellt (siehe Abbildung rechts), also aktiv geschaltet sein, damit Sie die Änderungen in dem Dialogfenster direkt auch an Ihrem Bild sehen können
4. Verschieben Sie den Regler „Sättigung“, bis die Darstellung der Bildfarben Ihren Vorstellungen entspricht.
5. Klicken Sie auf „OK“, um die neuen Einstellungen für das Bild zu übernehmen.



Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien

Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Speichern unter**, wählen Sie als „Dateityp“ „Paint Shop Pro Image (*.psp)“ aus, und geben Sie in das Feld „Dateiname“ die gewünschte Bezeichnung für das Bild ein. Klicken Sie nun auf „Speichern“, um das Bild zu speichern. Indem Sie alle Ihre Bilder nach der vollständigen Bearbeitung als PSP-Dateien abspeichern, können Sie sicherstellen, daß sich die verschiedenen Ebenen und andere Eigenschaften des Bildes auch zu einem späteren Zeitpunkt noch bearbeiten lassen. Wenn Sie Ihre Bilder unter einem anderen Format speichern möchten, sollten Sie stets eine „Master-Kopie“ im PSP-Format speichern, da nur dieses Format alle Ebenen-Informationen speichert, und manche anderen Dateiformate keine Ebenen-Informationen aufnehmen können. Verwenden Sie daher stets die Master-Kopie im PSP-Format, um eine andersformatige Kopie wie folgt zu erstellen:

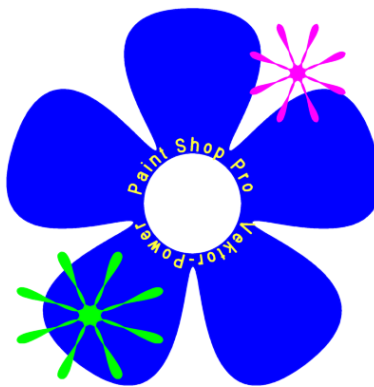
1. Verbinden Sie die Bildebenen der Master-Kopie mit Hilfe des Befehls **Ebenen > Verbinden > Alle verbinden (glätten)**.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Kopie speichern unter**, und wählen Sie ein Dateiformat und einen Namen für die Kopie aus. Klicken Sie auf „Speichern“, um das Dialogfenster „Kopie speichern unter“ zu schließen und die Kopie zu speichern.
3. Schließen Sie das Bildfenster der Master-Kopie **ohne** die Änderungen zu speichern.

Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

- Überblick 101
- Erstellen einer neuen Vektor-Grafik 102
- Erstellen des Vektor-Textes. 104
- Vektor-Ebenen und -Werkzeuge in Paint Shop Pro. 107
- Tips und Anregungen zu der Arbeit mit Vektor-Grafiken 108

Überblick

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Hilfe der vorgefertigten Formen des Formen-Werkzeuges und den Vektor-Textfunktionen von Paint Shop Pro Ihre eigenen Vektor-Grafiken erstellen können.



Dieses Tutorial umfaßt die folgenden Schritte zur Erstellung der oben abgebildeten Grafik:


- Erstellen eines neuen Bildes.

Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

- Einfügen von Formen mit dem Formen-Werkzeug.
- Hinzufügen von Text zu dem Pfad eines Vektor-Objektes.
- Einfügen von Vektor-Texten in ein Bild.
- Ausblenden des Pfades, auf dem der Text plazierte wurde.

Erstellen einer neuen Vektor-Grafik


Um eine eigene Vektor-Grafik zu kreieren, müssen Sie lediglich ein neues Bild erstellen, die gewünschten Formen auswählen und einfügen und anschließend auf der Leinwand anordnen. Nachdem wir das Blumenmuster erstellt haben, fügen wir noch einen Text in das Bild ein. Um das neue Bild zu erstellen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

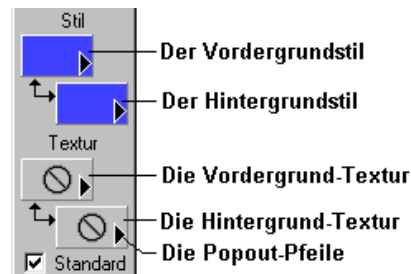
1. Klicken Sie auf das Symbol „Neu“  der Symbolleiste, um das Dialogfenster „Neues Bild“ (siehe Abbildung rechts) zu öffnen, und stellen Sie in dem Dialogfenster die folgenden Optionen ein:

- Breite: 400 Pixel
- Höhe: 400 Pixel
- Hintergrundfarbe: Weiß
- Bildtyp: 16,7 Millionen Farben (24 Bit)





2. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das neue Bild in einem eigenen Bildfenster zu öffnen.
3. Falls die Ebenen-Palette und die Stil-Palette noch nicht auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden, drücken Sie die Taste <L>, um die Ebenen-Palette zu aktivieren und/oder die Taste <O>, um die Stil-Palette zu aktivieren.
4. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Farbe für die Blume mit Hilfe der Farbpalette auszuwählen.

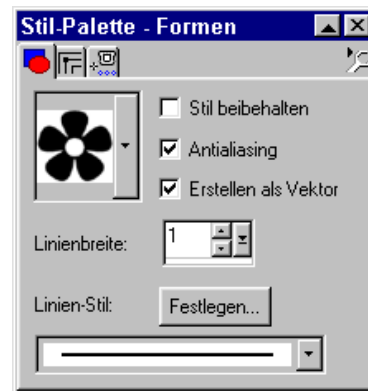
- Legen Sie mit Hilfe des Feldes „Aktive Stilarten und Texturen“ (siehe Ausschnitts-Abbildung rechts) der Farbpalette den Vordergrundstil/Konturstil „Vollfarbe“ fest. Klicken Sie hierzu auf den kleinen schwarzen Popout-Pfeil auf der rechten Seite des Stil-Feldes und anschließend auf das Symbol „Vollfarbe“  des nun geöffneten Stil-Popouts.



- Klicken Sie auf den Popout-Pfeil des Feldes „Hintergrundstil/Füllstil“, und klicken Sie ebenfalls auf das Symbol „Vollfarbe“ des Stil-Popouts.

Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

- Klicken Sie nun auf die Popout-Pfeile für die Texturtafeln, und wählen Sie die Option „Keine“  aus dem Popout aus.
 - Klicken Sie auf das Farbfeld „Vordergrundstil/Konturstil“, um das Dialogfenster „Farbe“ zu öffnen, und wählen Sie aus der linken Spalte des Feldes „Grundfarben“ die Farbe „Blau“ per Mausklick aus. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen, und die Farbe für den Stil zu übernehmen.
 - Klicken Sie auf das Farbfeld für den Füllstil, und wählen Sie die gleiche blaue Farbe aus, die Sie für den Konturstil eingestellt haben.
5. Aktivieren Sie die Option „Standard“ am unteren Ende der Farbpalette.
6. Um die blaue Blume einzufügen, aktivieren Sie zunächst das Formen-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Formen“  der Werkzeugleiste.
7. Legen Sie nun in der Stil-Palette die folgenden Optionen fest:
- Wählen Sie aus der Liste der Formen die Form „Blume 2“ aus. Klicken Sie hierzu auf das Pfeilsymbol neben dem Vorschaufeld in der linken oberen Ecke, und wählen Sie einfach die gewünschte Form mit einem Mausklick aus.
 - Deaktivieren Sie die Option „Stil beibehalten“.
 - Aktivieren Sie die Option „Antialiasing“.
 - Aktivieren Sie die Option „Erstellen als Vektor“.
 - Legen Sie über das gleichnamige Kombinationsfeld eine Linienbreite von „1“ fest.
 - Wählen Sie aus dem Dropdown-Feld „Linien-Stil“ eine dünne Vollinie aus.
8. Um die Blume zu zeichnen, klicken Sie auf einen Bildpunkt, halten die linke Maustaste gedrückt und bewegen die Maus. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die Blume fast den gesamten Hintergrund des Bildes füllt.
9. Verschieben Sie die Blume nun so, daß der Blumenmittelpunkt ungefähr in der Mitte des Bildes liegt. Klicken Sie hierzu einfach auf das kleine Quadrat in der Mitte der Blume, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Blume zu positionieren. Klicken Sie anschließend auf die Quadrate in den Seitenrändern des Begrenzungsrahmens der Blume, und verschieben Sie diese



Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

Punkte bei gedrückter Maustaste so weit, bis die Blütenblätter fast die Ränder des Bildes berühren (siehe Abbildung auf der vorigen Seite).

10. Um die Farbe für die kleine grüne Blume festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie auf das Farbfeld „Vordergrundstil/Konturstil“ der Farbpalette, um das Dialogfenster „Farbe“ zu öffnen, und wählen Sie aus der linken Spalte des Feldes „Grundfarben“ die Farbe „Grün“ per Mausklick aus. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen, und die Farbe für den Stil zu übernehmen.
- Klicken Sie auf das Farbfeld für den Füllstil, und wählen Sie die gleiche grüne Farbe aus, die Sie für den Konturstil eingestellt haben.

11. Wählen Sie in der Stil-Palette aus der Formenliste die Form „Blume 9“ aus.

12. Klicken Sie auf einen Bildpunkt in der linken unteren Ecke, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Blume zu zeichnen. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die Blumengröße Ihren Vorstellungen entspricht.

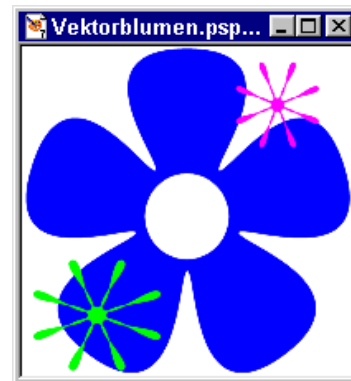
13. Justieren Sie die Größe und Position der grünen Blume wie zuvor für die blaue Blume beschrieben. Lassen Sie jedoch genügend Platz für den Text, der später in der Bildmitte eingefügt wird.

14. Um die Farbe für die kleine pinkfarbene Blume festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie auf das Farbfeld „Vordergrundstil/Konturstil“ der Farbpalette, um das Dialogfenster „Farbe“ zu öffnen, und wählen Sie aus der linken Spalte des Feldes „Grundfarben“ die Farbe „Pink“ per Mausklick aus. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen, und die Farbe für den Stil zu übernehmen.
- Klicken Sie auf das Farbfeld für den Füllstil, und wählen Sie den gleichen Pinkton aus, den Sie für den Konturstil eingestellt haben.

15. Klicken Sie auf einen Bildpunkt in der rechten oberen Ecke, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Blume zu zeichnen. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die Blumengröße Ihren Vorstellungen entspricht. Justieren Sie die Größe und Position der Blume (falls notwendig) wie zuvor beschrieben.

Klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Pluszeichen neben dem Symbol „Ebene 1“. Wie Sie sehen befinden sich nun drei Vektor-Blumen auf dieser Ebene.



Erstellen des Vektor-Textes

Nachdem Sie das Blumenmuster eingefügt haben, gilt es nun den Text einzufügen. Dieser Text wird auf dem Pfad eines zuvor gezeichneten Vektor-Objektes - in unserem Fall eine Ellipse - pla-

Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

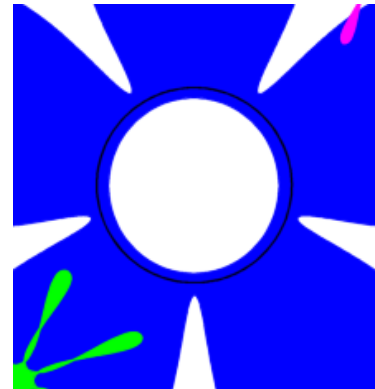
ziert, damit der Text der Kontur der Ellipse folgt. Nach dem Aufsetzen des Textes wird die Kontur der Ellipse unsichtbar geschaltet, so daß der Eindruck entsteht, der Text würde frei im Raum „schweben“ und nicht entlang einer bestimmten Linie verlaufen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:



1. Legen Sie in der Stil-Palette die folgenden Optionen fest:

- Wählen Sie aus der Liste der Formen die Form „Ellipse“ aus.
- Aktivieren Sie die Option „Stil beibehalten“. Wenn Sie diese Option für eine Form aktivieren, wird die Form so gezeichnet, wie Sie in dem Vorschaufeld angezeigt ist. Alle Stil- und Textureinstellungen der Farbpalette werden in diesem Fall ignoriert. Die Optionen „Antialiasing“, „Linienbreite“ und „Linien-Stil“ sind nicht länger verfügbar, nachdem Sie „Stil beibehalten“ aktiviert haben, da Paint Shop Pro automatisch die drei Einstellungen dieser Optionen verwendet, mit denen die Form entwickelt wurde.
- Aktivieren Sie die Option „Erstellen als Vektor“



2. Klicken Sie auf einen Bildpunkt in der Bildmitte, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Ellipse zu zeichnen. Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die Größe Ihren Vorstellungen entspricht. Die Ellipse sollte ungefähr die weiße Mitte der Blume umschließen. Justieren Sie die Größe und Position der Ellipse (falls notwendig) wie zuvor beschrieben. Lassen Sie zwischen dem Rand der Ellipse und der weißen Mitte der Blume etwas Platz (siehe Ausschnittsabbildung rechts), damit später der untere strich des „p“ von „Shop“ noch gut in der gelben Farbe auf dem blauen Blumenuntergrund zu sehen ist und nicht in die weiße Mitte „rutscht“.







