

1. Von der kreativen Idee, über die passende Designvorlage zum Erfolg

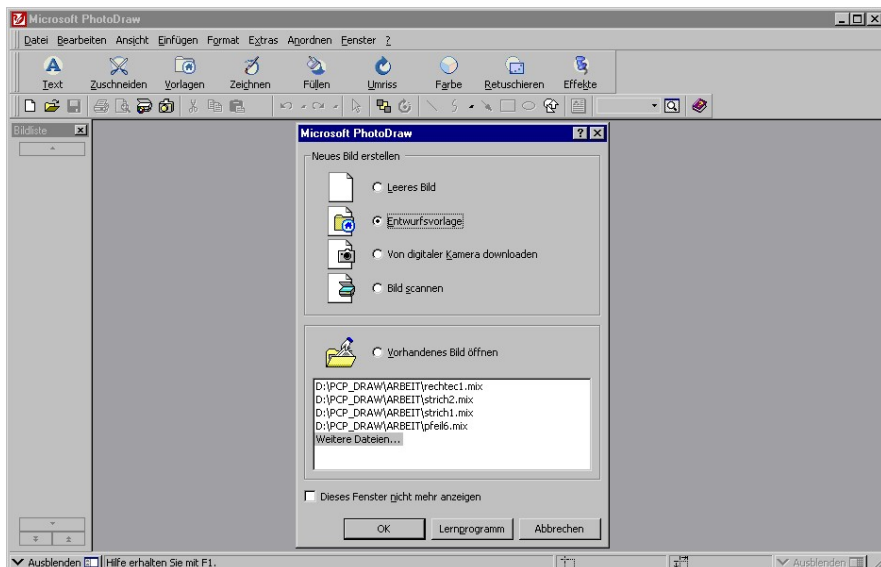
Sie haben PhotoDraw 2000 erworben – ein völlig neuartiges Programm, das viele verschiedene Aufgabenstellungen in einem Programm vereint?

Bestimmt haben Sie das Programm schon erfolgreich installiert – dabei sollte eigentlich nichts schiefgegangen sein. Dann wollen Sie sicherlich gleich loslegen. Damit der Einstieg leicht fällt, wollen wir uns in diesem Kapitel erst einmal ansehen, wie die Arbeitsoberfläche von PhotoDraw 2000 aufgebaut ist.

Wie komme ich an die Cliparts? Vorlagen öffnen

Nach dem ersten Start von PhotoDraw 2000 erwartet Sie zunächst ein Assistentenfenster, in dem Sie angeben können, wie Sie die Arbeit beginnen wollen. Dabei können Sie wählen, ob Sie mit einem leeren Bild oder einer Entwurfsvorlage beginnen wollen. Alternativ dazu können Sie auch Bilder vom Scanner oder einer Digitalkamera übernehmen.

Wir wollen zunächst einmal mit der einfachsten Aufgabenstellung anfangen und eine der vielen mitgelieferten Vorlagen benutzen. Markieren Sie deshalb im Dialogfeld die Option *Entwurfsvorlage*. Die Ausgangssituation sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



PhotoDraw 2000 nach dem Start

Hilfe durch die Assistenten

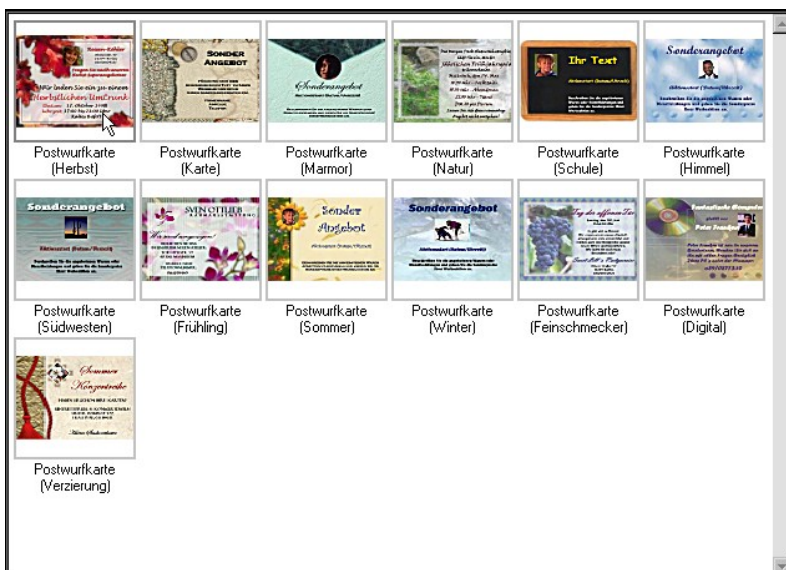
Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche sehen Sie auf der rechten Seite der Arbeitsfläche ein Fenster – dort ist nun der Assistent untergebracht. Zum Öffnen der Vorlage sind folgende Arbeitsschritte notwendig:



Die passende Vorlage auswählen

Mit Hilfe des Assistenten werden Sie durch die notwendigen Arbeitsschritte geführt, um die passende Vorlage auszuwählen. Dazu sind folgende Angaben nötig:

- 1** Als erstes wird die Kategorie der Vorlage aus der Liste am Kopf des Assistentenfensters ausgewählt. Dabei werden fünf verschiedene Oberthemen angeboten.
- 2** Wählen Sie im Listenfeld zum Beispiel die Kategorie *Karten* aus, wenn Sie eine Karte gestalten wollen.
- 3** Im Feld darunter werden dann alle verfügbaren Unterthemen zu diesem Thema angezeigt – hier wählen wir das Thema *Postwurfsendung* aus.
- 4** Nach der Auswahl des gewünschten Themas werden alle verfügbaren Vorlagen auf dem Arbeitsbereich links neben dem Assistentenfenster angezeigt. Hier können Sie nun die gewünschte Vorlage markieren.
- 5** Klicken Sie die betreffende Vorlage doppelt an, um sie zu öffnen. Unsere Auswahl sehen Sie in der folgenden Abbildung.

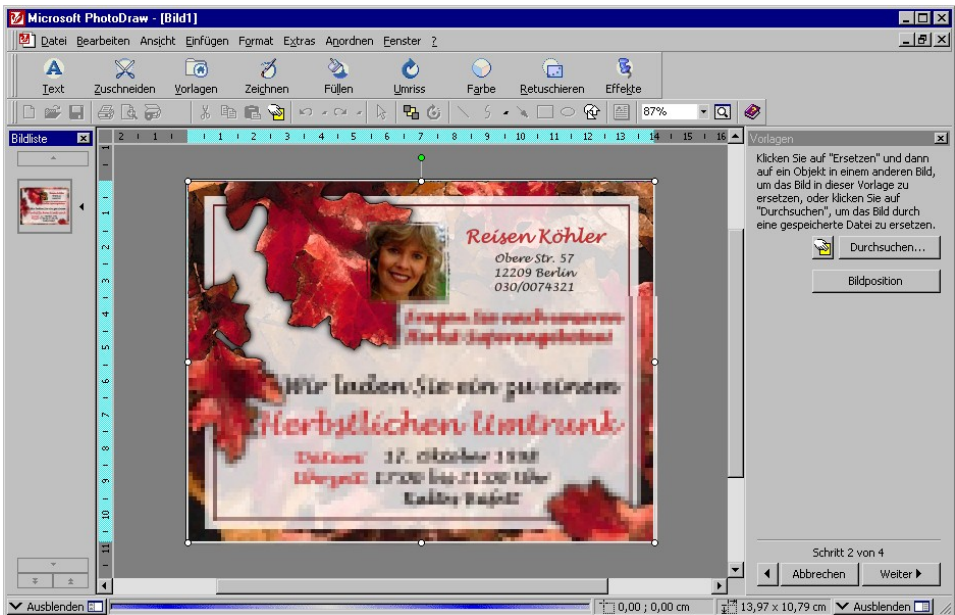


Die verfügbaren Vorlagen zu einem Thema

Allmählicher Bildaufbau

Nach dem Doppelklick müssen Sie einen Moment warten, bis das Bild fertig aufgebaut ist. PhotoDraw 2000 baut das Bild Schritt für Schritt auf – so wie Sie es aus dem Internet kennen. Das liegt daran, daß PhotoDraw 2000 intern mit dem Internet-Format PNG arbeitet.

Bei diesem sogenannten Interlaced-Modus ist das Bild zunächst einmal nur grob zu erkennen. Danach baut es sich Schritt für Schritt auf und ist immer besser erkennbar. Im oberen Teil der folgenden Abbildung ist das Bild schon klar zu sehen – im unteren Teil sind dagegen nur Kästchen. Erst am Ende des Aufbaus kann das Bild in seiner vollen Pracht bewundert werden.



Das Bild baut sich langsam auf

Unterbrechungen möglich

Wann immer Sie den Laufstreifen in der Statuszeile sehen, können Sie andere Funktionen aufrufen. Die Anzeige wird kontinuierlich aktualisiert.

Solange das Bild aufgebaut wird, sehen Sie in der Statuszeile einen laufenden Balken.

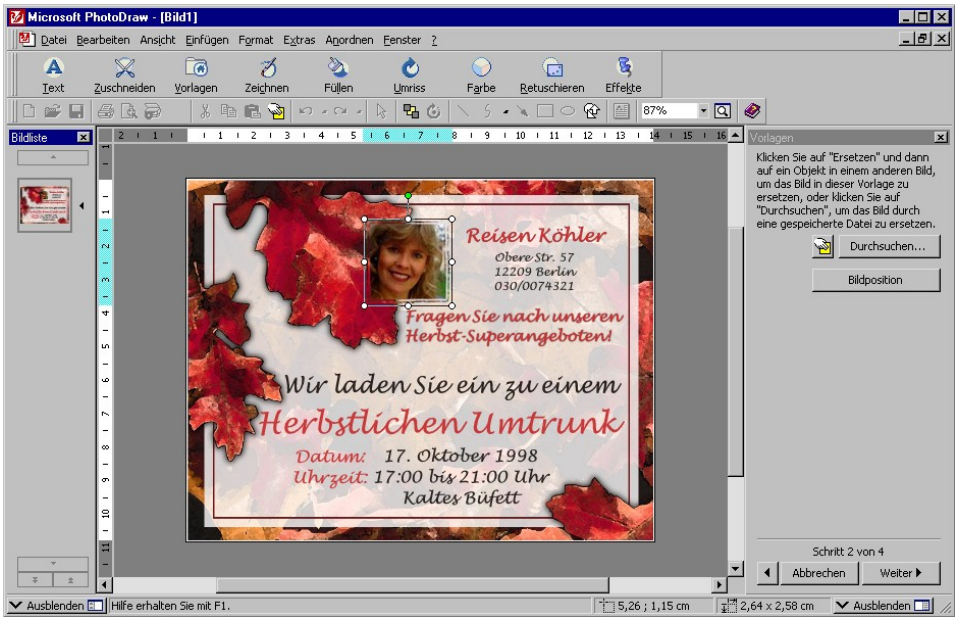
An dieses „hübsche“ Arbeitsflächen-Element werden Sie sich im Laufe Ihrer Arbeit mit PhotoDraw 2000 gewöhnen müssen, wenn Sie mit einem älteren, langsamen Rechner arbeiten.

Je schneller nämlich der Rechner ist, um so flotter wird auch das Bild aufgebaut. Bei älteren Rechner-Modellen kann die Wartezeit dagegen schon zum Langweiler werden – stellen Sie sich dann schon einmal ein paar Tassen Kaffee bereit!



Die Fortschrittsanzeige in der Statuszeile

Nach dem Laden sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie in der folgenden Abbildung aussehen:



Das fertig geladene Bild

Andauernde Hilfe durch den Assistenten

Mit dem Laden der Vorlage ist die Hilfestellung des Assistenten keineswegs beendet. Das Assistenten-Fenster auf der rechten Seite der Arbeitsfläche ist noch immer geöffnet. PhotoDraw 2000 hat automatisch den Hintergrund der Vorlage markiert, und bietet nun dessen Austausch im Assistentenfenster an.

Bilder in Vorlagen austauschen

Sehen wir uns nun an, wie Sie die Bilder von Vorlagen austauschen können. Aktivieren Sie also zuerst das Foto. Dann sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

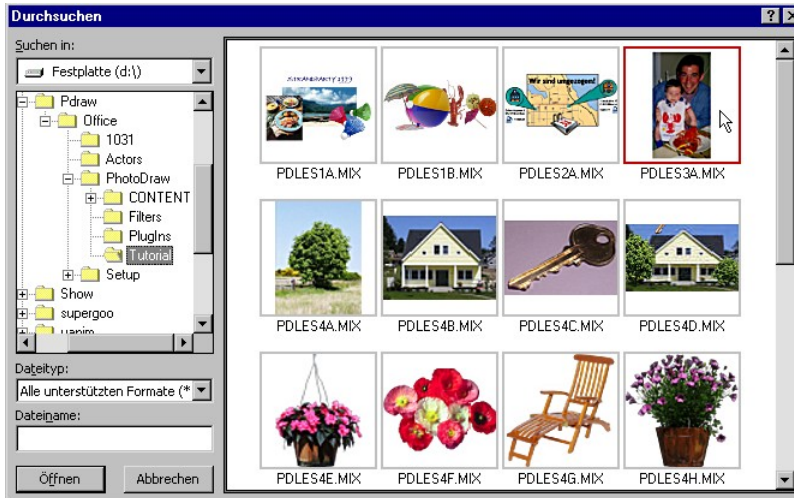
Schon wieder warten!

Das Einlesen der Bilder eines Verzeichnisses dauert einen Moment. Je mehr Bilder sich in dem Verzeichnis befinden, um so länger wird die Ladezeit. Leider merkt sich PhotoDraw 2000 den Inhalt eines Verzeichnisses nicht – beim erneuten Öffnen eines Verzeichnisses müssen Sie also wieder warten.

1 Klicken Sie auf die *Durchsuchen*-Schaltfläche. Damit rufen Sie das folgende Dialogfeld auf, in dem Sie das einzufügende Bild leicht anhand kleiner Vorschaubilder auswählen können.

2 Wählen Sie über das oberste Listenfeld auf der linken Seite zunächst das Laufwerk aus, in dem sich das Bild befindet.

3 Danach müssen Sie im Feld darunter das betreffende Verzeichnis auswählen. Dann sehen Sie im rechten Bereich alle Bilder, die sich in dem Verzeichnis befinden. PhotoDraw 2000 zeigt hier von allen Bildern, deren Dateiformat erkannt wird, eine Vorschau an.



Auswahl eines Bilds zum Ersetzen

- 4** Wenn Sie das passende Bild gefunden haben, klicken Sie doppelt darauf, um es zu öffnen. Danach sehen Sie auf der Arbeitsfläche das ausgetauschte Bild.



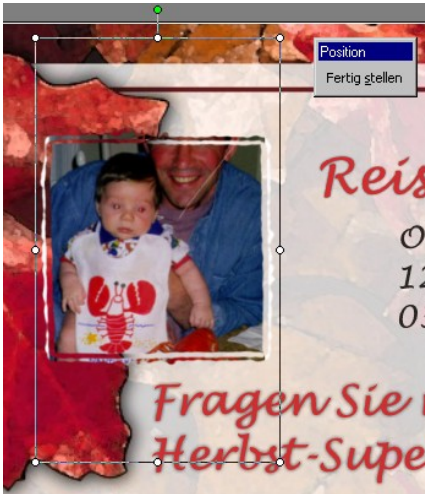
Das ausgetauschte Bild

Bildpositionen verändern

Das ausgetauschte Bild sieht ja ganz nett aus – bestimmt ist Ihnen aber in der letzten Abbildung schon aufgefallen, daß dort noch Änderungen notwendig sind – schließlich soll nicht nur der Kopf des Spröblings, sondern auch der des Vaters zu sehen sein.

- 1** Klicken Sie zunächst im Assistentenfenster auf die Schaltfläche *Bildposition*. Danach ist auf der Arbeitsfläche ein größerer Rahmen zu sehen, der die Maße des Bilds kennzeichnet. Ein Teil des Bilds ist nämlich abgedeckt.

Außerdem sehen Sie eine neue Symbolleiste, die nur eine einzige Schaltfläche enthält: *Fertig stellen*.



Ändern der Bildposition

- 2 Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild halten, sehen Sie einen Verschiebemauszeiger. Um das Bild zu schieben, brauchen Sie nur in das Bild klicken, und die Maustaste gedrückt halten.
- 3 Da Sie das Bild während des Verschiebens sehen, können Sie sich gut über die neue Position orientieren. Wenn Sie das Bild an die richtige Position geschoben haben, können Sie die Maustaste loslassen. Sie sehen das verschobene Bild nachfolgend.

Genauer per Tastatur

Wenn Sie das Bild ganz präzise verschieben wollen, können Sie dazu auch die Pfeiltasten verwenden. Dann wird das Bild pixelweise verschoben.

Sollen es größere Schritte sein, halten Sie zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt, dann wird das Bild gleich um 10 Pixel verschoben.

Falls bei Ihnen nach einem Tastendruck nichts passiert, klicken Sie einmal mit der linken Maustaste in das Bild, bevor Sie mit dem Verschieben beginnen.



- 4 Zusätzlich können Sie auch die Größe des Bilds ändern. Wenn Sie den Mauszeiger über eine der Bildecken halten, sehen Sie ein Doppelpfeilsymbol, das die Möglichkeit des Skalierens symbolisiert.
- 5 Klicken Sie über einem der Eckpunkte und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste das Bild auf die neue Größe – sind Sie damit fertig, können Sie die Maustaste wieder loslassen.

- 6 Haben Sie alle Änderungen vorgenommen, müssen Sie in der Symbolleiste die Schaltfläche *Fertig stellen* drücken – erst dann werden die vorgenommenen Änderungen endgültig zugewiesen.



Das skalierte Bild

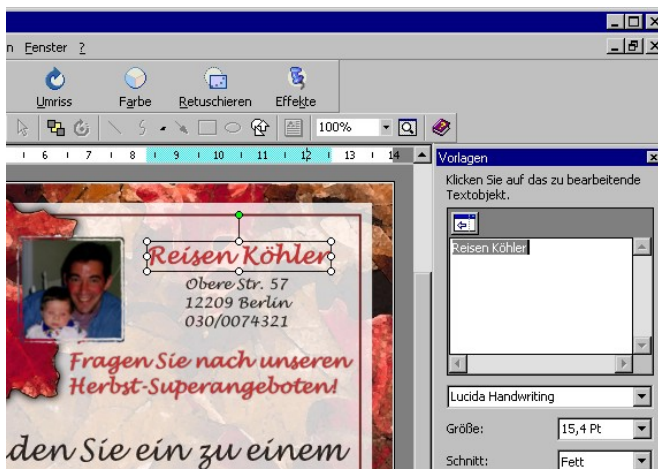
Damit ist dieser Arbeitsschritt abgeschlossen. Wechseln Sie deshalb im Assistentenfenster über die *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Arbeitsschritt. Der Inhalt des Assistentenfensters ändert sich nun.

Markierte Objekte erkennen

Sie können immer nur an markierten Objekten Änderungen vornehmen. Welches Objekt gerade aktiviert ist, erkennen Sie am Markierungsrahmen.

Es werden jetzt die Optionen zum Ändern des Texts angezeigt – außerdem hat PhotoDraw 2000 automatisch das erste Textelement ausgewählt.

Sie sehen die neue Ausgangssituation in der folgenden Abbildung.

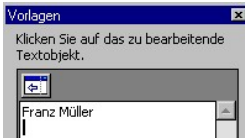


Wechsel zum Textassistenten

Vorgegebene Texte austauschen

Da die vorgegebenen Texte sicherlich nicht für Ihre Karte geeignet sind, sollen sie nun durch eigenen Text ersetzt werden.

- 1 PhotoDraw 2000 macht es Ihnen auch hier wieder leicht – Sie brauchen nämlich nur den neuen Text einzutippen. Da der alte Text automatisch markiert wird, löschen Sie diesen beim Eintippen.



- 2 Während Sie tippen, aktualisiert PhotoDraw 2000 gleichzeitig die Anzeige, so daß Sie gleich sehen können, wie der neue Text wirkt.



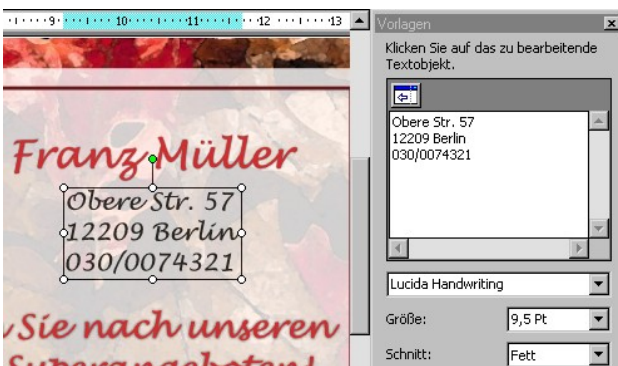
- 3 Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, warum nur die beiden ersten Worte von einem Markierungsrahmen umgeben sind: Innerhalb des gesamten Dokuments sind nämlich verschiedene Textelemente untergebracht, weil innerhalb eines Textblocks immer nur ein Schrifttyp verwendet werden kann. Auch, wenn Sie verschiedene Schriftgrößen verwenden, muß der Text in unterschiedliche Elemente aufgeteilt werden.

Wechsel per Tastatur

Für die Auswahl des nächsten Textelements können Sie alternativ auch die -Taste verwenden.

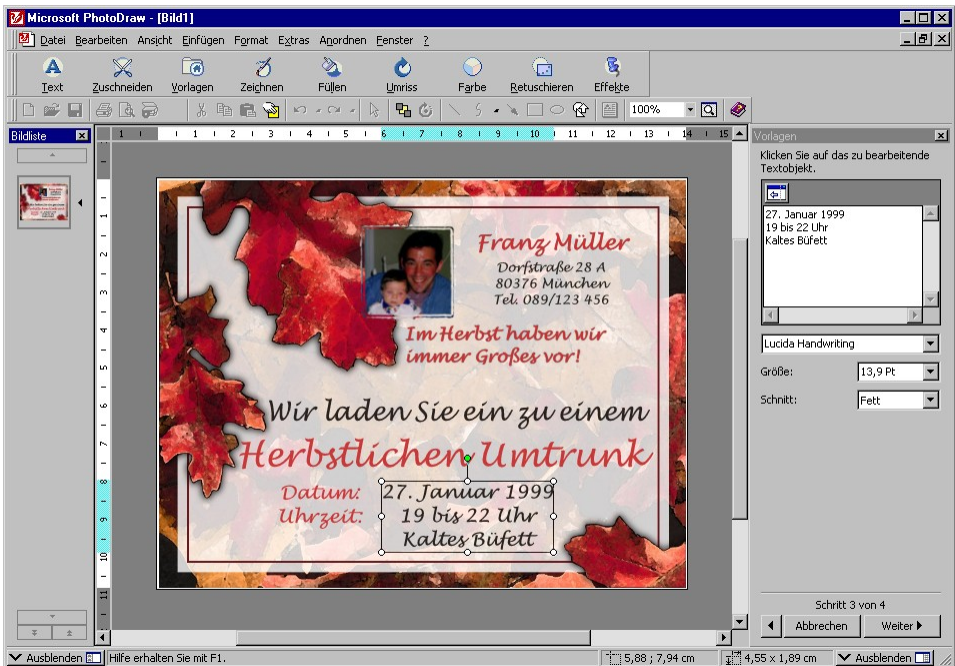
- 4 Um zum nächsten Textelement zu wechseln, klicken Sie es einfach an. Sie sehen dann den neuen Markierungsrahmen.

- 5 Im Assistentenfenster ist nun der neue Text aufgeführt – in diesem Fall ist er allerdings nicht automatisch markiert.



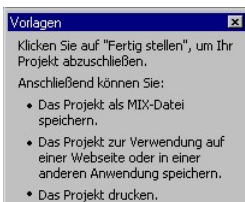
Das nächste Textelement ist ausgewählt

- 6** Innerhalb des Textfensters können Sie den Text so markieren, wie Sie es von Ihrem Textbearbeitungsprogramm gewohnt sind: Entweder ziehen Sie mit dem Mauszeiger über die betreffenden Buchstaben, oder Sie halten die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, wenn Sie sich im Text mit den Pfeiltasten vorwärts bewegen. Löschen Sie dann den Text durch Drücken der **[Entf]**-Taste oder überschreiben Sie ihn einfach.
- 7** Tauschen Sie auf diese Art nacheinander alle Textblöcke aus. Danach könnten Sie die folgende Situation erreicht haben:



Die fertig ausgetauschten Texte

Die Arbeit des Assistenten beenden



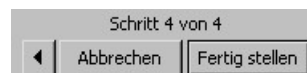
Nachdem die Textbearbeitung beendet ist, können Sie wieder über die **Weiter**-Schaltfläche zum nächsten – und letzten – Assistentenfenster wechseln.

Hier sind keine Änderungen mehr nötig – Sie erhalten nur noch den Hinweis, daß Sie die Arbeit drucken oder speichern können.

Schritte überspringen

Sie müssen natürlich nicht bei allen Schritten des Assistenten Änderungen vornehmen – Sie können auch einfach über die **Weiter**-Schaltfläche zum nächsten Schritt wechseln, wenn keine Änderungen erforderlich sind.

Zum Beenden der Arbeit, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **Fertig stellen** am Fuß des Assistentenfenters. Dort finden Sie die Navigationsleiste, mit der Sie zwischen den einzelnen Schritten wechseln können.

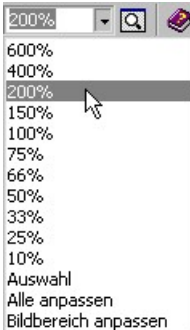


Die Navigationsleiste

Das Assistentenfenster wird dann geschlossen. Die rechte Seite des Arbeitsbereichs ist nun zunächst leer.

Immer der richtige Blick mit dem Fenster Schwenken/Zoomen

Nachdem wir die erste Arbeit erstellt haben, können wir uns die anderen Bedienelemente von PhotoDraw 2000 näher ansehen.



Haben Sie sich bei einem der vorherigen Arbeitsschritte schon gefragt, ob Sie das Dokument nicht vergrößert ansehen könnten, um Details genauer zu erkennen?

Kein Problem!

In der Standardsymbolleiste finden Sie ein Zoomfeld – wenn Sie es aufklappen, können Sie eine von elf Darstellungsgrößen auswählen. Zusätzlich gibt es drei Werte, um die Ansicht auf das ausgewählte Objekt bis hin zur Größe der Arbeitsfläche zu ändern und um alle Objekte des Dokuments sehen zu können.

Ganz exakte Werte

Wenn Sie einen Zwischenwert einstellen wollen, tippen Sie den Wert einfach in das Zoomfeld ein.

Nach der Auswahl einer anderen Darstellungsgröße kann es passieren, daß Sie das gewünschte Element gar nicht mehr sehen. Es könnte sich außerhalb des Arbeitsbereichs befinden.

Nun könnten Sie sich mit den Rollbalken an den Rändern des Arbeitsbereichs auf die Suche machen – es geht aber glücklicherweise auch deutlich leichter.



Die vergrößerte Ansicht

Ansichtsgrößeneinstellung über das Fenster Schwenken/Zoomen

Neben dem Zoomfeld finden Sie in der Standardsymbolleiste eine Schaltfläche, mit der Sie ein zusätzliches Fenster öffnen. Alternativ dazu können Sie die Funktion auch über das *Ansicht*-Menü aufrufen.

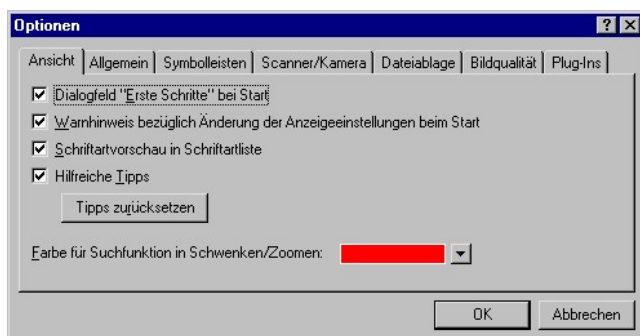
Bild bleibt erhalten

Wenn Sie die Darstellungsgröße verändern, hat dies nichts mit der Bildgröße zu tun – Sie betrachten das Dokument lediglich „aus der Nähe“. Wenn Sie das Bild zum Beispiel ausdrucken, hat sich die Größe dadurch nicht verändert.



Das Fenster Schwenken/Zoomen

- 1 Auf der rechten Seite des Fensters sehen Sie eine Miniaturversion des aktuellen Dokuments. Außerdem zeigt standardmäßig ein roter Rahmen den aktuellen Bildausschnitt an.
- 2 Falls Ihnen das Rot des Rahmens nicht gefällt, können Sie die Optionen über das *Extras*-Menü aufrufen. Auf der Registerkarte *Ansicht* können Sie eine andere Farbe auswählen. Klicken Sie einfach auf das Pfeilsymbol. Dann werden Ihnen verschiedene Farben zur Auswahl angeboten.



Ändern der Rahmenfarbe

- 3 Das Fenster können Sie nutzen, um die Ansichtsgröße zu verändern. Verschieben Sie dazu einfach den Regler auf der linken Seite. Unter dem Vorschaubild können Sie die neue Ansichtsgröße ablesen. Da sich gleichzeitig der Rahmen ändert, können Sie sehen, welcher Ausschnitt nun zu sehen ist.

Ziehen Sie den Regler nach oben, um die Darstellungsgröße zu vergrößern und nach unten, um sie zu verkleinern.



Die neue Ansichtgröße

- 4 Wenn Sie auf die Schaltflächen über und unter dem Regler klicken, wird die Ansichtgröße stufenweise vergrößert oder verkleinert. Die Stufen entsprechen denen, die Sie bereits aus dem Listenfeld *Zoomfaktor* in der Standardsymbolleiste kennen.
- 5 Nachdem die passende Ansichtgröße eingestellt ist, können Sie im Vorschaubild den Bildausschnitt verschieben. Klicken Sie dazu außerhalb des Rahmens an die Stelle, wo sich der Mittelpunkt des Ausschnitts befinden soll, oder verschieben Sie den Rahmen bei gedrückter Maustaste.



Verschieben des Bildausschnitts

Wenn Sie auf die Schaltfläche rechts unten im Fenster *Schwenken/Zoomen* klicken, wird die Ansichtgröße so angepaßt, daß die gesamte Seite zu sehen ist. Bei unserem Beispieldokument ergibt sich dadurch das folgende Aussehen:



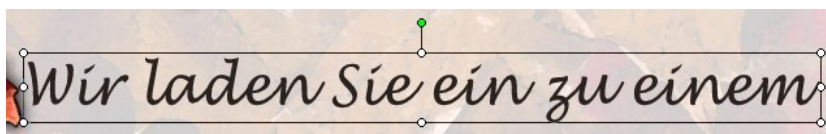
Das gesamte Dokument ist zu sehen

Jedem das Seine: Der Markierungsrahmen und seine Möglichkeiten

Bei den Texten haben Sie es ja schon bemerkt: In einem Dokument kann es verschiedene Elemente geben. Dieses Prinzip hat den Vorteil, daß Sie jederzeit Teile des Gesamtdokuments ändern können.

Bevor Sie ein Element des Dokuments verändern können, müssen Sie es aber erst einmal markieren – schließlich muß PhotoDraw 2000 ja erfahren, auf welches der Elemente sich die Änderung beziehen soll.

Damit Sie erkennen, welches Element im Bild gerade ausgewählt ist, wird es nach der Auswahl von einem Markierungsrahmen umgeben. Auf diesem sind neun Markierungspunkte untergebracht – je einer an den Ecken und zusätzlich einer in der Mitte jeder Seite und außerdem ein grün hervorgehobener Punkt außerhalb des Rahmens.

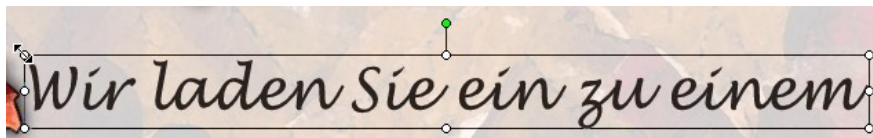


Der Markierungsrahmen eines Objekts

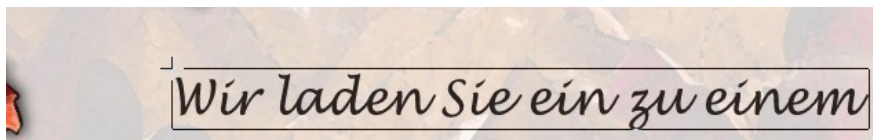
Objekte mit den Markierungspunkten verändern

Ist ein Objekt erst einmal ausgewählt, können Sie es auf unterschiedliche Weise verändern. Wenn Sie es anklicken, können Sie es zum Beispiel bei gedrückter Maustaste verschieben. Haben Sie die neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.

- 1 Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Eck-Markierungspunkte bewegen, verändert er sein Aussehen: Der Doppelpfeil zeigt an, daß Sie das Objekt nun skalieren können. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste, und halten Sie diese gedrückt.

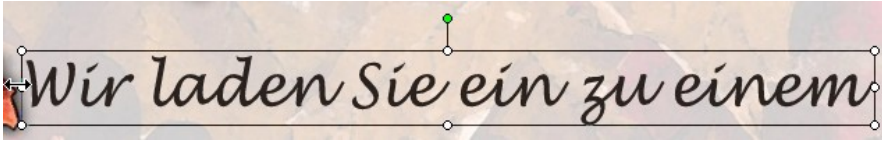


- 2 Nun können Sie das Objekt skalieren. Ist die Endgröße erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los. Während des Skalierens können Sie das Objekt sehen, so daß Sie eine Vorstellung der neuen Größe haben. Die Situation während des Skalierens sehen Sie im folgenden Bild.



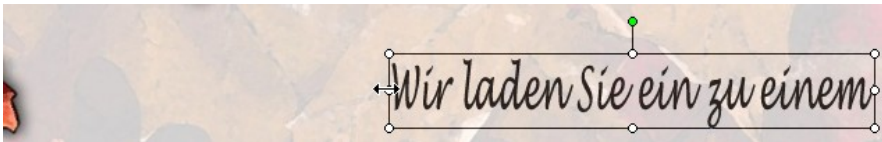
Beim Skalieren des Objekts bleiben die Proportionen erhalten. Sie brauchen also bei einem Schriftzug keine Bedenken zu haben, daß er durch das Skalieren verzerrt wird.

- 3** Wenn Sie das Objekt aber bewußt verzerren wollen, müssen Sie die mittleren Markierungspunkte verwenden. Die Handhabung ist dabei die gleiche.



Die mittleren Markierungspunkte dienen zum Dehnen von Objekten

- 4** Je nachdem, an welchem Markierungspunkt Sie ziehen, wird das Objekt in der Höhe oder der Breite gedehnt oder gestaucht. Nachfolgend haben wir den Schriftzug in der Breite „zusammengedrückt“, indem wir den linken Markierungspunkt nach innen gezogen haben.

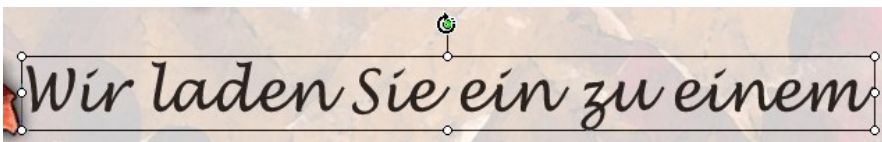


Das gestauchte Objekt

Objekte drehen

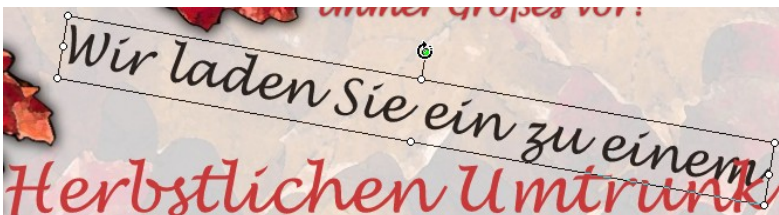
Einen der Markierungspunkte haben wir uns noch nicht genauer angesehen – das wollen wir nun nachholen. Er unterscheidet sich von den anderen Markierungspunkten: Er liegt außerhalb des Rahmens und hat eine andere Farbe.

- 1** Wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, können Sie schon am Symbol erkennen, welche Aufgabe Sie mit diesem Markierungspunkt erledigen können: Das Objekt kann gedreht werden.



Der Rotationsmarkierungspunkt

- 2** Nach dem Anklicken können Sie das Objekt frei drehen. Die Objekte werden dabei um ihren Mittelpunkt gedreht.



Drehen des Objekts

Sonderfunktionen durch Tastenkürzel

Die offensichtlichen Aufgaben der Markierungspunkte haben Sie nun kennengelernt. Es gibt aber noch weitere Besonderheiten, die Sie erreichen können, wenn Sie zusätzlich bestimmte Tasten drücken.

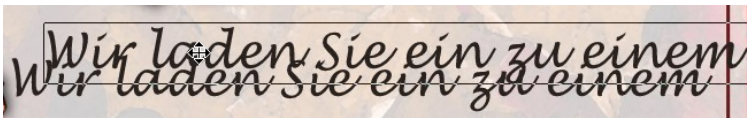
Ganz präzise

Wenn Sie ein Objekt ganz präzise um einen bestimmten Wert drehen wollen, müssen Sie die Funktion *Anordnen/Drehen/Benutzerdefiniert drehen* verwenden. Hier können Sie den Rotationswinkel numerisch exakt vorgeben.

1 Drücken Sie beim Rotieren zusätzlich die **Umschalt**-Taste, kann das Objekt nur in 15°-Schritten gedreht werden.

2 Wenn Sie beim Verschieben eines Objekts die **Umschalt**-Taste drücken, kann das Objekt nur horizontal oder vertikal verschoben werden.

3 Halten Sie beim Verschieben eines Objekts zusätzlich die **Strg**-Taste gedrückt, wird ein Duplikat an die neue Position geschoben – das Ausgangsobjekt verbleibt dagegen an der alten Position. Im folgenden Bild haben wir auf diese Art den Schriftzug dupliziert.



Erzeugen eines Duplikats

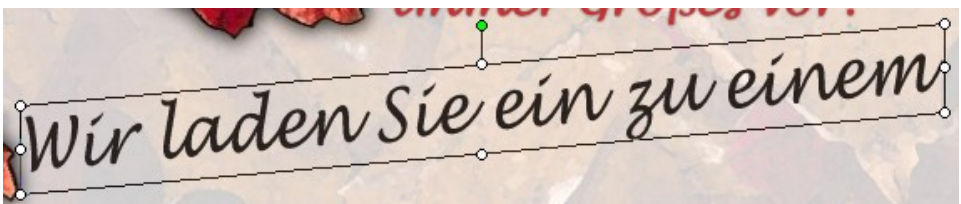
4 Beim Skalieren hat die **Strg**-Taste wieder eine andere Aufgabe: Hier wird das Objekt nämlich um den Mittelpunkt skaliert – das bedeutet, es „wächst zu allen Seiten“.

5 Wenn Sie ein Objekt dehnen und dabei die **Strg**- und die **Alt**-Taste drücken, wird das Objekt geneigt. Beim Ziehen des oberen Markierungspunkts entsteht das folgende Bild:



Neigen eines Objekts

6 Ziehen Sie am linken Markierungspunkt, könnte zum Beispiel das folgende Ergebnis entstehen:



Eine weitere Variante eines geneigten Objekts

Die Bildliste: Überblick über die Dokumente

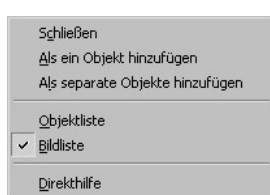


Sie können in PhotoDraw 2000 nicht nur ein einzelnes Dokument geöffnet haben. Wenn mehrere Dokumente geöffnet sind, können Sie über die *Bildliste* – die Sie auch über die **[F3]**-Taste aufrufen können – auswählen, welches der Dokumente angezeigt werden soll.

Die Bildliste sehen Sie links neben der Arbeitsfläche. In der nebenstehend gezeigten Abbildung haben wir eine ganze Menge Dokumente geöffnet – sie werden alle nacheinander in der Bildliste aufgeführt.

Das aktuell angezeigte Dokument wird in der Bildliste umrandet dargestellt – in unserem Beispiel ist es das dritte Dokument. Wenn mehr Dokumente geöffnet sind, als in der Bildliste angezeigt werden können, werden die Navigationsschaltflächen über und unter der Liste aktivierbar.

Mit den beiden Schaltflächen am Ende der Liste können Sie zum ersten oder letzten Dokument springen.

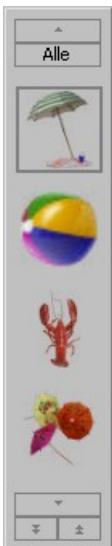


Wenn Sie eines der Vorschaubilder mit der rechten Maustaste anklicken, wird ein neues Menü sichtbar, in dem Sie einige dokumentenbezogene Funktionen finden.

Sie sehen dieses sogenannte Popup-Menü nebenstehend abgebildet.

Alle Objekte im Griff mit der Objektliste

Neben jedem Eintrag in der Bildliste sehen Sie einen kleinen Pfeil – vielleicht ist er Ihnen schon aufgefallen.



Standardmäßig zeigt der Pfeil nach links. Wenn Sie darauf klicken, wird ein weiteres Fenster geöffnet.

In diesem neuen Fenster sehen Sie alle Objekte, die sich im danebenstehenden Dokument befinden. So behalten Sie immer den Überblick über den Dokumenteninhalt.

Auch in dieser Liste kann nur eine bestimmte Anzahl Vorschaubilder angezeigt werden – sind mehr Elemente im Dokument vorhanden, werden auch hier Navigationsschaltflächen verfügbar.

Objekte von Dokument zu Dokument

Da die geöffnete Objektliste nicht mit dem aktuell angezeigten Dokument identisch sein muß, können Sie Objekte von Dokument zu Dokument verschieben – darüber erfahren Sie im Laufe des Buchs noch näheres.

Reihenfolge der Objekte

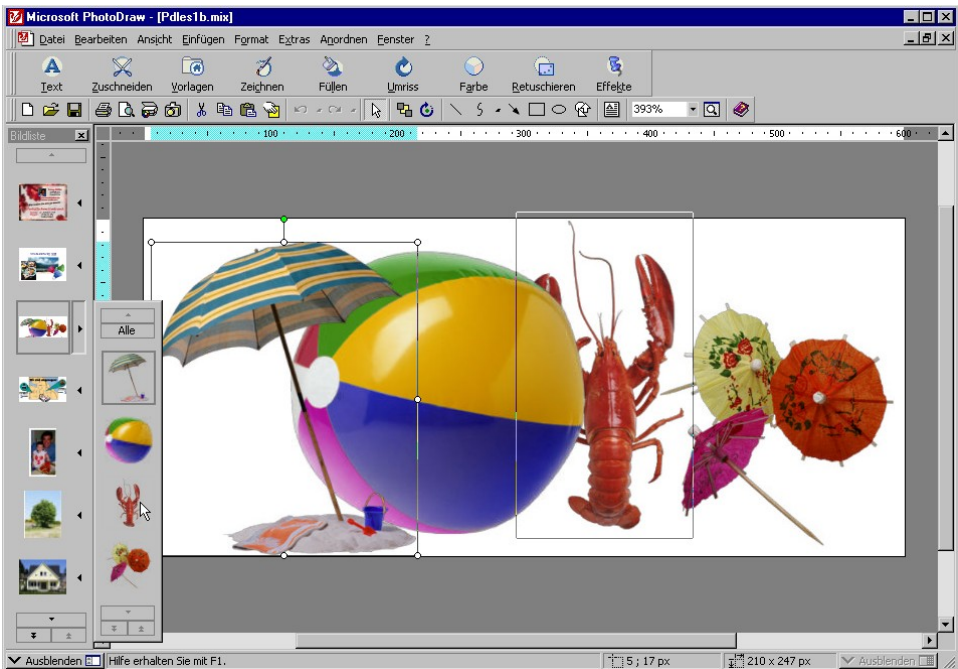
Die Objekte eines Dokuments liegen sozusagen in einem Stapel übereinander. Objekte, die oben im Stapel liegen, können Teile von darunterliegenden Objekten verdecken.

Das Objekt, das an erster Stelle in der Objektliste aufgeführt ist, liegt über allen anderen Objekten – das letzte Objekt der Liste befindet sich dagegen ganz unten im Objektstapel.

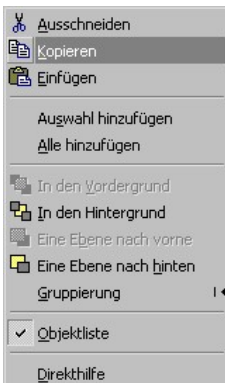
Die Objektliste erfüllt auch einige sinnvolle Aufgaben. Wenn Sie den Mauszeiger in der Liste über eines der Objekte bewegen, wird das Element im Bild umrahmt, so daß Sie gleich sehen, wo sich das Element befindet.

Im nachfolgend gezeigten Fall ist das nicht sonderlich hilfreich – wenn aber das betreffende Objekt von einem anderen überlagert wird, erkennen Sie das Objekt leichter.

Der Rahmen unterscheidet sich vom bereits bekannten Markierungsrahmen – hier sind nämlich keine Markierungspunkte zu sehen.



Hervorheben eines Objekts



Auch in der Objektliste kommt der rechten Maustaste wieder eine Bedeutung zu. Wenn Sie damit klicken, wird ein Popup-Menü geöffnet.

Dort finden Sie einerseits Funktionen zum Kopieren und Ausschneiden des Objekts – andererseits können Sie dort auch die Lage des Objekts verändern.

Rechte Maustaste probieren

Da durch die rechte Maustaste oft ein Popup-Menü mit den wichtigsten Funktionen geöffnet wird, sollten Sie einfach ausprobieren, welche Funktionen Sie dort finden.

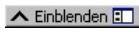
Arbeitsplatz erweitern – Fenster schließen

Die aufgeklappte Objektliste nimmt natürlich Platz auf der Arbeitsfläche ein. Dadurch sehen Sie etwas weniger vom Bild. Deshalb sollte die Liste nur geöffnet sein, wenn es wirklich notwendig ist.

Um die Objektliste zu schließen, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Dokument-Vorschau-bild. Damit klappen Sie die Liste nämlich wieder zu.

 Wollen Sie noch mehr Platz auf der Arbeitsfläche zur Verfügung haben?

Dann können Sie auch die Bildliste zuklappen. Verwenden Sie dazu die Schaltfläche *Ausblenden*, die Sie am Fuß des Arbeitsbereichs auf der linken Seite sehen.

 Die Bezeichnung der Schaltfläche ändert sich dann in *Einblenden*. Daran erkennen Sie schon, daß ein erneuter Klick darauf die Bildliste wieder öffnet.

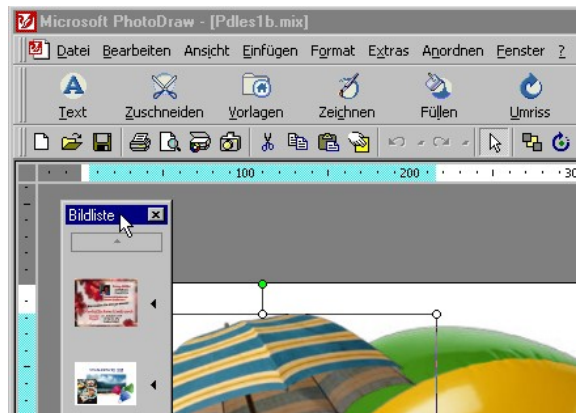
Freischwebende Bildliste

Die Bildliste ist standardmäßig am linken Rand des Arbeitsbereichs „angedockt“. Sie können die Liste aber auch frei auf der Arbeitsfläche platzieren.

- 1 Klicken Sie doppelt auf die Titelzeile der Bildliste.
- 2 Danach ist die „Verankerung“ am linken Rand gelöst.
- 3 Klicken Sie nun zum Verschieben des Fensters in die Titelzeile und halten Sie die Maustaste gedrückt. Schieben Sie das Fenster an die neue Position und lassen Sie dann die Maustaste wieder los.

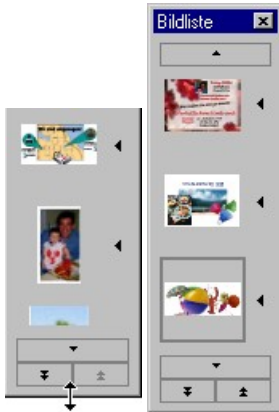
Liste verstecken

Auch im freischwebenden Zustand können Sie die Schaltfläche *Ausblenden* verwenden. Nach dem erneuten Aufklappen wird die Liste an der Position geöffnet, wo Sie sie geschlossen hatten.



Die freischwebende Bildliste

- 4 Wenn Sie das Fenster in der Größe verändern wollen, ist das nur bedingt möglich. Sie können es am oberen oder unteren Rand anklicken und in der Höhe verändern – dabei muß allerdings ein Mindestmaß erhalten bleiben. Eine Änderung der Breite ist aber nicht möglich.



Verkleinern der Bildliste

Orientierung durch das Lineal

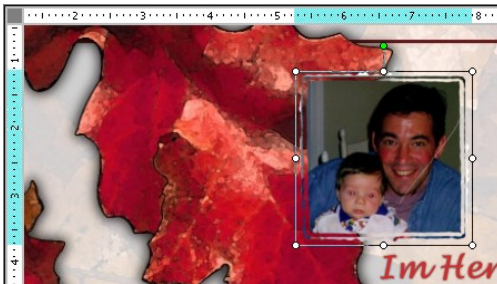
Links und über der Arbeitsfläche ist das Lineal untergebracht. Hier können Sie einerseits sehen, wie groß die Seite ist – außerdem wird hier die Größe des aktuell ausgewählten Objekts angezeigt.

Kein Lineal zu sehen!

Das Lineal kann über die Menü-Funktion *Ansicht/Lineale* ein- und ausgeschaltet werden.

Das Lineal dient allerdings nur zur groben Orientierung – da Untereinteilungen fehlen, können die Maße nur ungefähr abgelesen werden.

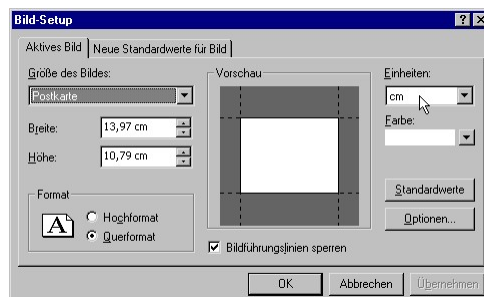
Die farbige Hervorhebung im Lineal zeigt das Maß des aktuell ausgewählten Objekts an. Dies kann zum Beispiel beim Verschieben von Objekten recht hilfreich sein.



Die beiden Lineale erleichtern die Orientierung

Maßeinheit ändern

Als Maßeinheit wird der voreingestellte Wert verwendet, den Sie über die Funktion *Datei/Bild-Setup* anpassen können. Sie sehen das in der nebenstehenden Abbildung.



Die genaue Größe und die Position des markierten Objekts werden übrigens in der Statuszeile angezeigt. Auch hier wird die voreingestellte Maßeinheit verwendet.



Angaben in der Statuszeile

Funktionen auf die Schnelle. Die Standardsymbolleiste

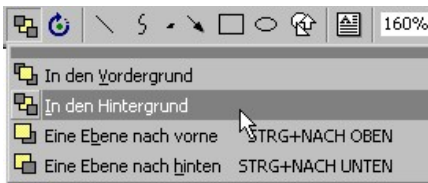
Wie in den meisten Programmen üblich, bietet natürlich auch PhotoDraw 2000 besonders wichtige und oft verwendete Funktionen in einer Symbolleiste an. Hier reicht ein Klick auf die Schaltfläche um die Funktion aufzurufen – der Umweg über das Menü entfällt.

Falls Sie die Standardsymbolleiste nicht auf der Arbeitsfläche sehen, müssen Sie die Funktion *Ansicht/Symbolleisten/Standard* aufrufen.



Die Standardsymbolleiste

Ein Klick auf eine der Schaltflächen kann dabei unterschiedliche Folgen haben: Bei vielen Schaltflächen wird gleich die Funktion ausgeführt, bei anderen Schaltflächen öffnet sich ein Menü, aus dem die gewünschte Funktion aufgerufen wird:

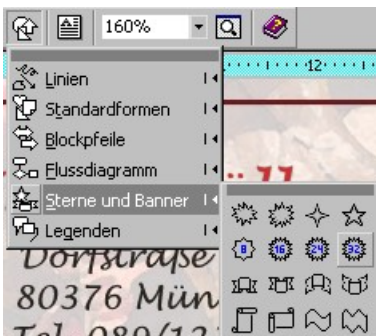


Ein zusätzliches Menü

Hilfreiche Symbole

Da auch in den Menüeinträgen Symbole zu sehen sind, ist die Funktion, die sich hinter dem Eintrag verbirgt, schnell erkennbar.

Zusätzlich gibt es auch noch verschachtelte Menüs, bei denen die Funktionen erst in weiteren Untermenüs zu finden sind, wie zum Beispiel bei der nachfolgend gezeigten Funktion *AutoFormen*.



Auswahl über Untermenüs

Symbolleiste positionieren

Die Symbolleiste können Sie auch als freischwebendes Fenster auf der Arbeitsfläche positionieren.

- 1** Klicken Sie doppelt an eine Stelle, wo sich keine Schaltfläche befindet – zum Beispiel am linken Rand.
- 2** Danach wird die Standardsymbolleiste als Fenster angezeigt. Sie können das Fenster verschieben, indem Sie es an der Titelleiste anklicken und an die neue Position verschieben.



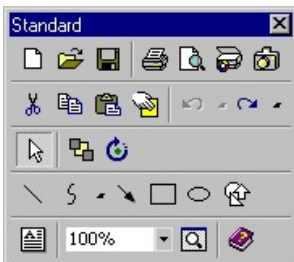
Die freischwebende Symbolleiste

- 3** Wenn Sie die Größe verändern wollen, müssen Sie an den Rand des Fensters klicken.



Ändern der Fenstergröße

- 4** Halten Sie die Maustaste gedrückt und skalieren Sie das Fenster auf die gewünschte neue Größe. Das Fenster wird dabei automatisch so skaliert, daß alle Symbole zu sehen sind.



Die neue angeordneten Symbole

- 5** Um die Standardsymbolleiste wieder an den Rand der Arbeitsfläche „anzudocken“ klicken Sie doppelt auf die Titelleiste.

Noch mehr Symbolleisten

Über die Funktion *Ansicht/Symbolleisten* können Sie eine weitere Symbolleiste aufrufen: **Format**. In dieser Symbolleiste finden Sie zum Beispiel Funktionen zum Formatieren von Text und zum Einstellen verschiedener Effekte. Darüber erfahren Sie im Laufe der folgenden Kapitel näheres



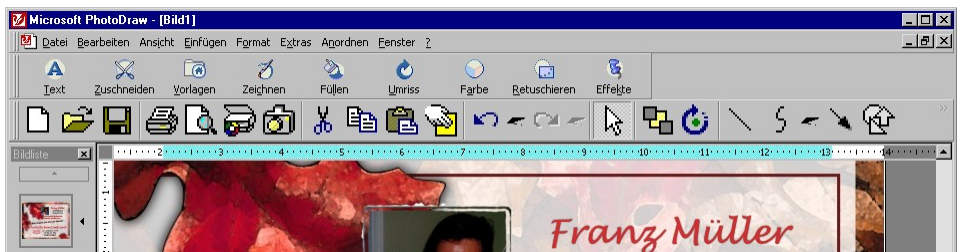
Die Symbolleiste Format



Falls Ihnen übrigens die Symbole der Schaltflächen zu klein sind, können Sie die Größe über die Funktion *Extras/Optionen* verändern. Die Funktion *Große Symbole* finden Sie auf der Registerkarte *Symbolleisten*.

Da durch die großen Symbole die Arbeitsfläche weiter verkleinert wird, ist diese Option aller-

dings nicht besonders empfehlenswert – wie die folgende Abbildung zeigt, sehen die Symbole außerdem in der Vergrößerung nicht sonderlich hübsch aus ...

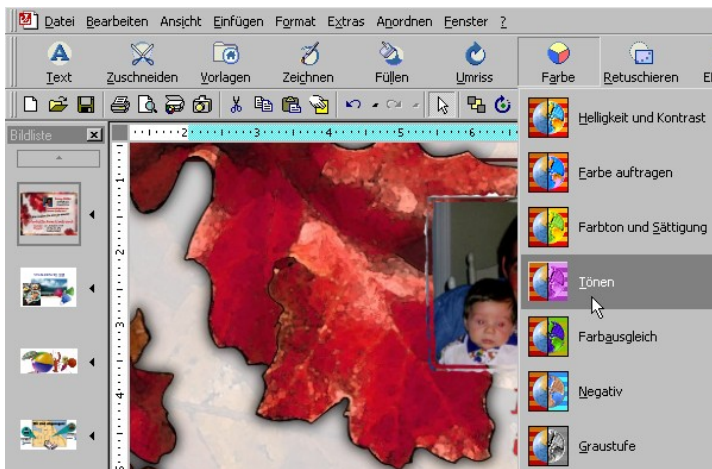


Die vergrößerten Symbole der Standardsymbolleiste

Leichte Auswahl – die bebilderten Menüs

PhotoDraw 2000 hat viel Neues zu bieten – dazu gehört auch eine neue Art von Menü. Sicher kennen Sie das. Sie klappen ein Menü auf und finden dort eine Vielzahl an Funktionen. Die Bezeichnungen sagen Ihnen vielleicht nichts – deshalb müssen Sie die Funktionen erst ausprobieren, um zu erfahren, was sich dahinter verbirgt.

Ganz anders ist es bei den neuartigen Menüs von PhotoDraw 2000: Hier zeigen kleine Bilder an, was mit der Funktion erreicht wird:



Die bebilderten Menüs

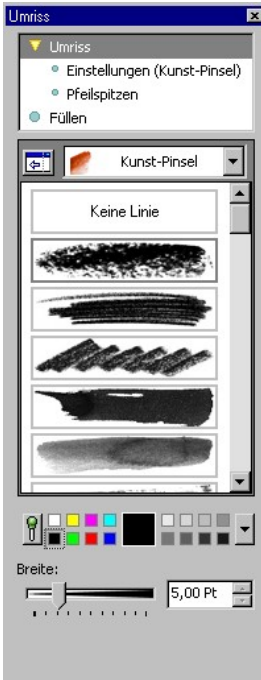
Bebilderte Menüs ausschalten

Wenn Sie die PhotoDraw 2000-Funktionen im Griff haben, können Sie vielleicht auf die bebilderten Funktionen verzichten – dann sparen Sie Platz auf der Arbeitsfläche. Schalten Sie die Menüs dann über die Funktion *Ansicht/Visuelles Menü* aus.

Nach dem Aufruf einer Funktion wird meist auf der rechten Seite der Arbeitsfläche ein Fenster geöffnet – Sie kennen das schon vom Assistentenfenster.

Einstellen der Optionen

Je nach Art der Funktion werden in der sogenannten Bearbeitungsleiste verschiedene Optionen angeboten. Die Art der Bedienung wollen wir uns nun etwas näher ansehen – sie ist bei allen Funktionen nach dem selben Prinzip aufgebaut.



Nebenstehend sehen Sie die Bearbeitungsleiste zum Einstellen einer Kontur – diese Funktion haben wir uns als Beispiel ausgesucht.

Im oberen Feld können Sie zwischen verschiedenen Optionsarten wählen – in unserem Fall zum Beispiel zwischen Kontur- und Füllungsart.

Darunter werden in einem Listenfeld die verschiedenen Grundmuster angeboten. Um bei unserem Beispiel zu bleiben: Hier können Sie auswählen, ob Sie eine scharfkantige Kontur erzeugen, oder ein Muster verwenden wollen.

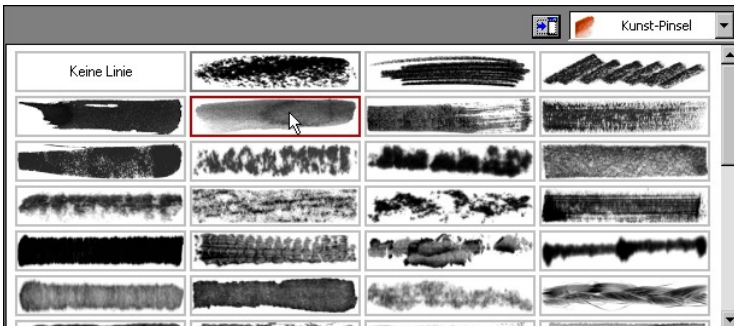
Die dazugehörigen Formen werden dann unter dem Listenfeld angeordnet.

Übersichtliche Auswahl



Wenn Sie lieber mehr Muster auf einmal zum Aussuchen sehen wollen, können Sie die Schaltfläche *Katalog einblenden* neben dem Listenfeld anklicken.

Damit öffnen Sie ein großes Feld, in dem Sie die gewünschte Form bequem aussuchen können.



Übersichtliche Auswahl im erweiterten Feld

Nach der Auswahl eines Musters wird das Feld automatisch wieder geschlossen. Sie können es aber auch selbst zuklappen, indem Sie erneut auf die Schaltfläche klicken.

Farben auswählen

Die Farbauswahl erfolgt in PhotoDraw 2000 etwas ungewohnt. Sehen wir uns an, wie es funktioniert. Die Einstellungen werden über die Felder unter der Musterliste vorgenommen.



- 1** Um eine Farbe aus dem Bild zu verwenden, können Sie die Pipette verwenden, die Sie ganz links neben den Farbfeldern sehen.
- 2** Klicken Sie nach der Auswahl dieses Symbols im Bild auf die Farbe, die Sie verwenden wollen.



Aufnehmen einer Farbe aus dem Bild

- 3** Nach der Auswahl wird die Farbe im großen Farbfeld angezeigt – dort sehen Sie nämlich die aktuell eingestellte Farbe.
- 4** Falls Sie auf eine Grundfarbe zurückgreifen wollen, können Sie eines der acht linken Farbfelder anklicken. Dort sehen Sie alle verfügbaren Grundfarben.
- 5** Rechts neben dem mittleren Farbfeld sind acht abgestufte Farbfelder der aktuellen Farbe zu sehen. In der oberen Reihe sind die helleren Töne, in der unteren Reihe die dunkleren.

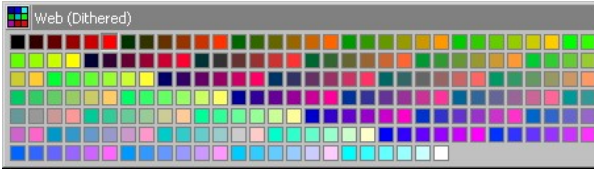
Farben ganz präzise einstellen

In den Farbfeldern sehen Sie 16 vorgegebene Farbtöne – vielleicht ist ja dort schon die Farbe dabei, die Sie suchen. Wenn nicht, haben Sie noch weitere Möglichkeiten. Klicken Sie dazu auf den Pfeil rechts neben den Farbfeldern. Damit öffnen Sie das folgende Menü – im oberen Teil sind dort nochmals die vorgegebenen Farben aufgeführt. Die anderen Optionen wollen wir Ihnen nun vorstellen.



Weitere Farboptionen

- 1** Wenn Sie die Option *Aktive Palette* aufrufen, wird das folgende Dialogfeld angezeigt. Hier können Sie sich eine Farbe aus der aktuell eingestellten Palette aussuchen.



Auswahl einer Farbe aus der aktuellen Palette

- 2** Im nächsten Optionsfeld *True Color* finden Sie eine Farbskala. Hierin sind 16,7 Millionen Farbtönen enthalten. Darunter sollten Sie auch eine Farbe finden, die Ihnen gefällt ...

Klicken Sie einfach auf die gewünschte Farbe, um sie zu übernehmen. Ein kleiner Kreis zeigt Ihnen an, welche Farbe gerade ausgewählt ist.



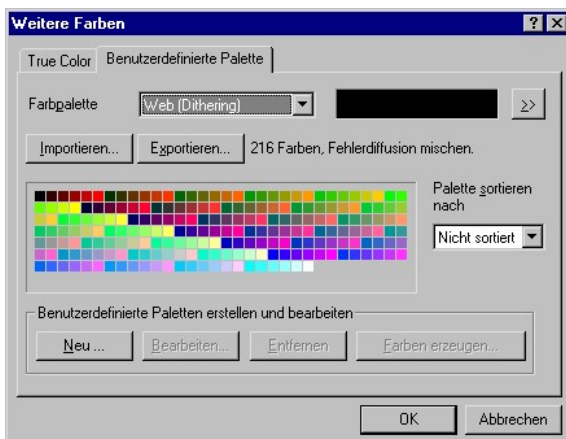
Auswahl einer Farbe aus der Farbskala

Mitgelieferte Paletten

PhotoDraw 2000 liefert eine ganze Menge Farbpaletten mit, die Sie im PhotoDraw 2000-Verzeichnis \Content\Palettes finden.

- 3** Die weitestgehenden Möglichkeiten haben Sie, wenn Sie die dritte Option *Weitere Farben* aufrufen. Im folgenden Dialogfeld können Sie auf der Registerkarte *Benutzerdefinierte Palette* zunächst eine neue Farbpalette auswählen.

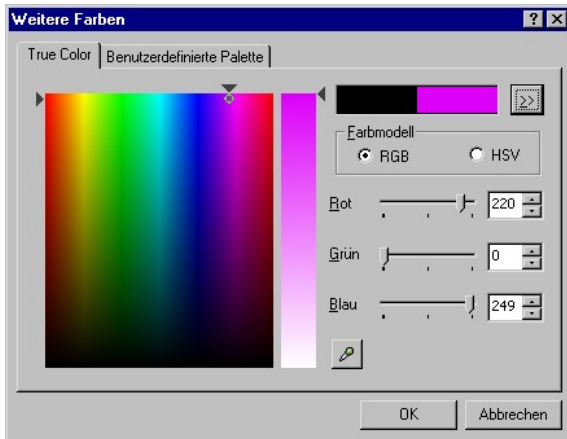
- 4** Neben den Farben finden Sie ein Listenfeld – hier können Sie verschiedene Kriterien wählen, nach denen die Farben sortiert werden können. Mit den Schaltflächen unter den Farbfeldern können Sie eigene Farbpaletten zusammenstellen.



Erweiterte Farbfunktionen erreichen Sie über die Funktion *Weitere Farben*

- 5** Am präzisesten können Sie die Farben einstellen, wenn Sie zur Registerkarte *True Color* wechseln. Dort ist auch die numerisch exakte Angabe des Farbwertes möglich – die Eingabefelder befinden sich auf der rechten Seite des Dialogfelds.

Alternativ dazu können Sie hier die Farbe ebenfalls über eine Farbskala auswählen. Zusätzlich gibt es rechts neben der Farbskala noch ein Feld, in dem Sie die Helligkeit der Farbe vorgeben können.



Numerisch exakte Farbwertangabe

Zusätzliche Funktionen

Kehren wir zurück zu den Optionen der Bearbeitungsleiste.

Je nachdem, welche Funktion Sie aufgerufen haben, gibt es Untergruppen, die Sie über das obere Listenfeld in der Bearbeitungsleiste auswählen können. Bei unserer Beispielfunktion – der Kontur – können Sie dort zum Beispiel die Dicke der Linie und die Transparenz präzise einstellen.

Dazu können Sie entweder die Schieberegler oder das danebenstehende Eingabefeld verwenden.

Zum Platzsparen verstecken

Die Bearbeitungsleiste auf der rechten Seite der Arbeitsfläche können Sie ebenso wie die Bildliste über die Schaltfläche **Ausblenden** verstecken.

Alternativ dazu können Sie auch die **[F2]**-Taste zum Ein- oder Ausblenden verwenden.

Durch das Ausblenden können Sie Platz auf der Arbeitsfläche sparen – das ist sinnvoll, wenn Sie die Funktionen bereits eingestellt haben.



Weitergehende Optionen

Altbekanntes: Menüfunktionen

Natürlich gibt es in PhotoDraw 2000 auch „ganz normale“ Menüfunktionen, wie sie auch aus anderen Programmen bekannt sind. Gibt es zu einer Funktion ein Tastenkürzel, wird es rechts neben dem Menüeintrag aufgeführt – das kennen Sie auch aus anderen Programmen.

Wenn Sie mit den neueren Programmen des Microsoft-Office-Pakets arbeiten, kennen Sie auch schon die Symbole links neben den Einträgen. So erkennen Sie die Funktion, die sich hinter einem Eintrag verbirgt, leichter. Bei den Mitbewerbern ist diese sinnvolle Bebilderung nur selten zu finden.

Die Funktionen, die in den Menüs untergebracht sind, entsprechen denen, die Sie schon aus den visuellen Menüs oder der Standardsymbolleiste kennen.



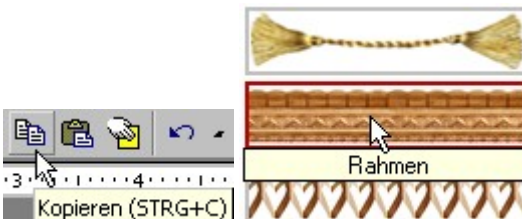
Die Menüfunktionen

Viel, viel Hilfe: Die einzelnen Hilfoptionen

PhotoDraw 2000 ist zwar sehr leicht zu erlernen – trotzdem bietet das Programm, um den Einstieg weiter zu erleichtern, vielfältige Hilfoptionen an. Sehen wir uns die Hilfestellungen einmal näher an.

Die Hilfeschilder

Wenn Sie mit der Maus einen Moment über einem Bedienelement von PhotoDraw 2000 verweilen, erscheint ein Hilfeschild, in dem Sie ein beschreibendes Schlagwort sehen. Diese Schilder werden fast überall angeboten – sogar in Musterlisten.



Hilfeschilder

Wenn Sie die entsprechende Option in den Grundeinstellungen – die Sie über *Extras/Optionen* aufrufen können – eingestellt haben, werden auch die dazugehörigen Tastenkombinationen im Hilfeschild angezeigt.

Wenn Sie auf die Hinweisschilder verzichten möchten, können Sie diese in dem Dialogfeld auch deaktivieren.



Anzeigen der Tastenkombinationen im Hilfeschild

Ausgelernt!

Wenn Sie die Funktionen kennen, können Sie die erläuternden Hilfeschilder deaktivieren, indem Sie die Option *Diese Meldung nicht mehr anzeigen* aktivieren.

Bei einigen Funktionsaufrufen erscheint ein ausführlicher Hilfetext in einem gesonderten Feld.

Hier erfahren Sie ganz genau, was zu tun ist. Schritt für Schritt wird Ihnen die Problematik nähergebracht – leichter geht es kaum noch!



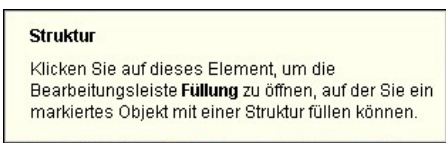
Erweiterte Hilfestellung

Die Direkthilfe



Möchten Sie wissen, wozu eine bestimmte Funktion verwendet werden kann? Dann drücken Sie doch einmal die Tastenkombination **[Umschalt]+[F1]**. Damit rufen Sie die sogenannte Direkthilfe auf.

Neben dem Mauszeiger sehen Sie nun ein Fragezeichensymbol. Klicken Sie dann auf die Funktion, über die Sie näheres erfahren möchten. Danach wird ein Schild angezeigt, in dem Sie genaueres zur angeklickten Funktion erfahren.

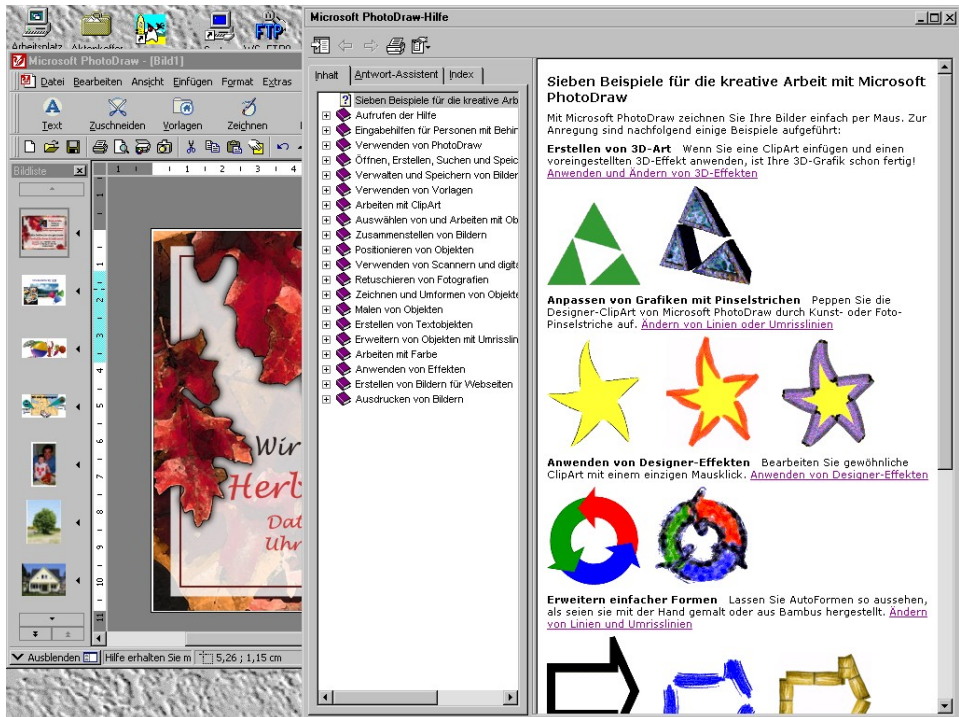


Beschreibung einer Funktion über die Direkthilfe

Luxuriöse Hilfe

Natürlich ist auch die Standardhilfaste (**F1**) verfügbar. Nach dem Aufruf ist von Ihrer Arbeitsfläche nicht mehr viel zu sehen – in puncto Hilfe wird bei PhotoDraw 2000 nämlich nicht gekleckert, sondern geklotzt.

Das großflächige, zweigeteilte Hilfefeld – das übrigens auf HTML-Basis aufgebaut ist –, sehen Sie im folgenden Bild. An den Stegen können Sie die Größe der beiden Fensterteile verändern. Die Bedienung ähnelt in vielen Punkten der Funktionsweise von Webbrowsersn.



Die PhotoDraw 2000-Hilfe

Zwischenzeitig Platz sparen

Um das Hilfefenster zwischenzeitig zu verkleinern – zum Beispiel, um weiter am Dokument zu arbeiten – können Sie das Minimieren-Symbol in der Titelleiste verwenden. Wenn Sie mit einem verkleinerten Programmfenster arbeiten wird das Fenster dann am Rand „aufgerollt“. Wenn Sie sich dem rechten Rand des Bildschirms mit dem Mauszeiger nähern, klappt die Hilfe automatisch wieder auf.

Die reich bebilderte Hilfe ist in drei Kategorien aufgeteilt:

Über die erste Registerkarte erhalten Sie ein Inhaltsverzeichnis der Hilfethemen. Ein Klick auf eines der Buchsymbole klappt die verfügbaren Themen auf oder zu.

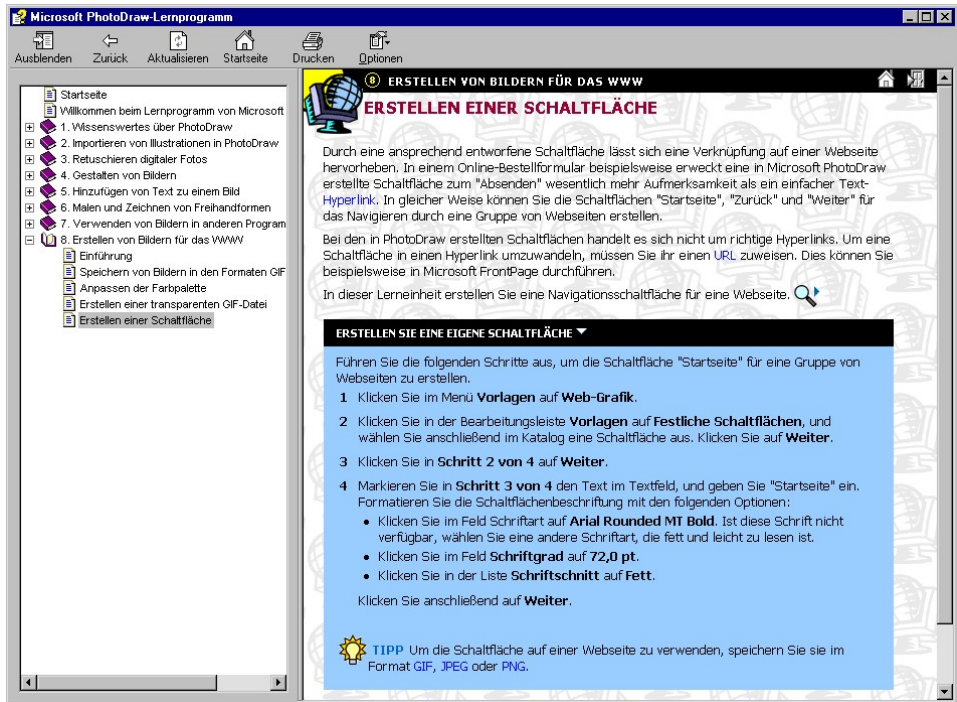
In der zweiten Kategorie können Sie Fragen zu einem Thema formulieren.

Auf der letzten Registerkarte können Sie nach bestimmten Wörtern suchen – das kennen Sie sicherlich bereits aus anderen Programmen.

Stöbern Sie ruhig einmal in der Hilfe herum, es lohnt sich – schon wegen der bebilderten Schritt für Schritt-Anweisungen.

Lernprogramme für den Einstieg

Wenn Sie die Funktion *Hilfe/Lernprogramm* aufrufen, können Sie einige Lernübungen machen, um PhotoDraw 2000 kennenzulernen. Dabei werden alle einzelnen Schritte detailliert erläutert – und sogar die passenden Beispielbilder dazu geladen, an denen Sie die Schritte nachvollziehen können.



Das PhotoDraw 2000-Lernprogramm

Der Einstieg

In diesem Kapitel haben Sie die Bedienelemente von PhotoDraw 2000 kennengelernt. Sicherlich haben Sie bemerkt, daß dieses innovative Programm leicht zu bedienen ist – der Programmaufbau ist logisch.

In den nächsten Kapiteln werden wir uns ansehen, welche Arbeiten Sie mit PhotoDraw 2000 erledigen können.

2. Wie aus Cliparts kleine Kunstwerke werden

PhotoDraw 2000 liefert eine große Anzahl an Clipart-Motiven mit – den größten Teil finden Sie auf der zweiten CD. Natürlich können Sie die Motive direkt so übernehmen, wie sie ausgeliefert werden – einige sind auch ohne weitere Bearbeitung attraktiv:



Ein Clipart-Motiv

Andere Vorlagen müssen erst bearbeitet werden, bevor sie attraktiv aussehen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie Clipart-Motive mit den Funktionen von PhotoDraw 2000 aufpeppen können.

Laden einer Clipart-Grafik

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, eine Clipart-Grafik in PhotoDraw 2000 zu laden. Sehen wir uns die erste Variante an.

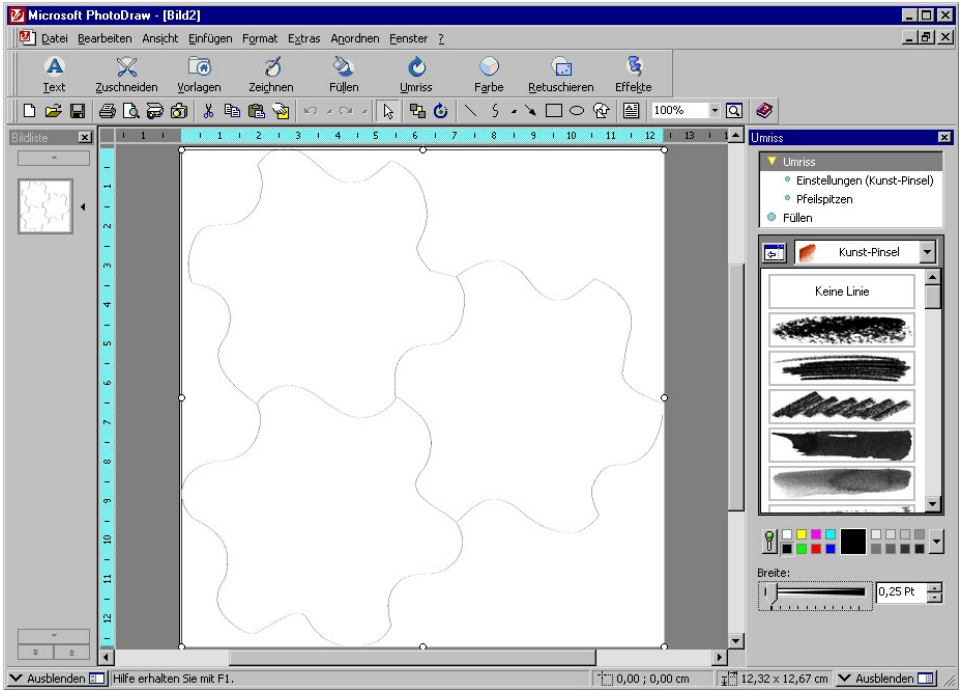


Rufen Sie über den Vorlagen-Assistenten die Option *Designer-ClipArt* auf.

Daraufhin wird der bereits bekannte Assistent gestartet. Hier können Sie ein Clipart-Motiv aus verschiedenen Kategorien auswählen. Die Art der Auswahl kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel

Die Motive liegen alle als Schwarzweißbilder – sogenannte Strichgrafiken – vor.

Wir haben uns für unser erstes Beispiel eine ganz einfache Grafik ausgesucht – Sie sehen sie in der nächsten Abbildung.



Das geladene Clipart-Motiv Formen/RS0334.EPS

Das Clipart-Dateiformat

Die Clipart-Motive liegen im EPS-Postscript-Dateiformat vor. Deshalb können Sie auch andere Dateien in diesem gängigen Format verwenden. Wie, das erfahren Sie bei unserem zweiten Beispiel.

Im zweiten Schritt des Assistenten wird die Linien- und Pinselart angeboten – dort können Sie eine Pinselform aussuchen, mit der die Kontur versehen werden soll.

Die passende Kontur festlegen

Bei der Wahl der richtigen Kontur können Sie auf drei verschiedene Formen zurückgreifen. Die Kategorien *Einfach*, *Kunst-Pinsel* und *Foto-Pinsel* können Sie über das Listenfeld auswählen.

Die Kontur der Kategorie *Einfach* kann aus einem durchgehenden Strich oder einer gestrichelten Linie bestehen. Dafür stehen verschiedene Vorgaben zur Verfügung:



Die verschiedenen Konturen der Kategorie *Einfach*

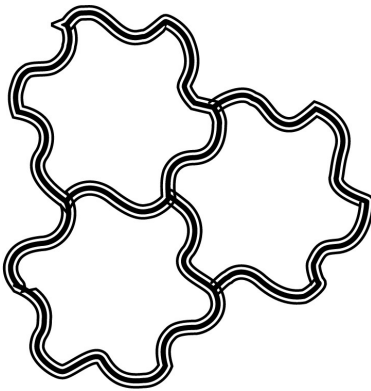
Wenn Sie die zuvor gezeigte Linie einstellen, werden Sie am Bildschirm zunächst einmal keinen Unterschied sehen.

Woran das liegt? Ganz einfach: Die Linie ist so dünn, daß sie nicht zu erkennen ist. Der Standardwert für die Linie ist nämlich 0,25 Punkt – das ist sehr dünn. Erhöhen Sie deshalb im Feld Breite die Linienstärke drastisch – zum Beispiel auf 15 Punkt.



Einstellen der Linienstärke

Mit diesen Kontureinstellungen könnten Sie zum Beispiel das folgende Ergebnis erzielen – wenn Sie wollen, können Sie noch eine neue Farbe für die Kontur einstellen. Das Verfahren haben wir Ihnen ja bereits im letzten Kapitel vorgestellt.

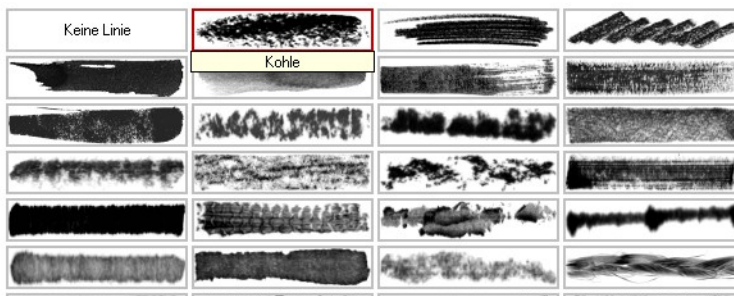


Eine Einfach-Kontur

Natürliche Striche mit dem Kunst-Pinsel

Die zweite Konturoption ist etwas Besonderes: Der *Kunst-Pinsel* ist etwas ganz Neues – er ist auch aus anderen Programmen kaum bekannt. Er wird vom Assistenten standardmäßig vorgeschlagen. Mit dem Kunst-Pinsel können Sie Konturen erzeugen, die wie handgemalt aussehen. Dazu steht eine große Anzahl verschiedener Formen zur Verfügung.

Für ein Beispiel haben wir uns einen Pinsel ausgesucht, der so wirkt, als hätten Sie mit den Strich mit Kohle gezeichnet.

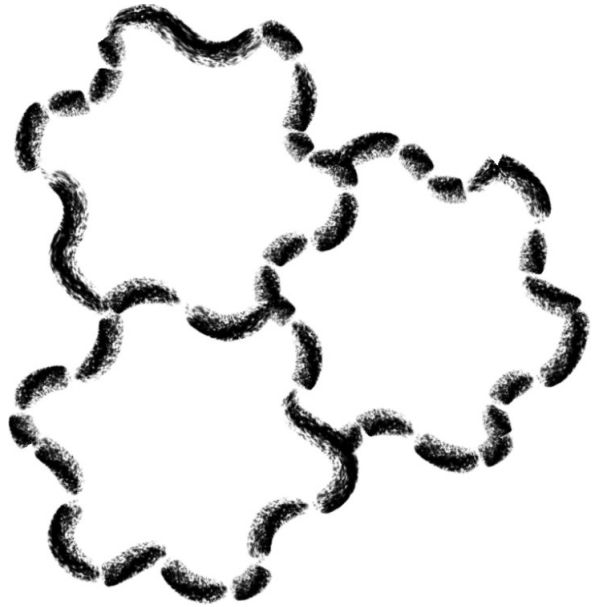


Die verschiedenen Kunst-Pinsel

In diesem Fall haben wir die Konturstärke auf 20 Punkt erhöht – so kommt die Form des Pinsels besser zur Geltung.

Verschiedene Versuche

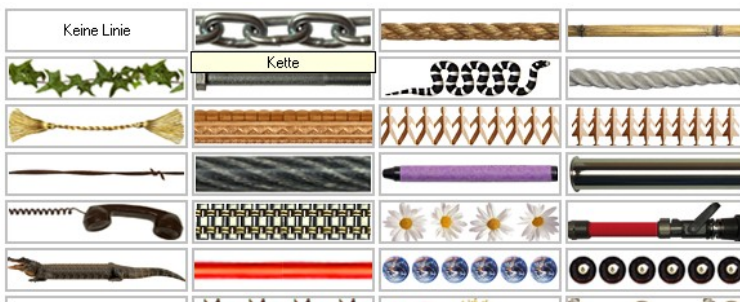
Um die passende Konturstärke zu ermitteln, werden Sie um einige Versuche nicht herum kommen.
Es kommt immer auf das Muster an welche Strichstärke am besten wirkt.



Ein natürlicher Strich

Fotos in Konturen umwandeln

Eine andere – recht witzige – Konturvariante besteht darin, ein Foto als Kontur zu verwenden. Auch hier stellt PhotoDraw 2000 im Listenfeld vielfältige Variationen bereit. Für ein Beispiel wählen wir das Foto einer Kette aus.



Fotos, die als Kontur verwendet werden können

Die Fotos sind so aufgebaut, daß sie nahtlos aneinandergereiht werden können. Deshalb fällt beim fertigen Bild auch nicht auf, wo die Teile aneinandergesetzt werden. Auch hier sind einige Versuche nötig, um die passende Konturstärke zu ermitteln. Außerdem soll nicht verschwiegen werden, daß nicht jede der Vorlagen bei jedem Bild interessant wirkt. Probieren Sie einfach aus, ob das gewünschte Foto bei der ausgesuchten Clipart die gewünschte Wirkung erzielt.

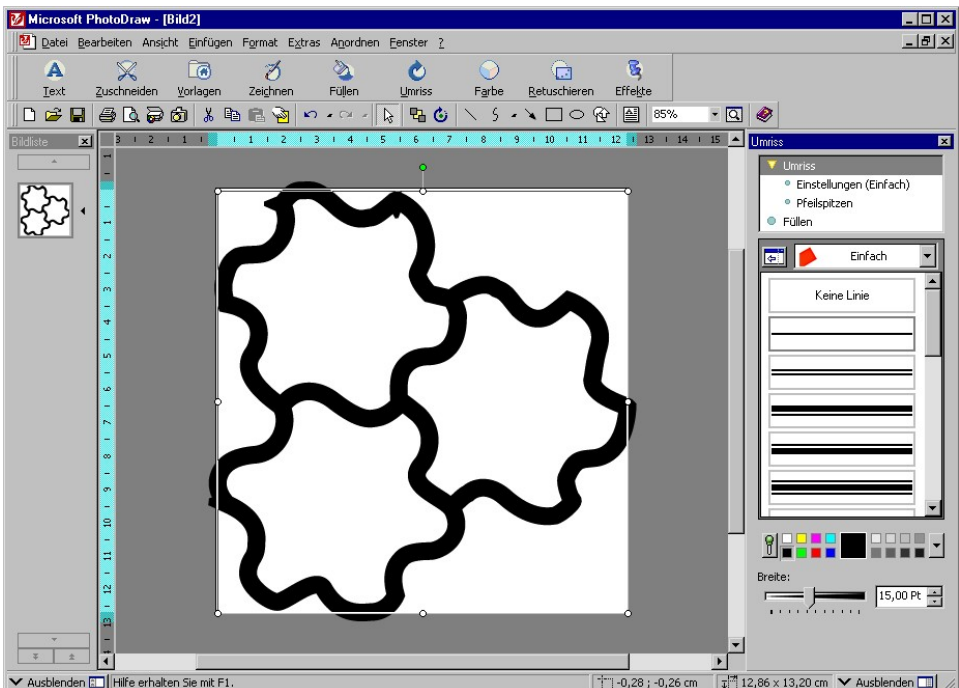
Das Ergebnis unseres Beispiels sehen Sie in der folgenden Abbildung – hier haben wir eine Konturstärke von 19 Punkt eingestellt.



Ein Foto als Kontur

Cliparts dreidimensional gestalten

Nach diesen einfachen Variationen mit verschiedenen Konturen wollen wir uns jetzt eine aufwendigere Variante zur Neugestaltung von Cliparts ansehen. Dafür stellen wir nach der Auswahl der Clipart eine kräftige Kontur von 15 Punkt Stärke ein – als einfache, durchgehende Linie. Die Farbe spielt keine Rolle – wir belassen hier die Standardvorgabe Schwarz. Die Ausgangssituation sollte dann wie in der nächsten Abbildung aussehen:



Eine kräftige Kontur

Einen 3D-Effekt anwenden

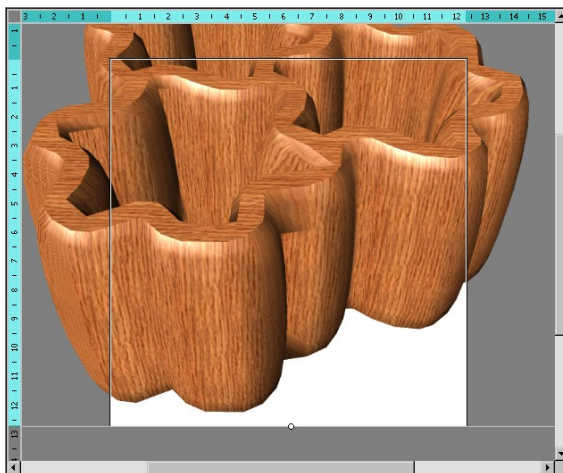
Diese Vorlage wollen wir nun auf ganz besondere Art verändern: Sie soll anschließend räumlich wirken.

- 1 Rufen Sie aus dem *Effekte*-Menü die Option *3D* auf. Damit wird die Bearbeitungsleiste geöffnet, die Sie nachfolgend auf der rechten Seite abgebildet sehen. In dem Listenfeld finden Sie einige fertige Voreinstellungen, auf die Sie zurückgreifen können.



Aufrufen des 3D-Effekts Designer-3D 1

- 2 Das Ergebnis sieht schon sehr beeindruckend aus – allerdings ist nur ein Teil des dreidimensionalen Objekts zu erkennen, da der Rest außerhalb des sichtbaren Bereichs gerückt ist. Die Größe des Objekts muß nun geändert werden.



Das dreidimensionale Objekt nach der Auswahl des Effekts

Objekte skalieren

Da das Objekt zu groß ist, muß nun die Größe verändert werden. Es wird später nämlich immer nur der Bereich gedruckt, den das weiße Feld auf dem Arbeitsbereich kennzeichnet – der Rest ist nicht auf dem Ausdruck zu sehen.

- 1 Rufen Sie über die Standardsymbolleiste das Fenster *Schwenken/Zoomen* auf. Dort sehen Sie, daß sich einige Teile des Objekts außerhalb des roten Rahmens befinden – sie sind also nicht im Arbeitsbereich zu sehen.



Das Objekt im Fenster *Schwenken/Zoomen*

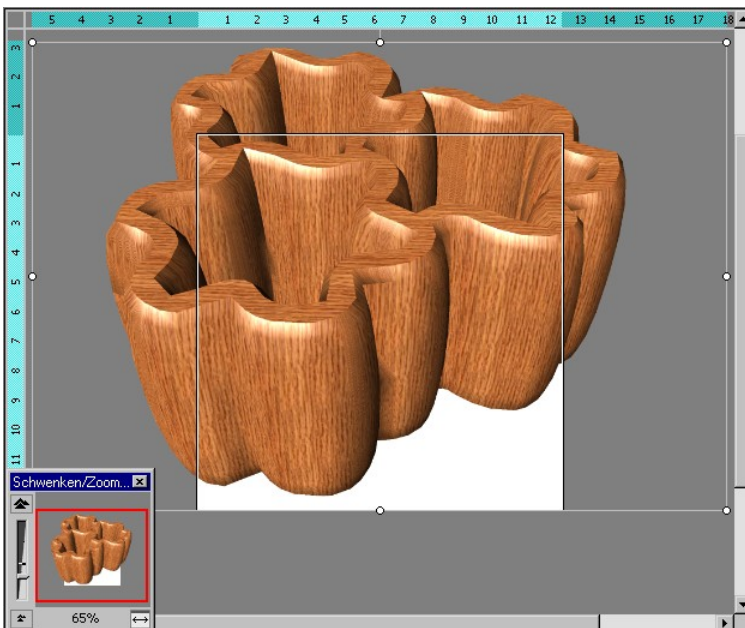
Schnellere Variante

Alternativ zum Fenster *Schwenken/Zoomen* können Sie auch einfach den neuen Wert im Zoomfeld der Standardsymbolleiste einstellen.

Auch wenn Sie dabei unter Umständen mehrere Versuche benötigen, ist dies meist der schnellere Weg, da das Hantieren mit dem Schieberegler oft mühsam ist.

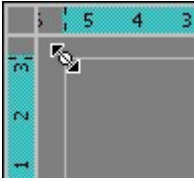
- 2 Justieren Sie über den Schieberegler die Ansichtsgröße so weit, daß die Markierungspunkte des Objekts alle zu sehen sind. Ob die Verkleinerung der Ansichtsgröße reicht, können Sie während des Verziehens des Schiebereglers am Originalbild beobachten.

Nachfolgend sehen Sie die geeignete Ansichtsgröße – die oberen Markierungspunkte sind dort nämlich vollständig zu sehen.



Anpassen der Ansichtsgröße

- 3** Halten Sie nun den Mauszeiger über den linken, oberen Markierungspunkt. Sie sehen dann einen Doppelpfeil.



Der Skalierungsmauszeiger

- 4** Drücken Sie nun die Maustaste, und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen. Halten Sie die Maustaste gedrückt. Damit das Objekt gleichmäßig an allen Seiten skaliert wird, drücken Sie zusätzlich die **[Strg]**-Taste.

Vorschau beobachten

Da während des Skalierens die neue Größe des Objekts angezeigt wird, können Sie sich gut orientieren, wann die richtige Größe erreicht ist.

Skalieren Sie das Objekt soweit, bis es auf die Seite paßt. Die Seite wird durch das weiße Feld begrenzt.

Eine mögliche Größe sehen Sie im nachfolgend gezeigten Bild.

- 5** Wenn die richtige Größe erreicht ist, können Sie die Maustaste wieder loslassen. Erst dann wird das Objekt endgültig verändert.



Skalieren des Objekts

Objekte ausrichten

Nach dem Skalieren sitzt das Objekt nicht in der Bildmitte – das wollen wir im folgenden Arbeitsschritt ändern.

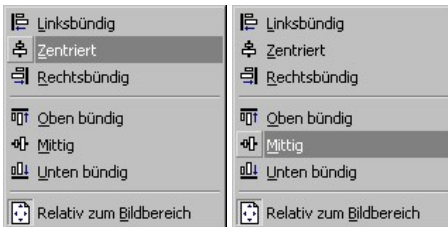
- 1** Rufen Sie die Menüfunktion *Anordnen/Ausrichten* auf. Dort finden Sie Optionen zum Ausrichten des aktuell ausgewählten Objekts. An den Symbolen erkennen Sie gut, wie die Objekte ausgerichtet werden.
- 2** In unserem Fall soll das Objekt in der Mitte des Blatts angeordnet sein – dazu sind zwei Arbeitsschritte notwendig.

Nichts aktivierbar?

