

1 Einleitung

Haben Sie einen neuen Scanner erworben, und noch kein Bildbearbeitungsprogramm? Oder sind Sie mit Ihrem Bildbearbeitungsprogramm unzufrieden, weil es zu umständlich zu bedienen ist? Oder sind Sie gar schon seit langem ein Paint Shop Pro-Fan?

Dann sind Sie hier genau richtig!

In diesem Buch wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie am Besten mit Paint Shop Pro arbeiten, und welche Aufgaben Sie mit diesem Programm erledigen können.

Die Sharewareidee

Paint Shop Pro ist ein Programm der sogenannten Sharewaregattung. Das bedeutet, daß Sie dieses Programm für eine gewisse Zeitspanne verwenden dürfen, um seine Möglichkeiten kennenzulernen. Erst, wenn Sie sich sicher sind, daß Ihnen das Programm zusagt, bezahlen Sie die Lizenzgebühr. Wenn nicht, löschen Sie das Programm einfach wieder.

Die Entwicklungsgeschichte

Paint Shop Pro gibt es schon seit einigen Jahren – seit die Bildbearbeitung im Rechner immer mehr Interessenten gefunden hat. Für die Bildbearbeitung war das Programm zu Beginn eigentlich gar nicht gedacht – es sollte eher ein Konvertierungstool zwischen den zahlreichen Dateiformaten sein, die es leider bei Computerbildern und -grafiken gibt.

Im Laufe der Versionen kamen immer mehr Funktionen hinzu. Heute kann sich der David Paint Shop Pro ohne weiteres gegen die Goliaths wie Photoshop oder Corel PHOTO-PAINT behaupten. Dabei hat Paint Shop Pro gegenüber diesen „Boliden“ viele Vorteile: Es ist sehr günstig, schnell und leicht zu bedienen.

Ein weiterer Vorteil kommt hinzu: Wo andere Programme mehrere hundert MByte Festplattenspeicher für die Installation benötigen, begnügt sich Paint Shop Pro selbst bei vollständiger Installation der aktuellen Version mit 17 MByte.

Die Möglichkeiten von Paint Shop Pro

Was für Möglichkeiten bietet dieses Programm?

Alle Aufgabenstellungen, die es in der Bildbearbeitung gibt, können Sie mit Paint Shop Pro erledigen:

- ▶ Bilder können – im Gegensatz zum Windows-Explorer – in einer Bildübersicht geladen werden. So fällt das Auffinden von Bildern leichter.
- ▶ Bilder lassen sich zwischen den Dateiformaten austauschen. Alle Bilder können in einer Vielzahl von Dateiformaten gespeichert werden – natürlich auch in den beiden Webformaten GIF und JPG.
- ▶ Über das TWAIN-Modul können Sie Bilder von Ihrem Scanner übernehmen.
- ▶ Bilder können in Helligkeit, Kontrast, Farbe und Schärfe optimiert werden. Farbstiche oder zu dunkle Bilder sind so bald kein Problem mehr.
- ▶ Wollen Sie nur einen Teil des Bildes verändern, helfen Ihnen die Maskierungsmöglichkeiten von Paint Shop Pro weiter.
- ▶ Klar, daß Paint Shop Pro auch die beliebten Effekte bietet, mit denen ruck, zuck Fotos zu Ölgemälden werden.
- ▶ Machen Sie aus mehreren Bildern in einer Kollage ein Gesamtkunstwerk.
- ▶ Wollen Sie eine Beschriftung in Ihr Bild einfügen? Kein Problem: Verwenden Sie dazu das Textwerkzeug.
- ▶ Mit den Malwerkzeugen können Sie frei malen, so als hätten Sie einen Pinsel in der Hand (Na gut, sagen wir: Fast so – mit einer Maus fällt das Malen nämlich recht schwer).
- ▶ Für Bildschirmfotos gibt es ebenfalls eine Funktion. Auch der Mauszeiger kann dabei mit eingefangen werden.
- ▶ Für die allseits beliebten Internetanimationen – das sind die Bilder, bei denen sich alles mögliche bewegt – gibt es im Paket ein gesondertes Programm: Animation Pro.

Trotz der langen Liste ist dies nur ein kleiner Überblick über das, was Sie mit Paint Shop Pro alles anstellen können.

Einen Punkt haben wir in der Liste fast vergessen: Spaß haben.

Da Sie sich nur selten mit der Funktionsvielfalt auseinandersetzen müssen, oder ewig lange Wartezeiten die Kreativität schrumpfen lassen, ist mit der Arbeit viel Spaß verbunden.

Bildbearbeitung ist ein faszinierendes Thema, das viel Spaß machen kann – zumindest, solange der Anwender weiß, wie's geht.

Was erwartet Sie?

In diesem Buch werden Sie alles erfahren, was Sie wissen müssen, um die eben genannten Punkte der Liste auch wirklich leicht erledigen zu können.

Keine Angst! Wir werden Sie nicht mit Theorie zuschütten. Alle Aufgaben werden an praxisnahen Beispielen gezeigt. Dabei ist es egal, ob Sie Paint Shop Pro bereits kennen oder nicht.

- ▶ Im Teil 2 erfahren Sie erst einmal, welche Aufgaben wir im Laufe dieses Buches lösen wollen. Hier sehen Sie Ausgangs- und Endbilder der Workshops – damit Sie auf den Geschmack kommen.
- ▶ Im Teil 3 zeigen wir Ihnen kurz und knapp, wie Sie mit dem Programm und den Zusatzmodulen umgehen. Außerdem erfahren Sie hier, was die unterschiedlichen Programmversionen an Funktionen bieten.
- ▶ Im Teil 4 – der den Hauptteil des Buches bildet – geht es dann ans Eingemachte: Hier gibt es Praxis pur. Die Aufgaben werden in vielen Schritt für Schritt-Anleitungen erledigt.
- ▶ Im letzten Teil beschreiben wir dann noch, was Sie auf der CD an Arbeitsbeispielen finden.

Damit Sie alle Arbeitsschritte nachvollziehen können, haben wir nämlich alle Arbeiten auf einer CD untergebracht, die dem Buch beiliegt. Alle Bilder und Arbeiten die wir Ihnen im Buch zeigen, finden Sie auf der Buch-CD wieder.

Der Aufbau

Damit Sie beim Lesen schneller sehen, wann wir Dateibezeichnungen, Menüs, Dialogfelder, Schaltflächen oder ähnliches ansprechen, sind diese in *Kursiv* gesetzt.

Wenn Sie eine Taste drücken müssen, sehen Sie die entsprechende Taste in einer besonderen Schriftart abgedruckt. Für die Eingabetaste ist zum Beispiel  zu sehen.

- CD** Um auf eine Datei zu verweisen, die auf der CD enthalten ist, wird das Symbol angezeigt, das Sie links abgebildet sehen.
- V.** Sollten Funktionen nur für eine bestimmte Paint Shop Pro Version gelten, weisen wir Sie ebenfalls mit einem Symbol darauf hin.

► **HINWEIS:** Wenn uns etwas besonders wichtig erscheint, oder wir Sie vor einer Klippe warnen wollen, sehen Sie diese Information in einem solchen Kasten.

► **TIP:** Tips & Tricks sind ebenfalls gesondert hervorgehoben, so daß Sie gleich darauf aufmerksam gemacht werden.

Die Ziele

Was wir mit diesem Buch erreichen wollen?

Falls Sie vollkommener Anfänger in Sachen Bildbearbeitung sind, wollen wir Ihnen die Angst nehmen, die Sie vielleicht vor „solch schwierigen“ Aufgaben haben. Sie werden schnell merken: Alle kochen nur mit Wasser – gezaubert wird nirgends.

Falls Sie schon mit anderen Programmen Erfahrungen haben, sollen Sie in diesem Buch erfahren, wie mit Paint Shop Pro gearbeitet wird, und wo die Stärken und Schwächen des Programms liegen. Vielleicht arbeiten Sie ja dann zukünftig nur noch mit Paint Shop Pro!

Falls Sie mit einer älteren Version von Paint Shop Pro gearbeitet haben, erfahren Sie in diesem Buch welche Neuerungen die aktuelle Version bietet, und ob sich der Umstieg lohnt (Hier gleich vorweg: Er lohnt sich!).

Und falls Sie ein Profi in der Bildbearbeitung mit Paint Shop Pro sind, haben Sie vielleicht viel Spaß an den Beispielen, die wir Ihnen vorstellen – die Funktionen interessieren Sie dann sicherlich weniger.

Zu guter Letzt

Nun, nachdem Sie erfahren haben, was Sie alles in den folgenden Kapiteln erwartet, bleibt uns nur noch eines: Ihnen viel Spaß und einige unterhaltsame Stunden mit Paint Shop Pro und diesem Buch zu wünschen!

Andreas Hermann

2 Zaubern oder was?

Vieles ist in der Bildbearbeitung möglich – das haben Sie bestimmt schon einmal gehört oder gelesen. Was läßt sich aber nun wirklich damit anstellen – und kann das jeder?

Im Laufe des Buches werden Sie erfahren, daß alle nur mit Wasser kochen. Mit Zauberei hat Bildbearbeitung nichts zu tun.

Was alles so geht

Haben Sie zum Beispiel eine sehr schlechte Vorlage, die Sie am liebsten wegwerfen würden – wie das nachfolgende, linke Bild? Lieber nicht!

Lesen Sie lieber im Kapitel 5 nach, wie Sie aus dem Bild noch eine verwendbare Vorlage machen können – so wie das rechte Bild.

Aus den meisten, schlechten Vorlagen können Sie dank der Bildoptimierungsfunktionen von Paint Shop Pro noch viel herausholen. Ob Farbstich oder ein flaes oder zu dunkles Bild – für alles gibt es die passende Funktion.



Abbildung 2.1: Bildoptimierung

Glauben Sie noch, was Sie auf Fotos sehen – zum Beispiel in Zeitschriften der Regenbogenpresse? Nach dem Lesen dieses Buches werden Sie wahrscheinlich skeptischer sein.

Stört Sie zum Beispiel ein Baum im Bild – wie nachfolgend links zu sehen? Simalabim, im rechten Bild ist er fort.



Abbildung 2.2: Ein Baum ist verschwunden

Im Kapitel 6 erfahren Sie, daß es keinesfalls Zauberei ist. Mit den Retusche-Werkzeugen von Paint Shop Pro und etwas Fleiß lassen sich derartige Aufgaben leicht erledigen.

Möchten Sie ein langweiliges Bild grafisch etwas aufpolieren, und dabei lernen, was es heißt Bildteile zu maskieren? Dann sind Sie im Kapitel 7 an der richtigen Stelle.

Hier erfahren Sie, wie einzelne Bildteile bearbeitet werden können, ohne das andere Bildteile davon betroffen sind – so wie nachfolgend die Blüte. Sie ist unverändert – der Hintergrund nicht.

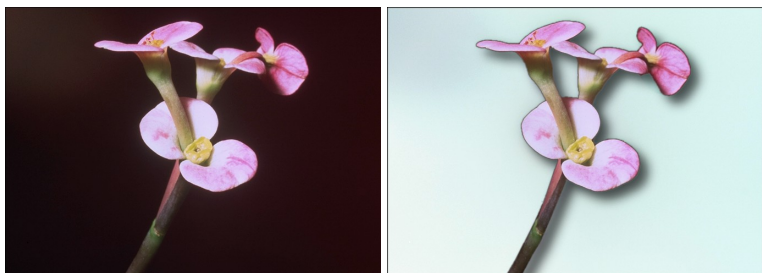


Abbildung 2.3: Masken schützen Bildteile vor Veränderungen

Aus zwei mach eins! Wie beim traditionellen Fotoalbum können Sie mehrere Bilder auf einer Seite plazieren – mit den Paint Shop Pro-Funktionen perfekt und grafisch ansprechend.

Teil 1

Im Kapitel 8 erfahren Sie, wie Sie diese Aufgabenstellung dank der neuen Ebenentechnik von Paint Shop Pro 5 leicht bewältigen können.



Abbildung 2.4: Fotomontagen mit Ebenentechnik

Wie jedes Bildbearbeitungsprogramm verfügt natürlich auf Paint Shop Pro über viele Filter, mit denen Sie Fotos verfremden können.

Oder wollten Sie schon immer einmal malen, können es aber nicht? Das macht nichts. In der Paint Shop Pro-Filtersammlung gibt es Funktionen, die Ihnen diese Arbeit abnehmen.

Das rechte der beiden folgenden Bilder belegt dies. Am linken Bild ist alles „normal“? Warten Sie es ab! Im Kapitel 9 lernen Sie das Original dieses Bildes kennen. Dann werden Sie merken, daß es nicht „normal“ ist.



Abbildung 2.5: Bildverfremdungen dank Filtern

Im Kapitel 10 zeigen wir Ihnen, wie Sie Texte im Bild plazieren, auch wenn diese Funktion nicht gerade zu den Stärken von Paint Shop Pro gehört.

Aber die Herstellung eines Zwischentitels für Ihre nächste Diaschau ist nach dem Durcharbeiten des Workshops wohl kein Problem mehr.



Abbildung 2.6: Texte im Bild plazieren

Abschließend wird im Kapitel 11 noch einen kleine Animation erstellt – Sie wissen schon: diese netten Bildchen aus dem Internet, bei denen sich alles dreht und bewegt.

Glauben Sie nun immer noch an Zauberei bei der Bildbearbeitung? Dann sollten Sie alle Workshops nacharbeiten. Spätestens dann wissen Sie, daß dem nicht so ist.

3 Der Umgang mit Paint Shop Pro

In diesem Kapitel wollen wir uns den Umgang mit Paint Shop Pro ansehen. Was wir als Erstes benötigen, ist natürlich das Programm.

- CD** Damit Sie gleich loslegen können, haben wir auf der CD des Buches zwei Versionen von Paint Shop Pro mitgeliefert. Im Verzeichnis `\ppro5` finden Sie die aktuelle Version des Programms. Da diese Version aber nicht für Windows 3.x geeignet ist, finden Sie die Version 3 im Verzeichnis `\ppro3`.

- **HINWEIS:** Wenn Sie immer auf dem Laufenden sein wollen, können Sie sich die jeweils aktuelle Version aus dem Internet unter der Adresse <http://www.jasc.com> oder <http://www.jasc.de> herunterladen.



Abbildung 3.7: Die Webseite von Jasc

Paint Shop Pro installieren

Paint Shop Pro besteht erst einmal aus einer einzigen .exe-Datei. Mit einem Doppelklick auf diese Datei können Sie im Windows-Explorer die Installation starten.

Wir zeigen Ihnen nun die Installation am Beispiel von Paint Shop Pro 5. Bei den anderen Versionen ist die Vorgehensweise aber sehr ähnlich. Nach dem Doppelklick und dem Start des Setup-Programms sehen Sie den folgenden Bildschirm. Ein Assistent hilft Ihnen bei der Installation. In einzelnen Dialogfeldern erfahren Sie die notwendigen Arbeitsschritte.

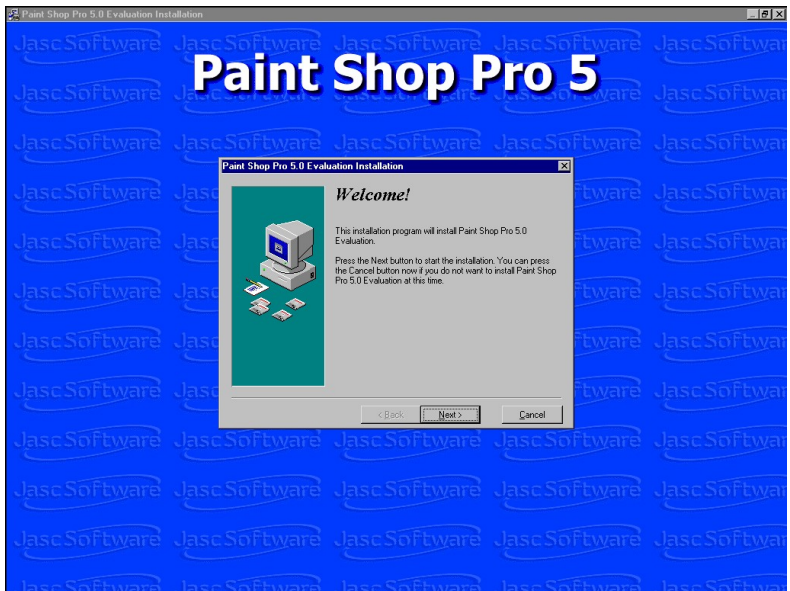


Abbildung 3.8: Das Installationsprogramm von Paint Shop Pro

Über die *Next*-Schaltfläche wechseln Sie zum folgenden Dialogfeld. Dort schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis vor, in dem Paint Shop Pro installiert wird. Klicken Sie auf die *Browse*-Schaltfläche, um den Ordner zu wechseln.

Außerdem können Sie in dem Dialogfeld sehen, ob ausreichend Speicherplatz für die Installation vorhanden ist. Wechseln Sie dann wieder mit der *Next*-Schaltfläche zum nächsten Dialogfeld.



Abbildung 3.9: Der zweite Schritt des Installations-Assistenten

Hier können Sie angeben, welche Komponenten installiert werden sollen. Den benötigten Plattenplatz sehen Sie rechts neben den Einträgen.

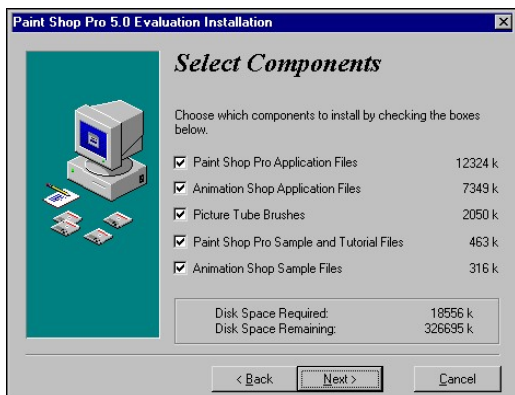


Abbildung 3.10: Der dritte Schritt des Installations-Assistenten

- **TIP:** Wenn Sie ausreichend Plattenplatz zur Verfügung haben – 18 MByte sind ja nicht viel – sollten Sie alle Komponenten installieren, damit Sie auch einige Beispiele und die Hilfsdateien zur Verfügung haben.

Das abschließende Dialogfeld zeigt an, daß die Installation nun beginnen kann. Der eigentliche Installationsvorgang ist recht fix – in wenigen Minuten sind alle Dateien auf die Festplatte übertragen.

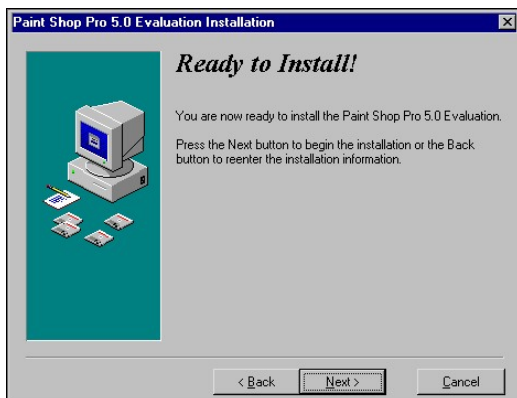


Abbildung 3.11: Der letzte Schritt vor der Installation

Die Paint Shop Pro-Programmgruppe

Bei der Installation wird automatisch ein Ordner erstellt, in der die einzelnen Programm-Module untergebracht sind.

Normalerweise sollte dieser Ordner auch gleich geöffnet sein. Neben Paint Shop Pro ist dort auch ein Symbol zum Start des Moduls Animation Pro zu sehen, sowie eine Verknüpfung mit einem Word-Dokument, in dem Sie Informationen über Paint Shop Pro erhalten.

Dort sind auch Support-Adressen, Neuerungen gegenüber der Vorgängerversion, Tastenkürzel und Antworten auf häufig gestellte Fragen zu finden. Sehen Sie sich diese Datei einmal an – ein Doppelklick reicht zum Starten des dazugehörigen Textbearbeitungsprogramms.



Abbildung 3.12: Die Paint Shop Pro-Programmgruppe

Falls Sie diese Programmgruppe nicht geöffnet auf dem Bildschirm sehen, müssen Sie Paint Shop Pro über die Windows-Startleiste starten.

Suchen Sie im *Programme*-Ordner den Eintrag Paint Shop Pro 5. In diesem Ordner finden Sie das Programm. Sie sehen es in der folgenden Abbildung markiert. Nach der Auswahl wird Paint Shop Pro gestartet.

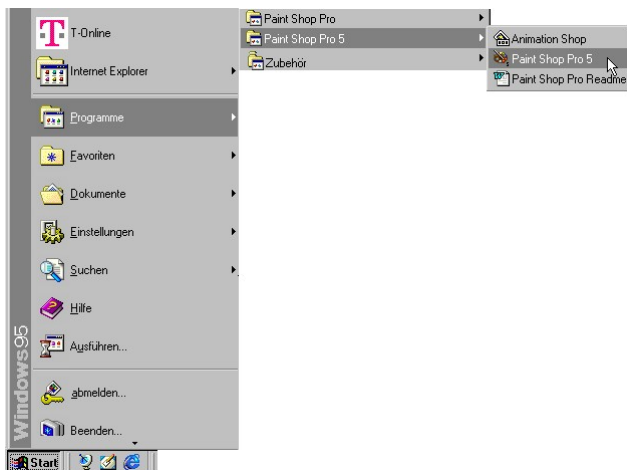


Abbildung 3.13: Start über die Windows-Startleiste

Paint Shop Pro - Das Sharewareprogramm

Nach dem Start werden Sie zunächst noch einmal darauf hingewiesen, daß Paint Shop Pro ein Sharewareprogramm ist.

Wir wollen hier nochmals darauf eingehen, was das bedeutet.

Sharewareprogramme sind keineswegs kostenlose Programme. In der Regel können sie aber sehr günstig erworben werden. Sharewareprogramme haben gegenüber „normalen“ Programmen nur einen wesentlichen Vorteil: Sie brauchen nicht „die Katze im Sack“ zu kaufen.

Sie erhalten eine vollständige Version des Programms – ohne irgendwelche Beschränkungen – und können frei damit arbeiten, um alle Programmfunktionen ausgiebig kennenzulernen.

Nach einer Weile des Testens müßten Sie sich dann entscheiden, ob Ihnen das Programm gefällt, und Sie weiterhin damit arbeiten möchten. Dann bezahlen Sie die Lizenzgebühr, und erhalten die Vollversion, bei der das folgende Warnschild nicht mehr erscheint.

Um die sinnvolle Sharewareidee zu unterstützen, sollten Sie auch so fair sein, und die Lizenz erwerben, wenn Sie das Programm nach der Testphase noch benutzen.



Abbildung 3.14: Hinweis auf die „Probezeit“

- **HINWEIS:** Nur wenn die Entwickler von Paint Shop Pro ihre Arbeit auch bezahlt bekommen, können Sie weiterhin so tolle Programme entwickeln, wie sie aus diesem Hause bekannt sind. Legen Sie sich deshalb nach der Testphase eine registrierte Fassung zu, wenn Ihnen das Programm gefällt.

Paint Shop Pro starten

Nach dem Start von Paint Shop Pro sehen Sie zunächst in einem Dialogfeld den „Tip des Tages“, wie Sie ihn vielleicht schon aus anderen Programmen kennen.

Mit der Schaltfläche *Next Tip* können Sie sich weitere Tips ansehen, mit *Close* verlassen Sie die Tips. Im Laufe der Zeit lernen Sie über diese Tips einige interessante Paint Shop Pro-Funktionen kennen. Das ist gerade für Anfänger ganz hilfreich.

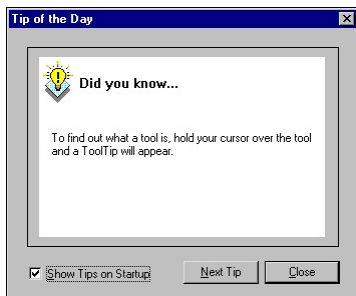


Abbildung 3.15: Der Tip des Tages

- **TIP:** Wenn Sie bei den folgenden Starts diese Tips nicht mehr erhalten wollen, deaktivieren Sie die Option *Show Tips on Startup*. Über die Menüfunktion *Help* können Sie die *Tips* jederzeit wieder aufrufen.

Paint Shop Pro startet zunächst mit einer wenig attraktiven – leeren – Oberfläche, wie Sie im nächsten Bild sehen. Noch gibt es nichts zu bearbeiten – deshalb ist alles leer.

Das soll aber gleich geändert werden.

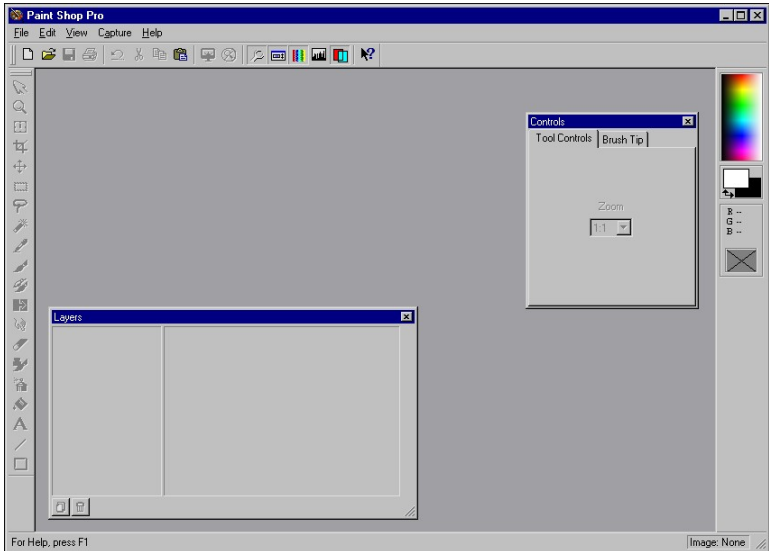


Abbildung 3.16: Nach dem Start ist die Paint Shop Pro-Oberfläche zunächst leer

Dateien öffnen

Um den Bildschirm etwas interessanter zu gestalten, benötigen wir zunächst einmal ein Bild. Paint Shop Pro liefert einige, wenige Beispielbilder mit, die sich im Paint Shop Pro-Verzeichnis *Images* befinden.

- CD** Wir öffnen ein Bild, das Sie auf der Buch-CD im Verzeichnis *Kapitel3* finden: *Grube.bmp*.

Um Bilder öffnen zu können, müssen Sie die Menüfunktion *File/Open* aufrufen. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **Strg** + **O** verwenden.

- **HINWEIS:** Um Funktionen schneller aufrufen zu können, gibt es für viele Funktionen Tastenkürzel. Eine Liste der Tastenkürzel finden Sie am Ende des Buches.

Nach dem Aufruf der Funktion wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie das Verzeichnis wählen, in dem sich die Bilder befinden.

► **HINWEIS:** Im Feld Dateityp ist die Option All Files vorgegeben. Dann werden alle Dateien aufgelistet – unabhängig davon, ob Paint Shop Pro das Dateiformat erkennt. Wenn Sie das Dateiformat nicht wissen, sollten Sie diese Option ausgewählt lassen.

Klappen Sie die Liste auf, können Sie eines der vielen Dateiformate auswählen, die von Paint Shop Pro unterstützt werden. Dann werden alle Dateien, die diese Dateieindung tragen, im aktuellen Ordner angezeigt.

Nach der Auswahl eines Bildes wird in einem Vorschaubild angezeigt, was sich hinter dem Dateinamen verbirgt. Außerdem werden daneben einige Informationen über die Größe und Art des Bildes angezeigt. Für weitergehende Informationen kann die *Details*-Schaltfläche verwendet werden.

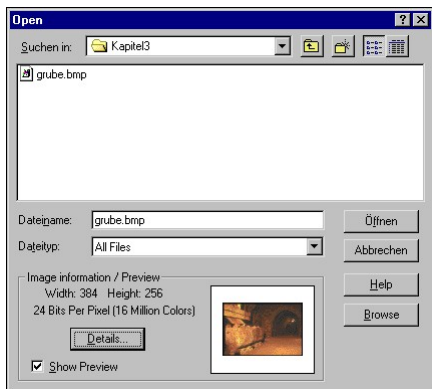


Abbildung 3.17: Öffnen einer Datei

Nach dem Bestätigen über die *Öffnen*-Schaltfläche wird das Bild geöffnet. Sie sehen es dann auf der Arbeitsfläche in einem eigenen Fenster – so wie es die folgende Abbildung zeigt.

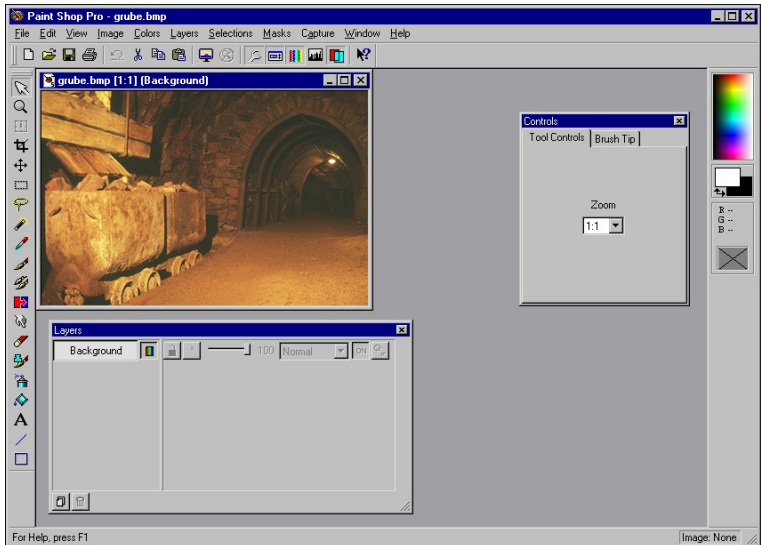


Abbildung 3.18: Das geöffnete Bild

Die Bedienelemente von Paint Shop Pro

Sehen wir uns nun der Reihe nach an, welche Bedienelemente Sie in Paint Shop Pro zur Verfügung haben. Der Aufbau entspricht natürlich weitestgehend dem, was Sie auch aus anderen Windows-Programmen gewohnt sind.

Wichtigstes Bedienelement ist natürlich das Menü. Hier finden Sie alle Funktionen, die Paint Shop Pro zu bieten hat. Wenn rechts neben einem Eintrag ein kleiner Pfeil zu sehen ist, sind weitere Funktionen in einem Untermenü vorhanden.

- **TIP:** Wenn für eine Funktion ein Tastenkürzel vorhanden ist, wird es rechts neben dem Menüeintrag angezeigt. Achten Sie immer auf diese Einträge, um sie sich einzuprägen – so können Sie die am häufigsten verwendeten Funktionen bald mit Tastenkürzeln aufrufen. Das spart Zeit und Sie brauchen das Menü nicht zu verwenden.

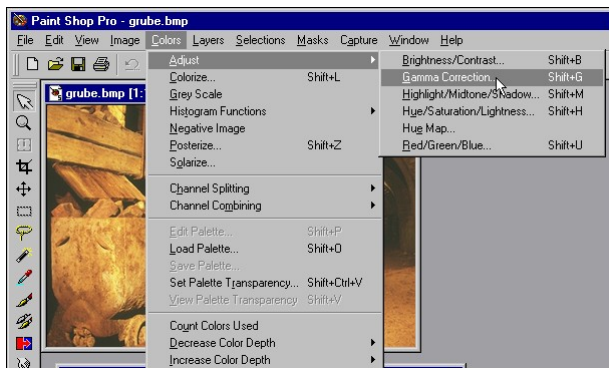


Abbildung 3.19: Die Menüleiste von Paint Shop Pro bietet alle verfügbaren Funktionen an

Die Symbolleiste

Um schneller zu einer bestimmten Funktion zu gelangen, gibt es neben dem Weg über das Menü noch eine schnellere Variante – die Symbolleiste, die am Kopf des Arbeitsbereichs zu sehen ist.

Dort sind viele Standardfunktionen untergebracht, die häufig benötigt werden. Sie sehen sie im folgenden Bild abgebildet:



Abbildung 3.20: Die Standardsymbolleiste

Die Paint Shop Pro-Werkzeugleiste

Auf der linken Seite der Arbeitsfläche sehen Sie eine weitere Symbolleiste. Hier sind alle Werkzeuge untergebracht.

Diese Werkzeuge sind mit Menüfunktionen nicht zu erreichen. Hier können Sie zum Beispiel die Malwerkzeuge festlegen, oder Bereiche maschieren – aber dazu kommen wir später.



Abbildung 3.21: Die Werkzeugleiste von Paint Shop Pro

Die Statusleiste

Am Fuß des Arbeitsbereichs ist die sogenannte Statuszeile untergebracht. Dieses wichtige Element hat zwei Aufgaben. Wenn Sie den Mauszeiger über dem Bild bewegen, sehen Sie links die x- und y-Koordinaten.

