

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	17
Teil I: SuperGOO	19
I. Kapitel: Einleitung in SuperGOO	21
Die Installation	22
Abschluß der Installation	24
Die Systemanforderungen	26
Die Bildschirmauflösung	27
Die richtige Bildschirmeinstellung	31
Der Start	32
Laden des Programms	33
Arbeiten im Vollbildmodus	34
Gewohnte Tastenkombinationen	35
Tastenkombinationen in SuperGOO	36
Die SuperGOO-Räume	37
Wechsel zwischen den Räumen	37
Rein und Raus	39
Über die Autoren	40
Grundeinstellungen ändern	41
[F1] ohne Funktion	42
SuperGOO im Internet	43
2. Kapitel: Schnellkurs durch SuperGOO	45
Bilder in SuperGOO laden	45
Wahl der richtigen Pinselgröße	48
Verzerren des Bilds	49
Der richtige GOO-Pinsel	50
Optionen wechseln	52

Einstellen der alten Fassung	53
Filmbilder sichern	55
GOOVies abspielen	56
Nicht ganz so viel – oder ganz von vorn: Bilder	
UnGOOen	57
Ergebnisse speichern	58
SuperGOO-Effekte verwenden	60
Automatisches Muster	62
Die Effektwirkung manuell verstellen	64
Mehrere Effekte nacheinander anwenden	66
Texte im Bild plazieren	68
Schriften formatieren	70
Ändern der Schriftgröße	71
Schriftauszeichnung einstellen	71
Die passende Schrifttype auswählen	72
Bildmontage im Fusions-Raum	74
Bilder sichern	75
Den Zufallsgenerator aktivieren	76
Nicht alles neu: Elemente sperren	77
Männlich oder weiblich? Das ist hier die Frage	79
Eigene Gesichter zusammenstellen	81
Neue Motive auswählen	83
Elemente verändern	85
Helligkeit, Kontrast und Farbe ändern	87
Den Fusions-Raum verlassen	88

3. Kapitel: Bilder in SuperGOO übernehmen **91**

Die Bildgröße	91
Hochaufgelöste Bilder bearbeiten	92
Hochaufgelöste Bilder speichern	95
Bilder mit Maskierung laden	96
Maskierte Bilder herstellen	98
Bearbeiten von verzerrten Bildern	100

PowerGOO-Dateien verwenden	101
Andere Dateitypen öffnen	102
Bilder scannen	102
Das TWAIN-Modul auswählen	103
Den Scanvorgang starten	104
Der Vorschaucan	105
Anwenden eines SuperGOO-Effekts	107
4. Kapitel: Arbeiten im GOO-Raum	109
Bilder in den GOO-Raum übertragen	110
Auswahl des passenden Pinsels	111
Der Wölben-Pinsel	113
Malen mit dem Schmieren-Pinsel	115
Zwischenstadien speichern	118
Pinselgrößen verändern	120
Maximale Pinselgrößen einstellen	121
Schneller Wechsel zwischen Pinseln	123
Animationen abspielen	124
Geschwindigkeit des Films regeln	124
Ergebnisse weiterverwenden	126
Elemente deaktivieren	128
Filme speichern	129
Filmeinstellungen ändern	130
Einzelbilder ausgeben	133
Filme im Media Player ansehen	134
Weitere Pinsel	135
Der Rauschen-Pinsel	136
Der Wirbeln-Pinsel	137
Bilder UnGOOen	138
Bilder glätten	138
Der GOOpizieren-Pinsel	139
Der UnGOO-Pinsel	140
Bildbereiche spiegeln	141

Vier auf einen Streich	143
Mit den Effekten arbeiten	144
Effekte automatisch anwenden	146
Der Kräuseln-Filter	148
Der Stretch-Effekt	149
Der Quetschen-Effekt	150
Der Vortex-Effekt	152
Der Wellen-Effekt	154
Alles zurück!	155

5. Kapitel: Arbeiten im Fusions-Raum 157

Der Aufbau einer Fusion	158
Die unterschiedlichen Elementebenen	159
Ändern einzelner Elemente	161
Ändern des Geschlechts	163
Automatisches Festlegen des Geschlechts	165
In der Bibliothek blättern	168
Bilder im Speicherrahmen ablegen	170
Löschen von abgelegten Bildern	171
Bilder wieder aufrufen	171
Elemente bearbeiten	172
Objekte markieren	173
Das richtige Bearbeitungswerkzeug auswählen	173
Das Werkzeug Horizontal Dehnen	174
Das Werkzeug Vertikal Dehnen	176
Das Verschieben-Werkzeug	177
Das Drehen-Werkzeug	179
Die Größe ändern	180
Elemente zurücksetzen	182
Bereiche klonen	183
Arbeiten mit dem Klon-Fenster	185
Geklonte Bildteile herstellen	186
Eigene Elemente in die Bibliothek aufnehmen	189

Eigene Elemente einsetzen	190
Weitere Funktionen	193
6. Kapitel: Der Ausgangs-Raum	195
Dateien speichern	196
Videodateien speichern	196
GOOs speichern	196
Eine Fusion sichern	197
Bilder exportieren	198
Die verschiedenen Exportformate	199
Festlegen der Ausgabegröße	200
Zusätzliche Ausgabeoptionen	201
Plugin-Filter verwenden	201
Bilder drucken	203
Verlassen des Programms	204
Bilder in den anderen Arbeitsraum übertragen	205
SuperGOO beenden	205
Teil II: Kai's Power Show	207
7. Kapitel: Show – Eine Übersicht	209
Arbeiten in Räumen	210
Der Eingangs-Raum	210
Dateien aufnehmen	212
Der Sortieren-Raum	213
Abspielden der Show	216
Weitere Optionen	217
Der Bearbeiten-Raum	218
Überblendungseffekte einstellen	219
Texteinstellungen verändern	220
Layoutvorlagen verwenden	221
Andere Hintergründe	222

Sound einfügen	223
Der Ausgangs-Raum	224
Projekte Drucken	225
Shows für's WWW	226
Teil III: Soap	227
8. Kapitel: Einleitung in Soap	229
Die Installation	230
Die Systemanforderungen	231
Die Bildschirmauflösung	232
Die Bildschirmauflösung ändern	233
Die drei Standardauflösungen	234
Beispiele für verschiedene Auflösungen	235
Der Start	238
Vollbildmodus	239
Kontakt zur Außenwelt	239
Tastenkombinationen in Soap	239
Die Räume	240
Die Kopfzeile	241
Schnellaufruf der Räume	243
[F1] hilft nicht!	243
9. Kapitel: Der Eingangs-Raum	245
Datei öffnen	246
Die Dateiformate	247
Mehrere Dateien öffnen	248
Ordner einfügen	251
Bildquelle wählen / TWAIN aufrufen	252
Alben	252
Eine volle Albumseite	257
Verschieben und Schließen von Alben	258

Bild- und Albumverwaltung	259
Vorschaugröße ändern	261
Variable Größen	261
Die Vorschaugröße im Album	262
Die Bild-Infos	263
Die Übernahme der Bilder zur Bearbeitung	264
10. Kapitel: Der Vorbereitungs-Raum	265
Zurechtschneiden des Bildes	266
Symmetrisch verschieben	267
Rotieren des Bildes	268
Beschränkungen	269
Die Symbole nutzen	270
Spiegeln des Bildes	270
Zurück	271
Das Bild optimieren	271
Optimierung zurücknehmen	277
Die Bildgröße ändern	277
Die Änderungen anwenden	278
Ein Beispiel	282
11. Kapitel: Die allgemeinen Werkzeuge	289
Der Zeichentisch	289
Die Schubladen	289
Die Ansichtswerkzeuge	291
Verkleinerung der Anzeige	296
Das Kreuz-Symbol	296
Ansichten speichern	297
Ansichten löschen	298
Die Haltbarkeit der Ansichten	298
Der Vollbildmodus	299
Die Vorher&Nachher-Ansicht	302

Die Werkzeuge	304
Plazieren der Werkzeuge	306
Die Werkzeuge im einzelnen	306
Die Wandpinsel	307
Die Dicke des Strichs	309
Die unterschiedlichen Pinselgrößen	311
Der Radiergummi	311
Die Künstlerpinsel	313
Die Bleistifte	314
Die Farbeimer	315
Die Masken	316
Maskenbearbeitungswerkzeuge	317
Die Hand	317
Der Eiszapfen	319
Der Tropfen	320
Werkzeugeigenschaften ändern	321
Die Standardeinstellungen ändern	322
Die Erinnerungspunkte	324
Die Fernbedienung	325
12. Kapitel: Der Licht-Raum	329
Einzelne Farben ändern	334
Effekte anwenden	334
Effekte fixieren	337
Detailänderungen	341
Arbeitsweisen	344
13. Kapitel: Der Farben-Raum	345
Der Regler	346
Veränderung einzelner Farben	347
Ein Schwarzweißbild erzeugen	349
Farbeffekte erzeugen	350

Bildteile einfärben	350
Temporäre Maske	353
Maskenkorrekturen	354
Arbeiten im Vollbildmodus	354
14. Kapitel: Der Retusche-Raum	355
Das Weichzeichnen	356
Das Scharfzeichnen	364
Das Heilen	367
Rote Augen	368
Das Klonen	370
Klonen statt Heilen	372
Die Regeln des Klonens	372
Immer vom selben Ursprung	375
15. Kapitel: Der Montage-Raum	377
Grundsätzliches	379
Die Hintergründe	380
Der Hintergrund wird plziert	382
Das Bild	383
Die Ränder	384
Die Objekte	387
Die Kalender	387
Comics	388
Realistische Fotos	389
Bilderrahmen	390
Schaltflächen	391
Weitere Accessoires	392
Arbeiten mit Objekten	392
Objekte verändern	394
Textelemente	397
Anwendungsgebiete für Text	400

Speichern	401
Beschränkungen	402
Drucken	402
Die Erinnerungspunkte	403
Anwenden der Einstellungen	403
Resümee	404
16. Kapitel: Der Ausgangs-Raum	405
Das Speichern und Drucken	406
Soap beenden	407
Elementares	408
Teil IV: PowerGoo	409
17. Kapitel: Einleitung in PowerGoo	411
Die Installation	412
Die Systemanforderungen	413
Die Bildschirmauflösung	414
Der Start	414
Die Windows-Tasten	415
Die Räume	415
Keine Hilfe durch [F1]	417
Die Schnellinformation	417
Die CD-ROM	418
18. Kapitel: Der Goo-Raum	419
Der Eingangs-Raum	420
Bibliotheken	421
Bilder öffnen	422
Goos laden	423
Weitere Eingaben	424
PCD-Import	424

Die Bearbeitung beginnt	425
Keyframes	426
Wie funktionieren Keyframes?	427
Die Pinsel-Palette	428
Die Pinseldarstellung	430
Der Verzerrungsvorgang	431
Karikaturen	432
Animationen betrachten	434
Geschwindigkeit steuern	435
Animation stoppen	436
Bildteile verzerren	437
Die Pinselformen	439
Die restlichen Pinsel	444
Mehr als acht Keyframes	445
Die Funktionen des Rahmens	446
Der Kontrollregler	447
Die Effekte-Palette	449
Die Effekte-Schaltflächen	450
Der Wirbeln-Effekt	452
Das Bild drehen	453
Drehende Animation	454
Bilder dehnen	455
Hintergrundmuster	456
Bilder quetschen	457
Der Sterneffekt	458
Der Kräuseln-Effekt	459
Die anderen Schaltflächen	460
Schaltflächen verkleinern	461
Texteingabe	463
Die Position des Textes	464
Die Einsatzbereiche	466
Text extern einfügen	466
Löschen von Text	466

Weitere Funktionen	467
Die Vorbereitung	467
Das Geheimnis	469
Leere Keyframes	471
Der Filmaufbau	472
Der „Geschwindigkeitsregler“	472
Einzelbilder speichern	473
Geschwindigkeit steuern	474
Bilder speichern	476
Der Ausgangs-Raum	476
Bild sichern	477
Filme sichern	479
Filme mit Bild sichern	480
AVI-Animationen sichern	480
Bilder drucken	484
19. Kapitel: Der Fusions-Raum	485
Der Grundaufbau	486
Der Ablauf des Kombinierens	486
Das Verfahren	489
Die Malen-Optionen	490
Die Glätten-Option	491
Die Pinselgröße	492
Wischen	494
Schieben	494
Korrekturmöglichkeiten	496
Bild verschieben	496
Spiegeln des Gesamtbildes	497
Eine andere Idee	497
Die Ausgabe	500
Hohe Auflösung	502
Bilder vergrößern	502
Im Goo-Raum weiterarbeiten	502

Bild drucken	503
Anmerkungen zum Speichern	503
PowerGoo beenden	504
Einige weitere Funktionen	504
Zwei zusätzliche Optionen	506
Noch ein Goodie?	507
Einige Ideen	508
Power-Index	509

Vorwort

Kaum eine Software-Firma hat mit ihren Produkten soviel Aufsehen erregt wie MetaCreations. Seit einigen Jahren überraschen die Entwickler ihre Fan-Gemeinde mit innovativen Produkten.

Was zunächst mit den – heute schon legendären – Kai's Power Tools begann, endet zunächst bei SuperGOO – der Neuauflage des erfolgreichen Verzerrungsprogramms.

Alle Fachzeitschriften äußerten sich begeistert über die perfekt gestalteten Programmoberflächen, die alle bisher bekannten Regeln durchbrachen. Nichts erinnert an ein Windows-Programm. Es gibt weder Menüs noch Symbolleisten oder die typischen Schaltflächen. Dadurch sollen die Programme intuitiv bedienbar sein.

Wie bewähren sich all diese revolutionären Programme in der Praxis? Sind die Programme nur schön, oder kann man damit auch arbeiten? Diese Fragen wollen wir in diesem Buch klären.

Eins wird schnell offensichtlich: So schön die Oberflächen auch gestaltet sind, eine intuitive Bedienung ist nur bedingt möglich. Das liegt nicht an den Entwicklern von MetaCreations, sondern größtenteils an der Entwicklung der Software in den letzten Jahren.

So ineffektiv viele Bedienelemente der Arbeitsfläche in „normalen Programmen“ auch sein mögen: Man hat sich an sie gewöhnt. Gibt es nun auf einmal kein Menü und keine Symbolleiste mehr, geht die Suche rei los.

Eins wird mit allen Programmen von MetaCreations auf jeden Fall erreicht: Es macht Spaß, mit ihnen zu arbeiten, auch wenn es oft Grund gibt, über die Programme zu schimpfen.

Neben dem Spaß sollte man mit Programmen natürlich auch eine Aufgabe lösen können. Sie werden in diesem Buch auch bemerken, daß nicht alles Gold ist, was glänzt.

Gerade bei Soap gibt es einiges, was verbesserungswürdig ist. Wir wollen mit diesem Buch auch auf Schwachstellen in den Programmen hinweisen und Lösungsvorschläge unterbreiten. Vielleicht werden einige Mankos in den Folgeversionen ja beseitigt.

Wir zeigen Ihnen mit diesem Buch, welche Möglichkeiten Sie mit den Programmen Super GOO, Soap, PowerGoo und Show haben und wie diese Programme bedient werden. Da sich SuperGOO und die Vorgängerversion stark unterscheiden, haben wir auch die alte Version – PowerGoo – in dieses Buch mit aufgenommen.

Anhand von Praxisbeispielen erfahren Sie, wofür die einzelnen Programme eingesetzt werden können.

In einem kurzen Exkurs zeigen wir Ihnen außerdem, was das Präsentationsprogramm Show leistet.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und beim Arbeiten mit den Programmen von Kai Krause.

Andreas Hermann

Teil I:

SuperGOO

1. Kapitel: Einleitung in SuperGOO	21
2. Kapitel: Schnellkurs durch SuperGOO	45
3. Kapitel: Bilder in SuperGOO übernehmen	91
4. Kapitel: Arbeiten im GOO-Raum	109
5. Kapitel: Arbeiten im Fusions-Raum	157
6. Kapitel: Der Ausgangs-Raum	195

I. Kapitel: Einleitung in SuperGOO

Mit SuperGOO haben Sie ein völlig neues Produkt aus dem Haus MetaCreations erworben.

Es handelt sich dabei nicht einfach um ein Update, wie Sie es vielleicht von anderen Windows-Programmen kennen.

Vielmehr ist SuperGOO ganz anders konzipiert – neben einer neu gestalteten Programmoberfläche gibt es ein neues Programmkonzept und völlig neue Funktionen.

So können Sie nun im Fusions-Raum nicht mehr nur noch zwei Bilder zu einem kombinieren – jetzt können Sie dort völlig neue Gesichter zusammenstellen. Die notwendigen Accessoires finden Sie dazu in der Bibliothek.

Endlich können Sie auch rechteckige Bilder verwenden – die lästige Beschränkung auf quadratische Bilder gibt es in diesem neuen Programm nun nicht mehr.

Auch die Ansichtsgröße läßt sich nun verändern – es wurde ja auch Zeit!

Im GOO-Raum gibt es neue Funktionen zum Verschmieren und Verformen von Bildern – so macht das GOOen noch mehr Spaß.

Die Installation

SuperGOO kann auf allen Rechnern installiert werden, die das Betriebssystem Win95, Win98 oder Windows NT 4.0 benutzen.

Damit Sie SuperGOO installieren können, benötigen Sie ein CD-ROM-Laufwerk. Um die Installation nicht zu verlangsamen, sollten Sie alle anderen Windows-Programme beenden, bevor Sie mit der Installation beginnen. Im Hauptverzeichnis der CD finden Sie die Datei `SETUP.EXE`, über die Sie die Installation starten können. Klicken Sie zum Starten doppelt auf diese Datei.

Das Laden des Installationsschirms kann unter Umständen einen Moment dauern. Brechen Sie also den Vorgang nicht ab. Während der Installation erhalten Sie in Dialogfeldern Hinweise.

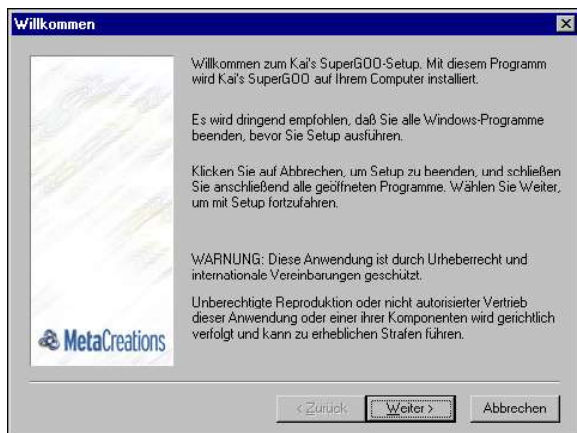


Abb. 1.1: Das Setup-Programm

In den Dialogfeldern können Sie mit den Schaltflächen ZURÜCK und WEITER zum vorherigen oder nächsten Dialogfeld wechseln, falls Sie dort Änderungen vornehmen wollen.

Im folgenden Dialogfeld können Sie sich entscheiden, ob Sie SuperGOO vollständig installieren möchten. Für diese Installationsart benötigen Sie aber 70 MByte freien Festplattenspeicher.

Geben Sie hier auch den Ordner an, in dem SuperGOO installiert werden soll.



Abb. I.2: Wählen der Installationsart

Sie können auch im folgenden Dialogfeld auf die zusätzlichen Fusionsbibliotheken verzichten – dann sparen Sie fast 27 MByte an Festplattenspeicher ein. Deaktivieren Sie in diesem Fall die Option mit einem Klick auf das Kästchen vor dem Eintrag.



Abb. I.3: Angabe der zu installierenden Komponenten



Es ist auch möglich, zunächst die minimale Version zu wählen und später die vollständige Installation nachzuholen. Rufen Sie dazu das Setup-Programm nochmals auf.

Abschluß der Installation

Im abschließenden Dialogfeld können Sie noch die Programmgruppe einstellen, in der SuperGOO installiert werden soll. Hier können Sie den Vorschlag ruhig übernehmen.

Falls Sie keine Änderungen mehr an den Einstellungen vornehmen wollen, können Sie nun den Startvorgang mit einem Klick auf die *Weiter*-Schaltfläche starten



Abb. I.4: Angabe des Programmmordners

Wenn Sie – wie wir – die vollständige Installationsart gewählt haben, kann es schon eine Weile dauern, bis alle Daten auf die Festplatte übertragen sind.

Damit Ihnen die Zeit angenehm verkürzt wird, werden während des Installationsvorgangs unterschiedliche Informationen – natürlich in toll gestalteten Bildern – auf dem Bildschirm angezeigt.

So erhalten Sie bereits einen kleinen Vorgeschmack über die Funktionalität von SuperGOO. Eine der hübschen Abbildungen sehen Sie in dem nachfolgenden Bild.



Abb. 1.5: Der Bildschirm während der Installation

Die Systemanforderungen

MetaCreations empfiehlt zur Arbeit mit SuperGOO die folgende Mindestausstattung, damit Sie flüssig mit dem Programm arbeiten können:

- Windows 95, Windows 98 oder Windows NT 4.0 (oder höher). Unter Windows 3.1x ist Super GOO nicht lauffähig.
- Einen Pentium-Prozessor. Je leistungstärker Ihr Rechner ist, um so fließender werden die Animationen dargestellt. Deshalb macht die Arbeit mit besseren Rechnern auch mehr Spaß.

- Eine Grafikkarte, die mindestens mit 65.000 Farben arbeitet, besser ist jedoch die Unterstützung des TrueColor-Modus mit 16,7 Millionen Farben.
- 16 MByte RAM-Speicher werden benötigt. Wie bei allen Programmen von MetaCreations gilt auch für SuperGOO: Je mehr Arbeitsspeicher vorhanden ist, um so angenehmer läßt es sich arbeiten.
- 25 MByte freien Festplattenspeicher, 70 MByte bei vollständiger Installation.
- Außerdem muß ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden sein. SuperGOO greift nämlich – zum Beispiel im Fusions-Raum auf die Bibliotheken der CD zu.

Am besten verwenden Sie ein Laufwerk mit hoher Geschwindigkeit.

Diese Angaben sind als Minimalausrüstung anzusehen. Je größer die Animationen sind, die Sie herstellen, um so leistungsfähiger muß die Hardware sein.

Die Bildschirmauflösung

Bei SuperGOO haben die Entwickler auch endlich die Bildschirmauflösung berücksichtigt – bei PowerGOO war ja der Arbeitsbereich noch starr 640 x 480 Pixel groß.

Nun paßt sich SuperGOO an die eingestellte Bildschirmauflösung an – die Arbeitsoberfläche belegt immer die gesamte Bildschirmfläche. Dabei ist es egal, welche Bildschirmauflösung Sie eingestellt haben.

Beim nächsten Bild sehen Sie die Darstellung bei normaler VGA-Anzeige. Dort sind die Bedienelemente sehr klein – das zu bearbeitende Bild nimmt den größten Teil der Arbeitsoberfläche ein.

An der Seitenaufteilung bei dieser Auflösung fällt schon auf, daß dies nicht mehr die vorgesehene Größe ist – anders als bei der Vorgänger-Version. In diesem Modus wird es nämlich schon mächtig eng im Arbeitsbereich.

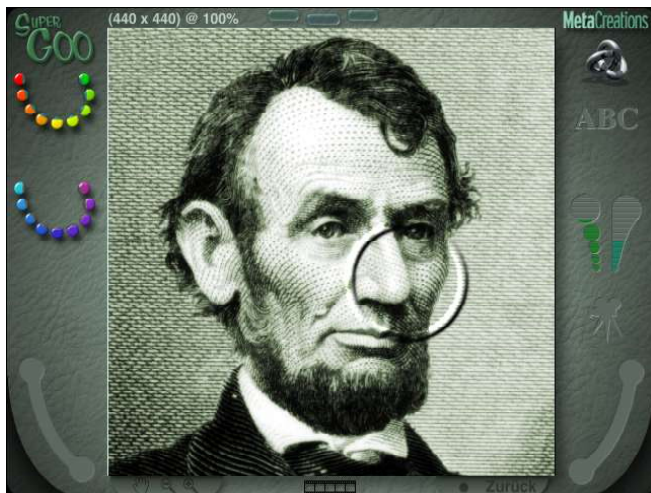


Abb. 1.6: Der GOO-Raum bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten



Wie Sie die Bildschirmauflösung ändern können, erfahren Sie im Soap-Kapitel. Schlagen Sie gegebenenfalls dort noch einmal nach.

SuperGOO arbeitet am besten mit einer Bildschirm-auflösung von 800 x 600 Pixeln.

Sie sehen in der folgenden Abbildung, daß in diesem Modus die Gestaltung der Arbeitsoberfläche genau paßt – es bleibt nicht allzuviel Umfeld neben den Bedienelementen übrig.

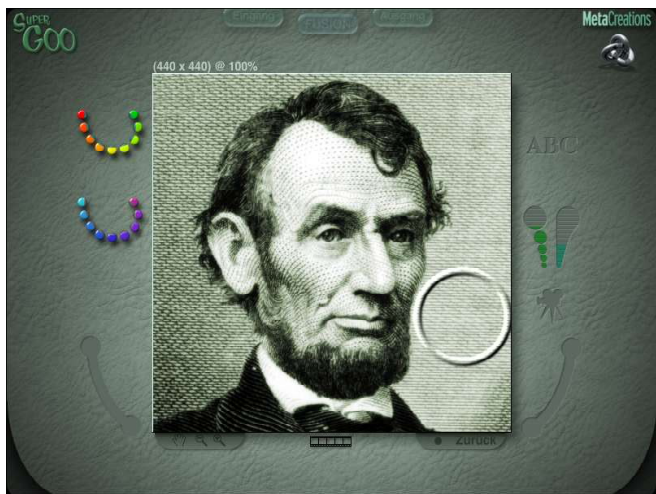


Abb. I.7: Der GOO-Raum bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten

Bei einer höheren Bildschirmauflösung – wie zum Beispiel 1.024 x 768 Pixeln – wird es dagegen leer auf der Arbeitsoberfläche.

Da Bild wirkt dann schon recht mickrig im Arbeitsbereich – außerdem sind die Bedienelemente sehr klein. Damit sind sie auch etwas schwerer zu bedienen. Sie sehen diese Auflösung im nächsten Bild.

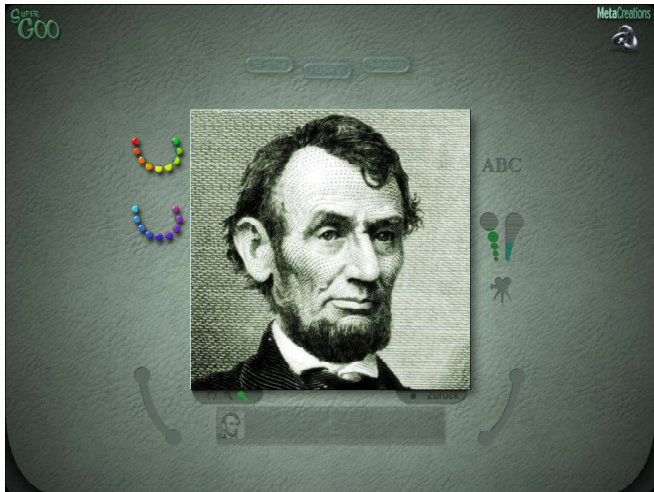


Abb. 1.8: Die Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten

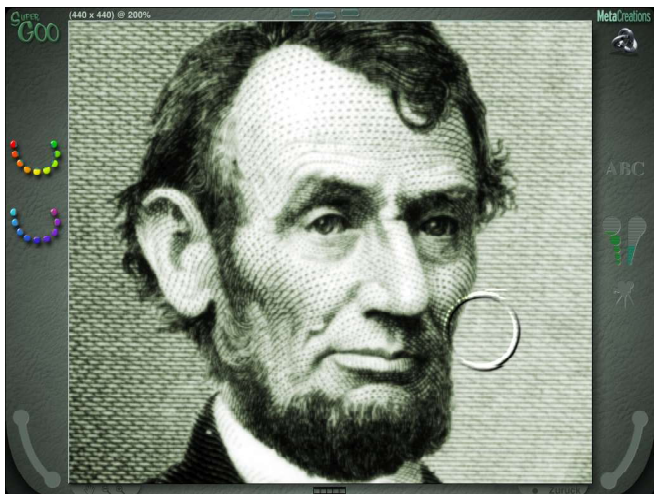


Abb. 1.9: Das vergrößert dargestellte Bild in der Auflösung 1.024 x 768 Pixeln

Daß das Umfeld recht groß ist, macht bei SuperGOO nichts – Sie können nämlich jetzt auch in das Bild hineinzoomen.

In der vorherigen Abbildung haben wir so die Darstellung des zu bearbeitenden Bilds vergrößert.

Nach dem Hineinzoomen hat die Arbeitsfläche gewisse Ähnlichkeit mit der Bildschirmauflösung von 640 x 480 Pixeln. Für die Bedienelemente bleibt hier nun auch nicht mehr viel Platz.



Bei dieser Darstellung können Sie diffizile Details in den Bildern besonders genau bearbeiten.

Die richtige Bildschirmeinstellung

Nachdem wir Ihnen nun alle Standardbildschirmauflösungen vorgestellt haben, stellt sich die Frage nach der richtigen Variante.

Wenn Sie besonders detailliert arbeiten wollen, können Sie sicherlich am besten mit der höchsten Bildschirmauflösung arbeiten – zu Lasten der kleineren Bedienelemente.

Ansonsten bietet die Auflösung 800 x 600 Pixel die meisten Vorteile: Hier passen Bildgröße und Größe der Bedienelemente am besten zusammen. Da Sie auf das Hineinzoomen dabei nicht verzichten müssen, sollten Sie diese Auflösung wählen. Bei unseren Beispielen gehen wir immer von dieser Variante aus.

Der Start

Bei der SuperGOO-Installation wird ein neuer Programmordner erstellt, über den Sie das Programm starten können. Dieser Ordner sollte normalerweise nach der Installation geöffnet sein.



Abb. 1.10: Die neu erstellte Programmgruppe

Ist diese Programmgruppe nicht geöffnet, suchen Sie im Windows-Startmenü nach dem Eintrag KAI'S SUPER-GOO.

Falls Sie mehrere Produkte aus dem Hause MetaTools besitzen, können Sie diese in einem eigenen Ordner zusammenfassen, um schnellen Zugriff auf die einzelnen Programme zu haben.

Klicken Sie auf den Eintrag – wenn Sie ihn gefunden haben –, um SuperGOO zu starten.

Sie sehen das Symbol des Programms in der folgenden Abbildung.

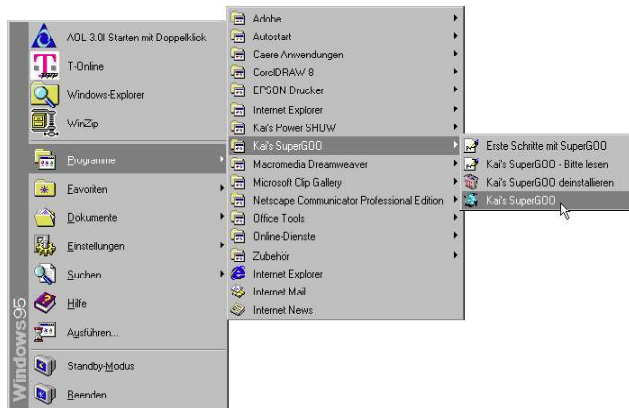


Abb. 1.11: Das Programmsymbol von SuperGOO

Laden des Programms

Nach einem Doppelklick auf das Programmsymbol wird das Programm initialisiert – das kann einen Moment dauern.



Abb. 1.12: Initialisieren von SuperGOO

Nach dem Start lädt SuperGOO ein Standardbild – nicht gerade hübsch oder modern, aber na ja.

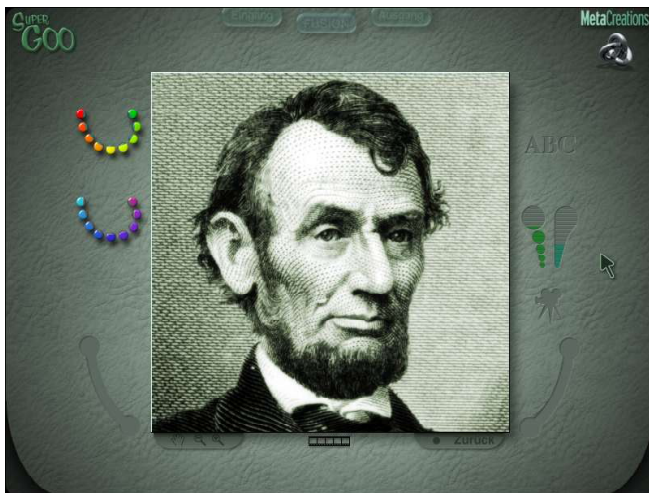


Abb. 1.13: Das Standardbild von SuperGOO

Arbeiten im Vollbildmodus

Nach dem Start belegt SuperGOO die gesamte Bildschirmfläche. Das Programm nimmt Sie sozusagen „gefangen“. Sollten Sie am Fuß des Schirms noch die Windows-Startleiste sehen, klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an.

Schalten Sie in dem nachfolgend abgebildeten Dialogfeld die Option **IMMER IM VORDERGRUND** aus.



Abb. I.14: „Verstecken“ der Startleiste

Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird die gesamte Bildschirmfläche von SuperGOO eingenommen.

Gewohnte Tastenkombinationen

Die gewohnten Windows-Tastenkürzel können Sie natürlich weiter verwenden, um „Kontakt zur Außenwelt“ zu halten. Mit der Tastenkombination **Alt** + **Esc** können Sie zum Beispiel zwischen aktiven Programmen wechseln, mit der Tastenkombination **Strg** + **Esc** rufen Sie die Windows-Startleiste auf.

Tastenkombinationen in SuperGOO

Vieles im neuen SuperGOO ist nun ähnlich wie in Soap aufgebaut. Wie in Soap, gibt es jetzt auch eine „Menüleiste“.



Mit der Tastenkombination  +  rufen Sie eine „Menüleiste“ auf. Ein erneutes Drücken der Tastenkombination schaltet die Menüleiste wieder aus.

In dieser Menüleiste sind allerdings keine Funktionen enthalten. Es existiert aber die Möglichkeit, SuperGOO zu einem Symbol zu minimieren, wie Sie es auch von anderen Programmen gewohnt sind.



Abb. 1.15: Die Menüleiste in SuperGOO

Das Verändern der Fenstergröße ist dagegen – anders als bei anderen Windows-Programmen – nicht möglich. Auch das Verschieben ist nicht vorgesehen.

Die SuperGOO-Räume

Die Arbeit in SuperGOO wird in zwei sogenannte Räume aufgeteilt. Im GOO-Raum können Sie Bilder verzerren, im Fusions-Raum werden Bilder aus Einzelteilen zusammengesetzt.



Abb. I.16: Der Fusions-Raum

Wechsel zwischen den Räumen

Um von einem Raum in den anderen zu wechseln, müssen Sie den Mauszeiger in den oberen Bereich der Arbeitsfläche schieben.

Dort sehen Sie – zunächst schemenhaft – drei Schaltflächen.



Abb. 1.16: Noch „schlafen“ die Schaltflächen

Wie bei Programmen von Kai Krause üblich, werden die Schaltflächen erst dann voll sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen.

Im nächsten Bild sind die drei Schaltflächen zu sehen – mit der mittleren Schaltfläche wechseln Sie in den zweiten Raum: Den Fusions-Raum



Abb. 1.17: Die sichtbaren Schaltflächen

Zum Wechsel in den anderen Raum reicht ein einfacher Klick mit der Maus, den von anderen Programmen gewohnten Doppelklick benötigen Sie nicht.



*Sie können auch per Tastenkürzel zwischen den Räumen wechseln. Drücken Sie die Tastenkombination **[Strg] + [F]**, um vom GOO- in den Fusions-Raum zu wechseln und die Tastenkombination **[Strg] + [G]**, um von dort in den GOO-Raum zurückzukehren*

Wenn Sie sich im Fusions-Raum befinden, ändert sich die Bezeichnung der mittleren Schaltfläche – Sie können nun mit einem Klick darauf zurück in den GOO-Raum wechseln.

Rein und Raus

In der Kopfzeile gibt es zwei weitere Schaltflächen: **EINGANG** und **AUSGANG**.

Nach dem Aufruf wird die Arbeitsfläche mit einem transparenten Schild überlagert, auf dem diverse Funktionen zum Im- oder Export von Dateien untergebracht sind.

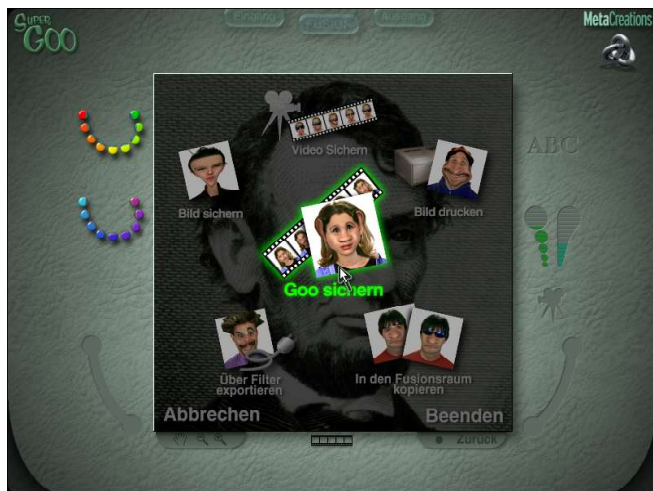


Abb. I.18: Export von fertigen Arbeiten

Über die Autoren

Wenn Sie auf der rechten Kopfseite auf das MetaCreations-Firmenlogo klicken, erfahren Sie, wer das Programm entwickelt hat.

Auch wenn diese Information nicht besonders aufschlußreich sein mag: Der Aufruf der Funktion lohnt dennoch – das Schild fließt nämlich in einer aufwendigen Animation in die Arbeitsfläche.



Abb. 1.19: Das hereinfließende Informationsschild

Grundeinstellungen ändern

Auf der linken Kopfseite ist das SuperGOO-Logo zu sehen. Natürlich würden wir dies nicht erwähnen, wenn sich ein Klick darauf nicht lohnen würde.

Mit einer beeindruckenden Einblendungsanimation wird das folgende Bedienpult eingeblendet, auf dem Sie einige Programm-Grundeinstellungen ändern können.

Wenn Sie den Mauszeiger über eine der Optionen bewegen, wird ein erläuternder Text im oberen Feld angezeigt.



Abb. I.20: Das futuristische Bedienelement zum Ändern von Grundeinstellungen

F1 ohne Funktion

In SuperGOO gibt es keine Hilfedatei, wie sie von anderen Programmen bekannt ist – beim Druck auf die **F1**-Taste passiert gar nichts.

Die einzige Hilfe, die SuperGOO anbietet, sehen Sie links über der Arbeitsfläche. Dort wird die Funktion, über der sich der Mauszeiger befindet, knapp erläutert.

Mehr Informationen benötigen Sie nicht – meinen wohl die SuperGOO-Entwickler. Aber dafür haben Sie ja dieses Buch :-).



Abb. 1.21: Der erläuternde Hilfetext



Auf der SuperGOO-CD finden Sie ein Handbuch im PDF-Format. Sie finden es im Verzeichnis `\DOKUMENTATION\SUPERGOO HANDBUCH`. Wenn Sie das Handbuch in gedruckter Form haben wollen, müssen Sie es selbst ausdrucken ...

Falls Sie den Acrobat Reader nicht installiert haben, der zum Öffnen des Dokuments notwendig ist: Sie finden ihn im Verzeichnis `\HILFSPROGRAMME\ACROBAT READER` auf der CD.

SuperGOO im Internet

Wenn Sie neugierig sind, Fragen haben oder einfach nur schöne Web-Seiten sehen wollen, sollten Sie sich einmal die Internet-Seiten zum Thema SuperGOO ansehen.

Sie können dabei wählen, ob Sie sich die deutschen Seiten über [HTTP//WWW.METACREATIONS.DE](http://www.metacreations.de), oder die englischen Internet-Seiten über [HTTP//WWW.METACREATIONS.COM](http://www.metacreations.com) ansehen wollen.

Wie nicht anders zu erwarten, brilliert die Gestaltung der Seiten.

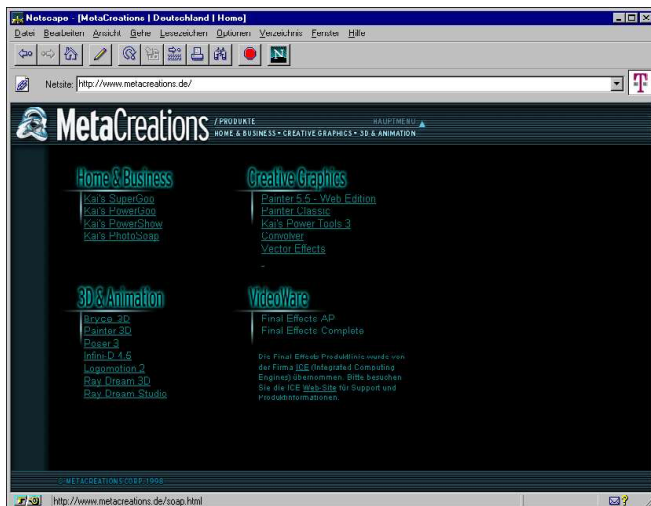


Abb. 1.22: Die deutsche MetaCreations-Homepage unter [HTTP//WWW.METACREATIONS.DE](http://www.metacreations.de)

Auf den Seiten finden Sie nähere Informationen über die MetaCreations-Produkte. Außerdem gibt es einige Antworten auf häufig gestellte Fragen.

Nachfolgend sehen Sie die SuperGOO-Seite abgebildet:



**Abb. I.23: Die deutsche SuperGOO-Seite unter HTTP//
WWW.METACREATIONS.DE**



Das Diskussionsforum, das Sie vielleicht noch von der alten Kai Krause-Seite (www.kaikrause.de) kennen, gibt es hier nicht mehr.

Nachdem es dort heftige Kritik gehagelt hat, wurde es bei der neuen Seite einfach weggelassen. Eine bequeme Art des Supports ...

2. Kapitel: Schnellkurs durch SuperGOO

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen anhand kleiner Beispiele alle Möglichkeiten von SuperGOO kurz vorstellen.

Auf detaillierte Beschreibungen verzichten wir dabei – die erhalten Sie in den folgenden Kapiteln.

Bilder in SuperGOO laden

Wenn Sie SuperGOO gestartet haben, wechseln Sie zunächst in den Eingangs-Raum, um eines der Bilder aus der mitgelieferten Bibliothek zu laden.

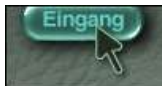


Abb. 2.1: Wechseln in den Eingangs-Raum

Im Eingangs-Raum finden Sie verschiedene Optionen zum Laden von Bildern – unter anderem auch die Option BIBLIOTHEK. Mit einem Klick auf dieses Symbol öffnen Sie ...



Abb. 2.2: Die Option BIBLIOTHEK

... die Bibliothek, in der Sie in der Mitte vier verschiedene Kategorien für Musterbilder vorfinden. Klicken Sie dort auf die weiblichen Motive. Sie sehen die Option im folgenden Bild.