Wenn Sie nur ein einziges Objekt ausgewählt haben, sollte PhotoDraw 2000 automatisch die Option *Relativ zum Bildbereich* aktivieren. Wenn nur diese Funktion aktivierbar ist, müssen Sie sie zuerst aktivieren, bevor eine andere Option ausgewählt wird.

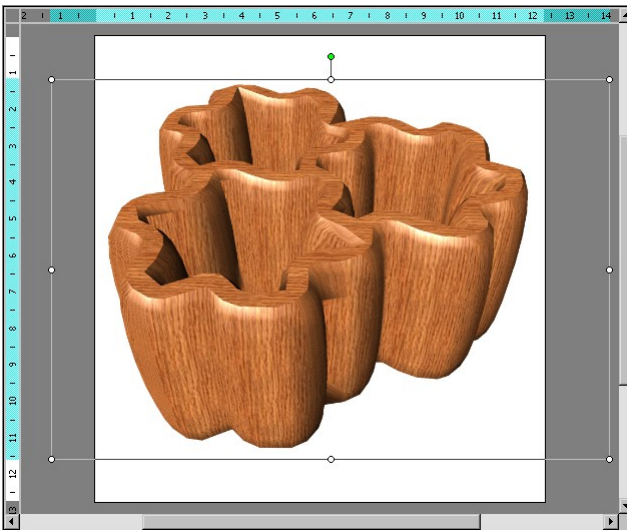
3 Mit den drei oberen Optionen legen Sie fest, wie das markierte Objekt in der Horizontalen ausgerichtet werden soll. Wählen Sie hier die Option *Zentriert*.

4 Über die drei Optionen darunter wird die vertikale Ausrichtung zur Seite festgelegt – hier sollten Sie die Option *Mittig* auswählen.



Ausrichten des markierten Objekts

5 Nach diesen beiden Schritten ist das Objekt sowohl in der Höhe als auch in der Breite zentriert zur Seite ausgerichtet. Sie sehen das Ergebnis des Ausrichtens im folgenden Bild.



Das zur Seite ausgerichtete Objekt

Optionen bei 3D-Objekten verändern

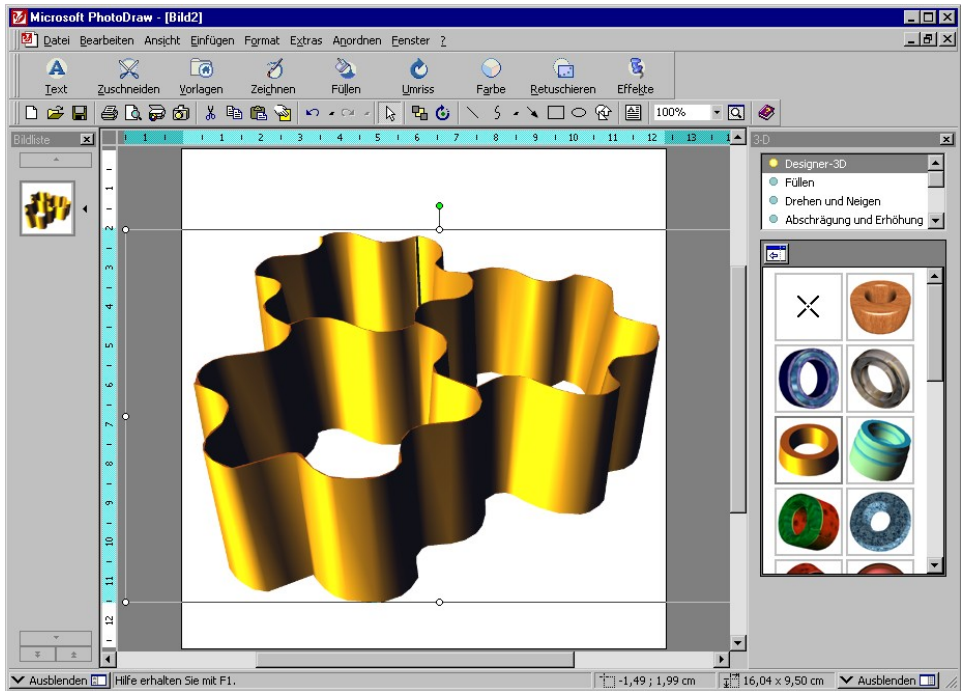
3D-Objekte sind recht komplex – das merken Sie schon an der Berechnungszeit, die PhotoDraw 2000 benötigt. Neben der Form des Objekts muß das Material der Oberfläche, der Blickwinkel und die Lichtquelle justiert werden.

All diese Einstellungen hat PhotoDraw 2000 zunächst einmal automatisch vorgegeben – Sie können aber die vorgegebenen Werte nachträglich ändern. Wie das funktioniert, wollen wir Ihnen in den folgenden Arbeitsschritten zeigen.

Effekt entfernen

Wenn Sie den 3D-Effekt ganz entfernen wollen, klicken Sie auf den ersten Eintrag in der Effektliste – dort sehen Sie ein Kreuz-Symbol.

Wenn Sie den ausgewählten 3D-Effekt gegen einen anderen austauschen wollen, klicken Sie einfach auf das betreffende Vorschaubild. Der bestehende Effekt wird dann gegen den neuen ausgetauscht – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



Austausch des bestehenden Effekts

Teile des 3D-Objekts neu füllen

Sie können das 3D-Objekt auch neu füllen. Dabei muß nicht automatisch das gesamte Objekt neu gefüllt werden – es können auch nur Teile davon sein. Sehen wir uns die dazu notwendigen Schritte an.

- 1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste 3D zur Rubrik *Füllen* – Sie finden die Rubrik im oberen Listenfeld.
- 2 Neben der Bezeichnung *Platzierung* finden Sie drei Symbole – sie kennzeichnen die drei Elemente des 3D-Objekts, die geändert werden können.



Teile des 3D-Objekts ändern

Alles auf einmal

Sie können auch mehrere der Schaltflächen gleichzeitig markieren – dann werden mehrere Teilelemente zusammen neu gefüllt.

3 Mit der ersten Schaltfläche wird der obere Rand des dreidimensionalen Objekts neu gefüllt.

4 Die zweite Schaltfläche beeinflusst das Aussehen der Abschrägung. Diese Funktion sehen wir uns später genauer an.

5 Die letzte Schaltfläche kann genutzt werden, um den Gesamtkörper des Objekts neu zu füllen.

Die verschiedenen Füllungsmöglichkeiten

Im Listenfeld unter diesen Schaltflächen können Sie die Art der Füllung einstellen – PhotoDraw 2000 bietet hier fünf verschiedene Möglichkeiten an, die wir Ihnen nun kurz vorstellen wollen. Die erste Variante können wir uns sparen – damit wird eine einfache, einfarbige Fläche erzeugt.



Interessanter ist da schon die zweite Option – *Struktur*.

Dabei werden kleine Fotos verwendet, die verschiedene Oberflächen zeigen – zum Beispiel eine Holzstruktur oder eine Marmoroberfläche.

Anwenden einer Strukturfüllung

Wir wollen nun unser Beispielobjekt mit einer Strukturfüllung versehen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1** Markieren Sie zunächst die mittlere Schaltfläche, damit die Abschrägung verändert wird – die beiden anderen Schaltflächen müssen dabei deaktiviert sein.
- 2** Wechseln Sie über das Listenfeld zur Füllungsoption *Struktur*.
- 3** Danach sehen Sie die folgende Bearbeitungsleiste. Bis alle Vorschaubilder eingelesen sind, vergeht ein Moment – da hilft nichts, außer: Warten.

Eigene Bilder verwenden

PhotoDraw 2000 liest alle Bilder ein, die sich im Verzeichnis *PhotoDraw\content\textures* befinden. Wenn Sie ein eigenes Bild benutzen wollen, kopieren Sie es einfach in dieses Verzeichnis.

Beim nächsten Aufruf der Option *Füllen* finden Sie es dann in der Liste wieder und können es dann wie alle anderen Strukturen zum Füllen verwenden.



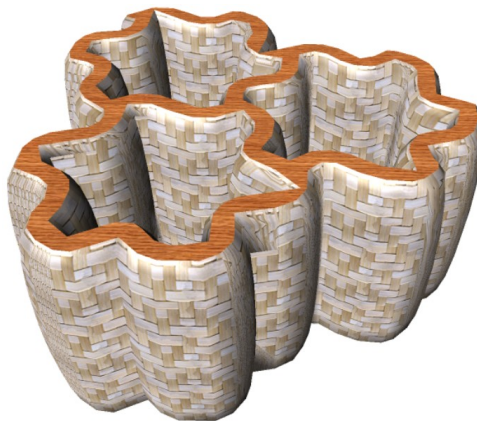
Die Bearbeitungsleiste Strukturen

- 4** Wählen Sie eine der Strukturen durch Anklicken aus. Wir haben uns die Struktur *Gewebe.BMP* ausgesucht.

Damit entsteht das folgende, interessante Ergebnis. Die Außenfläche der Abschrägung ist nun mit einer anderen Textur belegt – die obere Kante ist dagegen in der alten Fassung geblieben.

Abschrägung oder Gesamtkörper?

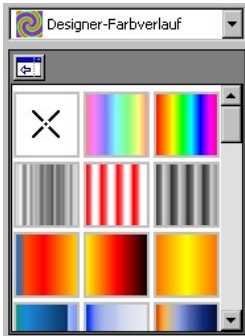
Sie wundern sich, daß wir die Abschrägung eingestellt haben, und nicht das letzte Symbol für den Gesamtkörper? Das liegt daran, daß bei dem von uns ausgesuchten 3D-Modell eine sehr tiefe Abschrägung vorhanden ist, durch die die Tiefe des Körpers entsteht.



Das Ergebnis der neuen Struktur

Füllen mit einem Verlauf

Die nächste Füllungsoption bietet gestaltete Verläufe an – den sogenannten *Designer-Farbverlauf*.



1 Die Anwendung entspricht dem zuvor gezeigten Verfahren. Im Listenfeld werden viele vorgefertigte Verläufe angeboten – suchen Sie sich hier einen passenden Verlauf aus.

2 Im Feld *Form* können Sie anschließend auswählen, wie der Verlauf angeordnet werden soll. Kleine Symbole zeigen auch hier an, wie die Wirkung ausfällt.

Es stehen insgesamt vierzehn verschiedene Typen zur Verfügung. Für einen Versuch haben wir uns die kegelförmige Form ausgesucht, die Sie über das drittletzte Vorschaubild erreichen.

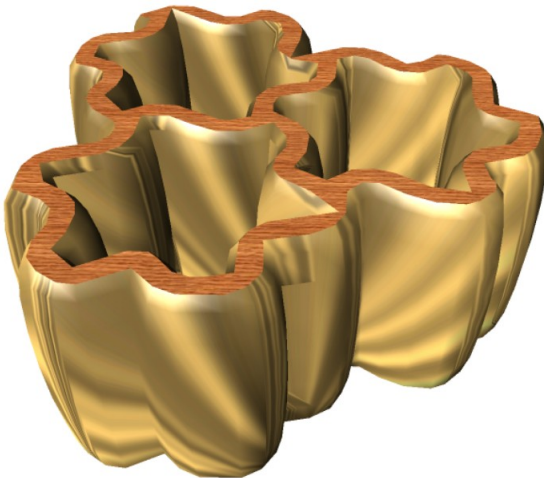


Die verfügbaren Verlaufstypen

Die Eintragsbezeichnungen ermitteln

Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einen Eintrag verweilen, wird die Bezeichnung des Eintrags angezeigt. Bei den Strukturen ist das der Dateiname, bei den Verläufen eine fortlaufende Nummer.

3 Mit dieser Variante entsteht das folgende Ergebnis – als Verlauf haben wir aus dem Listenfeld den Eintrag *Designer-Farbverlauf 16* ausgesucht.



Ein kegelförmiges Verlaufsmuster

Eine Nummer einfacher: Der Zweifarbige Farbverlauf

Mit der nächsten Füllungsoption erreichen Sie ein ähnliches Ergebnis. Allerdings wird hier der Verlauf nicht – wie beim vorherigen Beispiel – aus vielen unterschiedlichen Farben gebildet, sondern lediglich aus zwei Farben, die Sie frei definieren können. Das Optionsfeld sieht deshalb etwas anders aus:



Die Optionen des Zweifarbigen Farbverlaufs

Die beiden großen Farbfelder zeigen die Farben an, zwischen denen ein Verlauf gebildet wird. Die Option Form entspricht der zuvor gezeigten. Wählen Sie hier die gewünschte Verlaufsform auf die geschilderte Art aus.

Aus Bildern werden Füllungen

Die letzte Option zum Füllen ähnelt der Struktur-Option. Auch hier werden Bilder verwendet. Der Unterschied besteht darin, daß diese Bilder nicht zum nahtlosen Kacheln vorbereitet sind.

Bilder finden

Die Bilder dieser Füllungsart finden Sie im PhotoDraw 2000-Verzeichnis \Content\Pictfill. Sie sind im PhotoDraw 2000-Dateiformat MIX gespeichert.

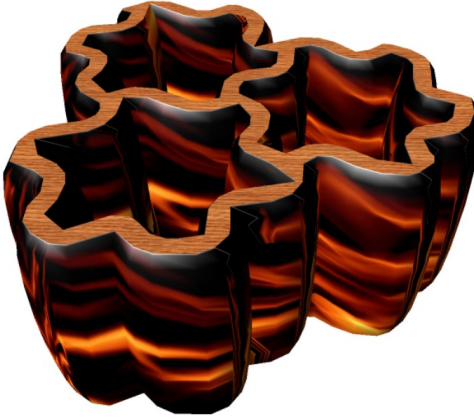
Die Bilder, die von PhotoDraw 2000 mitgeliefert werden, sehen Sie in der Liste. Wählen Sie eines der Bilder aus, um das 3D-Objekt damit zu belegen.

Über die Schaltfläche *Durchsuchen* können Sie jedes beliebige Bild öffnen, dessen Format PhotoDraw 2000 erkennt.



Die Bilder zum Füllen von Objekten

Im folgenden Bild sehen Sie ein mögliches Ergebnis. Hier haben wir das Bild *Flammen* zum Füllen verwendet. Da dieses Bild insgesamt recht dunkel ist, fällt nicht auf, daß es zum Kacheln eigentlich nicht geeignet ist.



Der Körper ist mit einem Bild belegt

Einfärben von Strukturen und Bildfüllungen

Bei Strukturen und Fotos haben Sie eine zusätzliche Option: Sie können die Farbe der Füllung nämlich über die Funktion *Farbe* verändern. Stellen Sie dort die gewünschte Farbe über das Pfeil-Optionsfeld ein.

Keine Rücknahme möglich

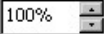
Vorsicht, wenn Sie diese Funktion einsetzen! Sie können das Einfärben des Objekts später nämlich nicht mehr zurücknehmen. Falls Ihnen die neue Farbe nicht mehr gefällt, muß die Füllung neu zugewiesen werden.

Farbe:  

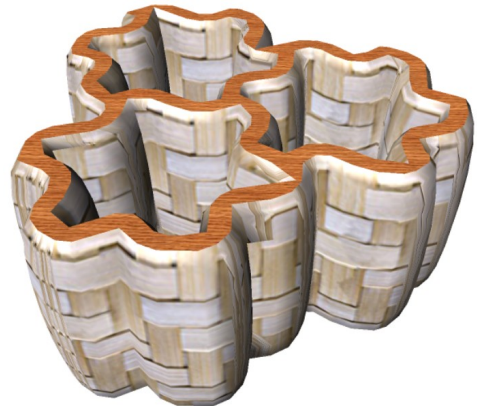
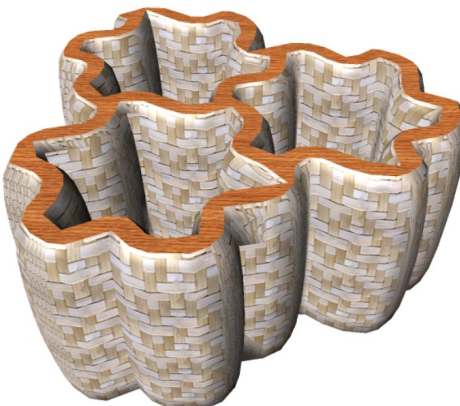
Einfärben von Struktur- und Bildfüllungen

Beim Einfärben entsteht ein monochromes Bild. Das Ergebnis sieht dann wie ein eingefärbtes Schwarzweißbild aus. Sie kennen das vielleicht von älteren Schwarzweißbildern, die einen bräunlichen Farbstich zeigen.

Skalieren von Füllungen

Skalieren:  100%

Außerdem können Sie bei Struktur- und Bildfüllungen die Größe der Bilder verändern – dazu dient die Option *Skalieren*. Nachfolgend sehen Sie rechts eine vergrößerte Variante, links die zuvor gezeigte Strukturfüllung – der Unterschied ist gut zu erkennen.

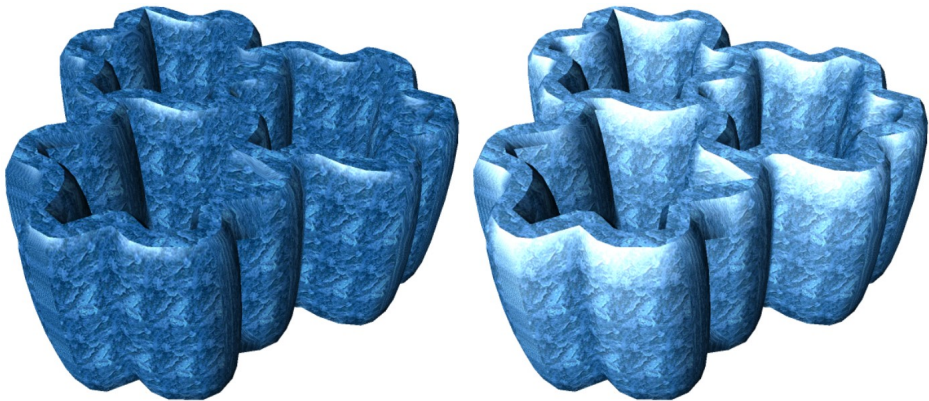


Matte oder glänzende Objekte? Der Glanz-Wert

Den *Glanz*-Wert finden Sie bei allen Füllungsvarianten. Sehen wir uns an, was eine Änderung dieses Werts bewirkt.

Um Räumlichkeit zu erzeugen, sind Licht und Schatten notwendig. An den Kanten sind deshalb helle Lichtkanten zu erkennen. Diese hellen Bereiche können Sie durch Ändern des *Glanz*-Werts verändern. Je höher der Wert ist, um so größer werden die hellen Bereiche.

Der Standardwert ist 80 – ein solches Ergebnis sehen Sie nachfolgend links. Im folgenden rechten Bild haben wir den Wert auf 95 erhöht – das Ergebnis sieht damit allerdings nicht mehr so realistisch aus, da das Objekt nun sehr stark „strahlt“. Deshalb sollten Sie mit Wertänderungen sehr behutsam umgehen.



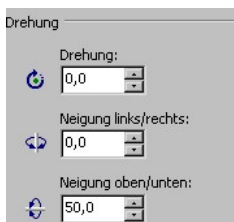
Erhöhen des Glanz-Werts im rechten Bild

Unterschiedliche Werte

Der *Glanz*-Wert kann für die verschiedenen 3D-Elemente – wie Abschrägung oder Gesamtkörper – unterschiedliche Werte aufweisen.

Je niedriger der Wert eingestellt ist, um so stumpfer wirkt das Objekt – je höher der Wert, um so glänzender ist es.

Ein anderer Blickwinkel



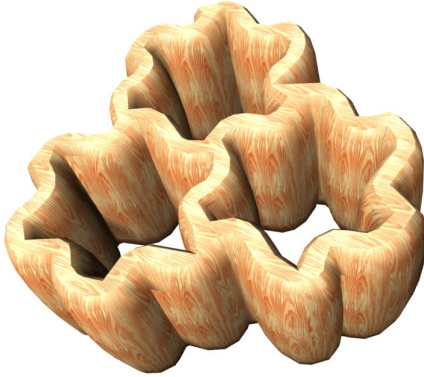
Da 3D-Objekte räumlich sind, können Sie diese auch aus einem anderen Blickwinkel betrachten.

Diese Einstellungen werden über die Rubrik *Drehen und Neigen* vorgenommen. Die Wertänderung erfolgt über drei Eingabefelder – das ist etwas gewöhnungsbedürftig.

Das danebenstehende Symbol zeigt an, in welche Richtung das Objekt gedreht wird.

Unsere Wertänderungen sehen Sie in der Abbildung. Wir haben die Werte so eingestellt, daß das Objekt nun mehr von oben betrachtet wird. Das Ergebnis zeigt die folgende Abbildung.

Damit es nicht langweilig wird, haben wir das Objekt mit einer neuen Texturfüllung versehen.



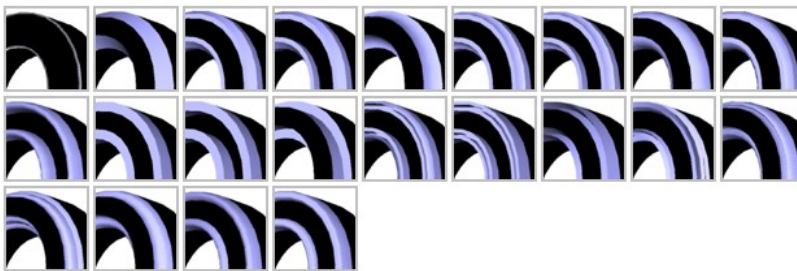
Ein anderer Blickwinkel

Abschrägungen anpassen

Über ein Element der 3D-Objekte haben wir noch nichts Konkretes geschrieben: Die Tiefe des Körpers. Bei unserem Beispiel nimmt nämlich die Abschrägung die gesamte Tiefe des Körpers ein.

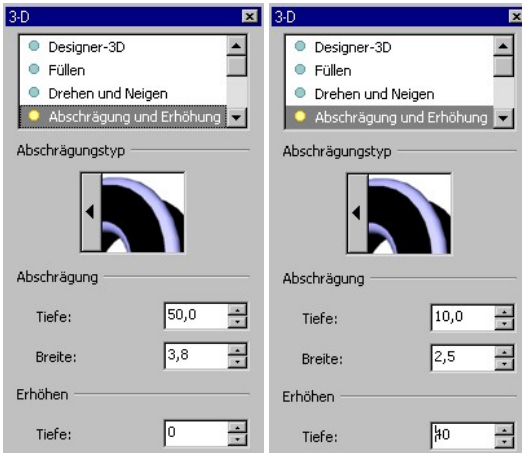
Dies wird ersichtlich, wenn Sie in die Rubrik *Abschrägung und Erhöhung* wechseln – dort ist nämlich unter dem Wert *Erhöhen/Tiefe* eine „0“ eingetragen. Der Körper hat also keine Tiefe.

Dafür ist der zweite *Tiefe*-Wert in der Rubrik *Abschrägung* sehr hoch. Dieser Wert legt fest, wie groß die Abschrägung ist. An der Oberseite des 3D-Objekts braucht der Rand nicht einfach gerade „abgeschnitten“ zu wirken – er kann verschiedene Formen haben, die Sie über das Listenfeld auswählen können. Durch diese Formen kann die Kante wesentlich interessanter gestaltet werden. Unter den Formen sind auch sehr komplexe, wie Sie in der folgenden Abbildung sehen.



Die Abschrägungsformen

Probieren wir an unserem Beispielobjekt aus, wie sich Änderungen an den Werten auswirken. Dabei belassen wir zunächst die vorgegebene Abschrägungsart. Nachfolgend sehen Sie links die Ausgangswerte – rechts die geänderten. Wir haben die *Abschrägungs*-Tiefe deutlich reduziert – dafür aber die Körpertiefe erhöht.

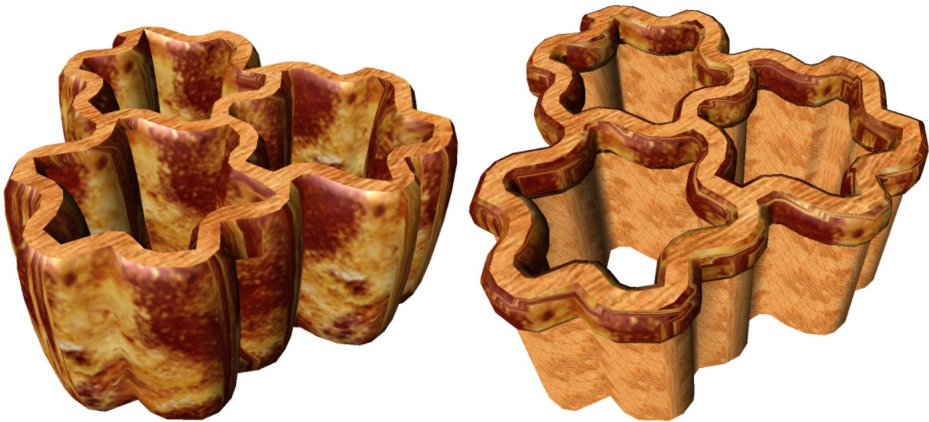


Ändern der Abschrägungswerte

Die Unterseite bleibt glatt

An der unteren Seite des Objekts können Sie keine Abschrägung anbringen – von dieser Seite sehen Sie aber sowieso nicht viel, deshalb ist das zu verschmerzen.

Zu den zuvor gezeigten Werten gehören die beiden folgenden Ergebnisse. Sie erkennen nun in der rechten Abbildung gut, wie sich die Abschrägung auswirkt – dort ist nämlich auch der Körper zu sehen.



Ändern der Abschrägungswerte

Um die neu entstandene Körpertiefe jetzt zu füllen, müssen Sie übrigens in der Füllungs-rubrik die dritte Schaltfläche einschalten. In der rechten Abbildung erkennen Sie auch gut die drei Elemente, die unterschiedlich gefüllt werden können: Der obere Rand, die Abschrägung und die Tiefe des Objekts.

Erneutes Einmitten

Nach dem Ändern der Werte ist ein erneutes Skalieren des Objekts notwendig, damit das Dokument ausgefüllt ist.

Außerdem muß es zur Seitenmitte neu ausgerichtet werden.

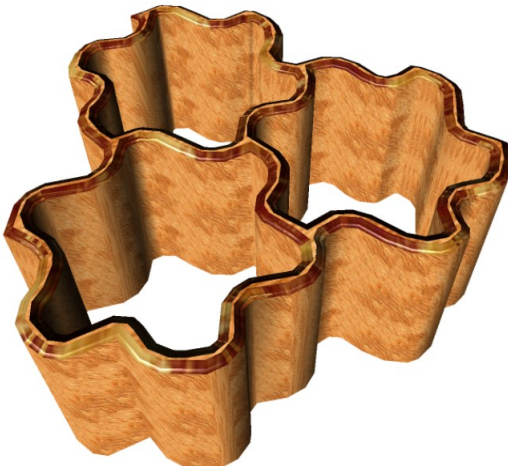
Andere Abschrägungstypen verwenden

Die bisher verwendete Abschrägung erweiterte das Objekt nach außen – der Rand wurde also größer. Es geht aber auch anders. Unter den vielen Abschrägungsmustern sind auch einige, bei denen die Kante nach innen verformt wird. Versuchen Sie doch zum Beispiel einmal die folgenden Werte:



Andere Abschrägungswerte

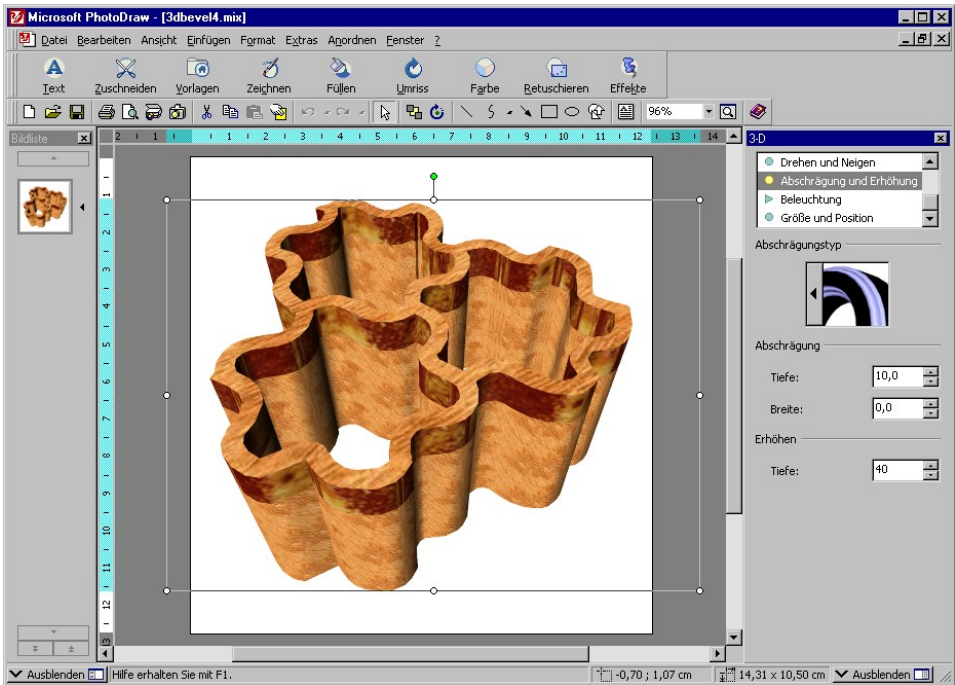
Damit erhalten Sie das folgende Ergebnis – in diesem Fall ist die obere Kante schmaler geworden. Der dreidimensionale Block sieht nun nicht mehr so wuchtig aus wie in den zuvor gezeigten Beispielen.



Eine andere Abschrägungsvariante

Um einen andersfarbigen Rand zu erzeugen, können Sie eine Abwandlung verwenden: Stellen Sie dazu den Wert *Breite* auf Null. Der Wert *Tiefe* legt dann fest, wie breit der andersfarbige Rand sein soll. Voraussetzung ist dafür natürlich, daß Sie über die mittlere Schaltfläche der Füllungsoptionen eine abweichende Füllung eingestellt haben – sonst ist kein Unterschied zu sehen.

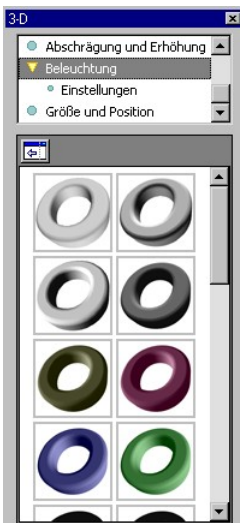
Die verwendeten Einstellungen des folgenden Ergebnisses sehen Sie in der Bearbeitungsleiste.



Ein andersfarbiger Rand

Licht an! Lichtparameter verändern

Ein dreidimensionaler Eindruck kann nur entstehen, wenn es Licht gibt. Nur durch den Lichteinfall können Licht und Schatten entstehen. Deshalb finden Sie in der Rubrik *Beleuchtung* Parameter, um die Art der Lichtquelle zu ändern.



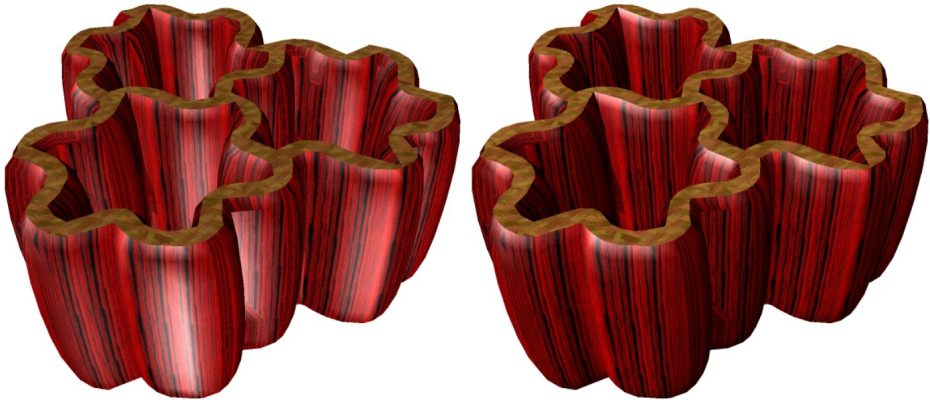
Dabei haben Sie zwei Auswahlmethoden zur Verfügung, die wir Ihnen an dieser Stelle nur kurz vorstellen wollen.

In der Hauptkategorie finden Sie jede Menge Vorschaubilder, an Hand derer Sie eine Beleuchtungsart auswählen können. Dabei gibt es neutrale oder farbige Varianten.

Diejenigen Vorschaubilder, die farbige Motive zeigen, arbeiten mit farbigen Lichtquellen, da nämlich immer von einem neutralen, weißen Objekt ausgegangen wird.

Außerdem finden Sie dort Varianten, bei denen das Licht von unterschiedlichen Seiten kommt. So kann das Objekt zum Beispiel von vorn oder von hinten angeleuchtet werden.

In den beiden folgenden Bildern haben wir zwei unterschiedliche Varianten für das Beispielobjekt ausgewählt – Sie sehen, wie unterschiedlich die Wirkung ausfallen kann.



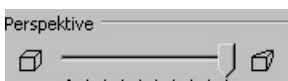
Die Beleuchtungsvarianten Beleuchtung 21 (links) und Beleuchtung 24 (rechts)



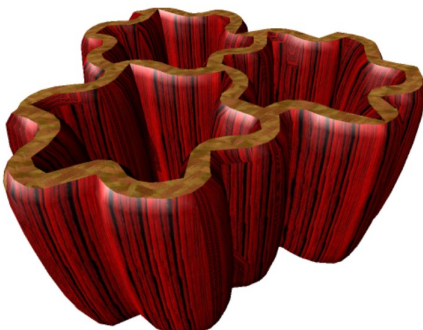
In der zweiten Kategorie – *Einstellungen* – können Sie die Beleuchtungsparameter ganz gezielt verstellen. Dazu können Sie neben dem allgemeinen Umgebungslicht drei Lampen platzieren, um die Objekte anzuleuchten.

Jede der Lampen kann eine andere Farbe haben, die Sie, wie bereits beschrieben, verändern können. Außerdem lassen sich die Lampen über die Eingabefelder drehen und neigen.

Die passende Perspektive einstellen



In den Einstellungen finden Sie am Ende einen Schieberegler, mit dem Sie die perspektivische Darstellung des Objekts verändern können.



Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts schieben, um so stärker ist die perspektivische Verzerrung. Im nebenstehenden Bild sehen Sie die stärkstmögliche Verzerrung.

Wie ein Objektiv

Vielleicht kennen Sie die Wirkung aus der Fotografie: Wenn Sie ein Weitwinkelobjektiv verwenden, entsteht eine deutlich kräftigere Verzerrung als bei einem Teleobjektiv.

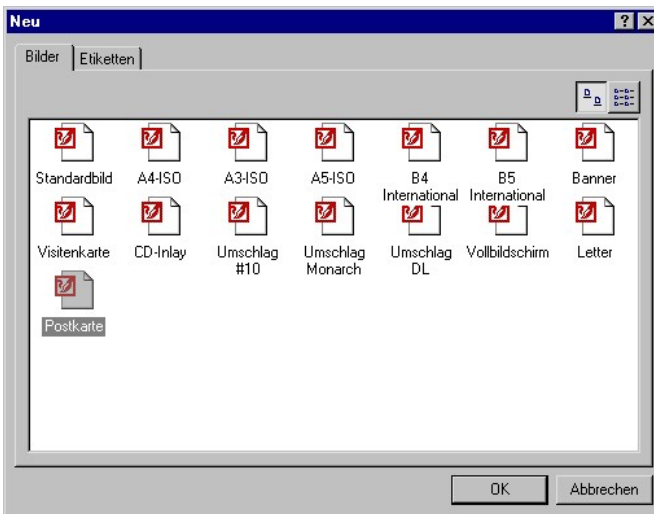
Cliparts aus der Clipart-Galerie verfremden

Bei unserem zweiten Beispiel geht es nicht mehr dreidimensional zu – hier wollen wir Ihnen eine ganz andere Art der Verfremdung vorstellen. PhotoDraw 2000 bietet nämlich interessante Möglichkeiten, um Bilder zu verzerren. Sehen wir uns an, welche Arbeitsschritte dazu notwendig sind.

Ein neues Dokument erstellen

Für unser Beispiel wollen wir eine Clipart in ein leeres Dokument einfügen. Dazu benötigen wir natürlich erst einmal ein leeres Dokument. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu* auf oder erstellen Sie über die Tastenkombination **(Strg)+N** ein Dokument nach den Standardvorgaben, die Sie über *Datei/Bild-Setup* ändern können.
- 2 Beim Aufruf der Menüfunktion wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier finden Sie – auf zwei verschiedenen Registerkarten – verschiedene Vorgabemaße von Standardformaten. Wir wählen hier die Option *Postkarte*.

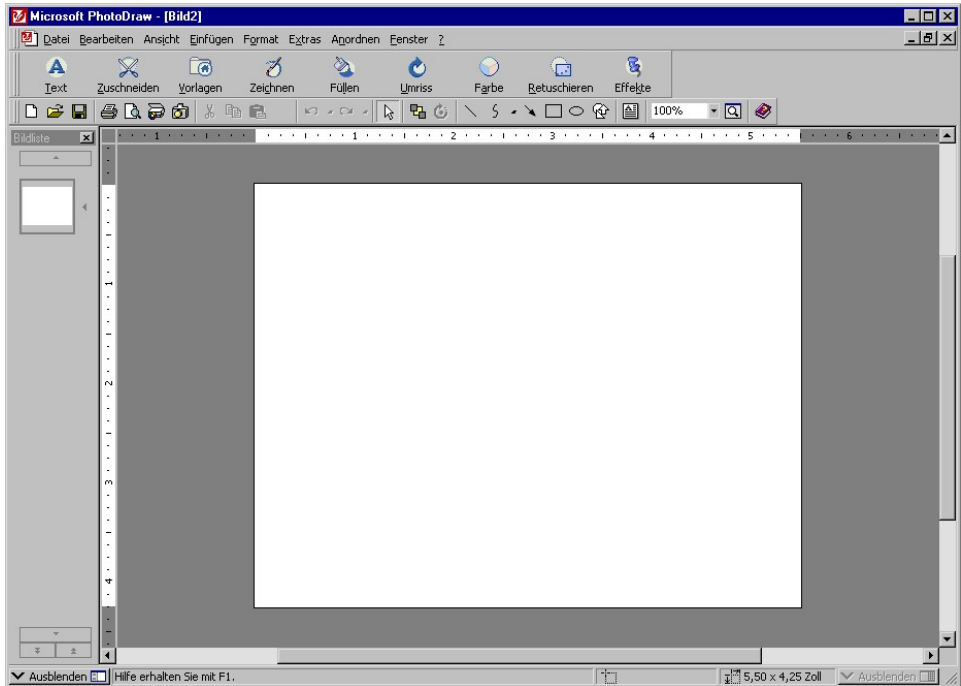


Auswahl des geeigneten Bildformats

Maße später ändern

Sie können das eingestellte Maß nachträglich ändern – verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Bild-Setup*.

- 3 Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche wird das leere Dokument mit den ausgewählten Maßen erstellt.
- 4 Die Darstellungsgröße wird dabei automatisch so eingestellt, daß Sie das Dokument vollständig sehen. Sie sehen die Ausgangssituation in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Das neue Dokument

Bilder aus der Clipart-Galerie übernehmen

Das neue, leere Dokument ist noch nicht sonderlich attraktiv – das wollen wir nun ändern.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Einfügen/ClipArt* auf.
- 2 Damit wird die Clipart-Galerie geöffnet. Dieses getrennte Programm können Sie auch aus den anderen Anwendungen des Office 2000-Pakets aufrufen – vielleicht kennen Sie diese Funktion ja bereits.



Die Clipart-Galerie

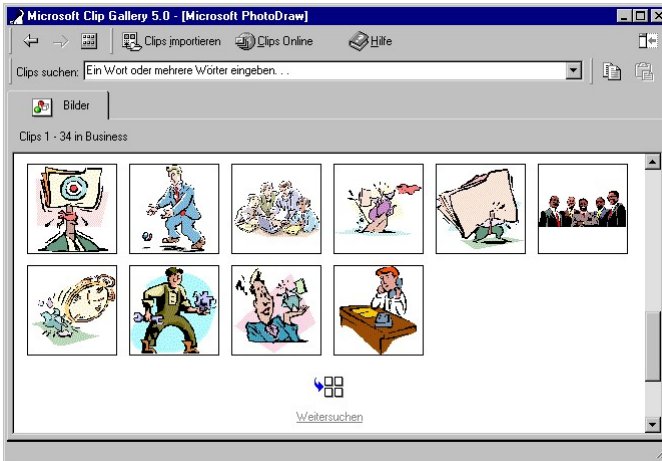
Keine Clipart-Galerie vorhanden

Um auf die Clipart-Galerie zugreifen zu können, müssen Sie die entsprechende Option bei der Installation markiert haben. Bei der Standardinstallation ist die Clipart-Galerie verfügbar.

aufrufen.

3 Im zuvor gezeigten Dialogfeld finden Sie die verfügbaren Kategorien.

4 Mit einem Klick auf eine der Kategorien werden die verfügbaren Motive angezeigt. Stehen zu dem Thema noch mehr Motive zur Verfügung, können Sie am Ende der Liste den Eintrag *Weitersuchen*



Die verfügbaren Motive

5 Haben Sie ein passendes Motiv gefunden, klicken Sie darauf. Dann erscheint ein kleines Menü.



6 Mit der ersten Option laden Sie das Motiv in das leere Dokument, mit der zweiten Option können Sie das Motiv in einer vergrößerten Ansicht genauer betrachten.

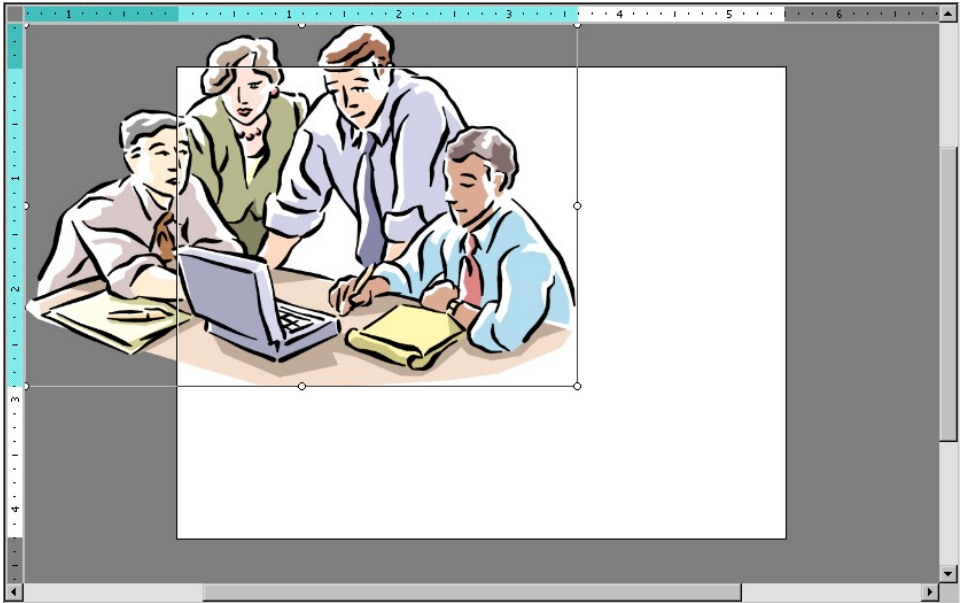
Noch mehr Clipart-Motive

Wenn Ihnen die mitgelieferten Clipart-Motive nicht ausreichen, können Sie weitere Motive über das Internet laden. Verwenden Sie dazu das Symbol *Clips Online* aus der Symbolleiste.

Klicken Sie also auf das erste Symbol, damit das Motiv in das Dokument eingefügt wird – es wird zunächst automatisch in der linken oberen Ecke des Dokuments platziert.

7 Gegebenenfalls müssen Sie das Bild nun skalieren – verwenden Sie dazu die Eckmarkierungspunkte.

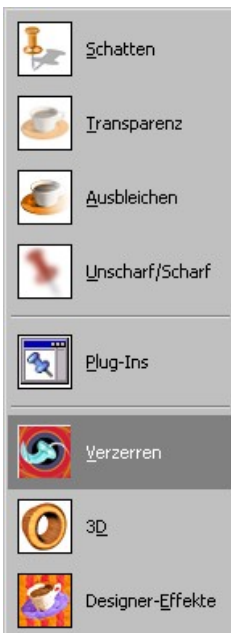
Das fertig skalierte Motiv sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Die importierte Vorlage wird in der oberen, linken Ecke platziert

- 8** Richten Sie abschließend das Motiv mit den Funktionen des Menüs *Anordnen/Ausrichten* mittig zur Seite aus – das kennen Sie ja schon aus dem ersten Beispiel in diesem Kapitel.

Mit dem Verzerrungseffekt arbeiten

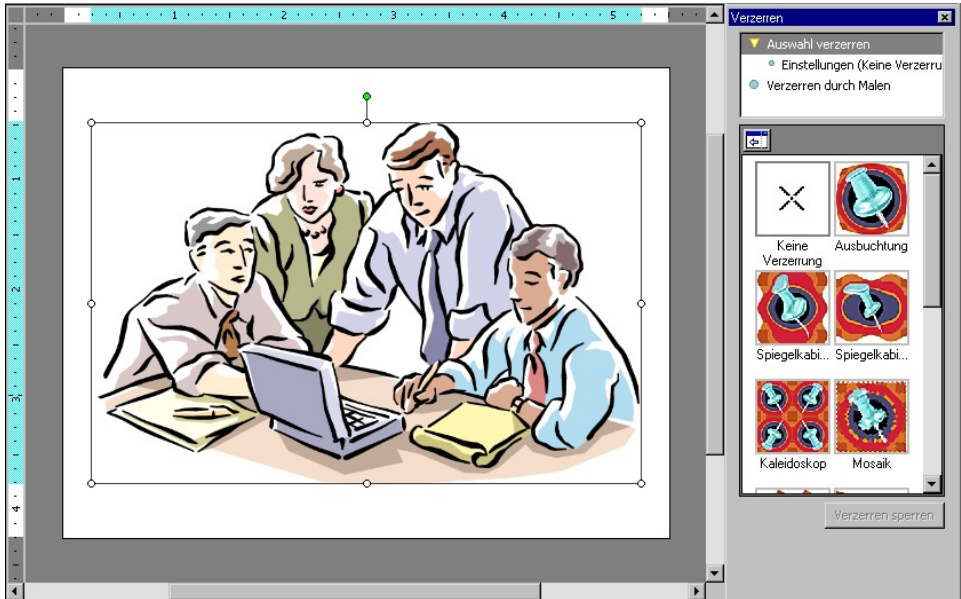


Nun, da das Clipart-Motiv importiert ist, wollen wir es verfremden.

Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Verzerren* auf.

Damit öffnen Sie eine Bearbeitungsleiste auf der rechten Seite der Arbeitsfläche, in der alle verfügbaren Verzerrungsfilter aufgeführt sind.

Diese Ausgangssituation zeigt die folgende Abbildung.



Das Bild vor dem Anwenden eines Verzerrungseffekts



Wählen Sie zunächst den Effekt aus, den Sie anwenden wollen – für unser Beispiel haben wir uns den Effekt *Stern 2* ausgesucht. An den Vorschaubildern können Sie schon grob erkennen, wie sich der Effekt auswirkt.

Besserer Überblick

Wie bei allen Auflistungsfeldern können Sie auch hier die Liste aufklappen, wenn Sie auf die Schaltfläche in der Kopfleiste klicken.

Sie müssen den Effekt nicht ein-

fach mit den vorgegebenen Werten übernehmen – wenn Sie in die Rubrik *Einstellungen* wechseln, können Sie die Werte ändern.

Die Optionen für unseren Beispielleffekt sehen Sie nebenstehend. Wir haben den Effekt durch einen niedrigeren *Menge*-Wert etwas abgeschwächt.

Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild.

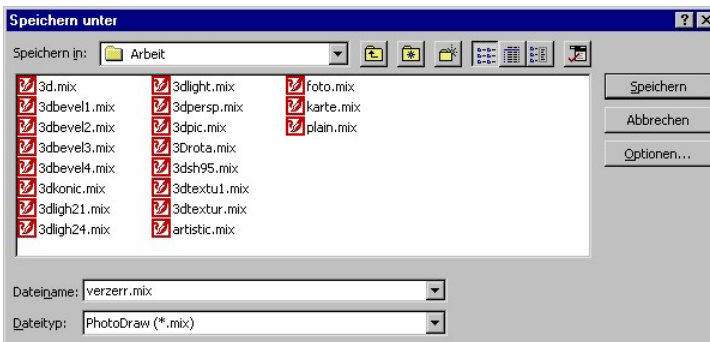


Das Ergebnis

Bilder im richtigen Format speichern

Nach dem Einstellen des Effekts wollen wir keine weiteren Änderungen durchführen – deshalb kann das Bild nun gespeichert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf.

Im Listenfeld *Dateityp* wird eingestellt, in welchem Dateiformat die Vorlage gesichert wird. PhotoDraw 2000 schlägt Ihnen hier das PhotoDraw 2000-eigene Dateiformat MIX vor.



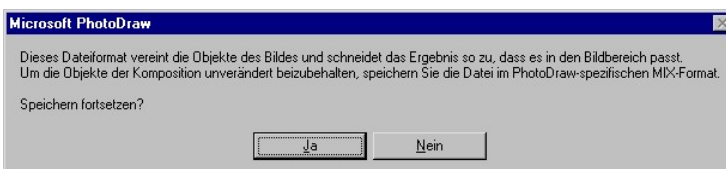
Speichern im PhotoDraw 2000-eigenen Dateiformat

Das richtige Dateiformat

Nur im MIX-Dateiformat bleiben alle Objekteigenschaften erhalten, so daß Sie später noch Änderungen vornehmen können. Deshalb sollten Sie dieses Dateiformat auch verwenden.

Speichern Sie das Bild dagegen in einem anderen Format – zum Beispiel BMP – werden Sie mit einem Hinweisschild auf die Beschränkungen hingewiesen.

Die Objekte werden dann mit dem Hintergrund verschmolzen, so daß eine spätere Veränderung nicht mehr möglich ist.



Bilder malen mit PhotoDraw 2000

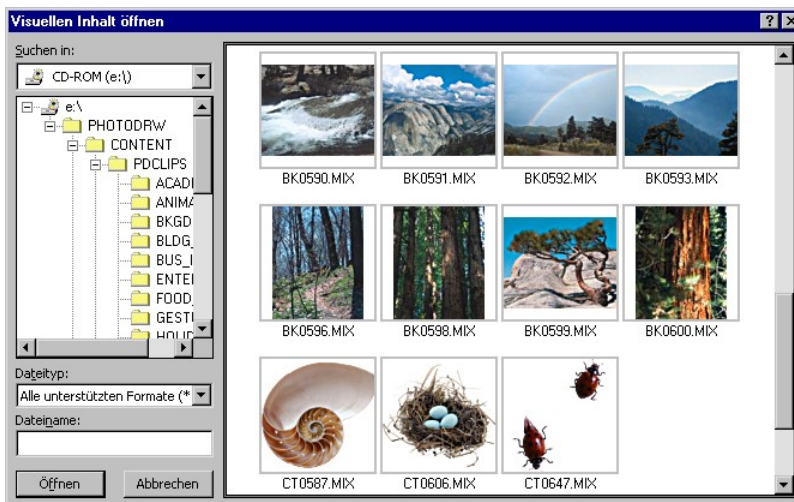
Können Sie malen? Nein?

In unserem letzten Beispiel zeigen wir Ihnen, wie Sie mit PhotoDraw 2000 Bilder malen können. PhotoDraw 2000 stellt viele Effekte zur Verfügung, um aus Bildern wahre Kunstwerke zu machen.

Visuellen Inhalt öffnen

Zunächst benötigen wir einmal ein Foto. Auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD finden Sie viele Bilder. Um die Bilder bequem auswählen zu können, wollen wir die Funktion *Datei/Visuellen Inhalt öffnen* verwenden, die auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(O)** aufgerufen werden kann.

- 1** Wechseln Sie im ersten Listenfeld auf der linken Seite des Dialogfelds zum Laufwerk, in dem sich die zweite PhotoDraw 2000-CD befindet.
- 2** Wechseln Sie nun im Feld darunter in den Ordner *Content/Pdclips*.
- 3** Dort sind – thematisch geordnet – die Bilder in unterschiedlichen Ordnern untergebracht. Am Namen erkennen Sie schon, was für Bilder sich im jeweiligen Ordner befinden.
- 4** Da wir ein Landschaftsbild verwenden wollen, wechseln Sie in den Ordner *Nature*. Wir haben uns dort das Motiv *BK0599* ausgesucht.



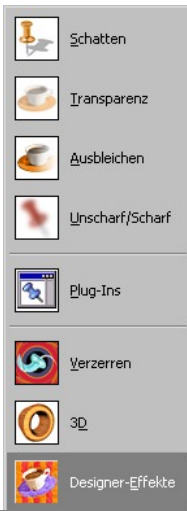
Laden von Bildern

Alle unterstützten Formate anzeigen

Achten Sie darauf, daß im Listenfeld *Dateityp* die Option *Alle unterstützten Formate* angezeigt ist. Dann werden alle Bilder angezeigt, deren Formate PhotoDraw 2000 lesen kann.

5 Öffnen Sie das Bild mit einem Doppelklick auf das Vorschaubild.

6 Danach wird das Bild im Arbeitsbereich geöffnet.



Rufen Sie nun aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Designer-Effekte* auf.

In der Bearbeitungsleiste finden Sie dann eine sehr große Anzahl Effekte, mit denen Sie das Bild auf sehr unterschiedliche Art und Weise verfremden können.

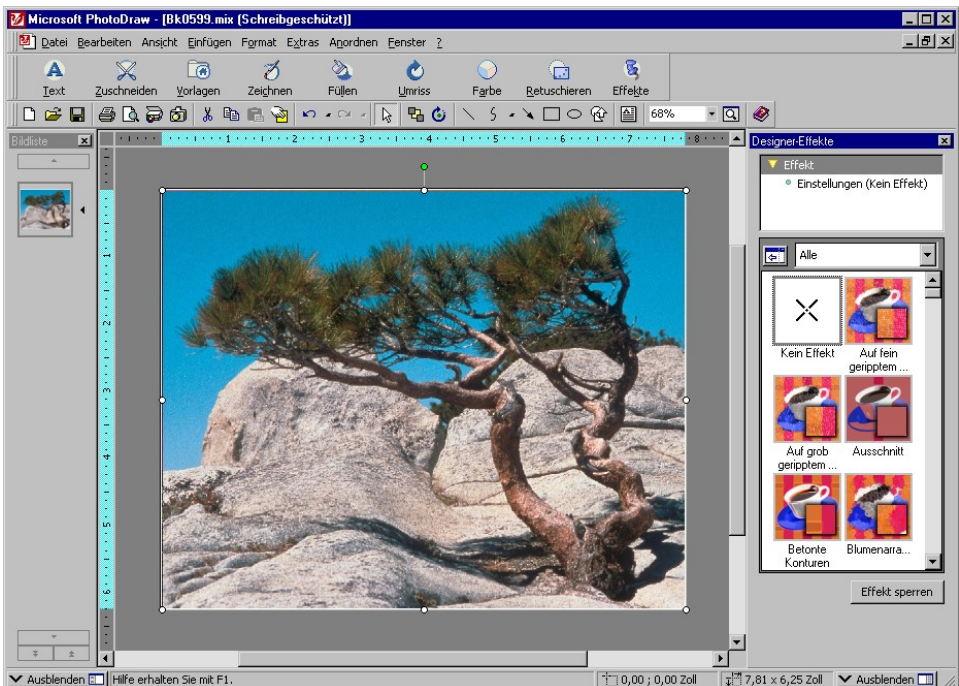
So gibt es dort zum Beispiel Effekte, mit denen Sie schwarzweiße Zeichnungen erzeugen können. Es gibt farbige Effekte und Effekte, mit denen die Bilder stark entstellt werden.

Klappen Sie die Liste mit der Schaltfläche über den Einträgen auf, und blättern Sie ein bißchen, um die Möglichkeiten kennenzulernen. Am Vorschaubild können Sie in etwa erkennen, was der Effekt bewirkt.

In jedem Vorschaubild ist ein kleines Feld untergebracht, in dem der Effekt in der Originalgröße angezeigt wird.

Lange Wartezeiten

Das Berechnen der Effekte kann – je nach verwendetem Rechner – ein ganze Weile dauern.



Das zu bearbeitende Bild ist geöffnet

Für einen Versuch haben wir uns die Option *Detailliert, farbig* ausgesucht. Bereits mit der Standardeinstellung entsteht ein sehr interessantes Ergebnis, das Sie nachfolgend abgebildet sehen.

Das Ergebnis sieht so aus, als hätten Sie es mit einem Pinsel gemalt.

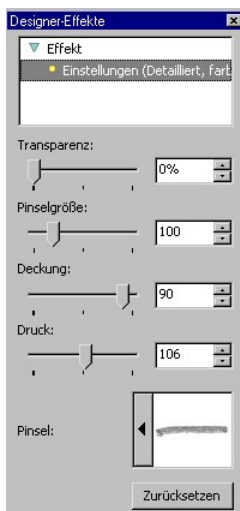


Der Effekt *Detailliert, farbig*

Auswahl einer anderen Pinselspitze

Für die Designer-Effekte gibt es ebenfalls verschiedene Optionen, die geändert werden können. Je nach Art des Effekts sind unterschiedliche Optionen verfügbar.

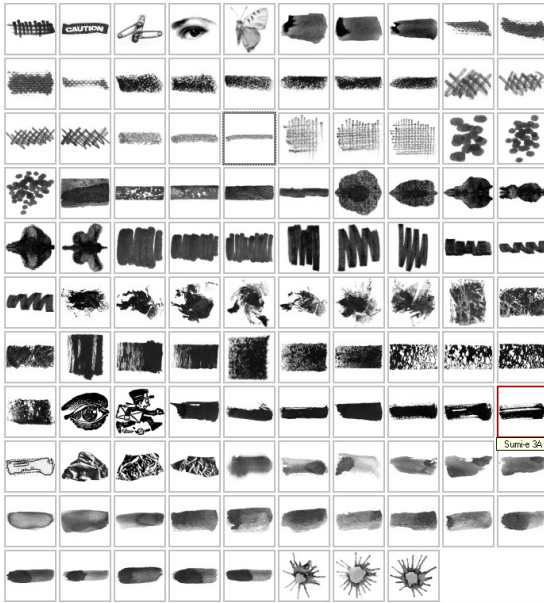
- 1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Einstellungen*. Dort finden Sie die Optionen zum Anpassen des jeweiligen Effekts.



Optionen zum Ändern der Effektwirkung

- 2 Wir wollen hier nur einen anderen Pinsel verwenden – die anderen Einstellungen sollen unverändert bleiben.
- 3 Klicken Sie dazu auf den Pfeil neben dem Pinsel-Vorschaufeld. Damit wird ein Katalog geöffnet, in dem Sie eine große Anzahl verschiedener Pinsel finden. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Feld halten, wird die Bezeichnung des Pinsels angezeigt.

- 4** Wir haben uns den Pinsel mit der Bezeichnung *Sumi-e 3A* ausgesucht. Sie sehen das im folgenden Bild.



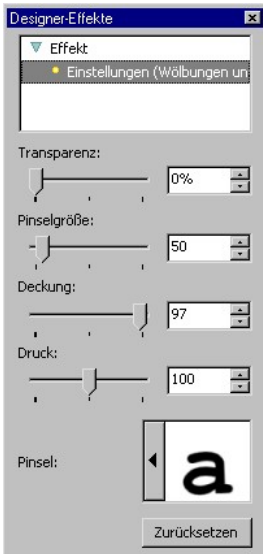
Die verfügbaren Pinsel im Katalog

Damit entsteht das folgende Endergebnis – der Pinselstrich ist nun deutlicher zu sehen, da der neu ausgewählte Pinsel kräftiger ist.



Das Endergebnis

Die große Effektanzahl verführt zum Experimentieren. Probieren Sie doch einmal verschiedene Effekte aus, um Bilder zu verfremden. Dabei können sehr interessante Ergebnisse entstehen.



Für das folgende Bild haben wir zum Beispiel eine weitere Variante eingestellt. Dabei wurde der Effekt *Wölbungen und Krater* verwendet.

Die Standardeinstellungen haben wir verändert – Sie sehen sie nebenstehend.

Sie sehen: Es ergibt sich eine völlig andere Wirkung – das Bild sieht nun nicht mehr gemalt, sondern plastisch aus.



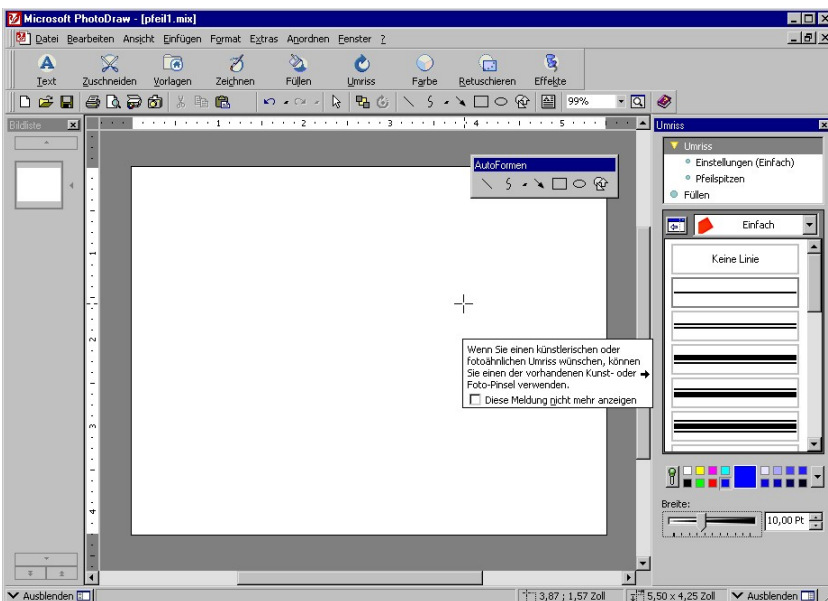
Eine weitere Variante

3. Zeichnen mit vorgefertigten Formen als Grundlage für eigene Grafikobjekte

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie in PhotoDraw 2000 mit vorgefertigten Formen – sogenannten AutoFormen – arbeiten, und wie Sie diese verändern können. PhotoDraw 2000 bietet eine Menge vordefinierter Formen an, die Sie über die folgende Schaltfläche in der Standardsymbolleiste aufrufen können.



Nach dem Aufruf der Funktion ändert sich das Aussehen der Arbeitsfläche – es wird automatisch die Bearbeitungsleiste für die Pinselform eingeblendet. Außerdem erscheint eine freischwebende Symbolleiste mit den Funktionen, die zum Zeichnen von Formen benötigt werden:



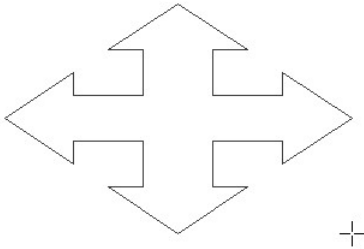
Die neu aufgebaute Arbeitsoberfläche

Wenn Sie wollen, können Sie zuerst einen Umriß einstellen. Verwenden Sie dazu entweder eine einfache Linie oder einen Kunst- oder Foto-Pinsel. Sie müssen die Einstellung aber nicht unbedingt vor dem Erstellen der Form vornehmen – Sie können es auch nachher erledigen. Dann wird die Form zunächst mit der Standardvorgabe gezeichnet – eine einfache Linie von 10 Punkt Stärke.

Formen zeichnen

Nach dem Aufruf sehen Sie auf der Arbeitsfläche zunächst nur ein Kreuzsymbol, in das sich der Mauszeiger verwandelt hat. Zum Zeichnen der Form sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1** Klicken Sie an die Stelle, wo sich später die obere, linke Ecke der Form befinden soll.
- 2** Halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
- 3** Wenn Sie nun den Mauszeiger verziehen, sehen Sie in einer Vorschau die Form, die sich ergibt – wir haben eine Form mit vier Pfeilspitzen ausgewählt.

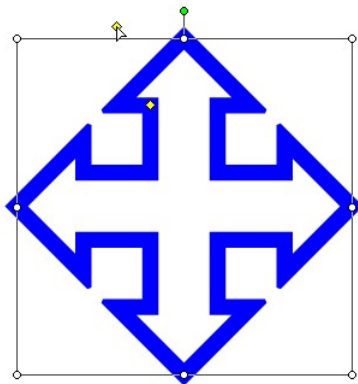


Aufziehen der Form

Proportionen erhalten

Wenn Sie die Standardproportionen erhalten wollen, müssen Sie beim Aufziehen der Form die **Umschalt**-Taste gedrückt halten.

- 4** Wenn die gewünschte Größe der Form erreicht ist, können Sie die Maustaste wieder loslassen. Erst dann wird die Form mit der eingestellten Umrißform gezeichnet.



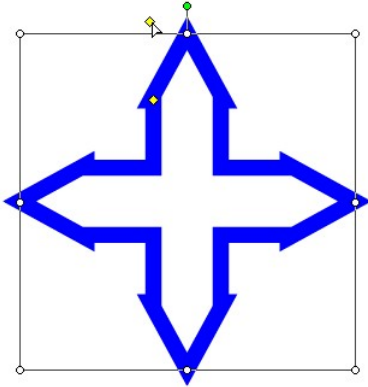
Die gezeichnete Form

Anpassen der Form

Vielleicht ist es Ihnen gleich nach dem Zeichnen aufgefallen: Es gibt bei diesen Formen neue gelbe Markierungspunkte. Je nach Art der ausgewählten Form können es

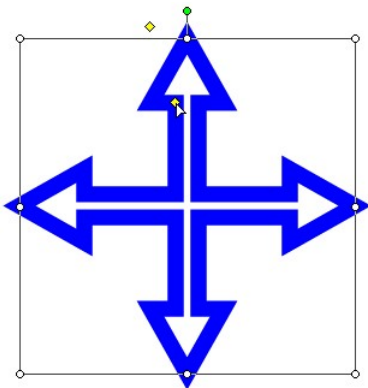
unterschiedlich viele gelbe Markierungspunkte sein – bei unserer Beispielform sind es zwei.

- 1** Mit diesen zusätzlichen Markierungspunkten können Sie die Form des Symbols verändern – so wird zum Beispiel mit dem oberen der beiden Markierungspunkte die Spitze der Pfeilform verändert.
- 2** Klicken Sie auf den Markierungspunkt und ziehen Sie dann mit dem Mauszeiger. So wird die Pfeilspitze größer oder kleiner.



Ändern der Pfeilspitze

- 3** Mit dem zweiten Markierungspunkt können Sie die Stärke der Pfeillinien verändern. Wir nutzen diesen Markierungspunkt, um die Linienstärke zu verdünnen – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



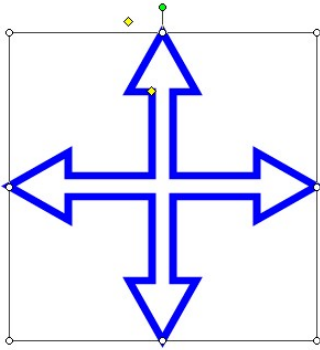
Die Linien sind nun dünner

Zuweisen der Attribute

Ist die gewünschte Form erreicht, können Sie sich daran machen, die passenden Umrißformen und die Füllung zuzuweisen:

- 1** Wir haben im ersten Versuch die einfache Linie beibehalten – aber die Linienstärke auf 5 Punkt reduziert. So wirkt die Linie nicht mehr so klobig.

- 2** Wahlweise können Sie natürlich auch eine andere Farbe auswählen. Wir haben hier zunächst das vorgeschlagene Blau übernommen.



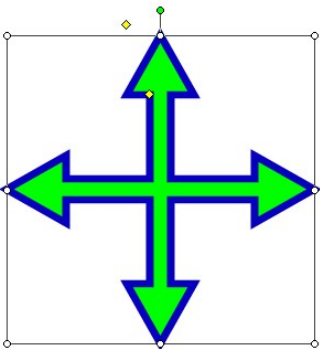
Die dünnere Linie wirkt eleganter

- 3** Nun können Sie in die Rubrik *Füllen* wechseln, um die Art der Füllung zu verändern.



Wechseln zur Rubrik Füllen

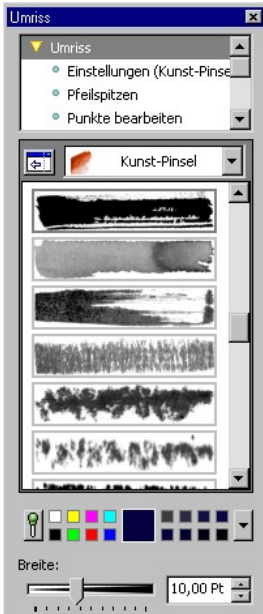
- 4** Wenn Sie eine Volltonfarbe verwenden, bleibt die ausgewählte Umrißform erhalten. Umriß und Fläche können unterschiedlich eingefärbt werden.



Umriß und Füllung haben unterschiedliche Farben

Interessante Umriß- und Füllungsvarianten

Im ersten Beispiel haben wir eine einfache einfarbige Kontur und eine Volltonfarbfüllung verwendet – es geht aber natürlich auch interessanter. Wir wollen Ihnen nun zeigen, wie Sie dabei vorgehen müssen.



Zunächst wollen wir dabei einen der interessanten Kunst-Pinsel verwenden – wir haben uns für die Variante *Sumi-e - Tiger oben* entschieden.

Damit der Strich gut zur Geltung kommt, muß die Strichstärke erhöht werden. Stellen Sie den Wert dazu entweder über den Schieberegler oder das Eingabefeld auf 10 Punkt ein.

Außerdem haben wir uns als Farbe einen sehr dunklen Blauton ausgesucht.

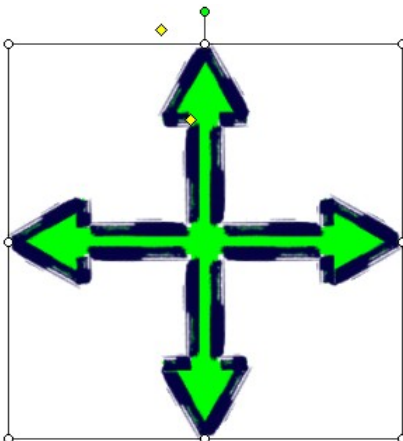
Wählen Sie dazu zunächst aus den linken Farbfeldern den blauen Farbton aus. Danach können Sie eine abgedunkelte Variante aus den rechten Farbfeldern auswählen.

Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung. Den von uns ausgewählten Pinsel sehen Sie in der Liste an der ersten Stelle.

Eigenschaften bleiben erhalten

Auch wenn Sie die Füllung oder den Umriß verändern, bleiben die speziellen Objekteigenschaften erhalten. So können Sie jederzeit die Form der Pinselspitze verändern, oder auch die Strichbreite verstärken oder verkleinern.

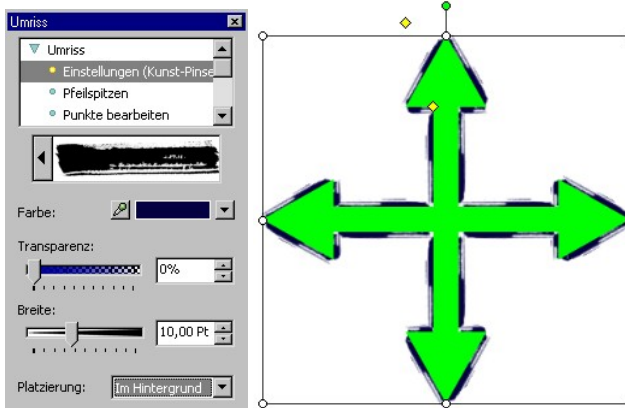
Der Doppelpfeil sieht nun so aus, als hätten wir ihn per Hand mit einem kräftigen Pinsel gemalt – interessant, nicht wahr?



Die neue Kontur

Die Kontur ist standardmäßig so platziert, daß eine Hälfte der Stärke über den Rand des Objekts hinausragt. Das fällt nur an den Stellen auf, wo der Pinselstrich leicht transparent ist.

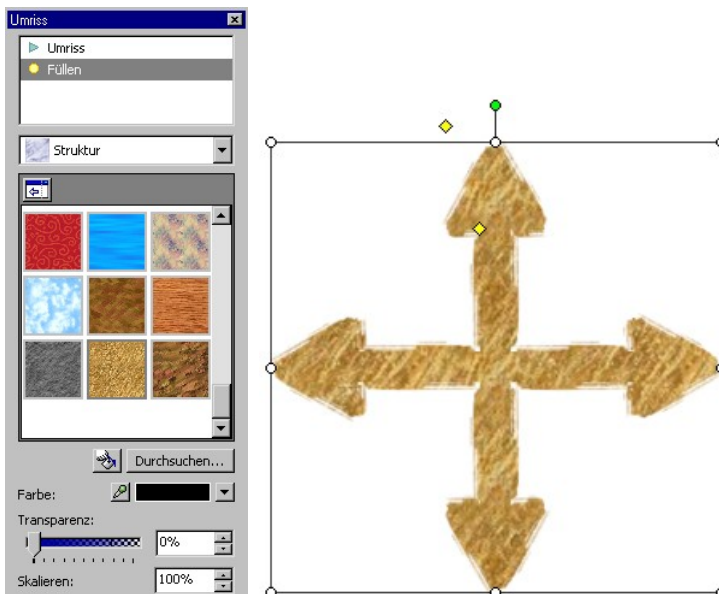
Wenn Sie in die Rubrik *Umriss-Einstellungen* wechseln, können Sie im Listenfeld *Platzierung* angeben, wo die Kontur im Verhältnis zur Füllung platziert werden soll. Wählen Sie hier die Option *Im Hintergrund*, ist nur noch die Hälfte der Umrißstärke zu sehen – die andere Hälfte wird von der Füllung verdeckt.



Die Kontur ist von der Füllung teilweise verdeckt

Formen mit Strukturen füllen

Nun ist die Volltonfüllung ja nicht besonders interessant – deshalb wollen wir uns eine andere Variante ansehen. Wechseln Sie dazu zunächst in die Rubrik *Füllen*. Dort haben wir uns eine Struktur ausgesucht, die Sie am Ende der Liste unter der Bezeichnung *Bronze* finden. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend auf der rechten Seite



Füllen einer Form mit einer Struktur

Ist Ihnen am Ergebnis etwas aufgefallen?

Die Kontur ist nun nicht mehr vorhanden. Der Rand zeigt zwar noch die Auflockerung, die durch den Kunst-Pinsel entstanden ist, von der dunkelblauen Kontur ist sonst aber nichts mehr zu sehen.

Das liegt daran, daß Umrisse nur bei einer Vollfarbfüllung erscheinen – bei allen anderen Füllungstypen dagegen nicht.

Umrisse für Objekte mit Texturfüllungen

Sehen wir uns einen Weg an, mit dem Sie jedem Objekt eine Kontur zuweisen können. Das ist zwar ein klein bißchen kompliziert – aber es funktioniert.

- 1 Als erstes müssen Sie dafür den letzten Arbeitsschritt rückgängig machen. Verwenden Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Rückgängig*, die auch über die Tastenkombination **(Strg)+[Z]** erreicht werden kann.

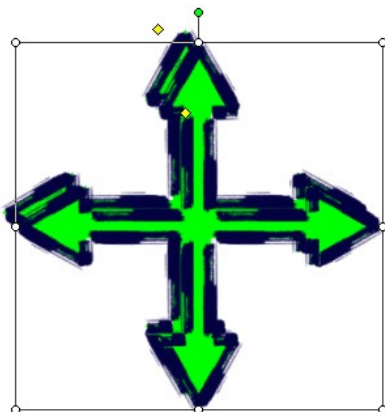
Danach sollte das Objekt wieder die alte Vollfarbenfüllung zeigen.

- 2 Von diesem Objekt benötigen wir nun ein Duplikat. Drücken Sie dazu die Tastenkombination **(Strg)+[D]**. Alternativ dazu können Sie auch die Menüfunktion *Bearbeiten/Duplizieren* verwenden.

Alternatives kopieren

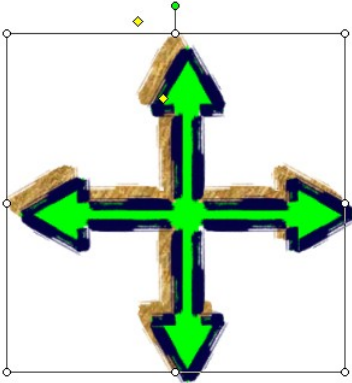
Sie können zum Kopieren auch die Windows-üblichen Tastenkombination **(Strg)+[C]** zum Kopieren verwenden und die Kopie mit **(Strg)+[V]** wieder einfügen.

- 3 Damit wird ein Duplikat erstellt, das leicht versetzt über dem Original platziert wird. PhotoDraw 2000 markiert automatisch das Duplikat.



Das duplizierte Objekt

- 4 Klicken Sie nun auf das unten liegende Originalobjekt und stellen Sie dort die gewünschte Strukturfüllung ein. Damit entsteht die nachfolgend abgebildete Situation:



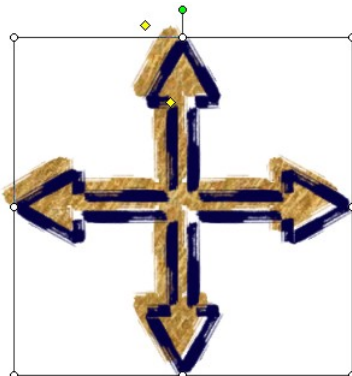
Das Original ist mit einer Strukturfüllung versehen

- 5** Markieren Sie nun wieder das Duplikat, indem Sie darauf klicken.
- 6** Scrollen Sie in der Liste der Strukturfüllungen an den Anfang. Dort sehen Sie ein Feld mit einem Kreuz. Dieses Feld ist in allen Auflistungen der verschiedenen Füllungstypen vorhanden.



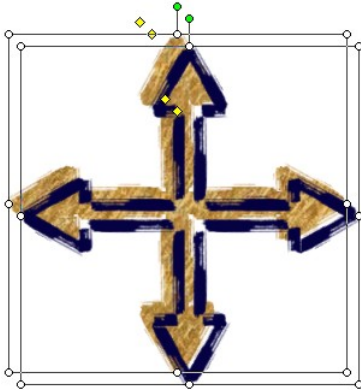
Entfernen der Füllung

- 7** Mit einem Klick auf dieses Feld entfernen Sie die aktuelle Füllung. Anschließend hat das Objekt nur noch einen Umriss – im inneren Bereich ist es dagegen leer, das untere Objekt scheint dort durch. Sie sehen das im nächsten Bild.



Die Füllung wurde entfernt

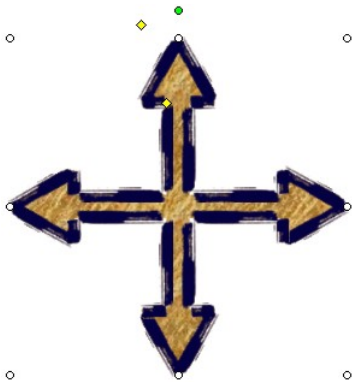
- 8 Markieren Sie nun die beiden Objekte. Halten Sie dazu die **[Umschalt]**-Taste gedrückt und klicken Sie das noch nicht ausgewählte Objekt an. An den Markierungspunkten erkennen Sie, welche Objekte ausgewählt sind.
- 9 Verwenden Sie nun die Optionen im Menü *Anordnen/Ausrichten*, um die beiden Objekte übereinander zu plazieren.



Markieren von mehreren Objekten

Objekte gruppieren

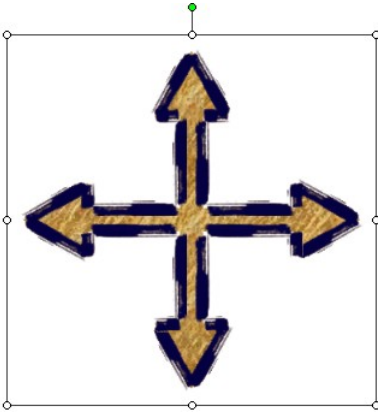
Nach dem Ausrichten sehen Sie nur noch die Hälfte der Markierungspunkte – das liegt daran, daß Original und Duplikat nun deckungsgleich übereinander liegen.



Die beiden deckungsgleichen Objekte

- 1 Wenn Sie nun die beiden Objekte an eine neue Position verschieben, oder skalieren wollen, wird es schwierig: Sie müßten ja nun immer zwei Objekte bearbeiten. Natürlich gibt es deshalb in PhotoDraw 2000 eine Hilfestellung: Sie können nämlich mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenfassen.
- 2 Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **[Strg]+[G]**. Am veränderten Markierungsrahmen erkennen Sie, daß die beiden Objekte nun wie eines behandelt werden. Alle Veränderungen wirken sich nun gleichermaßen auf beide Objekte aus.

Mit der Tastenkombination **[Strg]+[Umschalt]+[G]** können Sie Gruppierungen jederzeit wieder aufheben.



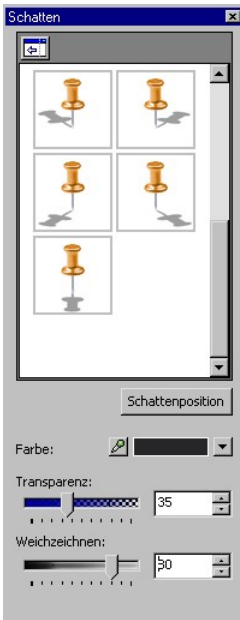
Die gruppierten Objekte

Ein Schatten für mehr Plastizität

Nachdem Umriß und Füllung neu zugeordnet sind, wollen wir dem Objekt etwas Plastizität verleihen. Dazu verwenden wir den Schatten-Effekt.



Rufen Sie dazu den *Schatten* aus dem visuellen Menü *Effekte* auf.



In der Bearbeitungsleiste finden Sie einige Vorgaben für Schattenpositionen. Wir wollen für unser Motiv die Option *Schräg, oben rechts* verwenden. Klicken Sie dazu auf das betreffende Vorschaubild.

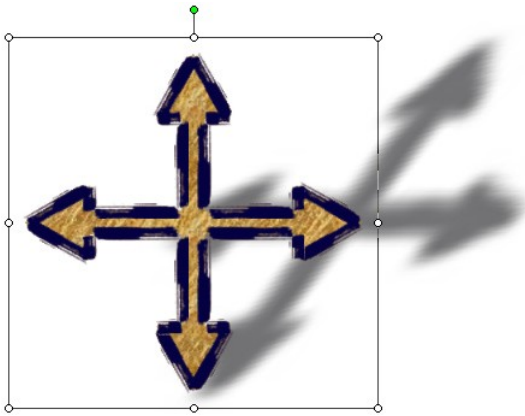
Neben der Farbe des Schattens können Sie auch noch die Transparenz verändern. Außerdem können Sie bestimmen, wie weich der Schattenrand auslaufen soll. Erhöhen Sie dazu den *Weichzeichnen*-Wert.

Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung.

Natürlichere Wirkung

Schatten, bei denen der Rand weich ausläuft, wirken natürlicher als scharfkantige Schatten.

Das Ergebnis der zuvor gezeigten Werte sehen Sie im folgenden Bild.

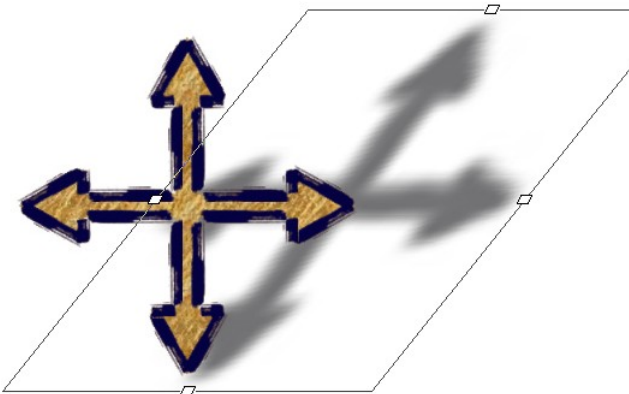


Der weich auslaufende Schatten für das Objekt

Ändern der Schattenposition

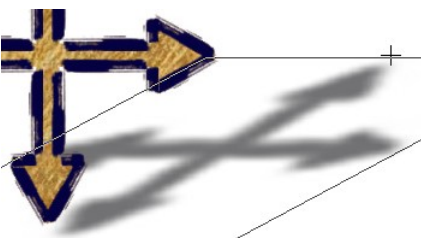
Die vorgegebene Schattenposition können Sie auch verändern – dazu dient in der Bearbeitungsleiste die Schaltfläche *Schattenposition*.

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche *Schattenposition*. Danach sehen Sie einen Markierungsrahmen um den Schatten. Es gibt vier Markierungspunkte, um die Form des Schattens zu verändern:



Bearbeiten des Schattens

- 2 Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste am oberen Markierungspunkt. Eine mögliche Position sehen Sie nachfolgend. Haben Sie die gewünschte Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.



Verschieben des Schattens

Wenn Sie den Schatten anklicken, können Sie ihn bei gedrückter Maustaste verschieben.



Fertigstellen des Effekts

3 Wenn Sie den Schatten fertig verformt haben, müssen Sie in der freischwebenden Symbolleiste die Schaltfläche *Fertigstellen* drücken. Erst dann werden die Veränderungen endgültig zugewiesen.

Formen ändern

Mit den beiden gelben Markierungspunkten können Sie die Form der Symbole verändern – das kennen Sie ja schon. Es ist aber auch möglich, die Formen noch mehr zu verändern.



Klicken Sie dazu das Objekt mit der rechten Maustaste an. Dann öffnet sich ein sogenanntes Popup-Menü, in dem Sie einige, wichtige Funktionen finden.

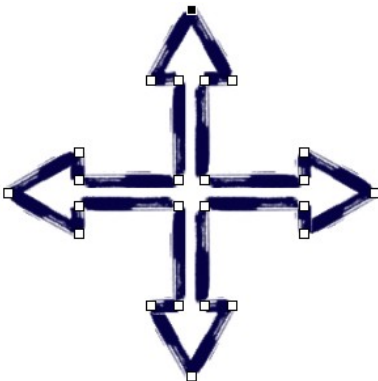
Unter anderem finden Sie dort auch die Option *Punkte bearbeiten* – Sie sehen diese Funktion in der nebenstehenden Abbildung des Popup-Menüs markiert.

Keine Gruppierungen

Wenn Sie eine Gruppierung ausgewählt haben, ist diese Funktion nicht verfügbar. Sie müssen dann zunächst die Gruppierung aufheben. Verwenden Sie dazu am Besten die Tastenkombination **Strg** + **Umschalt** + **G**.

Wir haben als Vorlage für das folgende Beispiel wieder die Pfeilform verwendet. Die Gruppierung haben wir dabei aufgehoben und das Struktur-Objekt gelöscht. Übrig geblieben ist nur das konturierte Objekt

Nach dem Aufruf der Funktion sehen Sie sehr viele Markierungspunkte.



Die Funktion Punkte bearbeiten

Durch diese Markierungspunkte können Sie die Form des Symbols individuell verändern. Klicken Sie einfach den betreffenden Markierungspunkt an – er wird dann schwarz hervorgehoben.

Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, können Sie nun den Markierungspunkt an eine neue Position verschieben – so haben wir nachfolgend die Pfeilspitze stark verlängert. Die Kontur wird dabei automatisch mit angepaßt – darum brauchen Sie sich nicht zu kümmern.



Ändern der Form

Spezielle Eigenschaften gehen verloren

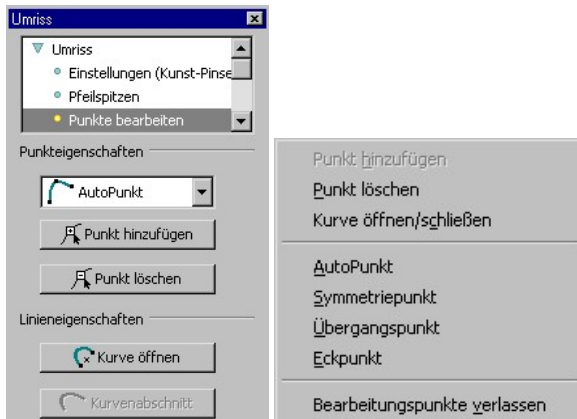
Durch das Editieren der Markierungspunkte verlieren die Objekte unwiderruflich ihre speziellen Eigenschaften. Die gelben Markierungspunkte sind anschließend nicht mehr vorhanden.

So müssen Sie dann zum Beispiel die Liniestärke der Pfeilstriche durch Verziehen aller dazugehörigen Markierungspunkte verändern – ein mühseliges Unterfangen.

In der Bearbeitungsleiste finden Sie einige Optionen, um die Art des Markierungspunkts zu ändern, sowie um Punkte hinzuzufügen oder zu löschen.

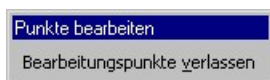
Die Funktionen finden Sie in der Rubrik *Punkte bearbeiten*. Auf diese Funktionen kommen wir in diesem Kapitel noch detailliert zu sprechen.

Alternativ dazu können Sie auch einen Markierungspunkt mit der rechten Maustaste anklicken. Diese Funktionen finden Sie ebenfalls in einem Popup-Menü – Sie sehen das Menü nachfolgend auf der rechten Seite abgebildet.



Die Optionen in der Bearbeitungsleiste und im Popup-Menü (rechts)

Wenn Sie die Markierungspunkte alle geändert haben, müssen Sie die Bearbeitung über die Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste abschließen.



Beenden der Punktbearbeitung

Grundformen konstruieren

Sie brauchen nicht unbedingt auf die vorgefertigten Formen zurückzugreifen – Sie können auch eigene Formen zeichnen. Dafür stellt PhotoDraw 2000 einige Grundformen bereit, die Sie über die freischwebende Symbolleiste erreichen, die beim Aufruf einer Form automatisch geöffnet wird:



Die Grundformen

Zeichnen einer Linie

Beginnen wir mit der einfachsten Grundform: Einer Linie. Sie wird über das erste Symbol in der Symbolleiste aufgerufen.

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Liniensymbol. Stellen Sie gegebenenfalls die Umrißart und -farbe ein – wahlweise können Sie die Einstellung aber auch nachträglich vornehmen.
- 2** Im Arbeitsbereich sehen Sie nun ein Kreuz. Klicken Sie dann an die Stelle, an der die Linie beginnen soll.

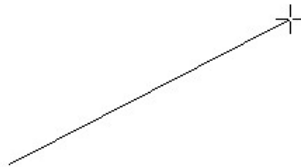


Der Ansatz der Linie

- 3** Halten Sie die Maustaste gedrückt.
- 4** Wenn Sie nun den Mauszeiger bewegen, sehen Sie eine dünne Vorschaulinie, die den Verlauf der Linie kennzeichnet.

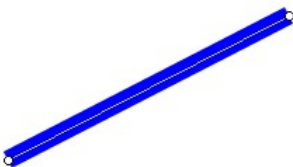
Festgelegte Winkel

Wenn Sie beim Zeichnen der Linie die Umschalt-Taste gedrückt halten, sind nur Winkel in 15°-Schritten möglich. So können Sie auch leicht eine exakt waagerechte oder senkrechte Linie zeichnen.



Die Vorschaulinie

- 5** Wenn die gewünschte Länge erreicht ist, können Sie die Maustaste loslassen – die Linie wird dann mit den eingestellten Eigenschaften gezeichnet. In unserem Beispiel haben wir zunächst die Standardeinstellungen beibehalten – deshalb entsteht eine einfache, durchgezogene Linie von 10 Punkt Stärke.

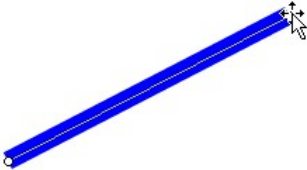


Die gezeichnete Linie

Ändern der Linie

Ist die Linie nicht ganz so geworden, wie Sie sich das gewünscht haben? Kein Problem: Sie können sie nachträglich noch ändern.

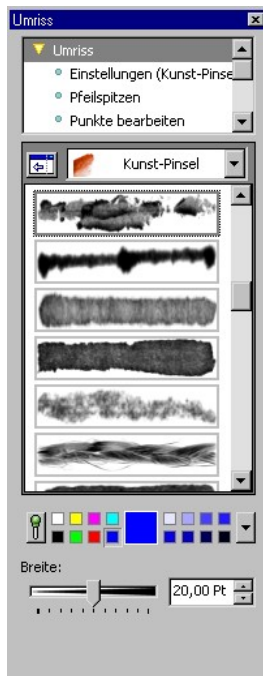
- 1 Wenn Sie den Mauszeiger über einen der beiden Endpunkte halten, erscheint ein Verschiebesymbol. Klicken Sie dann auf den Markierungspunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.



- 2 Nun können Sie den Markierungspunkt an die gewünschte neue Position verschieben. Wenn die neue Position erreicht ist, lassen Sie die Maustaste wieder los.



Verschieben eines Markierungspunkts



In der Bearbeitungsleiste sehen Sie nun die Umrißeigenschaften. Stellen Sie dort die gewünschte Form ein. Wir haben uns wieder einen der attraktiven Kunst-Pinsel ausgesucht – er trägt die Bezeichnung *Öl - Spachtel, schmal*.

Damit der Strich gut zur Geltung kommt, haben wir die Stärke auf 20 Punkt erhöht.

Wahlweise können Sie nun noch eine neue Farbe für den Umriss auswählen.

Die von uns ausgewählten Attribute sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung.

Damit ist aus einer unscheinbaren, einfachen Linie ein locker gezeichneter Strich geworden – einfacher geht es kaum noch, nicht wahr?

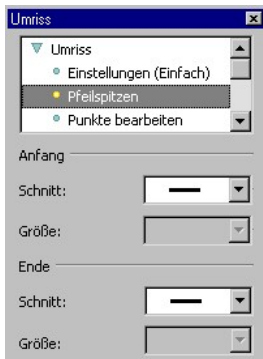


Die Linie mit den zugewiesenen Attributen

Zeichnen eines Pfeils

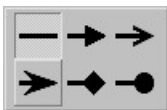
Als nächstes wollen wir Ihnen ein nah verwandtes Objekt vorstellen: Eine Linie mit einer Pfeilspitze. Das entsprechende Symbol finden Sie ebenfalls in der freischwebenden Symbolleiste.

- 1** Das Zeichnen des Pfeils ist identisch zum Zeichnen einer Linie.
- 2** Sie können auch die bereits gezeichnete Linie in einen Pfeil verwandeln. Dazu müssen Sie allerdings eine einfache Linienform eingestellt haben – bei Kunst- und Foto-Pinseln sind keine Pfeilspitzen möglich.
- 3** Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Pfeilspitzen*. Dort sind zunächst einige Felder deaktiviert.



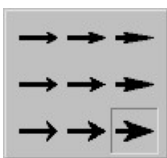
Die Pfeilspitzen-Optionen

- 4** An der rechten Seite unserer Linie soll nun eine Pfeilspitze angebracht werden. Da dieser Markierungspunkt zuletzt gezeichnet wurde, ist dies das Ende der Linie. Klicken Sie deshalb im Bereich *Ende* auf das Listenfeld *Schnitt*. Damit öffnen Sie ein Feld, in dem Ihnen sechs verschiedene Pfeilspitzen zur Auswahl angeboten werden.



Auswahl einer Pfeilspitze

- 5** Nach der Auswahl einer Pfeilspitze wird das Feld *Größe* ebenfalls verfügbar. Klicken Sie darauf, um ein weiteres Feld zu öffnen, in dem neun verschiedene Größen zur Auswahl bereitstehen.



Festlegen der Spitzengröße

- 6** So könnte das Ergebnis zum Beispiel wie nachfolgend abgebildet aussehen: Dort haben wir den vierten Spitzentyp in der größten Größe verwendet.



Ein Pfeil

- 7** Wahlweise können Sie auch am Anfang der Linie eine Pfeilspitze anbringen – wir haben im nächsten Bild einen Kreis ausgesucht.



Eine Pfeilspitze an beiden Enden der Linie

Rechtecke und Ellipsen zeichnen

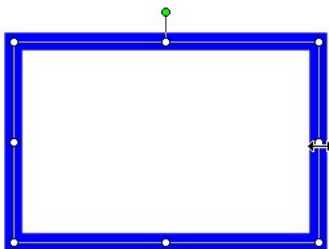
Sehen wir uns nun zwei weitere, einfache Grundformen an, deren Symbole Sie in der freischwebenden Symbolleiste sehen: Das Rechteck und die Ellipse. Die Bedienung ist bei beiden Formen gleich – deshalb können wir die Arbeitsschritte zusammenfassen:

- 1** Nach dem Anklicken der entsprechenden Schaltfläche – Rechteck oder Ellipse – sehen Sie auf der Arbeitsfläche zunächst wieder das Kreuzsymbol.
- 2** Klicken Sie an die Stelle im Bild, an der sich ein Eckpunkt des späteren Objekts befinden soll und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie mit dem Mauszeiger, um die Größe der Form festzulegen. Zur Orientierung sehen Sie wieder eine Vorschaulinie.



Die Vorschaulinie des Rechtecks

- 3** Lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die gewünschte Größe erreicht ist.

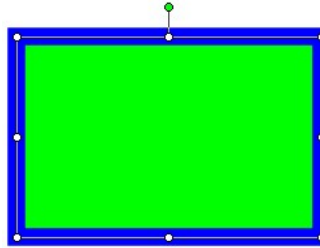


Das fertige Rechteck

- 4** Sie sehen danach die bekannten Markierungspunkte, mit denen Sie die Größe des Rechtecks verändern und es rotieren können. Wir füllen unser Beispielrechteck mit einer Volltonfarbe.

Quadrate und Kreise zeichnen

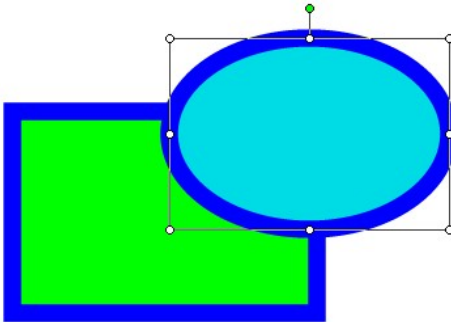
Wenn Sie beim Zeichnen die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird ein Quadrat oder ein Kreis gezeichnet – je nachdem, welches Werkzeug Sie ausgewählt haben.