3. Nun gilt es den Text einzufügen. Aktivieren Sie das Text-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Text“  der Werkzeugleiste, und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Umriß der Ellipse. Paint Shop Pro fügt nun einen Bogen unter dem „A“ des Textwerkzeuges ein , um anzuzeigen, daß der Text den Sie erstellen, auf diesem Pfad platziert wird.
4. Drücken Sie die linke Maustaste, um das Dialogfenster „Text einfügen“ (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) zu öffnen.

Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

Das Dialogfenster „Text einfügen“



5. Geben Sie Ihren Text in das entsprechende Feld ein, und stellen Sie für Schriftart und Schriftgröße die Einstellungen der obigen Abbildung ein. Um die Stil-Optionen festzulegen, klicken Sie in dem Feld „Stil“ auf den schwarzen Popout-Pfeil der Tafel „Umriß“, wählen die Option „Vollfarbe“  aus und klicken anschließend auf die Umriß-Tafel zum Öffnen des Dialogfensters „Farbe“. Wählen Sie „Gelb“ oder eine andere Farbe Ihrer Wahl aus, und klicken Sie auf „OK“. Klicken Sie nun in dem Feld „Stil“ auf den Popout-Pfeil der Tafel „Füllung“, und wählen Sie die gleiche Farbe aus, die Sie für den Umriß festgelegt haben. Stellen Sie anschließend über die Popout-Pfeile der Tafeln „Umriß“ und „Füllung“ des Feldes „Textur“ die Option „Keine Textur“  ein. Klicken Sie anschließend auf „OK“, um den Text auf dem Pfad der Ellipse abzusetzen.
6. Um nun die Ellipse auszublenden, klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol „Objekt sichtbar/unsichtbar schalten“  neben dem Objekt-Symbol „Ellipse“. Paint Shop Pro versteht dieses Symbol nun mit einem roten „X“ , um anzuzeigen, daß das entsprechende Vektor-Objekt unsichtbar geschaltet wurde.
7. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Auswahl > Keine Auswahl**, um eventuell bestehende Auswahlrahmen aus dem Bild zu entfernen.
8. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Speichern unter**, um das Bild als PSP-Datei zu speichern (siehe nächster Abschnitt).

Verbinden der Bildebenen und Speichern von Bildkopien

Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Speichern unter**, wählen Sie als „Dateityp“ „Paint Shop Pro Image (*.psp)“ aus, und geben Sie in das Feld „Dateiname“ die gewünschte Bezeichnung für das Bild ein. Klicken Sie nun auf „Speichern“, um das Bild zu speichern. Indem Sie alle Ihre Bilder nach der vollständigen Bearbeitung als PSP-Dateien abspeichern, können Sie sicherstellen, daß sich die verschiedenen Ebenen und andere Eigenschaften des Bildes auch zu einem späteren Zeitpunkt noch bearbeiten lassen. Wenn Sie Ihre Bilder unter einem anderen Format speichern möchten, sollten Sie stets eine „Master-Kopie“ im PSP-Format speichern, da nur dieses Format alle Ebenen-Informationen speichert, und manche anderen Dateiformate keine Ebenen-Informationen aufnehmen können. Verwenden Sie daher stets die Master-Kopie im PSP-Format, um eine andersformatige Kopie wie folgt zu erstellen:

1. Verbinden Sie die Bildebenen der Master-Kopie mit Hilfe des Befehls **Ebenen > Verbinden > Alle verbinden (glätten)**.
2. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Kopie speichern unter**, und wählen Sie ein Dateiformat und einen Namen für die Kopie aus. Klicken Sie auf „Speichern“, um das Dialogfenster „Kopie speichern unter“ zu schließen und die Kopie zu speichern.
3. Schließen Sie das Bildfenster der Master-Kopie **ohne** die Änderungen zu speichern.


Vektor-Ebenen und -Werkzeuge in Paint Shop Pro

Sie können in Paint Shop Pro drei verschiedene Ebenen-Typen erstellen: Raster-Ebenen, Vektor-Ebenen und eine spezielle Sonderform der Raster-Ebenen - die Justierungs-Ebenen. Die Raster-Ebenen sind Pixel-orientiert, während die Vektor-Ebenen Objekt-orientiert aufgebaut sind. Raster-Bilder (und Raster-Ebenen) kombinieren verschiedene Einheiten farbigen Lichtes (genannt „Pixel“), um ein Objekt darzustellen. Wenn Sie die Bildschirmvergrößerung erhöhen, lassen sich diese Pixel als kleine Quadrate erkennen. Sobald Sie ein Objekt innerhalb eines Raster-Bildes oder einer Raster-Ebene verschieben, bewegen Sie auch die Pixel, und beeinflussen somit den Aufbau des gesamten Bildes.





Eine Vektor-Ebene verwendet hingegen keine Pixel, um ein Objekt darzustellen, sondern speichert die Eigenschaften des Objektes, wie zum Beispiel Größe und Position, innerhalb des Bildes als mathematische Informationen ab. Wenn das Bild nun geöffnet wird, stellt Paint Shop Pro das Vektor-Objekt auf der Grundlage dieser Informationen dar. Da es sich bei diesen Objekten um unabhängige Bildelemente handelt, lassen sie sich beliebig verschieben, ohne den Rest des Bildes zu beeinflussen.

Ein weiterer Vorteil der Vektor-Ebenen besteht darin, daß sie sich in jedes beliebige Bild einfügen lassen - d.h. Bilder, die aufgrund ihrer Farbtiefe nur eine Raster-Ebene enthalten (also keine Graustufen- oder 24-Bit Farbbilder sind), können durchaus mehrere Vektor-Ebenen aufnehmen. Wenn Sie die Farbtiefe eines Bildes verringern, verbindet Paint Shop Pro automatisch alle Raster- und Vektor-Ebenen. Sie können jedoch nach der Farbreduzierung weiterhin neue Vektor-Ebenen einfügen - selbst wenn das Bild keine weiteren Raster-Ebenen mehr unterstützt.

Kapitel 12: Arbeiten mit Vektor-Objekten und -Texten

Paint Shop Pro markiert eine Vektor-Ebene in der Ebenen-Palette mit einem speziellen Vektor-Symbol  links neben dem Symbol der Ebene. Falls Sie zu einer Vektor-Ebene ein Vektor-Objekt hinzufügen, markiert Paint Shop Pro diese Ebene automatisch mit einem Plus-Zeichen (+). Wenn Sie auf dieses Plus-Zeichen klicken, sehen Sie die einzelnen Symbole der Vektor-Objekte.

Beachten Sie bitte, daß Sie keine Raster-Objekte auf Vektor-Ebenen plazieren können und ebenfalls keine Vektor-Objekte auf Raster-Ebenen. Wenn Sie ein Vektor-Objekt auf einer Raster-Ebene zeichnen, erstellt Paint Shop Pro automatisch eine eigene Vektor-Ebene für das Objekt. Falls Sie jedoch bereits auf einer Vektor-Ebene arbeiten, wird das Vektor-Objekt lediglich zu der Ebene hinzugefügt.

Mit Hilfe der Werkzeuge „Zeichenstift“ , „Formen“  und „Text“  können Sie sowohl Vektor-Objekte auf Vektor-Ebenen als auch Raster-Objekte auf Raster-Ebenen erstellen. Für die Bearbeitung der Vektor-Objekte enthält Paint Shop Pro ein besonderes Werkzeug „Vektor-Objekt Auswahl“ , das sich nur aktivieren läßt, wenn Sie eine Vektor-Ebene als aktive Ebene ausgewählt haben.

Weitere Informationen zu der Arbeit mit den Vektor-Werkzeugen sowie der Ankerpunkt-Bearbeitung von Vektor-Objekten finden Sie in der Hilfe zu Paint Shop Pro sowie dem Referenz-Handbuch.

Tips und Anregungen zu der Arbeit mit Vektor-Grafiken

Mit Hilfe der Vektor-Werkzeuge und -Funktionen lassen sich beliebig skalierbare Objekte für viele Verwendungszwecke erstellen. Lassen Sie Ihrer Kreativität einfach freien Lauf. Hier nur ein paar Anregungen für die Einsatzmöglichkeiten von Vektor-Grafiken:

- Grafiken wie z.B. Buttons und Navigationsleisten für eine Webseite.
- Umrißzeichnungen für Landkarten, Cartoons und Grußkarten.
- Bearbeitung und Erstellung von Schriftarten.
- Erstellung von Text-Effekten.
- Erstellung von Formen, die in verschiedenen Einzelbildern einer Animation verwendet werden.

Erstellen eines Logos


Kapitel 13

➤ Einführung	109
➤ Erstellen eines Logos	109
➤ Einsetzen des Logos mit dem Formen-Werkzeug	115
➤ Erstellen einer GIF-Datei aus dem Logo	116
➤ Darstellen des Logos auf einer Webseite	116

Einführung

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre eigenen Logos erstellen und so speichern können, daß sie sich später für unterschiedliche Zwecke einsetzen lassen. Das in diesem Tutorial erstellte Bild dient in Kapitel 15 als Vorlage für eine Animation.





Erstellen eines Logos

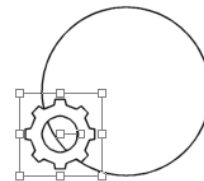
1. Erstellen Sie zunächst ein neues Bild für das Logo. Klicken Sie hierzu auf den Menüpunkt **Datei > Neu** oder das Symbol „Neues Bild“  der Symbolleiste. Legen Sie nun in dem Dialogfenster „Neues Bild“ die folgenden Einstellungen fest:

- Breite: 400 Pixel
- Höhe: 400 Pixel
- Hintergrundfarbe: Weiß
- Bildtyp: 16.7 Millionen Farben (24 Bit)

Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen und das neue Bild zu erstellen.

Kapitel 13: Erstellen eines Logos

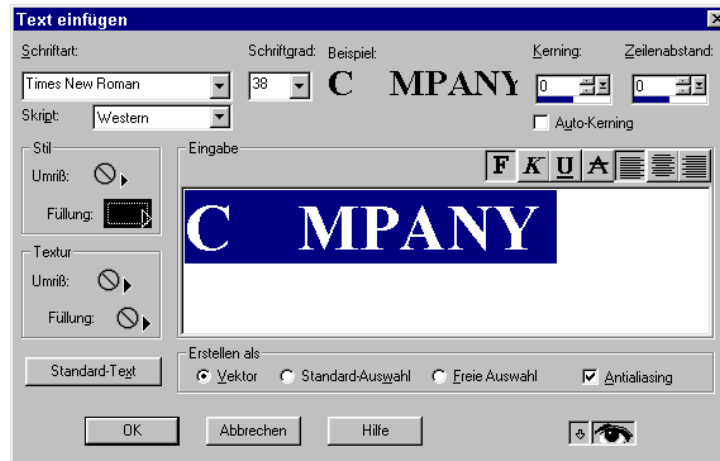
2. Aktivieren Sie das Formen-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Formen“  der Werkzeugleiste, wählen Sie als Form die Ellipse aus, und nehmen Sie die in der Abbildung rechts gezeigten Einstellungen vor.
3. Legen Sie in der Farbpalette als Vordergrund-/Konturstil die Vollfarbe „Schwarz“ und als Hintergrund/Füllstil die Vollfarbe „Weiß“ fest.
4. Zeichnen Sie einen Kreis mit einem Durchmesser von ungefähr 150 Pixel. Hierzu halten Sie die Taste **<Umsch>** gedrückt, bewegen den Mauszeiger auf das Bild, drücken die linke Maustaste und bewegen den Mauszeiger bei gedrückter Maus- und Umschalt-Taste über das Bild. Paint Shop Pro zeigt Ihnen in der Statusleiste stets die aktuelle Position des Mauszeigers innerhalb des Bildes und die daraus resultierende Größe des Objektes an, das Sie gerade zeichnen. Sobald die Größe des Kreises ungefähr 150 Pixel im Durchmesser beträgt, lassen Sie die Maustaste und die Umschalt-Taste wieder los.
5. Plazieren Sie nun den Kreis in der Mitte Ihres Bildes. Aktivieren Sie hierzu das Auswahlwerkzeug für Vektor-Objekte mit einem Klick auf das Symbol  der Werkzeugleiste, klicken Sie auf den Kreis und anschließend auf den Menüpunkt **Objekte > Ausrichtung > Leinwandmitte**.
6. Aktivieren Sie nun wieder das Formen-Werkzeug, wählen Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette aus der Formenliste die Form „Zahnrad 3“ aus, und zeichnen Sie die Form so wie in der Abbildung rechts. Die einfachste Möglichkeit ist hierfür, die Taste **<Alt>** gedrückt zu halten während Sie mit der rechten Maustaste die Form zeichnen, da Sie den Mittelpunkt des Zahnrades somit genau auf der Kreislinie platzieren können, und das Zahnrad symmetrisch erstellt wird.
7. Als nächstes fügen Sie einen Text in das Bild ein. Aktivieren Sie hierzu das Text-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Text“  der Werkzeugleiste. Wenn Sie den Mauszeiger auf das Bild bewegen, nimmt er die folgende Form an:  . Klicken Sie nun auf einen Punkt des Bildes - jedoch nicht innerhalb des Kreises oder auf der Kreislinie, um das Dialogfenster „Text einfügen“ zu öffnen.



Legen Sie in diesem Dialogfenster die Einstellungen fest, die in der Abbildung auf der nächsten Seite zu sehen sind, und geben Sie die Zeichenfolge „C MPANY“ in das Textfeld ein.



Kapitel 13: Erstellen eines Logos

Lassen Sie hierbei einen Freiraum von 4 bis 6 Leerzeichen zwischen dem „C“ und dem „M“, damit das Zahnrad später den Platz des fehlenden „O“ einnehmen kann.