Abb. 2.3: Auswahl der richtigen Kategorie

Danach werden die verfügbaren Motive zu diesem Thema auf der Arbeitsfläche angezeigt. Zu jeder Kategorie sind zwölf verschiedene Motive verfügbar – Sie sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Abb. 2.4: Die Motive einer Kategorie

Klicken Sie auf eines der Bilder, um es auf die Arbeitsfläche zu laden. Unsere Wahl sehen Sie im nächsten Bild.



Abb. 2.5: Das ausgewählte Bild

Wahl der richtigen Pinselgröße

Der Mauszeiger zeigt auf der Arbeitsfläche die Größe des Pinsels. Sie sehen den plastisch dargestellten Kreis in der folgenden Abbildung:



Abb. 2.6: Der Mauszeiger zeigt die Größe des Pinsels

Bevor Sie mit dem Pinsel zu „malen“ beginnen, sollten Sie ihn auf die passende Größe einstellen. Dazu müssen Sie in das nachfolgend gezeigte Feld klicken und bei gedrückter Maustaste ziehen. Je weiter Sie nach unten ziehen, um so kleiner wird die Pinselgröße.



Abb. 2.7: Verstellen der Pinselgröße über den linken „Schieberegler“

Verzerren des Bilds

Nach dem Einstellen der Pinselgröße können Sie mit dem Verzerren des Bilds beginnen. Klicken Sie auf die Stelle des Bilds, die verzerrt werden soll – im folgenden Bild ist das Kinn angeklickt.



Abb. 2.8: Verzerren des Kinns

Ziehen Sie dann bei gedrückter Maustaste, um das Kinn zu verzerren. Ist die neue Position erreicht, können Sie die Maustaste wieder loslassen. Bearbeiten Sie auf diese Art Schritt für Schritt die gewünschten Partien – als nächstes ist bei uns der Mund an der Reihe.



Abb. 2.9: Verzerren des Mundes

So haben wir im folgenden Bild die Mundwinkel und auch die Nasenspitze stark verzerrt.



Abb. 2.10: Das verzerrte Bild



*Wenn Sie sich vermalt haben, drücken Sie die Tastenkombination **Strg** + **Z**, damit nehmen Sie den letzten Arbeitsschritt zurück.*

Der richtige GOO-Pinsel

Beim „Malen“ wurde der angeklickte Bildbereich verwischt – es gibt aber auch andere Varianten zum Bearbeiten.

Links neben der Arbeitsfläche sehen Sie zwei Gruppen bunter Schaltflächen. Über die obere Schalterreihe können Sie einstellen, wie das Bild beim Malen verändert werden soll.

Klicken Sie auf die kleinen Schaltflächensymbole, um die sogenannte Pinselpalette auf der Arbeitsfläche einzublenden.



Abb. 2.11: Einblenden der Pinselpalette

Nach dem Anklicken werden auf der Arbeitsfläche neun verschiedene Schalter eingblendet – Sie sehen Sie in der folgenden Abbildung. Die ausgewählte Option zeigt eine leuchtende Schalterkante – in unseren Beispiel ist es der mittlere Schalter.



Abb. 2.12: Die eingblendete Pinselpalette



Um die Pinselpalette wieder auszublenden, klicken Sie erneut auf die kleinen Symbole neben der Schaltfläche. Alternativ dazu können Sie zum Ein- oder Ausblenden auch die -Taste verwenden.

Unter den Pinseltypen finden Sie zum Beispiel Optionen zum Verschmieren oder Verwirbeln des Bilds. Für jeden Pinsel können Sie eine eigene Pinselgröße definieren.

Optionen wechseln

Einige Pinseltypen sind mit mehreren Funktionen versehen.

So können Sie über den zweiten Schalter beispielsweise einstellen, ob die Bildpartie vergrößert oder zusammengedrückt werden soll.

Um die Funktion zu ändern, klicken Sie auf das Symbol – es verändert dann sein Aussehen. Nach dem Umschalten sehen Sie das nachfolgend abgebildete Symbol – der Bildbereich wird nun gewölbt.



Abb. 2.13: Wechsel der Funktion

Der Mauszeiger wird entsprechend verändert, so daß Sie gleich beim Arbeiten erkennen können, welche der Funktionen Sie eingeschaltet haben. So weisen nachfolgend die nach außen zeigenden Pfeile auf die Vergrößerungsmöglichkeit hin.



Abb. 2.14: Die eingblendete Pinselpalette

Einstellen der alten Fassung

Und wenn es zu heftig hergegangen ist, und Sie das Bild zu sehr verunstaltet haben? Keine Sorge!

Dann verwenden Sie den Schalter rechts außen – mit diesem sogenannten UnGOO-Schalter können Sie das ursprüngliche Bild zurückmalen.



Abb. 2.15: Auswahl des UnGOO-Pinsels

Wenn Sie mit diesem Pinsel über das Bild malen, so wird die Veränderung partiell zurückgenommen. So haben wir nachfolgend die Mundwinkel wieder „ent-GOOt“.



Abb. 2.16: Rücknahme der Verzerrung



*Sie können diese Möglichkeit als erweiterte Rückgängig-Option benutzen, wenn die Funktion nicht mehr über die Tastenkombination **Strg** + **Z** möglich ist – damit kann ja nur die letzte Aktion zurückgenommen werden.*

Filmbilder sichern

SuperGOO ist auf das Erstellen von Bewegungen ausgerichtet – Sie können also die vorgenommene Verzerrung als bewegten Film abspielen und das Ergebnis auch als AVI-Film oder BMP-Einzelbilder speichern. Die Entwickler nennen diese Filme GOO-vies.

Um einen Film zu erstellen, benötigen Sie verschiedene Einzelbilder unterschiedlicher Verzerrungsstadien.

Haben Sie ein wichtiges Stadium erreicht, halten Sie den Mauszeiger unter die Arbeitsfläche – dort erscheint dann ein symbolischer Filmstreifen. Klicken Sie auf ein leeres Bild, um das aktuelle Stadium zu speichern.



Sie können maximal 64 Stadien sichern. Die einzelnen Arbeitsschritte werden auch „Keyframes“ – also Schlüsselbilder – genannt.

Nachdem Sie auf ein leeres Feld geklickt haben, sehen Sie dort ein neues Vorschaubild – so, wie in der folgenden Abbildung:



Abb. 2.17: Speichern eines Arbeitsstadiums in einem neuen Filmbild

GOOvies abspielen

Um die fertige Filmsequenz abzuspielen, müssen Sie auf das Kamerasymbol rechts neben der Arbeitsfläche klicken.

Sie können den Film dann auf der Arbeitsfläche in Echtzeit betrachten. Der Film wird in einer Schleife angezeigt. Ist das Ende erreicht, kehrt SuperGOO zum Anfang zurück und so weiter.

Um das Abspielen des Films zu beenden, drücken Sie einfach die **[Esc]**-Taste oder klicken Sie erneut auf das Kamerasymbol.



Abb. 2.18: Starten des Films



Je leistungsfähiger Ihr verwendeter Rechner ist, um so ruckfreier wird das Ergebnis angezeigt. Das Berechnen der Einzelbilder ist nämlich sehr aufwendig – und erfordert daher viel Arbeitsspeicher.

Die Geschwindigkeit des Films können Sie verändern – dies muß aber vor dem Start geschehen. Verwenden Sie dazu den Regler, den Sie unterhalb des Kamerasymbols sehen. Je weiter Sie den Regler nach oben schieben, um so schneller wird die Animation angezeigt.



Abb. 2.19: Ändern der Abspielgeschwindigkeit

Nicht ganz so viel – oder ganz von vorn: Bilder UnGOOen

Sie haben das Bild wunschgemäß verzerrt – aber die Wirkung ist etwas zu stark? Dann können Sie den Regler links neben der Arbeitsfläche verwenden. Damit werden die Verzerrungen global zurückgenommen. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Veränderungen Sie zwischenzeitlich vorgenommen haben.



Abb. 2.20: Verzerrungen global zurücknehmen

Oder ist Ihnen alles mißlungen, und Sie wollen ganz von vorn beginnen? Dann müssen Sie die ZURÜCK-Schaltfläche rechts unter der Arbeitsfläche verwenden.

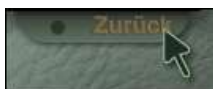


Abb. 2.21: Zum Ausgangsstadium zurückkehren

Ergebnisse speichern

Die Verzerrungen sind abgeschlossen – die Fimbilder sind eingerichtet? Dann sollten Sie jetzt die Arbeit zum Abschluß sichern. Klicken Sie dazu am Kopf des Arbeitsbereichs auf die Schaltfläche AUSGANG.

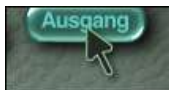


Abb. 2.22: Wechsel in den Ausgangs-Raum

Nach dem Aufruf wird die Arbeitsfläche mit einer transparenten Fläche überlagert – dort finden Sie verschiedene Optionen zur Bildausgabe.

Wählen Sie hier die Option GOO SICHERN, damit die eingestellte Animation gesichert wird. Da das Bild ja aus der Bibliothek stammt, braucht es nicht gesondert gespeichert zu werden.



Da nur die Veränderungen zwischen den Bildern gespeichert werden, läßt sich die Animation später auf andere Bilder übertragen. Die Bilder müssen dann allerdings dieselbe Größe haben.



Abb. 2.23: Speichern des GOOVies

Achten Sie darauf, daß im folgenden Dialogfeld der Dateityp GOO eingestellt ist und geben Sie einen Namen für die Datei an.

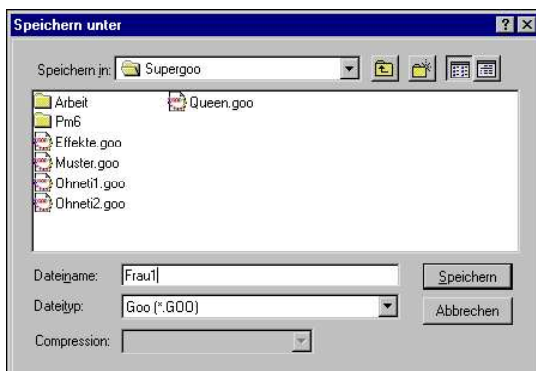


Abb. 2.24: Wahl des richtigen Dateityps

SuperGOO-Effekte verwenden

Haben Sie sich vielleicht schon gefragt, was sich hinter den anderen Schaltern für Funktionen verbergen? Sehen wir es uns an.

Dazu verwenden wir wieder ein Bild aus der Bibliothek – dieses Mal wählen wir ein Bild aus der Muster-Kategorie, daran kann man die Funktionen am besten erkennen.

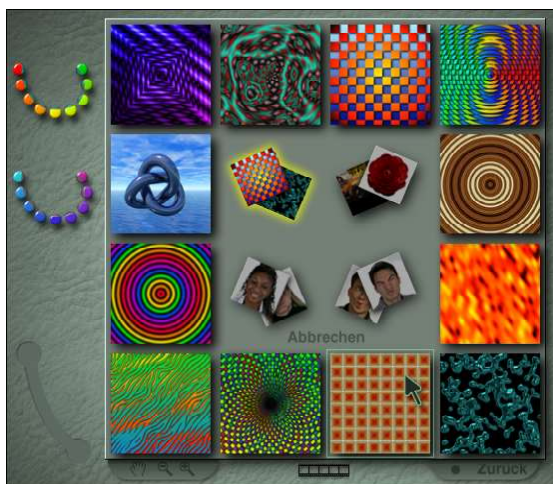


Abb. 2.25: Auswahl eines Musters aus der Bibliothek

Im nächsten Bild sehen Sie das geladene Beispielbild. Klicken Sie nun auf die untere Schaltergruppe, die Sie links neben der Arbeitsfläche sehen – dort befindet sich im folgenden Bild der Mauszeiger.

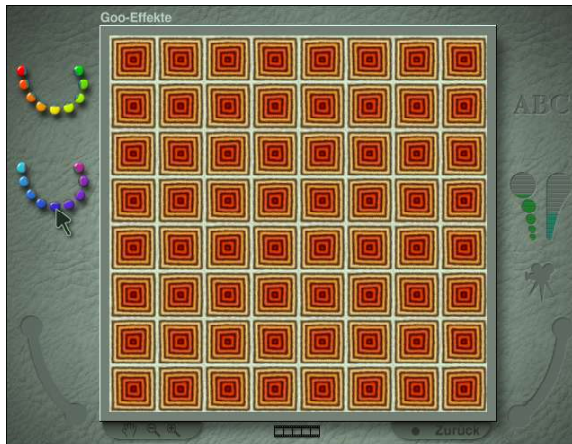


Abb. 2.26: Das geladene Muster

Damit blenden Sie die neun Schaltflächen der sogenannten GOO-Effekte ein.



Abb. 2.27: Die GOO-Effekte

Was unterscheidet die Funktionen von denen der ersten Schaltergruppe?

Nun, im Gegensatz zur ersten Gruppe können Sie mit diesen Funktionen nicht malen – Sie verändern damit immer das gesamte Bild.

Auch hier haben einige Schaltflächen wieder zwei Funktionen, die Sie durch Klicken auf das Symbol des Schalters wechseln können.

Die aktivierten Schalter leuchten auch in dieser Gruppe – allerdings in einer anderen Farbe. Wählen Sie die letzte Option aus, um das Bild wellenförmig zu verzerren.

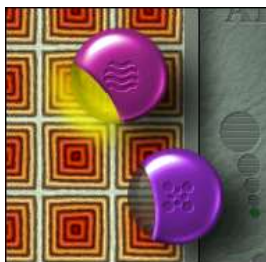


Abb. 2.28: Aktivieren des WELLEN-Effekts

Automatisches Muster

Klicken Sie nun in das Bild und bewegen Sie dabei den Mauszeiger etwas.

Danach verändert sich das Bild fortlaufend. Wie von Geisterhand variiert das Muster ständig sein Aussehen. Die Veränderung passiert sehr schnell.

Während wir das folgende Bildschirmfoto „geschossen“ haben, hat sich das Muster bereits mehrfach verändert – Sie sehen das an den verschiedenartig gemusterten Streifen im Bild.



Abb. 2.29: Das Muster verändert sich selbständig

Den Grund für die ständige automatische Veränderung sehen Sie rechts neben der Arbeitsfläche. Dort gibt es drei Regler, deren Einstellungsstatus sich andauernd ändert.

Dort wachsen und schrumpfen die Statussäulen kontinuierlich. Über jedem der Regler sehen Sie einen leuchtenden Kreis.

Unter den Reglern sind zwei weitere Schalter, mit denen Sie den Effekt abbrechen oder übernehmen können.



Abb. 2.30: Die drei Regler

Was hat es nun mit diesen Reglern auf sich?

Je nach ausgewähltem Effekt gibt es verschiedene Optionen, durch die das Aussehen des Effekts beeinflusst wird.

Beim von uns verwendeten Wellen-Effekt sind dies zum Beispiel die Wellenstärke, die Wellenhäufigkeit und der Wellenwinkel. SuperGOO ändert diese Werte nun ständig – dadurch ergeben sich unzählige verschiedene Musterkombinationen.



Um zu erfahren, welcher Regler welche Änderung bewirkt, halten Sie einfach den Mauszeiger darüber. In der Infozeile links über dem Bild können Sie dann die Funktion ablesen.

Die Effektwirkung manuell verstellen

Um die Einstellungen eines Effekts manuell verstellen zu können, müssen Sie die automatische Änderung erst einmal abschalten. Dazu haben Sie verschiedene

Möglichkeiten. Um die Änderungen vollständig zu beenden, klicken Sie in das Bild.

Dann verharrt das Bild in der zuletzt gezeigten Darstellung. Die Lampen über den Reglern sind dann alle ausgeschaltet.

Alternativ dazu können Sie auch in einen der Regler klicken. Dann wird der angeklickte Parameter nicht mehr verändert – die verbleibenden Einstellungen verändern sich aber weiter.

Um alle drei Parameter zu stoppen, klicken Sie nacheinander alle drei Regler an – bis die Lampen alle ausgeschaltet sind.



Sie können jederzeit einzelne Parameter wieder automatisch verändern. Klicken Sie dazu auf die Lampe über dem Regler.



Abb. 2.31: Ausschalten der automatischen Veränderung

Wenn die automatische Veränderung zum Stillstand gekommen ist, können Sie die Einstellungen selbst vornehmen. Ziehen Sie dazu die Regler nach oben oder unten und beobachten Sie die Auswirkungen der Änderungen im Bild.

Unsere vorgenommenen Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung. Um den Effekt endgültig zu übernehmen, klicken Sie auf den Haken.

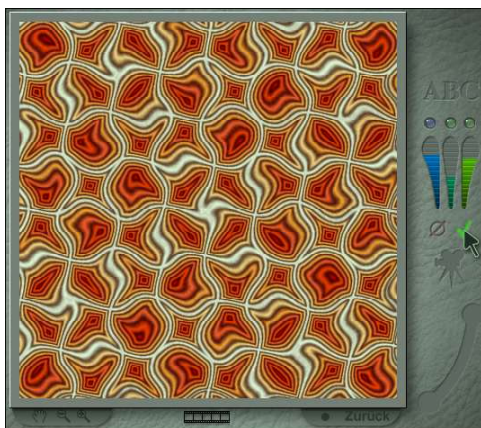


Abb. 2.32: Die von uns verwendeten Werte

Mehrere Effekte nacheinander anwenden

Sie können so viele GOO-Effekte nacheinander anwenden, wie Sie wollen. Dies wollen wir auch an unserem Beispiel ausprobieren.

Damit Sie diese verschiedenen Effekte später auch in bewegter Form bewundern können, sollten Sie jedes Stadium in einem Keyframe sichern – das Verfahren kennen Sie ja bereits.

Als nächstes wollen wir den Effekt STERNFORM verwenden – Sie sehen ihn in der nachfolgenden Abbildung markiert.



Abb. 2.33: Der STERNFORM-Effekt

Bei diesem Effekt gibt es ebenfalls drei Regler: Einen für die Sterngröße, einen für die Drehung und einen, der für die Glättung zuständig ist. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie im folgenden Bild:



Abb. 2.34: Die von uns verwendeten Werte des STERNFORM-Effekts



Zur Veränderung der Werte können Sie wahlweise an den Schieberegler ziehen oder aber auf die Position klicken, die die gewünschte Stärke enthält.

Das Ergebnis dieser beiden Effekte sehen Sie im folgenden Bild – vom ursprünglichen Muster ist nicht mehr allzuviel zu erahnen, nicht wahr?

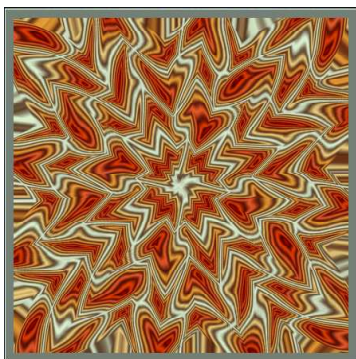


Abb. 2.35: Das Ergebnis der Veränderung durch Effekte

Texte im Bild plazieren

Haben Sie sich bei PowerGOO auch über die völlig unzureichenden Textoptionen geärgert? Dann können Sie sich freuen: SuperGOO hat hier einiges mehr zu bieten – die Entwickler haben die Hilferufe wohl erhört.

Klicken Sie zum Aufruf der Funktion auf das ABC-Symbol, das Sie rechts neben der Arbeitsfläche sehen.



Abb. 2.36: Das Ergebnis der Veränderung durch Effekte

Wenn Sie das erste Mal die Schriften-Funktion aufrufen, werden erst einmal die Schriften eingelesen, die Sie unter Windows installiert haben – dies kann unter Umständen einen Moment dauern, wenn SuoerGOO viele Schriften vorfindet.

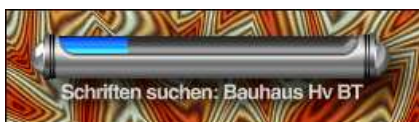


Abb. 2.37: Einlesen der verfügbaren Schriften



Die Schriften sind nur verfügbar, wenn Sie mit Standbildern arbeiten. Sie werden bei Animationen nicht angezeigt und auch nicht gespeichert, wenn Sie ein Video speichern.

Für unser Beispiel haben wir ein neues Musterbild geladen. Nach dem Aufruf wird ein aufwendiges Bedienungspult – natürlich mit einem beeindruckenden Überblendungseffekt – eingeblendet.



Abb. 2.38: Das Schriften-Bedienungspult

Tippen Sie in dem Eingabefeld den gewünschten Text ein.



Abb. 2.39: Das Texteingabefeld

Schriften formatieren

Die Texte können formatiert werden – wenn auch nur sehr begrenzt. Beginnen Sie mit dem Einstellen der Farbe. Klicken Sie dazu auf den Farbfeld-Schalter und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Damit öffnen Sie eine Farbkugel. Wählen Sie dort die gewünschte Farbe aus und lassen Sie danach die Maustaste wieder los.



Abb. 2.40: Die Farbkugel



Wollen Sie einen grauabgestuften Ton einstellen, müssen Sie den Mauszeiger auf die Umrandung bewegen. Farben werden dagegen im inneren Bereich eingestellt.

Wenn Sie anschließend den Mauszeiger über den Farbfeld-Schalter bewegen, wird die aktuell eingestellte Farbe angezeigt.



Abb. 2.41: Die aktuelle Farbe

Ändern der Schriftgröße

Leider bietet SuperGOO nur drei verschiedene Schriftgrößen an, die über das Feld GRÖß E eingestellt werden. Erschwerend kommt hinzu, daß die Größe der Varianten nicht besonders groß geraten ist.

Das erinnert irgendwie an die Schwächen von PowerGOO. Schade, daß sich die Entwickler hier nicht dem allgemeinen Windows-Standard angepaßt haben.



Abb. 2.42: Drei verschiedene Schriftgrößen stehen zur Auswahl

Schriftauszeichnung einstellen

Neben Fett und Kursiv können Schriften auch mit einem weichen Schatten versehen werden – zusätzliche Einstellungen für den weichen Schatten gibt es aber leider nicht.

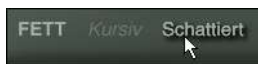


Abb. 2.43: Einstellen der Schriftauszeichnung

Die passende Schrifttype auswählen

Oben rechts wird im Bedienpult die aktuell eingestellte Schrifttype angezeigt. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil links neben der Anzeige klicken ...



Abb. 2.44: Anzeige der aktuell eingestellten Schriftart

... wird eine Liste eingeblendet, in der alle verfügbaren Schriften aufgelistet sind.

Da nur ein kleiner Teil der installierten Schriften in das Fenster hineinpaßt, können Sie über die Pfeile am Anfang und am Ende der Liste die Liste durchscrollen.



Abb. 2.45: Auflistung aller Schriftarten

Wählen Sie hier die gewünschte Schrift aus. Wir haben uns für den Schrifttyp FORTE entschieden.



Leider gibt es auch bei der Schriftauswahl ein Ärgernis: Die Einträge in der Schriftliste sind nämlich nicht alphabetisch sortiert – so kann es eine ganze Weile dauern, ehe Sie den gewünschten Schrifttyp in der Liste gefunden haben.

Nach der Angabe der Schriftattribute bestätigen Sie die Eingabe über die folgende Schaltfläche.



Abb. 2.46: Bestätigen der Angaben

Im abschließenden Bild sehen Sie das Ergebnis. Dort können Sie auch gut erkennen, daß selbst die größte Schrifttype bei unserem Beispiel recht mickrig aussieht.



Abb. 2.47: Das Endergebnis

Bildmontage im Fusions-Raum

Sehen wir uns nun an, was für Aufgaben Sie im FUSIONS-Raum von SuperGOO erledigen können. Klicken Sie dazu zunächst auf die Schaltfläche FUSION am Kopf des Arbeitsbereichs.



Abb. 2.48: Wechsel in den Fusions-Raum

Nach dem Wechsel in den Fusions-Raum erstellt SuperGOO ein willkürlich zusammengestelltes Bild aus den Teilen der Bibliothek.



Abb. 2.49: Ein willkürlich zusammengestelltes Bild

In der SuperGOO-Bibliothek befinden sich zahlreiche Elemente, um Gesichter zusammenzustellen.

So gibt es dort zum Beispiel Augen, Nasen, Münder oder Accessoires. Nach dem Wechsel greift SuperGOO aus jeder Teile-Bibliothek ein Muster heraus und bildet damit ein neues Gesicht.

Bilder sichern

Gefällt Ihnen ein Gesicht, können Sie es am unteren Bildrand ablegen – acht Zusammenstellungen lassen sich dort sichern. Klicken Sie auf eine der schwarzen Flächen, um die aktuelle Zusammenstellung dort abzulegen.

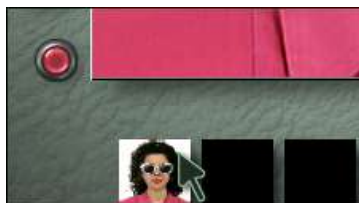


Abb. 2.50: Ein willkürlich zusammengestelltes Bild



Die Bilder bleiben dort nur während der aktuellen Sitzung erhalten. Wenn Sie eine Fusion sichern, werden die dort abgelegten Bilder nicht mit gespeichert – Sie müssen jede einzelne Fusion speichern. Um die abgelegte Fusion in den Arbeitsbereich zu übertragen, klicken Sie einfach auf das kleine Vorschaubild.

Den Zufallsgenerator aktivieren

Sie können jederzeit eine neue willkürliche Zusammenstellung durch SuperGOO bilden – nicht nur beim Wechsel in den Fusions-Raum.

Dazu dient der sogenannte Verwandler – er mixt die Zufallsgesichter. Sie erreichen ihn über das kleine Symbol unten rechts neben der Arbeitsfläche.



Abb. 2.51: Aktivieren des Verwandlers

Wenn Sie den Mauszeiger über das Symbol bewegen blendet – natürlich wieder mit einem besonders schicken Überblendungseffekt – das folgenden Bedienelement ein:



Abb. 2.52: Der Verwandler

Klicken Sie nun auf den mittleren Bereich des Verwandlers. Dann mischt SuperGOO ein neues Bild zusammen – das zum Beispiel wie folgt aussehen könnte:



Abb. 2.53: Ein neu zusammengestelltes Zufallsgesicht

Nicht alles neu: Elemente sperren

Mit dem Klick auf die mittlere Schaltfläche wurden alle sechs Bildelemente neu erstellt. Diese Elemente werden durch die kleinen Symbole gekennzeichnet, die am Rand des Verwandlers angeordnet sind.

Sie können einzelne Elemente von der willkürlichen Veränderung ausschließen.

Klicken Sie beispielsweise auf das obere Symbol – das kennzeichnet die Accessoires. In unserem Beispielbild ist dies der Hut. Nach dem Anklicken wird das Symbol abgegraut dargestellt.



Abb. 2.54: Sperren der Accessoires

Klicken Sie nun erneut auf die mittlere Schaltfläche, werden alle Elemente verändert – bis auf den Hut.



Abb. 2.55: Der Hut ist im neuen Bild erhalten geblieben



Wenn Sie lediglich ein einzelnes Element verändern wollen – zum Beispiel die Augen – deaktivieren Sie alle anderen Elemente mit einem Klick auf das jeweilige Symbol.

Männlich oder weiblich? Das ist hier die Frage

Bei der willkürlichen Zusammenstellung wird standardmäßig keine Rücksicht auf die Geschlechter genommen.

So können beispielsweise die Augen männlich – der Mund aber weiblich sein. So entstehen unter Umständen sehr kuriose Zusammenstellungen.

Sie können aber auch bestimmen, welches Geschlecht das Zufallsgesicht erhalten soll. Ziehen Sie dazu am blauen Regler rechts am Verwandler. Ziehen Sie ihn ganz nach oben, um ein männliches Gesicht zu erhalten, oder ganz nach unten für ein weibliches Gesicht.



Abb. 2.56: Der Geschlechterregler



Ganz wie im richtigen Leben, sind auch hier Zwischenstufen möglich. Ziehen Sie den Regler nur etwas nach oben, werden einige männliche Elemente mehr verwendet als weibliche.

Im folgenden Bild haben wir den Regler nach unten geschoben ...



Abb. 2.57: Einstellen eines weiblichen Gesichts

... mit einem erneuten Klick auf die Mitte des Verwandlers entsteht nun ein weibliches Gesicht. Sie sehen es in der nächsten Abbildung.



Abb. 2.58: Das neue Zufallsgesicht ist weiblich

Eigene Gesichter zusammenstellen

Natürlich brauchen Sie in SuperGOO nicht alles dem Zufall zu überlassen. Sehen wir uns nun – ausgehend von dem folgenden Zufallsgesicht – an, wie Sie die verwendeten Elemente selbst zusammenstellen können.



Abb. 2.59: Dieses Zufallsgesicht wollen wir nun umgestalten

Auf der linken Seite sehen Sie neben der Arbeitsfläche wieder die sechs Elemente, die Sie bei der Kollage austauschen können – an den jeweiligen Symbolen auf dem Schalter erkennen Sie, um welches Element es sich handelt. Das erste Symbol ist zum Beispiel für die Accessoires verantwortlich.

Da das Symbol abgegraut ist, ist kein Accessoire im Bild zu sehen.



Abb. 2.60: Der ausgeschaltete Accessoire-Schalter

Klicken Sie auf die Mitte des Schalters, um ein Accessoire einzublenden. Im nächsten Bild sehen Sie die neu hinzugekommene Brille.



Abb. 2.61: Als neues Accessoire wurde ein Brille eingeblendet

Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Schalter bewegen, erscheinen jeweils vier neue Bedienelemente. Über den oberen, rechten Knopf können Sie die Bibliothek einblenden, aus der Sie ein neues Accessoire auswählen können.



Abb. 2.62: Einblenden der Bibliothek

Neue Motive auswählen

In unserem Fall befinden wir uns auf der letzten Seite der Bibliothek – deshalb sind nur einige Felder um das aktuelle Bild herum mit neuen Motiven gefüllt.

Klicken Sie deshalb auf die linke, untere Schaltfläche des Accessoire-Schalters, um weitere Motive einzublenden.



Abb. 2.63: Zurückblättern in der Bibliothek



Der obere, linke Schalter dient zum Umschalten zwischen männlichen und weiblichen Motiven.

Wenn Sie ein passendes, neues Accessoire gefunden haben, klicken Sie auf das betreffende Vorschaubild. Danach wird das mittlere Bild sofort aktualisiert.



Abb. 2.64: Auswahl eines neuen Accessoires

Klicken Sie auf das mittlere Bild, um zur Arbeitsfläche zurückzukehren.



Abb. 2.65: Zurückkehren zur Arbeitsfläche

Elemente verändern

Die Elemente sind nicht starr – sie können verändert werden.

Dazu muß SuperGOO aber erst einmal wissen, welches der sechs Elemente Sie verändern wollen. Klicken Sie dazu einfach das betreffende Teil an. So klicken wir im folgenden Bild auf die Haare.

Anschließend leuchtet der Schalter für die Haare links neben der Arbeitsfläche. Daran erkennen Sie, welches Element gerade ausgewählt ist.



Abb. 2.66: Das aktivierte Element wird in der Schalterreihe hervorgehoben



Wenn sich zwei Elemente – zum Beispiel die Haare und das Gesicht – überlappen, kann es passieren, daß Sie das falsche Element markieren. Versuchen Sie dann eine Stelle zu finden, wo sich das gewünschte Element allein befindet – Sie sahen das im vorangegangenen Bild.

Auf der Arbeitsfläche sehen Sie nun einen Doppelpfeil, der symbolisiert, daß Sie das markierte Objekt jetzt verschieben können.

Sie können an den markierten Elementen verschiedene Änderungen durchführen. Rechts neben der Arbeitsfläche sind die Änderungsmöglichkeiten untergebracht. Dort gibt es zum Beispiel auch Optionen zum Drehen, Skalieren oder Spiegeln der Teile.

Die ausgewählte Funktion wird durch eine leuchtende Schaltfläche hervorgehoben – in unserem Fall ist dies die Verschiebenfunktion.

Klicken Sie zum Verschieben der Haare in das Bild und ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste an eine neue Position. Wir haben die Haare etwas nach oben geschoben.



Abb. 2.67: Die Haare wurden nach oben geschoben



Um die Elemente ganz präzise zu verschieben, können Sie die Pfeiltasten verwenden. Sollen die Schritte größer sein, halten Sie beim Verschieben zusätzlich die -Taste gedrückt.

Helligkeit, Kontrast und Farbe ändern

Wenn Sie ein Element angeklickt haben, werden rechts unter der Arbeitsfläche drei Knöpfe sichtbar.

Über diese Knöpfe lassen sich der Farbton, die Helligkeit und der Kontrast sowie die Sättigung des markierten Objekts verändern.

Klicken Sie dazu das betreffende Symbol an und ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste. Ist die gewünschte Änderung erreicht, können Sie die Maustaste wieder loslassen.



Abb. 2.68: Noch drei Funktionen

Da die Auswirkungen im Schwarzweißdruck sowieso nur sehr schwer zu beurteilen wären, können wir uns hier eine Beispielabbildung sparen.

Den Fusions-Raum verlassen

Nachdem das gewünschte Bild zusammengestellt ist, kann der Fusions-Raum verlassen werden. Klicken Sie dazu im Kopfbereich auf die Schaltfläche **AUSGANG**.



Abb. 2.69: Den Fusions-Raum verlassen

Um die Fusion zu sichern, wählen Sie die Option **FUSION SICHERN**. Alternativ dazu können Sie das zusammengestellte Bild auch in den GOO-Raum übertragen, um es dort zu verzerren.



Abb. 2.70: Übertragen des Bilds in den GOO-Raum



Nach dem Übertragen in den GOO-Raum können die einzelnen Elemente des Kopfes nicht mehr getrennt voneinander bearbeitet werden. Daher sollten Sie in jedem Fall die Fusions-Datei zusätzlich speichern.

Nach dem Aufruf der Funktion kann im folgenden Bedienelement die Größe des Bilds angegeben werden – das Standardmaß ist 440 x 440 Pixel.

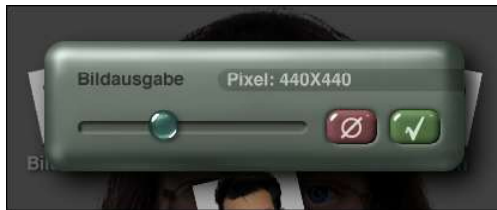


Abb. 2.71: Festlegen der Ausgabegröße

Im GOO-Raum können Sie das Bild ganz normal bearbeiten – so, wie Sie es bereits zu Beginn dieses Kapitels kennengelernt haben.



Abb. 2.72: Nach dem Wechsel in den GOO-Raum

3. Kapitel:

Bilder in SuperGOO übernehmen

Bevor Sie in SuperGOO überhaupt arbeiten können, benötigen Sie erst einmal ein Bild.

Bisher haben wir auf die mitgelieferten Bibliotheks-bilder zurückgegriffen – in diesem Kapitel wollen wir Ihnen die anderen Eingabemöglichkeiten von SuperGOO vorstellen.

Die Bildgröße

In SuperGOO gibt es wichtige und sinnvolle Neuerungen beim Bildimport. Außerdem wurde das Standardbildmaß erhöht – Bilder sind nun standardmäßig 440 x 440 Pixel groß.

Standardmäßig werden alle Bilder, die größer als dieses Maß sind automatisch auf die 440 Pixel verkleinert.



Das standardmäßige Verkleinern soll sicherstellen, daß die animierten Filme zügig ablaufen. Je größer die Bilder sind, um so mehr Speicher wird nämlich zur Berechnung der Animation benötigt.

Diese Standardvorgabe können Sie aber auch verändern.

Hochaufgelöste Bilder bearbeiten

Klicken Sie auf das SuperGOO-Logo links oben auf der Arbeitsfläche – damit rufen Sie die Grundeinstellungen auf.

Im nachfolgenden Bedienfeld können Sie über die erste Option einstellen, daß die Größe der Bilder nicht reduziert werden soll, wenn sie größer als das Standardmaß sind.

Klicken Sie auf den Schalter vor dem Eintrag – er leuchtet anschließend grün.

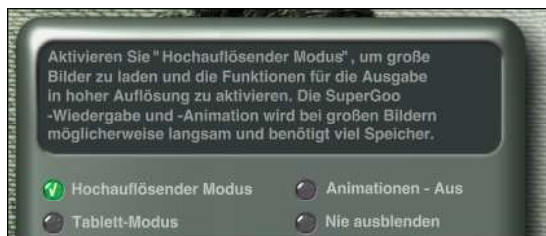


Abb. 3.1: Option zum Laden hochaufgelöster Bilder

Wenn Sie danach ein Bild laden, das größer als das Standardmaß ist, bleiben die Original-Abmessungen erhalten. Sie können dies in der Infozeile links über dem Bild ablesen. Je nach Größe des Bilds ändern sich dann auch die Maße der Arbeitsfläche.

Die Darstellungsgröße wird dabei so angepaßt, daß unter Umständen ein freier Bereich auf der Arbeitsfläche verbleibt – so, wie im folgenden Beispielbild.



Abb. 3.2: Ein größeres Bild

Unter der Arbeitsfläche sehen Sie links drei Schalter – mit einem Klick auf das Lupensymbol rechts verdoppeln Sie die Ansichtgröße. Außerdem gibt es ein Symbol zum Verkleinern der Ansicht und eines zum Verschieben, falls das Bild nicht vollständig zu sehen ist.

Die aktuelle Darstellungsgröße können Sie übrigens in der Infozeile über dem Bild ablesen – Sie sehen das im folgenden Bild.



Abb. 3.3: Die Bildgröße und die aktuelle Darstellungsgröße

Nach der Vergrößerung wird unser Beispielbild in der Originalgröße angezeigt. Sie sehen, daß nun auch rechteckige Bilder geladen werden können – es wurde ja auch Zeit.



Abb. 3.4: Die neue Ansichtsgröße

Einen Wehmutstropfen gibt es allerdings: So recht mag SuperGOO die großen Bilder nicht – nun sind nämlich die oberen Schaltflächen verschwunden. Um in einen der anderen Räume wechseln zu können, müssen Sie also die Ansichtsgröße wieder verkleinern, um die Schaltflächen wieder sichtbar zu machen.



Abb. 3.5: Bei der neuen Darstellungsgröße verschwinden die oberen Schalter



Sie können die Ansichtsgröße übrigens schneller verändern, wenn Sie die - oder die -Taste verwenden.

Hochaufgelöste Bilder speichern

Wenn Sie die hochaufgelöste Option in den Grundeinstellungen eingeschaltet haben, können Sie beim Speichern entscheiden, in welcher Bildgröße das Bild gesichert werden soll.

Wechseln Sie dazu in den Ausgangs-Raum und rufen Sie dort die Option BILD SICHERN auf.

Nach der Wahl des Dateityps wird im folgenden Bedienfeld die gewünschte Bildgröße angegeben. Ziehen Sie den Schieberegler auf die gewünschte Position. Die geänderte Bildgröße wird in der Informationszeile angezeigt.

Als Vorgabe wird zunächst immer die Größe des Ausgangsbilds vorgeschlagen.

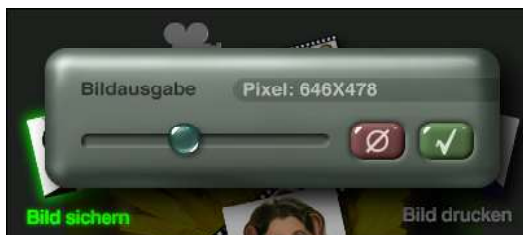


Abb. 3.6: Einstellen der Bildgröße beim Speichern

Bilder mit Maskierung laden

Vielleicht ist es Ihnen beim Blättern in der Bibliothek schon aufgefallen: Bei den Motiven gibt es einige freigestellte Varianten – so zum Beispiel die Blume unten rechts in der Ecke.

Bei diesem Motiv gibt es keinen Hintergrund – er ist nämlich transparent.



Abb. 3.7: Transparente Motive in der Bibliothek

Werden diese Bilder geladen, sehen Sie im Hintergrund ein Karomuster. Mit diesem Muster werden die transparenten Teile des Bilds symbolisiert, da Transparenz ja nicht sichtbar ist :-).



Abb. 3.8: Der Hintergrund dieses Motivs ist transparent – das Karomuster kennzeichnet dies

Wenn Sie die Blume verzerren, werden die transparenten Bereiche entsprechend mit verändert – Sie sehen das im folgenden Bild.



Abb. 3.9: Die verzerzte Blume

Maskierte Bilder herstellen

Natürlich können Sie auch andere Bilder verwenden, die eine Maske enthalten. Dazu müssen Sie aber ein Bildbearbeitungsprogramm besitzen, das sogenannte Alphakanäle speichern kann.



Zu den Dateiformaten, die einen Alphakanal speichern können, gehören zum Beispiel das TIF- und das TGA-Dateiformat.

Der Alphakanal enthält ein schwarzweißes Bild. Alle weißen Teile schützen das Bild nicht, die schwarzen Teile sorgen dafür, daß diese Stellen deckend sind.

Im folgenden Bild sehen Sie einen solchen Alphakanal, der zusätzlich zu den drei RGB-Farbkanälen gespeichert wird. Das Bild zeigt ein Fenster aus der aktuellen Photoshop-Version.

In diesem professionellen Bildbearbeitungsprogramm werden Alphakanalbearbeitungen umfangreich unterstützt. Programme wie Corel Photo-Paint oder ULead PhotoImpact können ebenfalls Alphakanäle erzeugen.

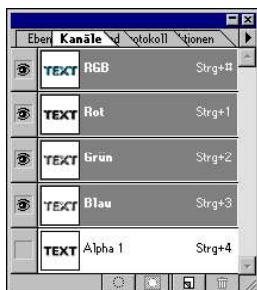


Abb. 3.10: Ein Alphakanal



SuperGOO kann auch Dateien lesen, die in der aktuellen Photoshop-Version im PSD-Dateiformat gespeichert wurden.

Bei unserem folgenden Beispiel haben wir einen Schriftzug erstellt und diesen maskiert. Anschließend wurde das Bild in dem Bildbearbeitungsprogramm im TIF-Format gespeichert.

Um genügend Freiraum zum Verzerren zu haben, wurde das Bildmaß auf die 440 x 440 Pixel eingestellt, die in SuperGOO üblich sind.

Nach dem Öffnen der Datei in SuperGOO sehen Sie wieder den transparenten Hintergrund – der Schriftzug ist dagegen zu sehen, da er ja zuvor maskiert wurde.

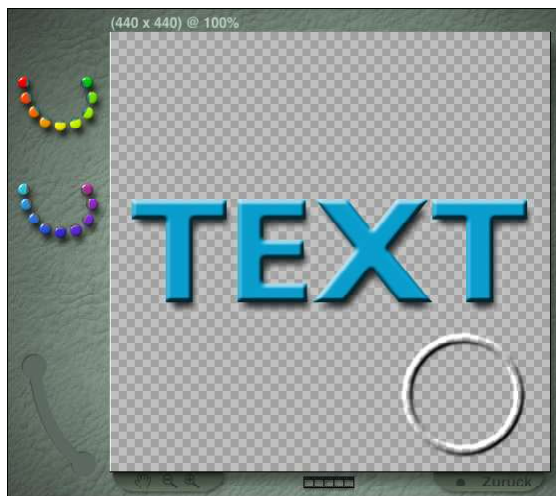


Abb. 3.11: Beim importierten Bild ist die Maskierung sichtbar

Bearbeiten von verzerrten Bildern

Die maskierten Bilder können genau wie alle anderen Bilder bearbeitet werden. So haben wir unseren Schriftzug mit dem Wischen-Pinsel verzerrt.