Rechts ist die Bildgröße, die sogenannte Farbtiefe – darüber erfahren Sie später noch näheres – und die Dateigröße zu sehen.

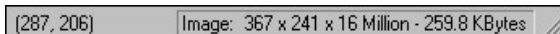


Abbildung 3.22: Die Anzeige der Statuszeile, wenn der Mauszeiger über das Bild gehalten wird

Befinden Sie sich mit dem Mauszeiger dagegen über einem Werkzeug oder einem Symbol in der Symbolleiste wird hier erläutert, welche Funktion sich dahinter verbirgt.

Zusätzliche Funktionen, die durch Drücken einer Zusatz Taste erreicht werden können, werden hier ebenfalls aufgeführt.

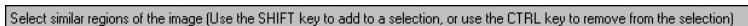


Abbildung 3.23: Erläuterungen der Werkzeugfunktionen

- **TIP:** Werfen Sie immer mal wieder einen Blick auf die Statusleiste, wenn Sie nicht sicher sind, welche Funktion ein bestimmtes Werkzeug zu bieten hat.

Die Farbpalette

Auf der rechten Seite des Arbeitsfeldes ist die Farbpalette untergebracht. Hier können Sie im oberen Bereich eine Farbe auswählen – zum Beispiel um eine neue Malfarbe für einen Pinselstrich festzulegen.

Sie können zwei verschiedene Farben bestimmen, die unterhalb des Farbfeldes angezeigt werden. Sie übertragen Farben in diese Felder, indem Sie mit der rechten oder linken Maustaste klicken, während sich der Mauszeiger über dem Farbfeld befindet.

Darunter werden die aktuellen RGB-Werte angezeigt. Auch darüber erfahren Sie später noch mehr.



Abbildung 3.24: Die Farbpalette

Freischwebende Symbolleisten

Normalerweise sind die Symbolleisten direkt an den Rändern des Arbeitsbereichs untergebracht.

Sie können aber diese Elemente auch als freischwebende Fenster auf der Arbeitsfläche platzieren – in dieser Form hatten wir zum Beispiel die Werkzeugleiste abgebildet.

Klicken Sie dazu an den Rand der Symbolleiste, wo sich kein Symbol befindet, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Leiste dann auf die Arbeitsfläche, und lassen Sie die Maustaste wieder los. Danach erhält die Leiste einen üblichen Fensterrahmen.

Wenn Sie dagegen die Titelleiste des neuen Fensters anklicken, und es an eine der Seiten des Arbeitsbereichs ziehen, wird es wieder am Rand „angedockt“. Sie können so auch zwei Symbolleisten nebeneinander anordnen.

- **HINWEIS:** Die Statuszeile kann nicht umpositioniert werden – sie befindet sich immer am Fuß des Arbeitsbereichs. Die Farbpalette läßt sich nur rechts oder links neben dem Arbeitsbereich an den Rand „andocken“.

Ein- und Ausschalten der Toolboxen

Alle zuvor beschriebenen Bedienelemente können Sie ein- und ausschalten.

Das läßt sich entweder über die letzten Symbole in der Symbolleiste erledigen...



Abbildung 3.25: Einschalten der Ansicht über die Symbolleiste

... oder Sie rufen die Funktion *View/Toolbars* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie markieren, welche der Elemente zu sehen sein sollen. Ein Haken vor dem Eintrag zeigt den Status an. Ist der Haken zu sehen, ist das Element auf der Arbeitsfläche sichtbar. Ist der Kasten leer, können Sie mit einem Klick in den Kasten die Anzeige aktivieren.

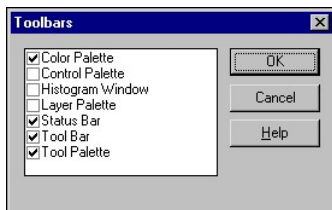


Abbildung 3.26: Einschalten der Ansicht über das Dialogfeld

- **HINWEIS:** Es gibt eigentlich keinen Grund, eine der vorgestellten Bedienelemente auszuschalten – zumal Sie auch wenig Platz auf der Arbeitsfläche einnehmen.

Kontrollfenster öffnen

Vielleicht haben Sie bei der letzten Abbildung bemerkt, daß dort drei Optionen nicht markiert waren. Mit diesen können Fenster geöffnet werden, die besondere Funktionen bereitstellen.

Über die *Control Palette* werden zum Beispiel die zusätzlichen Optionen für alle Werkzeuge eingestellt. Im folgenden Dialogfeld können Sie auf zwei Registerkarten zum Beispiel die Pinselgröße und -art einstellen, wenn Sie das Pinselwerkzeug aktiviert haben.

Der Inhalt des Fensters ändert sich, je nachdem was für ein Werkzeug Sie gerade in der Werkzeugsymbolleiste ausgewählt haben.

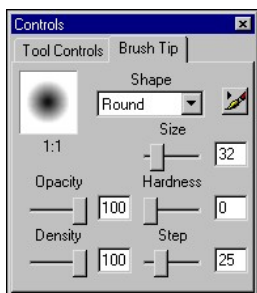


Abbildung 3.27: Das Kontrollfenster mit den Optionen für den Pinsel

Das Histogrammfenster

Mit der nächsten Option läßt sich das Histogrammfenster öffnen. Hier können Sie in einem grafischen Diagramm sehen, wie oft die einzelnen Farbnuancen im Bild vorhanden sind.

Diese Option kann sinnvoll sein, wenn Sie die Qualität eines Bildes beurteilen wollen – zum Beispiel wenn ein gescanntes Bild mißglückt ist, und Sie die Qualität verbessern wollen.

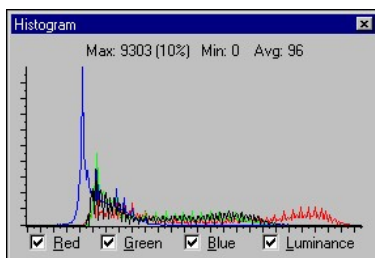


Abbildung 3.28: Das Histogrammfenster

Das Ebenenfenster

Mit der letzten Option wird das Ebenenfenster geöffnet. In der neuesten Version unterstützt Paint Shop Pro nämlich die sogenannte Ebenentechnik, wie sie von den leistungsstarken Programmen – wie etwa Corel PHOTO-PAINT™ oder Photoshop – auch angeboten wird.

Damit können Sie einzelne Bildelemente trennen, so daß diese getrennt voneinander bearbeitet werden können. Während Sie eine der Ebenen bearbeiten, bleiben die anderen Ebenen von den Veränderungen unberührt. Dies ist eine sehr praktische Funktion, die wir noch näher beschreiben werden.

Im Ebenenfenster kann die aktive Ebene eingestellt, und deren Parameter verändert werden. Jede Ebene des Bildes hat in diesem Fenster einen eigenen Eintrag.

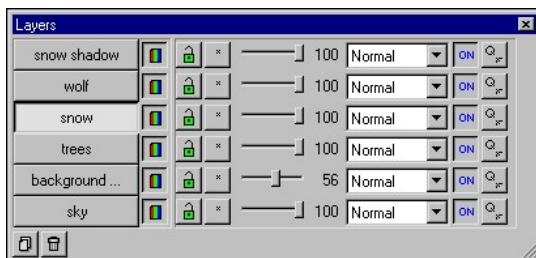


Abbildung 3.29: Das Ebenenfenster

Die Dialogfelder

Immer, wenn Sie in den Menüfunktionen einen Eintrag sehen, hinter dem drei Punkte stehen, zeigt dies an, daß beim Aufruf ein Dialogfeld geöffnet wird, in dem die detaillierten Einstellungen vorgenommen werden können.

So öffnen Sie zum Beispiel mit dem Menüeintrag *Image/Filter Browser...* das folgende Dialogfeld. Hier können Sie einen Filter aussuchen, der am Bild angewendet werden soll.

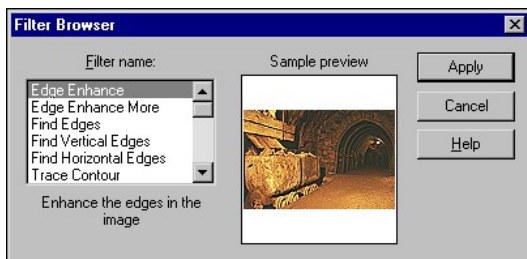


Abbildung 3.30: Das Dialogfeld Filter Browser

Zusätzliche Dialogfelder

Einige Dialogfelder können geöffnet werden, indem Sie doppelt auf eines der Werkzeuge in der Werkzeugleiste klicken. Über das Menü sind die Funktionen dieser Dialogfelder dagegen nicht erreichbar. Das gilt zum Beispiel für das Freistellungs- und das Maskierungswerkzeug. Diese Werkzeuge lernen wir im nächsten Kapitel näher kennen.

Beim Textwerkzeug wird das Dialogfeld erst geöffnet, wenn Sie das Werkzeug ausgewählt, und dann in das Bild geklickt haben. In diesem Dialogfeld werden dann neben dem einzugebenden Text auch dessen Einstellungen – wie Schriftgröße, der Schrifttyp und die Ausrichtung – eingestellt.

Zwei solche – umfangreicher aufgebauten – Dialogfelder sehen Sie in den beiden folgenden Abbildungen: Zuerst den Freistellungsdialog, danach das Dialogfeld des Textwerkzeuges.

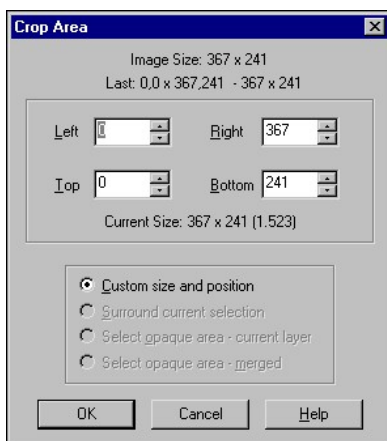


Abbildung 3.31: Das Dialogfeld des Freistellungswerkzeugs

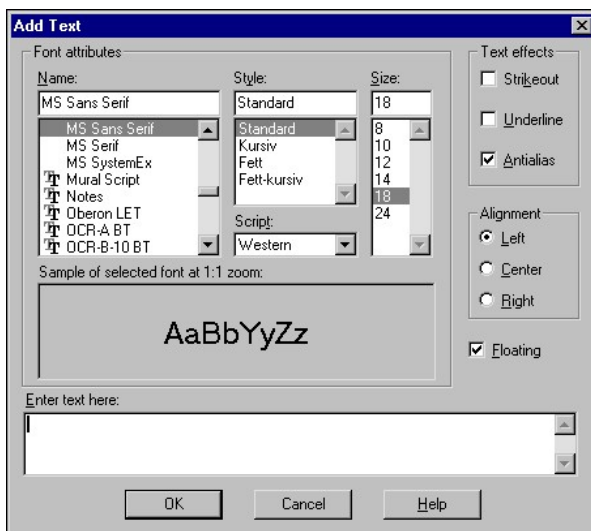


Abbildung 3.32: Das Dialogfeld des Textwerkzeugs

Hilfestellungen von Paint Shop Pro

Paint Shop Pro bietet einige Hilfestellungen an, die wir uns nun näher ansehen wollen.

Die normale Hilfe, die über die **[F1]**-Taste erreicht werden kann, bietet die gewohnte Windows-Hilfe. Hier können Sie über die Registerkarte *Inhalt* die verfügbaren Hilfethemen durchforsten, oder im Index nach den verfügbaren Themen suchen. Über die Registerkarte *Suchen* können Sie alle Themen auflisten, in denen ein vorgegebenes Stichwort vorkommt.

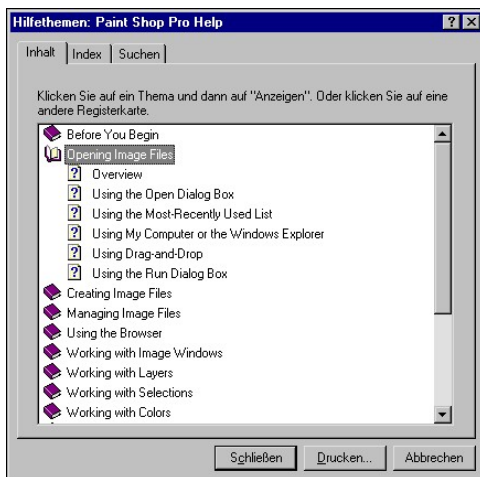


Abbildung 3.33: Die „normale“ Windows-Hilfe

Aber die Hilfe von Paint Shop Pro geht einen Schritt weiter. Unter den einzelnen Themen finden Sie viele Schritt für Schritt-Anleitungen. In einzelnen Fenstern werden die Arbeitsschritte präzise erläutert, die für die Erledigung von bestimmten Aufgaben notwendig sind.

Zwei dieser Abfolgen zeigen die beiden folgenden Abbildungen. Das Thema sehen Sie im ersten Dialogfeld, die einzelnen Arbeitsschritte beginnen im zweiten Dialogfeld.

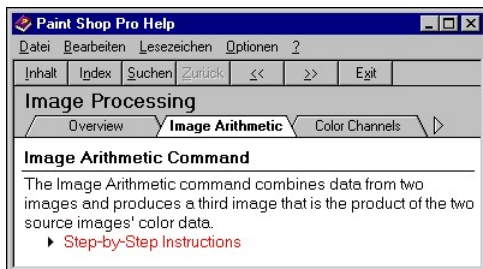


Abbildung 3.34: Beschreibung eines Themas



Abbildung 3.35: Erläuterung von einzelnen Arbeitsschritten

Informationen über die Funktionen

Paint Shop Pro bietet weitere interessante Hilfestellungen, die besonders für den Anfänger interessant sind.

Über das letzte Symbol in der Symbolleiste können Sie eine besondere Art der Hilfe aufrufen.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche. Dann erscheint ein veränderter Mauszeiger mit einem Fragezeichen. Zeigen Sie nun entweder auf die Schaltfläche oder die Funktion im Menü, über die Sie genaueres erfahren möchten.

Nachdem Anklicken der betreffenden Funktion springt Paint Shop Pro innerhalb der Hilfe gleich an die passende Stelle – das Suchen eines Begriffs entfällt daher.

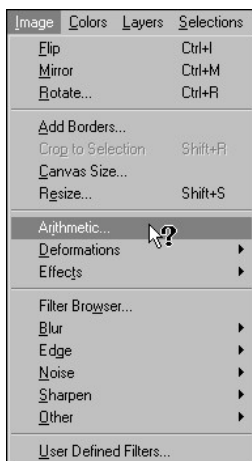


Abbildung 3.36: Genauere Informationen über eine spezielle Funktion

Werkzeug-Hinweise

Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einem Werkzeug verweilen, wird ein kleines Schildchen angezeigt, das die Funktion beschreibt.

Parallel dazu erhalten Sie in der Statuszeile nähere Informationen über die Funktion – darauf hatten wir bei der Beschreibung der Statuszeile ja schon hingewiesen.

Ein solches Hilfeschildchen sehen Sie in der folgenden Abbildung für den Malpinsel.



Abbildung 3.37: Ein Hilfeschild für das Malwerkzeug

Die verschiedenen Versionen

CD Auf der Buch-CD finden Sie auch noch die Version 3.11 von Paint Shop Pro. Dies ist die aktuelle 16-Bit-Version, die Sie verwenden können, wenn Sie mit Windows 3.x arbeiten. Wir haben Sie im Verzeichnis *Ppro3* abgelegt. Starten Sie zur Installation das Programm *Setup.exe*.

Die Arbeitsoberfläche unterscheidet sich schon rein optisch deutlich von der aktuellen Version. Alle Schaltflächen waren bunter und weniger modern:

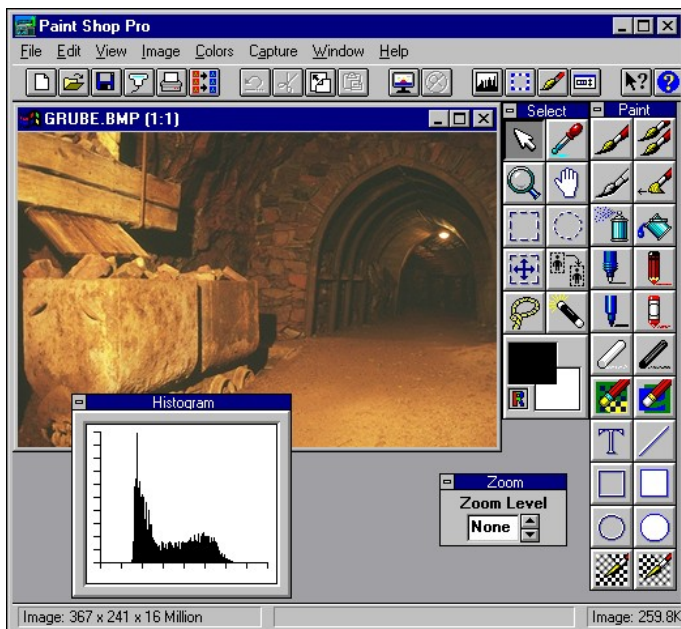


Abbildung 3.38: Die Paint Shop Pro-Version 3.11

Auch funktionell unterscheidet sich die Version deutlich von der aktuellen. Bei den Malwerkzeugen und Effekten hat sich wenig verändert – dafür gab es damals weniger Maskierungs- und gar keine Ebenenfunktionen.

- **TIP:** *Paint Shop Pro 3.11 belegt nur 3.26 MByte auf der Festplatte. Wenn Sie also die neuen Funktionen sowieso nie verwenden, sondern lieber mit Filtern arbeiten, oder Bilder konvertieren, können Sie die ältere Version installieren, und dabei Festplattenspeicher sparen.*

Die Version 4 erinnert rein optisch schon stark an die aktuelle Version, Ebenen wurden aber in dieser Fassung noch nicht unterstützt. Es gab in dieser Version auch weniger Maskierungsfunktionen. Auch das Animationsmodul gab es damals noch nicht.

Für die Installation waren nun schon 6 MByte freier Festplattenspeicher notwendig. Gegenüber anderen Bildbearbeitungsprogrammen ist das natürlich ein Witz. Diese benötigen mindestens zehnmal soviel Speicher, ohne daß sie zehnmal mehr Funktionalität bieten.

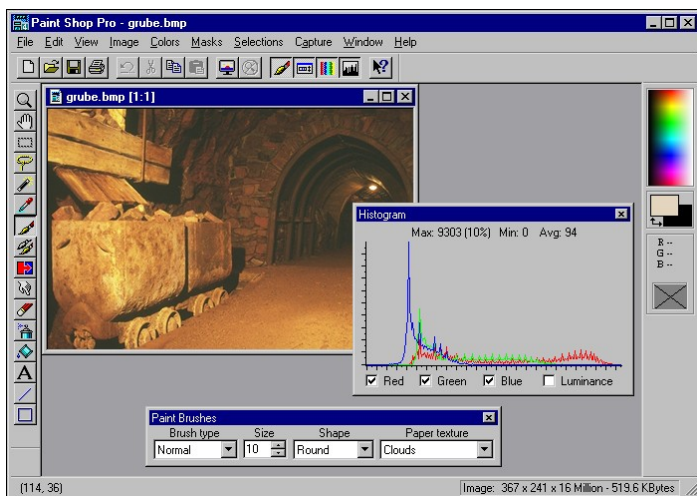


Abbildung 3.39: Paint Shop Pro Version 4.12

- **HINWEIS:** *Es gibt eigentlich keinen Grund mit der Version 4 zu arbeiten, da diese auch eine 32-Bit-Fassung ist. Daten Sie deshalb auf die aktuelle Fassung up. Deshalb haben wir auch diese Version nicht auf der Buch-CD untergebracht.*

Die Zusatzmodule

Neben dem reinen Bildbearbeitungsprogramm gibt es weitere Aufgaben, die Sie mit Paint Shop Pro erledigen können. Diese Module stellen wir Ihnen nun kurz vor.

Der Bildbrowser

Es ist immer schwierig, mit dem Windows-Explorer die gewünschten Bilder aufzufinden – die reinen Dateinamen sagen nämlich nichts über den Dateiinhalt aus.

Hier hilft Paint Shop Pro mit einem sogenannten Bildbrowser. Anhand kleiner Vorschaubilder können Sie dort das passende Bild schnell aussuchen. Durch Anklicken kann es dann in Paint Shop Pro geöffnet werden.

- V. Die Funktionalität des Bildbrowsers ist in den Versionen sehr unterschiedlich. In der Version 3 ist der Browser ein eigenständiges Programm – das durch Aufruf des Programms *Pspbrwse.exe* gestartet wird. In den neueren Versionen ist es dagegen nur noch eine Programmfunktion. Ein Aufruf ist dann nur noch möglich, wenn Paint Shop Pro ebenfalls gestartet ist.

Sehen wir uns zuerst den Browser der Version 3 an. Er kann aus Paint Shop Pro heraus gestartet werden. Wenn Sie die Funktion *File/Browse* aufrufen, wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie das Verzeichnis auswählen, dessen Bilder Sie sehen wollen. Bestätigen Sie dann die Auswahl.



Abbildung 3.40: Festlegen des Bilderverzeichnisses

Danach wird das folgende Fenster geöffnet. Hier werden alle Bilddateien, die Paint Shop Pro erkennt, mit kleinen Vorschaubildern angezeigt. Mit einem Doppelklick auf eines der Bilder wird das Bild in Paint Shop Pro geöffnet.

Über die Menüfunktion *ImageFile* können Sie die Bilder verwalten. Sie können kopiert, gelöscht, verschoben oder umbenannt werden.

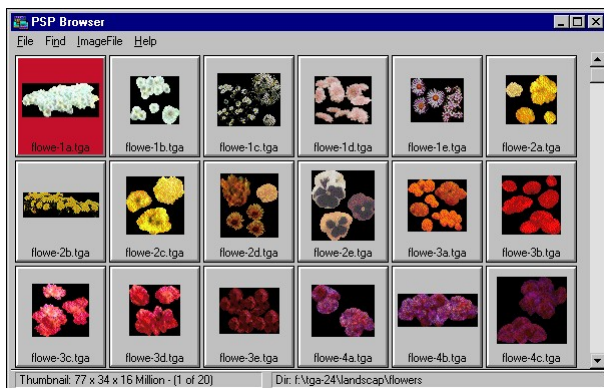


Abbildung 3.41: Die Vorschaubilder im Browser von Paint Shop Pro 3

Praktisch ist die Druckfunktion. Rufen Sie zunächst die Funktion *File Printer Setup* auf, um den Drucker einzustellen, den Sie zum Drucken verwenden wollen.

Rufen Sie dann die Funktion *File/Print* auf. In der Rubrik *Print Range* des folgenden Dialogfelds können Sie einstellen, ob alle oder nur die ausgewählten Vorschaubilder – Thumbnails – gedruckt werden sollen.

Über *Print Quality* stellen Sie die Auflösung des Druckers ein, über *Copies* die Anzahl der Ausdrücke.

In der Rubrik *Print Using* wird vorgegeben, ob die kleinen Vorschaubilder, oder die Originaldateien gedruckt werden sollen. Bei der ersten Option werden alle Vorschaubilder nebeneinander auf einer Seite ausgedruckt. So erhalten Sie Bilderübersichten Ihrer Verzeichnisse, die Sie zum Archivieren verwenden können.

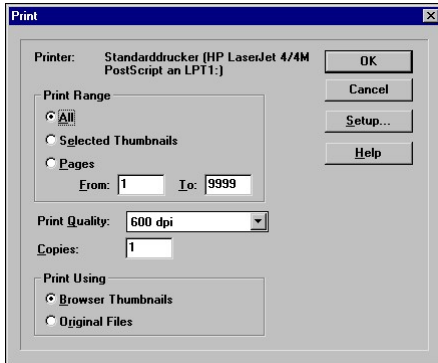


Abbildung 3.42: Die Druckoptionen

Browser im „Explorer Look“

Nach dem Aufruf der Funktion *File/Browser* in der Version 5 öffnet sich das folgende Fenster. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination **Strg** + **B** verwenden.

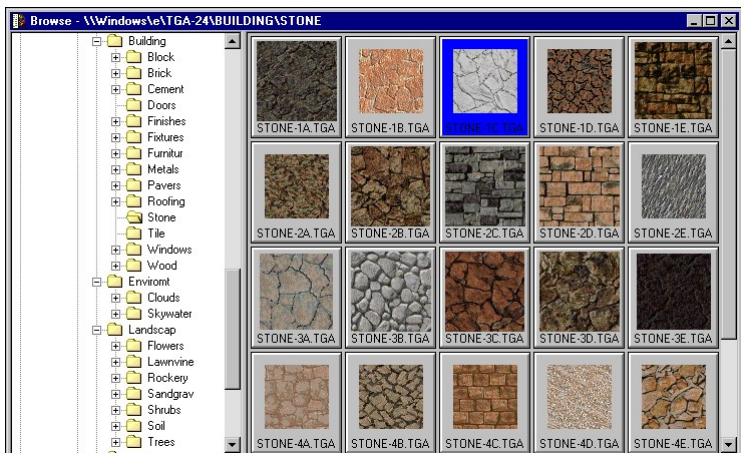


Abbildung 3.43: Das Browser-Fenster in der Version 5

Nach dem Aufruf wird gleich der erste Nachteil des neuartigen Browsers sichtbar: Falls Sie eines der zusätzlichen Fenster geöffnet haben – etwa das Histogramm – überdeckt es das Browser-Fenster.

Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als alle Zusatzfenster zu schließen.

Außerdem sind Sie im Paint Shop Pro-Fenster „gefangen“. Das Browser-Fenster kann nicht über das Paint Shop Pro-Fenster hinaus verschoben werden. Das ist ein weiterer Nachteil gegenüber dem eigenständigen Programm der Version 3.

► **TIP:** Falls Sie viel mit dem Browser arbeiten, und Sie die Nachteile der neuen Version stören, können Sie natürlich auch die alte Version verwenden, falls Sie diese noch installiert haben.

Wenn das Browser-Fenster aktiv ist, werden im Menü andere Funktionen angeboten. Dort finden Sie dann nur noch die Funktionen, die für den Browser benötigt werden.

Mit der Funktion *File/Page Setup* können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie die Bildübersicht ausgedruckt werden soll. Stellen Sie hier die gewünschten Ränder und die Ausrichtung ein.

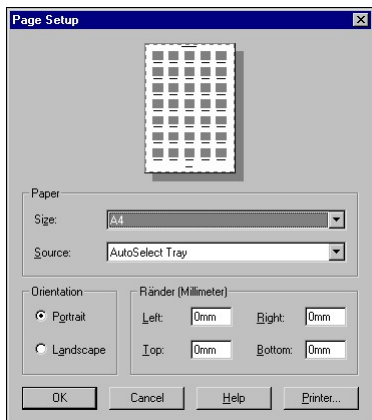


Abbildung 3.44: Seiteneinrichtung für den Druck

Schön ist auch die Funktion *File/Print Preview*. Hier können Sie nämlich in einer Druckvorschau schon vorher sehen, wie der Ausdruck aussehen wird. So sind Sie vor Fehldrucken geschützt.

Über die *Setup*-Schaltfläche wird das zuvor gezeigte Dialogfeld aufgerufen. Mit der *Close*-Schaltfläche wird die Druckvorschau wieder geschlossen. Außerdem läßt sich über *Zoom in* und *Zoom out* die Darstellungsgröße verändern.

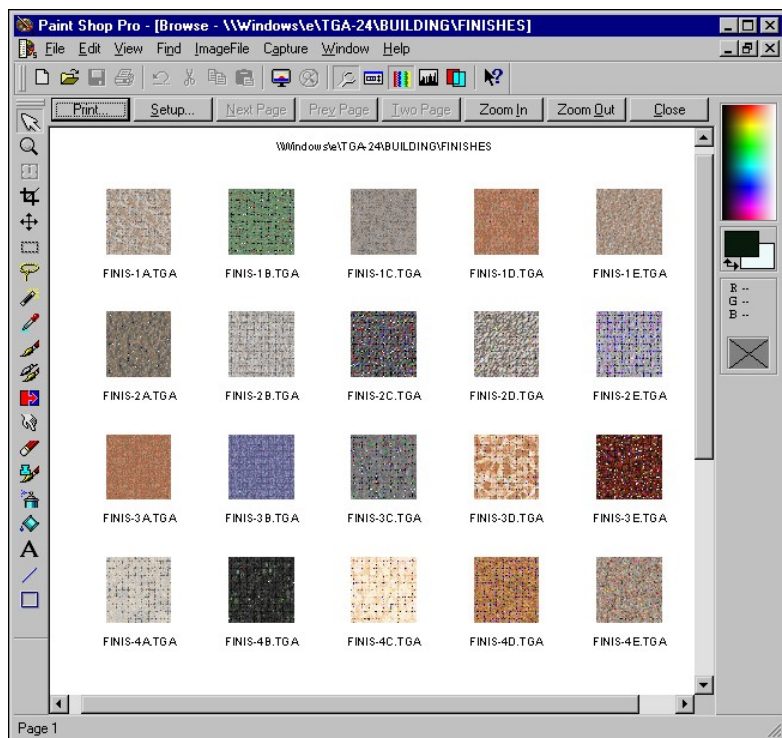


Abbildung 3.45: Die Druckvorschau

Die anderen Funktionen entsprechen denen der Version 3. Sie sind über das Menü zu erreichen.

- **HINWEIS:** *Paint Shop Pro* legt übrigens in jedem Verzeichnis, das Sie einlesen eine Datei an, in der die Vorschaubilder gespeichert werden. Diese Dateien heißen `pspbrowse.jbf`. Je nachdem, wie viele Bilder in dem Verzeichnis abgelegt sind, kann die Datei ziemlich groß werden. Sie sollten die Dateien über den Windows-Explorer löschen, wenn Sie Speicherplatz zurückgewinnen wollen.

Bildschirmfotos mit dem Capture-Modul

Ein anderes, sehr beliebtes Modul dient zum Herstellen von „Bildschirmfotos“. Sie kennen das vielleicht aus Fachzeitschriften oder Büchern, wenn Programmoberflächen abgebildet werden. Diese Bildschirmfotos bezeichnet man auch als „Screenshots“.

Das Modul wird mit der Funktion *Capture/Setup* aufgerufen. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

In der Rubrik *Capture* können Sie einstellen, welcher Bildschirmbereich erfasst werden soll. Wahlweise lässt sich der gesamte Bildschirm mit der Option *Full screen* aufnehmen, oder Teilbereiche. Mit *Window* wird nur das aktive Fenster, mit *Objekt* nur das aktive Objekt festgehalten. Über *Area* lässt sich ein frei festzulegender Bereich des Bildschirms aufnehmen. Dabei wird mit zwei Mausklicks ein Rahmen markiert.

In der Rubrik *Activate capture using* wird eingestellt, ob die Erfassung durch einen Klick mit der rechten Maustaste oder über eine Funktionstaste ausgelöst werden soll. Die Tastenkombination können Sie über das Listenfeld auswählen.

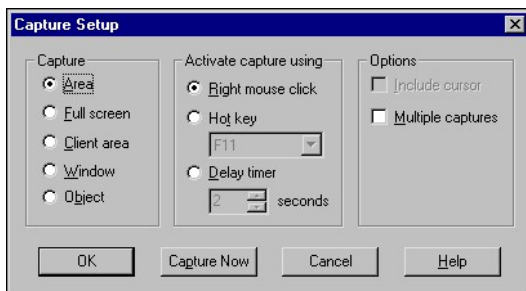


Abbildung 3.46: Das Capture-Modul

In der letzten Rubrik geben Sie an, ob Sie nach der Erfassung zu Paint Shop Pro zurückkehren wollen.

Die Erfassung starten Sie über die Schaltfläche *Capture now*. Nach der Erfassung wird das Bild in Paint Shop Pro übertragen. Dort können Sie es nun in einem beliebigen Dateiformat speichern.

Konvertieren zahlreicher Bilder

Möchten Sie einen Stapel an Bildern auf einmal in ein anderes Dateiformat konvertieren? Dann benötigen Sie die Funktion *File/Batch conversion*. Damit können Sie mehrere Bilder auf einmal konvertieren. Das geht dann vollautomatisch.

Im folgenden Dialogfeld wählen Sie zunächst den Ordner aus, in dem sich die Bilder befinden. Über die Option *Output folder* legen Sie den Ordner fest, in dem die Ergebnisse dann gespeichert werden.

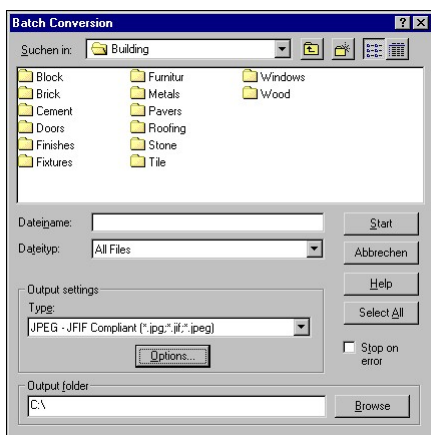


Abbildung 3.47: Die Stapelkonvertierung

Unter *Output settings* können Sie aus der Liste das Zielformat auswählen. Unter den 31 Formaten werden Sie sicherlich das passende finden. Für einige Dateiformate werden Optionen angeboten. Das erkennen Sie an der aktivierbaren *Options*-Schaltfläche.