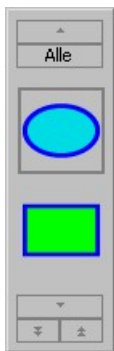
Das gefüllte Rechteck

Objektpositionen ändern

Nach dem Rechteck zeichnen Sie nun noch eine Ellipse dazu. Auch diese Ellipse wird mit einer Volltonfarbe gefüllt, so daß sich das folgende Bild ergibt. Sie sehen dort, daß ein Teil des Rechtecks nicht mehr zu sehen ist – es wird nämlich von dem Kreis verdeckt.



Zwei übereinanderliegende Objekte



Alle Formen, die Sie konstruieren, werden von PhotoDraw 2000 einfach in der Reihenfolge des Erstellens „überinandergestapelt“. Befindet sich an einer Stelle ein anderes Objekt, wird es – wie zuvor gesehen – verdeckt.

Bei zwei Objekten ist das Ganze noch sehr übersichtlich – aber je mehr Elemente Sie im Bild haben, um so schwieriger wird es, die Reihenfolge auf Anhieb zu erkennen.

Sie können die Reihenfolge auch in der Bildliste sehen – klappen Sie die Liste mit einem Klick auf den Pfeil auf. Die Bildliste finden Sie links neben der Arbeitsfläche.

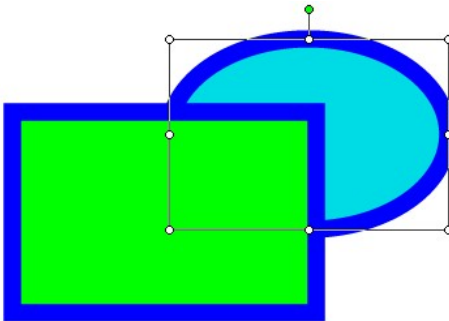
Sie können die Positionen von Objekten natürlich auch noch nach dem Konstruieren ändern. Rufen Sie dazu das Menü *Anordnen/Reihenfolge* auf. Alternativ dazu ist auch eine Schaltfläche in der Standardsymbolleiste untergebracht.

Nach dem Aufruf der Menüfunktion finden Sie im folgenden Untermenü die Funktionen zum Ändern der Objektreihenfolge. Die Änderung wirkt sich auf das jeweils markierte Objekt aus. Achten Sie deshalb darauf, daß Sie die Ellipse ausgewählt haben.



Ändern der Objektreihenfolge

Mit der Funktion *Eine Ebene nach hinten* rutscht das Objekt in der Hierarchie eine Stufe herunter – mit der Funktion *In den Hintergrund* schieben Sie es ganz nach unten. Da es in unserem Beispiel nur zwei Objekte gibt, führen beide Funktionen zum selben Ergebnis. Anschließend verdeckt das Rechteck einen Teil der Ellipse. Sie sehen das im folgenden Bild.



Verschieben der Ellipse in der Objekthierarchie

Freie Kurvenformen zeichnen

Eine Grundform haben wir uns noch aufgehoben: Die freien Kurvenformen. Es gibt drei verschiedene Typen, die in einer eigenen Kategorie untergebracht sind. Sie erkennen dies an dem kleinen Pfeil, der neben dem Symbol zu sehen ist.



Untermenüs zu freischwebenden Symbolleisten machen

Da es mehrere Funktionen sind, die hier in einer Gruppe zusammengefaßt wurden, gibt es eine Besonderheit, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

- 1 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Schaltfläche, wird ein neues Menü geöffnet, das Sie in der folgenden Abbildung sehen – dort fällt in der Kopfzeile ein grauer Balken auf.



- 2 Der Balken bedeutet, daß aus dieser Leiste eine freischwebende Symbolleiste gemacht werden kann.

- 3** Klicken Sie dazu auf den graue Balken und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- 4** Ziehen Sie nun die Leiste herunter – damit lösen Sie sie los. Anschließend kann das neu entstandene Fenster frei auf der Arbeitsfläche platziert werden.



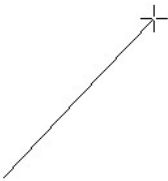
Kennzeichnen der Balken

Es gibt in PhotoDraw 2000 mehrere solcher Fenster, die in eine freischwebende Symbolleiste umgewandelt werden können. Sie erkennen sie immer an dem grauen Balken am oberen Rand.

Eine Kurvenlinie zeichnen 5

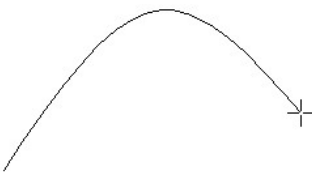
Über die erste Schaltfläche rufen Sie das Werkzeug zum Zeichnen einer Kurvenlinie auf. Sehen wir uns die dazu notwendigen Arbeitsschritte an:

- 1** Klicken Sie nach der Auswahl des Werkzeugs auf der Arbeitsfläche an die Stelle, an der die Kurve beginnen soll. Wenn Sie danach den Mauszeiger bewegen, sehen Sie eine Vorschaulinie.



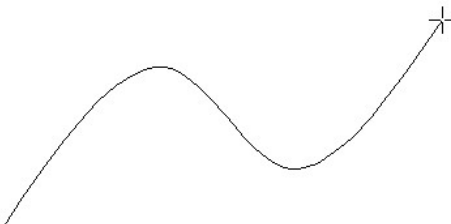
Der erste platzierte Punkt

- 2** Klicken sie nun die Stelle, an der die Kurve Ihren Verlauf ändern soll. Anschließend bemerken Sie, daß der Verlauf nun eine gerundete Kurvenform zeigt. Klicken Sie nun an der nächsten Stelle, an der sich der Verlauf der Kurve ändern soll.



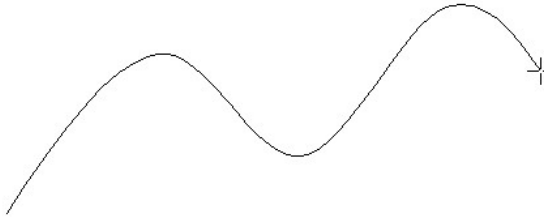
Der runde Kurvenverlauf

- 3** Setzen Sie auf diese Art Punkt für Punkt, um die gewünschte Kurvenform zu bilden.



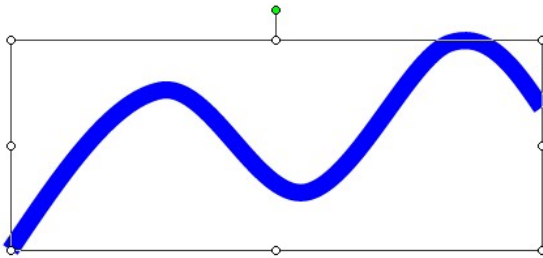
Der nächste Kurvenpunkt

- 4** Um das Zeichnen abzuschließen, klicken Sie beim Plazieren des letzten Punkts einfach doppelt.



Setzen des letzten Punkts

- 5** Nach dem Doppelklick wird der Kurvenverlauf mit den voreingestellten Eigenschaften gezeichnet – in unserem Beispiel einer einfachen Linie von 10 Punkt Stärke. Danach sehen Sie die bereits bekannten Markierungspunkte, mit denen Sie die Größe des Objekts verändern können.



Die fertige Kurve

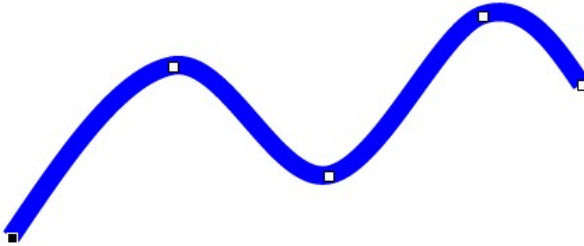
Nachträgliches Ändern des Kurvenverlaufs

Vielleicht hat beim Zeichnen nicht alles so geklappt, wie Sie sich das vorgestellt haben, oder Sie wollen die Kurvenform nachträglich ändern. Dazu müssen Sie folgende Arbeitsschritte durchführen.

- 1** Klicken Sie das Objekt mit der rechten Maustaste an. In einem Popup-Menü finden Sie den Eintrag *Punkte bearbeiten*. Alternativ dazu können Sie auch die entsprechende Rubrik aus der Bearbeitungsleiste aufrufen.

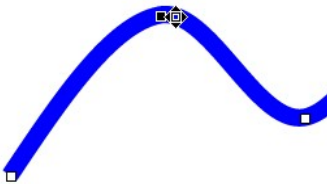


- 2** Danach ändert sich das Aussehen des Objekts – Sie sehen nun die Punkte, die Sie zuvor platziert haben.



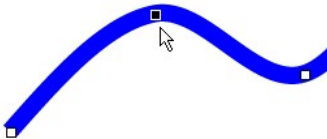
Die gesetzten Punkte werden angezeigt

- 3** Klicken Sie auf einen der Punkte, wird er schwarz hervorgehoben – markiert. Sie sehen das im nächsten Bild.



Ein markierter Punkt

- 4** Den markierten Punkt können Sie zum Beispiel an eine neue Position schieben und damit den Verlauf der Kurve verändern.

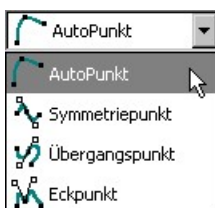


Verschieben eines Punkts

Verschiedene Punkttypen

Die Form der Kurve an den jeweiligen Punkten wird von PhotoDraw 2000 zunächst automatisch bestimmt – diese Funktion wird *AutoPunkt* genannt.

Im Listenfeld der Bearbeitungsleiste finden Sie weitere Einträge, mit denen Sie den Kurvenverlauf verändern können. Sie erreichen die verschiedenen Punkttypen auch über ein Popup-Menü, das geöffnet wird, wenn Sie einen Punkt mit der rechten Maustaste anklicken.

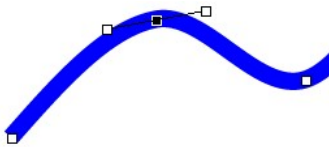


Verschiedene Punkttypen

Einen Symmetriepunkt erstellen und verändern

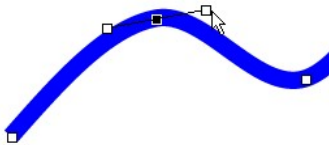
Sehen wir uns nun die verschiedenen Punkttypen an. Beginnen wollen wir mit dem ersten Punkttyp, den Sie in der Liste finden: Dem Symmetriepunkt.

- 1** Markieren Sie den zu ändernden Punkt durch Anklicken, so daß er schwarz hervorgehoben wird.
- 2** Rufen Sie nun – entweder aus dem Popup-Menü oder der Liste in der Bearbeitungsleiste – den Punkttyp *Symmetriepunkt* auf.
- 3** Anschließend sehen Sie neben dem Punkt zwei Ziehpunkte, mit denen Sie die Form der Kurve verändern können.



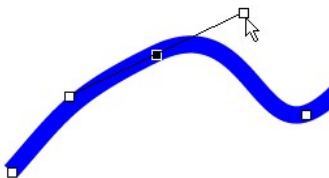
Zwei Ziehpunkte sind hinzugekommen

- 4** Klicken Sie auf einen der beiden Punkte und halten Sie die Maustaste gedrückt. Welchen der beiden Punkte Sie anklicken, ist dabei egal. Im Symmetrie-Modus werden immer beide Punkte gleichermaßen bewegt. Der Abstand zum Punkt bleibt dabei immer gleich.



Anklicken eines der Ziehpunkte

- 5** Verziehen Sie den Mauszeiger – Sie sehen, daß Sie dann den Kurvenverlauf verändern können. Sie können dabei den Abstand des Ziehpunkts vom Punkt ebenso verändern wie den Winkel der Linie.
- 6** Haben Sie die gewünschte Kurvenform erreicht, können Sie die Maustaste wieder loslassen.



Ändern der Kurvenform

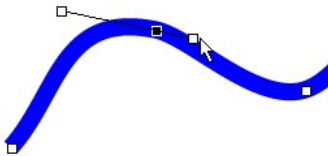
Wirkung ausprobieren

Solange Sie die Maustaste nicht loslassen, können Sie ausprobieren, wie sich die Kurve durch Ziehen des Ziehpunkts verändert.

Einen Übergangspunkt verwenden

Beim nächsten Punkttyp – dem Übergangstyp – ist die Wirkung ähnlich, wie Sie beim Ändern bemerken werden:

- 1** Wenn Sie allerdings hier an einem der Ziehpunkte Änderungen vornehmen, bleibt der Abstand der Linie zum Punkt nicht automatisch gleich.
- 2** Dadurch können Sie eine andere Wirkung auf den Kurvenverlauf erzielen – Sie sehen dies nachfolgend.

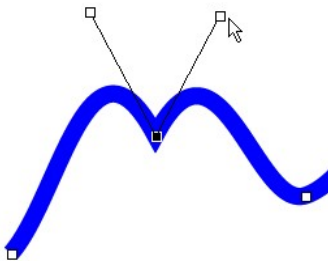


Ein Übergangspunkt

Einen Eckpunkt verwenden

Mit den beiden anderen Punktformen sind immer harmonisch verlaufende Linien entstanden – das ist beim letzten Punkttyp anders:

- 1** Wenn Sie hier einen Ziehpunkt bewegen, kann auch der Winkel der beiden Linien verändert werden – so wie es das folgende Bild zeigt.
- 2** Damit kann eine Ecke erzeugt werden – der Abstand der Linie zum Punkt kann ebenfalls unterschiedlich lang sein.



Ein Eckpunkt

Komplexe Kurvenverläufe erzeugen

Mit diesen Punkttypen können Sie jede Kurvenform – und sei sie noch so komplex – erzeugen. Deshalb reicht es zunächst auch aus, die Kurvenform nur grob zu zeichnen und die Verfeinerungen später vorzunehmen.

Hin und her ändern

Natürlich können Sie den Punkt jederzeit erneut verändern, und so beispielsweise aus einem Eckpunkt erneut einen Symmetriepunkt machen.

Die Anzahl der Punkte verändern

Sie wollen einen neuen Knick in die Kurve einfügen, oder die Kurve ist zu kurz geraten? Dann helfen Ihnen die gerade beschriebenen Punktänderungsoptionen nicht weiter. Natürlich bietet PhotoDraw 2000 aber auch hier eine Lösung:

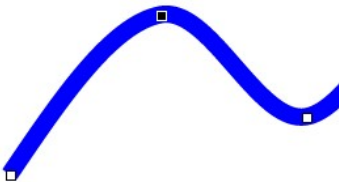
In der Bearbeitungsleiste finden Sie – ebenso wie im Popup-Menü der rechten Maustaste – Funktionen, um weitere Punkte in die Kurve einzufügen.



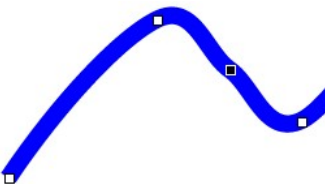
Neue Punkte einfügen

Sehen wir uns die Varianten an, mit denen Sie neue Punkte einfügen können:

- 1 Wenn Sie einen Punkt markieren ...

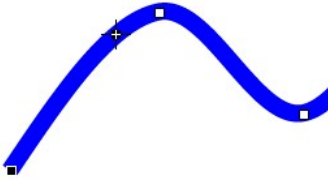


- 2 Und dann die Funktion *Punkt hinzufügen* über die Schaltfläche in der Bearbeitungsleiste aufrufen, wird in der Mitte der Strecke zum folgenden Punkt ein neuer AutoPunkt eingefügt. Die Richtung zum folgenden Punkt ergibt sich dabei vom zuerst gezeichneten Punkt.



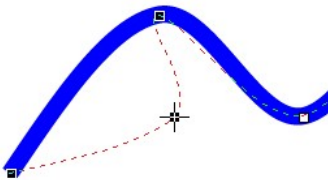
Ein neuer Punkt in der Mitte der Strecke

- 3 Sie wollen einen neuen Punkt an einer beliebigen Stelle einfügen? Gut – dann müssen Sie nur an die Stelle der Kurve klicken, an der Sie den Punkt einfügen wollen.



An dieser Stelle soll ein neuer Punkt eingefügt werden

- 4** Halten Sie dann die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun den Mauszeiger, um die Kurvenform zu ändern. Eine gestrichelte, rote Linie zeigt die neue Form an – so haben Sie eine gute Orientierung. Sie sehen die Situation während der Bearbeitung im folgenden Bild:

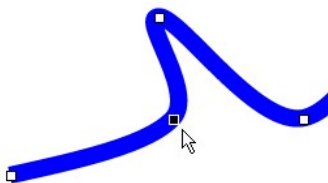


Die Vorschau während des Verziegens der Linie

Der neue Punktyp

Punkte, die Sie neu einfügen, werden zunächst immer als AutoPunkt angelegt. Ändern Sie gegebenenfalls den Typ mit den beschriebenen Schritten um.

- 5** Nach dem Loslassen der Maustaste wird die neue Kurvenform gebildet. Sie sehen in der folgenden Abbildung den neu eingefügten Punkt ebenso wie die automatisch angepaßte Kurvenform.



Der neu eingefügte Punkt ändert die Kurvenform

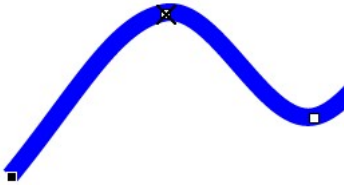
Zu viele Punkte? Weg damit!

Klar, daß PhotoDraw 2000 auch mit Möglichkeiten aufwartet, um überflüssige Punkte zu eliminieren. Rufen Sie dazu zum Beispiel die Funktion *Punkt löschen* auf, die Sie entweder in der Bearbeitungsleiste oder im Popup-Menü finden.



Die Funktion in der Bearbeitungsleiste

Alternativ dazu können Sie aber auch einfach die **[Strg]**-Taste drücken, und dann einen Punkt anklicken. Ein Kreuz-Symbol kennzeichnet dann den Modus zum Löschen von Punkten.



Der Lösch-Modus wird durch ein Kreuz-Symbol gekennzeichnet

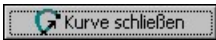
Nach dem Klicken wird der Punkt entfernt und der Verlauf der Kurve entsprechend angepaßt. Die geänderte Form sehen Sie im nächsten Bild.



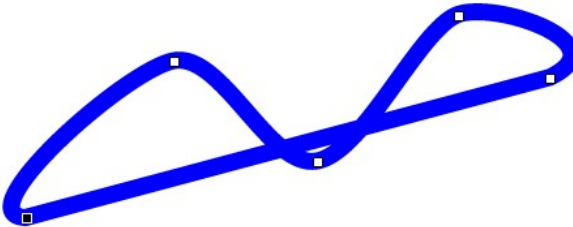
Ein Punkt weniger ergibt eine neue Kurvenform

Offene oder geschlossene Kurven – ganz wie Sie wollen

Haben Sie es schon bemerkt: Unsere Beispielkurve war eine sogenannte offene Kurve – sie hatte einen Anfangs- und einen Endpunkt. In der Bearbeitungsleiste finden Sie eine Option *Kurven schließen*.

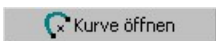


Wenn Sie darauf klicken, verbindet PhotoDraw 2000 automatisch den Anfangs- und den Endpunkt mit einer Linie. Die beiden Punkte werden dabei automatisch in AutoPunkte umgewandelt, so daß sich folgende Form ergibt:



Die automatisch geschlossene Form

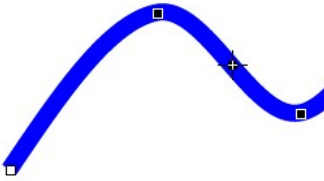
Nach dem Aufruf verwandelt sich die Schaltfläche – nun trägt sie die Bezeichnung *Kurve öffnen*. Rufen Sie diese Funktion auf, wird wieder der ursprüngliche Zustand hergestellt – die Kurve sieht dann wieder wie am Anfang aus.



Aus Kurven werden Geraden

Bisher haben wir immer von Kurven gesprochen – alle Formen haben harmonische, weiche Verläufe gezeigt. Es gibt aber neben Kurven noch andere Formen – zum Beispiel Geraden.

Um einen Kurvenabschnitt umzuwandeln, klicken Sie mit der Maus einmal zwischen zwei Punkten. Danach sehen Sie, daß nun die zwei angrenzenden Punkte markiert sind – beide sind jetzt schwarz hervorgehoben.



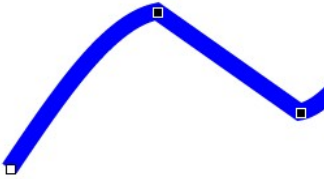
Zwei Punkte sind markiert

Nun ist in der Bearbeitungsleiste die Schaltfläche *Gerader Abschnitt* aktivierbar – bisher war sie immer deaktiviert.



Eine neue Schaltfläche

Nach dem Aufruf der Funktion sehen Sie die Gerade, die an zwei Kurvenformen angrenzt:



Umwandlung in eine Gerade

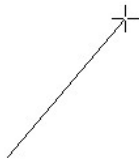
Freihandformen zeichnen

Die nächste Schaltfläche in der Symbolleiste ruft eine Funktion auf, mit der Sie die Kurve auf eine etwas andere Art zeichnen können. Mit diesem Werkzeug können Sie runde Formen und gerade Segmente gleichzeitig erstellen.

Zeichnen mit dem Freiformenwerkzeug

Die verschiedenen Möglichkeiten wollen wir Ihnen nun vorstellen.

- 1 Zunächst ist die Bearbeitung identisch zum bisher geschilderten Verfahren. Klicken Sie an die Stelle, wo die Form beginnen soll. Wenn Sie anschließend an einer anderen Stelle ein weiteres Mal klicken, entsteht ein gerades Segment.



Zeichnen eines Linienteilstücks

- 2 Zum Plazieren des nächsten Liniensegments klicken Sie an den nächsten zu platzierenden Punkt. Halten Sie nun aber die Maustaste gedrückt.



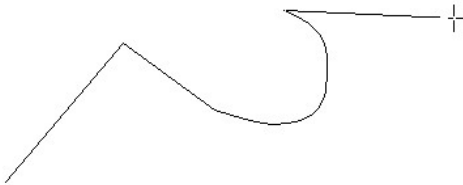
Das nächste Liniensegment

- 3** Wenn Sie nun bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger bewegen, können Sie eine freie Linie zeichnen. Die Linie folgt Ihren Mausbewegungen. Abschließend können Sie die Maustaste wieder loslassen.



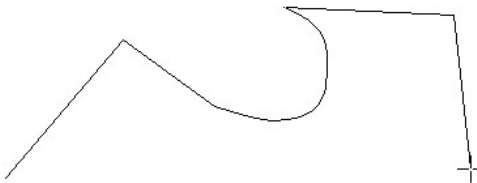
Ein freier Kurvenverlauf

- 4** Nun könnten Sie wieder fortfahren und gerade Segmente anfügen – wie Sie es nachfolgend sehen.



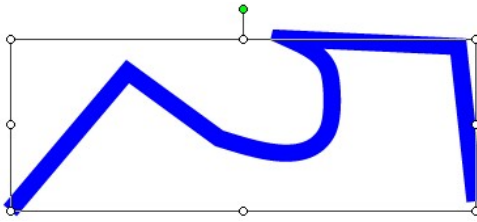
Ein erneutes, gerades Segment

- 5** Plazieren Sie so alle Punkte, bis die gewünschte Form erreicht ist. Am letzten Punkt müssen Sie wieder doppelt klicken, um das Zeichnen zu beenden.



Der letzte Punkt wird plaziert

- 6** Nach dem Doppelklick wird die Linie mit den eingestellten Attributen gezeichnet – wir haben die Standardeinstellung belassen.

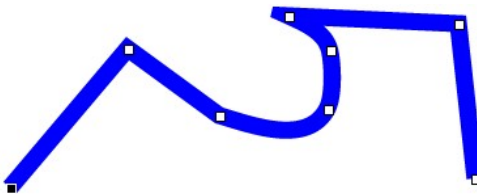


Die fertige Form

Korrigieren der Form

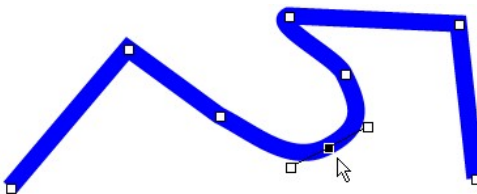
Da das freie Zeichnen mit der Maus recht schwierig zu erledigen ist, werden nachträgliche Korrekturen unumgänglich sein.

- 1 Rufen Sie über das Popup-Menü der rechten Maustaste oder über die Bearbeitungsleiste die Funktion *Punkte bearbeiten* auf. Sie sehen dann, daß beim freien Zeichnen von PhotoDraw 2000 automatisch einige Punkte platziert wurden – in unserem Beispiel reichten drei Punkte zum Bestimmen der Form aus.



PhotoDraw 2000 hat automatisch Punkte eingefügt

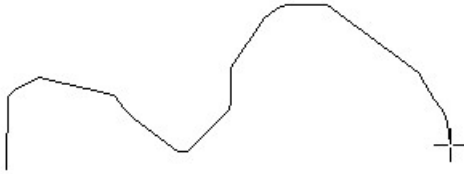
- 2 Die Punkte sind in unserem Beispiel Übergangspunkte, die Sie wie bereits beschrieben durch Verändern der Ziehpunkte umformen können.
- 3 Klicken Sie den Punkt an, den Sie verändern wollen, und stellen Sie die Ziehpunkt so ein, daß sich die gewünschte Kurvenform ergibt.



Ändern der Kurvenform durch die Ziehpunkte

Skizzen zeichnen

Mit dem letzten Werkzeug der Symbolleiste können Sie Skizzen zeichnen. Klicken Sie dazu an die Stelle, an der die Kurve beginnen soll und halten Sie die Maustaste gedrückt. Die Linie folgt dann den Bewegungen der Maus – so, wie Sie es bereits vom Freiformenwerkzeug kennen.



Zeichnen einer Skizzenlinie

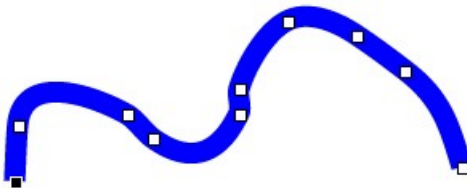
Ungeeignetes Werkzeug

Da es sehr schwierig ist, mit der Maus eine wohlgeformte Linie zu zeichnen, sollten Sie dieses Werkzeug selten verwenden. Das Kurvenlinien-Werkzeug wird in den meisten Fällen geeigneter sein.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Linie mit den voreingestellten Linienattributen gezeichnet.

PhotoDraw 2000 hat auch in diesem Fall automatisch verschiedene Punkte eingefügt, durch die sich die Form der Kurve ergibt. Das sehen Sie, wenn Sie in den Punkt-bearbeitungsmodus umschalten.

Wenn Ihnen einige Stellen der Kurve nicht gefallen, können Sie die Punkte nach den bereits beschriebenen Verfahren anpassen.

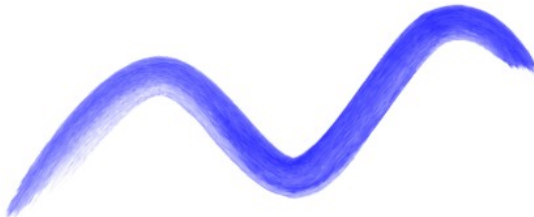


Die automatisch platzierten Punkte

Linienattribute vergeben

Nachdem Sie die Kurvenform fertiggestellt haben, können Sie die Attribute für die Linie einstellen. Wählen Sie eine einfache Umriß-Form oder einen Kunst- oder Foto-Pinsel aus der Umriß-Bearbeitungsleiste und stellen Sie die gewünschte Linienstärke ein. Als letztes kann dann die Farbe geändert werden.

So haben wir zum Beispiel im nächsten Bild den Kunst-Pinsel Wasserfarben ausgesucht und eine Linienstärke von 30 Punkt eingestellt. Damit sieht die Kurvenform gleich viel eleganter aus.

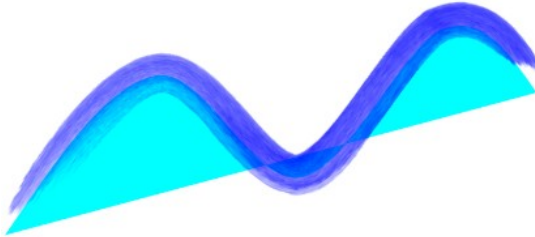


Die neuen Umrißattribute

Offene Linien füllen

Die Kurvenformen können natürlich auch gefüllt werden – selbst dann, wenn die Form nicht geschlossen ist. Probieren wir an unserer Beispiellinie einmal aus, wie sich die Füllung auswirkt:

Rufen Sie aus der Bearbeitungsleiste die Rubrik *Füllen* auf, und wählen Sie einen Füllungstyp aus. Wenn Sie eine Vollfarbfüllung verwenden, bleibt die Umrißfarbe erhalten. Damit ergibt sich die folgende Form. Dabei werden Anfangs- und Endpunkt einfach miteinander verbunden.



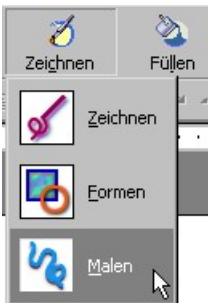
Die gefüllte Kurvenform

Verwenden Sie eine Struktur, entfällt die Umrißfarbe – die Transparenz des Umrisses aber nicht.



Die etwas andere Form: Linien malen

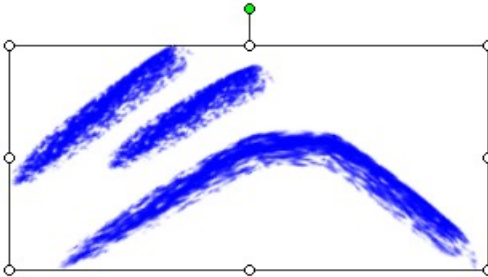
Es gibt noch einen weiteren Modus, den Sie aus dem visuellen Menü aufrufen können: Der Mal-Modus.



Der Mal-Modus

Wir würden Ihnen allerdings abraten, auf diese Funktion zurückzugreifen – sie bietet keine Vorteile, aber viele Nachteile. Sehen wir uns an, warum diese Funktion wenig sinnvoll ist.

Beim Malen gehen Sie zunächst genauso vor, wie beim Zeichnen. Wählen Sie die Umrißart und -farbe aus. Danach ziehen Sie die Linien auf die bekannte Art. So haben wir nachfolgend drei Striche gemalt. So könnte sich nach dem Fertigstellen zum Beispiel das folgende Bild ergeben – es läßt zunächst nichts ungewöhnliches erkennen:



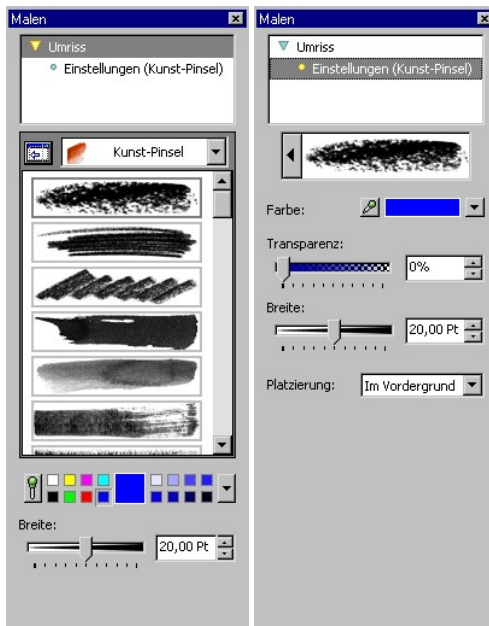
Ein gemaltes Objekt

Der Unterschied zum Zeichnen

Auffällig ist an dem fertiggestellten Objekt, daß sich die drei Linien nicht getrennt auswählen lassen – sie werden nämlich als ein ganzes Element betrachtet.

Auch die Bearbeitungsleiste zeigt ein ungewöhnliches Aussehen – dort sind nämlich nur noch zwei Rubriken vorhanden. Der Punktbearbeitungsmodus fehlt ebenso wie die Rubrik *Füllen*. Auch die Pfeilspitzen-Option werden Sie vermissen.

An gemalten Linien lassen sich nämlich nachträglich nur sehr wenige Änderungen vornehmen – ein nachträgliches Ändern der Kurvenform ist nicht möglich. Da es recht unwahrscheinlich ist, daß Ihnen eine komplexe Form auf Anhieb gelingt, sollten Sie lieber auf die Zeichnen-Optionen zurückgreifen, so daß Sie später noch Änderungen vornehmen können.



Im Mal-Modus gibt es nur wenige Einstellungsoptionen

Vorteile des Mal-Modus sind uns leider nicht eingefallen – wofür PhotoDraw 2000 ihn eingefügt hat, ist nicht so ganz ersichtlich.

Objekte numerisch exakt verändern

Nun wollen wir Ihnen noch einige Optionen zeigen, die Ihnen ein sehr präzises Arbeiten erlauben.

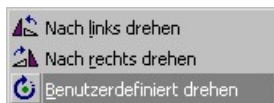
-  Um ein Objekt zu markieren – auszuwählen – können Sie das Auswahlwerkzeug verwenden, das Sie in der Standardsymbolleiste finden. Sie erkennen es am Pfeilsymbol.

Sie kennen ja schon die Möglichkeit, Objekte mit Hilfe des grünen Markierungspunkts zu drehen. Dieses Verfahren hat aber den Nachteil, daß Sie damit das Objekt nur „per Augenmaß“ drehen können. Als einziges Hilfsmittel haben Sie die **Umschalt**-Taste zur Verfügung, mit der Sie den Rotationswinkel auf 15°-Schritte begrenzen können.

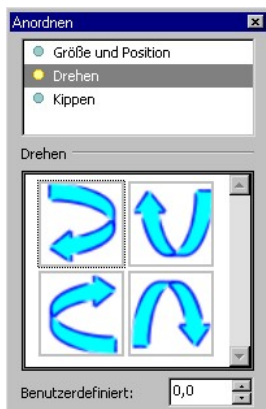
Präzise Drehungen

Wenn Sie den Drehwinkel ganz präzise einstellen wollen, müssen Sie anders vorgehen.

- 1** Rufen Sie nach der Auswahl des betreffenden Objekts die Menüfunktion *Anordnen/Drehen/Benutzerdefiniert drehen* auf.



- 2** In der Bearbeitungsleiste finden Sie zunächst vier Vorgaben, mit denen Sie das ausgewählte Objekt jeweils um 90° drehen können.



Optionen zum Drehen in der Bearbeitungsleiste

Linksherum oder rechtsherum?

Durch Eingabe eines negativen Werts wird das Objekt links herum gedreht, mit einem positiven Wert rechtsherum.

Interessant ist das Eingabefeld *Benutzerdefiniert*. Dort können Sie nämlich den Drehwinkel eintippen – und zwar exakt bis auf eine Stelle nach dem Komma. Das sollte für eine präzise Drehung ausreichen.

Ganz genau positionieren und skalieren

Sehen wir uns die anderen Rubriken der Bearbeitungsleiste an:

- 1 In der Rubrik *Größe und Position* finden Sie Eingabefelder, mit denen Sie die Skalierung des Objekts ganz genau einstellen können.
- 2 Aktivieren Sie die Option *Proportionen beibehalten*, damit die Breite automatisch angepaßt wird, wenn Sie eine neue Höhe vorgeben – andersherum funktioniert es natürlich genauso.
- 3 Tippen Sie dann die gewünschte Breite oder Höhe des Objekts ein. So können Sie Objekte schnell auf ein vorgegebenes Maß skalieren – anders als beim Verziehen der Markierungspunkte.



Skalieren von Objekten

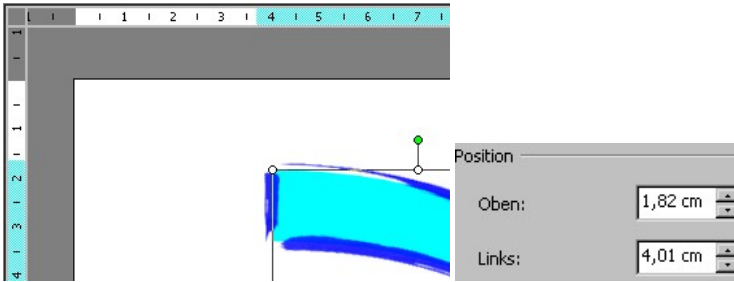
Die richtige Maßeinheit

Als Maßeinheit verwendet PhotoDraw 2000 den Wert, der über die Funktion *Datei/Bild-Setup* eingestellt wird.

Objekte exakt verschieben

In derselben Rubrik finden Sie auch eine Möglichkeit zum präzisen Verschieben von Objekten.

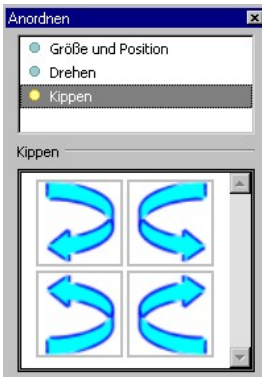
- 1 Zum Verschieben dienen die beiden Eingabefelder *Oben* und *Links*.
- 2 Mit dem Wert im Feld *Oben* legen Sie fest, wie weit das Objekt mit seiner Oberkante vom Rand des Bilds entfernt ist.
- 3 Der andere Wert – *Links* – legt den Abstand der linken Kante zum Bildrand fest. Zusätzlich können Sie sich am Lineal orientieren, von wo aus die Messung erfolgt. So sehen Sie in der folgenden Abbildung links die Markierung des ausgewählten Objekts und daneben die dazugehörigen Werte in der Bearbeitungsleiste.



Präzises Positionieren über die Bearbeitungsleiste

Objekte spiegeln

In der letzten Rubrik dieser Bearbeitungsleiste finden Sie vier Vorschaubilder, mit denen Sie das ausgewählte Objekt spiegeln können. Am Vorschaubild erkennen Sie, ob das Objekt horizontal oder vertikal gespiegelt wird.



Spiegeln des Objekts

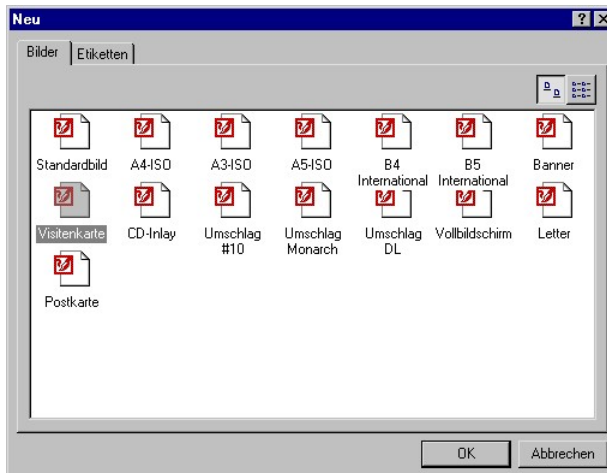
4. In Windeseile zu einem fantastischen Schriftenlogo

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die Textmöglichkeiten von PhotoDraw 2000 vor. Auch hier hat das Programm eine Menge interessanter und ungewöhnlicher Funktionen zu bieten.

Ein Logo für eine Visitenkarte

Im ersten Beispiel wollen wir uns eine schicke Visitenkarte erstellen. Darauf soll ein interessanter Schriftzug untergebracht werden und natürlich die Anschrift.

Als erstes benötigen wir ein neues, leeres Dokument. Rufen Sie also die Menü-Funktion *Datei/Neu* auf, und wählen Sie im folgenden Dialogfeld auf der Registerkarte *Bilder* die Vorlage *Visitenkarte* aus.

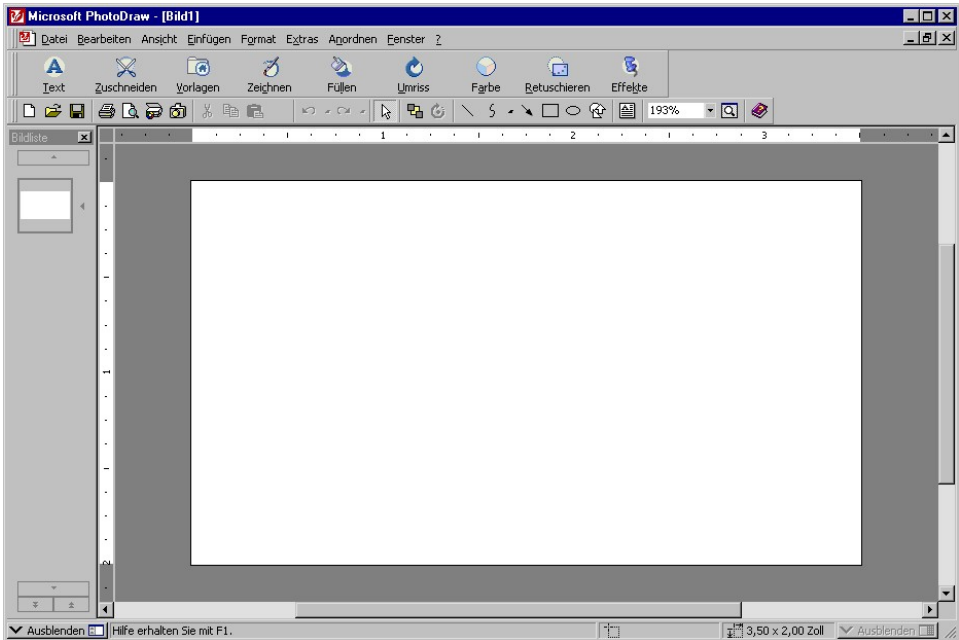


Eine neue Visitenkarte

Damit wird ein längliches Dokument erstellt, wie Sie in der nachfolgenden Abbildung sehen.

Kleineres Dokument

Zunächst fällt gar nicht auf, daß dieses Dokument deutlich kleiner ist. Wenn Sie aber in das Zoomfeld in der Standardsymbolleiste schauen, sehen Sie dort eine Darstellungsgröße, die stark vergrößert ist. In unserem Fall sind es fast 200 Prozent.

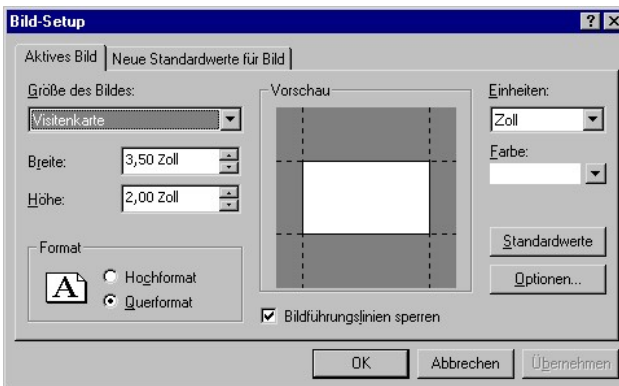


Das neue, längliche Dokument

Seitenvorgaben neu einstellen

Sicherlich wird das vorgegebene Seitenmaß nicht in jedem Fall genau so sein, wie Sie es gerne hätten. Deshalb bietet PhotoDraw 2000 natürlich auch hier Möglichkeiten an, um die Einstellungen zu verändern.

Rufen Sie dazu die Menü-Funktion *Datei/Bild-Setup* auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Vorgaben verändert:

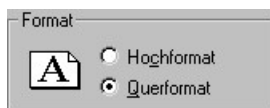


Ändern der Seitenvorgaben

Beginnen wir mit der Registerkarte *Aktives Bild*. Dort sollten Sie zunächst die Vorgabe *Einheiten* ändern. Wir benötigen nämlich nicht das englische Maß *Zoll*, sondern die deutsche Maßeinheit Zentimeter (cm). Da dieser Wert zum Beispiel auch für die Anzeige im Lineal verwendet wird, haben Sie so eine bessere Orientierung.

Außerdem finden Sie diese Maßeinheit auch in den Bearbeitungsleisten zur numerisch exakten Änderung von Objekten wieder.

Stellen Sie im Bereich *Format* ein, ob das Dokument im Hoch- oder Querformat eingerichtet werden soll – bei einer Visitenkarte ist die vorgegebene Option *Querformat* natürlich passender.



Formatangabe

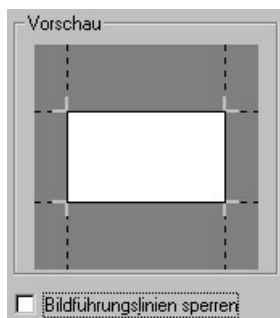
Falls Ihr gewünschtes Dokumentenmaß nicht in den Voreinstellungen zu finden ist, können Sie das Maß auch in den Eingabefeldern *Breite* und *Höhe* festlegen.



Dokumentenmaß präzise einstellen

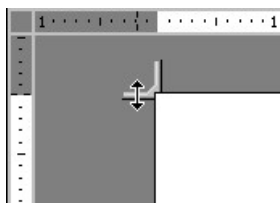
Freies Ändern der Bildmaße

Wenn Sie das Dokumentenmaß lieber per Augenmaß auf der Arbeitsfläche einstellen wollen, müssen Sie die Option *Bildführungslinien sperren* deaktivieren.



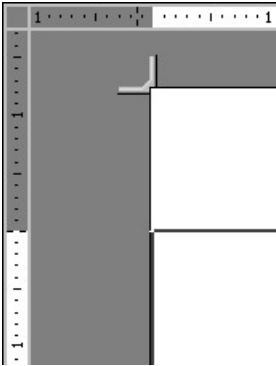
Ausschalten der Maßfixierung

- 1 Danach sehen Sie im Dokument an den Rändern neue Markierungen – die Handhabung ist ähnlich wie bei den Markierungspunkten der Objekte.
- 2 Klicken Sie die Markierungen an, um die Höhe oder Breite des Bilds zu verändern.



Ändern der Dokumentenhöhe

- 3 Halten Sie die Maustaste nach dem Anklicken gedrückt. Ziehen Sie die Linie nach unten. Orientieren Sie sich am Lineal über das neue Maß.



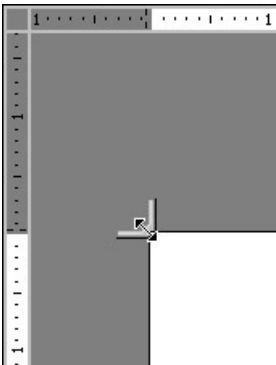
Verringern der Bildhöhe

Kein Rückgängig möglich!

Da das Ändern der Bildmaße per Mausektion keine Bearbeitungsfunktion ist, können Sie diese Änderung auch nicht mit der sonst gültigen Rücknahme-Tastenkombination **(Strg)+[Z]** widerrufen.

4 An den verschiedenen Symbolen des Mauszeigers erkennen Sie ob das Bild in der Höhe, der Breite oder beidem gleichzeitig verändert werden kann.

Nachfolgend sehen Sie das Symbol zum gleichzeitigen Ändern von Höhe und Breite.



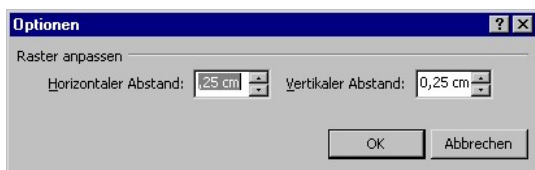
Gleichzeitiges Ändern von Höhe und Breite

Bildführungslinien ausschalten

Um die Bildführungslinien wieder zu fixieren, brauchen Sie nicht unbedingt in den Bild-Setup-Dialog zu wechseln. Im Menü *Ansicht* finden Sie eine entsprechende Funktion zum Ein- oder Ausschalten der Bildführungslinien.

Einfacheres Ausrichten und Konstruieren durch das Raster

Über die *Optionen*-Schaltfläche öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Dort können Sie den horizontalen und vertikalen Abstand eines unsichtbaren Rasters verändern.



Ändern des Rasterabstands

Was bewirkt dieses Raster? Nun, zunächst einmal gar nichts – erst wenn Sie die Funktion *Ansicht/Am Raster ausrichten* aktivieren, kommt das Raster zum Einsatz. Wenn Sie nun Objekte neu konstruieren oder ausrichten, wirkt dieses Raster „magnetisch“.

Die Objekte schnappen an diesem unsichtbaren Raster an – sie können also nicht mehr an jeder beliebigen Stelle im Bild platziert werden, sondern nur noch dort, wo sich das Raster befindet.

So können Sie zum Beispiel sehr leicht mehrere Objekte präzise nebeneinander platzieren, ohne die Ausrichtungsoptionen zu verwenden.



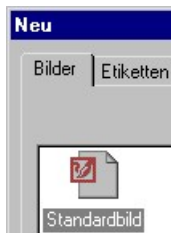
Leichtes Ausrichten durch das Raster

Raster vorübergehend deaktivieren

Wenn Sie die magnetische Anziehungskraft des Rasters zwischenzeitlich ausschalten wollen, müssen Sie beim Verschieben der Objekte zusätzlich die **[Alt]**-Taste drücken.

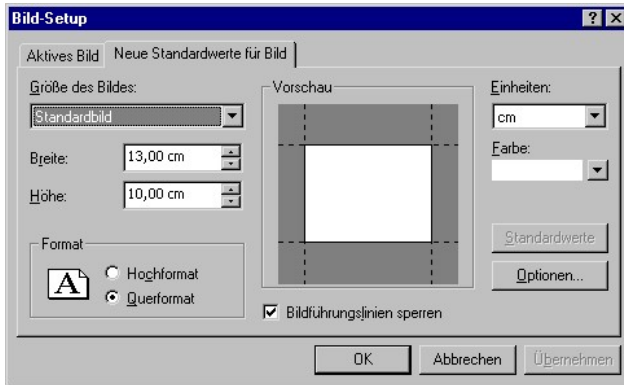
Standardwerte einstellen

Wenn Sie ein Bild neu erstellen, finden Sie als ersten Eintrag in der Auflistung die Option *Standardbild*.



Das Standardbild

Die Einstellungen, die bei diesem Standardbild verwendet werden, können Sie ebenfalls im Dialogfeld Bild-Setup einstellen – und zwar über die Registerkarte *Neue Standardwerte für Bild*.



Die Standardwerte für das Bild verändern

Die Angaben sind mit den bereits beschriebenen identisch – mit dem Unterschied, daß sich die Einstellungen nicht auf das aktuelle Dokument beziehen.

Text in das Bild einfügen

Nun, da alle Vorbereitungen bezüglich der Dokumentengröße getroffen sind, können wir uns an die Gestaltung der Visitenkarte machen und zuerst den Schriftzug anfertigen. Für die Textfunktionen finden Sie einen eigenen Punkt in den visuellen Menüs: *Text*.

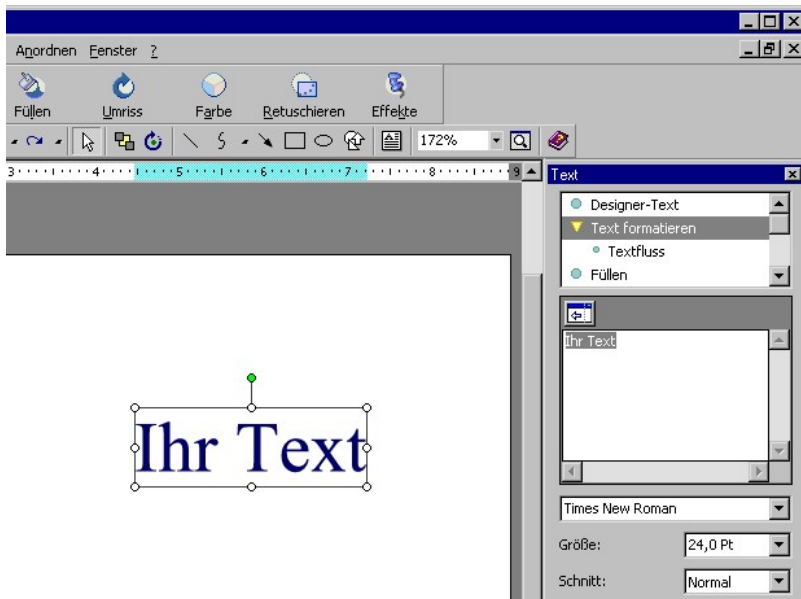
Klicken Sie im *Text*-Menü zunächst den ersten Punkt an: *Text einfügen*.



Das visuelle Menü Text

Danach fügt PhotoDraw 2000 automatisch ein Textobjekt in das Bild ein – Sie sehen das in der folgenden Abbildung. Den eingefügten Beispielttext können Sie nun ebenso wie die Textattribute verändern.

In der Bearbeitungsleiste werden die Textfunktionen zum Anpassen des Schriftzugs bereitgestellt. Auch bei den Textfunktionen gibt es wieder verschiedene Rubriken. Nach dem Aufruf ist zunächst die Rubrik *Text formatieren* aktiviert.



Die Situation nach dem Aufruf der Funktion Text einfügen

Den Text ersetzen

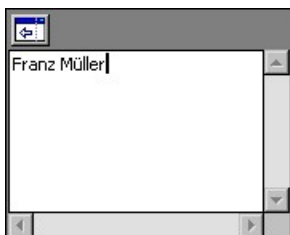
Im ersten Arbeitsschritt soll der vorgegebene Standardtext ersetzt werden.

- 1** Der Text wird im Texteingabefeld der Bearbeitungsleiste ausgetauscht. Falls Ihnen der Platz nicht ausreicht, können Sie dieses Feld über die Schaltfläche vergrößern – so wie Sie es schon von den Auswahllisten kennen.
- 2** Da der vorgegebene Text bereits markiert ist, können Sie einfach mit dem Tippen beginnen – der Vorgabetext wird dann automatisch gelöscht.



Der vorgegebene Text ist markiert

- 3** Tippen Sie den gewünschten neuen Text ein. Falls Sie einen mehrzeiligen Text eingeben wollen, können Sie mit der **(Return)**-Taste einen Zeilenumbruch einfügen. In unserem Beispiel ist das allerdings nicht notwendig – wir setzen zunächst nur den Namen des Visitenkarteninhabers ein.



Eingabe des Namens

- 4** Der Text wird sofort auf der Arbeitsfläche aktualisiert.



Der neue Text

Die passende Schrift auswählen

PhotoDraw 2000 verwendet zunächst eine einfach Standardschrifttype. Da diese nicht sonderlich attraktiv ist, soll sie ausgetauscht werden.

- 1** Für die Schriftenauswahl können Sie die Liste in der Bearbeitungsleiste aufklappen. Dort sind alle Schriften aufgelistet, die Sie unter Windows installiert haben. Um eine Orientierung zu haben, wie die jeweilige Schrifttype aussieht, wird ein Schriftmuster mit angezeigt.

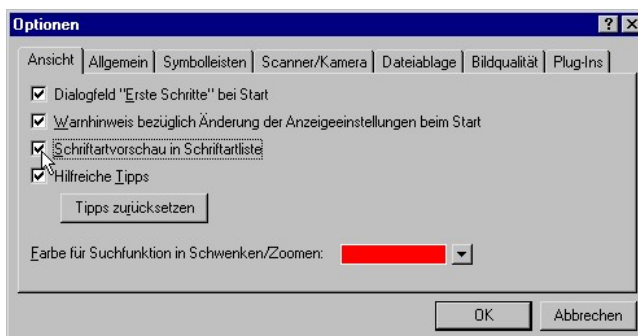
Reichhaltige Schriftauswahl

Bei der Installation von PhotoDraw 2000 werden automatisch viele neue Schriften installiert. So haben Sie eine große Auswahl, um interessante Schrifteffekte für Ihre Projekte zu erstellen.



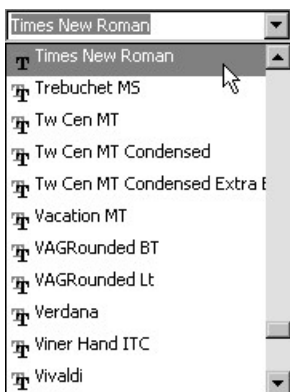
Die Schriftartenliste

- 2** Sie sehen keine Schriftartenvorschau? Dann müssen Sie die Funktion *Extras/Optionen* aufrufen. Dort finden Sie auf der Registerkarte *Ansicht* die Option *Schriftartvorschau in Schriftartliste*. Nur wenn diese Option aktiviert ist, sehen Sie die Muster.



Ändern der Listenoption

3 Andernfalls werden die verfügbaren Schriften nur in einer Auflistung angezeigt.



Die Schriftenliste ohne Schriftartmuster

4 Wir haben uns für unseren Beispieltext die Schriftart *Britannic Bold* ausgesucht. Wenn Sie nach der Auswahl die Schriftenliste erneut aufklappen, werden Sie bemerken, daß diese Schrift nun am Anfang der Liste steht.

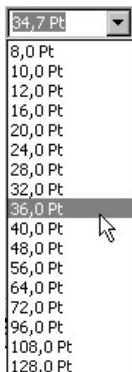
Die bereits verwendeten Schriften werden durch einen Strich von den anderen Schriften abgetrennt. So haben Sie schnelleren Zugriff auf die bereits einmal benutzten Schriftarten.



Abgetrennte Auflistung der bereits verwendeten Schriften

Einstellen der richtigen Schriftgröße

Nachdem die passende Schrifttype ausgewählt ist, soll die Schrift auf die richtige Größe gebracht werden. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten.



1 Im Listenfeld *Größe* finden Sie einige vorgegebene Standardwerte für gängige Schriftgrößen. Wählen Sie hier die gewünschte Schriftgröße aus.

2 Da nach der Auswahl der Schriftzug auf der Arbeitsfläche gleich aktualisiert wird, können Sie gleich überprüfen, ob Sie die richtige Auswahl getroffen haben.

Die Schriftgröße wird übrigens in Punkt gemessen – die dazugehörige Abkürzung lautet Pt.

3 Alternativ dazu können Sie auch die neue Größe in das Eingabefeld eintippen.

Die Schriftgröße kann dabei bis auf eine Stelle nach dem Komma genau eingetippt werden.



Eintippen der Schriftgröße

- 4 Eine weitere Variante besteht darin, die Größenänderung direkt durch Skalieren des Schriftobjekts vorzunehmen. Skalieren Sie das Textobjekt durch Anklicken des Eck-Markierungspunkts – das kennen Sie ja schon.

Der Wert im Feld *Größe* wird dann automatisch angepaßt.



Skalieren des Textobjekts

Schriftschnitte ändern

Unter dem Feld *Größe* finden Sie eine weitere Option, mit der Sie die Optik des Schriftzugs verändern können.

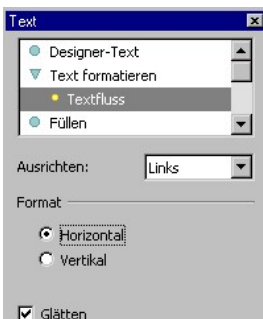
- 1 Einige der Schriften können Sie mit der Option *Fett* verstärken – in unserem Beispiel ist dies natürlich nicht möglich. Die Bezeichnung *Bold* (Fett) im Namen verrät schon, daß es sich hierbei bereits um eine fette Schrift handelt.



Verschiedene Schriftschnitte

- 2 Wollen Sie eine schrägstehende Schrift verwenden, müssen Sie aus der Liste die Option *Kursiv* auswählen. Außerdem gibt es noch eine Variante die schrägstehende Schrift gleichzeitig auch fett darzustellen.

Weitere Textoptionen



In der nächsten Rubrik – Textfluss – gibt es weitere Optionen, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

Die Optionen im Listenfeld *Ausrichten* wirken sich besonders dann aus, wenn Sie mit mehrzeiligem Texten arbeiten – bei einzeiligen Texten verrutschen Sie damit nur das Textobjekt.

Im Listenfeld gibt es drei Optionen *Links*, *Rechts* und *Zentriert*. Diese Varianten sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.

Franz Müller Manager

Ausrichtung Links

Franz Müller Manager

Ausrichtung Rechts

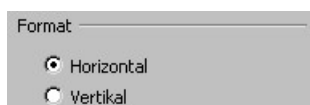
Franz Müller Manager

Ausrichtung Zentriert

Getrennte Textobjekte

Da Sie in PhotoDraw 2000 den Zeilenabstand nicht verändern können, sollten Sie zwei verschiedene Textobjekte erstellen, um die Zeilen näher zusammenrücken zu können.

Mit der Option *Vertikal* können Sie den Schriftzug „auf die Seite stellen“. Dieselbe Wirkung erreichen Sie aber auch, wenn Sie die Funktion *Anordnen/Drehen/Nach rechts* verwenden.



Drehen des Texts

Steigern der Textqualität

Die Option *Glätten* sollten Sie immer einschalten – damit wird die Qualität des Texts gesteigert. Ohne diese Option entstehen häßliche Treppenstufen an den Rändern des Texts – wie Sie nachfolgend in der vergrößerten Abbildung sehen.

ra

Die ausgeschaltete Option Glätten bewirkt die gezackten Ränder

Super-Effekte – dank Designer-Text

Nun geht es an die Verschönerung des Schriftzugs – etwas trist sieht er ja bisher noch aus.



Zur Gestaltung bietet PhotoDraw 2000 die Designer-Texte an, die Sie entweder aus dem visuellen Menü *Text*, oder einfach über die Rubrik in der Bearbeitungsleiste aufrufen können.

In der Bildliste finden Sie sehr viele vorgefertigte Effekte. An den Vorschaubildern erkennen Sie gut, wie sich der Effekt auswirkt.

Schnelle Ergebnisse

Probieren wir doch einfach einmal aus, welche aufwendigen Schriftzüge sich mit einem einzigen Mausklick realisieren lassen. Dafür haben wir uns die Vorlage mit der Bezeichnung *Designer-Text 13* ausgesucht – damit entsteht ein beeindruckendes dreidimensionales Ergebnis.



Ein Designer-Effekt

Mit Pompösem geizen

So schön die Effekte auch sind: Sie sollten sie mit Bedacht einsetzen. So sind bei einer einfachen Visitenkarte viele der Effekte fehl am Platz. Außerdem wird dadurch auch die Lesbarkeit der Schrift erschwert.

Da dieser Effekt für unsere Visitenkarte ungeeignet ist, wollen wir uns eine andere Variante aussuchen, die weniger aufdringlich wirkt.

Vielleicht ist es Ihnen beim Durchblättern der Designer-Texte schon aufgefallen: Hierbei handelt es sich nicht um besondere Clipart-Motive oder ähnliches.

Hier kommen lediglich die bekannten Optionen zum Füllen von Objekten und Umriß sowie die dreidimensionalen Effekte zum Tragen. Sie können sich aber die Arbeit des Ausprobierens sparen und die Beispiele verwenden. In diesem Kapitel erfahren Sie noch, wie Sie Ihre eigenen Muster in die Liste aufnehmen können.

Bei den Designer-Texten wird nicht nur Füllung und Umriß, sondern auch die Schrifttype verändert. Sie müßten also gegebenenfalls die Schrift nochmals umstellen, falls der ausgesuchte Effekt mit der Ursprungsschriftart verwendet werden soll.

Schriften füllen



Die Schriften können Sie mit den bekannten Funktionen der Bearbeitungsleiste *Füllen* versehen. Wechseln Sie deshalb zunächst in die Rubrik *Füllen*. Wir haben uns eine Struktur ausgesucht. Dabei kam die Textur mit der Bezeichnung *BLSTEIN.BMP* zum Einsatz.

Durch diese ausgewählte Struktur wirkt unser Beispielschriftzug nicht mehr so trist. Da die Struktur sehr dezent ist, entsteht durch die Füllung kein aufdringlicher Eindruck.



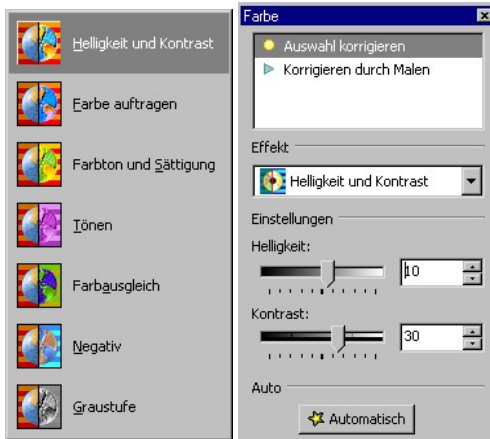
Die Strukturfüllung für die Schrift

Texturen verändern

Die ausgesuchte Struktur sieht gut aus – trotzdem kann sie noch etwas weiter verbessert werden. Als erstes wollen wir den Kontrast verändern. Für solche Korrekturen werden im visuellen Menü *Farbe* einige Funktionen angeboten.

Wählen Sie hier die Option *Helligkeit und Kontrast* aus. Wir haben zunächst einen Kontrast von 30 eingestellt. Verwenden Sie zur Eingabe entweder das Eingabefeld, oder ziehen Sie den Schieberegler. Da das Bild danach etwas dunkler geworden ist, sollte anschließend der *Helligkeit*-Wert auf 10 erhöht werden.

Die Einstellungen, die wir verwendet haben, sehen Sie in der folgenden Abbildung der Bearbeitungsleiste.



Ändern von Helligkeit und Kontrast

Durch die Änderungen entsteht das folgende Ergebnis:



Der veränderte Kontrast läßt die Schrift besser zur Geltung kommen

Hervorhebungen durch Schatten

Zusätzlich soll der Effekt *Schatten* aus dem visuellen Menü *Effekte* verwendet werden. Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste auf das erste Schattensymbol.



Plazieren eines Schattens

Bei der ersten Einstellung wird ein unauffälliger Schatten sehr dicht am Objekt platziert. Der Schatten an sich fällt kaum auf – es ist eher ein schwarzer Saum, der sich dadurch ergibt. Wir haben dabei die Werte für *Transparenz* und *Weichzeichnen* auf 0 und 80 eingestellt.

Damit entsteht das folgende Ergebnis. Es wirkt etwas plastischer als zuvor.



Das Ergebnis des Schatten-Effekts

Neue Texte einfügen

Nachdem der Hauptschriftzug der Visitenkarte fertiggestellt ist, sollen nun die anderen Textblöcke erstellt werden. Dabei bekommt die Berufsbezeichnung unseres fiktiven Visitenkartenbesitzers denselben Schrifttyp wie die Überschrift.

Wenn Sie die Funktion *Text einfügen* aus dem visuellen Menü *Text* aufrufen, werden zunächst dieselben Einstellungen wie beim letzten Aufruf verwendet – Sie brauchen also die Schriftart nicht nochmals einzustellen.

Die neue Schriftgröße können Sie wieder durch Verziehen der Markierungspunkte oder durch Eintippen des Werts im Eingabefeld einstellen. Die Platzierung des Textobjekts ist dabei zunächst egal – wir platzieren es nur ungefähr unter dem Namen. So könnte sich die folgende Situation ergeben.



Der zweite Schriftzug

Beim nächsten Schriftzug für die Anschrift wird eine andere Schriftart verwendet – wir benutzen hier die Schrift *Arial* im Schriftschnitt *Fett*. Die einzelnen Zeilen werden hier erzeugt, indem am Ende einer jeden Zeile die **[Return]**-Taste gedrückt wird. So ergibt sich das folgende Bild.

Franz Müller

Marketing-Manager

Untere Hauptstraße 128-130
89123 München
Telefon 089/12345678

Die fertigen Textblöcke

Farbtöne aus dem Bild aufnehmen

Die neuen Schriftblöcke sollen nicht mit der Textur gefüllt werden – sie würde wegen der kleinen Schriftgröße dort sowieso nicht auffallen. Statt dessen soll ein Vollfarbton verwendet werden, der harmonisch zur Textur paßt.

- 1** Wechseln Sie zur Rubrik *Füllen*, und stellen Sie im Listenfeld den Typ *Vollfarbton* ein.
- 2** Markieren Sie das erste neue Textobjekt, indem Sie mit dem Auswahlwerkzeug darauf klicken.
- 3** Links neben den Farbfeldern sehen Sie nun ein Pipettensymbol. Klicken Sie auf diese Schaltfläche.



Das Pipettensymbol

- 4** Wenn Sie den Mauszeiger nun in die Arbeitsfläche bewegen, nimmt er ebenfalls das Pipettensymbol an. Klicken Sie an einer Stelle des Schriftzugs, der die gewünschte Farbe enthält.

Franz

Aufnahme einer Farbe

- 5** Nach dem Klicken wird der Schriftzug in der aufgenommenen Farbe gefüllt. gegebenenfalls können Sie noch auf eine abgestufte Farbvariante zurückgreifen, die Sie nach der Aufnahme rechts neben der aktuellen Farbe sehen.

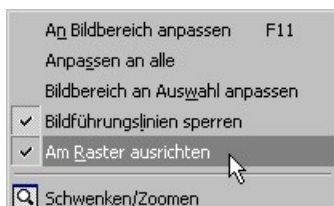


Einen abgestuften Farbton verwenden

- 6** Wiederholen Sie die Schritte, nachdem Sie auch den anderen Schriftzug markiert haben.

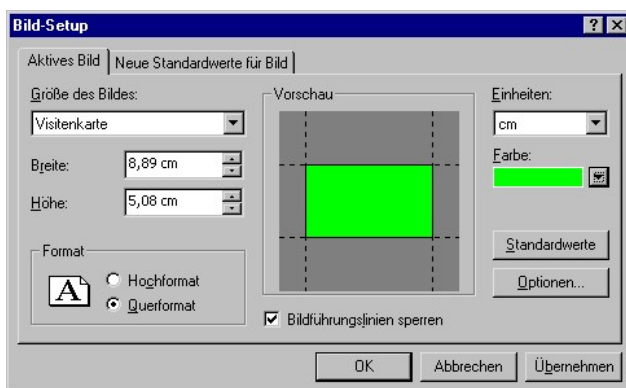
Ein Hintergrund für das Bild

Nachdem die vorbereitenden Arbeiten erledigt sind, sollen jetzt die gestaltenden Elemente hinzugefügt werden, um ein ansprechendes Gesamtdesign zu erhalten. Achten Sie zunächst darauf, daß im Menü *Ansicht* die Option *An Raster ausrichten* eingeschaltet ist. Die Möglichkeiten des Rasters wollen wir nämlich jetzt benutzen.



Einschalten des Rasters

Über die Funktion *Datei/Bild-Setup* können Sie die Papierfarbe im Feld *Farbe* ändern. Sobald Sie aber einen anderen Hintergrund verwenden wollen – zum Beispiel eine Textur – müssen Sie anders vorgehen.



Ändern der Papierfarbe

Einen strukturierten Hintergrund erzeugen

Um den Hintergrund des Bilds frei gestalten zu können, müssen Sie ein „Hilfsobjekt“ konstruieren. Da das Dokument rechteckig ist, bietet sich natürlich ein Rechteck als Hilfsobjekt an.

- 1 Rufen Sie dazu das Rechteckwerkzeug auf – die Funktionsweise kennen Sie ja bereits aus dem vorigen Kapitel. Durch das unsichtbare Raster ist es leicht möglich, ein Rechteck zu konstruieren, das genauso groß ist, wie das Dokument. Klicken Sie dazu in der Nähe der linken, oberen Ecke.



- 2 Nach dem Klicken bemerken Sie, daß das Rechteck automatisch exakt an der Papierkante beginnt – das Raster hat nämlich magnetisch gewirkt.
- 3 Ziehen Sie den Rahmen des Rechtecks bis zur gegenüberliegenden Ecke des Dokuments auf – auch hier kommt es nicht so genau auf das Plazieren an – dank des Rasters wird das Rechteck genauso groß wie das Dokument.



Aufziehen des Rechtecks

- 4 Danach erhalten Sie zunächst ein konturiertes Rechteck – falls Sie die Umrißoptionen nicht zuvor schon verändert haben.

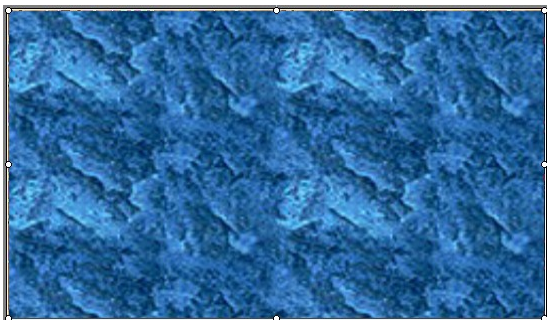


- 5 Stellen Sie in den Umriß-Optionen der Bearbeitungsleiste die Option *Kein* ein, damit die Umrißlinie entfällt – wir benötigen sie nicht.



Das Rechteck hat keinen Umriß mehr

- 6** Füllen Sie dieses Rechteck nun mit derselben Struktur, mit der bereits der Namens-Schriftzug gefüllt wurde.



Das gefüllte Hilfsobjekt

- 7** Das von allen anderen Objekten nun nicht mehr zu sehen ist, liegt daran, daß neu konstruierte Objekte immer an der obersten Stelle im Objektstapel platziert werden – sie verdecken also alle anderen Elemente des Bilds.
- 8** Rufen Sie deshalb die Funktion *Anordnen/Reihenfolge/In den Hintergrund* auf. Damit platzieren Sie das Rechteck hinter allen anderen Objekten.



- 9** Da die obenliegenden Elemente alle einen ähnlichen Farbton haben, ist nach dem Aufruf der Funktion immer noch nicht viel mehr zu erkennen.



Das Rechteck liegt im Hintergrund

Farbtöne von Objekten verändern



Damit sich das Hilfsrechteck besser von den anderen Objekten abhebt, soll es eine andere Farbe erhalten. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Farbe* die Option *Farbton und Sättigung* auf.

- 1** In der Bearbeitungsleiste finden Sie nun drei Regler.

- 2 Mit dem obersten Regler können Sie den Farbton des aktuell ausgewählten Objekts verändern. In unserem Fall verwenden wir einen Wert von -40, um aus dem bläulichen Farbton einen grünlichen zu machen.
- 3 Falls Sie eine kräftigere Farbe einstellen wollen, erhöhen Sie den Wert für die Sättigung. Um die Helligkeit zu verändern, können Sie den letzten Schieberegler verwenden. Bei positiven Werten wird das Objekt heller, bei negativen dunkler.



Ändern der Objektfarbe

Nun ist schon etwas mehr zu erkennen



Das eingefärbte Untergrundobjekt

Experimente nötig

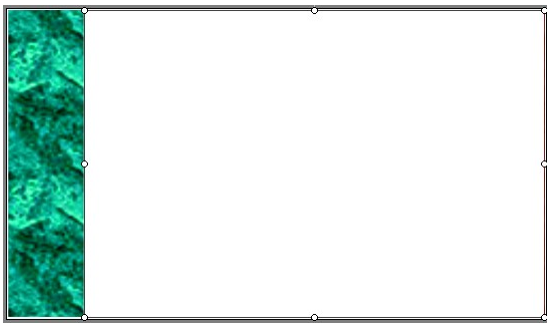
Sicherlich werden Sie den geeigneten Farbton nicht auf Anhieb bestimmen. Sie können die Farbe aber auch am Ende der Gesamtgestaltung nochmals feinjustieren.

Teile vom Bild aufhellen

Im rechten Teil des Untergrund wirkt die dunkle Struktur zu stark. Dort soll sie deshalb drastisch aufgehellt werden. Am einfachsten können Sie den betreffenden Teilbereich wie folgt bearbeiten:

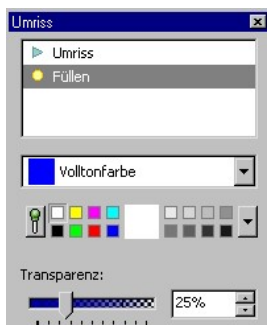
- 1 Zur Bearbeitung des Teilbereichs benötigen wir ein weiteres Rechteck, das an der linken Seite etwas schmäler als das Dokument ist – Sie sehen es in der folgenden Abbildung.

Dieses neue Rechteck wird mit Weiß gefüllt.



Ein weiteres Rechteck

- 2 Damit der Hintergrund noch etwas zu sehen ist, wird die Transparenz des Rechtecks auf 25 % eingestellt. Übrig bleibt nach dem Einstellen der Transparenz nur noch ein schwach erkennbarer, aufgehellter Hintergrund.



Einstellen der Transparenz

- 3 Auch dieses Rechteck muß nun nach hinten verschoben werden. Nun können Sie in diesem Fall allerdings nicht einfach die Option *In den Hintergrund* verwenden, da es dann ja hinter unser Hintergrundobjekt verschoben würde.
- 4 Drücken Sie deshalb die **Umschalt**-Taste und klicken Sie auf das Hintergrundobjekt – damit wählen Sie nämlich beide Objekte gleichzeitig aus. Das wirklich beide Objekte ausgewählt sind, erkennen Sie an den Markierungspunkten.



Zwei Objekte sind ausgewählt

- 5** Nun können Sie die Funktion *Anordnen/Reihenfolge/In den Hintergrund* verwenden – jetzt werden die beiden markierten Objekte zusammen in den Hintergrund verschoben.



Die beiden Rechtecke befinden sich hinter allen anderen Objekten

Objekte mit weichen Rändern versehen

Bei dem weißen Rechteck bietet sich der Einsatz einer Funktion an, die wir Ihnen noch nicht vorgestellt haben: Ein weicher Rand.



1 Rufen Sie die Funktion *Weicher Rand* aus dem visuellen Menü *Umriß* aus.

2 In der Bearbeitungsleiste dieser Funktion finden Sie nur eine einzige Option zum Einstellen, wie weich der Rand verlaufen soll.

Je höher der Wert ist, um so weicher blendet das Objekt in den Hintergrund – wir haben für unser Beispiel einen Wert von 20 verwendet.



Stärke des weichen Rands festlegen

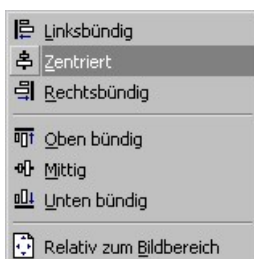
Das Ergebnis sieht nun schon recht interessant aus – der Aufwand hat sich gelohnt.



Mehrere Objekte ausrichten

Die Textobjekte innerhalb des neuen Rechtecks sollen nun alle ordentlich ausgerichtet werden, damit sie am Ende alle zentriert untereinander stehen.

- 1 Markieren Sie bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste nacheinander alle Textobjekte und das weiße Rechteck.
- 2 Achten Sie darauf, daß im Menü *Anordnen/Ausrichten* die Option *Relativ zum Bildbereich* deaktiviert ist.
- 3 Rufen Sie dann aus demselben Menü die Funktion *Zentriert* auf.



Zentriertes Ausrichten der Objekte

- 4 Danach stimmt die Ausrichtung, wie Sie in der nachfolgenden Abbildung sehen können:



Horizontal ausgerichtete Objekte

Größere Schritte

Um größere Schritte mit den Pfeiltasten zu erreichen, drücken Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste. Die Größe der Schritte können Sie übrigens über die Funktion *Extras/Optionen* auf der Registerkarte *Allgemein* verändern.

Die vertikale Ausrichtung nehmen wir über die Pfeiltasten vor. Markieren Sie dazu das betreffende Objekt und rücken Sie es mit den Tasten nach oben oder unten.

Wollen Sie zwei Objekte gemeinsam verschieben, markieren Sie einfach vorher beide Objekte durch Anklicken bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste.

Wenn die Höhe der Zeilen stimmt, sollte der Gesamtblock noch in der Vertikalen ausgerichtet werden – dazu ist allerdings ein kleiner Trick nötig. Die Ausgangssituation sehen Sie nachfolgend:



Die Objekte vor der Gruppierung

Hilfsgruppen zum Ausrichten verwenden

Das Problem besteht nun darin, daß Sie die Objekte nicht einfach en bloc in der Vertikalen ausrichten können. Sie würden anschließend alle übereinander liegen. Um das zu verhindern, müssen Sie wie folgt vorgehen:

- 1** Markieren Sie die drei Schriftobjekte.
- 2** Gruppieren Sie diese – am schnellsten geht das mit der Tastenkombination **(Strg)+(G)**.
- 3** Markieren Sie nun neben dieser neuen Gruppe noch das weiße Rechteck. Es sind nun also nur noch zwei Objekte markiert, die Sie mit der Funktion *Anordnen/Ausrichten/Mittig* ausrichten können.



Die beiden Objekte sind ausgerichtet

- 4** Danach können Sie die Gruppe wieder aufheben.
- 5** Markieren Sie dazu die Gruppe durch Anklicken und drücken Sie die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(G)**.

Hilfsgruppen nutzen

Falls Sie mit dem Ausrichten von Objekten nicht so recht weiterkommen, überlegen Sie, ob eine Hilfsgruppe bei der Lösung weiterhelfen kann.

Abschließend können Sie noch überprüfen, ob Sie die Farbe des Untergrunds anpassen wollen, oder ob die Transparenz des weißen Rechtecks verändert werden muß.

Unser fertiges Endergebnis sehen Sie in der abschließenden Abbildung.

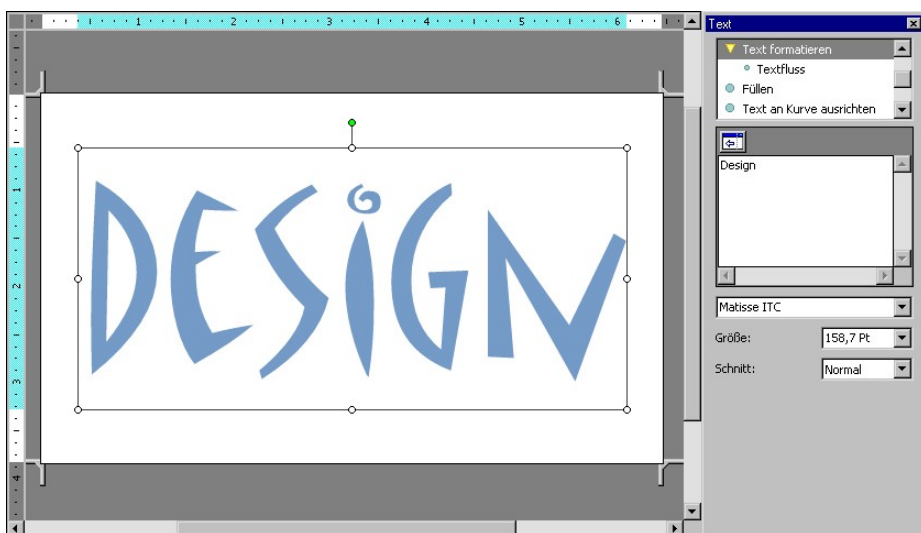


Die fertige Visitenkarte

Weitere Texteffekte

Nun wollen wir die anderen Möglichkeiten ausprobieren, die Ihnen PhotoDraw 2000 bietet. Dazu erstellen wir zunächst einen neuen Schriftzug. Dabei kommt die Schrift *Matisse ITC* zum Einsatz. Die Größe des Bilds haben wir anschließend mit den Bildführungslinien angepaßt.

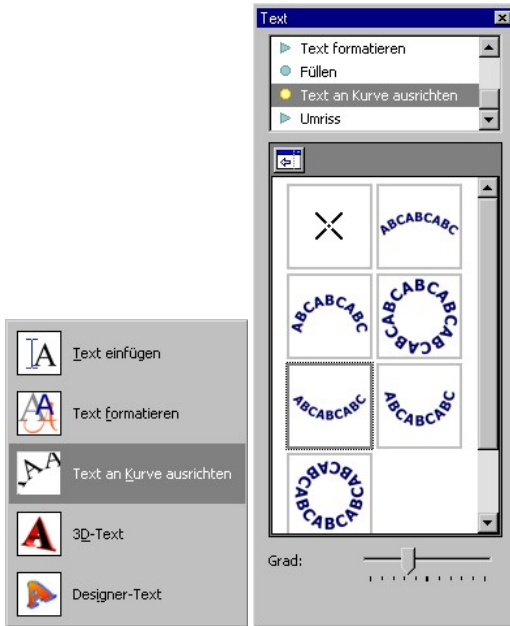
Diesen Schriftzug – den Sie nachfolgend abgebildet sehen – wollen wir als Ausgangsbasis für unsere Versuche verwenden.



Der Ausgangsschriftzug

Texte verformen

Bisher haben wir mit gerade stehenden Schriften gearbeitet – es geht aber auch anders. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Text* die Option *Text an Kurve ausrichten* auf. In der Bearbeitungsleiste finden Sie wieder voreingestellte Werte – insgesamt sind es sechs an der Zahl – die Sie mit einem Mausklick direkt auf den Schriftzug übertragen können.



Das Menü Text an Kurven ausrichten und die dazugehörige Bearbeitungsleiste

Kreisrunde Schrift

Wenn Sie eine der Varianten verwenden wollen, die einen Schriftzug in Kreisform zeigen, muß der Schriftzug lang genug sein – sonst wird der Kreis nicht geschlossen.

In der nächsten Beispielabbildung haben wir die Einstellung *Viertelkreis nach oben* verwendet – Sie sehen, daß der Schriftzug nun gewölbt verläuft.

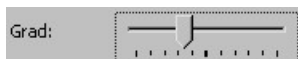


Ein gewölbter Schriftzug

Präzises Wölben von Schriften

Die Wölbung ist Ihnen zu stark, oder nicht stark genug? Kein Problem. Mit dem Regler unter den Vorschaubildern können Sie die Stärke der Wölbung verändern.

- 1 Leider fehlt hier ein Eingabefeld, so daß ein präzises Wölben nicht so einfach möglich ist.
- 2 Markieren Sie zunächst den Schieberegler, indem Sie auf die Skala klicken. Sie sehen nach der Auswahl eine umrandende, gestrichelte Linie – so wie es in der folgenden Abbildung erkennbar ist.



Der markierte Schieberegler

- 3** Verwenden Sie nun die Pfeiltasten, um den Grad der Wölbung zu verändern. Mit jedem Tastendruck wird die Wölbung um einen sehr kleinen Schritt größer oder kleiner – je nachdem, ob Sie den Pfeil nach rechts oder nach links verwenden.

So können Sie präzise Einfluß auf die Form nehmen.

Geraderücken

Wenn Sie das Auswahlfeld mit dem Kreuz anklicken, wird der Schriftzug wieder „geradegerückt“. Alternativ dazu können Sie den Schieberegler auch genau in die Mitte schieben.

3D-Effekte auch bei Schriften

Auch Schriftobjekte können dreidimensional dargestellt werden. Dabei können Sie sich aussuchen, ob Sie den Aufruf der Bearbeitungsleiste über das visuelle Menü *Texte* oder *Effekte* erledigen – geöffnet wird nämlich dieselbe Bearbeitungsleiste.



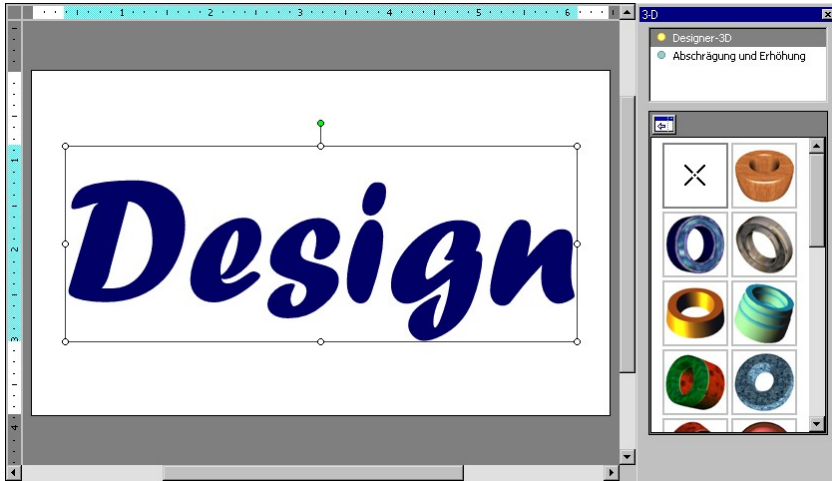
Aufruf des 3D-Effekts

Die passende Schrift wählen

Damit der 3D-Effekt gut zur Geltung kommt, sollten Sie keine extrem dünne oder stark verschnörkelte Schrift auswählen. Am besten wirken die Effekte bei klaren Formen.

Wir haben dazu einen neuen Schriftzug erstellt, bei dem wir die Schrift *Forte* eingestellt haben.

Sie sehen die Ausgangssituation in der folgenden Abbildung.



Diesen Schriftzug wollen wir dreidimensional darstellen

Wir haben uns die Variante *Designer-3D 13* ausgesucht. Dieser 3D-Effekt ist nicht allzu aufdringlich und dennoch wirkungsvoll, wie Sie in der folgenden Abbildung feststellen können:



Der angewendete 3D-Effekt

Natürlich können Sie die Einstellungen des 3D-Effekts individuell anpassen – so, wie wir es im zweiten Kapitel beschrieben haben.

Verblüffende Wirkungen durch Effektkombinationen

Interessant wird es, wenn Sie verschiedene Effekte gleichzeitig anwenden. So können Sie den dreidimensionalen Schriftzug auch zusätzlich verbiegen. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Text* wieder die Option *Text an Kurve ausrichten* auf, und stellen Sie in der bereits bekannten Bearbeitungsleiste einen Biegungswinkel ein – in unserem folgenden Beispielfeld haben wir den Text nur sehr wenig verformt.



Krümmung und dreidimensionaler Effekt gleichzeitig

Gehen wir noch einen Schritt weiter. Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Umriß* die Option *Weicher Rand* auf. Beim nächsten Bild haben wir einen weichen Rand mit einer Stärke von 10 eingestellt.



Zusätzlicher weicher Rand

Spannend ist es natürlich, daß alle angewendeten Effekte erhalten bleiben – selbst dann, wenn Sie eine andere Schrifttype oder einen anderen Text einsetzen.

Rufen Sie dazu einfach die betreffende Bearbeitungsleiste auf, und ändern Sie die Angaben. Ein so verändertes Bild sehen Sie nachfolgend:



Ein anderer Text und eine andere Schrift

Viele, viele Varianten

Das Spielchen können Sie immer weiter treiben, um immer mehr Varianten zu erhalten. So können Sie zum Beispiel das letzte Stadium verwenden, um einen Kunst-Pinsel als Umriß einzusetzen. Wir haben uns für den Typ *Kohle – Kräftig, Schmal* entschieden.

Um die folgende Wirkung zu erreichen, wurde eine Stärke von 10 Punkt eingestellt – und ein dunkelblauer Farbton.

Das Ergebnis ist etwas skurril – da so viele verschiedene Effekte zum Einsatz gekommen sind, erkennt man die einzelnen Effekte nicht mehr unbedingt. Natürlich könnten Sie noch weitere Effekte verwenden – wir wollen es aber bei diesem Bild belassen.

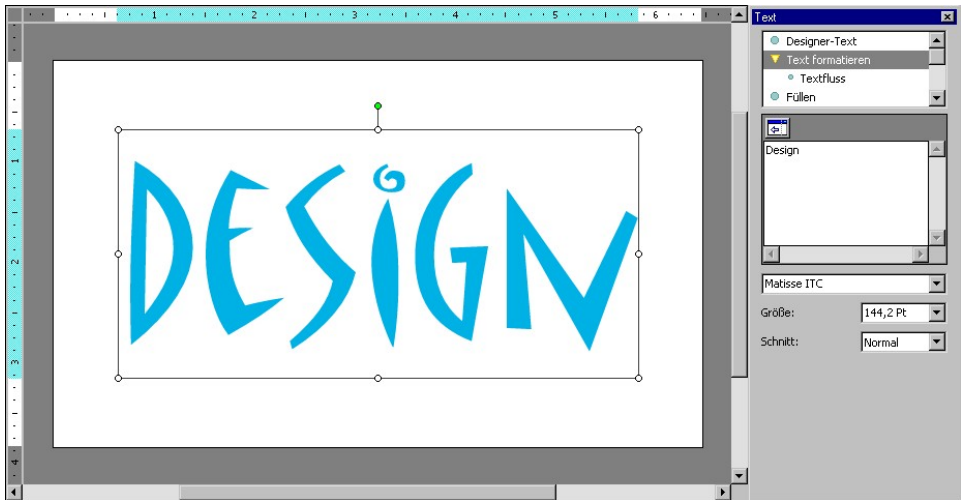


Ein Schriftzug aus vielen Effekten

Eigene Effekte in die Clipart-Sammlung aufnehmen

Nun wird ein Schriftzug gestaltet, dessen eingestellte Eigenschaften in die Clipartsammlung aufgenommen werden sollen, so daß sie auch auf andere Objekte leicht zu übertragen sind. Die Arbeit entspricht dabei zunächst den bekannten Schritten.

Erstellen Sie zunächst den Schriftzug und formatieren Sie ihn. Wir haben wieder die Schriftart *Matisse ITC* verwendet. Diesen Ausgangsschriftzug haben wir mit einem mittel-blauen Farbton gefüllt. So ergibt sich die folgende Ausgangssituation:



Der fertig formatierte und gefüllte Schriftzug

Farben präzise einstellen

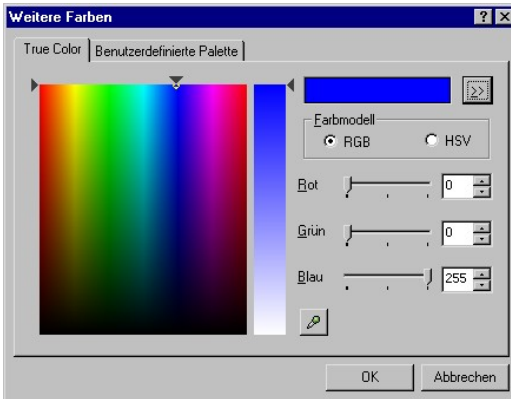
Der Farbton, den wir zum Füllen verwendet haben, ist nicht in den Standardvorgaben enthalten. Zur Auswahl sind deshalb die folgenden Schritte notwendig:

- 1** Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Füllen*.
- 2** Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben den Farbfeldern, um das folgende Menü zu öffnen.
- 3** Rufen Sie in diesem Menü die Funktion *Weitere Farben* auf.



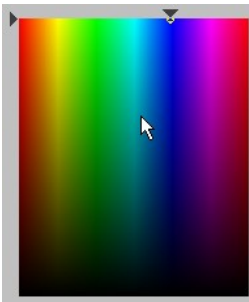
Menü zur Farbauswahl

- 4** Wechseln Sie in dem Dialogfeld, das dann geöffnet wird, auf die Registerkarte *True Color*.



Die präzise Auswahl der Farbe erfolgt in diesem Dialogfeld

- 5** In dem großen Feld können Sie zunächst den Farbton und den Schwärzungsgrad der Farbe bestimmen.
- 6** Klicken Sie auf die Stelle, an der sich der gewünschte Farbton befindet. Alternativ dazu können Sie auch an den Dreiecken ziehen, die Sie über und links neben dem Vorschaufeld finden.



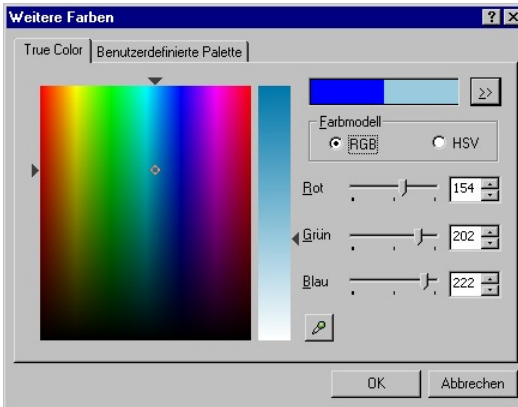
Auswahl des Farbtons

- 7** Nachdem Sie den Farbton festgelegt haben, wird die Skala rechts neben dem Feld aktualisiert. Dort können Sie die Helligkeit der Farbe festlegen. Klicken Sie auch hier auf die Stelle, die die passende Helligkeit zeigt.



Auswahl der Helligkeit

- 8 Die Eingabefelder neben dem Farbfeld werden bei der Auswahl immer automatisch aktualisiert – Sie können die Farbe auch festlegen, indem Sie hier neue Werte angeben.
- 9 Darüber sehen Sie zwei Farbfelder. Im linken wird der Farbwert beim Aufruf des Dialogfelds angezeigt – im rechten der veränderte Wert. Wollen Sie zum ursprünglichen Wert zurückkehren, brauchen Sie nur auf die Pfeil-Schaltfläche rechts daneben zu klicken.



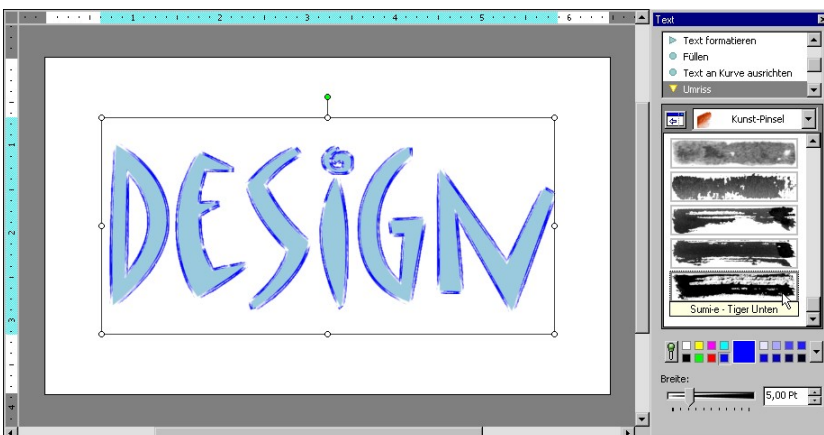
Der neue Farbton

- 10 Nach dem Schließen des Dialogfelds über die *OK*-Schaltfläche werden die Farbfelder in der Bearbeitungsleiste aktualisiert – Sie haben wieder die Möglichkeit abgestufte Varianten auszuwählen.



Die aktualisierten Farbfelder

Wechseln Sie nun in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Umriß* und wählen Sie die Konturart. Wir haben uns den Kunst-Pinsel *Sumi-e - Tiger unten* ausgesucht, den Sie ganz am Ende der Liste finden.



Festlegung der Umriß-Attribute

Stellen Sie nun die gewünschte Breite für den Umriß ein – damit die Linie wirkt, haben wir hier 7 Pt eingestellt.



Festlegen der Umrißstärke

Abgestufte Farben einstellen

Damit die Farbe der Kontur harmonisch zur Füllung paßt, soll sie denselben Farbton haben – allerdings dunkler. Die Abstufung können Sie folgendermaßen einstellen:

- 1** Klicken Sie auf die Pipette, die Sie links neben den Farbfeldern in der Bearbeitungsleiste *Umriß* sehen.
- 2** Danach sehen Sie einen Pipetten-Mauszeiger. Klicken Sie damit auf die Füllung eines Buchstabens – so nehmen Sie die Farbe auf.