So entsteht ein witziger Schriftzug, der mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen nur schwer zu realisieren wäre.

Die Transparenz ist dabei erhalten geblieben – wie Sie am karierten Hintergrund gut erkennen können.

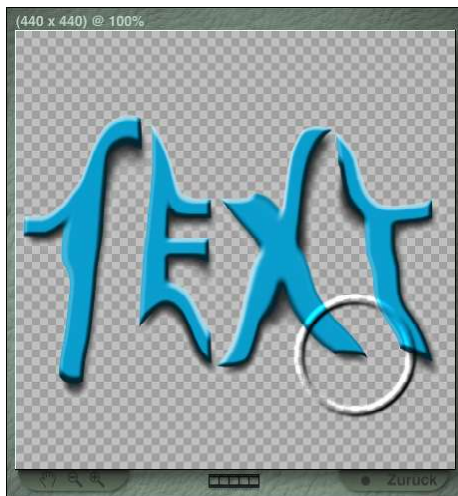


Abb. 3.12: Der verzerrte Schriftzug



Es lohnt sich, auch einmal Motive zu verwenden, bei denen man zunächst vermutet, daß sie sich nicht für eine Verzerrung eignen – wie beispielsweise den Schriftzug.

PowerGOO-Dateien verwenden

Es hat sich zwar einiges in SuperGOO geändert – das Dateiformat wurde aber beibehalten.

So können Sie ohne Probleme alte PowerGOO-Dateien öffnen. Nachfolgend sehen Sie ein verzerrtes Bild inklusive einer Animation. Beides funktioniert auch in SuperGOO einwandfrei.

Da das Standardformat etwas vergrößert wurde, sehen sie auf der Arbeitsfläche einen schmalen grauen Rand – der aber nicht weiter stört.

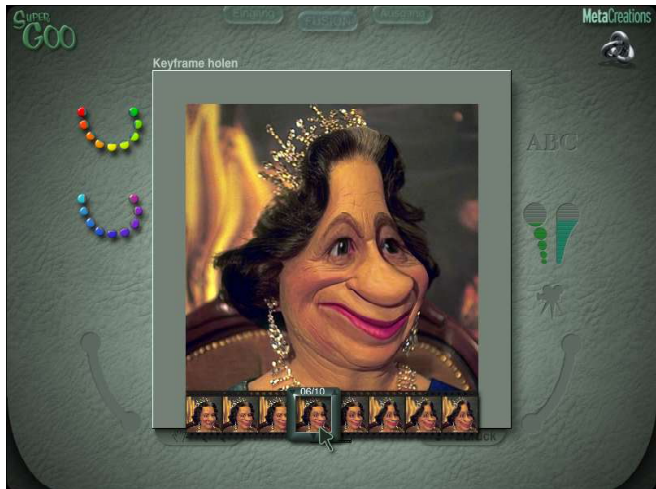


Abb. 3.13: Importieren einer alten PowerGOO-Datei

Andere Dateitypen öffnen

SuperGOO kennt alle wichtigen Dateiformate. Über das Dialogfeld DATEI ÖFFNEN können Sie das gewünschte Dateiformat einstellen.



Beim Dateiimport werden die neun Formate BMP, EMF, FPX, GIF, GOO, JPG, PSD, TGA und TIF unterstützt. Damit sind die am weitesten verbreiteten Dateitypen alle vorhanden.



Abb. 3.14: Importieren anderer Dateitypen

Bilder scannen

Wenn Sie einen Scanner erwerben, wird ein Programm mitgeliefert, mit dem Sie den Scanner steuern können – das sogenannte TWAIN-Modul. Je nach verwendetem Scannertyp kann dieses Modul sehr unterschiedliche Funktionen enthalten.

So gibt es TWAIN-Module mit sehr wenigen Einstellungsmöglichkeiten, die sich eher an Anfänger richten. Andere TWAIN-Module bieten dagegen professionelle und vielseitige Optionen, um einen optimalen Scan zu erreichen.

Das TWAIN-Modul auswählen

Es gibt verschiedene Komponenten, die über TWAIN-Module betrieben werden – zum Beispiel Digitalkameras, Scanner oder Videogeräte.



Einige Geräte werden mit mehreren Modulen ausgeliefert – zum Beispiel einem für Anfänger und einem für fortgeschrittene Anwender.

Um aus den installierten TWAIN-Modulen den richtigen Treiber auszuwählen, wechseln Sie in den Eingangs-Raum und rufen Sie die Funktion TWAIN-QUELLE WÄHLEN auf.



Abb. 3.15: Auswahl des richtigen TWAIN-Moduls

Im folgenden Dialogfeld werden alle installierten TWAIN-Module aufgelistet.

Wählen Sie dort den gewünschten Treiber aus.

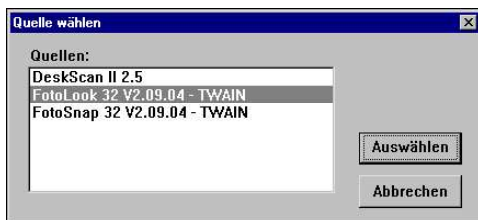


Abb. 3.16: Auflistung der installierten TWAIN-Module

Den Scanvorgang starten

Nachdem der richtige TWAIN-Treiber ausgewählt ist, können Sie im Eingangs-Raum den Scanvorgang starten, indem Sie die Option **VON TWAIN IMPORTIEREN** aufrufen.



Abb. 3.17: Den Scanvorgang starten

Nun wird die Arbeitsoberfläche des TWAIN-Moduls geladen – je nach verwendetem Scanner kann sie sehr unterschiedlich aussehen. Unser AGFA Snapscan bietet die folgende Arbeitsoberfläche:

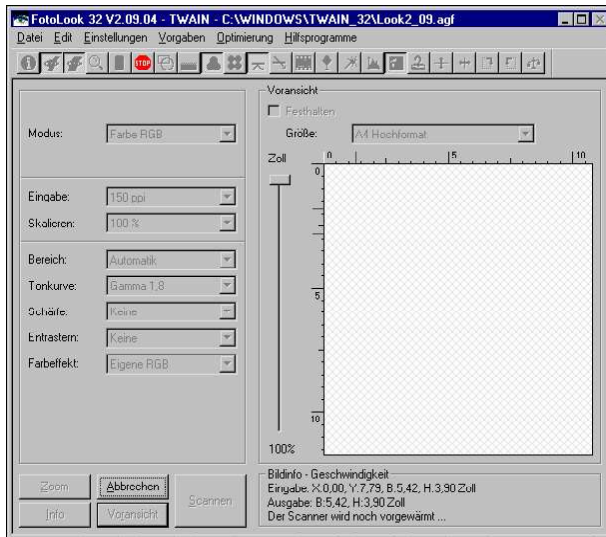


Abb. 3.18: Die Arbeitsoberfläche des TWAIN-Moduls

Der Vorschau-Scan

Der Vorschaubereich im Dialogfeld ist zunächst einmal leer. Würden Sie nun den Scanvorgang über die Schaltfläche SCANNEN starten, würde die gesamte Scanner-Auflagefläche abgetastet.

Da aber das zu scannende Foto nur einen kleinen Teil der Auflagefläche belegt, wird viel Überflüssiges gescannt. Um dies zu vermeiden, sollten Sie zunächst einen sogenannten Vorschau-Scan durchführen.

Bei unserem TWAIN-Modul geschieht dies über die Schaltfläche VORANSICHT. Im folgenden Bild sehen Sie das aufgelegte Foto im Vorschaubereich.

Wenn Sie in den Vorschaubereich klicken, können Sie einen Rahmen aufziehen, um den zu scannenden Bereich einzugrenzen – Sie sehen den Rahmen im folgenden Bild.

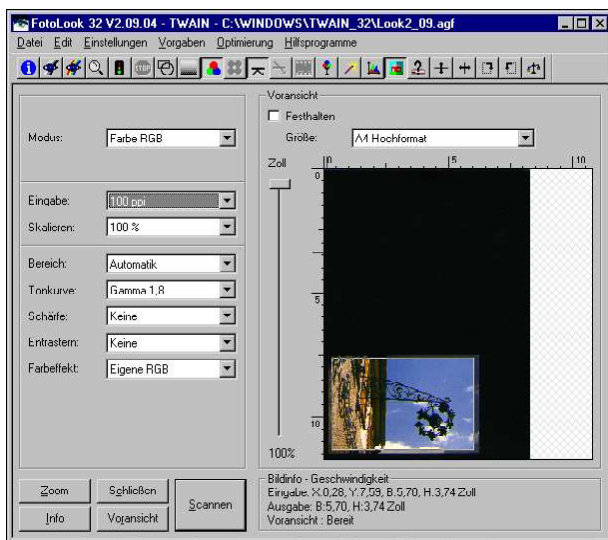


Abb. 3.19: Festlegen des zu scannenden Bereichs



Da SuperGOO keinerlei Bildbearbeitungsfunktionen bietet, müssen Sie die optimalen Einstellungen im TWAIN-Modul vornehmen.

Falls das Ergebnis dennoch keine optimale Qualität zeigt, müssen Sie die Optimierung in einem anderen Programm durchführen – zum Beispiel in Kai's Photo Soap, das in diesem Buch ebenfalls ausführlich beschrieben wird.

Starten Sie dann den Scanvorgang. Das Bild wird nun abgetastet und auf die SuperGOO-Arbeitsoberfläche übertragen. Danach schließt sich das Fenster des TWAIN-Moduls – es wird nun nicht mehr benötigt.



Abb. 3.20: Das gescannte Bild

Anwenden eines SuperGOO-Effekts

Natürlich wollen wir das gescannte Bild nicht im Urzustand belassen. Deshalb soll ein Effekt am Bild angewendet werden.

Rufen Sie dazu die GOO-Effektpalette auf und aktivieren Sie den Vortex-Effekt-Pinsel. Sie sehen die dazugehörige Schaltfläche in der folgenden Abbildung eingeschaltet.



Abb. 3.21: Effekt-Pinsel aktivieren

Dieser Effekt multipliziert das Bild und erstellt so ein interessantes Muster – Sie sehen es im nächsten Bild. Vom ursprünglich verwendeten Foto ist nun nichts mehr zu sehen – es entsteht ein hübsches Muster.

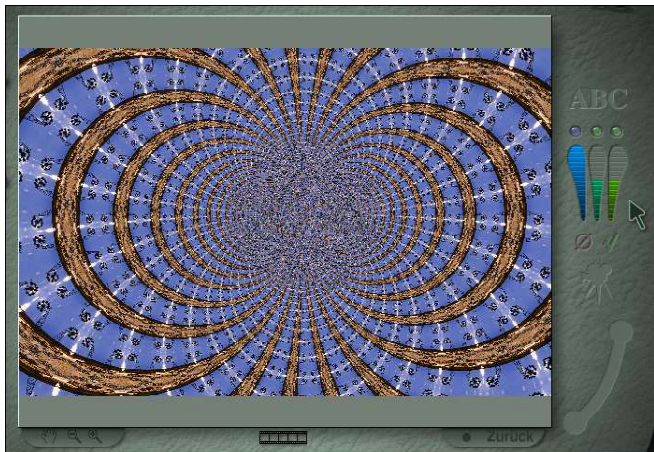


Abb. 3.22: Das Ergebnis mit den verwendeten Werten

4. Kapitel: Arbeiten im GOO-Raum

In diesem Kapitel wollen wir die Funktionen des GOO-Raums etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Dazu haben wir zunächst im Fusions-Raum ein Frauen-
engesicht zusammengestellt – Sie sehen es im folgen-
den Bild. Um das Motiv später noch verändern zu könn-
en, wurde das Ergebnis über den Ausgangs-Raum als
Fusionsdatei gesichert.



Fusionsdateien tragen die Dateiendung FOO, GOO-Dateien die Endung GOO.

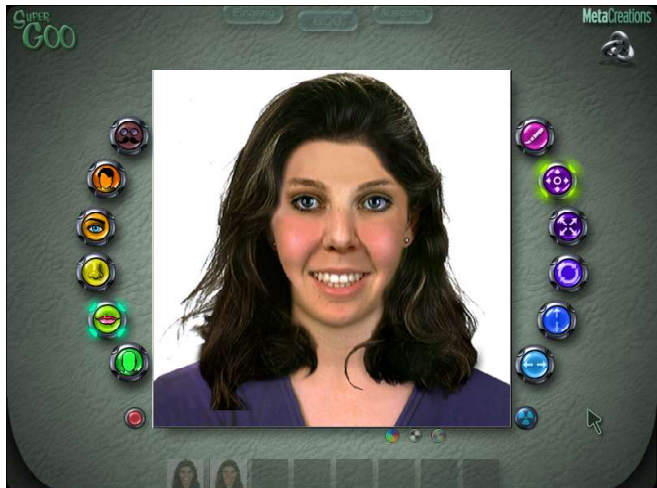


Abb. 4.1: Das Ausgangsbild

Bilder in den GOO-Raum übertragen

Nach dem Sichern als eigenständige Datei soll dieses Bild im GOO-Raum verwendet werden.

Wechseln Sie dazu in den Ausgangs-Raum. Rufen Sie dort die Funktion **IN DEN GOO-RAUM KOPIEREN** auf.



Abb. 4.2: Das Ausgangsbild in den GOO-Raum kopieren

Nach dem Aufruf der Funktion können Sie im folgenden Bedienelement die Größe des Bilds bestimmen – wir wählen hier das Standardmaß von 440 x 440 Pixeln.

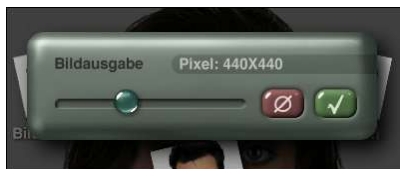


Abb. 4.3: Bestimmen der Bildgröße



Nach dem Kopieren des Bilds in den GOO-Raum können Sie an der Zusammenstellung der Gesichtselemente nichts mehr ändern.

Sie sollten nun die folgende Ausgangssituation für die Verzerrungsarbeit haben. Wir wollen das Gesicht nun in eine Karikatur verändern.

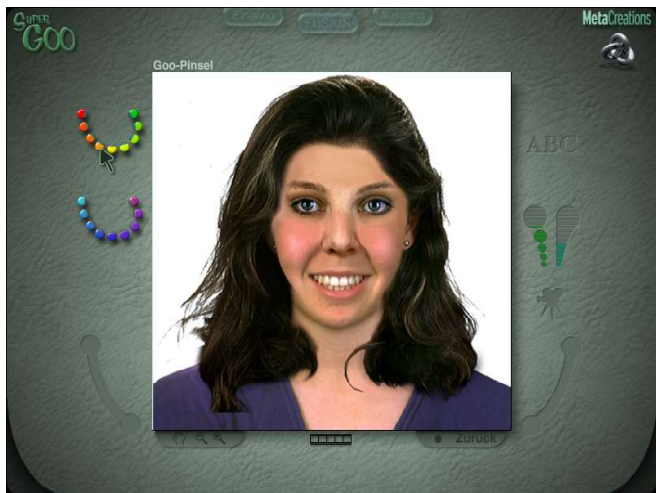


Abb. 4.4: Das Bild wurde in den GOO-Raum kopiert

Auswahl des passenden Pinsels

Klicken Sie nun auf die obere Schalterreihe links über dem Bild – damit wird die GOO-Pinselpalette eingeblendet.

Nach dem Anklicken können Sie einen der acht Pinsel anklicken, um ihn auszuwählen. Nach der Auswahl wird der Schalter leuchtend hervorgehoben – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.

Wir haben hier den WISCHEN-Pinsel ausgewählt – damit wollen wir unsere Arbeit beginnen.



Abb. 4.5: Auswahl des WISCHEN-Pinsels

Mit diesem Pinsel können Sie – wie der Name es schon sagt – Bildteile verwischen. Sie ziehen also sozusagen eine Bildpartie an eine neue Stelle.

Wenn Sie den Mauszeiger in das Bild bewegen, können Sie die voreingestellte Pinselgröße an dem Kreis erkennen. Klicken Sie nun am Kinn in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt. Das Kinn soll verlängert werden – ziehen Sie deshalb die Maus nach unten.



Abb. 4.6: Die Größe des Pinsels

Während Sie malen, werden die Bedienelemente ausgeblendet – so können sie nicht stören.

Der Wölben-Pinsel

Nach dem Verschieben der Kinnspitze könnten Sie die folgende Situation vorfinden. Nun soll der Mund etwas vergrößert werden.

Für diese Aufgabenstellung bietet sich der WÖLBEN-Pinsel an. Da dieser Schalter mit zwei Funktionen belegt ist, müssen Sie erst einmal auf das Symbol des Schalters klicken, um in den Wölben-Modus zu wechseln, den Sie nachfolgend abgebildet sehen.

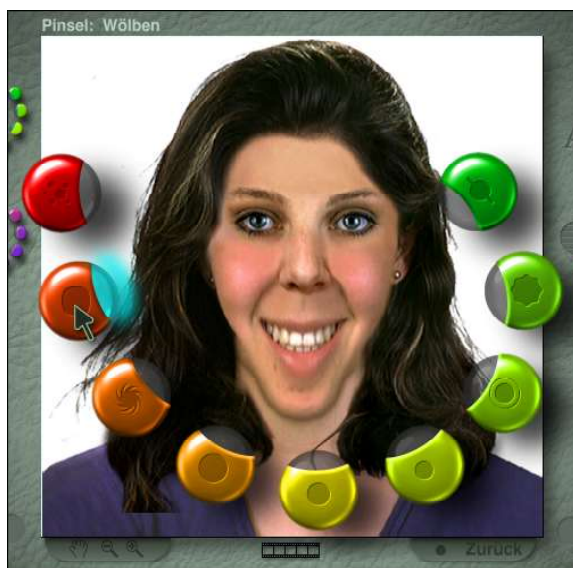


Abb. 4.7: Auswahl des Wölben-Pinsels

Klicken Sie nach der Auswahl des WÖLBEN-Pinsels in das Bild. Halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie dann den Mauszeiger nur schwach. Ansonsten wird ein zu großes Umfeld skaliert.



Abb. 4.8: Symbol des WÖLBEN-Pinsels

Nachdem die Zähne vergrößert sind, sollten auch die Mundwinkel nacheinander etwas vergrößert werden. Das Bild könnte anschließend zum Beispiel wie folgt aussehen. Nun benötigen wir als nächstes den SCHIEBEN-Pinsel, den Sie nachfolgend markiert sehen.



Abb. 4.9: Auswahl des SCHIEBEN-Pinsels

Malen mit dem Schmier-Pinsel

Der SCHMIEREN-Pinsel verschiebt sehr große Bereiche – Sie sehen das schon an der großen Pinselform.

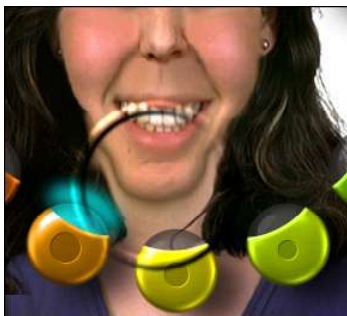


Abb. 4.10: Der SCHMIEREN-Pinsel

Mit dem SCHMIEREN-Pinsel soll die Nase verlängert werden. Klicken Sie so in das Bild, daß sich das Zentrum des Kreises genau auf der Nasenspitze befindet.



Abb. 4.11: Die Größe des SCHMIEREN-Pinsels

Nach dem Verziehen der Nasenspitze wird auch die Nase skaliert – verwenden Sie dazu wieder den WÖLBEN-Pinsel.



Abb. 4.12: Der WÖLBEN-Pinsel



*Wenn Sie sich einmal vermalt haben sollten, können Sie einfach die Tastenkombination **Strg** + **Z** drücken, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.*

Damit der Frau unsere Veränderungen auch gefallen, soll sie nun etwas freundlicher gestaltet werden – dazu werden die Mundwinkel nach oben verzogen.

Verwenden Sie dazu wieder den WISCHEN-Pinsel, den Sie ja bereits kennengelernt haben. Klicken Sie dann so in das Bild, daß sich das Zentrum des Mauszeigers genau über dem Mundwinkel befindet.

Bearbeiten Sie dann beide Mundwinkel nacheinander auf dieselbe Art und Weise.

Nachfolgend sehen Sie das Verziehen der beiden Mundwinkel.

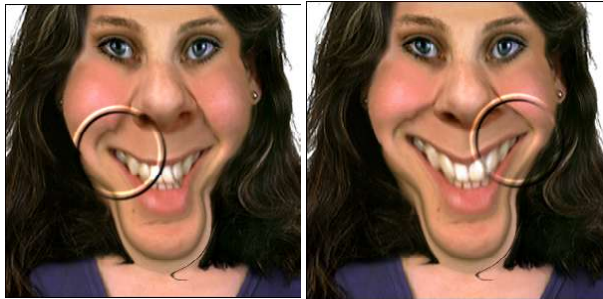


Abb. 4.13: Verziehen des Mundwinkels

Das erste Zwischenstadium der Veränderungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Abb. 4.14: Das erste Zwischenstadium der Veränderung

Zwischenstadien speichern

Klar, daß die Verzerrung später als animierter Film abgespielt werden soll. Damit dieser Film die Verzerrung in verschiedenen Etappen aufbaut, sollten Sie bei den Zwischenstadien ein Bild im Filmstreifen speichern.

Klicken Sie dazu auf das nächste schwarze Bild im Filmstreifen. Sie können alternativ dazu auch den Pfeil oben links auf dem Rahmen verwenden.

Anschließend sehen Sie das aktuelle Stadium als kleines Vorschaubild im Filmstreifen.



Abb. 4.15: Zwischenstadium in den Filmstreifen einfügen



Bei wenigen Bildern spielt es noch keine Rolle: Je mehr Bilder es aber werden, um so hilfreicher ist die Bezeichnung oben im Rahmen.

Die erste Zahl sagt dabei aus, das wievielte Bild Sie gerade markieren – daneben sehen Sie die Gesamtbildanzahl des Films.

Als nächstes sollen nun die Augen skaliert werden. Verwenden Sie dazu wieder den WÖLBEN-Pinsel – das Verfahren kennen Sie ja schon.



Abb. 4.16: Skalieren der Augen

Die fertig skalierten Augen sehen Sie im nächsten Bild:



Abb. 4.17: Die fertig skalierten Augen

Pinselgrößen verändern

Im nächsten Schritt soll die gesamte Kopfform verformt werden. Dazu soll der SCHMIEREN-Pinsel verwendet werden.

Allerdings reicht auch die standardmäßig große Pinselform noch nicht aus, um die Kopfform mit einem Pinselstrich zu formen.



Abb. 4.18: Die Standardgröße des SCHMIEREN-Pinsels

Klicken Sie zum Verändern der Pinselgröße auf den linken der beiden Regler, die Sie rechts neben der Arbeitsfläche sehen. Je weiter Sie den Regler nach oben ziehen, um so größer wird der Pinsel. Die veränderte Einstellung sehen Sie nachfolgend rechts.



Abb. 4.19: Vergrößern der Pinselform

Damit ergibt sich die folgende, neue Pinselgröße. Diese Größe reicht für unser Vorhaben aus.



Abb. 4.20: Die veränderte Pinselgröße

Maximale Pinselgrößen einstellen

Die neu eingestellte Pinselgröße ist Ihnen noch nicht groß genug?

Gut – dann müssen Sie anders vorgehen. Verwenden Sie zum Einstellen der Pinselgröße einfach die Pfeiltasten  und .

Damit lassen sich extrem große und kleine Pinselgrößen einstellen. Klicken Sie einfach so oft auf die -Taste, bis der Pinsel die gewünschte neue Größe erreicht hat. Der Pinsel wird dabei in verschiedenen Stufen immer größer oder kleiner.

Bei unserem folgenden Bild haben wir den Pinsel mit diesem Verfahren so groß eingestellt, daß er fast die gesamte Arbeitsfläche bedeckt.



Abb. 4.21: Eine extreme Pinselgröße

So groß benötigen wir den Pinsel bei unserem Beispiel aber nicht, um die Kopfform zu ändern. Nacheinander wird die Kopfform an beiden Seiten nach innen gezogen. Außerdem ziehen wir die Kopfspitze etwas nach oben.



Abb. 4.22: Verformung des Kopfes



Seien Sie beim Verformen des Kopfes nicht zögerlich – Karikaturen zeichnen sich durch extreme Änderungen aus. Erst wenn die Verformung sehr stark ist, wird das Ergebnis witzig.

Den fertig verformten Kopf sehen Sie im nächsten Bild. Von dem ursprünglichen Gesicht ist inzwischen nichts mehr zu erkennen, nicht wahr?



Abb. 4.23: Das verformte Gesicht

Schneller Wechsel zwischen Pinseln

Wenn Sie beim Verformen häufig den Pinsel wechseln, können Sie auch auf Tastenkürzel zurückgreifen. Mit den - und -Tasten können Sie zwischen den Werkzeugen schnell umschalten. Am Mauszeigersymbol erkennen Sie, welcher Pinsel gerade aktiviert ist.

Animationen abspielen

Klicken Sie wieder auf das nächste freie Bild im Filmstreifen, damit auch das Endbild gesichert wird. Der Filmstreifen enthält nun drei Bilder.



Abb. 4.24: Das verformte Gesicht



Um eines der gespeicherten Bilder wieder zurück auf die Arbeitsfläche zu holen, müssen Sie auf den Pfeil rechts oben auf dem Rahmen des Filmbilds klicken.

Aber Vorsicht! Damit wird das Bild im Arbeitsbereich überschrieben. Sollten Sie es noch nicht im Filmstreifen gesichert haben, sollten Sie das vorher noch tun.

Um ein Bild aus dem Filmstreifen zu löschen, klicken Sie auf den Pfeil unten auf dem Rahmen.

Geschwindigkeit des Films regeln

Bevor Sie den Film nun abspielen, können Sie die Geschwindigkeit regeln. Dazu wird der Regler rechts unten neben der Arbeitsfläche verwendet – Sie sehen ihn im nächsten Bild.

Je weiter Sie den Regler nach oben schieben, um so schneller läuft die Animation ab. Standardmäßig steht der Regler genau in der Mittelstellung – was auch in den meisten Fällen die passende Geschwindigkeit erzeugt.



Abb. 4.25: Ändern der Abspielgeschwindigkeit

Um die Animation auf der Arbeitsfläche abzuspielen, klicken Sie auf das Kamerasymbol, das Sie rechts neben der Arbeitsfläche finden.



Abb. 4.26: Abspielen der Animation



Um die Animation anzuhalten, klicken Sie entweder erneut auf das Kamerasymbol oder drücken Sie irgendeine Taste auf der Tastatur – Sie sehen dann das Endbild der Animation auf der Arbeitsfläche. Dabei ist es egal, an welcher Stelle Sie den Film gestoppt haben.

Ergebnisse weiterverwenden

Nachdem die Verzerrung fertiggestellt ist, können Sie das Ergebnis auf unterschiedliche Art weiterverwenden. So können Sie es beispielsweise einfach als GOO-Datei speichern. Wechseln Sie dazu in den Ausgangs-Raum.

Es gibt aber auch spannendere Möglichkeiten. Wir hatten das Bild ja zu Beginn des Workshops aus dem Fusions-Raum übernommen – dorthin können Sie es auch wieder transferieren.

Verwenden Sie dazu im Ausgangs-Raum die Option IN DEN FUSIONSRAUM KOPIEREN. Nach dem Aufruf können Sie wieder die gewünschte Ausgabegröße angeben – wir belassen hier das Standardmaß.



Abb. 4.27: Das Ergebnis in den Fusions-Raum kopieren

Dann können Sie noch festlegen, wie das Bild im Fusions-Raum behandelt werden soll – wählen Sie hier die Option **KOPF**.



Abb. 4.28: Festlegung der Importart

Da das Bild ja verzerrt ist, paßt eigentlich keines der willkürlich zusammengestellten Elemente.



Abb. 4.29: Das Bild nach dem Import

Elemente deaktivieren

In unserem Bild sind alle Elemente – wie zum Beispiel Nase, Mund oder Haare bereits vorhanden.

Daher nutzt es wenig, diese Elemente noch einmal hinzuzufügen. Außerdem wäre ein Hinzufügen sehr schwierig, da die Elemente ja alle stark verzerrt wurden.

Deaktivieren Sie deshalb alle Schalter auf der linken Seite mit einem Klick auf den Schalter – bis auf den Kopf. Die Kopfebene enthält nämlich das übertragene Bild.

Schalten Sie dann ein Accessoire dazu – wir haben eine Brille gewählt. Dazu muß natürlich der oberste Schalter eingeschaltet sein.



Abb. 4.30: Ein Accessoire verschönert das Bild

Filme speichern

Wenn Sie die Animation im GOO-Dateiformat sichern, müssen Sie immer das Programm starten, ehe Sie sich den Film ansehen können.

Sie können aber das Ergebnis auch so speichern, daß SuperGOO nicht benötigt wird. Das ist zum Beispiel auch dann sinnvoll, wenn Sie den Film weitergeben wollen und nicht wissen, ob der Empfänger SuperGOO besitzt.

Rufen Sie dazu im Ausgangsraum die Funktion VIDEO SICHERN auf.



Abb. 4.31: Speichern des Films

Damit rufen Sie das folgende Bedienelement auf.

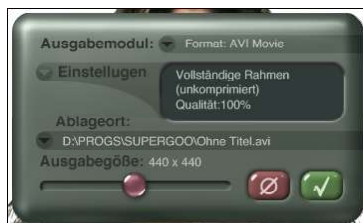


Abb. 4.32: Optionen zur Filmspeicherung

Stellen Sie zunächst die Größe des Films ein. Damit die Videodatei nicht zu groß wird, reduzieren wir das Maß auf 300 x 300 Pixel.



Abb. 4.33: Einstellen der Filmgröße



*Da es mit dem Schieberegler etwas schwierig ist einen präzisen Wert einzustellen, können Sie auch die beiden Pfeiltasten **[Z]** und **[<]** zur Einstellung verwenden. Mit jedem Tastendruck wird der Wert um einen Pixel erhöht oder reduziert.*

Filmeinstellungen ändern

Neben einigen Einträgen sehen Sie einen kleinen Pfeil. Mit einem Klick darauf öffnen Sie Optionsfelder, um Einstellungen zu ändern.

Klicken Sie auf den EINSTELLUNGEN-Pfeil, um die Komprimierungseinstellungen des Films anzupassen.



Abb. 4.34: Einstellungen ändern

Im folgenden Dialogfeld können Sie die Komprimierungsrate ändern.



Abb. 4.35: Einstellen der Komprimierungsrate



Da Filme aus vielen Einzelbildern bestehen, werden die Filmdateien ohne Komprimierung sehr groß.

Die Komprimierungsarten können Sie bei der Windows-Installation auswählen. Falls Sie im Listenfeld keine Angaben finden, haben Sie diese Option nicht installiert.

Im Listenfeld können Sie die gewünschte Komprimierungsmethode auswählen – wir haben uns für die Option MICROSOFT VIDEO 1 entschieden.



Abb. 4.36: Auswahl der Komprimierungsmethode

Welche der Methoden Sie verwenden ist eigentlich egal. Probieren Sie aus, welche die kleinsten Dateien ergibt.

Nach dem Bestätigen müssen Sie im nächsten Dialogfeld noch den Dateinamen angeben. Der Film wird im AVI-Dateiformat gesichert – das ist das Standard-Windows-Filmformat.

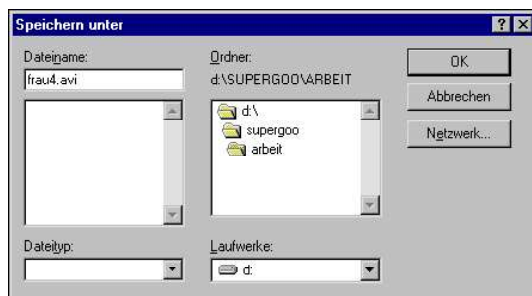


Abb. 4.37: Angabe des Dateinamens

Sie sollten nun die folgenden Einstellungen vorfinden. Über den grünen Schalter unten rechts im Bedienelement wird das Speichern des Films gestartet.



Abb. 4.38: Die eingestellten Optionen

Je nachdem, wieviele Keyframes Sie plziert haben, kann das Berechnen der Einzelbilder eine Weile in Anspruch nehmen.

Während des Berechnens wird ein neues Fenster über die Arbeitsfläche gelegt, in dem Sie sehen können, wie weit die Berechnung gediehen ist. Das Bild wird dort bei kleinen Bildgrößen in der Originalgröße angezeigt.



Abb. 4.39: Der Film wird berechnet

Einzelbilder ausgeben

Über die Option `AUSGABEMODUL` können Sie übrigens noch eine alternative Ausgabemöglichkeit einstellen. Mit dem Modus `EINZELBILDER` erzeugt SuperGOO für jedes Bild eine eigene BMP-Datei.

Diese Option kann sinnvoll sein, wenn Sie den Film mit einem anderen Programm zusammenstellen wollen.



Abb. 4.40: Ausgabe von Einzelbildern

Filme im Media Player ansehen

Starten Sie nun den Windows-Media Player, um die fertig berechnete Animation zu betrachten. Sie sehen unsere Beispielanimation im folgenden Bild:



Abb. 4.41: Der Windows-Media Player



Den Media Player finden Sie standardmäßig im Zubehör-Ordner des Startmenüs. Sie müssen ihn allerdings bei der Windows-Installation markiert haben. Falls Sie den Media Player nicht finden, müssen Sie die Installation nachholen.

Weitere Pinsel

Nun wollen wir Ihnen noch einige Pinseloptionen vorstellen. Neben dem Regler für die Pinselgröße gibt es einen weiteren Regler, mit dem der sogenannte Pinselfluß geregelt wird – Sie können dafür auch die Pfeiltasten **[Z]** und **[X]** verwenden.

Je weiter Sie den Regler nach oben schieben, um so „flüssiger“ wird das Bild. Dies hat zur Folge, daß die Farben schneller verlaufen und das Bild stärker verzerrt wird.

Je weiter der Regler nach unten gezogen wird, um so „zäher“ wird das Bild – es bewegt sich nicht mehr so stark, wenn Sie es verziehen.



Abb. 4.42: Regler für den Pinselfluß

Der Rauschen-Pinsel

Mit dem ersten Schalter aktivieren Sie den RAUSCHEN-Pinsel.



Abb. 4.43: Der RAUSCHEN-Pinsel

Mit dem RAUSCHEN-Pinsel entsteht ein Effektbild, das gewisse Ähnlichkeit mit einem Gemälde hat. Wir haben nachfolgend das gesamte Bild mit diesem Pinsel bemalt.



Abb. 4.44: Das mit dem RAUSCHEN-Pinsel bemalte Bild

Der Wirbeln-Pinsel

Der WIRBELN-Pinsel verdreht Bildteile. Sie können mit einem Klick auf den Schalter die Drehrichtung umstellen.



Abb. 4.45: Der WIRBELN-Pinsel

Nachfolgend haben wir mit diesem Pinsel die Nase nach rechts verdreht. Bewegen Sie beim Malen den Mauszeiger nicht allzu stark, um eine gute Wirkung zu erreichen.



Abb. 4.46: Die Nase wurde mit dem WIRBELN-Pinsel verdreht

Bilder UnGOOen

Es gibt noch drei Pinsel, mit denen Sie Verzerrungen zurücknehmen oder verändern können. Diese Pinsel wollen wir Ihnen nun vorstellen.

Bilder glätten

Mit dem GLÄTTEN-Pinsel – Sie sehen ihn im folgenden Bild markiert – werden die Verzerrungen abgeschwächt. Wir haben das gesamte Bild mit einer großen Pinselgröße bemalt, um das folgende Ergebnis zu erreichen.



Abb. 4.47: Das Bild wurde mit dem GLÄTTEN-Pinsel bearbeitet



Wenn Sie das Bild stark verzerrt haben, können einige Bereiche „verwischt“ aussehen. Bei unserem Beispiel fiel dies bei den Zähnen besonders auf.

Der GLÄTTEN-Pinsel verändert genau diese Stellen so, daß die verzogenen Pixel weniger negativ auffallen.

Die Glätten-Funktion können Sie übrigens jederzeit zuschalten, wenn Sie beim Malen die -Taste drücken. Sie erkennen die neue Funktion am geänderten Mauszeigersymbol.

Der GOOplizieren-Pinsel

Den GOOPLIZIEREN-Pinsel finden Sie rechts in der Schalterreihe. Damit wird der Urzustand des Bilds wiederhergestellt.

Falls Sie den Bereich stark verschoben haben, fällt auf, daß die Rückführung an der neuen Position erfolgt. Da wir in unserem Beispielbild das Auge nicht verschoben haben, wirkt sich dies nicht aus.

Der Pinsel kann auch mit der -Taste aufgerufen werden.



Abb. 4.48: GOOplizieren des Auges

Beim nächsten Bild haben wir die Augen wieder in den Ausgangszustand zurückgeführt.



Abb. 4.49: Beide Augen sind wieder im Ausgangszustand

Der UnGOO-Pinsel

Dieser Pinsel funktioniert wie der zuvor beschriebene, allerdings wird das Bild an der ursprünglichen Position wiederhergestellt.

Auch dieser Pinsel lässt sich über ein Tastenkürzel jederzeit zuschalten. Zuständig ist in diesem Fall die **[Alt]**-Taste.



Abb. 4.50: Symbol des UnGOO-Pinsels

Bildbereiche spiegeln

Die nächste Funktion stellen wir Ihnen an einem neuen Motiv vor, das wir im Fusions-Raum zusammengestellt haben.

Rechts unter der Arbeitsfläche sehen Sie einen Punkt. Mit dieser Funktion können Sie Bereiche beim Malen spiegeln.

Durch Anklicken des Punkts können Sie in den Spiegeln-Modus umschalten. Beim ersten Klick wird horizontal gespiegelt, beim zweiten Klick vertikal. Im letzten Modus wird sowohl horizontal als auch vertikal gespiegelt. Klicken Sie danach nochmals, wenn Sie die Spiegeln-Funktion wieder ausschalten wollen.



Abb. 4.51: Der Spiegeln-Modus

So können Sie den horizontalen Spiegeln-Modus beispielsweise verwenden, um zwei Augen eines Gesichts gleichzeitig zu ändern.

Klicken Sie zum Beispiel – wie im folgenden Bild zu sehen – das rechte Auge an und verzerren Sie es mit einem beliebigen Pinsel. Wir haben den WISCHEN-Pinsel verwendet.



Abb. 4.52: Spiegeln eines Auges

Gleichzeitig wird nun auch das andere Auge im selben Maß mit verzerrt – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



Abb. 4.53: Das zweite Auge wird mit verzerrt

Vier auf einen Streich

Um gleichzeitig horizontal und vertikal zu spiegeln, müssen Sie die nachfolgend gezeigte Punktanordnung einstellen.



Abb. 4.54: Horizontales und vertikales Spiegeln

Wenn Sie nun beispielsweise den Mund verzerren, wird parallel auch das Auge mit verzerrt, wie Sie es nachfolgend sehen.

So werden also gleich vier Stellen im Bild auf einmal geändert, da das Bild ja gleichzeitig horizontal gespiegelt wird.



Abb. 4.55: Vier Stellen werden gleichzeitig verändert

Mit den Effekten arbeiten

Um die Effekte auszuprobieren, haben wir im Fusions-Raum wieder ein Gesicht zusammengestellt und dies in den GOO-Raum kopiert.

Dieses Männergesicht wollen wir nun in ein hübsches Muster verwandeln, das zum Beispiel als Hintergrund verwendet werden kann. Wie das funktionieren soll? Nun, lassen Sie sich überraschen!

Rufen Sie zunächst einmal die Effektpalette mit einem Klick auf die untere Symbolreihe auf. Sie sehen dort den Mauszeiger im nächsten Bild.

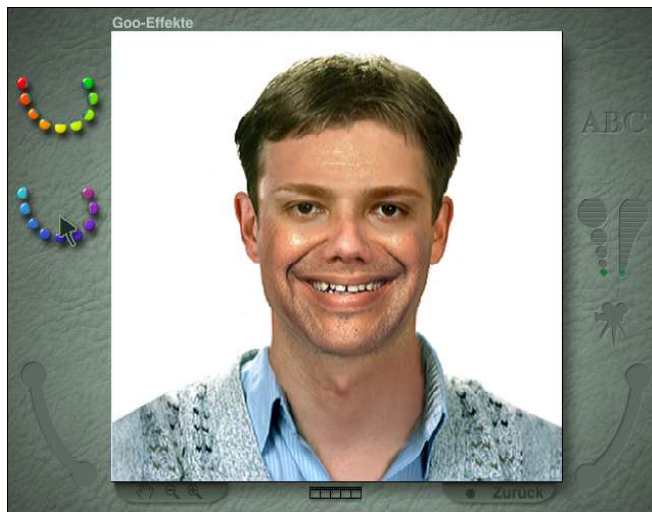


Abb. 4.56: Aufruf der Effektpalette

Neun Effekte haben Sie in der Effektpalette zur Verfügung, um Bilder zu verzerren. Als ersten der Effekte wollen wir den QUETSCHEN-Effekt ausprobieren. Dieser Effekt läßt sich für eine Karikatur-Darstellung verwenden.



Abb. 4.57: Aufruf der QUETSCHEN-Funktion

Zum Anwenden des Effekts klicken Sie in das Bild und bewegen Sie den Mauszeiger leicht.



Abb. 4.58: Anwenden des QUETSCHEN-Effekts

Effekte automatisch anwenden

Nach dem Aufruf beginnt sich das Bild in fließender Bewegung zu verändern. Um das bewegte Bild zu stoppen, können Sie mit dem Mauszeiger in das Bild klicken.

Sie erkennen die eingeschaltete Automatik an den leuchtenden Schaltern über den Schieberegler. Klicken Sie in einen der Regler, können Sie die Bewegung ebenfalls stoppen.

Wenn die Animation gestoppt ist, können Sie die Schieberegler verstellen, um die Wirkung des Effekts zu ändern. Die Einstellung der Schieberegler, die wir für unser Beispiel verwendet haben, sehen Sie im nächsten Bild.



Abb. 4.59: Das Bild wurde mit dem **QUETSCHEN**-Effekt verändert



Die Anzahl der verfügbaren Regler unterscheidet sich je nach ausgewähltem Effekt. Um zu erfahren welche Auswirkungen das Bewegen des Schiebereglers hat, halten Sie den Mauszeiger über den Regler. In der Infozeile links über der Arbeitsfläche können Sie dann ablesen, was eine Änderung bewirkt.

Wenn Sie alle Werte entsprechend geändert haben, muß der Effekt noch endgültig zugewiesen werden. Nachfolgend sehen Sie unsere endgültigen Werte links. Wenn Sie auf den Haken klicken, werden die Werte auf das Bild übertragen – das sehen Sie nachfolgend rechts.



Abb. 4.60: Zuweisen der Einstellungen

Speichern Sie das Ergebnis dann in einem Keyframe.



Abb. 4.61: Speichern als Keyframe

Der Kräuseln-Filter

An dem Bild sollen nun verschiedene Effekte angewendet werden, um den gewünschten Ergebnis zu erreichen. Klicken Sie deshalb auf den KRÄUSELN-Filter – Sie sehen den Schalter im folgenden Bild.