Als Beispiel sehen Sie in der folgenden Abbildung die Optionen für das JPG-Dateiformat.

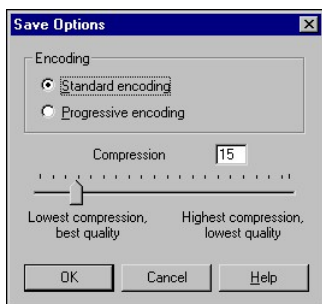


Abbildung 3.48: Optionen für das JPG-Format

Bewegte Bilder mit Animation Shop

Erstmals gibt es in der neuen Version ein eigenständiges Programm, mit dem Animationen – zum Beispiel für bewegte GIF-Bilder – erzeugt werden können: Animation Shop.

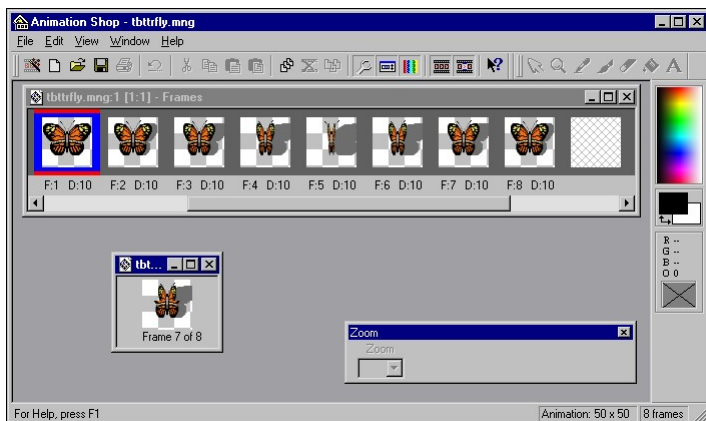


Abbildung 3.49: Animation Shop

- **HINWEIS:** Sie können Animation Shop entweder durch Doppelklicken der anim.exe im Paint Shop Pro-Verzeichnis, oder durch Aufruf der Funktion File/Run Animation Shop in Paint Shop Pro starten.

Mit diesem Programm können Sie die Filmchen erstellen, die Sie vielleicht schon aus dem Internet kennen.

Da im GIF-Dateiformat nicht nur ein, sondern mehrere Bilder enthalten sein können, ist es möglich, Bewegungen durch Aneinanderreihen vieler Bilder zu erzeugen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an das Daumenkino aus vergangenen Tagen. Das Prinzip war dort dasselbe.

Auf einem Notizblock wurden zum Beispiel auf jedem Blatt eine Kugel gemalt. Dabei wurde die Kugel auf jedem der Blätter etwas verschoben. Beim schnellen Durchblättern entsteht der Eindruck, als würde sich die Kugel bewegen.

Wir werden im nächsten Kapitel einen kleinen Film herstellen, damit Sie die Funktionen des Programms kennenlernen. Die Bedienung ist recht einfach, da Sie mit der Funktion *File/Animation Wizard* Hilfe durch einen Assistenten bekommen, der alle notwendigen Schritte zum Erstellen der Animation abfragt.

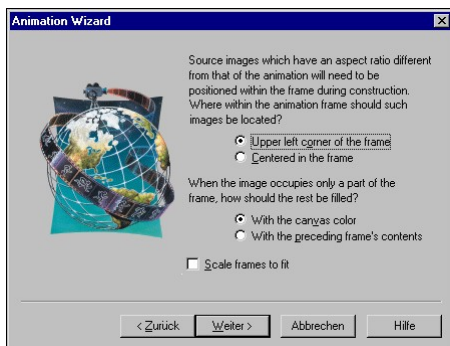


Abbildung 3.50: Der Animations-Assistent

4 Bilder einscannen

So nun geht es richtig los mit der Arbeit. Nachdem Sie alle Bedienelemente von Paint Shop Pro kennengelernt haben, und mit der Arbeitsumgebung vertraut sind, können wir uns an die erste Aufgabenstellung heranwagen.

Wir wollen ein Foto einscannen, und anschließend optimieren. Wir haben uns dafür ein ganz normales Foto ausgesucht.

- **HINWEIS:** Jedem Scanner liegt ein sogenanntes TWAIN-Modul bei – eine Software, die es ermöglicht, aus dem Bildbearbeitungsprogramm heraus zu scannen. Wir gehen davon aus, daß Sie dieses Programm bereits installiert haben.

Da Sie mehrere Geräte – wie zum Beispiel Scanner oder Digitalkameras – über das TWAIN-Modul steuern können, müssen Sie als erstes festlegen, welches TWAIN-Treiber verwendet werden soll. Dazu dient die Funktion *File/Import/Select Source*, die Sie in der folgenden Abbildung sehen.

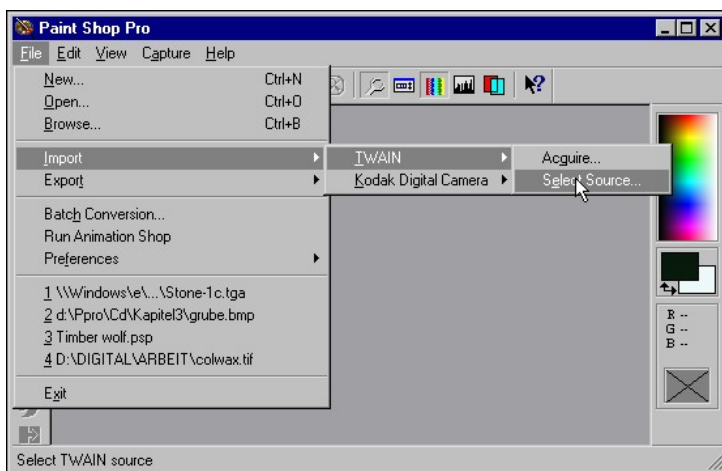


Abbildung 4.51: Auswahl des TWAIN-Treibers

Wir verwenden für unser Beispiel einen ScanJet. Der passende Treiber wird im folgenden Dialogfeld ausgesucht. Mit der *Auswählen*-Schaltfläche bestätigen Sie die Eingabe.

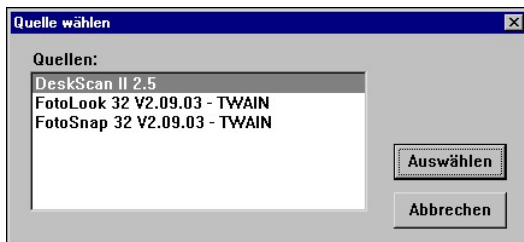


Abbildung 4.52: Der passende TWAIN-Treiber

Da praktisch für jeden Scanner ein anderes TWAIN-Modul ausgeliefert wird, können wir hier keine genauen Schritte beschreiben. Einige der Module bieten nur sehr wenige, andere sehr umfangreiche Funktionen. Der von uns verwendete TWAIN-Treiber sieht zum Beispiel nach dem Aufruf wie folgt aus.

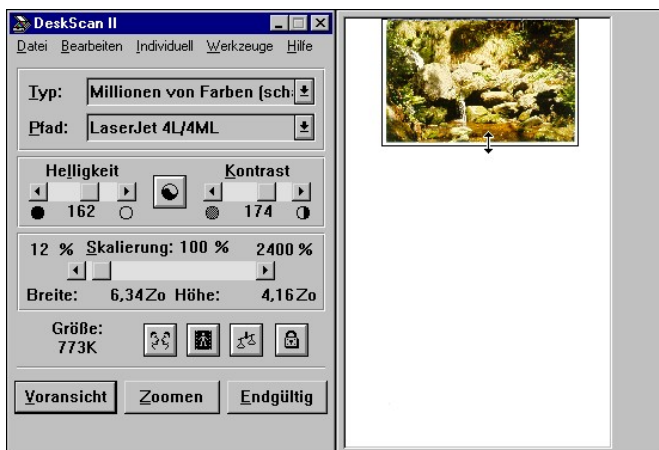


Abbildung 4.53: Der von uns verwendete TWAIN-Treiber

- ▶ **TIP:** Informieren Sie sich in den Handbüchern des von Ihnen verwendeten TWAIN-Treibers über die Funktionen, die Ihr TWAIN-Modul bereitstellt.

Die Farbtiefe bestimmen

Innerhalb der Module können Sie zum Beispiel einstellen, wie die sogenannte Farbtiefe des Bildes sein soll. Damit bestimmen Sie, wie farbnuanciert das Bild sein kann.

Hier sollte der sogenannte Truecolor-Modus gewählt werden, wenn Sie mit einem Farbfoto arbeiten. Damit erzielen Sie die beste Qualität. Bei unserem Beispiel lautet die Option dazu *Millionen von Farben*.

Die Auflösung festlegen

Bei der Auswahl der Auflösung kommt es darauf an, wofür Sie das Bild später verwenden wollen.

- ▶ **HINWEIS:** Die Auflösung eines Bildes wird in dpi gemessen. Dieser Wert bestimmt, wie viele **Dots per inch** enthalten sind. Je mehr Punkte pro inch vorhanden sind, um so höher ist die Auflösung.

Die richtige Auflösung läßt sich in einige Anwendungsbereiche gliedern, die häufig vorkommen:

- ▶ Stellen Sie eine Auflösung von ungefähr 50 dpi ein, falls Sie das Bild ausschließlich auf einem 300 dpi-Laserdrucker ausgeben wollen.
- ▶ Wählen Sie eine Auflösung von ungefähr 75 dpi, wenn Sie die Bilder am Bildschirm anzeigen wollen – zum Beispiel für die Verwendung beim Webdesign. Diese Auflösung reicht auch für den späteren Ausdruck auf einem 600 dpi-Laserdrucker aus.
- ▶ 160 dpi sollten es schon mindestens sein, falls die Ergebnisse professionell gedruckt werden sollen.
- ▶ Der Standardwert für Druckerzeugnisse – wie zum Beispiel für dieses Buch – liegt noch höher: Nämlich bei 300 dpi.

Bei all diesen Angaben wird davon ausgegangen, daß das Ergebnis so groß wie das Ausgangsbild sein soll.

Scannen Sie also ein 10 x 15 Zentimeter großes Bild, ist es im Ausdruck auch wieder 10 x 15 Zentimeter groß – solange Sie sich an die geschilderten Auflösungen halten.

Bei unserem Beispiel-TWAIN-Modul erfolgt die Angabe der Auflösung standardmäßig nicht in dpi – das ist etwas verwirrend. Dort wird das Ausgabegerät angegeben – in unserem Fall ein Laserjet 4L/4ML.

Helligkeitskorrekturen

Bei vielen Modulen gibt es Optionen zum automatischen Anpassen von Helligkeit und Kontrast. Ist eine solche Option vorhanden, sollten Sie diese aktivieren, und am Vorschauscan beurteilen, ob sich dadurch eine bessere Bildqualität ergibt.

- **TIP:** Versuchen Sie schon beim Scannen eine möglichst gute Qualität zu erreichen – das spart spätere Bildkorrekturen. Ein zweites Scannen erfordert weniger Zeit als das spätere Korrigieren mit Hilfe der Bildbearbeitungsfunktionen.

Vorschauscan durchführen

Die TWAIN-Module haben immer einen Bereich, in dem die Werte verändert werden, und einen, in dem ein Vorschaubild zu sehen ist. Meist wird das Vorschaubild automatisch beim Aufruf des TWAIN-Moduls gescannt.

Ist das Vorschaubild nicht zu sehen, sollten Sie zunächst einen Vorschauscan durchführen. Die Bezeichnungen dafür variieren von Modul zu Modul. Manchmal heißt die Funktion *Prescan* oder *Voransicht* wie in unserem Fall.

Innerhalb des Vorschaubildes können Sie mit einem Rahmen den Bereich festlegen, der gescannt werden soll. Der Rahmen kann durch verziehen der Seiten verändert werden.

- **HINWEIS:** Stellen Sie den Rahmen etwas größer ein, als den Bereich den Sie scannen wollen. Bei vielen TWAIN-Modulen wird nämlich der Bereich nicht sehr präzise eingehalten. So kann es passieren, daß bildwichtige Partien abgeschnitten werden.

Teil 1

Nachdem alle Einstellungen vorgenommen sind, kann der eigentliche Scanvorgang gestartet werden – in unserem Fall mit der Option *Endgültig*.

Das Bild wird dann gescannt und an Paint Shop Pro übergeben – Sie sehen das im folgenden Bild. Einige Scan-Module werden nach der Übergabe des Bildes selbsttätig geschlossen, andere müssen Sie gesondert beenden.

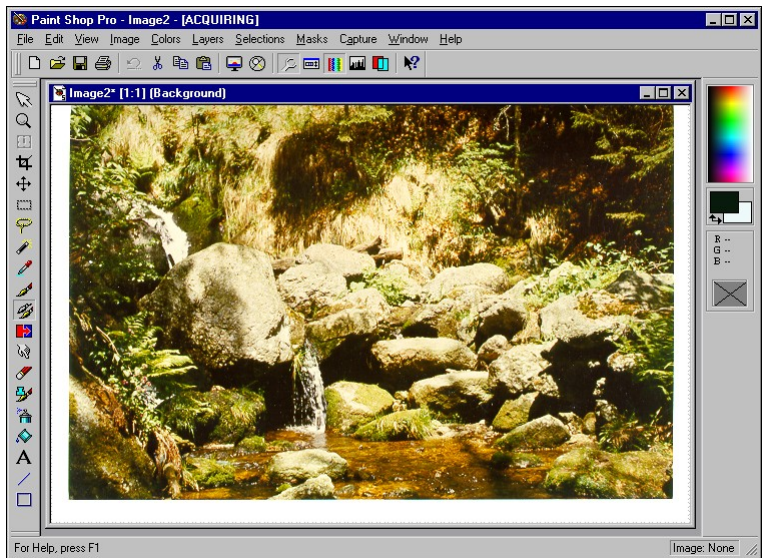


Abbildung 4.54: Das gescannte Bild

Bilder speichern

Nach der Übergabe ist das Bild noch nicht gespeichert.

Paint Shop Pro bietet eine sinnvolle Funktion, an der Sie ungespeicherte Bilder erkennen. In der Titelleiste des Bildes ist nämlich nach dem Namen ein Stern zu sehen (zum Beispiel Image2*). Außerdem hat das Bild in unserem Fall noch keine Dateiendung.

Rufen Sie zum Speichern des Bildes die Funktion *File/Save as* auf, die Sie auch über die Taste **F12** erreichen. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

Wählen Sie hier zunächst das Verzeichnis aus, in dem Sie das Bild speichern wollen. Im Eingabefeld *Dateiname* muß nun der Name des Bildes eingegeben werden. Im Listenfeld *Dateityp* können Sie das Dateiformat auswählen. Die entsprechende Dateiendung wird dann automatisch an den Namen angehängt.

► **HINWEIS:** Im Prinzip ist es völlig egal, in welchem Dateiformat Sie das Bild abspeichern. Um aber beim Import in andere Programme keine Probleme zu haben, sollten Sie auf ein gängiges Dateiformat wie etwa BMP oder TIF zurückgreifen. So können Sie zum Beispiel das Bild problemlos in Ihr Textbearbeitungsprogramm aufnehmen, wenn Sie einen Brief damit schmücken wollen.

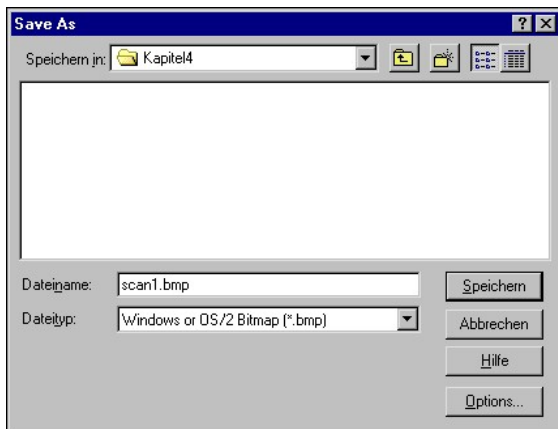


Abbildung 4.55: Speichern des Bildes

CD Die Datei *Scan1.bmp* finden Sie auf der CD im Verzeichnis *Kapitel4*.

Der neue Dateiname wird nun im Fenster des Bildes angezeigt. Der Stern ist nun verschwunden. Sobald Sie aber irgendeine Änderung am Bild vornehmen, erscheint der Stern wieder.

Freistellen des Bildes

Da wir ja den Rahmen im Vorschaucan etwas größer belassen haben, sind nun überflüssige Bildteile im Bild zu sehen. Den weißen Rand wollen wir jetzt abschneiden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

- ▶ Rufen Sie das Freistellungs-Werkzeug (Crop) auf, das Sie links abgebildet sehen.
- ▶ Klicken Sie im Bild an die obere, linke Ecke des Bildes, so, wie es im folgenden Bild zu sehen ist.



Abbildung 4.56: Ansetzen für den Freistellungsrahmen

- ▶ Halten Sie nach dem Klicken die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie den Mauszeiger zur gegenüberliegenden Ecke des Bildes. Von dem Mauszeiger zählt die linke, obere Ecke – Sie sehen das im nächsten Bild.



Abbildung 4.57: Die zweite Ecke ist festgelegt

- Wenn der Rahmen nicht exakt die richtige Größe hat macht das nichts – Sie können ihn nachträglich skalieren. Wenn Sie an eine der Seiten wechseln, zeigt der Mauszeiger an, daß dort ein Dehnen möglich ist.

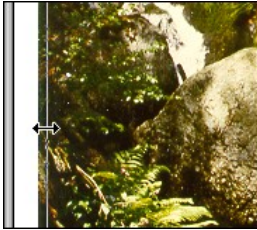


Abbildung 4.58: Dehnen des Rahmens

- Stellen Sie auf diese Art alle Seiten des Rahmens so ein, daß sie genau an die Grenze des Bildes angrenzen.
- Klicken Sie nun innerhalb des Rahmens doppelt. Erst dann wird das Bild freigestellt.



Abbildung 4.59: Der angepaßte Rahmen

Nach dem Doppelklick werden alle Teile des Bildes abgeschnitten, die außerhalb des Rahmens lagen.

- **HINWEIS:** Natürlich können Sie auf diese Art auch Ausschnitte des Bildes freistellen – zum Beispiel wenn unwichtige Teile des Bildes entfernt werden sollen.

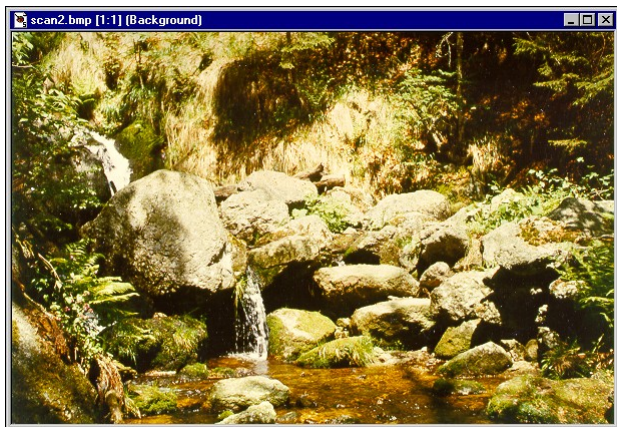


Abbildung 4.60: Das freigestellte Bild

Damit haben wir die erste Aufgabenstellung erledigt. Speichern Sie das Ergebnis mit der Funktion *File/Save* oder der Tastenkombination **Strg** + **S**. Sie müssen nämlich nur beim ersten Speichern die Option *File/Save* as verwenden.

Danach kann das Bild entweder mit *File/Close* oder einem Klick auf das Kreuz in der Titelleiste geschlossen werden. Die folgenden Arbeiten wollen wir an anderen Bildern durchführen.

- CD** Das Endergebnis finden Sie auf der CD im Verzeichnis *Kapitel4* unter dem Namen *Scan2.bmp*.

5 Bilder optimieren

Wenn alles beim Scannen geklappt hat, und Sie eine gute Vorlage gewählt haben, sehen Sie auf dem Bildschirm am Ende ein optimales Bild, bei dem Helligkeit und Kontrast gut aufeinander abgestimmt sind. Im Fachjargon nennt man das „ein brillantes Bild“.

Das ist leider nur der Idealfall. Die Praxis sieht dagegen oft anders aus – zum Beispiel wie im folgenden Bild.

CD Sie finden das Ausgangsbild auf der CD im Verzeichnis *Kapitel5* unter dem Namen *Wald1.bmp*.

Hier hat leider nicht alles so geklappt, wie es sollte, da die Scanvorlage sehr schlecht war. Das Bild ist kontrastarm und viel zu dunkel. Von Brillanz ist hier nichts zu sehen. Wenn Sie das Bild von der Buch-CD öffnen, werden Sie außerdem einen leichten grünlichen Farbstich sehen.

Wir wollen nun versuchen, inwieweit wir dieses Bild mit den Paint Shop Pro-Funktionen optimieren können.



Abbildung 5.61: Das Ausgangsbild

Die Beurteilung des Bildes

Natürlich sehen Sie am Bildschirm, daß das Bild schlecht ist. Es gibt aber auch eine Möglichkeit, genauer festzustellen, wo die Schwachpunkte des Bildes eigentlich liegen.

- **HINWEIS:** Es könnte ja zum Beispiel auch sein, daß Sie ein perfektes Bild haben, und nur der Monitor verkehrt eingestellt ist. Deshalb ist es besser, wenn Sie sich auf eine präzise Anzeige verlassen.

Genau dazu dient das Histogramm-Fenster, das Sie ja bereits im letzten Kapitel kurz kennengelernt haben. Vielleicht haben Sie sich dabei schon gefragt, wozu diese Anzeige gut ist.

Am Fuß des Histogramms sind vier Optionsfelder. Ist hier nur die Option *Luminanz* – also Helligkeit – eingeschaltet, sehen Sie in unserem Beispielbild die folgende Anzeige:

An diesen Daten läßt sich die Qualität des Bildes gut beurteilen:

Links sind alle dunklen Töne aufgeführt, rechts alle hellen. Je höher der „Berg“ ist, um so mehr Töne sind von der jeweiligen Helligkeitsstufe vorhanden.

Da in unserem Bild – wie das Histogramm zeigt – im rechten Bereich keine Vorkommnisse zu sehen sind (Dort ist keine Erhebung zu sehen), kann daraus geschlossen werden, daß das Bild zu dunkel ist – also genau, wie wir es auch schon am Bildschirm gesehen haben. Unser Eindruck war also korrekt.

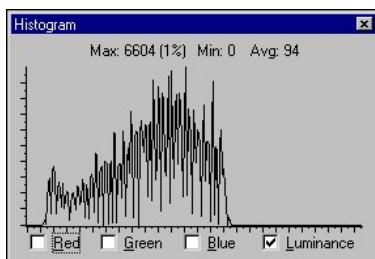


Abbildung 5.62: Das Histogramm

Wenn die anderen Optionsfelder aktiv sind, werden die Vorkommnisse aller Farbkanäle angezeigt.

- **HINWEIS:** Farbbilder bestehen aus mehreren Farbkanälen. Die Farbe ergibt sich bei Bildschirmbildern zum Beispiel durch das Mischen von roten, grünen und blauen Punkten. Daher kommt auch die Bezeichnung „RGB“-Bilder.

Bei unserem Beispielbild sieht das Histogramm nach dem Einschalten aller Optionen wie folgt aus:

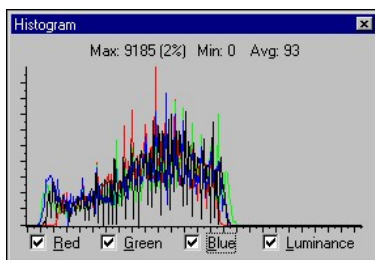


Abbildung 5.63: Alle Kanäle werden angezeigt

Die Rückschlüsse aus den Histogrammdateien

Das Loch auf der rechten Seite des Diagramms ist für das dunkle Bild verantwortlich – das haben wir ja bereits erwähnt. Die leichteste Überlegung ist hier auch die Richtige:

Würde dieses Loch geschlossen werden, wäre das Bild nicht mehr zu dunkel. Wie läßt sich dieses Loch nun schließen, werden Sie vielleicht fragen.

Bilder automatisch optimieren

Im Menü *Colors* gibt es im Untermenü *Histogram functions* zwei Funktionen, die dies bewirken: *Equalized* (⬆ + ⬇) und *Stretch* (⬆ + ⬇). Mit diesen beiden Funktionen können Sie Bilder schnell automatisch optimieren. Der *Stretch*-Befehl „zieht“ die Kurve so weit auseinander, daß die Löcher an den Rändern entfallen.

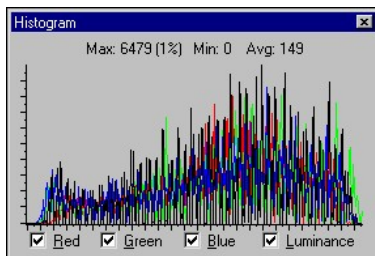


Abbildung 5.64: Strecken des Histogramms

Diese Änderung wirkt sich auch positiv auf das Bild aus, wie unsere folgende Abbildung belegt – es ist heller und ausgeglichener geworden. Man erkennt schon deutlich mehr als beim Originalbild.

CD Dieses Bild finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald2.bmp* im Verzeichnis *Kapitel5*.



Abbildung 5.65: Die Auswirkungen des Streckens der Histogrammkurve

Bei der Funktion *Equalize* wird zusätzlich die Anzahl der Vorkommnisse angeglichen. Die Kurve wird also gleichmäßiger.

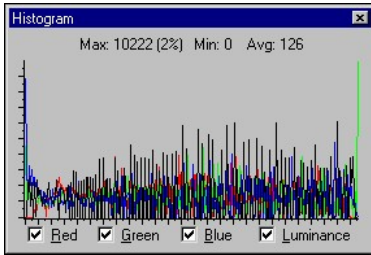


Abbildung 5.66: Das Histogramm nach der Angleichung mit Equalize

Unser Bild wird dadurch kontrastreicher. Außerdem werden etwaige Farb-
stiche entfernt.



Abbildung 5.67: Das angegliche Bild

CD Dieses Bild finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald3.bmp* im Ver-
zeichnis *Kapitel5*.

► **TIP:** In vielen Fällen werden Sie mit diesen beiden Automatik-Funktionen
schon zu deutlich verbesserten Ergebnissen kommen. Probieren Sie des-
halb vor anderen Änderungen diese Optimierungsart aus.

Bilddoptimierungen vornehmen

Nun wollen wir uns die „manuellen“ Änderungsmöglichkeiten ansehen. Die dazu notwendigen Funktionen werden alle im Menü *Colors/Adjust* angeboten.

Brightness/Contrast...	Shift+B
Gamma Correction...	Shift+G
Highlight/Midtone/Shadow...	Shift+M
Hue/Saturation/Lightness...	Shift+H
Hue Map...	
Red/Green/Blue...	Shift+U

Abbildung 5.68: Die Funktionen zur Bilddoptimierung

Beginnen wir mit der ersten Funktion *Brightness/Contrast* – das bedeutet Helligkeit und Kontrast. Dazu gehen wir wieder von dem Ausgangsbild *Wald1.bmp* aus.

Im folgenden Dialogfeld werden die Veränderungen vorgenommen:

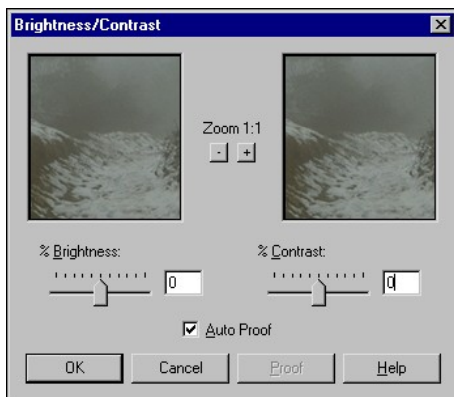


Abbildung 5.69: Ändern von Helligkeit und Kontrast

An diesem Dialogfeld wollen wir uns nun zunächst einmal die Bedienung ansehen – sie ist in allen derartigen Dialogfeldern gleich.

Im oberen Teil des Dialogfeldes sehen Sie zwei Bilder. Links ist dabei das Ausgangsbild zu sehen, rechts die Version mit den neu eingestellten Werten.

Dazwischen wird der aktuelle Zoomfaktor angezeigt. Die Standardeinstellung von 1:1 heißt dabei, daß die angezeigte Größe dem Originalbild entspricht.

Größe und Ausschnitt der Vorschau ändern

Wenn Sie den sichtbaren Bildausschnitt verschieben wollen klicken Sie in das linke oder rechte Bild. Dort sehen Sie bei der 1:1-Anzeige ja nur ein kleines Bild, da der Vorschaubereich sehr klein ist.

Der Mauszeiger ist nun eine Hand. Wenn Sie nun innerhalb eines der Bilder mit der Maus ziehen, wird der sichtbare Teil des Bildes verschoben. Rücken Sie das Bild so zurecht, daß Sie den gewünschten Bildausschnitt sehen.



Abbildung 5.70: Verschieben des sichtbaren Bildausschnitts

Um die Darstellungsgröße des Vorschaubildes zu ändern, müssen Sie entweder auf das Minus- oder Plusssymbol zwischen den Bildern klicken. Klar, daß dabei mit dem Minussymbol die Ansicht verkleinert, und mit dem Pluszeichen vergrößert wird.

► **TIP:** Der Zoombereich ist nicht beliebig veränderbar. Es kann eine minimale Ansichtgröße von 1:16 oder eine maximale Vergrößerung von 10:1 ausgewählt werden. Das sollte aber für alle denkbaren Bildgrößen ausreichen. Nach diesen Werten sind die entsprechenden Schaltflächen deaktiviert.

Einstellung von Werten

Unterhalb der Vorschaubilder sind Regler und Eingabefelder zu sehen. Sie können sich aussuchen, wie Sie die Einstellungen vornehmen wollen:

- Geben Sie den gewünschten, neuen Wert in eines der Eingabefelder ein.
- Klicken Sie auf den Schieberegler, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Regler dann in die eine oder die andere Richtung, um die Einstellung anzupassen. Die Angabe in den Eingabefeldern wird dabei entsprechend angepaßt.

Je nach ausgewählter Funktion können sich die Felder natürlich stark unterscheiden – bei einigen Funktionen gibt es mehr, bei anderen weniger Regler. Die Bedienung ist aber in allen Fällen identisch.

- **HINWEIS:** Bei vielen Funktionen sind neben positiven Werteingaben auch negative Veränderungen möglich. So wird mit einem negativen Wert von zum Beispiel -10 im Brightness-Feld das Bild dunkler, mit einem positiven Wert von 10 heller.

Ansicht am Originalbild

Nun können Sie sich noch aussuchen, wie Ihnen die Veränderungen durch die neu eingestellten Werte angezeigt werden sollen – schließlich wollen Sie ja sehen, wie sich die Wertänderungen am Ausgangsbild auswirken.

Wenn Sie die Funktion *Auto-Proof* aktivieren, wird die Ansicht des Originalbildes nach jeder Werteingabe angepaßt – das Vorschaubild innerhalb des Dialogfeldes natürlich auch.

Ist diese Option dagegen ausgeschaltet, wird die *Proof*-Schaltfläche aktiv. Dann wird zunächst nur das Vorschaubild innerhalb des Dialogfeldes nach jeder neuen Wertangabe aktualisiert.

Um die Werte dann am Originalbild beurteilen zu können, klicken Sie auf die *Proof*-Schaltfläche. Diese Schaltfläche können Sie natürlich jederzeit zur Aktualisierung der Originalbildvorschau verwenden – wenn Sie wollen nach jeder Wertänderung.

Zuweisen der Einstellungen

Wenn die Einstellungen die gewünschte Veränderung ergeben, können Sie diese dem Bild endgültig zuweisen. Verwenden Sie dafür die OK-Schaltfläche. Danach wird das Dialogfeld geschlossen, und die eingestellten Werte auf das Bild übertragen.

Falls Sie aber nur „rumgespielt“ haben, und die Werte nicht auf das Bild übertragen werden sollen, müssen Sie die Schaltfläche *Cancel* drücken. Dann wird das Dialogfeld auch geschlossen – das Bild sieht aber genauso aus, wie vor dem Aufruf der Funktion, weil die Änderungen nicht ausgeführt wurden.

Helligkeit und Kontrast ändern

Nun, nachdem Sie die Funktionalität der Dialogfelder kennengelernt haben, können wir uns den Bildkorrekturen widmen.

Mit der aufgerufenen Funktion *Colors/Adjust/Brightness/Contrast* können Sie in einem Rutsch die Helligkeit und den Kontrast des Bildes ändern. Der Begriff Helligkeit braucht wohl nicht näher erläutert zu werden.