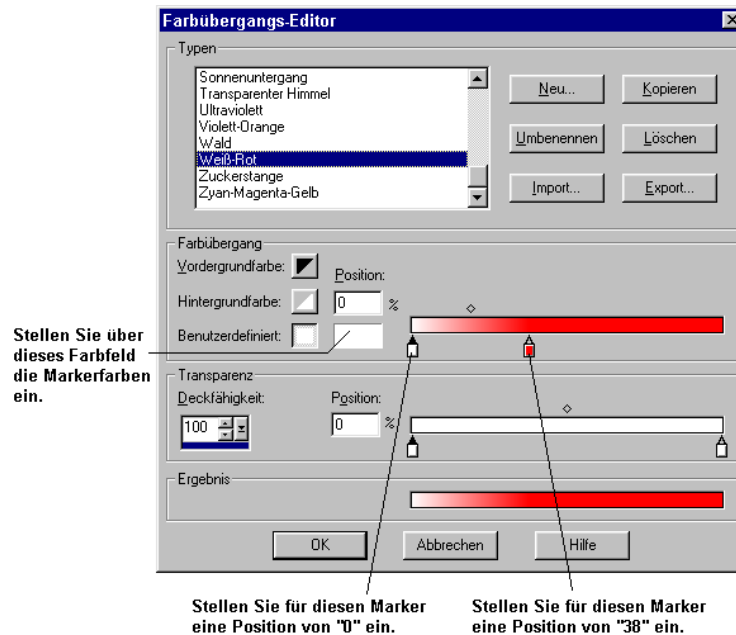
8. Platzieren Sie den Text so in dem Bild, daß das Zahnrad die Stelle des fehlenden „O“ einnimmt Falls das Zahnrad und der Text unterschiedliche Größen aufweisen sollten, vergrößern Sie entweder das Zahnrad, ändern die Schriftgröße oder fügen weitere Leerstellen zwischen dem „C“ und dem „M“ hinzu.



9. Nun gilt es, die weiße Vollfarbe im Inneren des Kreises durch einen Farbübergang, den Sie selbst erstellen werden, zu ersetzen. Hierzu müssen Sie lediglich den Füllstil des Vektor-Kreises ändern. Wählen Sie zunächst den Kreis mit dem Vektor-Auswahlwerkzeug  aus, und klicken Sie anschließend in der Ebenen-Palette auf das Pluszeichen neben dem Symbol der Ebene, die den Vektor-Kreis enthält (der Name dieser Ebene lautet höchstwahrscheinlich „Ebene1“). Führen Sie nun einen Doppelklick auf das Symbol „Ellipse“ (die Schrift dieses Symbol sollte „Fett“ dargestellt sein) aus, um das Dialogfenster „Vektor-Eigenschaften“ zu öffnen.
10. Klicken Sie in dem Feld „Stil“ auf das Pfeilsymbol der Tafel „Füllung“, und wählen Sie aus dem Popout-Streifen statt der weißen Vollfarbe  einen Farbübergang aus. Klicken Sie nun auf die Stiltafel „Füllung“, um das Dialogfenster „Farbübergang“ zu öffnen.
11. Klicken Sie auf das Symbol „Bearbeiten“, um das Dialogfenster „Farbübergangs-Editor“ zu öffnen. In diesem Dialogfenster klicken Sie auf das Symbol „Neu“ und geben in das nun aktivierte Dialogfenster „Neuer Farbübergang“ den Namen „Weiß-Rot“ ein. Klicken Sie auf „OK“, um zu dem Farbübergangs-Editor zurückzukehren.
12. Um einen weiß-roten Farbübergang zu erstellen, nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

Kapitel 13: Erstellen eines Logos

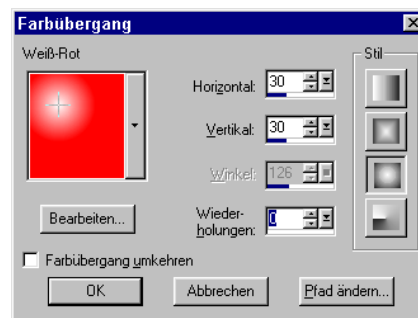
- Klicken Sie auf den ersten Marker und anschließend auf das Farbfeld „Benutzerdefiniert“, um das Dialogfenster „Farbe“ zu öffnen. Legen Sie als Farbe „Weiß“ fest und stellen Sie sicher, daß die Position des ersten Markers „0%“ ist.
- Klicken Sie auf den zweiten Marker und anschließend auf das Farbfeld „Benutzerdefiniert“, um das Dialogfenster „Farbe“ zu öffnen. Legen Sie als Farbe „Rot“ fest, und stellen Sie sicher, daß die Position des zweiten Markers „38%“ ist. Sie können den Marker entweder bei gedrückter Maustaste verschieben oder über Ihre Tastatur den Wert „38“ in das Feld „Position“ eingeben.



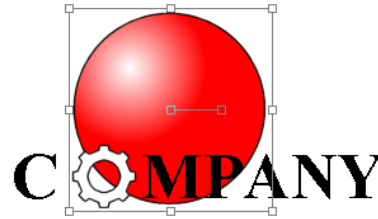
Klicken Sie auf „OK“, um den Farbübergang zu speichern und zu dem Dialogfenster „Farbübergang“ zurückzukehren.

13. Legen Sie nun die folgenden Stil- und Positions-Einstellungen für den Übergang fest:

- Klicken Sie in dem Feld „Stil“ auf das Symbol „Wellenübergang“ (das dritte Symbol von oben).
- Legen Sie für die horizontale und die vertikale Startkoordinate einen Wert von „30“ fest.
- Stellen Sie als Wert für die Wiederholungen „0“ ein.



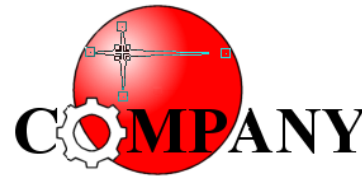
Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen. Der rot-weiße Übergang wird nun in der Stiltafel „Füllung“ des Dialogfensters „Vektor-Eigenschaften“ angezeigt. Klicken Sie erneut auf „OK“, um den Farbübergang auf Ihren Kreis zu übertragen. Ihr Logo sollte nun der Abbildung rechts ähneln.



- 14.** Für den nächsten Text müssen wir noch ein weiteres Objekt einfügen. Stellen Sie zunächst in der Farbpalette für beide Stilarten die Vollfarbe „Weiß“ ein. Aktivieren Sie nun wieder das Formen-Werkzeug, wählen Sie in der ersten Karteikarte der Stil-Palette aus der Formenliste die Form „Stern - 4 Spitzen“ aus, und zeichnen Sie die Form so wie in der Abbildung rechts. Die Größe des Sterns sollte etwa 50 Pixel von Spitze zu Spitze betragen. Plazieren Sie den Stern anschließend so in dem Kreis, daß sein Mittelpunkt auf dem weißen Punkt des Farbübergangs liegt.



- 15.** Falls das Vektor-Auswahlwerkzeug noch nicht aktiv ist, aktivieren Sie es nun und klicken in der ersten Karteikarte der Stil-Palette auf das Symbol „Ankerpunkt-Bearbeitung“. Paint Shop Pro zeigt Ihnen nun die Ankerpunkte, aus denen der Stern aufgebaut ist. Ziehen Sie nun bei gedrückter linker Maustaste den unteren Ankerpunkt des Sternes in Richtung des Zahnrades - ohne das Zahnrad jedoch mit dem Ankerpunkt zu berühren - und ziehen Sie den rechten Ankerpunkt so weit nach rechts, bis er ungefähr auf einer Höhe mit dem Bogen des „P“ in „Company“ ist (siehe Abbildung rechts).



Beenden Sie nun die Ankerpunkt-Bearbeitung, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

Drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <Q>**.

Führen Sie einen Rechtsklick auf den Hintergrund des Bildes aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Bearbeitung beenden“.

- 16.** Als nächstes fügen Sie den zweiten Text in das Bild ein. Aktivieren Sie wieder das Textwerkzeug, klicken Sie auf einen Bildpunkt außerhalb des Kreises, und geben Sie in das Textfeld des Dialogfensters „Text einfügen“ die Zeichenfolge „in ernational gear“ ein. Lassen Sie hierbei einen Freiraum von 2 bis 4 Leerzeichen zwischen dem „n“ und dem „e“, damit der Stern spä-

Kapitel 13: Erstellen eines Logos

ter den Platz des fehlenden „t“ einnehmen kann. Legen Sie alle anderen Einstellungen so wie in der folgenden Abbildung dargestellt fest.



Klicken Sie auf „OK“ und platzieren Sie den Text so, daß der Stern die Position des fehlenden „t“ einnimmt (siehe Abbildung rechts).

17. Als nächstes fügen wir den dritten Text entlang der Kreislinie ein. Platzieren Sie hierzu den Mauszeiger des Text-Werkzeuges auf einem Punkt in der oberen Hälfte der Kreislinie. Der Mauszeiger nimmt nun die folgende Form an:




Dieser Cursor zeigt an, daß der einzufügende Text entlang eines Vektor-Pfades platziert wird. Klicken Sie auf einen Kreispunkt und nehmen Sie in dem Dialogfenster die in der Abbildung rechts dargestellten Einstellungen vor:



Klicken Sie auf „OK“, um den Text entlang der Kreislinie zu plazieren. Ihr Logo sollte nun der rechts dargestellten Abbildung ähneln.




18. Speichern Sie das Bild nun unter dem Namen „Zahnrad Logo.psp“ ab. Für die Speicherung Ihrer Bilder sollten Sie stets eine Kopie im PSP-Format speichern, da in diesem Format alle Vektor- und Raster-Informationen der einzelnen Ebenen erhalten bleiben.
19. Da das Logo im nächsten Abschnitt mit dem Formen-Werkzeug verwendet werden soll, müssen wir aus dem fertigen Bild nun eine Form erstellen. Für den Export müssen zunächst alle Vektor-Objekte in einer Gruppe zusammengefaßt werden. Aktivieren Sie hierzu das Vektor-Auswahlwerkzeug , führen Sie einen Rechtsklick auf das Bild aus, und klicken Sie in dem nun geöffneten Kontextmenü auf den Eintrag „Alle auswählen“. Führen Sie nun entweder einen weiteren Rechtsklick aus, und klicken Sie auf den Eintrag „Gruppieren“, oder klicken Sie auf den Menüpunkt **Objekte > Gruppieren**.
20. Nun brauchen Sie lediglich noch einen Namen für die Gruppe festzulegen. Klicken Sie hierzu in der Ebenen-Palette auf das Pluszeichen neben dem Symbol der Ebene, welche die Vektor-Gruppe enthält - der Name dieser Ebene lautet momentan „Gruppe x“, wobei x die Nummer der Gruppe ist. Führen Sie nun einen Doppelklick auf das Symbol der Gruppe aus, um das Dialogfenster „Vektor-Eigenschaften“ zu öffnen, und geben Sie in das Feld „Name“ die Bezeichnung „Zahnrad Logo“ ein. Diese Bezeichnung wird später in der Liste der Formen angezeigt.
21. Klicken Sie nun auf den Menüpunkt **Datei > Export > Form**. Eventuell blendet Paint Shop Pro nun ein Hinweisenfenster ein, mit der Warnung, daß nur ausgewählte Objekte exportiert werden. Diese Abfrage wird eingeblendet, um sicherzustellen, daß Sie alle gewünschten Elemente vor dem Export auswählen. Klicken Sie auf „OK“, um das Hinweisenfenster zu schließen, und geben Sie in dem nächsten Dialogfenster die Bezeichnung „Zahnrad Logo“ als Dateinamen ein. Klicken Sie erneut auf „OK“, um die neue Form zu speichern.

Einfügen des Logos mit dem Formen-Werkzeug

Sie können das Logo nun in beliebige Bilder einfügen, genauso wie Sie mit allen anderen Formen von Paint Shop Pro verfahren würden. Als Beispiel verwenden wir nun eine Datei, die sich aufgrund ihrer Größe gut für eine Webseite eignet.

1. Klicken Sie auf das Symbol „Neu“ der Symbolleiste, und erstellen Sie mit Hilfe des Dialogfensters „Neues Bild“ ein Bild mit einer Breite von 175 Pixel, einer Höhe von 100 Pixel, einem transparenten Hintergrund und 16,7 Millionen Farben.

Kapitel 13: Erstellen eines Logos

2. Aktivieren Sie das Formen-Werkzeug mit einem Klick auf das Symbol „Formen“  der Werkzeugleiste, wählen Sie als Form das Zahnrad Logo aus, und nehmen Sie die in der Abbildung rechts gezeigten Einstellungen vor.
3. Plazieren Sie den Mauszeiger in der linken oberen Ecke des Bildes, halten Sie die Taste <Umsch> gedrückt, und zeichnen Sie mit der linken Maustaste das Logo möglichst groß in das Bild.