Abb. 4.62: Der KRÄUSELN-Effekt

Der Effekt erzeugt ein Bild das so aussieht, als wäre ein Stein ins Wasser gefallen.



Abb. 4.63: Der KRÄUSELN-Effekt. Rechts sehen Sie die verwendeten Werte

Der Stretch-Effekt

Als nächstes kommt der STRETCH-Filter zum Einsatz – den dazu gehörenden Schalter sehen Sie nachfolgend.



Abb. 4.64: Der STRETCH-Effekt

Mit diesem Effekt wird das Bild gedehnt. Dabei verwenden wir extreme Werte.

Wir vergrößern das Bild so stark, daß von dem Gesicht nun nichts mehr zu erkennen ist. Sie sehen das Bild mit den dazugehörenden Werten nachfolgend:

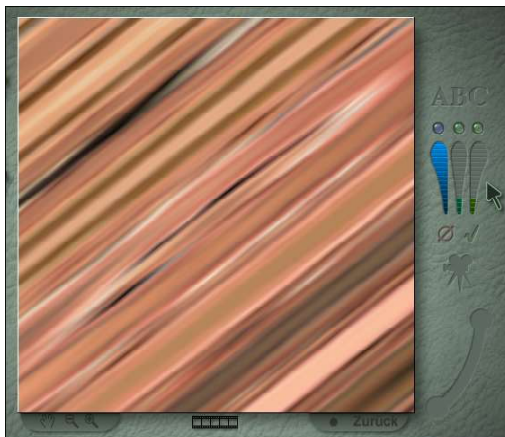


Abb. 4.65: Der angewendete STRETCH-Effekt



Wundern Sie sich nicht, wenn Sie während der Bearbeitung eine etwas verminderte Bildqualität sehen – so wie bei der letzten Abbildung.

Das Bild wird nämlich erst beim Zuweisen des Effekts in der endgültigen Qualität berechnet.

Das – nun sauber berechnete – Bild sehen Sie im nächsten Bild. Es ist ein interessantes Muster entstanden, das noch weiter verfeinert werden soll.



Abb. 4.66: Das fertig berechnete Bild

Der Quetschen-Effekt

Mit dem QUETSCHEN-Effekt – den Schalter sehen Sie im folgenden Bild – sollen die gerade verlaufenden Linien verformt werden.

Der Effekt drückt das Bild zusammen – Sie kennen das ja schon vom Beginn dieses Workshops. Dort kam der Filter schon einmal zum Einsatz.

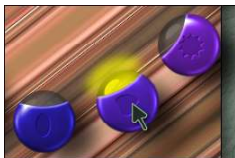


Abb. 4.67: Der QUETSCHEN-Effekt

Die Werte, die wir dieses Mal verwenden, sehen Sie im nächsten Bild links. Wir haben dabei den rechten Regler sehr weit nach unten gezogen – so entsteht eine starke Verzerrung.

Das Ergebnis, das mit diesen Werten erreicht wird, sehen Sie auf der rechten Seite.

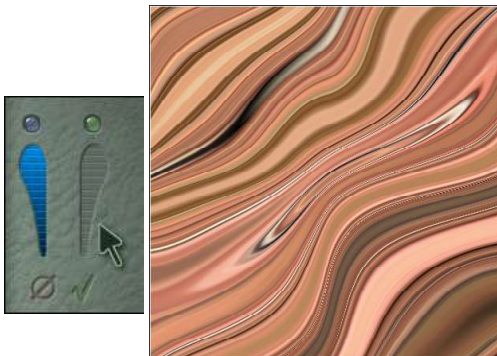


Abb. 4.68: Der angewendete QUETSCHEN-Effekt



Falls Sie die Wirkung eines Effekts zusätzlich verstärken wollen, können Sie den Effekt zuweisen und ihn danach erneut anwenden. Dabei werden die zuletzt verwendeten Werte erneut vorgeschlagen.

Der Vortex-Effekt

Als letzter Effekt soll der VORTEX-Effekt verwendet werden, um ein Muster aus der Linienstruktur zu erzeugen. Den dazugehörigen Schalter zeigt das nächste Bild.



Abb. 4.69: Der VORTEX-Effekt

Je nachdem, was für Werte Sie hier über die drei Regler einstellen ...

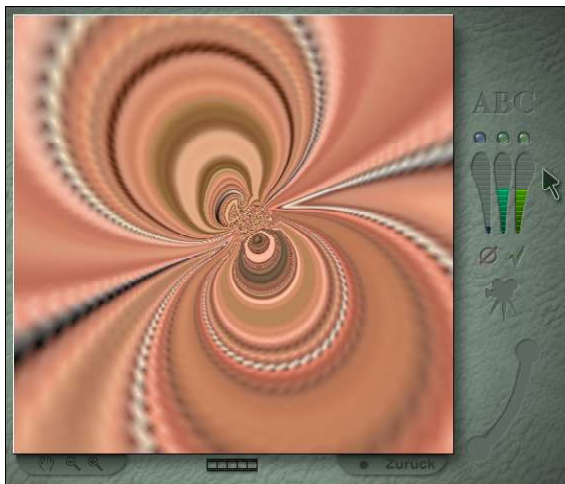


Abb. 4.70: Eine Variante des VORTEX-Effekts

... können sehr unterschiedliche Arten von Mustern entstehen. Zwei Varianten mit den dazugehörigen Werten sehen Sie im vorherigen und nächsten Bild.



Abb. 4.71: Eine weitere Variante des VORTEX-Effekts

Je weiter Sie den linken Schieberegler nach oben schieben, um so diffiziler wird das Muster.

Unser Endergebnis sehen Sie im nächsten Bild.

Dieses Bild könnten Sie zum Beispiel als Hintergrund verwenden, um in einem Bildbearbeitungsprogramm einen Schriftzug darauf zu plazieren.



Einige der Bilder in der Bibliothek von SuperGOO sehen übrigens so aus, als wären Sie auf eine ähnliche Art entstanden.

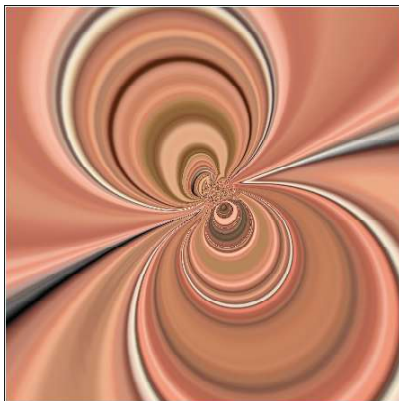


Abb. 4.72: Das Endergebnis des Workshops

Auf die noch nicht beschriebenen Effekte wollen wir nur kurz eingehen: Der ZICKZACK-Effekt hat gewisse Ähnlichkeit mit dem KRÄUSELN-Effekt. Beim WIRBELN-Effekt wird das Bild „verdreht“.

Den GRÖßER/KLEINER-Effekt können Sie auch verwenden um Muster zu erzeugen – hierbei wird das Bild in verkleinerter Form immer wieder verwendet bis die Fläche gefüllt ist.

Der Wellen-Effekt

Beim WELLEN-Effekt wird das Bild in „Schwingungen“ versetzt. Dieser Effekt soll an unserem letzten Endergebnis noch ausprobiert werden.

Sie sehen das neue Ergebnis sowie die verwendeten Werte im folgenden Bild.

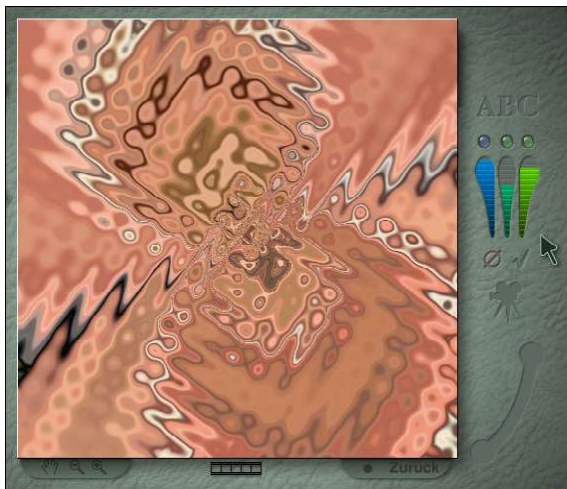


Abb. 4.73: Der angewendete WELLEN-Effekt

Alles zurück!

Wenn Sie sich die Effekte dieses Workshops in animierter Form ansehen wollen, müssen Sie jedes Zwischenstadium als Keyframe sichern – Sie sehen das nachfolgend. Mit einem Klick auf das Kamerasymbol können Sie die Animation starten und gespannt zuschauen, welche interessante Wirkung sich ergibt.



Abb. 4.74: Die Zwischenstadien als Keyframes

Ihnen gefallen die vielen angewendeten Effekte gar nicht mehr und Sie wollen lieber zum Ausgangspunkt der Bearbeitung zurückkehren?

Dann können Sie den ZURÜCK-Schalter verwenden, den Sie rechts unter der Arbeitsfläche sehen.



Abb. 4.75: Rückkehr zum Ausgangspunkt



Die gespeicherten Keyframes sind von der Rücknahme übrigens nicht betroffen. Im Arbeitsbereich sehen Sie zwar wieder das Ausgangsbild – die gespeicherten Keyframes sind aber alle noch vorhanden, und können mit einem Klick auf die Arbeitsfläche geladen werden.

Nachdem wir Ihnen nun in diesem Kapitel alle Funktionen des GOO-Raums erläutert haben, wünschen wir Ihnen viel Spaß beim weiteren „Herumspielen“.

Sie haben ja schon bemerkt, daß viele interessante Effekte erst durch die Kombination vieler Funktionen entstehen. Insofern können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

5. Kapitel: Arbeiten im Fusions-Raum

In diesem Kapitel sollen die Funktionen des Fusions-Raums etwas genauer beleuchtet werden. In diesem Raum können Sie Gesichter aus einzelnen Elementen zusammenstellen.

Wenn Sie über die Schaltfläche **FUSION** im Kopfbereich der Arbeitsfläche in den Fusions-Raum wechseln, wird erst einmal automatisch ein Gesicht aus verschiedenen Teilen zusammengesetzt, die in der SuperGOO Bibliothek enthalten sind. So könnte sich nach dem Wechsel in den Raum folgendes Bild ergeben.



Abb. 5.1: Wechsel in den Fusions-Raum

Der Aufbau einer Fusion

Sehen wir uns zunächst einmal an, was sich hinter einer Fusion überhaupt verbirgt.

Zur Aufklärung benötigen wir die Schalter, die Sie links neben der Arbeitsfläche sehen. Jeder der Schalter steht für ein Element, aus denen jedes Gesicht zusammengesetzt ist.

Nach dem Aufruf leuchten erst einmal alle Schalter – alle Elemente sind also sichtbar.



Abb. 5.2: Der Schalter für eines der Elemente

Jedes Element des zusammengestellten Gesichts kann unabhängig von den anderen Elementen bearbeitet werden.

Wenn Sie den Mauszeiger über den Schalter bewegen, erscheinen weitere Bedienelemente. Jeder Schalter zeigt dabei dieselben zusätzlichen Bedienelemente.

Um die einzelnen Elemente ein- oder auszublenden, müssen Sie auf den Schalter klicken – er wird dann abgegraut dargestellt. Probieren wir doch einmal aus, was passiert, wenn die Elemente alle ausgeblendet werden – bis auf das untere.



Abb. 5.3: Ausblenden aller Elemente – bis auf den Kopf

Die unterschiedlichen Elementebenen

Das Ergebnis sahen Sie im letzten Bild. Nun ist nur noch ein „nackter“ Kopf zu sehen.

Alle Elemente sind auf einer eigenen Ebene untergebracht. Sie können das mit Folien vergleichen, die Sie übereinanderlegen. Auf jeder Folie ist ein anderes Gesichtselement zu sehen.

Das Kopfelement liegt dabei immer an unterster Stelle im „Folienstapel“. Alle anderen Objekte, die Sie darüberlegen, decken also einen Teil des Kopfelements zu.

Im nächsten Bild haben wir die Kopfebene ebenfalls ausgeblendet – und dafür die Mundebene sichtbar gemacht.

Die graue Fläche, die nun erscheint ist der Hintergrund des Bilds. Sie sehen, daß das Mundelement weich in den Untergrund verläuft – deshalb sind später die Übergänge nicht zu sehen.



Abb. 5.4: Ausblenden aller Elemente – bis auf den Mund

An der Anordnung der Schalter können Sie übrigens sehen, an welcher Stelle ein Element im „Folienstapel“ liegt.

Der unterste Schalter symbolisiert nämlich auch gleichzeitig die unterste Position, der obere Schalter zeigt an, daß dieses Element ganz oben plaziert ist und alle anderen Elemente verdeckt.

Schalten Sie nun wieder die anderen Elemente ein. Nur die Haare und die Accessoires bleiben zunächst verborgen.

Damit ergibt sich das nachfolgend abgebildete Gesicht. Dies wollen wir nun umgestalten.



Abb. 5.5: Einige Elemente sind noch ausgeblendet

Ändern einzelner Elemente

War es Ihnen aufgefallen? Die Haare haben bei unserem ersten Versuch nicht so recht zum Rest des Gesichts gepaßt.



Abb. 5.6: Die Haare sollen verändert werden

Also versuchen wir – nach dem Einschalten des Haar-elements – über den nach rechts zeigenden Pfeil eine andere Variante einzustellen.



Abb. 5.7: Eine andere Haarvariante

Ändern des Geschlechts

Auch die zweite Variante kann nicht überzeugen. Der Grund ist erkennbar, wenn Sie das Symbol auf dem oberen linken Schalter betrachten. Dort ist nämlich ein weibliches Symbol zu sehen.

Klicken Sie auf diesen Schalter, so daß dort ein männliches Symbol erscheint.

Nun können Sie wieder den nach rechts zeigenden Pfeil anklicken, um neue Haare zu verwenden. Nach dem Umschalten passen die Haare besser zum Gesicht – sie stammen jetzt nämlich aus der „männlichen“ Bibliothek.



Abb. 5.8: Nun passen auch die Haare zum Gesicht



Wenn Sie den nach links zeigenden Pfeil verwenden, wechseln Sie zum zurückliegenden Element in der Bibliothek.

Wenn Sie nun die Schalter durchsehen, werden Sie feststellen, daß es noch einige weibliche Elemente im Bild gibt – auch wenn sie nicht sofort als solche zu erkennen sind.

So erkennen Sie am Symbol des Nasenelements, daß dort ebenfalls ein weibliches Symbol zu sehen ist. Klicken Sie darauf, um auch dieses Element gegen ein männliches auszutauschen.



Abb. 5.9: Eine weibliche Nase



Beim Anklicken des Männlich/Weiblich-Symbols wird ebenfalls willkürlich ein Element aus der Bibliothek ausgesucht.

Als letztes ist der Kopf selbst ebenfalls auszutauschen – auch dieses Element kam nämlich aus der weiblichen Bibliothek.

Nun besteht das gesamte Gesicht nur noch aus männlichen Elementen – das sieht doch gleich viel besser aus, oder?



Abb. 5.10: Ein vollständig männliches Gesicht

Automatisches Festlegen des Geschlechts

Das ganze Ändern hätten Sie sich auch ersparen können: Es gibt nämlich eine Möglichkeit von vornherein festzulegen, ob ein männliches oder ein weibliches Gesicht entstehen soll.

Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf das unterste Symbol rechts neben der Arbeitsfläche.

Dann erscheint der Verwandler. Dort sehen Sie auf der rechten Seite einen blauen Regler – er steht standardmäßig in der Mittelstellung.

Das bedeutet, daß beim automatischen Mischen eines neuen Gesichts die männlichen und weiblichen Elemente gemischt werden



Abb. 5.11: Der Geschlechterregler

Ziehen Sie nun diesen Regler ganz nach oben, wenn ausschließlich männliche Elemente beim Mischen verwendet werden sollen.

Das Symbol oben zeigt, daß in dieser Stellung die männlichen Elemente der Bibliothek verwendet werden.



Abb. 5.12: Einstellen auf männliche Elemente

Wenn Sie nun auf die Mitte des Schalters klicken, wird ein neues Zufallsgesicht gemischt ...



Abb. 5.13: Mischen eines neuen Zufallsgesichts

... bei dem nur noch männliche Elemente zum Einsatz kommen.

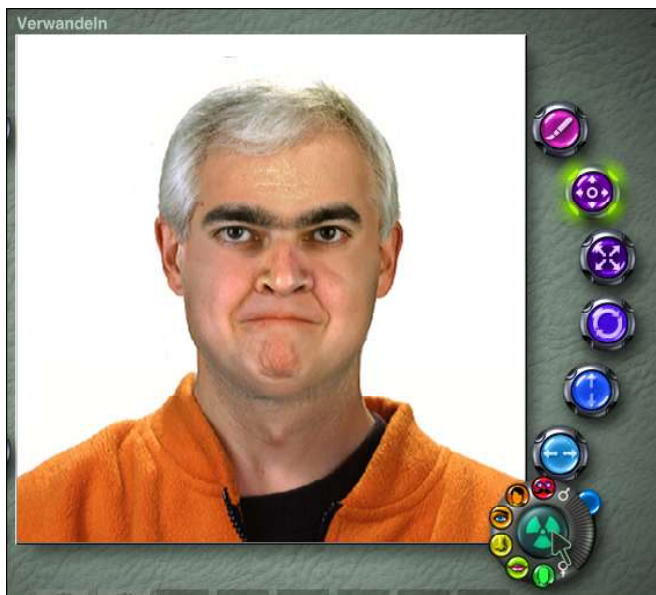


Abb. 5.14: Ein vollständig männliches Gesicht

In der Bibliothek blättern

Bis jetzt haben wir die neuen Objekte immer über die Pfeiltasten, die es bei jedem Element-Schalter gibt, ausgewählt.

Das hat den Nachteil, daß Sie nicht wissen, welches Element als nächstes folgt. Es geht aber auch übersichtlicher. Klicken Sie dazu auf das Symbol oben rechts.



Abb. 5.15: Schalter zum Öffnen der Bibliothek

Über diesen Schalter öffnen Sie die Bibliothek:



Abb. 5.16: Die geöffnete Bibliothek

Ist die Bibliothek geöffnet, können Sie zwischen verschiedenen Motiven ein passendes wählen. Die verfügbaren Elemente sind um das Ausgangsbild herum angeordnet.

Ist das gewünschte Motiv nicht dabei, können Sie über die Pfeiltasten in der Bibliothek vor- oder rückwärts blättern.

Zur Auswahl eines Motivs klicken Sie einfach auf das entsprechende Vorschaubild. Das Bild in der Mitte wird dann automatisch angepaßt.

Wenn Ihnen die Zusammenstellung gefällt, klicken Sie auf das mittlere Bild. Dann wird die Bibliothek geschlossen und das Bild in den normalen Arbeitsbereich übertragen.



Abb. 5.17: Auswahl eines Elements aus der Bibliothek



Falls Sie nur sehr wenige Elemente zur Auswahl in der Bibliothek sehen, könnte dies daran liegen, daß Sie sich auf der letzten Auswahlseite befinden. Verwenden Sie dann das Rückwärts-Pfeilsymbol, um in der Bibliothek eine Seite zurückzublättern.

Bilder im Speicherrahmen ablegen

Sie haben eine Zusammenstellung gefunden, die Ihnen gefällt – möchten aber noch etwas weiter experimentieren?

Dann können Sie das aktuelle Stadium im Speicherrahmen zwischenspeichern.

Den Speicherrahmen finden Sie unter der Arbeitsfläche. Zunächst sind dort acht leere, schwarze Felder zu sehen:



Abb. 5.18: Die Speicherrahmen

Um ein Bild abzulegen, klicken Sie auf eines der schwarzen Felder – Sie sehen dann dort ein Vorschaubild der aktuellen Zusammenstellung.



Abb. 5.19: Speichern eines Bilds

Sie können maximal acht verschiedene Bilder in den Speicherrahmen ablegen. Im nächsten Bild haben wir acht verschiedene Bilder in den Speicherrahmen abgelegt.



Abb. 5.20: Der vollständig gefüllte Speicherrahmen

Löschen von abgelegten Bildern

Falls alle acht Felder mit Vorschaubildern gefüllt sind, können Sie kein weiteres Bild zwischenspeichern.

Sie müssen dann zunächst eines der Felder leeren. Klicken Sie dazu das betreffende Bild bei gedrückter **[Alt]**-Taste an. Das Feld ist danach wieder schwarz – es ist also wieder frei, um ein neues Bild abzulegen.



Abb. 5.21: Löschen eines abgelegten Bilds

Bilder wieder aufrufen

Wenn Sie eines der zwischengespeicherten Bilder wieder in den Arbeitsbereich übertragen wollen, klicken Sie einfach auf das betreffende Vorschaubild. Sie können es dann im Arbeitsbereich ganz normal weiter bearbeiten.



Die Bilder werden lediglich zwischengespeichert – wenn Sie SuperGOO verlassen, gehen sie wieder verloren. Um die Bilder zu erhalten, müssen sie alle einzeln über den Ausgangs-Raum gesichert werden.

Elemente bearbeiten

Die Elemente, die Sie in der Bibliothek finden, sind so aufeinander abgestimmt, daß sie gut zusammenpassen.

So sitzen zum Beispiel die Augen auch immer an der Stelle, wo sie hingehören.

Trotzdem kann es passieren, daß einzelne Elemente nicht ganz exakt zusammenpassen. Dies fällt besonders bei den Accessoires auf.

So paßt im folgenden Beispiel der Hut nicht präzise. Dort ragt die Kopfform über den Rand des Huts hinaus, was nun korrigiert werden soll.



Abb. 5.22: Der Hut paßt nicht genau auf den Kopf

Objekte markieren

Jedes Objekt kann getrennt von den anderen bearbeitet werden. Bevor eine Bearbeitung möglich ist, muß das entsprechende Objekt aber erst einmal markiert werden.

Klicken Sie dazu auf das Element, das geändert werden soll. Nach der Auswahl leuchtet in der linken Schalterreihe das ausgewählte Objekt auf.



Abb. 5.23: Der Schalter des markierten Objekts wird leuchtend hervorgehoben

Das richtige Bearbeitungswerkzeug auswählen

Rechts neben des Arbeitsbereich finden Sie sechs Schalter, in denen die Bearbeitungsoptionen bereitgestellt werden.

Um eines der Werkzeuge auszuwählen, klicken Sie auf den entsprechenden Schalter. So wollen wir als erstes unseren Beispielhut etwas in die Breite ziehen.

Für diese Aufgabenstellung wird das unterste Werkzeug benötigt – Sie sehen es im folgenden Bild markiert. Das ausgewählte Werkzeug wird leuchtend hervorgehoben.



Abb. 5.24: Das ausgewählte Werkzeug wird leuchtend hervorgehoben – in unserem Beispiel das Werkzeug **HORIZONTAL DEHNEN**



Sie können auch per Tastenkürzel zwischen den Werkzeugen wechseln. Dazu sind zwei Möglichkeiten vorhanden (Warum eigentlich doppelt?).

Einerseits können Sie zum Vor- und Rückwärtswechseln die Tasten  und  verwenden. Andererseits klappt der Wechsel auch mit den Tasten  und .

Das Werkzeug Horizontal Dehnen

Am Symbol des Mauszeigers erkennen Sie nach der Auswahl, welche Aufgabe mit dem Werkzeug erledigt werden kann. So symbolisiert der Doppelpfeil die Dehnungsmöglichkeit. Sie sehen das Symbol in der folgenden Abbildung.



Abb. 5.25: Das ausgewählte Werkzeug HORIZONTAL DEHNEN

Klicken Sie nun und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Mauszeiger nach links, damit der Hut etwas verbreitert wird. Zum Verkleinern muß der Mauszeiger nach rechts gezogen werden.

Wenn die gewünschte neue Breite erreicht ist, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Während des Verziehens sehen Sie gleich das Ergebnis – so haben Sie eine gute Orientierung, ob die Änderung paßt.



Abb. 5.26: Der Hut wurde verbreitert



Falls Sie sich vertan haben, können Sie auch im Fusions-Raum die letzte Funktion mit der Tastenkombination

[Strg] + [Z] zurücknehmen.

Das Werkzeug Vertikal Dehnen

Der Hut soll zusätzlich auch in der Höhe verändert werden. Es soll etwas flacher aussehen.

Dazu wird das Werkzeug VERTIKAL DEHNEN benötigt, dessen Schalter Sie über der Funktion HORIZONTAL DEHNEN finden.



Abb. 5.27: Die Funktion VERTIKAL DEHNEN

Ziehen Sie nach dem Klicken in das Bild den Mauszeiger nach unten, damit der Hut verkleinert wird. Zum Vergrößern muß der Mauszeiger dagegen nach oben gezogen werden.



Abb. 5.28: Vertikales Dehnen des Huts

Den fertig gestauchten Hut sehen Sie im folgenden Bild:



Abb. 5.29: Der gestauchte Hut

Das Verschieben-Werkzeug

Um den fertig gedehnten Hut an die passende Stelle zu rücken, wird nun das VERSCHIEBEN-Werkzeug eingesetzt. Klicken Sie dazu auf das nachfolgend abgebildete Werkzeug.



Abb. 5.30: Das VERSCHIEBEN-Werkzeug

Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Hut an die gewünschte neue Position. Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.



Abb. 5.31: Verschieben des Huts

Zum präzisen Verschieben können Sie die Pfeiltasten verwenden. Mit jedem Tastendruck, wird das ausgewählte Element ein Stück verschoben. Drücken Sie zusätzlich die -Taste, um größere Schritte zu machen.

Den fertig veränderten Hut sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Abb. 5.32: Der angepaßte Hut

Das Drehen-Werkzeug

Für das nächste Werkzeug, das wir Ihnen vorstellen wollen, verwenden wir ein neues Bild. Hier soll der Hut etwas verdreht werden.

Markieren Sie dazu das DREHEN-Werkzeug – Sie sehen es im folgenden Bild.

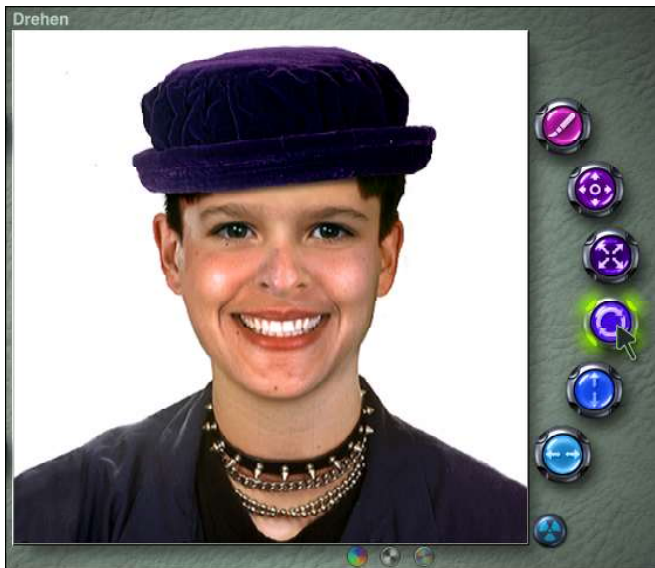


Abb. 5.33: Das DREHEN-Werkzeug

Markieren Sie den Hut durch anklicken. Nach der Auswahl des Werkzeugs müssen Sie mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger nach links ziehen, wenn der Hut nach links gedreht werden soll.



Abb. 5.34: Drehen des Huts

Den fertig verdrehten Hut sehen Sie im nachfolgenden Bild.



Abb. 5.35: Der verdrehte Hut

Die Größe ändern

Nun soll der Hut etwas skaliert werden. Dazu wird das Werkzeug **Größ E ÄNDERN** verwendet.

Anders als beim Dehnen bleiben hier die Proportionen von Höhe und Breite automatisch erhalten. Sie sehen das Werkzeug im nächsten Bild ausgewählt – der Mauszeiger zeigt darauf.



Abb. 5.36: Das Werkzeug GRÖß E ÄNDERN

Ziehen Sie nach dem Anklicken des Huts den Mauszeiger nach oben, damit der Hut vergrößert wird. Durch Herunterziehen des Mauszeigers wird das markierte Objekt verkleinert.



Abb. 5.37: Skalieren des Huts



Sie können bei allen Veränderungen auf die Pfeiltasten zurückgreifen, um präzise Anpassungen vorzunehmen.

Elemente zurücksetzen

Falls Ihnen Ihre Veränderungen nicht mehr gefallen, können Sie alle Elemente, die Sie mit den Werkzeugen geändert haben, jederzeit wieder in den Urzustand zurückversetzen.

Klicken Sie dazu auf den kleinen roten Knopf an der linken Seite der Arbeitsoberfläche – Sie sehen ihn im nächsten Bild.



Abb. 5.38: Zurücksetzen der Elemente

Nach dem Anklicken werden alle Änderungen zurückgenommen. SuperGoo liest die Elemente wieder neu aus der Bibliothek ein.

Dabei spielt es keine Rolle, welches Element gerade aktiviert ist. Es wird nämlich nicht nur das aktuelle Element zurückgesetzt, sondern alle Teile, die Sie während der Bearbeitung verändert haben.

Bereiche klonen

Natürlich möchten Sie nicht nur mit den Bildern der Bibliothek arbeiten, oder? Deshalb wollen wir Ihnen nun zeigen, wie Sie eigene Elemente in die Bibliothek aufnehmen können.

Dabei ist es egal, ob Sie ein gescanntes Gesicht verwenden wollen, oder ein verzerrtes Bild, das Sie im GOO-Raum hergestellt haben.

Wir haben uns für die zweite Variante entschieden. Wechseln Sie dazu in den GOO-Raum. Dort wurde eine Sequenz geladen, die wir im vorherigen Kapitel erstellt haben.

Klicken Sie im Filmstreifen oben rechts auf den Pfeil, um eines der verzerrten Bilder auf die Arbeitsfläche zu laden.



Abb. 5.39: Laden eines Bilds aus dem Filmstreifen

Wechseln Sie in den Ausgangs-Raum und wählen Sie dort die Option **IN DEN FUSIONSRAUM KOPIEREN**.



Abb. 5.40: Kopieren eines verzerrten Bilds in den Fusionsraum

Die Größe des Bilds soll erhalten bleiben – bestätigen Sie deshalb die vorgeschlagene Angabe im folgenden Bedienelement mit einem Klick auf die Pfeil-Schaltfläche.

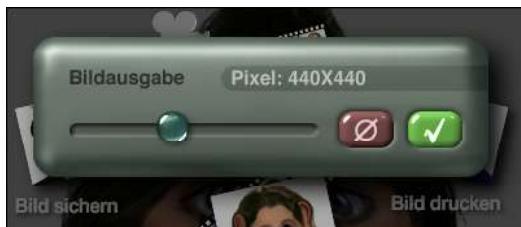


Abb. 5.41: Die Größe des Bilds festlegen

Anschließend wird abgefragt, als was Sie das Bild im Fusions-Raum verwenden wollen – klicken Sie dort auf die Option **KLON**.



Abb. 5.42: Erstellen eines Klon-Bilds

Arbeiten mit dem Klon-Fenster

Nach dem Bestätigen wird ein neues Bedienelement geöffnet – das Klon-Fenster.

Dieses Bedienelement können Sie frei auf dem Bildschirm positionieren. Klicken Sie das Bedienelement dazu an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Schieben Sie das Bedienelement an die neue Position und lassen Sie dort die Maustaste wieder los. So haben wir nachfolgend das Bedienelement von der rechten Bildschirmseite auf die linke verschoben, da es dort weniger stört.



Abb. 5.43: Verschieben des Klon-Fensters

Geklonte Bildteile herstellen

Mit der Klonen-Funktion können Sie Bildteile auf eine neue Ebene malen. Im Vorschaubild des Klon-Fensters sehen Sie, welche Stelle des Klonbilds übernommen wird – dort ist eine Markierung zu sehen.

Sie können nun im Bild malen. An dem Kreis im Bild erkennen Sie, welche Stelle bemalt wird.



Abb. 5.44: Klonen von Bildteilen



*Die Größe des Malpinsels können Sie mit den Pfeiltasten **↑** und **↓** verändern – so, wie Sie es aus dem GOO-Raum kennen.*

Falls Sie sich vermalt haben, und dadurch zu viele Teile in das Bild übertragen wurden ...



Abb. 5.45: Über dem Auge wurde zuviel übertragen

... können Sie in den Radiermodus wechseln. Klicken Sie dazu im Klon-Fenster auf die nachfolgend gezeigte Schaltfläche, so daß anschließend dort ein Minus-symbol zu sehen ist.



Abb. 5.46: Wechseln in den Radiermodus

Nach dem Malen der Augen könnte das Bild zum Beispiel wie folgt aussehen.



Abb. 5.47: Die neuen Augen

Wenn Sie die anderen Elemente ausblenden, können Sie sehen, daß der Pinsel einen weich auslaufenden Rand erzeugt hat.



Abb. 5.48: Die neue Klonebene

Eigene Elemente in die Bibliothek aufnehmen

Nun soll das neue Element in die Bibliothek aufgenommen werden, so daß es wie jedes andere Element verwendet werden kann. Klicken Sie dazu auf den nachfolgend markierten Schalter.



Abb. 5.49: Speichern der Klonebene

Markieren Sie im Feld – das dann geöffnet wird – die Option **AUGEN**. Dann wird die Klonebene in dieser Kategorie abgelegt.



Abb. 5.50: Angabe der Kategorie



Um die Klonebene in der männlichen Bibliothek abzulegen, verwenden Sie die Einträge auf der rechten Seite – für die weiblichen Teile werden die Einträge auf der linken Seite verwendet.

Eigene Elemente einsetzen

Wenn Sie nun ein neues Zufallsgesicht generieren, fällt auf, daß die Klonebene an der obersten Stellen positioniert ist.

So kann es passieren, daß die Augen fälschlicherweise die Brille verdecken – so, wie es nachfolgend zu sehen ist.



Abb. 5.51: Falsch positionierte Augen

Rufen Sie deshalb die Augenbibliothek auf. Am Ende der Liste finden Sie nun das neue Element – es ist unten rechts mit einem Symbol gekennzeichnet. Wenden Sie das neue Element an.



Abb. 5.52: Auswahl des eigenen Elements

Klicken Sie nun im Klon-Fenster auf das folgende Symbol. Damit wird die Klonebene ausgeblendet.



Abb. 5.53: Ausblenden der Klonebene

Nach dem Ausblenden der Klonebene könnten Sie das folgende Bild erhalten. Die Augen sitzen nun an der richtigen Position ...

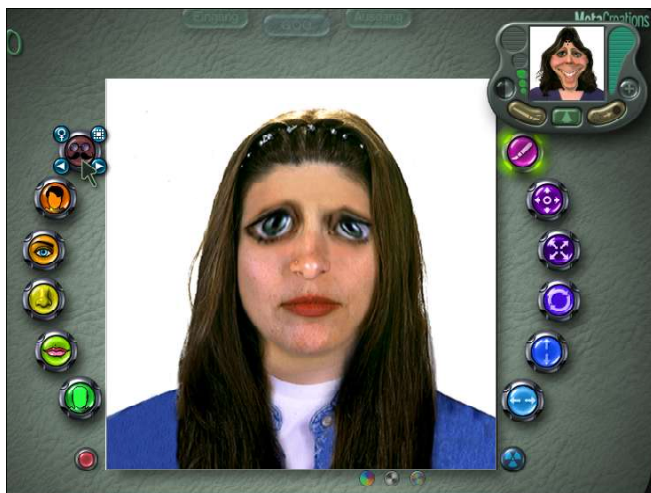


Abb. 5.54: Die neuen Augen

... Sie können also auch wieder ein Accessoire verwenden, wie zum Beispiel die Brille, die wir in der folgenden Abbildung ausgewählt haben.



Bei unserem Beispiel passen die Elemente sehr gut in der Größe zusammen, da unsere Verzerrung auf einem Bibliotheksbild basierte.

*Wenn Sie mit eigenen Bildern arbeiten, kann es sein, daß Sie die Funktion **Größe ÄNDERN** verwenden müssen, um das eigene Element anzupassen.*



Abb. 5.55: Das Ergebnis

Weitere Funktionen

Mit dem Schalter direkt unter dem Vorschaubild im Klon-Fenster können Sie den Eingangs-Raum öffnen, um zum Beispiel ein Bild von der Festplatte zu laden, um es zum Klonen zu verwenden.



Abb. 5.56: Wechsel zum Eingangs-Raum

Mit den beiden Reglern rechts und links neben dem Vorschaubild können Sie die Pinselgröße und den Pinselfluß verändern.

Um den bemalten Bereich umzudrehen, verwenden Sie die folgende Schaltfläche. Die Wirkung dieser Funktion ist an unserem Beispielbild gut zu erkennen, wenn alle anderen Elemente ausgeblendet werden. Die bemalten Stellen – die Augen – zeigen dann als einziges den Hintergrund.



Abb. 5.57: Den gemalten Bereich invertieren



Um das Klonen-Fenster wieder zu schließen, brauchen Sie nur ein anderes Werkzeug auszuwählen.

Nach dem Anklicken des obersten Schalters können Sie es danach wieder öffnen.

6. Kapitel: Der Ausgangs-Raum

In diesem abschließenden SuperGOO-Kapitel wollen wir Ihnen noch einige Ausgabeoptionen vorstellen – die meisten haben Sie im Laufe der vergangenen Kapitel ja bereits kennengelernt.

Je nachdem, in welchem Raum Sie sich gerade befinden, werden unterschiedliche Funktionen angezeigt. Beginnen wir mit der Ansicht des GOO-Raums.

Klicken Sie im Kopfbereich auf den Ausgangsschalter, um in den Ausgangs-Raum zu wechseln. Dann wird ein Feld mit den folgenden Funktionen über den Arbeitsbereich geblendet.



Abb. 6.1: Der Ausgangs-Raum

Dateien speichern

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, um das Ergebnis, das Sie im GOO-Raum erstellt haben, zu sichern.

Videodateien speichern

Wenn Sie die Animation speichern wollen, können Sie die Funktion VIDEO SICHERN aufrufen. Dann können Sie das Ergebnis entweder als AVI-Filmdatei oder als BMP-Einzelbilder speichern.

Die einzelnen Optionen haben Sie bereits im Kapitel 4 kennengelernt. Dort haben wir das Endergebnis als AVI-Film gesichert.



Abb. 6.2: Sichern einer Videodatei

GOOs speichern

Zusätzlich zur Filmdatei sollten Sie Ihr Arbeitsergebnis auch auf jeden Fall mit der Option GOO SICHERN speichern. Rufen Sie aus dem Ausgangs-Raum die gleichlautende Funktion auf.



Abb. 6.3: Sichern einer GOO-Datei

Dabei werden alle Keyframes mit gespeichert, so daß Sie beim erneuten Öffnen der Datei jederzeit Änderungen an einzelnen Keyframes vornehmen können.

SuperGOO verwendet zum Speichern ein „hauseigenes“ Dateiformat mit der Dateiendung GOO.



*Falls Sie das Ergebnis in irgendeinem anderen Bildbearbeitungsprogramm weiter verwenden wollen, müssen Sie das Bild zusätzlich über die **BILD SICHERN**-Funktion speichern, da das GOO-Format von anderen Programmen nicht gelesen werden kann.*

Eine Fusion sichern

Im Fusion-Ausgangs-Raum finden Sie eine entsprechende Funktion. Über die Funktion **FUSION SICHERN** bleiben auch hier die vorgenommenen Fusionen nach dem erneuten Öffnen editierbar.

Die Dateiendung für dieses spezielle Dateiformat lautet FOO.



Abb. 6.4: Sichern einer FOO-Datei

Bilder exportieren

Wenn Sie Bilder in einem anderen Programm weiterbearbeiten wollen, müssen Sie eine andere Option verwenden.

Nehmen wir an, Sie wollen das fertiggestellte Bild in ein Textdokument integrieren, oder Ihre Webseite damit schmücken.

Dann nutzt Ihnen weder das GOO- noch das FOO-Dateiformat etwas – diese Formate werden von anderen Programmen nicht unterstützt. Rufen Sie deshalb die Funktion **BILD SICHERN** im Ausgangs-Raum auf. Die Option finden Sie in beiden Ausgangs-Räumen.



Abb. 6.5: Exportieren eines Bilds

Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld, das Sie wahrscheinlich schon aus anderen Windows-Programmen kennen.

Geben Sie hier zunächst den Namen des Bilds im ersten Eingabefeld an.

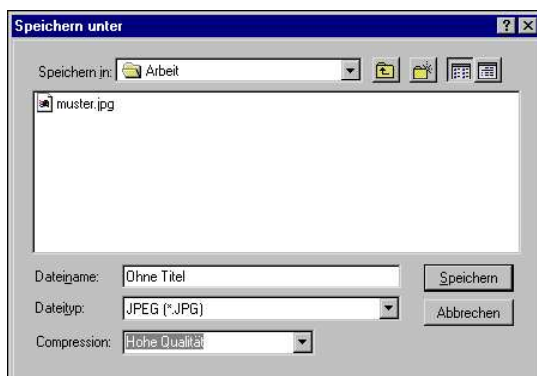


Abb. 6.6: Das Exportieren-Dialogfeld

Die verschiedenen Exportformate

Im Listenfeld DATEITYP finden Sie sieben verschiedene Formate zum Speichern der Bilder: BMP, PX, GIF, JPG, PICT, PSD und TIF. Damit unterstützt SuperGOO – anders als in der Vorgängerversion – nun alle wichtigen Dateiformate.



Abb. 6.7: Auswahl des richtigen Dateityps

Unter den Dateiformaten finden Sie das Standard-druckformat TIF ebenso wie die Webformate JPG und GIF. Natürlich fehlt auch das Windows-Standardformat BMP nicht.

Insofern sollten Sie das passende Format sicherlich finden.

Festlegen der Ausgabegröße

Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird das folgende Bedienelement geöffnet.

Hier können Sie angeben, wie groß das exportierte Bild werden soll. Hier wird zunächst das Originalmaß vorgeschlagen. Falls Sie die Maße ändern wollen, ziehen Sie den Regler auf das gewünschte neue Maß – die Anzeige wird entsprechend geändert.



Abb. 6.8: Festlegen des Ausgabeformats



Auch wenn es grundsätzlich möglich ist: Es ist wenig sinnvoll das Maß zu erhöhen. Da dabei die fehlenden Pixel durch Interpolation erzeugt werden, entsteht keine bessere Bildqualität, sondern nur eine größere Datei.

Zusätzliche Ausgabeoptionen

Je nachdem, welches Dateiformat Sie ausgewählt haben, gibt es zusätzliche Optionen beim Speichern.

Wird vom Dateiformat eine Komprimierung unterstützt, können Sie dies über das Listenfeld COMPRESSION einstellen.

Beim GIF-Dateiformat erscheint sogar ein gesonder-tes Dialogfeld, in dem Sie verschiedene Optionen ein-stellen können.



Abb. 6.9: Optionen für das GIF-Format

Plugin-Filter verwenden

Besitzen Sie vielleicht ein anderes Bildbearbeitungs-programm, in dem sogenannte Plugin-Filter für den Datelexport vorhanden sind?