Aufnehmen einer Farbe

- 3** In den Farbfeldern sehen Sie jetzt die neue Füllungsfarbe. Rechts neben der aktuellen Farbe sind nun die neuen Abstufungen.



Die aktualisierte Farbe

- 4** Um eine dunklere Abstufung zu erhalten, haben wir die vorletzte Farbe ausgewählt.

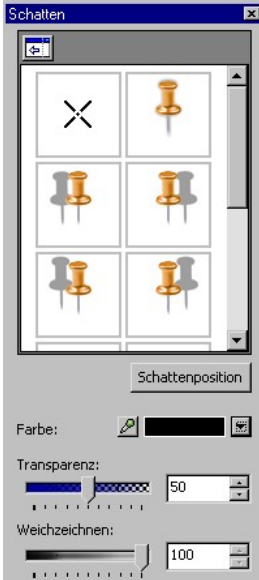


- 5** Nun paßt die Konturfarbe ausgezeichnet zur Füllung.



Der neu eingeführte Umriß

Ein Schatten für das Textobjekt



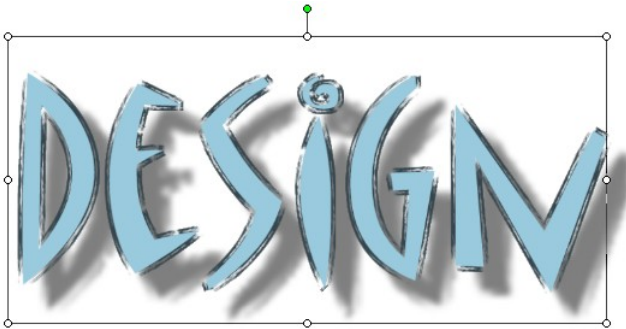
Nun soll das Textobjekt einen weichen Schatten erhalten – das sieht elegant aus.

Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Schatten* auf, um die nebenstehende Bearbeitungsleiste zu öffnen.

Klicken Sie auf das Vorschaubild mit der Bezeichnung *Schlag, unten re.*

Damit der Schatten nicht so stark auffällt, haben wir die Transparenz auf den Wert 50 und den *Weichzeichnen*-Wert auf die maximale Stärke von 100 erhöht.

Das Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Das Textobjekt hat einen Schatten erhalten

Klicken Sie nun auf die Schaltfläche *Position*, um den Schatten näher an das Textobjekt heranzuschieben. Klicken Sie auf das Textobjekt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Schieben Sie den Schatten nahe an den Text heran – so, wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen.

Präziser per Tastatur

Um das Verschieben möglichst präzise zu erledigen, können Sie die Pfeiltasten verwenden. Schieben Sie dabei den Schatten nach links oben – damit rutscht er näher an den Text heran.



Der neu platzierte Schatten

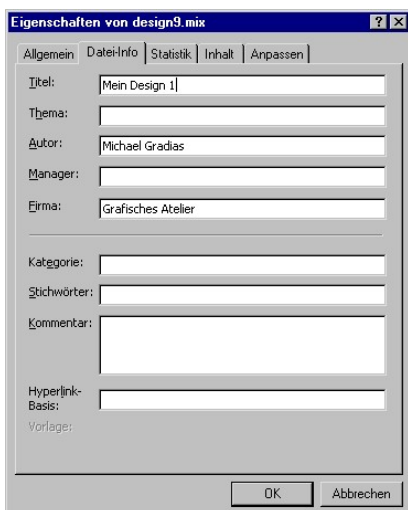
Wenn der Schatten an der richtigen Position platziert ist, schließen Sie den Vorgang durch Klicken auf die Schaltfläche der freischwebenden Symbolleiste ab.



Vorbereitungen zur Aufnahme in die Clipart

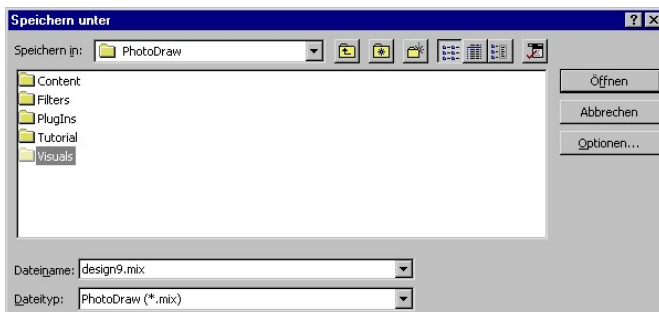
Nun, da unser Schriftzug fertiggestellt ist, wollen wir ihn in die Designer-Text-Clipart aufnehmen. Dazu sind einige Vorbereitungen notwendig. Rufen Sie die Funktion *Datei/Eigenschaften* auf, um das folgende Dialogfeld zu öffnen.

Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Datei-Info*. Im Eingabefeld *Titel* können Sie dort eine Bezeichnung für das Bild angeben. Diese Bezeichnung wird anschließend in der Liste der Vorschaubilder angezeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einem Bild verweilen.



Ändern der Datei-Eigenschaften

Rufen Sie nun die Funktion *Datei/Speichern unter* auf und wechseln Sie in das PhotoDraw 2000-Verzeichnis *Visuals*. Sie sehen schon an dem abgeschwächten Ordner-Symbol, daß dies kein normales Verzeichnis ist – es ist nämlich ein versteckter Ordner.

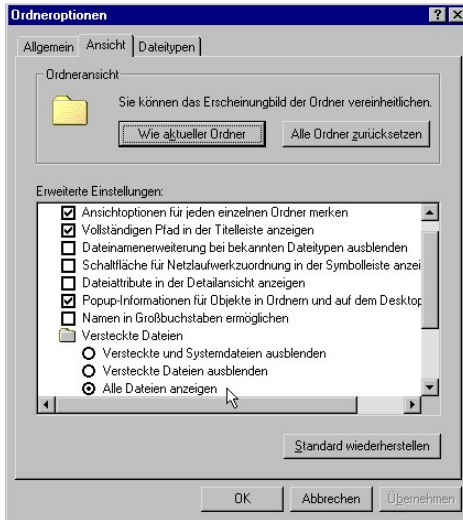


Aufruf des versteckten Ordners

Versteckte Dateien anzeigen

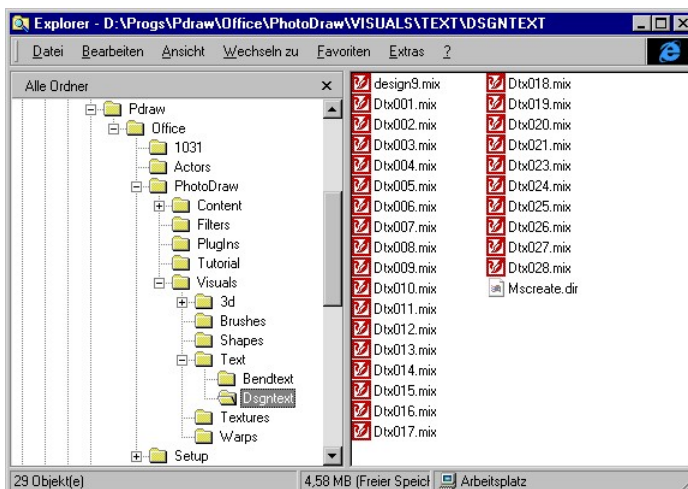
Sie finden den Ordner nicht? Dann müssen Sie zunächst im Windows-Explorer die Option zur Anzeige von versteckten Dateien und Ordnern ändern.

- 1 Starten Sie den Windows-Explorer. Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Ordneroptionen* auf und wechseln Sie zur Registerkarte *Ansicht*.
- 2 Dort können Sie vorgeben, wie mit versteckten Dateien verfahren werden soll. Schalten Sie die Option *Alle Dateien anzeigen* ein.



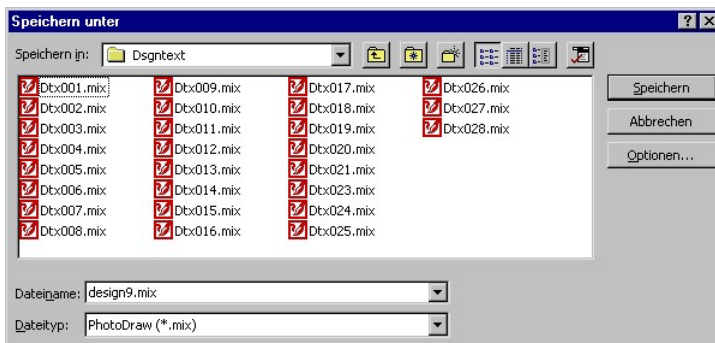
Anzeigen von versteckten Dateien

- 3 Anschließend sollten Sie das versteckte Verzeichnis *Visuals* finden. Dort finden Sie den Ordner *Text*, in dem der Unterordner *Dsgntext* untergebracht ist. Dort sind die Designer-Texte abgelegt. Sie sehen die Ordnerstruktur in der folgenden Abbildung des Windows-Explorers.



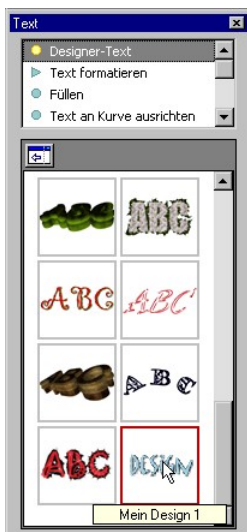
Der versteckte Ordner der Designer-Texte

Nun sollten Sie den Ordner im Dialogfeld *Speichern unter* finden. Speichern Sie dort die Datei.



Speichern der Vorlagen-Datei

Anwenden des gespeicherten Texteffekts



Wenn Sie nun die Rubrik *Designer-Text* aufrufen, finden Sie dort die gespeicherte Datei. In der nebenstehenden Abbildung ist das Vorschaubild am Ende der Liste zu sehen.

Dort sehen Sie auch die Bezeichnung, die in einem Schildchen angezeigt wird.

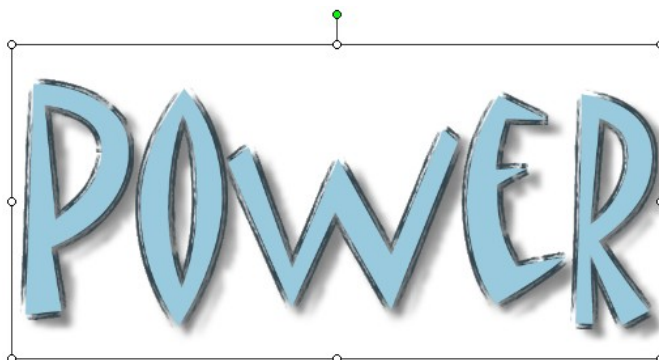
Durch anklicken des Vorschaubilds können Sie nun die Effekte auf einen neuen Text übertragen.

Klappt nicht!

Falls PhotoDraw 2000 nicht reagiert, sollten Sie das Programm neu starten – dann sollte es funktionieren.

In der abschließenden Abbildung sehen Sie einen neuen

Schriftzug, bei dem wir die neue Clipart ausprobiert haben.



Anwenden der neuen Clipart

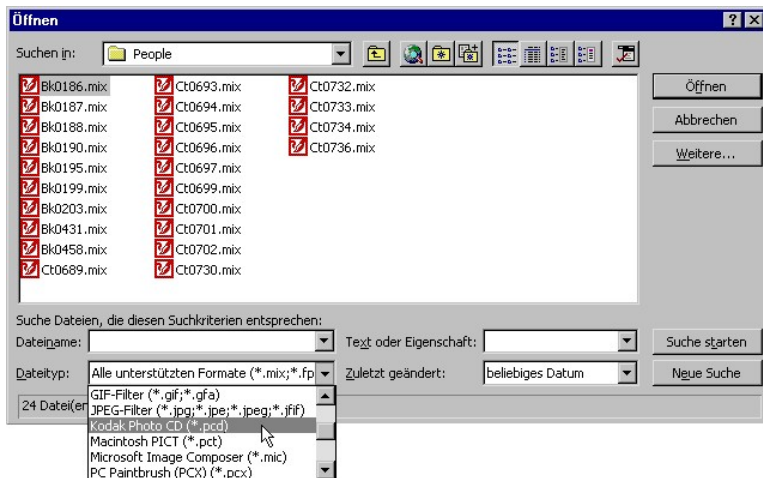
5. So einfach war es noch nie: Fotos bearbeiten und verändern

Bisher haben Sie viel über die grafischen Objekte und deren Bearbeitung in PhotoDraw 2000 erfahren. In diesem Kapitel werden wir Ihnen die Möglichkeiten vorstellen, die Sie bei der Bearbeitung von Fotos haben. Auch hier hat PhotoDraw 2000 nämlich einiges zu bieten.

Laden von Bildern

Woher die Bilder stammen, die Sie bearbeiten wollen, ist ziemlich egal. Ob Sie ein Bild scannen oder es von einer Digitalkamera laden – PhotoDraw 2000 kann mit den Bildern umgehen. Natürlich können Sie das Bild auch von der Festplatte laden. Falls Sie keine Bilder zur Verfügung haben, können Sie auf eines aus der umfangreichen PhotoDraw 2000-Clipart zurückgreifen.

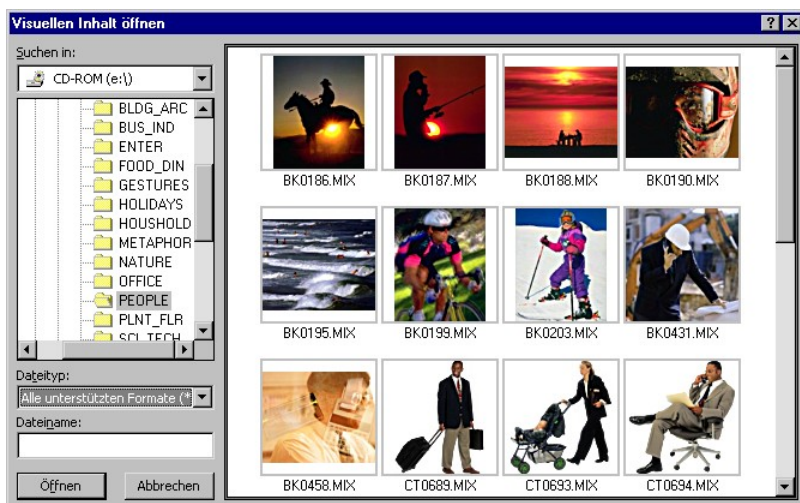
PhotoDraw 2000 erkennt alle wichtigen Dateiformate für Pixelbilder. Um festzustellen, welche Formate unterstützt werden, können Sie im Dialogfeld *Datei/Öffnen* die Liste *Dateityp* aufrufen – dort sind sie alle aufgelistet.



Die unterstützten Dateiformate

Visuellen Inhalt öffnen

Gerade bei Fotos ist es wichtig zu erfahren, was für ein Bild sich hinter einem Dateinamen verbirgt. Deshalb sollten Sie die Funktion *Datei/Visuellen Inhalt öffnen* verwenden. Sie können diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Umschalt)+(Strg)+(O)** aufrufen. Durch die Anzeige der Vorschaubilder erhalten Sie einen guten Überblick über die Bilder, die sich in einem Verzeichnis befinden.

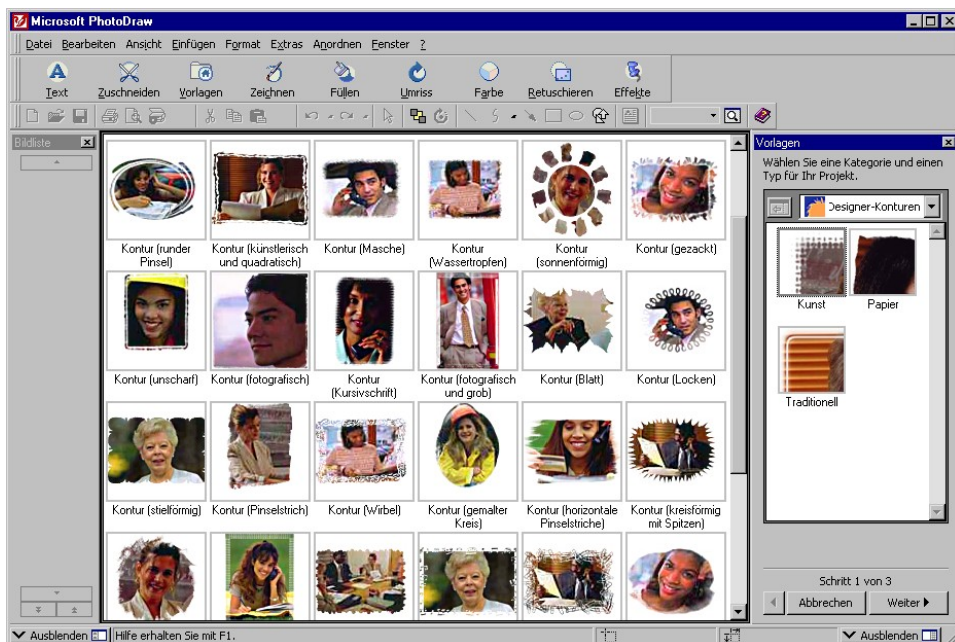


Visuellen Inhalt öffnen

Hübsche Ränder für das Bild

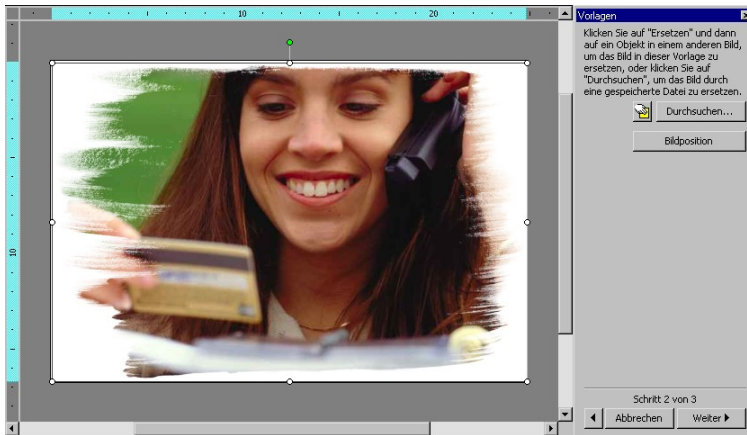
In unserem ersten Beispiel wollen wir bei einem Bild den Rand etwas auflockern. Gewöhnlicherweise sind Bilder rechteckig. Viele andere Programme unterstützen auch nur rechteckige Bilder.

In PhotoDraw 2000 können Sie Bildern aber auch ein unförmiges Aussehen verpassen. Für diese Aufgabenstellung steht wieder ein Assistent bereit, den Sie aus dem visuellen Menü *Vorlagen* aufrufen können: *Designer-Konturen*.



Die Designer-Konturen

Wir haben uns aus der Kategorie *Kunst* die Vorlage *Kontur (horizontale Pinselstriche)* ausgesucht. Mit einem Doppelklick wird das Beispielbild geladen. Im Assistenten-Fenster sehen Sie den nächsten Schritt.

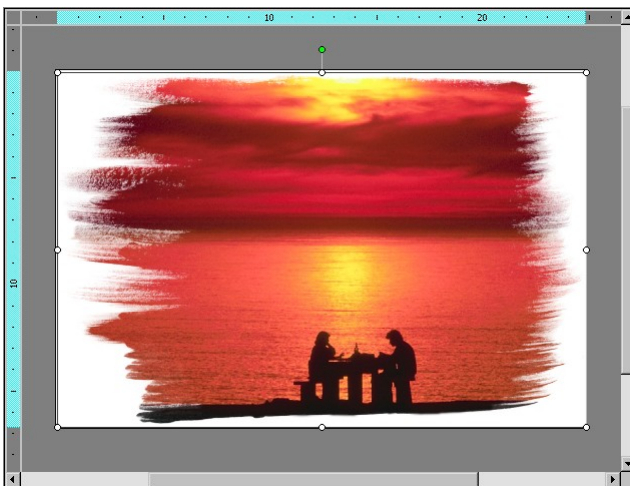


Das geöffnete Bild

Eigene Bilder in den Rahmen einsetzen

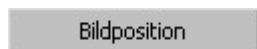
Das Bild im ausgesuchten Rahmen können Sie nun gegen ein eigenes Bild austauschen. Dazu sind folgende Schritte notwendig.

- 1** Klicken Sie auf die *Durchsuchen*-Schaltfläche. Danach können Sie über den bereits bekannten Bildbrowser das gewünschte Bild von der Festplatte laden.
- 2** Wir haben ein Bild der PhotoDraw 2000-Clipart ausgesucht. Sie finden es auf der zweiten CD im Verzeichnis `\Content\Pdclips\People`. Es heißt *Bk0188.Mix*. Zu diesem Bild eines Sonnenuntergangs paßt der ausgesuchte Rahmen gut.
- 3** Nach dem Laden des neuen Bilds sollte Ihre Arbeitsfläche ungefähr wie in der folgenden Abbildung aussehen.

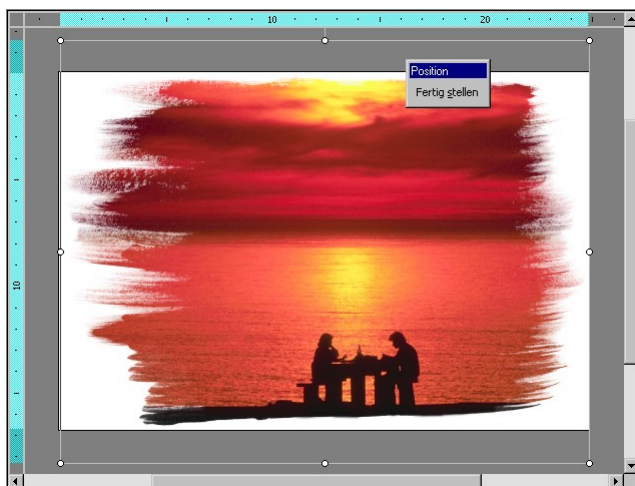


Das ausgetauschte Bild

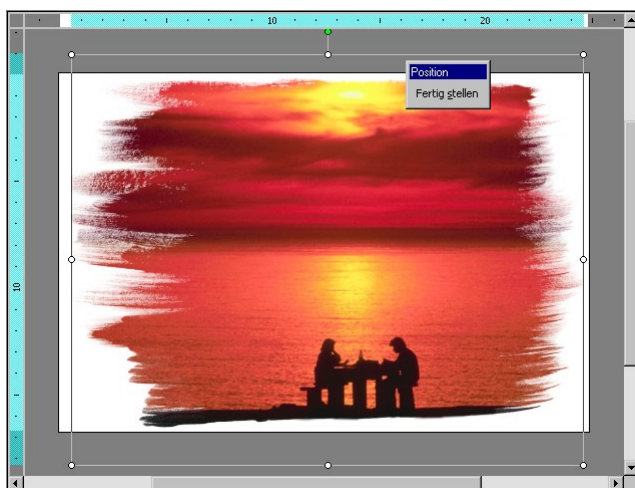
- 4** Um die Größe des neuen Bilds und sein Position zu verändern, klicken Sie auf die Schaltfläche *Bildposition*.



- 5** Nach dem Aufruf sehen Sie einen Markierungsrahmen, der die Größe des Bilds anzeigt – es ist etwas höher als das Ausgangsbild.



- 6** An den Markierungspunkten können Sie die Größe des Bilds verändern. Ziehen Sie an den Eckmarkierungspunkten, um es zu skalieren oder an den mittleren Markierungspunkten, um es zu dehnen.
- 7** So haben wir unser Beispielbild etwas verkleinert – Sie sehen dies in der nächsten Abbildung.
- 8** Um die Position zu ändern, können Sie es entweder anklicken und verschieben, oder Sie verwenden dazu die Pfeiltasten – das ist genauer.



Das neu eingepasste Bild

Sehen wir uns nun das Bild ohne die Arbeitsfläche an. Wir haben es dazu im gängigen BMP-Dateiformat gesichert. Sie sehen: es sieht fast so aus, als wäre das Bild nicht mehr rechteckig, sondern unförmig.

Transparenz für das Web

Das GIF-Dateiformat, das beim Einsatz im Web verwendet wird, kennt transparente Bildteile. Sie lernen die Vorteile dieses Dateiformats im Kapitel 8 kennen.

Das stimmt aber natürlich nicht: Der Rand des Bilds ist lediglich ebenso Weiß wie das Umfeld – so fällt der Rand nicht mehr auf. Das Bild ist also immer noch rechteckig. Das BMP-Dateiformat kennt nämlich keine transparenten Bereiche – ebenso wie die meisten anderen Dateiformate.



Das Ergebnis

Nur ein Teil: Bilder zurechtschneiden



Sie haben ein Bild gescannt, und es ist nun zuviel vom Umfeld zu sehen? Oder Sie benötigen einfach nur einen Teil Ihres Bilds?

Auch dafür hält PhotoDraw 2000 Funktionen bereit: So können Sie Bilder so zurechtschneiden, daß die überflüssigen Bildteile nicht mehr vorhanden sind.

Wir haben uns ein Bild aus dem Clipart-Ordner *Animals* ausgesucht: *Ct0649.mix*.

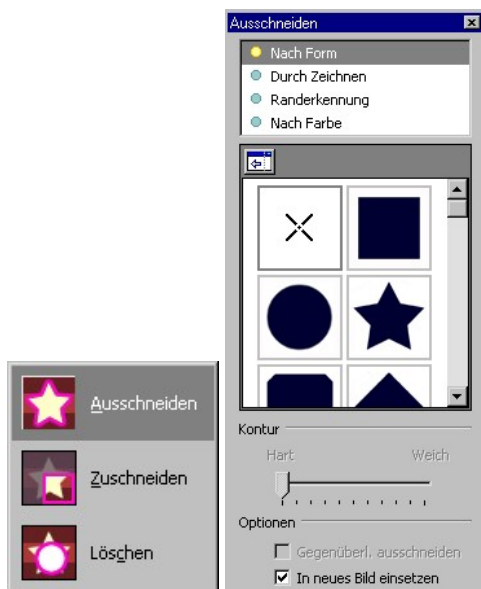
Von diesem Katzenbild soll nur der Kopf übrigbleiben – den Körper wollen wir vom Bild abschneiden.

Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* die Funktion *Ausschneiden* auf. Die dazugehörige Bearbeitungsleiste sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.

Bilder mit Grundformen zurechtschneiden

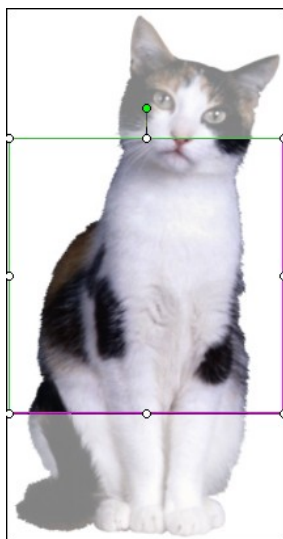
In der Bearbeitungsleiste finden Sie eine große Anzahl von Formen, mit denen Sie das Bild zurechtschneiden können.

- 1 In unserem Fall soll ein rechteckiger Bereich ausgeschnitten werden – deshalb klicken Sie auf das Rechteck in der ersten Zeile.



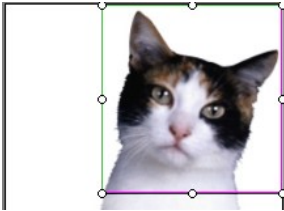
Die Ausschneiden-Option und die dazugehörige Bearbeitungsleiste

- 2 Sie sehen dann im Bild ein Rechteck. Dabei wird ein Teil des Bilds aufgehehlt – das ist der Teil des Bilds der abgeschnitten wird. Alles, was in der normalen Darstellung angezeigt wird, bleibt nach dem Ausschneiden übrig.



Die Ausgangsform

- 3** An der Form sehen Sie wieder die bereits bekannten Markierungspunkte, mit denen Sie die Größe des Ausschnitts verändern können. Verändern Sie den Ausschnitt so, daß nur noch der Kopf der Katze innerhalb des Rechtecks zu sehen ist.



Festlegen des benötigten Ausschnitts

- 4** Achten Sie darauf, daß in der Bearbeitungsleiste die Option *In ein neues Bild einsetzen* aktiviert ist – so erhalten Sie nämlich das Originalbild. Andernfalls wird ein Duplikat innerhalb desselben Dokuments erstellt.
- 5** Drücken Sie dann in der freischwebenden Symbolleiste die Schaltfläche *Fertigstellen*, erst dann wird das Bild ausgeschnitten.
- 6** Sie erhalten dann ein neues Bild, auf dem nur noch der Kopf der Katze vorhanden ist – das Umfeld ist verschwunden. Sie sehen das neue Dokument in der nächsten Abbildung.



Das ausgeschnittene Bild



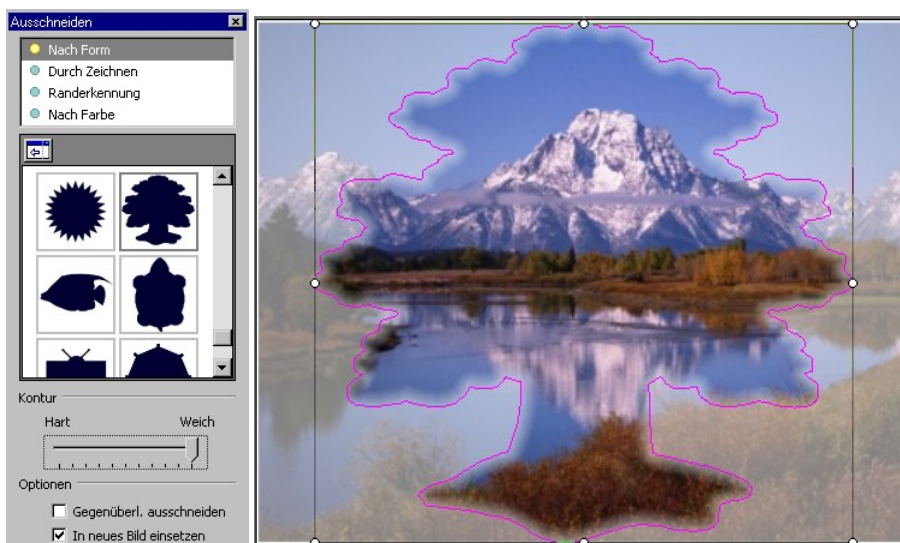
- 7** In der Bildliste links neben dem Arbeitsbereich können Sie erkennen, daß es sich um ein neues Dokument handelt – dort ist an der ersten Stelle in der Liste noch das vorherige Bild zu sehen.
- 8** Speichern Sie nun das neue Dokument unter einem anderen Namen – das war es schon.

Unförmige Bereiche ausschneiden

Interessant sind natürlich die vielen verschiedenen Formen, die Sie zum Ausschneiden verwenden können. Deshalb wollen wir an einem weiteren Bild – das aus dem Clipart-Verzeichnis *Nature* stammt – eine dieser Formen ausprobieren.

Wir haben uns dafür das Baummotiv aus der Liste ausgesucht. Sie sehen das Motiv oben rechts in der nachfolgend abgebildeten Bearbeitungsleiste.

Mit dem *Kontur*-Regler können Sie angeben, wie der Rand der Form, aussehen soll – hart oder weich. Wir haben den Regler ganz nach rechts gezogen, so daß ein sehr weicher Rand entsteht. Sie sehen die Form in unserem nachfolgenden Bild auf der rechten Seite.



Verwenden einer unregelmäßigen Form zum Ausschneiden

Zufällig sah die Form ohne Skalieren schon gut aus, deshalb haben wir keine Änderungen vorgenommen. Nach dem Freistellen sieht das Ergebnis recht interessant aus:



Eine Form eines Baums diente zum Ausschneiden des Bilds

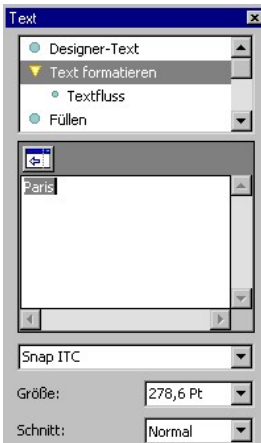
Text zu Bildern hinzufügen

Möchten Sie ein Foto mit einem Schriftzug verschönern – zum Beispiel für eine Diashow? Mit PhotoDraw 2000 ist das kein Problem. Die vielfältigen Schrifteffekte haben Sie ja schon im letzten Kapitel kennengelernt. Nun wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie einen Schriftzug in ein Foto integrieren können.

Wir haben uns ein Foto ausgesucht, daß Sie vielleicht aus Ihrem letzten Urlaub mitgebracht haben könnten – es zeigt den Eiffelturm in Paris (Zugegeben: Das Bild stammt nicht von unserem letzten Urlaubstrip, sondern aus der PhotoDraw 2000-Clipart. Sie finden es im Verzeichnis *\Travel* auf der zweiten CD.)



Die Vorlage



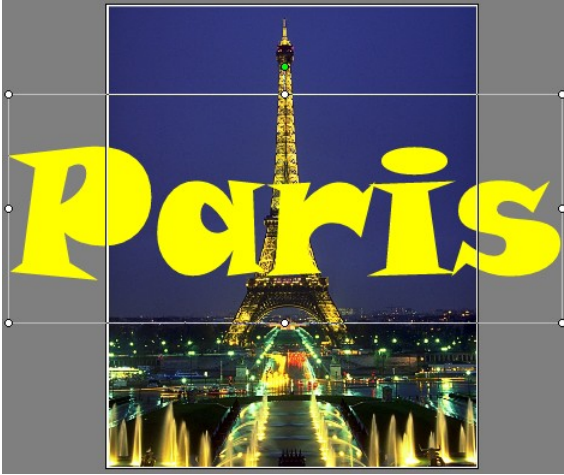
Plazieren Sie nun den Schriftzug im Bild.

Das Verfahren kennen Sie ja schon: Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Text* die Funktion *Text einfügen* auf, und geben Sie in der Bearbeitungsleiste den gewünschten Text ein.

Als Schriftart haben wir die Schrift *Snap ITC* ausgesucht – sie sieht sehr modern aus.

Die Füllungs- und Umrißeigenschaften spielen keine Rolle, da wir einen Effekt anwenden wollen. Auch auf die Größe brauchen Sie zunächst noch nicht zu achten – die Größe wird erst später angepaßt.

Diese Ausgangssituation sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Der eingefügte Text

3D-Drehungen anpassen

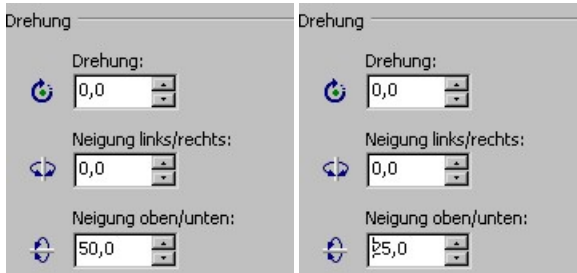
Für den Schriftzug soll ein 3D-Effekt verwendet werden, den Sie über das visuelle Menü *Effekte* aufrufen können. Wir verwendeten den 3D-Effekt *Designer-3D 4*.

- 1 Standardmäßig sieht dieser Effekt an unserem Beispieltext wie folgt aus.
- 2 Die dreidimensionale Drehung gefällt uns nicht – das Textobjekt ist zu stark gekippt, worunter auch die Lesbarkeit leidet.



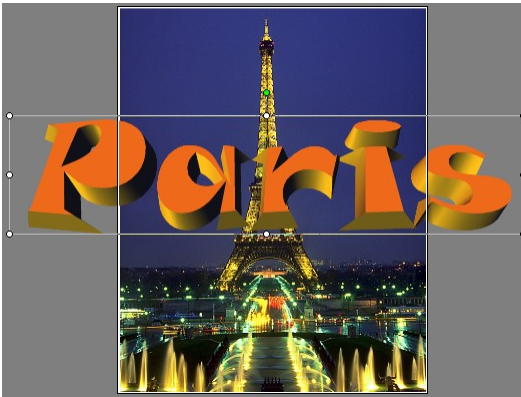
Der dreidimensionale Schriftzug

- 3 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste des 3D-Effekts zur Rubrik *Drehen und Neigen*.
- 4 Über das dritte Eingabefeld können Sie das Textobjekt nach oben oder unten neigen. Je höher der Wert, um so „flacher liegt“ der Schriftzug. Um den Schriftzug senkrechter zu stellen, reduzieren wir den Wert von 50 auf 25°.



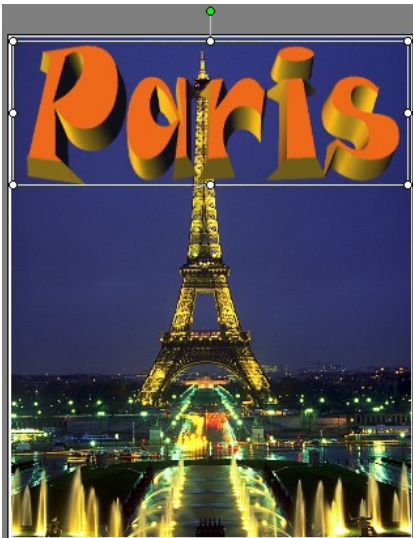
Ändern des Neigungswinkels

- 5** Beachten Sie, daß sich beim Neigen des Objekts auch die Beleuchtung automatisch mit verändert.



Der weniger stark geneigte Schriftzug

Nun kann der Schriftzug an die Bildgröße angepaßt werden. Wir haben ihn an den oberen Rand des Bilds platziert und in der Breite kräftig gestaucht. Klicken Sie dazu den mittleren Markierungspunkt auf der rechten Seite an und verziehen Sie ihn.



Der gestauchte Schriftzug

Bildteile heraustrennen

Haben Sie es bemerkt? Der Schriftzug verdeckt nun einen Teil des Eiffelturms. Das soll nun geändert werden – es sieht besser aus, wenn der Schriftzug im Hintergrund liegt.

Nun, könnte man vielleicht meinen – dann wird das Textobjekt einfach mit der Funktion *Anordnen/Reihenfolge/In den Hintergrund* unter das Bildobjekt verschoben. Das funktioniert aber nicht, weil das Bild ja dann den kompletten Schriftzug verdeckt.

Deshalb wollen wir Ihnen nun eine andere, interessante Funktion vorstellen.

Bildteile mit der Randerkennung ausschneiden

Als erstes müssen Sie das Textobjekt doch in den Hintergrund schieben, da Sie ansonsten nicht sehen können, wo Sie arbeiten müssen.

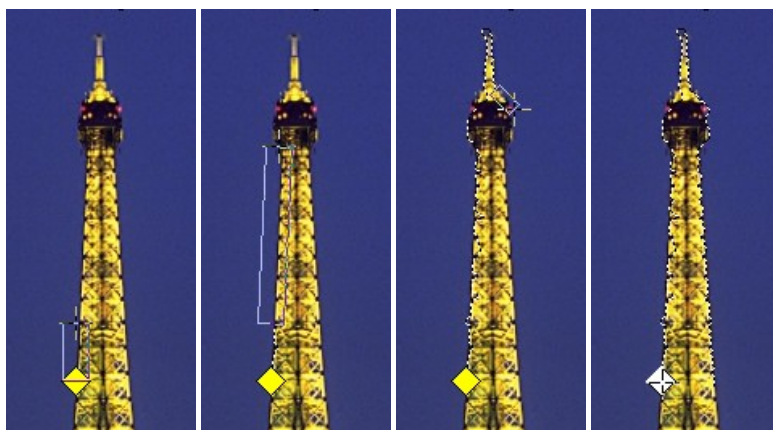
- 1** Vergrößern Sie nun die Darstellungsgröße so weit, bis der Bereich, der vom Schriftzug verdeckt wurde, gut zu sehen ist. Verwenden Sie dazu das Zoomeingabefeld in der Standardsymboleiste.
- 2** Rufen Sie nun aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* wieder die Funktion *Ausschneiden* auf.



- 3** Wechseln Sie dort in die Rubrik *Randerkennung*. Achten Sie darauf, daß die Option *In ein neues Bild einsetzen* deaktiviert ist – der ausgeschnittene Bereich soll nämlich im Bild verbleiben.

- 4** Wenn Sie nun in das Bild klicken, sehen Sie einen breiten Strich. Fahren Sie damit die Kontur des Turms ab, indem Sie nacheinander Punkte durch Klicken platzieren.

- 5** Plazieren Sie den letzten Punkt auf dem Ausgangspunkt – damit wird der Bereich geschlossen. Sie sehen dann eine gestrichelte Linie, die den Turm umgibt. PhotoDraw 2000 hat nämlich automatisch die Kontur des Turms erkannt.



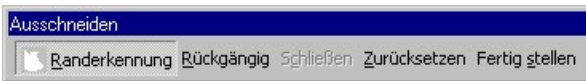
Abtasten des Rands

- 6** Falls eine Stelle nicht korrekt erkannt wurde, können Sie das betreffende Teilstück nachträglich anklicken und korrigieren.
- 7** Nach dem Schließen der Kurve sehen Sie den Schriftzug zunächst wieder, da das Bild im Bereich der weggeschnitten wird transparent angezeigt wird.

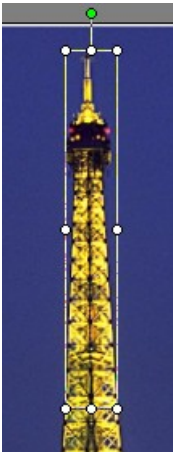


Der Vorschaumodus nach dem Festlegen des auszuschneidenden Bereichs

- 8** Wenn Sie sicher sind, daß der gesamte Bereich richtig erfaßt ist, klicken Sie in der freischwebenden Symbolleiste die *Fertigstellen*-Schaltfläche an.



Die freischwebende Symbolleiste des Ausschneiden-Werkzeugs



Im Bild ist zunächst kein Unterschied zu erkennen – es wurde nämlich nur ein Duplikat des ausgeschnittenen Bereichs an der selben Stelle im Bild platziert, an der sich das Original befindet.

Es ist also ein neues Objekt entstanden, das Sie wie alle anderen Objekte verändern können – daß erkennen Sie an den üblichen Markierungspunkten.

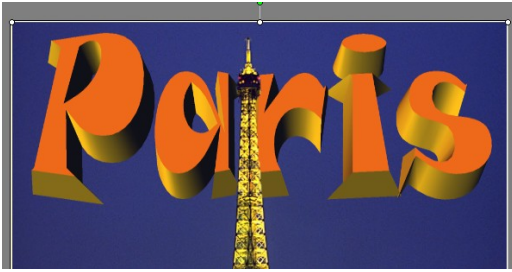
Den Unterschied erkennen Sie erst dann, wenn Sie mit dem Auswahlwerkzeug das Ausgangsbild anklicken, und es über die Funktion *Anordnen/Reihenfolge/In den Hintergrund* wieder unter den Schriftzug schieben.

Weitere Möglichkeiten

Dieses Verfahren können Sie zum Beispiel auch verwenden, wenn Sie Teile eines Bilds verändern wollen – etwa, um sie einzufärben.

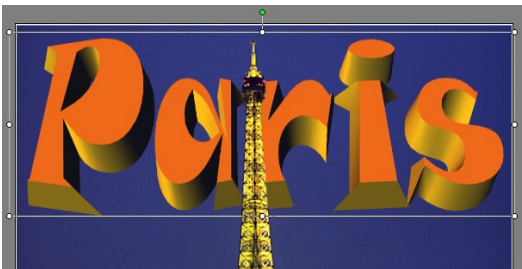
Sie sehen im folgenden Bild, daß nun das duplizierte Objekt über dem Schriftzug liegt – das Originalbild aber darunter.

So entsteht der gewünschte Eindruck, als ob der Schriftzug hinter dem Turm läge.



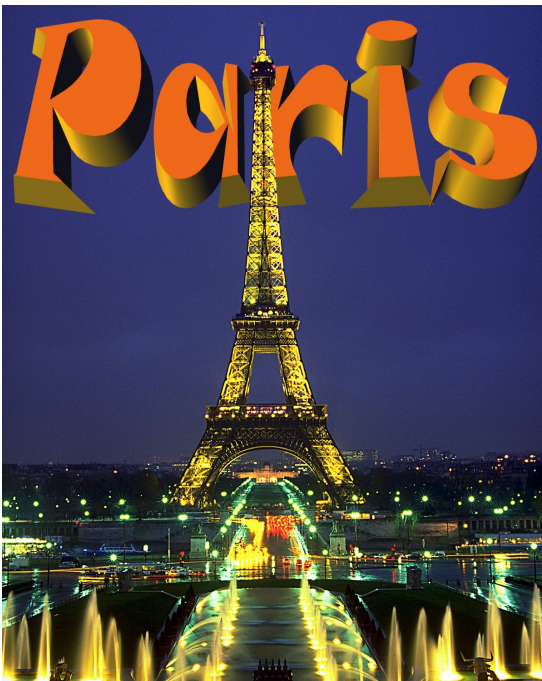
Das Duplikat liegt über dem Schriftzug

Skalieren Sie nun den Schriftzug noch auf die richtige Größe, indem Sie die Markierungspunkte verziehen. Danach sollte das Textobjekt so verschoben werden, daß es gut zum Turm paßt – auch wenn es dabei nicht exakt in der Bildmitte sitzt.



Korrektes Positionieren des Schriftzugs

Das war es schon – das Endergebnis sehen Sie in der abschließenden Abbildung. Für die wenigen Arbeitsschritte ist ein recht interessantes Bild entstanden.



Das Endergebnis

Aus vielen Bildern wird eins

Haben Sie schon immer gerne Fotos geschmackvoll in einem Fotoalbum zusammengestellt? Dann werden Sie sicherlich Spaß an unserem nächsten Beispiel haben – denn mit PhotoDraw 2000 können Sie diese Aufgabenstellung auch erledigen. So wollen wir hier vier Bilder zusammenstellen.

Zunächst benötigen wir einen Hintergrund. Erstellen Sie dazu ein Rechteck in der Größe des Dokuments – wir haben eine Postkarte ausgewählt. Als Füllung verwenden wir für das Rechteck eine Struktur – sie trägt die Bezeichnung *Papier2.Bmp*.

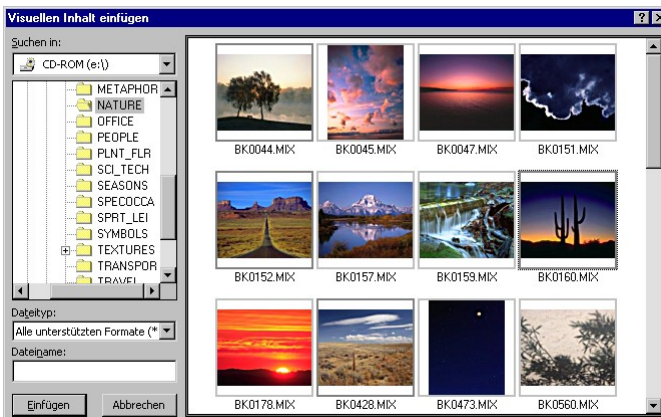


Der fertige Hintergrund

Mehrere Bilder auf einmal importieren

Die Bilder, die wir zusammenstellen wollen, entnehmen wir der PhotoDraw 2000-Clipart. Sie befinden sich im Verzeichnis *\Pdclips\Nature*.

- 1 Rufen Sie die Funktion *\Einfügen\Visuellen Inhalt einfügen* auf. Sie können dort mehrere Bilder markieren, indem Sie beim Anklicken die **[Strg]**-Taste drücken. Sie erkennen die markierten Bilder an einer etwas kräftigeren Umrandungslinie.



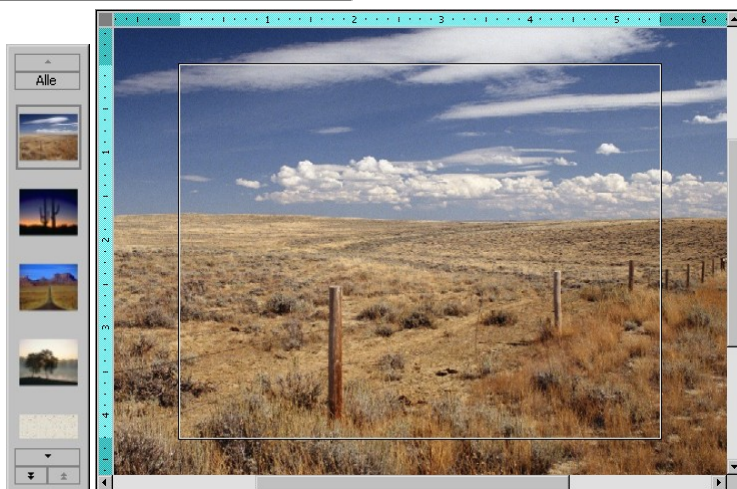
Auswahl mehrerer Bilder

Importieren statt Öffnen

Die Funktion *Datei/Visuellen Inhalt öffnen* können Sie in diesem Fall nicht verwenden – dann werden nämlich lauter getrennte Dokumente geöffnet. Wir wollen aber alle Bilder in ein Dokument übertragen.

2 Wenn Sie dann auf die *Öffnen*-Schaltfläche klicken, werden alle markierten Bilder geöffnet.

Auf der Arbeitsfläche sehen Sie zunächst nur ein Bild – das liegt daran, daß alle Bilder übereinander liegen. Sie erkennen das an den Einträgen in der Bildliste



In der Bildliste sind die verschiedenen Bilder zu sehen – auf der Arbeitsfläche nur eins

Anpassen der Bildgrößen

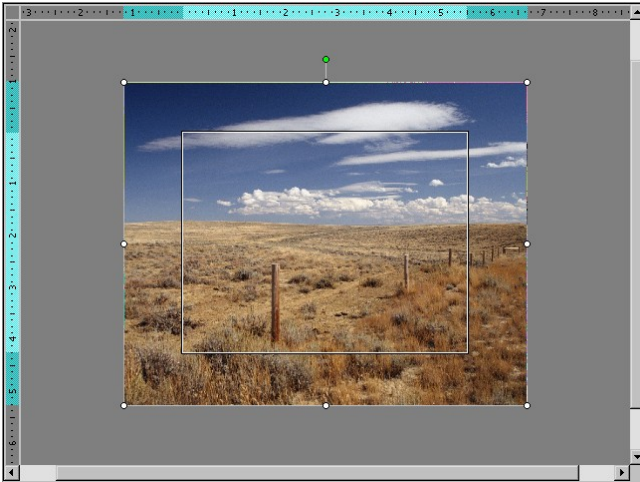
Die importierten Bilder sind größer als die von uns gewählte Postkarte, deshalb sehen Sie im Arbeitsbereich zunächst nicht alles.

Um einen besseren Überblick zu haben, sollten Sie das Fenster *Schwenken/Zoom* aufrufen, um dort über den Schieberegler die Ansichtsgröße so weit zu verändern, daß das Bild vollständig zu sehen ist.



Ändern der Darstellungsgröße

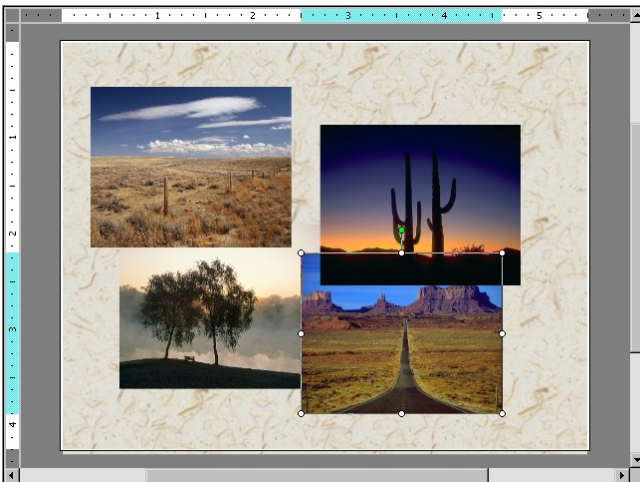
Wenn das gesamte Objekt zu sehen ist, können Sie – wie gewohnt – über die Markierungspunkte die Größe verändern.



Nun ist das gesamte Objekt zu sehen

Wir verändern die Größe der Objekte willkürlich. Klicken Sie die Objekte dazu der Reihe nach an und skalieren Sie sie mit den Markierungspunkten.

Es kommt nicht darauf an, daß die Objekte dieselbe Größe haben – es sieht lockerer aus, wenn sie verschieden groß sind.



Skalieren der Objekte

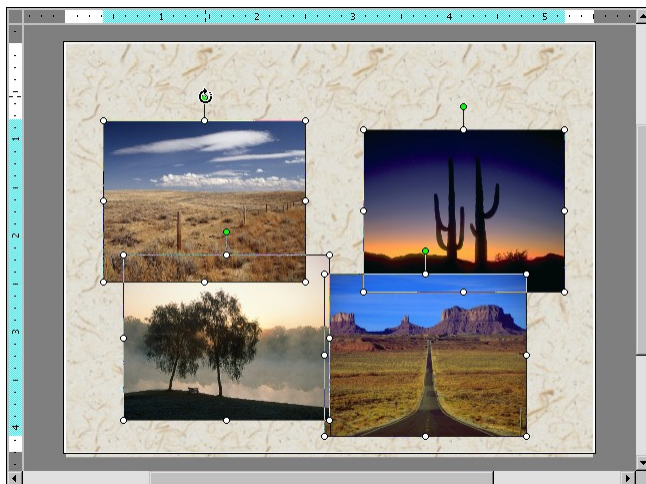
Präzises Skalieren

Wenn Sie die Bild-Objekte auf eine bestimmte Größe skalieren wollen, können Sie auch die Bearbeitungsleiste *Größe und Position* verwenden. Sie können diese Bearbeitungsleiste über die Funktion *Anordnen/Drehen/Benutzerdefiniert drehen* öffnen.

Mehrere Objekte gemeinsam bearbeiten

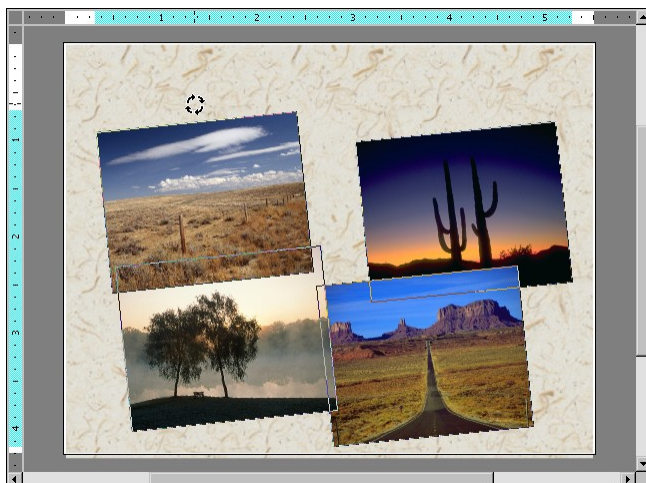
Nun sollen die Bilder gedreht werden. Es wäre natürlich sehr mühselig und ungenau, wenn alle Objekte nacheinander bearbeitet werden müßten – deshalb wollen wir Ihnen nun eine andere Variante vorstellen.

- 1 Markieren Sie alle Bilder. Klicken Sie die Objekte nacheinander an und halten Sie dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt.



Alle Bilder sind markiert

- 2 Klicken Sie nun auf irgendeinen Rotationspunkt und halten Sie die **Maustaste** gedrückt. Wenn Sie jetzt den Mauszeiger bewegen, werden alle Bilder gleichzeitig gedreht.



Drehen aller Bilder

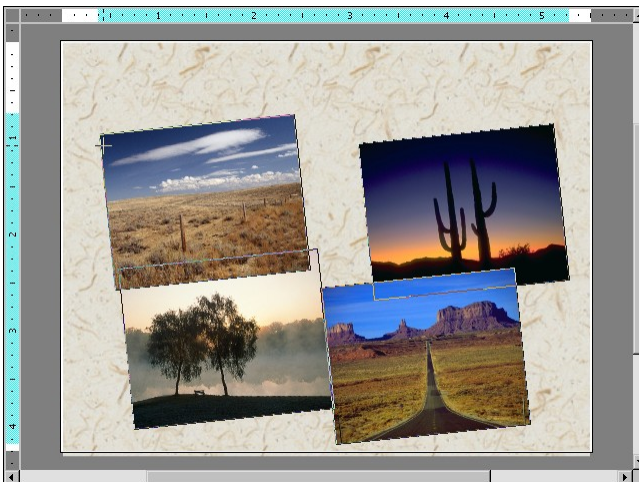
- 3 Wenn Sie die **Maustaste** loslassen, wird die Drehung zugewiesen. Alle Bilder sind nun um exakt denselben Wert gedreht. Sie sehen das Ergebnis in der folgenden Abbildung.



Die gedrehten Bilder

- 4** Nach der Drehung zeigt sich, daß die Bilder noch etwas zu groß sind. Da sie noch markiert sind, können sie skaliert werden, indem Sie einen der Eck-Markierungspunkte zum Verkleinern verwenden.

Auch in diesem Fall werden alle Objekte gleichzeitig in der Größe verändert – Sie sehen das im folgenden Bild.



Skalieren der Objekte

Eine plastische Gestaltung

Noch ist die Gestaltung etwas langweilig – deshalb sollen die Objekte nun einen weichen Schatten erhalten.

- 1** Auch diese Funktion können Sie gleichzeitig auf alle Objekte anwenden. Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste Schatten auf die Option *Schlag, unten re.*

- 2 Wir verwenden für die Transparenz einen Wert von 10, für die Weichzeichnung den Maximalwert 100.
- 3 Rufen Sie die Funktion *Schattenposition* auf, um den Schatten näher an die Bilder heranzurücken.
- 4 Klicken Sie nun einmal in eines der Bilder. Danach können Sie den Schatten per Tastatur präzise verschieben. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um den Schatten nach oben links zu schieben – damit rutscht er näher an die Bilder heran.



Verschieben der Bilder

- 5 Je weiter die Schatten von den Bildern entfernt sind, um so weiter scheinen die Bilder über dem Untergrund zu „schweben“. Da in unserem Beispiel der Schatten nahe an den Bildern platziert ist, schweben die Bilder nur schwach über dem Untergrund. Da sie nicht gruppiert sind, werfen sie Schatten aufeinander – das sieht sehr elegant aus.



Der verschobene Schatten



In der nebenstehenden Abbildung sehen Sie, wie die Wirkung bei gruppierten Objekten ausfallen würde. Hier haben wir die beiden linken Bilder vor dem Zuweisen des Schattens zu einer Gruppe zusammengefaßt.

Das obere Bild wirft nun keinen Schatten mehr auf das Bild darunter, sondern auf den Hintergrund.

Vervollständigung durch ein Textobjekt

Haben Sie sich schon gefragt, warum über den Bildern noch so viel Platz frei ist? Nun, dort soll noch eine Beschriftung untergebracht werden.

Für den Schriftzug haben wir die Schriftart *Gigi* verwendet. Nach dem Anpassen der Größe mit den Markierungspunkten wurde das Textobjekt mit der Funktion *Anordnen/Ausrichten/Zentriert* zur Seitenmitte ausgerichtet.

Ein Schatten soll beim Schriftzug nicht angebracht werden – so sieht es nämlich aus, als wäre der Schriftzug auf den Untergrund geschrieben.

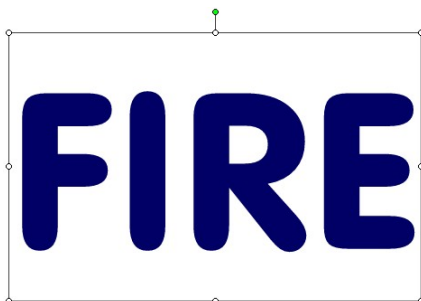
Das Ergebnis dieses Workshops sehen Sie in der folgenden Abbildung. Wir haben hier noch eine einfache, dünne Umrißlinie in Schwarz bei allen Bildern hinzugefügt – so trennen sie sich etwas besser vom Untergrund.



Das Workshop-Ergebnis

Einen Schriftzug mit einem Foto füllen

Nun wollen wir einen Schriftzug mit einem Foto füllen. Dafür muß erst einmal wieder ein Text eingefügt werden. Als Schriftart haben wir die *VAG Rounded BT* verwendet. Es eignen sich alle Schrifttypen, die kräftig genug sind, so daß vom Foto auch etwas zu sehen ist.



Der Ausgangsschriftzug

Klar, denken Sie vielleicht – der Schriftzug kann doch mit einem Foto gefüllt werden, das PhotoDraw 2000 in der Kategorie *Füllen* zur Verfügung stellt. So haben wir uns das Bild *Flammen* ausgesucht, um den Schriftzug zu füllen.



Füllen mit einem Foto

Wenn Sie die Schaltfläche *Bildposition* anklicken, können Sie das Bild transformieren und verschieben. Dazu werden wieder die Markierungspunkte verwendet.



Verändern der Bildposition

Ein flexiblerer Weg

Wir wollen Ihnen nun aber ein anderes Verfahren vorstellen. Die Funktion *Bildposition* hat nämlich den Nachteil, daß Sie dort das Foto nicht sehen. So ist es schwierig die geeignete Position zu ermitteln.

Erstellen Sie deshalb zunächst wieder ein Hilfsrechteck, das Sie mit dem Flammenbild füllen. Positionieren Sie es unter dem Schriftzug.



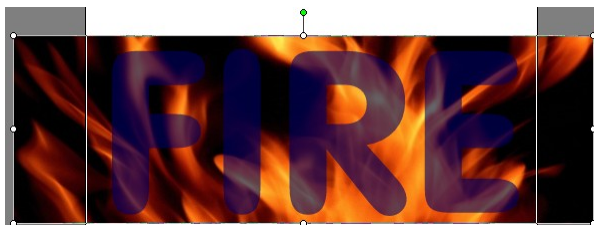
Ein neues Hilfsrechteck

Damit das Bild durch den Schriftzug hindurchscheint, können Sie die Transparenz des Schriftzugs erhöhen – zum Beispiel auf 50. Dehnen Sie dann das Hilfsrechteck auf die Höhe des Schriftzugs. Um das Bild vollständig sehen zu können, sollten Sie die Darstellungsgröße entsprechend anpassen.



Das gedehnte Bild

Da sich an der linken Seite schmalere Buchstaben befinden, ist es angebrachter das Flammenbild zu spiegeln. Verwenden Sie dazu die Funktion *Anordnen/Kippen/Horizontal kippen*.

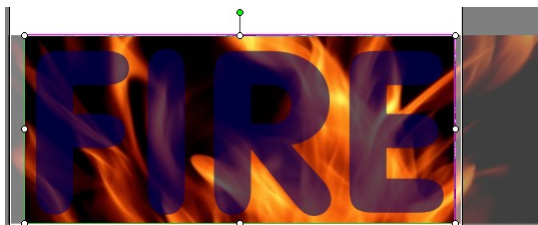


Das gespiegelte Bild

Zuschneiden des Hilfsobjekts

Nun müssen noch die überflüssigen Teile des Flammenbilds abgeschnitten werden. Dazu wird wieder die bereits bekannte Funktion *Ausschneiden* aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* verwendet.

Wählen Sie aus den Grundformen das Rechteck aus und passen Sie die Breite so an, wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen. Starten Sie den Ausschneiden-Vorgang über die Schaltfläche *Fertigstellen* in der freischwebenden Symbolleiste.



Ausschneiden des Bilds

Füllungen von anderen Objekten übernehmen

Die Füllung ist nun fertig – was noch fehlt, ist das Übertragen auf den Schriftzug. Dafür bietet PhotoDraw 2000 ebenfalls eine praktische Funktion an.

- 1 Markieren Sie das Textobjekt.
- 2 Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste *Füllen* auf die nachfolgend gezeigte Schaltfläche, die Sie neben der Schaltfläche *Durchsuchen* finden.



- 3 Nun müssen Sie PhotoDraw 2000 angeben, von welchem Objekt die Füllungeigenschaften übernommen werden sollen. Der veränderte Mauszeiger zeigt jetzt einen durchkreuzten Kreis.
- 4 Klicken Sie damit auf das Flammenbild. Versuchen Sie dabei eine Ecke zu erwischen, die nicht vom Schriftzug verdeckt wird.



Übernehmen von Füllungsattributen

- 5** Markieren Sie nun wieder das Flammenbild und löschen Sie es durch Drücken der **[Entf]**-Taste.

Das war's schon – der Schriftzug ist fertig gefüllt.



Das Ergebnis

Weitere Korrekturen

Sie können auch dieses übertragene Objekt noch mit der Funktion *Bildposition* bearbeiten.

Bilder optimieren

Bisher haben wir mit perfekten Bildern aus der Clipart gearbeitet – sicherlich werden Sie aber nicht immer perfekte Vorlagen zur Verfügung haben.

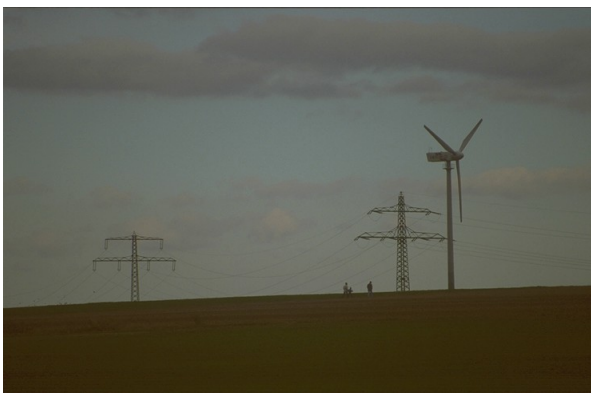
So könnten Sie zum Beispiel eine schlechte Vorlage gescannt haben, oder Sie haben Ihren Scanner nicht optimal eingestellt, so daß ein verbesserungswürdiges Ergebnis entstanden ist.

In PhotoDraw 2000 finden Sie eine ganze Menge Funktionen, mit denen Sie die Qualität von Bildern verbessern können. Diese Funktionen sind im visuellen Menü *Farbe* untergebracht.

Bilder aus dem Web

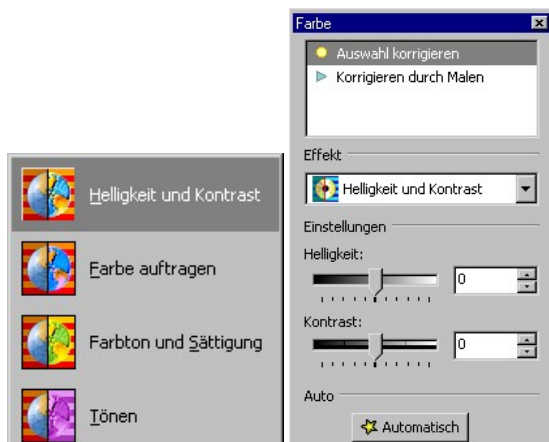
Wenn Sie diese Übung an dem von uns verwendeten Bild nachvollziehen wollen, können Sie es von unserer Webseite <http://www.gradias.de> aus der Rubrik Bücher herunterladen.

Wir haben uns ein schlechtes Foto ausgesucht, das Sie nachfolgend sehen.



Die Vorlage

Öffnen Sie das Bild und rufen Sie die Funktion *Helligkeit und Kontrast* aus dem visuellen Menü auf. In der Bearbeitungsleiste sehen Sie zwei Schieberegler. Damit wird einerseits die Helligkeit des Bilds und andererseits der Kontrast verändert.



Die Funktion Helligkeit und Kontrast

Automatisch am Besten?

Außerdem gibt es noch eine Schaltfläche, mit der das Bild automatisch verbessert werden soll. Dabei analysiert PhotoDraw 2000 das Bild und stellt die beiden Werte selbständig ein. Versprechen Sie sich aber nicht zuviel von dieser Funktion – bei unserem Bild entsteht eher ein schlechteres Ergebnis, das Sie nachfolgend abgebildet sehen. Sie können die Funktion ja einfach mal ausprobieren – wenn Ihnen das Ergebnis nicht zusagt, können Sie die Aktion ja mit **(Strg)+(Z)** zurücknehmen.



Dieses Bild ist durch die Optimierung nicht besser geworden

Bei unserem Bild ist es besser, wenn die Korrektur manuell durch Verschieben der beiden Regler erfolgt. Wir stellen die maximale Helligkeit von 100 ein, sowie einen Kontrast von 50. Damit ist das Bild schon etwas besser geworden:



Ändern von Helligkeit und Kontrast

Farbstiche entfernen

Sicherlich haben Sie es schon bemerkt: Das Bild ist zwar etwas besser geworden – es gibt aber noch eine Menge zu tun, bevor das Ergebnis überzeugen kann.

- 1** Im nächsten Arbeitsschritt soll der Farbstich entfernt werden, der im Bild zu sehen ist.
- 2** Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Farbe* die Option *Farbe aufrufen* auf. Alternativ dazu können Sie auch das Listenfeld in der Bearbeitungsleiste zum Wechsel verwenden – dort sind nämlich alle Funktionen des Menüs *Farbe* aufgelistet.

Kein Ändern mehr möglich

Die Helligkeit und der Kontrast bleiben nur so lange veränderbar, wie Sie keine Änderungen in einer anderen Rubrik vorgenommen haben. Nach dem Wechsel können Sie die Helligkeit und den Kontrast nicht mehr auf die Ausgangswerte zurückstellen.

3 Die Funktion *Farbe auftragen* hat eine etwas irreführende Bezeichnung. Sie dient zum Entfernen von Farbstichen.

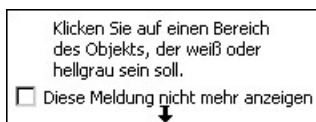
4 Über den Regler *Farbton* stellen Sie ein, wie der Farbcharakter des Bilds verändert werden soll – dabei zeigt der Regler die aktuelle Farbe an.

5 Mit dem Wert *Menge* bestimmen Sie, wie stark die Wirkung ausfallen soll.



Ändern der Farbe

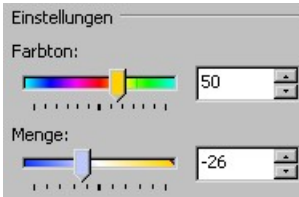
6 Auch in dieser Bearbeitungsleiste gibt es eine Schaltfläche zum automatischen Einstellen der richtigen Werte. Bei unserem Beispielbild ist das automatische Ergebnis durchaus akzeptabel. Nach dem Anklicken der Schaltfläche zeigt ein Hilfeschild, was zu tun ist.



7 In unserem Bild ist die geforderte neutrale Stelle gut aufzufinden – klicken Sie in eine Wolke, da die Wolken im Bild neutral weiß sein sollten. Eine mögliche Position sehen Sie im folgenden Bild.



- 8** Die automatische Änderung führt zu den folgenden Werten.



Die geänderten Werte

Das Abbilden des Ergebnisses sparen wir uns an dieser Stelle – im Schwarzweißdruck ist der Unterschied nicht zu sehen. Wenn Sie das Beispiel nacharbeiten, werden Sie am Ergebnis erkennen, daß nun der gelbliche Farbstich entfallen ist – die Farben sind „reiner“ geworden.

Leuchtendere Farben einstellen

Auch die nächste Funktion – *Farbton und Sättigung* – können wir für unser Beispielbild gebrauchen.

- 1** Mit dem Regler *Sättigung* können Sie die Leuchtkraft der Farben erhöhen. Da bei unserem Beispielbild die Farben recht matt sind, stellen wir hier den Wert 60 ein. Bei anderen Bildern könnten weit niedrigere Werte ausreichen.
- 2** Da beim Ändern der Sättigung oft auch das gesamte Bild in der Helligkeit variiert, können Sie dies über den Regler *Helligkeit* korrigieren.
- 3** Den Regler *Farbton* benötigen wir in unserem Fall nicht. Damit können Sie nochmals die Farben des Bilds verändern – ähnlich, wie Sie es schon aus der Bearbeitungsleiste *Farbe auftragen* kennen.



Ändern der Farbsättigung

Durch diese Änderungen ist das Bild insgesamt bereits klarer und deutlicher geworden – einige weitere Änderungen sind aber noch notwendig. Das Zwischenergebnis sehen Sie im nächsten Bild.



Der nächste Zwischenschritt

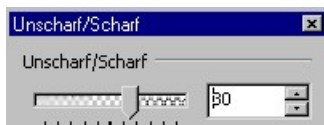
Schärfen von Bildern

Was dem Bild jetzt noch fehlt, ist eine gewisse Schärfe. Nicht, daß das Bild unscharf wäre – richtig scharf ist es aber auch nicht.

- 1 Die benötigte Funktion finden Sie im Menü *Effekte: Unscharf/Scharf*.



- 2 Die Bearbeitungsleiste dieser Funktion ist nicht besonders spannend – hier finden Sie nur einen Regler.
- 3 Schieben Sie den Regler nach rechts, oder tippen Sie einen positiven Wert im Eingabefeld ein, um das Ergebnis zu schärfen. Für unser Beispiel verwenden wir einen Wert von 30.
- 4 Wollen Sie Bilder unschärfer erscheinen lassen – im Fachjargon weichzeichnen – müssen Sie den Regler nach links schieben, oder einen negativen Wert im Eingabefeld eingeben. Diese Funktion benötigen Sie allerdings nur für Effektbilder. Sonst wird es wohl kaum einen Sinn geben, Bilder absichtlich unschärfer zu machen.



Schärfen eines Bilds

Damit wollen wir es bei unserem Beispielbild belassen – es ist nun deutlich verbessert – wie das nächste Bild belegt. Erinnern Sie sich noch an das Ausgangsbild? Blättern Sie doch noch einmal ein paar Seiten zurück, um die Verbesserung beurteilen zu können.



Das geschärfte Bild

Weitere Optionen zur Bildveränderung

Nun wollen wir Ihnen noch die anderen Optionen des Menüs *Farbe* vorstellen, die wir bei unserem Beispielbild nicht einsetzen konnten. Mit der Option *Tönen* rufen Sie die folgende Bearbeitungsleiste auf:

Bilder tönen



Diese Funktion benötigen Sie, wenn ein eingefärbtes Bild hergestellt werden soll, wie Sie es vielleicht noch aus alten Zeiten kennen. Erinnern Sie sich noch an die sepiafarbenen Fotos, die zu Zeiten der Schwarzweißfotografie verwendet wurden?

Solche Bilder können Sie leicht mit dieser Funktion nachempfinden. Wählen Sie auf die bekannte Weise eine Farbe aus den Farbfeldern aus.

Mit dem Wert *Menge* legen Sie fest, wie kräftig der Effekt wirken soll. Beim Maximalwert verschwinden alle anderen Farben des Bildes. Haben Sie zum Beispiel die Farbe Grün ausgewählt, entsteht nun ein „grün-weißes“ Bild.

Eine Beispielabbildung können wir uns wieder sparen – im Schwarzweißdruck sehen Sie ja keinen Unterschied.

Den Farbcharakter des Bilds ändern

Mit der nächsten Funktion – *Farbausgleich* – können Sie wieder den Farbcharakter des Bilds verändern.

In der Bearbeitungsleiste finden Sie drei Regler. An den Beschriftungen erkennen Sie gut, wie sich die Änderungen auswirken. Um ein grünlicheres Bild zu erhalten, schieben Sie einfach den Regler *Magenta/Grün* nach rechts, oder erhöhen Sie den Wert im danebenstehenden Eingabefeld.

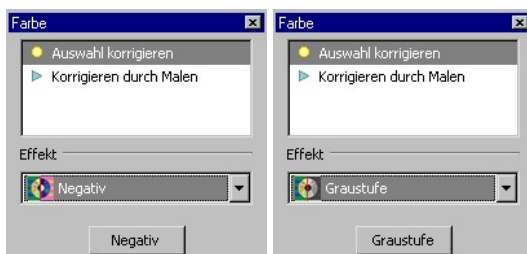


Diese Funktion können Sie auch benutzen, um Bilder stark zu verfremden.

Experimentieren Sie doch einmal herum, indem Sie ein oder zwei Regler extrem in die eine oder andere Richtung verziehen – dabei können sehr skurrile Ergebnisse entstehen.

Negativ oder schwarzweiß – wie hätten Sie es gerne?

Es gibt noch zwei Optionen, deren Namen für sich sprechen: *Negativ* und *Graustufen*. In beiden Bearbeitungsleisten ist jeweils nur eine Schaltfläche vorhanden.



Zwei weitere Bearbeitungsleisten

Mit der Option *Negativ* stellen Sie eine invertierte Fassung des Bilds her – was vorher schwarz war ist nach einem Klick auf die Schaltfläche weiß und umgekehrt.

Mit der Funktion *Graustufen* machen Sie aus einem farbigen Bild ein schwarzweißes Bild. Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie Ihre Bilder nur auf einem Schwarzweißdrucker ausgeben wollen. Da Graustufenbilder kleiner sind, können Sie durch die Umwandlung Festplattenspeicher sparen.

Keine Rückkehr

Beachten Sie, daß Sie natürlich ein schwarzweißes Bild nachträglich nicht wieder einfärben können. Ist die Farbe einmal entfernt, gibt es kein Zurück mehr.

Bildteile verändern

Bisher haben wir die Funktionen immer am gesamten Bild angewendet – es geht aber auch anders. Dabei stehen Ihnen zwei unterschiedliche Verfahren zur Verfügung, die wir Ihnen nun zeigen wollen. Dazu haben wir uns wieder ein Bild aus der PhotoDraw 2000-Clipart ausgesucht: `\Pdclips\Trave\Bk0448.Mix`.



Die Vorlage

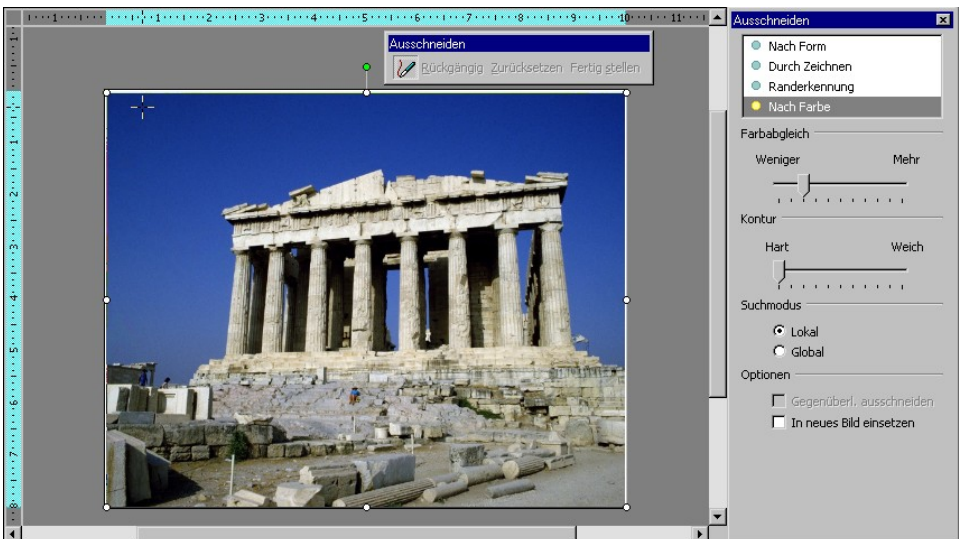
Farben maskieren

Über die Funktion *Ausschneiden* wollen wir bei diesem Bild nur das Gebäude verändern – der Himmel soll so bleiben wie er ist. Mit den Formen der *Ausschneiden*-Funktion, die Sie ja bereits kennengelernt haben, ließe sich dies nicht realisieren.

Über die Randerkennung wäre diese Aufgabenstellung zwar zu erledigen – es wäre aber viel zu aufwendig.

Leichter geht es mit der Rubrik *Nach Farbe*, die Sie ebenfalls in der *Ausschneiden*-Auflistung finden. Nachfolgend sehen Sie die Bearbeitungsleiste. Im Bild ist die freischwebende Symbolleiste zu sehen.

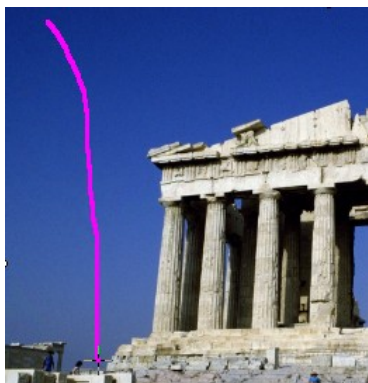
Klicken Sie nun irgendwo in die Himmelsfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Farben maskieren

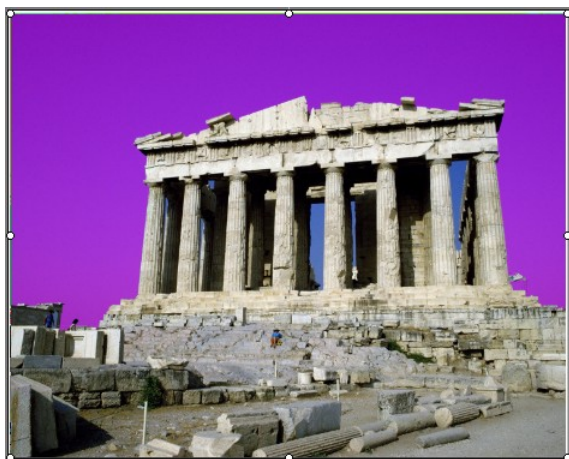
Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste eine Linie, die quer durch den Himmel verläuft – auf Präzision kommt es dabei nicht an.

PhotoDraw 2000 merkt sich alle Farben, die Sie beim Malen „überfahren“.



Zeichnen eines Strichs

Wenn Sie die Maustaste loslassen, markiert PhotoDraw 2000 alle angrenzenden Farben, die denselben Farbton aufweisen. Auf diese Art können Sie schnell die gesamte Himmelsfläche markieren. Die Fläche wird zur Unterscheidung andersfarbig angezeigt.



Markieren des Himmels

Klicken Sie dann noch in die Löcher zwischen den Säulen, die nicht erfaßt wurden, da diese Flächen nicht an den Himmel angrenzen.



Löcher erfassen

Lokal oder Global?

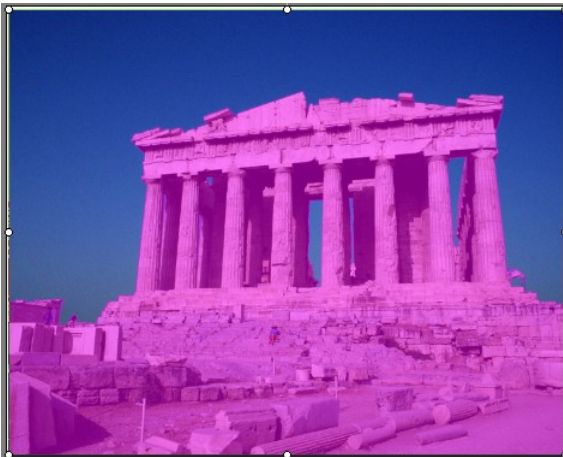
In der Bearbeitungsleiste finden Sie unter der Option *Suchmodus* zwei Optionen: *Lokal* und *Global*. Mit der globalen Variante wird das gesamte Bild nach den ausgewählten Farben untersucht. Dies hat aber den Nachteil, daß dabei auch erwünschte Bereiche erfaßt werden könnten. In der lokalen Option werden dagegen nur zusammenhängende Bereiche erfaßt.

Nachdem Sie alle Löcher „gestopft“ haben, sollten Sie in der Bearbeitungsleiste die Option *Gegenüberl. ausschneiden* aktivieren.

Bisher ist ja der Himmel ausgewählt – wir wollten aber das Gebäude markieren. Durch das Umkehren der Auswahl wird dieses Ziel leicht erreicht.

An der geänderten Hervorhebung erkennen Sie, daß nun das Gebäude eingefärbt ist.

Bevor Sie in der freischwebenden Symbolleiste die *Fertigstellen*-Schaltfläche aufrufen, muß in den Optionen der Bearbeitungsleiste noch die Option *In ein neues Bild einsetzen* deaktiviert werden, damit nur ein Duplikat innerhalb desselben Bilds erzeugt wird – das kennen Sie ja schon.



Gegenteiliges Auswählen



Nach dem Fertigstellen erkennen Sie zunächst keinen Unterschied im Bild – alles sieht aus wie zuvor.

Das auch wirklich etwas passiert ist, erkennen Sie in der Bildliste – dort sind nach dem Ausführen der Funktion nämlich zwei Objekte vorhanden. Am Vorschaubild, das Sie nebenstehend abgebildet sehen, ist erkennbar, daß beim obenliegenden Objekt der Himmel fehlt.

Das Ziel ist also erreicht – das Gebäude wurde vom Himmel getrennt – es kann jetzt als eigenständiges Objekt bearbeitet werden.

Sie können nun irgendeine Funktion aus dem visuellen Menü *Farbe* anwenden – die Aktion wirkt sich dann nur auf das Gebäude aus – der Himmel bleibt von der Veränderung unberührt.

So haben wir nachfolgend den Kontrast stark erhöht. Sie sehen, daß nur das Gebäude geändert wurde – bei der Himmelsfläche hat sich dagegen nichts getan.



Nur der getrennte Bildteil – das Gebäude – ist verändert

Mit Änderungen malen



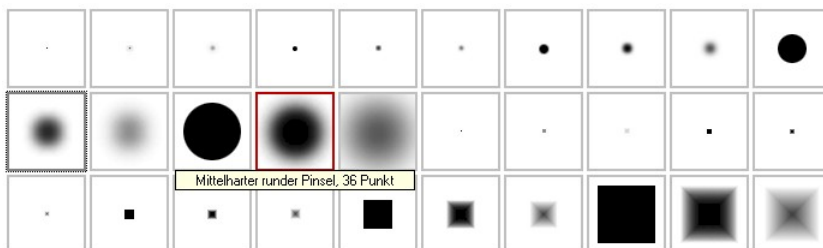
Der Titel hört sich komisch an, nicht wahr? Aber PhotoDraw 2000 bietet eine besondere Funktion, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

1 Sie können nämlich alle Änderungen auch ganz gezielt nur an einigen Stellen des Bilds auftragen.

2 Wechseln Sie dazu in die Rubrik *Korrigieren durch Malen*, die Sie in allen Funktionen finden.

3 Zunächst können Sie die gewünschte Veränderung in der Bearbeitungsleiste wie gewohnt einstellen.

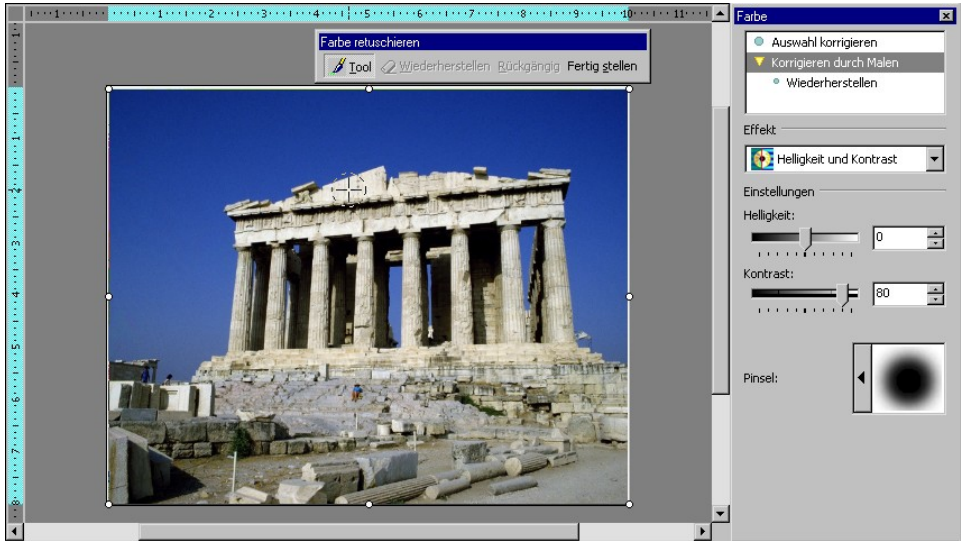
4 Der Unterschied fällt am Vorschaubild des Pinsels auf. Wenn Sie dort auf den danebenstehenden Pfeil klicken, können Sie sich aus dem reichhaltigen Angebot eine Pinselspitze aussuchen.



Auswahl eines Pinsels

5 Die eingestellten Änderungen werden nun nicht mehr global am Bild angewendet.

6 Sie können nun im Bild malen. Die Änderungen wirken sich dann nur an den Stellen aus, über die Sie mit dem Pinsel malen.



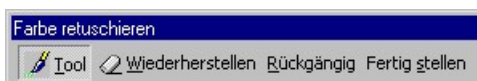
Malen mit dem Pinsel, um gezielt einzelne Stellen des Bilds zu ändern

- 7** Mit diesem Verfahren lassen sich einzelne, kleinere Bildpartien verändern – nachfolgend haben wir an der oberen, linken Ecke des Gebäudes willkürlich herumgemalt. Für eine konkrete Aufgabenstellung müssen Sie sich schon etwas Mühe geben!



Verändern bestimmter Bildpartien

- 8** Falls die Veränderung nicht genauso gelungen ist, wie Sie sich das vorgestellt haben, können Sie die Schaltfläche *Wiederherstellen* einsetzen, die Sie in der freischwebenden Symbolleiste finden.
- 9** Einzelne Malschritte können Sie über die *Rückgängig*-Schaltfläche zurücknehmen.
- 10** Wenn alle Änderungen erfolgreich erledigt sind, rufen Sie die *Fertigstellen*-Schaltfläche in der Symbolleiste auf.



Die freischwebende Symbolleiste

Retuschieren von Bildern

In der visuellen Menüleiste finden Sie einen weiteren Menüpunkt, der für die Bildbearbeitung wichtig ist: *Retuschieren*.



Hier finden Sie Funktionen, um beschädigte Bilder zu korrigieren. So können Sie zum Beispiel Fussel, Kratzer oder ähnliche Bildfehler korrigieren.

Rote Augen entfernen

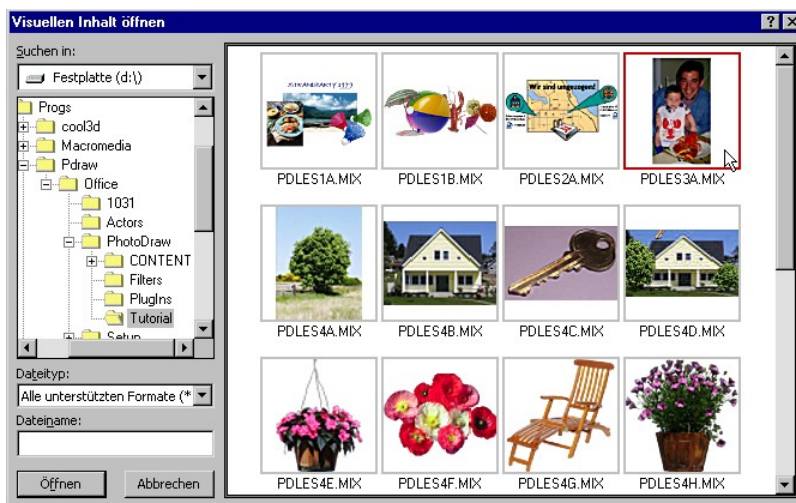
Ist Ihnen das auch schon passiert: Wenn Sie in Räumen mit einem Blitzlicht Menschen fotografieren, passiert es oft, daß die Menschen rote Augen haben.

Das sieht sehr häßlich aus. Deshalb bietet PhotoDraw 2000 eine eigene Funktion an, um diesen Fehler zu korrigieren.

Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig.

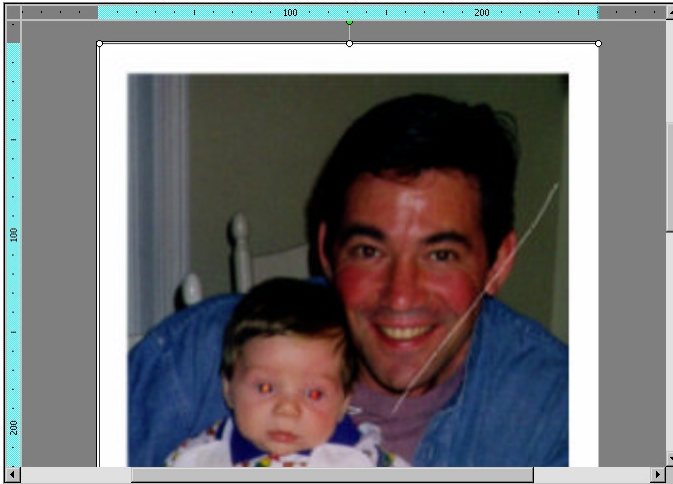
Falls Sie kein Beispielfoto zur Hand haben, auf dem rote Augen vorhanden sind, können Sie im PhotoDraw 2000-Verzeichnis *Tutorial* nachsehen. Dort finden Sie das Foto *Bdles3a.Mix*, das sich gut für diese Aufgabenstellung eignet.

Verwenden Sie zum Öffnen dieses Bilds die Funktion *Datei/Visuellen Inhalt öffnen*, oder die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(O)**.



Laden eines geeigneten Bilds

Vergrößern Sie nun die Darstellungsgröße so weit, daß Sie die Augen gut erkennen können. Benutzen Sie dazu das Zoomeingabefeld in der Standardsymbolleiste. Da das Beispielfoto sehr klein ist, verwenden wir die maximal mögliche Darstellungsgröße von 600 Prozent.



Anpassen der Darstellungsgröße

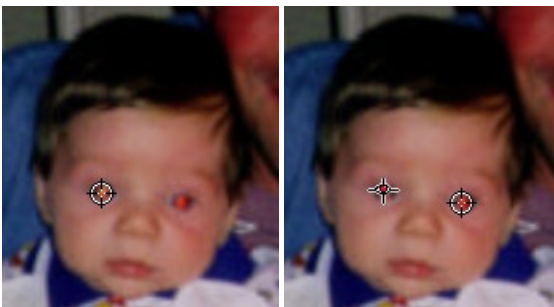
Nach dem Aufruf der Funktion *Rote-Augen-Effekt* aus dem visuellen Menü *Retuschieren* finden Sie in der Bearbeitungsleiste nur einen Schieberegler – *Korrekturgrad*.

Außerdem wird eine freischwebende Symbolleiste geöffnet:



Die Funktionen der freischwebenden Symbolleiste

Klicken Sie nun einfach auf die beiden Augen, die Sie korrigieren wollen. Mehr als zwei Mausklicks sind nicht zulässig, da Menschen ja höchstens zwei Augen haben :-)) Die markierten Augen werden dann mit einem Kreis gekennzeichnet – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



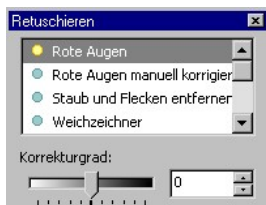
Markieren der Augen

Klicken Sie dann in der freischwebenden Symbolleiste auf die Schaltfläche *Korrigieren*, um den Korrekturvorgang zu starten. Nach der Korrektur sehen Sie ein „entfärbtes“ Auge. Die roten Augen werden nämlich einfach damit entfernt, daß an diesen Stellen keine Farbe mehr im Bild ist.



Starten des Korrekturvorgangs

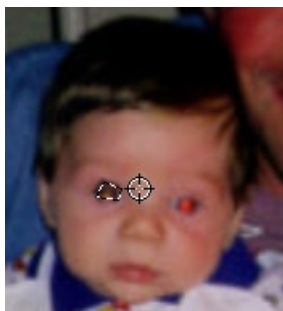
Über den Regler *Korrekturgrad* können Sie die Größe der korrigierten Bereiche einstellen – in vielen Fällen wird aber die Normaleinstellung 0 gute Ergebnisse bringen. Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, um so stärker wird der Korrekturbereich vergrößert. Alternativ dazu können Sie auch im Eingabefeld einen positiven Wert eingeben.



Ändern der Korrekturstärke

Falls PhotoDraw 2000 die Augen nicht richtig korrigiert haben sollte, können Sie auch eine manuelle Korrektur vornehmen. Wechseln Sie dazu in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Rote Augen manuell korrigieren*.

Sie können dann eine Form zeichnen, die den zu korrigierenden Bereich umgibt. Nach dem Anklicken der *Korrigieren*-Schaltfläche wird dann der Korrekturvorgang gestartet. Nachfolgend sehen Sie die Umrißlinie des von uns markierten Bereichs.



Bereiche „frei Hand“ festlegen

Staub und Flecken entfernen

Vielleicht haben Sie beim Scannen ja ein unsauberes Foto erwischt. So könnte es sein, daß auf dem Foto Staubkörner oder Fussel zu sehen sind. Diese lassen sich mit der Funktion *Staub und Flecken entfernen* aus dem visuellen Menü *Retuschieren* korrigieren.

In unserem Beispielbild sind glücklicherweise keine solchen Fehler. Also probieren wir die Funktion einmal an einer anderen Stelle des Bilds aus – nämlich an dem Hummer, der auf dem T-Shirt des Kinds zu sehen ist. Dort sehen die beiden Fühler des Tiers fast wie Flecken aus.

Klicken Sie nach dem Aufruf der Funktion auf die betreffende Stelle – die Größe des Pinsels können Sie dabei nicht variieren. Andere Optionen gibt es bei diesem Werkzeug ebenfalls nicht.

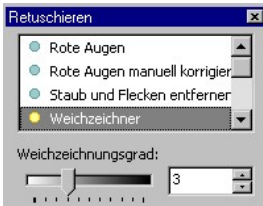
Wie Sie nachfolgend im rechten Bilds sehen, sind die Flecken danach tatsächlich verschwunden. Das liegt daran, daß PhotoDraw 2000 natürlich nicht weiß, ob im Bild ein Fleck ist. Das Programm untersucht lediglich, ob dunkle neben hellen Stellen im Bild zu sehen sind.

Ist dies der Fall, wird die angeklickte Stelle einfach gegen die Farbe des Umfelds ersetzt. Deshalb ist der Punkt anschließend verschwunden.



Ausbessern eines „Bildfehlers“

Effekte mit der Weichzeichnen-Funktion



Die *Weichzeichnen*-Funktion aus dem visuellen Menü *Retuschieren* gehört wieder eher in die Kategorie Effekte. Dabei werden die Farben zu Flächen zusammengezogen, so daß fast ein gemalter Effekt entsteht.

Vergleichen Sie die Wirkung bei den beiden folgenden Bildern. Rechts haben wir die Stärke 3 dieses Filters verwendet.

Links sehen Sie das Ausgangsbild, das wir der PhotoDraw 2000-Clipart entnommen haben. Sie finden es im Verzeichnis *\Bldg_Arc* auf der zweiten CD.