Was wird aber bei der Kontrastregelung verändert?

- **HINWEIS:** Sicherlich kennen Sie sogenannte „flaue“ Bilder: Alles ist Grau in Grau. Dies sind kontrastarme Bilder. Bei flauen Bildern ist die hellste Farbe nicht richtig Weiß, die dunkelste zeigt kein sattes Schwarz.

Durch Veränderung des Kontrastwertes werden die dunkelsten Werte weiter abgedunkelt, die hellen weiter aufgehellt. Weiß wird also weißer – Schwarz wird schwärzer. Zumindest dann, wenn Sie positive Werte im Kontrastfeld eingeben. Bei negativen Werten erzeugen Sie kontrastärmere Bilder.

Standardmäßig sind beide Werte auf Null eingestellt. Da wir einen stärkeren Kontrast für unser Bild benötigen, stellen wir im Kontrast-Eingabefeld den Wert „40“ ein. Sie sehen im folgenden Bild im rechten Vorschaubild, daß das Ergebnis nach dem Erhöhen des Kontrastes noch viel zu dunkel ist – der *Brightness*-Wert wurde ja auch noch nicht verändert.

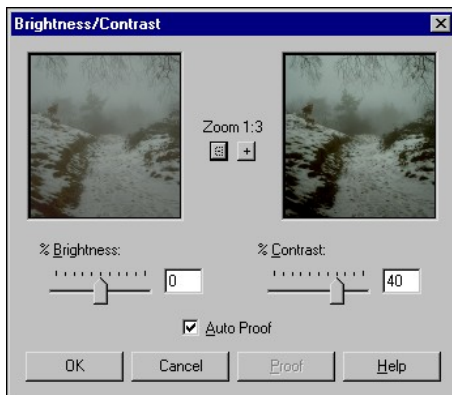


Abbildung 5.71: Erhöhen des Kontrastes

Im zweiten Arbeitsschritt wird nun das Bild aufgehellt – durch Eingabe eines positiven Wertes. Wir verwenden für unser Beispiel den Wert „18“. Das hellere Ergebnis ist gut im Vorschaubild zu erkennen. Wenn Sie die Auswirkung lieber am Originalbild beurteilen wollen, schalten Sie die Option *Auto Proof* ein, oder klicken Sie auf die *Proof*-Schaltfläche.

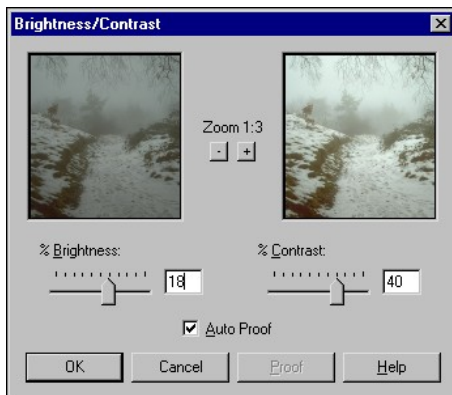


Abbildung 5.72: Ändern der Bildhelligkeit

Ein Blick in das Histogramm zeigt, daß sich die Änderungen positiv ausgewirkt haben – das Loch auf der rechten Seite ist nun verschwunden.

- **HINWEIS:** Wenn das Histogramm-Fenster geöffnet ist, können Sie die Änderungen schon während der Werteingabe beobachten. Sobald Sie die Proof-Option ändern, werden auch die Kurven des Histogramms neu berechnet.

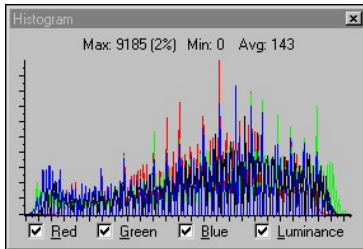


Abbildung 5.73: Das Histogramm nach den Änderungen

- CD Dieses Zwischenstadium finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald4.bmp* im Verzeichnis *Kapitel5*.

- **HINWEIS:** Wenn Sie übrigens die Dialogfelder schließen, werden beim nächsten Aufruf die zuletzt verwendeten Werte angezeigt. So könnten Sie einfach dieselben Werte auf mehrere Bilder anwenden.

Nun haben Sie die zweite Variante kennengelernt, mit der Sie die Bildqualität verbessern können. Aber das ist noch nicht alles. Wir wollen Ihnen noch eine etwas andere Möglichkeit vorstellen.

Steuerung über den Gamma-Wert

Anhand des Histogramms unseres Ausgangsbildes *Wald1.bmp* war zu sehen, daß in der Kurve nur rechts ein Loch war. Es wäre daher besser, die gesamte Kurve nach rechts zu verschieben, bevor die Helligkeit und der Kontrast angepaßt werden. Dazu dient die Funktion *Colors/Adjust/Gamma-Correction*, die Sie auch mit der Tastenkombination  +  aufrufen können.

Teil 1

Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie – getrennt für die drei Farbkanäle – den Gamma-Wert steuern. Wir verändern den Wert auf 1.8. Da die Option *Link* aktiviert ist, werden alle drei Farbkanäle im gleichen Maß geändert.

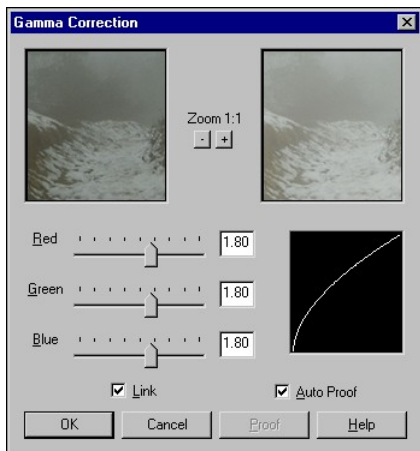


Abbildung 5.74: Ändern des Gamma-Wertes

Um die Auswirkungen beurteilen zu können, werfen Sie am besten wieder einen Blick in das Histogramm. Dort sehen Sie, daß die gesamte Kurve nach rechts geschoben wurde. Das Bild ist dadurch also heller geworden.

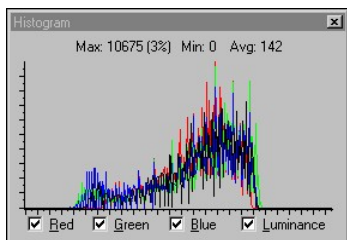


Abbildung 5.75: Die Veränderung der Gammakurve im Histogramm

- **HINWEIS:** Der Standard-Gamma-Wert ist 1.0. Niedrigere Werte erzeugen dunklere Bilder, höhere Werte hellere.

Nach dieser Korrektur des Gamma-Wertes wird noch der Kontrast geändert – die Helligkeit braucht nun nicht mehr verändert zu werden:

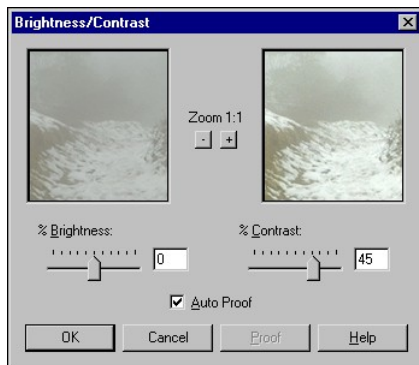


Abbildung 5.76: Anpassen des Kontrastes

Sie sehen, daß wir nun schon eine deutliche Bildverbesserung erreicht haben – erinnern Sie sich noch an das Ausgangsbild?



Abbildung 5.77: Ein weiteres Zwischenergebnis

- **HINWEIS:** Im Fachjargon sagt man, daß mit dem Gamma-Wert die „mittleren Töne“ eines Bildes verändert werden. Die hellen Stellen eines Bildes werden übrigens als „Lichter“, die dunklen als „Schatten“ bezeichnet.

Eine andere Möglichkeit der Korrektur

Eine genaue Steuerung der Lichter, Schatten, und Mitteltöne eines Bildes können Sie übrigens über die Funktion *Colors/Adjust/Highlight/Midtone/Shadow* vornehmen, die auch mit der Tastenkombination **[H] + [M]** aufgerufen werden kann.

Diese Funktion wollen wir nur der Vollständigkeit halber erwähnen – wir finden die anderen, bereits vorgestellten, Verfahren leichter verständlich.

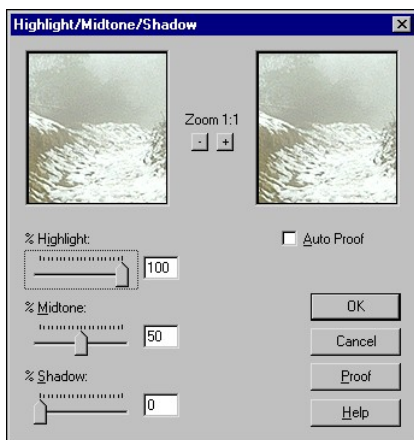


Abbildung 5.78: Eine weitere Korrekturmöglichkeit

Von den vorgestellten Varianten haben wir über Steuerung des Gamma-Wertes das ausgewogenste Ergebnis erzielt. Deshalb wollen wir auch die nächsten Schritte an diesem Ergebnis fortführen.

- CD** Das nun erreichte Zwischenstadium finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald5.bmp* im Verzeichnis *Kapitel5*.

Korrektur der Bildschärfe

Als nächstes soll die Schärfe des Bildes korrigiert werden. Das Bild ist zwar nicht unscharf – etwas schärfer könnte es aber schon sein. Im Menü *Image/Sharpen* finden Sie drei Funktionen, mit denen die Bildschärfe verbessert werden kann.

Die Unscharfmaskierung

Sie sollten hier immer die Funktion *Unsharp Mask* verwenden – damit erzielen Sie die besten Ergebnisse. Bei den anderen beiden Funktionen können Sie nämlich keinen Einfluß nehmen.

Für unser Bild verwenden wir die nachfolgend abgebildeten Werte. Übertragen Sie diese Werte, und bestätigen Sie die Eingabe mit der OK-Schaltfläche.

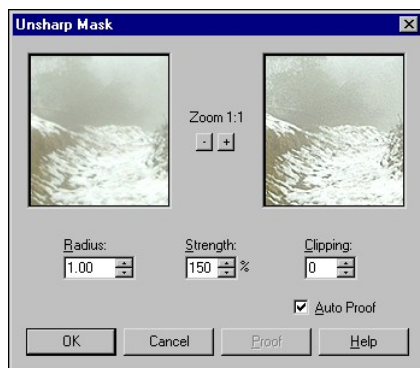


Abbildung 5.79: Schärfen des Bildes

Damit haben wir einen weiteren Zwischenschritt erreicht – und wieder sieht das Bild etwas besser aus. Das Endergebnis rückt langsam immer näher.

CD Dieses Zwischenstadium finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald6.bmp* im Verzeichnis *Kapitel5*.



Abbildung 5.80: Das schärfere Bild

Entfernen von Farbstichen

Nun fehlt noch ein Arbeitsschritt, um das Ergebnis fertigzustellen. Das Bild ist nämlich nicht farbneutral. Am hellen Schnee ist dies gut zu erkennen – er ist eher grünlich als Weiß. Dieses Manko wollen wir nun beheben.

- **TIP:** Vielleicht fällt es Ihnen schwer, den Farbstich eines Bildes zu beurteilen. Am leichtesten ist ein Farbstich immer an den weißen Bildpartien zu erkennen. Nur wenn dort reines Weiß zu sehen ist, ist das Bild farbstichfrei.

Zum Ausgleich von Farbstichen dient zum Beispiel die Funktion **Colors/Adjust/Red/Green/Blue**, die Sie auch mit der Tastenkombination  + **U** aufrufen können.

In dem Dialogfeld finden Sie drei Regler, mit denen Sie die einzelnen Farbkanäle des Bildes beeinflussen können. So gibt es je einen Regler für den roten, grünen und blauen Farbkanal.

Die Verfahrensweise ist dabei recht einfach:

Ziehen Sie zum Beispiel den Regler des grünen Kanals nach rechts, wird das Bild grüner. Ziehen Sie den Regler nach links – oder geben einen negativen Wert ein – wird das Bild weniger grünlich angezeigt.

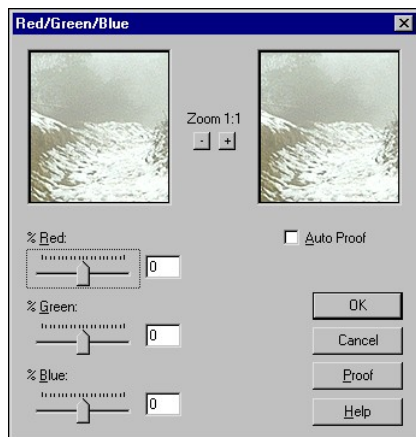


Abbildung 5.81: Korrektur der Farbe

In unserem Beispiel geben wir im Blau (*Blue*)-Feld einen Wert von 8 ein – dies reicht bereits zur Korrektur des Farbstichs aus.

Damit ist unser Endergebnis erreicht. Abzudrucken brauchen wir es nicht nochmals, da die Entfernung des Farbstichs im Schwarzweißdruck sowieso nicht zu erkennen wäre. Sehen Sie sich statt dessen das Bild auf der CD an.

- CD** Das Endergebnis finden Sie auf der CD unter dem Namen *Wald7.bmp* im Verzeichnis *Kapitel5*.

Zusammenfassung

Mit diesen vorgestellten Funktionen können Sie grundsätzlich alle Bildoptimierungen vornehmen. Es gibt zwar noch mehr Funktionen im *Colors/Adjust*-Menü – die erledigen aber dieselben Aufgaben nur auf eine andere Art. Probieren Sie das Erlernete doch einmal an anderen Bildern aus!

6 Bilder retuschieren

In diesem Kapitel wollen wir ein Bild etwas manipulieren. Hier werden Sie auch erfahren, daß Sie längst nicht mehr alles glauben können, was Sie auf Fotos sehen. Fotos als Beweis für die Realität haben nämlich spätestens seit den hervorragenden Bildbearbeitungsprogrammen ausgedient.

Wir werden dazu eine einfache Aufgabe erledigen: Es soll ein Baum aus einem Foto entfernt werden.

Photo-CD-Bilder laden

Als Vorlage verwenden wir ein Bild, das von einer Photo-CD stammt. Probieren Sie diese Schritte mit einer Photo-CD Ihrer Wahl aus – falls Sie keine Photo-CD zur Hand haben, können Sie diese Schritte nur in der Theorie durchführen.

Um das Bild zu laden, muß zunächst einmal die richtige CD im Laufwerk liegen. Rufen Sie nun – wie gewohnt – die Funktion FILE/OPEN auf.

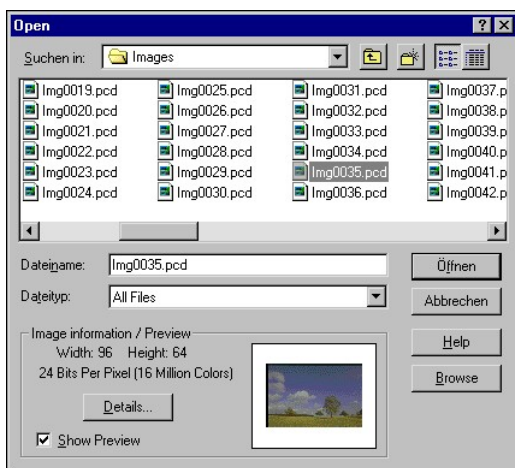


Abbildung 6.82: Öffnen eines Photo-CD-Bildes

- **TIP:** Die Bilder befinden sich auf einer Photo-CD immer im Verzeichnis `photo_cd/images`.

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem die Bilder untergebracht sind. Sie tragen übrigens die Dateiergung PCD. Wählen Sie das gewünschte Bild aus.

Verschiedene Bildgrößen

Das PCD-Format ist ein sehr spezielles Dateiformat: Jedes Photo-CD-Bild enthält nämlich gleich sechs verschiedene Bildgrößen. Beim Öffnen der Datei wird deshalb das folgende Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die gewünschte Bildgröße aussuchen können. Wir wählen hier die Größe 512 x 768 Pixel – das reicht für unser Beispiel.

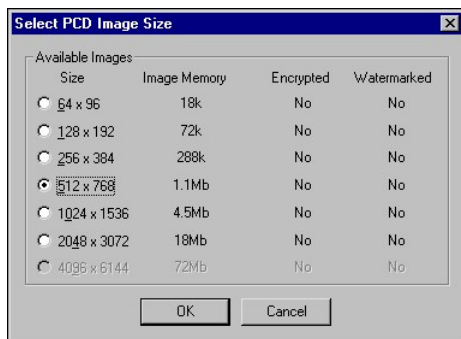


Abbildung 6.83: Auswahl der passenden Bildgröße

- **HINWEIS:** Seien Sie vorsichtig: Wenn Sie die größte Bildgröße auswählen, ist eine Menge Speicherplatz erforderlich: 18 MByte. Dadurch wird die gesamte Arbeitsgeschwindigkeit langsamer.

Photo-CD-Bilder müssen immer optimiert werden – dabei brauchen Sie sich nichts zu denken. Das liegt daran, daß die Bilder eigentlich für die Wiedergabe am Fernsehschirm gedacht waren – auch wenn dieser ursprüngliche Verwendungszweck kaum noch von den Anwendern eingesetzt wird.

Normal ist auch der schwarze Rahmen um das Bild herum. Er tritt immer dann auf, wenn Sie Dias auf die Photo-CD übertragen haben.

- **HINWEIS:** Sie können maximal 100 Dias oder Farbnegative auf eine Photo-CD übertragen lassen. Bringen Sie die Vorlagen zu Ihrem Fotohändler. Ungefähr eine Woche später erhalten Sie die CD zu einem recht günstigen Preis von etwas mehr als 1 DM pro Foto. Billiger können Sie kein Bild scannen!

Unsere unbearbeitete Vorlage sehen Sie nachfolgend – sie ist recht dunkel und flau.



Abbildung 6.84: Das Original-Photo-CD-Bild

Wie Sie solche Bilder optimieren können, haben Sie ja bereits im letzten Kapitel erfahren. Deshalb beschreiben wir die Arbeitsschritte dieses Mal nicht. So können Sie dieses Bild zum Üben verwenden. Versuchen Sie, ob es Ihnen gelingt aus dieser Vorlage das nächste Bild zu erstellen!

- CD** Sie finden dieses Ursprungsbild unter dem Namen *Landsch1.bmp* im Verzeichnis *Kapitel6*.

Unser optimiertes Bild sehen Sie nachfolgend. Es ist deutlich besser als das Ausgangsbild – hier stimmen Helligkeit und Kontrast. Es ist ein rundum brillantes Bild.

- CD** Sie finden dieses Bild unter dem Namen *Landsch2.bmp* im Verzeichnis *Kapitel6*.



Abbildung 6.85: Das optimierte Bild

Falls Sie keine Photo-CD zur Verfügung hatten, können Sie die Arbeit nun an dieser Stelle mit dem oben gezeigten Bild beginnen.

Wir wollen nun versuchen, einen Baum aus diesem Bild zu entfernen – das geht nicht? Warten Sie's ab!

Ansichten vergrößern

Während dieser Arbeit wollen wir natürlich genau arbeiten. Da aber der Baum recht klein ist, müssen wir zunächst die Ansichtsgröße des Bildes ändern.

- **HINWEIS:** Beim Ändern der Ansichtsgröße passiert mit dem eigentlichen Bild nichts – es bleibt so groß wie vorher.

Um ein Bild aus der Nähe betrachten zu können, wird das links gezeigte Werkzeug aus der Werkzeugleiste benötigt.

- Wählen Sie das Werkzeug durch Anklicken aus. Die Schaltfläche ist dann eingedrückt.
- Wechseln Sie in das Bild, der Mauszeiger zeigt dort eine Lupe. Halten Sie den Mauszeiger über die Stelle, die nach dem Vergrößern in der Mitte zu sehen sein soll.



Abbildung 6.86: Positionieren des Mauszeigers über der späteren Bildmitte

- Klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Damit wird die Ansichtsgröße verdoppelt – das Bild wird also doppelt so groß angezeigt. In diesem Fall ist die Ansichtsgröße nun 2:1. Dies sehen Sie auch im Kontrollfenster. Mit jedem weiteren Mausklick wird die Ansichtsgröße weiter vergrößert.

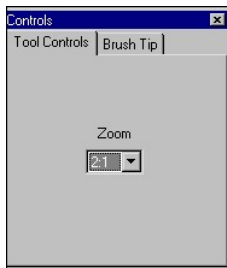


Abbildung 6.87: Anzeige des Zooms im Kontrollfenster

- **TIP:** Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken wird die Ansichtsgröße Schritt für Schritt verkleinert. Alternativ zum Klicken im Bild können Sie den Zoomfaktor auch über das Kontrollfenster einstellen. Wählen Sie die gewünschte Vergrößerungsstufe aus dem Listefeld aus.

Nach dem Vergrößern paßt das Bild nicht mehr in das Fenster – Sie sehen also nur noch einen Teil des Bildes.

Verschieben des Bildausschnitts

Dafür sind nun auf der rechten und der unteren Seite Rollbalken zu sehen. Mit diesen Rollbalken können Sie den sichtbaren Teil des Bildes verschieben.

- Klicken Sie entweder auf den Schiebebalken und ziehen Sie diesen an eine neue Position. Mit dem rechten Balken verschieben Sie das Bild in der Höhe, mit dem unteren Balken nach rechts oder links.
- Alternativ dazu können Sie auch auf die kleinen Pfeile klicken, die Sie an den Enden der Rollbalken sehen. Damit läßt sich der Ausschnitt etwas präziser verschieben.



Abbildung 6.88: Die vergrößerte Ansicht

Pixelansicht

Wenn Sie übrigens den größten Ansichtsfaktor 16:1 auswählen, oder oft genug mit der Lupe klicken, können Sie die einzelnen Pixel sehen, aus denen jedes Bild besteht. In diesem Darstellungsmaßstab bewirkt übrigens ein weiterer Mausklick mit dem Lupenwerkzeug nichts mehr – näher geht es nicht heran.

Sie haben davon schon bei der Wahl der richtigen Auflösung gelesen, die wir bereits beschrieben haben. In der nächsten Abbildung können Sie aufgrund des großen Darstellungsmaßstabs natürlich nicht mehr erkennen, daß es sich um einen Ausschnitt der Äste des Baumes handelt.

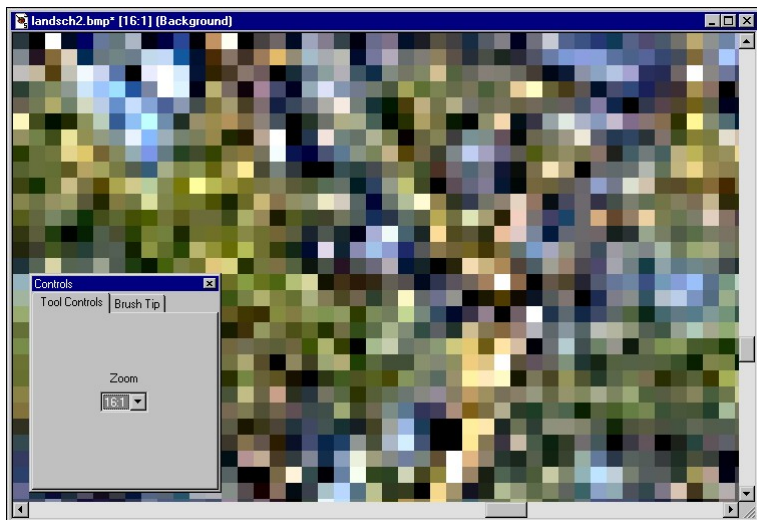


Abbildung 6.89: Die maximale Ansicht

- **TIP:** Je präziser Sie im Bild arbeiten wollen, um so größer sollten Sie den Darstellungsmaßstab einstellen. Den maximalen und den minimalen Darstellungsmaßstab werden Sie aber wohl nur in den seltensten Fällen benötigen.

Das Klonen-Werkzeug verwenden

Nun wollen wir uns ans Retuschieren machen. Dazu erst einmal folgende Überlegung: Wir wollen den Baum aus dem Bild entfernen. Also könnte man meinen, daß ein Werkzeug zum Entfernen von Bildteilen verwendet werden müßte.

Das mag zwar logisch erscheinen, ist aber nicht machbar. An den entfernten Stellen muß ja irgendetwas sein. Würde der Baum entfernt, wäre dort ja ein „Loch“ im Bild – und das wollen wir natürlich nicht.

Also muß andersherum gedacht werden: Das, was wir nicht benötigen wird einfach „zugemalt“.

Für diese Aufgabenstellung gibt es das Klonen-Werkzeug, das Sie links abgebildet sehen. Dabei handelt es sich um einen ganz besonderen Malpinsel, wie Sie gleich erfahren werden.

Pinselspitzen sichtbar machen

Zuvor sollte allerdings eine Grundeinstellung von Paint Shop Pro verändert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *File/Preferences/General Program Preferences* auf, und wechseln Sie dort auf die Registerkarte *Cursors and Tablet*. Aktivieren Sie dort das zweite Optionsfeld *Show brush shape outline for brushes*.

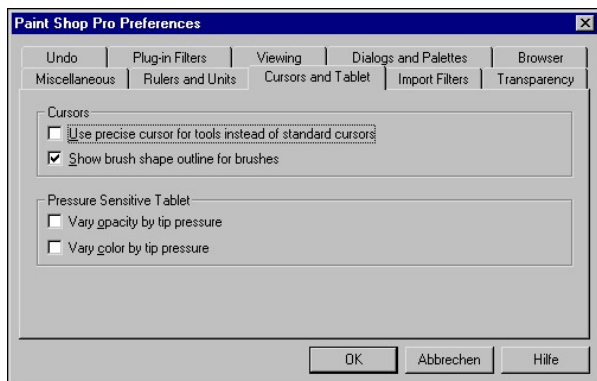


Abbildung 6.90: Die Pinselspitze wird sichtbar gemacht

Normalerweise können Sie nämlich nicht sehen, wie groß der Pinsel ist, mit dem Sie malen. Mit dieser Option wird er sichtbar. Besonders für Anfänger ist das Arbeiten so leichter – sonst erkennen Sie ja gar nicht, wo Sie im Bild malen.



Abbildung 6.91: Die Größe des Pinsels wird angezeigt

Was können Sie nun mit dem Klonen-Pinsel anfangen? Sehen wir es uns Schritt für Schritt an.

- Als erstes muß die Größe des Pinsels eingestellt werden. Das geschieht über das Kontrollfenster – Sie wissen ja schon aus Kapitel 3, daß Sie es über die Symbolleiste öffnen können.
- Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Brush Tip*. Hier werden die Einstellungen für die Pinsel vorgenommen.
- Wir ändern hier nur die Größe über das Eingabefeld *Size*. Stellen Sie dort den Wert 25 ein.

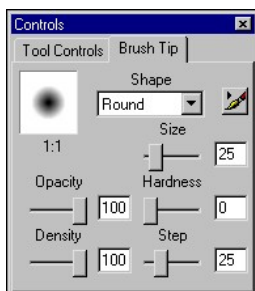


Abbildung 6.92: Ändern der Pinselgröße

- Wichtig ist außerdem, daß die *Hardness* auf dem Wert „0“ steht – damit erhält der Pinsel einen sehr weichen Rand. Er verläuft sozusagen in den Untergrund.

► **HINWEIS:** Je weicher der Rand des Pinsels eingestellt ist, um so weniger wird die geplante Bildmanipulation auffallen.

- Wenn Sie den Pinsel nun in das Bild halten, sehen Sie folgende Situation – der Kreis zeigt die Pinselgröße an. Halten Sie den Pinsel über den Himmel, so wie es das Bild zeigt. Klicken Sie nun einmal mit der rechten Maustaste.

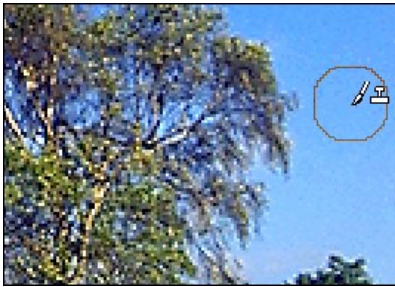


Abbildung 6.93: Festlegen des Ursprungs

- Mit diesem Mausklick haben Sie die Stelle festgelegt die kopiert – geklont – werden soll.
- Halten Sie nun den Pinsel über den Baum, und klicken Sie mit der linken Maustaste.
- Halten Sie die Maustaste gedrückt und malen Sie einen Strich nach links. Sie wundern sich? Wie durch ein Wunder verschwindet plötzlich der Baum, und es wird Himmel sichtbar.
- Nun, ein Wunder ist dies weniger – Sie haben mit diesen Arbeitsschritten nur den Himmel an eine andere Stelle kopiert. Der Baum wurde sozusagen mit dem Himmel „übermalt“. Mit dem ersten Mausklick bestimmen Sie also, mit welchem Bildinhalt der Pinsel „gefüllt“ wird.



Abbildung 6.94: Vor dem zweiten Mausklick

- Dieser sogenannte „Ursprung“ wird beim Malen mit einem Kreuzsymbol gekennzeichnet.



Abbildung 6.95: Das Kreuz markiert den Ursprung

Wenn Sie malen, folgt das Kreuz dem Pinselstrich – so können Sie immer erkennen, welche Stelle zum Übermalen verwendet wird. Werfen Sie während des Malens immer einen Blick auf das Symbol. Sonst kann es passieren, daß Sie eine unpassende Stelle zum Kopieren verwenden.

- **HINWEIS:** Wann immer Sie einen neuen Ursprung festlegen wollen, reicht ein erneuter Klick mit der rechten Maustaste aus. Beim anschließenden Klick mit der linken Maustaste malen Sie dann mit dem veränderten Ursprung weiter.

Natürlich können Sie während des Malens auch „Absetzen“, indem Sie die Maustaste loslassen. Klicken Sie zum Weitermalen einfach wieder mit der linken Maustaste – der Abstand des Ursprungs bleibt dabei erhalten.

Auf diese Art muß der Baum Stück für Stück „zugemalt“ werden. Das erste – noch kleine Stück – sehen Sie nachfolgend.



Abbildung 6.96: Die erste übermalte Stelle

Sie werden den Ursprung mehrfach versetzen müssen – zum Beispiel im unteren Bereich, wo der rechte Baum im Wege ist.



Abbildung 6.97: Es wird immer mehr verdeckt

Teil 1

An dieser Stelle haben wir den Ursprung oberhalb des Pinsels platziert, um Himmel anstatt des rechten Baumes aufzunehmen.

Ziel muß es sein, möglichst keine Nahtstelle zu sehen – deshalb malen wir nach der rechten Seite zunächst von oben nach unten, und platzieren den Ursprung dabei links neben dem Pinsel. Sie sehen dies im nächsten Bild. Dieses Verfahren haben wir gewählt, weil der Himmel leicht abgestuft ist.

So wird der Übergang weicher, als wenn wir zunächst rechts und dann links malen – und dann in der Mitte zusammenstoßen würden.

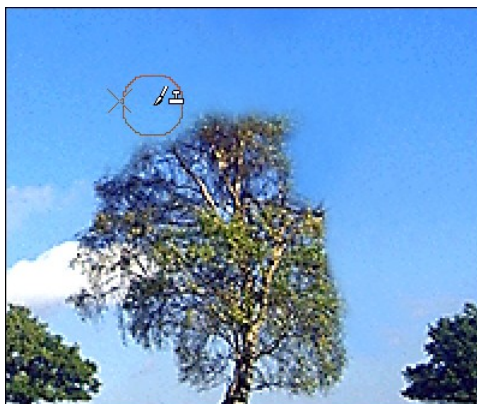


Abbildung 6.98: Versetzen des Ursprungs

Zugegeben – etwas Arbeit gehört schon dazu, den gesamten Baum zumalen. Aber die können wir Ihnen leider nicht ersparen.

CD Unser nächstes Stadium können Sie auf der CD im *Kapitel 6* unter dem Namen *Landsch3.bmp* finden.

Dort haben wir noch zwei Problemstellen ausgespart – den Stamm und die Wolke. Der Rest ist – wie das folgende Bild belegt bereits fertiggestellt.



Abbildung 6.99: Zwei Problemstellen sind übrig

Wenn ein Malheur passiert

Keiner ist perfekt! Und so kann es natürlich passieren, daß beim Übermalen etwas passiert, und eine Stelle nicht so aussieht, wie Sie es sich gedacht hatten.

Nun bietet Paint Shop Pro Optionen, um fehlerhaft vorgenommene Änderungen zurückzunehmen.

Der erste Befehl dazu lautet *Edit/Undo*. Sie können diese Funktion auch mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** aufrufen. Damit machen Sie die letzten Befehle schrittweise rückgängig.