Exportieren des Logos als GIF-Bild

1. Da sich GIF-Bilder hervorragend für Webseiten eignen, müssen wir das Logo-Bild noch umwandeln. Klicken Sie zunächst auf den Menüpunkt **Datei > Export > GIF-Optimierung** und anschließend in dem Dialogfenster „GIF-Optimierung“ auf das Symbol „Wizard verwenden“. Nehmen Sie nun die folgenden Einstellungen in den Wizard-Fenstern vor. Um von einem Fenster zu dem nächsten zu wechseln, klicken Sie auf das Symbol „Weiter“.
 - Seite 1: Klicken Sie auf die Option „Bestehende transparente Bereiche verwenden“.
 - Seite 2: Klicken Sie auf das Farbfeld, und wählen Sie die Farbe „Weiß“ aus.
 - Seite 3: Klicken Sie auf die Option „Nur Web-sichere Farben verwenden“.
 - Seite 4: Bewegen Sie den Schieber in die obere Position, um eine Datei mit der bestmöglichen Qualität zu erstellen.
 - Seite 5: Überprüfen Sie das Bild mit Hilfe des Vorschaufensters. Wenn Sie einige Einstellungen ändern möchten, klicken Sie auf „Zurück“, um zu dem vorherigen Fenster zurückzukehren. Klicken Sie auf „Fertigstellen“, um das Wizard-Fenster zu schließen und das Dialogfenster „Speichern unter“ zu öffnen.
 - Geben Sie als Dateinamen „ZahnradLogo.gif“ ein, und klicken Sie auf „Speichern“. Beachten Sie bitte, daß die Dateinamen von Bildern, die Sie auf einer Webseite platzieren möchten, möglichst keine Leerzeichen enthalten sollten.

Anzeigen des Logos in einem Browser

Um die Darstellung des Logos in einem Web-Browser zu testen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Starten Sie Ihren Browser, und öffnen Sie die Datei „ZahnradLogo.gif“.
- Klicken Sie in Paint Shop Pro auf den Menüpunkt **Ansicht > Vorschau im Web-Browser**.

Wie Sie sehen, lassen sich mit Paint Shop Pro auf schnelle und unkomplizierte Weise Logos für die verschiedensten Verwendungszwecke erstellen.

Aufnahmen von Bildschirmfotos

➤ Einführung	117
➤ Aufnehmen von kompletten Fenstern	117
➤ Aufnehmen von einzelnen Fensterbereichen	118
➤ Arbeiten mit OLE-Schnappschüssen	119

Einführung

In diesem Tutorial werden zwei der Methoden zur Aufnahme eines Bildschirmfotos, auch „Schnappschuß“ genannt, näher erläutert: das Aufnehmen des momentan auf Ihrem Bildschirm aktiven Fensters und das Aufnehmen eines beliebigen Bildschirmbereiches. Wie Sie anhand dieses Handbuches und der Hilfe-Systeme zu Paint Shop Pro und Animation Shop sehen können, werden Bildschirmfotos häufig für die Veranschaulichung von geschriebenen Sachverhalten verwendet.

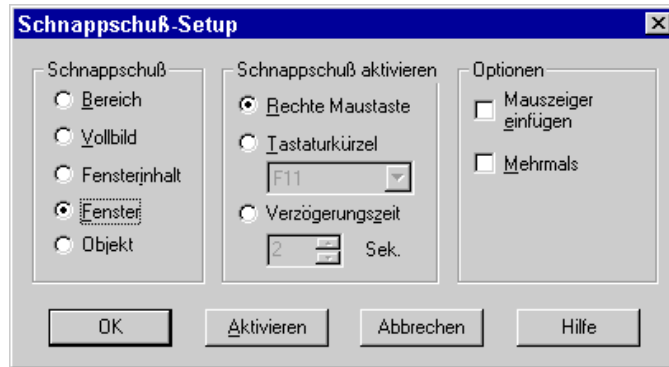
Aufnehmen eines kompletten Fensters


Die Schnappschuß-Variante „Fenster“ eignet sich besonders, um ein Bild von dem momentan auf Ihrem Bildschirm aktiven Fenster zu erstellen. In unserem Beispiel nehmen wir ein Bild von dem Dialogfenster „Neue Animation“ aus Animation Shop auf. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Bevor Sie ein Bild aufnehmen, legen Sie die einzelnen Optionen mit Hilfe des Setup-Fensters der Schnappschuß-Funktion fest. Klicken Sie auf den Befehl **Datei > Import > Schnappschuß > Setup**, um das Konfigurationsfenster für die Schnappschuß-Funktion zu aktivieren.

Kapitel 14: Aufnehmen von Bildschirmfotos

2. Wählen Sie in dem Feld „Schnappschuß“ die Methode „Fenster“ mit einem Mausklick aus.



3. Klicken Sie nun in dem Feld „Schnappschuß aktivieren“ auf die Option „Rechte Maustaste“, um den „Auslöser“ für die Schnappschuß-Funktion zu bestimmen, und klicken Sie anschließend auf das Symbol „Aktivieren“. Paint Shop Pro wird nun minimiert.
4. Starten Sie Animation Shop 3 und klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Neu** oder das Symbol „Neue Animation“  der Symbolleiste, um das Dialogfenster „Neue Animation“ zu öffnen.
5. Um ein Bild dieses Dialogfensters aufzunehmen, bewegen Sie den Mauszeiger auf einen beliebigen Punkt des Fensters und drücken die rechte Maustaste. Das Programmfenster von Paint Shop Pro wird nun wiederhergestellt. Wie Sie sehen, hat Paint Shop Pro nun ein neues Bildfenster geöffnet, das Ihr zuvor aufgenommenes Dialogfenster „Neue Animation“ enthält.
6. Speichern Sie das Bild in dem gewünschten Bildformat ab. Je nach Verwendungszweck werden die Bildschirmfotos häufig mit den Formaten „BMP“, „GIF“ oder „JPG“ gespeichert.

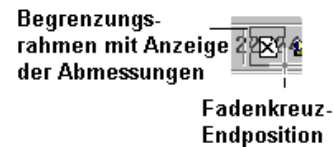
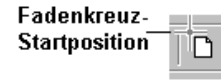
Aufnehmen eines beliebigen Bildschirmbereiches

Die Schnappschuß-Methode „Bereich“ wird häufig eingesetzt, um nur einen bestimmten Teil eines Fensters aufzunehmen - zum Beispiel ein Symbol einer Symbolleiste. In unserem Beispiel erstellen wir ein Bild von dem Symbol „Neue Animation“ der Symbolleiste von Animation Shop. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Bevor Sie ein Bild aufnehmen, legen Sie die einzelnen Optionen mit Hilfe des Setup-Fensters der Schnappschuß-Funktion fest. Klicken Sie auf den Befehl **Datei > Import > Schnappschuß > Setup**, um das Konfigurationsfenster (siehe Abbildung oben) für die Schnappschuß-Funktion zu aktivieren
2. Wählen Sie in dem Feld „Schnappschuß“ die Methode „Bereich“ mit einem Mausklick aus.
3. Klicken Sie nun in dem Feld „Schnappschuß aktivieren“ auf die Option „Rechte Maustaste“, um den „Auslöser“ für die Schnappschuß-Funktion zu bestimmen, und klicken Sie anschließend auf das Symbol „Aktivieren“. Paint Shop Pro wird nun minimiert.

Kapitel 14: Aufnehmen von Bildschirmfotos

4. Starten Sie Animation Shop 3.
5. Plazieren Sie den Mauszeiger ein wenig links und über dem Symbol „Neue Animation“ und drücken Sie die rechte Maustaste. Paint Shop Pro wandelt nun den Mauszeiger in das Fadenkreuz für die Bereichsaufnahme (siehe Abbildung rechts) um. Sie können den Mauszeiger nun beliebig verschieben, bis Sie die richtige Startposition für den Rahmen gefunden haben, mit dem Sie das Symbol markieren möchten
6. Drücken Sie einmal die linke Maustaste, um mit dem Zeichnen des Begrenzungsrahmens zu beginnen - alles innerhalb dieses Rahmens wird später von Paint Shop Pro als Bild aufgenommen. Lassen Sie die Maustaste nach dem ersten Klick unbedingt wieder los - die Rahmenerstellung erfolgt nicht per „Drag and Drop“.
7. Bewegen Sie den Mauszeiger nach rechts unten, um das Symbol „Neue Animation“ mit dem Rahmen einzuschließen. Während Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, werden die Abmessungen des Rahmens (gemessen in Pixel) innerhalb des Rahmens angezeigt.
8. Führen Sie einen weiteren Linksklick aus, um den Endpunkt des Rahmens zu markieren und das Bild aufzunehmen. Das Programmfenster von Paint Shop Pro wird nun wiederhergestellt. Wie Sie sehen hat Paint Shop Pro nun ein neues Bildfenster geöffnet, das Ihr zuvor aufgenommenes Symbol „Neue Animation“ enthält.
9. Speichern Sie das Bild in dem gewünschten Bildformat ab. Je nach Verwendungszweck werden Bildschirmfotos häufig mit den Formaten „BMP“, „GIF“ oder „JPG“ gespeichert.



Arbeiten mit OLE-Schnappschüssen

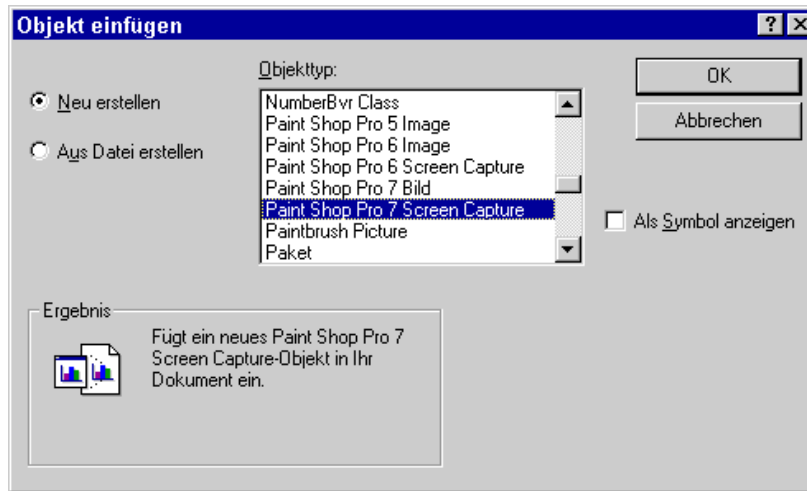
Wie viele andere Windows-Programme unterstützt Paint Shop Pro auch OLE (Object **L**inking and **E**mbedding). Diese Funktion ermöglicht es Programmen, bestimmte Daten wie Bilder oder Texte zu verwenden, die in anderen Programmen erstellt wurden, und diese Objekte in die eigenen Dokumente einzubinden. Wenn man nun auf eines dieser Objekte einen Doppelklick ausführt, werden die Objekte automatisch zur Bearbeitung in dem Programm geöffnet, mit dem Sie unter Windows verknüpft sind. In unserem Beispiel verwenden wir die OLE-Unterstützung von WordPad und Paint Shop Pro, um ein Bildschirmfoto von der Jasc-Webseite zu erstellen und es in ein WordPad-Dokument einzufügen. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Starten Sie Ihren Web-Browser, und gehen Sie zu der Webseite von Jasc Software (www.jasc.com).
2. Starten Sie WordPad mit einem Klick auf den Menüpunkt **Start > Programme > Zubehör > WordPad**. Geben Sie in das neue WordPad-Dokument den folgenden Text ein, und drücken Sie anschließend zweimal die Taste **<Eingabe>**, um zwei leere Zeilen unter dem Text einzufügen:

Kapitel 14: Aufnehmen von Bildschirmfotos

„Die Jasc-Website wurde kürzlich neu gestaltet. Hier sehen Sie die neue Navigationsleiste am oberen Rand der Hauptseite:“

3. Plazieren Sie den Cursor von WordPad am Anfang der zweiten leeren Zeile, und klicken Sie anschließend auf den Menüpunkt **Einfügen > Objekt**, um das Dialogfenster „Objekt einfügen“ zu öffnen:

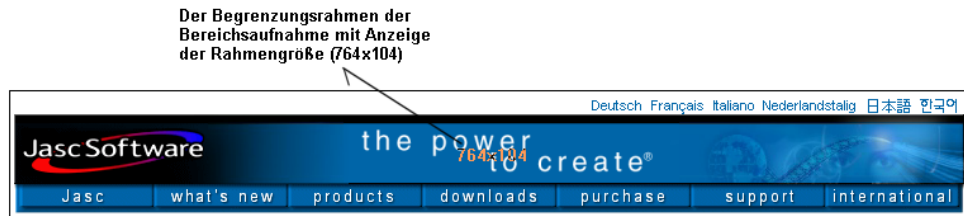


Wählen Sie wie in der Abbildung gezeigt den Eintrag „Paint Shop Pro 7 Screen Capture“ aus der Liste „Objekttyp“ aus, und aktivieren Sie die Option „Neu erstellen“ links neben der Liste. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfenster „Schnappschuß-Setup“ von Paint Shop Pro 7 zu öffnen.