Vielleicht finden Sie ja dort Filter für weitere Formate, die nicht von SuperGOO angeboten werden. Dann können Sie im Ausgangs-Raum die Option ÜBER FILTER EXPORTIEREN auswählen.



Abb. 6.10: Laden von Plugin-Filtern zum Datelexport

Wenn Sie diese Funktion das erste Mal aufrufen, können Sie im folgenden Dialogfeld das Verzeichnis angeben, indem die Plugin-Filter abgelegt sind.



Abb. 6.11: Angabe des Plugin-Verzeichnisses

Wenn Sie die Funktion nun erneut aufrufen, werden in einem Popup-Menü die aufgefundenen Export-Plugin-Filter angezeigt. Wählen Sie aus der Liste die gewünschte Option aus.

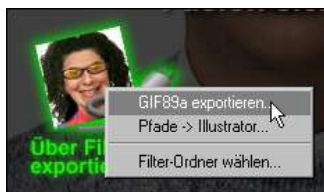


Abb. 6.12: Auswahl eines Plugin-Filters

Bilder drucken

In beiden Räumen finden Sie eine Option, um die Ergebnisse auszudrucken. Wählen Sie dazu im Ausgangs-Raum die Option **BILD DRUCKEN**.

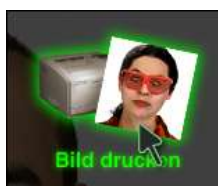


Abb. 6.13: Ausdrucken von Bildern

Im folgenden Bedienelement können Sie die Größe des Ausdrucks einstellen



Abb. 6.14: Angabe der Bildgröße

Zum Einstellen der Druckoptionen wird der Windows-Standarddruckdialog verwendet.

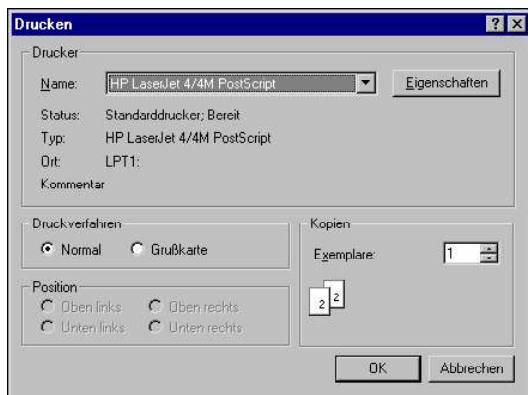


Abb. 6.15: Angabe der Druckoptionen



*Die Druckfunktion können Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** + **P** aufrufen.*

Verlassen des Programms

Um den Ausgangs-Raum zu verlassen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten.

Falls Sie es sich anders überlegt haben und keine der Optionen ausführen wollen, wählen Sie die Option **ABBRECHEN** – Sie kehren dann zur Arbeitsfläche zurück und können dort die Bearbeitung fortsetzen.



Abb. 6.16: Abbrechen der Ausgangs-Optionen

Bilder in den anderen Arbeitsraum übertragen

Um die Arbeit mit dem aktuellen Bild in einem anderen Raum fortzusetzen, rufen Sie die entsprechende Funktion auf – Sie haben sie ja bereits in den vorangegangenen Kapiteln detailliert kennengelernt.

SuperGOO beenden

Um SuperGOO ganz zu beenden, wählen Sie die Option **BEENDEN**, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** + **Q** erreichen können.

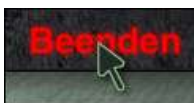


Abb. 6.17: Beenden des Programms

In der neuen Programmversion hat SuperGOO etwas entscheidendes dazugelernt: Bevor SuperGOO beendet wird, sieht das Programm in beiden Arbeitsräumen nach, ob dort Änderungen noch nicht gesichert wurden und bietet im folgenden Bedienelement an, die Speicherung nachzuholen.

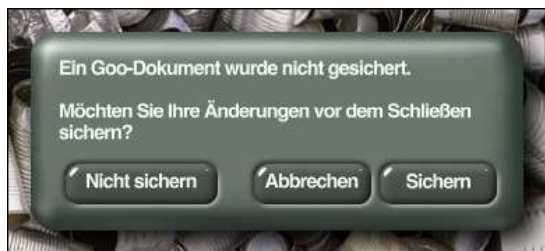


Abb. 6.18: Sicherheitsabfrage des Programms beim Verlassen

Teil II:

Kai's Power Show

7. Kapitel:
Show - Eine Übersicht

209

7. Kapitel:

Show – Eine Übersicht

Es gibt noch ein neues Produkt aus dem Hause MetaCreations, das Aufmerksamkeit verdient: Show. Auch mit diesem innovativen Programm haben die Entwickler um Kai Krause wieder für viel Wirbel gesorgt.

Was können Sie mit diesem Programm anfangen? Das wollen wir Ihnen in diesem Kapitel kurz vorstellen. Klar, daß sich auch dieses Programm in einem attraktiven Design präsentiert, das an die Arbeitsoberflächengestaltung der anderen MetaCreations-Produkte angepaßt ist.



Abb. 7.1: Kai's Power Show

Arbeiten in Räumen

Auch in Show wird die Arbeit in verschiedene Räume unterteilt, um die verfügbaren Funktionen übersichtlich zu halten.

Wir wollen Ihnen nun die Funktionen der einzelnen Räume kurz vorstellen.

Der Eingangs-Raum

Den Eingangs-Raum von Show erreichen Sie über die Kopfzeile. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den folgenden Arbeitsbereich zu öffnen.

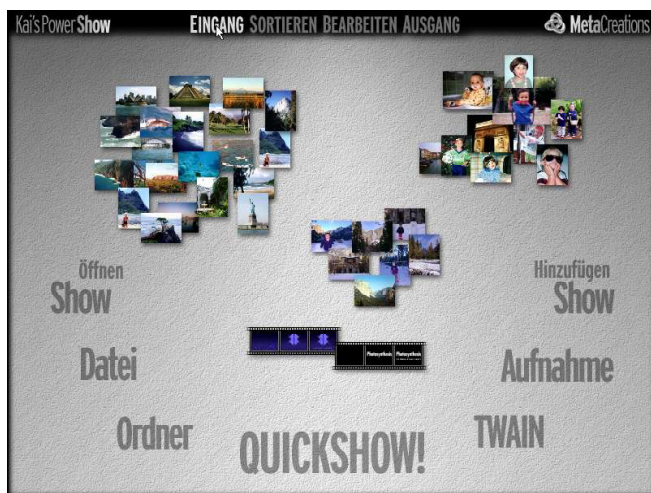


Abb. 7.2: Der Eingangs-Raum

Im Eingangs-Raum können Sie die Bilder und Filmsequenzen zusammensammeln.

Sobald Sie den Mauszeiger über eine der Bezeichnungen auf der Arbeitsfläche bewegen, wird das dazugehörige Bedienelement geöffnet.



Abb. 7.3: Ein Bedienelement

Für die importierten Bilder werden die Vorschaubilder auf der Arbeitsoberfläche abgelegt – so, wie Sie es auch von Soap kennen.

Praktisch: Wenn Sie den Mauszeiger über eines der Vorschaubilder bewegen, wird der Name der Datei angezeigt.



Abb. 7.4: Der Name eines Bilds wird angezeigt, sobald sich der Mauszeiger darüber befindet



*Um die Größe der Vorschaubilder zu ändern, klicken Sie auf das betreffende Vorschaubild und drücken Sie dann die **+**- oder **-**-Taste.*

Für den Import werden auch in Show alle wichtigen Dateiformate unterstützt – Sie können sogar Power Point-Dateien bis hin zur Office 97-Version übernehmen.

Dateien aufnehmen

Sie können Bilder und auch fertige Filmstreifen auf der Arbeitsoberfläche plazieren. Praktisch ist auch die Option alle Bilder eines Ordners auf einmal einzuleiten.

Rufen Sie dazu die Funktion **ORDNER** auf. Wählen Sie dann im folgenden Dialogfeld das betreffende Verzeichnis aus.



Abb. 7.5: Übernehmen aller Bilder eines Ordners

Für einige, wichtige Standardfunktionen bietet Show ein Menü an, das Sie mit einem Klick auf das Programmlogo öffnen.

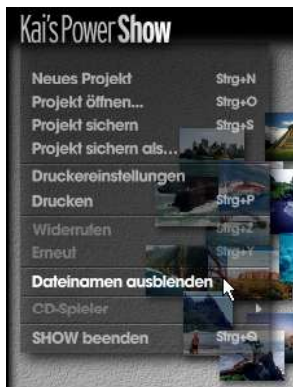


Abb. 7.6: Menü für die wichtigsten Funktionen

Der Sortieren-Raum

Im zweiten Raum – dem Sortieren-Raum – werden die Bilder zu einer Sequenz zusammengetragen.

Dort können Sie die Reihenfolge der einzelnen Dias festlegen oder ändern. Da alle Elemente per Drag & Drop in die Show eingefügt werden, ist die Bearbeitung sehr leicht.

Am Fuß des Arbeitsbereichs sind zwei Bildreihen zu sehen, in denen die Show anhand kleiner Vorschaubilder angezeigt wird. Show nennt diese Bedienelemente Sequencer.



Abb. 7.7: Der Sortieren-Raum

Im Kopfbereich finden Sie zwei Bedienelemente. Klicken Sie zum Öffnen einfach auf die Bezeichnungen auf der Arbeitsfläche. Ein weiterer Klick auf das Bedienelement „fährt“ die verfügbaren Funktionen aus – beide erweiterten Bedienelemente sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Abb. 7.8: Die geöffneten Bedienelemente

Über den Sequencer, in dem die größeren Vorschaubilder zu sehen sind, können Sie die Position der Filmbilder verändern.



Abb. 7.9: Die Vorschaubilder des Sequencers

Die Sortierung erfolgt einfach per Mausaktion. Klicken Sie das betreffende Vorschaubild an und ziehen Sie es an die neue Position. Wenn Sie dort die Maustaste wieder loslassen, wird das Bild an die neue Position verschoben.



Abb. 7.10: Verschieben per Drag & Drop

Die zweite Leiste – der sogenannte Nano-Sequencer – zeigt kleinere Bilder, so daß der Gesamtüberblick etwas erleichtert wird.



Abb. 7.11: Der Nano-Sequencer

Auf der linken Seite des Sequencers finden Sie Optionen, mit denen Sie beispielsweise die Dauer der Pausen einstellen können:



Abb. 7.12: Optionen für die Show

Abspielen der Show

Auf der rechten Seite finden Sie ein Kamerasymbol, mit dem Sie die Show am Bildschirm ablaufen lassen können.

Die Show wird vor schwarzem Hintergrund auf dem Bildschirm abgespielt. Um sie wieder zu stoppen, drücken Sie einfach die **[Esc]**-Taste.



Abb. 7.13: Starten der Show

Die Zahlen unter den Symbolen rechts und links zeigen an, wie viele Bilder nicht im Filmstreifen angezeigt werden.

Um zu den nicht sichtbaren Vorschaubildern zu scrollen, klicken Sie auf diese Zahlenfelder.

Weitere Optionen

Sobald Sie Bilder auf der Arbeitsoberfläche markiert haben, erscheint ein weiteres Bedienelement. Der grüne Schalter ermöglicht ein schnelles Einsortieren aller markierten Bilder.



Abb. 7.14: Einordnen der markierten Vorschaubilder

Über die nachfolgend gezeigten Symbole können Sie die Größe der markierten Vorschaubilder verändern. Drei Varianten stehen dafür zur Verfügung.



Abb. 7.15: Die Vorschaubilder des Sequencers

Der Bearbeiten-Raum

Im Bearbeiten-Raum können Sie unter anderem einstellen, wie die einzelnen Dias ineinander überblendet werden sollen.

Im Arbeitsbereich sehen Sie drei große Vorschaubilder. Das mittlere – größte – Vorschaubild zeigt das aktuell ausgewählte Bild.

Die beiden kleineren Bilder zeigen wie in das mittlere Bild hinein- beziehungsweise hinausgeblendet wird. Um den aktuell eingestellten Überblendungseffekt zu betrachten, klicken Sie einfach in das entsprechende Vorschaubild. Der Effekt wird dann in Echtzeit abgespielt.



Abb. 7.16: Der Bearbeiten-Raum

Überblendungseffekte einstellen

Show stellt sehr viele verschiedene Überblendungseffekte bereit, die alle sehr interessant und teilweise auch sehr aufwendig und ungewöhnlich sind.

Um den eingestellten Überblendungseffekt zu verändern, müssen Sie auf die Bezeichnung EINBLENDEN oder AUSBLENDEN klicken – dann erweitert sich das Vorschaubild zum folgenden Bedienelement:



Abb. 7.17: Auswahl des Überblendungseffekts

In der rechten Liste finden Sie alle verfügbaren Überblendungseffekte – die Geschwindigkeit wird über den Schieberegler unter dem Vorschaubild eingestellt.

Die fünf Schalter links über dem Vorschaubild können Sie verwenden, um bevorzugte Überblendungen zu speichern, so daß Sie nicht mehr in der langen Liste suchen müssen.

Nach der Auswahl eines Überblendungseffekts können Sie die Wirkung im Vorschaubild ansehen.



Ein Klick auf die Würfelsymbole wählt willkürlich einen der Effekte aus.

Texteinstellungen verändern

Klicken Sie beim mittleren Vorschaubild auf die Option **TEXTEFFEKTE**, um im folgenden Bedienelement die Einstellungen für die Textelemente zu verändern.

In den Optionsfeldern auf der rechten Seite können Sie die Schriftattribute umfangreich ändern – bis hin zur Änderung der Laufweite.

Zur Eingabe von neuen Textelementen wird das Feld unter dem Vorschaubild verwendet. Wollen Sie bestehenden Text ändern, müssen Sie das betreffende Textelement zunächst im Vorschaubild durch Anklicken markieren – danach kann der Text über das Editierfeld bearbeitet werden.



Abb. 7.18: Die Textoptionen

Layoutvorlagen verwenden

Die Position der Textelemente kann durch Verschieben verändert werden. Außerdem gibt es rechts Ausrichtungsoptionen, wenn das Textelement zum Beispiel präzise in der Bildmitte untergebracht werden soll.

Außerdem können Sie über den folgenden Schalter einige Layoutvorlagen verwenden ...



Abb. 7.19: Aufruf der Layoutvorlagen

... die in einem gesonderten Bedienelement aufgelistet werden. Es gibt nicht besonders viele Layoutversionen, aber immerhin: ...



Abb. 7.20: Die Layoutvorlagen

Andere Hintergründe

Über die beiden anderen Schaltflächen lässt sich ein neuer Hintergrund für das Dia einstellen. Der zweite Schalter öffnet einen Farbwähler.

Mit dem dritten Schalter wird ein Bedienelement geöffnet, in dem verschiedene Rubriken mit unterschiedlichen Hintergründen angeboten werden.

Dort können Sie zum Beispiel vordefinierte Verläufe oder Strukturen als Hintergrundmuster auswählen. Die Texturen sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Abb. 7.21: Verschiedene Hintergründe



Für alle Texteffekte können Sie ebenfalls einen Start- und einen Endeffekt einstellen, um den Schriftzug mit einer interessanten Einblendung erscheinen oder verschwinden zu lassen.

Sound einfügen

Neben den Texteffekten wird beim mittleren Vorschaubild auf der Arbeitsoberfläche auch die Soundverwaltung vorgenommen.

Öffnen Sie dazu mit einem Klick auf die SOUNDEFFEKTE-Bezeichnung das folgende Bedienelement. Hier finden Sie – thematisch sortiert – viele verschiedene Sound-Dateien.

Mit einem Klick auf das Lautsprecher-Symbol wird die Sounddatei abgespielt. Auch in diesem Bedienelement gibt es wieder fünf Merknöpfe, in denen sich bevorzugte Sounds speichern lassen.

Auch hier können Sie einen Zufallseffekt wählen lassen, wenn Sie auf die Würfel klicken.



Abb. 7.22: Auswahl von Sounds

Der Ausgangs-Raum

Im letzten Raum werden die Dias der Show zur Ausgabe vorbereitet.



Abb. 7.23: Der Ausgangs-Raum

Im Ausgangs-Raum können Sie zunächst die Dias einer Show wahlweise als Einzeldias oder als Gesamtprojekt speichern.

Beim Speichern können Sie nochmals Optionen für die Show vorgeben – zum Beispiel die Dauer der Pausen oder die Geschwindigkeit.

Die Optionen sind im folgenden Bedienelement untergebracht:



Abb. 7.24: Optionen zum Speichern

Projekte Drucken

Über die DRUCKVORSCHAU-Option können als Übersicht maximal 3 x 3 Bilder pro Ausdruck gedruckt werden. So läßt sich ein guter Überblick über die Dias der Show erreichen – das klappt manchmal in der ausgedruckten Variante besser als am Bildschirm.



Abb. 7.25: Die Druckvorschau

Shows für's WWW

Show bietet sogar eine Option, um die Präsentation in HTML-Dokumente zu übertragen. Dafür werden verschiedene Vorlagen mitgeliefert. In den Optionen können Sie Ihre e-Mail und Webadresse vorgeben – mehr leider nicht. Alles andere wird von Show automatisch generiert.



Abb. 7.26: Optionen zum Speichern von HTML-Seiten

Teil III:

Soap

8. Kapitel: Einleitung in Soap	229
9. Kapitel: Der Eingangs-Raum	245
10. Kapitel: Der Vorbereitungs-Raum	265
11. Kapitel: Die allgemeinen Werkzeuge	289
12. Kapitel: Der Licht-Raum	329
13. Kapitel: Der Farben-Raum	345
14. Kapitel: Der Retusche-Raum	355
15. Kapitel: Der Montage-Raum	377
16. Kapitel: Der Ausgangs-Raum	405

8. Kapitel: Einleitung in Soap

Wahrscheinlich haben Sie es schon beim Ansehen der Software-Packung bemerkt: Mit Soap besitzen Sie ein völlig neuartiges Bildbearbeitungsprogramm. Gleich nach dem Start des Programms werden Sie feststellen, daß diese Software anders aussieht, als Sie es von anderen Windows-Programmen gewohnt sind.

Die Bedienung des Programms erfolgt nach einem anderen Prinzip als bei anderen Bildbearbeitungsprogrammen. Dialogfelder fehlen ebenso wie die sonst üblichen Menüs. Der Aufbau der Programmoberfläche entspricht eher einem natürlichen Arbeitsplatz. Alle Utensilien sind neben dem Zeichentisch abgelegt.

Und trotz alledem haben Sie mit Soap ein äußerst leistungsfähiges Programm erworben, mit dem Sie Bilder optimieren und retuschieren können. Außerdem lassen sich leicht Kollagen herstellen.

Wenn Sie bereits mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen gearbeitet haben, werden Sie sich vermutlich etwas an die andersartige Bedienung gewöhnen müssen. Falls Sie es aber das erste Mal mit einem Bildbearbeitungsprogramm zu tun haben, wird Ihnen die Programmstruktur einen leichten Einstieg erlauben.

Die Installation

Soap kann auf allen Rechnern installiert werden, die das Betriebssystem Win95, Win98 oder Windows NT 4.0 oder höher benutzen.

Zur Installation von Soap benötigen Sie ein CD-ROM-Laufwerk. Bevor Sie mit der Installation beginnen, sollten Sie alle anderen Windows-Programme beenden, da sich andernfalls die Installation verlangsamen kann. Wechseln Sie mit dem Explorer in das Hauptverzeichnis der CD, und klicken Sie auf die Datei `SETUP.EXE` doppelt, um die Installation zu starten.

Das Laden des Installationsschirms kann unter Umständen einige Zeit in Anspruch nehmen. Brechen Sie also den Vorgang nicht ab. Während der Installation erhalten Sie in Dialogfeldern Hinweise.

Mit den Schaltflächen `ZURÜCK` und `WEITER` können Sie zum vorherigen oder nächsten Dialogfeld wechseln, falls Sie dort Änderungen vornehmen wollen.

Im folgenden Dialogfeld können Sie sich entscheiden, ob Sie Soap vollständig installieren möchten. Für diese Installationsart benötigen Sie aber 70 MByte freien Festplattenspeicher.

Alternativ dazu können Sie auch auf die Hintergründe, Objekte und Rahmen im Montageaum verzichten. Dann begnügt sich Soap mit knapp 15 MByte Speicher. Wenn Sie oft Bilder montieren wollen, sollten Sie die vollständige Installation wählen.

Es ist auch möglich, zunächst die minimale Version zu wählen und zu einem späteren Zeitpunkt die vollständige nachzuholen. Rufen Sie dazu das Setup-Programm nochmals auf.

Im nächsten Dialogfeld wird der Ordner angegeben, in dem Soap installiert werden soll. Abschließend werden in einem weiteren Dialogfeld die eingestellten Optionen aufgelistet. Überprüfen Sie die Angaben. Falls Sie noch Änderungen vornehmen wollen, verwenden Sie die ZURÜCK-Schaltfläche.

Wenn Sie – wie wir – die vollständige Installationsart gewählt haben, kann es je nach verwendetem Rechner einige Zeit dauern, bis alle Daten auf die Festplatte übertragen sind.

Während des Installationsvorgangs werden unterschiedliche Informationen in Bildern auf dem Bildschirm angezeigt. So erhalten Sie bereits einen Vorgeschmack von dem, was Sie nach dem Start von Soap erwartet.

Die Systemanforderungen

Um bequem mit Soap arbeiten zu können, wird von MetaTools die folgende Ausstattung empfohlen:

- Windows 95 oder Windows NT 4.0. Unter Windows 3.1x ist Soap nicht lauffähig.
- Pentium oder 486DX. Je leistungsstärker Ihr Rechner ist, um so fließender ist die Arbeit in Soap.

- Eine Grafikkarte, die mindestens mit 65.000 Farben arbeitet, besser ist jedoch die Unterstützung des TrueColor-Modus, bei dem 16,7 Millionen Farben dargestellt werden können.
- 8 MByte RAM-Speicher werden benötigt. Wie bei jedem Bildbearbeitungsprogramm gilt auch für Soap: Je mehr Arbeitsspeicher vorhanden ist, um so angenehmer läßt es sich arbeiten.
- 20 MByte freien Festplattenspeicher, 70 MByte bei vollständiger Installation
- Außerdem muß ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden sein. Soap kann nur gestartet werden, wenn die CD eingelegt ist. Soap greift nämlich auf die hochauflösten Bilder zu, die sich auf der CD befinden. Am besten verwenden Sie ein Laufwerk mit sechs- oder achtfacher Geschwindigkeit. Bei anderen Modellen treten unter Umständen Probleme auf, die mit einem Bugfix behoben werden können.

Diese Angaben sind als Minimalausrüstung anzusehen. Je größer die Bilder sind, die Sie bearbeiten, um so leistungsfähiger muß die Hardware sein.

Die Bildschirmauflösung

Bevor Soap gestartet wird, sollten einige Überlegungen angestellt werden.

Soap nimmt grundsätzlich die gesamte Bildschirmfläche ein. Ein Verkleinern des Fensters, wie Sie es von

anderen Windows-Programmen kennen, ist nicht möglich. Auf der Arbeitsfläche befinden sich oft Bilder, da die allgemein üblichen Schaltflächen fehlen. Diese Bilder bleiben immer gleich groß, unabhängig von der Bildschirmauflösung, die Sie eingestellt haben.

Beim nächsten Bild sehen Sie die Darstellung bei normaler VGA-Anzeige:



Abb. 8.1: Der Plan-Raum bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten

Die Bildschirmauflösung ändern

Welche Auflösung Sie gerade benutzen, können Sie feststellen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Windows-Desktop klicken.

In dem Popup-Menü befindet sich der Eintrag **EIGENSCHAFTEN**. Wählen Sie diesen Eintrag aus, um die Einstellungen zu verändern.

Die drei Standardauflösungen

Bei den meisten Grafikkarten wird eine der folgenden Bildschirmauflösungen verwendet:

- Die normale VGA-Auflösung beträgt 640 x 480 Pixel. Auf dieses Maß sind viele Multimedia-Programme ausgerichtet. Auch Web-Seiten richten sich nach dieser Größe.
- Bei der Super-VGA-Auflösung von 800 x 600 Pixeln kann man heute vom Standard sprechen. Die meisten Grafikkarten und Monitore unterstützen diesen Modus.
- Neben diesen beiden Größen unterstützen viele Grafikkarten auch höhere Auflösungen wie etwa 1.024 x 768 Pixel.
- Seltener sind Einstellungen, die über diesem Wert liegen, wie etwa die Bildschirmauflösung von 1.280 x 1.024 Pixeln.

Neben der Grafikkarte muß auch der Monitor die ausgewählte Auflösung unterstützen, da andernfalls das Bildschirmbild flimmert.

Je höher die Auflösung gewählt wird, um so kleiner werden die Symbole auf dem Windows-Desktop. Auch die Schriften lassen sich immer schlechter lesen, weil sie auch kleiner angezeigt werden.

Beispiele für verschiedene Auflösungen

Bei der VGA-Auflösung von 640 x 480 Pixeln haben Sie den Vorteil, daß der Zeichentisch den Arbeitsbereich fast vollständig ausfüllt.

Deshalb können Sie das zu bearbeitende Bild gut erkennen. Um den Arbeitsbereich herum ist allerdings wenig Platz, der gerade ausreicht, um die Standardwerkzeuge aufzunehmen.

Sobald Sie aber die Schubladen des Zeichentischs öffnen, zeigt sich, daß diese Einstellung zum Arbeiten nicht geeignet ist.



Abb. 8.2: Der Arbeitsbereich ist überfüllt

Der knappe Platz um den Zeichentisch herum reicht nicht aus, um alle Werkzeuge übersichtlich aufzunehmen, wie Sie im vorigen Bild erkennen.

Da die Größe des Zeichentischs (leider) nicht verändert werden kann, sollten Sie diese Auflösung – wenn möglich – vermeiden.

Angenehmer ist die nächste mögliche Bildschirmauflösung von 800 x 600 Bildpunkten:



Abb. 8.3: Bei 800 x 600 Pixeln ist der Arbeitsbereich übersichtlicher

Diese Einstellung werden wir für unsere Beschreibungen durchgängig wählen, da sie am besten geeignet ist. Das zu bearbeitende Bild läßt sich noch gut erkennen, und auch der Arbeitsbereich um das Bild herum

bietet noch ausreichend Platz, um alle Werkzeuge unterzubringen.

Sollte Ihre Grafikkarte diese Einstellung unterstützen, sollten Sie damit arbeiten. Die Einstellung müssen Sie vornehmen, bevor Sie Soap starten.

Der Vollständigkeit halber wollen wir auch noch zeigen, was bei höheren Auflösungen passiert. Deshalb haben wir für das folgende Beispiel die Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln eingestellt.

Bei der Darstellung haben wir etwas übertrieben. Wir wollten zeigen, daß nun viele Bilder auf die Arbeitsfläche des Eingangs-Raums passen. Natürlich ist dieses Verfahren wegen der Unübersichtlichkeit nicht empfehlenswert.

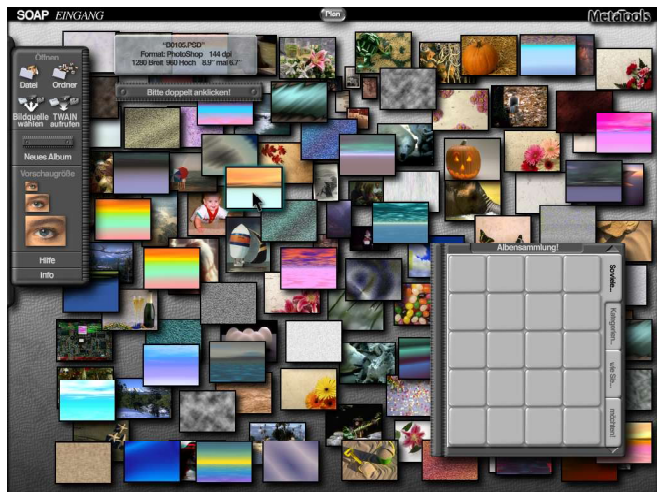


Abb. 8.4: Bei 1.024 x 768 Pixeln bietet der Arbeitsbereich viel Platz

Gegen diese Einstellung spricht aber ein weiterer Grund. Da – wie bereits beschrieben – der Zeichentisch in seiner Größe nicht verändert werden kann, wird er in dieser Bildschirmauflösung viel zu klein, als daß man vernünftig darauf arbeiten könnte.

Nehmen Sie deshalb unsere Anregung auf, und arbeiten Sie grundsätzlich mit der Auflösung 800 x 600 Pixel. Damit gehen Sie allen Schwierigkeiten aus dem Weg. Die verschiedenen Beispiele sollten die Unterschiede zutage gebracht haben.

Nach diesen grundsätzlichen Erläuterungen soll es nun aber losgehen. Schließlich wollen wir ja mit Soap die ersten Ergebnisse erzielen.

Falls Sie mit 256 Farben arbeiten – was grundsätzlich möglich ist –, müssen Sie sich mit einer gerasterten Anzeige aller Bilder und Bedienungselemente begnügen. Dieser Modus ist ebenfalls nicht empfehlenswert.

Der Start

Um Soap zu starten, suchen Sie im Startmenü nach dem Eintrag **KAI'S PHOTO SOAP**.

Falls Sie mehrere Produkte aus dem Hause MetaTools besitzen, können Sie diese in einem eigenen Ordner zusammenfassen, um schnellen Zugriff auf die einzelnen Programme zu haben.

Klicken Sie auf den Eintrag – wenn Sie ihn gefunden haben –, um Soap zu starten.

Vollbildmodus

Nach dem Start nimmt Soap die gesamte Bildschirmfläche ein. Sie sind sozusagen in Soap „gefangen“. Falls Sie am Fuß des Schirms noch die Windows-Startleiste sehen, klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an.

Schalten Sie in dem Dialogfeld die Option **IMMER IM VORDERGRUND** aus.

Ist diese Option deaktiviert, wird die gesamte Bildschirmfläche von Soap „zugedeckt“.

Kontakt zur Außenwelt

Natürlich können Sie die gewohnten Windows-Tastenkürzel verwenden, um „Kontakt zur Außenwelt“ zu halten. Mit der Tastenkombination **[Alt] + [F5]** können Sie zum Beispiel zwischen aktiven Programmen wechseln, mit der Tastenkombination **[Strg] + [Esc]** rufen Sie die Windows-Startleiste auf.

Tastenkombinationen in Soap

Aber auch Soap kann seine Verwandtschaft zu anderen Windows-Programmen nicht ganz verstecken. So gibt es auch hier eine „Menüleiste“.

Das Verändern der Fenstergröße ist dagegen nicht möglich. Auch das Verschieben ist nicht vorgesehen.



Mit der Tastenkombination  +  rufen Sie eine „Menüleiste“ auf. Ein erneutes Drücken der Tastenkombination schaltet die Menüleiste wieder aus. In dieser Menüleiste sind allerdings keine Funktionen enthalten. Es existiert aber die Möglichkeit, Soap zu einem Symbol zu minimieren, wie Sie es auch von anderen Programmen gewohnt sind.

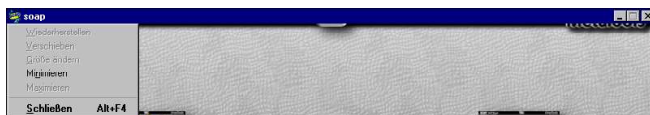


Abb. 8.5: Die Menüleiste in Soap

Die Räume

Nach dem Start bemerken Sie zunächst einen ungewohnten Aufbau. Die Funktionen von Soap werden nämlich nicht in einer Oberfläche untergebracht, sondern auf acht verschiedenen. Diese „Räume“ stellen die Funktionen jeweils nur für Teilaufgaben bereit. Nach dem Start befinden Sie sich in einem dieser Räume – dem Plan-Raum.

Aus dem Plan-Raum können Sie alle anderen Räume von Soap erreichen. Die verfügbaren Räume sind in einem Halbkreis von links nach rechts aufgebaut.

Wenn Sie auf eines der Bilder klicken, wechseln Sie in den entsprechenden Raum. Dafür reicht ein einfacher Klick mit der Maus, den von anderen Programmen gewohnten Doppelklick benötigen Sie nicht.



Abb. 8.6: Der Plan-Raum

Damit Sie sehen, welcher Raum geöffnet wird, umrahmt Soap das betreffende Vorschaubild mit einem leuchtenden, bläulich-grünen Rand. Wandern Sie einmal mit der Maus über die Vorschaubilder, um die Aktivierung der Elemente kennenzulernen. Dieses Prinzip funktioniert in allen Räumen von Soap.

Die Kopfzeile

Am Kopf des Bildschirms befinden sich immer drei Elemente. Links sehen Sie jeweils die Bezeichnung des aktiven Raums.

In der Mitte sehen Sie in jedem Raum eine Schaltfläche mit der Bezeichnung *PLAN*. Wenn Sie sich mit dem

Mauszeiger über diese Schaltfläche bewegen, erscheinen sieben weitere Schaltflächen, über die Sie die anderen Räume erreichen können. Die Symbole auf den Schaltflächen zeigen an, um welchen Raum es sich handelt. Die Reihenfolge von links nach rechts entspricht der im Plan-Raum.

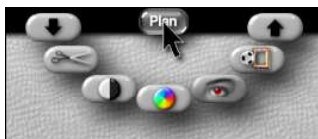


Abb. 8.7: Alle Räume lassen sich über den Plan-Schalter erreichen

Mit einem Klick auf die Plan-Schaltfläche wechseln Sie zurück zum Plan-Raum, falls Sie nicht schon dort sind.

Auf der rechten Seite der Kopfzeile befindet sich unscheinbar der Firmenschriftzug von MetaTools. Aber auch hier lohnt sich ein Klick mit der Maus.

Hier wird die Soap-Hilfe und darin die Impressum-Seite aufgerufen. Die Hilfe beschreiben wir später.

Sehen Sie übrigens einmal genau in das Auge der Dame: Dort spiegelt sich ein Porträt von Kai Krause.

Den Kasten schließen Sie am einfachsten durch Drücken der **[Esc]**-Taste.

Schnellaufruf der Räume

Die acht Räume können Sie auch erreichen, ohne auf irgendwelche Symbole zu klicken. Auch hier gibt es nämlich eine Verwandtschaft zu anderen Windows-Programmen.

Einige Funktionen lassen sich nämlich schneller aufrufen, wenn Sie ein Tastenkürzel drücken. Der Nachteil dieses Verfahrens besteht natürlich darin, daß Sie diese Tastenkürzel auswendig kennen müssen.

Für die einzelnen Räume gelten die nachfolgend aufgeführten Tastenkürzel:

F1 = Eingangs-Raum

F2 = Vorbereitungs-Raum

F3 = Licht-Raum

F4 = Farben-Raum

F5 = Retusche-Raum

F6 = Montage-Raum

F7 = Ausgangs-Raum

F8 = Plan-Raum

F1 hilft nicht!

In Soap gibt es keine Hilfedatei, wie sie von anderen Programmen bekannt ist, ein Druck auf die **F1**-Taste wechselt in den Eingangs-Raum. Im Plan-Raum fin-

den Sie links unten eine HILFE-Schaltfläche. In allen anderen Räumen klicken Sie auf das MetaTools-Logo.

Damit öffnen Sie das attraktive Hilfe-Tableau, in dem die gesamte Hilfe zu Soap untergebracht ist. Auf elf verschiedenen Seiten sind Erläuterungen zu den einzelnen Themen zu finden. Diese Themen erreichen Sie, wenn Sie an der linken Seite des Tableaus mit der Maus entlanggleiten. Dann fahren in fließenden Bewegungen unterschiedliche Schaltflächen aus dem Rand heraus. Mit der untersten Schaltfläche verlassen Sie die Hilfe.

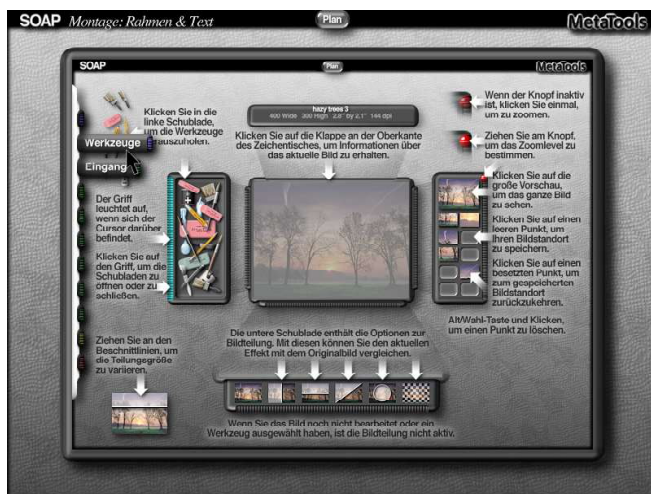


Abb. 8.8: Die Soap-Hilfe

9. Kapitel: Der Eingangs-Raum

Im Eingangs-Raum werden Bilder auf die Arbeitsfläche geladen und verwaltet. Am linken Bildschirmrand befindet sich eine Schublade, in der die verfügbaren Funktionen bereitgestellt werden.

Die Schublade wird über den rechten, äußeren Rand geöffnet oder geschlossen. Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger über den Rand bewegen, leuchtet er auf. Dies ist bei allen Elementen in den Arbeits-Räumen von Soap ein Indiz dafür, daß etwas passiert, wenn Sie auf das aufleuchtende Element klicken.

Mit einem Klick auf diesen Rand fährt die Schublade in fließenden Bewegungen zum Rand. Wenn Sie an die äußere linke Kante des Elements klicken, können Sie das gesamte Element in der Vertikalen verschieben. Sie sehen den „Anfaßpunkt“ im rechten Teil der nächsten Bildes. Hier leuchtet allerdings nichts auf.



Abb. 9.1: Aufleuchtende Elemente weisen auf eine Funktion hin. Rechts wird das gesamte Element in der Vertikalen verschoben.

Die Funktionen in der Schublade sind nach verschiedenen Themen geordnet. Diese Themen sind optisch voneinander getrennt.

Datei öffnen

Im oberen Feld finden Sie die Funktionen zum Öffnen von Bildern. Die Dateien können entweder von der Festplatte geladen werden oder von einem TWAIN-kompatiblen Gerät.

Mit der Option **DATEI** können Sie einzelne Bilddateien auf die Arbeitsfläche übernehmen. Dazu wird das Standard-Windows-Dialogfeld verwendet. Dieses Dialogfeld kann auch über die Tastenkombination **(Strg) + (O)** aufgerufen werden.



Abb. 9.2: Öffnen von Dateien über das Standard-Windows-Dialogfeld

Die Dateiformate

Leider unterstützt Soap nicht sehr viele unterschiedliche Dateiformate. Viele wichtige Formate sind aber vertreten. Sehen wir uns einmal die Formate, die Soap lesen kann, genauer an:

- **BMP:** Dieses Standard-Windows Bildformat bietet keine Alphakanal-Unterstützung. Es wird keine Kompression verwendet.
- **FPX:** Beim FlashPix-Format gibt es laut Herstellerangaben noch Probleme, deshalb sollten Sie das weitgehend unbekannte Dateiformat nicht verwenden.
- **JPG:** Das JPEG-Format wird häufig für Internet-Bilder verwendet. Soap unterstützt die Graustufen- und RGB-Versionen dieses Formats, Alphakanäle werden nicht verwendet.
- **PSD:** Das professionelle Photoshop-Format wird nur bis zur Version 2.5 in komprimierter Fassung unterstützt. Die neueren Versionen werden leider nicht erkannt.
- **TGA:** Beim Targa-Format von Truevision erkennt Soap 8-, 24- und 32-Bit-Graustufen- und RGB-Bilder. Komprimierte Bilder können ebenso wie unkomprimierte geöffnet werden.
- **TIF:** Beim weitverbreiteten TIFF-Format können ebenfalls 8-, 24- und 32-Bit-Graustufen- und RGB-Bilder gelesen werden. Die LZW-Komprimierung kann ebenfalls gelesen werden.

CMYK-Bilder werden dagegen nicht erkannt. Es erscheint dann eine Fehlermeldung.

Mehrere Dateien öffnen

Leider lassen sich über das Dialogfeld nicht mehrere Dateien auf einmal öffnen. Diesen Mißstand können Sie aber mit einem Trick umgehen:

Öffnen Sie neben Soap den Windows-Explorer.

Markieren Sie im Windows-Explorer alle Dateien, die Sie auf der Arbeitsfläche ablegen wollen, und ziehen Sie diese einfach mit der Maus auf die Arbeitsfläche. Dieses Verfahren nennt man Drag & Drop.



Abb. 9.3: Warten beim Einlesen von Bilddateien

Je nachdem, wie viele Bilder Sie einlesen, kann dieser Vorgang einige Zeit in Anspruch nehmen. Je größer die Dateien sind, um so länger dauert es. Wenn Sie sehr viele große Bilder plazieren wollen, können Sie sich schon einmal auf eine längere Pause vorbereiten.

Der Vorgang kann nicht abgebrochen werden. Eine Fortschrittsanzeige zeigt Ihnen, wie weit der Vorgang bearbeitet wurde.

Soap plaziert die Bilder vorerst an beliebigen Stellen auf der Arbeitsfläche. Die Vorschaubilder werden zunächst automatisch in der größten Vorschauvariante angezeigt. Die Größe kann auch verändert werden.

Nach dem Aufnehmen der Bilder herrscht zunächst einmal – durch die willkürliche Plazierung – Unordnung auf der Arbeitsfläche:

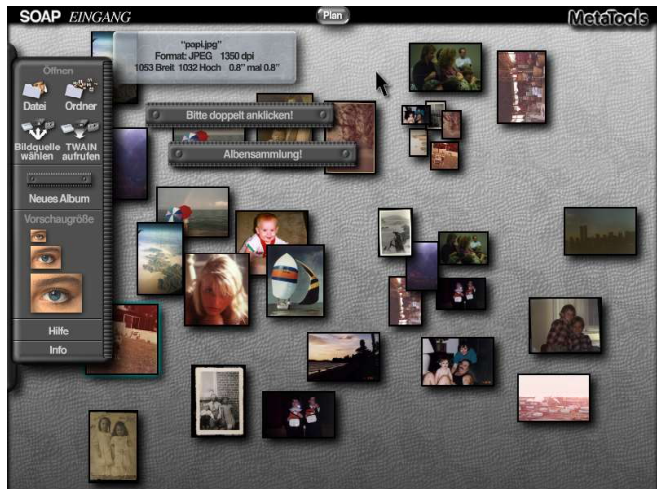


Abb. 9.4: Die Bilder werden willkürlich verteilt

Die Bilder lassen sich an beliebigen Stellen auf der Arbeitsfläche plazieren. Sie können auch übereinander liegen. Wird ein untenliegendes Bild angeklickt, wird es innerhalb des „Bilderstapels“ an die oberste Position geschoben. Die ausgewählten Bilder werden mit einem Leuchtrahmen versehen.

Klicken Sie die Bilder zum Verschieben an, und ziehen Sie diese mit gedrückter Maustaste an andere Positionen auf der Arbeitsfläche. So können Sie Bilder in „Gruppen“ zusammenfassen. Über die Möglichkeiten zur Anordnung von Bildern erfahren Sie im Laufe dieses Kapitels noch Näheres.

Nach unserem Umordnen sieht die Arbeitsfläche schon ordentlicher aus, wie Sie in der nächsten Abbildung sehen.