- ▶ Die Anzahl der Rückgängig-Schritte hängt von den vorgegebenen Standardeinstellungen ab. Um die Anzahl der Schritte vorzugeben, müssen Sie die Funktion *File/Preferences/General Programm Preferences* aufrufen.
- ▶ Wechseln Sie dort auf die Registerkarte *Undo*.
- ▶ Die Option *Enable the undo system* ist standardmäßig aktiviert. Dieses Feld sollte also einen Haken zeigen.

- ▶ Im Eingabefeld hinter der Option *Limit undo disk usage to...* können Sie vorgeben, wie viel MByte Sie für Rückgängigsschritte reservieren wollen. Je nach Bildgröße kann dann die Anzahl der Schritte variieren – je größer das Bild ist, um so weniger Schritte sind möglich.
- ▶ Alternativ dazu können Sie im nächsten Feld – *Limit undo to steps...* die Anzahl der Schritte vorgeben. Bei großen Bildern kann dann unter Umständen viel Festplattenspeicher erforderlich sein.
- ▶ Falls der Speicherplatz knapp ist, können Sie die Daten im Undospeicher komprimieren. Aktivieren Sie dazu die nächste Option *Compress undo information...*
- ▶ Für unser Beispiel ist die letzte Option wichtig – Sie sollten sie deshalb aktivieren. Wenn Sie mit dem Pinsel malen, wird standardmäßig das Absetzen (wenn Sie die Maustaste beim Malen zwischendurch loslassen) ignoriert. Rufen Sie also dann die *Undo*-Funktion auf, werden alle Striche von Beginn an entfernt.
- ▶ Ist die Option aber aktiv, können Sie schrittweise bis zu jedem Stadium zurückkehren, an dem Sie den Pinsel abgesetzt haben. So können Sie flexibler arbeiten, auch wenn dabei Undospeicher verloren geht.

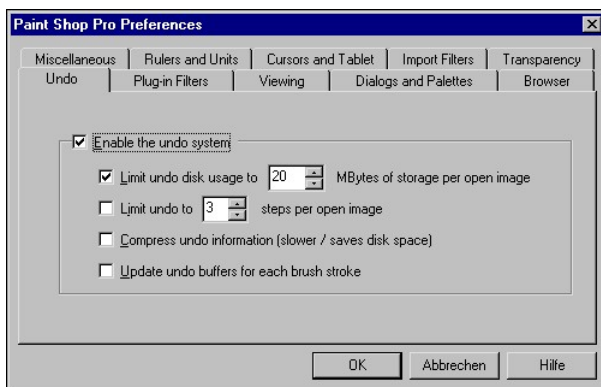


Abbildung 6.100: Einstellungen zum Zurücknehmen von Funktionen

Das History-Fenster

Die zweite Funktion zum Zurücknehmen können Sie mit der Tastenkombination **(↑) + (Strg) + (Z)** aufrufen: *Edit/Undo History*. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

Hier sehen Sie alle durchgeführten Arbeitsschritte nacheinander aufgelistet.

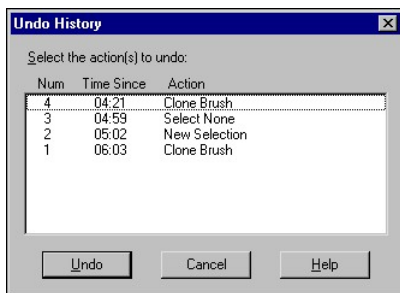


Abbildung 6.101: Die Undo History

Diese Schritte können Sie nun einzeln – oder mehrere auf einmal – zurücknehmen. Wenn sie zum Beispiel den dritten Eintrag markieren, werden die letzten drei Arbeitsschritte zurückgenommen.

- **TIP:** Beachten Sie, daß es – im Gegensatz zu anderen Programmen, die Sie vielleicht kennen – kein „Zurück vom Zurück“ gibt. Arbeitsschritte, die einmal zurückgenommen wurden, lassen sich also nicht wieder herstellen. Gegebenenfalls müssen Sie den versehentlich zurückgenommenen Arbeitsschritt erneut durchführen.

Zur letzten gespeicherten Version

Falls gar nichts mehr hilft, gibt es noch eine weitere Funktion zum Zurücknehmen von Änderungen: *File/Revert*. Nach dem Aufruf der Funktion werden Sie mit dem folgenden Warndialog darauf hingewiesen, daß alle Änderungen seit dem letzten Speichern unwiderruflich zurückgenommen werden.

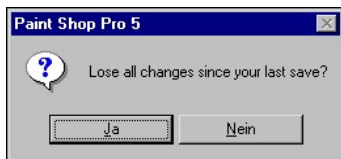


Abbildung 6.102: Zurückkehren zur zuletzt gespeicherten Version

- **HINWEIS:** Vorsicht! Diesen Vorgang können Sie über die Edit/Undo-Funktion nicht zurücknehmen. Überlegen Sie also gut, ob Sie die gesamten Änderungen wirklich nicht mehr benötigen.

Schwierige Bildpartien ändern

Nun, die schwierigeren Bildteile haben wir uns bis zuletzt aufgehoben. Nachdem Sie erfahren haben, wie Sie falsche Arbeitsschritte wieder „loswerden“, können wir uns nun an diese Partien heranwagen.

Als erstes soll der Stamm des Baumes entfernt werden. Das Problem besteht im Horizont. Wenn er schief – oder mit einem Ansatz – angefügt wird, ist die Manipulation natürlich sofort sichtbar.

Für eine äußerste Präzision sollten Sie in den folgenden Arbeitsschritten vorgehen.

- Platzieren Sie die Pinselspitze neben dem Baumstamm exakt auf dem Horizont, und klicken Sie mit der rechten Maustaste.



Abbildung 6.103: Bestimmen des Ursprungs

- Halten Sie nun den Mauszeiger genau an die Baumkante – so, daß Sie gerade noch den Horizont sehen. Dort soll die erste Korrektur durchgeführt werden.



Abbildung 6.104: Die zu korrigierende Stelle

- Klicken Sie nun einmal mit der linken Maustaste, um einen „Punkt“ zu malen. Mit Strichen können Sie hier nämlich wenig anfangen. Die Partien sollten „zugetupft“ werden.



Abbildung 6.105: Der erste Mausklick der Korrektur

- Stück für Stück wird nun der Stamm zugetupft. Und wo wir gerade dabei sind, entfernen wir auch den winzigen Baum, der noch am Horizont stört. Im nächsten Bild sehen Sie die betreffende Stelle – noch vor der Korrektur.



Abbildung 6.106: Auch der kleine Baum wird entfernt

Der Baumstamm ist nun entfernt, wie Sie nachfolgend sehen. Das war es aber noch nicht! Warum?

Stört Sie noch etwas (außer der Wolke – darum kümmern wir uns später)?



Abbildung 6.107: Der Baumstamm ist entfernt

Ein sehr wichtiger Punkt wurde noch vergessen – daran erkennen Sie oft Bildmanipulationen: Der Schatten des Baumes ist nämlich noch zu sehen – und wo angeblich nichts steht, kann auch kein Schatten zu sehen sein...

Umgedreht ist es natürlich genauso wichtig: Wenn Sie in ein Bild etwas hineinkopieren, muß auch ein angepaßter Schatten plaziert werden – wenn die Retusche nicht bemerkt werden soll.

Mit scharfkantigem Pinsel malen

Für diese Aufgabe müssen wir die Größe und Form des Pinsels ändern – sonst entsteht ein verschwommener Eindruck. Beim Himmel war uns das ganz recht – da dieser ja auch von Hause aus verschwommen ist. Anders beim Boden – er ist voller Details. Dort paßt ein scharfkantiger Pinsel besser.

- Stellen Sie auf der Registerkarte *Brush Tip* zunächst die Größe auf die neue Größe von 18 Pixeln ein.
- Anschließend wird die Option *Hardness* auf den Wert 80 gestellt. Die „härtere“ Kante können Sie am Vorschaupinsel beurteilen:

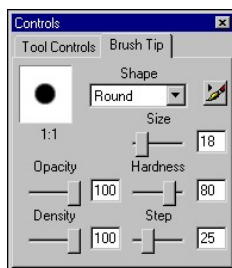


Abbildung 6.108: Die veränderten Pinseleinstellungen

Klicken Sie nun unterhalb des Schattens, um den neuen Ursprung festzulegen.



Abbildung 6.109: Der Ursprung zur Entfernung des Schattens

- Tupfen Sie nun den Schatten zu – so wie Sie es schon vom Baustamm kennen. Allerdings müssen Sie die Pinselform dieses Mal mehr beachten, um nicht über den Horizont zu malen.



Abbildung 6.110: Der Schatten wird entfernt

Bei dieser Bodenstruktur werden Sie häufig den Ursprung wechseln müssen, um die Retusche unauffällig zu halten.

Ohne das Wechseln entsteht schnell ein Muster, an dem die Bildbearbeitung zu erkennen ist. Sie sehen die ersten Strukturen bereits links neben dem Pinsel.



Abbildung 6.111: Beim Zumalen darf kein Muster entstehen

- **TIP:** Falls ein Muster entstanden ist, können Sie durch einen neuen Ursprung und erneutes Übermalen versuchen die Muster verschwinden zu lassen.

- **HINWEIS:** Beim Übermalen können Sie zusätzlich die Größe der Pinselspitze variieren. Außerdem kann der Ursprung in diesen Fällen auch weit von der zu übermalenden Stelle liegen.

Nun bleibt nur noch die Wolke zum Retuschieren übrig. Das neue Zwischenstadium sieht doch schon ganz gut aus, oder?

- CD Dieses Zwischenstadium finden Sie unter dem Namen *Landsch4.bmp* im Verzeichnis *Kapitel6* auf der Buch-CD.



Abbildung 6.112: Das nächste Stadium

Bei der Wolke beginnen wir von links zu retuschieren. Als Pinselgröße verwenden wir dabei 15 Pixel, als *Hardness* den Wert 40.

Besonders an den Rändern der Wolke ist Vorsicht geboten. Der links vorhandene Wolkenrand muß an den oberen und unteren Rand verlagert werden. Auch das funktioniert wieder nur in sehr kleinen Arbeitsschritten.

Die ersten Retuschetupfer sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Abbildung 6.113: Korrekturen der Wolke

Motive zusammensammeln

Mit der bisherigen Technik, benachbarte Bildteile zu kopieren, kommen wir in diesem Fall nicht sehr weit – in der Nähe sind nämlich die Formen nicht vorhanden.

Also müssen wir anders an diese Aufgabe herangehen.

Sie können den Ursprung ja an eine beliebige Position im Bild versetzen. So kann diese Stelle auch weit entfernt von der zu übermalenden Partie sein.

Nachfolgend sehen Sie, daß wir uns eine rechte Wolkenkante aus der Wolke darüber „besorgen“. Sie müssen nur darauf achten, daß die Form so ähnlich aussieht wie die benötigte.



Abbildung 6.114: Eine rechte Wolkenkante wird gesucht

Diese aufgenommene Stelle versetzen wir nun an die rechte Wolkenkante, der „Baumwolke“. Hier wird wieder nur getupft. Den ersten Tupfer sehen Sie nachfolgend.



Abbildung 6.115: Versetzen der Wolkenkante

Die Unterkante der Wolke holen wir uns wieder von der Wolke darüber – Sie sehen dies im nächsten Bild. An der Stelle des Mauszeigers platzieren wir den neuen Ursprung.



Abbildung 6.116: Eine Wolken-Unterkante wird gesucht

► **TIP:** Je nach benötigter Form kann die Weichheit und Größe des Pinsels angepaßt werden. Da die Form ja sichtbar ist, haben Sie eine Orientierung, ob die Pinselform paßt.

Die Unterkante platzieren wir nun an die nachfolgend gezeigte Bildpartie:

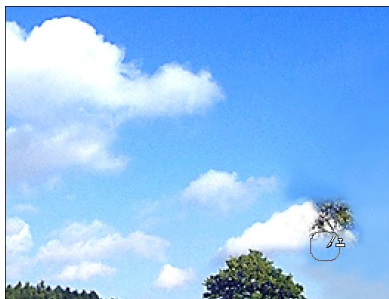


Abbildung 6.117: Die versetzte Wolkenunterkante

Als letztes wird eine Wolkenoberkante gesucht, die der Schräge der unteren Wolke entspricht – Sie sehen die Position des Ursprungs im nächsten Bild.



Abbildung 6.118: Die gesuchte Wolkenoberkante

Falls sich nach dem Tupfen Helligkeitsunterschiede beim Himmel ergeben – da der Himmel der oberen Wolke etwas dunkler ist – sollte Sie das zunächst nicht stören. Diesen Fehler korrigieren wir getrennt. Die Arbeit lässt sich sowieso nicht in „einem Rutsch“ erledigen. Sie müssen mehrfach übereinander klonen, bevor das Ergebnis steht.

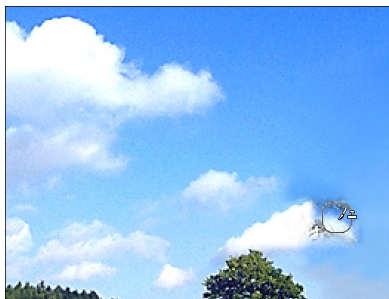


Abbildung 6.119: Der sichtbare Unterschied der Wolkenkante

Ränder mischen

Diese Korrektur der Wolkenränder nehmen Sie einfach vor, indem Sie den Pinsel mit einem sehr weichen Rand versehen, und den Ursprung knapp neben die Wolke setzen – so wie im folgenden Bild.

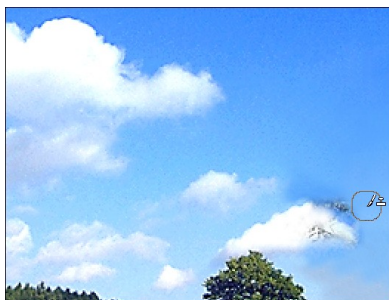


Abbildung 6.120: Vermischen der Wolkenränder

Um die abschließenden Änderungen vorzunehmen, sollten Sie den Darstellungsmaßstab wieder verändern. Klicken Sie also auf das Lupensymbol. Danach reicht im Bild ein Klick mit der rechten Maustaste, um die 1:1-Darstellung einzustellen.

Natürlich können Sie auch das Listenfeld im Kontrollfenster dazu verwenden – aber das kennen Sie ja schon.

Teil 1

Einige Bildwirkungen lassen sich besser „aus der Ferne“ beurteilen, deshalb sollten Sie zur Endkorrektur in den 1:1-Modus wechseln:



Abbildung 6.121: Korrekturen bei verkleinerter Darstellungsgröße

Das war es! Das Endergebnis zeigt das nächste Bild. Klar, wir könnten noch weitermachen, und zum Beispiel auch die anderen Bäume entfernen, aber dann wäre das Bild ja langweilig. Falls es Ihnen nicht bewölkt genug ist, klonen Sie einfach einige Wolken und so weiter...



Abbildung 6.122: Das Endergebnis

- CD** Das Endbild finden Sie unter dem Namen *Landsch5.bmp* im Verzeichnis *Kapitel6* auf der Buch-CD.

Übung macht den Meister

Probieren Sie doch an diesem – oder einem anderen Bild verschiedene Retuschen aus. Sie werden bemerken, daß mit jeder Retusche das Endergebnis besser wird, bis letztendlich keine Manipulation mehr sichtbar ist.

Bei unserem Endergebnis ist von der Retusche kaum etwas zu sehen, auch wenn wir uns zugegebenermaßen noch etwas mehr Mühe hätten geben können.

7 Bildteile maskieren

Bisher haben wir an einem kompletten Bild Optimierungen vorgenommen, und kleinere Bildpartien geändert. Nun wollen wir Bildteile maskieren, um sie gesondert zu bearbeiten.

Was ist denn das Maskieren nun schon wieder, werden Sie sich vielleicht fragen.

Sehen wir uns dazu das folgende Ausgangsbild an. Die Blüte in diesem Bild sieht ja ganz gut aus – der Hintergrund dagegen weniger. Er ist viel zu dunkel.

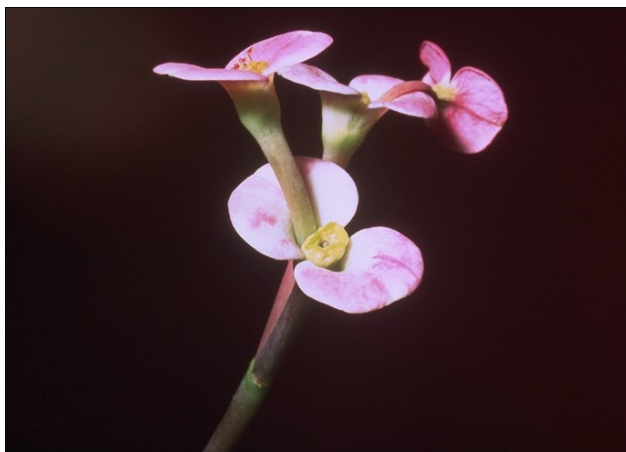


Abbildung 7.123: Unsere Vorlage

CD Dieses Ausgangsbild finden Sie auf der Buch-CD im Verzeichnis *Kapitel7*. Es trägt den Namen *Blute1.bmp*

Nun gut, werden Sie sich sagen – es gibt doch die Möglichkeit, Bilder aufzuhellen. Die dazu notwendigen Arbeitsschritte haben Sie ja bereits im Kapitel 5 kennengelernt. Probieren wir aus, ob dieser Gedanke richtig ist. Öffnen Sie also das Bild mit *File/Open*, und rufen Sie dann die Funktion *Colors/Adjust/Brightness/Kontrast* auf.

Da wir den Hintergrund aufhellen wollen, stellen Sie nun den Wert 40 im Feld *Brightness* (Helligkeit) ein. Das Vorschaubild verrät schon, daß dies nicht die Lösung ist.

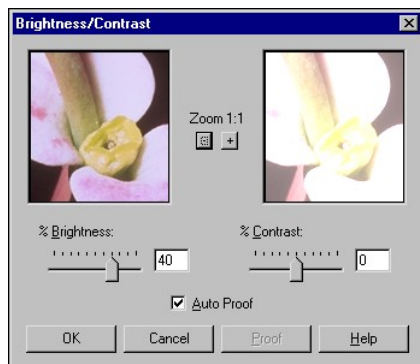


Abbildung 7.124: Aufhellen des Bildes

Mag der Hintergrund jetzt korrekt sein – die Blüte ist es nun nicht mehr. Sie ist ja um denselben Wert aufgehellt worden, wie der Hintergrund. Da die Blüte ja eigentlich die passende Helligkeit hatte, sind die Auswirkungen des neuen Helligkeitswertes hier falsch.

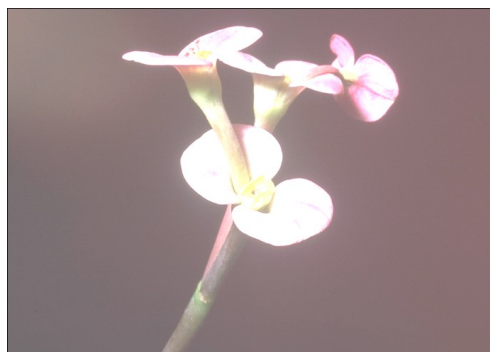


Abbildung 7.125: Das gesamte Bild ist aufgehellt

Freigestellte Bereiche

Wir benötigen also eine Möglichkeit, um den Hintergrund getrennt von der Blüte verändern zu können. Logisch, daß Paint Shop Pro solch ein Werkzeug bereitstellt – und das sogar in mehreren Variationen. Diese sogenannten Maskierungswerkzeuge finden Sie in der Werkzeugleiste. Sie sehen die drei unterschiedlichen Funktionen im folgenden Bild.



Abbildung 7.126: Die drei Maskierungswerkzeuge

Das Werkzeug *Selection*

Mit diesen drei Werkzeugen können Sie unterschiedliche Arten von Bildbereichen maskieren. Probieren wir das erste Werkzeug – das durch ein gestricheltes Rechteck symbolisiert ist – aus: Das Werkzeug *Selection*.

- ▶ Wählen Sie zunächst das Werkzeug aus.
- ▶ Wenn Sie in das Bild wechseln, sehen Sie den folgenden Mauszeiger. Markieren Sie damit die rechte obere Ecke des Auswahlbereichs – so wird die Maskierung auch genannt.
- ▶ Halten Sie nun die linke Maustaste gedrückt.



Abbildung 7.127: Die erste Ecke des Maskierungsrahmens

- ▶ Ziehen Sie einen Rahmen auf, der den gewünschten Bereich enthält.

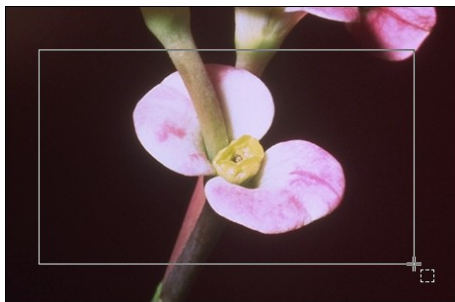


Abbildung 7.128: Festlegen des Bereiches

- Nach dem Loslassen der Maustaste wird der festgelegte Bereich von einer gestrichelten Linie umgeben – dies ist das Zeichen für maskierte Bereiche.

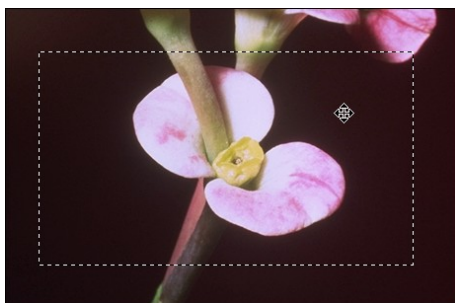


Abbildung 7.129: Der maskierte Bereich

- Probieren wir aus, worin nun der Unterschied beim Aufhellen besteht, wenn wir die Bildhelligkeit erneut verändern. Wenn Sie die Funktion *Colors/Adjust/Brightness/Contrast* aufrufen, werden die zuletzt verwendeten Werte erneut vorgegeben. Bestätigen Sie die Vorgaben.
- Das nachfolgende Bild zeigt den Unterschied: Alle Teile innerhalb des Rahmens sind heller – außerhalb des Rahmens nicht.

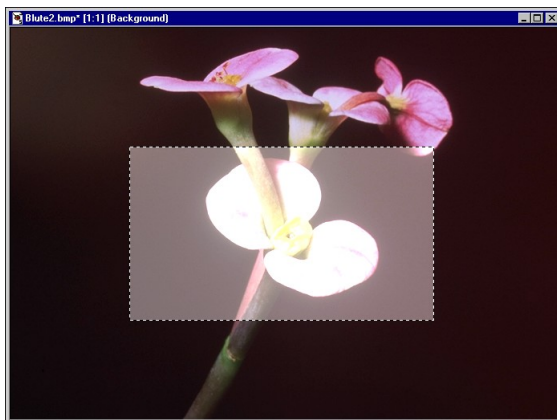


Abbildung 7.130: Die Auswirkungen der Maskierung

- **HINWEIS:** Die Bereiche außerhalb des Rahmens werden geschützt – daher die Bezeichnung Maskierungsbereiche – sie schützen bestimmte Bildpartien vor Veränderungen.

Es gibt aber nicht nur rechteckige Bereiche – im Listenfeld des Kontrollfensters können Sie auch Quadrate, Ellipsen und Kreise einstellen.

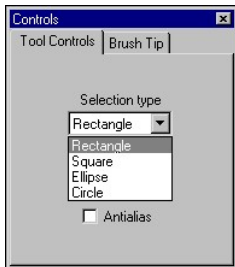


Abbildung 7.131: Andere Grundformen

Das Werkzeug *Freehand*

Das folgende Werkzeug dient zum Erzeugen von freihändig gezeichneten Auswahlbereichen – daher der Name *Freehand*. Klicken Sie in das Bild, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Malen Sie dann um den zu schützenden Bereich herum. Die beiden folgenden Abbildungen zeigen dies.



Abbildung 7.132: Erstellen eines Freihandbereichs

Das Ergebnis zeigt das unförmige Gebilde, das nun Teile des Bildes schützt.



Abbildung 7.133: Der Freihandbereich

Auch für dieses Werkzeug gibt es im Kontrollfenster einige Optionen. Mit der Option *Point to Point* setzen Sie beispielsweise einen Punkt nach dem anderen, bis der Auswahlbereich geschlossen ist.

- **HINWEIS:** Um den Bereich zu schließen, müssen Sie doppelt klicken. Dann wird der zuletzt gesetzte Punkt mit dem Anfangspunkt verbunden.

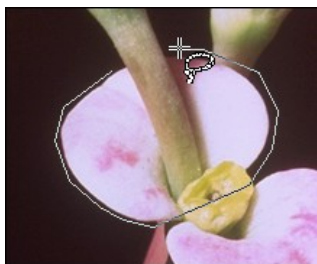


Abbildung 7.134: Die Option *Point to Point*

Interessant ist auch die Option *Smart Edge*. Das Verfahren zeigen die beiden folgenden Abbildungen. Wann immer Sie die Maus ziehen und klicken, wird automatisch ein Rechteck aufgezogen. Nach dem Loslassen der Maustaste wird dann jeweils nach Konturen gesucht, die innerhalb des Rechtecks zu finden waren. Sie sehen dies in den beiden folgenden Beispielbildern.

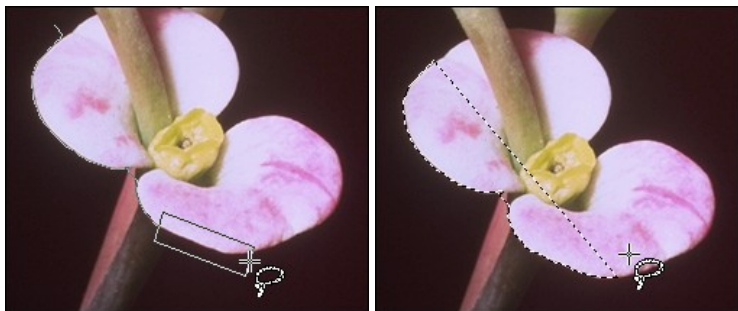


Abbildung 7.135: Ein Bereich mit der Option *Smart Edges*

Das *Magic Wand*-Werkzeug

Das letzte der drei Maskierungswerkzeuge ist auch das interessanteste: Der Zauberstab. Schauen wir uns an, wozu dieses Werkzeug dient. Klicken Sie an eine Stelle des Hintergrunds – zum Beispiel wie im folgenden Bild.



Abbildung 7.136: Der Zauberstab

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Dort ist eine unförmige Maske entstanden. Durch welche Faktoren hat sich diese merkwürdige Form ergeben?

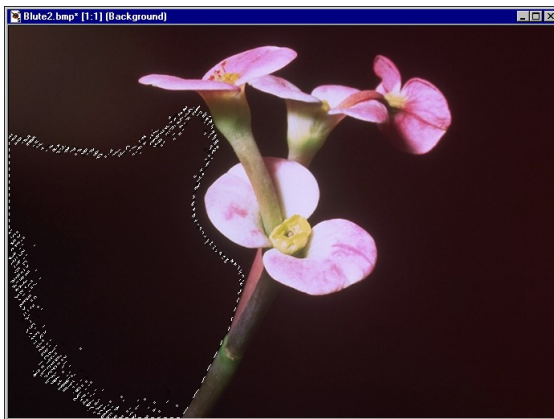


Abbildung 7.137: Die Maske des Zauberstabs

Paint Shop Pro analysiert die Stelle, an der Sie in das Bild geklickt haben. Alle Pixel, die um diesen Punkt herum liegen und dieselbe Farbe haben, werden mit in die Auswahl aufgenommen.

Die Farben, die aufgenommen werden, müssen allerdings nicht unbedingt identisch sein – es reicht, wenn sie so ähnlich wie der angeklickte Farbton sind.

Den Toleranzwert festlegen

Wie ähnlich die Farbe sein darf, wird im Kontrollfenster über den *Tolerance*-Wert geregelt. Je niedriger der Wert ist, um so genauer müssen sich die Farbtöne entsprechen. Das hat zur Folge, daß bei unserem Beispiel nur sehr wenige Bereiche in die Maske aufgenommen werden.

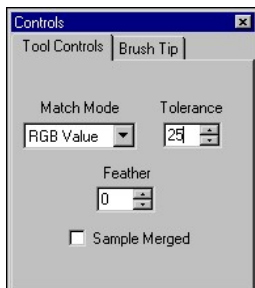


Abbildung 7.138: Einstellen des Toleranzwertes

► **TIP:** Den geeigneten Toleranzwert müssen Sie mit mehreren Versuchen austesten. Sie werden aber kaum erreichen können, daß der gesamte Hintergrund in einem Rutsch maskiert werden kann.

Wir verwenden einen Wert von 25. Damit wird bereits ein recht großer Teil des Hintergrunds erfaßt.

Ein Teil des Stengels wurde mit erfaßt, da dort ebenfalls ähnliche Farbtöne enthalten sind. Diese Bereiche werden wir später korrigieren – sie können zunächst ignoriert werden.

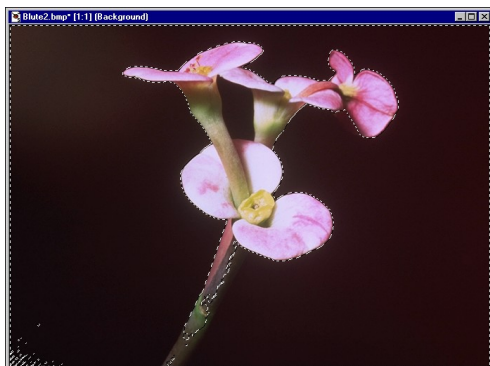


Abbildung 7.139: Der Hintergrund wurde mit einem Toleranzwert von 25 maskiert

Einige Bereiche können nicht sofort mit aufgenommen werden, da keine Verbindung zum Hintergrund besteht. Eine solche Stelle sehen Sie in der folgenden Abbildung.

Bereiche zur Maskierung hinzufügen

Würden Sie nun in dieses Loch klicken, würde die andere Maske aufgehoben, und ein neuer maskierter Bereich erstellt. Um das zu vermeiden, müssen Sie beim Klicken die -Taste gedrückt halten. Dann wird die neue Maskierung der bestehenden hinzugefügt. Bei jedem neuerlichen Hinzufügen müssen Sie die -Taste wieder drücken.

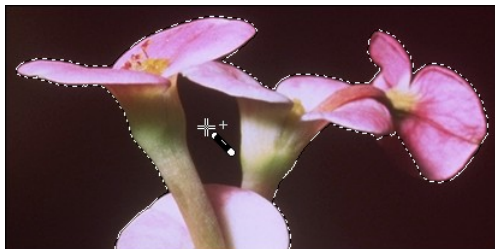


Abbildung 7.140: Hinzufügen von Bereichen

Auch die kleinen Löcher, die in unserem Fall in der linken, unteren Ecke zu sehen sind, können auf diese Art entfernt werden. Klicken Sie nacheinander in die Löcher, bis der gesamte Bereich erfaßt ist.



Abbildung 7.141: Die Löcher werden in die Maske aufgenommen

Bereiche von der Maskierung abziehen

Beim Stengel ist es umgedreht: Er muß aus der Maskierung entfernt werden. Dazu müssen Sie die **[Strg]**-Taste drücken.

- **HINWEIS:** Den jeweiligen Modus erkennen Sie übrigens am Mauszeiger. Ein kleines Plus- oder Minuszeichen neben dem Maskierungssymbol zeigt an, ob Teile zur Maske hinzugefügt oder abgezogen werden.

Zum Aussparen des Stengels bietet sich das Freihand-Werkzeug im Modus Point-to-Point an. Setzen Sie die Punkte entlang des Stengels, und klicken Sie am Ende doppelt, um den Bereich zu schließen.



Abbildung 7.142: Erfassen des Stengels

Unser fertig maskierter Bereich sieht nun wie folgt aus. Der ganze Hintergrund ist in der Maske enthalten – alle Teile der Blüte sind dagegen ausgespart.

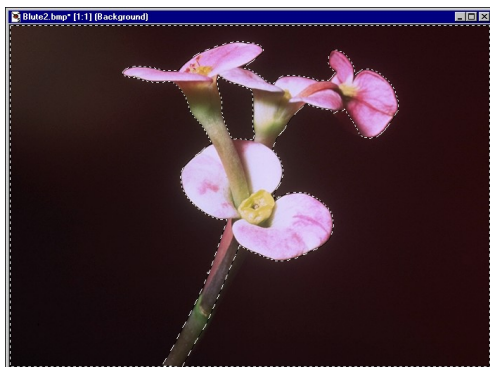


Abbildung 7.143: Die maskierte Blüte

Masken speichern

Masken sind „flüchtig“. Sobald Sie einen anderen Bereich maskieren, ist die alte Maske verloren. Um die Maskierung dauerhaft zu erhalten, können Sie die Funktion *Selections/Save to Alpha Channel* verwenden.