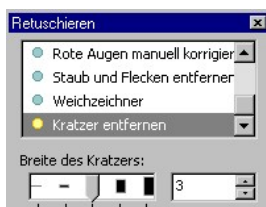


Der Weichzeichnen-Effekt

Kratzer aus dem Bild entfernen

Für die folgende Funktion können wir wieder das vorherige Bild verwenden – denn dort geht ein Kratzer auf der rechten Seite quer durch das Bild. Diesen wollen wir nun entfernen.

Nach dem Aufruf der Funktion aus dem visuellen Menü können Sie in der Bearbeitungsleiste zunächst die Breite des Kratzers einstellen. Wir belassen hier den vorgegebenen Wert von 3.



Weg mit dem Kratzer!

Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte an, um den Kratzer aus dem Bild zu entfernen:

- 1 Der Kratzer verläuft nicht ganz gerade – deshalb müssen wir in mehreren Schritten arbeiten. Klicken Sie einmal am Anfang des Kratzers. Danach können Sie die Maustaste loslassen.



Der Anfang des Kratzers

- 2 Ziehen Sie den Mauszeiger über den Kratzer. Sie sehen dann die Breite des Strichs in einem Vorschaurahmen. Ziehen Sie den Strich bis zu der Stelle, an der der Kratzer einen Knick hat.

Strichbreite vorher festlegen

Die Strichbreite muß vor dem Ziehen des Strichs festgelegt werden – ein nachträgliches Ändern ist nicht möglich. Falls die Strichbreite falsch war, widerrufen Sie die Aktion über die *Rückgängig*-Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste.



Das erste Teilstück wird korrigiert

- 3 Setzen Sie erneut an, und korrigieren Sie so das nächste Teilstück. Am Ende könnten Sie das folgende Ergebnis erhalten.

PhotoDraw 2000 ersetzt die hellen Stellen des Kratzers einfach mit den umliegenden Farben – der Kratzer wird praktisch „übermalt“. Gut – perfekt ist die Retusche nicht. Das Ergebnis brauchen Sie aber nicht zu verstecken. Dafür sind solche Ergebnisse in professionellen Bildbearbeitungsprogrammen umständlicher zu erzielen.



Der Kratzer ist weg

Seltsame Vermehrung – Die Klonen-Funktion

Finden Sie auch, daß es viel mehr Bäume geben könnte? Probieren wir doch einmal aus, ob wir diese Aufgabenstellung zumindest in PhotoDraw 2000 realisieren können. Dafür haben wir uns ein Clipart-Bild aus dem Verzeichnis *Nature* ausgesucht. Wir wollen nun versuchen, ob wir aus den zwei Bäumen drei machen können.

Das geht doch gar nicht? Warten Sie es ab – wir zeigen Ihnen: Es geht doch.



Das Ausgangsbild

Mit dem Klonen-Werkzeug arbeiten

Welche Arbeitsschritte sind nun notwendig, um die scheinbar schwierige Aufgabenstellung zu erledigen? Sehen wir es uns an.

- 1** Rufen Sie zunächst einmal die Bearbeitungsleiste *Klonen* aus dem visuellen Menü *Retuschieren* auf.
- 2** In einem Hilfeschild werden Sie dann kurz und knapp auf die erforderlichen Schritte hingewiesen.
- 3** Wählen Sie einen passenden Pinsel aus. Er sollte nicht zu groß sein und einen weichen Rand haben, damit die Veränderung nicht auffällt. Wir haben in der Liste, die Sie mit einem Klick auf den Pfeil öffnen, den Pinsel mit der Bezeichnung *Mittelharter runder, Pinsel 18 Punkt* ausgesucht.



Die Klonen-Bearbeitungsleiste

- 4** Mit dem ersten Mausklick müssen Sie bestimmen, welche Stelle im Bild Sie kopieren – klonen – wollen. Klicken Sie dazu auf den Baumstamm des rechten Baums, so wie es das folgende Bild zeigt. Diesen Punkt nennt man den Ursprungspunkt.



Festlegen des Ursprungspunkts

- 5** Mit dem zweiten Mausklick beginnen Sie zu malen. Klicken Sie mit etwas Abstand zum rechten Baum. Sie sehen diese Stelle im nächsten Bild.



Die neue Position

- 6** Halten Sie nun die Maustaste gedrückt und malen Sie einen Strich. Dann erscheint der Baumstamm des ursprünglichen Baums. Sie kopieren ihn nämlich beim Malen an eine neue Position.



Kopieren des Baums

- 7** Nun können Sie den Baum Stück für Stück kopieren. Ob Sie die Maustaste dauernd gedrückt halten, oder die Stellen „zutupfen“ spielt dabei keine Rolle.

Vorteile bei der Rücknahme

Es ist nicht sehr vorteilhaft allzu lange bei gedrückter Maustaste zu arbeiten, da Sie dann Fehler schwerer zurücknehmen können. Mit der *Rückgängig*-Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste können Sie nämlich die gemalten Striche schrittweise zurücknehmen. Haben Sie aber alles in einem Zug gemalt, verschwindet bei der Rücknahme alles.



Zumalen der leeren Fläche

- 8** Bei der Baumkrone können Sie ruhig einen größeren Pinsel auswählen – dann geht es schneller. Achten Sie aber darauf, nur Pinsel aus dem Katalog auszuwählen, die weich auslaufen.



Verwendung eines größeren Pinsels

- 9 Malen Sie auf diese Art den Baum vollständig an die neue Position. So könnten Sie zum Beispiel das folgende Endergebnis erreichen. So ist es doch ganz leicht der Natur ein Schnäppchen zu schlagen, nicht wahr?



Das Endergebnis

Bilder verschmieren

Die letzten Funktionen des Menüs *Retuschieren* sind nicht so aufregend – deshalb sollen sie nur sehr knapp vorgestellt werden.

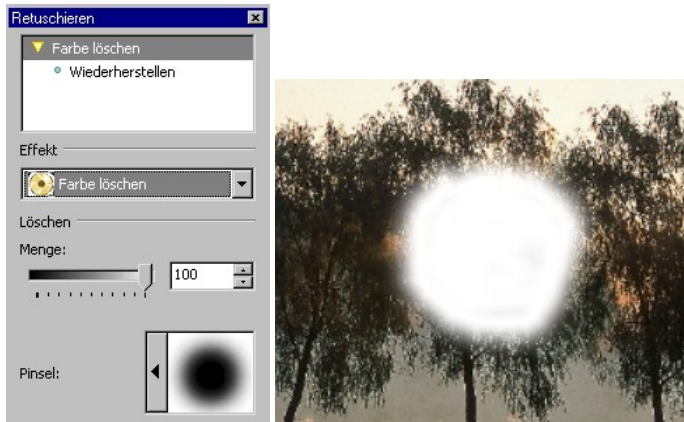
Mit der Funktion *Verwischen* können Sie Bildteile verziehen. Klicken Sie in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt. Mit dem Mausklick haben Sie sozusagen den Pinsel „gefüllt“. Wenn Sie nun mit gedrückter Maustaste malen, verteilen Sie den Pinselinhalt im Bild. Sie sehen das nachfolgend auf der rechten Seite.



Der Verwischen-Effekt

Bildteile löschen

Wenn Sie Teile des Bilds entfernen wollen, ist die Funktion *Löschen* das Richtige für Sie. Damit können Sie Bildteile transparent machen. Da der Untergrund weiß ist, erscheinen diese Partien zunächst in Weiß. Würden Sie allerdings ein anderes Objekt darunter platzieren, würde dies durchscheinen.

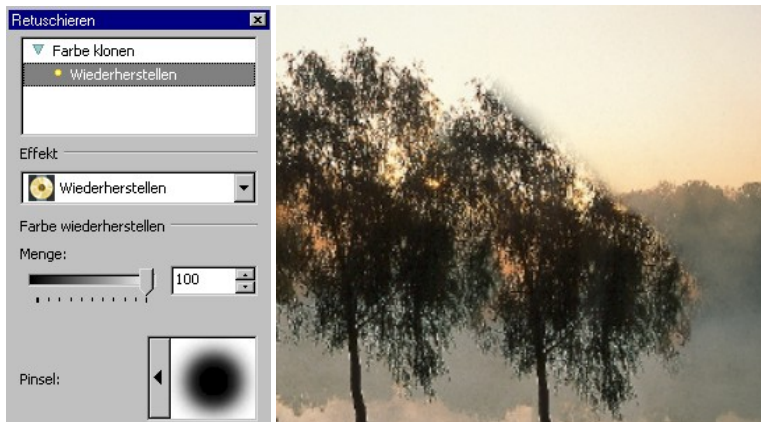


Löschen von Bildteilen

Wiederherstellen von Bildteilen

Bei all diesen Funktionen finden Sie in der Bearbeitungsleiste eine Rubrik: *Wiederherstellen*.

Wählen Sie diese Funktion, wenn Sie einzelne Änderungen die Sie am Bild vorgenommen haben, wieder entfernen wollen. So haben wir den geklonten Baum im folgenden Bild teilweise wieder entfernt – es wird also wieder der ursprüngliche Bildteil sichtbar.



Wiederherstellen des ursprünglichen Bildinhalts

Besondere Möglichkeiten mit den Retuschieren-Funktionen

Zum Abschluß wollen wir Ihnen noch eine sehr ungewöhnliche Variante präsentieren, die man gar nicht vermuten könnte. Dazu haben wir zunächst die Datei eines Schriftzugs geöffnet, den wir im letzten Kapitel hergestellt haben.

Wenn Sie das Textobjekt markieren und dann das Menü *Retuschieren* öffnen, merken Sie daß dort einige Funktionen noch verfügbar sind – unter anderem die Funktion *Klonen*. Im Menü *Farbe* können Sie sogar alle Funktionen auch bei Textobjekten anwenden.

Die Funktion *Klonen* verwendeten wir beim folgenden Bild, um einige Teile des Texts zu kopieren.



Ein geklonter Text

Etwas längere Rechenzeit

Sie müssen etwas länger als gewohnt warten, bis der aktualisierte Text angezeigt wird.

Spannend wird es nun, wenn Sie die Funktion *Text formatieren* aufrufen. Der veränderte Text bleibt nämlich editierbar. So können Sie den Text austauschen – nach dem Neuberechnen wird dann auch der geklonte Bildteil aktualisiert.



Der editierte Schriftzug

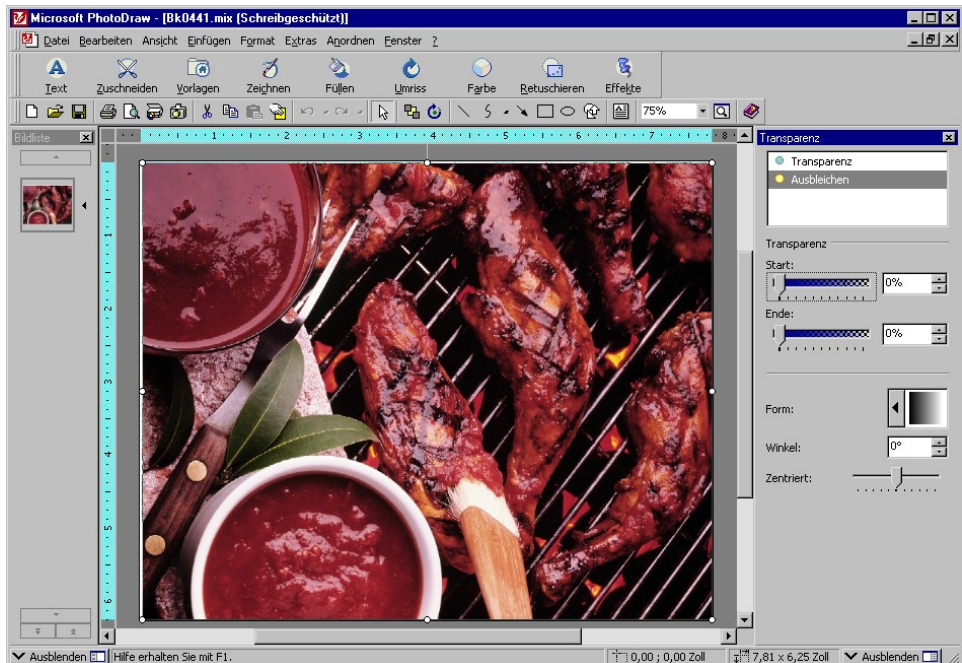
6. Es grenzt fast an Zauberei: Grafische Effekte, die es in sich haben

In puncto Effekte hat PhotoDraw 2000 eine ganze Menge zu bieten – das haben Sie sicherlich schon in den vorigen Kapiteln bemerkt. In diesem Kapitel wollen wir uns nun die Möglichkeiten etwas genauer ansehen. Dabei sollen auch einige ungewöhnliche Effektkombinationen zum Zuge kommen.

Bildtransparenzen verwenden

Beginnen wollen wir wieder mit einem Foto, das wir uns aus der PhotoDraw 2000-Clipart ausgesucht haben. Sie finden es im Verzeichnis *\Pdclip\Food*. Es heißt *Bk04412.Mix*.

Im vorigen Kapitel haben Sie die Möglichkeiten kennengelernt, um Fotos auszuschneiden. PhotoDraw 2000 bietet aber auch noch eine andere Funktion, um Fotos an bestimmten Stellen unsichtbar zu machen. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Ausbleichen* auf. Sie sollten danach auf der Arbeitsfläche die nachfolgend gezeigte Ausgangssituation sehen:

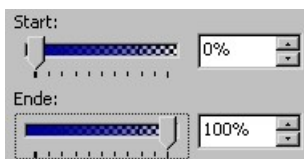


Die Funktion Ausbleichen

Ausblenden eines Bilds

Nach dem Aufruf der Funktion *Ausbleichen* ist erst einmal kein Unterschied im Bild zu erkennen.

- 1 Ziehen Sie den Regler *Ende* ganz nach rechts, oder tippen Sie im Eingabefeld den Maximalwert von 100 ein.

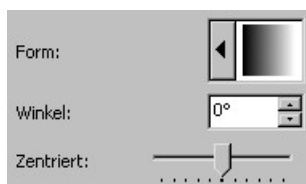


- 2 Danach sehen Sie den rechten Teil des Bilds nicht mehr. Das Bild wird von der linken Seite her langsam ausgeblendet, so daß rechts der weiße Untergrund durchscheint.



Das ausgeblendete Bild

- 3 Warum ist das Bild transparent geworden? Den Grund sehen Sie im unteren Bereich der Bearbeitungsleiste.
- 4 Im Feld *Form* sehen Sie einen schwarzweißen Verlauf. Dieser wird für die Transparenz verwendet. An den Stellen wo der Verlauf weiß ist, wird das Bild durchsichtig. An den schwarzen Stellen bleibt das Bild dagegen voll sichtbar.



Bestimmen der Form

- 5 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Vorschaubild, um den Katalog zu öffnen, in dem Sie 14 verschiedene Verlaufsformen finden. Darunter sind einfache – gerade – und stark verformte Verläufe, wie etwa die Spiralförmigkeit.



Die verschiedenen Verlaufsformen

- 6** Wir verwenden für unseren Versuch die letzte Form, die mit *Quadrat* bezeichnet wird.
- 7** Danach wird der äußere Bereich des Bilds ausgeblendet – der innere Bereich ist nach wie vor zu sehen.



Die quadratische Form

- 8** Der ausgeblendete Bereich ist sehr groß. Sie können ihn reduzieren, indem Sie den Schieberegler der Option *Zentriert* sehr weit nach rechts schieben. Dadurch überwiegt der schwarze Teil des Verlaufs. Das Bild wird also über eine kürzere Strecke ausgeblendet.



Versetzen des Verlaufs-Mittelpunkts

- 9** Damit ändert sich das Aussehen des Ausblendens wie folgt:



Nun ist mehr vom Bild zu sehen

Effektvolles Ausbleichen eines Bilds

Sehen wir uns nun eine effektvolle Variante an, bei der Sie die Funktion Ausbleichen verwenden können. Stellen Sie dazu beim zuvor benutzten Beispielbild die Strudelform ein.



Danach sieht das Bild recht witzig aus, da sich die Transparenz strudelförmig durch das Bild „windet“.

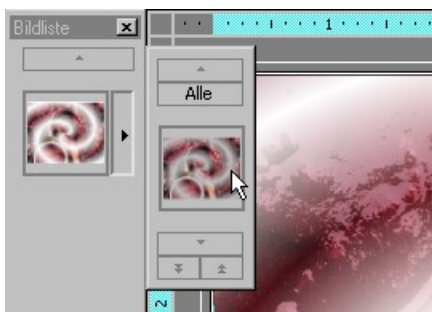


Die Strudelform

Objekte per Drag & Drop kopieren

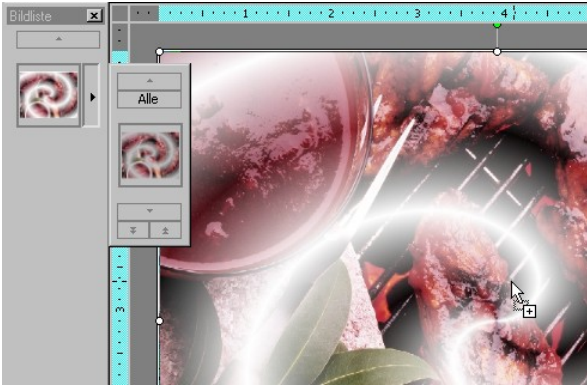
Nun benötigen wir ein Duplikat des Objekts – am schnellsten erreichen Sie dies über die Tastenkombination **Strg+D**. Wir wollen Ihnen nun aber noch eine andere Variante vorstellen.

- 1 Öffnen Sie dazu die Bildliste mit einem Klick auf den Pfeil, den Sie rechts neben dem Dokumentvorschaubild sehen.



- 2 Klicken Sie auf das Vorschaubild und ziehen Sie es auf die Arbeitsfläche. Halten Sie den Mauszeiger an die Stelle, an der sich später der Mittelpunkt des duplizierten Objekts befinden soll.

Ein Pluszeichen neben dem Mauszeiger symbolisiert den Duplizierungsmodus – Sie sehen das Symbol nachfolgend.



Duplizieren eines Objekts



3 Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.

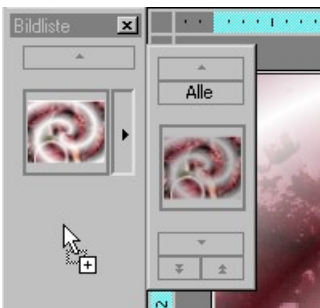
4 Danach sehen Sie in der Bildliste des Dokuments das neue Objekt. Auf der Arbeitsfläche liegen die beiden Objekte nun übereinander.

Aus Objekten werden neue Dokumente

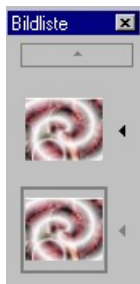
Auf ähnliche Weise können Sie übrigens aus jedem Objekt eines Bilds ein eigenständiges Dokument machen.

1 Klicken Sie dazu in der Bildliste wieder das Objekt an, das Sie duplizieren wollen.

2 Ziehen Sie es diesmal aber nicht in das Dokument, sondern auf die Bildliste – so, wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen.



- 3** Wenn Sie nun die Maustaste wieder loslassen, sehen Sie zwei Dokumente in der Bildliste. Das neue Dokument können Sie wie gewohnt bearbeiten. Speichern Sie es dann unter einem anderen Namen.



Das neue Dokument

Keine Rücknahme möglich?

Wenn Sie das duplizierte Objekt erst einmal mit einer neuen Füllung versehen haben, kann der *Ausbleichen*-Effekt nicht mehr zurückgenommen werden.

Nach diesem kurzen Exkurs soll mit der Gestaltung fortgefahren werden. Ziehen Sie den Schieberegler im Feld *Ende* der Bearbeitungsleiste *Ausbleichen* wieder auf 0, um den *Ausbleichen*-Effekt wieder zurückzunehmen.



Richten Sie dann die beiden Objekte mittig zur Seite aus. Halten Sie bei der Auswahl die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, damit beide Objekte markiert werden. Verwenden Sie dann die Funktionen im Menü *Anordnen/Ausrichten*.

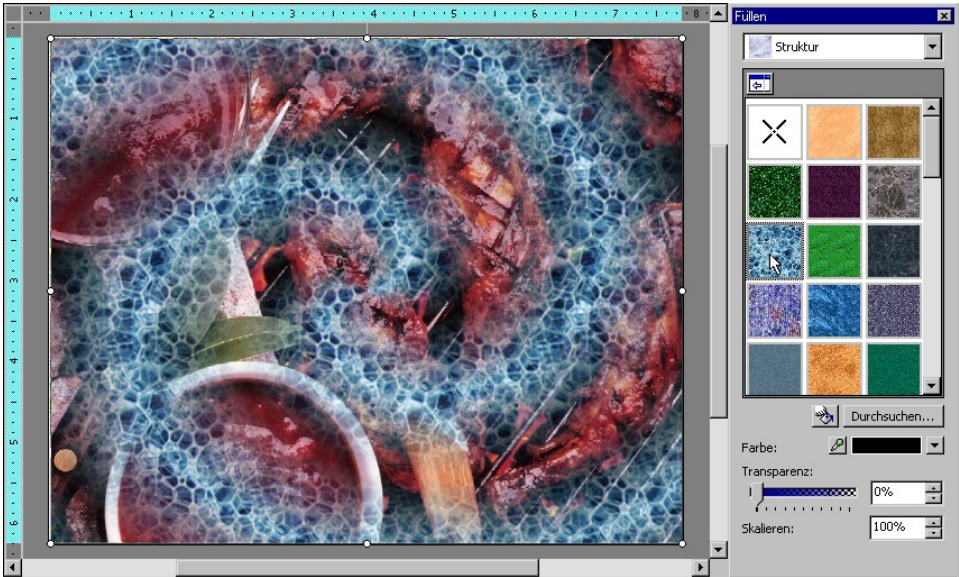
Danach sehen Sie im Bild zunächst wieder das Ausgangsbild, da beide Objekte ja noch dieselbe Füllung haben und durch die transparenten Teile des oberen Objekts das Original durchscheint.

Nun soll das unten liegende Objekt eine neue Füllung erhalten.

Da die Auswahl im Arbeitsbereich etwas schwierig ist, sollten Sie die Bildliste verwenden. Klicken Sie dort auf das untere Objekt, um es zu markieren. Es wird dann mit einem Rahmen hervorgehoben.

Ein neuer Untergrund

Füllen Sie jetzt das Objekt mit einer anderen Füllung – wir haben uns für die Struktur mit der Bezeichnung *Blasen* entschieden. Sie sehen in der folgenden Abbildung, daß nun nicht mehr viel vom oberen Bild zu sehen ist. Das unten liegende Objekt dominiert durch die transparenten Teile sehr stark.

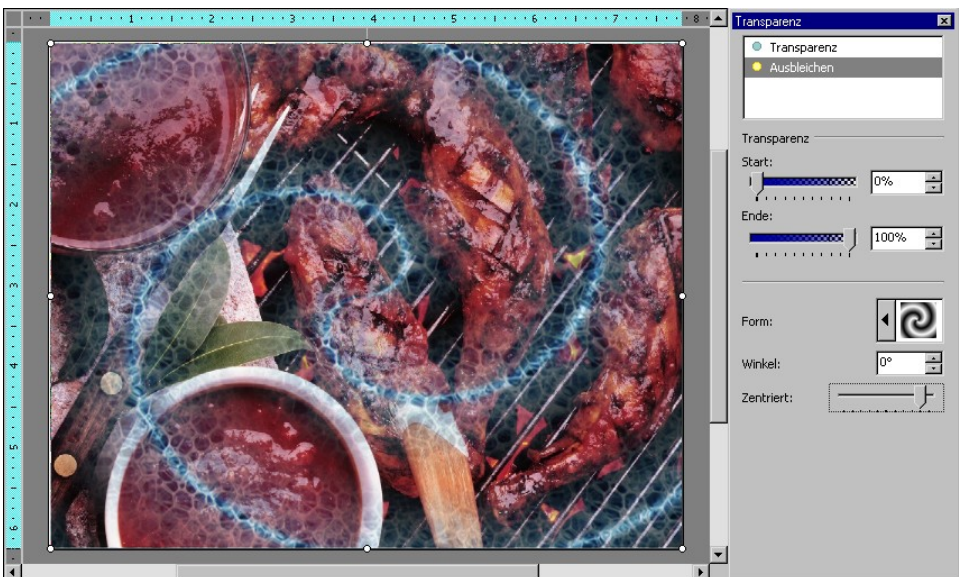


Das neu gefüllte Objekt

Damit das obere Motiv besser zu erkennen ist, sollten Sie es nochmals bearbeiten. Klicken Sie es zunächst an und rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* wieder die Funktion *Ausbleichen* auf.

Ziehen Sie den Regler im Feld *Zentrum* so weit nach rechts, daß sich das Motiv harmonisch in die Gestaltung einpaßt. In unserem Fall haben wir den Wert kräftig erhöht – Sie sehen das im nächsten Bild.

Es entsteht ein recht interessantes Endergebnis. Die zusammengeblendeten Bilder ergeben eine ganz neue Wirkung.



Das Endergebnis

Ein blumiges Bild

Nun wollen wir Ihnen einige besondere Effektvarianten vorstellen. Als Vorlage verwenden wir ein Bild, das Sie unter dem Namen *Bk0445.Mix* im Verzeichnis *\Pdclip\Houshold* auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD finden.

Die passenden Motive wählen

Oft wirken Effekte nur bei bestimmten Bildern. Deshalb müssen Sie die Wirkung erst einmal ausprobieren und sich gegebenenfalls einen anderen Effekt aussuchen.

Diese Vorlage haben wir gewählt, weil dort viele verschiedene Farben vorkommen – das ist nämlich für die folgenden Arbeitsschritte wichtig.



Die Vorlage



Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Designer-Effekte* auf.

In der Bearbeitungsleiste finden Sie am Anfang der Auflistung die Option *Blumenarrangement*. Diesen interessanten Effekt wollen wir als erstes ausprobieren.

Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste auf das Vorschaubild – dann wird der Effekt auf das Bild übertragen.

Das Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung. Vom ursprünglichen Motiv ist dort nichts mehr zu erkennen. Statt dessen ist das Bild voller bunter Blumen.

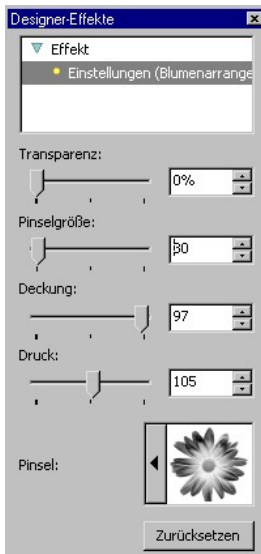
Deshalb haben wir ein Bild mit verschiedenen Farben ausgesucht. Für die Farben der Blumen werden nämlich die Bildfarben verwendet. Bei monochromen Bildern würde daher eine langweilige Wirkung entstehen.

Das Ergebnis könnten Sie zum Beispiel als interessantes Hintergrundbild verwenden.



Ein blumiges Ergebnis

Effekteinstellungen verändern



Bei allen Effekten gibt es Einstellungen, mit denen Sie die Wirkung des Effekts verändern können. Wechseln Sie dazu in die Kategorie *Einstellungen*.

Je nach Effekt finden Sie dort unterschiedliche Optionen – bei unserem Beispiel können Sie vier Werte verändern.

Im Vorschaufeld *Pinsel* sehen Sie auch den Grund für das blumige Aussehen. PhotoDraw 2000 hat nämlich einen Pinsel mit einem Blumenmotiv zum Malen verwendet. Im Pinselkatalog finden Sie eine große Anzahl unterschiedlicher Pinselformen.

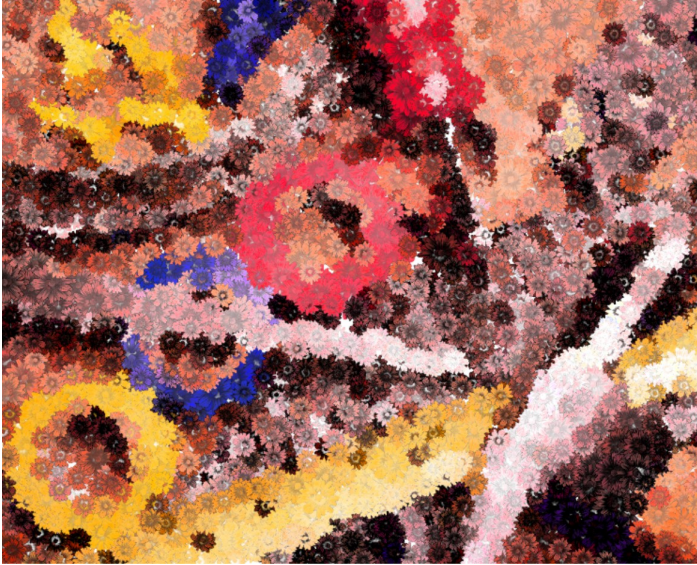
Sie können den Pinselkatalog mit einem Klick auf den Pfeil neben dem Vorschaubild aufklappen.

Je kleiner Sie den Wert *Pinselgröße* einstellen, um so mehr wird vom ursprünglichen Motiv erkennbar. Beim folgenden Beispielbild haben wir den Ausgangswert von 100 auf 30 reduziert.

Die Blumen sind nun viel kleiner – dadurch werden wieder Strukturen des Bilds erkennbar.

Tests für die richtige Größe

Da die Wirkung – je nach Größe des verwendeten Bilds – unterschiedlich ist, werden mehrere Versuche notwendig sein, ehe die optimale Größe des Pinsels ermittelt ist.

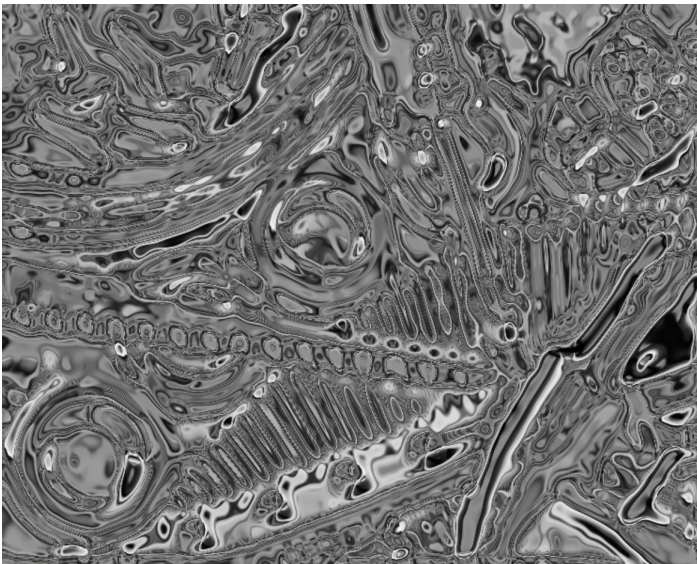


Ein sehr kleiner Pinsel verändert das Bild

Original und Effekt mischen

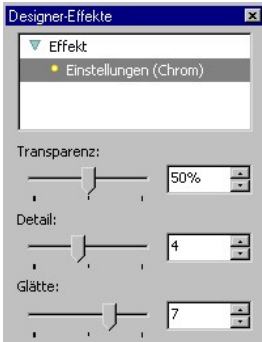
Für unser folgendes Beispiel soll das Effektbild mit dem Original gemischt werden. Dazu benötigen wir zunächst ein Duplikat des Ausgangsbilds. Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **(Strg)+[D]** und richten Sie die beiden Objekte deckungsgleich zueinander aus.

An dem obenliegenden Duplikat wird nun der Effekt *Chrom* angewendet. Das Ergebnis sieht ganz interessant aus, auch wenn vom Ausgangsbild nicht mehr allzuviel zu erkennen ist.



Der Chrom-Effekt

Um den Effekt interessanter zu gestalten, rufen Sie nun die Rubrik *Einstellungen* auf, und stellen Sie dort einen Transparenz-Wert von 50 % ein. Danach scheint das Originalbild durch – deshalb haben wir den Effekt einem Duplikat zugewiesen.



Der transparente Effekt

Das Bild ist nun insgesamt etwas flau. Deshalb sollten Sie jetzt aus dem visuellen Menü *Farbe* die Funktion *Helligkeit und Kontrast* aufrufen. Stellen Sie dort recht drastische Werte ein – wir haben in beiden Feldern 70 eingegeben.

Wenn Sie dabei das Effekt-Objekt markiert haben, entsteht ein brillantes Ergebnis. So haben Sie einen farbigen Chrom-Effekt erzielt. Da man nun das Ausgangsbild wieder sieht ist das Ergebnis interessanter als das einfarbige Chrom-Bild, das wir mit den Standardeinstellungen erhalten haben.



Das kontrastreichere Ergebnis

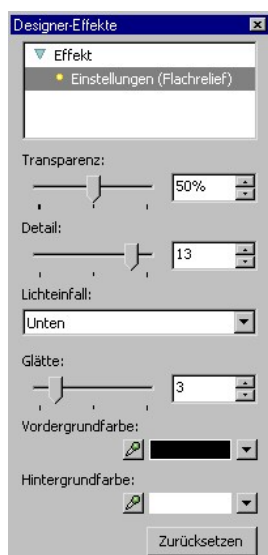
Diese Technik können Sie bei allen Effekt-Filtern anwenden, die ein schwarzweißes Ergebnis erzeugen. Auch der Effekt *Flachrelief* ist kaum interessant, wenn er in der Standardeinstellung verwendet wird. Das Ergebnis zeigt ein schwarzweiß geprägtes Bild.



Der Flachrelief-Filter

In der Bearbeitungsleiste können Sie unter anderem die Art des Lichteinfalls einstellen. Hier haben wir die Standardeinstellung *Unten* belassen. Die Transparenz wurde wieder auf 50 % geändert.

Um die Helligkeit und den Kontrast brauchen Sie sich nicht erneut zu kümmern – die Werte bleiben nämlich bei einem neuen Filter erhalten. Die verwendeten Einstellungen und das Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung. Noch besser sieht das Bild natürlich in der farbigen Darstellung aus – deshalb lohnt sich das Nacharbeiten dieser Übung am von uns verwendeten Bild.



Das geänderte Bild

Bilder zerteilen

Es gibt einige Effekte, mit denen Sie Bilder „zerteilen“ können. Im folgenden Beispiel soll ein solcher Effekt ausprobiert werden. Wir haben uns wieder ein Bild aus dem Verzeichnis *Houshold* ausgesucht. Das Bild heißt *Ct0510.Mix*. In diesem Bild ist der Hintergrund freigestellt.



Das nächste Beispielbild

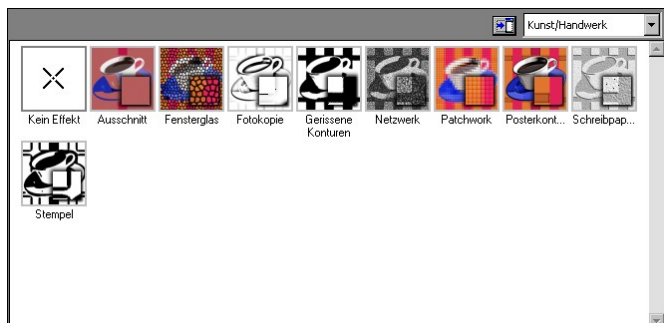
Weniger Effekte anzeigen

Ist Ihnen die Übersicht der Effekte zu umfangreich? Schließlich dauert es eine ganze Weile, bis Sie zum passenden Eintrag gescrollt sind.

- 1** Um nur einen Teil der Effekte in der Liste anzuzeigen, können Sie das Listenfeld verwenden.
- 2** Dort finden Sie 19 verschiedene Kategorien.
- 3** In den Kategorien sind ähnliche Effekte zusammengefaßt. Wechseln Sie zur Kategorie *Kunst/Handwerk* um die folgende Auflistung von Effekten zu erhalten. Wir haben zur besseren Übersicht die Liste mit einem Klick auf die Schaltfläche links neben dem Listenfeld aufgeklappt.
- 4** Wählen Sie dort den Effekt *Fensterglas* aus.

Schlechtes Gedächtnis

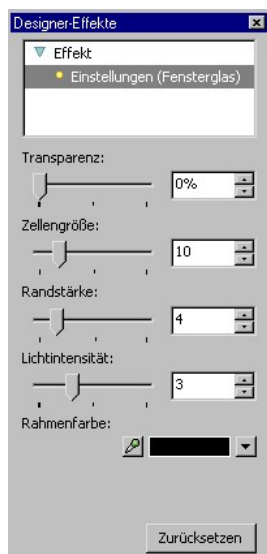
PhotoDraw 2000 merkt sich das Wechseln der Kategorie übrigens nicht. Wenn Sie zwischendurch eine andere Funktion verwenden, müssen Sie die Kategorie erneut auswählen.



Die Effekte der Kategorie Kunst/Handwerk

Wenn Sie den *Fensterglas*-Filter am Beispielbild anwenden, werden nur die Stellen bearbeitet, an denen das Foto zu sehen ist – das weiße Umfeld bleibt unberücksichtigt. Der Grund dafür ist auf den ersten Blick schwer zu erkennen. Das Bild ist nämlich freigestellt – das bedeutet: Die weißen Teile des Bilds sind der Hintergrund – diese Stellen sind transparent.

Der Effekt-Filter bearbeitet aber nur die Bereiche im Bild, die nicht transparent sind. Das Bild, das so entsteht sieht deshalb nicht besonders interessant aus. Die verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend auf der linken Seite.



Der angewendete Filter Fensterglas

Gruppierete Objekte mit Effekten bearbeiten

Wie Sie vorgehen müssen, wenn das Umfeld des freigestellten Bilds ebenfalls mit dem Filtereffekt versehen werden soll, wollen wir Ihnen nun zeigen.

- 1 Erstellen Sie dazu wieder ein weiß gefülltes Hilfsobjekt, das unter dem freigestellten Foto platziert wird.



- 2 Gruppieren Sie nun die beiden Objekte. Verwenden Sie zur Auswahl der beiden Objekte die Bildliste – dort geht es am leichtesten.

- 3 Gruppieren Sie die Objekte mit der Tastenkombination **(Strg)+(G)**.

- 4 Die Gruppe wird übrigens in der Bildliste nicht besonders gekennzeichnet – Sie sehen allerdings nach dem Gruppieren nur noch ein einzelnes Objekt im Bild. Das sehen Sie nebenstehend auf der rechten Seite. Links sind dort noch die beiden ungruppierten Objekte zu sehen.

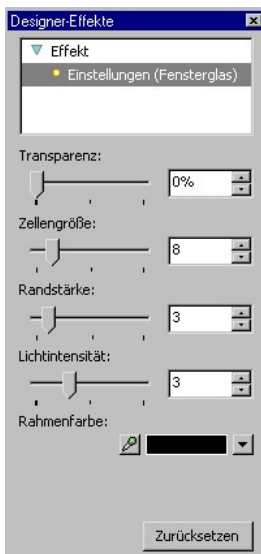
- 5 Wenden Sie nun wieder den *Fensterglas*-Filter an dem gruppierten Objekt an – wir haben dieses Mal andere Werte verwendet, die Sie nachfolgend links abgebildet sehen.
- 6 Durch den niedrigeren Wert im Feld *Zellengröße* entstehen mehr Felder – das Motiv ist so besser zu erkennen.
- 7 Außerdem haben wir die Linie zwischen den Feldern dünner gemacht – dazu dient der Wert *Randstärke*, den wir auf 3 reduziert haben. Je kleiner die Felder sind, um so dünner sollte auch die Linienstärke eingestellt werden.

Falls Ihnen die schwarze Linie zu aufdringlich erscheint, können Sie die Farbe über das Farbfeld verändern.

Begrenzte Wirkung

Wenn Sie die Gruppe aufheben, wird der Effekt automatisch entfernt – ein Hilfeschild weist ebenfalls darauf hin. Sie müssen ihn dann gegebenenfalls den einzelnen Objekten neu zuweisen.

- 8 Durch die Gruppierung wird nun der Hintergrund ebenfalls mit dem Effekt versehen – das Ergebnis wirkt interessanter.



Der Effekt am gruppierten Objekt

Standardwerte wieder einstellen

Über die *Zurücksetzen*-Schaltfläche stellen Sie übrigens die Standardwerte des Effekts wieder ein. Dies ist interessant, wenn Sie die Werte zu stark verändert haben und Ihnen das Ergebnis nicht gefällt.

Falls Sie nicht den gesamten Hintergrund in die Bearbeitung mit einbeziehen wollen, können Sie die Funktionen *Ausschneiden* oder *Löschen* verwenden, um den gewünschten Bereich festzulegen. Die beiden Funktionen haben Sie ja bereits im letzten Kapitel kennengelernt.

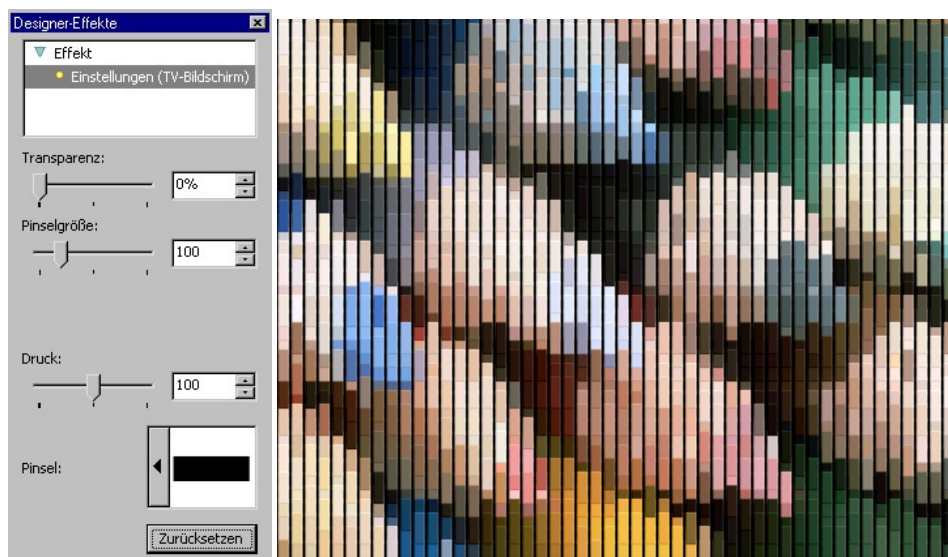
Ein anderer Effekt-Filter, bei dem das Bild in viele Teile zerstückelt wird, produziert ebenfalls ein interessantes Ergebnis: *TV-Bildschirm*. Den Effekt wollen wir am folgenden Bild ausprobieren, das im Verzeichnis *\Bkdg*s unter dem Namen *Bk0539.Mix* zu finden ist.



Die Vorlage

Bereits mit den Standardeinstellungen – die Sie nachfolgend sehen – entsteht ein witziges Bild: Es ist in lauter „Streifen“ geschnitten. Was das mit TV zu tun hat, lässt sich schwer nachvollziehen – aber: Es sieht toll aus.

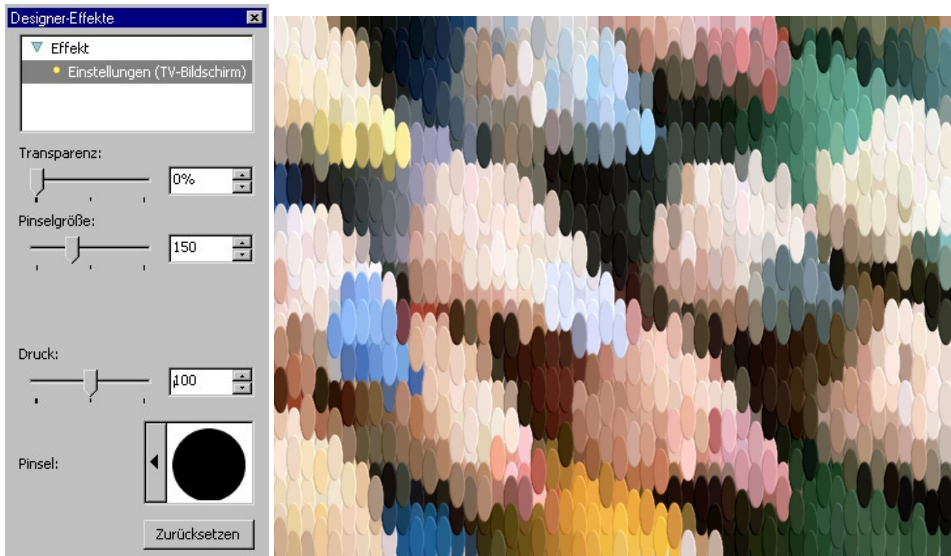
Auch hier kommt wieder einer der zahlreichen Pinsel zum Einsatz. Sie sehen den verwendeten Pinsel im Vorschaubild – es ist ein standardmäßig gerader, scharfkantiger Balken.



Der Filter TV-Bildschirm

Probieren Sie doch bei diesem Filter auch einmal andere Pinsel aus. So haben wir nachfolgend zum Beispiel einen Kreis eingesetzt und außerdem die Größe vom Standardwert 100

auf 150 verändert. Es sieht so aus, als wären lauter „Plättchen“ übereinandergelegt – vom Motiv ist allerdings nicht mehr allzuviel zu erkennen.

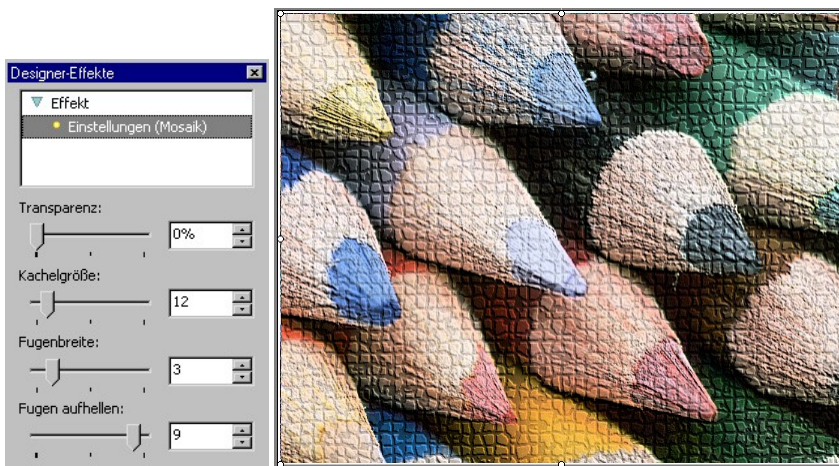


Eine Variante des Filters TV-Bildschirm

Unregelmäßige Teile durch den Mosaik-Filter

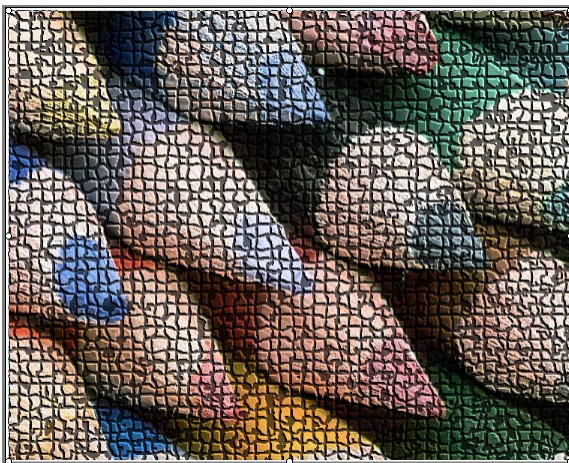
Es gibt noch einen weiteren Effekt-Filter, mit dem Sie das Bild zerteilen können. Dabei entstehen unregelmäßig geformte Teile. Diesen Filter wollen wir uns nun ansehen. Wir benutzen dafür nochmals das zuvor verwendete Beispielbild.

- 1 Wählen Sie aus dem Listenfeld den *Mosaik*-Filter. Bereits mit den Standardeinstellungen entsteht ein hübsches Ergebnis, das wir nun aber noch weiter verfeinern wollen.



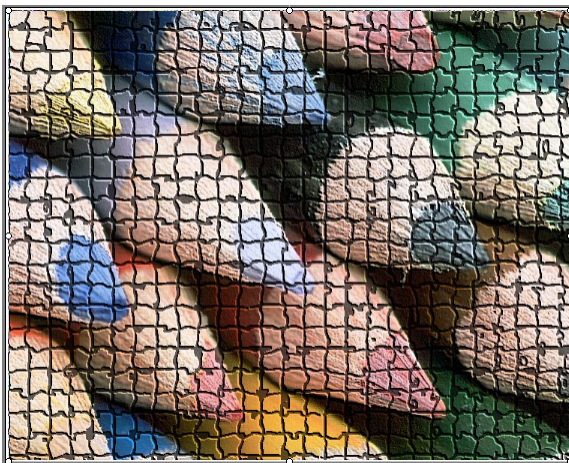
Der Mosaik-Filter mit den Standardeinstellungen

- 2** Die Fugen sind standardmäßig sehr stark aufgehellt. Damit sie deutlicher hervortreten, stellen Sie den Wert auf 0 um. So sind die einzelnen Teile besser zu sehen – das folgende Bild belegt dies.



Abgedunkelte Fugen lassen die Teile besser zur Geltung kommen

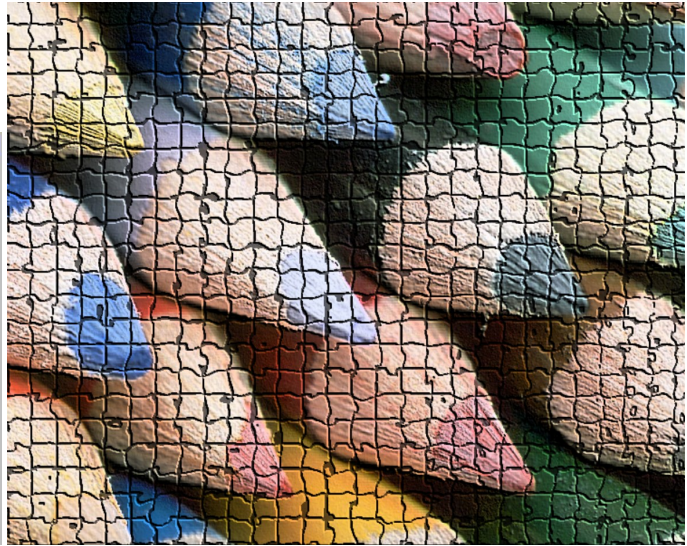
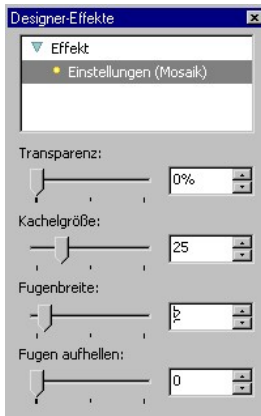
- 3** Bei diesem Filter wirken größere Teile meist besser als der Standardwert. Stellen Sie deshalb die Kachelgröße auf einen größeren Wert ein – zum Beispiel 25. Dieser Wert führt zu folgendem Zwischenergebnis:



Größere Mosaik-Teile

- 4** Abschließend wird nun noch die Fugenbreite etwas reduziert – das sieht etwas eleganter aus. Wir verwendeten dabei den Wert von 2.

Die abschließenden Werte sehen Sie in der folgenden Abbildung links – rechts ist das dazugehörige Endergebnis abgebildet. Sieht doch ganz interessant aus, nicht wahr?



Das Endergebnis mit den dazugehörenden Werten

Filterkombinationen

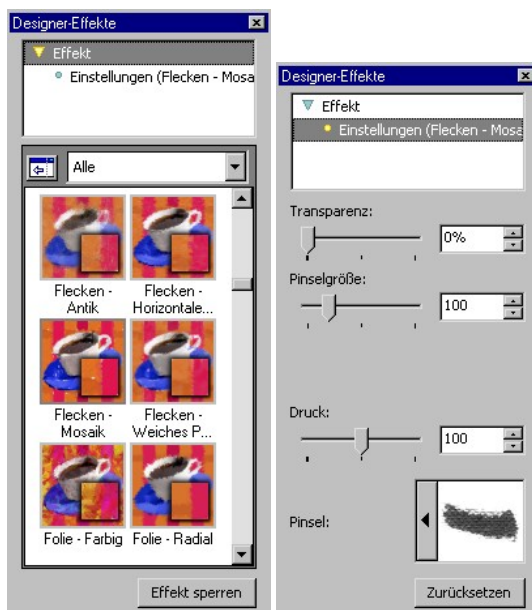
Das Verwenden von Effekten ist sehr hübsch – manchmal wirken die Bilder aber dennoch nicht überzeugend. Beim Anwenden eines Effekts muß es aber nicht unbedingt bleiben – Sie können auch mehrere Effekte an einem Bild anwenden.

Wir haben uns dafür ein weiteres Beispielbild ausgesucht, das ebenfalls auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD zu finden ist. Es ist im Verzeichnis `\Pdc\clips\BkDgs` unter dem Namen *Bk0023.Mix* abgelegt.



Die nächste Vorlage

Bei diesem Bild sollen nun mehrere verschiedene Effekte nacheinander angewendet werden. Der erste Filter heißt *Flecken - Mosaik*. Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Der Effekt Flecken - Mosaik

Die ehemals runden Formen des Bilds sind danach verzerrt und nicht mehr erkennbar. Es entsteht ein sehr abstraktes Bild – Sie sehen es in der folgenden Abbildung. Nun dominieren die Farben.



Durch den Effekt entsteht ein abstraktes Bild

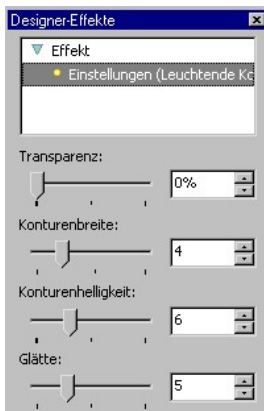
Effekt sperren

Um mehrere Effekte nacheinander anwenden zu können, müssen Sie die Schaltfläche *Effekt sperren* verwenden.

Damit wird der Effekt fest auf das Bild übertragen. Danach können Sie allerdings an diesem Effekt keine Einstellungen mehr verändern.

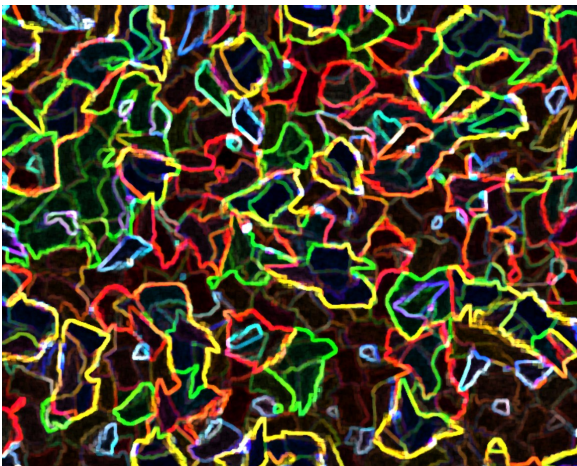


Nachdem der erste Effekt fixiert ist, wird der Effekt *Leuchtende Konturen* aufgerufen. Mit diesem Filter werden die Konturen des Bilds abgetastet – es entsteht ein Bild mit lauter Linien.



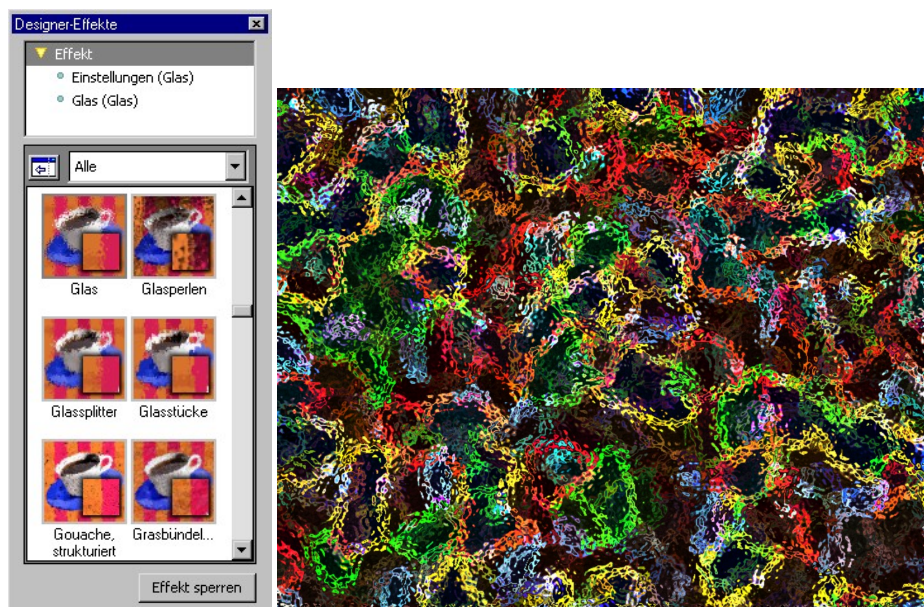
Dabei verwenden wir eine etwas stärkere Kontur – stellen Sie dazu den Wert für die *Konturbreite* auf 4 ein.

Im Bild sehen Sie nun viele bunte Linien. Man kann inzwischen nicht mehr erahnen, welches Bild hier als Vorlage diente. Dieses Zwischenergebnis könnten Sie schon als dekoratives Bild verwenden – zum Beispiel für einen Hintergrund. Falls Ihnen das Bild zu dunkel ist, können Sie mit der Funktion *Negativ* aus dem visuellen Menü *Farbe* eine invertierte Fassung herstellen.



Das Bild ist voller Linien

Fixieren Sie auch diesen Effekt wieder mit der Schaltfläche *Effekt sperren*. Als nächstes soll der *Glas*-Effekt eingesetzt werden. Das Bild sieht danach so aus, als würden Sie es durch eine geriffelte Glasscheibe betrachten. So werden die klaren Linien des vorigen Bilds wieder „auseinandergerissen“. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend auf der rechten Seite.

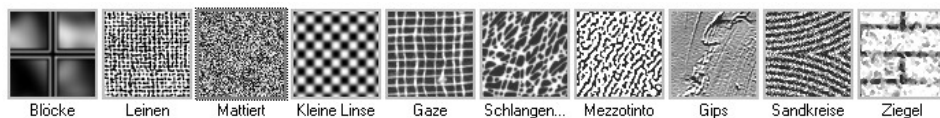


Der Glas-Effekt

Zusätzliche Glasoptionen

Bei diesem Effekt gibt es – anders als bei anderen Effekten – zwei Kategorien, um die Einstellungen zu verändern. In der Kategorie *Einstellungen (Glas)* werden die bereits bekannten Werte wie die Transparenz oder die Stärke der Verzerrung eingestellt. Interessanter sind die Funktionen der Kategorie *Glas*.

Hier finden Sie nämlich verschiedene Muster, mit denen die Glaswirkung verändert werden kann. Standardmäßig ist hier die Option *Mattiert* eingestellt – dieses Bild sieht in vielen Fällen auch am besten aus.

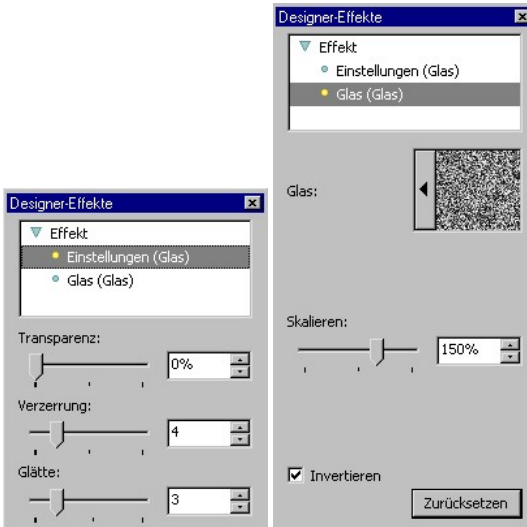


Die verschiedenen Muster für die Glaswirkung

Mit der Funktion *Skalieren* können Sie die Größe des Musters verändern.

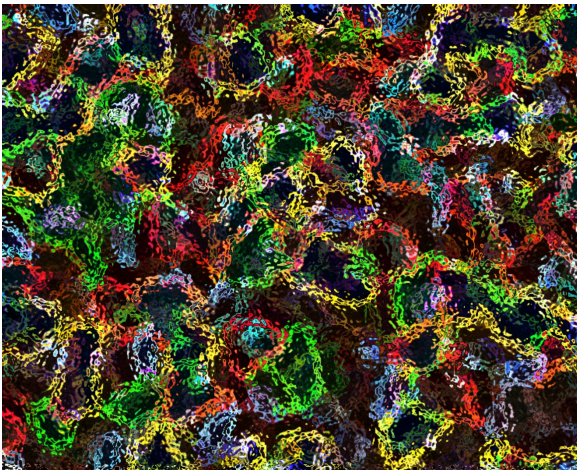
PhotoDraw 2000 benutzt für die plastische Darstellung die schwarzweißen Informationen des Bilds. Mit der Option *Invertieren* werden die „Höhen“- und „Tiefen“-Daten vertauscht – so entsteht eine andere Bildwirkung.

Nachfolgend sehen Sie die Einstellungen, die wir für unser Beispielbild verwendet haben.



Die in den beiden Kategorien verwendeten Einstellungen

Damit entsteht das folgende Ergebnis – erinnern Sie sich noch an das Ausgangsbild? Inzwischen kann man kaum noch vermuten, welche Effekte hier verwendet wurden, um das Bild zu verändern.

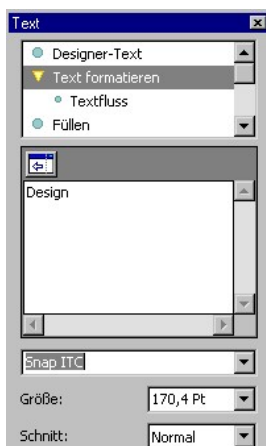


Das Endergebnis

Hintergründe sinnvoll einsetzen

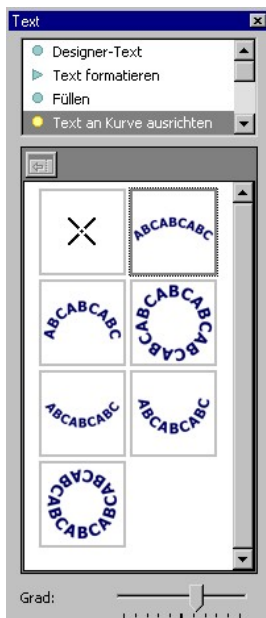
Nun haben wir ein hübsches Bild hergestellt – aber wozu soll es verwendet werden? Wenn Sie es nicht als alleinstehendes Kunstwerk verwenden wollen, können wir Ihnen einen Vorschlag machen: Wir wollen es nun als Hintergrund für einen darauf platzierten Schriftzug verwenden.

- 1 Für den Schriftzug nehmen wir die nachfolgend gezeigten Einstellungen vor – dabei wird die Schrift *Snap ITC* eingesetzt.



Die Textvorgaben

- 2** Damit Schwung in den Schriftzug kommt, verwenden wir die Funktion *Text an Kurve ausrichten* des visuellen Menüs *Text*. Dabei haben wir uns die erste Option ausgesucht, bei der die Krümmung des Texts recht schwach ist – zu aufdringlich soll die Textwölbung ja nicht sein.

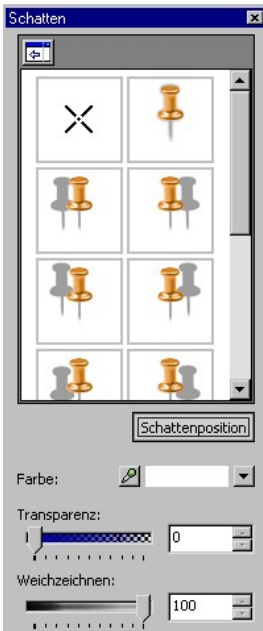


Die Werte der Textkrümmung

- 3** Als nächstes setzen wir einen Schatten nach unten rechts ein, den wir etwas vom Textobjekt wegrücken. Verwenden Sie dazu die Schaltfläche *Schattenposition* und verschieben Sie den Schatten mit den Pfeiltasten.
- 4** Da der Untergrund recht dunkel ist, würde ein dunkler Schatten gar nicht auffallen – deshalb verwenden wir als Schattenfarbe Weiß. So wirkt der Schriftzug, als würde er leuchten.

- 5** Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in der nachfolgend abgebildeten Bearbeitungsleiste.

Wir haben dabei die Transparenz auf den Wert 0 und den *Weichzeichnen*-Wert auf das Maximum 100 eingestellt.



- 6** Für den Umriß des Schriftzugs haben wir einen Kunst-Pinsel mit einer Stärke von 20 Punkt ausgewählt – *Kohle - Kräftig, Schmal*. Damit sich der Umriß gut von der hellen Füllung abhebt, haben wir als Umrißfarbe einen dunklen Farbton verwendet.

- 7** Als Füllung kam ein Volltonfarbe zum Einsatz. Dabei haben wir ein sehr helles Grau verwendet – reines Weiß würde zu sehr „strahlen“, außerdem wirkt dann der weiße Schatten nicht mehr so gut.

- 8** Auf weitere Schrifteffekte haben wir absichtlich verzichtet – es muß ja nicht immer alles in 3D dargestellt werden, nicht wahr?

Das Endergebnis unseres kleinen Workshops sehen Sie in der folgenden Abbildung.

Die verwendeten Schattenwerte



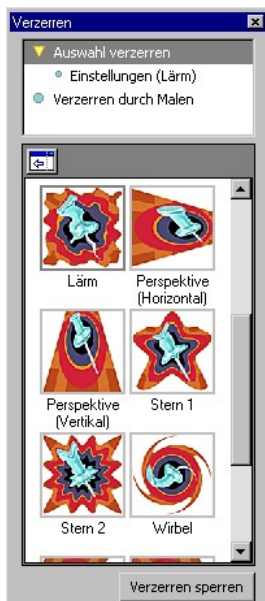
Das Endergebnis

Fast wie Plastik: Bilder verformen



Nach den *Designer-Effekten* wollen wir uns nun den *Verzerren*-Effekten widmen, die Sie ebenfalls über das visuelle Menü *Effekte* aufrufen können.

In der Bearbeitungsleiste finden Sie 15 verschiedene Effekte, mit denen Sie Ihre Bilder auf unterschiedliche Art verformen können. Natürlich gibt es zu jedem Effekt auch wieder veränderbare Einstellungen.



An den Vorschaubildern können Sie schon grob erkennen, wie sich die Verzerrungen auf das Bild auswirken.

Passende Bilder verwenden

Auch bei diesen Effekten müssen Sie aufpassen, ob das verwendete Bild dafür geeignet ist. Wenn es bei der Darstellung zum Beispiel auf die Details ankommt, wäre es wenig sinnvoll, die Verzerrungseffekte einzusetzen.

Wir haben uns aus dem Verzeichnis
\PdclipsPeople
 das Bild
Ct0696.Mix

ausgesucht. Vielleicht wollen Sie ja auch ein Bild eines Bekannten verwenden, um ihm mit dem bearbeiteten Ergebnis eine Freude zu machen.

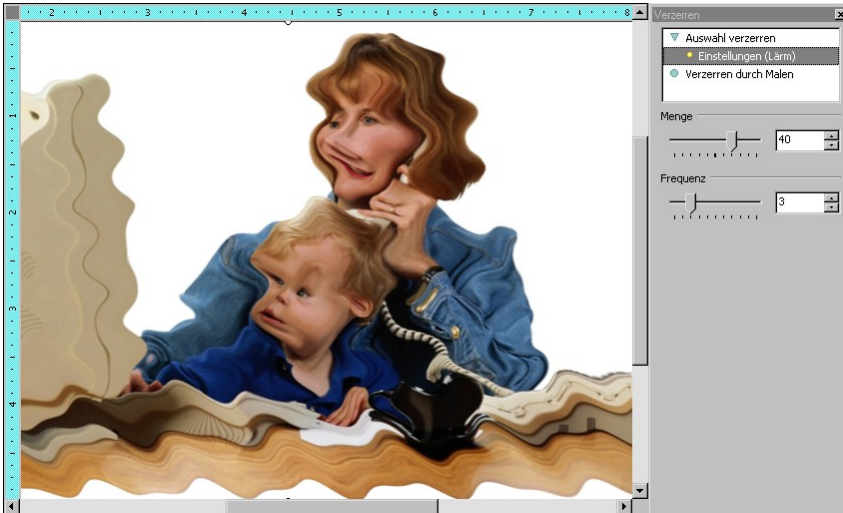
Vielleicht kennen Sie ja auch einige der Fun-Programme, die es auf dem Markt gibt. Mit ihnen können Sie Gesichter auf vielfältige Weise verzerren. Diese Aufgabenstellung können Sie aber auch mit PhotoDraw 2000 erledigen.



Die Vorlage

Rufen Sie nun aus der Bearbeitungsleiste des *Verzerren*-Effekts den Filter *Lärm* auf – da er bei der von uns gewählten Vorlage besonders interessant wirkt, wollen wir diesen Filter als Ersten ausprobieren.

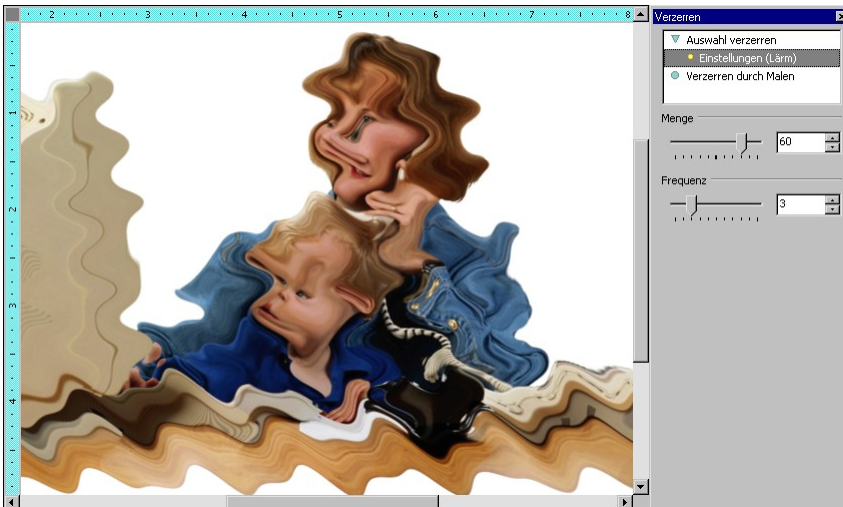
Das Bild wirkt danach stark entstellt – durch die willkürliche Verzerrung des Filters entsteht ein witziges Ergebnis. Wir haben nachfolgend die Darstellungsgröße so weit angepaßt, daß nur noch Mutter und Kind zu sehen sind. Auf diesen Bildteil kommt es ja im wesentlichen an.



Das verzerrte Bild

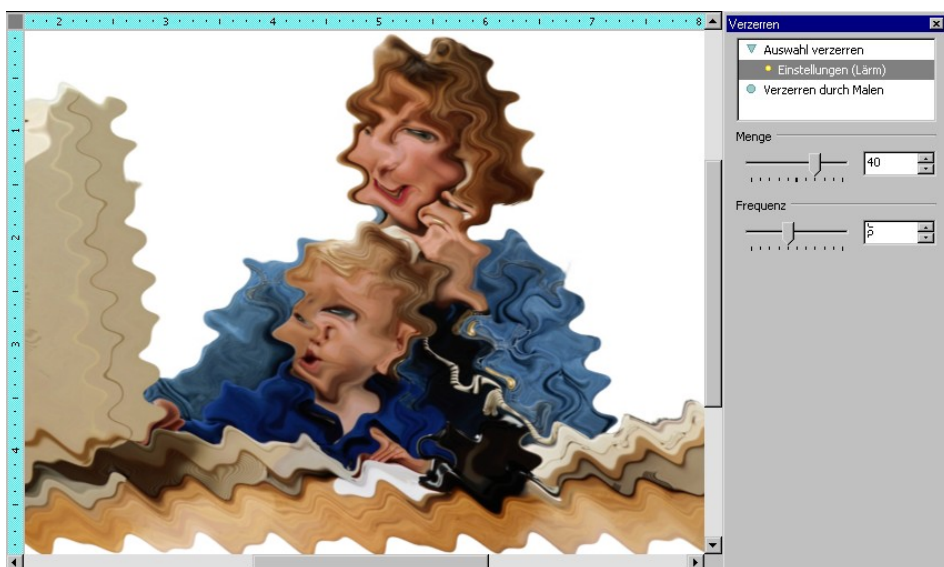
Wechseln Sie zu den Einstellungen, wenn Sie die Filterwirkung verändern wollen. Dort finden Sie zwei Regler.

Mit dem Wert *Menge* verstärken oder reduzieren Sie die Effektstärke. Wir haben im folgenden Bild den Standardwert von 40 auf 60 erhöht. Sie sehen, daß im Vergleich zur vorherigen Abbildung das Bild stärker verzerrt ist.



Erhöhung des Werts Menge

Mit dem Wert *Frequenz* legen Sie fest, wie stark das Bild „gekringelt“ wird. Hier wirkt sich eine geringe Werterhöhung schon sehr stark aus. Nachfolgend sehen Sie die Wirkung nach dem Erhöhen des Werts auf 6.



Ein erhöhter Frequenz-Wert

Das ganze noch einmal – Filter mehrfach anwenden

Um das Bild stärker zu verzerren, wollen wir den Effekt ein weiteres Mal anwenden. Dabei stellen wir Ihnen eine besondere Variante der Effektbeeinflussung vor.

Kein Zurücksetzen

Anders als bei den *Designer-Effekten* können Sie hier die Einstellungen nicht auf die Ausgangswerte zurücksetzen. Klicken Sie notfalls einfach eine andere Verzerrungsart an, und wechseln Sie dann zum vorherigen Effekt zurück. Dann werden wieder die Standardwerte verwendet.

1 Fixieren Sie zunächst mit der Schaltfläche *Verzerren* den eingestellten Effekt. Wir haben dabei die Standardeinstellungen des Filters *Lärm* verwendet.

2 Rufen Sie nun die Funktion *Anordnen/Drehen/Benutzerdefiniert drehen* auf – damit öffnen Sie die folgende Bearbeitungsleiste.

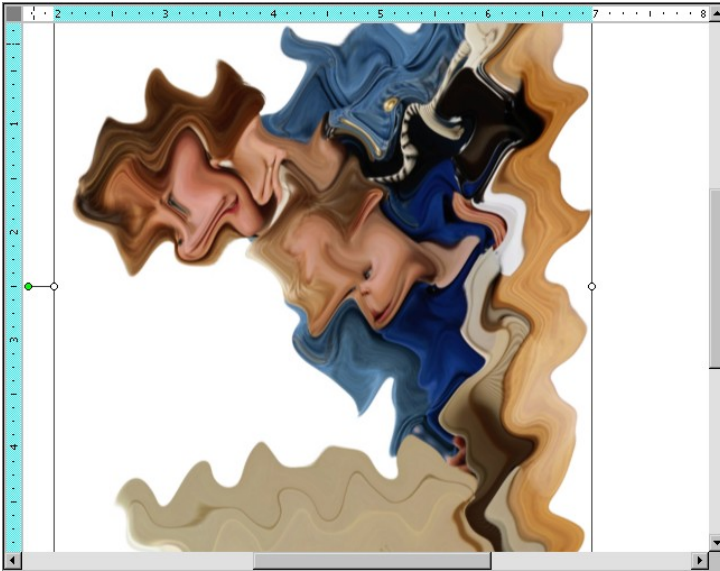


3 Drehen Sie hier das Bild nach links, indem Sie die Option *Drehen um 270 Grad* anklicken.

4 Die Funktion verwenden wir, da es langweilig wirken würde, wenn der Filter zweimal in derselben Richtung angewendet wird. Da die Filtereinstellungen keine Drehung vorsehen, drehen wir eben einfach das Bild.

Durch das Drehen des Bilds entsteht eine unregelmäßigere Form, die interessanter aussieht.

5 Wenden Sie nun erneut die *Lärm-Verzerrung* an – Sie sollten dann das folgende Bild auf der Arbeitsfläche sehen.



Der Effekt am gedrehten Bild

- 6** Drehen Sie dann das Bild wieder zurück.
- 7** Dazu können Sie am einfachsten die Funktion *Anordnen/Drehen/Nach rechts drehen* verwenden – dann sparen Sie sich das Einstellen in der Bearbeitungsleiste.
- 8** Damit ist das Endergebnis erreicht. Das Bild sieht aus wie eine Karikatur – und das mit sehr geringem Arbeitsaufwand.



Das Endergebnis

Weich wie Gummi: Mit Verzerrungen malen

Bisher wurde immer das gesamte Bild bearbeitet – es geht aber auch ganz anders. Wie Sie ein Bild partiell verformen können, wollen wir Ihnen nun am Bild *Ct0732.Mix* zeigen, das Sie ebenfalls im Verzeichnis *\People* auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD finden.



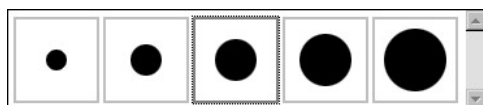
Die Vorlage zum Verzerrern

Diese hübsche Dame soll nun entstellt werden, so daß eine witzige Karikatur entsteht. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Verzerrern* auf. Wechseln Sie dort in die Kategorie *Verzerrern durch Malen*, um die folgende Bearbeitungsleiste zu öffnen.



Verzerrern durch Malen

Über das Pinsel-Auswahlfeld können Sie auf fünf verschiedene Pinselgrößen zum Malen zurückgreifen. Um den Katalog zu öffnen, müssen Sie auf den Pfeil links neben dem Vorschaufeld klicken.



Auswahl eines Pinsels

Als Pinselgröße wählen wir zunächst die vierte Form – damit werden größere Bereiche bearbeitet.

In dem Listenfeld finden Sie drei Funktionen zum Verzerren von Bildern. Mit der Funktion *Verwischen* können Sie Bildteile verschieben, mit der Funktion *Ausbuchtung* lassen sich Bildteile vergrößern. Die letzte Funktion – *Verkleinern* – läßt Bildbereiche schrumpfen. Beginnen wollen wir unsere Arbeit mit der Funktion *Ausbuchtung*. Wählen Sie also diesen Eintrag aus der Liste aus.



Auswahl der Funktion Ausbuchtung über das Listenfeld

Verzerrungen zurücknehmen

Nach dem Aufruf erscheint wieder eine freischwebende Symbolleiste. Hier finden Sie auch wieder Funktionen, um die Verzerrungen zurückzunehmen. Über die Schaltfläche *Rückgängig* können die letzte gemalte Verzerrung zurücknehmen, mit der Funktion *Zurücksetzen* wird der Urzustand des Bilds wieder hergestellt.

Um die Änderungen nur stellenweise zurückzunehmen, verwenden Sie die Funktion *Wiederherstellen*. Damit können Sie durch Malen die alte Fassung wieder sichtbar machen.



Zurücknehmen von Verzerrungen

Bilder durch Malen verzerren

Sehen wir uns jetzt an, welche Schritte zum Verzerren von Bildern erforderlich sind.

- 1 Nachfolgend sehen Sie den „Zielscheiben“-Mauszeiger. Die Mitte des Mauszeigers kennzeichnet das Zentrum der Veränderung. Klicken Sie damit auf die Nasenspitze.



Beginn der Verzerrung



Die Nase wird größer ...



... und größer

Zu große Bereiche

Falls der veränderte Bereich zu groß ist, klicken Sie auf die Schaltfläche *Rückgängig* und wiederholen Sie die Aktion mit einem kleineren Pinsel.



Das Kinn wird verformt

2 Ein Klick reicht aus – Sie brauchen nicht mit dem Werkzeug zu malen. Nach dem ersten Klick sehen Sie die vergrößerte Nase.

Klicken Sie weitere Male, um den Effekt zu verstärken.

3 Klicken Sie so oft auf die Nase, bis Sie ungefähr die folgende Form erreicht haben. Danach kommt das Kinn an die Reihe. Hierzu verwenden wir den größten, verfügbaren Pinsel.

4 Durch den sehr großen Pinsel wird der veränderte Bereich größer. So verformt sich der gesamte Bereich des Kinns.

5 Auch in diesem Fall klicken wir mehrfach auf die selbe Stelle, um den Effekt zu verstärken.

Durch das Verändern des Kinns wird auch die Nase „platter“, wie Sie am nebenstehenden Bild sehen können. Dieser Effekt ist durchaus erwünscht.



Vergrößern der Augen

6 Nachdem das Kinn „wohlgeformt“ ist, kommen die Augen an die Reihe – auch sie sollen deutlich vergrößert werden.

Dazu wird der mittlere Pinsel verwendet. Klicken Sie zunächst einmal genau auf die Mitte der Pupille.



Verzerren der Augenbrauen

7 Danach sollten die Augenbrauen angeklickt werden – so werden sie leicht nach oben gezogen.



Verändern der Kopfform

8 Nachdem die inneren Details verzerrt wurden, soll nun die Außenform des Kopfes bearbeitet werden.

9 Beginnen Sie dazu mit dem größten Pinsel auf der linken Seite. Sie sehen die Stelle in der nebenstehenden Abbildung.

Auch in diesem Fall sind mehrere Mausklicks notwendig, bis die gewünschte Form erreicht ist.



10 Auf dieselbe Art soll nun der Kopf an vier Punkten verändert werden. Als nächstes folgt die rechte Seite des Kopfes.

11 Danach kommen die Haare unten rechts und links an die Reihe – Sie sehen diese Bearbeitung in den beiden folgenden Abbildungen.

Ändern der rechten Seite



Verändern des unteren Bereichs

Das Kinn ist durch die Ausbuchtung der äußeren Kopfform recht schmal geworden. Das können Sie korrigieren, indem Sie mit der größten Pinselform nun wieder mehrfach auf das Kinn klicken.

Setzen Sie das Zentrum dabei auf die unterste Kante des Kinns, so daß dort die Veränderung am stärksten auffällt.



Korrigieren der Kinnform

Abschließend wird mit demselben Pinsel wie zuvor die Lippenform nochmals vergrößert – Sie sehen das nachfolgend.



Korrigieren der Lippenform

Damit ist das erste Zwischenstadium erreicht. Sie können es in der folgenden Abbildung bewundern.



Das erste Zwischenergebnis

Verwischen von Bildpartien

Nach dem Verzerren hat sich schon eine recht markante Kopfform ergeben, die nun mit einer anderen Funktion dieser Kategorie verstärkt werden soll.

- 1 Wechseln Sie im Listenfeld der Bearbeitungsleiste zunächst zur Funktion *Verwischen*. Als Pinselform wird die vierte Größe ausgewählt.



Wechsel zur Funktion Verwischen



Verwischen des Munds

2 Klicken Sie auf den Mund und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Der lächelnde Mund

3 Ziehen Sie nun den Mauszeiger nach unten. Damit wird der Bereich um den Mauszeiger herum verschoben.

4 Wie groß der verschobene Bereich ist, hängt von der Größe des ausgewählten Pinsels ab.

Wenn Sie den Mund in der Mitte nach unten ziehen, sieht die Dame wieder etwas freundlicher aus.



Verziehen der Augenbrauen

5 Danach werden beide Augenbrauen etwas nach oben gezogen. Sie sehen dies in den beiden folgenden Abbildungen. Die Augen werden durch dies Veränderung wieder etwas „natürlicher“.

Das abschließende Ergebnis unseres Workshops sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung. Erinnern Sie sich noch an das Ausgangsbild? Wenn nicht, blättern Sie doch nochmals einige Seiten zurück – es hat sich nämlich eine ganze Menge getan.

Das Ergebnis ist eine witzige Karikatur, was früher nur Karikaturisten mit handgezeichneten Bildern erreichen konnten, ist heute dank PhotoDraw 2000 auch für Laien kein Problem mehr.



Das Endergebnis

Noch nicht genug? Pluginfilter verwenden

PhotoDraw 2000 bietet sehr viele Filter an. Falls Ihnen diese aber noch nicht ausreichen, können Sie noch zusätzlich Filter von Drittanbietern verwenden. Davon gibt es sehr viele auf dem Markt.

PhotoDraw 2000 liefert keine dieser sogenannten Plugin-Filter mit. Vielleicht besitzen Sie aber Corel PHOTO-PAINT oder Photoshop. Bei diesen Programmen sind Plugin-Filter enthalten.

Diese zusätzlichen Module werden über die Funktion *Plug-Ins* im visuellen Menü *Effekte* aufgerufen.

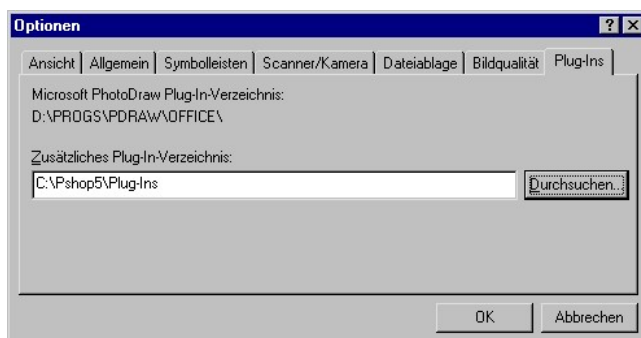


Aufruf von Plugin-Filtern

Plug-In-Filter installieren

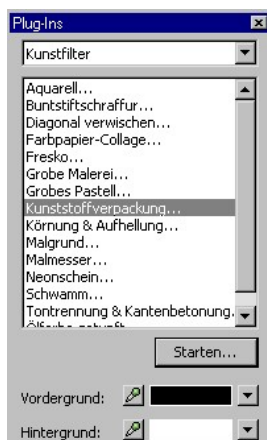
Falls Sie nach dem Aufruf in der Bearbeitungsleiste keine Funktionen sehen, haben Sie vermutlich Ihre Plugin-Filter noch nicht installiert.

- 1** Rufen Sie die Funktion *Extras/Optionen* auf.
- 2** Wechseln Sie im folgenden Dialogfeld auf die Registerkarte *Plug-Ins*.
- 3** Suchen Sie den Ordner, in dem die Plug-In-Filter abgelegt sind – bei Photoshop ist dies zum Beispiel der Ordner *Plug-Ins* im Photoshop-Verzeichnis.



Installieren der Plug-In-Filter

- 4** Beim nächsten Aufruf der Bearbeitungsleiste liest PhotoDraw 2000 alle Ordner und Unterordner des angegebenen Verzeichnisses ein, und listet die Plug-In-Filter, die dort gefunden wurden, in der Bearbeitungsleiste auf.



Die verfügbaren Plug-In-Filter

- 5** Da einige Filter mit Vorder- und Hintergrundfarben arbeiten, können Sie diese über die beiden Farbfelder unter der Liste verändern.
- 6** Die Filter sind in verschiedene Kategorien unterteilt, die Sie über das Listenfeld aufrufen können. Einige der Filter werden Ihnen bereits aus PhotoDraw 2000 bekannt vorkommen – sie sind nämlich auch im Standardrepertoire von PhotoDraw 2000 enthalten.



Anzeige der verschiedenen Kategorien

Mit Plug-In-Filtern arbeiten

Sehen wir uns an, wie Sie mit Plug-In-Filtern arbeiten können.

- 1** Nach dem Aufruf eines der Filter könnten Sie ein Dialogfeld öffnen, daß zum Beispiel wie folgt aussieht. Hier kam ein Photoshop-Filter zum Einsatz.
- 2** Die Dialogfelder gehören nicht zu PhotoDraw 2000, deshalb sehen sie auch völlig anders aus.
- 3** In einem Vorschaubild sehen Sie die Auswirkungen des Filters. Auch hier gibt es einige Einstellungsfelder, mit denen Sie das Aussehen des Effekts beeinflussen können.
- 4** Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird der Effekt auf das aktuell ausgewählte Objekt übertragen.



Ein Photoshop-Plug-In-Filter

Andere Optik

Je nachdem, woher der Filter stammt, kann er völlig anders aussehen. Es gibt sogar sehr komplexe Filter mit aufwendigen Arbeitsoberflächen. Die bekannteste Filtersammlung ist sicher Kai's Power Tools.

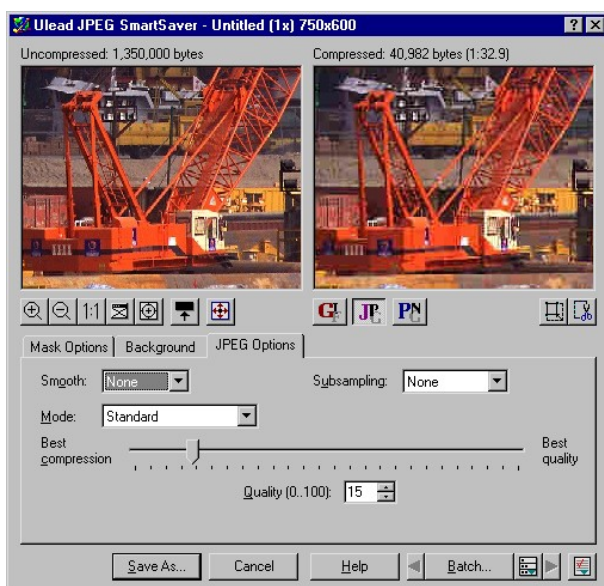
Filter über's Netz

Den Ulead SmartSaver können Sie von der Homepage <http://www.ulead.de> herunterladen.

Ein sehr nützlicher Plug-In-Filter ist der Ulead SmartSaver, mit dem Sie Grafiken in den Webformaten JPEG, GIF und PNG speichern können.

Der Filter bietet dabei vielfältige Möglichkeiten, um die Dateigröße möglichst stark zu verkleinern.

Das dazugehörige Dialogfeld sehen Sie in der folgenden Abbildung. Im linken Vorschaubild ist das Original, rechts die komprimierte Version zu sehen. So haben Sie einen guten Überblick über die Bildqualität nach der Komprimierung.



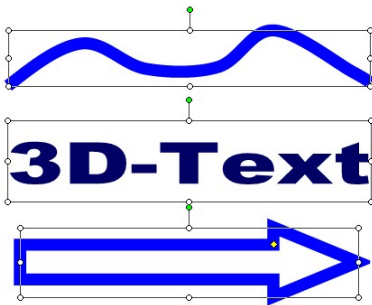
Der Ulead JPEG-SmartSaver

7. Ruckzuck mit nur einem Mausklick zu dreidimensionalen Ergebnissen

In einigen Kapiteln haben Sie ja schon etwas über die dreidimensionalen Effekte von PhotoDraw 2000 gelesen. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die umfangreichen Möglichkeiten anhand vieler Beispiele noch detaillierter vor.

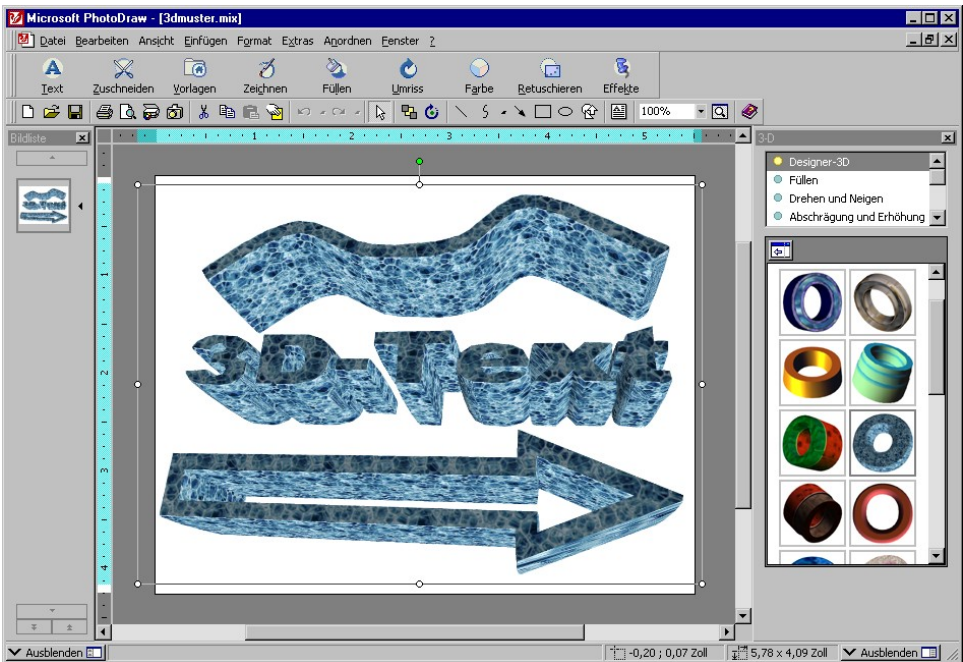
Formen oder Schriften oder was?

Die dreidimensionalen Effekte können Sie auf alle Formen anwenden, die Sie in PhotoDraw 2000 herstellen können.



So haben wir nebenstehend zum Beispiel eine Freiformlinie, einen Schriftzug sowie eine vordefinierte Form – einen Pfeil – konstruiert.

Anschließend wurden die drei Elemente mit der Tastenkombination **(Strg)+[G]** gruppiert. An der neu entstandenen Gruppe haben wir dann einen 3D-Effekt aus der Bearbeitungsleiste ausgewählt. Das Ergebnis sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Verschiedene dreidimensionale Objekte

Freigestellte Bilder verwenden

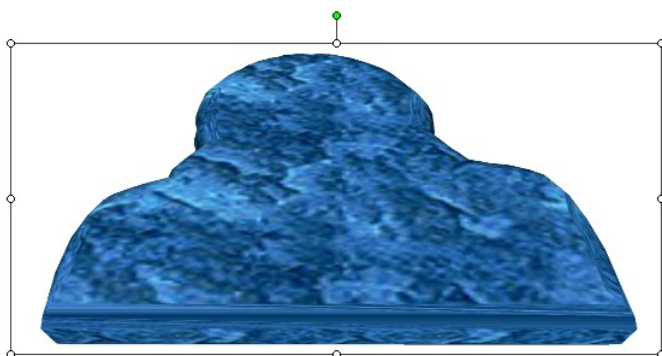
Sie könnten auch ein Foto in ein 3D-Objekt umwandeln – von dem Foto bleibt dabei allerdings nur die Grundform des Rechtecks übrig.

Wenn Sie eines der freigestellten Bilder verwenden, die in der PhotoDraw 2000-Clipart angeboten werden, werden die transparenten Bildteile natürlich ignoriert – so können witzige Formen entstehen.

Bildteile löschen

Da die transparenten Bildteile bei der 3D-Modellierung ausgespart werden, können Sie zum Beispiel einfach mit der Funktion *Löschen* Bildteile entfernen, bevor Sie einen 3D-Effekt anwenden. Dadurch können sehr komplexe Formen erzeugt werden.

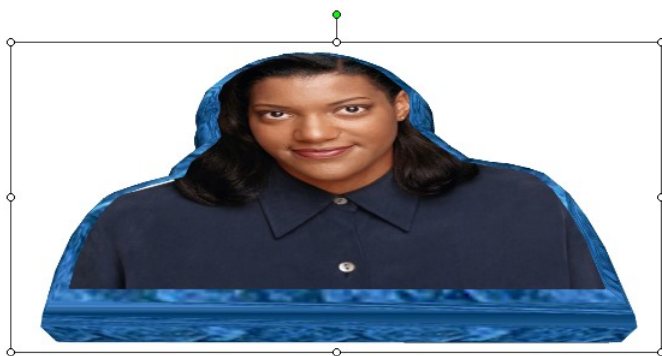
Im folgenden Beispiel haben wir so das Bild der Frau bearbeitet, das wir im letzten Workshop verformt haben – vielleicht erkennen Sie ja die Umrißform wieder:



Auch freigestellte Bilder können als dreidimensionale Modelle dargestellt werden

Andere Oberflächen verwenden

Sie haben die Form nicht wiedererkannt? Gut, dann verwenden wir anstatt der willkürlichen Textur einfach das Ausgangsfoto. Dadurch entsteht das nächste Bild – nun ist die Form gut zu erkennen:



Das Originalfoto wurde eingesetzt

Dreidimensionale Bilderrahmen

Das zuvor gezeigte Beispiel hat Ihnen gefallen, und jetzt wollen Sie wissen, wie es entstanden ist? Gut, sehen wir uns ein solches Beispiel an. Dazu verwenden wir ein Bild der PhotoDraw 2000-Clipart-CD, das Sie im Verzeichnis *Nature* unter dem Namen *Bk0591.Mix* finden. Das Bild eignet sich gut, um es gerahmt an die „Wand zu hängen“, oder?



Die Vorlage

Umwandlung eines Bilds in ein dreidimensionales Objekt

Da PhotoDraw 2000 auch Bilder wie normale Objekte behandelt, können Sie daraus mit einem Mausklick ein dreidimensionales Objekt machen.

- 1** Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *3D* auf.

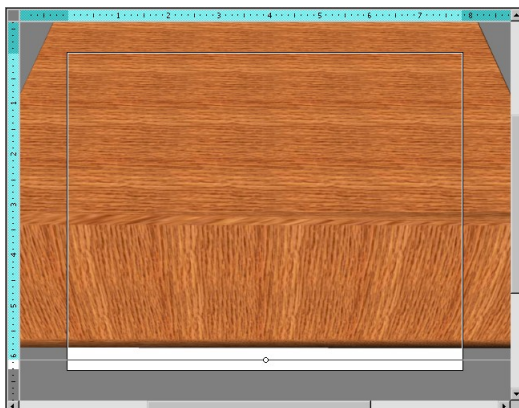


- 2** Die Bearbeitungsleiste, die Sie damit öffnen, kennen Sie ja schon. Sie sehen sie nebenstehend abgebildet.

- 3** Klicken Sie auf das erste Vorschaubild – *Designer-3D 1*. Diese Vorgabe haben wir ausgesucht, damit unser Objekt eine Holzstruktur erhält.

- 4** Nach dem Aufruf sieht die Arbeitsfläche zunächst nicht sehr vielversprechend aus – vom Bild ist nämlich nichts mehr zu sehen.

- 5** Außerdem paßt das dreidimensionale Objekt nicht in das Dokument – es ist daher nur zum Teil zu sehen. Dieses Stadium zeigt die nächste Abbildung.