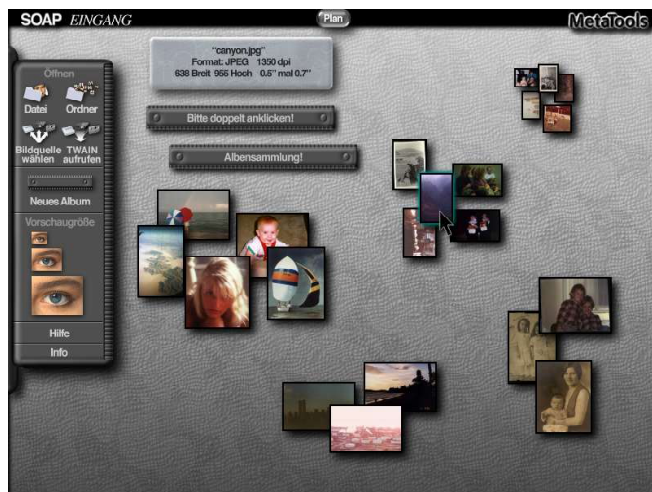


Abb. 9.5: Die Bilder wurden zu Gruppen geordnet

Ordner einfügen

Mit der nächsten Option – **ORDNER** – ist es möglich, alle Bilder, die sich in einem Ordner befinden, auf einmal einzulesen. Das geht deutlich schneller und bequemer, als alle einzelnen Dateien nacheinander mit der Option **DATEI** einzufügen.

Aber auch hier ist Vorsicht geboten: Wenn in dem Ordner weitere Ordner enthalten sind, in denen sich Bilder befinden, werden diese ebenfalls mit eingelesen.

Vergewissern Sie sich vor dem Aufruf dieser Funktion, wieviel Dateien in dem Ordner sind. Da diese Aktion nicht abgebrochen werden kann, steht Ihnen ansonsten eine lange Wartezeit bevor.



Abb. 9.6: Die Bilder eines Ordners einfügen

Da alle Bilder willkürlich auf der Arbeitsfläche abgelegt werden, sollten Sie nicht zu viele Dateien auf einmal einfügen. Sonst verlieren Sie schnell die Übersicht. Am besten fügen Sie die Dateien nach dem vorgestellten Drag & Drop-Verfahren ein.

Bildquelle wählen / TWAIN aufrufen

Mit der Funktion **BILDQUELLE WÄHLEN** wird das TWAIN-kompatible Gerät ausgewählt. In einem Dialogfeld werden alle Geräte aufgelistet, die Sie installiert haben.

Starten Sie den Eingabevorgang nach der Auswahl der Quelle mit der Funktion **TWAIN AUFRUFEN**. Falls bei Ihrer Soap-Version Probleme beim TWAIN-Aufruf auftreten, benutzen Sie ein externes Programm, um das Bild zu scannen.

Soap startet bei dieser Funktion lediglich das externe Programm und kehrt anschließend wieder zur Soap-Oberfläche zurück.

Alben

Die vielen Bilder auf der Arbeitsfläche sehen ganz nett aus, sie haben aber einen gravierenden Nachteil: Soap

errechnet die Bilder aus den Originaldaten. Diese Umrechnung dauert einige Zeit, wie Sie bereits bei der Aufnahme der Bilder bemerkt haben.

Bei jedem Start von Soap werden diese Bilder erneut eingelesen. Je mehr Bilder Sie auf der Arbeitsfläche ablegen, um so länger dauert demnach der Ladevorgang des Eingangs-Raums.

Außerdem können die Bilder zwar gestapelt und somit „vorsortiert“ werden, aber auch dieses Verfahren fördert die Übersichtlichkeit nicht.

Denken Sie an Ihre Schuhkartons voller Fotos. Wenn Sie diese übersichtlich ordnen wollen, kleben Sie die Fotos in Fotoalben ein. Und ähnlich funktioniert es auch bei Soap. Sehen wir uns einmal Schritt für Schritt an, wie ein solches Album erstellt, benannt und mit Bildern gefüllt wird:

1. Klicken Sie auf die Option **NEUES ALBUM**. Danach öffnet sich ein Feld, in dem Sie den Namen des Albums angeben können.
2. Tragen Sie einen aussagekräftigen Namen für Ihr Album ein. Dieser Name wird in der Titelzeile des Albums angezeigt.
3. Jedes Album kann mehrere „Seiten“ haben. Auf der rechten Seite des Albums sehen Sie Registerkarten, von denen bei der Neuerstellung eines Albums nur die erste beschriftet ist.
4. Klicken Sie auf die erste Registerkarte, die standardmäßig die Bezeichnung **KATEGORIE 1** trägt. Nach dem Anklicken wird ein weiteres Textfeld geöffnet, in

dem Sie einen maximal 31 Zeichen langen Namen eingeben können.

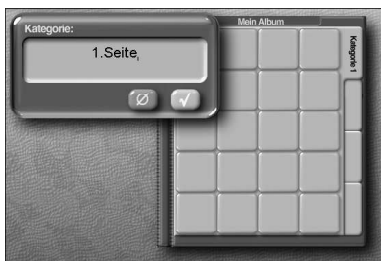


Abb. 9.7: Ein Trennblatt benennen

5. Zu lange Namen sind weder für den Albumnamen noch für die Kategorienbezeichnungen sinnvoll, da sie dann unter Umständen nicht in das Textfeld hineinpassen. Wenn sie dann über die Markierungen hinausragen, stört das die Optik.
6. Die Bestätigung des Namens im Textfeld erfolgt über den Schalter mit dem Haken. Der andere Schalter bricht die Aktion ab, ohne eine Namensänderung vorzunehmen.
7. Sie können beliebig viele Kategorien eingeben. Das Blättern innerhalb der Kategorien erfolgt über die Pfeile unter und über den Registerkarten.
8. Soll das Album oder die einzelnen Kategorien umbenannt werden, klicken Sie einfach erneut auf die jeweiligen Namensfelder. Die Textfelder werden dann wieder geöffnet.

Nun sollen die Alben mit Miniaturbildern gefüllt werden. Klicken Sie dazu die Miniaturbilder an, die in das

Album aufgenommen werden sollen. Zur Verschieben der Bilder gibt es unterschiedliche Möglichkeiten:

- Ziehen Sie einzelne Bilder in das Album, indem Sie das Bild anklicken, und schieben Sie es dann bei gedrückter Maustaste in das Album. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Bild an die Stelle im Album einsortiert, über der sich der Mauszeiger befindet.



Abb. 9.8: Ablegen eines Bildes im Ordner

Beim Verschieben mehrerer Bilder gibt es zwei verschiedene Wege:

- Klicken Sie ein Bild an, halten Sie dann die -Taste gedrückt, und klicken Sie nacheinander alle gewünschten Bilder an.

- Ausgewählte Bilder erkennen Sie jeweils an den leuchtenden Markierungen. Sie können die Bilder auch ohne Tastendruck auswählen. Klicken Sie dazu knapp neben ein Miniaturbild, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie jetzt einen „Rahmen“ auf. Sobald ein weiteres Bild vom Rahmen berührt wird, ist es ebenfalls ausgewählt.

Der Rahmen ist durch eine etwas hellere Fläche zu erkennen. Ziehen Sie danach alle ausgewählten Bilder in das Album. Dabei macht es nichts, wenn viele Bilder über den Rand hinausragen.

Wichtig ist nur, daß sich der Mauszeiger innerhalb des Albums befindet. Da der Mauszeiger während des Verschiebens nicht zu sehen ist, müssen Sie sich an dem heller umrandeten Bild orientieren.

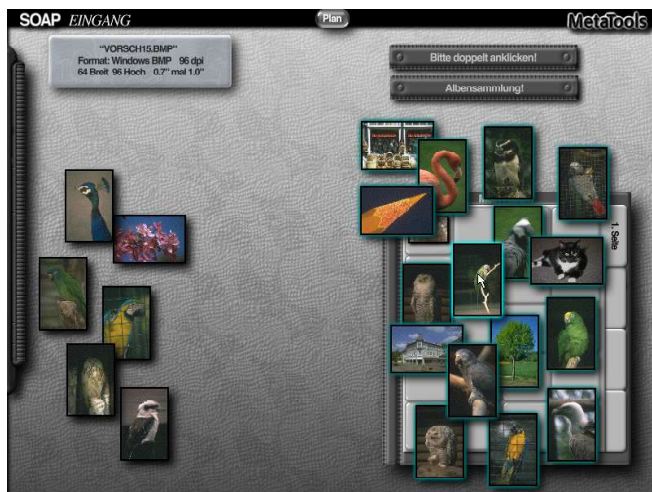


Abb. 9.9: Ablegen mehrerer Bilder im Ordner

Bilder können auch zwischen verschiedenen Alben verschoben werden. Ziehen Sie die betreffenden Bilder einfach von einem Ordner in den anderen.

Auch innerhalb eines Albums läßt sich ein Rahmen um mehrere Bilder ziehen. Sie müssen nur darauf achten, daß Sie vor dem Aufziehen neben ein Bild klicken. Der Rahmen kann nur über die sichtbaren Bilder einer Albumseite gespannt werden.

Das Verschieben eines Bildes auf eine andere Registerseite ist nur über einen Umweg möglich: Ziehen Sie das Bild zuerst auf die Arbeitsfläche, wechseln Sie dann die Registerkarte, und schieben Sie danach das Bild von der Arbeitsfläche ins Album zurück.

Eine volle Albumseite

Sobald die ersten 20 Felder der Albumseite gefüllt sind, erscheint beim nächsten Hinzufügen eines Bildes an der Unterseite des Albums ein Feld, mit dem Sie den Ausschnitt der angezeigten Bilder verändern können.

Innerhalb der Seite können Sie sich dann entweder durch Klicken auf die äußeren Pfeile oder durch Ziehen des roten Schiebereglers fortbewegen. Sie sehen diese Regler im unteren Teil der folgenden Abbildung:



Abb. 9.10: Ein Schieberegler erscheint

Verschieben und Schließen von Alben

Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf den Rand des Albums klicken, können Sie es verschieben. Halten Sie beim Schieben die Maustaste gedrückt. Zu Anfang kann es gelegentlich etwas „haken“. Halten Sie dann trotzdem die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie weiter.



Abb. 9.11: Das Album verschieben

Wenn Sie auf den Steg an der linken Seite klicken, wird das Album geschlossen. Es ist dann nur noch ein schmaler Streifen übrig, der die Arbeitsfläche nicht unnötig füllt. So lassen sich leicht mehrere Alben unterbringen.

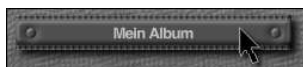


Abb. 9.12: Ein geschlossenes Album

Bild- und Albumverwaltung

Markierte Alben werden gelöscht, indem Sie die **[Entf]**-Taste drücken. Sicherheitshalber fragt Soap noch einmal nach, ob das Album wirklich gelöscht werden soll.

Markierte Bilder werden mit derselben Taste gelöscht, eine Sicherheitsabfrage gibt es hier allerdings nicht. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Bilder auf der Arbeitsfläche entfernen.

Alle Alben und Bilder werden beim Neustart von Soap an den bestehenden Positionen geladen. Interessiert es Sie, wie Soap die Bilder intern verwaltet? Schauen wir es uns einmal genau an:

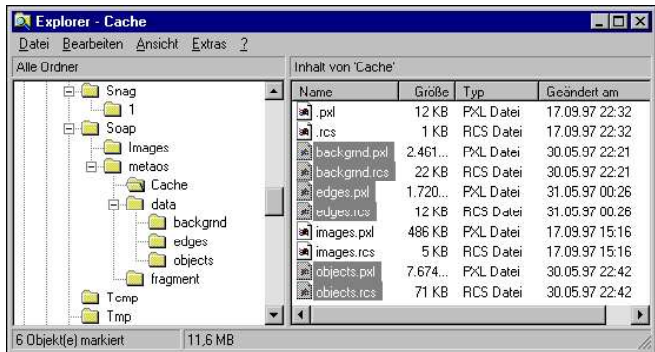


Abb. 9.13: Die notwendigen Dateien im CACHE-Ordner sind markiert

Innerhalb des SOAP-Ordners gibt es im Unterordner METAOS einen Ordner namens CACHE. In diesem Ordner befinden sich standardmäßig sechs Dateien. Diese dürfen nicht gelöscht werden, da dort die verfügba-

ren Rahmen, Objekte und Hintergründe abgelegt werden. Sie sehen die Dateien in der Abbildung. Werden diese Dateien dennoch gelöscht, haben Sie im Montage-Raum nur leere Alben.

Jedes Bild, das Sie zusätzlich in die Arbeitsfläche aufnehmen, wird auf der Festplatte in zwei unterschiedlichen Dateien verwaltet. Die beiden Dateien haben denselben Namen, eine jedoch die Endung `PXL`, die andere die Endung `RCS`.

Die interne Verwaltung

Die Namen der Bilder zeigen an, daß Soap intern die Bilder mit dem Verzeichnis speichert, in dem sie sich befinden. Verschieben Sie also eine Datei im Explorer in einen neuen Ordner, oder benennen Sie den Ordner um, findet Soap die Datei nicht mehr.

Wenn Sie ein verschobenes Bild in Soap bearbeiten wollen, erscheint das folgende Dialogfeld. Dort können Sie angeben, wo sich die Datei nun befindet. Sie wird dann neu verknüpft.



Abb. 9.14: Das Neuverknüpfen von Dateien

Ärgerlich ist hierbei, daß der Name der Datei nicht angezeigt wird, statt dessen steht dort die Bezeichnung OHNE TITEL. Sie müssen sich also vorher im Info-Fenster ansehen, um welche Datei es sich handelt.



Auch wenn Sie Bilder innerhalb eines Albums verwalten, bleiben die Zuordnungen zum Verzeichnis erhalten. Der Inhalt des CACHE-Verzeichnisses ändert sich beim Aufbau eines Albums ebenfalls nicht.

Vorschaugröße ändern

Mit dem nächsten Feld im „Steuerfeld“ können Sie die Größe der Vorschaubilder ändern. Markieren Sie die betreffenden Bilder auf die beschriebene Art und Weise, und wählen Sie anschließend eine der vorgegebenen drei Vorschaubildgrößen aus. Alle markierten Bilder werden dann entsprechend geändert.

Variable Größen

Es geht aber auch anders:

Wählen Sie die Vorschaubilder aus, deren Größe Sie ändern wollen. Halten Sie dann die **[Alt]**-Taste gedrückt. Mit jedem zusätzlichen Druck auf die **[+]**-Taste werden die Bilder um jeweils eine Stufe verkleinert, **[+]** vergrößert sie stufenweise.

Bei diesem Verfahren stehen acht Größen zur Verfügung, die Sie in der nachfolgenden Abbildung sehen:



Abb. 9.15: Die acht verfügbaren Vorschaubildgrößen

Bei den drei Standardgrößen entspricht das größte Bild dem achten Bild in der gezeigten Reihe. Die mittlere Größe ist identisch mit dem sechsten Bild. Bei der kleinen Größe der Standardvorgaben handelt es sich um eine Zwischengröße, die zwischen dem dritten und vierten Bild angesiedelt ist.

Die Vorschaugröße im Album

Für die Anzeige im Album wird immer die fünfte Größe verwendet. Im Album lassen sich die Größen der Miniaturbilder nicht verändern. Auch hier gibt es etwas zu beachten:

Wird ein Bild mit einer anderen Größe – als die fünfte Größe der Beispielreihe – in ein Album verschoben, wird das Vorschaubild entsprechend angepaßt. Schieben Sie es dann aber wieder auf die Arbeitsfläche, wird die Größe nicht zurückgeändert. Sie muß dann manuell wieder an die vorherige Größe angepaßt werden.

Die Bild-Infos

Das letzte Feld der Schaltzentrale öffnet ein Fenster, in dem Daten zu dem markierten Bild angezeigt werden. Sind mehrere Bilder gleichzeitig markiert, bleibt das Feld leer. Es wird standardmäßig im oberen Bereich des Bildes angeordnet, kann aber bei Bedarf verschoben werden, indem Sie auf das Feld klicken und es an eine neue Position schieben.

In dem Info-Fenster wird in der ersten Zeile der Dateiname angezeigt, darunter der Dateityp und die Auflösung des Bildes. Die Auflösung eines Bildes wird in Dpi – **Dots per inch** – gemessen.



Verlassen Sie sich aber nicht auf die Anzeige. Beim TIF-Format zeigt Soap falsche Werte an. Bei anderen Formaten wie zum Beispiel TGA werden die Daten über die Auflösung nicht im Bild gespeichert. Bei JPEG-Dateien können Sie dagegen den richtigen Wert ablesen.

In der letzten Zeile sehen Sie die Breite und Höhe. Links wird das Maß in Pixeln, rechts in Zoll angezeigt.

Zur Ermittlung des deutschen Maßes Zentimeter müssen Sie den zweiten Wert umrechnen. 2,54 Zentimeter entsprechen 1 Zoll.



Abb. 9.16: Im Info-Fenster finden Sie Angaben über das Bildformat und die Größe

Die Übernahme der Bilder zur Bearbeitung

Um die Bearbeitung der Bilder in einem der Räume zu beginnen, haben Sie verschiedene Wege zur Auswahl:

- Wenn Sie eine einzelne Datei mit dem Befehl **ÖFFNEN/DATEI** übernehmen, fügt Soap ein Vorschaubild auf der Arbeitsfläche des Eingangs-Raums ein und wechselt danach automatisch in den Vorbereitungs-Raum.
- Klicken Sie im Album oder auf der Arbeitsfläche doppelt auf das Bild, das Sie bearbeiten möchten. Es wird danach in den Vorbereitungs-Raum übertragen.
- Markieren Sie ein Bild, und wechseln Sie dann über die **PLAN**-Schaltfläche in einen beliebigen Raum. Sie müssen Ihre Bearbeitung nicht unbedingt immer im Vorbereitungs-Raum beginnen.
- Es wird immer das Bild übernommen, das sich gerade im Arbeitsspeicher befindet. Falls Sie also in einem Arbeitsraum die Verpackung von Soap abgebildet sehen, befand sich noch keines Ihrer Bilder im Arbeitsspeicher. Dasselbe Bild sehen Sie, falls beim Raumwechsel mehrere Bilder markiert waren.

10. Kapitel:

Der Vorbereitungs-Raum

Im Vorbereitungs-Raum werden Bilder zurechtgeschnitten und rotiert. Außerdem kann eine automatische Optimierung der Helligkeit und des Kontrastes durchgeführt werden.

Öffnen Sie über den Eingangs-Raum zunächst das Bild, das bearbeitet werden soll. Nach dem Doppelklick wechselt Soap in den Vorbereitungs-Raum. Dort wird das Bild in der Mitte des Bildschirms auf einem „Zeichentisch“ plaziert.

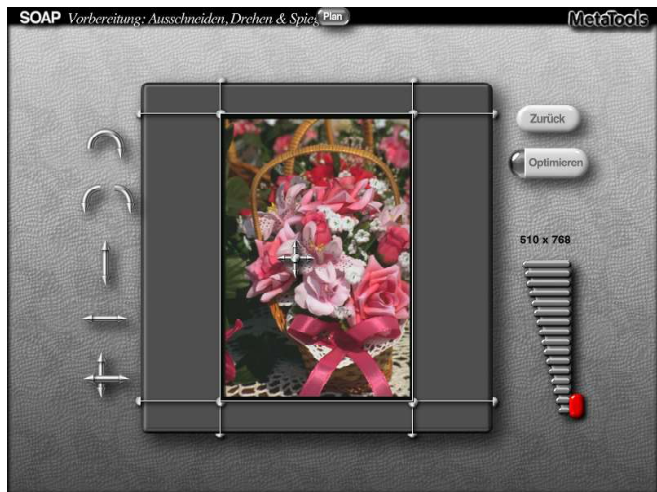


Abb. 10.1: Ein Bild auf dem Zeichentisch des Vorbereitungs-Raums

Rechts und links neben dem Zeichentisch befinden sich einige Werkzeuge und Schaltflächen, die nicht verschoben werden können.

Auch der Zeichentisch ist in Größe und Position starr. Das Bild füllt die Fläche des Zeichentischs weitestgehend aus. Es wird von dreidimensionalen Linien umgeben.

Zurechtschneiden des Bildes

Mit den Linien können Sie den Bildausschnitt festlegen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine der waagerechten Linien halten, ändert sich der Mauszeiger.

Klicken Sie nun, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie können jetzt die Linie verschieben und damit den Bildausschnitt ändern. Schneiden Sie so überflüssige Teile des Bildes ab.



Abb. 10.2: Ein Stück vom Bild wird abgeschnitten

Wenn Sie auf eine der vertikalen Linien klicken, können Sie an der rechten und linken Seite des Bildes Bildteile abschneiden. Ein Mauszeiger zeigt dies an.

Wenn Sie die Vertikale und Horizontale gleichzeitig verändern wollen, müssen Sie den Mauszeiger an eine der Ecken bewegen und dort klicken. Wenn Sie dann den Mauszeiger nach innen ziehen, werden beide Linien gleichzeitig verschoben.

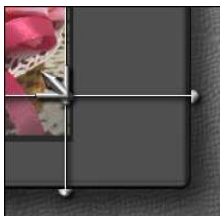


Abb. 10.3: Vom rechten und unteren Rand des Bildes wird gleichzeitig ein Stück abgeschnitten

Wenn der neue Bildausschnitt festgelegt ist, können Sie ihn komplett verschieben, indem Sie in den Bereich hineinklicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz. Schieben Sie den Ausschnitt dann an die gewünschte neue Position.

Symmetrisch verschieben

Wenn Sie beim Verschieben der Linien die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, werden die Linien auf der gegenüberliegenden Seite gleichmäßig mit nach innen verschoben. Haben Sie eine Ecke angeklickt, werden alle Seiten um denselben Abstand nach innen geschoben.



Abb. 10.4: Symmetrisches Verschieben

Rotieren des Bildes

Halten Sie die Maus außerhalb des Bildausschnitts, ändert sich der Mauszeiger in einen Rotations-Mauszeiger. Damit wird angezeigt, daß Sie das Bild nun frei rotieren können.



Abb. 10.5: Das Bild wird gedreht

Klicken und ziehen Sie dann mit der Maus, um den Winkel der Drehung anzugeben. Wenn Sie das Bild „anschieben“ und dann die Maustaste loslassen, dreht das Bild alleine und trudelt wie ein Kreisel langsam aus (eine hübsche Spielerei, ohne praktischen Nutzen).

Beim Drehen kann der Bildausschnitt niemals aus dem Bild hinausragen. Deshalb paßt Soap ihn automatisch so an, daß er bis zum Rand des Bildes geht.



Abb. 10.6: Der Bildausschnitt wird angepaßt

Beschränkungen

Halten Sie beim Drehen die -Taste gedrückt, kann das Bild nur in 15°-Schritten gedreht werden. So können Sie das Bild zum Beispiel exakt um 45° drehen.

Noch präziser läßt sich ein Bild drehen, wenn Sie ohne Anklicken des Rotations-Mauszeigers die /-Tasten verwenden, um das Bild in 0,5°-Schritten im oder entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen.

Drücken Sie zusätzlich die -Taste, um auch beim Verwenden der Pfeiltasten die Drehung zu begrenzen. In diesem Fall betragen die Schritte aber ungefähr 3°.

Laut MetaTools sollte sich das Bild durch die Pfeiltasten eigentlich um 1° oder 10° drehen, unsere Versuche bestätigten diese Angaben aber nicht.

Die Symbole nutzen

Links neben dem Zeichentisch befinden sich sechs Symbole. Die erste Schaltfläche dreht das Bild um 180° im Uhrzeigersinn. Darunter stehen zwei Schaltflächen nebeneinander, mit denen das Bild entweder 90° entgegen oder im Uhrzeigersinn gedreht wird.

Haben Sie einen Bildausschnitt markiert, wird dieser ebenfalls mitgedreht. Der zuvor markierte Bereich bleibt also erhalten. Beim Drehen mit dem Rotations-Mauszeiger oder den Pfeiltasten bleibt der Rahmen dagegen an der ursprünglichen Position stehen.

Spiegeln des Bildes

Mit der nächsten Schaltfläche wird das Bild vertikal gespiegelt. Horizontal spiegeln Sie mit dem fünften Symbol. Soll das Bild gleichzeitig horizontal und vertikal gespiegelt werden, müssen Sie die letzte Schaltfläche verwenden.

Diese Funktion entspricht dem Drehen um 180° . Eine der beiden Schaltflächen ist also überflüssig.

Beim Spiegeln bleibt der ausgewählte Bildausschnitt ebenfalls erhalten.

Zurück

Rechts neben dem Zeichentisch befinden sich weitere Funktionen. Mit der ZURÜCK-Schaltfläche werden alle Änderungen verworfen, die Sie bis dahin am Bild vorgenommen haben. Es wird wieder der Zustand hergestellt, den das Bild beim Eintritt in den Vorbereitungs-Raum hatte.

Das Bild optimieren

Eine vielversprechende Funktion verbirgt sich hinter der Schaltfläche OPTIMIEREN. Schlechte Bilder lassen sich damit unter Umständen deutlich verbessern. Die Qualität des Ergebnisses hängt natürlich von der Vorlage ab.

Soap analysiert die Vorlage und ermittelt, ob Korrekturen in Helligkeit, Kontrast und Farbe erforderlich sind, und führt diese durch. Bei der Analyse werden immer die Teile berücksichtigt, die sich innerhalb der Bildbegrenzung befinden, die Sie festgelegt haben.

Sobald Sie die OPTIMIEREN-Schaltfläche einschalten, leuchtet die linke Kante der Schaltfläche rot auf. So sehen Sie, ob die Funktion aktiv ist.

Außerdem erscheint eine weitere Schaltfläche mit der Bezeichnung **BEIBEHALTEN**. Ist diese Schaltfläche aktiv, gilt für die Optimierung der bestehende Bildausschnitt. Eine Veränderung des Bildausschnitts wirkt sich dann nicht mehr auf die Optimierung aus.

Sehen wir uns einmal anhand von einigen Beispielen an, wie sich die **OPTIMIEREN**-Funktion auswirkt.

Bei dem folgenden Beispielbild brachte das Zuschalten der Optimierungsoption keinerlei Änderung am Bild. Das liegt daran, daß in diesem Bild tiefschwarze Flächen ebenso wie weiße Stellen vorhanden sind. Bei solchen Bildern lohnt sich die **OPTIMIEREN**-Funktion nicht. Dabei spielt es auch keine Rolle, welchen Bildausschnitt Sie wählen. Das Ergebnis wird mit und ohne **OPTIMIEREN**-Funktion identisch aussehen.

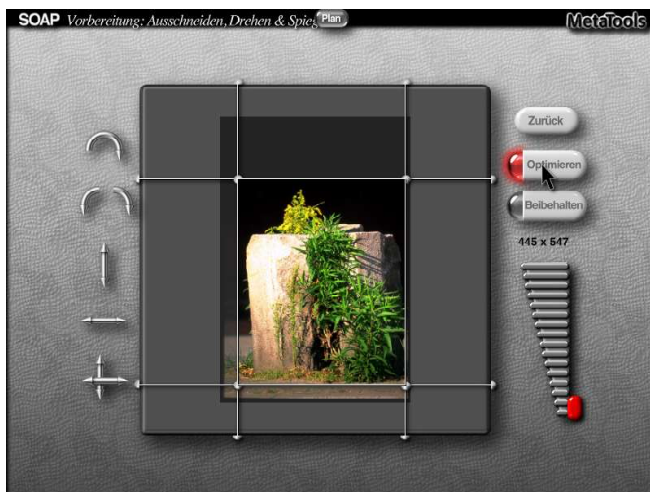


Abb. 10.7: Ein Bild, bei dem sich die **OPTIMIEREN**-Funktion nicht auswirkt

Ganz anders sieht es dagegen beim nächsten Bild aus. Es handelt sich hier um ein sehr „flaues“ – also kontrastarmes – Bild. Es gibt weder rein schwarze noch klare weiße Farben im Bild.

Zur Beurteilung haben wir die schmalen schwarzen Streifen vom Rand freigestellt, damit sie das Optimieren nicht beeinträchtigen.

Der schwarze Rand ist im Bild vorhanden, weil es sich um ein Photo-CD-Bild handelt. Dabei entsteht immer der typische Rand.



Leider werden Photo-CD-Bilder nicht von Soap unterstützt. Sie müssen deshalb diese Bilder zunächst mit einem anderen Programm öffnen und sie unter einem anderen Format abspeichern, bevor sie in Soap verwendet werden können.



Abb. 10.8: Ein „flaues“ Bild als Optimierungsvorlage

Schalten Sie nun bei diesem Bild die OPTIMIEREN-Funktion ein, ist der Unterschied sofort zu sehen.

Das Bild wird so neu berechnet, daß jetzt sowohl schwarze als auch weiße Stellen vorhanden sind. Dies hat zur Folge, daß der Kontrast des Bildes deutlich erhöht wird. Außerdem passen sich bei der Änderung die Farbwerte an. Die zuvor vorhandene Grün-Dominanz wurde entfernt.



Abb. 10.9: Ein optimiertes Bild

An diesem Bild läßt sich auch die Wirkung der BEIBEHALTEN-Schaltfläche erläutern. Beim oben gezeigten Bildausschnitt markierten wir nun zusätzlich diese Option, so daß beide Schaltflächen „aufleuchten“. Anschließend variierten wir den Bildausschnitt, ohne daß sich das Aussehen des optimierten Bildes veränderte.

Sie erkennen dies am folgenden Bild. Der Ausschnitt wurde verkleinert, das Ergebnis ist identisch.

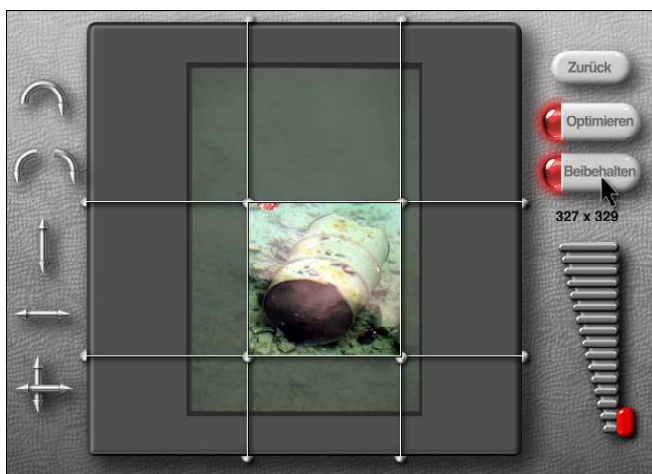


Abb. 10.10: Der Bildausschnitt wurde verändert, das Optimierungsergebnis ist aber identisch



Wenn Sie den Bildausschnitt verändern, wird der nicht verwendete Bereich langsam „abgeblendet“. Dies hat nichts mit der Optimierung des Bildes zu tun. Es dient nur zur Orientierung, damit die überflüssigen Bildteile bei der Beurteilung des Ergebnisses nicht behindern.

Wird nun mit dem veränderten Bildausschnitt die BEI-BEHALTEN-Schaltfläche deaktiviert, wandelt sich das Bild. Soap verwendet zur Berechnung nämlich nur diejenigen Bildpunkte, die sich innerhalb des neuen Bereichs befinden. Sind dort wieder keine schwarzen oder weißen Bildpunkte vorhanden, wird das Bild neu berechnet.

Wie Sie am nächsten Bild sehen, ist der Unterschied zwar nicht drastisch, aber erkennbar.

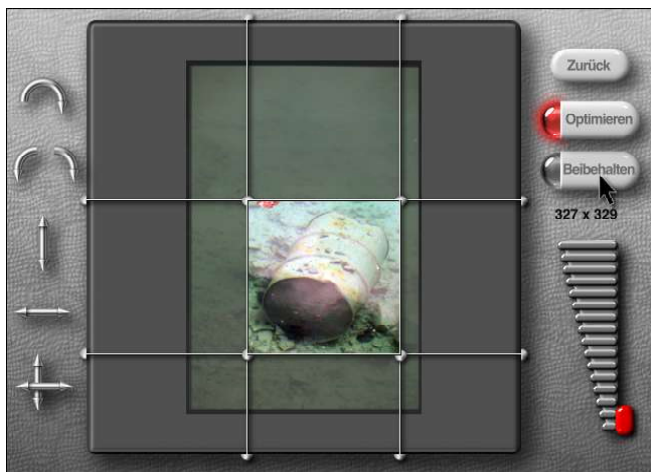


Abb. 10.11: Die BEIBEHALTEN-Schaltfläche ist deaktiviert

Wenn Sie nun wieder die BEIBEHALTEN-Schaltfläche einschalten, erreichen Sie nicht das vorherige Bildergebnis. Sie legen dann nur fest, daß der neue Bildausschnitt als Maßstab für die Optimierung gelten soll.



Diese Möglichkeit können Sie benutzen, um einen bestimmten Bereich des Bildes zur Berechnung zu verwenden. Nehmen wir an, daß Sie ein Bild bearbeiten, bei dem ein großer Bildbereich mit unbedeutenden Informationen vorhanden ist. Markieren Sie dann den relevanten Bereich, schalten Sie die BEIBEHALTEN-Schaltfläche ein, und ziehen Sie den Bildausschnitt dann wieder auf.

Eine solch sinnvolle Funktion lässt sich sogar bei High-End-Bildbearbeitungsprogrammen nur auf komplizierten Umwegen erreichen.

Optimierung zurücknehmen

Die Optimierung wird ebenso wie das Ändern des Bildausschnitts mit der Schaltfläche **ZURÜCK** wieder rückgängig gemacht. Das Bild sieht dann wieder so wie beim Betreten des Vorbereitungs-Raum aus.

Die Bildgröße ändern

Mit der letzten Option in diesem Raum können Sie die Bildgröße verändern. Dazu steht ein Regler rechts neben dem Zeichentisch zur Verfügung.

Oberhalb dieses Reglers sehen Sie, wie viele Pixel das Bild enthält. Wie Sie wahrscheinlich wissen, besteht jedes Bild aus einzelnen, rechteckigen Pixeln. Je kleiner diese Pixel sind, um so weniger fallen sie auf.

Ist der Regler ganz nach unten gezogen, hat das Bild die Originalgröße, in der Sie es zur Bearbeitung übernommen haben. Diese Größe kann verändert werden, indem Sie den roten Schieberegler nach oben ziehen.

Das Bild kann maximal dreifach vergrößert werden. Das hört sich vielversprechend an, wir sollten uns aber das erzielbare Ergebnis einmal genauer ansehen, bevor diese Funktion sinnvoll eingesetzt wird.

Dazu markieren wir zunächst einen kleinen Bildausschnitt unseres Beispielsbildes und vergrößern dieses Bild auf die maximale Größe.

Die Änderungen anwenden

Bei allen Beispielen, die wir bisher gezeigt haben, wurden keinerlei Änderungen an den Originaldaten des Bildes durchgeführt. Auf der Festplatte besteht das Bild nach wie vor in der Ausgangsversion. Erst wenn wir den Vorbereitungs-Raum verlassen, fragt Soap in einem Dialogfeld nach, ob die vorgenommenen Änderungen auf das Bild übertragen werden sollen.

Bestätigen Sie die Abfrage mit einem Klick auf die ANWENDEN-Schaltfläche. Die Änderungen werden jetzt auf das Bild angewendet. In den folgenden Räumen sehen Sie also das Bild in der zurechtgeschnittenen und optimierten Fassung.

Auch mit dieser Aktion bleibt die Originaldatei auf der Festplatte unverändert. Es wird nur die Fassung beeinflusst, die sich im „Soap-Speicher“ befindet. Erst wenn das Bild mit dem SPEICHERN-Befehl in einem der folgenden Räume gesichert wird, wird auch die Datei auf der Festplatte beeinflusst. Sollten Sie Soap also vorher verlassen, gehen Ihre Änderungen verloren.

Was hat sich nun nach der Vergrößerung bei unserem Bild verändert? Um dies festzustellen, speichern wir das Bild (diese Funktion wird später genau beschrieben) und laden es erneut in den Vorbereitungs-Raum.

An der Anzeige der Pixelanzahl sehen Sie, daß der vergrößerte Bildausschnitt nun im Originalmaß denselben Wert enthält – der Regler befindet sich jetzt ganz unten. Außerdem sehen Sie, daß die Bereiche außerhalb der Markierung abgeschnitten wurden.



Abb. 10.12: Die Änderungen werden angewendet

Mit dieser Änderung hat Soap Daten aus dem Bild entfernt, die sich außerhalb des markierten Bereichs befanden. Zudem wurde die Anzahl der Bildpunkte erhöht. Die fehlenden Pixel wurden in einem Vorgang eingefügt, den man Interpolation nennt.

Was passiert beim Interpolieren?

Da die Anzahl der Pixel erhöht ist, wurden also neue Pixel in das Bild eingefügt. Die neuen Pixel werden ermittelt, indem die umliegenden Pixel analysiert wer-

den. Die neuen Pixel werden dann aus einem Mittelwert errechnet.

Dies hat zur Folge, daß das Bild unschärfer wird. Die fehlenden Pixel werden quasi „erraten“, da Soap keine Informationen erhält, welche Detailinformation sich zwischen zwei Pixeln verbirgt.

Diese Problematik verbindet alle Bildbearbeitungsprogramme. Es liegt in der Natur der Sache, daß ein Programm die neuen Pixel nach mathematischen Gesetzen ermittelt und die natürliche Gegebenheit ignoriert.

Unser Beispielbild weist deshalb eine leichte Unschärfe auf. Sie sollten also behutsam mit der Möglichkeit des Vergrößerns umgehen, da dies immer mit einem Qualitätsverlust verbunden ist. Das Ergebnis ist zwar halbwegs akzeptabel, die Unschärfe ist aber sichtbar.



Abb. 10.13: Das vergrößerte Bild

Noch stärker vergrößern

Sie könnten nun natürlich die Beschränkung auf die dreifache Größe des Ausgangsbildes umgehen, indem Sie das erneut geladene Bild nochmals vergrößern. Der Qualitätsverlust wird dabei aber immer deutlicher.

Probieren wir es doch einfach einmal aus. Dazu wählen wir nochmal einen kleinen Bereich des bereits vergrößerten Bildes aus, den wir erneut auf die maximal mögliche Größe vergrößern.

Wenn wir uns das Ergebnis im Ausgangs-Raum betrachten, ist gut zu erkennen, daß das Bild nun nicht mehr akzeptabel ist:

Es ist sehr unscharf – Details sind kaum noch zu erkennen –, wie die folgende Abbildung belegt:



Abb. 10.14: Die erneute Vergrößerung erzeugt ein unscharfes und deshalb inakzeptables Ergebnis

Größe auf dem Zeichentisch

Die Änderung ist nur an der Originaldatei zu erkennen, da alle Bilder auf dem Zeichentisch immer so angezeigt werden, daß sie die Fläche vollständig ausfüllen.

Deshalb sehen Sie auch zunächst keinerlei Unterschied, wenn Sie die Pixelanzahl des Bildes auf einen neuen Wert erhöhen. Erst nach dem Speichern der Datei ist der Unterschied zu sehen.

Ein Beispiel

Die Funktionen, die wir bisher kennengelernt haben, wollen wir nun anhand eines Beispiels ausprobieren. Außerdem soll das Ergebnis auf der Festplatte gespeichert werden.

Das Beispielbild haben wir bereits im Eingangs-Raum auf der Arbeitsfläche abgelegt. Beginnen wir nun mit der Bearbeitung dieses Bildes.

Klicken Sie doppelt auf das entsprechende Vorschaubild, damit es in den Vorbereitungs-Raum zur weiteren Bearbeitung übernommen wird.

Da das Bild „auf der Seite“ liegt, muß es zunächst um 90° im Uhrzeigersinn gedreht werden. Dazu verwenden Sie am besten die rechte Schaltfläche des zweiten Symbols, wie Sie es in der folgenden Abbildung sehen.

Alternativ dazu könnten Sie auch den Rotations-Mauszeiger verwenden, der erscheint, wenn Sie den Mauszeiger außerhalb der Begrenzung schieben.

Halten Sie beim Drehen die -Taste gedrückt, um den Winkel auf 45°-Schritte zu begrenzen. Ziehen Sie dann den Mauszeiger, bis das Bild senkrecht steht.



Abb. 10.15: Das Bild muß gedreht werden, da es auf der Seite liegt

Bei unserem Beispielbild handelt es sich um ein Bild, das schwer zu optimieren ist, da es große dunkle Flächen enthält. Die wichtigen Elemente nehmen nur einen kleinen Teil in der Bildmitte ein. Deshalb ziehen Sie zunächst die Begrenzungslinien um den Bereich, der für die Optimierung ausschlaggebend sein soll. Schalten Sie die OPTIMIEREN-Funktion ein.

Das nächste Bild zeigt, daß wir zur Bewertung nur einen Teil des Fachwerkhäuses herangezogen haben.

Wenn der betreffende Bereich markiert ist, muß die Schaltfläche **BEIBEHALTEN** gedrückt werden.

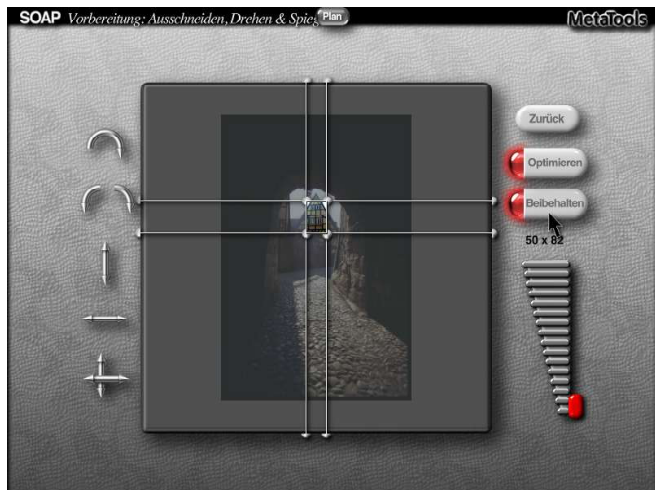


Abb. 10.16: Der Bereich, der zur Optimierung herangezogen werden soll, wird festgelegt

Anschließend wird der Bildausschnitt des Bildes festgelegt. Wir wollen die dunklen Flächen des Bildes entfernen – sie sind überflüssig. Ziehen Sie dazu die horizontalen und vertikalen Begrenzungslinien nach innen, so daß nur der mittlere Bildteil erhalten bleibt.

Die **OPTIMIEREN**- und die **BEIBEHALTEN**-Schaltfläche leuchten nach wie vor auf. Das Bild wurde also anhand des winzigen Bildausschnitts optimiert, den wir zuvor festgelegt hatten.

Weitere Optimierungen wollen wir an dem Bild nicht vornehmen, da wir die Funktionen der folgenden Räume ja noch nicht kennen.

Das Bild soll nun auf der Festplatte gespeichert werden. Halten Sie dazu den Mauszeiger über die PLAN-Schaltfläche, damit die Schaltflächen zum Wechsel in die anderen Räume erscheint.

Alternativ dazu können Sie auch die Taste **[F7]** drücken, da wir nun in den Ausgangs-Raum wechseln wollen.

Der Wechsel der Räume über die Funktionstaste ist schneller als das Verwenden der Schaltflächen.