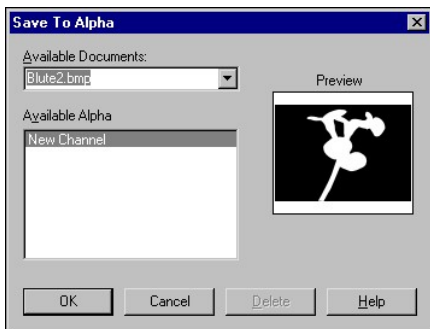


Abbildung 7.144: Speichern einer Maske

Auf so gespeicherte Masken können Sie jederzeit über die Funktion *Selections/Load from Alpha-Kanal* zurückgreifen.

Die Masken werden in sogenannten Alpha-Kanälen gesichert. Wie Sie in der vorherigen Abbildung gesehen haben, bestehen die Masken aus einem Schwarzweißbild. Alle Teile, die dort schwarz sind, können bearbeitet werden – die weißen nicht.

Da Sie mehrere Masken in einem Bild speichern können, ist es sinnvoll, die Masken zu benennen. Dazu wird das folgende Dialogfeld automatisch geöffnet.

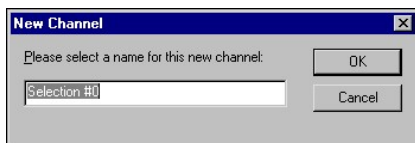


Abbildung 7.145: Namen vergeben

► **HINWEIS:** Nicht alle Dateiformate können Masken aufnehmen. Deshalb sollten Sie nun nicht mehr mit dem BMP-, sondern mit dem TIF-Format arbeiten, in dem Masken gesichert werden können.

CD Unser Beispiel finden Sie inklusive der gesicherten Maske unter dem Namen *Blute3.tif* im Verzeichnis *Kapitel7*.

Weiche Auswahlränder

Wenn die Maske einen harten Rand hat – was standardmäßig der Fall ist – kann es bei Veränderungen des Bildes zu „zackigen“ Rändern kommen.

Um diese häßliche Wirkung zu vermeiden, gibt es die Funktion *Selections/Modify/Feather*, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** +  aufrufen können. Dabei wird der Rand „aufgeweicht“ – mit dem Umfeld vermischt.

Wie breit der weiche Rand sein soll, können Sie im folgenden Dialogfeld in Pixeln vorgeben. Stellen Sie einen oder zwei Pixel ein. Höhere Werte sind nicht sinnvoll.

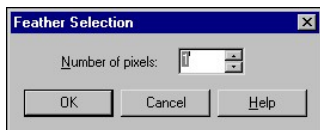


Abbildung 7.146: Einstellen des weichen Randes

In der gestrichelten Maskierungslinie sehen Sie zunächst keinen Unterschied.

Änderung von maskierten Bereichen

Nun, nachdem der Hintergrund von der Blüte getrennt ist, können Sie beliebige Änderungen vornehmen. Egal, ob Sie das Bild heller oder kontrastreicher machen – die Änderungen wirken sich nur auf den Hintergrund aus.

Wir verwenden als ein mögliches Beispiel eine Funktion, die wir noch nicht kennen: *Colors/Negativ Image*. Damit wird ein Negativ des Bildes hergestellt.

Bei unserem Beispiel hat diese Funktion die folgende, interessante Auswirkung.

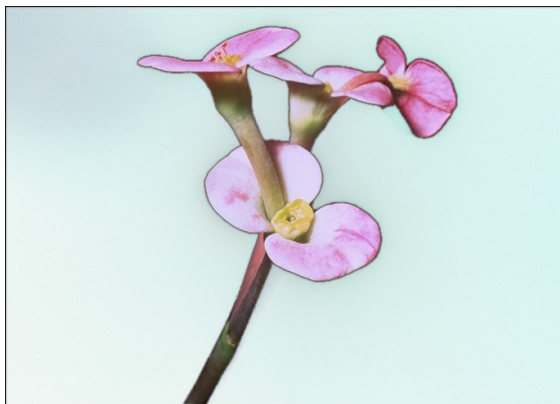


Abbildung 7.147: Negative Darstellung des Hintergrunds

CD Sie finden dieses Bild auf der CD im Verzeichnis *Kapitel7* unter dem Namen *Blute4.tif*.

Weiche Schatten plazieren

Das letzte Bild können wir natürlich schon als Endergebnis verwenden. Wir wollen aber noch einen Schritt weitergehen, um ein grafisch interessantes „Werk“ zu erhalten.

Die Maskierungen können Sie nämlich für allerlei verschiedene Optionen verwenden.

Mit dem einmal maskierten Bereich haben Sie gleich eine zweite Maske – zum Schutz des Hintergrundes. Die Maske kann nämlich mit der Funktion *Selections/Invert* umgedreht werden – dann kann nur noch die Blüte geändert werden.



Abbildung 7.148: Die invertierte Maskierung

Nach dem Invertieren sehen Sie, daß um das Bild herum noch eine feine Linie vorhanden ist, die scheinbar beim ersten Maskieren nicht mit erfaßt wurde. Für die folgende Arbeit sollte diese Linie entfernt werden.

Dazu verwenden Sie am Besten das *Selection*-Maskierungswerkzeug für rechteckige Auswahlbereiche.

Ziehen Sie rundherum rechteckige Bereiche auf, um den Rand zu entfernen. Denken Sie daran, dabei die **[Strg]**-Taste zu drücken, damit die Blütenmaske erhalten bleibt. Diese Aufgabe können Sie stückchenweise erledigen.

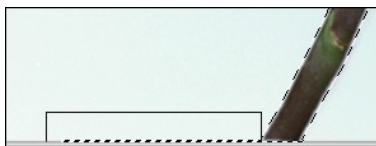


Abbildung 7.149: Entfernen des Randes

Falls Sie später noch einmal getrennt auf diese neue Maskierung zurückgreifen wollen, können Sie diese natürlich in einem eigenen Kanal speichern. Im Vorschaubild sehen Sie gut, daß nun der Hintergrund weiß – also geschützt ist.

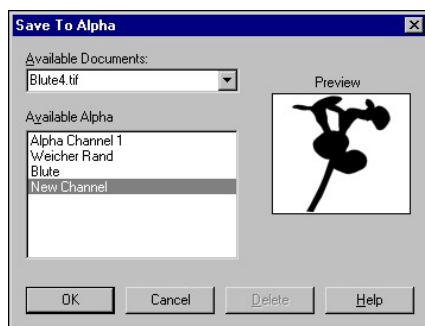


Abbildung 7.150: Speichern der neuen Maskierung

- **HINWEIS:** Sie sollten eines bedenken: Je mehr Masken Sie speichern, um so größer wird die Dateigröße. Sie sollten deshalb nur diejenigen Masken in einem Alpha-Kanal sichern, die Sie später nochmals benötigen, oder die sich schwierig erzeugen lassen. Da das Umkehren nicht schwierig ist, braucht diese Maske zum Beispiel nicht unbedingt gesichert zu werden.

- CD** Dieses Zwischenstadium finden Sie unter dem Namen *Blute5.tif* im Verzeichnis *Kapitel7* auf der Buch-CD. Laden Sie die Maske mit der Funktion *Selections/Load from Alpha Channel*.

Der Schatten-Effekt

Die Blüte wollen wir nun – wie ein grafisches Element – mit einem weichen Schatten versehen. Rufen Sie dazu die Funktion *Image/Effects/Drop Shadow* auf. Die Einstellungen werden im folgenden Dialogfeld vorgenommen.

- ▶ Im oberen Listenfeld geben Sie die Schattenfarbe vor. Hier können Sie zwischen verschiedenen Vorgabewerten wählen.
- ▶ Der *Opacity*-Wert legt die Deckkraft des Schattens fest – je höher der Wert, um so weniger deckt der Schatten.
- ▶ Mit dem *Blur*-Wert können Sie bestimmen, wie weich der Schatten auslaufen soll.
- ▶ Den horizontalen und vertikalen Abstand zur Maskierung steuern Sie über die beiden letzten Felder.

Unsere Werte sehen Sie im folgenden Bild des Dialogfelds:

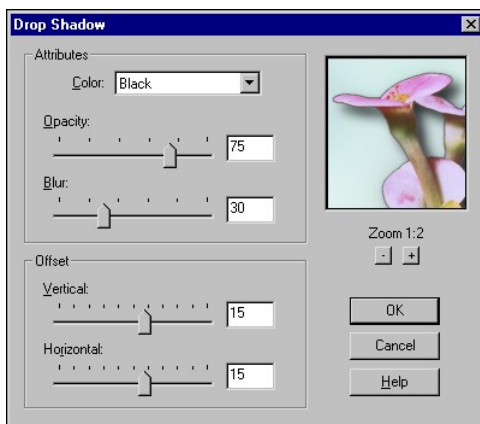


Abbildung 7.151: Die Werte des Schattens

Nach dem Bestätigen ergibt sich das folgende Endergebnis dieses Kapitels.

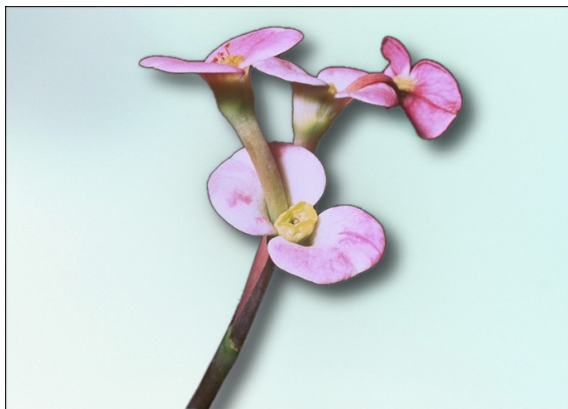


Abbildung 7.152: Das Endergebnis

CD Das Endergebnis trägt den Namen *Blute7.tif*, und ist im Verzeichnis *Kapitel7* auf der Buch-CD untergebracht.

► **HINWEIS:** Wenn Sie die Anzeige des Maskierungsrahmens stört, können Sie die Anzeige mit der Funktion *Selections/Hide Marquee* oder der Tastenkombination $\boxed{\uparrow} + \boxed{\text{Strg}} + \boxed{\text{M}}$ ausblenden. Die Wirkung der Maske bleibt dabei aber vollständig erhalten.

In diesem Kapitel haben Sie einen kurzen Einblick erhalten, was man so mit Masken anstellen kann. Alle wichtigen Funktionen haben Sie dabei kennengelernt.

Es gibt im *Selections*-Menü noch weitere Funktionen, auf die wir nicht näher eingehen.

So können Sie über die Funktionen im *Selections/Modify*-Menü die Maske zum Beispiel vergrößern oder verkleinern. Mit der *Select Similar*-Funktion können zusätzliche Teile im Bild ausgewählt werden, die dieselben Farben aufweisen wie die aktuelle Maske.

8 Bildkollagen herstellen

In diesem Kapitel wollen wir zwei Bilder in einer Kollage zusammenfassen – so, als würden Sie Bilder in ein Fotoalbum kleben. Dafür haben wir uns die beiden folgenden Fotos von Straßenlampen ausgesucht, die thematisch zusammenpassen. Natürlich lassen sich die Arbeitsschritte mit beliebigen Bildern nachvollziehen.

- CD** Die Bilder finden Sie im *Kapitel 8* auf der Buch-CD. Sie tragen die Namen *Lampe1.bmp* und *Lampe2.bmp*.



Abbildung 8.153: Die beiden Vorlagen für unsere Kollage

Diese Bilder sind bereits in Helligkeit, Kontrast und Schärfe optimiert. Die dazu notwendigen Arbeitsschritte kennen Sie ja bereits. Wenn nicht, sehen Sie sich nochmals das Kapitel 5 an. Dort erfahren Sie alles Notwendige.

- **HINWEIS:** Die Optimierungen sollten vor dem Beginn der Arbeiten für die Kollage durchgeführt werden. Sind die Bilder erst einmal in einem Bild vereint, sind die Schritte zwar noch möglich – aber es ist aufwendiger.

Neue Dateien erstellen

Nun benötigen wir erst einmal ein Dokument, in dem wir die Bilder später plazieren können.

Neue Dateien werden mit der Funktion *File/New* erstellt. Alternativ können Sie die Tastenkombination **Strg** + **N** verwenden, um das folgende Dialogfeld zu öffnen.

- ▶ In den Feldern *Image Dimensions* können Sie die Breite (*Width*) und die Höhe (*Height*) des Bildes einstellen. Im Listenfeld rechts neben den Eingabefeldern läßt sich die Maßeinheit auswählen – wir belassen hier die Standardvorgabe *Pixels*.
- ▶ Über das *Resolutions*-Feld wird die Auflösung des Bildes vorgegeben. Da wir das Bild für die Darstellung am Bildschirm verwenden wollen, ist hier 72 dpi der richtige Wert.
- ▶ Als Hintergrundfarbe (*Background color*) wählen wir aus dem Listenfeld Weiß aus.
- ▶ Da wir ein Farbbild in bester Qualität erstellen wollen, wird im *Image type*-Listenfeld die Option *16,7 Million Colors (24 Bit)* eingestellt.
- ▶ Die zu erwartende Dateigröße wird darunter angezeigt.

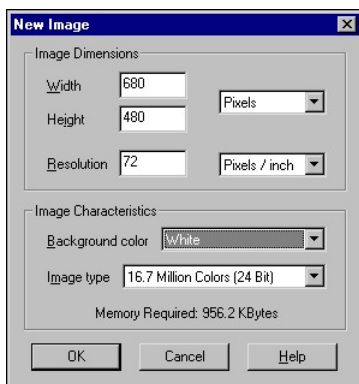


Abbildung 8.154: Die Einstellungen der neuen Datei

Nach der Bestätigung wird eine leere Datei hergestellt, die dann gespeichert werden sollte.

- CD** Sie finden das – noch leere – Dokument unter dem Namen *Kollage1.bmp* im Verzeichnis *Kapitel8* auf der Buch-CD.

Jetzt werden die beiden Bilddateien geöffnet, die wir zu einer Kollage zusammenführen wollen. Alle drei Dokumente sehen Sie nun auf der Paint Shop Pro-Arbeitsfläche geöffnet.

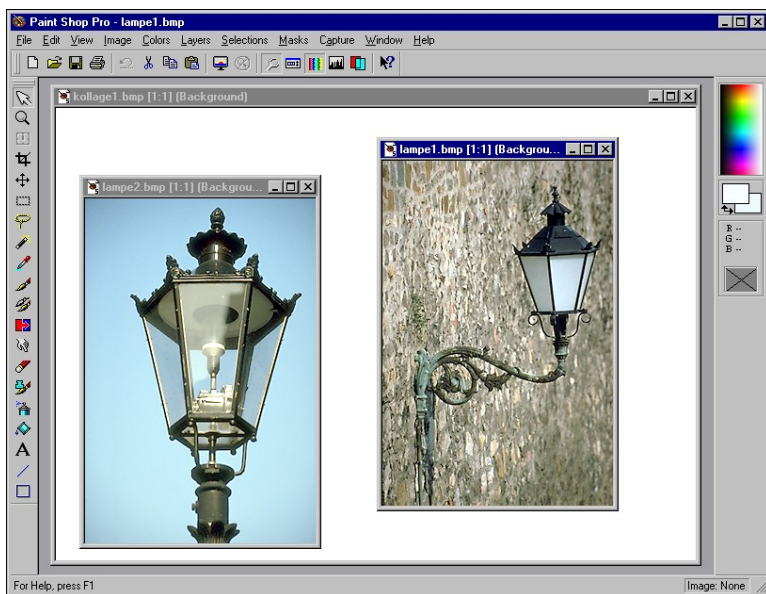


Abbildung 8.155: Die drei Dokumente, die zu einem werden sollen

Ein Hintergrund für das Bild

Das leere Dokument ist zunächst erst einmal recht unattraktiv – Weiß alleine ist nicht sonderlich aufregend. Deshalb wollen wir den Untergrund etwas interessanter gestalten. Zum Füllen von Dokumenten bietet Paint Shop Pro viele, verschiedene Optionen.

Wir wollen hierfür ein Verfahren wählen, daß Sie auch für die Gestaltung von Web-Seiten verwenden können.

Dazu markieren wir mit dem rechteckigen *Selection*-Werkzeug einen kleinen Bereich im Foto *lampe1.bmp*. Er ist schwach im folgenden Bild zu erkennen.



Abbildung 8.156: Ein kleiner, markierter Bildteil

Rufen Sie nun die Funktion *Selections/Convert to seamless pattern* auf. Damit können Sie ein nahtlos kachelbares Muster erzeugen, wie Sie es auch von Webseiten-Hintergründen kennen.

Nach dem Aufruf wird automatisch ein neues Dokument erstellt, in das Paint Shop Pro das umgewandelte Muster kopiert.



Abbildung 8.157: Das kachelbare Muster

Speichern Sie dieses Bild anschließend, damit Sie es auch für andere Vorhaben verwenden können.

CD Sie finden dieses Muster im Verzeichnis *Kapitel8* unter dem Namen *Muster.bmp*.

Das Füllwerkzeug

Zum Füllen des Hintergrunds benötigen wir das *Flood fill*-Werkzeug, das Sie links abgebildet sehen. Öffnen Sie nun – falls nicht bereits geschehen – das Kontrollfenster, um dort die Vorgaben der Füllung ändern zu können.

Im ersten Listenfeld *Fill Style* wird die Art der Füllung eingestellt – hier wählen wir die Option *Pattern*, also Muster. Außerdem verändern wir hier den *Opacity*-Wert auf 30, damit die Füllung nur sehr schwach deckt.

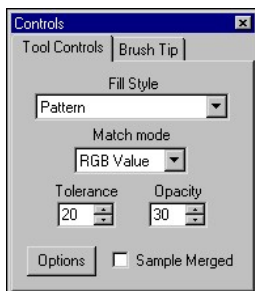


Abbildung 8.158: Einstellungen für die Füllung im Kontrollfenster

Die Optionen des Füllungswerkzeuges

Wechseln Sie dann über die *Options*-Schaltfläche zum folgenden Dialogfeld.

Im Listenfeld *New pattern source* werden alle geöffneten Bilder aufgelistet – also auch das neue erstellte Bild mit dem Muster. Wählen Sie dies aus der Liste aus. Danach wird das Muster im Vorschaufeld angezeigt. Die anderen Angaben belassen wir bei den Standardeinstellungen – sie werden nicht benötigt.

- **HINWEIS:** Sollten Sie das Muster noch nicht gespeichert haben, wird dort der Standardname für neue, noch ungespeicherte Bilder verwendet: Image, gefolgt von einer fortlaufenden Nummer.

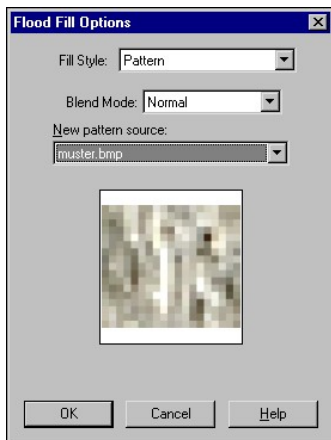


Abbildung 8.159: Einstellungen für das Muster

Wenn Sie nun in das leere Dokument klicken, wird dieses mit dem Muster – leicht deckend – gefüllt. Die nachfolgende Abbildung zeigt, dass man nicht mehr erkennen kann, woher dieses Muster stammt – von dem ehemaligen Foto ist nichts mehr zu sehen.

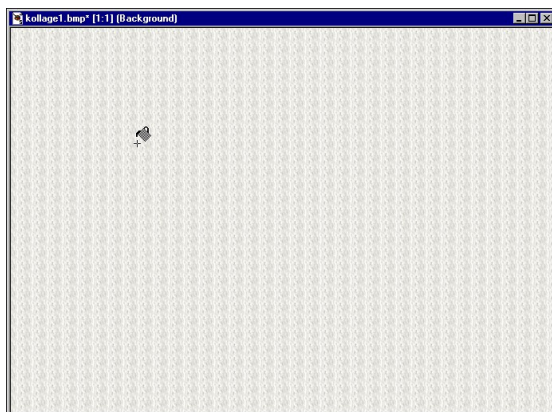


Abbildung 8.160: Der gefüllte Hintergrund

- CD** Dieses Zwischenstadium finden Sie im Verzeichnis *Kapitel8* unter dem Namen *Kollage2.bmp*.

Bilder umkopieren

Nun wollen wir die beiden Bilder in das Sammeldokument versetzen. Rufen Sie dazu zunächst die Option *Selections/Select all* auf, oder wählen Sie die Tastenkombination **[Strg] + [A]**. Dabei sollte eines der beiden Fotos aktiviert sein.

Mit dem Aufruf dieser Funktion wird das gesamte Bild ausgewählt, was Sie an der gestrichelten Maskierungslinie erkennen, die nun das gesamte Bild umgibt.

Nun wird der ausgewählte Bereich – also das gesamte Bild – in den Zwischenspeicher kopiert. Dazu dient die Funktion *Edit/Copy* oder die Tastenkombination **[Strg] + [C]**.

- **HINWEIS:** Um den Inhalt des Zwischenspeichers nun im Sammeldokument zu platzieren, markieren Sie zunächst das Sammeldokument. Dazu reicht ein Klick auf die Titelleiste des Fensters.

Rufen Sie dann die Funktion *Edit/Paste* auf. In einem Untermenü gibt es verschiedene Möglichkeiten, auf die der Inhalt des Zwischenspeichers eingefügt werden kann.

Wir benötigen hier die Option *As New Layer* – als neue Ebene. Zum Aufruf dieser Funktion können Sie auch die Tastenkombination **[Strg] + [L]** verwenden.

As <u>N</u> ew Image	Ctrl+V
As New <u>L</u> ayer	Ctrl+L
As New <u>S</u> election	Ctrl+E
As <u>T</u> ransparent Selection	Shift+Ctrl+E
<u>I</u> nto Selection	Shift+Ctrl+L

Abbildung 8.161: Einfügen des Zwischenspeichers

Der Inhalt des Zwischenspeichers – unser Bild – wird nun zentriert in das andere Dokument eingesetzt. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung



Abbildung 8.162: Das eingefügte Bild

Denselben Vorgang wiederholen Sie mit dem anderen Bild. Markieren Sie also zunächst das andere Bilddokument und kopieren Sie es. Aktivieren Sie dann das Sammeldokument und fügen das Foto dort wieder ein.

Da die beiden Bilder zentriert eingefügt wurden, sehen Sie zunächst nur das zuletzt eingefügte Bild – es deckt nämlich das andere Bild zu.

Ebenen bewegen

Nach dem Einfügen wechselt Paint Shop Pro automatisch zum *Mover* – Bewegen – Werkzeug. Sie sehen dies an dem Kreuz-Mauszeiger.



Abbildung 8.163: Das Bewegen-Werkzeug

Teil 1

Je nachdem, über welches Bild Sie nun den Mauszeiger halten, können Sie dieses bewegen.

- ▶ Klicken Sie zum Verschieben auf das Bild.
- ▶ Halten Sie die Maustaste gedrückt.
- ▶ Ziehen Sie den Mauszeiger an eine neue Position. Da dabei das Bild zu sehen ist, haben Sie eine Orientierung, wohin das Bild verschoben wird.
- ▶ Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Bild an der neuen Position abgelegt.

Unsere verschobenen Bilder sehen Sie in der folgenden Abbildung. Dies ist aber nur eine vorläufige Positionierung.

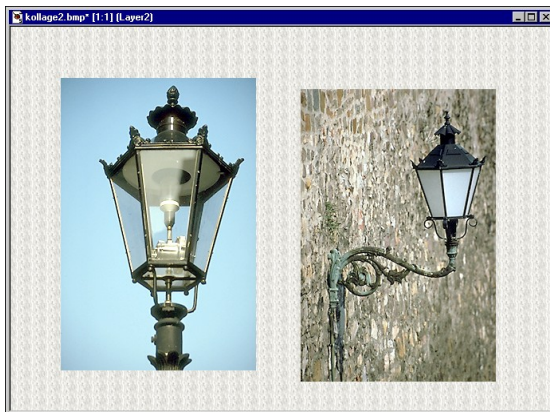


Abbildung 8.164: Die verschobenen Bilder

Zwischenspeicher leeren

Da wir ja die Bilder in den Zwischenspeicher kopiert haben, sollten wir nun den Zwischenspeicher wieder freigeben, damit die Arbeitsgeschwindigkeit nicht beeinträchtigt wird. Je größer der Inhalt des Zwischenspeichers, um so eher wirkt sich das auf die Arbeitsgeschwindigkeit aus.

Dazu dient die Funktion *Edit/Empty/Clipboard*. Außerdem können Sie über dieses Untermenü den *Undo*-Speicher löschen. Dann können aber die Aktionen natürlich nicht mehr zurückgenommen werden.



Abbildung 8.165: Das Edit/Empty-Untermenü

Mit Ebenen arbeiten

Weshalb können die Bilder überhaupt getrennt bewegt werden? Beim Verschieben entstehen doch auch „Löcher“ im Bild, werden Sie sich vielleicht fragen, wenn Sie schon einmal einen Auswahlbereich bewegt haben.

- V. Grund dafür ist ein besonderes Verfahren: Die Ebenentechnik, die in der Paint Shop Pro-Version 5 erstmals vorhanden ist.

Wenn Sie das *Layers*-Fenster über die Standardsymbolleiste oder über die *View/ToolBars/Layer Palette* öffnen, wird dieses Verfahren besser verständlich:

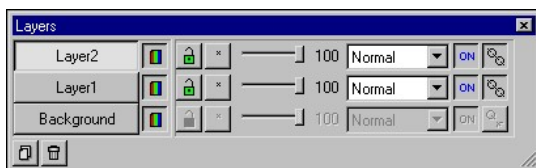


Abbildung 8.166: Das Layers-Fenster

Es ist fast so, als wenn Sie mehrere Blätter Papier übereinanderlegen. Jede Ebene ist völlig eigenständig. Verschieben Sie eine Ebene, passiert mit der anderen Ebene gar nichts.

Alle Ebenen werden in der Reihenfolge des Erstellens übereinandergestapelt. So kann es also passieren, daß Teile eines Bildes verdeckt werden. Sie sehen, nachfolgend, daß ein Teil der linken Lampe nicht zu sehen ist – sie wurde ja zuerst eingefügt.

Sie liegt also im Ebenenstapel an zweiter Stelle. Unter diesem Bild ist nur noch der Untergrund. Die Reihenfolge ist auch im *Layers-Fenster* zu sehen. Das zuletzt aufgeführte Objekt liegt ganz unten, das erste Objekt ganz oben.



Abbildung 8.167: Teile des untenliegenden Bildes werden verdeckt

Reihenfolge im Ebenenstapel verändern

Die Bilder werden ja – wie schon erwähnt – in der Reihenfolge des Einfügens übereinandergelegt.

Diese Reihenfolge ist aber nicht starr. Sie können die Ebenen jederzeit an andere Positionen im Stapel verschieben. Dazu können Sie zum Beispiel die Funktionen im Untermenü *Layers/Arrange* verwenden. Hier kann die aktive Ebene entweder ganz, oder schrittweise im Ebenenstapel nach oben geschoben werden.



Abbildung 8.168: Die Funktionen des Menüs Layers/Arrange

Die aktive Ebene können Sie auch durch einen Klick auf die betreffende Schaltfläche im *Layers*-Fenster festlegen.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger übrigens einen Moment über einer der *Layer*-Schaltflächen verweilen, wird der Inhalt in einem kleinen Extrafenster angezeigt.

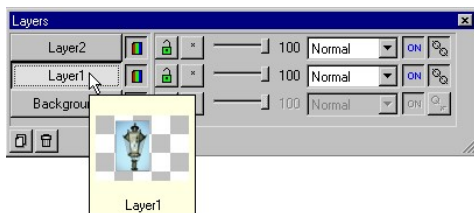


Abbildung 8.169: Der Inhalt der Ebene wird angezeigt

Ebenenreihenfolge per Mausaktionen ändern

Sie können die Ebenenreihenfolge auch über das *Layers*-Fenster ändern.

- Klicken Sie auf die Ebene, die Sie im Ebenenstapel verschieben wollen.
- Halten Sie die Maustaste gedrückt.
- Ziehen Sie die Ebene an die gewünschte Position. Sie sehen diese Situation in der folgenden Abbildung.

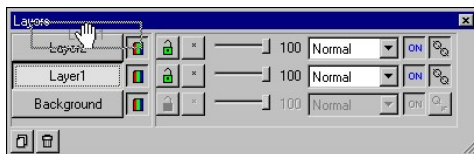


Abbildung 8.170: Verschieben einer Ebene im Ebenenstapel

- Wenn Sie die Maustaste loslassen, ändert sich die Reihenfolge im Ebenenstapel entsprechend:

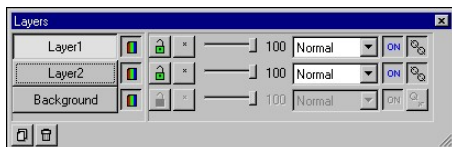


Abbildung 8.171: Die geänderte Ebenenreihenfolge

Im Bild überlappt nun das linke Bild das rechte, da wir es ja an die oberste Stelle im Ebenenstapel verschoben haben:



Abbildung 8.172: Änderung der Ebenenreihenfolge

Benennen von Ebenen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Ebenen, um ein gesondertes Popup-Menü aufzurufen.

Dort können Sie zum Beispiel neue – leere – Ebenen erstellen, die aktive Ebene löschen oder duplizieren. Über die *Properties*-Option wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Im ersten Eingabefeld können Sie zum Beispiel den Namen der Ebene vorgeben.

- **HINWEIS:** Vergeben Sie aussagekräftige Namen für die Ebenen. Je mehr Ebenen im Bild vorhanden sind, um so unübersichtlicher wird das Identifizieren der entsprechenden Ebene. Die Standardbezeichnungen wie Layer1... helfen da nicht weiter.

Die anderen Funktionen in diesem Dialogfeld benötigen wir nicht.

Hier könnten Sie zum Beispiel die Deckkraft oder die Überblendungsart vorgeben.

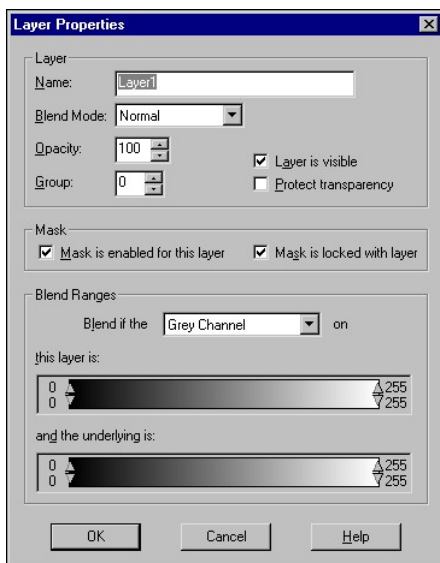


Abbildung 8.173: Die Layer-Eigenschaften

Speichern von Dateien mit Ebenen

Wenn Sie Ebenen verwenden, können Sie die Datei nicht einfach im TIF- oder BMP-Format speichern. Diese Dateiformate unterstützen nämlich keine Ebenen.

Deshalb sollten Sie derartige Dateien im Paint Shop Pro-eigenen Dateiformat *Paint Shop Pro Image (PSP)* speichern, das Sie in der Liste der verfügbaren Dateiformate finden.

- CD** Das aktuelle Zwischenergebnis finden Sie auf der CD im Verzeichnis *Kapitel8* mit dem Namen *Kollage2.psp*.

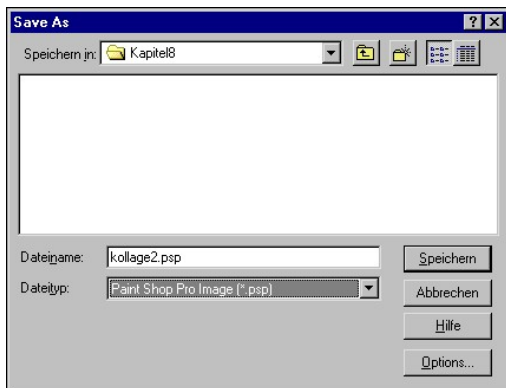


Abbildung 8.174: Das Paint Shop Pro-eigene Dateiformat

► **HINWEIS:** Je mehr Ebenen ein Bild enthält, um so größer ist die Datei.

Ebenen verändern

Die Ebenen lassen sich auf vielseitige Art und Weise verändern. Bisher haben wir sie ja nur verschoben – nur wollen wir uns die anderen Möglichkeiten ansehen. Dazu dient das *Deform*-Werkzeug, das Sie links abgebildet sehen.

Mit diesem Werkzeug können Sie Ebenen skalieren und dehnen, neigen und rotieren.

Nach dem Markieren dieses Werkzeugs wird ein Rahmen um die Ebene gelegt. Auf diesem Rahmen sind rundherum Markierungspunkte zu sehen – jeweils einer an der Ecke und einer in der Mitte der Kanten. Außerdem gibt es zwei Markierungspunkte in der Mitte des Rahmens.