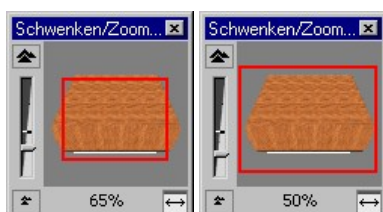


Das Objekt nach der Auswahl eines 3D-Effekts

Den Bildausschnitt anpassen

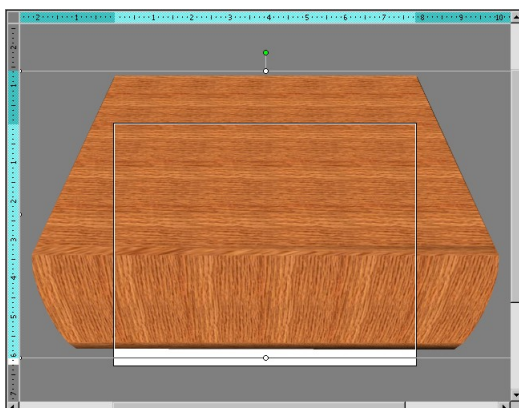
Bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen können, sollten Sie als erstes den Bildausschnitt anpassen.

- 1** Rufen Sie das Fenster *Schwenken/Zoomen* über die Schaltfläche in der Standardsymbolleiste auf.
- 2** Verziehen Sie den Schieberegler so weit, daß der rote Rahmen im Vorschaubild das 3D-Objekt vollständig umschließt. Sie sehen dies nachfolgend im rechten Teil der Abbildung.



Verändern des Bildausschnitts über das Fenster Schwenken/Zoomen

- 3** Danach sehen Sie das 3D-Objekt vollständig auf der Arbeitsfläche.



Das Objekt ist vollständig zu sehen

Austauschen einer Oberflächentextur

Nun, da das Objekt vollständig zu sehen ist, sollte als erstes das gewünschte Foto wieder eingesetzt werden.



1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Füllen*.

2 Markieren Sie die erste Schaltfläche – damit wird die Stirnfläche verändert. Achten Sie darauf, daß die anderen Schaltflächen nicht eingedrückt sind. Sie sehen das in der linken Abbildung.

3 Wählen Sie über das Listenfeld die Option *Bild* aus.

4 Verwenden Sie die Schaltfläche *Durchsuchen*, um das bekannte Dialogfeld zum visuellen Laden zu öffnen.

5 Suchen Sie nun wieder das Bild aus, das zu Beginn des Workshops geladen wurde.

6 Danach sollten Sie die folgende Situation sehen – auf der oberen Fläche ist nun das Ausgangsbild zu sehen. Die anderen Flächen sind dagegen noch mit der Holzstruktur belegt.



Das ausgetauschte Bild

Warum so kompliziert?

Fragen Sie sich, wieso das Bild zuerst geladen wurde, wenn es beim Zuweisen des 3D-Effekts sowieso wieder verschwindet? Nun, dies ist der leichteste Weg, damit die Form exakt die Größe des Bilds erhält. Bei der Konstruktion eines „Hilfsrechtecks“ müßten Sie die Größe schätzen. So ist der vermeintlich umständlichere Weg der schnellere.

Verändern der 3D-Abschrägung

Zunächst haben wir ja nur auf die vorgegebene 3D-Form zurückgegriffen. Diese soll nun verändert werden.

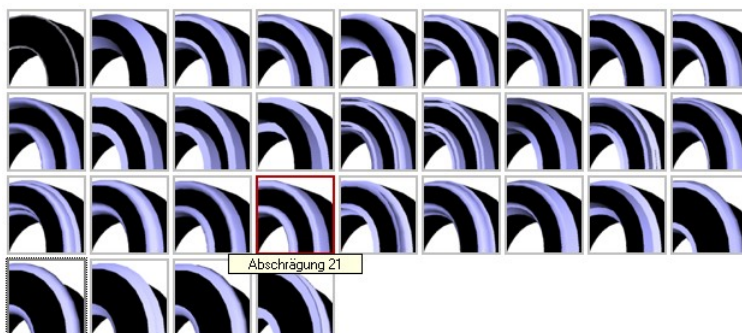


Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste in die Rubrik *Abschrägung und Erhöhung*.

Im Vorschaubild sehen Sie den aktuell eingestellten *Abschrägungstyp*. Wenn Sie auf eine andere Form aus dem Katalog zurückgreifen wollen, klicken Sie auf den Pfeil links neben dem Vorschaubild.

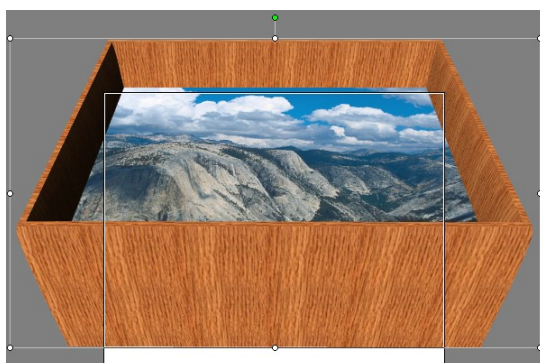
Damit öffnen Sie das folgende Feld, in dem Sie eine von 31 verschiedenen Abschrägungen auswählen können.

Wir haben uns für den Typ mit der Bezeichnung *Abschrägung 21* entschieden – Sie sehen diese in der folgenden Abbildung durch das Hinweisschild hervorgehoben.



Auswahl einer Abschrägung

Mit diesem Abschrägungstyp „versinkt“ unser Beispielbild. Der Rand steht nun sehr weit über – Sie sehen das im folgenden Bild. Nun sollen die Einstellungen weiter verändert werden.



Der neue Abschrägungstyp



Ändern Sie die Werte der Eingabefelder so, wie Sie es nebenstehend sehen.

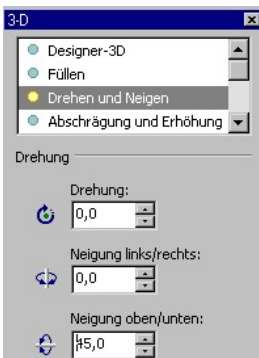
Damit haben wir die Breite der Abschrägung stark erhöht. Die Gesamtabschrägung wurde erheblich verkleinert. Mit dem höheren Wert für die *Tiefe* bei der Option *Erhöhen* wurde das Gesamtobjekt dicker.

Mit diesen Änderungen entsteht ein kräftiger Rahmen, der aber nicht mehr so hoch ist wie zuvor. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend.



Die neuen Abschrägungswerte

Anpassen der 3D-Ansicht



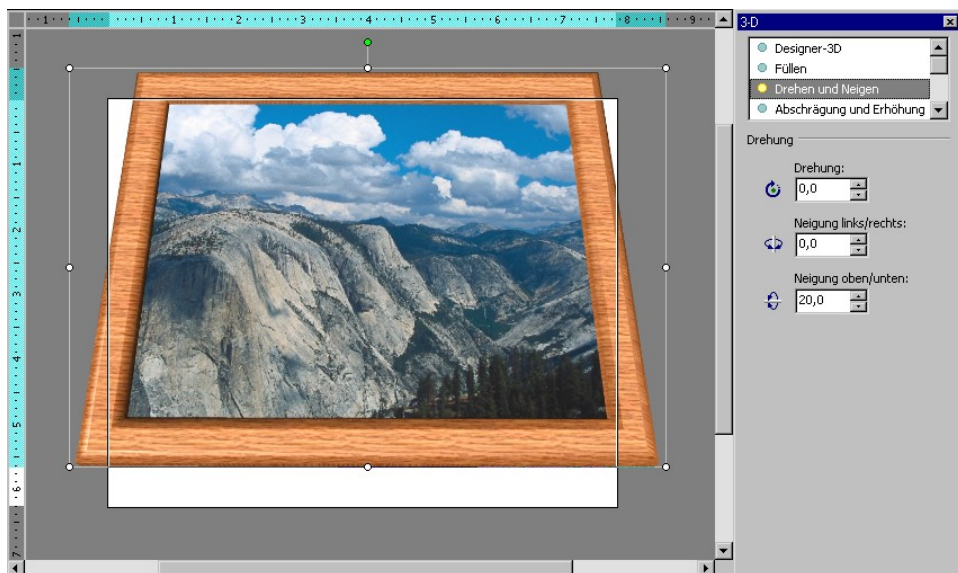
Wechseln Sie nun in die Rubrik *Drehen und Neigen*.

Wenn Sie dreidimensionale Objekte konstruieren, wird das Objekt sozusagen mit einer „Kamera“ betrachtet – fast so, wie Sie es mit einem Fotoapparat tun.

Diese Kamera ist nicht starr – Sie können sie frei im fiktiven Raum bewegen. Für diese Kamerabewegung stehen die drei Eingabefelder, die Sie in der Bearbeitungsleiste finden.

Mit den drei Werten läßt sich die Kamera in alle erdenklichen Richtungen drehen und neigen. Da dies ausschließlich über die Änderung der Werte geschieht, ist die Bearbeitung etwas kompliziert.

Um den Rahmen aufrechter zu stellen, muß die Kamera geneigt werden – dazu dient das letzte Eingabefeld. Ändern Sie den Wert auf 20, um das folgende Ergebnis zu erhalten.



Die Kamera wird geneigt

Anschließend soll die räumliche Betrachtung etwas verbessert werden, indem das Objekt nicht zentral, sondern von einer Seite angeschaut wird. Stellen Sie den Wert im Eingabefeld *Neigung links/rechts* auf einen positiven Wert ein, wenn Sie den Bilderrahmen von der rechten Kante betrachten wollen.

Bei der Eingabe eines negativen Werts betrachten Sie den Rahmen von der linken Kante – für diese Variante haben wir uns entschieden. Mit dem Wert -30 erhalten Sie das nächste Zwischenergebnis – es ist deutlich plastischer.



Der Bilderrahmen wird von links betrachtet

Geraderücken der Perspektive

Im vorherigen Bild fiel die starke perspektivische Verzerrung auf, die Sie vielleicht auch vom Fotografieren kennen, wenn Sie ein Weitwinkelobjektiv verwenden.

Die Funktion, um die Perspektive zu entzerren ist etwas versteckt und unlogisch untergebracht. Sie finden Sie in der Rubrik *Beleuchtungen/Einstellungen*. Ziehen Sie den Schieberegler nach links, damit die perspektivische Darstellung weniger stark ausfällt. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie im nächsten Bild.



Entzerren der Perspektive

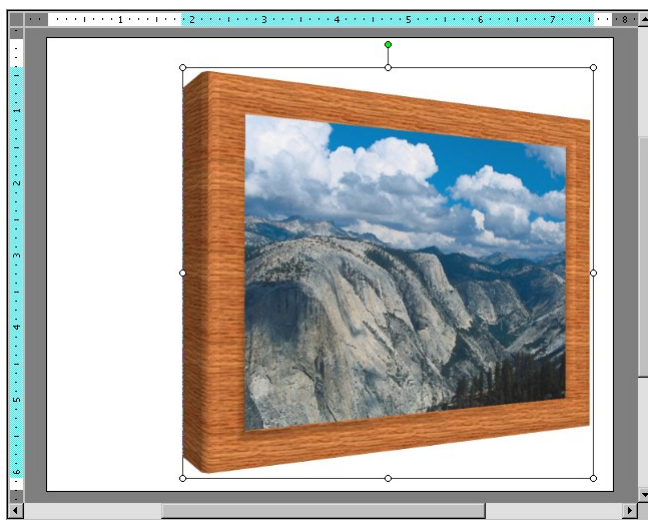
Die Gesamtdarstellung sieht nun anders aus. Erst jetzt ist eine objektive Beurteilung möglich. Wenn Ihnen der schräggestellte Bilderrahmen nicht gefällt, können Sie nun die *Neigung* der Kamera auf den Wert 0 stellen. Danach steht der Bilderrahmen „aufrecht“ im Raum.



Geraderücken des Bilderrahmens

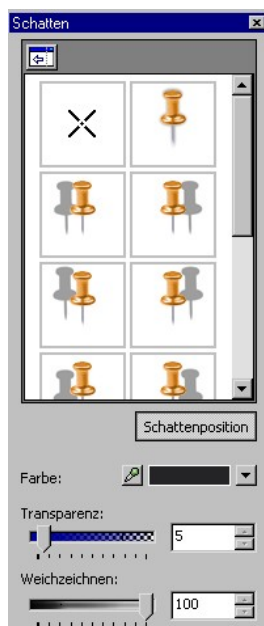
Erst, wenn alle 3D-Einstellungen vorgenommen sind, ist es sinnvoll das Objekt auf die passende Größe zu skalieren – vorher kennen Sie das endgültige Aussehen ja nicht. Dann könnte es vorkommen, daß Sie immer wieder die Größe korrigieren müssen.

Skalieren Sie nun den Bilderrahmen so, das er auf die Seite paßt. Die Position spielt dabei zunächst noch keine Rolle, da wir noch einen Schatten plazieren wollen, dessen Position wir noch nicht kennen.



Das skalierte Objekt

Für mehr Plastizität: Einen räumlichen Schatten plazieren



Der Bilderrahmen ist zwar schon sehr plastisch – wir können aber die Wirkung noch durch einen weichen Schatten weiter verstärken.

Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* nun die Funktion *Schatten* auf.

Wählen Sie die Option *Schräg, Oben li.* Die Transparenz stellen wir auf den sehr niedrigen Wert 5 – den *Weichzeichnen*-Wert auf den höchsten Wert 100, damit ein sehr weicher Rand entsteht.

Sie sehen die von uns verwendeten Einstellungen links abgebildet.

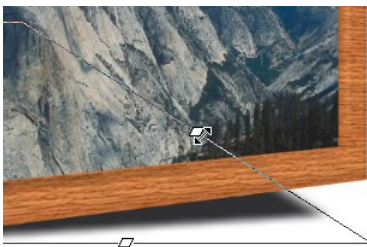
Den perspektivischen Schatten perfekt positionieren

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Schattenposition*, um die Position anzupassen. Dazu sind folgende Arbeitsschritte notwendig.

- 1** Nach dem Aufruf sehen Sie wieder einige Markierungspunkte, mit denen Sie die Form des Schattens verändern können.
- 2** Klicken Sie zunächst auf den oberen Markierungspunkt. Im nächsten Bild sehen Sie dort den Mauszeiger. Ziehen Sie diesen Markierungspunkt sehr weit nach unten, damit der Schatten flacher wird.



- 3** Passen Sie dann den Winkel an, indem Sie den rechten Markierungspunkt verziehen.



Anpassen des Schattenwinkels

- 4** Wenn Sie die Form in der Mitte anklicken, können Sie diese verschieben. Alternativ dazu können Sie auch die Pfeiltasten verwenden, nachdem Sie einmal innerhalb des Rahmens geklickt haben.



- 5 Wir haben den Schatten etwas vom Bilderrahmen entfernt – so scheint es, als würde der Bilderrahmen über dem Boden schweben.
- 6 Am Ende sollten Sie ungefähr die folgende Situation erreicht haben. Beachten Sie dabei die Positionen der Markierungspunkte.

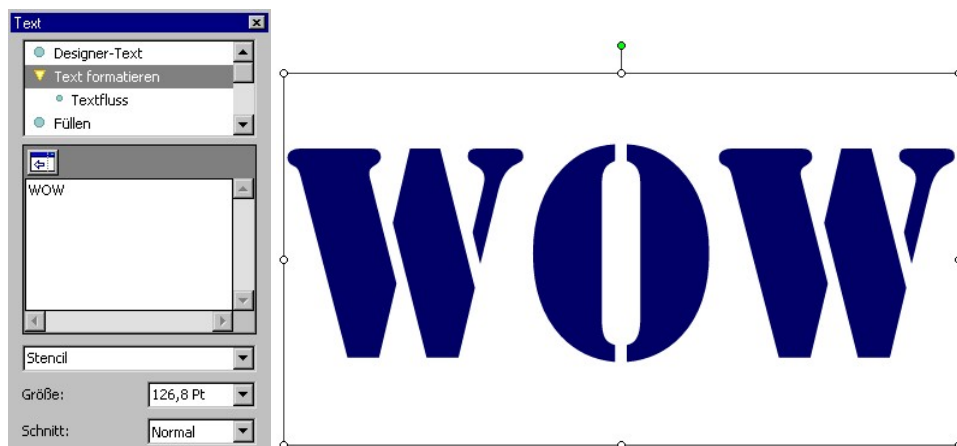


Die fertig verzogenen Markierungspunkte

Das war es schon! Daß der Schatten aus dem Bild herausläuft, ist nicht weiter schlimm – er muß nicht unbedingt vollständig zu sehen sein.

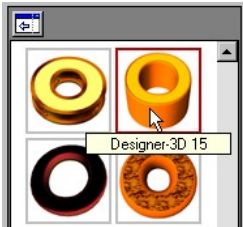
Dreidimensionale Schriften

Nun wollen wir einen Schriftzug auf unterschiedliche Art mit einem dreidimensionalen Effekt verschönern. Dafür haben wir zunächst einen einfachen Schriftzug mit der Schriftart *Stencil* erstellt und mit einem dunklen Vollfarbton gefüllt. Auf einen Umriß haben wir zunächst verzichtet.

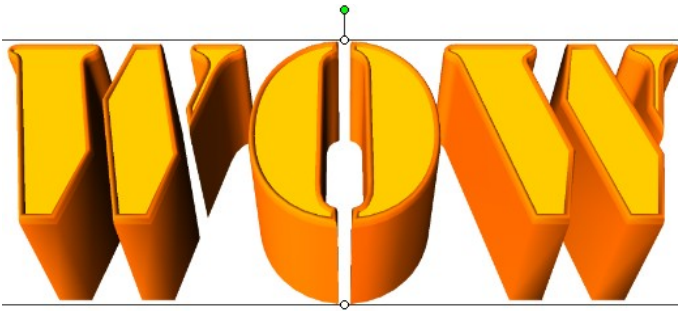


Der Schriftzug und die verwendeten Einstellungen

Wir haben absichtlich eine kräftige Schriftart verwendet, damit der 3D-Effekt gut zur Geltung kommt. An diesem Schriftzug haben wir nun den 3D-Effekt *Designer-3D 15* angewendet – dieser Effekt wirkt sehr elegant.



Mit einem Mausklick haben Sie sofort ein hervorragendes plastisches Ergebnis, wie die folgende Abbildung belegt. An den Einstellungen wollen wir in diesem Fall nichts verändern, sondern uns gleich der nächsten Aufgabe widmen.

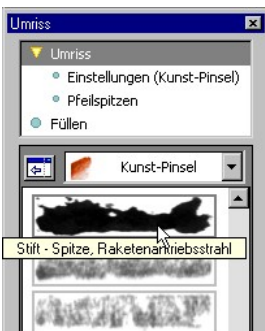


Der dreidimensionale Schriftzug

Konturierte Schriften dreidimensional darstellen

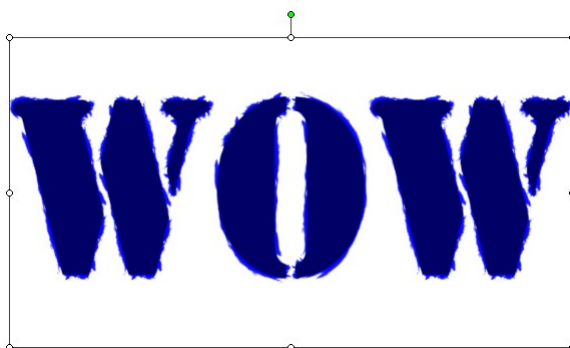
Da die letzte Aufgabenstellung sehr leicht zu bewältigen war, wollen wir uns nun etwas komplizierteres aussuchen. Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste auf den ersten Eintrag, der ein Kreuz zeigt, damit der bestehende 3D-Effekt entfernt wird. Alternativ dazu können Sie natürlich auch einen neuen Schriftzug erstellen.

Der Schriftzug muß nun zunächst mit einem Umriss versehen werden. Dazu verwenden wir den Kunst-Pinsel mit der Bezeichnung *Stift - Spitze, Raketenantriebsstrahl* und einer Stärke von 5 pt. Wir haben uns für diesen Umriss entschieden, da die Form sehr unregelmäßig ist – so kommt später der 3D-Effekt gut zur Geltung.



Auswahl des Umrisses

Danach erhalten Sie den folgenden Schriftzug



Der konturierte Schriftzug

Nach dem Aufruf des 3D-Effekts tritt zunächst Enttäuschung auf den Plan – das Ergebnis sieht anders aus, als man zunächst erwarten könnte. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen, wird die Kontur nicht dreidimensional dargestellt – es wird lediglich der dreidimensionale Schriftzug umrahmt.



Das konturierte, dreidimensionale Objekt

Mit Hilfsobjekten arbeiten

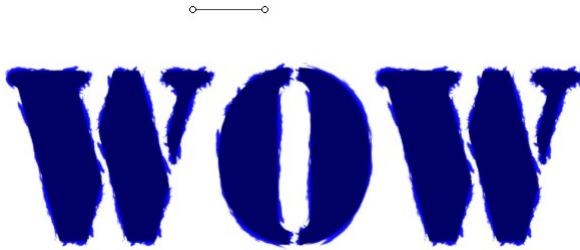
Die Lösung liegt wieder in einem kleinen Trick – bei normalen Formen tritt dieser Effekt nämlich nicht auf. Nur Schriftzüge werden auf diese Art behandelt. Gehen Sie folgendermaßen vor.

- 1** Zeichnen Sie irgendeine Form – zum Beispiel eine kurze Linie.
- 2** Achten Sie darauf, daß dieses „Hilfsobjekt“ außerhalb des Schriftzugs platziert wird – Sie sehen das Objekt im folgenden Bild.



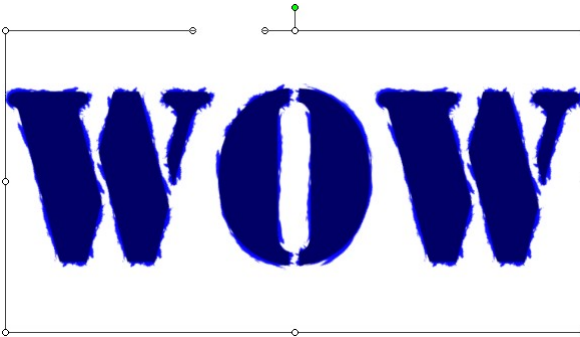
Das Hilfsobjekt

- 3** Stellen Sie als Umriß-Attribut *Keine* ein – damit ist die Linie unsichtbar. Sie sehen nachfolgend nur noch die Markierungslinie und -punkte.



Das unsichtbare Hilfsobjekt

- 4** Halten Sie die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf den Schriftzug, um beide Objekte gleichzeitig zu markieren.
- 5** Gruppieren Sie die beiden Objekte mit der Tastenkombination **[Strg]+[G]**. Sie sollten nun das folgende Bild erhalten:



Der Schriftzug ist mit dem Hilfsobjekt gruppiert

- 6** Nun können Sie den 3D-Effekt wie gewohnt auf das markierte Objekt übertragen. Nachfolgend sehen Sie, daß die gewünschte Wirkung jetzt erreicht ist – es entsteht ein „zackiges“ Gebilde.



Der unförmige Schriftzug

Gruppierung nicht aufheben

Wenn Sie die Gruppierung wieder aufheben, wird automatisch auch der 3D-Effekt entfernt.

Schriftzüge ohne Füllung

Wenn Sie bei dem dreidimensionalen Schriftzug die Füllung nicht mit verwenden wollen, müssen Sie ähnlich vorgehen.

- 1** Beginnen Sie wieder von vorn. Der Schriftzug ist konstruiert, das Hilfsobjekt ebenfalls.
- 2** Markieren Sie den Schriftzug und wechseln Sie zur Füllenoption *Struktur*.
- 3** Entfernen Sie die Füllung mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol, das Sie am Anfang der Liste finden. Vom Schriftzug bleibt nun nur noch die Füllung übrig.



Entfernen der Füllung

- 4** Es ist schwierig, ein unsichtbares Objekt zu markieren – Sie wissen ja nicht, wo es sich befindet. Klicken Sie deshalb in den Arbeitsbereich und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Bildliste verwenden

Alternativ dazu können Sie das unsichtbare Objekt auch über die Bildliste markieren. Dort wird natürlich jedes Objekt angezeigt – auch wenn es unsichtbar ist.

- 5** Ziehen Sie einen Rahmen um den Bereich, in dem sich das unsichtbare Objekt befindet.

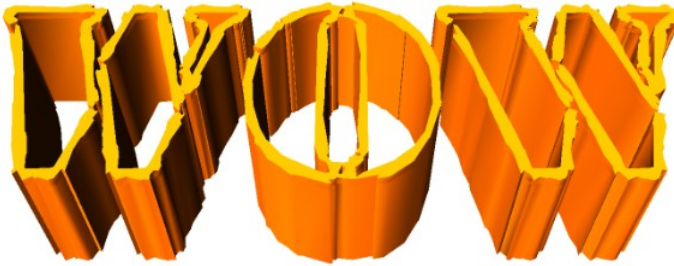
- 6** Wenn Sie dann die Maustaste wieder loslassen, wird das Objekt markiert.



Markieren des unsichtbaren Objekts

- 7** Markieren Sie wieder beide Objekte und gruppieren Sie diese anschließend – so, wie wir es auch beim letzten Beispiel gemacht haben.
- 8** Nun können Sie wieder – wie gewohnt – den gewünschten 3D-Effekt über die Bearbeitungsleiste auswählen.

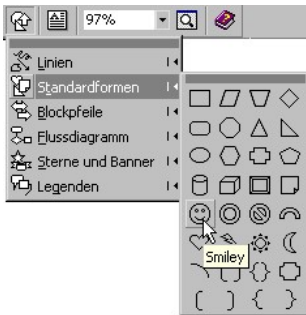
- 9 Sie erhalten das folgende, interessante Ergebnis. Probieren Sie doch einmal unterschiedliche Konturpinsel für verschiedene Wirkungen aus, oder variieren Sie die Umrißstärke!



Der dreidimensionale Schriftzug hat keine Füllung mehr

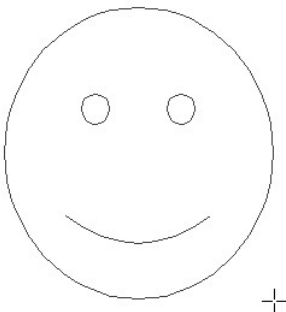
Licht und Schatten – Lichtquellen bearbeiten

Für unser nächstes Beispiel verwenden wir eine der vielen Grundformen, die PhotoDraw 2000 bereitstellt. In der Kategorie *Standardformen* finden Sie ein Smiley, das uns nun als Vorlage dienen soll.



Auswahl einer Grundform

Ziehen Sie nach dem Aufruf der Funktion die Größe des Symbols auf. Wenn Sie dabei die Umschalt-Taste drücken, wird die vorgegebene Proportion beibehalten. So bildet sich bei unserem Beispiel ein Kreis.



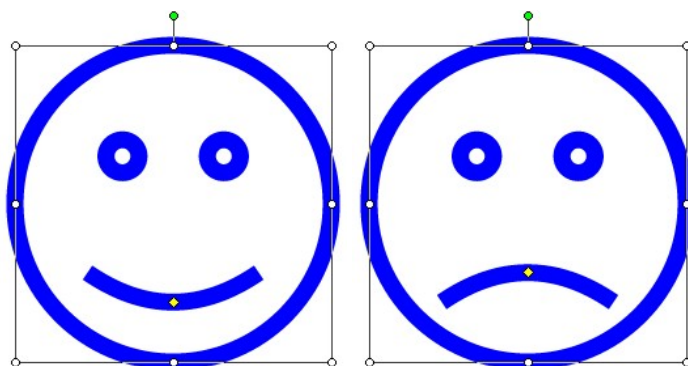
Aufziehen der Grundform

Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, werden die eingestellten Umrißattribute verwendet – in unserem Fall eine einfache Linie von 15 Punkt Stärke. Auf eine Füllung haben wir verzichtet.

Kein späteres Ändern möglich

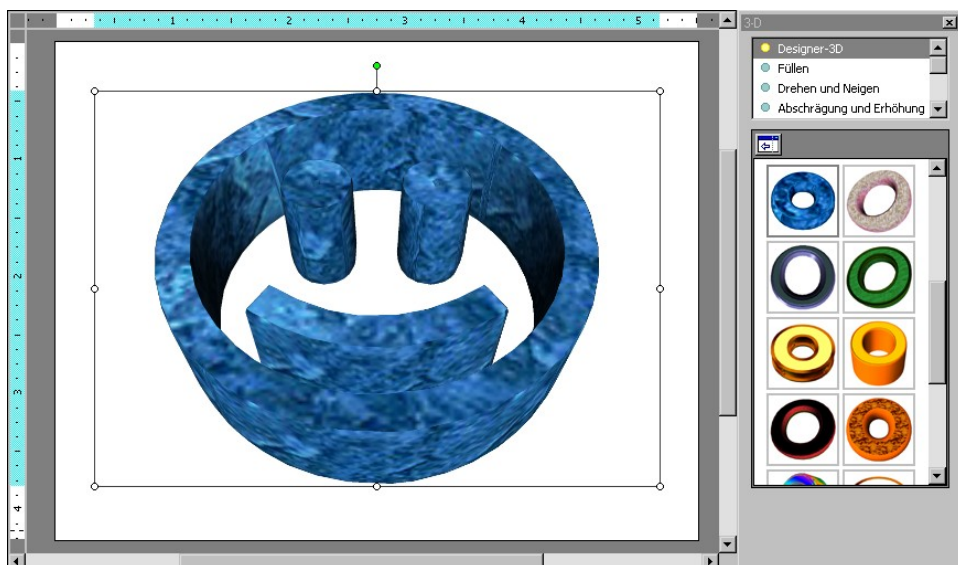
Wenn Sie an dieser Grundform erst einmal einen dreidimensionalen Effekt angewendet haben, können Sie die Mundform nicht mehr ändern – der Markierungspunkt ist dann nicht mehr zu sehen. Sie müssen sich also vorher überlegen, wie die Form aussehen soll.

Den gelben Markierungspunkt können Sie übrigens bei dieser Form nutzen, um den Mund zu verziehen. So kann das Gesicht fröhlich oder ernst aussehen.



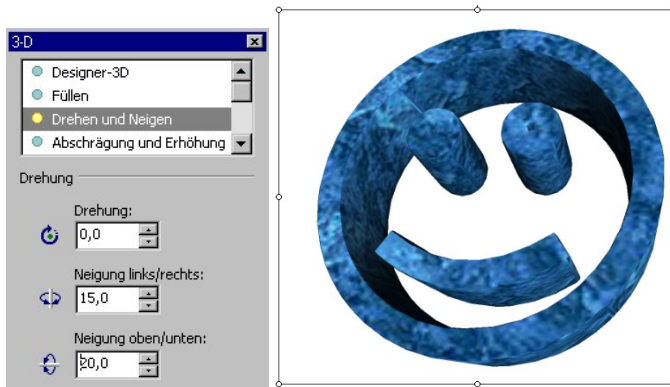
Die fertig gezeichnete Grundform

An dieser Grundform wird nun wieder ein 3D-Effekt angewendet. Wir haben uns die Variante mit der Bezeichnung *Designer-3D 10* ausgesucht. Damit ergibt sich das folgende, plastische Aussehen.



Der dreidimensionale Körper

Bevor wir uns an die Lichtgestaltung für das 3D-Modell machen, wollen wir es noch etwas zurechtrücken. So verändern wir in der Rubrik *Drehen und Neigen* die Werte *Neigung links/rechts* auf 15 und *Neigung oben/unten* auf 20.



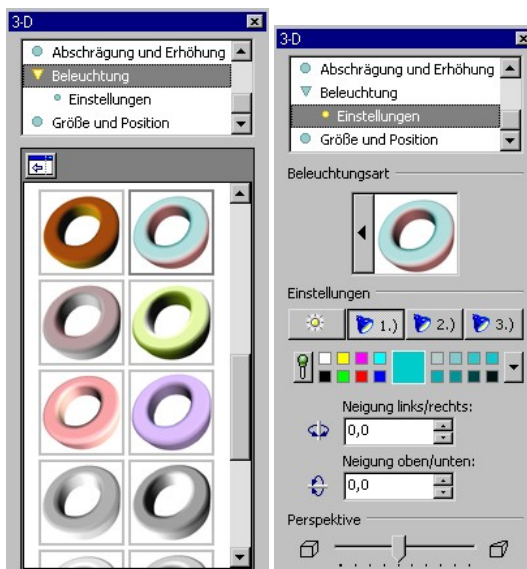
Das gedrehte Objekt

Lichteinstellungen verändern

Die flexible Kamera haben Sie ja bereits kennengelernt – ähnlich flexibel sind auch die Lichtquellen.

So können Sie das dreidimensionale Objekt mit maximal drei Lichtquellen anstrahlen. Sie können das mit Lampen vergleichen, mit denen Sie einen Gegenstand beleuchten. Zusätzlich gibt es ein indirektes Licht, mit dem die allgemeine Helligkeit verändert wird – Sie können das mit dem Tageslicht vergleichen.

Die Lichteinstellungen werden in zwei Rubriken unterteilt: *Beleuchtung* und *Beleuchtung/Einstellungen*. Sie sehen die beiden dazugehörigen Bearbeitungsleisten nachfolgend.

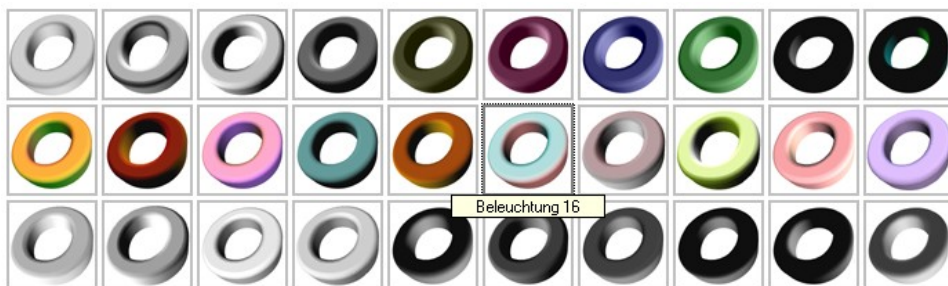


Die Bearbeitungsleisten zum Einstellen der Beleuchtungsparameter

Vorgabewerte nutzen

In der Bearbeitungsleiste *Beleuchtung* finden Sie 30 vorgegebene Lichteinstellungen – hier werden Sie wohl meist das passende finden.

Zu dem 3D-Effekt, den wir zuvor gewählt hatten, gehörte die Voreinstellung *Beleuchtung 16*.



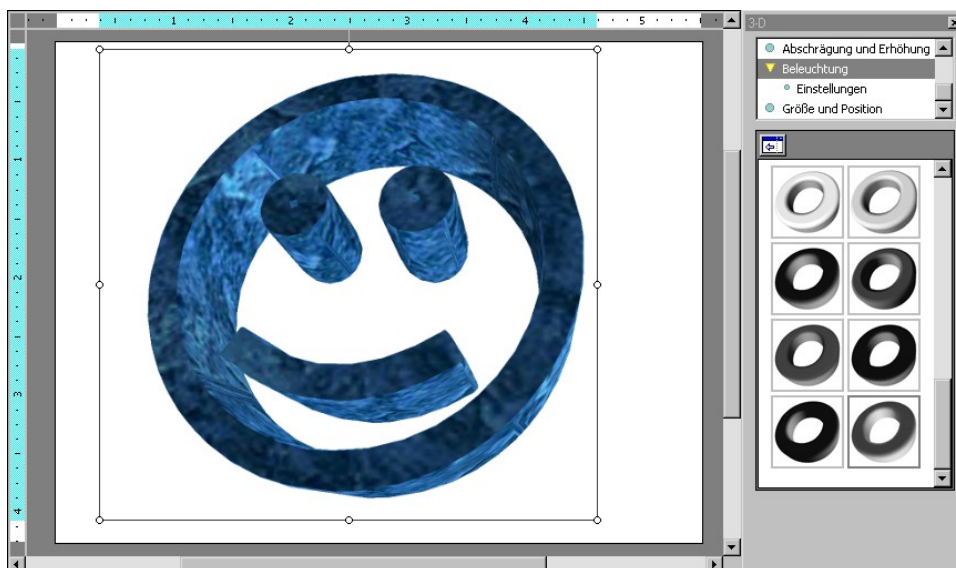
Die Vorgabewerte für Beleuchtungen

Abwandlungen erstellen

Es ist am besten, wenn Sie eine Variante aus der Liste auswählen, die am ehesten Ihren Vorstellungen entspricht und diese anschließend verändern. Völlig neue Einstellungen zu erstellen ist weit aufwendiger.

Wenn Sie eine andere Variante ausprobieren, kann eine völlig andere Bildwirkung entstehen. So haben wir nachfolgend den letzten Eintrag der Liste ausgewählt: *Beleuchtung 30*.

Das Licht kommt in diesem Fall von hinten – die Vorderseiten sind dabei dunkler.



Die Beleuchtungsvariante 30 erzeugt einen anderen Bildeindruck

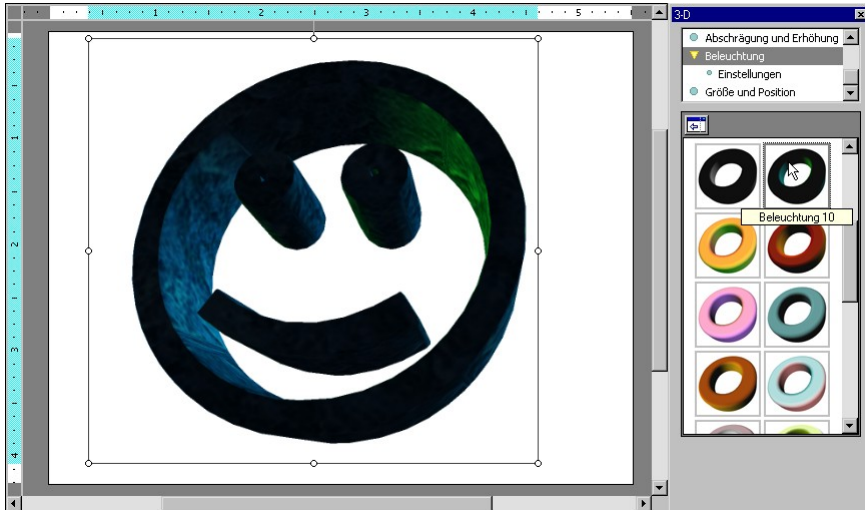
Am Vorschaubild können Sie schon recht gut erkennen, wie die Lampen wirken. Bei allen Vorschaubildern dient nämlich ein neutralgraues Objekt als Vorlage.

Ist im Vorschaubild also eine Fläche farbig, wurden farbige Lampen verwendet. Da jede Lampe eine andere Farbe haben kann, können die Objekte dreifarbig erscheinen.

Tag und Nacht

Die sehr dunklen Varianten können Sie für stimmungsvolle 3D-Modelle verwenden, wenn Sie zum Beispiel Nachtmotive herstellen wollen.

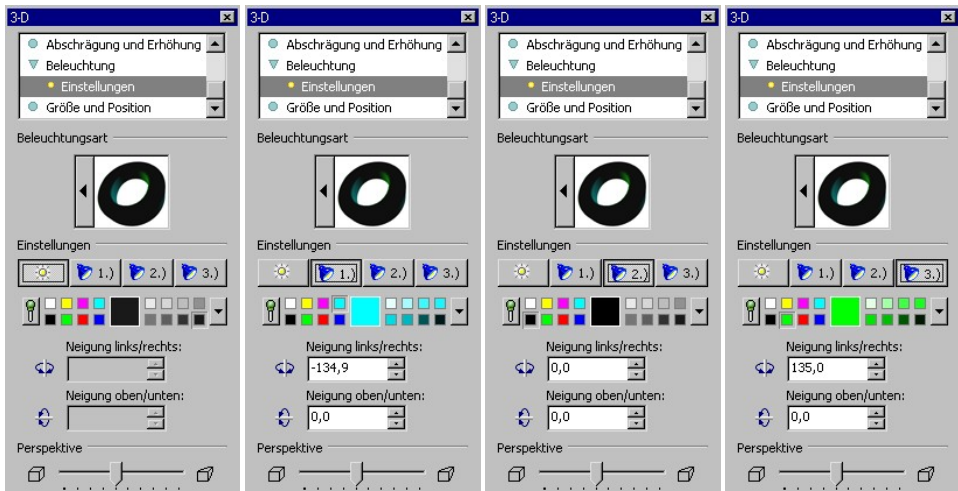
Es gibt Einstellungen, bei denen das Licht nur sehr schwach eingesetzt wird – Sie erkennen diese Varianten an den sehr dunklen Vorschaubildern. Die Beleuchtungsvariante 10 ist ein solches Beispiel.



Eine sehr dunkle Variante

Lampeneinstellungen untersuchen

Sehen wir uns anhand der zuletzt gezeigten Variante einmal an, wie die Beleuchtung zustande kommt. Wechseln Sie dazu in die Kategorie *Einstellungen* und klicken Sie nacheinander die Lampensymbole an. Sie sehen dann die folgenden Bearbeitungsleisten. Je nach Lampe sind unterschiedliche Werte zu sehen.



Lampen ausschalten

Beim indirekten Licht und bei der Lampe Nr. 2.) sehen Sie ein schwarzes Farbfeld. Dies signalisiert, daß die dazugehörige Lampe ausgeschaltet ist. Erst wenn dort eine Farbe oder ein Grauton zu sehen ist, wirkt sich das Licht der Lampe aus. Je heller die Farbe ist, um so heller ist das Licht.

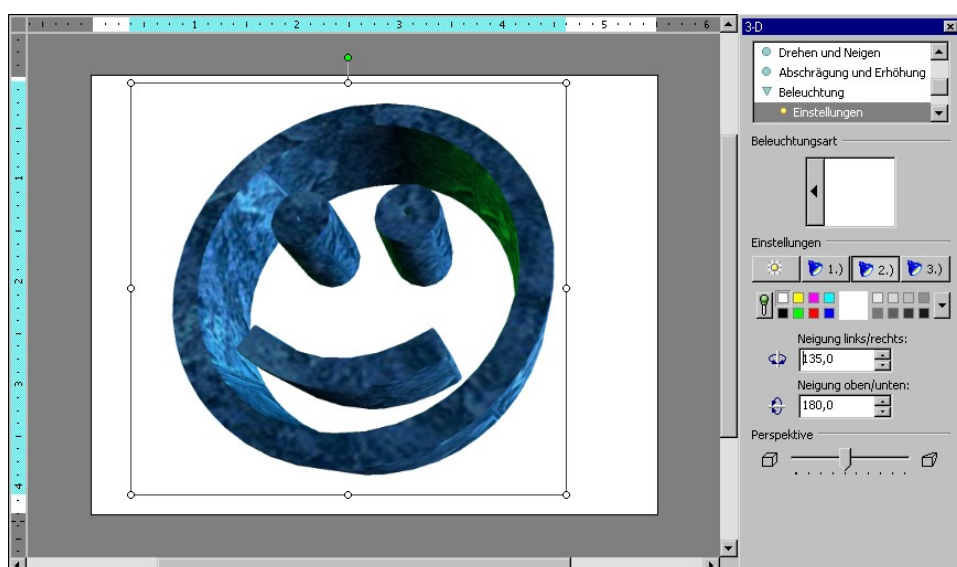
Bei den beiden aktiven Lampen – Nr. 1.) und Nr. 4.) – sehen Sie Werte in den Eingabefeldern *Neigung*. Außerdem fällt auf, daß sich die beiden Werte im Eingabefeld *Neigung rechts/links* gleichen – allerdings ist der Wert einmal positiv und einmal negativ.

Dies hat zur Folge, daß die eine Lampe die linke Innenseite unseres Objekts beleuchtet, die andere Lampe die entgegengesetzte Innenseite. Da beide im Eingabefeld *Neigung oben/unten* eine 0 zeigen, wird das Objekt von der Vorderseite nicht beleuchtet.

Eine neue Lampe einrichten

Nun soll auch die dritte Lampe aktiviert werden, um das dreidimensionale Objekt von vorn zu beleuchten.

- 1** Klicken Sie dazu auf das zweite Lampensymbol in der Rubrik *Einstellungen*, so daß es eingerastet erscheint.
- 2** Klicken Sie auf das weiße Farbfeld. Danach muß in dem mittleren Feld die weiße Farbe angezeigt werden.
- 3** Stellen Sie den Wert im Eingabefeld *Neigung links/rechts* auf 135 ein, so daß die Lampe von links scheint – sie beleuchtet also den linken Teil des Objekts mehr als den rechten.
- 4** Damit das Licht von oben scheint, muß der Wert im Eingabefeld *Neigung oben/unten* zum Beispiel auf 180 gestellt werden.

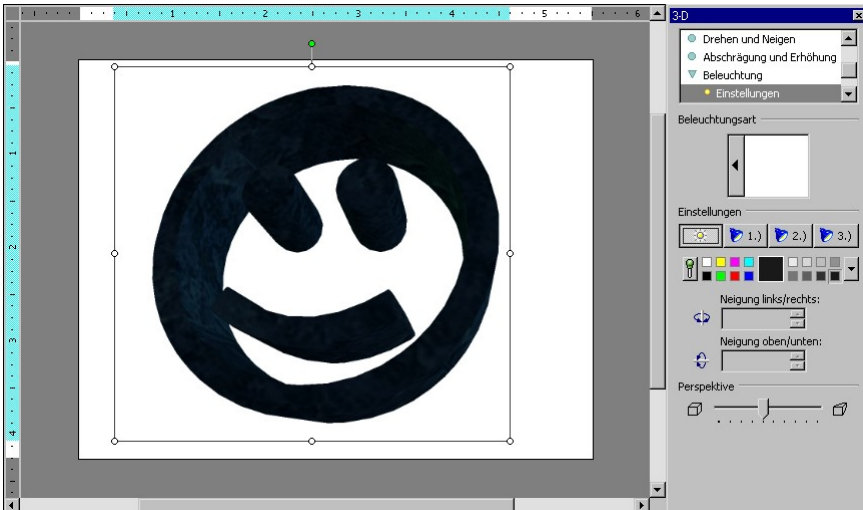


Eine zusätzliche Lampe

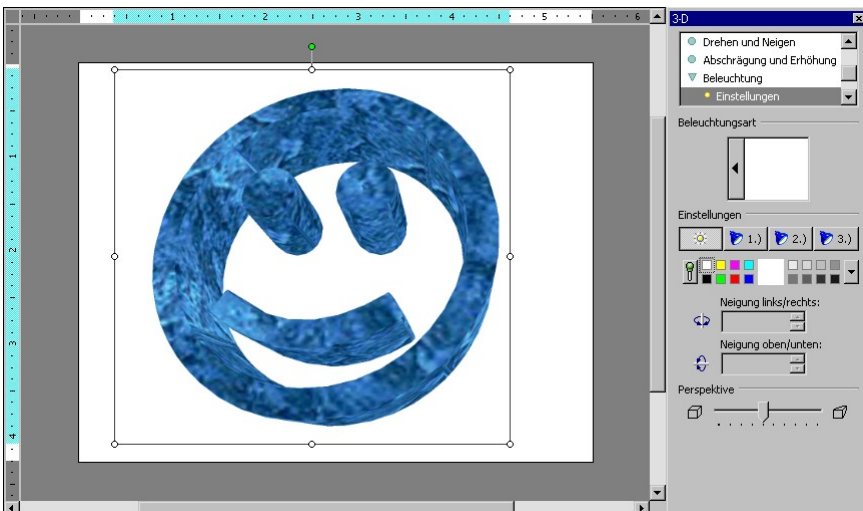
Mit indirektem Licht arbeiten

Sehen wir uns nun an, was es mit dem indirekten Licht auf sich hat.

- 1** Stellen Sie dazu zunächst für die drei Lampen jeweils Schwarz als Farbe ein, um sie zu deaktivieren.
- 2** Das Objekt ist danach Schwarz. Sie sehen im folgenden Bild, daß Sie außer der Grundform nichts mehr erkennen.

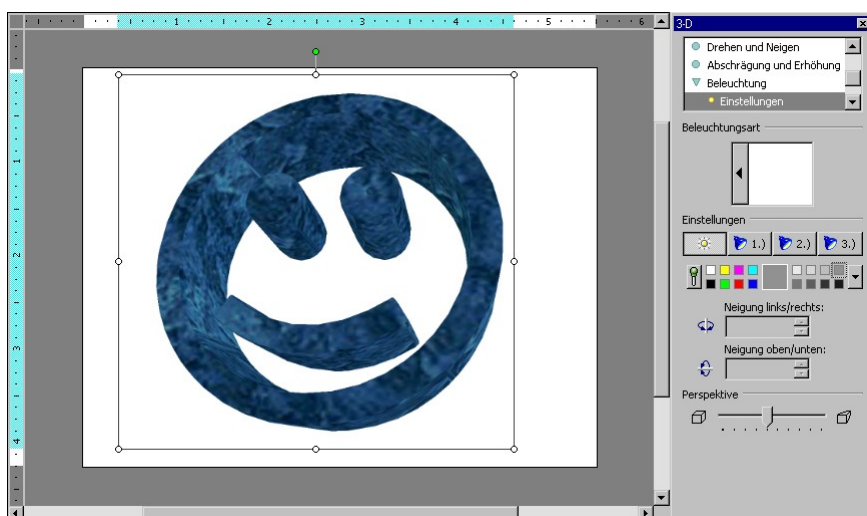


- 3** Klicken Sie nun auf das Symbol für das indirekte Licht – Sie finden es an der ersten Stelle in der Schalterreihe.
- 4** Danach ist das Objekt wieder vollständig zu sehen – allerdings wirkt es kaum plastisch. Durch indirektes Licht werden nämlich nur sehr schwache Lichter und Schatten erzeugt.



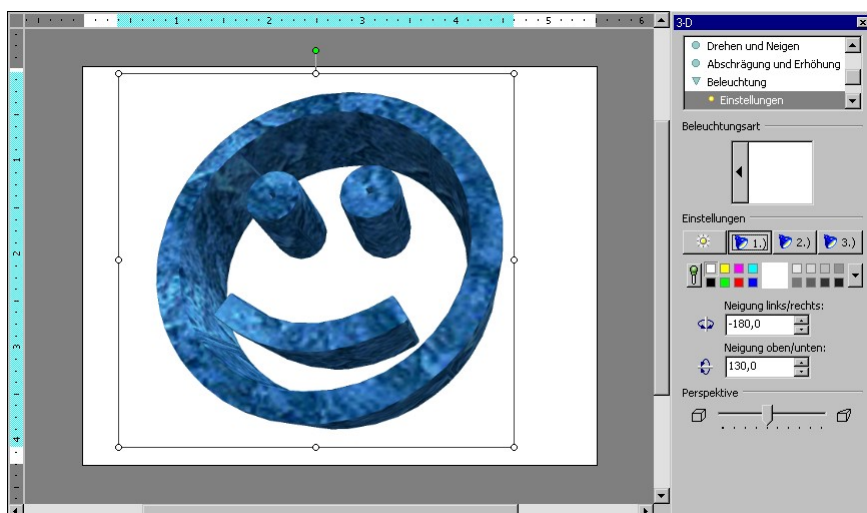
Das Objekt wirkt nicht mehr plastisch

- 5** An der fehlenden Plastizität würde sich auch nichts ändern, wenn Sie statt Weiß eine dunklere Farbe einstellen würden – das Bild wäre dann nur gleichmäßig dunkler. Nachfolgend haben wir ein mittleres Grau eingestellt.



Ein mittleres Grau als indirektes Licht

- 6** Sie sehen am vorherigen Bild, daß indirektes Licht keine realistischen Darstellungen erzielt. Es sollte immer zusätzlich wenigstens eine andere Lichtquelle eingestellt werden.
- 7** Stellen Sie deshalb für die erste Lampe eine weiße Farbe ein – so gibt diese Lampe maximales Licht.
- 8** Stellen Sie für die *Neigung links/rechts* einen Wert von -180 ein, für die *Neigung oben/unten* einen Wert von 130. Damit sieht das Ergebnis schon besser aus:



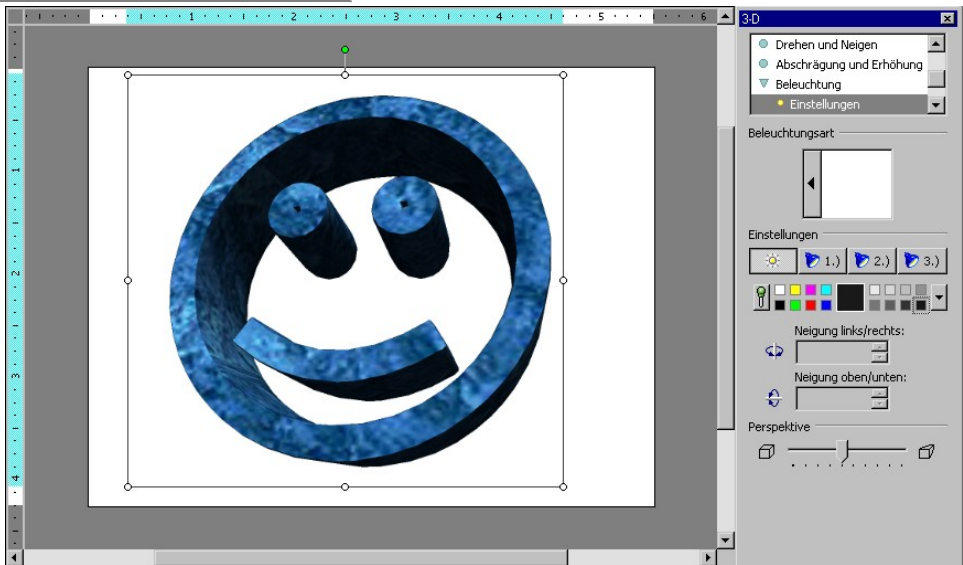
Eine zusätzliche Lampe bringt mehr Plastizität

- 9 Probieren wir nun noch aus, was passiert, wenn das indirekte Licht wieder ausgeschaltet wird. Klicken Sie also zunächst auf die Schaltfläche für das indirekte Licht und stellen Sie dort die Farbe Schwarz ein. Das Licht ist dann also wieder deaktiviert.

Schattenbereiche aufhellen

Mit dem indirekten Licht können Sie die Schattenbereiche von Objekten aufhellen. Je heller das indirekte Licht ist, um so mehr Details sind in den Schattenbereichen des Bilds zu erkennen.

- 10 Sie sehen, daß dadurch die dunklen Bereiche dunkler geworden sind – das Ergebnis ist plastischer.



Eine Lampe reicht zur Beleuchtung aus

Dreidimensionale Vorlagen einsetzen

In den Vorlagen, die PhotoDraw 2000 mitliefert, gibt es auch dreidimensionale Objekte, die wir uns nun ansehen wollen.



- 1 Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Vorlagen* die Option Geschäftsgrafik auf.



2 Danach wird der bereits bekannte Vorlagenassistent gestartet.

3 Klicken Sie dort die Rubrik *Symbole* an.

4 Wechseln Sie zum nächsten Schritt des Assistenten, indem Sie auf die *Weiter*-Schaltfläche klicken.

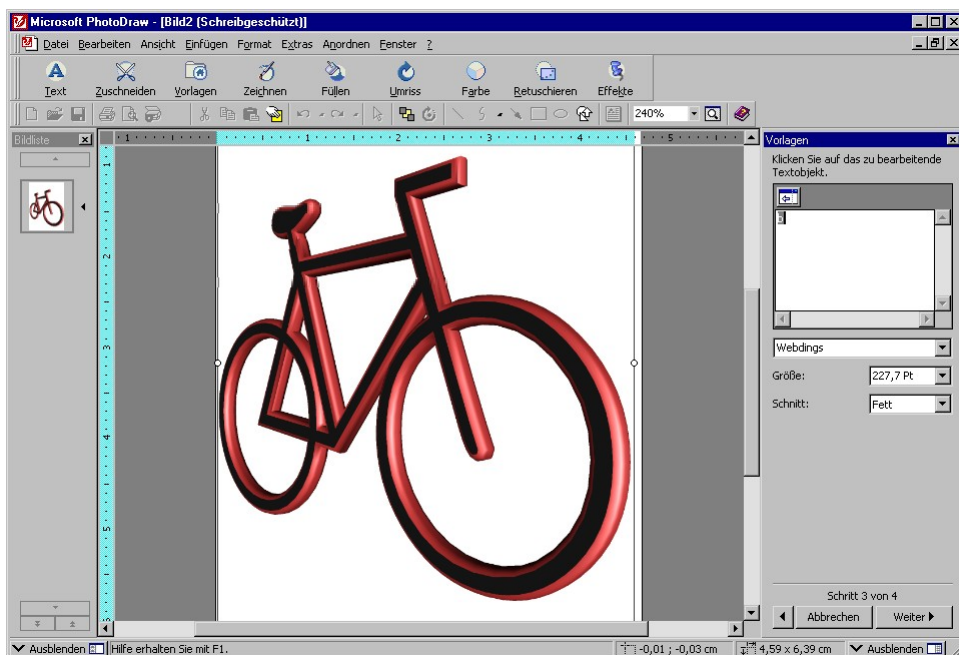
Schade! Keine Zauberei!

Haben Sie sich schon gewundert, wie die vielen hübschen dreidimensionalen Objekte, die Sie als Vorschaubilder beim ersten Assistentenschritt gesehen haben, zustande gekommen sind?

Nun, der folgende Schritt verrät das Geheimnis – dort werden Sie nämlich nach dem neuen Text gefragt – und das, obwohl auf der Arbeitsfläche ein tolles Fahrrad zu sehen ist.

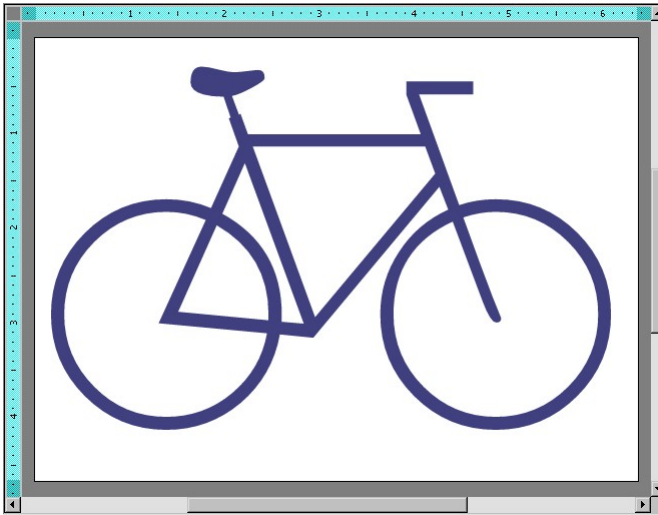
Es gibt nämlich einige Symbolzeichensätze, in denen kleine Bildchen enthalten sind.

Dazu gehört auch die Schrift *Webdings*, die für das folgende Symbol verwendet wurde. Bei dieser Schriftart ist dem Buchstaben „b“ ein Fahrrad-Motiv zugeordnet. Mit „echten“ 3D-Modellen haben die Symbole also nichts zu tun.



Der nächste Schritt des Assistenten

Wenn Sie über die 3D-Bearbeitungsleiste den Effekt entfernen, sehen Sie das eigentliche Motiv – es ist wenig spektakulär.

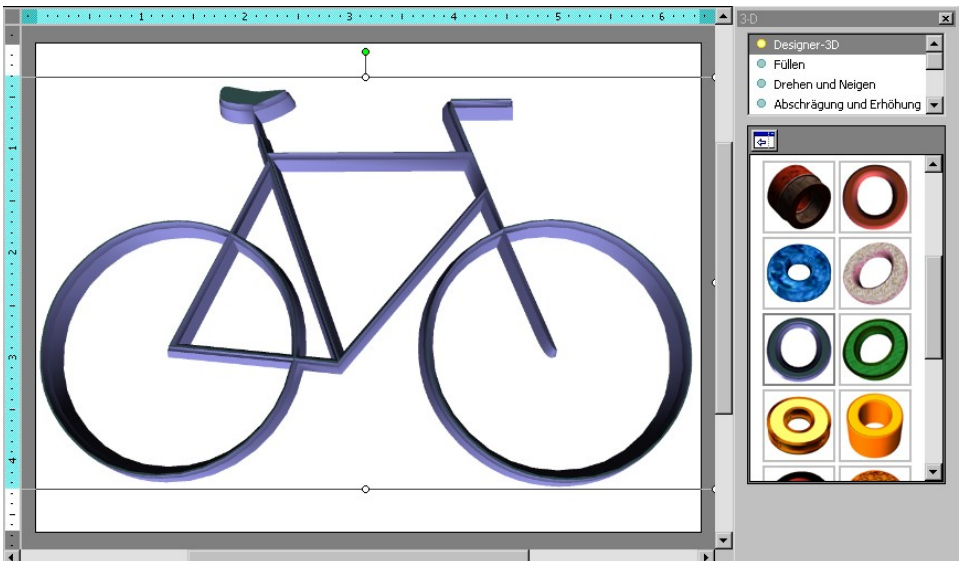


Das Motiv ohne dreidimensionalen Effekt

Verschiedene Varianten ausprobieren

Natürlich können Sie beliebige andere dreidimensionale Effekte an diesem Motiv anwenden – die Verfahrensweise ist dabei die gleiche, wie die bereits in diesem Kapitel beschriebene.

So haben wir für eine weitere Variante nachfolgend die Vorlage *Designer-3D 12* angewendet.



Ein anderer dreidimensionaler Effekt

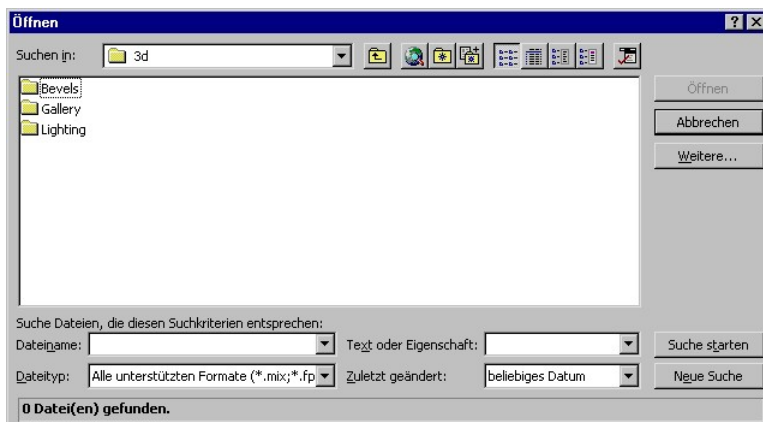
3D-Vorlagen verändern

Sie können die 3D-Effekte, die Sie in der Liste finden, übrigens auch verändern. Die Motive sind im versteckten PhotoDraw 2000-Verzeichnis *Visuals* untergebracht. Falls Sie im folgenden Dialogfeld – das über die Funktion *Datei öffnen* aufgerufen wird – den Ordner nicht sehen, müssen Sie die Windows-Explorer-Optionen ändern. Dies hatten wir bereits im Kapitel 4 beschrieben.



Der versteckte Ordner Visuals

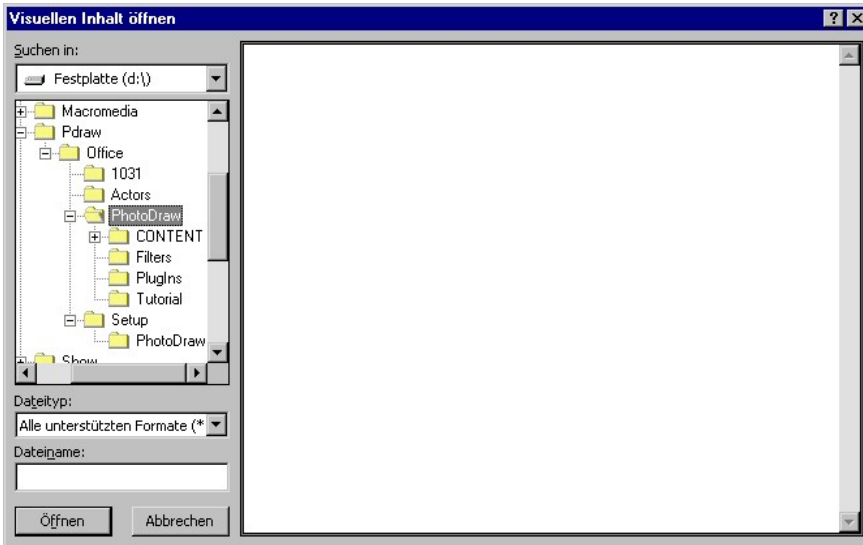
In diesem Ordner finden Sie drei Unterordner, in denen die Vorlagen gespeichert sind. Es gibt jeweils einen Ordner für die Abschrägungseffekte, die Lichteinstellungen und einen für die Gallery.



Die Unterordner der 3D-Effekte

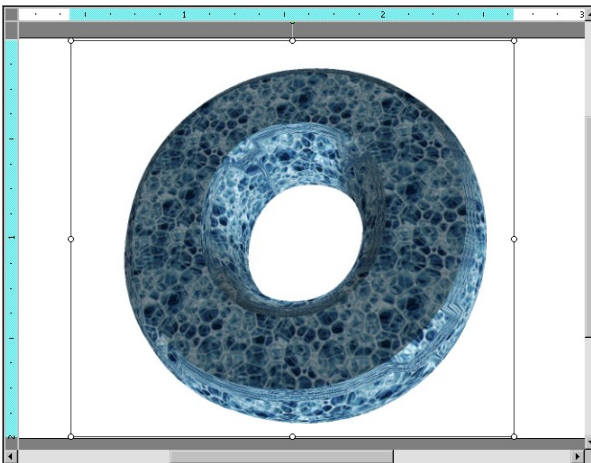
Fehlende Verzeichnisse

Leider wird über die Funktion *Datei/Visuellen Inhalt öffnen* der Ordner *Visual* nicht angezeigt – deshalb können Sie diese Funktion nicht verwenden. Daran ändern auch die richtigen Windows-Explorer-Einstellungen nichts.



Im visuellen Dialogfenster Datei öffnen fehlt das versteckte Verzeichnis

Öffnen Sie die Datei, die Sie verändern wollen – wir haben uns für die Datei *3dg025.Mix* entschieden. Auch wenn es nach dem Öffnen zunächst nicht so aussieht: Es handelt sich bei der Form um einen Buchstaben – ein „o“.

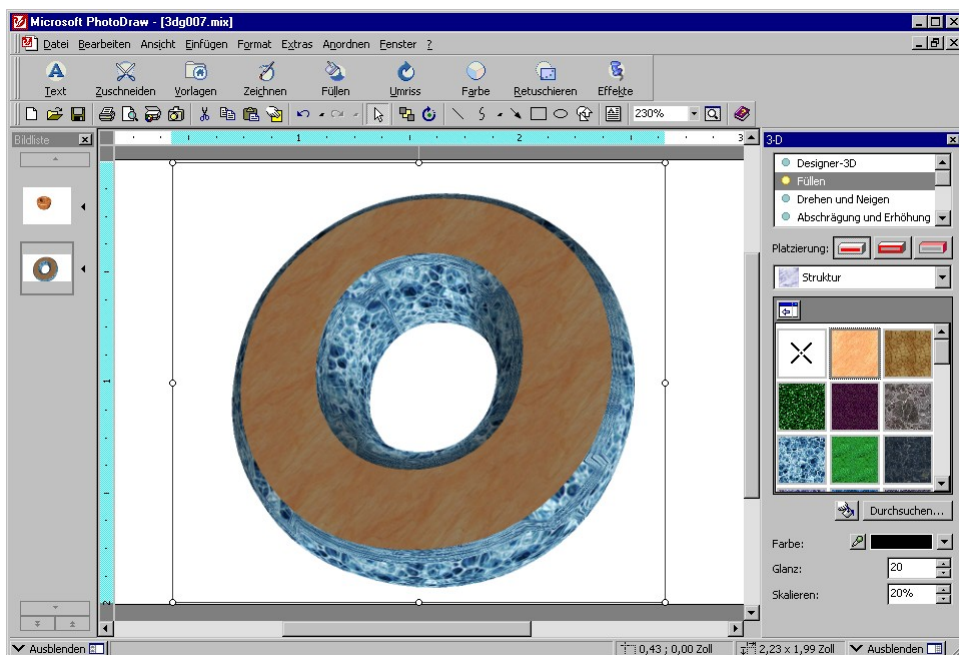


Eine der dreidimensionalen Vorlagen

Ändern Sie die Eigenschaften des Objekts – so wie Sie es im Laufe dieses Kapitels bereits kennengelernt haben.

Wir haben nur eine kleinere Änderung vorgenommen: Die Stirnseite des Objekts wurde mit einer anderen Struktur versehen. Bei dieser Änderung wollen wir es bei diesem Beispiel belassen.

Die verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung in der Bearbeitungsleiste.



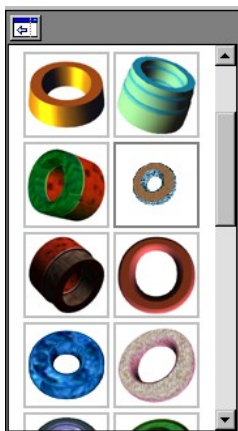
Die veränderte Vorlage

Original erhalten

Wenn Sie die Originaldatei unverändert erhalten wollen, sollten Sie im Windows-Explorer ein Duplikat der Datei herstellen. Legen Sie das Duplikat in einem anderen Verzeichnis ab.

Speichern Sie die Datei ganz normal mit der Funktion *Datei/Speichern*. Sie können diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+[S]** erreichen.

Einsetzen der veränderten Vorlagen



Nach dem nächsten Öffnen der 3D-Bearbeitungsleiste sehen Sie in den Vorschaubildern das geänderte Motiv.

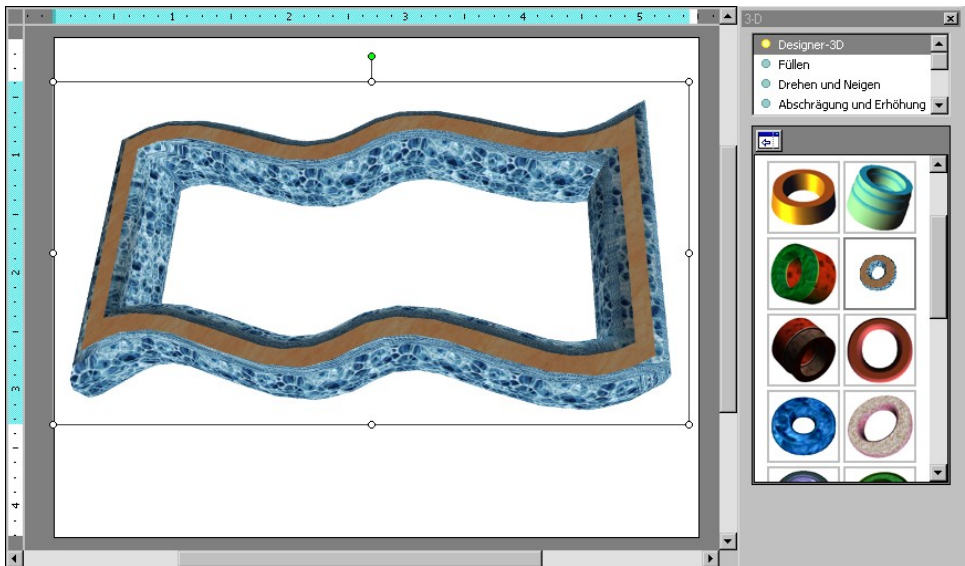
Vorschaubild vergrößern

Falls Ihnen das Vorschaubild zu klein ist, können Sie das Dokument vor dem Speichern über die Bildführungslinien verkleinern.

Heben Sie dazu die Funktion *Ansicht/Bildführungslinien sperren* auf. Ziehen Sie dann die Stege an den Dokumentenecken auf die neue Breite.

Zum Ausprobieren haben wir eine der Standardformen verwendet: Ein Banner. An der Zuweisung des Effekts ändert sich nichts: Klicken Sie auf das Vorschaubild, um den Effekt auf die markierte Form zu übertragen.

Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



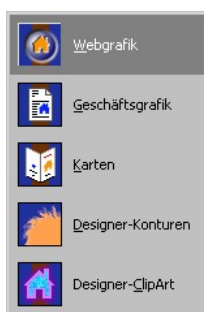
Übertragen eines eigenen 3D-Effekts

Sie können natürlich alle Eigenschaften von Vorlagen verändern – egal, ob es sich dabei um die Füllungen, die Lichter oder die Kameraposition handelt. Wenn Ihnen also eine der Vorlagen nicht perfekt erscheint, verwenden Sie die vorgeschlagenen Schritte, um die Vorlage zu perfektionieren.

8. Renovierung: So kann sich Ihre Homepage wirklich überall sehen lassen

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie Ihre Grafiken für das Web speichern können. Bei Web-Bildern kommt es darauf an, möglichst kleine Dateien zu erzeugen – dafür bietet PhotoDraw 2000 einige Funktionen an.

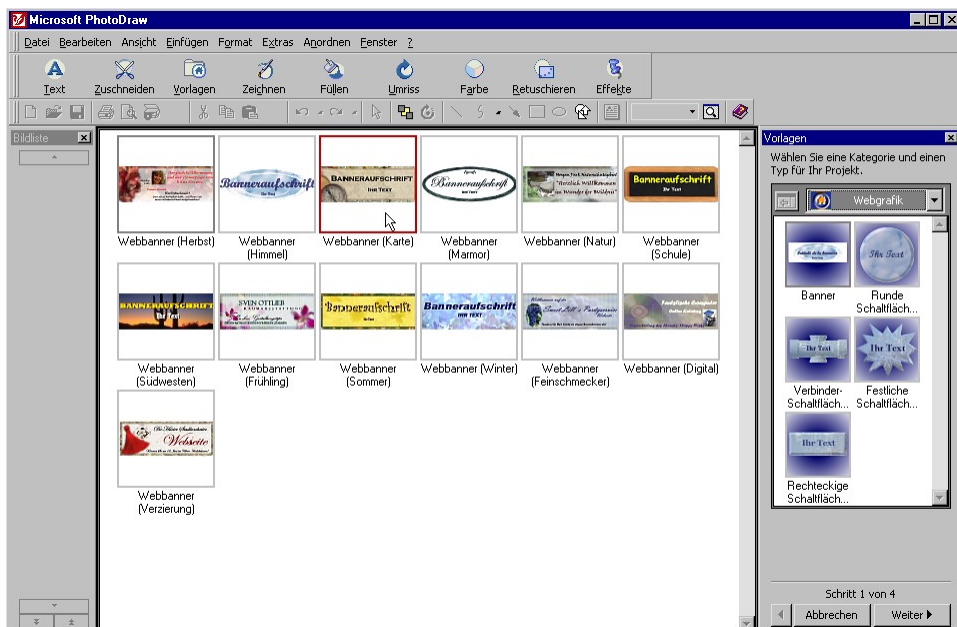
Webelemente gestalten



Im visuellen Menü *Vorlagen* finden Sie eine vielversprechende Option: *Webgrafik*.

Nun könnten Sie vielleicht meinen, daß Sie hier vorbereitete Webseiten finden, die Sie Ihren Bedürfnissen anpassen können – dem ist aber nicht so.

In fünf unterschiedlichen Rubriken finden Sie hier vorgefertigte Elemente, die Sie für Ihre Webseite verwenden können. So gibt es verschiedenartig geformte Schaltflächen oder Banner. Wir wollen einen solchen Banner gestalten – klicken Sie deshalb auf diese Rubrik. Damit öffnen Sie die folgende Vorlagensammlung.



Die Banner-Vorlagen von PhotoDraw 2000

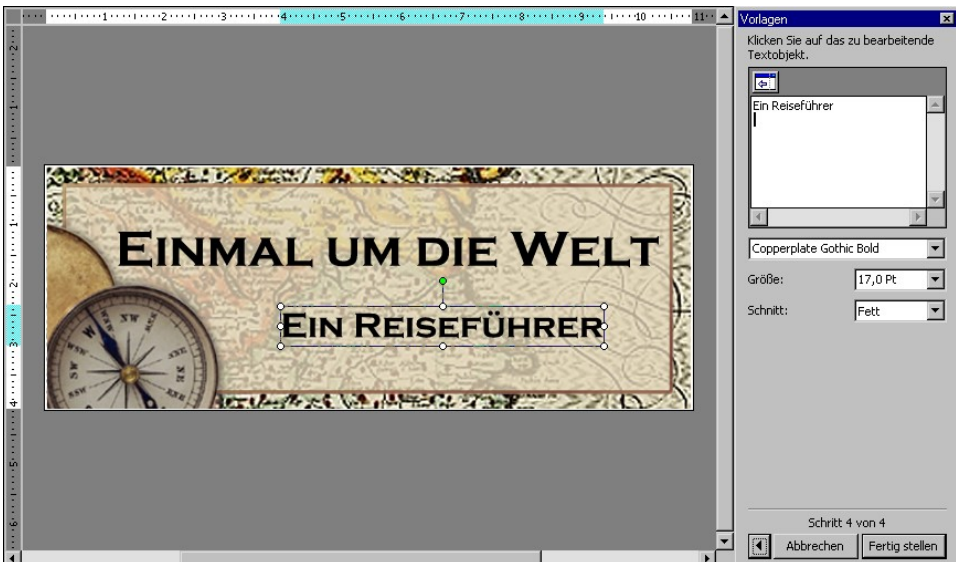
Ein Assistent hilft Ihnen – wie gewohnt – beim Austausch der Elemente. Im ersten Schritt können Sie das Hintergrundbild austauschen, das den größten Teil der Vorlage ausmacht.

Wechseln Sie mit der *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Schritt, den der Assistent anbietet.



Austausch des Hintergrundbilds

Im zweiten Arbeitsschritt werden die Textobjekte aktualisiert – tippen Sie für die beiden Objekte den neuen Text ein. Unseren ersetzten Text sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Der ausgetauschte Text

Speichern im richtigen Dateiformat

Dateien, die Sie im Web verwenden wollen, müssen in einem bestimmten Dateiformat gespeichert werden. Webbrowser können nur Dateien darstellen, die im JPEG- oder GIF-Format vorliegen. Zusätzlich etabliert sich zur Zeit gerade das PNG-Dateiformat. Da dieses

Dateiformat aber noch nicht von allen Browserversionen unterstützt wird, sollten Sie zunächst darauf verzichten.

Alternative Speicheroption

Sie können zum Speichern auch die Funktion *Datei/Speichern unter* verwenden. Dort stehen Ihnen aber weniger bequeme Optionen zur Verfügung.

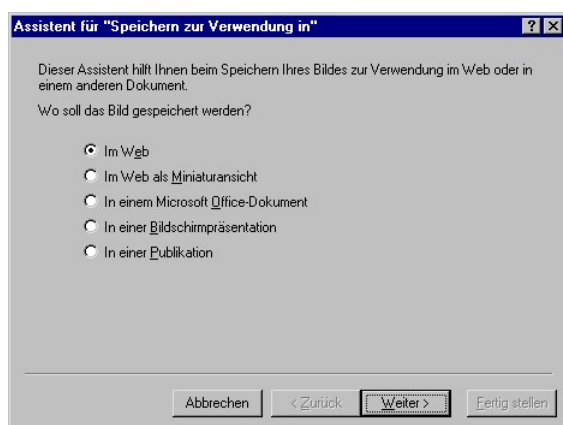
Am leichtesten ist das Speichern in einem dieser Formate, wenn Sie die Funktion *Datei/Speichern zur Verwendung in* benutzen.

Damit öffnen Sie das folgende Assistenten-Dialogfeld. Hier finden Sie verschiedene Anwendungsbereiche, in denen Sie die Datei sichern können.

Speichern von Dateien für das Web

Sehen wir uns nun an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um die Bilder für die Verwendung im Web zu sichern.

- 1** Markieren Sie im folgenden Dialogfeld die Option *Im Web*.
- 2** Klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Weiter*, um zum nächsten Schritt des Assistenten zu wechseln.



Bestimmen des Verwendungszwecks

- 3** Nun müssen Sie einen Moment warten – währenddessen können Sie den hübschen Fortschrittsbalken beobachten. PhotoDraw 2000 optimiert nun nämlich das Bild in verschiedenen Qualitätsstufen.
- 4** Nach dem Einlesen werden die Bildvarianten im nachfolgenden Dialogfeld angezeigt.
- 5** Sie sehen dort fünf verschiedene Qualitätsvarianten – eines im GIF-Format und vier im JPEG-Dateiformat.



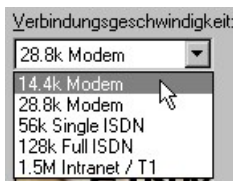
Die verschiedenen Qualitäten

Vom schlechtesten Wert ausgehen

Es ist am besten, wenn Sie vom schlechtesten Wert für die Übertragungsgeschwindigkeit ausgehen – wenn das Bild schneller geladen wird schadet es ja schließlich nichts.

6 Im Listenfeld *Verbindungsgeschwindigkeit* können Sie festlegen, welche Datenübertragungsgeschwindigkeit bei der Berechnung zu Grunde gelegt werden soll. Hier ist es sinnvoll, von der schlechtesten Übertragungsrate auszugehen: *14,4 k Modem*.

7 PhotoDraw 2000 berechnet dann anhand der zu erwartenden Dateigröße, wie lange es dauert, bis der Besucher Ihrer Webseite das betreffende Bild geladen hat.



Einstellen der Übertragungsgeschwindigkeit

Summe aller Bilder

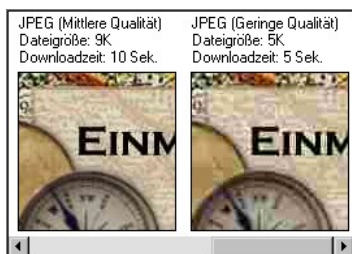
Falls Ihnen die Ladezeiten sehr kurz vorkommen, berücksichtigen Sie, daß auf Ihrer Webseite vermutlich nicht nur ein einziges Bild vorhanden ist. So summieren sich die Ladezeiten der verschiedenen Bilder schnell zu einer sehr langen Ladezeit.

8 Nach dem Umstellen der Übertragungsgeschwindigkeit werden die Werte der *Downloadzeit* aktualisiert.

9 Sie sehen in den Vorschaubildern, daß der Unterschied vom größten zum komprimiertesten Bild beträchtlich ist.

In unserem Beispiel wird das GIF-Bild in 28 Sekunden geladen, das JPEG-Bild mit der geringsten Qualität benötigt dagegen nur 5 Sekunden zum Laden.

10 Neben der Downloadzeit wird für jedes der Bilder auch die Dateigröße in KByte angezeigt.



Anzeige der Downloadzeit

- 11** Klicken Sie die gewünschte Bildqualität an. Wir verwenden hier zunächst die beste JPEG-Qualität. Im letzten Dialogfeld sehen Sie dann die Angaben, mit denen das Bild gespeichert wird.
- 12** Über die *Speichern*-Schaltfläche stellen Sie das Bild fertig.



Angaben über die Optionen zum Speichern

Beurteilung der Bildqualität

Die Bildqualität hängt auch stark vom Motiv ab. Ein stark komprimiertes Bild muß nicht immer schlecht aussehen. Sehen wir uns an, was beim Komprimieren im JPEG-Dateiformat passiert.

Mit Qualitätsverlust speichern

Im Gegensatz zum GIF-Format ist JPEG immer mit einem Qualitätsverlust verbunden. Je stärker Sie die Datei komprimieren, um so stärker fällt die schlechtere Qualität auf.

Nachfolgend sehen Sie links die Option *Beste Qualität*, rechts haben wir die Stufe *Geringe Qualität* verwendet – der Unterschied ist nicht sehr groß.



Zwei unterschiedliche Qualitätsstufen

Die Qualitätsunterschiede werden erst in einer starken Vergrößerung sichtbar. Nachfolgend sehen Sie, daß rechts ein „flockiges“ Aussehen entsteht.

Welche Qualität am besten geeignet ist, hängt im wesentlichen von Ihrer persönlichen Beurteilung ab. Kommt es beim Inhalt Ihrer Webseite auf besondere Bildbrillanz an, sollten Sie die bessere Qualitätsstufe wählen.

Ist der Inhalt des Bilds dagegen nicht so wichtig, können Sie ruhig die schlechtere Qualitätsstufe wählen.



Die beiden zuvor gezeigten Qualitätsstufen in der Vergrößerung

JPEG oder GIF?

Neben den JPEG-Qualitäten finden Sie in der Auflistung auch ein GIF-Bild. Es fällt auf, daß dieses Bild größer ist als die JPEG-Varianten.

Vorteile des GIF-Formats

Neben den Nachteilen hat das GIF-Format natürlich auch Vorteile gegenüber dem JPEG-Dateiformat. So können Sie zum Beispiel transparente Bereiche im Bild verwenden – das ist bei JPEG nicht möglich.

Wenn Sie mit Fotos arbeiten, ist das GIF-Format die schlechtere Variante. Neben der Dateigröße kommt nämlich eine weitere Beschränkung hinzu: Die Bilder können höchstens 256 verschiedene Farben enthalten, was zusätzlich mit einem Qualitätsverlust verbunden ist.

Damit die wenigen verfügbaren Farben nicht so stark auffallen, werden die Farbpunkte „gestreut“. Im Fachjargon nennt man das: Dithering. In der starken Vergrößerung sind die Farbpunkte zu erkennen – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



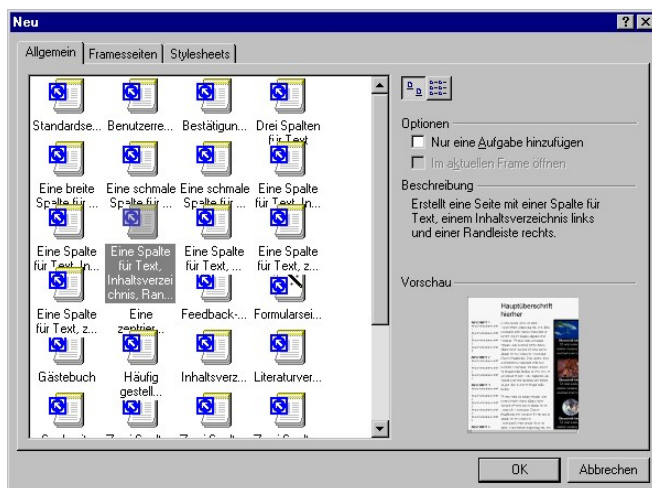
Das Beispielbild im GIF-Format

Verwenden von Bildern auf der eigenen Webseite

Für die Webseiten-Gestaltung bietet PhotoDraw 2000 leider keinerlei weitere Unterstützung – dafür gibt es im Office 2000-Paket ein eigenes Programm: Microsoft Frontpage 2000. Unser fertig gespeichertes Bild wollen wir nun mit Frontpage 2000 in eine Webseite einfügen.

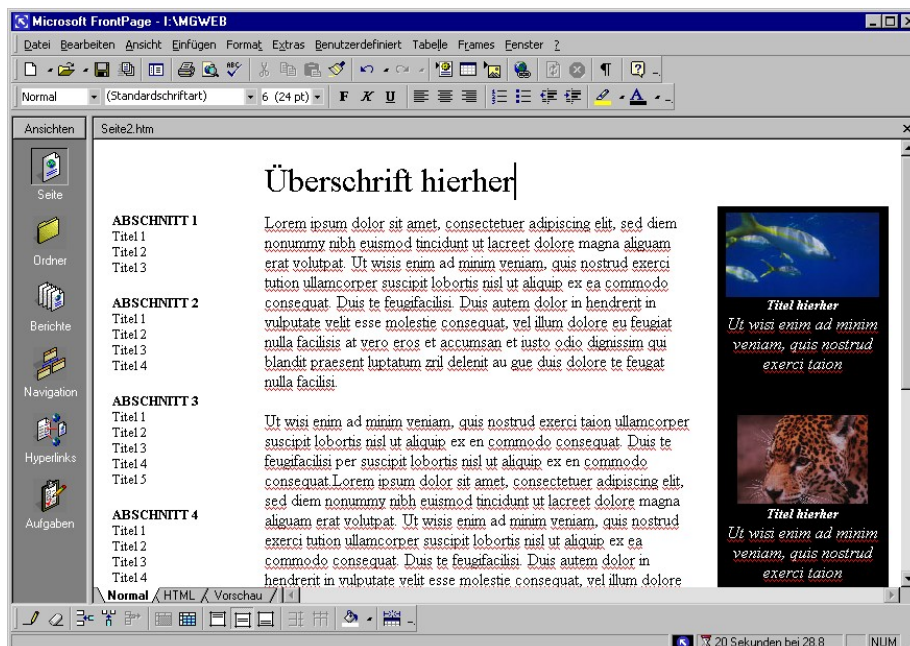
Dabei wollen wir eine der Vorlagen verwenden, die in Frontpage 2000 enthalten sind. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu/Seite* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+[N]** erreichen.

Wählen Sie auf der Registerkarte *Allgemein* die Art der Vorlage aus. Wir haben uns für die Seite mit der Bezeichnung *Eine Spalte für Text, Inhaltsverzeichnis, Rand* entschieden. Klicken Sie doppelt auf diese Vorlage oder verwenden Sie die *OK*-Schaltfläche, zum Öffnen des Dokuments.



Auswahl einer Seiten-Vorlage

Danach erstellt FrontPage 2000 das Dokument. Die Arbeitsoberfläche sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Die geöffnete Vorlage

Um die Vorlage wollen wir uns nicht kümmern. Wir wollen nur das zuvor erstellte Bild in die Vorlage integrieren.

Tabellenfelder sichtbar machen

Das Dokument besteht aus einzelnen Tabellenfeldern. Da die Tabelle keine Umrandung hat, sehen Sie die Begrenzung der Tabellenfelder nicht.

- 1 Um sie sichtbar zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in eines der Tabellenfelder.
- 2 Dann öffnet sich ein Popup-Menü, in dem Sie die Funktion *Tabelleneigenschaften* finden.



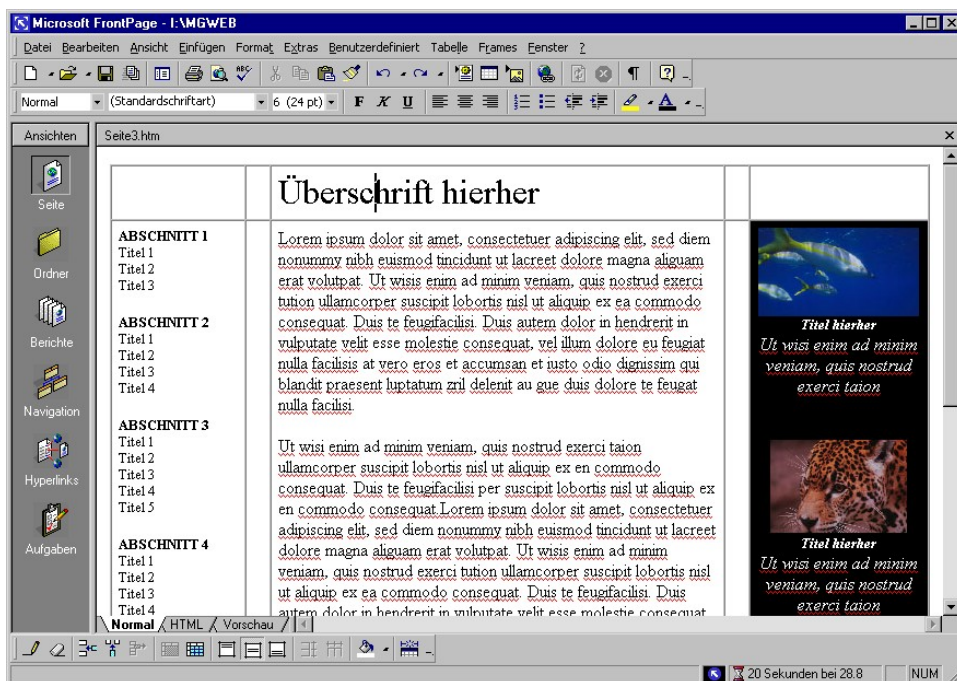
Aufruf der Tabelleneigenschaften

- 3 Im folgenden Dialogfeld können Sie unter anderem die Rahmenstärke verändern. Stellen Sie dort zum Beispiel den Wert 1 ein.



Verändern der Liniendicke

- 4 Danach sind die Tabellenfelder sichtbar. Sie sehen sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Die sichtbaren Tabellenfelder

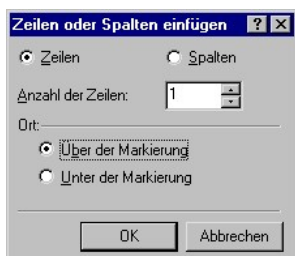
Neue Tabellenfelder einfügen

Das Bild, das wir einfügen wollen, soll in einem neuen Tabellenfeld untergebracht werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Klicken Sie in die Überschrift.

	Überschrift hierher
ABSCHNITT 1 Titel 1 Titel 2	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugifacilisi Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zril delenit au que duis dolore te feugiat nulla facilisi.

- 2 Rufen Sie die Funktion *Tabelle/Einfügen/Zellen oder Spalten* aus dem Menü auf. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.
- 3 Markieren Sie die Option *Zeilen*. Unter *Anzahl der Zeilen* sollte der Wert 1 eingegeben werden. Achten Sie darauf, daß außerdem die Option *Über der Markierung* aktiviert ist.



- 4** Im nächsten Bild sehen Sie, daß über der ersten Zeile nun eine weitere Zeile in die Tabelle eingefügt wurde.

Seite3.htm				
		Überschrift hierher		
ABSCHNITT 1 Titel 1 Titel 2 Titel 3		Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci		

Die neu eingefügte Zeile

Zellen zusammenfassen

Sie sahen im vorherigen Bild, daß die Tabelle aus fünf Spalten besteht. Deshalb gibt es in der neu eingefügten Zeile natürlich auch fünf neue Tabellenzellen. Wir benötigen für das Bild aber nur eine Zelle.

- 1** Klicken Sie links neben die neue Zeile. Sie sollten dann den folgenden Mauszeiger sehen.

Seite3.htm				
→				
			Über	
ABSCHNITT 1 Titel 1 Titel 2		Lorem ips nonummy		

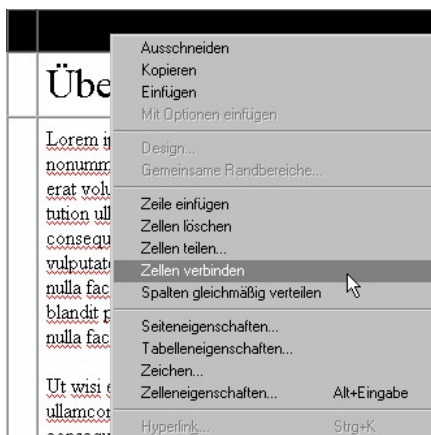
Markieren der neuen Zeile

- 2** Nach dem Anklicken wird die gesamte Zeile markiert – so, wie Sie es nachfolgend sehen.

		Überschrift hierher		
ABSCHNITT 1 Titel 1 Titel 2 Titel 3		Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci		

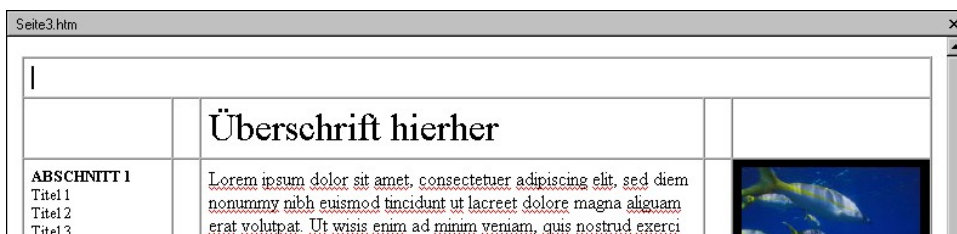
Markieren der neuen Zeile

- 3** Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die markierte Zeile, um das folgende Popup-Menü zu öffnen.
- 4** Dort finden Sie die Funktion *Zellen verbinden*, die wir für unsere Aufgabenstellung benötigen.



Verbinden der Zellen

- 5** Nach dem Aufruf der Funktion sehen Sie, daß es nun nur noch ein einziges Tabellenfeld in der ersten Zeile gibt.

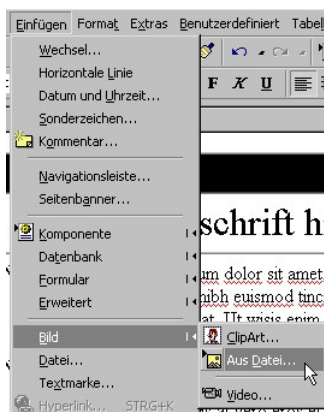


Die zusammengefaßten Zellen

Bilder auf der Webseite einfügen

Nun sind die Vorbereitungen getroffen, um das Bild in die Tabelle einzufügen. Zum Einfügen müssen Sie die folgenden Arbeitsschritte nachvollziehen.

- 1** Achten Sie darauf, daß die Einfügemarke im neuen Tabellenfeld plaziert ist – Sie sahen das in der vorherigen Abbildung.

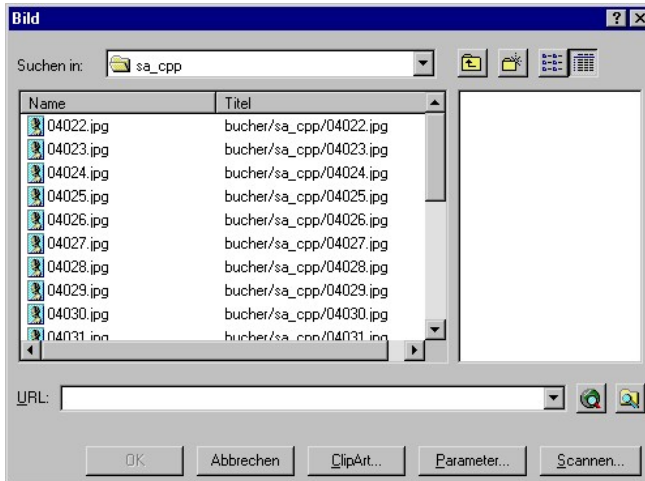


- 2** Rufen Sie die Menüfunktion *Einfügen/Bild/Aus Datei* auf.

- 3** Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier können Sie das einzufügende Bild auswählen.

Alternativer Aufruf

Alternativ zur Menüfunktion können Sie auch die Schaltfläche in der Standardsymboleiste verwenden.