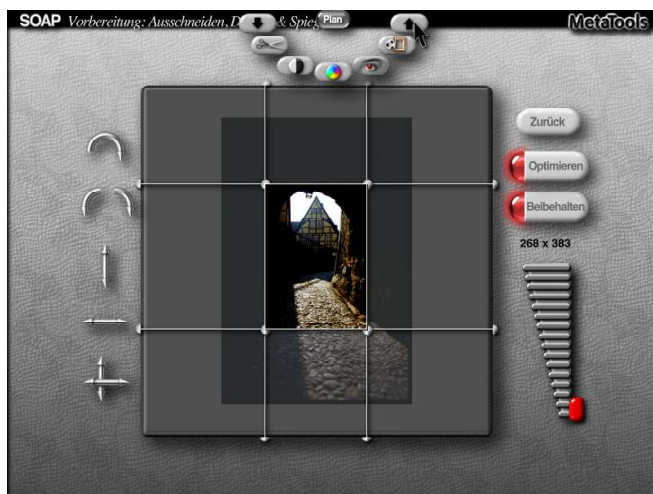


Abb. 10.17: Der Wechsel in den Ausgangs-Raum: Dort soll das veränderte Bild gesichert werden

Wenn Sie in einen anderen Raum wechseln, können Sie sich entscheiden, ob die Änderungen an dem Bild angewendet werden sollen.

Mit der Schaltfläche **ABBRECHEN** bleiben Sie übrigens im Vorbereitungs-Raum. Die vorgenommenen Einstellungen bleiben dabei erhalten. Sie könnten das Bild dann weiter bearbeiten.

Da unsere Änderung auf das Bild übertragen werden soll, klicken wir auf die Schaltfläche **ANWENDEN**. Die jeweils aktive Schaltfläche wird zum besseren Erkennen heller hervorgehoben.

Diese Abfrageboxen haben übrigens einen starren Platz. Sie können nicht verschoben werden.



Abb. 10.18: Unser Bild im Ausgangs-Raum

Im Ausgangs-Raum können Sie unter anderem Bilder speichern und drucken. Außerdem wird hier das Programm beendet.



*Soap kann auch mit der Tastenkombination **[Strg] + [Q]** beendet werden. Sie müssen vor dem endgültigen Beenden erst noch eine Sicherheitsabfrage bestätigen. Die Variante über das Tastenkürzel ist bequemer als der Wechsel in den Ausgangs-Raum.*

Wenn Sie auf die **SPEICHERN**-Schaltfläche drücken, wird ein Standard-Windows-Dialogfeld geöffnet:

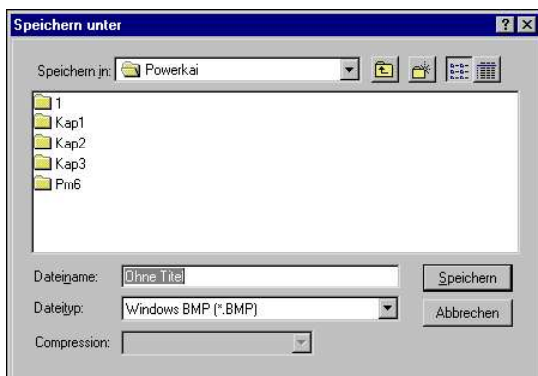


Abb. 10.19: Das SPEICHERN UNTER-Dialogfeld

Kompliziertes

Leider gibt es auch beim Speichern wieder Ärgernisse.

Soap ignoriert den bestehenden Namen der Ausgangsdatei und schlägt immer den Namen OHNE TITEL im BMP-Format vor. Sie müssen also jedesmal das passende Format neu auswählen und einen Namen bestimmen.

Soll die alte Datei überschrieben werden, müssen Sie sich also den Namen merken und diese Datei in dem Dialogfeld markieren.

Außerdem wird beim TIF-Format immer die falsch angezeigte Auflösung gespeichert, was ebenfalls sehr ärgerlich ist. Wir haben beim Info-Fenster bereits auf diesen Mißstand hingewiesen.

Auch beim JPEG-Format gibt es etwas zu beachten. Dieses Format komprimiert Bilder sehr stark – die Dateigröße wird also deutlich verkleinert. Je nach Kompressionsrate ist dies aber mit einem Verlust an Bildinformationen verbunden.

Soap bietet keinerlei Einstellungsmöglichkeiten, diesen Kompressionsfaktor zu ändern. Sie erfahren auch nicht, welche Einstellung verwendet wird. Deshalb sollten Sie doch dem Vorschlag von Soap folgen und das BMP-Format verwenden...

II. Kapitel: Die allgemeinen Werkzeuge

Es gibt einige Elemente, die für die drei Bearbeitungsräume – Licht, Farbe und Retusche – gleichermaßen zur Verfügung stehen. Dazu gehören der Zeichentisch, die Werkzeuge und einige Bedienelemente, wie zum Beispiel die Fernbedienung. Diese Elemente sollen in diesem Kapitel besprochen werden.

Der Zeichentisch

Der Zeichentisch sieht in diesem Raum anders als im Vorbereitungs-Raum aus. Er ist nicht mehr quadratisch, sondern rechteckig. Leider ist der Zeichentisch immer im Querformat angeordnet – und läßt sich auch bei hochkantigen Bildern nicht drehen, so daß viel von der Zeichenfläche verlorenggeht. Da das Bild immer an den Zeichentisch angepaßt wird, ist es ziemlich klein, so daß Details nur schwer erkannt werden können.

Die Schubladen

An jeder Seite hat der Zeichentisch „Schubladen“, in denen unterschiedliche Werkzeuge, Informationen

und Einstellungen untergebracht sind. Sie werden geöffnet, indem Sie auf den sichtbaren Steg klicken. Beim „Betreten“ des Raums sieht alles sehr aufgeräumt aus, da die Schubladen alle geschlossen sind.

Als erstes klappen wir natürlich einmal alle Schubladen auf, um zu sehen, was sich darin befindet.



Abb. 11.1: Alle Schubladen des Zeichentischs sind aufgeklappt

Links sind die Malwerkzeuge untergebracht. Oben finden Sie die Informationen über die Bilddaten. In der rechten Schublade können Ansichten gesichert werden. Zu Beginn ist dort nur die Gesamtansicht untergebracht.

In der letzten Schublade sind Vorher/Nachher-Ansichten untergebracht. Da noch keine Einstellungen vorgenommen wurden, sind alle Felder deaktiviert.

Die Ansichtswerkzeuge

Rechts neben dem Zeichentisch liegen standardmäßig zwei Werkzeuge: Eine Lupe und ein Verschiebesymbol.

Sicher ahnen Sie schon, wofür diese Werkzeuge vorgesehen sind: Sie können damit die Ansichtsgröße des Bildes auf dem Zeichentisch verändern.

Für das Vergrößern oder Verkleinern der Bildansicht wird die Lupe benutzt, für das Verschieben des Bildausschnitts das Verschiebesymbol.

Probieren wir diese Funktionen an einem Beispiel aus. Wir haben ein querformatiges Bild ausgewählt.

Halten Sie nun die Lupe über die Stelle, die sich nach der Vergrößerung der Ansicht in der Mitte der Zeichenfläche befinden soll.

Klicken Sie dann einmal. Der Bildausschnitt wird in einer fließenden Bewegung „herangefahren“. Durch die starre Größe des Zeichentischs ist es möglich, die meisten Aktionen in Echtzeitanimationen zu bewegen. Das ist natürlich weit interessanter, als wenn man in einem Schritt zur neuen Ansichtsgröße springen würde, wie es bei allen anderen Programmen der Fall ist.

Sie sehen in der folgenden Abbildung den veränderten Bildausschnitt: Die Darstellungsgröße wurde verdoppelt.



Abb. 11.2: Die vergrößerte Bildansicht

Auf der rechten Seite des Zeichentischs sehen Sie einen roten Schieberegler. Mit dem Hinein-Zoomen in das Bild hat sich die Position dieses Reglers ebenfalls verändert.

Sie können auch ohne die Lupe die Ansichtsgröße verändern. Ziehen Sie dazu einfach den Schieberegler nach unten. Steht der Schieberegler am oberen Rand, ist das gesamte Bild zu sehen. Am unteren Rand ist die maximale Vergrößerungsstufe erreicht.

Wenn Sie den Schieberegler verwenden, können Sie den Mittelpunkt allerdings nicht bestimmen. Das Bild wird dann immer aus dem Bildzentrum vergrößert.

Das Ändern der Ansichtsgröße hat keinerlei Auswirkungen auf den Bildinhalt. Das Bild bleibt in seiner Größe erhalten, Sie verändern lediglich die Sicht auf das Bild.

Sie können sehr weit in das Bild hineinzoomen und so selbst winzige Bildausschnitte erkennen. So zoomen wir soweit wie möglich in das Bild hinein. Um den extremen Vergrößerungsfaktor zu erkennen, wählen wir einen markanten Bildteil – den Schornstein des Schiffes im Hintergrund.

Zum weiteren Vergrößern klicken Sie einfach mehrfach in das Bild. Achten Sie darauf, die Lupe über dem gewünschten Ausschnitt zu platzieren.

Im ersten Vergrößerungsschritt können Sie noch erkennen, auf welchen Bildausschnitt unseres Beispielsbilds wir zoomen:



Abb. 11.3: Die Ansicht wird stark vergrößert

Beachten Sie, wie sich auch der Schieberegler verändert, wenn Sie weiter zoomen: Er wandert dabei immer weiter nach unten. Im nächsten Bild sehen Sie die maximale Vergrößerungsstufe.



Abb. 11.4: Näher geht es nicht mehr...

Bei der Anzeige im Zeichenfenster wird die Bildschirm-anzeige optimiert, wenn Sie das Bild mit der Lupe vergrößern. Das bedeutet, daß Sie nicht die wirklichen Daten des Bildes sehen.

Bei starken Vergrößerungen sind normalerweise die einzelnen Pixel des Bildes als „Kästchen“ zu erkennen. Um dies bei der Anzeige zu vermeiden, wird die Bildschirmanzeige „geglättet“. Das hat zur Folge, daß das Bild unschärfer wirkt. Sie erkennen das am vorangegangenen Bild.

Sie können sich aber auch anzeigen lassen, wie das Bild wirklich aussieht. Wählen Sie dazu das **VERSCHIEBE**-Symbol, und klicken Sie damit auf das Bild. Nun erkennen Sie jeden Bildpunkt – Pixel – des Bildes.



Abb. 11.5: Der „wahre“ Bildinhalt

In welchem Anzeigemodus Sie sich befinden, können Sie auch an dem Schieberegler erkennen. Im optimierten Modus ist dieser Regler deckend, wie Sie nachfolgend im linken Teil sehen. Im rechten Teil ist das Originalbild zu sehen, der Regler ist dann durchsichtig.

Um wieder zur optimierten Anzeige zu gelangen, müssen Sie nur einmal auf diesen Regler klicken. Die Anzeige schaltet dann um. Um zu den reinen Bilddaten zurückzukehren, müssen Sie wieder mit dem KREUZ-Symbol einmal in das Bild klicken.



Abb. 11.6: Anzeige des Darstellungsmodus

Verkleinerung der Anzeige

Durch Drücken der -Taste verkleinern Sie in allen Modi die Darstellungsgröße. Das gilt sowohl für das LUPEN-, als auch für das KREUZ-Werkzeug.

Das KREUZ-Symbol

Wenn Sie nach der Auswahl dieses VERSCHIEBE-Werkzeugs die Maustaste gedrückt halten und mit der Maus ziehen, verschieben Sie den Bildausschnitt.

Auch hier können Sie als nette Spielerei das Bild „anschubsen“, so daß es sich von alleine bewegt und dabei immer langsamer wird, bis es letztendlich irgendwo zum Stillstand kommt.

Dieses KREUZ-Symbol erfüllt auch gleichzeitig die LUPEN-Funktion. Halten Sie die -Taste gedrückt, um die Darstellung zu vergrößern, oder die -Taste, um sie zu verkleinern.

Auch wenn keines der beiden Symbole markiert ist, lassen sich diese beiden Tastenkombinationen zum Zoomen der Darstellungsgröße verwenden. Mit der -Taste wechseln Sie zwischendurch zum VERSCHIEBE-Symbol. Nach dem Loslassen der -Taste kehren Sie zum zuvor markierten Werkzeug zurück.



Falls Sie alleine per Tastatur in das Bild zoomen wollen, müssen Sie die -Taste drücken und dann zum Vergrößern der Darstellung die -Taste oder zum Verkleinern die -Taste tippen.

Ansichten speichern

Wenn Sie eine Ansicht häufiger benötigen, können Sie diese speichern, so daß Sie später nur noch einen Mausklick benötigen, um auf die Ansicht zurückzugreifen. Diese sinnvolle Funktion sollten Sie häufig nutzen, Sie können sich viel Navigationszeit sparen.

Die gespeicherten Ansichten befinden sich in der rechten Schublade und am Kopf der Felder steht immer die Gesamtansicht.

Um eine Ansicht zu speichern, klicken Sie auf eines der leeren Felder. Ein Vorschaubild zeigt dann an, was Sie in dieser Ansicht sehen.



Abb. 11.7: Speichern von Ansichten

Um zu einer gespeicherten Ansicht zurückzukehren, klicken Sie auf das entsprechende Feld in der Schublade. Auf die Gesamtansicht können Sie ebenfalls klicken. Dann wird wieder das gesamte Bild angezeigt.

Die Ansicht „fährt“ erst zurück zur Gesamtansicht und dann zur neuen Ansicht, natürlich alles in fließenden, ruckfreien Bewegungen.

Ansichten löschen

Es können maximal zehn unterschiedliche Ansichten gespeichert werden. Falls Sie weitere Ansichten speichern wollen, müssen Sie zunächst gespeicherte Ansichten entfernen.

Zum Entfernen einer Ansicht müssen Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste auf das betreffende Feld klicken. Das Feld ist dann wieder frei und kann zum Speichern einer anderen Ansicht verwendet werden.

Die Haltbarkeit der Ansichten

Die Ansichten bleiben in allen Räumen erhalten. Sie entfallen erst dann, wenn Sie ein neues Bild auf die Zeichenfläche laden. Die Ansichten können nicht in der Bilddatei gespeichert werden.

Falls Sie mit gespeicherten Ansichten in den Vorbereitungs-Raum zurückkehren, um dort den Bildausschnitt zu ändern, gehen auch die Bildansichten verloren.

Der Vollbildmodus

Drücken Sie die -Taste, wechselt die Ansicht vom Zeichentisch in den Vollbildmodus. Dabei verschwindet die Hintergrundfläche von Soap. Das Bild wird in der Darstellungsgröße angezeigt, die Sie auf dem Zeichentisch verwendet hatten.

Bei der 1:1-Darstellung kann es passieren, daß Ihr Bild kleiner als die Bildschirmfläche ist. Die umliegende Fläche wird dann mit Schwarz gefüllt. In dieser Fläche können Sie zum Beispiel die Werkzeuge platzieren, wie wir es beim folgenden Bild zeigen.



Abb. 11.8: Der Vollbildmodus. Die Werkzeuge wurden um das Bild herum verteilt. So stören sie bei der Arbeit nicht.

Das Verschieben der Malwerkzeuge wurde von den Entwicklern etwas umständlich gelöst. So ändert sich über allen Malwerkzeugen der Mauszeiger in einen Pfeil, so daß man die Werkzeuge an eine andere Stelle schieben kann.

Bei den beiden Eimern geschieht aber nichts. Sie lassen sich nicht verschieben. Diese beiden Symbole tragen einen Effekt entweder auf das gesamte Bild auf oder entfernen ihn vollständig aus dem Bild.

Gehen wir der Sache einmal genauer auf den Grund.

Zur Klärung wechseln wir noch einmal mit der -Taste in den Zeichentisch-Modus. Dort kann der Eimer normal verschoben werden. Also kehren wir mit dem markierten Eimer in den Vollbildmodus zurück.

Der Eimer ist noch markiert und läßt sich nun auch verschieben. Sobald aber ein Malwerkzeug ausgewählt wird, können wir die beiden Eimer nicht mehr verschieben. Und dort nähert sich des Rätsels Lösung. Die beiden Eimer sind keine „Malwerkzeuge“, da sie das Bild als Ganzes beeinflussen.

Deshalb lassen sie sich auch nur dann bewegen, wenn das Bild als Ganzes bearbeitet wird. Logisch, oder? Beim Bearbeitungsmodus für das ganze Bild erscheint zusätzlich ein Rahmen, der frei im Bild plaziert werden kann.

Fassen Sie ihn mit dem Mauszeiger am Rand an, und schieben Sie ihn an die Stelle, an der Sie die Wirkung der eingestellten Werte betrachten wollen.

Innerhalb des Rahmens sehen Sie dann das veränderte Bild außerhalb des Ausgangsbilds.



Abb. 11.9: Globale Veränderung des Bildes mit Rahmen zum Betrachten der Wirkung

Im Vollbildmodus sind auch die Schubladen alle vorhanden und voll funktionstüchtig. Sie sehen diese „Utensilienboxen“ als verkleinerte Versionen im unteren Teil des Bildes.

Wenn Sie auf eins der Symbole klicken, wird die Schublade geöffnet. Sie legt sich dann transparent über das Bild.

Mit einem Klick auf den Steg wird die Schublade wie gewohnt wieder geschlossen. Auch die LUPE und das KREUZ-Symbol lassen sich in der Vollbildansicht wie üblich benutzen.

Auf die optimierte Ansichtsqualität müssen Sie hier aber verzichten – völlig zu recht, bei der Bearbeitung von Details würde sie nämlich stören.

Auch die fließenden Bewegungsabläufe beim Zoomen gibt es in diesem Modus nicht. Hier „hüpfen“ Sie von Ort zu Ort. Außerdem müssen Sie in Kauf nehmen, daß in diesem Modus alles etwas gemächlicher abläuft.

Die Vorher&Nachher-Ansicht

In der Schublade unter dem Zeichentisch gibt es sechs verschiedene Möglichkeiten, die Änderungen im Bild anzuzeigen. Diese Funktion ist allerdings nur im Licht- und Farben-Raum verfügbar.

Gelegentlich ist es sinnvoll, die ursprüngliche Fassung neben der geänderten zu betrachten. So fällt die Beurteilung oft leichter.

In der Schublade wählen Sie aus, auf welche Art die beiden Ansichten nebeneinandergestellt werden sollen. Klicken Sie die Fassung links außen an, um das gesamte Bild in der veränderten Einstellung zu sehen.

Mit den nächsten drei Optionen werden in einer Hälfte des Bildes die Ursprungsfassung, in der anderen die geänderte Fassung angezeigt. Die zweite Schaltfläche teilt das Bild senkrecht in der Mitte, die dritte horizontal und die vierte schräg.

Dabei muß es nicht immer exakt die Darstellung sein, die Sie zunächst im Vorschaubild sehen.

Klicken Sie auf das Vorschaubild, und halten Sie dann die Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun ziehen, kön-

nen Sie genau festlegen, wo die Teilung erfolgen soll. Das Vorschaubild paßt sich während des Ziehens an.

Im nächsten Beispielbild haben wir die horizontale Trennlinie nach unten gezogen. Im oberen Teil des Bildes sehen Sie nun die veränderte Fassung, unten das Originalbild.



Abb. 11.10: Die horizontale Trennlinie wurde nach unten verschoben

Im fünften Vorschaubild sehen Sie einen Kreis, den Sie ebenfalls frei positionieren können. Ziehen Sie ihn einfach über die Stelle, in der die wichtigen Bildinformationen enthalten sind.

Das letzte Vorschaubild platziert ein schachbrettartiges Muster über dem Bild, bei dem immer abwech-

selnd das Originalbild und die geänderte Fassung angezeigt werden. Dieses Muster läßt sich bei fein nuancierten Effekten einsetzen.

Die Ansichten lassen sich sowohl im Zeichentisch- als auch im Vollbildmodus verwenden. Im Vollbildmodus erfolgt die Anzeige allerdings nur im Rahmen, der bei Effekten angezeigt wird, die sich auf das ganze Bild auswirken. Das Umfeld wird also ohne Effekt angezeigt.

Solange Sie die Einstellungen der Werte nicht geändert haben, ist die Ansichtsteilung natürlich nicht möglich. Die Vorschaubilder bleiben so lange deaktiviert, bis ein Wert zur Änderung der Originalwerte angegeben wird.



Wenn Sie die Vorher&Nachher-Anzeige umdrehen wollen, müssen Sie nur doppelt auf das jeweilige Vorschaubild klicken. Die Anzeige springt dann gleichzeitig für das Vorschaubild und das Bild auf dem Zeichentisch um.

Die Werkzeuge

In der linken Schublade finden Sie zahlreiche Werkzeuge. Mit diesen können Sie die Effekte in den drei Bearbeitungs-Räumen nur an bestimmten Stellen des Bildes anwenden. Klicken Sie auf die Schublade, um sie zu öffnen.

Sie sehen dann eine Schublade voller Werkzeuge. Mit einem Klick in die Schublade werden die Werkzeuge auf der Arbeitsfläche abgelegt, die Schublade ist danach leer und wird automatisch geschlossen.



Abb. 11.11: Die Werkzeuge in der linken Schublade

Das linke Bild zeigte die gefüllte Schublade. Im mittleren Bild liegen die Werkzeuge auf der Arbeitsfläche. Diese Werkzeuge gelten nur für den Retusche-Raum, da dort etwas weniger Werkzeuge zur Verfügung stehen als im Licht- und Farben-Raum. Die dort verfügbaren Werkzeuge sehen Sie im rechten Bild.

Plazieren der Werkzeuge

Jedes Werkzeug ist ein eigenständiges Objekt, das frei auf dem Arbeitsbereich platziert werden kann. Klicken Sie das betreffende Werkzeug an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie es dann an die neue Position.

Sollen mehrere Objekte gleichzeitig verschoben werden, klicken Sie einfach neben ein Werkzeug, und ziehen Sie dann einen Rahmen auf, der alle gewünschten Werkzeuge umschließt. Alle markierten Werkzeuge leuchten dann auf und lassen sich nun gemeinsam verschieben.

Die Werkzeuge können auch frei übereinander gestapelt werden.

Werden Werkzeuge in einem Raum neu platziert, befinden sie sich auch in den beiden anderen Räumen – nach einem Raumwechsel – an der neuen Position.

Allerdings müssen die Werkzeuge dann erst wieder aus der Schublade auf die Arbeitsfläche gelegt werden, da Soap nämlich bei jedem Raumwechsel die Werkzeuge wieder in die Schubladen zurücklegt (sehr ordentlich!).

Die Werkzeuge im einzelnen

Jedes der Werkzeuge reagiert etwas anders, deshalb wollen wir uns nun ansehen, für welche Aufgaben welches Werkzeug geeignet ist.

Die Wandpinsel

Es gibt zwei verschieden dicke „Wandpinsel“, mit denen Sie großflächige Änderungen am Bild vornehmen können. Nachfolgend sehen Sie die beiden Pinsel:



Abb. 11.12: Die beiden Wandpinsel

Beginnen wir zunächst mit dem breiten Pinsel.



Sobald Sie ein Malwerkzeug auswählen, springt die optimierte Bildschirmanzeige um. So sehen Sie, welche Änderungen Sie wirklich am Bild vornehmen. Die optimierte Anzeige würde die Änderung verfälschen.

Diese Pinsel haben eine breite, sehr weich auslaufende Spitze. Der aufgetragene Effekt geht also an den Rändern weich in den Hintergrund über.

Sehen wir uns anhand eines Beispiels das Anwenden der Werkzeuge an:

1. Stellen Sie den Effekt ein, der auf das Bild aufgetragen werden soll. Bei unserem Beispiel wurde das Bild stark aufgehellt. Die Einstellung der Werte wird später eingehend beschrieben.
2. Klicken Sie auf die Stelle, wo der Effekt beginnen soll. Bei dem Pinsel zählt die untere Spitze als Mittelpunkt des Auftrags.

3. Wenn Sie nun die Maustaste drücken, verwandelt sich der Mauszeiger. Wie ein „richtiger“ Pinsel wird die Spitze breiter. Sie sehen nachfolgend, wie die Linie um die Spitze herum verläuft.
4. Ziehen Sie mit der Maus, um die Strecke festzulegen, an der die eingestellten Änderungen aufgetragen werden sollen.



Abb. 11.13: Der erste Pinselauftrag

5. Wenn Sie die ungewohnte Darstellung des Pinsels irritieren sollte, können Sie den Mauszeiger auch als kleines Kreuz anzeigen lassen. Drücken Sie dazu die -Taste. Sobald Sie die -Taste drücken, wird die Anzeige wieder zurückgeschaltet.
6. Falls Ihnen ein Fehler unterlaufen ist, können Sie den zuletzt gezeichneten Strich widerrufen, indem Sie die Tastenkombination  +  drücken. Drücken Sie diese Tasten erneut, wird der zuletzt gezogene Strich wieder hergestellt. Diese Rücknahme funktioniert nur, solange Sie nicht mit einem weiteren Strich begonnen haben.

Die Dicke des Strichs

Alle Werkzeuge haben eine voreingestellte Stärke. Die Dicke des Strichs bezieht sich immer auf das Verhältnis zum Zeichentisch. Deshalb spielt die Ansichtsgröße eine erhebliche Rolle.

Wird das gesamte Bild angezeigt, ist der Strich wesentlich dicker, als wenn Sie in das Bild hineinzoomen, einen Strich malen und dann zur Gesamtansicht zurückkehren. Schauen wir uns dies einmal an.

Mit dem zuvor verwendeten breiten Wandpinsel helfen wir das Bild auf. Sie sehen den breiten Strich, der quer über das Bild verläuft.

Die eingestellten Werte können Sie übrigens auf dem Regler unten im Bild erkennen.



Abb. 11.14: Ein Strich in der Gesamtansicht: Er nimmt einen großen Teil des Bildes in Anspruch

Sie sehen, daß der Strich einen erheblichen Teil des Bildes belegt. Probieren wir nun die Wirkung bei einer vergrößerten Ansicht aus. Zoomen Sie also in das Bild hinein.



Abb. 11.15: Ein Strich in der vergrößerten Ansicht

Nach dem Auftragen sieht der Strich natürlich zunächst genauso dick aus wie der zuvor gezeichnete.

Wird allerdings wieder zur Gesamtansicht zurückgewechselt, können Sie erkennen, daß der Strich erheblich dünner ist, als derjenige, den wir in der Gesamtansicht aufgetragen haben.

Je größer die Darstellungsgröße ist, während Sie den Strich auftragen, um so feiner ist der Strich anschließend in der Gesamtansicht.

So haben Sie eine gute Möglichkeit, die Stärke der Veränderung zu steuern.

Die unterschiedlichen Pinselgrößen

Natürlich können Sie die Stärke des Strichs auch auf andere Art verändern. Sie haben bei der Vorstellung des Werkzeugs schon gesehen, daß es zwei unterschiedlich große Pinsel gibt.

In der nächsten Abbildung wollen wir die beiden Wandpinsel vergleichen. Im linken Teil sehen Sie den breiten, im rechten Teil den dünnen. Zusätzlich zu den beiden verfügbaren Pinselstärken können Sie die Steuerung über die Darstellungsgröße vornehmen.

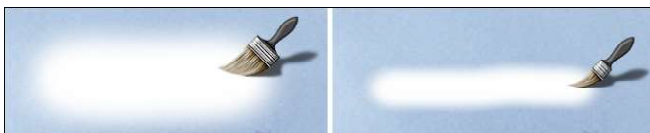


Abb. 11.16: Die beiden Wandpinsel im Vergleich

Der Radiergummi

Bei allen Werkzeugen können Sie den **RADIERGUMMI** aufrufen, indem Sie die **[Alt]**-Taste drücken. Außerdem gibt es zwei Radiergummis. Die Wirkungsweisen unterscheiden sich allerdings.

Um den Unterschied zwischen den beiden Verwendungsarten aufzuzeigen, malen wir zunächst einen Strich mit dem breiten Wandpinsel.

Wenn Sie den Radiergummi über die **[Alt]**-Taste aufrufen, hat er die Form und Größe des zuvor verwendeten Werkzeugs. Die Wirkung sehen Sie im nächsten Bild links.

Benutzen Sie dagegen den eigenständigen Pinsel, wird die Form des vorherigen Werkzeugs ignoriert und die vorgegebene Stärke des Radiergummis verwendet. Diese Variante sehen Sie im rechten Teil des Bildes.



Abb. 11.17: Die beiden Varianten des Radiergummis

Auch von dem Radiergummi gibt es zwei Stärken, die wir im nächsten Bild miteinander vergleichen. Links sehen Sie einen Strich mit dem großen, rechts mit dem kleinen, dünnen Radiergummi. Wenn Sie mit dem Radiergummi klicken, wird die Spitze des Mauszeigers eingedrückt.



Abb. 11.18: Die beiden Stärken der unterschiedlichen Radiergummis

Die Künstlerpinsel

Die beiden nächsten Pinsel sind sehr viel dünner als die Wandpinsel. Sie bieten sich an, um die Effekte mit feinen Strichen aufzutragen.

Auch diese Pinsel laufen weich in den Untergrund aus, der Übergang ist aber bei diesen Werkzeugen wesentlich schmäler als bei den Wandpinseln.



Abb. 11.19: Die beiden „Künstlerpinsel“

Natürlich drückt sich auch dieser Pinsel beim Malen ein. Sehen wir uns auch hier die Stärken der beiden Pinsel an.

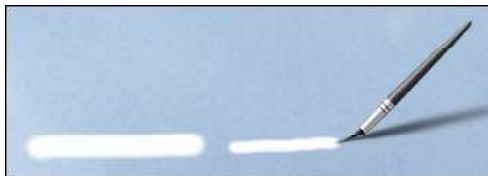


Abb. 11.20: Die beiden verfügbaren Künstlerpinsel, rechts der kleine Pinsel während des Malens

Die Bleistifte

Die beiden letzten „Malwerkzeuge“ sind die Bleistifte. Auch hier gibt es zwei Stärken.



Abb. 11.21: Die beiden Bleistifte

Mit den Bleistiften zeichnen Sie dünne, scharfkantige Linien. Die beiden möglichen Stärken sehen Sie im nächsten Bild. Der dünnere Bleistift zeichnet eine Linie, die nur wenige Pixel breit ist.



Abb. 11.22: Die beiden Strichstärken der Bleistifte

Wenn Sie hier die **[Alt]**-Taste für den Radiergummi drücken, wird der Radiergummi verwendet, der sich am Ende der Bleistifte befindet. Bei den dünnen Linien fällt es schwer, den Strich zu entfernen, wenn die Strichstärke des Radiergummis genauso dick ist. Deshalb sollten Sie hier den anderen Radiergummi-Modus verwenden.

Die Farbeimer

Mit den beiden FARBEIMER-Symbolen wenden Sie den eingestellten Effekt auf das gesamte Bild an oder entfernen ihn aus dem gesamten Bild.

Der Eimer mit dem „+“-Symbol überträgt den Effekt, den Sie mit den Reglern eingestellt haben, auf das Bild. Ein Klick auf den Farbeimer mit dem „-“-Symbol entfernt alle aufgetragenen Effekte aus dem Bild, egal mit welchem Malwerkzeug sie aufgetragen wurden.

Interessant ist sicherlich die Variante, einen Effekt auf das gesamte Bild aufzutragen und ihn anschließend mit den verschiedenen Radiergummi-Methoden wieder aus dem Bild zu entfernen.

Experimentieren Sie mit dieser Variante, es lohnt sich. Natürlich sind innerhalb eines Bildes Kombinationen aller Werkzeuge möglich.



Abb. 11.23: Die beiden Farbeimer

Die Masken

Bevor wir die drei verbleibenden Werkzeuge beschreiben, wollen wir zunächst klären, was beim Auftragen eines Effekts passiert.

Stellen Sie sich vor, Sie malen auf einem Papierfoto . Um das Foto nicht zu beschädigen, verwenden Sie eine durchsichtige Folie, die Sie über das Foto legen. Auf dieser Folie tragen Sie die Änderungen auf.

Nach einem solchen Prinzip arbeitet Soap. Bei der Bildbearbeitung nennt man solche Folien „Alphakanäle“.

Erst wenn Sie einen Raum verlassen und die Abfrage mit ANWENDEN bestätigen, wird der Effekt dauerhaft auf das Bild übertragen.

Durch das Arbeiten mit einem Alphakanal ist es möglich, aufgetragene Effekte zurückzunehmen oder sie zu verändern.

In anderen, professionellen Bildbearbeitungsprogrammen werden Masken – wie die Alphakanäle auch genannt werden – direkt bearbeitet, in Soap bemerken Sie die verwendete Technik nicht. Trotzdem können Sie die Vorteile dieses Verfahrens nutzen.

Mit den drei verbleibenden Werkzeugen werden aufgetragene Effekte nachträglich verändert. Falls Sie also einen Effekt nicht mehr rückgängig machen können, verwenden Sie die folgenden Werkzeuge.

Maskenbearbeitungswerkzeuge

Drei Werkzeuge sind noch übrig, mit denen Sie die Maske verändern können: Die **HAND**, der **TROPFEN** und der **EISZAPFEN**. Etwas komisch sind diese Symbole schon, es gibt aber wohl keine besseren Darstellungsmöglichkeiten der Funktionen.

Vermuten Sie schon, was für Funktionen sich hinter den Symbolen verbergen?

Die Hand

Mit der Hand verschieben Sie die Maske. Um das Werkzeug benutzen zu können, muß ein Teil des Bildes mit einem der Malwerkzeuge verändert worden sein.

Wir haben für unser Beispiel deshalb mit dem großen Künstlerpinsel eine willkürliche Linie in das Bild gemalt, die wir für die erste Korrektur verwenden.



Abb. 11.24: Die korrigierte Maske

Die Veränderung ragt in die Masten der Schiffe hinein. Diese Stelle soll mit dem HAND-Symbol verändert werden. Klicken Sie also mit dem HAND-Symbol auf diese Stelle, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun die Ecke an eine andere Stelle. Sie merken, daß sich der zuvor gemalte Pinselstrich wie „Knetmasse“ verformen läßt.

Das Hand-Symbol läßt sich also gut verwenden, um die erzeugte Maske zu verschieben.



Falls Sie schon mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen gearbeitet haben, werden Sie bemerken, daß diese Hand dem „Verschmieren“-Effekt entspricht. Der Unterschied besteht aber darin, daß hier nicht die Bildteile, sondern nur die Maske verschoben wird.

Der Eiszapfen

Um die Wirkung des Eiszapfens zu erkennen, wenden wir zunächst mit dem breiten Wandpinsel einen Effekt an. Sicher erkennen Sie den Verlauf der Linie nicht, da der Wandpinsel einen sehr stark „aufgeweichten“ Rand hat. Der Effekt geht fließend in den Hintergrund über, eine direkte Trennung ist nicht zu sehen.

Wenn Sie nun mit dem Eiszapfen über die Maske malen, wird die Kante des Effekts sichtbar, der Eiszapfen verwandelt nämlich weiche Verläufe in harte Kanten.

Im nächsten Bild sehen Sie, daß die untere Kante geschärft wurde, die obere Kante läuft dagegen noch immer weich aus. Die Wirkung entspricht bei der Bildbearbeitung dem Schärfen eines Bildes. Allerdings gilt hier der Effekt nur für die Maske.



Abb. 11.25: Die unteren Kante wurde mit dem Eiszapfen geschärft

Der Tropfen

Mit dem Tropfen erreichen Sie das Gegenteil. Er weicht scharfe Kanten auf. Anders als beim HAND-Symbol bleibt der Rand exakt bestehen.

Die Funktion entspricht bei der Bildbearbeitung dem Weichzeichnen, aber auch hier ist nur die Maske betroffen, das Bild bleibt dabei unverändert.

In dem nächsten Bilder haben wir die Darstellung des zuvor gezeigten Bildes vergrößert und dort den Tropfen verwendet.

An der unteren Kante ist der Übergang weich, eine Trennung ist nicht mehr zu erkennen, weil wir dort mit dem Tropfen über die gesamte Länge der Kante gemalt haben.



Abb. 11.26: Nach dem Anwenden des Tropfens läuft die Kante weich in den Hintergrund aus

Wechsel per Tastatur

Auch bei diesen Werkzeugen gibt es Unterstützung durch Tastenkürzel. Wenn die **[Alt]**-Taste gedrückt wird, während die Hand oder der Tropfen markiert ist, wird zum Eiszapfen gewechselt. Bei ausgewählten Eiszapfen erfolgt der Wechsel zum Tropfen.

Werkzeugeigenschaften ändern

Wenn die Werkzeuge aus der Schublade „ausgepackt“ werden, gibt es ein weiteres Symbol auf der Arbeitsfläche, das zunächst unauffällig klein ist. Wenn Sie allerdings den Inhalt der Schublade untersuchen, werden Sie dieses Symbol nicht finden, es wurde scheinbar dort vergessen. Sie sehen dieses Symbol in der nächsten Abbildung.



Abb. 11.27: Ein unauffälliges Symbol

Klicken Sie auf dieses Symbol, wird ein Regler geöffnet, den Sie frei auf der Arbeitsfläche plazieren können. Auf dem Regler finden Sie vier Optionen zum Verstellen der Werkzeugeigenschaften.

Der Regler kann frei auf der Arbeitsfläche platziert werden, wenn Sie auf ihn klicken und die Maustaste gedrückt halten. Schieben Sie ihn dann an eine neue Position.



Abb. 11.28: Der Regler zum Verstellen der Werkzeugeigenschaften

Nach dem Aufklappen des Reglers bleibt ein kleines Feld auf der Arbeitsfläche zurück. Wenn Sie den Regler auf diese Ablagefläche schieben, wird er wieder verkleinert. Diese Technik ist praktisch, weil die voluminösen Regler nur dann viel Platz einnehmen, wenn sie wirklich gebraucht werden. Nach der Benutzung werden sie einfach verkleinert.

Vergrößern Sie anschließend diesen Regler wieder, wird er genau an der Stelle platziert, an der er sich vor dem Verkleinern befand.

Die Standardeinstellungen ändern

Für jedes Werkzeug ist standardmäßig eine geeignete Einstellung dieser Werte vorgegeben. Im nächsten Bild sehen Sie links die Standardvorgaben für den großen Wandpinsel, daneben die des kleinen Künstlerpinsels.



Abb. 11.29: Zwei Standardvorgaben: Links die des breiten Wandpinsels, rechts die des feinen Künstlerpinsels

Sie können die Einstellungen durch Ziehen an den Reglern ändern. Die Werte werden aber nur so lange verändert, bis Sie ein anderes Werkzeug auswählen. Kehren Sie dann zum Werkzeug zurück, bei dem Sie die Werte verändert hatten, werden wieder die Standardvorgaben des jeweiligen Werkzeugs eingestellt.

Folgende Einstellungen können Sie bei den Werkzeugen verändern:

- **GRÖSSE:** Regelt die Stärke der Pinselspitze. Wenn Sie diesen Regler verändern, wird automatisch ein anderes Werkzeug aktiv. Schieben Sie den Regler nach links, ist das Werkzeug ein Bleistift, in der Mitte ein Künstlerpinsel und rechts ein Wandpinsel.
- **WEICHHEIT:** Mit diesem Wert geben Sie an, wie weich die Kante des Werkzeugstrichs in den Untergrund auslaufen soll. Je weiter nach rechts der Regler geschoben wird, um so weicher ist der Rand.
- **DECKKRAFT:** Mit der Deckkraft bestimmen Sie, wie stark der Untergrund noch durchscheinen soll. Je weiter der Regler nach links gezogen wird, um so transparenter wird der Auftrag des Effekts. Wenn Sie den Regler zu weit nach links schieben, kön-

nen Sie den Effekt nicht mehr erkennen. Sie sehen dies im unteren Teil des Beispiels.

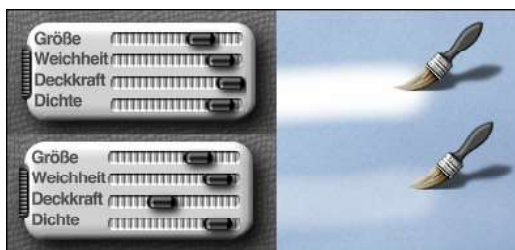


Abb. 11.30: Zwei verschiedene Deckkraft-Werte

- **DICHTE:** Wird der Regler ganz nach links gezogen, wird beim ersten Auftrag nur eine „dünne Schicht“ des Effekts auf das Bild aufgetragen. Je häufiger Sie über dieselbe Stelle malen, um so deckender wird der Auftrag. Ist der Regler ganz nach rechts gezogen – dies ist bei allen Malwerkzeugen die Standardeinstellung –, wirkt sich der Effekt schon beim ersten Auftragen vollständig auf das Bild aus.

Die Erinnerungspunkte

Auf der linken Seite des Reglers finden Sie eine Schublade. Dort sind neun Felder, in denen Sie die aktuellen Einstellungen des Reglers ablegen können.

Diese Punkte werden „Erinnerungspunkte“ genannt. Sobald Sie auf ein belegtes Feld klicken, werden die dort gespeicherten Werte eingestellt.

Diese Werte bleiben auch bei einem Neustart von Soap erhalten. Um einen belegten Erinnerungspunkt wieder zu löschen, müssen Sie ihn mit gedrückter **[Alt]**-Taste anklicken. Das frei gewordene Feld kann dann zum Speichern eines anderen Wertes benutzt werden.



Abb. 11.31: Die aktuellen Einstellungen können in Erinnerungspunkten gespeichert werden

Die Fernbedienung

In den drei Bearbeitungsräumen Licht, Farbe und Retusche gibt es eine „Fernbedienung“, die zunächst ebenfalls – wie alle vorhandenen Regler – als Miniaturbild auf der Arbeitsfläche abgelegt ist.



Abb. 11.32: Die Fernbedienung als Miniaturbild

Klicken Sie auf dieses kleine Symbol, um die Fernbedienung in voller Größe anzuzeigen.

Auf der Fernbedienung gibt es sechs beschriftete Felder, unter denen sich die verfügbaren Optionen zu verschiedenen Themen verbergen. Zunächst sind alle Optionen verborgen, lediglich die Beschriftungen sind zu sehen.

Wenn Sie auf eine der Beschriftungen klicken, wird die Fernbedienung „ausgefahren“. Die Optionen werden dann sichtbar.