Wenn Sie diese Markierungspunkte anklicken, können Sie den Rahmen verformen. An den Eck-Markierungspunkten wird die Ebene zum Beispiel skaliert – an den mittleren Markierungspunkten gedehnt. Der jeweilige Mauszeiger zeigt die Art der Veränderung an.

Wir wollen das Bild verdrehen. Dazu dient der rechte der beiden mittleren Markierungspunkte.

Wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, erkennen Sie an den Rotationspfeilen, das nun eine Drehung möglich ist. Sie sehen das links im folgenden Bild. Während des Drehens können Sie an einem Rahmen die geänderte Position erkennen – Sie sehen das rechts. Sie können den Rahmen in verschiedenen Arten nacheinander ändern.

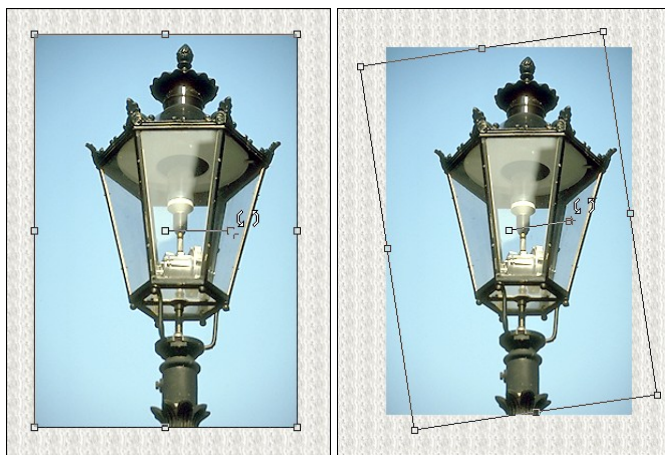


Abbildung 8.175: Drehen der Ebene

Die Veränderungen zuweisen

Wenn Sie die gewünschte Veränderung erreicht haben, muß das Bild noch neu berechnet werden. Dazu ist ein Doppelklick innerhalb des Rahmens nötig. Eine Warnmeldung zeigt an, daß die Änderungen nun in das Bild hineingerechnet werden.



Abbildung 8.176: Anwenden der Veränderung

Numerisch exakt verändern

Wenn Ihnen das Ändern per „Augenmaß“ nicht zusagt, können Sie die Änderungen auch per Werteingabe durchführen. Klicken Sie dazu doppelt auf das Verformungswerkzeug – dann wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie die Einstellungen vornehmen.

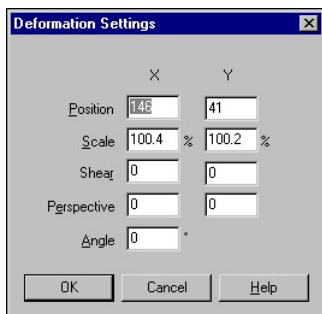


Abbildung 8.177: Numerische Eingabe

Unser Beispiel sieht nach der Drehung der beiden Ebenen wie folgt aus. Damit es locker aussieht, haben wir die beiden Fotos leicht gegeneinander gedreht.



Abbildung 8.178: Die gedrehten Bilder

- CD** Sie finden dieses Zwischenstadium auf der Buch-CD im Verzeichnis *Kapitel8* unter dem Namen *Kollage3.psp*.

Nun wollen wir die beiden Bilder mit einem weichen Schatten versehen. Daß dazu die Funktion *Image/Effects/Drop Shadow* verwendet wird, wissen Sie ja schon.

Wir verwenden in diesem Fall die Werte, die Sie im folgenden Dialogfeld abgebildet sehen. Wenden Sie diese Werte nacheinander an beiden Bildern an.

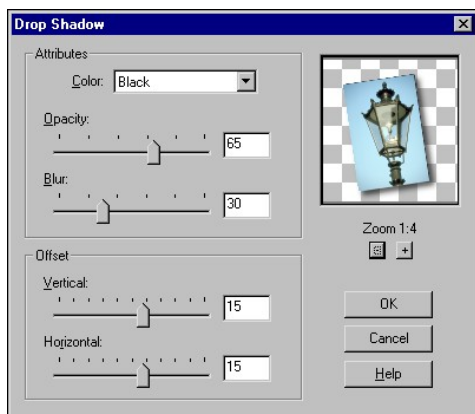


Abbildung 8.179: Die Werte für den weichen Schatten

- **HINWEIS:** Die Schatten sind anschließend fest mit dem Bild verbunden. Verschieben Sie das Bild, wird auch der Schatten mit verschoben. Der Schatten liegt auch nicht etwa auf einer eigenen Ebene, wie man vielleicht vermuten könnte. Er kann deshalb auch nur schwer wieder entfernt werden.

Nach dem Plazieren der beiden Schatten erhalten Sie das folgende Bild. Rücken Sie nun nochmals mit dem *Mover*-Werkzeug die Bilder zurecht.

- CD** Dieses Zwischenstadium ist auf der Buch-CD im Verzeichnis *Kapitel8* unter dem Namen *Kollage4.psp* abgelegt.



Abbildung 8.180: Das nächste Zwischenergebnis

Das Bild zurechtschneiden

Am vorherigen Bild sehen Sie, daß das Gesamtdokument etwas zu groß ist. Das ist normal – wir konnten ja zu Beginn der Arbeit noch nicht wissen, wie die Endgestaltung aussieht. Deshalb wurde das Bild etwas größer angelegt, als eigentlich nötig.

Nun, da die Gestaltung beendet ist, können wir das Bild auf die passende Größe bringen.

Sie wissen natürlich schon, daß Sie dazu das Freistellungswerkzeug verwenden können. Wir wollen Ihnen aber noch eine andere Möglichkeit vorstellen.

Rufen Sie dazu die Funktion *Image/Canvas Size* auf.

Im folgenden Dialogfeld können Sie die neue Größe des Bildes in Pixeln angeben. Wir ändern hier die Breite auf 600, die Höhe auf 460 Pixel.

Sind die beiden unteren Optionsfelder aktiviert, wird an allen Rändern gleich viel vom Bild abgeschnitten. Alternativ dazu können Sie die Optionen deaktivieren, und in den unteren Eingabefeldern die Abstände zum Rand angeben.

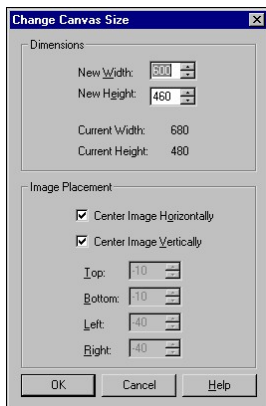


Abbildung 8.181: Zurechtschneiden des Bildes

- CD** Damit haben wir unser Endergebnis dieses Workshops erreicht. Sie finden es im Verzeichnis *Kapitel8* unter dem Namen *Kollage5.psp*.



Abbildung 8.182: Das Endergebnis

9 Mit Effekten Bilder verfremden

In diesem Kapitel werden wir Ihnen zeigen, wie Sie mit den Effekten arbeiten, die Paint Shop Pro zur Verfügung stellt. Dabei zeigen wir Ihnen einige Beispiele.

Die Filter, die Paint Shop Pro im Menü *Image* anbietet, verleiten zum Experimentieren. Nicht jeder Effekt wird dabei bei jedem Bild gut zur Geltung kommen. Daher sind meist mehrere Versuche notwendig, um den passenden Filter zu finden.

Die Filter sind in unterschiedliche Kategorien unterteilt.

Die Deformations-Filter

Als erstes wollen wir uns die Verformungsfilter ansehen. Diese können entweder im Untermenü *Image/Deformations* einzeln aufgerufen, oder über eine Sammeliste mit der Funktion *Image/Deformations/Deformation Filter* ausgesucht werden.

CD Für unseren ersten Versuch verwenden wir das folgende Bild, das Sie im Verzeichnis *Kapitel9* finden. Es heißt *Schaf.bmp*



Abbildung 9.183: Die Vorlage

Nach dem Aufruf wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Im linken Listenfeld werden alle verfügbaren Deformationsfilter aufgelistet. Rechts daneben können Sie die Auswirkungen an einem Vorschaubild begutachten.

Mit den Deformationsfiltern können Sie Bilder verzerren oder auch perspektivisch darstellen. Klicken Sie auf die unterschiedlichen Einträge, und sehen Sie sich das jeweilige Ergebnis an.

Wir wollen bei unserem Motiv einmal den Filter *Cylinder - Horizontal* ausprobieren:

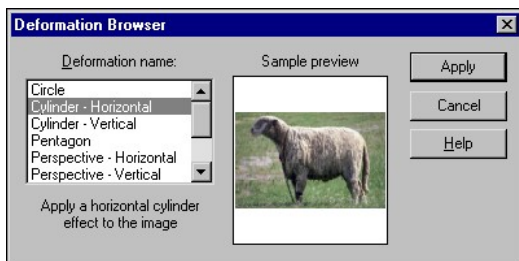


Abbildung 9.184: Einer der Deformationsfilter

Bei einigen Filtern wird nach dem Anklicken der *Apply* – also Zuweisen – Schaltfläche ein weiteres Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Stärke des Effekts verändern können.



Abbildung 9.185: Einstellen der Filterstärke

Wir erhöhen in unserem Fall den Standardwert auf 60 Prozent . Bei noch höheren Werten fällt die Änderung zu stark auf.

- **HINWEIS:** Verwenden Sie die Auto Proof-Option, um die Auswirkungen am Gesamtbild beurteilen zu können. Am Original kann auch die Qualität besser beurteilt werden, deshalb sollten Sie den Zeitverlust, der durch das Berechnen am Gesamtbild entsteht ruhig in Kauf nehmen.

Mit dem von uns ausgewählten Filter wird das Bild sozusagen auf eine Rolle gespannt. Dadurch entstehen die Verzerrungen. So hat unser Schaf mit einem Schlag eine ganze Menge zugenommen...



Abbildung 9.186: Der angewendete Filter

Wenn Sie nur dieses Bild sehen würden, wäre die Veränderung nicht unbedingt sofort zu erkennen, obwohl Ihnen natürlich etwas „komisch vorkommen“ würde. Durch den unruhigen Hintergrund und das Fell des Schafes fällt die Verzerrung der Pixel kaum auf.

- **TIP:** Der Filter wirkt bei unserem Beispiel nur aufgrund des langgestreckten Motivs. Es ist also wirklich sehr abhängig vom Motiv, wie ein Filter aussieht. Ist das Motiv zum Beispiel diagonal im Bild untergebracht, würde der Effekt kaum wirken.

Weitere Filter

Die anderen Filter sind in verschiedenen Untermenüs im *Image*-Menü untergebracht. Sie können aber auch über den Sammeldialog *Image/Filter Browser* ausgewählt werden.

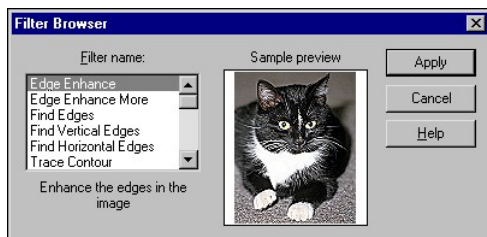


Abbildung 9.187: Der Filter Browser

Auch innerhalb dieser Filter gibt es verschiedene „Themen“, in die sich die Effekte aufteilen lassen. Eine Kategorie bearbeitet zum Beispiel die Konturen eines Bildes. Dazu gehören zum Beispiel die Filter *Find Edges* oder *Trace Contour*.

Wir wollen uns den Filter *Find Edges* am folgenden Beispielbild näher ansehen:



Abbildung 9.188: Die Vorlage

Nach dem Anwenden des Filters über die *Apply*-Schaltfläche gibt es in diesem Fall keinen zusätzlichen Dialog.

Das Bild sieht fast so aus, als wäre es mit einem Stift gezeichnet. Auch die anderen Filter, die mit Hilfe der Bildkonturen arbeiten, erzeugen zeichnungsähnliche Gebilde.

Bei diesem Filter entstehen weiße Striche auf schwarzem Grund. Damit das Ergebnis nicht so trist aussieht, haben wir anschließend die Funktion *Colors/Negative Image* aufgerufen. Damit wird das Bild umgekehrt – es steht also auf weißem Grund. Danach ergibt sich das folgende Ergebnis:

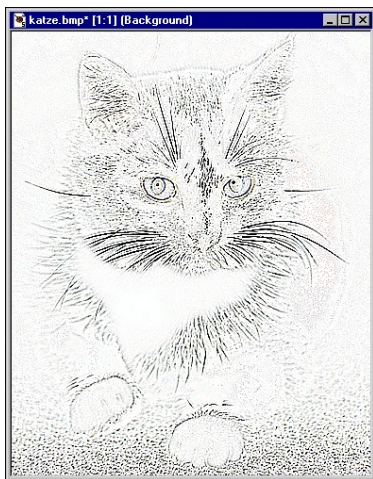


Abbildung 9.189: Der Filter Find Edges und anschließendes invertieren des Bildes

Ändern von Filterergebnissen

Jedes Ergebnis, das nach dem Anwenden eines Filters entsteht, kann natürlich mit den bekannten Bildoptimierungsmöglichkeiten verändert werden. So können Sie Kontrast und Helligkeit zum Verstärken oder Reduzieren des Filtereffekts verwenden.

Bei unserem Beispiel verändern wir mit *Colors/Adjust/Gamma Correction* die Helligkeit der mittleren Farbtöne drastisch – mit dem Wert 0.4.

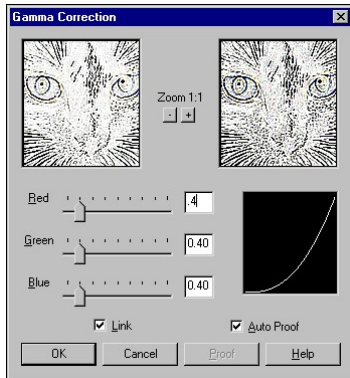


Abbildung 9.190: Korrektur des Gamma-Wertes

Damit erhalten wir das folgende Ergebnis – die Konturen wirken besser.

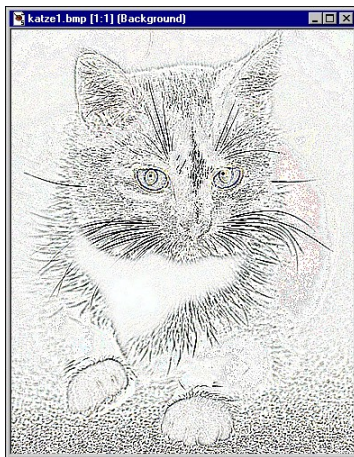


Abbildung 9.191: Das Endergebnis nach der Gamma-Korrektur

- CD** Das Ergebnis finden Sie auf der CD im Verzeichnis *Kapitel9*. Es trägt den Namen *Katze1.bmp*.

„Malfilter“

Es gibt weitere Filter mit denen Sie Ergebnisse erzielen können, die wie ein Gemälde aussehen. Einen dieser Filter wollen wir uns am folgenden Bild ansehen:



Abbildung 9.192: Die Vorlage

- CD** Das Bild finden Sie auf der CD im Verzeichnis *Kapitel9* unter dem Namen *Pferd.bmp*.

In diesem Fall wollen wir das Bild vor dem Anwenden des Filters etwas vorbereiten.

Wenn Sie feststellen, daß ein Filter nicht so wirkt, wie Sie es sich vorgestellt haben, können Sie das Ausgangsbild natürlich vor dem Bearbeiten verändern.

Der Filter *Hot Wax*, den wir nun verwenden wollen, erzeugt ein recht dunkles Ergebnis. Da der Filter mit den Kontrasten des Bildes arbeitet, verstellen wir vorher die Helligkeits- und Kontrastwerte über die Funktion *Colors/Adjust/Brightness/Contrast*. Wir stellen dabei die folgenden Werte ein:

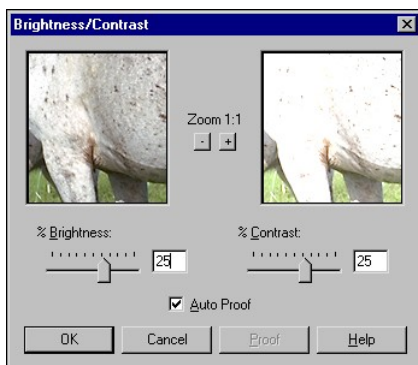


Abbildung 9.193: Vorbereiten des Bildes

Als eigenständiges Bild wäre das Bild nun ungeeignet. Es ist viel zu kontrastreich und zu hell.

Da wir aber das Bild nicht in diesem Zustand verwenden wollen, macht das nichts. Wir wenden nun den Filter *Hot Wax* an. Besondere Einstellungen gibt es hierbei nicht. Nach dem Anklicken der *Apply*-Schaltfläche wird sofort das Bild berechnet.

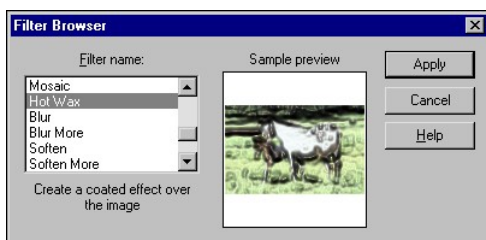


Abbildung 9.194: Der Hot Wax-Filter

- **TIP:** Probieren Sie den Effekt doch einmal am Originalbild aus. Dann können Sie sehen, daß sich das vorherige Aufbereiten des Bildes gelohnt hat.

Das Ergebnis ähnelt einem Bild, das mit einem Pinsel gemalt wurde, wie Sie nachfolgend sehen.



Abbildung 9.195: Das Ergebnis des Hot Wax-Filters

Störungsfilter

Eine weitere Filterkategorie – die sogenannten Störungsfilter (Noise) wollen wir am folgenden Bild vorführen.



Abbildung 9.196: Das nächste Motiv

Mit dem *Add Random Noise*-Filter werden lauter bunte Punkte in das Bild eingefügt. Damit können Sie Bildern ein „körniges“ Aussehen verpassen – so als wenn Sie zum Fotografieren einen niedrig empfindlichen Film verwendet hätten.

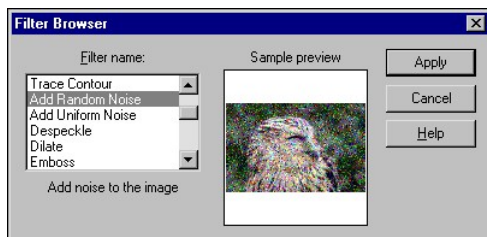


Abbildung 9.197: Der Add Random Noise-Filter

Die Stärke des Filters wird in einem gesonderten Dialogfeld eingestellt. Der Vorgabewert ist hier 50. Je höher der Wert ist, um so mehr Punkte werden in das Bild eingefügt.

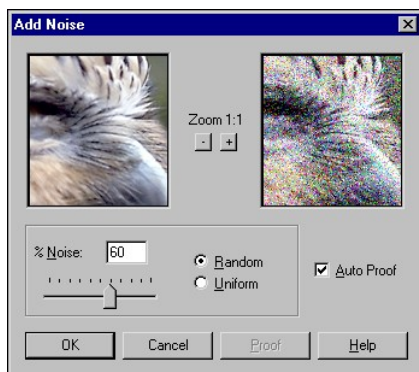


Abbildung 9.198: Angabe der Filterstärke

► **HINWEIS:** Sehr hohe Werte eignen sich gut für Effektbilder – niedrigere Werte erzeugen eher den Eindruck eines niedrigempfindlichen Films.

Unsere Einstellungen erzeugen das folgende Endbild.



Abbildung 9.199: Das Rauschen ist eingefügt (Kapitel9/Eule1.bmp)

Anschließend rufen wir den Filter *Unsharp Mask* auf. Mit extremen Werten soll das Ergebnis weiter verfremdet werden.

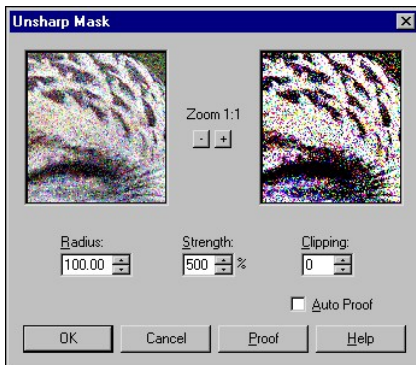


Abbildung 9.200: Extreme Werte beim Unsharp Mask-Filter

- **TIP:** Wenn Sie solch hohe Werte verwenden, sollten Sie die Auto Proof-Option deaktivieren, da die Berechnung am Bild sehr lange dauert.

Es entsteht ein sehr stark verfremdetes – künstlerisches – Bild, wie Sie nachfolgend sehen.

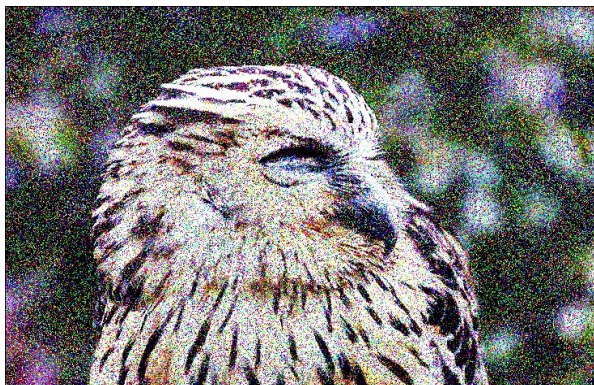


Abbildung 9.201: Das Ergebnis

- CD** Das Endergebnis finden Sie unter dem Namen *Eule2* im Verzeichnis *Kapitel9* auf der Buch-CD.

Zusammenfassung

Wir haben Ihnen natürlich nur einige, wenige Filter vorgestellt. Um die Wirkungen der Filter kennenzulernen hilft nur eines: Ausprobieren!

Experimentieren Sie mit verschiedenen Vorlagen und Einstellungen. Außerdem sollten Sie auch einmal ausprobieren, wie verschiedene Filterzusammenstellungen wirken.

Natürlich können Sie alle Filter nacheinander anwenden. Ihrer Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Testen der Möglichkeiten!

10 Bilder beschriften

Überragend sind die Textmöglichkeiten in Paint Shop Pro nicht – aber alles notwendige geht. Deshalb wollen wir uns in diesem Kapitel ein paar Textvarianten ansehen.

Dabei sollen die Schriftzüge auf unterschiedliche Art gefüllt oder mit Effekten versehen werden.

Das links abgebildete Werkzeug dient zum Erstellen von Text. Wenn Sie dieses Werkzeug anklicken, passiert zunächst erst einmal gar nichts. Lediglich ein Mauszeiger mit einem danebenstehenden Buchstaben ist zu sehen.

Wir wollen beim folgenden Bild einen Text unter der Ente plazieren – deshalb haben wir dort den Mauszeiger plaziert. Sie sehen ihn unter dem Entenkörper.

CD Das Bild heißt *Ente.bmp* und ist im Verzeichnis *Kapitel10* zu finden.



Abbildung 10.202: Das Ausgangsbild und der Text-Mauszeiger

Wenn Sie nun an der Stelle in das Bild klicken, an der Sie den Text plazieren wollen, wird das folgende Dialogfeld geöffnet – hier werden alle notwendigen Angaben eingestellt.

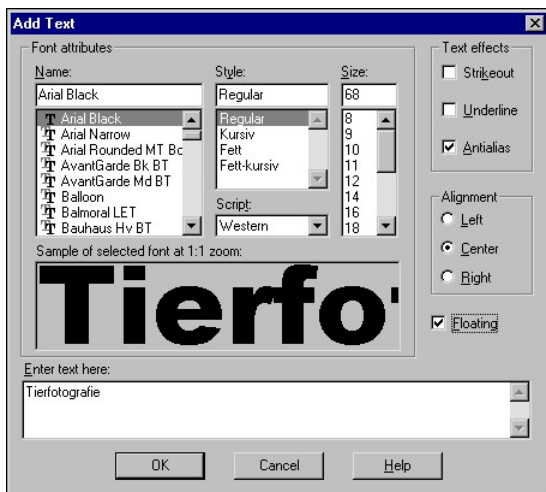


Abbildung 10.203: Das Textdialogfeld

In dem Eingabefeld *Enter Text here* können Sie den gewünschten Text eingeben.

- **HINWEIS:** Falls Sie mehrzeiligen Text verwenden wollen, drücken Sie einfach am Ende der Zeile die Eingabetaste. Allerdings sollten Sie dabei bedenken, daß der Zeilenabstand nicht verändert werden kann. Wenn Sie darauf Wert legen, sollten Sie pro Zeile ein eigenen Schriftzug erstellen.

Paint Shop Pro erstellt aus dem Schriftzug automatisch eine sogenannte *Floating Selection* – eine schwebende Auswahl. Dies erkennen Sie im *Layers*-Fenster.

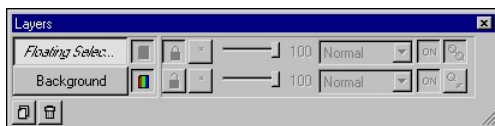


Abbildung 10.204: Die schwebende Auswahl

Umwandeln von schwebenden Auswahlbereichen

Jede schwebende Auswahl kann in eine Ebene umgewandelt werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste im *Layers*-Fenster auf den Eintrag. In dem Popup-Menü können Sie dann die Option *Promote To Layer* auswählen. Damit wird die schwebende Auswahl zu einer Ebene.

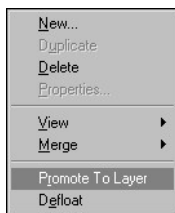


Abbildung 10.205: Umwandlung in eine Ebene

Es handelt sich danach um eine „normale“ Ebene, die mit allen Ebenenfunktionen bearbeitet werden kann, die Sie bereits kennen.

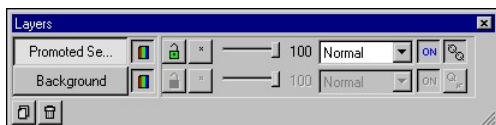


Abbildung 10.206: Die umgewandelte Ebene

Im Bild ist der Schriftzug nun noch nicht optimal platziert. Wenn übrigens im Textdialogfeld die Option *Floating* aktiviert ist, wird der Schriftzug automatisch mit der oberen Farbe gefüllt, die Sie unter der Farbpalette rechts neben der Arbeitsfläche sehen.

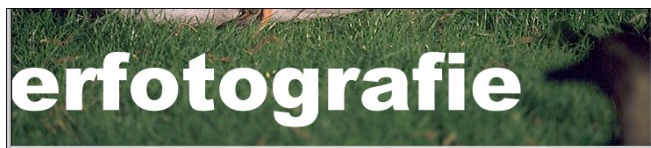


Abbildung 10.207: Der gefüllte Schriftzug

Da es sich bei dem Schriftzug um eine ganz normale Ebene handelt, können Sie alles damit tun, was auch bei allen anderen Ebenen möglich ist.

Mit dem *Mover*-Werkzeug verschieben wir den Schriftzug zunächst in die Mitte.

- CD** Dieses Zwischenstadium haben wir wieder als *Psp*-Datei abgelegt – wegen der Ebenen. Es heißt *Kapite10/Ente.psp*.



Abbildung 10.208: Der fertige Schriftzug

Ein Loch im Untergrund

Klar, daß wir diesen Schriftzug nicht so einfach Weiß lassen wollen – das wäre ja langweilig.

Bei dieser Gelegenheit können wir Ihnen noch einige interessante Möglichkeiten vorstellen, die Sie in den bisherigen Kapiteln noch nicht kennengelernt haben.

Dazu gehört zum Beispiel der interessante Filter *Image/Effects/Cutout*. Nach dem Aufruf können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wie das „Loch im Papier“ aussehen soll.

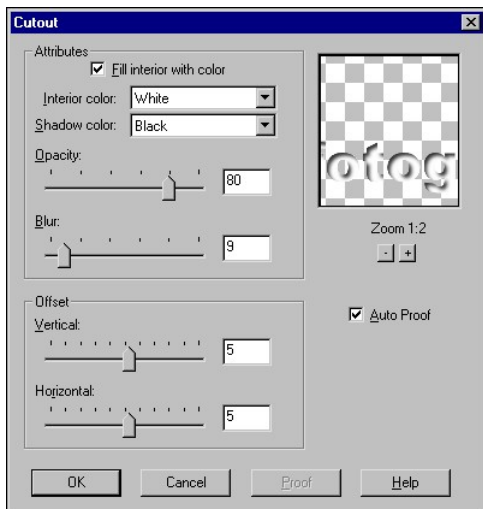


Abbildung 10.209: Die von uns verwendeten Werte

Das Ergebnis sieht aus, als wenn in dem Foto ein Loch in der Form des Schriftzuges ist, und das Foto über einem weißen Untergrund schwebt.



Abbildung 10.210: Ein Loch im Papier

Malwerkzeuge verwenden

Bisher haben wir den Malwerkzeugen noch gar keine Beachtung geschenkt. Das wollen wir nun nachholen. Zwei Dinge brauchen Sie zum Malen: Das richtige Werkzeug und die richtige Farbe.

Die Malwerkzeuge sind innerhalb der Werkzeugleiste verteilt. Wir haben Sie im folgenden Bild zusammengestellt. Links sehen Sie den Pinsel, daneben den Stift. Mit dem folgenden Symbol kann der Pinsel mit Bildern belegt werden, das letzte Werkzeug ist die Spritzpistole.



Abbildung 10.211: Die Malwerkzeuge

Die Malfarbe einstellen

Unter der Farbpalette auf der rechten Seite sehen Sie zwei Farbfelder, die die aktuell eingestellten Farben anzeigen. Mit einem Klick auf den Pfeil links neben den Farbfeldern können Sie die Farben austauschen.



Abbildung 10.212: Die beiden Farbfelder

Die beiden Farben können Sie verändern, indem Sie in die Farbpalette klicken. Dort sehen Sie alle möglichen Farben des RGB-Farbmodells.

Halten Sie den Mauszeiger in die Farbpalette, zeigt eine Pipette an, daß Sie dort Farben aufnehmen können. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird die obere Farbe geändert. Mit der rechten Maustaste verändern Sie die untere Farbe.

Um eine Farbe ganz präzise auszuwählen klicken Sie einfach auf eines der beiden Farbfelder. Dann wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie die Farbe auf einem Farbrad oder aus der Vorlagensammlung auswählen. Außerdem läßt sich der Farbwert in den Eingabefeldern einstellen.

Teil 1

Soll eine Farbe in die Farbsammlung aufgenommen werden, klicken Sie auf die *Add custom*-Schaltfläche.

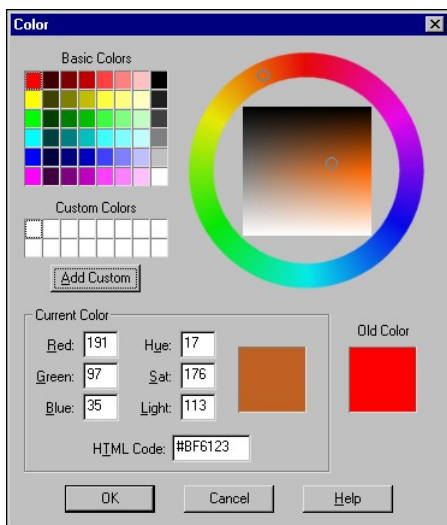


Abbildung 10.213: Der Farbwähler

Alle Malwerkzeuge zeigen dieselben Optionen im Kontrollfenster. Dort können Sie zum Beispiel eine Struktur auswählen, mit der gemalt werden soll. Wir entscheiden uns hier für die Einstellung *Asphalt*.



Abbildung 10.214: Optionen für die Malwerkzeuge

Ebenen-Transparenz sperren

Bevor Sie nun mit dem Malen beginnen können, müssen Sie erst einmal im *Layers*-Fenster das kleine Schloßsymbol neben dem Eintrag der Schriftebene verriegeln. Damit stellen Sie sicher, daß nur diejenigen Stellen bemalt werden können, wo sich der Schriftzug befindet.

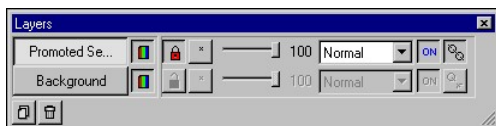


Abbildung 10.215: Ebenen-Transparenz sperren

Malen Sie nun mit einem der Werkzeuge. Wir haben uns das Airbrush-Werkzeug ausgesucht. Der Unterschied zwischen den Werkzeugen besteht nur in einer anderen Pinselgröße.

- Klicken Sie dazu in das Bild, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt.
- Ziehen Sie den Mauszeiger hin und her.
- Je öfter Sie über eine Stelle malen, um so deckender wird der Farbauftrag.
- Sie können beim Malen auch absetzen, und „tupfen“. So haben Sie eine bessere Kontrolle über das Malergebnis.

Die Änderungen der Pinselspitze können Sie auch – wie Sie ja schon wissen – über die Registerkarte *Brush Tip* im Kontrollfenster vornehmen. Stellen Sie dort bei Bedarf eine größere Pinselspitze oder einen weichen Pinselrand ein.