Einfügen von Bildern

Dateien in Webs sammeln

Um alle Dateien, die zu einer Webseite gehören übersichtlich zusammenzustellen, werden sogenannte Webs erstellt. Darin können Sie Ordner und Dateien speichern. Für die Gestaltung einzelner Seiten ist diese Option jedoch nicht notwendig.

4 Da unser Bild eine Einzeldatei ist, ist sie nicht im Web enthalten. Deshalb müssen Sie die *Durchsuchen*-Schaltfläche anklicken, die Sie rechts außen neben dem Eingabefeld URL finden.

5 Damit öffnen Sie das bekannte Dialogfeld *Datei wählen*. Wählen Sie hier die Datei aus, die Sie in PhotoDraw 2000 gesichert haben.



Auswahl der Datei

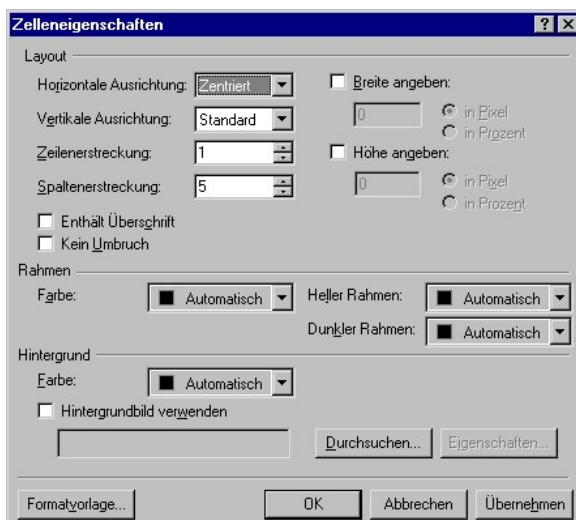
6 Nach der Auswahl wird das betreffende Bild in der Originalgröße in das Tabellenfeld eingefügt. Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



Das eingefügte Bild

Das Bild ist nach dem Einfügen auf der linken Seite der Zelle angeordnet. Um das zu Ändern klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Zellenfeld.

Wählen Sie aus dem Popup-Menü die Option *Zelleneigenschaften* aus. Im folgenden Dialogfeld können Sie unter der Option *Horizontale Ausrichtung* einstellen, wie der Inhalt der Zelle angeordnet werden soll – stellen Sie hier in dem Listenfeld die Option *Zentriert* ein. Auf die Angabe der vertikalen Zellenausrichtung können wir in unserem Beispiel verzichten.



Ändern der Zelleneigenschaften

Das mittig ausgerichtete Bild sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung – diese Anordnung ist bei unserer Seite besser geeignet als die Anordnung am linken Rand der Zelle.



Das zentrierte Bild

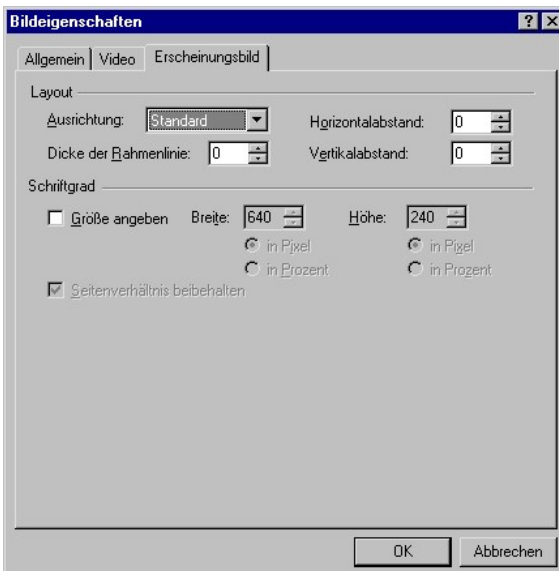
Wenn Sie die Bildeigenschaften verändern wollen – zum Beispiel die Bildgröße – können Sie das Bild mit der rechten Maustaste anklicken und aus dem Popup-Menü die Funktion *Bildeigenschaften* aufrufen. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Alt]+[Return]** verwenden.

Platzverschwendung

Es ist besser, wenn Sie die Bildgröße in PhotoDraw 2000 über die Funktion *Datei/Bild-Setup* ändern. Durch das kleinere Bild wird auch die Dateigröße kleiner – dies ist bei der Verkleinerung in Frontpage 2000 nicht der Fall.

Im folgenden Dialogfeld müssen Sie das Optionsfeld *Größe angeben* auf der Registerkarte *Erscheinungsbild* aktivieren.

Dann können Sie die neue Größe in den beiden Feldern daneben wahlweise in Pixeln oder in Prozent angeben.



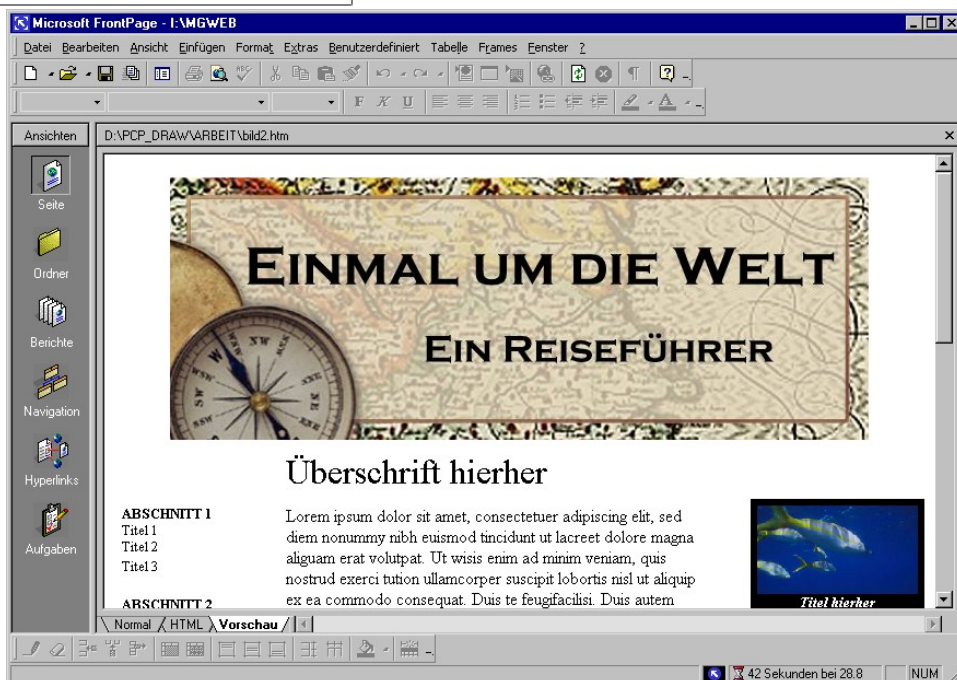
Ändern der Bildgröße

Tauschen Sie nun noch die Textblöcke aus und setzen Sie dort Ihren eigenen Text ein. Wenn Sie keine Tabellenränder verwenden wollen, können Sie die entsprechende Option wieder deaktivieren, indem Sie die Rahmenstärke, die wir zu Beginn des Workshops auf den Wert 1 gestellt hatten, wieder auf 0 einstellen.

Differenzen

Um ganz sicher zu gehen, können Sie die gespeicherte Webseite auch mit einem Webbrowser – zum Beispiel dem Internet Explorer oder dem Netscape Navigator – betrachten.

Abschließend können Sie die Datei über *Datei/Speichern unter* sichern. Wenn Sie kontrollieren wollen, wie die fertige Webseite im Webbrowser aussieht, können Sie auf den Reiter *Vorschau* links unter der Arbeitsfläche klicken. Dann sehen Sie im Arbeitsbereich das fertige Dokument.



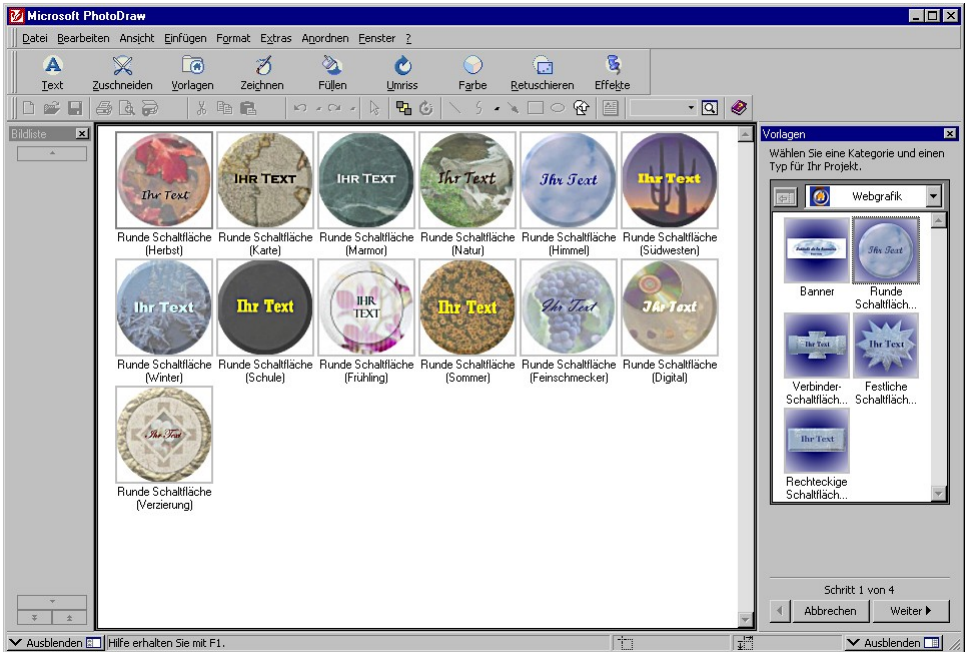
Die Webvorschau

Bei diesen Anpassungen wollen wir es belassen. Wir wollen Ihnen nun noch die anderen Möglichkeiten von PhotoDraw 2000 beim Speichern von Bildern für das Web zeigen. Sie können Frontpage daher nun verlassen.

Transparente Bilder für das Web verwenden

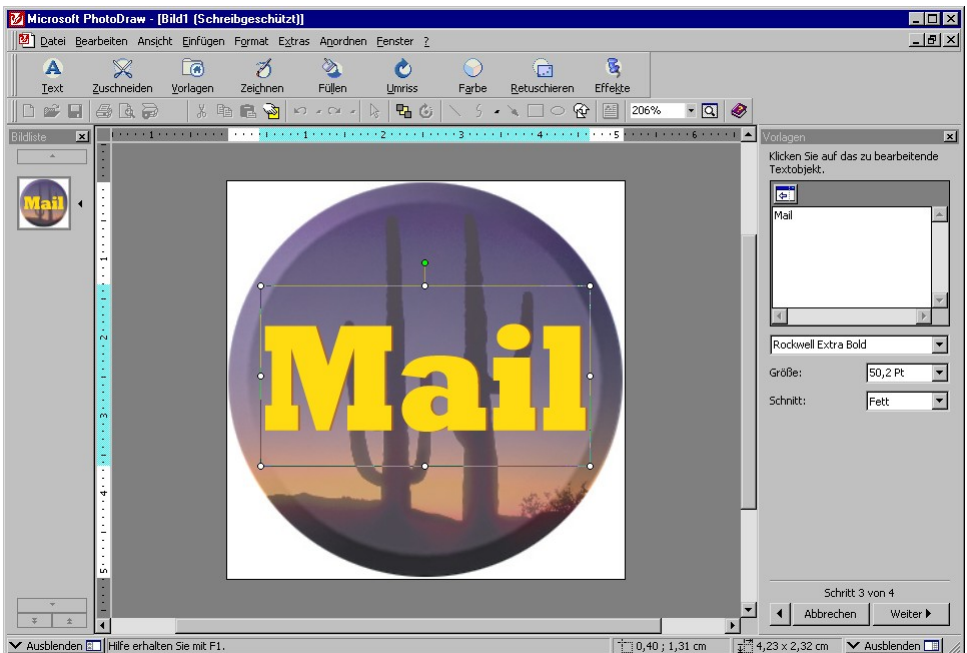
Unser erstes Bild war ein einfaches, rechteckiges Bild – bei der nächsten Aufgabe wollen wir einen Schritt weitergehen. PhotoDraw 2000 bietet nämlich interessante Möglichkeiten, um die Transparenzfunktion des GIF-Dateiformats zu nutzen.

Dabei wollen wir wieder auf eine der Vorlagen zurückgreifen, die von PhotoDraw 2000 angeboten werden. Rufen Sie dazu über das visuelle Menü *Vorlagen* die Kategorie *Webgrafik* auf. Wählen Sie dort die Rubrik *Runde Schaltflächen* aus. Sie sehen die verfügbaren Vorlagen im nächsten Bild:



Die runden Schaltflächen der PhotoDraw 2000-Vorlagensammlung

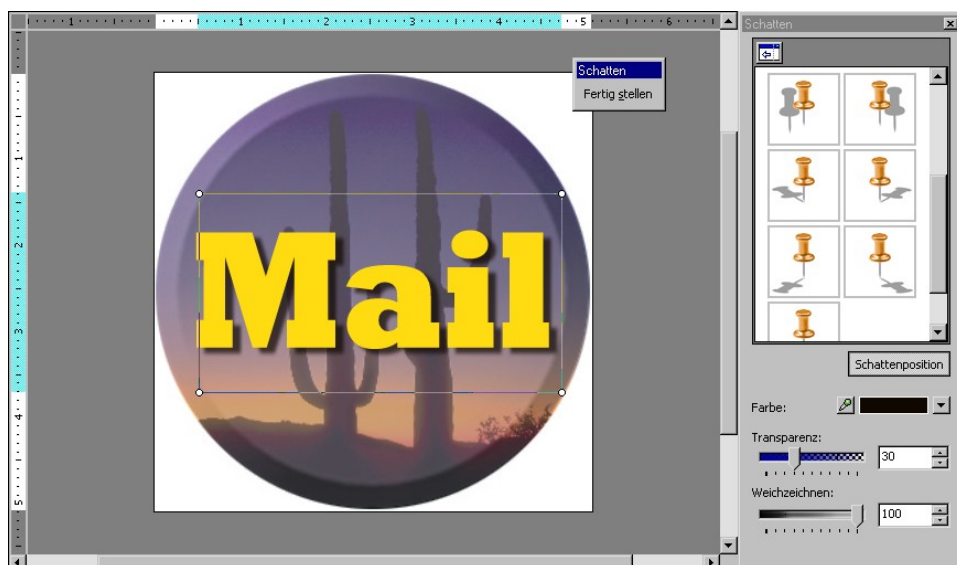
Wir haben uns die Vorlage *Runde Schaltfläche (Südwesten)* ausgesucht. Bei dieser Vorlage wird ein Foto als Untergrund für die plastische Schaltfläche verwendet – das sieht sehr elegant aus. Tippen Sie im Text-Assistentenfenster einen neuen Text ein und skalieren Sie den Text auf die passende Größe – die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



Ändern des Texts im Assistentenfenster

Das Motiv ist mit einem sehr schmalen, scharfkantigen Schatten versehen, der eine bräunliche Farbe hat. Das können Sie feststellen, wenn Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Schatten* aufrufen – dort werden die verwendeten Werte angezeigt.

Da dieser Schatten nicht sonderlich elegant aussieht, verändern wir die Werte, wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen. Wir haben den Schatten dort Schwarz eingestellt und ihn weichgezeichnet. Außerdem haben wir die Schattenposition verändert – wir haben den Schatten vom Objekt abgerückt.

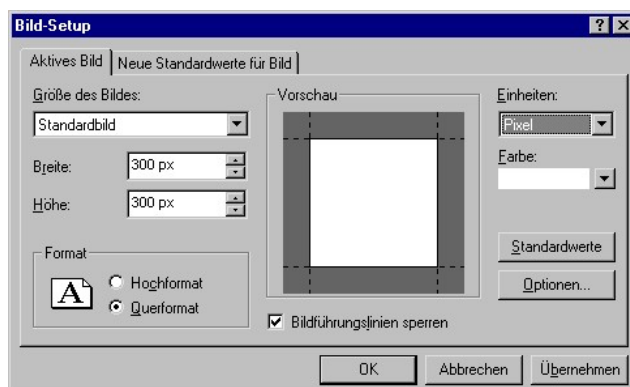


Die neuen Schattenwerte

Die Bildgröße verändern

Die Webelemente der PhotoDraw 2000-Vorlagen sind recht groß, was für das Web nicht gut ist. Erstens werden Sie wohl kaum Schaltflächen verwenden, die 300 Pixel groß sind und zweitens entstehen dadurch sehr große Dateien. Deshalb soll die Bildgröße nun angepaßt werden

Rufen Sie zum Ändern die Funktion *Datei/Bild-Setup* auf.



Ändern der Bildgröße

Stellen Sie die *Einheiten* auf Pixel um – damit haben Sie bei Webgrafiken den besten Überblick über die Bildgröße. Bildschirmgrafiken werden nämlich in Pixeln gemessen. Zentimeter-Maße spielen hier keine Rolle – anders als bei Druckerzeugnissen.

Stellen Sie die Maße für die Höhe und die Breite jeweils auf 100 Pixel ein. Das sollte für eine Schaltfläche völlig ausreichen.



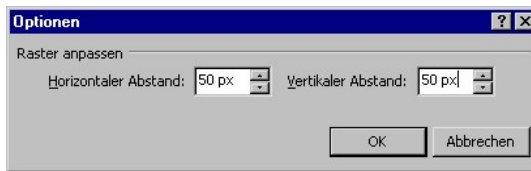
Ändern der Bildmaße

Bildkante erreichen

Wenn Sie sicher sein wollen, daß an allen vier Ecken ein Rasterpunkt ist, müssen Sie für die Rasterweite einen Wert eingeben, dessen Vielfaches das Seitenmaß ergibt.

Klicken Sie dann auf die *Optionen*-Schaltfläche. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier werden die Abstände für das Raster verändert.

Geben Sie einen Wert ein, der zum Dokumentenmaß paßt – also in unserem Fall zum Beispiel 50 Pixel.



Anpassen des Rasters

Damit Sie das Raster auch verwenden können, müssen Sie darauf achten, daß die Option *Ansicht/Am Raster ausrichten* aktiviert ist.

Objekte an das Dokumentenmaß anpassen



Nachdem das Dokumentenmaß verändert wurde, müssen auch die Objekte des Dokuments skaliert werden – das geschieht nämlich nicht automatisch. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen.

- 1** Wenn Sie die Bildliste aufklappen, sehen Sie, daß die Schaltflächen-Vorlage aus drei Objekten besteht: Dem Text, dem Untergrundfoto und einem stark transparenten Objekt, durch das die plastische Darstellung erreicht wird.
- 2** Markieren Sie all diese Objekte. Klicken Sie dazu einfach mit gedrückter Umschalt-Taste auf alle Objekte in der Bildliste.
- 3** Im Bild sind die Objekte schwerer auszuwählen, da zwei Objekte direkt übereinander liegen.

Die ausgewählten Objekte sehen Sie im nächsten Bild.

Dort sehen Sie auch, daß die Objekte viel zu groß für das neue Dokumentenmaß sind.



Die markierten Objekte

- 4** Gruppieren Sie die Objekte mit der Tastenkombination **(Strg)+[G]**.
- 5** Skalieren Sie das gruppierte Objekt bis zur Kante des Dokuments. Da die Rasterpunkte passend eingestellt wurden, ist es leicht genau die Dokumentenkante zu treffen, da dort ja Rasterpunkte sind.
- 6** Da anschließend die Objekte sehr klein sind, sollten Sie die Darstellungsgröße nun vergrößern.
- 7** Wenn Sie die Arbeitsfläche vollständig ausfüllen wollen, verwenden Sie im Zoom-Listenfeld der Standardsymbolleiste die Option *Bildbereich anpassen*. Danach wird die Darstellungsgröße so weit verändert, daß das Dokument die Arbeitsfläche ausfüllt.

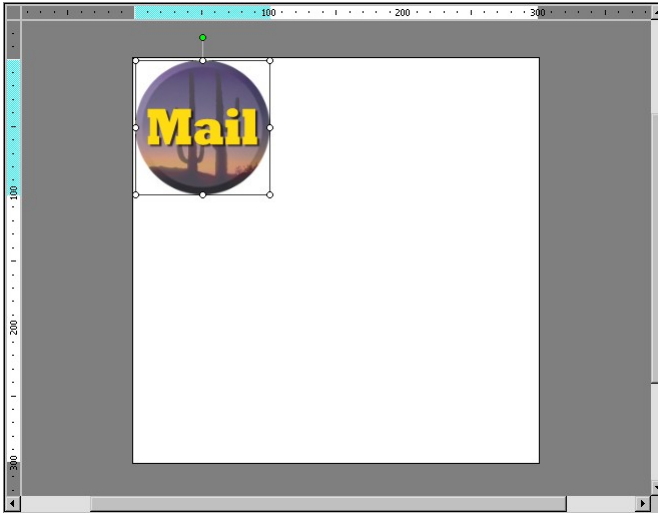


Das Objekt ist an die Dokumentgröße angepaßt

Seitengröße an das Objekt anpassen

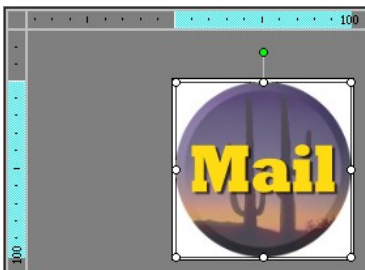
Es gibt noch eine andere Möglichkeit, die Dokumentgröße zu verändern – diese wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

- 1 Gruppieren Sie auch in diesem Fall zunächst alle Objekte des Dokuments.
- 2 Skalieren Sie die Objekte auf das gewünschte neue Maß. Dabei können Sie sich an den Maßen des Lineals orientieren. Danach ist das Dokument viel zu groß für die Objekte – Sie sehen das im folgenden Bild.



Skalieren aller Objekte

- 3 Nun wollen wir die weißen Teile des Bilds „abschneiden“. Klar, daß dies auch über die Funktion *Datei/Bild-Setup* zu erreichen wäre – das ist aber viel zu aufwendig. Die *Ausschneiden*-Funktion könnten Sie ebenfalls verwenden – aber auch diese Funktion ist viel zu umständlich.
- 4 Viel einfacher ist es, wenn Sie die Funktion *Ansicht/Bildbereich an Auswahl anpassen* aufrufen. Dann erledigt PhotoDraw 2000 die Aufgabe nämlich allein. Damit wird das Dokument auf die Größe des aktuell markierten Objekts angepaßt.
- 5 Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild.



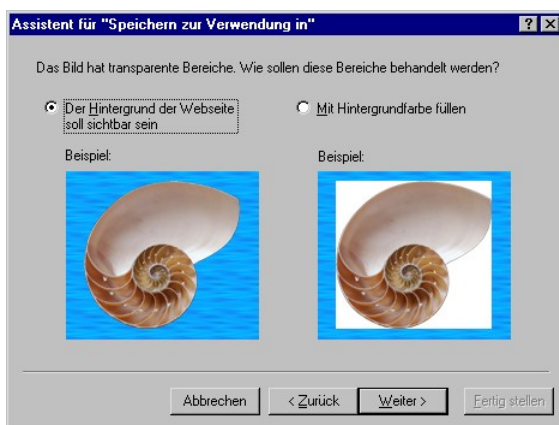
Die weißen Bildränder sind entfernt

Bilder mit transparenten Bereichen speichern

Wenn Sie bei diesem Dokument die Funktion *Datei/Speichern zur Verwendung in* aufrufen und die Option *Im Web* markieren, erscheint ein neues Dialogfeld, in dem Sie wählen können, wie PhotoDraw 2000 mit den transparenten Bereichen verfahren soll.

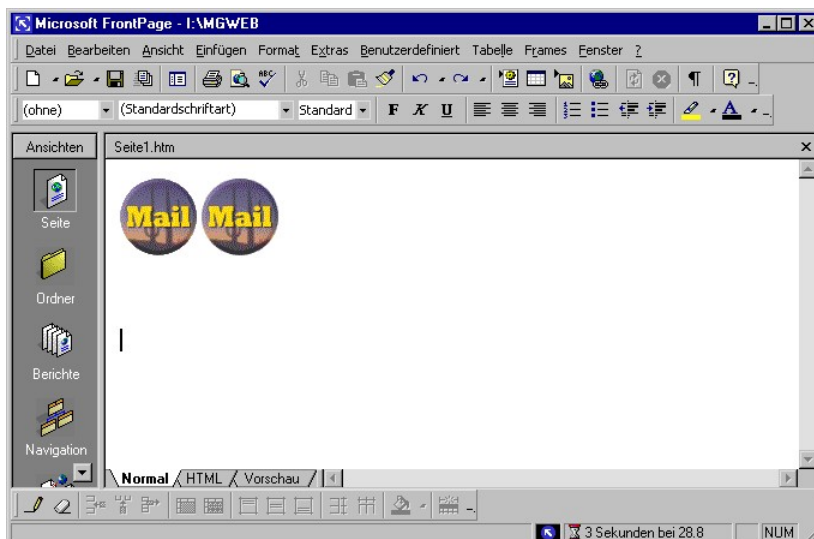
Innerhalb unseres Dokuments sind nämlich transparente Bereiche. Die weiße Fläche außerhalb der runden Schaltfläche ist transparent.

Beim Speichern im GIF-Format ist es möglich, daß dieser transparente Bereich gespeichert wird. Markieren Sie dafür die linke Option.



Verwenden des transparenten Bereichs

Die weiteren Optionen der folgenden Dialogfelder wollen wir beim ersten Versuch noch nicht verwenden. Zunächst sollen erst einmal die Unterschiede der Transparenzfunktion ausprobiert werden. Dazu haben wir in einem leeren Frontpage-Dokument die beiden Varianten platziert. Zwischen beiden ist kein Unterschied zu erkennen.



Die beiden Varianten in Frontpage

Bilder auseinanderrücken

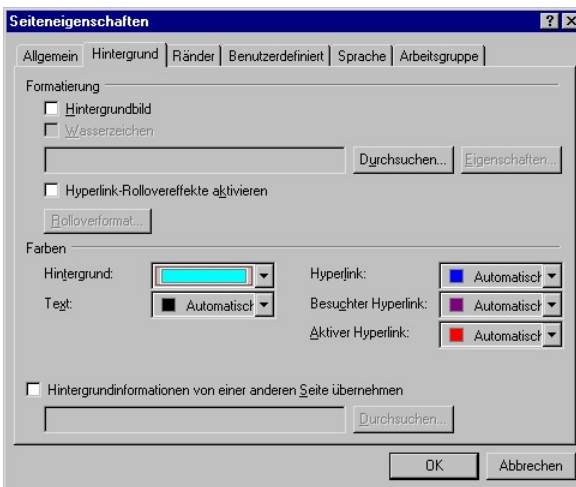
Da die beiden Bilder nach dem Import direkt aneinander gesetzt werden, haben wir ein Leerzeichen dazwischen eingefügt.

Farbige Hintergründe verwenden

Der Unterschied zwischen den beiden Bildern ist nicht erkennbar, weil der Untergrund weiß ist – genauso wie der Untergrund der PhotoDraw 2000-Dokuments.

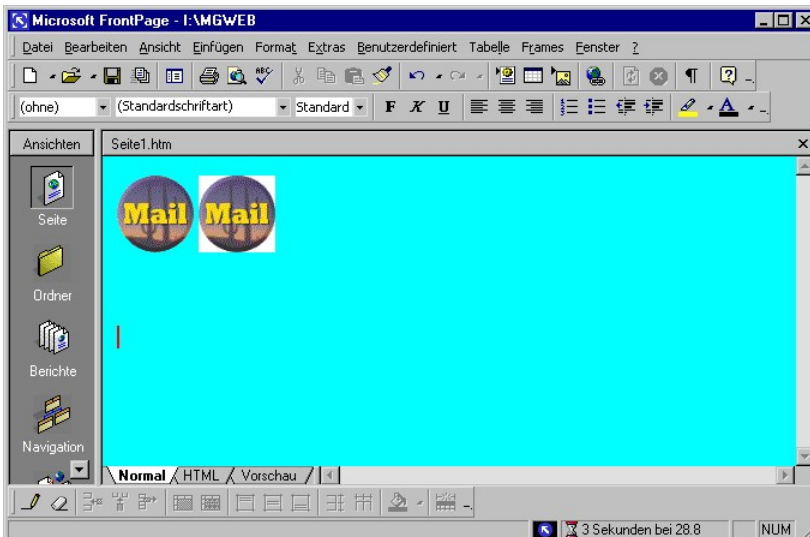
Der Hintergrund der Webseite kann beliebige Farben haben. Klicken Sie dazu auf der Seite mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem Popup-Menü die Funktion *Seiteneigenschaften*.

Wechseln Sie im folgenden Dialogfeld zur Registerkarte *Hintergrund*. Dort können Sie im Optionsfeld *Farben* eine Hintergrundfarbe auswählen. Das Auswahlfeld wird über den Pfeil neben dem Farbfeld geöffnet – die Bedienung entspricht der von PhotoDraw 2000. Wir haben für unsere Seite Hellblau ausgewählt.



Einstellen einer neuen Hintergrundfarbe

Nun unterscheiden sich die beiden Bilder voneinander.



Die neue Hintergrundfarbe

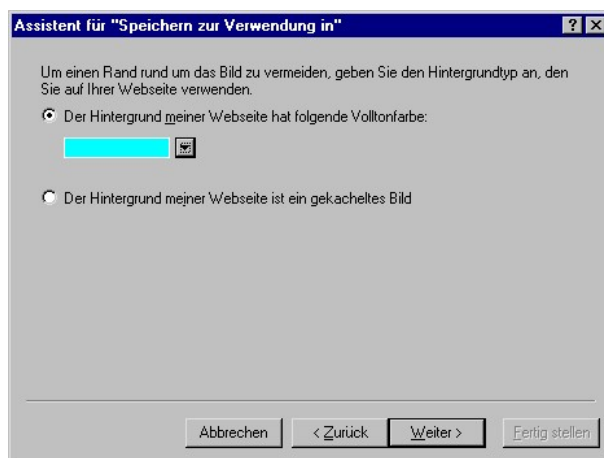
Transparenz nur bei GIF

Die Transparenz-Funktion wird nur vom GIF-Dateiformat unterstützt, deshalb haben Sie beim Speichern auch nicht mehr die Auswahlmöglichkeit verschiedener JPEG-Qualitäten.

Beim linken Bild ist um die Schaltfläche herum der farbige Untergrund zu sehen – beim rechten Bild ist statt dessen ein weißes Feld. Beim linken Bild ist das Umfeld also transparent.

Sehen wir uns nun die Optionen des nächsten Dialogfelds an – die wir beim letzten Mal ausgespart hatten. Im zweiten Schritt des Assistenten wird abgefragt, wie der Hintergrund der Webseite beschaffen ist.

Wenn Sie eine Volltonfarbe verwendet haben, sollten Sie denselben Farbton hier in der oberen Option einstellen.



Festlegen der verwendeten Hintergrundfarbe

Im abschließenden Dialogfeld werden die Optionen angezeigt, mit denen das Bild gesichert wird.

Farbwerte notieren

Wenn Sie ganz sicher gehen wollen, daß der Hintergrund der Webseite dieselbe Farbe erhält die Sie angegeben haben, sollten Sie sich hier die Farbwerte notieren. Stellen Sie dann in Frontpage dieselben Werte ein.

Die Zahlen zeigen die Werte getrennt für die Farben Rot, Grün und Blau.



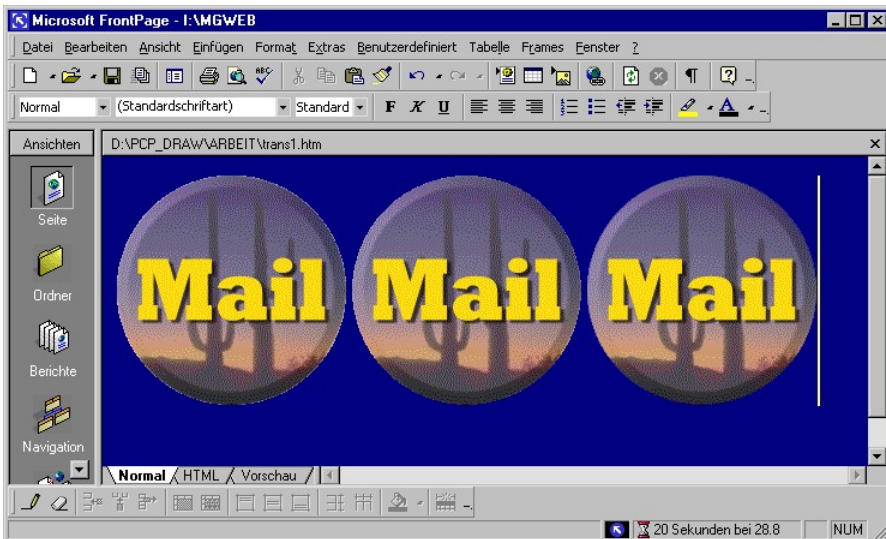
Informationen über die Speicheroptionen

Da die Unterschiede nur schwer zu erkennen sind, haben wir wieder die vergrößerte Ausgangsfassung verwendet.

Nachfolgend sehen Sie die unterschiedlichen Varianten. Links haben wir eine weiße Hintergrundfarbe im Speichern-Assistenten angegeben, obwohl auf der Webseite ein dunkles Blau verwendet wurde. Dabei ergibt sich ein sehr häßlicher, weißer Rand.

Beim mittleren Bild haben wir die Option *Der Hintergrund meiner Webseite ist ein gekacheltes Bild* aktiviert. Diese Option wird normalerweise verwendet, wenn Sie Ihre Webseite mit einem Hintergrundbild versehen – zum Beispiel einer Struktur. Bei dieser Variante ist der weiße Saum deutlich besser.

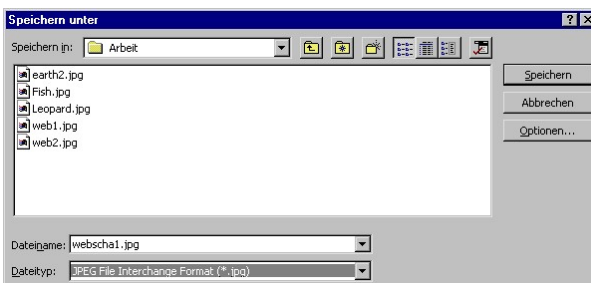
Optimal ist dagegen die letzte Variante. Hier haben wir beim *Speichern*-Assistenten dieselbe dunkelblaue Farbe eingestellt, die auch für den Hintergrund der Webseite verwendet wurde. In diesem Fall ist der Rand sehr sauber.



Ein sauberer Rand für das Bild

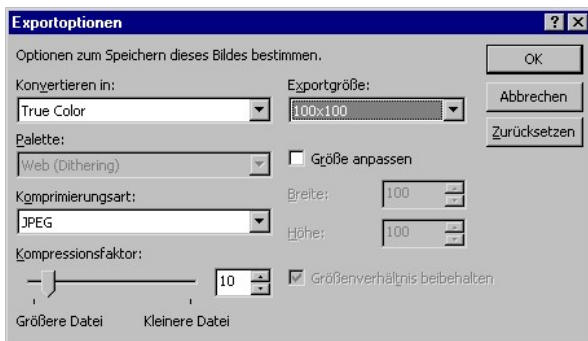
Normale Speicheroptionen

Der Speichern-Assistent erlaubt ein bequemes festlegen aller Optionen, die beim Speichern wichtig sind. Sie können aber auch auf den Assistenten verzichten, und die Option *Datei/Speichern unter* aufrufen.



Die normale Speichern-Option

Stellen Sie in diesem Dialogfeld im Listenfeld *Dateityp* das Dateiformat ein, in dem Sie das Bild speichern wollen – zum Beispiel das JPEG-Format. Rufen Sie dann die *Optionen*-Schaltfläche auf. Beim JPEG-Dateiformat haben Sie dann die folgenden Optionen zur Verfügung:

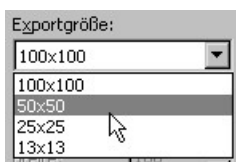


Optionen beim Speichern von Bildern

Bildgröße beim Speichern ändern

Innerhalb der Optionen gibt es einige interessante Punkte – so können Sie zum Beispiel die Dokumentengröße beim Speichern verändern.

- Wir hatten Ihnen ja bereits vorgestellt, wie Sie die Größe des Dokuments verändern können. Im Listenfeld *Exportgröße* finden Sie einige Verkleinerungsstufen:



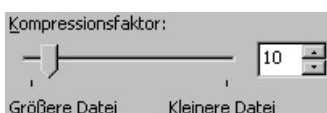
Die Verkleinerungsstufen

- Beim Speichern können Sie das Bild über das Listenfeld nur verkleinern – um es zu vergrößern, müssen Sie die Option *Grösse anpassen* aktivieren. Danach können Sie das neue Maß in den Eingabefeldern einstellen.
- Wählen Sie die Verkleinerungsstufe aus, in der Sie das Bild speichern wollen.

Die Komprimierungsstärke einstellen

Beim Speichern-Assistenten gab es einige unterschiedliche JPEG-Qualitäten, zwischen denen Sie auswählen konnten.

- Bei den *Speichern unter*-Optionen können Sie den Komprimierungsfaktor ganz gezielt in Prozentwerten einstellen.



Ändern des Komprimierungsfaktors

- 2** Ziehen Sie dazu entweder den Schieberegler oder tippen Sie den Wert in das Eingabefeld ein.
- 3** Je höher der eingegebene Wert ist, um so stärker wird das Bild komprimiert – deshalb wird die Datei kleiner. Damit verschlechtert sich allerdings gleichzeitig die Bildqualität.

Ohne Vorschau schwierig

Da es bei dieser Funktion keine Vorschau gibt, ist das Herausfinden des richtigen Werts schwierig – hier sind mehrere Versuche notwendig, bis das optimale Ergebnis gefunden ist.

- 4** Bei niedrigen Werten ist die Bildqualität gut – dafür ist die Datei größer. So müssen Sie den richtigen Kompromiß zwischen der Bildqualität und der Dateigröße finden.

Jedem Format seine Optionen

Wenn Sie andere Dateiformate zum Speichern verwenden, sind unter Umständen etwas andere Optionen im Dialogfeld verfügbar. So können Sie zum Beispiel beim GIF-Format die Art des Ditherings einstellen.



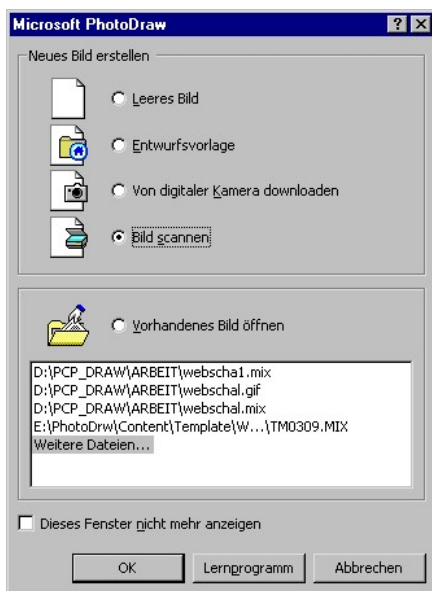
Die Optionen des GIF-Formats

9. Scannen mit PhotoDraw 2000, Bilder einlesen und bearbeiten

In den bisherigen Kapiteln haben wir viel mit der PhotoDraw 2000-Clipart gearbeitet. Sicherlich haben Sie aber auch andere Quellen der Bildeingabe. Vielleicht wollen Sie ja Bilder einscannen oder von einer Digitalkamera laden. Welche Möglichkeiten Sie dabei in PhotoDraw 2000 haben, wollen wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen.

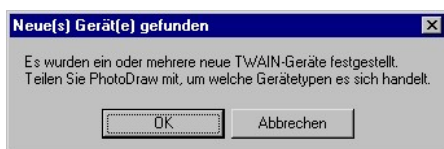
Scanner in PhotoDraw 2000 einrichten

Wenn Sie PhotoDraw 2000 starten, wird Ihnen gleich im ersten Dialogfeld eine Option zum Scannen angeboten. Markieren Sie dieses Optionsfeld und klicken Sie die *OK*-Schaltfläche an.



Starten von PhotoDraw 2000

Falls Sie Ihren Scanner noch nicht eingerichtet haben, weist PhotoDraw 2000 in einem Hinweisschild darauf hin. Bevor Sie einen Scanner oder ein anderes TWAIN-kompatibles Gerät nutzen wollen, müssen Sie es nämlich einrichten.



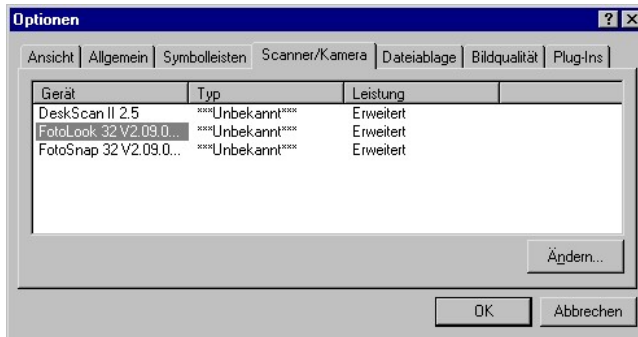
Hinweis zum Einrichten des Scanners

Nach dem Bestätigen wird automatisch das folgende Dialogfeld geöffnet. Sie können es auch über die Funktion *Extras/Optionen* öffnen. Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Scanner/Kamera*.

Festlegen der Gerätetypen

In der Liste des Dialogfelds werden alle installierten Geräte angezeigt, die über ein sogenanntes TWAIN-Modul angesteuert werden.

- 1 PhotoDraw 2000 kann allerdings den Gerätetyp nicht selbständig ermitteln – deshalb sehen Sie in der Spalte *Typ* zunächst überall „Unbekannt“.



Einrichten des Scanners

- 2 Um PhotoDraw 2000 mitzuteilen, um was für ein Gerät es sich handelt, klicken Sie das erste Gerät an, und rufen Sie die *Ändern*-Schaltfläche auf.
- 3 Im folgenden Dialogfeld werden alle unterschiedlichen Gerätetypen aufgelistet.
- 4 Stellen Sie dort ein, um was für ein Gerät es sich handelt – in unserem Fall also einen Scanner.
- 5 Wiederholen Sie den Vorgang bei allen Geräten, die Sie auf Ihrem Rechner installiert haben.



Angaben des Gerätetyps

Arbeiten mit dem TWAIN-Modul

Jetzt war schon ein paar Mal die Rede von einem sogenannten TWAIN-Modul. Was ist das und wozu braucht man das – könnten Sie sich vielleicht gefragt haben. Sehen wir uns an, was es damit auf sich hat.

Aufruf aus dem Menü

Sie können die Bearbeitungsleiste Scannen auch über die Menüfunktion *Datei/Bild scannen* oder über das entsprechende Symbol in der Standardsymbolleiste aufrufen.

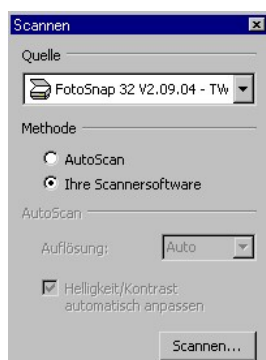
Wenn Sie den Scanner eingerichtet haben, sehen Sie die folgende Bearbeitungsleiste.

Falls Sie mehrere Scanner-TWAIN-Module installiert haben, können Sie das gewünschte aus dem oberen Listenfeld aufrufen.

Mit dem TWAIN-Modul scannen

Um zu erfahren, wozu das TWAIN-Modul gut ist, sehen wir uns nun die Arbeitsschritte an die notwendig sind, um damit zu arbeiten.

- 1 Markieren Sie im Optionsfeld *Methode* die Option *Ihre Scannersoftware*. Nach der Auswahl sind alle anderen Funktionen deaktiviert.



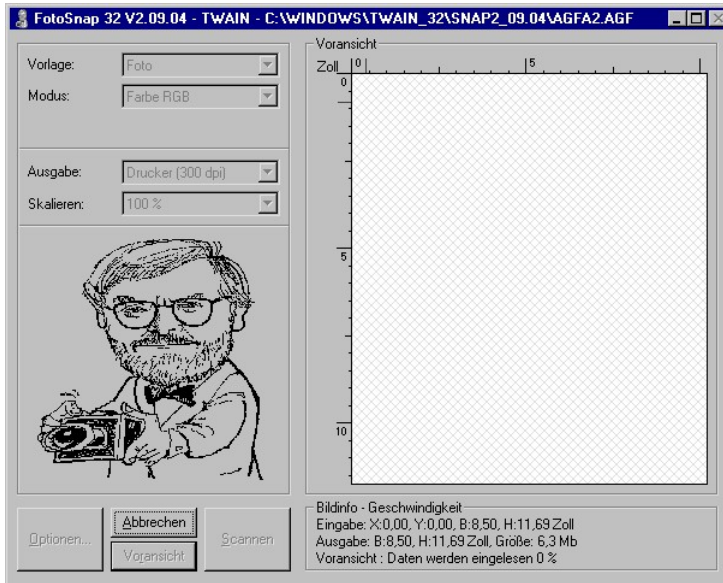
Die TWAIN-Software benutzen

- 2 An der Bezeichnung der Funktion ist schon eins erkennbar: Beim TWAIN-Modul handelt es sich um ein eigenständiges Programm zum Scannen.
- 3 Wenn Sie die Schaltfläche *Scannen* anklicken, öffnet sich ein Fenster. Dies ist das beschriebene TWAIN-Modul. Das Aussehen kann sich von Scanner zu Scanner stark unterscheiden.

Gut oder schlecht?

Die Qualität der Scannersoftware ist leider sehr unterschiedlich. Einige Hersteller liefern Module mit sehr wenigen Funktionen aus – andere Module bieten vielfältige Einstellungsoptionen.

- 4 Jeder Scannerhersteller liefert seine eigene Software zum Scannen mit. Bei dem von uns verwendeten AGFA Snapscan sieht die Arbeitsoberfläche des TWAIN-Moduls wie folgt aus:

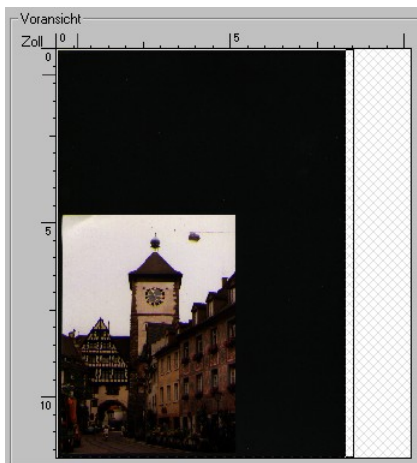


Das TWAIN-Modul des AGFA Snapscan

Der Vorschau

Die Bedienung des TWAIN-Moduls unterscheidet sich stark von PhotoDraw 2000 – es ist ja schließlich ein völlig eigenständiges Programm.

- 1 Der Vorschaubereich im rechten Teil des Moduls ist zunächst leer. Deshalb müssen Sie als erstes auf die Schaltfläche *Voransicht* klicken. Bei anderen TWAIN-Modulen kann diese Funktion auch *Prescan* oder *Vorschau* heißen.
- 2 Danach tastet das Modul die gesamte Auflagefläche des Scanners ab. Wir haben in den Scanner einen Fotoabzug gelegt, so daß anschließend das folgende Vorschaubild zu sehen ist.



Der Vorschau

Den richtigen Bildausschnitt wählen

Wenn Sie nun einfach über die *Scannen*-Schaltfläche den Scanvorgang starten würden, erhielten Sie als Ergebnis die gesamte Auflagefläche. Das ist natürlich nicht sinnvoll, da das Foto ja viel kleiner als die Auflagefläche ist.

- 1** Wenn Sie in das Vorschaufeld klicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie einen Vorschaurahmen aufziehen.
- 2** Ziehen Sie den Rahmen so groß auf, daß er den Bereich umschließt, den Sie scannen wollen.



Aufziehen des Vorschaubereichs

- 3** Falls Sie die Größe des Rahmens nicht genau getroffen haben, macht das nichts – Sie können ihn nachträglich noch verändern.

Reserve

Ziehen Sie den Rahmen etwas größer auf, als den gewünschte Bereich – die meisten TWAIN-Module arbeiten nämlich nicht besonders genau. Deshalb kann es bei zu exakter Rahmengröße passieren, daß wichtige Bildbereiche abgeschnitten werden.

- 4** Halten Sie dazu den Mauszeiger über eine der Seiten. An der Form des Mauszeigers sehen Sie schon die Skalierungsmöglichkeit. Ziehen Sie die Kanten nun auf die gewünschte Größe.



Korrektur der Rahmengröße

Weitere Scaninformationen

Falls Sie genaueres über das Scannen wissen wollen, könnte das PC PraxisBuch *Scannen leichtgemacht* von DATA BECKER für Sie interessant sein, daß ich ebenfalls geschrieben habe.

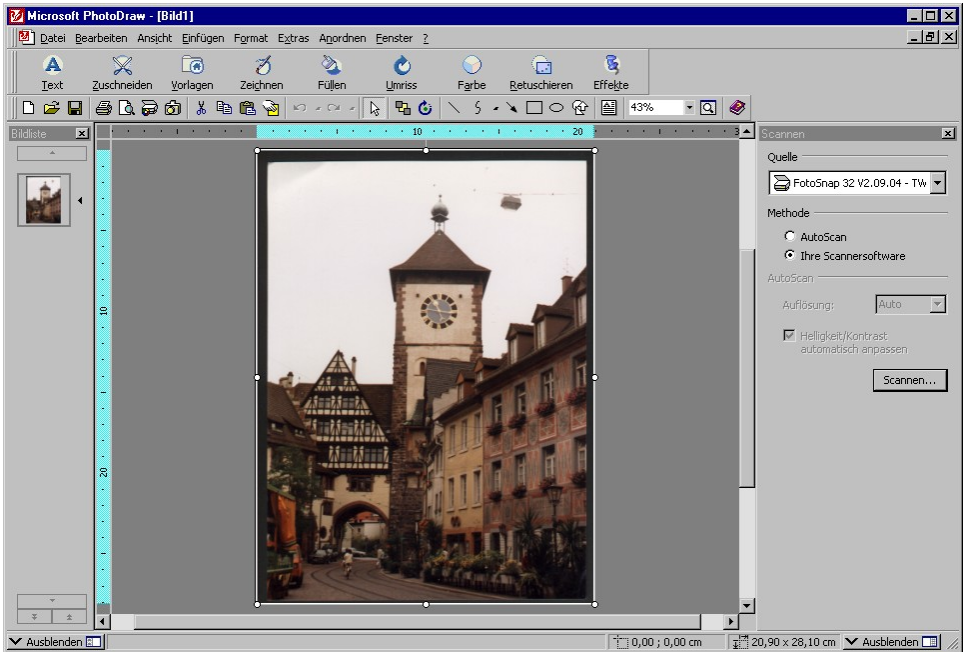
Dort erfahren Sie alles Wissenswerte über die richtigen Scannereinstellungen und die Bearbeitung von Bildern.

- 5** Stellen Sie nun die Scanoptionen wie *Auflösung* und Farbmodell ein.

Falls Sie Ihr TWAIN-Modul noch nicht kennen, sollten Sie zuerst das Handbuch oder die Hinweisdateien durchlesen.

- 6** Starten Sie den Scanvorgang mit einem Klick auf die *Scannen*-Schaltfläche.

Danach scannt das TWAIN-Modul das Bild, und übergibt es an PhotoDraw 2000. Die Arbeitsfläche könnte dann wie folgt aussehen. Das Fenster des TWAIN-Moduls wird nicht gebraucht – deshalb schließt es PhotoDraw 2000 selbständig.

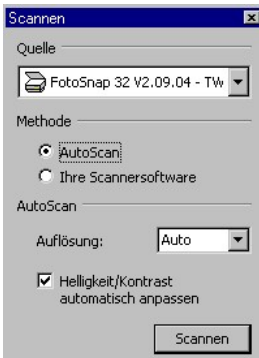


Das gescannte Bild auf der Arbeitsfläche

Speichern Sie nun das Bild als PhotoDraw 2000 MIX-Datei – um die Bearbeitung des Bilds kümmern wir uns später.

Scannen ohne Twain-Modul

Wenn Sie die Methode *AutoScan* in der Bearbeitungsleiste einschalten, wird das TWAIN-Modul sozusagen umgangen – PhotoDraw 2000 scannt automatisch, und stellt auch alle Parameter automatisch ein. Dabei wird sogar die richtige Auflösung und die Helligkeits- und Kontrastwerte ermittelt. Das hört sich sehr verheißungsvoll an – nicht wahr?



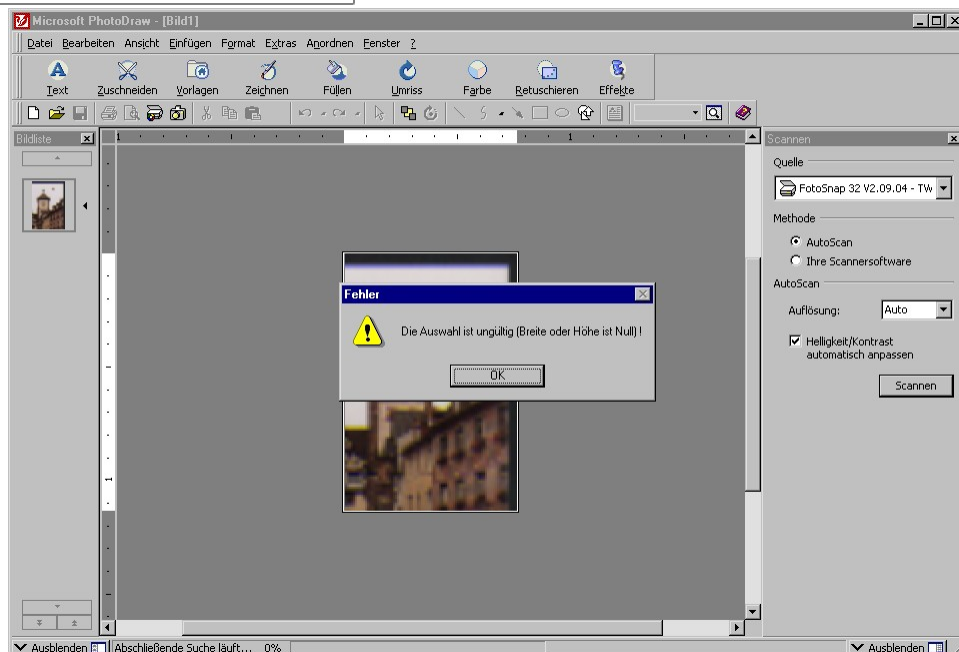
Die Bearbeitungsleiste für den automatischen Scan

Gern hätten wir Ihnen die Vorteile dieser Automatik beschrieben – leider funktionierte aber die Funktion bei uns nicht.

TWAIN-Modul verwenden

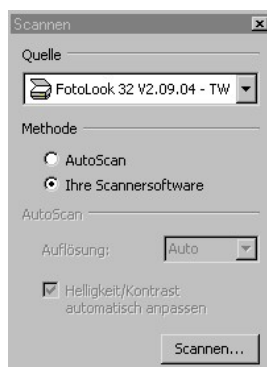
Sollte das Problem bei Ihnen auch auftauchen, sollten Sie mit dem TWAIN-Modul scannen – dort haben Sie zusätzlich den Vorteil, mehr Optionen verwenden zu können.

Das könnte daran liegen, daß uns die Version die ausgeliefert wird noch nicht vorlag. Auch der von uns verwendete TWAIN-Treiber könnte ein Grund sein – ermitteln ließ sich die Ursache nicht. Es kam immer wieder zu Programmabstürzen beim Versuch Bilder mit der Automatik zu scannen.



Eine Fehlermeldung beim automatischen Scan

Alternative TWAIN-Module

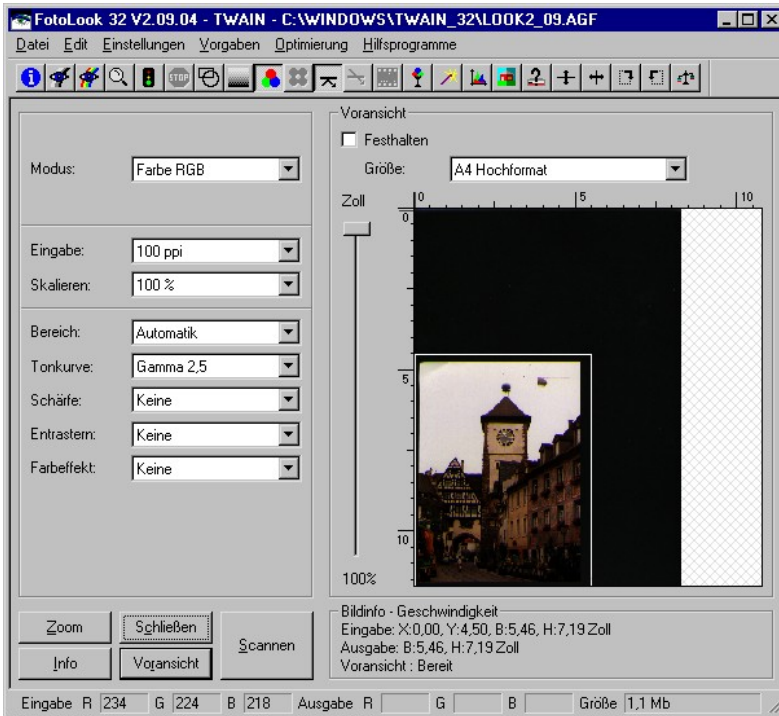


Bei einigen Scannern werden mehrere TWAIN-Module ausgeliefert – so auch bei unserem AGFA Snapscan.

Dort gibt es einerseits ein einfaches TWAIN-Modul mit sehr wenigen Einstellungsmöglichkeiten. Dieses Modul ist für den Einsteiger geeignet, der nur gelegentlich scannt.

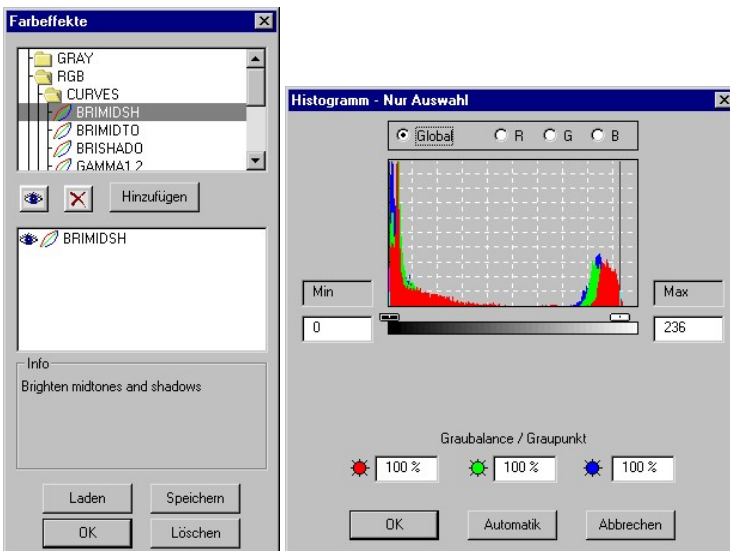
Parallel dazu gibt es ein professionelles TWAIN-Modul, das ausgefeilte Einstellungsmöglichkeiten bietet. Für den Anfänger ist dieses Modul zu komplex – der Profi freut sich über die Möglichkeiten der Einflußnahme.

Sie sehen dieses aufwendige TWAIN-Modul in der folgenden Abbildung.



Ein aufwendiges TWAIN-Modul

Bei der Automatik müssen Sie alle eventuell notwendigen Optimierungen nachträglich mit den PhotoDraw 2000-Funktionen durchführen. Bei der Verwendung des aufwendigen TWAIN-Moduls können Sie das Ergebnis gleich beim Scannen beeinflussen. Nachfolgend sehen Sie zwei Dialogfelder, mit denen Sie Einfluß auf die Einstellungen des Scans nehmen können.



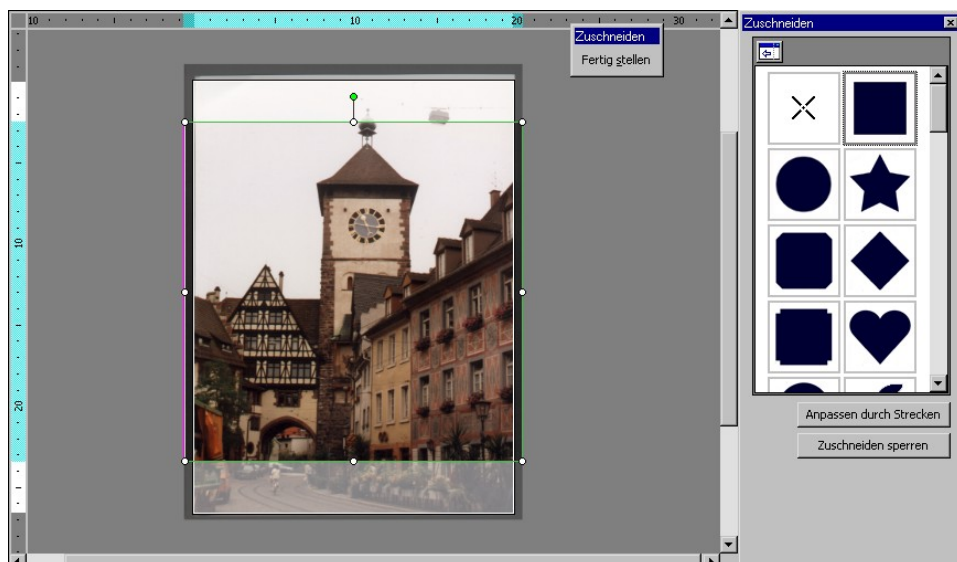
Den Scan vorweg optimieren

Gescannte Bilder optimieren

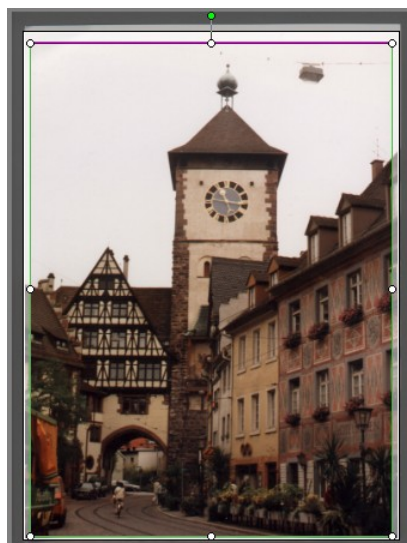
Nachdem das Bild gescannt ist, wollen wir uns nun der Optimierung widmen – die meisten der verwendeten Funktionen haben Sie bereits in den vorangegangenen Kapiteln kennengelernt.

Da das gescannte Bild ja etwas größer ist als der benötigte Ausschnitt, soll das Bild im ersten Arbeitsschritt zugeschnitten werden. Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* die Funktion *Zuschneiden* auf.

Wählen Sie aus der Bearbeitungsleiste das quadratische Symbol aus – das Bild soll nämlich rechteckig zugeschnitten werden.



Zuschneiden des Bilds

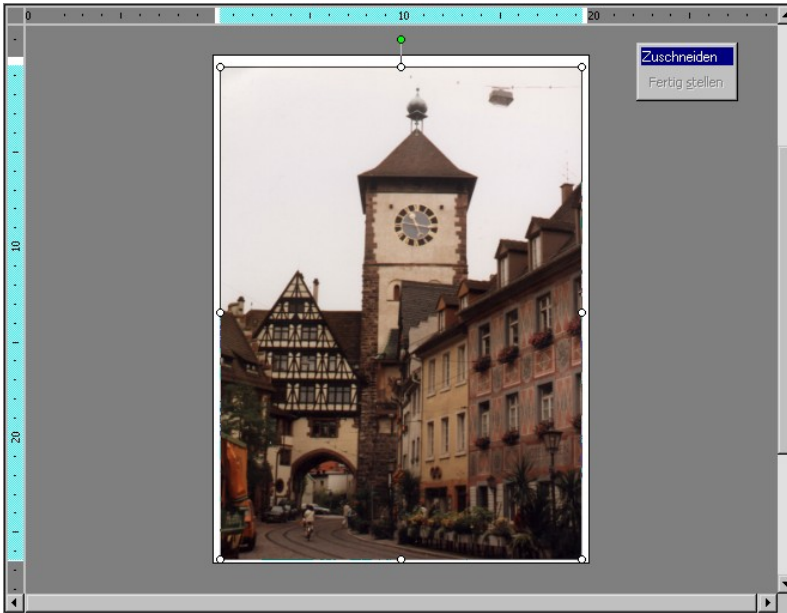


Ziehen Sie die mittleren Markierungspunkte so zu- recht, daß nur noch die benötigten Bildpartien zu erkennen sind.

Die Bereiche außerhalb des markierten Bereichs werden aufgehellt dargestellt, so daß sie gut zu unterscheiden sind.

Wenn die Markierungspunkte alle an der richtigen Stelle platziert sind, klicken Sie auf die *Fertigstellen*-Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste.

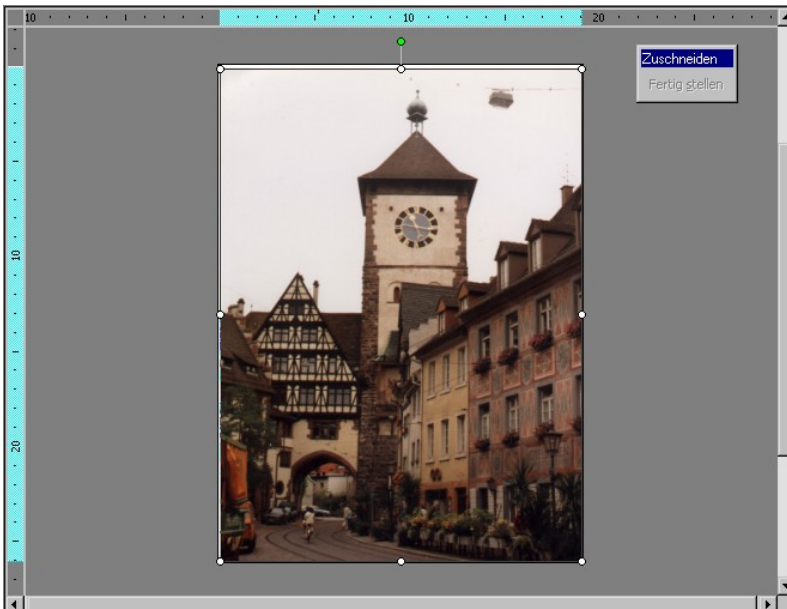
Danach erhalten Sie die nachfolgend gezeigte Situation. Das Umfeld ist dort verschwunden.



Das zugeschnittene Bild

Um die Größe des Dokuments an die neue Bildgröße anzupassen, sollten Sie die Funktion *Ansicht/Bildbereich an Auswahl anpassen* verwenden – das ist die schnellste der möglichen Varianten.

Nach dem Aufruf dieser Funktion sind die weißen Bereiche verschwunden – das Dokument ist genauso groß wie das Bild. Sie sehen diese Situation in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Die Dokumentengröße ist angepaßt

Helligkeits- und Kontrastoptimierungen

Nach dem Zurechtschneiden soll die Qualität des Bilds verbessert werden.

Dies wird meist dann notwendig sein, wenn Sie mit einem einfachen TWAIN-Modul arbeiten, bei dem nur wenige Einstellungen verändert werden können. Dann müssen Sie nämlich mit dem zurecht kommen, was Ihnen der Scanner anbietet.

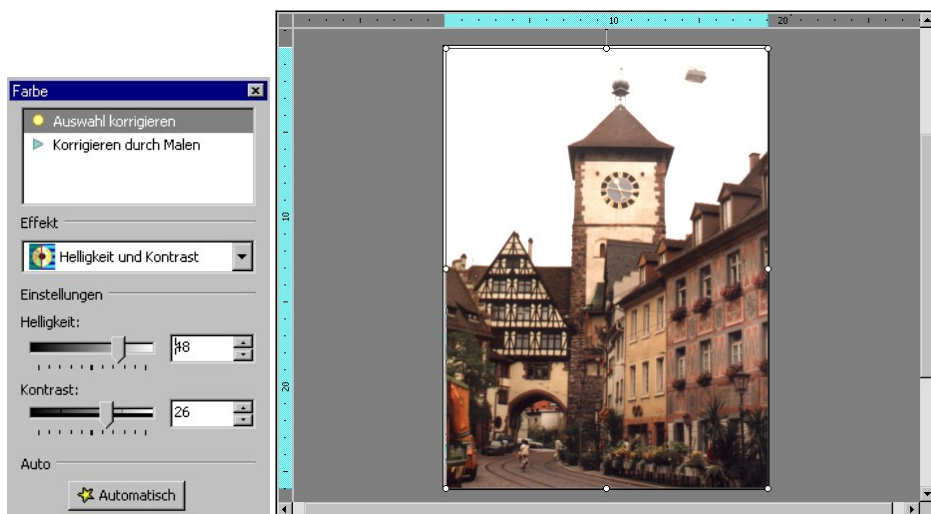
Optimierungen zuerst

Falls das TWAIN-Modul Einstellungen zum Optimieren bietet, sollten Sie diese Optimierungen gleich beim Scannen vornehmen. Das nachträgliche Verbessern ist nämlich immer die schlechtere Variante.

Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Farbe* die Funktion *Helligkeit und Kontrast* auf. Die dazugehörige Bearbeitungsleiste zeigt das nächste Bild.

Dort sehen Sie auch die von uns verwendeten Werte, um das Bild kontrastreicher zu machen.

Das Ergebnis der Optimierung sehen Sie nachfolgend rechts.

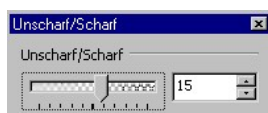


Die Helligkeit und der Kontrast des Bilds sind angepaßt

Korrektur der Bildschärfe

Im letzten Arbeitsschritt soll das Bild noch geschärft werden. Besonders die preiswerten Scanner neigen dazu, leicht unscharfe Ergebnisse zu erzeugen – deshalb soll im letzten Arbeitsschritt die Schärfe verbessert werden.

Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Schärfe* auf. Stellen Sie in der Bearbeitungsleiste einen positiven Wert ein. Für unser Beispiel haben wir den Wert 15 verwendet.



Korrektur der Schärfe

Im nächsten Bild sehen Sie das fertige Ergebnis.

Beispielbild aus dem Web

Sie möchten die Optimierungen genau am selben Bild nacharbeiten, das wir verwendet haben?

Dann schauen Sie doch einmal auf unserer Homepage nach. Dort können Sie das Bild in der Rubrik *Bücher* downloaden.

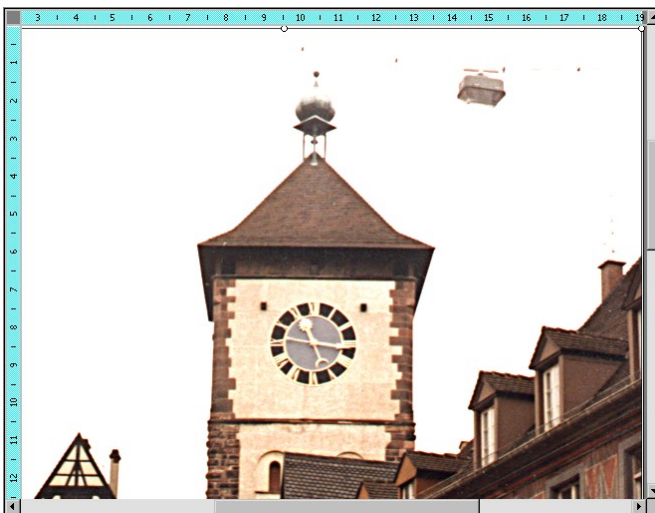


Das optimierte Bild

Die kleine Retusche für nebenbei

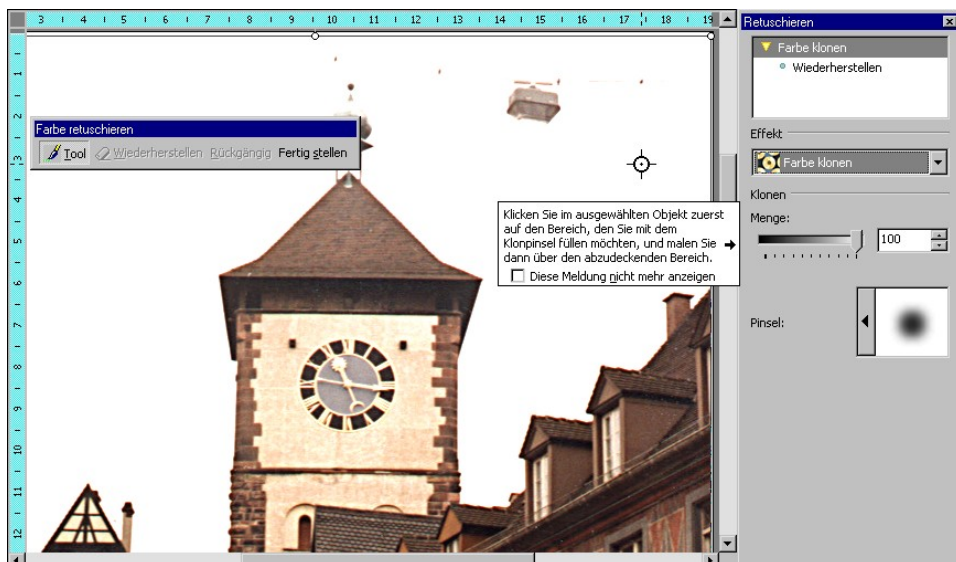
An unserem Bild wäre eigentlich keine Retusche notwendig – eine kleine „Schönheitskorrektur“ wollen wir aber dennoch vornehmen: Die Straßenlampe oben rechts im Himmel des Bilds sieht häßlich aus.

Wir wollen Sie deshalb entfernen. Um die Korrektur vornehmen zu können, sollten Sie die Darstellungsgröße so anpassen, daß alles gut erkennbar ist – in unserem Fall haben wir den Wert im Zoomfeld auf 100% eingestellt.



Der vergrößerte Bildausschnitt zeigt ein häßliches Detail

Rufen Sie nun aus dem visuellen Menü *Retuschieren* die Option *Klonen* auf. Damit öffnen Sie die folgende Bearbeitungsleiste.

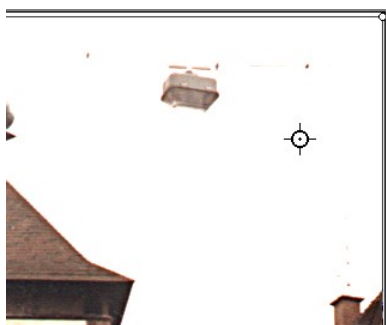


Das Klonen-Werkzeug

Einen Bildbereich kopieren

Die Lampe, die wir entfernen wollen, kann mit dem *Klonen*-Werkzeug einfach übermalt werden – dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

- 1** Klicken Sie an eine Stelle im Bild, wo der Himmel zu sehen ist. Eine mögliche Position sehen Sie in der folgenden Abbildung.
- 2** Mit dem Klick bestimmen Sie den Ursprung des Klonens – Sie füllen sozusagen den Pinsel mit dem Bildinhalt.



Festlegen des Ursprungs

- 3** Achten Sie darauf, daß Sie in der Bearbeitungsleiste die passende Pinselgröße eingestellt haben. Bei unserem Beispiel genügte die Standardvorgabe *Mittelharter runder Pinsel, 18 Punkt*.
- 4** Klicken Sie nun an die Stelle, die übermalt werden soll.



Die zu übermalende Stelle

- 5** Beim Übermalen können Sie die Stelle wahlweise mit einzelnen Mausklicks „zutupfen“ oder mit gehaltener Maustaste übermalen. Die zweite Variante sehen Sie im folgenden Bild.



Übermalen der Lampe

- 6** Übermalen Sie die Stelle so lange, bis von der Lampe nichts mehr zu sehen ist – Sie sehen das nachfolgend.



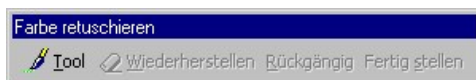
Die übermalte Stelle

Einen neuen Ursprungspunkt setzen

Den Ursprungspunkt können Sie nur einmal bestimmen. Was ist zu tun, wenn Sie mehrere Stellen im Bild bearbeiten wollen? Sehen wir uns die notwendigen Schritte an.

- 1** Klicken Sie in der freischwebenden Symbolleiste auf die Schaltfläche *Fertigstellen*, wenn die erste Stelle fertig bearbeitet ist.

- 2** Danach ist in der freischwebenden Symbolleiste nur noch die *Tool*-Schaltfläche verfügbar.
- 3** Über diese Schaltfläche starten Sie die *Klonen*-Funktion erneut.



Beenden der Klonen-Funktion

- 4** Durch den erneuten Aufruf der *Klonen*-Funktion können Sie auch einen neuen Ursprungspunkt setzen.



Plazieren eines neuen Ursprungspunkts

- 5** Übermalen Sie dann die nächste zu retuschierende Stelle auf die bereits beschriebene Art.



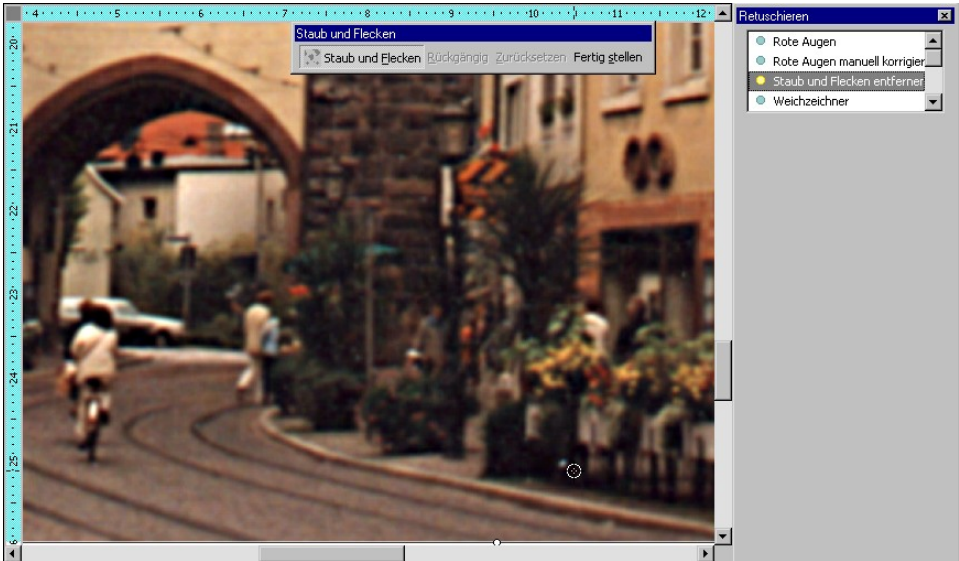
Übermalen der nächsten fehlerhaften Stelle

- 6** Schließen Sie auch diesen Arbeitsschritt mit einem Klick auf die *Fertigstellen*-Schaltfläche ab.
- 7** Bearbeiten Sie mit diesen Arbeitsschritten nacheinander alle fehlerhaften Stellen des Bilds. Alle Schritte müssen jeweils mit der *Fertigstellen*-Funktion abgeschlossen werden.

Fussel und Flecken aus dem Bild entfernen

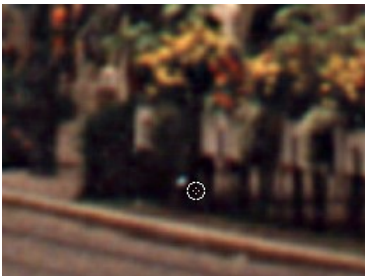
Abschließend wollen wir nun einen winzigen Fehler entfernen, den wir im Bild gefunden haben. Scrollen Sie einmal durch das Bild, um festzustellen, ob irgendwo Staubkörner oder Fussel zu sehen sind.

Zur Entfernung eines Staubkorns, das beim Scannen auf das Bild geraten ist, benötigen Sie die Funktion *Staub und Flecken entfernen* aus dem visuellen Menü *Retuschieren*. Den kleinen Bildfehler sehen Sie im nächsten Bild links neben dem Mauszeiger.



Entfernen eines Staubkorns

Klicken Sie zum Entfernen des Bildfehlers einfach auf die betreffende Stelle im Bild. Die Größe des Pinsels ist dabei starr vorgegeben – ein Ändern ist nicht möglich.



Beseitigen der fehlerhaften Stelle

PhotoDraw 2000 entfernt das Staubkorn, indem es die umliegenden Stellen analysiert. Der Fehler wird dann mit der Farbe der umliegenden Bereiche „übermalt“. Im nächsten Bild sehen Sie, daß die fehlerhafte Stelle nicht mehr vorhanden ist.



Das Staubkorn ist entfernt

Bei diesen Korrekturen wollen wir es nun belassen. Die Endversion des korrigierten Bilds sehen Sie nachfolgend.



Das Endergebnis

10. PhotoDraw 2000 in Zusammenarbeit mit anderen Office-Applikationen

Sicherlich arbeiten Sie nicht ausschließlich mit PhotoDraw 2000. Für die normale Textbearbeitung oder Bildschirmpräsentation werden Sie bestimmt noch mit anderen Programmen arbeiten – vielleicht ja sogar mit Office 2000, in dem Sie alle wichtigen Programme finden, um Texte oder Daten zu bearbeiten oder sie am Bildschirm zu präsentieren. Deshalb wollen wir uns in diesem Kapitel ansehen, wie die Zusammenarbeit der Office 2000-Programme mit PhotoDraw 2000 klappt.

Ein Kalender in Word 2000 gestalten

Als erste Aufgabenstellung soll ein Kalender gestaltet werden. Dazu wollen wir Word 2000 verwenden – Kalendervorlagen gibt es in PhotoDraw 2000 nicht.

Arbeiten mit dem Kalenderassistenten

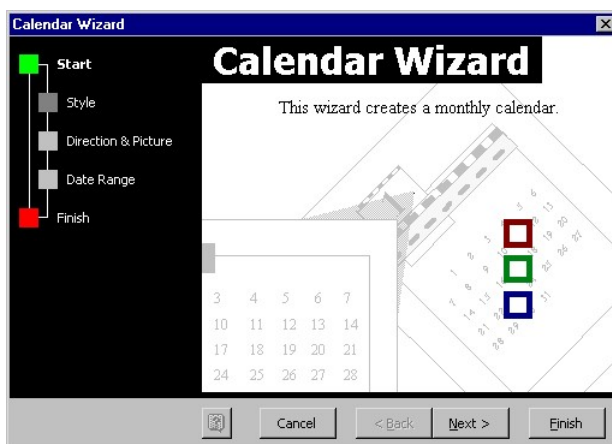
Word 2000 bietet dafür sogar einen komfortablen Assistenten an. Um ihn zu starten, müssen Sie die folgenden Arbeitsschritte nachvollziehen:

- 1 Rufen Sie die Menü-Funktion *Datei/Neu* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **[Strg]+[N]** erreichen.
- 2 Im folgenden Dialogfeld finden Sie verschiedene Vorlagenrubriken. Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Sonstige Dokumente* und wählen Sie die Vorlage *Kalender*.



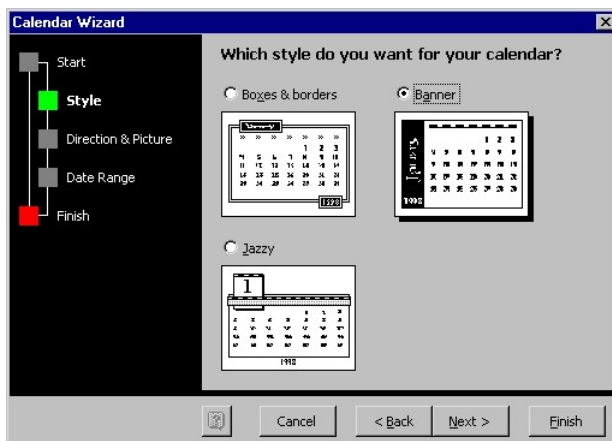
Auswahl der Kalendervorlage

- 3 Damit wird der Kalender-Assistent gestartet.
- 4 Innerhalb der Dialogfelder können Sie sich wahlweise über die *Next* oder *Back*-Schaltfläche vor- oder rückwärts bewegen – oder Sie verwenden die Stichpunkte, die Sie links sehen. Klicken Sie auf eines der Kästchen, um zum entsprechenden Arbeitsschritt zu wechseln.



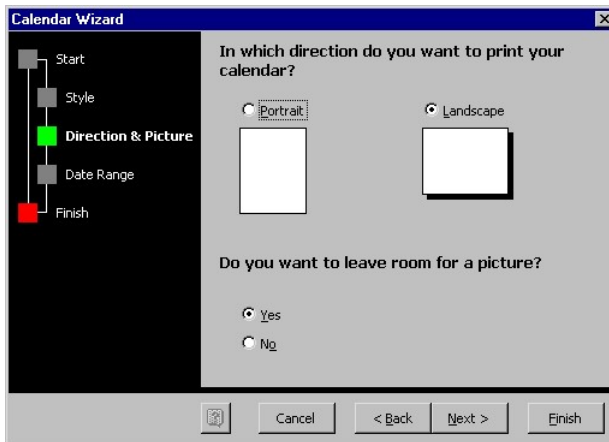
Bedienung des Kalender-Assistenten

- 5 Über die Option *Style*, die im nächsten Dialogfeld erreicht wird, können Sie den grundsätzlichen Kalendertyp auswählen – verwenden Sie hier die Option *Banner*, die Sie oben rechts finden.



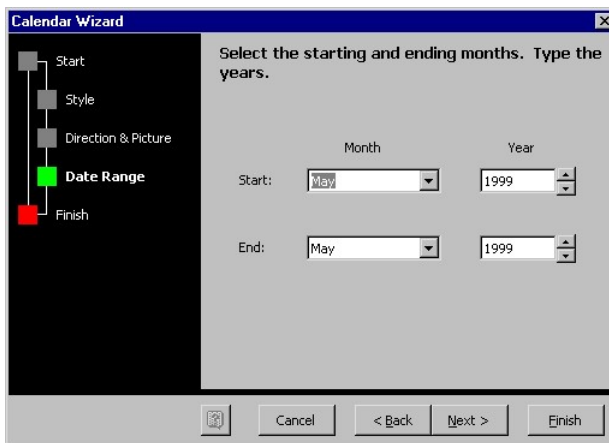
Auswahl des Kalendertyps

- 6 Im nächsten Schritt wird die Ausrichtung des Kalenders festgelegt – wir haben uns für die waagerechte Variante entschieden. Wählen Sie deshalb die Option *Landscape*.
- 7 Aktivieren Sie die Option *Yes* im Feld *Do you want to leave room for a picture*, damit Sie ein Bild aus PhotoDraw 2000 im Kalender platzieren können.



Angabe der Orientierung

- 8** Im letzten Schritt wird der Zeitraum abgefragt, der auf dem Kalenderblatt dargestellt werden soll.



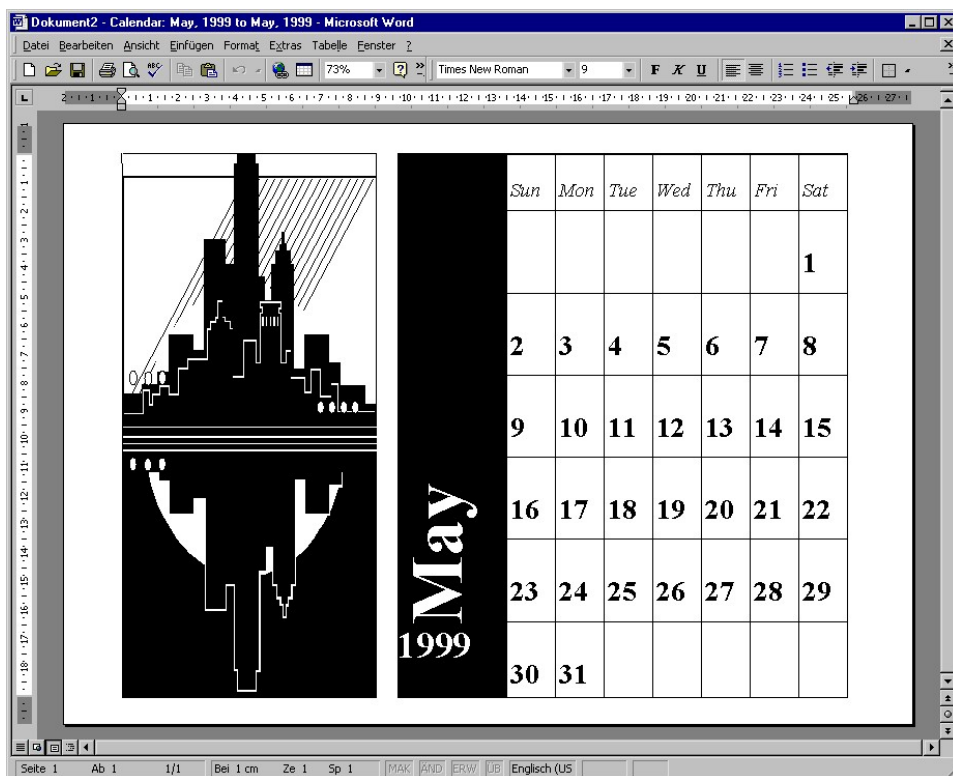
Angabe des Zeitraums

Jeder Monat eine Seite

Wenn Sie mehr als einen Monat als Zeitraum angeben, erhalten Sie ein Dokument mit mehreren Seiten – auf jeder Seite wird ein Monat dargestellt.

- 9** Klicken Sie im abschließenden Dialogfeld auf die Schaltfläche *Finish*, damit Word 2000 den Kalender erstellt.

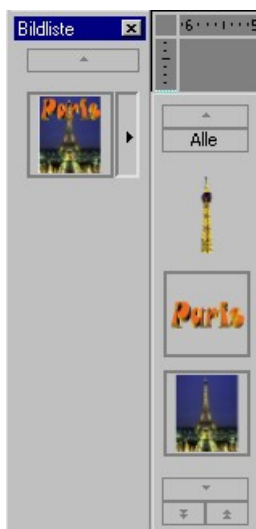
- 10** Die Arbeitsfläche sieht dann in Word 2000 wie folgt aus:



Der fertig generierte Kalender

Vorbereiten der Bilder für die weitere Verwendung

In dem Kalender ist nur eine schwarzweiße Grafik integriert – das ist nicht sehr hübsch. Deshalb wollen wir dort ein anderes Bild einfügen. Öffnen Sie dazu in PhotoDraw 2000 das Bild, das wir in einem der Workshops aus Kapitel 4 erstellt haben.



Dort hatten wir den Schriftzug "Paris" auf ein Foto des Eiffelturms montiert. Dieses Dokument besteht aus drei Objekten.

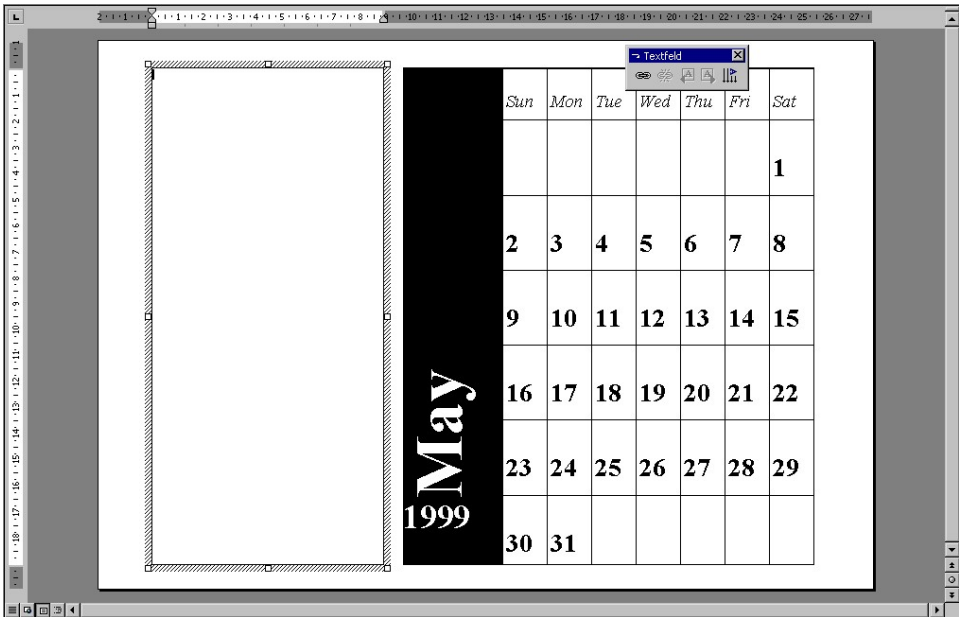
Markieren Sie alle drei Objekte – am besten, indem Sie diese bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste nacheinander in der Bildliste anklicken.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, dieses Bild in das Word 2000-Dokument zu übertragen.

Beginnen wir mit der Variante, die am wenigsten geeignet ist. Kopieren Sie dazu die markierten Elemente mit der Tastenkombination **[Strg]+[C]** in den Windows-Zwischenspeicher. Alternativ zur Verwendung des Tastenkürzels finden Sie die Funktion auch im **Bearbeiten**-Menü.

Wechseln Sie nun zu Word 2000, in dem das Kalender-Dokument geöffnet sein sollte.

Klicken Sie auf die Grafik, so daß sie markiert ist. Löschen Sie die Grafik durch Drücken der **[Entf]**-Taste. Das Feld ist danach leer.



Die gelöschte Grafik gibt das linke Feld frei

Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Inhalte einfügen* auf. Sollten Sie die Funktion nicht im Menü sehen, denken Sie daran, daß Sie in der neuesten Word-Version die angezeigten Funktionen über den Pfeil am Ende des Menüs erweitern können.

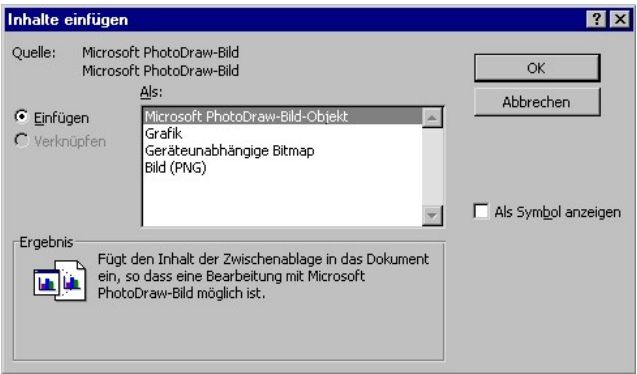
Nachfolgend sehen Sie links das verkleinerte, rechts das vollständige Menü mit allen verfügbaren Funktionen.



Erweitern der Menüfunktionen

Nach dem Aufruf der Funktion werden Ihnen im folgenden Dialogfeld verschiedene Optionen, wie Sie den Inhalt des Zwischenspeichers in das Dokument einfügen können, angeboten.

Wählen Sie die Option *Microsoft PhotoDraw-Bild-Objekt*.

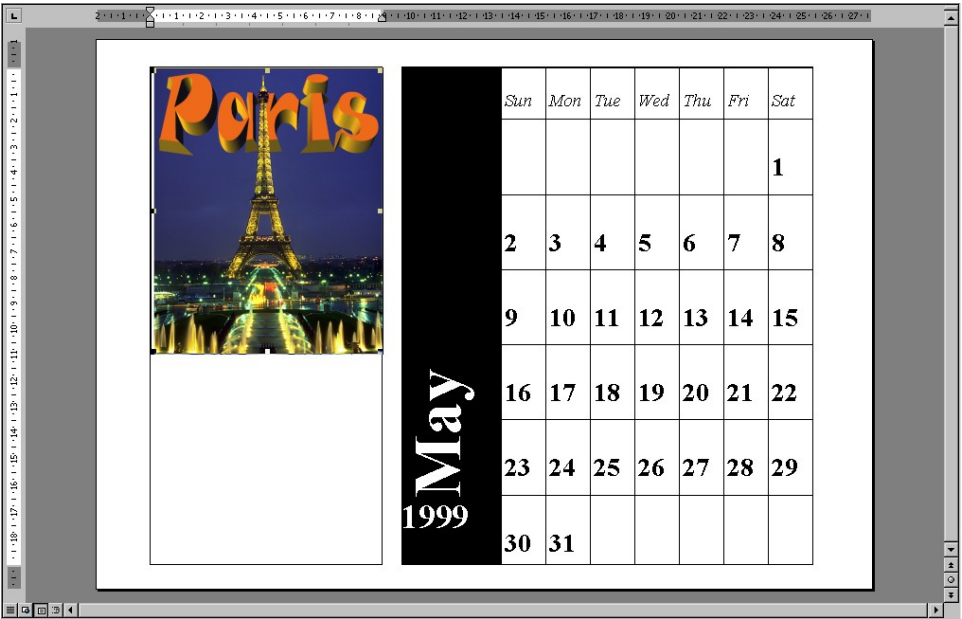


Einfügen des Zwischenspeicher-Inhalts

Große Dateien

Durch das Einbetten des Bilds entsteht – je nach Größe des Bilds – eine sehr große Datei des Word-Dokuments.

Damit wird das Bild in Word 2000 eingebettet. Skalieren Sie gegebenenfalls das Bild an den Markierungspunkten. Anschließend sehen Sie die nachfolgend gezeigte Situation.



Das eingebettete Bild

Originaldatei bleibt erhalten

Das Originalbild wird bei diesem Verfahren nicht gelöscht. So belegt das Bild zweimal Platz auf der Festplatte – ein weiterer Nachteil dieses Verfahrens.

Durch das Einbetten reicht ein Doppelklick auf das Bild aus, um PhotoDraw 2000 zu starten und das Bild dort zu laden.

Sie können dann wie gewohnt in PhotoDraw 2000 arbeiten.

Wenn Sie die Änderungen in PhotoDraw 2000 abgeschlossen haben, können Sie das Dokument über die Funktion *Datei/Schließen & zurück zu Dokument* schließen. Diese Funktion ist nur bei eingebetteten Dokumenten verfügbar.



Schließen des Dokuments in PhotoDraw 2000

MIX-Dateien importieren

Sehen wir uns nun eine elegantere Importvariante an. Rufen Sie dazu die Word 2000-Funktion *Einfügen/Grafik/Aus Datei* auf. Falls Sie Word 2000 nicht vollständig installiert haben, kann es passieren, daß das folgende Dialogfeld erscheint.