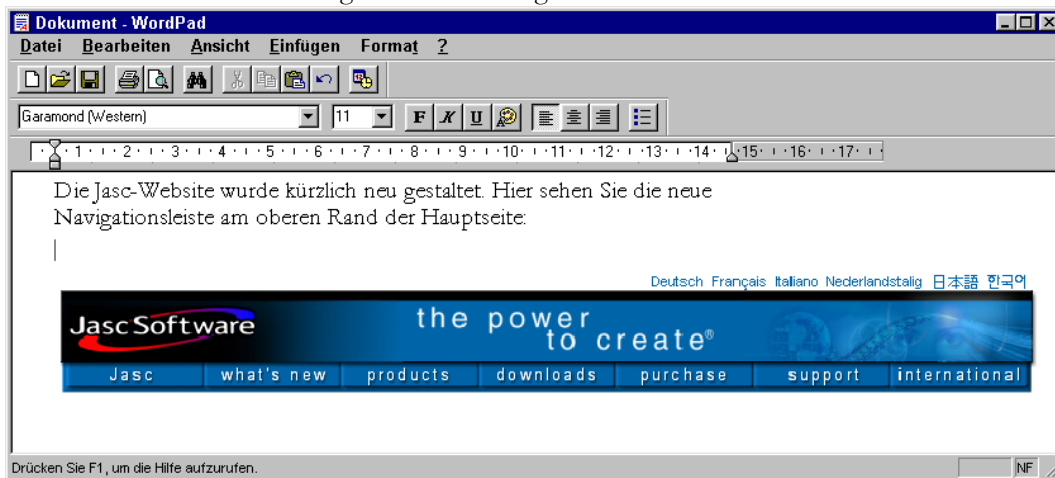
4. Wählen Sie in dem Feld „Schnappschuß“ die Methode „Bereich“ mit einem Mausklick aus.
5. Klicken Sie nun in dem Feld „Schnappschuß aktivieren“ auf die Option „Rechte Maustaste“, um den „Auslöser“ für die Schnappschuß-Funktion zu bestimmen, und klicken Sie anschließend auf das Symbol „Aktivieren“. Paint Shop Pro wird nun minimiert, und die Schnappschuß-Funktion wartet auf Ihre Eingabe.
6. Aktivieren Sie nun Ihren Web-Browser und platzieren Sie den Mauszeiger ein wenig über der Navigationsleiste und rechts von den Links zu den fremdsprachigen Seiten (der Mauszeiger sollte innerhalb des weißen Bereiches außerhalb der Links sein). Drücken Sie die rechte Maustaste. Paint Shop Pro wandelt nun den Mauszeiger in das Fadenkreuz für die Bereichsaufnahme um. Sie können den Mauszeiger nun beliebig verschieben, bis Sie die richtige Startposition für den Rahmen gefunden haben, mit dem Sie den Bereich markieren möchten.

Kapitel 14: Aufnahmen von Bildschirmfotos

7. Bewegen Sie den Mauszeiger nach links unten, um die Navigationsleiste mit dem Rahmen einzuschließen. Während Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, werden die Abmessungen des Rahmens (gemessen in Pixel) innerhalb des Rahmens angezeigt.



Führen Sie einen zweiten Linksklick aus, um den Endpunkt des Rahmens festzulegen und das Bild zu erstellen. Die Schnappschuß-Funktion fügt das Bild nun in Ihr WordPad-Dokument ein - und zwar genau an der Stelle, an der Sie zuvor den Cursor plazierte hatten. Ihr WordPad-Dokument sollte nun der folgenden Abbildung ähneln:



8. Um die Grafik zu bearbeiten, führen Sie in dem WordPad-Dokument einfach einen Doppelklick auf das Bild aus. Paint Shop Pro wird nun automatisch gestartet und die Grafik in einen neuen Bildfenster geöffnet.

Achtung: Wenn Sie das OLE-Bild in Paint Shop Pro bearbeiten, wird das Bild in WordPad mit einem grauen Linienmuster überdeckt. Diese Darstellung zeigt an, daß die Grafik in einem anderen Programm „aktiv“ verwendet wird. Wenn Sie Paint Shop Pro beenden oder das Bildfenster der Grafik schließen, wird das Linienmuster wieder ausgeblendet.

Kapitel 14: Aufnehmen von Bildschirmfotos

Bearbeiten der eingebetteten Grafik

Wie in Schritt 8 auf der vorigen Seite beschrieben, lassen sich eingebettete OLE-Schnappschüsse in ihrem „Ursprungsprogramm“ Paint Shop Pro 7 jederzeit nachbearbeiten. In diesem Teil des Tutorials möchten wir Ihnen demonstrieren, wie mit dieser Verbindung von Programmen auch Änderungen automatisch übernommen werden. Erstellen wir zum Beispiel einen Rahmen mit der Breite von 1 Pixel um das Bild:

1. Führen Sie, falls notwendig, in dem WordPad-Dokument einen Doppelklick auf das Bild aus, um es in Paint Shop Pro 7 zu öffnen.
2. Legen Sie in Paint Shop Pro als Hintergrundfarbe „Schwarz“ fest, und klicken Sie auf den Menüpunkt **Bild > Rahmen hinzufügen**, um das folgende Dialogfenster zu öffnen:



3. Markieren Sie das Kontrollkästchen „Symmetrisch“ per Mausklick mit einem Häkchen und legen Sie über eines der Eingabefelder eine Rahmenstärke von „1“ fest.
4. Wenn Sie nun auf „OK“ klicken, umgibt Paint Shop Pro das Bild mit dem Rahmen und WordPad spiegelt diese Veränderung automatisch wieder.

Tip: Sie müssen das Bild nicht extra in Paint Shop Pro speichern oder das Bildfenster schließen, damit das Bild in dem WordPad-Dokument eingebettet bleibt.

Erstellen einer Web-Animation

Kapitel 15

- Einführung 123
- Erstellen einer Animation mit Paint Shop Pro und Animation Shop . 123
- Animationsqualität und Speicherbedarf 128

Einführung

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie schnell und einfach eine Animation für Ihre Webseite erstellen können. Für dieses Beispiel verwenden wir das in Kapitel 13 entworfene Zahnrad-Logo. Sie finden die Datei „Zahnrad-Logo.psp“ in dem Ordner „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners auf Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben. Die fertige Animation wird 6 Bilder umfassen, die aus den Ebenen des Zahnrad-Bildes erstellt werden.

Erstellen einer Animation mit Paint Shop Pro und Animation Shop

Falls Paint Shop Pro 7 noch nicht aktiviert ist, starten Sie das Programm jetzt über den Menüpunkt **Start > Programme > Jasc Software > Paint Shop Pro 7**.

Kapitel 15: Erstellen einer Web-Animation

1. Klicken Sie auf den Menüpunkt **Datei > Öffnen** oder das Symbol „Öffnen“ der Symbolleiste, und öffnen Sie das Bild „Zahnrad-Logo.psp“ aus dem Ordner „Tutorial-Bilder“ auf Ihrer Festplatte.



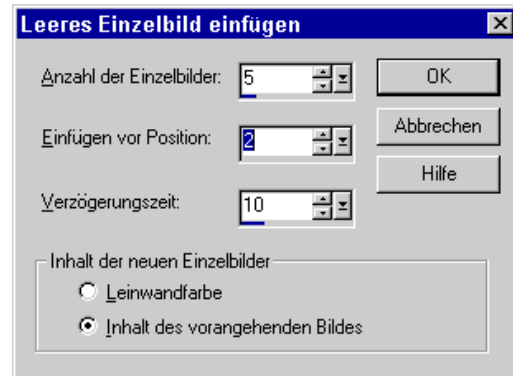
2. Klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol der Ebene „Nur Logo“, um die Ebene zu aktivieren, und kopieren Sie die Ebene anschließend mit Hilfe des Befehls **Bearbeiten > Kopieren** oder der Tastenkombination **<Strg> + <C>** in die Zwischenablage.
3. Starten Sie, falls notwendig, Animation Shop mit Hilfe des Menüpunktes **Datei > Jasc Software Produkte > Animation Shop starten**. Plazieren Sie den Mauszeiger in dem Arbeitsbereich von Animation Shop, und drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <V>**, oder führen Sie einen Rechtsklick auf den Arbeitsbereich aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Einfügen als neue Animation“. Animation Shop öffnet nun ein Einzelbildfenster mit dem Bild aus der Zwischenablage:



Kapitel 15: Erstellen einer Web-Animation

4. Klicken Sie nun auf den Befehl **Animation > Bild hinzufügen > Leer**, und nehmen Sie in dem Dialogfenster „Leeres Einzelbild einfügen“ die folgenden Einstellungen vor:

- Anzahl der Einzelbilder: 5
- Einfügen vor Position: 2
- Verzögerungszeit: 10
- Aktivieren Sie in dem Feld „Inhalt der neuen Einzelbilder“ die Option „Inhalt des vorangehenden Bildes“.



Klicken Sie auf „OK“, um die Animation um fünf neue Bilder zu erweitern, von denen jedes ein Duplikat des ersten Bildes ist.

5. Klicken Sie auf das Symbol von Paint Shop Pro in der Windows-Taskleiste, um das Programm wieder zu aktivieren, und klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol der Ebenen „Zahnrad“. Kopieren Sie die Ebene anschließend mit Hilfe des Befehls **Bearbeiten > Kopieren** oder der Tastenkombination **<Strg> + <C>** in die Zwischenablage.

6. Aktivieren Sie nun wieder das Programmfenster von Animation Shop, platzieren Sie den Mauszeiger in dem Arbeitsbereich und drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <V>**, oder führen Sie einen Rechtsklick auf den Arbeitsbereich aus, und klicken Sie in dem Kontextmenü auf den Eintrag „Einfügen als neue Animation“. Animation Shop öffnet nun ein Einzelbildfenster mit dem Bild des Zahnrades.

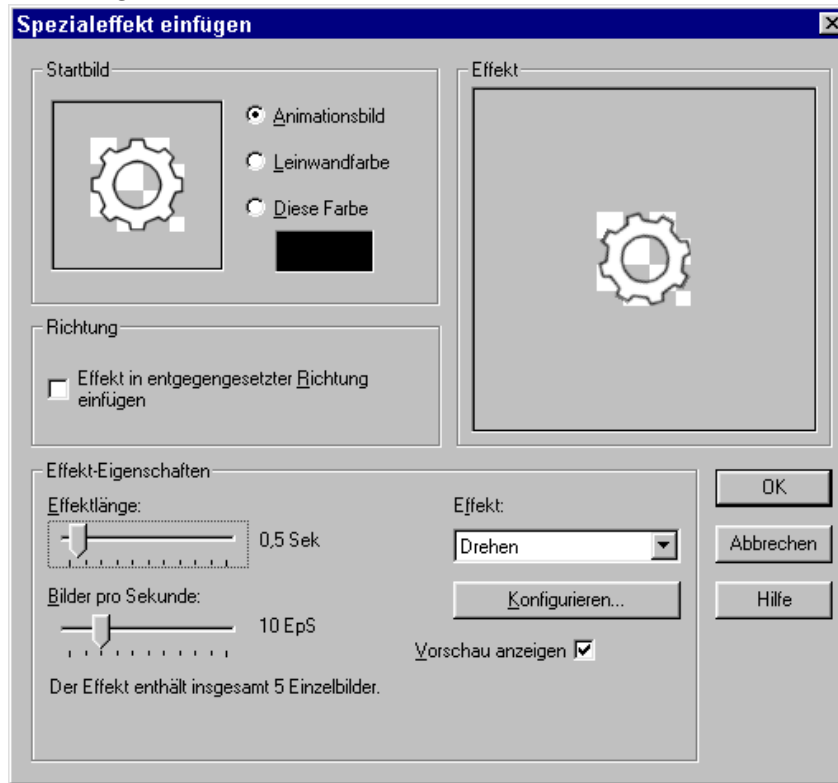
7. Falls das Einzelbild des Zahnrades nicht automatisch ausgewählt wurde, klicken Sie zunächst auf das Bild und anschließend auf den Menüpunkt **Effekte > Spezialeffekt einfügen** (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). Legen Sie nun die folgenden Einstellungen fest:

- Effektlänge: 0,5 Sekunden
- Bilder pro Sekunde: 10 EpS (Einzelbilder pro Sekunde)
- Wählen Sie aus dem Dropdown-Feld „Effekte“ den Eintrag „Drehen“ aus, und klicken Sie auf „Konfigurieren“, um das Dialogfenster „Drehen“ zu öffnen.
- Stellen Sie über das Kombinationsfeld 45° als maximalen Drehwinkel ein, aktivieren Sie die Option „Leinwandfarbe“ des Feldes „Hintergrund“, und klicken Sie anschließend auf „OK“, um zu dem Dialogfenster „Spezialeffekt einfügen“ zurückzukehren.



Kapitel 15: Erstellen einer Web-Animation

In dem Dialogfenster „Spezialeffekt einfügen“, das nun der folgenden Abbildung ähneln sollte, wird am unteren Rand die Zahl der Bilder in dem Effekt mit „5“ angegeben. Dieser Wert bezieht sich lediglich auf die Anzahl der Bilder, die Sie mit dem Effekt neu hinzufügen und nicht auf die gesamte Anzahl der Animationsbilder.



Klicken Sie nun auf das Symbol „OK“, um den Effekt in die Animation einzufügen..

8. Als nächstes müssen wir die Bilder der Zahnrad-Animation in die Logo-Animation einfügen. Hierzu bietet sich die Methode „Drag and Drop“ wegen ihrer guten Positionierungsmöglichkeiten an. Stellen Sie zunächst sicher, daß das erste Bild der Logo-Animation in dem Einzelbildfenster sichtbar ist. Die Nummer der Einzelbilder wird unter dem Bild in der Form „E:n“ angezeigt, wobei n für die Bildnummer steht.