Abbildung 10.216: Bemalen des Schriftzugs

Nach dem Bemalen sieht unser Schriftzug folgendermaßen aus. Der „scheckige“ Farbaufrag sieht recht interessant aus.

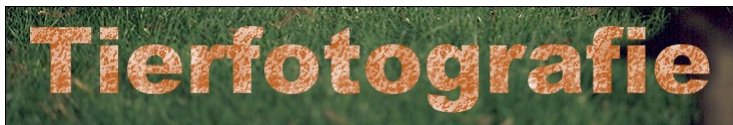


Abbildung 10.217: Der bemalte Schriftzug

- **HINWEIS:** Die „Flecken“ innerhalb des Schriftzuges stammen von der ausgewählten Textur Asphalt. Andere Texturen erreichen Sie, wenn Sie im Listenfeld eine der anderen Vorgaben wählen.

Wir wollen dieses Ergebnis aber noch verändern. Dazu setzen wir den Filter *Unsharp Mask* ein. Durch die folgenden Einstellungen wird die Textur deutlicher herausgearbeitet. Die Flecken im Schriftzug werden so scharfkantiger.

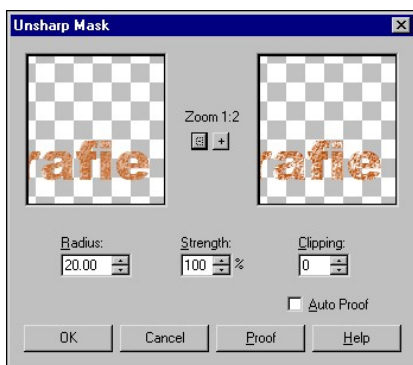


Abbildung 10.218: Anwenden des Filters Unsharp Mask

- **TIP:** Sie können natürlich auch einen der anderen Filter anwenden, die Sie im letzten Kapitel kennengelernt haben. Probieren Sie einmal unterschiedliche Filter und deren Wirkung aus.

Danach erreichen wir das folgende Endergebnis.



Abbildung 10.219: Das Endergebnis

CD Die Version vor dem Schärfen finden Sie unter dem Namen *Ente2.psp*, die geschärfte Version unter dem Namen *Ente3.psp* im Verzeichnis *Kapite10* auf der Buch-CD.

Wenn Sie übrigens Farbverläufe verwenden wollen, müssen Sie das Füllwerkzeug mit einer der *Gradient*-Optionen verwenden. Über die *Options*-Schaltfläche werden die Einstellungen im folgenden Dialogfeld vorgenommen:

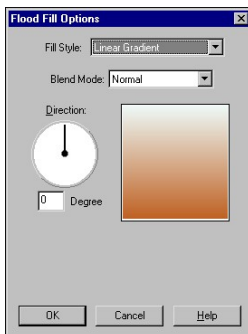


Abbildung 10.220: Einstellen von Verläufen

11 Animation Shop

Im Programm-Paket von Paint Shop Pro gibt es in der Version 5 erstmals ein Programm, mit dem Sie bewegte GIF-Dateien erstellen können – vielleicht kennen Sie diese Bilder ja von diversen Webseiten.

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen das Programm Animation Shop kurz vorstellen, und Ihnen zeigen, wie Sie eine Animation erstellen können.

- **HINWEIS:** *Animation Shop liefert einige Beispiele mit, die im Paint Shop Pro-Verzeichnis Anims untergebracht sind.*

Eines der mitgelieferten Beispiele sehen Sie im folgenden Bild. Dort läuft ein Mensch.

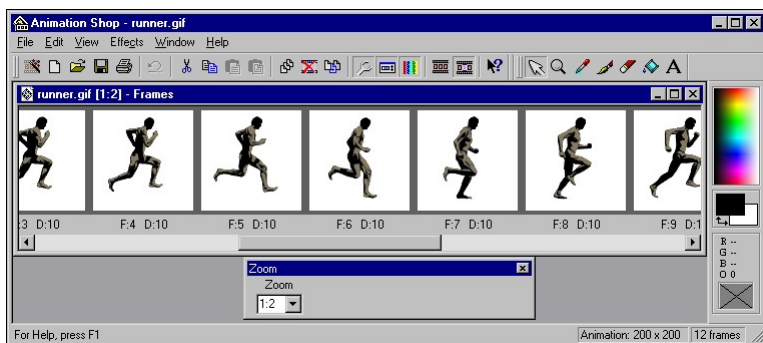


Abbildung 11.221: Eine der mitgelieferten Beispieldateien

Wie sind denn Bewegungen überhaupt aufgebaut?

Kennen Sie vielleicht das Daumenkino, das viele Kinder in der Schule malen? Dabei wird auf einem Notizblock an der Unterkante eines jeden Blattes dasselbe Motiv gezeichnet – nehmen wir zum Beispiel einen Ball.

Dieser Ball wird dann auf jedem Blatt etwas versetzt gezeichnet. Dies lässt sich leicht realisieren, da das Motiv durch jedes Blatt etwas durchscheint.

Wenn alle Blätter fertig gezeichnet sind, wird der Notizblock schnell durchgeblättert. Dabei sieht es so aus, als wenn sich der Ball bewegen würde.

Nach diesem Prinzip sind auch Zeichentrickfilme aufgebaut. Auch hier gibt es viele verschiedene Zeichnungen, die leicht voneinander differieren.

Wie Sie an dem geöffneten Dokument des laufenden Menschen sehen können, ist es auch bei animierten GIF-Dateien nichts anderes. In zwölf Bildern bewegt sich dort der Mensch.

Sehen wir uns nun die Funktionen von Animation Shop an.

Eine Animation abspielen

In der Symbolleiste sehen Sie das links gezeigte Symbol. Damit können Sie sich die Animation in bewegten Bildern ansehen.

Dazu wird ein gesondertes Fenster geöffnet. Am Fuß dieses Fensters wird das jeweilige Bild angezeigt. Die Animation wird solange wiederholt, bis Sie das Fenster mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol oben rechts in der Titelleiste des Fensters schließen.

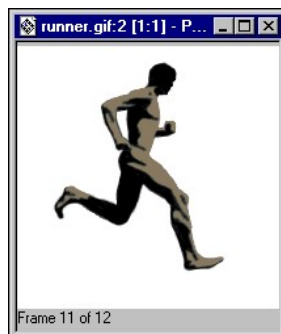


Abbildung 11.222: Die Animation wird abgespielt

- **HINWEIS:** Wenn Sie eigene Animationen erstellen, können Sie diese Option verwenden, um den Ablauf der Animation zu testen.

Die Bearbeitungsansicht

In der Bearbeitungsansicht werden alle Bilder der Animation nebeneinander aufgereiht. Über die Rollbalken können Sie sich zum gewünschten Bild bewegen. Bei kleineren Animationen ist das kein Problem.

Wenn aber die Animation sehr viele Bilder enthält, ist es leichter die Funktion *Edit/Go To Frame* zu verwenden. Im folgenden Dialogfeld können Sie angeben, zu welchem Bild Sie wechseln wollen.

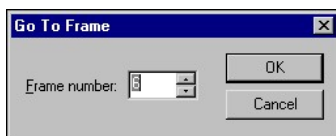


Abbildung 11.223: Wechseln zu einem bestimmten Bild

Das aktuell ausgewählte Bild wird eingerahmt, so daß Sie es von den anderen unterscheiden können. Unter jedem Bild steht die Bildnummer.

Die Dauer der Anzeige verändern

Neben der Bildnummer steht noch die Dauer (Duration), wie lange das Bild angezeigt wird. Wenn Sie diesen Wert verändern wollen, klicken Sie das Bild mit der rechten Maustaste an. Im Popup-Menü, das dann erscheint, rufen Sie die Option *Properties* – also Eigenschaften – auf. Dann öffnet sich das folgende Dialogfeld.



Abbildung 11.224: Die Dauer der Anzeige

- **HINWEIS:** Die Angabe erfolgt in hundertstel Sekunden. Soll also das Bild eine Sekunde lang zu sehen sein, müssen Sie hier den Wert „100“ eingeben.

Bilder bearbeiten

Das jeweils ausgewählte Bild kann unter anderem mit den Malwerkzeugen bearbeitet werden, die Sie bereits aus Paint Shop Pro kennen. Sie sind in der Werkzeugleiste enthalten.

Eine eigene Animation erstellen

Sehen wir uns nun an, wie eine eigene Animation erstellt werden kann. Diese Aufgabe lässt sich recht leicht erledigen, weil ein Assistent alle wichtigen Angaben abfragt.

Sie können den *Animation Wizard* entweder mit einem Klick auf das erste Symbol in der Symbolleiste oder über die Funktion *File/Animation Wizard* öffnen.

Die ersten Dialoge dienen dazu die Größe der Animation festzulegen. Wir haben zwei Tierbilder auf eine Größe von 120 Pixeln verkleinert. Da beide Bilder gleich groß sind, können die ersten vier Dialogfelder einfach bestätigt werden – sie spielen für unser Beispiel keine weitere Rolle.

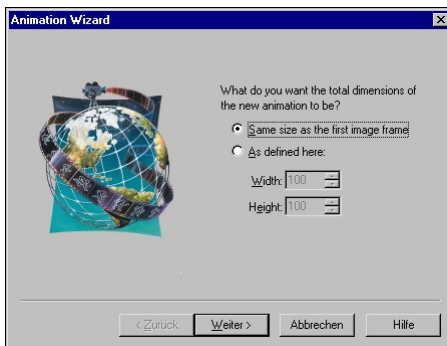


Abbildung 11.225: Der Animations-Assistent

Im fünften Dialogfeld wird im unteren Feld die Zeit, wie lange jedes der Bilder angezeigt werden soll, erfragt. Wir bestätigen hier den Vorschlag von einer Sekunde.

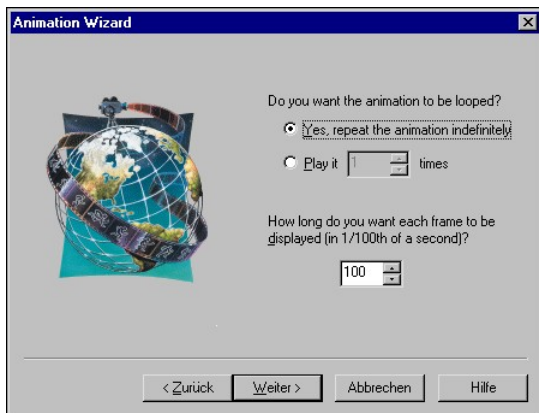


Abbildung 11.226: Festlegen der Dauer

- CD** Im nächsten Dialogfeld müssen Sie die Bilder über die Schaltfläche *Add* aus dem Verzeichnis *Kapite11* laden. Es sind die Bilder *Pfer1.bmp* und *Schaf1.bmp*.

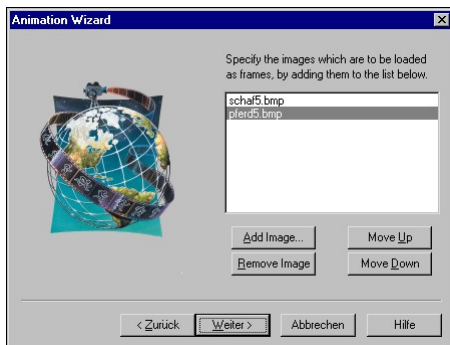


Abbildung 11.227: Laden der Bilder

Danach wird im letzten Dialogfeld über die Schaltfläche *Fertigstellen* der Aufbau der Animation gestartet.

Sie sehen dann auf der Arbeitsfläche die folgende Situation – noch recht unspektakulär, nicht wahr? Wenn Sie sich nun den Film ansehen, werden die beiden Bilder einfach nacheinander angezeigt, mehr nicht.

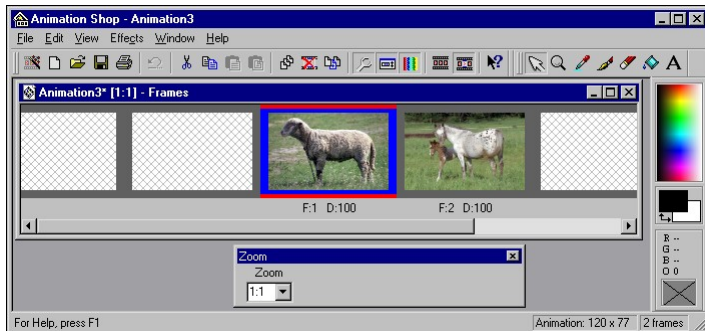


Abbildung 11.228: Die Animation

Damit es spannender wird, rufen Sie nun über die linke Maustaste die Funktion *Image Transition* auf. Dabei muß das erste der beiden Bilder markiert sein.

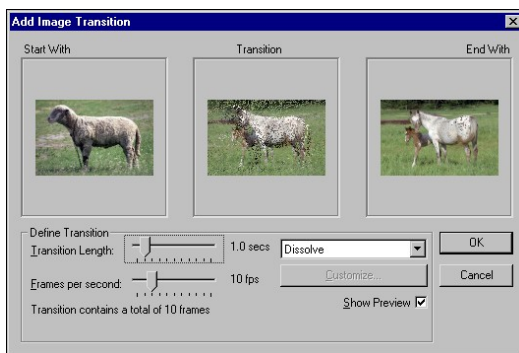


Abbildung 11.229: Ein Überblendungseffekt

Teil 1

In dem Dialogfeld sehen Sie links das Ausgangs- und rechts das Endbild. In der Mitte wird der aktuell ausgewählte Übergangseffekt angezeigt. Wir haben uns aus dem Listenfeld den Eintrag *Dissolve* ausgesucht. Mit den Schieberegler können Sie festlegen, wie lang der Übergangseffekt sein soll.

Nach dem Bestätigen werden entsprechend viele Bilder eingefügt. Schritt für Schritt verwandelt sich nun das Bild. Sie sehen die Verwandlung im nächsten Filmstreifen. Die Animation wurde dabei um zehn Bilder erweitert.

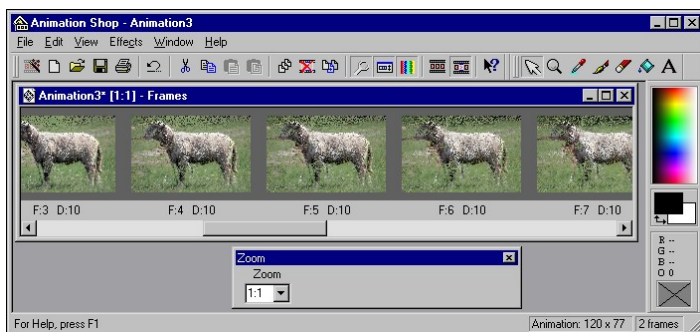


Abbildung 11.230: Die fertige Animation

Mit der Funktion *File/Save as*, die auch mit der Taste **F12** aufgerufen werden kann, können Sie die Bildfolge als GIF-Datei speichern.



Abbildung 11.231: Speichern im GIF-Format

Die Abfragen beim Speichern bestätigen wir einfach. Da GIF-Bilder nur 256 Farben haben dürfen, ist eine Umwandlung nötig. So können Sie zum Beispiel vorgeben, ob eine bessere Qualität, oder eine kleinere Datei entstehen soll. Über die *Customize*-Schaltfläche können Sie in einem weiteren Dialogfeld alle Werte der Umwandlung beeinflussen.

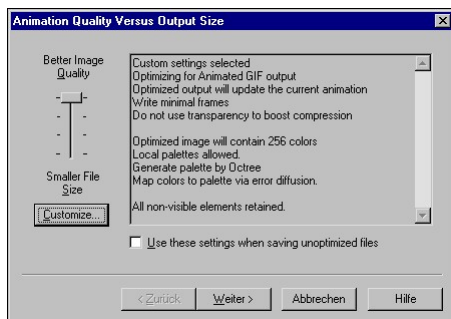


Abbildung 11.232: Speicher-Optionen

Abschließend werden die zu erwartenden Übertragungszeiten angezeigt. Dies ist wichtig, wenn Sie die Bilder für das Internet verwenden wollen. Je kleiner die Dateien sind, um so schneller kann sich der Websurfer die Bilder ansehen.

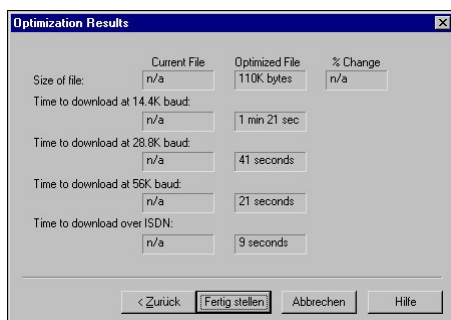


Abbildung 11.233: Die Übertragungsgeschwindigkeiten

12 Die CD zum Buch

In diesem Buch finden Sie auch eine Mini-CD, die in jedes normale CD-ROM-Laufwerk paßt.

Im Verzeichnis *Ppro3* finden Sie die Shareware-Version 3 von Paint Shop Pro. Diese sollten Sie nur dann installieren, wenn Sie mit Windows 3.x arbeiten. In dieser Version können Sie aber die Workshops, in denen wir mit Ebenen arbeiten nicht nachvollziehen – das konnte diese Version noch nicht.

Im Verzeichnis *Ppro5* finden Sie die aktuelle Version 5 von Paint Shop Pro. In dieser Version sind die Workshops aus diesem Buch erstellt worden. Die Installationsbeschreibung erhalten Sie übrigens im Kapitel 3 dieses Buchs.

Auf dieser CD finden Sie alle Bilder, die wir in diesem Buch verwendet haben.

Damit Sie auch wirklich alle Workshops nachvollziehen können, haben wir alle Arbeitsschritte der Workshops als einzelne Dateien gesichert. Die Nummern der Bilder zeigen dabei an, um welchen Arbeitsschritt es sich handelt.

Damit Sie die Bilder schnell auffinden, sind sie in Verzeichnissen abgelegt, die nach den Kapiteln benannt sind. So finden Sie beispielsweise im Verzeichnis *Kapitel5* die Bilder *Wald1.bmp* bis *Wald7.bmp*. Das sind die sieben einzelnen Arbeitsschritte, die in dem Workshop beschrieben werden.

Die Bilder liegen meist im *bmp*-Format vor – immer ist das aber nicht möglich gewesen: Da dieses Format einige von uns verwendete Optionen nicht unterstützt, gibt es einige Bilder im *tif*- oder im Paint Shop Pro-Format *psp*.

Ein Bonbon ist das Verzeichnis *Bilder*. Hier sind neun weitere Fotos verschiedener Themen und ein Hintergrundmuster enthalten. An diesen Bildern können Sie das Erlernte vertiefen. Bei den Bildern sind alle Varianten enthalten: Es sind schlechte Qualitäten zu korrigieren, oder Ränder abzuschneiden. Andere Motive sind gut zum Maskieren geeignet. Schauen Sie sich die Bilder einmal an!

13 Tastenkürzel Paint Shop Pro 5

Menübefehle:

Strg + **N** File/New (Datei/Neu)

Strg + **O** File/Open (Datei/Öffnen)

Strg + **B** File/Browse (Datei/Suchen)

Strg + **S** File/Save (Datei/Speichern)

J File/Save As (Datei/Speichern unter)

Strg + **J** File/Save Copy As (Datei/Kopie speichern unter)

Strg + **Entf** File/Delete (Datei/Löschen)

Strg + **P** File/Print (Datei/Drucken)

Strg + **Z** Edit/Undo (Bearbeiten/Rückgängig)

↑ + **Strg** + **Z** Edit/Undo History (Bearbeiten/Wiederherstellen)

Strg + **X** Edit/Cut (Bearbeiten/Ausschneiden)

Strg + **C** Edit/Copy (Bearbeiten/Kopieren)

↑ + **Strg** + **C** Edit/Copy Merged (Bearbeiten/Kopieren aus allen Ebenen)

Strg + **V** Edit/Paste/As New Image (Bearbeiten/Einfügen/Als neues Bild)

Strg + **L** Edit/Paste/As New Layer (Bearbeiten/Einfügen/Als neue Ebene)

Strg + **E** Edit/Paste/As New Selection (Bearbeiten/Einfügen/Als neue Auswahl)

↑ + **Strg** + **E** Edit/Paste/As Transparent Selection (Bearbeiten/Einfügen/Als transparente Auswahl)

↑ + **Strg** + **L** Edit/Paste/Into Selection (Bearbeiten/Einfügen/In die Auswahl)

- Entf** Edit/Clear (Bearbeiten/Löschen)
- ⇧ + A** View/Full Screen Edit (Ansicht/Ganzseitenbearbeitung)
- ⇧ + Strg + A** View/Full Screen Preview (Ansicht/Ganzseitenvorschau)
- Strg + Alt + N** View/Normal Viewing (Ansicht/Normalansicht)
- ⇧ + I** View/Image Information (Ansicht/Bildinformationen)
- ⇧ + Alt + G** View/Grid (Ansicht/Gitter)
- Strg + I** Image/Flip (Bild/Ins Bild zoomen)
- Strg + M** Image/Mirror (Bild/Spiegeln)
- Strg + R** Image/Rotate (Bild/Rotieren)
- ⇧ + R** Image/Crop to Selection (Bild/Auf Auswahl beschneiden)
- ⇧ + S** Image/Resize (Bild/Größe ändern)
- ⇧ + B** Colors/Adjust/Brightness-Contrast (Farbe/Anpassen/Helligkeit-Kontrast)
- ⇧ + G** Colors/Adjust/Gamma Correction (Farbe/Anpassen/Gamma-Korrektur)
- ⇧ + M** Colors/Adjust/Highlight-Midtone-Shadow (Farbe/Anpassen/Lichter-Mitteltöne-Schatten)
- ⇧ + H** Colors/Adjust/Hue-Saturation-Lightness (Farbe/Anpassen/Farbwert-Sättigung-Helligkeit)
- ⇧ + U** Colors/Adjust/Red-Green-Blue (Farbe/Anpassen/Rot-Grün-Blau)
- ⇧ + L** Colors/Colorize (Farbe/Farbtiefe ändern)
- ⇧ + E** Colors/Histogram Functions/Equalize (Farbe/Histogramm-Funktionen/Angleichen)
- ⇧ + T** Colors/Histogram Functions/Stretch (Farbe/Histogramm-Funktionen/Dehnen)
- ⇧ + Z** Colors/Posterize (Farbe/Schwarzweiß)

- ⇧ + P Colors/Edit Palette (Farbe/Palette bearbeiten)
- ⇧ + O Colors/Load Palette (Farbe/Palette laden)
- ⇧ + Strg + V Colors/Set Palette Transparency (Farbe/Transparenz festlegen)
- ⇧ + V Colors/View Palette Transparency (Farbe/Palette Transparenz anzeigen)
- ⇧ + Strg + 1 Colors/Decrease Color Depth/2 Colors (1 bit) (Farbe/Farbtiefe vermindern/2 Farben (1 Bit))
- ⇧ + Strg + 2 Colors/Decrease Color Depth/16 Colors (4 bit) (Farbe/Fartiefe vermindern/16 Farben (4 Bit))
- ⇧ + Strg + 3 Colors/Decrease Color Depth/256 Colors (8 bit) (Farbe/Fartiefe vermindern/256 Farben (8 Bit))
- ⇧ + Strg + 4 Colors/Decrease Color Depth/32K Colors (24 bit) (Farbe/Fartiefe vermindern/32K Farben (24 Bit))
- ⇧ + Strg + 5 Colors/Decrease Color Depth/64K Colors (24 bit) (Farbe/Fartiefe vermindern/64K Farben (24 Bit))
- ⇧ + Strg + 6 Colors/Decrease Color Depth/X Colors (4/8 bit) (Farbe/Fartiefe vermindern/X Farben (4/8 Bit))
- ⇧ + Strg + 8 Colors/Increase Color Depth/16 Colors (4 bit) (Farbe/Fartiefe erhöhen/16 Farben (4 Bit))
- ⇧ + Strg + 9 Colors/Increase Color Depth/256 Colors (8 bit) (Farbe/Farbtiefe erhöhen/256 Farben (8 Bit))
- ⇧ + Strg + 0 Colors/Increase Color Depth/16 Million Colors (24 bit) (Farbe/Fartiefe erhöhen/16 Millionen Farben (24 Bit))
- Strg + (layer number) Layer/Select Current Layer (Ebene/Aktuelle Ebene auswählen)
- Strg + A Selections/Select All (Auswahl/Alles auswählen)
- Strg + D Selections/Select None (Auswahl/Auswahl aufheben)
- ⇧ + Strg + S Selections/From Mask (Auswahl/Maskierung)

Teil 1

-  +  +  Selections/Invert (Auswahl/Umkehren)
-  +  Selections/Modify/Feather (Auswahl/Modifizieren/Weich auslaufend)
-  +  Selections/Modify/Transparent Color (Auswahl/Modifizieren/Transparente Farbe)
-  +  +  Selections/Hide Selection Marquee (Auswahl/Auswahlmarkierung ein-/ausschalten)
-  +  +  Selections/Promote To Layer (Auswahl/Auf Ebene kopieren)
-  +  Selections/Float (Auswahl/Bildbereich kopieren)
-  +  +  Selections/Defloat (Auswahl/Vom Bildbereich lösen)
-  +  Mask/New/Hide All (Maske/Neu/Alles maskieren)
-  +  Mask/Invert (Maske/Umkehren)
-  +  Mask/Edit (Maske/Bearbeiten)
-  +  +  Mask/View (Maske/Anzeigen)
-  +  Capture/Start (Bildschirmfoto/Start)
-  +  Windows/New Window (Fenster/Neues Fenster)
-  +  Windows/Duplicate (Fenster/Duplizieren)
-  +  Windows/Fit To Window (Fenster/An Fenstergröße anpassen)

Werkzeugpalette:

-  Zoom (Magnifier) (Zoom (Lupe))
-  Deform (Verformen)
-  Crop (Freistellen)
-  Mover (Verschieben)
-  Selection (Auswahlwerkzeug)
-  Freehand Selection (Freihandauswahl)

- [M]** Magic Wand Selection (Zauberstab)
- [Y]** Eye Dropper (Pipette)
- [B]** Paintbrush (Malpinsel)
- [N]** Clone (Klonen)
- [J]** Color Replacer (Farbwähler)
- [Z]** Retouch (Retusche)
- [E]** Eraser (Radiergummi)
- [.]** Picture Tube (Bilder Pinsel)
- [U]** Airbrush (Spritzpistole)
- [F]** Flood Fill (Füllwerkzeug)
- [X]** Text (Textwerkzeug)
- [I]** Line (Linienwerkzeug)

/ Shape (Formwerkzeug)

Animation Shop Pro 5

- [Strg] + [N]** File/New (Datei/Neu)
- [Strg] + [O]** File/Open (Datei/Öffnen)
- [Strg] + [S]** File/Save (Datei/Speichern)
- [J]** File/Save As (Datei/Speichern unter)
- [Strg] + [Z]** Edit/Undo (Bearbeiten/Rückgängig)
- [Strg] + [X]** Edit/Cut (Bearbeiten/Ausschneiden)
- [Strg] + [C]** Edit/Copy (Bearbeiten/Kopieren)
- [Strg] + [V]** Edit/Paste/As New Frame (Bearbeiten/Einfügen/Als neues Bild)
- [Strg] + [E]** Edit/Paste/Into Selected Frame (Bearbeiten/Einfügen/In ausgewähltes Bild)

 +  Windows/Duplicate (Fenster/Duplizieren)

 Help (Hilfe)

—A—

Add Random Noise-Filter 144

Alpha-Kanal 109

Als neue Ebene 121

Änderungen zuweisen 130

Animation abspielen 158

Animation erstellen 160

Animation fertigstellen 162

Animation Pro 13

Animation Shop 40, 157

Animations-Assistent 160

Animationsbeispiele 157

Animationsdatei speichern 163

Animationsgröße 160

Ansichtsgröße ändern 72

Ansichtsgröße, maximale 75

Auflösung 44

—B—

Bearbeitungsansicht 159

Bedienelemente 19

Bewegen-Werkzeug 122

Bewegte Bilder 40

Bild beschneiden 48

Bildausschnitt verschieben 74

Bildbearbeitung 6

Bildbeurteilung 52

Bildbrowser 33

Bildbrowser Version 5 35

Bilder automatisch optimieren 53

Bilder beschneiden 133

Bilder einfügen 121

Bilder einscannen 43

Bilder konvertieren 39

Bilder optimieren 51

Bilder speichern 46

Bilder verwalten 34

Bildkollagen 115

Bildoptimierungsfunktionen 56

Bildschärfe korrigieren 65

Buch-CD 165

—C—

Capture-Modul 38

Cutout-Filter 150

Cylinder - Horizontal 136

—D—

Datei öffnen 17

Datei, neue 116

Dateieinstellungen 116

Dateiformat 47

Dateiformate Ebenen 128

Dateiformate Masken 109

Dauer der Bildanzeige 159

Deformations-Filter 135

Dialogfelder 26

Dialogfelder, zusätzliche 26

Drucken 34

Druckvorschau 37

—E—

Ebenen bewegen 122

Ebenen verformen 129

Ebenen, benennen 127
 Ebene-Transparenz sperren 154
 Ebenfenster 25, 124
 Ebenreihenfolge ändern 125
 Ebenentechnik 25, 124
 Einstellungen vornehmen 58
 Einstellungen zuweisen 59
 Equalize 54

—F—

Farbpalette 22, 152
 Farbstich entfernen 66
 Farbtiefe bestimmen 44
 Farbwähler 153
 Filter Browser 138
 Filterergebnisse ändern 139
 Filterstärke 136
 Find Edges 138
 Form-Werkzeug 129
 Freihandmaske 102
 Freistellungsdialog 26
 Freistellungs-Werkzeug 48, 133
 Füllungsoptionen 119
 Füllwerkzeug 119
 Funktionsinformationen 29
 Funktionsüberblick 6

—G—

Gamma-Wert 64
 Gamma-Wert ändern 61
 GIF-Dateiformat 41, 163

—H—

Helligkeit/Kontrast 56
 Helligkeit 52
 Helligkeit/Kontrast ändern 59
 Helligkeitskorrekturen 45

Hilfefunktionen 28
 Hintergrund erstellen 117
 Histogrammfenster 24
 Histogramm-Fenster 52
 History-Fenster 84
 Hot Wax 141

—I—

Installation 13
 Installationsassistent 11
 Internetadresse 10

—K—

Kachelmuster 118
 Klonen, schwieriges 85
 Klonen-Pinsel einsetzen 77
 Klonen-Werkzeug 76
 Kontrollfenster 24

—L—

Lichter 64
 Luminanz 52

—M—

Malfarbe einstellen 152
 Malfilter 141
 Malpinsel einsetzen 154
 Malwerkzeuge 152
 Maske ändern 110
 Maske erweitern 106
 Maske invertieren 111
 Maske speichern 108
 Maske verkleinern 107
 Maskengrundform ändern 101
 Maskenränder, weiche 109
 Maskieren 97

Maskierungswerkzeuge 99

Menü 19

Mitteltöne 64

—N—

Numerisch verformen 131

—O—

Originalbildvorschau 58

—P—

PCD-Dateiformat 70

Photo-CD 71

Photo-CD-Bild laden 69

Pinself, scharfkantiger 88

Pinselfgröße ändern 77

Pinselfspitzenanzeige aktivieren 76

Programm installieren 11

Programm starten 16

Programminfo 13

Programmoberfläche 16

Programmordner 13

Programmversionen 31

—R—

Ränder mischen 94

Rechteckmaske 99

RGB-Bilder 53

RGB-Werte 22

Rückgängigfunktion 82

Rückgängig-Schritte vorgeben 82

—S—

Scan starten 46

Schatten 64

Schatten einfügen 132

Schatten, weiche 113

Schritt-für-Schritt-Anleitungen 28

Schwebende Auswahl 148

Schwebende Auswahl umwandeln
149

Seite einrichten 36

Sharewareprogramm 15

Start über Windows 14

Statusleiste 21

StörungsfILTER 143

Symbolleiste 20

Symbolleisten, freischwebende 22

—T—

Tastenkürzel 19

Text automatisch füllen 149

Text verschieben 150

Text-Dialogfeld 26, 147

Texteingabe 148

Text-Werkzeug 147

Tip des Tages 16

Toleranzwert 105

Toolboxen ein-/ausschalten 23

TWAIN-Modul 42

—U—

Überblendungseffekt 162

Übertragungsrate, Internet 164

Unschärfmaske 65, 145, 155

Urprung festlegen 78

—V—

Verläufe einstellen 156

Verzeichnis wählen 18

Vorschau 18

Vorschau ändern 57

Vorschauscan 45

—W—

Werkzeughinweise 30

Werkzeugleiste 20

—Z—

Zauberstabmaske 104

Zoom 73

Zoombereich 57

Zurück zur letzten Version 84

Zusatzmodule 33

Zwischenspeicher leeren 123