Dort werden Sie darauf hingewiesen, daß die benötigte Funktion nachinstalliert wird.

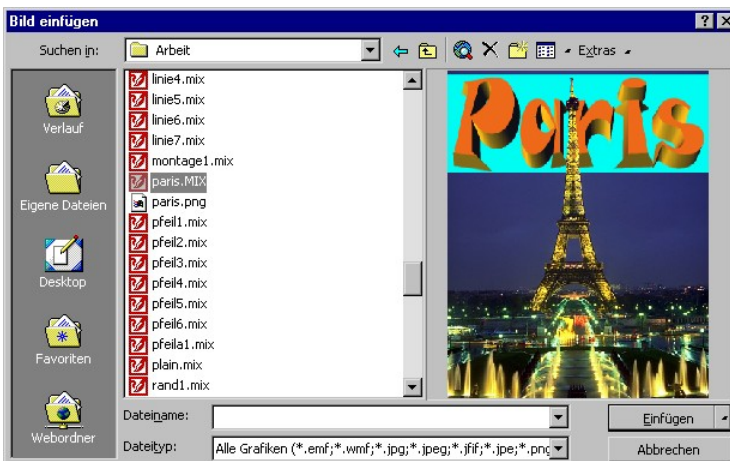


Hinweis auf fehlende Komponenten

Falsche Vorschau?

Transparente Objekte werden im Vorschaubild falsch angezeigt. Auf den Import hat dies aber keine Auswirkung.

Danach wird das Import-Dialogfeld geöffnet, in dem Sie eine praktische Vorschau erhalten. Markieren Sie die PhotoDraw 2000-Datei, in der Sie das Bild gesichert hatten. Die PhotoDraw 2000-Dateien tragen die Dateierweiterung MIX.



Verknüpfte Dateien einfügen

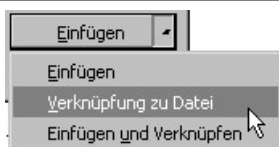
Beim letzten Beispiel wiesen wir darauf hin, daß große Dateien entstehen, da das Bild in das Dokument eingebettet wird. Dieses Manko wollen wir nun umgehen.

- 1 Wenn Sie die betreffende Datei ausgewählt haben, könnte sie mit einem Klick auf die *Einfügen*-Schaltfläche in das Word 2000-Dokument übernommen werden.
- 2 Rechts außen auf der Schaltfläche sehen Sie einen kleinen Pfeil. Wenn Sie darauf klicken, erscheint ein kleines Popup-Menü.

Änderungen am Originalbild

Wenn Sie die Verknüpfung wählen, können Sie das Originalbild mit PhotoDraw 2000 wie gewohnt bearbeiten. In Word 2000 wird dann das Bild aktualisiert.

- 3 Wählen Sie dort die Option *Verknüpfung zu Datei*. Damit wird nur ein Verweis auf das Originalbild übernommen – nicht jedoch der Dateinhalt. Dadurch wird die Datei deutlich kleiner.

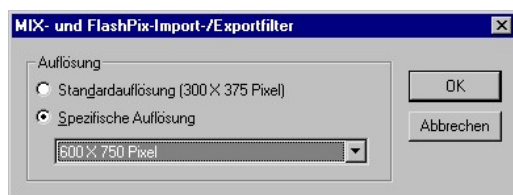


Das Bild wird als verknüpfte Datei eingefügt

Die Größe des Bilds beim Einfügen ändern

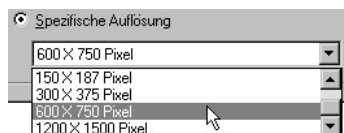
Nach dem Aufruf erscheint ein weiteres Dialogfeld, in dem Sie die Größe des Bilds angeben können.

- 1 Sie können wahlweise die vorgeschlagene Standardauflösung übernehmen, oder die Option *Spezifische Auflösung*.



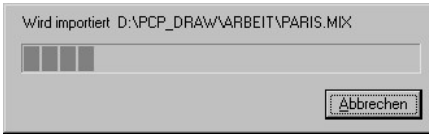
Angabe der Bildgröße

- 2 Haben Sie die zweite Variante gewählt, können Sie im folgenden Listenfeld zwischen drei Verkleinerungsstufen wählen.



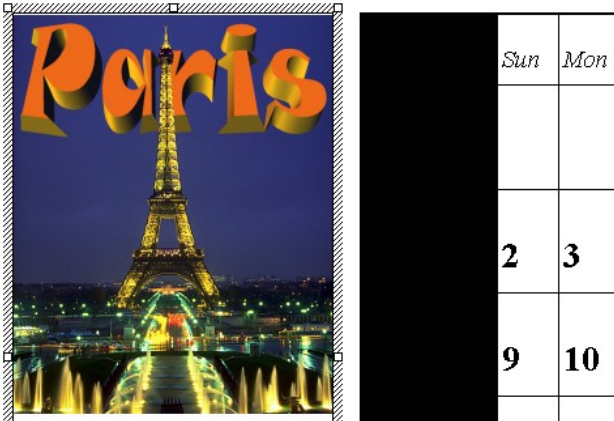
Auswahl einer Verkleinerungsstufe

- 3 Das Importieren des Bilds kann – je nach Bildgröße – einen Moment dauern. Währenddessen können Sie sich mit dem Betrachten des Fortschrittsbalkens die Zeit vertreiben.



Der Import von Bildern kann eine Weile dauern

Nach dem Einfügen erhalten Sie die folgende Ansicht. Wenn Sie Änderungen am Bild vornehmen wollen, müssen Sie PhotoDraw 2000 wie gewohnt starten und das Bild dort bearbeiten.

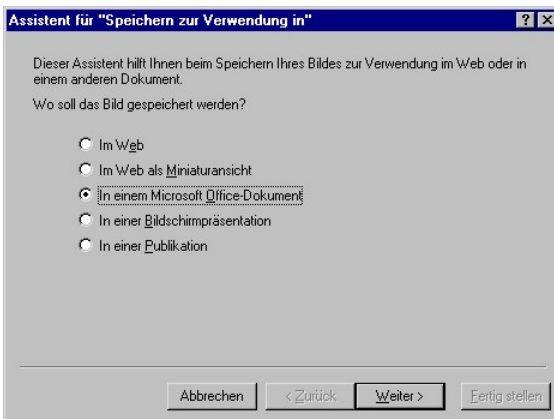


Das verknüpfte Bild

Speichern über den Assistenten

Als letztes wollen wir Ihnen noch die Möglichkeit des Speicherns über den bereits bekannten Assistenten *Speichern zur Verwendung in* zeigen, den Sie über das *Datei*-Menü aufrufen können.

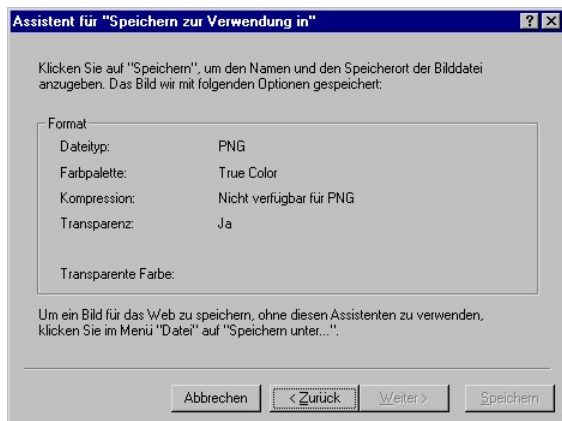
Markieren Sie dort die Option *In einem Microsoft Office-Dokument*. Diese Option liest sich so als wäre sie gut für unsere Aufgabenstellung geeignet. Über die *Weiter*-Schaltfläche wechseln Sie zum nächsten Dialogfeld des Assistenten.



Speichern über den Assistenten

Im abschließenden Dialogfeld können Sie schon sehen, daß der von PhotoDraw 2000 vorgeschlagene Weg nicht der optimale ist: Das Bild soll nämlich im wenig verbreiteten PNG-Format gesichert werden.

Neben der geringen Verbreitung entsteht auch hier wieder der Nachteil, daß eine zweite Datei entsteht, die die Festplatte zusätzlich belastet.



Das Bild wird im PNG-Dateiformat gesichert

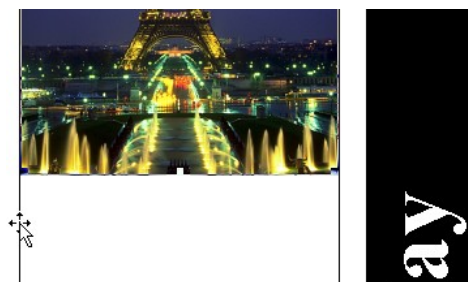
Aufpeppen der Kalendergestaltung

Nachdem das Bild importiert ist, wollen wir uns noch etwas um die Gestaltung des Kalenders kümmern – hier ist einiges verbesserungswürdig.

Positionsrahmen einsetzen

Das Bild ist in einem sogenannten Positionsrahmen untergebracht, der frei auf der Arbeitsfläche positioniert werden kann.

Zunächst soll die dünne Linie entfernt werden, die den Positionsrahmen umgibt. Halten Sie dazu den Mauszeiger über die Umrandung – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



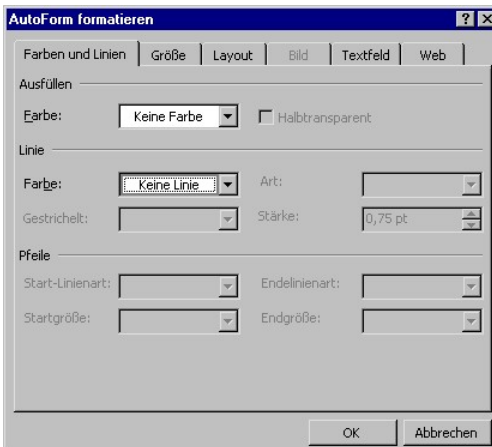
Markieren des Positionsrahmens

Wenn Sie dann mit der rechten Maustaste klicken, öffnet sich ein Popup-Menü, indem Sie die Option *Autoform formatieren* aufrufen müssen.



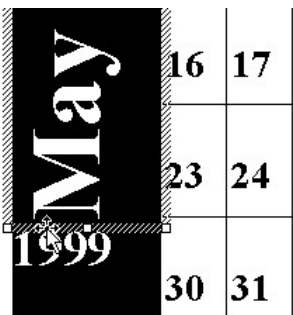
Ändern der Formatierung

Um die Linie zu entfernen, müssen Sie im Listenfeld *Linie/Farbe* auf der Registerkarte *Farben und Linien* die Option *Keine Farbe* auswählen.



Entfernen des Rahmens der Positionsrahmenlinie

Bei den Positionsrahmen der Monatsbezeichnung muß etwas anders vorgegangen werden – der Monat und das Jahr sind nämlich jeweils in einem eigenen Positionsrahmen untergebracht. Bei beiden Positionsrahmen soll der Hintergrund von Schwarz in einen Blauton umgewandelt werden – das paßt besser zur Farbe des neu eingefügten PhotoDraw 2000-Bilds.



Ändern eines weiteren Postionsrahmens

Formatvorlagen ändern

Die beiden Rahmen haben dieselbe Formatierung. Sie sind in einer sogenannten Formatvorlage eingestellt. Wenn Sie also die Formatvorlage ändern, werden alle Elemente des Dokuments geändert, denen diese Formatvorlage zugewiesen wurde.

- 1 Markieren Sie den Text eines Positionsrahmens.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Format/Formatvorlage* auf. Im folgenden Dialogfeld wird die Formatvorlage markiert, die der Markierung zugewiesen ist – in unserem Beispiel *Banner Heading1*.
- 3 Wie sich die Formatierung auswirkt, sehen Sie einerseits an dem Vorschaubild – zum anderen können Sie es dem Feld *Beschreibung* entnehmen.



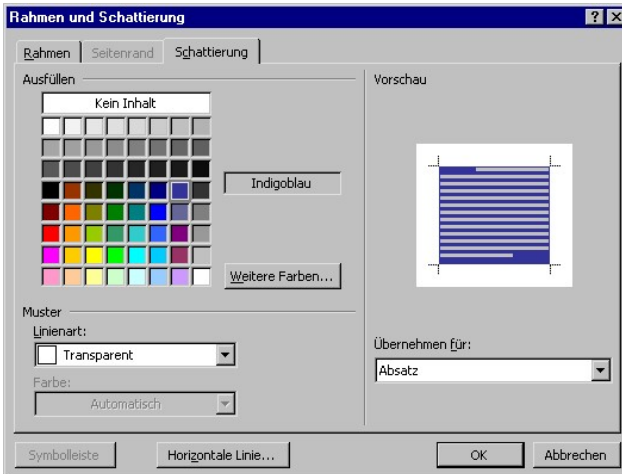
Die aktuelle Formatierung

- 4 Um die bestehenden Formatierungen zu ändern, klicken Sie auf die *Bearbeiten*-Schaltfläche. Damit öffnen Sie das Dialogfeld, das Sie nachfolgend abgebildet sehen.



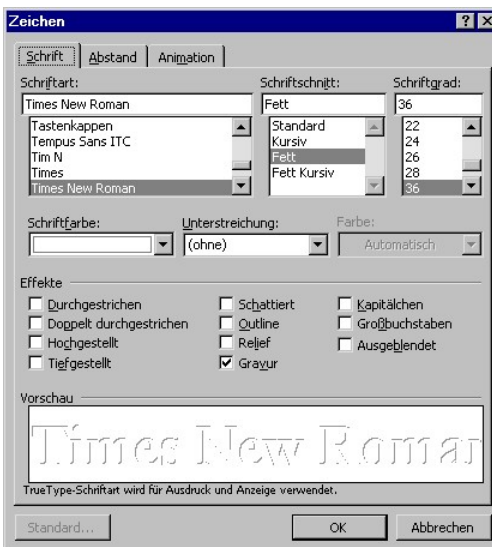
Bearbeiten der Formatvorlage

- 5 Mit einem Klick auf die Schaltfläche *Format* erreichen Sie über ein Popup-Menü die Punkte, die Sie bei der Formatvorlage ändern können – wählen Sie hier die Option *Rahmen*.
- 6 Wechseln Sie im Dialogfeld, das dann geöffnet wird, zur Registerkarte *Schattierung*.
- 7 Wählen Sie dort einen bläulichen Farbton aus den Farbfeldern aus.



Auswahl einer neuen Farbe für den Positionsrahmen

- 8 Nach der Rückkehr zum vorherigen Dialogfeld wählen Sie über die Schaltfläche *Format* die Option *Zeichen*, um auch die Schriftattribute zu ändern. Wir versehen den Schriftzug mit einem *Gravur*-Effekt und stellen die Schriftfarbe auf Weiß ein.



Ändern der Schriftattribute

- 9 Nach dem Bestätigen werden die Attribute auf beide Positionsrahmen übertragen – Sie sehen das im nächsten Bild.

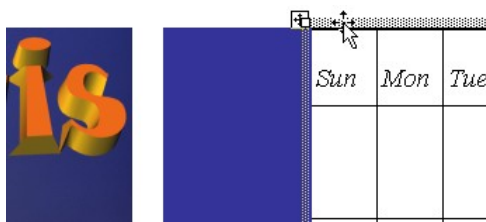
May 1999	16	17
	23	24
	30	31

Die veränderte Formatvorlage ändert beide Positionsrahmen

Aufgehellte Farbtöne verwenden

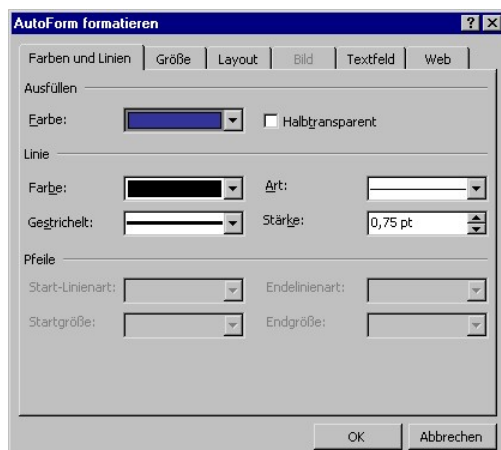
Der Positionsrahmen in dem die Tabelle untergebracht ist, soll ebenfalls eine Farbe erhalten. Die Farbe soll dabei genau auf das dunkle Blau abgestimmt werden.

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Umrandung.



Markieren des nächsten Positionsrahmens

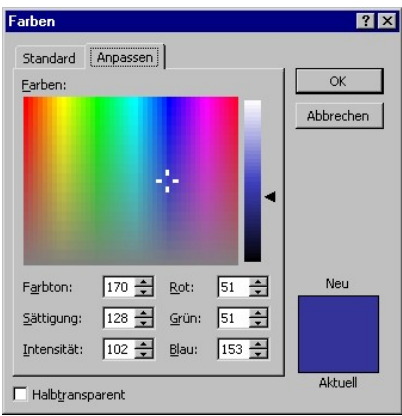
- 2 Rufen Sie aus dem Popup-Menü das dann geöffnet wird die Funktion *AutoForm formatieren* auf. Wechseln Sie im folgenden Dialogfeld auf die Registerkarte *Farben und Linien*.



Ändern der Farbe

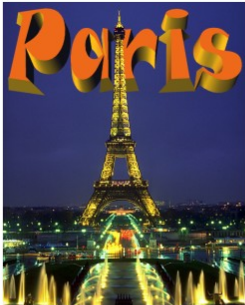
- 3 Stellen Sie im Feld *Ausfüllen/Farbe* zunächst denselben Blauton wie bei den vorherigen Positionsrahmen ein.

- 4 Klicken Sie dann im Farboptionsfeld auf die Option *Weitere Farben*. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld – hier können Sie die gewünschte Farbe sehr präzise einstellen. Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Anpassen*.
- 5 Rechts neben dem Farbspektrum sind hell-dunkel Abstufungen der aktuell eingestellten Farbe.
- 6 Klicken Sie hier auf einen deutlich helleren Farbton und schließen Sie das Dialogfeld über die *OK*-Schaltfläche.



Präzises Einstellen der Farbe

Das war es schon! Bei diesem Stadium wollen wir es belassen. Der Kalender sieht schon weit besser aus als zuvor – auch wenn man am Aussehen noch weiter feilen könnte.

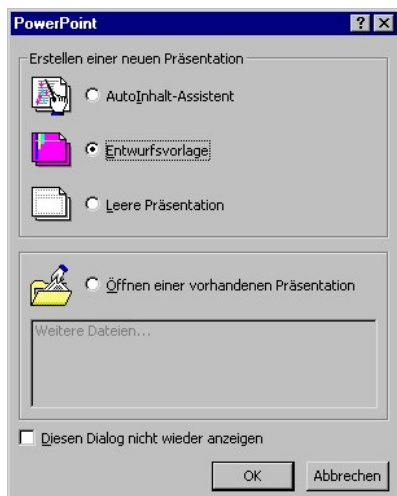


Mai 1999	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
							1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	31					

Das Endergebnis

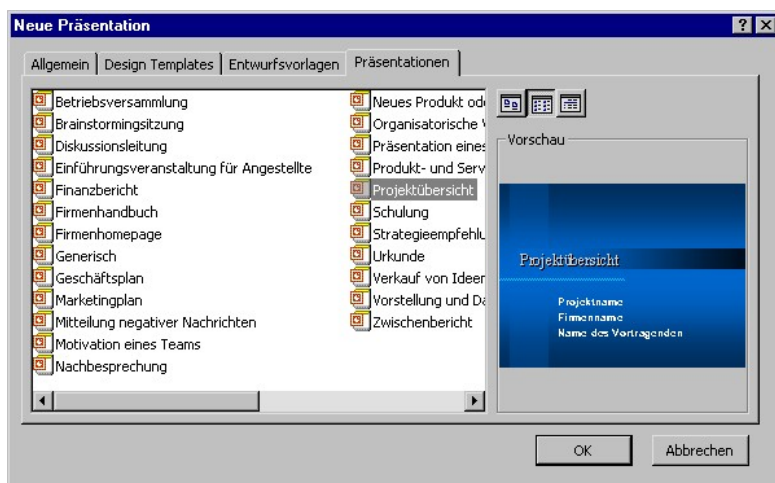
Ein Bild in eine PowerPoint-Präsentation integrieren

In unserem zweiten Beispiel wollen wir Ihnen PowerPoint 2000 vorstellen – ein Programm mit dem Sie schnell und einfach Präsentationscharts erstellen können. Auch in PowerPoint 2000 gibt es natürlich Hilfestellungen durch Vorlagensammlungen. Da wir auf eine solche zurückgreifen wollen, müssen Sie nach dem Start des Programms im folgenden Dialogfeld die Option *Entwurfsvorlage* markieren.



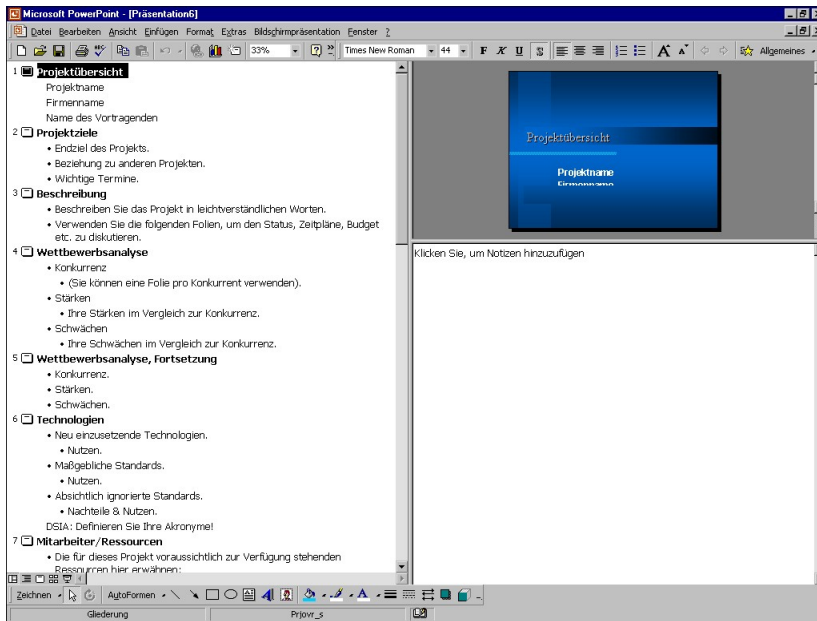
Start des Programms

Danach wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem die unterschiedlichen Vorlagen in verschiedenen Rubriken zu finden sind. Wechseln Sie zur Registerkarte *Präsentationen*. Dort haben wir uns die Vorlage *Projektübersicht* ausgesucht. Am Vorschaubild können Sie sich über die Art der Vorlage orientieren.



Öffnen einer vorgefertigten Präsentation

Nach dem Laden der Vorlage sehen Sie das nachfolgende dreigeteilte Programmfenster:



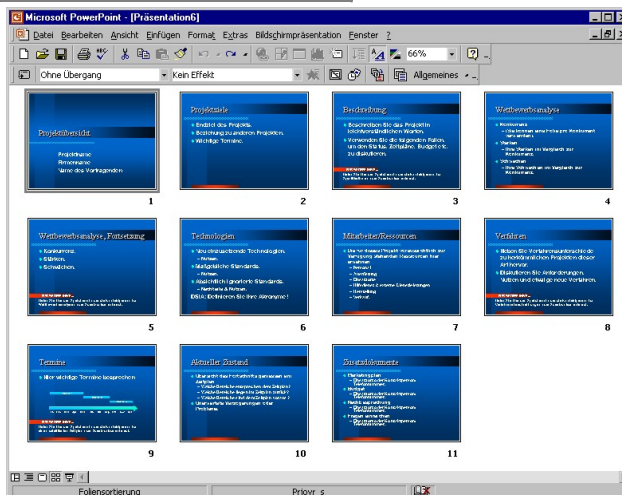
PowerPoint 2000 nach dem Öffnen der Vorlage

Im linken Teilbereich werden die Texte der einzelnen „Folien“ bearbeitet – eine Präsentation kann nämlich aus verschiedenen Einzelfolien zusammengesetzt werden.

Laden einer Folie

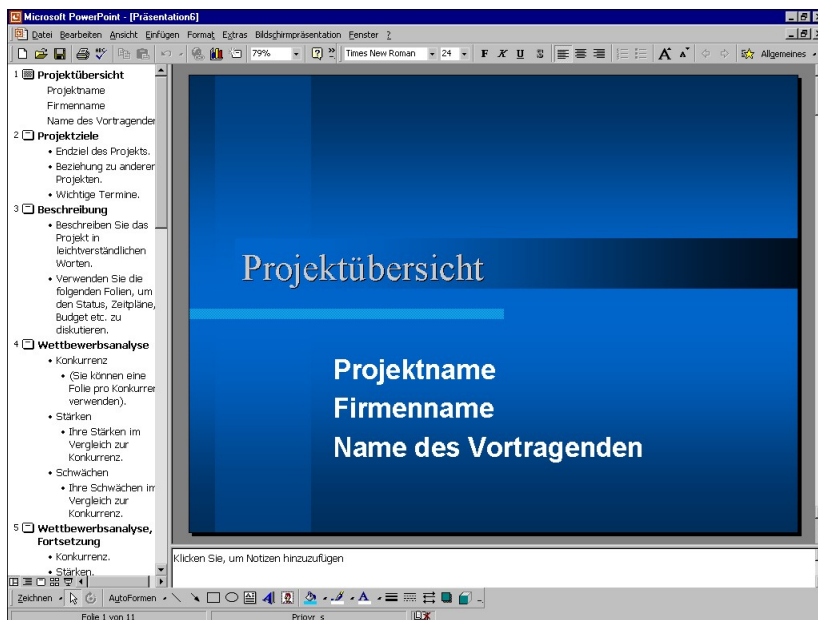
Um eine der Folien zu laden genügt ein Doppelklick auf das Miniaturbild. Dann können Sie die Folie im zuvor gezeigten Fenster bearbeiten.

Wenn Sie sich einen Überblick über die Folien einer Präsentation verschaffen wollen, können Sie die Funktion *Ansicht/Foliensortierung* aufrufen. Dann sehen Sie eine andere Ansicht. Dort werden alle Folien in einer Miniaturansicht dargestellt.



Alle Folien einer Präsentation in einer Übersicht

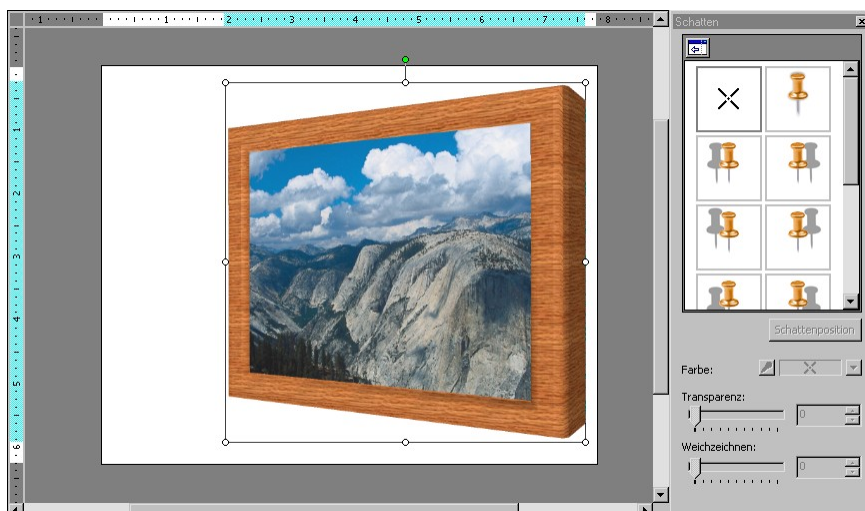
Die Aufteilung der Fenster können Sie an den abgrenzenden Stegen verändern. Klicken Sie auf den Steg und ziehen Sie dann das Fenster kleiner.



Neu aufgeteilte Bereiche

Bevor wir die in PhotoDraw 2000 erstellten Bilder in PowerPoint 2000 importieren können, müssen Sie erst einmal vorbereitet werden. Laden Sie zunächst die folgende Datei in PhotoDraw 2000, die wir im Kapitel 7 erstellt haben.

Entfernen Sie dort den Schatten mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol in der Bearbeitungsleiste *Schatten*. Außerdem haben wir das Bild mit der Funktion *Anordnen/Kippen/Horizontal kippen* gespiegelt – das sieht bei der Präsentation besser aus, wie Sie in den folgenden Schritten bemerken werden.



Vorbereiten des Dokuments

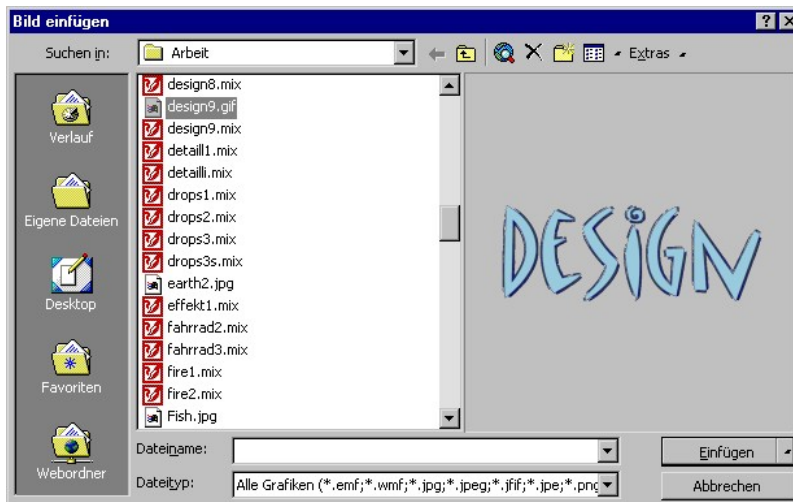
Anschließend haben wir die Datei im GIF-Format gesichert und dabei die Transparenz-Option aktiviert. Dazu verwenden Sie am besten den Assistenten *Datei/Speichern zur Verwendung in*, den Sie ja im vorletzten Kapitel ausführlich kennengelernt haben.

Als Hintergrundfarbe haben wir dort ein dunkles Blau eingestellt, das dem Blau der Präsentation in etwa entspricht.

Eigene Bilder in die Präsentation aufnehmen

Nun wollen wir einen Schriftzug und das zuvor gezeigte Bild in die Präsentation übernehmen. Beide Dateien sollten dabei bereits im transparenten GIF-Dateiformat vorliegen.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Einfügen/Grafik/Aus Datei* auf. Das Dialogfeld wird Ihnen sicher bekannt vorkommen – es entspricht dem Word 2000-Pendant.



- 2 Verknüpfen Sie auch in diesem Fall das Bild mit der Originaldatei, um die Präsentationsdatei nicht unnötigerweise „aufzublähen“. Nach dem Import sollten Sie die folgende Situation sehen.



Das eingefügte Bild

- 3 Den Schriftzug wollen wir anstatt der konservativen - man könnte auch langweilig dazu sagen :) – Überschrift verwenden.
- 4 Das Verschieben funktioniert wie Sie es aus PhotoDraw 2000 gewohnt sind: Klicken Sie das Bild an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie das Objekt nun an eine neue Position. Lassen Sie die Maustaste dann wieder los.



Verschieben des Bilds

Löschen von Elementen

Die alte Überschrift benötigen wir nun nicht mehr – sie kann gelöscht werden.

- 1 Klicken Sie dazu das Element an – Sie erkennen die Auswahl an einem verstärkten Rahmen. Schieben Sie gegebenenfalls den Schriftzug etwas zur Seite.



Die alte markierte Überschrift

- 2 Wenn das Objekt markiert ist, drücken Sie die **[Entf]**-Taste. Da sich darunter ein weiterer Schriftzug befindet, müssen Sie diesen auf die selbe Art löschen. Danach sollte der Bereich wie folgt aussehen:



Die neue Überschrift

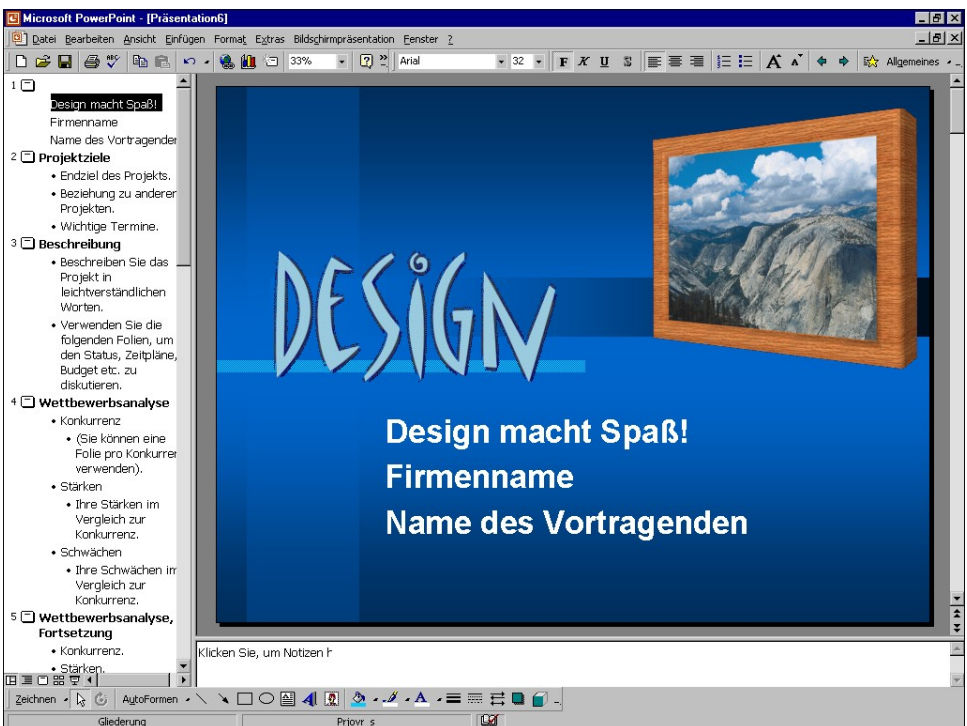
Fügen Sie nun das andere Bildelement ein und verschieben Sie es nach oben rechts. Nun erkennen Sie auch, warum wir die Grafik gespiegelt haben: Es würde häßlich aussehen, wenn die Perspektive aus dem Bild „herausschauen“ würde.



Das nächste Bildelement ist eingefügt

Texte austauschen

Nun sollen die Texte ausgetauscht werden. Klicken Sie dazu den betreffenden Text im linken Fenster an und tippen Sie den neuen Text ein. Wiederholen Sie den Vorgang bei allen drei Textzeilen dieser Folie. In der folgenden Abbildung wurde die erste Textzeile bereits ausgetauscht.



Austausch des vorgegebenen Texts

Nach dem Austausch aller Zeilen könnten Sie zum Beispiel das folgende Aussehen erreicht haben:

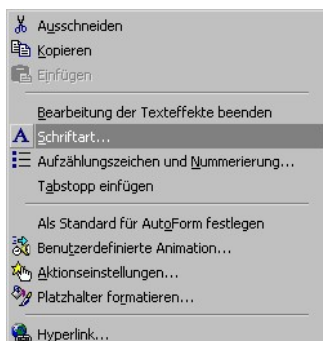


Alle Texte sind ausgetauscht

Formatieren von Texten

Als letzte Verbesserung soll der Textblock etwas netter gestaltet werden – besonders attraktiv sieht er in der vorgegebenen Fassung nicht aus.

- 1 Klicken Sie in das Textfeld.
- 2 Markieren Sie die drei Textzeilen, so wie Sie es von Ihrem Textbearbeitungsprogramm gewohnt sind, durch Ziehen mit dem Mauszeiger über den Bereich, den Sie markieren wollen.
- 3 Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste, um das folgende Popup-Menü zu öffnen.
- 4 Wählen Sie dort die Funktion *Schriftart* aus.



Ändern der Schriftattribute

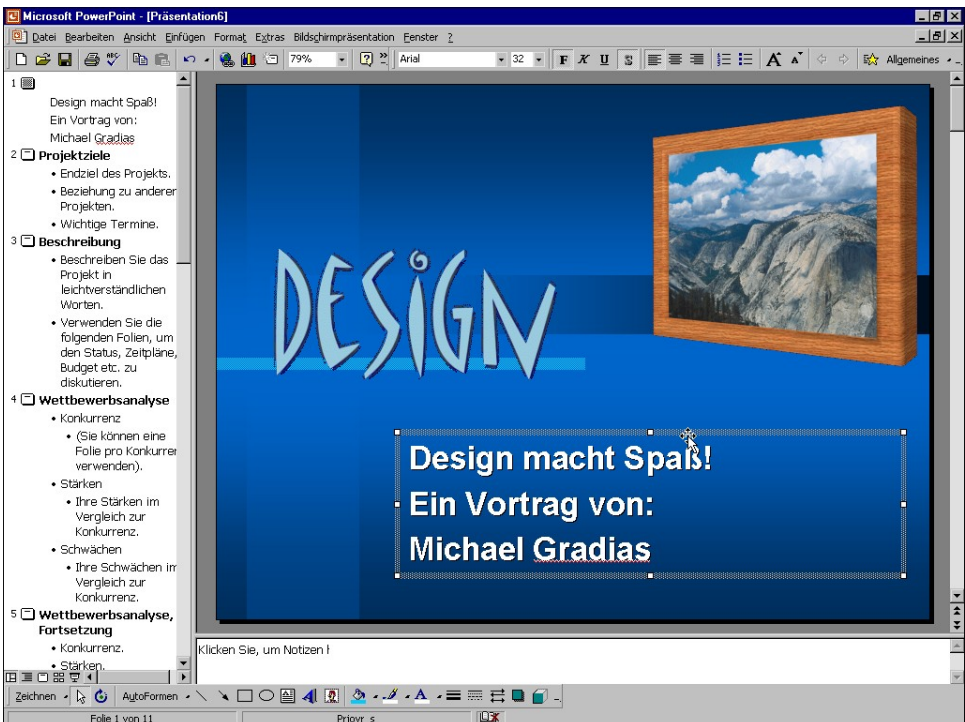
- 2 Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Dort werden die Schriftattribute geändert – ähnlich wie in Word 2000.
- 3 Stellen Sie dort die gewünschte Schrifttype ein – wir haben die *Arial Fett* mit der Option *Schattiert* gewählt.



Ändern der Schriftattribute

- 4 Schieben Sie den Textblock anschließend weiter nach rechts unten – ungefähr so, wie Sie es nachfolgend sehen.

Klicken Sie das Textobjekt dazu an und ziehen Sie es an die neue Position. Wenn die gewünschte Position erreicht ist, können Sie die Maustaste wieder loslassen.

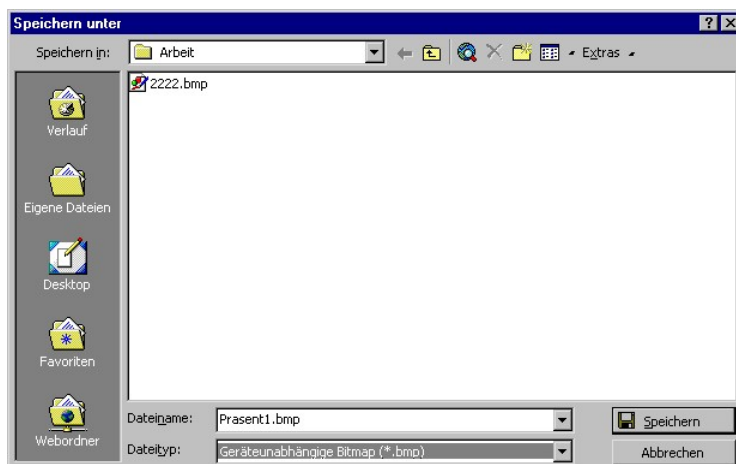


Das zurechtgeschobene und formatierte Textobjekt

Unterschiedliche Speichermethoden

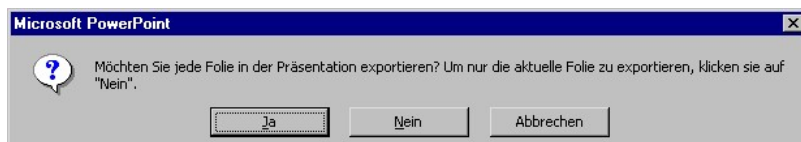
Sie können die Datei als PowerPoint 2000-Dokument sichern – so können Sie jederzeit Änderungen an der Präsentation vornehmen. Sie können aber auch andere Dateiformate verwenden – zum Beispiel das bekannte BMP-Dateiformat.

Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Stellen Sie im Listenfeld *Dateityp* das BMP-Dateiformat ein.



Speichern im BMP-Dateiformat

Danach werden Sie gefragt, ob Sie die gesamte Präsentation oder nur das aktuelle Bild sichern wollen. Aktivieren Sie die *Nein*-Schaltfläche, wenn nur die aktuelle Folie gesichert werden soll.



Speichern einer Folie

Im abschließenden Bild haben wir die zuvor bearbeitete Folie als Einzeldatei gesichert. Sie könnten nun auch die anderen Folien der Präsentation ändern – für eine kurze Einführung in PowerPoint 2000 wollen wir es aber bei diesem Zwischenstadium belassen.

Das Endergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung.



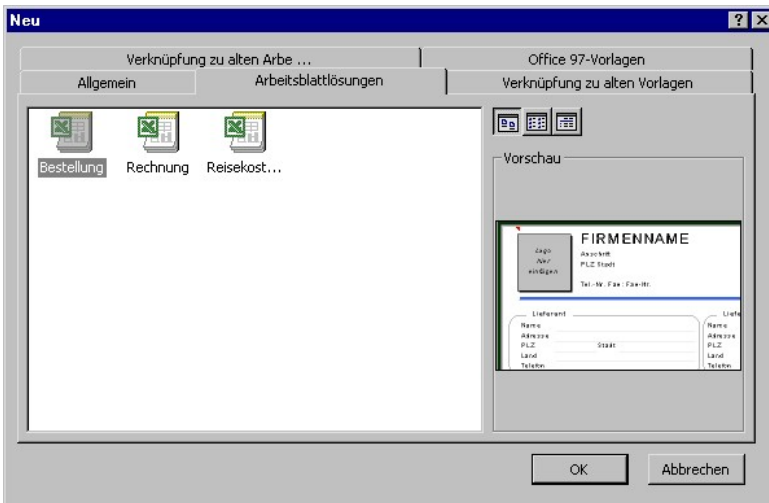
Das Endergebnis

Photo Draw Grafiken in Excel 2000 verwenden

Im letzten Beispiel wollen wir eine Grafik in ein Excel-Arbeitsblatt integrieren. Wie auch bei den anderen Beispielen wollen wir auf eine Vorlage zurückgreifen, die das Programm anbietet.

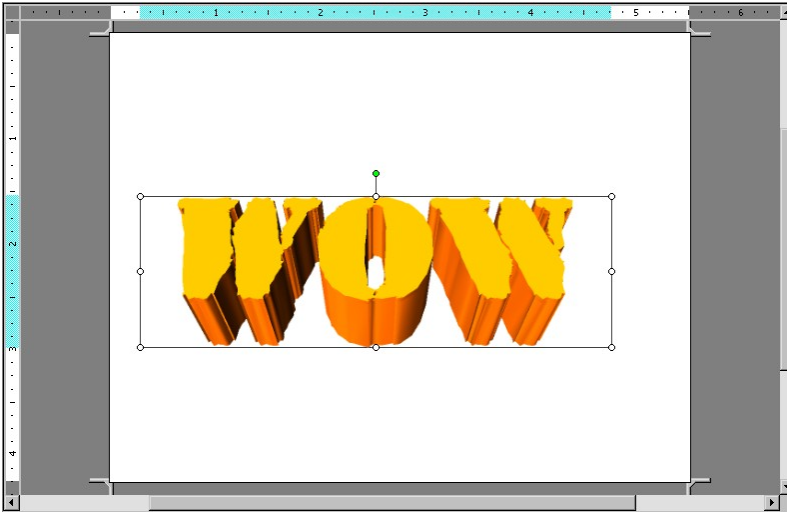
Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu* auf, um im folgenden Dialogfeld auf die Vorlagen zurückgreifen zu können.

Wir haben uns die Vorlage *Bestellung* aus der Kategorie *Arbeitsblattlösungen* ausgesucht.



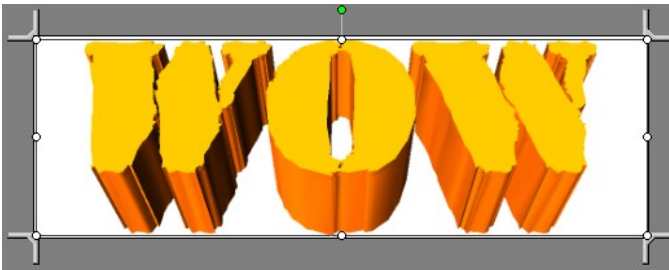
Laden einer Vorlage

Starten Sie also PhotoDraw 2000 und laden Sie das Bild, das Sie anschließend in Excel 2000 einfügen wollen. Wir verwenden einen Schriftzug, den wir im Kapitel 7 erstellt haben. Sie sehen nachfolgend, daß das Textobjekt deutlich kleiner ist als das Dokument.



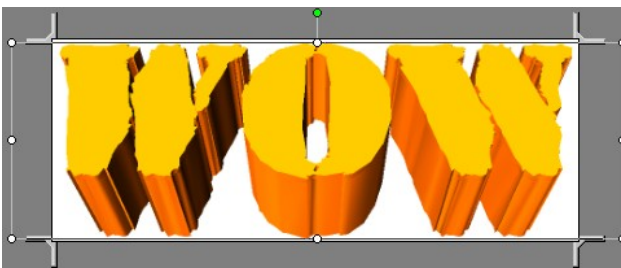
Der Schriftzug, der in Excel 2000 eingefügt werden soll

Wenn Sie zum Anpassen der Dokumentgröße die Funktion *Ansicht/Bildbereich an Auswahl anpassen* verwenden, verbleiben rechts und links schmale, weiße Streifen. Um diese zu entfernen, heben Sie die Sperrung der Bildführungslinien über das Menü *Ansicht* auf.



Eingeblendete Bildführungslinien

Ziehen Sie die Bildführungslinien so weit nach innen, daß die weißen Bereiche abgeschnitten werden. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild. Speichern Sie abschließend das Ergebnis im PhotoDraw 2000-Format.



Das zurechtgeschnittene Bild

Wechseln Sie nun in Excel 2000 zum zweiten Arbeitsblatt – Sie erreichen es über die Reiter links unter dem Arbeitsblatt. Dort können Sie Ihre persönlichen Daten eintragen. Ein Excel-Macro überträgt alle Daten automatisch auf das Bestellformular.

Menüfunktion verwenden

Anstatt des Macros können Sie auch die Menüfunktion *Einfügen/Grafik/Aus Datei* verwenden.

Am Ende der Seite sehen Sie auch eine Option, um ein Logo in das Dokument einzufügen.

Klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche.

The screenshot displays the Microsoft Excel 2000 interface with a custom form titled "PURORDER1" overlaid. The form is divided into several sections:

- Company Data:** Fields for Firma (FIRMENNAME), Anschrift, PLZ, Stadt, and Land.
- Contact Information:** Fields for Telefon-Nr. and Fax-Nr.
- Tax Information:**
 - Name der 1. Steuer: 15 % MwSt. (Satz: 15,00%) with a checked box "Diese Steuer verwenden."
 - Name der 2. Steuer: 7 % MwSt. (Satz: 7,00%) with an unchecked box "Diese Steuer verwenden."
 - Option for "Numerierung im Netzwerk" and a "Netzwerkpfad:" field.
 - Datenbank des Vorlagen-Assistenten: c:\office2000\office\library\bstelldb.xls
- Formatierung der Formulare:**
 - A placeholder box for a logo with the text "Logo hier einfügen".
 - A large text field containing "FIRMENNAME".
 - Labels for "Anschrift", "PLZ Stadt", and "Tel.-Nr. Fax: Fax-Nr.".
 - Buttons for "Logo auswählen" and "Schriftart ändern".

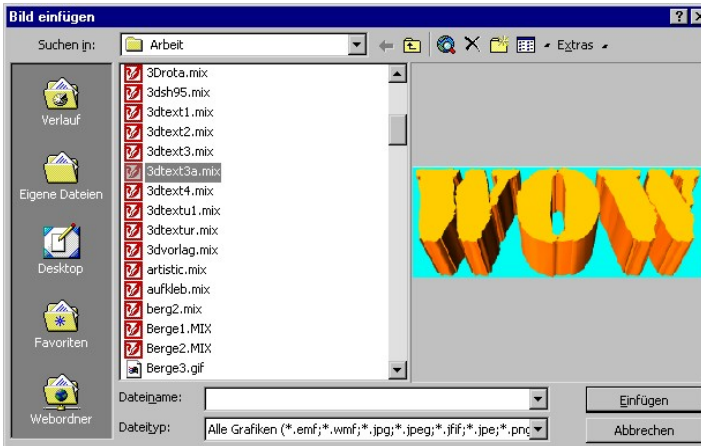
The Excel status bar at the bottom shows the active sheet as "Anpassen der Bestellung" and the current cell as "Bereit".

Das Arbeitsblatt zum Eintragen der persönlichen Daten

Danach wird das folgende Dialogfeld geöffnet – Sie kennen es schon aus den anderen Programmen des Office 2000-Pakets.

Wählen Sie das MIX-Dokument aus, das Sie zuvor in PhotoDraw 2000 gesichert haben. Am Vorschaubild können Sie überprüfen, ob Sie die richtige Datei markiert haben. Daß das Bild in der Vorschauansicht einen blauen Hintergrund hat, braucht Sie nicht weiter zu stören, nach dem Import ist der Hintergrund in Ordnung.

Der Grund für die fehlerhafte Anzeige ist der transparente Bereich um das Textobjekt herum.



Laden des Bilds

Nach dem Laden des Bilds können Sie im folgenden Dialogfeld über das Listenfeld zwischen verschiedenen Auflösungen wählen. Wir haben für unser Beispiel die kleinste Variante gewählt.



Festlegen der Auflösung

Danach wird das Bild in das Ecel 2000-Dokument eingefügt.

Formatierung der Formulare:



Das eingefügte Logo

Gleichzeitig tauscht das Macro auch die Grafik auf dem Bestellformular aus. Wechseln Sie dazu über den Reiter unter dem Arbeitsblatt auf die Seite des Bestellformulars. Leider wurden die Proportionen der Grafik nicht beibehalten – das soll nun korrigiert werden.



Das Logo im Bestellformular

Grafiken in Excel formatieren

Nun soll die richtige Proportion der Grafik wieder hergestellt werden – dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Klicken Sie die Grafik mit der rechten Maustaste an. Dann öffnet sich ein Pop-up-Menü, in dem Sie die Funktion *Grafik formatieren* finden.



Formatieren der Grafik

- 2 Wechseln Sie im folgenden Dialogfeld zur Registerkarte *Größe*.
- 3 Stellen Sie dort in den *Maßstab*-Feldern neue Werte ein.
- 4 Achten Sie darauf, daß die Option *Seitenverhältnis sperren* deaktiviert ist. Tippen Sie dann in den Feldern für die Höhe und Breite denselben Wert ein.



Neue Maßstabwerte

Objekte neu plazieren

Nachdem die Größe korrigiert ist, soll das Logo noch etwas verschoben werden.

- 1 Klicken Sie dazu das Objekt an und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Verschieben des Bilds

- 2 Ziehen Sie das Bild an die gewünschte neue Position.
- 3 Lassen Sie die Maustaste los, wenn die richtige Position erreicht ist. Das verschobene Bild sehen Sie nachfolgend.



Das verschobene Bild

Natürlich könnte das Bestellformular weiter verschönert werden – wir wollen es aber beim jetzigen Stadium belassen.

In diesem Kapitel haben Sie sicherlich gemerkt, wie gut alle Programme des Office 2000-Pakets zusammenarbeiten. Die Zusammenarbeit mit Frontpage 2000 haben Sie ja bereits im Kapitel 8 kennengelernt. Da alle Programme eine fast identische Bedienung aufweisen, fällt die Einarbeitung besonders leicht.

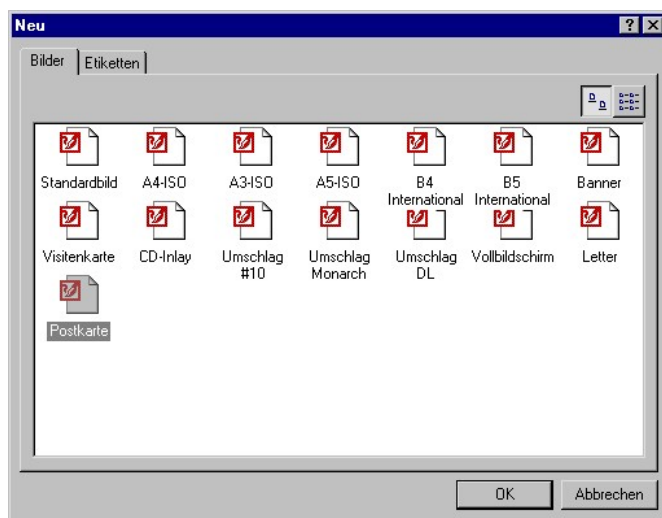
11. Vor dem Ausdruck: Wichtige Hinweise für perfekte Ergebnisse

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, auf was Sie achten müssen, damit Sie einen perfekten Ausdruck erhalten. PhotoDraw 2000 bereitet die Dateien so auf, daß Sie nur selten Schwierigkeiten haben werden, gute Ausdrücke zu erzielen.

Dokumentvorlagen verwenden

Wenn Sie mit den Dokumentvorlagen von PhotoDraw 2000 arbeiten, berechnet PhotoDraw 2000 selbständig die Bildgröße, so daß die Bilder in guter Qualität ausgedruckt werden können.

Wir hatten bei unseren Beispielen mehrfach über die Funktion *Datei/Neu* die Vorlage *Postkarte* verwendet.

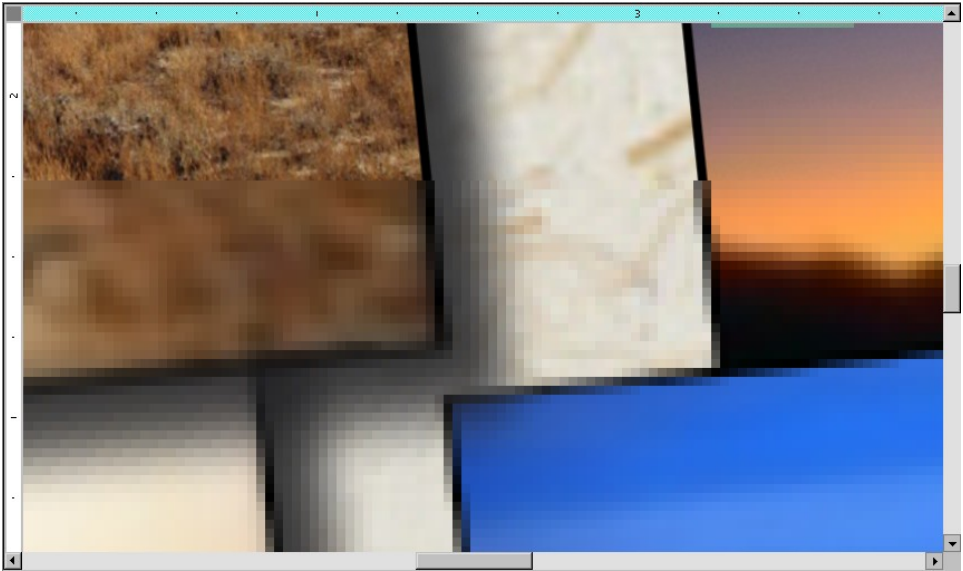


Auswahl einer Vorlage

PhotoDraw 2000 richtet eine solche Seite so ein, daß die Vorlage in der Größe einer Postkarte gut gedruckt werden kann. Dafür wird die richtige Bildauflösung eingestellt.

Die passende Bildauflösung bestimmen

Was ist denn „die richtige Auflösung“, werden Sie sich vielleicht fragen. Jedes Bild besteht aus lauter kleinen „Kästchen“ – den sogenannten Pixeln. Normalerweise sollten Sie diese nicht sehen, da sie sehr klein sind. Wenn Sie ein Dokument extrem stark vergrößern, können Sie die Pixel sehen, während PhotoDraw 2000 das Bild aufbaut.



Ein Bild während des Aufbaus – unten sind die Pixel zu sehen

Verbesserte Anzeigequalität

PhotoDraw 2000 optimiert die Bildschirm-darstellung – deshalb sehen Sie die Pixel nur während des Bildschirmaufbaus. Die Kanten werden geglättet – sagt der Fachmann dazu.

Die richtige Pixelmenge

Wenn in einem Bild zu wenig Pixel vorhanden sind, kann der Betrachter sie erkennen – das ist schlecht. Nachfolgend sehen Sie ein solches Beispiel. Im linken Bild sind 207 Pixel auf den ungefähr 6 Zentimetern Breite untergebracht – rechts dagegen 417.

Die Pixelanzahl beim linken Beispiel reicht nicht aus – die Pixel sind sichtbar. Das ist für den Betrachter nicht schön, da die Details nicht zu erkennen sind. Im rechten Beispiel können Sie dagegen die Pixel nicht sehen, da sie zu klein sind.

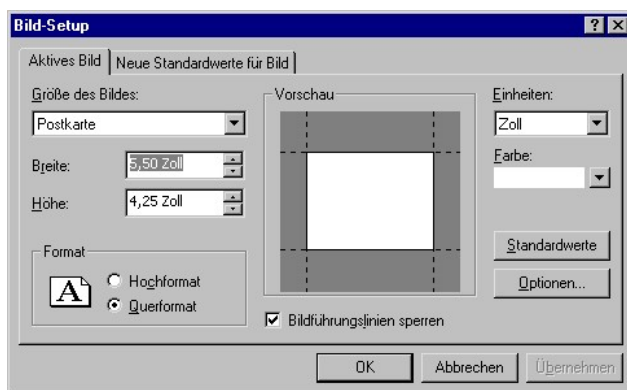


Links ist die Auflösung zu gering – rechts ist sie in Ordnung

Die Pixelanzahl ermitteln

Da Sie nun gesehen haben, daß es bei der Bildqualität auf die Anzahl der Pixel ankommt, stellt sich die Frage, wie Sie erfahren, wieviele Pixel im Bild enthalten sind.

- 1 Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Bild-Setup* auf.
- 2 Im folgenden Dialogfeld sind zunächst die Maße in der englischen Maßeinheit Zoll zu sehen. Die Postkarte hat eine Breite von 5,5 Zoll.



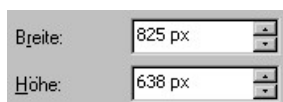
Ermitteln der Bildmaße

- 3 Wechseln Sie im *Einheiten*-Listefeld zur Einheit *Pixel*. Das sind die „Kästchen“, über die wir bereits geschrieben haben.



Umstellen auf eine andere Maßeinheit

- 4 Sie sehen im Feld *Breite*, daß das Dokument eine Breite von 825 Pixeln hat.



Die Breite des Dokuments in Pixeln

Vielgepriesene dpi

Die Berechnung „dpi“ gibt genau diese Berechnung wieder. Der Wert sagt aus, wieviel Pixel (dots) auf (pro) einem Zoll (inch) vorhanden sind. In Klammern sehen Sie die englischen Bezeichnungen.

Unsere Beispielpostkarte enthält also 825 Pixel auf 5,25 Zoll. Werden die beiden Werte dividiert, erhalten Sie einen Wert von ungefähr 150. Das ist der Wert pro Zoll.

Dieser Wert „dpi“ bestimmt die Auflösung eines Bildes.

Ist der Wert zu niedrig, entsteht das gezeigte, pixelige Aussehen. Bei zu hohen Werten erhalten Sie zwar eine gute Qualität, aber auch eine viel größere Datei, da das Bild ja zu viele Pixel enthält.

PhotoDraw 2000 arbeitet intern immer mit einer Auflösung von 150 dpi. Dieser Wert gewährleistet, daß Sie das Ergebnis in guter Qualität ausdrucken können.

Keine Einflußnahme

Gegenüber allen anderen Bildbearbeitungsprogrammen läßt PhotoDraw 2000 leider kein direktes Ändern der Auflösung zu. Vermutlich wollten die Entwickler den Anwender das Zurechtkommen mit dieser schwierigen Materie ersparen.

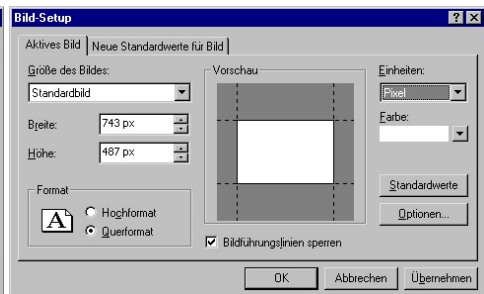
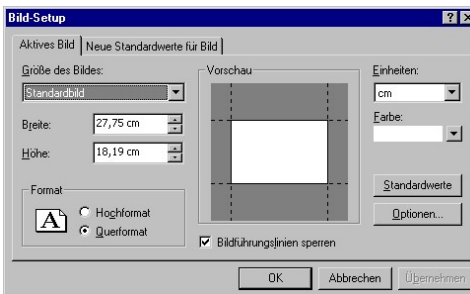
Bildaufösungen verändern

Da PhotoDraw 2000 die direkte Änderung der Auflösung nicht zuläßt, müssen Sie einen Umweg gehen. Nehmen wir an, Sie haben ein Bild mit einer sehr niedrigen Auflösung gescannt, daß sehr groß ist – zum Beispiel DIN A4. Wenn Sie dieses Bild in DIN A4 ausdrucken würden, ergäbe sich eine sehr schlechte Qualität.

Englisches Maß beachten

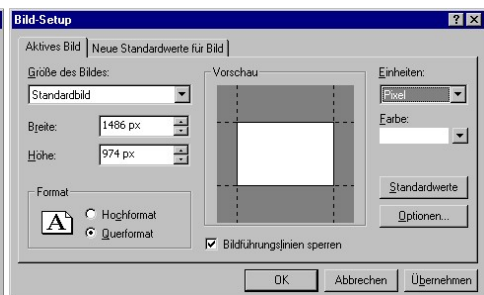
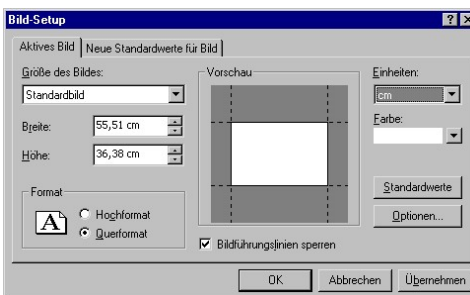
Wenn Sie mit den deutschen Maßen rechnen wollen, müssen Sie beachten, daß ein Inch 2,54 Zentimetern entspricht.

Nehmen wir die folgenden Werte als Beispiel: Bei 743 Pixeln auf 27,75 Zentimetern Breite ergibt sich eine Auflösung von 68 dpi – das ist viel zu wenig für eine gute Druckqualität.



Eine zu geringe Auflösung

Gut, wenn die Pixelanzahl nicht ausreicht, erhöhen wir doch einfach die Pixelanzahl, könnten Sie vielleicht denken. Das ist prinzipiell richtig – PhotoDraw 2000 spielt da aber nicht mit: Wenn Sie nämlich die Pixelanzahl in dem Dialogfeld ändern, verändert sich auch automatisch die Bildgröße. An der Auflösung hat sich dann gar nichts verändert.

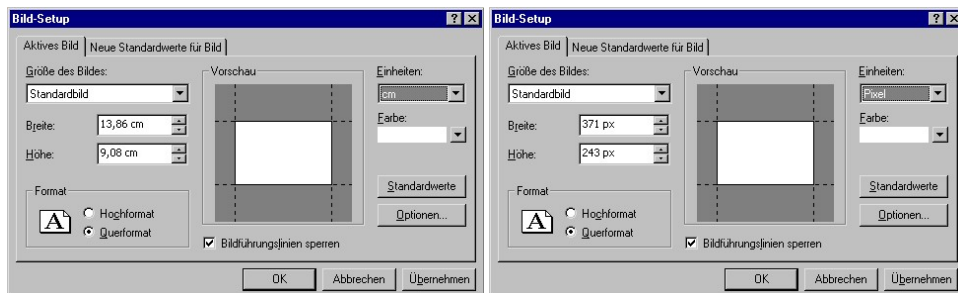


Verdopplung der Pixelanzahl

Außerdem würden Sie bei diesem Verfahren keinerlei neue Detailinformation erhalten – das einzige, was passieren würde, wäre eine deutlich größere Datei.

Wenn dieser Weg der falsche ist, gehen wir eben andersherum vor: Wenn zu wenige Pixel für die Bildgröße vorhanden sind, wird eben die Bildgröße verändert, könnte die nächste Überlegung sein. Exakt! Genau dieser Weg wäre der richtige – wenn PhotoDraw 2000 mitspielen würde.

Wenn Sie aber eine geringere Breite angeben, reduziert PhotoDraw 2000 automatisch auch die Pixelanzahl.



Reduzieren der Bildgröße

Vertrackt, nicht wahr?

Eine neue Auflösung muß her!

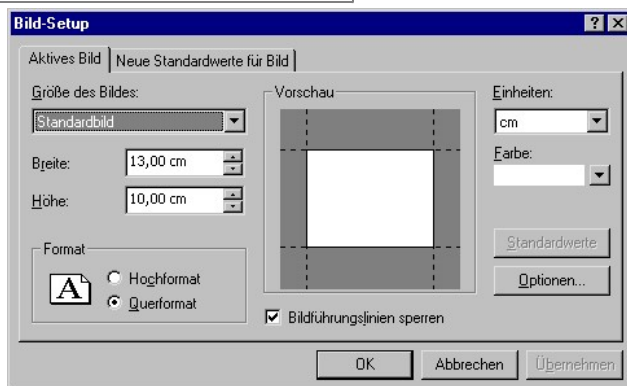
Sehen wir uns nun eine Variante an, bei der Sie die Auflösung dennoch verändern können.

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche *Standardwerte*.

Neue Standardwerte

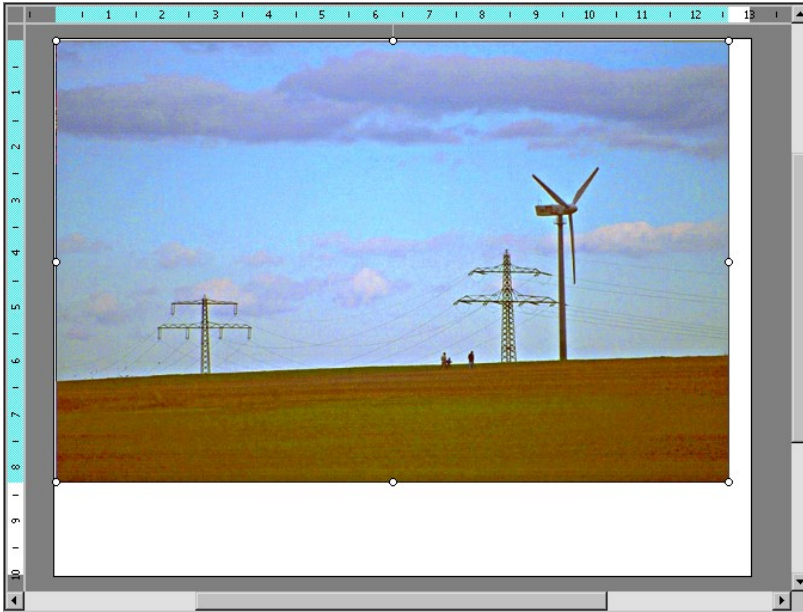
Wenn Sie die Abmessungen der Standardwerte ändern wollen, können Sie diese auf der Registerkarte *Neue Standardwerte für Bild* neu einstellen.

- 2 Da PhotoDraw 2000 ja immer mit 150 dpi arbeiten, hat das Bild nun eine Auflösung von diesem dpi-Wert.



Einstellen auf den Standardwert

- 3 Im Bild sehen Sie nunmehr, daß ein freier Bereich entstanden ist, der nun entfernt werden soll.



Das veränderte Format

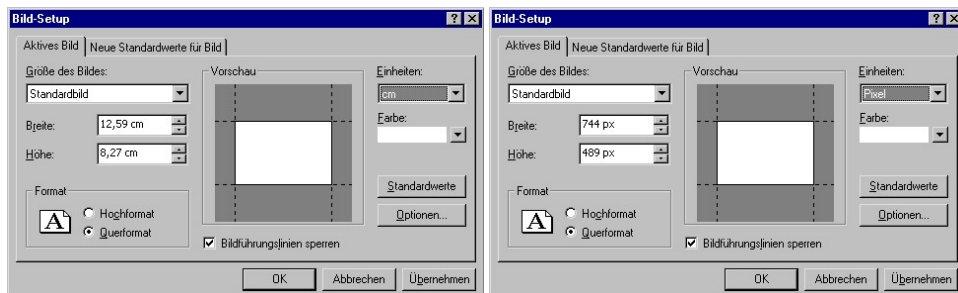
- 4** Verwenden Sie zum Anpassen der Dokumentgröße die Funktion *Ansicht/Bildbereich an Auswahl anpassen*. Danach wird der weiße Bereich um das Bild herum entfernt.



Der angepaßte Bildbereich

- 5** Eine Kontrolle über die Funktion *Bild-Setup* ergibt, daß die Auflösung nun tatsächlich auf den Standardwert von 150 dpi eingestellt ist.

- 6 Die Pixelanzahl ist gleichgeblieben – die Größe des Bilds hat sich dagegen auf 12,59 Zentimeter reduziert. So ergibt sich der Wert von 150 dpi.



Die neuen Werte nach der Erhöhung der Auflösung

Nur in besonderen Fällen

Das vorgestellte Verfahren brauchen Sie nur in besonderen Fällen anzuwenden. Alle Dokumente, die Sie in PhotoDraw 2000 erzeugen, weisen sowieso die korrekte Auflösung auf. Und beim Scannen sollten Sie darauf achten, gleich die richtige Auflösung einzustellen, um das aufwendige Verfahren zu umgehen.

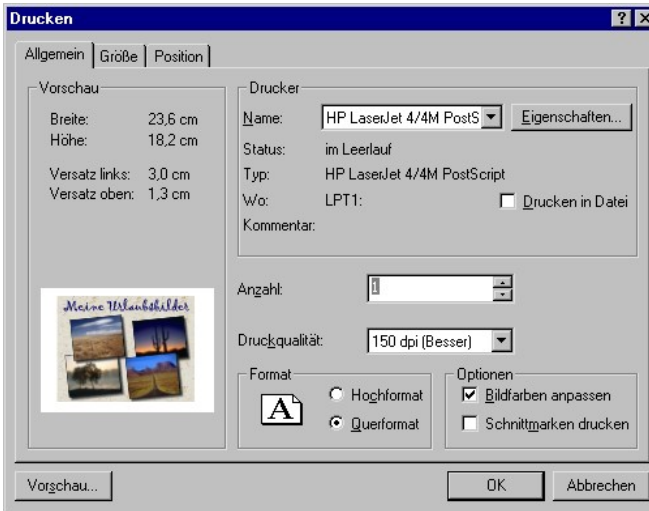
Leider ist es nicht möglich die Auflösung frei zu ändern.

Wie Sie aber gleich erfahren werden, gibt es beim Drucken weitere Möglichkeiten, um Einfluß auf die Bildqualität zu nehmen.

Bilder ausdrucken

Nachdem Sie Ihr Dokument optimal vorbereitet haben, können wir uns an den Ausdruck machen. Die Optionen für den Druckvorgang finden Sie im folgenden Dialogfeld, das Sie über die Funktion *Datei/Drucken* oder alternativ dazu über die Tastenkombination **(Strg)+P** öffnen können.

Die Optionen sind auf drei verschiedenen Registerkarten untergebracht. Als erstes wollen wir uns die Optionen der Registerkarte *Allgemein* ansehen.

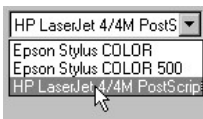


Die Druckoptionen

Auswahl und Einrichten des Druckers

Folgende Schritte sind notwendig, um den Drucker auszuwählen und einzurichten:

- 1 In der Rubrik *Drucker* können Sie über das Listenfeld *Name* auswählen, welchen Drucker Sie verwenden wollen.
- 2 Das ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Drucker in Ihrem System installiert haben – zum Beispiel einen Farbtintenstrahl- und einen Schwarzweiß-Laserdrucker.

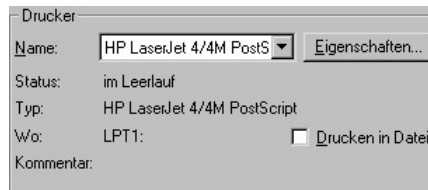


Auswahl des Druckers

- 3 Sie sehen im Feld *Drucker* auch, um was für einen Drucker es sich handelt und wo dieser angeschlossen ist.

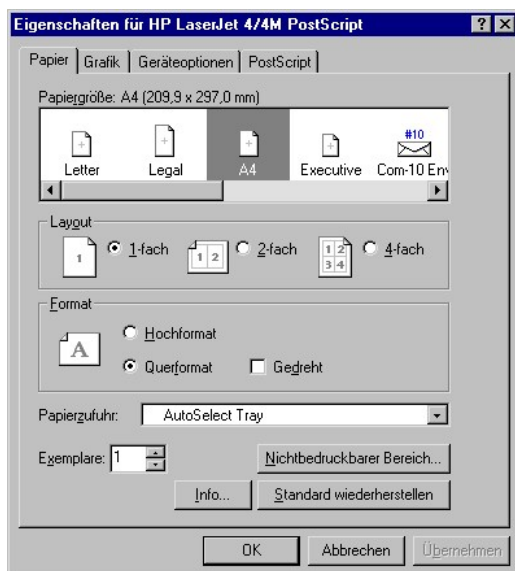
Drucken in Datei

Mit der Option *Drucken in Datei* wird eine Datei erstellt, die Sie zum Beispiel verwenden können, um sie auf einem anderen Rechner auszudrucken – wenn Sie selbst zum Beispiel keinen Drucker an Ihrem Rechner angeschlossen haben.



Anzeige der Druckerdaten

- 4 Wenn Sie die Einstellungen des Druckers verändern wollen, können Sie die *Eigenschaften*-Schaltfläche verwenden. Bei unserem HP Laserjet öffnet sich danach das folgende Dialogfeld. Hier können Sie unter anderem die Art des eingelegten Papierformats vorgeben.



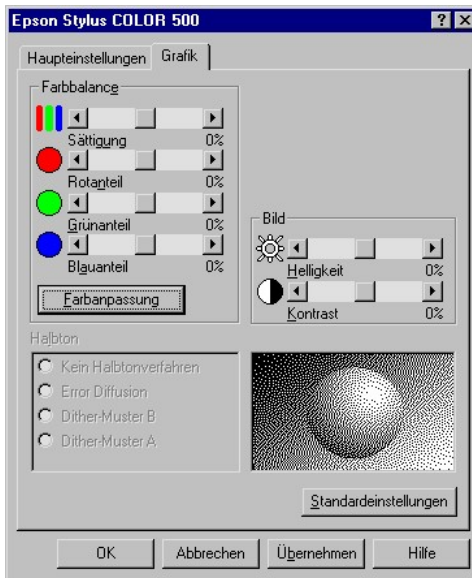
Druckeroptionen

- 5** Bei anderen Druckern kann dieses Dialogfeld völlig anders aussehen. Beim Farbtintenstrahldrucker Epson Stylus Color können Sie zum Beispiel Einfluß auf die Farbeinstellungen nehmen.
- 6** Bei diesem Drucker läßt sich auch die Art des Bilds angeben – so werden etwa flächige Grafiken mit flächigeren Farben gedruckt als ein fotorealistisches Bild oder ein Bild einer Videokamera.
- 7** Wenn Sie Spezialpapier verwenden, können Sie dies hier ebenfalls angeben.



Die Optionen des Epson Stylus Color

- 8** Die Einstellungen zum Beseitigen etwaiger Farbstiche oder Helligkeits- und Kontraständerungen sind auf der Registerkarte *Grafik* untergebracht. Sie sehen sie im folgenden Bild.



Farbanpassungsoptionen

Druckinformationen

Auf der linken Seite des Dialogfelds finden Sie Informationen über die Größe des Bilds und den Abstand zum Rand. In unserem Beispiel sehen Sie, daß das Bild tatsächlich die Größe einer Postkarte hat.

An der Größe des Vorschaubilds können Sie ungefähr erkennen, wieviel Platz noch auf dem Blatt Papier ist.



Informationen über die Größe

Falls Ihnen das kleine Vorschaubildchen zu wenig aussagekräftig ist, können Sie auf die *Vorschau*-Schaltfläche klicken. Dann öffnet sich ein Vorschaubereich in der Größe des Programmfensters – Sie sehen das Fenster in der nachfolgenden Abbildung.



Die Druckvorschau

Schließen oder Drucken

Viel können Sie mit der Druckvorschau nicht anfangen – Einstellen läßt sich hier nichts. Sie können nur über die *Drucken*-Schaltfläche zu den Druckoptionen zurückkehren oder über die *Schließen*-Schaltfläche den Druckvorgang abbrechen.

Anzahl der Kopien

Wie soll's denn sein?

Falls Sie mehr als einen Ausdruck von der Seite drucken möchten, tragen Sie die gewünschte Anzahl in das gleichlautende Feld ein.

Anzahl:

Besser oder schneller?

Im Feld *Druckqualität* können Sie verschiedene Druckauflösungen angeben. Je höher der angegebene Wert ist, um so länger dauert der Druckvorgang. Dafür wird aber bei hohen Werten die Druckqualität besser.

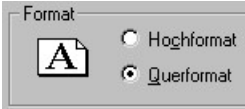
Bei einem Schwarzweiß-Laserdrucker ist der vorgegebene Standardwert von 180 dpi durchaus akzeptabel. Mit der Option *Besser* sollten Sie in den meisten Fällen zufriedenstellende Ergebnisse erzielen.

Druckqualität:

Einstellen der Druckqualität

Hoch oder Quer?

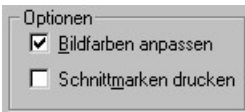
Im Feld **Format** können Sie nochmals einstellen, ob das Papierformat hochkant oder querformatig sein soll. Hier wird zunächst die Einstellung vorgegeben, die Sie über die Drucker-Eigenschaften eingestellt haben.



Druckformatlage bestimmen

Farboptimierungen und Schnittmarken

Im Bereich *Optionen* gibt es noch zwei interessante Funktionen. Die erste Option ist nur bei Farbdruckern interessant. Hier können Sie einstellen, ob die Farben beim Druck verbessert werden sollen. Wenn Sie mit der Qualität der Farben nicht zufrieden sind, sollten Sie diese Option einschalten.

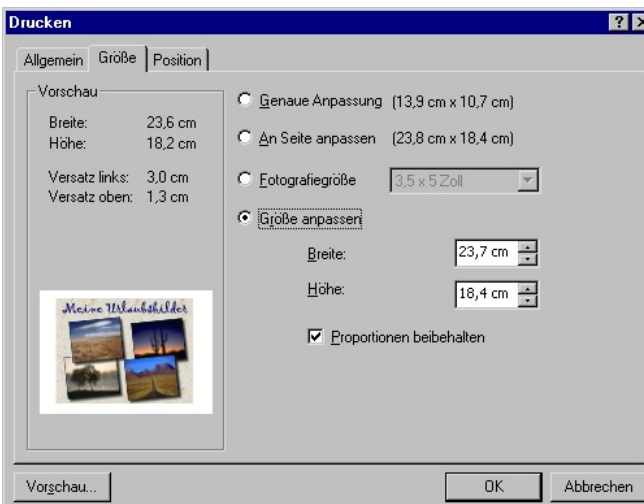


Zwei zusätzliche Optionen

Ist die Option *Schnittmarken* eingeschaltet, haben Sie Hilfslinien zur Verfügung um das Bild zum Beispiel sauber auszuschneiden. Das ist deshalb sinnvoll, weil das eingelegte Papier ja nie so groß ist wie das angegebene Seitenformat.

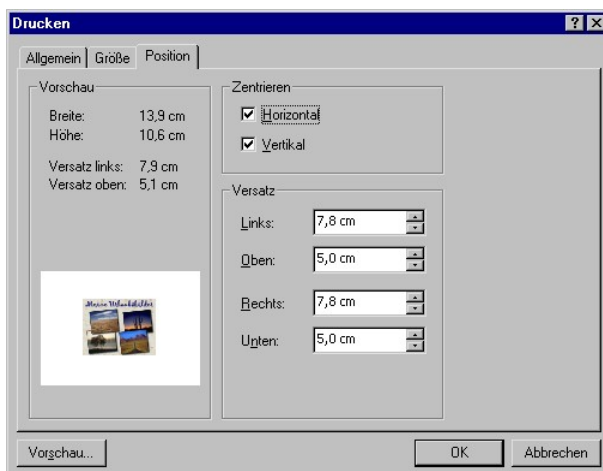
Ändern der Bildgröße

Auf der zweiten Registerkarte können Sie auch beim Ausdruck die Größe des Bilds verändern – das eigentliche Dokument bleibt dabei aber unverändert. Stellen Sie die Option *Größe anpassen* ein – dann können Sie in den beiden Eingabefeldern die neue Größe angeben.



Ändern der Position auf der Seite

Auf der letzten Registerkarte – *Position* – können Sie präzise einstellen, wo das Bild auf der Seite platziert werden soll.

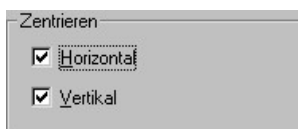


Ändern der Bildposition

Zentrieren des Bilds

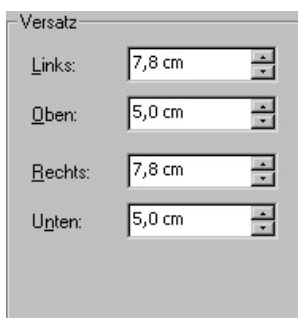
In diesem Dialogfeld können Sie das Bild auch automatisch zentrieren.

- 1 Markieren Sie eine der Optionen im Feld *Zentrieren*.
- 2 Dort können Sie das Bild wahlweise nur in der Waagerechten oder auch in der Senkrechten mittig auf das Blatt plazieren.



Mittiges Ausrichten des Bilds

- 3 Sobald Sie einen der Werte im Feld *Versatz* verändern, wird die zentrierte Markierung aufgehoben.



Aufheben der zentrierten Ausrichtung

- 4 In den unteren Eingabefeldern können Sie exakt angeben, wie der Abstand des Bilds zu den Rändern aussehen soll.

Gleich mehr auf einmal – Auszüge drucken

Sie haben ein Dokument gestaltet, von dem Sie mehrere Ausdrücke benötigen? Dann können Sie natürlich die Option *Anzahl* im Dialogfeld *Drucken* verwenden, um mehrere Kopien desselben Dokuments zu drucken.

Das ist aber nicht sehr Papier- und zeitsparend. PhotoDraw 2000 bietet eine weitere, elegantere Lösung. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Auszüge drucken* auf. Danach könnte die Arbeitsfläche wie folgt aussehen:



Auszüge drucken

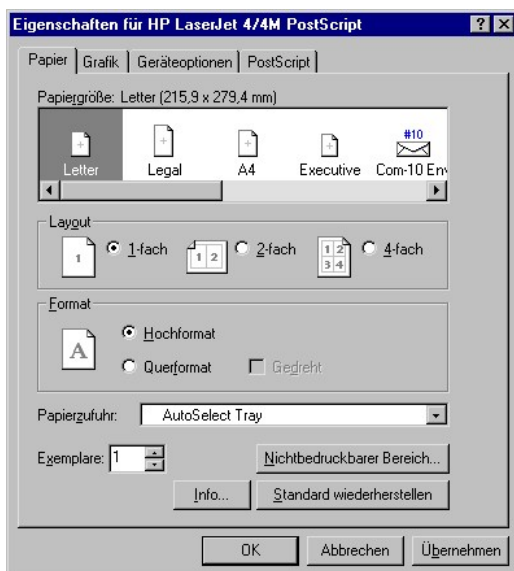
Schon wieder ein Problem!

Leider gibt es auch hier wieder ein Problem zu umgehen, von dem wir nicht wissen, ob es in Ihrer endgültigen PhotoDraw 2000-Version auch enthalten ist. Bei unserer Vorabversion begegneten wir immer dem folgenden Hinweisschild. Ein weiteres Bearbeiten war danach nicht mehr möglich.

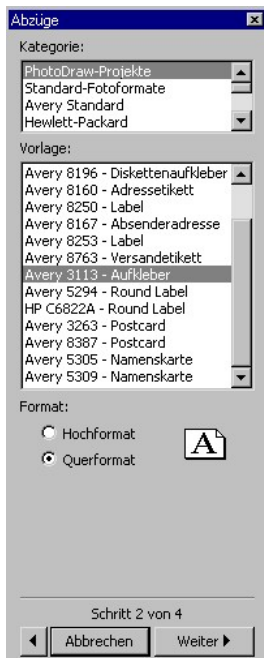


Eine unschöne Fehlermeldung

Grund der Fehlermeldung ist das Papierformat, daß Sie über die *Eigenschaften*-Schaltfläche im Dialogfeld Drucker festlegen können. Hier verlangt PhotoDraw 2000 die Angabe *Letter* – das ist das amerikanische Standardformat. Es entspricht in etwa dem deutschen DIN A4-Format.



Umstellen des Papierformats



Wechseln Sie nach dem Umstellen des Drucker-Papierformats zum nächsten Assistentschritt.

Dort finden Sie in vielen verschiedenen Kategorien unterschiedliche Vorlagen, um mehrere Motive auf eine Seite zu drucken.

Keine Beschreibungen

Da es keine Beschreibung der einzelnen Vorlagen gibt, hilft nichts: Sie müssen ausprobieren, wie die Anordnung aussieht. Manche der Vorlagen kann man am Namen identifizieren – andere dagegen nicht.

Die von uns verwendete Vorlage sehen Sie in der nebenstehenden Abbildung – wir haben uns

die Vorlage *Avery 3113 – Aufkleber* aus der Kategorie *PhotoDraw-Projekte* ausgesucht. Bei dieser Vorlage können neun Motive auf einem Blatt untergebracht werden.

Wechseln Sie über die *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Schritt des Assistenten. Dort können Sie einstellen, ob dasselbe Bild auf der Seite dupliziert werden soll, oder ob Sie verschiedene Bilder verwenden wollen. Wir wählen hier die erste Variante.



Auswahl der Bildverwendung

Über die Schaltfläche *Erweitert* öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Hier können Sie zwei Optionen einstellen.

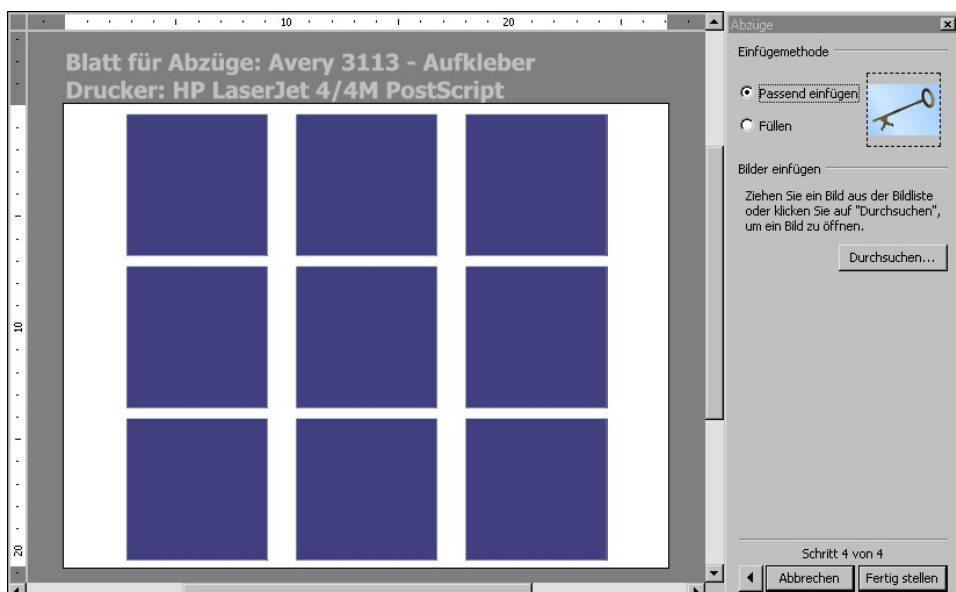
Mit der Option *Auslaufen* legen Sie fest, ob sich die Bilder leicht überlappen dürfen. Ist die Option aktiviert, können Sie den Überlappungswert in den beiden Eingabefeldern vorgeben.

Mit der Option *Feineinstellung* läßt sich die Position der Bilder feinjustieren. Geben Sie in den Eingabefeldern die horizontale und vertikale Verschiebung an.



Die erweiterten Optionen

Nachdem Aufruf des nächsten Assistenten-Schritts wird ein neues Dokument aufgebaut, daß Sie nachfolgend abgebildet sehen. Dort sind zunächst neun „Platzhalter“-Rechtecke untergebracht.

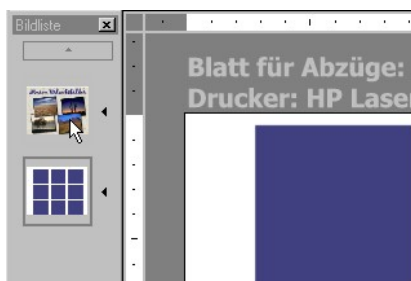


Das neu aufgebaute Dokument

Die Platzhalter mit Bildern füllen

Sehen wir uns nun an, wie Sie die Platzhalter-Rechtecke mit dem gewünschten Motiv füllen können.

- 1** Wenn Sie das betreffende Dokument geöffnet haben, ist es am einfachsten – wenn nicht, sollten Sie es erst über die *Durchsuchen*-Schaltfläche im Assistentenfenster öffnen.
- 2** Klicken Sie dann im Bildfenster auf das Objekt, das in das Sammeldokument eingefügt werden soll.
- 3** Soll das gesamte Dokument mit allen darin enthaltenen Objekten verwendet werden, klicken Sie auf das Vorschaubild in der Bildliste – soll ein einzelnes Objekt verwendet werden, müssen Sie die Bildliste mit einem Klick auf den danebenstehenden Pfeil aufklappen. Wählen Sie dann dort das betreffende Objekt aus.
- 4** Halten Sie die Maustaste gedrückt, nachdem Sie das gewünschte Vorschaubild angeklickt haben.



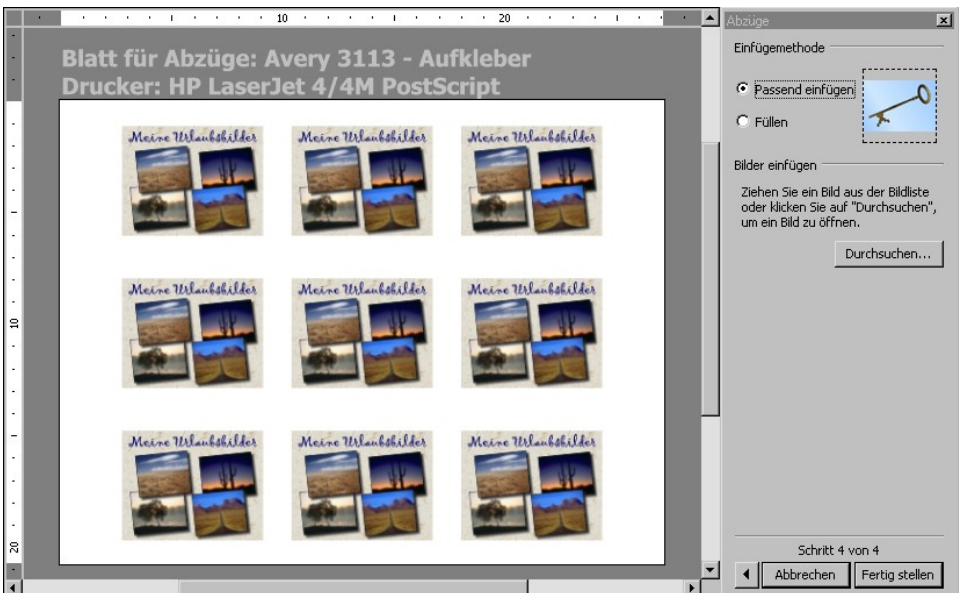
Anklicken des Dokumenten-Vorschaubilds

- 5** Ziehen Sie das Vorschaubild auf eines der Platzhalter-Rechtecke – so, wie Sie es nachfolgend sehen.



Ablegen des Vorschaubilds

- 6** Wenn Sie dann die Maustaste wieder loslassen, wird das Bild in alle neun Platzhalter-Rechtecke eingefügt – zumindest dann, wenn Sie diese Option markiert haben.



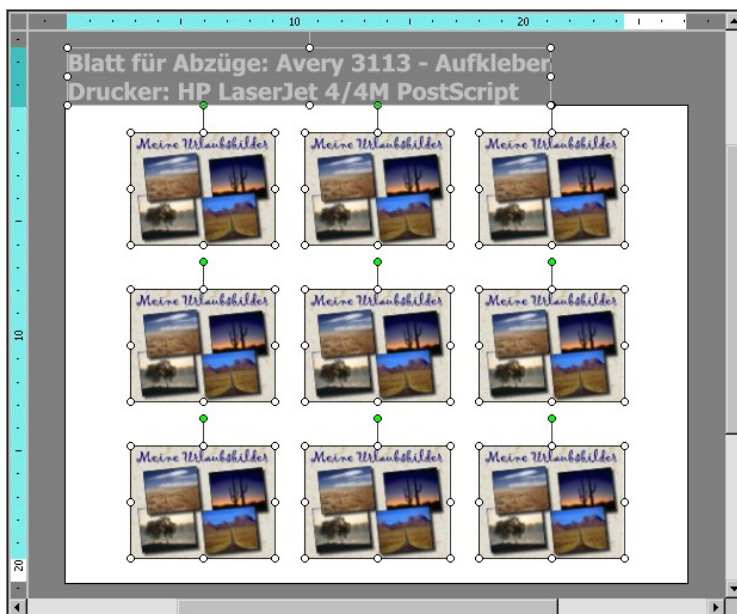
Die gefüllten Objekte

Bearbeiten der eingefügten Objekte

Bei den verwendeten Objekten handelt es sich um „fast ganz normale“ Objekte. Sie können sie markieren und ändern. Auch der Text über den Bildern ist ein normales Textobjekt. Da es aber außerhalb der Dokumentbegrenzung liegt, wird es nicht mitgedruckt.

- 1** Um die Objekte zu ändern, klicken Sie sie einfach an. Sie sehen dann die gewohnten Markierungspunkte.

Im nächsten Bild sehen Sie alle markierten Objekte dieses Dokuments.



Die einzelnen Objekte des Sammeldokuments

- 2** Wählen Sie die neuen Bildobjekte aus – das Textobjekt darf nicht markiert sein.
- 3** Ziehen Sie nun an einem der Eck-Markierungspunkte, wenn Sie die Objekte skalieren wollen.
- 4** Im nächsten Bild haben wir so die Objekte etwas vergrößert – Sie erkennen das am verringerten Abstand zwischen den Bildern.



Skalieren der Objekte

- 5** Die Menüs von PhotoDraw 2000 haben zu diesem Zeitpunkt allerdings keine verfügbaren Funktionen. Es sind nur sehr begrenzte Operationen möglich.

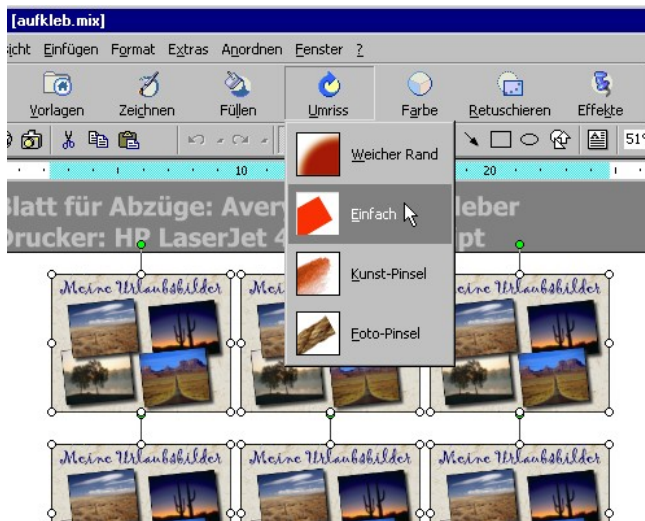
Drucker zurücksetzen

Wahrscheinlich werden Sie keinen Ausdruck erhalten – schließlich hatten Sie ja die Papierart *Letter* eingestellt, die sich gar nicht im Drucker befindet. Sie müssen deshalb den Drucker zurücksetzen.

- 6** Verwenden Sie die *Fertigstellen*-Schaltfläche, dann sollte das Dokument gedruckt werden.

- 7** Da es sich anschließend um ein ganz normales PhotoDraw 2000-Dokument handelt, können Sie es wie jedes andere Dokument weiterbearbeiten und als eigenständige Datei speichern.

- 8** Alle Menüfunktionen sind nun auch wieder ganz normal verfügbar.



Das eigenständige Dokument ist fertiggestellt

Sammeldokument drucken

Den Drucker hatten Sie wahrscheinlich gerade zurückgesetzt, wenn Sie unserem letzten Tip gefolgt sind. Wir wollten aber eigentlich einen Ausdruck haben – also müssen wir eine andere Variante wählen.

- 1** Speichern Sie zunächst das Dokument im PhotoDraw 2000-Dateiformat MIX, wenn Sie später noch einmal auf die Sammelansicht zurückgreifen wollen.

Weitere Verwendungsmöglichkeiten

Diese Funktion *Auszüge drucken* können Sie übrigens auch verwenden um zum Beispiel Bildübersichten verschiedener Bildersammlungen zusammenzustellen. Vielleicht kennen Sie diese Option von Filmentwicklungen, bei denen so der Inhalt von Filmstreifen zusammengefaßt wird.

- 2** Da es sich nun um ein ganz gewöhnliches Dokument handelt, können Sie es auch wie gewohnt über die Funktion *Datei/Drucken* ausdrucken. Die dazu notwendigen Schritte haben wir ja zu Beginn des Kapitels erläutert.

Das war es schon!