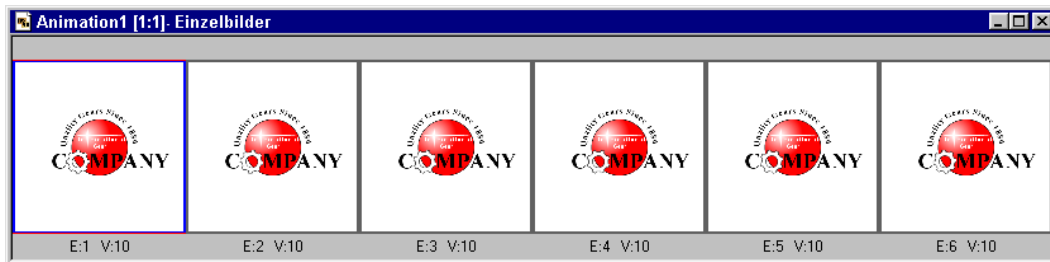
Wählen Sie nun alle Bilder der Zahnrad-Animation mit Hilfe des Menüpunktes **Bearbeiten > Alles auswählen** oder der Tastenkombination **<Strg> + <A>** aus. Plazieren Sie den Mauszeiger auf dem ersten Bild der Zahnrad-Animation, drücken Sie die linke Maustaste, und schieben Sie bei gedrückter Maustaste das Zahnrad-Bild in die Logo-Animation. Plazieren Sie den Mauszeiger hierbei genau zwischen den Buchstaben „C“ und „M“ des Wortes „COMPANY“. Das Bild auf der nächsten Seite zeigt die Position des Mauszeigers. Beachten Sie den Mauszeiger mit dem Seitensymbol innerhalb des Zahnrades.


Kapitel 15: Erstellen einer Web-Animation

Positionierung der Zahnräder mit Drag and Drop.



Während der Positionierung wird das Zahnrad lediglich in dem ersten Einzelbild der Logo-Animation angezeigt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, fügt Animation Shop das Zahnrad in alle verbleibenden Bilder ein. Ihre Animation sollte nun der folgenden Abbildung ähneln:



9. Um zu überprüfen, wie die Animation auf Ihrer Web-Seite aussieht, klicken Sie einfach auf das Symbol „Animationswiedergabe“  der Symbolleiste. Sie sehen wie einfach es sein kann, eine wirkungsvolle Animation zu erstellen.

Kapitel 15: Erstellen einer Web-Animation

Einige Anmerkungen zu Animationsgröße und -qualität

Wenn Sie eine Animation in Animation Shop erstellen, sollten Sie stets die folgenden Punkte beachten:

- Falls Ihre Animation große ungenutzte Flächen enthält, wie zum Beispiel den weißen Rand unserer Logo-Animation, sollten Sie diese Bereiche mit Hilfe des Werkzeuges „Beschneiden“ entfernen. Auf diese Weise reduzieren Sie die Dateigröße und die Animation läßt sich sehr viel schneller von Ihrer Webseite herunterladen; unnötige Wartezeiten für die Besucher werden somit vermieden.
- Bevor Sie die Animation auf Ihrer Webseite plazieren, sollten Sie die Animation als GIF-Datei speichern. Animation Shop startet nun automatisch den Optimierungs-Wizard, mit dem Sie eine Reihe von Optionen zur Verringerung der Dateigröße und für einen schnelleren Download festlegen können.

Nähere Informationen zu dem Werkzeug „Beschneiden“ und dem Optimierungs-Wizard finden Sie in dem Referenz-Handbuch sowie der Hilfe zu Animation Shop.

Unterteilen von Bildern für eine Webseite

- Überblick 129
- Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser 130
- Unterteilen des Bildes für die MouseOver-Buttons. 131
- Erstellen der Standard-Buttons für den Rollover-Effekt 134
- Verwenden des unterteilten Bildes auf einer Webseite 136

Überblick

In diesem Tutorial erläutern wir, wie Sie mit Hilfe der Funktion „Bild-Unterteilung“ ein Bild, in unserem Fall eine Navigationsleiste mit 5 Buttons, für eine Webseite aufteilen und die verschiedenen Teilbereiche/Buttons mit Rollover-Effekten ergänzen, so daß diese Buttons später durch andere Bilder ersetzt werden, wenn ein Besucher Ihrer Webseite den Mauszeiger auf einen der Bildteile bewegt. In unserem Beispiel verwenden wir ein Bild aus dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners auf Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro installiert haben. Falls Sie ein eigenes Bild verwenden möchten, sollten Sie die folgenden Tips beachten: Für diese Art von Bild empfiehlt sich eine Struktur aus 4 Ebenen: Die erste Ebene „Hintergrund“ enthält das Bild, das Sie unterteilen möchten; in der zweiten Ebene befinden sich die Button-Grafiken in ihrem Standard-Zustand; die dritte Ebene enthält die Buttons in ihrem „MouseOver“-Zustand und in der vierten Ebene werden die Button-Texte untergebracht. Sie können die Position der Standard- und MouseOver-Ebene für die Buttons jedoch auch umkehren. Die Reihenfolge der Ebene „Hintergrund“ und „Text“ sollte jedoch immer so sein, daß die Hintergrund-Ebene als die „unterste“ Ebene des Bildes angelegt ist.

Tip: Sie sollten auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis namens „Quelldateien“ anlegen, in dem alle Dateien, die Sie während dieses Tutorials erstellen, gespeichert werden. Alle Bildschirmfotos in diesem Tutorial beziehen sich auf ein solches Verzeichnis auf der Festplatte C:.

Dieses Tutorial umfaßt die folgenden Schritte:

Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

- Öffnen eines Vorlagenbildes aus dem Ordner „Tutorial-Bilder“.
- Unterteilen des Bildes zur Erstellung der Mouseover-Buttons.
- Optimieren und Speichern der Teilbereiche.
- Speichern der Unterteilungs-Einstellungen.
- Laden der Unterteilungs-Einstellungen und Optimieren/Speichern der Standard-Buttons.
- Einfügen eines Rollover-Effektes.

Öffnen von Bildern mit dem Paint Shop Pro Browser


Der Paint Shop Pro Browser stellt eine unkomplizierte visuelle Methode dar, Ihre Bilddateien zu verwalten. Um die Vorlagen-Datei für dieses Tutorial mit Hilfe des Browsers zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Start > Programme > Jasc Software > Paint Shop Pro 7**, um Paint Shop Pro 7 zu starten.
2. Starten Sie den Browser über den Menüpunkt **Datei > Browser**. Das Fenster des Browsers ist in zwei Hälften geteilt: auf der linken Seite wird der Verzeichnisbaum Ihres Computers angezeigt, und auf der rechten Seite stellt der Browser die Bildskizzen des auf der linken Seite ausgewählten Verzeichnisses dar.
3. Klicken Sie in dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite auf das Verzeichnis „Tutorial-Bilder“ (einem Unterverzeichnis des Ordners, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben), um die Bilder dieses Ordners als Skizzen in der rechten Fensterhälfte anzuzeigen.
4. Führen Sie einen Doppelklick auf die Skizze des Bildes „Bild-Unterteilung_Vorlage01.psp“ (siehe folgende Abbildung) aus. Paint Shop Pro öffnet nun dieses Bild in einem eigenen Dateifenster innerhalb des Arbeitsbereiches.



5. Schließen Sie das Browser-Fenster.

Achtung: Falls Sie für dieses Tutorial lieber eines Ihrer eigenen Bilder verwenden möchten, stellen Sie bitte sicher, daß Ihr Bild die gleiche Ebenen-Struktur aufweist, wie unser Beispielbild.

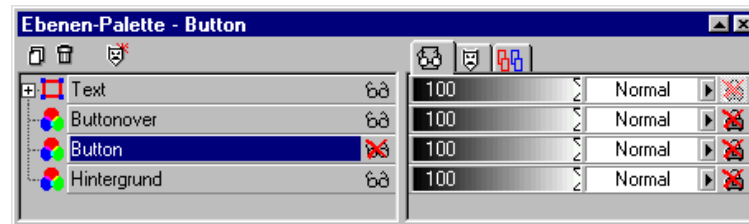
6. Falls die Ebenen-Palette noch nicht auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird, drücken Sie die Taste **<L>**, oder klicken Sie auf das Symbol „Ein-/Ausblenden der Ebenen-Palette“  der Symbolleiste, um sie zu aktivieren.

Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

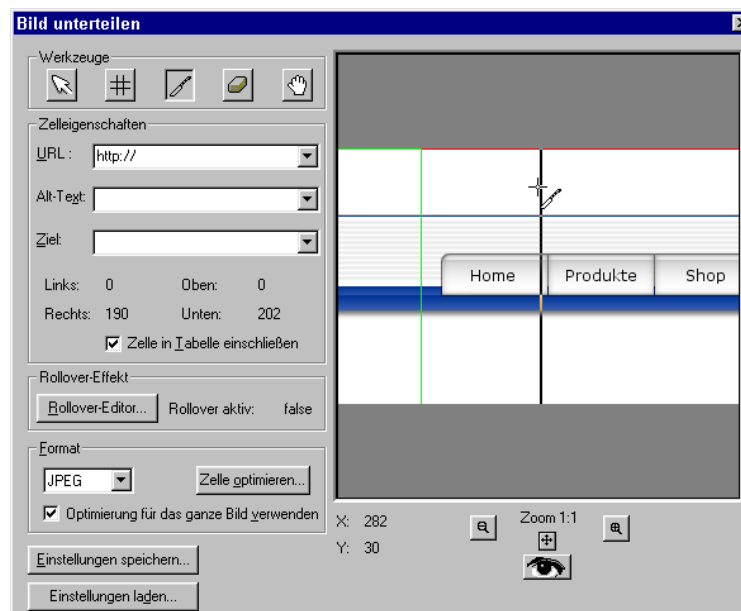
Unterteilen des Bildes für die MouseOver-Buttons

Im ersten Schritt legen Sie die verschiedenen Buttons in dem Bild fest.

1. Schalten Sie in der Ebenen-Palette mit Hilfe der Symbole „Ein-/Ausschalten der Ebenen-Sichtbarkeit“ lediglich die Ebenen für den Hintergrund, den MouseOver-Zustand der Buttons und die Texte sichtbar.

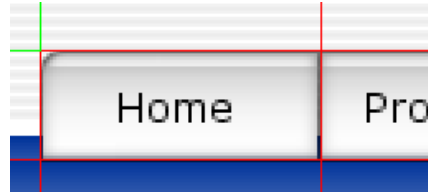


2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Bild unterteilen“ über den Menüpunkt **Datei > Export > Bild-Unterteilung**.
3. Klicken Sie auf „Einstellungen“, aktivieren Sie die Option „Bei Speicherung nach Bild-Ordner fragen“, und klicken Sie auf „OK“.
4. Klicken Sie auf das Symbol „Verkleinern“ unter dem Vorschaufeld, bis alle 5 Buttons in dem Feld angezeigt werden.
5. Aktivieren Sie nun eines der Werkzeuge „Raster“ oder „Unterteilung“, und klicken Sie auf das Bild in dem Vorschaufeld, um die Unterteilungslinien einzufügen. Sie brauchen hierbei keine Präzisionsunterteilung durchzuführen, da sich die Linien beliebig verschieben lassen.



Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

6. Nachdem Sie alle notwendigen Linien erstellt haben, verschieben Sie die Linien und Linien-Segmente so, daß Ihre Buttons genau markiert sind. Stellen Sie hierbei sicher, daß die Buttons vollständig in den durch die Linien geformten Rechtecken enthalten sind (siehe Ausschnittsabbildung rechts).



Auswählen der Zellen für die Buttons

In diesem Schritt wählen Sie die Buttons für die anschließende Speicherung als separate Bild-dateien aus.

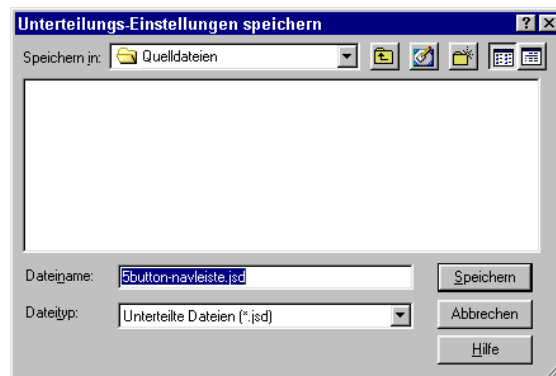
1. Aktivieren Sie das Werkzeug „Zeiger“ .
2. Klicken Sie nun in dem Vorschaufeld nacheinander auf alle neu erstellten Zellen, und deaktivieren Sie für alle Zellen, die keinen der Buttons enthalten, die Option „Zelle in Tabelle einschließen“.

Optimieren der Zellbilder

1. Aktivieren Sie in dem Feld „Format“ die Option „Optimierung für das ganze Bild verwenden“.
2. Wählen Sie in dem Feld „Format“ das Dateiformat (GIF, JPEG oder PNG) aus, unter dem Sie Ihre Buttons speichern möchten, und klicken Sie anschließend auf „Zelle optimieren“. Experimentieren Sie hierbei ein wenig mit den verschiedenen Formaten und Einstellungen der Optimierungs-Assistenten, bis Sie das richtige Gleichgewicht aus Bildqualität und Dateigröße gefunden haben. Die „besten“ Einstellungen variieren hierbei von Bild zu Bild, so daß es kein Allgemeinrezept für die Optimierung gibt.

Speichern der Unterteilungs-Einstellungen

1. Klicken Sie auf „Einstellungen speichern“, um das Dialogfenster „Unterteilungs-Einstellungen speichern“ zu öffnen.

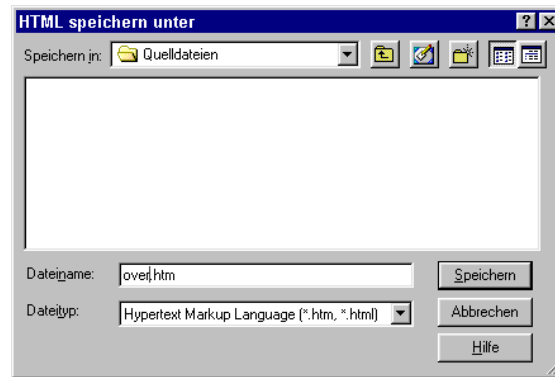


Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

2. Wählen Sie den Ordner für die Speicherung der Datei aus (in unserem Beispiel den Ordner „Quelldateien“).
3. Geben Sie den Dateinamen „5buttons-navleiste.jsd“ in das Feld „Dateiname“ ein.
4. Klicken Sie auf „Speichern“, um die Unterteilungs-Einstellungen zu speichern und zu dem Dialogfenster „Bild unterteilen“ zurückzukehren.

Speichern der Teilbilder

5. Klicken Sie auf „Speichern unter“, um das Dialogfenster „HTML speichern unter“ zu öffnen.



6. Geben Sie den Dateinamen „Over.htm“ in das Feld „Dateiname“ ein, und klicken Sie auf „Speichern“. Paint Shop Pro speichert nun die HTML-Datei und öffnet anschließend das Dialogfenster „Datei-Unterteilung speichern unter“.
7. Geben Sie in das Feld „Dateiname“ des Dialogfensters „Datei-Unterteilung speichern unter“ die Bezeichnung „Over“ ein, und klicken Sie auf „Speichern“.



Paint Shop Pro speichert nun die Buttons gemäß ihrer Position in der Tabelle und setzt die von Ihnen eingegebene Bezeichnung „Over“ als Vorsilbe an den Dateinamen. Die Zellnamen werden wie folgt gespeichert: „Name_AxB.Format“. „Name“ steht hierbei für den zuvor fest-

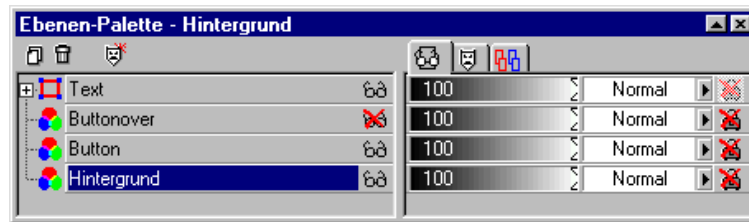
Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

gelegten Namen („Over“), „A“ für die Nummer der Zeile einer Zelle, „B“ für die Nummer der Spalte einer Zelle und „Format“ für das in dem Dropdown-Feld „Format“ ausgewählte Dateiformat. Der Button „Home“ unseres Bildes befand sich in der zweiten Reihe und zweiten Spalte. Mit der Vorsilbe „Over“ und dem Dateiformat „jpg“ lautet der Dateiname dieses Zellenbildes also „Over_2x2.jpg“

8. Klicken Sie auf „Speichern“, um die Button-Bilder zu speichern.
9. Schließen Sie das Dialogfenster „Bild-Unterteilung“.

Erstellen der Standard-Buttons für den Rollover-Effekt

1. Schalten Sie in der Ebenen-Palette des Originalbildes nun lediglich die Ebenen für den Hintergrund, den Standard-Zustand der Buttons und die Texte sichtbar. .



2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Bild unterteilen“ über den Menüpunkt **Datei > Export > Bild-Unterteilung**.
3. Klicken Sie auf „Einstellungen laden“, um das Dialogfenster „Unterteilungs-Einstellungen laden“ zu öffnen.



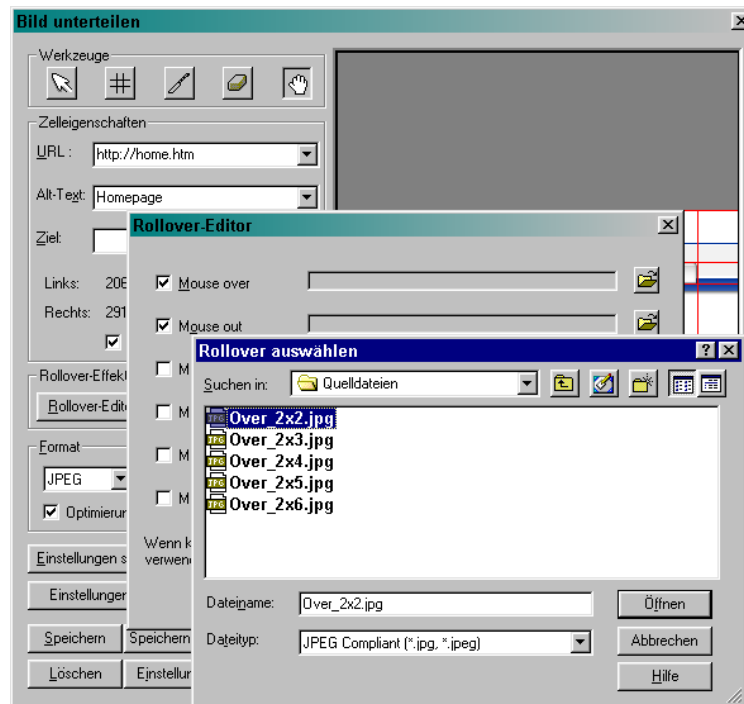
4. Wählen Sie die JSD-Datei aus, die Sie zuvor gespeichert haben, und klicken Sie auf „Öffnen“. Die Unterteilungen, die Sie für die „MouseOver-Buttons“ erstellt haben, werden nun auf die Standard-Buttons der Ebene „Button“ übertragen.

Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

5. Nachdem die Einstellungen geladen wurden, klicken Sie nacheinander auf alle Zellen und aktivieren für jede Zelle die Option „Zelle in Tabelle einschließen“.
6. Aktivieren Sie in dem Feld „Format“ die Option „Optimierung für das ganze Bild verwenden“.
7. Wählen Sie in dem Feld „Format“ das Dateiformat (GIF, JPEG oder PNG) aus, unter dem Sie zuvor schon Ihre Mouseover-Buttons gespeichert haben, und klicken Sie anschließend auf „Zelle optimieren“.

Einfügen des Rollover-Effektes

1. Klicken Sie in dem Vorschaufeld auf die erste Button-Zelle („Home“), um diese zu aktivieren.
2. Geben Sie in dem Feld „Zelleigenschaften“ die Adresse „http://home.htm“ in die Zeile „URL“ und die Bezeichnung „Homepage“ in die Zeile „Alt-Text“ ein.
3. Klicken Sie auf „Rollover-Editor“, um das gleichnamige Dialogfenster zu öffnen.



4. Aktivieren Sie in dem Rollover-Editor die JavaScript-Ereignisse „MouseOver“ und „MouseOut“.
5. Klicken Sie auf das Symbol „Durchsuchen“ für das Ereignis „MouseOver“, und wählen Sie die zuvor für dieses Tutorial erstellte Datei „Over_2x2.jpg“ aus. Sie brauchen diesen Schritt nicht für das Ereignis „MouseOut“ zu wiederholen, da das aktuelle Bild hier automatisch als

Kapitel 16: Unterteilen von Bildern für eine Webseite

Standardeinstellung eingetragen wird. Klicken Sie auf „OK“, um die Rollover-Einstellungen zu übernehmen.

- Führen Sie die Schritte 4 und 5 für alle Button-Zellen aus, und verwenden Sie hierbei die folgenden Informationen:

Button	Zellen-URL	Alt-Text	Rollover-Bild
Produkte	http://produkte.htm	Unsere Produktpalette	Over_2x3.jpg
Shop	http://shop.htm	Online Shop	Over_2x4.jpg
Download	http://download.htm	Download von Testversionen und Updates	Over_2x5.jpg
Support	http://support.htm	Hilfe bei technischen Problemen und Bestellungsanfragen	Over_2x6.jpg

- Klicken Sie auf „Speichern unter“, um das Dialogfenster „HTML speichern unter“ zu öffnen.
- Geben Sie den Dateinamen „Navigation.htm“ in das Feld „Dateiname“ ein, und klicken Sie auf „Speichern“. Paint Shop Pro speichert nun die HTML-Datei und öffnet anschließend das Dialogfenster „Datei-Unterteilung speichern unter“.
- Geben Sie in das Feld „Dateiname“ des Dialogfensters „Datei-Unterteilung speichern unter“ die Bezeichnung „Out“ ein, und klicken Sie auf „Speichern“. Paint Shop Pro speichert nun die Buttons gemäß ihrer Position in der Tabelle und setzt die von Ihnen eingegebene Bezeichnung „Out“ als Vorsilbe an den Dateinamen.

Verwenden des unterteilten Bildes auf einer Webseite

Nach der Erstellung der Teilbilder und der Zuordnung der Rollover-Bilder können Sie das unterteilte Bild mit Hilfe des von dem Dialogfenster „Bild unterteilen“ erstellten HTM-Dokumentes in einem Web-Browser öffnen. Wie Sie sehen, werden die einzelnen Buttons bei Platzierung der Maus auf dem Button durch die entsprechenden Rollover-Bilder ausgewechselt, und der Browser zeigt den von Ihnen eingegebenen Alt-Text direkt unter dem Mauszeiger an. Am unteren Ende des Browser-Fensters wird die Adresse eingeblendet, die Sie in die Zeile „URL“ eingegeben haben. Mit einem Klick auf den entsprechenden Button würde nun die so angezeigte Web-Adresse geöffnet. Sie können nun den HTML-Code aus dem in diesem Tutorial erstellten Dokument „Navigation.htm“ in den HTML-Code Ihrer Webseite kopieren und die neue Navigationsleiste auf Ihrer Webseite einsetzen. Sie finden die Datei „Navigation.htm“ ebenfalls in dem Verzeichnis „Tutorial-Bilder“, einem Unterverzeichnis des Ordners auf Ihrer Festplatte, in dem Sie Paint Shop Pro 7 installiert haben.

Tastaturkürzel von Paint Shop Pro

Arbeiten mit Tastaturkürzeln

Tastaturkürzel stellen oft eine schnellere Alternative zu der Mausbedienung dar, wenn Sie einen Befehl aktivieren oder ein Menü öffnen möchten. Besonders bei sich ständig wiederholenden Aufgaben macht es sich bezahlt, die am häufigsten verwendeten Funktionen über die Tastatur zu aktivieren.

Die meisten Tastaturkürzel bestehen aus einer Kombination der Tasten **<Alt>**, **<Strg>**, oder **<Umsch>** mit einer Buchstaben-Taste. Andere Kürzel werden wiederum durch die Funktionstasten aktiviert - F1 für die Aktivierung des Hilfesystems, oder F12 für das Öffnen des Dialogfensters „Datei speichern unter“.

Öffnen der Menüs

Alle Menütitel der Menüleiste enthalten einen unterstrichenen Buchstaben. Wenn Sie die Taste **<Alt>** gedrückt halten und auf den entsprechenden Buchstaben tippen, wird automatisch das Menü geöffnet – genau so, als ob Sie mit der Maus den Menütitel ausgewählt hätten. Ein Beispiel: Um das Menü „Datei“ zu öffnen, drücken Sie die Tastenkombination **<Alt> + <D>**.

Aktivieren eines Menübefehls

Für viele der Menübefehle listet Paint Shop Pro ein eigenes Tastaturkürzel direkt neben dem Namen des Befehls auf. Wenn Sie diese Tastenkombination drücken, wird der Befehl direkt ausgeführt, ohne daß Sie zunächst das Menü öffnen und anschließend auf den Befehl klicken müssen. Ein Beispiel: Um ein Bild zu speichern, klicken Sie entweder auf den Befehl **Datei > Speichern** oder drücken einfach die Tastenkombination **<Strg> + <S>**.

Tastaturkürzel in Menüs und Dialogfenstern

Eine weitere Form des Tastaturkürzels stellen die sogenannten „Hotkeys“ dar. Diese Kürzel bestehen nur aus einem einzigen Buchstaben. Wenn Sie die entsprechende Taste drücken, wird der diesem Hotkey zugeordnete Menübefehl aktiviert bzw. die jeweilige Option eines Dialogfen-

Anhang A: Tastaturkürzel von Paint Shop Pro

sters ausgewählt. Sie finden diese Hotkeys in allen Menüs und den meisten Dialogfenstern von Paint Shop Pro.

Ein Beispiel: Dem ersten Eintrag des Datei-Menüs „Neu“ ist der Hotkey **N** zugeordnet. Wenn Sie nun also diese Taste drücken während das Menü „Datei“ geöffnet ist, wird automatisch das Dialogfenster „Neues Bild“ geöffnet.

Um in einem Dialogfenster von einer Kontrolloption zur nächsten zu wechseln, drücken Sie die Tastenkombination **<Strg> + <Tab>**. Falls ein Dialogfenster mehrere Karteikarten enthält, können Sie mit der Kombination **<Strg> + <F7>** durch die verschiedenen Karten schalten.

Die Menü-Tastaturkürzel in Paint Shop Pro

Menü/Befehl	Tastaturkürzel
Menü „Datei“	Alt + D
Neu	Strg + N
Öffnen	Strg + O
Browser	Strg + B
Speichern	Strg + S
Speichern unter	F12
Kopie speichern unter	Strg + F12
Arbeitsoberfläche	
> Laden	Umsch + Alt + L
> Speichern	Umsch + Alt + S
> Löschen	Umsch + Alt + D
Löschen	Strg + Del
Drucken	Strg + P
Menü „Bearbeiten“	Alt + B
Rückgängig	Strg + Z
Wiederherstellen	Strg + Alt + Z
Wiederholen	Strg + Y
Funktionsliste	Umsch + Strg + Z
Ausschneiden	Strg + X
Kopieren	Strg + C
Kopieren/Verbinden	Umsch + Strg + C
Einfügen	
> Als neues Bild	Strg + V
> Als neue Ebene	Strg + L
> Als neue Auswahl	Strg + E
> Als transparente Auswahl	Umsch + Strg + E
> In eine Auswahl	Umsch + Strg + L
> Als neue Vektor-Auswahl	Strg + G

Anhang A: Tastaturkürzel von Paint Shop Pro

Menü/Befehl	Tastaturkürzel
Auswahl löschen	Entf
Menü „Ansicht“	Alt + A
Vollbildansicht/Arbeitsbereich	Umsch + A
Vollbildansicht/Bild	Umsch + Strg + A
Normalansicht	Strg + Alt + N
Lineale	Strg + Alt + R
Raster	Strg + Alt + G
Menü „Bild“	Alt + I
Umdrehen	Strg + I
Spiegeln	Strg + M
Drehen	Strg + R
Bildgröße auf Auswahlgröße beschneiden	Umsch + R
Bildgröße	Umsch + S
Bildinformationen	Umsch + I
Menü „Farben“	Alt + F
Farbeinstellungen	
> Helligkeit /Kontrast	Umsch + B
> Gammakorrektur	Umsch + G
> Ausleuchtung/Mitteltöne/Schatten	Umsch + M
> Farbton/Sättigung/Helligkeit	Umsch + H
> Rot/Grün/Blau	Umsch + U
Kolorieren	Umsch + L
Histogramm-Befehle	
> Angleichen	Umsch + E
> Histogramm-Justierung	Umsch + Strg + H
> Dehnen	Umsch + T
Poster	Umsch + Z
Bildpalette bearbeiten	Umsch + P
Bildpalette öffnen	Umsch + O
Farbtransparenz einstellen	Umsch + Strg + V
Farbtransparenz anzeigen	Umsch + V

Anhang A: Tastaturkürzel von Paint Shop Pro

Menü/Befehl	Tastaturkürzel
Farbtiefe verringern	
> 2 Farben (1 Bit)	Umsch + Strg + 1
> 16 Farben (4 Bit)	Umsch + Strg + 2
> 256 Farben (8 Bit)	Umsch + Strg + 3
> 32K Farben (24 Bit)	Umsch + Strg + 4
> 64K Farben (24 Bit)	Umsch + Strg + 5
> X Farben (4/8 Bit)	Umsch + Strg + 6
Farbtiefe erhöhen	
> 16 Farben (4 Bit)	Umsch + Strg + 8
> 256 Farben (8 Bit)	Umsch + Strg + 9
> 16 Millionen Farben	Umsch + Strg + 0
Menü „Ebenen“	Alt + E
Ebene 1	Strg + 1
Menü „Auswahl“	Alt + W
Alles auswählen	Strg + A
Keine Auswahl	Strg + D
Aus Maske	Umsch + Strg + S
Aus Vektor-Objekt	Umsch + Strg + B
Umkehren	Umsch + Strg + I
Modifizieren	
> Randschärfe	Strg + H
> Transparente Farbe	Strg + T
Laufrahmen unsichtbar	Umsch + Strg + M
Umwandeln in eine Ebene	Umsch + Strg + P
Frei	Strg + F
Standard	Umsch + Strg + F
Menü „Masken“	Alt + M
Neu > Alles unsichtbar	Umsch + Y
Umkehren	Umsch + K
Bearbeiten	Strg + K
Maske anzeigen	Strg + Alt + V
Menü „Fenster“	Alt + N
Neues Fenster	Umsch + W
Duplizieren	Umsch + D
Größe anpassen	Strg + W

Tastaturkürzel von Animation Shop

Arbeiten mit Tastaturkürzeln

Tastaturkürzel stellen oft eine schnellere Alternative zu der Mausbedienung dar, wenn Sie einen Befehl aktivieren oder ein Menü öffnen möchten. Besonders bei sich ständig wiederholenden Aufgaben macht es sich bezahlt, die am häufigsten verwendeten Funktionen über die Tastatur zu aktivieren.

Die meisten Tastaturkürzel bestehen aus einer Kombination der Tasten **<Alt>**, **<Strg>**, oder **<Umsch>** mit einer Buchstaben-Taste. Andere Kürzel werden wiederum durch die Funktionstasten aktiviert - F1 für die Aktivierung des Hilfesystems, oder F12 für das Öffnen des Dialogfensters „Datei speichern unter“.

Öffnen der Menüs

Alle Menütitel der Menüleiste enthalten einen unterstrichenen Buchstaben. Wenn Sie die Taste **<Alt>** gedrückt halten und auf den entsprechenden Buchstaben tippen, wird automatisch das Menü geöffnet – genau so, als ob Sie mit der Maus den Menütitel ausgewählt hätten. Ein Beispiel: Um das Menü „Datei“ zu öffnen, drücken Sie die Tastenkombination **<Alt> + <D>**.

Aktivieren eines Menübefehls

Für viele der Menübefehle listet Animation Shop ein eigenes Tastaturkürzel direkt neben dem Namen des Befehls auf. Wenn Sie diese Tastenkombination drücken, wird der Befehl direkt ausgeführt, ohne daß Sie zunächst das Menü öffnen und anschließend auf den Befehl klicken müssen. Ein Beispiel: Um eine Animation zu speichern, klicken Sie entweder auf den Befehl **Datei > Speichern** oder drücken einfach die Tastenkombination **<Strg> + <S>**.

Tastaturkürzel in Menüs und Dialogfenstern

Eine weitere Form des Tastaturkürzels stellen die sogenannten „Hotkeys“ dar. Diese Kürzel bestehen nur aus einem einzigen Buchstaben. Wenn Sie die entsprechende Taste drücken, wird der diesem Hotkey zugeordnete Menübefehl aktiviert bzw. die jeweilige Option eines Dialogfen-

Anhang B: Tastaturkürzel von Animation Shop

sters ausgewählt. Sie finden diese Hotkeys in allen Menüs und den meisten Dialogfenstern von Animation Shop.

Ein Beispiel: Dem ersten Eintrag des Datei-Menüs „Neu“ ist der Hotkey **N** zugeordnet. Wenn Sie nun also diese Taste drücken während das Menü „Datei“ geöffnet ist, wird automatisch das Dialogfenster „Neue Animation“ geöffnet.

Die Menü-Tastaturkürzel in Animation Shop

Menü / Befehl	Tastaturkürzel
Menü „Datei“	Alt + D
Neu	Strg + N
Öffnen	Strg + O
Browser	Strg + B
Schließen	Strg + F4
Speichern	Strg + S
Speichern unter	F12
Animations-Wizard	Umsch + A
Banner-Wizard	Umsch + B
Optimierungs-Wizard	Umsch + Z
Einzelbild-Export	
> Nach Paint Shop Pro	Umsch + X
> Exportverbindung unterbrechen	Strg + Pause/Untbr
> Als Bildstempel	Umsch + U
Beenden	Alt + F4
Menü „Bearbeiten“	Alt + B
Rückgängig	Strg + Z
Ausschneiden	Strg + X
Kopieren	Strg + C
Einfügen	
> In markiertes Einzelbild	Strg + E
> Vor dem aktuell ausgewählten Einzelbild	Strg + L
> Nach dem aktuell ausgewählten Einzelbild	Umsch + Strg + L
> Als neue Animation	Strg + V
Alle auswählen	Strg + A
Keine Auswahl	Strg + D
Menü „Ansicht“	Alt + A
Zwiebelhaut-Ansicht > Aktiviert	Umsch + O

Anhang B: Tastaturkürzel von Animation Shop

Menü / Befehl	Tastaturkürzel
Menü „Animation“	Alt + N
Reihenfolge umkehren	Umsch + R
Umdrehen	Strg + I
Spiegeln	Strg + M
Drehen	Strg + R
Animationsgröße ändern	Umsch + S
Einzelbildeigenschaften	Alt + Eingabe
Animationseigenschaften	Umsch + Alt + Eingabe
Menü „Fenster“	
Duplizieren	Umsch + D
Hilfe	
Kontext-Hilfe	Umsch + F1

Index



- A**
- Aktive Farben, Feld 49
 - Aktive Stilarten 26
 - Aktive Texturen 27
 - Aktuelle Farbe, Feld
 - Animation Shop 50
 - Paint Shop Pro 28
 - Aktuelle Vollfarben, Feld 25
 - Anhalten der Animationswiedergabe .. 53
 - Animation Shop
 - Beenden 12
 - Benutzeroberfläche 43
 - Einführung 3
 - Installation 10
 - Neue Funktionen der Version 3.0 .. 3
 - Starten 11
 - Animationswiedergabe 53
 - Anzeigen von Leisten und Paletten
 - in Animation Shop 50
 - in Paint Shop Pro 33
 - Arbeitsoberflächen
 - Animation Shop 52
 - Paint Shop Pro 35
 - Artefakte entfernen 83
 - Ausrichten an Hilfslinien 92
 - Automatische Aktualisierung, Symbol 98
 - Automatische Farbbalance-Korrektur 59, 81
 - Automatische Kontrastkorrektur 60
 - Automatische Korrekturfunktionen ... 59
 - Automatische Sättigungskorrektur . 61, 82
- B**
- Beschneiden, Befehl 59, 73
 - Bildfenster 36
 - Bild-Unterteilung 134
 - Browser 57, 80, 130
 - Browser-Fenster 36
 - Browser-Symbolleiste 21
- D**
- Darstellung, Ebenen-Karteikarte 31
 - Deinstallieren der Software 11
 - Dialogfenster-Elemente 42
 - Drehen, Befehl 58
 - Druckempfindliches Grafiktablett 24
- E**
- Ebene
 - Einfügen von Bildern als 71

Verringern der Deckfähigkeit	72	Hilfe-System	12
Ebenen glätten (verbinden)	74, 100, 107	Hinweise zu dem Handbuch	4
Ebenen-Palette	30	Histogramm-Fenster	38
Ausblenden von Ebenen	99	Analysieren von Fotos	96
Einblenden von Ebenen	99	I	
Effekt-Browser	86	Image Map	135
Effekt-Symbolleiste	19	Installation	10
Einfügen von Bildern als neue Ebene..	71	K	
Einzelbildfenster	52	Kombinationsfeld	42
Einzelbildnummer und		Kontexthilfe	12
-Wiedergabezeit	53	Kontextmenüs	
Entfernen von Bild-Artefakten.....	83	Animation Shop	54
F		Kontrastkorrektur	60
Farbbalance	59	Kratzer entfernen, Werkzeug	64
Farbe auswählen, Feld	26	L	
Farbe, Dialogfenster	49	Layoutdruck	66
Farbfeld	42	Layoutdruck, Dialogfenster	40
Farbpalette		Layoutdruck-Symbolleiste	40
Animation Shop	48	Leinwandgröße ändern	69, 77
Paint Shop Pro	24	Leisten und Paletten anzeigen	
Fenstermenüs		Animation Shop.....	50
Animation Shop	46	Paint Shop Pro	33
Foto-Symbolleiste	20	M	
G		Maske, Ebenen-Karteikarte	31
GIF-Animationen	92	Mauszeiger und Grafiktablets,	
GIF-Optimierung	86	Karteikarte	24
Glätten von Bildern	74, 100, 107	Mehrere Bilder drucken	66
Gruppe, Ebenen-Karteikarte	29	Menüleiste	
H		Animation Shop	46
Hilfe bei technischen Problemen		Paint Shop Pro	17
weitere Informationen	6		
Werkzeugtips und Statusleiste	6		

O	
Öffnen von Dateien mit dem	
Paint Shop Pro Browser	57, 68, 80
OLE-Schnappschuß	119
Optimierungs-Wizard	128
P	
Paint Shop Pro	
Beenden	12
Benutzeroberfläche	13
Einführung	1
Installation	10
Neue Funktionen der Version 7.0 ..	1
Starten	11
Panorama-Bilder	68
R	
Registrieren der Software	10
Rollover-Effekte	134
Roll-up Symbol	34
Rote Augen entfernen	61
S	
Sättigungskorrektur	61
Schärfekorrektur, Filter	82
Software-Registrierung	10
Standard, Kontrollkästchen.	27
Starten von Paint Shop Pro über den	
Explorer oder den "Arbeitsplatz"	11
Statusleiste	
Animation Shop	50
Paint Shop Pro	32
Stil-Feld	47
Stil-Palette	22
Symbolleisten	
Animation Shop	47
Paint Shop Pro	18
Systemausstattung	
Empfohlene	10
Minimale	9
T	
Technische Probleme	5
Titelleisten	
Animation Shop	45
Paint Shop Pro	15
Tutorials	
Bildstempel	89
Bild-Unterteilung für Webseiten..	129
Bild-Verkettung	67
Effekte	85
Foto-Collage	75
Fotokorrektur und -druck	57
Justierungs-Ebenen.	95
Korrigieren dunkler Fotos.	79
Logo-Erstellung	109
Web-Animation	123
Typografische Besonderheiten	4
U	
Übersichts-Fenster	37
V	
VCR-Kontrollen	47
Vektor-Formen und -Texte.	104
Verbinden von Ebenen.	74, 100, 107
Verketteten von Bildern.	67
Verschieben, Werkzeug.	72

W

Werkzeug-Auswahl, Symbol 23

Werkzeugleiste

 Animation Shop 47

 Paint Shop Pro 21

Werkzeugsymbol 6

Wiedergabefenster 53

Z

Zoom-Werkzeug 70

Zuletzt verwendete Farben,

Dialogfenster 47