Im nächsten Bild sehen Sie nebeneinander alle aufgeklappten Optionsfelder mit den jeweiligen Funktionen. Unter den Hauptthemen verbergen sich unterschiedlich viele Funktionen, wie Sie nachfolgend sehen:

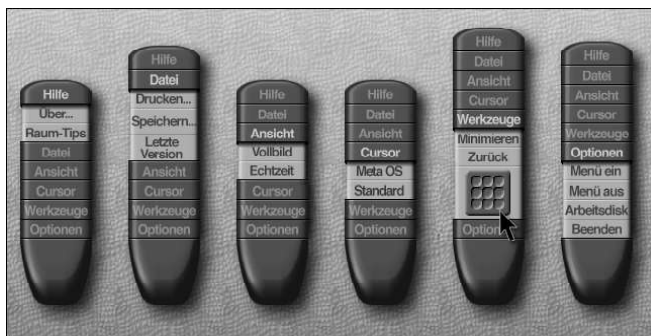


Abb. 11.33: Die Funktionen aller Themen

Folgende Funktionen stehen in den Einzelthemen zur Verfügung:

- **HILFE** ruft die Hilfethemen auf. Dabei wird entweder die Seite mit den „Machern“ von Soap oder die Seite der Raum-Tips aufgeschlagen.
- Unter **DATEI** stehen drei Funktionen zur Verfügung: Mit **DRUCKEN** wird das Bild ausgedruckt, **SPEICHERN** ruft den bereits bekannten Dialog zum Speichern auf. Mit der Option **LETZTE VERSION** wird das Bild erneut von der Festplatte geladen. Dabei gehen alle nicht gespeicherten Effekte verloren.
- Im Feld **ANSICHT** können Sie zwischen dem Vollbild- und dem Zeichentisch-Modus umschalten.
- Falls Sie doch lieber einen Pfeil als Mauszeiger verwenden wollen, können Sie den Standard-Windows-Mauszeiger im Optionsfeld **CURSOR** umschalten. Die Funktion **META OS** schaltet wieder zu den Soap-typischen Mauszeigern um.
- Nützlich sind die Funktionen im Optionsfeld **WERKZEUGE**. Mit **MINIMIEREN** werden alle Regler „zugeklappt“. Außerdem werden dabei die Werkzeuge wieder in der Schublade untergebracht, und alle Schubladen werden geschlossen – außer den Informationen zum Bild am Kopf des Zeichentischs. Mit **ZURÜCK** werden alle Werkzeuge in der Standardanordnung von Soap auf der Arbeitsfläche verteilt.

Unter diesen beiden Optionen befindet sich eine Matrix mit neun Feldern. In diesen Erinnerungspunkten können Sie die momentanen Werkzeug- und Reglerpositionen speichern. Diese gespeicherten Einstellungen stehen auch bei einem erneuten Start von Soap noch zur Verfügung.

- Im letzten Feld **OPTIONEN** können Sie zunächst die Menüzeile ein- oder ausblenden, um Soap zu minimieren. Außerdem ist hier unter der Funktion **ARBEITSDISK** einstellbar, wo Soap seine Arbeitsdateien ablegt. Falls Ihr Arbeitsspeicher nicht ausreicht, verwendet Soap die Festplatte zum Auslagern von Dateien. Nach dem Aufruf dieser Option können Sie ein anderes Verzeichnis auswählen, als das standardmäßig verwendete Verzeichnis `C:\TEMP`.
- Die letzte Funktion in der Fernbedienung beendet das Programm. Es gibt allerdings noch eine Sicherheitsabfrage, ob das Programm wirklich beendet werden soll. Erst nach der Bestätigung wird Soap verlassen.



Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Arbeit vor dem Verlassen von Soap speichern. Die Sicherung findet nicht etwa automatisch mit dem Beenden von Soap statt.



*Mit einem Klick auf einen unbeschrifteten Bereich können Sie die Fernbedienung wieder schließen. Gleiches erreichen Sie auch mit der Tastenkombination **[Strg] + [R]**. Nach erneutem Drücken dieser Tastenkombination wird die Fernbedienung wieder geöffnet.*

12. Kapitel: Der Licht-Raum

Im nächsten Raum – dem Licht-Raum – wird das Bild so bearbeitet, daß Helligkeit und Kontrast optimal aufeinander abgestimmt sind. Die Bearbeitung kann entweder für das gesamte Bild oder einzelne Bildpartien vorgenommen werden. Diesen Raum – den Sie am schnellsten durch Drücken der Taste **[F3]** erreichen – hatten wir im vorigen Kapitel schon kennengelernt. Die speziellen Funktionen des Licht-Raums wollen wir uns nun anhand eines Beispiels ansehen. Zur Vorbereitung laden wir unser Beispielbild zunächst im Vorbereitungs-Raum:

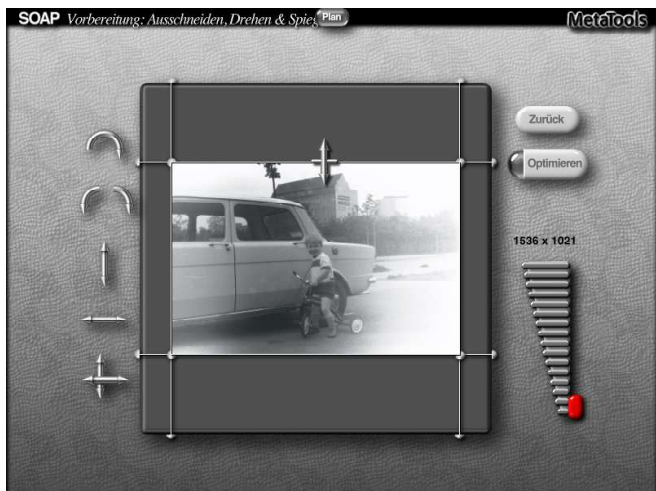


Abb. 12.1: Unser Beispielbild im Vorbereitungs-Raum

Dort optimieren wir das Bild und schneiden die überflüssigen Bildteile ab. Große Teile des Ausgangsbildes sind nämlich überflüssig. Mit diesem zugeschnittenen Bild wechseln wir nun in den Licht-Raum.

Sie sehen, daß wir uns ein schwieriges Motiv ausgesucht haben: Es gibt unterschiedliche Helligkeiten und Kontraste innerhalb des Bilds. Auf der rechten Seite ist es heller, auf der linken Seite dagegen dunkler.

Bei diesem Motiv bietet sich also die Verwendung der Malwerkzeuge an, damit der Effekt nur stellenweise auf das Bild übertragen wird.



Abb. 12.2: Das Beispielbild im Licht-Raum

Unter dem Bild sehen Sie den Regler, mit dem Sie Helligkeit und Kontrast einstellen können. Er besteht aus drei Reglern, die Sie nach oben oder unten schieben

können. Solange Sie kein Malwerkzeug verwendet haben, wirken die Einstellungen auf das gesamte Bild.

Mit dem linken Regler steuern Sie, wie stark sich der Effekt auf das Bild auswirken soll. Je höher der Regler gezogen wird, um so stärker wirken sich die Einstellungen der beiden anderen Regler aus.

Der zweite Regler steuert die Helligkeit des Bildes. Je weiter Sie den Regler mit dem Sonnensymbol nach oben ziehen, um so heller wird das Bild. Der letzte Regler legt den Kontrast fest. Oben ergibt sich ein starker Kontrast. Wird er dagegen ganz nach unten gezogen, ist das Bild kontrastlos, es ergibt sich ein einheitliches Grau. Sie haben noch mehr Optionen, wenn Sie die Schublade rechts vom Regler öffnen. Dort gibt es nochmals drei Schieberegler.

Die Regler unterscheiden sich, je nachdem ob die Helligkeits- oder die Kontrastreglung aktiviert ist. Welcher der Regler gerade aktiv ist, erkennen Sie an deren Symbol: Es ist eingedrückt, wenn der Regler aktiv ist.

In der aufgeklappten Schublade unterscheiden sich die Regler ebenfalls voneinander. Bei der Helligkeitsreglung sind die Regler gelb, beim Kontrast sind Sie zur Hälfte dunkel, zur anderen Hälfte hell.



Abb. 12.3: Die aufgeklappte Schublade, links bei aktiver Helligkeitsreglung, rechts beim Kontrast

Mit diesen drei Reglern können Sie die Wirkung auf bestimmte Bereiche einschränken. In jedem Bild gibt es dunkle Bereiche, die als Schatten bezeichnet werden. Die hellen Bereiche nennt man Lichter. Dazwischen liegen die Mitteltöne. Diese drei Bereiche werden mit den Reglern beeinflusst. Der linke Regler ist dunkel unterlegt. Wenn Sie ihn verschieben, werden nur die Schattenpartien des Bildes bearbeitet, die Mitteltöne und die Lichter werden nur wenig verändert.

Damit sich immer fließende Übergänge ergeben, wird der mittlere Regler für die Mitteltöne zunächst immer automatisch mitbewegt, Sie können ihn aber nachträglich auf die Ausgangsstellung zurückziehen.

Mit diesen drei Reglern können Sie neben Bildverbesserungen auch erstaunliche Effekte erzielen. Experimentieren Sie ruhig mit verschiedenen Werten herum, es lohnt sich!

Es gibt sogar noch weitergehende Einstellungsmöglichkeiten. An der aufgezogenen Schublade befindet sich nämlich eine weitere Schublade mit noch mehr Reglern. Soap nennt diesen erweiterten Regler den „neunspurigen Equalizer“.



Abb. 12.4: Der „neunspurige Equalizer“

Auch bei diesen Reglern werden die Schatten, Mitteltöne und Lichter beeinflusst. In diesem Fall ist aber eine nuanciertere Abstufung möglich.

Sie können die neun Regler auch benutzen, um skurrile Ergebnisse zu erzielen. Im nächsten Beispiel haben wir durch Verziehen der Regler das folgende Ergebnis erhalten.

Mit diesen Einstellungen können Sie Effekte erreichen, die das Bild völlig verändern.

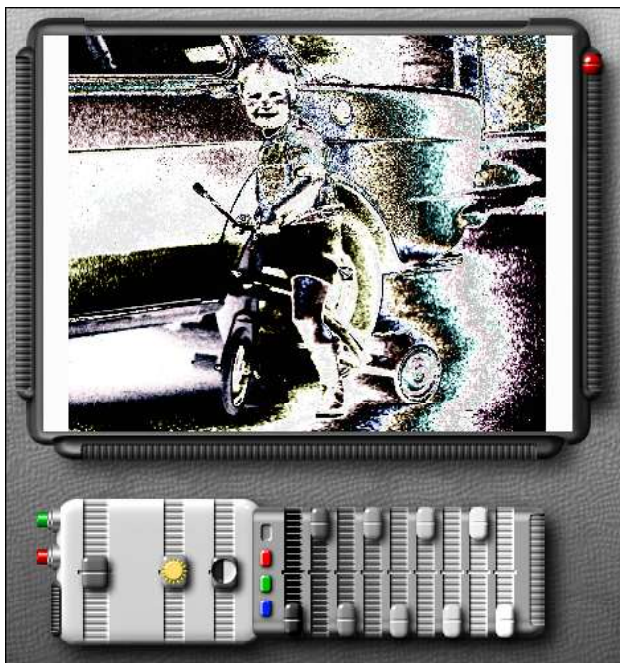


Abb. 12.5: Ein ungewöhnliches Ergebnis durch eine ungewöhnliche Einstellung

Für den Profi

In anderen Bildbearbeitungsprogrammen kennen Sie diese Funktion unter der Bezeichnung „Tonwertkorrektur“ und „Gradationskurve“. Die unterschiedlichen Tonwerte eines Bildes werden im Equalizer zu Gruppen zusammengefaßt und zusammen bearbeitet.

Bei den drei Reglern entspricht der mittlere Regler der Gammakurve, die Sie vielleicht von anderen Bildbearbeitungsprogrammen her kennen.

Einzelne Farben ändern

Auf der linken Seite des Equalizers finden Sie vier kleine Knöpfe. Damit können Sie die Werte für jede einzelne RGB-Farbe getrennt verändern. So können Sie zum Beispiel die Änderungen nur am roten Kanal des Bildes vornehmen, den grünen und blauen Kanal aber unverändert lassen.

Effekte anwenden

Bisher haben wir die Einstellungen am gesamten Bild angewendet. Sobald Sie ein Malwerkzeug auswählen, sieht das Bild wieder normal aus.

Wir wollen jetzt die Möglichkeiten dieses Raums verwenden, um unser Bild zu optimieren. Zunächst soll der Helligkeitsunterschied auf der rechten Seite aufgehoben werden.

Es gibt viele verschiedene Wege, diese Aufgabe zu bewältigen, wir wollen hier nur einen vorstellen:

1. Dazu stellen wir einen – zunächst beliebigen – Wert für die Helligkeitsänderung ein, der ungefähr den Helligkeitsunterschied ausgleicht.
2. Nun wählen wir den breiten Wandpinsel. Dieses Werkzeug ist für unsere Aufgabe geeignet, da die Helligkeit nicht abrupt abfällt. Der Übergang zwischen den dunklen und hellen Stellen im Bild ist sehr weich.
3. Mit dem Pinsel wird nun über die Stellen im Bild gemalt, die zu hell sind.



Abb. 12.6: Das Abdunkeln der hellen Bildpartie

4. Wir wollen diesen Effekt in mehreren Arbeitsschritten auftragen. Die Korrektur in einem Schritt ist nur mit zahlreichen Versuchen mit verschiedenen DICHTE-Einstellungen möglich.
5. Nach dem Auftrag wird die Einstellung von Helligkeit und Kontrast exakt angepaßt.
6. Der Effekt ist momentan auf einer „Ebene“ über dem Bild aufgetragen. Sie können die vorgenommenen Änderungen jederzeit dauerhaft mit dem Bild verbinden.

Welche Bereiche des Bildes maskiert wurden, können Sie übrigens leicht feststellen, wenn Sie zum Beispiel den Kontrastregler ganz nach unten ziehen, wie wir es in der folgenden Abbildung getan haben. Der „be-malte“ Bereich wird dann vollständig grau.

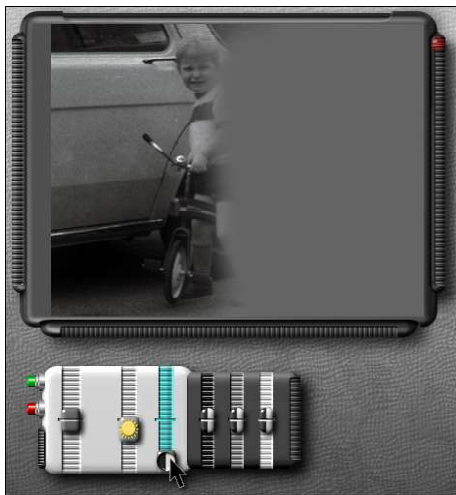


Abb. 12.7: Überprüfung der Maske

Effekte fixieren

An der linken Seite des Reglers gibt es zwei Knöpfe. Wenn Sie auf den roten Knopf drücken, werden alle vorgenommenen Einstellungen zurückgesetzt und die Standardvorgaben wieder eingestellt.

Mit dem grünen Knopf verbinden Sie dagegen die vorgenommenen Änderungen fest mit dem Bild.



Vorsicht! Nachdem Sie auf den grünen Knopf gedrückt haben, können Sie keine Änderungen mehr vornehmen. Auch das „Wegradieren“ des Effekts ist anschließend nicht mehr möglich.

Wenn Sie die Änderungen fest auf den Hintergrund übertragen haben, werden die Einstellungen zurückgesetzt. Sie können nun neue Werte eingeben oder neue Bereiche mit den Malwerkzeugen maskieren.



Wenn Sie auf den roten Knopf drücken, kehren Sie zu dem Punkt zurück, an dem Sie zuvor die Maske fixiert hatten – also nicht zum Ausgangsbild. Diese Funktion macht sozusagen mehrere Arbeitsschritte auf einmal rückgängig.



Abb. 12.8: Mit dem grünen Punkt werden die Einstellungen fest mit dem Untergrund verbunden

1. Anschließend tragen wir den nächsten Auftrag mit dem breiten Wandpinsel – allerdings mit veränderten Einstellungen – auf. Auch diesen Schritt fixieren wir durch Anklicken des grünen Knopfs.
2. Dieser Vorgang wird mehrfach wiederholt, bis der helle Bereich an den Rest des Bildes angeglichen ist. Die Einstellungen für Helligkeit und Kontrast werden jeweils neu eingestellt.
3. Nach jedem Auftrag wird der Effekt mit dem Untergrund fixiert. Erst danach erfolgt der nächste Auftrag mit dem Wandpinsel.

Nach diesen Arbeitsschritten liegt nun das erste Zwischenergebnis vor:



Abb. 12.9: Das vorläufige Zwischenergebnis

Nun soll das Bild insgesamt optimiert werden. Dazu wird zunächst wieder der zuletzt angewendete Wandpinsel-Effekt mit dem Untergrund fixiert. Anschlie-

ßend werden Helligkeit und Kontrast für das gesamte Bild korrigiert. Wir verwendeten die nachfolgend abgebildeten Werte.

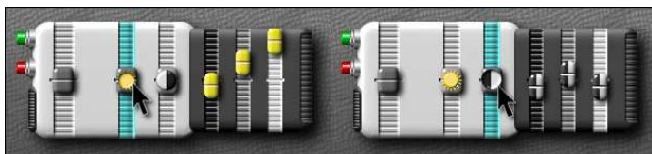


Abb. 12.10: Die verwendeten Werte zur Korrektur der Helligkeit und des Kontrastes

Abschließende Feinkorrekturen

Nach der globalen Korrektur werden vermutlich nochmals Malwerkzeug-Korrekturen notwendig sein. Einige Stellen lassen sich erst dann genau beurteilen, wenn auch das Gesamtbild optimiert wurde.

Deshalb tragen wir eine weitere Maske mit dem Wandpinsel auf. Um den Rand der Maske zu „verwischen“, wird das HAND-Symbol zum Verschmieren verwendet.

Auch hier können Sie das Ergebnis der Maskierung gut kontrollieren, wenn Sie den Kontrast oder die Helligkeit zwischenzeitlich um einen deutlichen Wert verändern.

Im nächsten Bild sehen Sie die Maske, die mit der Hand verwischt wurde.



Abb. 12.11: Der Kontrast der Maske wurde zur Verdeutlichung auf den kleinstmöglichen Wert gesetzt

So ergibt sich das nächste Zwischenergebnis. Vergleichen Sie das Bild mit der ursprünglichen Vorlage.



Abb. 12.12: Das nächste Zwischenergebnis

Detailänderungen

Die Malwerkzeuge lassen sich gut nutzen, um Details im Bild zu optimieren. Bisher hatten wir mit dem Wandpinsel die Änderungen großflächig aufgetragen. Nun soll das Gesicht des Kindes etwas aus dem Hintergrund „herausgehoben“ werden:

1. Zoomen Sie in das Bild hinein, bis der Kopf den Zeichentisch ausfüllt.
2. Als erstes fällt bei der Vergrößerung auf, daß noch viel Arbeit im Retusche-Raum auf uns zukommen wird. Das Bild ist nämlich sehr körnig, was bei alten Fotos natürlich normal ist. Im Moment soll aber nur der Kontrast des Kopfes erhöht werden, so daß er sich besser vom Hintergrund abhebt.
3. Ziehen Sie den Kontrast-Regler ganz nach unten. Das Bild ist dann vollständig grau, wenn Sie keine Ansichtenteilung in der VORHER&NACHHER-Schublade eingestellt haben.
4. Wählen Sie jetzt den großen Künstlerpinsel aus.
5. Nach der Auswahl springt das Bild wieder um. Die graue Fläche ist verschwunden.
6. Malen Sie nun über den Kopf, bis er vollständig grau „gefüllt“ ist. Mit diesem Verfahren können Sie die Werkzeuge verwenden, als würden Sie im Bild malen. Tatsächlich tragen Sie aber natürlich nur einen sehr starken Effekt auf.

Dieses Verfahren mag zwar etwas ungewöhnlich sein, so läßt sich aber leicht erkennen, an welchen Stellen

die Maske bereits existiert. Wenn Sie mit der feinen Einstellung arbeiten würden, wäre die Maske nur sehr schwer von der Umgebung zu unterscheiden.

Nach der Fertigstellung der Maske wird der Rand mit dem Tropfen weichgezeichnet, so daß nach dem Anwenden der Kontrastverstärkung der Übergang nicht auffällt.



Abb. 12.13: Weichzeichnen der Maske

Nun kann die Korrektur des Kontrastes vorgenommen werden. Dabei ist es nicht sinnvoll, diese Änderung in der Vergrößerung vorzunehmen, da das fehlende Umfeld die Beurteilung verfälschen könnte.

Also wird die Nah-Ansicht in der rechten Schublade mit einem Klick auf ein leeres Feld gespeichert. Die Gesamtansicht wird wieder eingestellt, indem in der ANSICHTEN-Schublade auf das oberste Feld geklickt wird.

In der Gesamtansicht wird jetzt die notwendige Korrektur des Kontrastes vorgenommen. Sie sehen die verwendeten Werte im folgenden Bild.



Abb. 12.14: Einstellung der Korrektur

Damit ist das Endergebnis erreicht. Alle anderen Korrekturen werden wir im Retusche-Raum im Kapitel 7 vornehmen.

Um unsere Arbeit auf der Festplatte zu sichern, rufen wir die FERNBEDIENUNG und dort das Feld DATEI auf. Bevor das Dialogfeld zum Speichern aufgerufen wird, fragt Soap nach, ob der angebrachte Effekt auf das Bild angewendet werden soll. Ein Speichern ist erst möglich, wenn Sie diese Sicherheitsabfrage bestätigen.

Arbeitsweisen

Es ist normal, daß die Bildoptimierungen oft nicht in einem Schritt durchgeführt werden können. Zuerst sollten Sie gravierende Änderungen – wie unseren Helligkeitsabfall – durchführen.

Im Anschluß daran wird das Gesamtbild korrigiert. Die Feinjustierung einzelner Bildpartien sollte erst zum Abschluß vorgenommen werden.

Falls Sie auf einzelne Arbeitsschritte später noch einmal zurückgreifen wollen, können Sie die Datei nach jedem Arbeitsschritt unter einem anderen Namen auf der Festplatte speichern.

Sie haben bei unserem Beispiel bemerkt, daß das Gesamtbild noch deutlich verbessert werden konnte, obwohl wir im Vorbereitungs-Raum bereits die automatische Optimierung eingestellt hatten.

Ein abschließender Hinweis soll dieses Kapitel beenden:

Falls Sie den Equalizer aufgeklappt hatten und nun zur Schublade mit den drei Reglern zurückkehren wollen, müssen Sie zuerst die Schublade komplett schließen und sie dann wieder öffnen. Logisch, oder?

13. Kapitel:

Der Farben-Raum

Wenn Sie mit Farbbildern arbeiten, finden Sie im Farben-Raum die passenden Funktionen, um das Bild zu optimieren. Sie erreichen diesen Raum auch mit der Taste **[F4]**. Fast alle Werkzeuge entsprechen denen im Licht-Raum. In diesem Raum können Sie mit denselben Mal-Werkzeugen arbeiten und auch deren Größe und Beschaffenheit wie gewohnt verändern. Die Fernbedienung stellt ebenfalls die bereits beschriebenen Funktionen bereit. Der Regler zur Veränderung des Bildes ist allerdings ein anderer:



Abb. 13.1: Der Farben-Raum

Der Regler

Der Regler wird genauso bedient wie der Regler im Licht-Raum. Allerdings gibt es hier einen Schieberegler mehr. Der Regler links regelt die Intensität des eingestellten Effekts.

Mit dem zweiten Regler verändern Sie den Farbton. So können Sie zum Beispiel einen roten Gegenstand in einen blauen umwandeln.

Der nächste Regler verändert die Sättigung der Farben. Je weiter Sie den Regler nach oben ziehen, um so gesättigter – intensiver – werden die Farben. Wird der Regler dagegen ganz nach unten gezogen, ist das Bild farblos, also schwarzweiß.

Mit dem letzten Regler wird die Helligkeit geregelt. Schieben Sie den Regler ganz nach oben, wird das gesamte Bild weiß. Schieben Sie ihn nach unten, wird es schwarz. Diese Möglichkeit können Sie zum Beispiel zum Freistellen von Motiven verwenden.

Auch bei diesem Regler gibt es Erinnerungspunkte, in denen Sie Werte speichern können, die Sie nochmals verwenden wollen. Das Zuweisen des Effekts erfolgt auch bei diesem Regler über den grünen Knopf an der linken Seite des Reglers, der rote Knopf setzt die Werte alle auf die neutrale Stellung zurück.

Nach dem Aufklappen der rechten Schublade erscheinen zwölf Regler, mit denen Sie die einzelnen Farbtöne verändern können.

Veränderung einzelner Farben

Den Equalizer können Sie zum Beispiel nutzen, um gezielt einzelne Farben zu verändern. Für ein Beispiel haben wir ein Bild ausgesucht, das eine größere Fläche einer Farbe enthält.



Abb. 13.2: Ein Bild, an dem wir einige Farben mit Hilfe des Equalizers ändern wollen

Nun wollen wir den Kopf der Spielzeugente an einigen Stellen drastisch in der Helligkeit verändern. Öffnen Sie dazu die Schublade, um den Equalizer auszufahren. Markieren Sie dann die Sonne, damit die Helligkeit verändert werden kann.

An der Farbe der Regler erkennen Sie, welche Farbe verändert wird. Wir haben im folgenden Bild den gelben Regler weit nach unten gezogen und so die gelben Farbtöne stark abgedunkelt.

Auch hier wandern die umliegenden Regler automatisch mit, so daß sich weiche Übergänge ergeben. Wenn Sie die **[Alt]**-Taste drücken, können Sie auch hier das Mitziehen verhindern.

Sie sehen im folgenden Bild die deutliche Veränderung. Es entsteht ein völlig anderer Bildcharakter. Die Übergänge des Effekts sind dabei nicht erkennbar. Mit diesem Regler können Sie ganz gezielt arbeiten. Natürlich lassen sich auch mehrere Farben gleichzeitig verändern.



Abb. 13.3: Die Gelbtöne wurden abgedunkelt

Ein Schwarzweißbild erzeugen

Wenn Sie Teile des Bildes oder auch das gesamte Bild einer farbigen Vorlage in ein Schwarzweißbild umwandeln wollen, müssen Sie den Regler für die Sättigung nach unten ziehen. Dies können Sie natürlich auch ohne den Equalizer bewerkstelligen. Interessant wird es aber, wenn Sie einzelne Farbreger in der Normalstellung belassen.

So haben wir in der folgenden Abbildung die gelben Töne in der Normalstellung belassen. Alle anderen Farben haben wir entfärbt. Bei unserem Entenbild bedeutet dies, daß der gesamte Kopf in seiner Farbe erhalten bleibt, der Hintergrund ist aber nun schwarzweiß. Da die Wirkung im Schwarzweißdruck natürlich nicht erkennbar wäre, verzichten wir in diesem Fall auf die Abbildung.

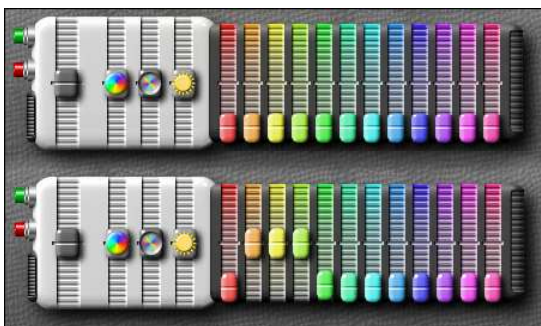


Abb. 13.4: Mit den oberen Einstellungen ist das gesamte Bild schwarzweiß, mit den unteren bleiben alle gelben Farbtöne erhalten

Farbeffekte erzeugen

Die Regler können Sie auch verwenden, um ungewöhnliche Effekte zu erzielen.

Verziehen Sie die Regler bei gehaltener **[Alt]**-Taste willkürlich, um die verschiedenen Farben alle auf eine andere Art zu verändern.

Bildteile einfärben

Als nächstes wollen wir den Kopf der Ente umfärben, der Rest des Bildes soll allerdings von der Änderung nicht beeinflusst werden.

Die Maskierung nehmen wir auf eine ähnliche Art vor, wie wir sie schon im Licht-Raum verwendet haben. Damit wir wieder eine „Malfarbe“ zum leichteren Maskieren erhalten, wird der Helligkeitsregler auf den kleinstmöglichen Wert eingestellt. Ziehen Sie den Regler also ganz nach unten. Die Änderungen werden so in Schwarz aufgetragen.

Beim „Zumalen“ der Fläche sollten Sie von innen nach außen arbeiten. Beginnen Sie mit dem breiten Wandpinsel, um zunächst den inneren Bereich mit breiten Pinselstrichen zu füllen. Der übliche weiche Rand des Wandpinsels wäre hier hinderlich. Deshalb sollten Sie die WEICHHEIT auf einen niedrigen Wert einstellen.

Beginnen Sie in der Gesamtansicht mit dem Füllen der Fläche. Das nächste Bild zeigt dieses Stadium und

die verwendeten Pinseleinstellungen. Außerdem erkennen Sie an dem Farbegler, wie wir die schwarze Farbe eingesetzt haben.



Abb. 13.5: Die innere Fläche wird mit „Schwarz“ gefüllt, dabei wird der Pinsel angepaßt

Nachdem der größte Teil des Kopfes gefüllt ist, wird der Randbereich mit dem größeren Künstlerpinsel bearbeitet.

Um die Details gut erkennen zu können, vergrößern Sie nach diesen Vorarbeiten die Darstellung. Arbeiten Sie sich Schritt für Schritt an den Rand heran.

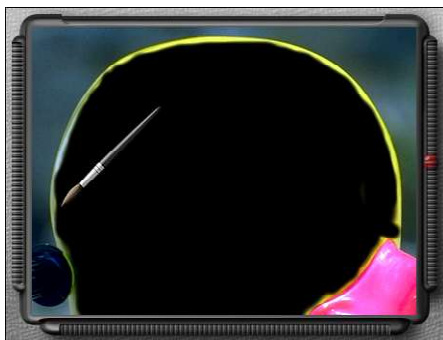


Abb. 13.6: Die Detailarbeiten

Falls Sie durch die schwarze Fläche irritiert werden, können Sie die Farbe auch in Weiß ändern. Ziehen Sie dazu den Helligkeitsregler ganz nach oben.

Die äußere Kante läßt sich am besten mit dem feinen Künstlerpinsel bearbeiten.

Da sich der Bildausschnitt nicht automatisch verschiebt, wenn Sie den Rand erreichen, müssen Sie ihn mit dem KREUZ-Symbol jedesmal „manuell“ verschieben. Dieses lästige Verfahren – das Sie von anderen Bildbearbeitungsprogrammen nicht kennen – ist wohl der Preis für die schönen Echtzeitanimationen.

Denken Sie aber daran, daß Sie durch Drücken der **[Strg]**-Taste die LUPE aufrufen können, während Sie mit einem Malwerkzeug arbeiten.

Nachdem die Maske nun fertiggestellt ist, können Sie den Helligkeitsregler wieder auf die Normalstellung zurückschieben. Am einfachsten benutzen Sie dazu den roten Knopf auf der linken Seite des Reglers.

Wenn Sie dann die endgültige Farbänderung vornehmen, muß aber ein Malwerkzeug ausgewählt sein, damit nur der maskierte Bereich betroffen ist. Klicken Sie deshalb ein Malwerkzeug an, und verziehen Sie den zweiten Regler – der für die Farbveränderung zuständig ist – nach unten oder oben.

Nach diesem Verfahren haben wir den Kopf unserer Ente nun in Blau eingefärbt. Das Endergebnis und die verwendete Einstellung sehen Sie im nächsten Bild.



Abb. 13.7: Der umgefärbte Entenkopf

Temporäre Maske

Bei der Herstellung von aufwendigen Masken gibt es einiges zu beachten:

Nach dem Wechsel in einen anderen Raum oder beim Speichern der Datei muß der Effekt angewendet werden. Damit geht automatisch die Maske verloren.

Da es leider keine Möglichkeit zur Speicherung der Maske gibt, müssen Sie die Maskierung erneut vornehmen, falls Sie später noch Korrekturen haben. Es lohnt sich daher nicht, aufwendige Maskierungen vorzunehmen.

Maskenkorrekturen

Wenn Sie bei den feinen Bearbeitungen des Randes über den Rand „hinausmalen“, können Sie am einfachsten die **[Alt]**-Taste drücken und dann mit dem RADIERGUMMI die Kante von der anderen Seite korrigieren.

Wenn Sie mit einer Maus die Maskierung zeichnen, wird es sicherlich häufig vorkommen, daß Sie über den Rand der Kontur malen. Sie benötigen schon etwas Übung, um mit einer Maus „freihändig“ gleichmäßig runde Formen sauber zu maskieren.

Arbeiten im Vollbildmodus

Da sich der Bildausschnitt auf dem Zeichentisch nicht verschieben läßt, können Sie versuchen, im Vollbildmodus zu arbeiten, so daß Sie immer das gesamte Bild auf der Arbeitsfläche sehen. Das geht natürlich nur dann, wenn die Größe des Bildes die Bildschirmgröße nicht überschreitet.

14. Kapitel:

Der Retusche-Raum

Im letzten Bearbeitungsraum – dem Retusche-Raum – gibt es andere Werkzeuge als in den beiden bisher beschriebenen Räumen. Sie erreichen diesen Raum am schnellsten mit der Taste **F5**.

Bei der Arbeitsweise in diesem Raum gibt es grundlegende Unterschiede zu den bekannten Verfahren:

- Ein Anwenden der Effekte auf das gesamte Bild ist nicht möglich. Außerdem muß der Darstellungsmaßstab mindestens 1:1 sein.
- Die Rücknahme von Änderungen mit dem Radierer ist nur bis zum Wechsel des Malwerkzeugs möglich. Das Anwenden erfolgt in diesem Raum nämlich automatisch bei jedem Werkzeugwechsel.
- In diesem Raum gibt es keine Regler. Dafür sind fünf Schaltflächen vorhanden, in denen die verfügbaren Funktionen untergebracht sind: **SCHARFZEICHNEN**, **WEICHZEICHNEN**, **KLONEN**, **ROTE AUGEN** und **HEILEN**. Zu jeder der Funktionen gibt es drei Varianten, die sich in den Schubladen befinden, die Sie jeweils auf der rechten Seite der Schaftflächen öffnen können.

Das liest sich sehr vielversprechend, nicht wahr? In diesem Kapitel wollen wir uns ansehen, was sich wirklich hinter diesen Funktionen verbirgt und wie Sie die Korrekturen in der Praxis einsetzen können.

Sehen wir uns die Arbeitsfläche des Retusche-Raums zunächst einmal an. Am Fuß der Arbeitsfläche befinden sich die fünf Funktionen dieses Raums.

Bei den Werkzeugen fehlen die beiden Farbeimer, da die Funktionen ja nicht auf das gesamte Bild angewendet werden können.

Da die Effekte hier nicht mit der Maskierungstechnik aufgetragen werden, fehlen auch die HAND, der TROPFEN und der EISZAPFEN.

Alle anderen Bedienelemente entsprechen dem, was Sie schon aus den anderen Räumen kennen. Im Bild auf dem Zeichentisch sehen Sie zudem einen Kreuz-Mauszeiger, der symbolisiert, daß vor der Bearbeitung erst in den 1:1-Darstellungsmaßstab gezoomt wird, bevor mit der Bearbeitung begonnen werden kann.

Das Weichzeichnen

Mit der Funktion WEICHZEICHNEN können Sie Partien des Bildes unscharf einstellen. In der Schublade des Reglers gibt es drei verschiedene Einstellungen. Damit regeln Sie, wie stark sich der Effekt, den Sie mit den Malwerkzeugen auftragen, auf das Bild auswirken soll.



Abb. 14.1: Der Effekt WEICHZEICHNEN mit den drei verfügbaren Stärken

An den kleinen Symbolen in der Schublade erkennen Sie schon, daß der Effekt bei der rechten Option am stärksten wirkt, bei der linken am wenigsten.

Wenn Sie die linke Option anwenden, bleiben die Konturen des Bildes erhalten. Alle Stellen, die harte Kontraste aufweisen, werden vom Weichzeichner nicht erfaßt. Alle nahezu einfarbigen Flächen werden dabei aber geglättet. Bei der rechten Option werden auch viele der Konturen mit verwischt.

In den meisten Fällen werden Sie mit der linken Option die beste Wirkung erzielen, da ja die Detailzeichnung Ihres Bildes erhalten bleiben soll.

Sehen wir uns anhand unseres Bildes aus Kapitel 12 an, was passiert, wenn Sie diesen Effekt anwenden. Am sinnvollsten ist in den meisten Fällen die Bearbeitung im Vollbildmodus, den Sie auch in diesem Raum über die -Taste erreichen. Im Vollbildmodus haben Sie gelegentlich mit Schwierigkeiten zu kämpfen.

So kann es schon einmal passieren, daß Sie am Fuß des Bildschirms die folgende – merkwürdige – Erscheinung antreffen. Hier hat Soap manchmal Schwierigkeiten beim Aufbau des Bildes, wenn Sie die Schaltflächen an den Fuß des Bildschirms verschieben.



Abb. 14.2: Nicht alles ist in Soap perfekt...

Malen Sie mit dem Pinsel über die „schadhaften“ Stellen, und hoffen Sie, daß dieser Fehler in der nächsten Version beseitigt wird. Das Bild wird nicht beeinträchtigt. Es ist ein rein optischer Fehler.

Außerdem können Sie die Schubladen und die Fernbedienung zwar minimieren, die großen Schalter bleiben aber beim Vollbildmodus störend im Bild. Platzieren Sie die Schalter an den Stellen, an denen sie am wenigsten stören, und packen Sie alle Werkzeuge in die Schubladen. Nach diesen „Aufräumarbeiten“ kann nun die Bearbeitung des Bildes beginnen.

Da die Funktionen am besten bei starken Vergrößerungen zu erkennen sind, sehen wir uns das Bild in dieser Vergrößerung an. Wir haben das Bild so vergrößert, daß die einzelnen Bildpunkte sichtbar sind. Dies sehen Sie in der nächsten Abbildung.

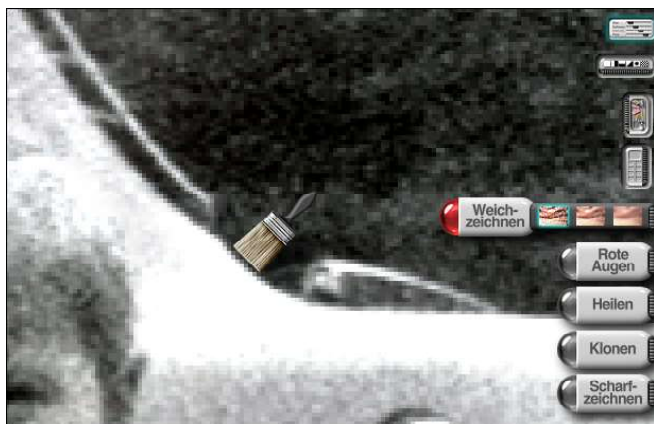


Abb. 14.3: Eine Detailansicht

Außerdem haben wir den Wandpinsel zur Markierung neben einer Kontur platziert. Dort sehen Sie, wie Soap eine Kontur definiert: Befinden sich direkt neben sehr hellen Pixeln sehr dunkle Pixel, ist dies eine Kontur. Fachmännischer ausgedrückt heißt das: Ist der Kontrast benachbarter Pixel groß, ergibt sich eine Kontur.

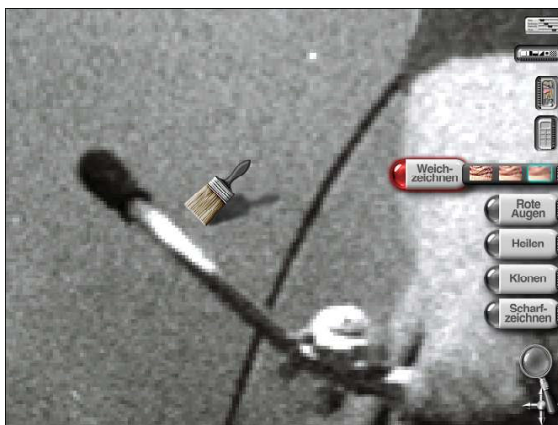


Abb. 14.4: Die unbearbeitete Vorlage im Detail

Damit Sie die Unterschiede der drei verfügbaren WEICHZEICHNER-Optionen gut erkennen, haben wir eine Stelle im Bild ausgesucht, an der der Effekt gut zum Tragen kommt: Das Lenkrad des Dreirads ist von einer flächigen Struktur umgeben.

Mit der ersten der drei Funktionen werden die besten Ergebnisse erzielt, wie das folgende Bild belegt. Sie sehen, daß die Stellen mit hohem Kontrast unberührt blieben. Die Pixel in kontrastarmen Bereichen wurden dagegen zu einer Fläche zusammengezogen.



Abb. 14.5: Die erste Option beläßt die Kontur im Originalzustand und vermischt die umliegenden Pixel

Bei der mittleren Option werden auch schon einige Stellen der Türkante zusammengefaßt. Das liegt daran, daß ein höherer Toleranzwert zugrunde gelegt wird.



Abb. 14.6: Bei der mittleren Option werden schon deutlich mehr Bereiche zusammengefaßt

Die Pixel im kontrastarmen Bereich werden hier schon deutlich stärker zusammengefaßt. Sie sehen im vorrigen Bild, daß die Fläche weniger verschiedenfarbige Pixel enthält als zuvor.

Bei der letzten Option wird der Toleranzwert zum Erkennen von Konturen noch höher angesetzt. Das hat zur Folge, daß die Kante der Tür nicht mehr als Kontur erkannt wird. Die dunklen Pixel werden nun in die Fläche mit aufgenommen.

Bei diesen Nahaufnahmen konnten Sie die Unterschiede zwischen den drei Optionen und deren Wirkungsweise gut erkennen.



Abb. 14.7: Bei der letzten Option werden noch weniger Konturen erkannt

Sie haben mit dieser Funktion also die Möglichkeit, „körnige“ Bilder zu verbessern. Bei unserem Beispielbild sind innerhalb der Flächen viele Körner zu erkennen. Wir behandeln deshalb das gesamte Bild mit der

ersten Option, um die Körner aus den Flächen zu entfernen, die Konturen aber vollständig zu erhalten.

Leider müssen Sie das gesamte Bild „bepinseln“, wenn alle Partien mit der Option behandelt werden sollen. Stellen Sie dafür beim großen Wandpinsel die größtmögliche Pinselgröße ein, und reduzieren Sie den weichen Rand.

Wenn Sie unter den Malwerkzeugen oder den Schaltflächen die Korrektur vornehmen wollen, können Sie einfach darübermalen. Beim Malen werden die Schalter ignoriert.

Vor dem Anwenden hatte unser Beispielbild im Vollbildmodus folgendes Aussehen:

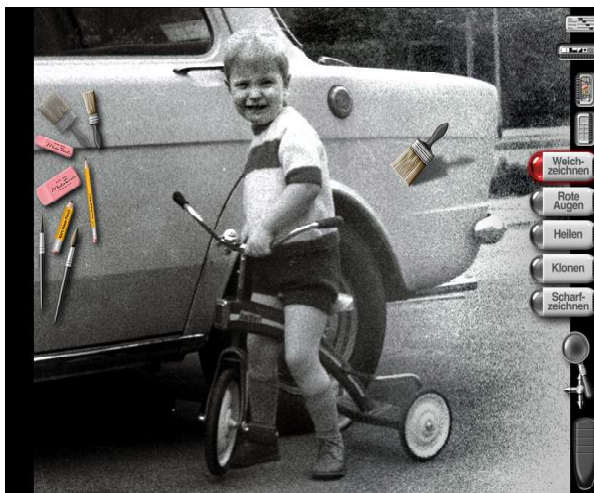


Abb. 14.8: Die Flächen des Bildes sind noch „körnig“

Die „Körner“ in den Flächen lassen sich gut entfernen, wie das nächste Bild zeigt. Sie sehen, daß die Schärfe des Bildes weitestgehend erhalten blieb, da die Konturen nicht erfaßt wurden.

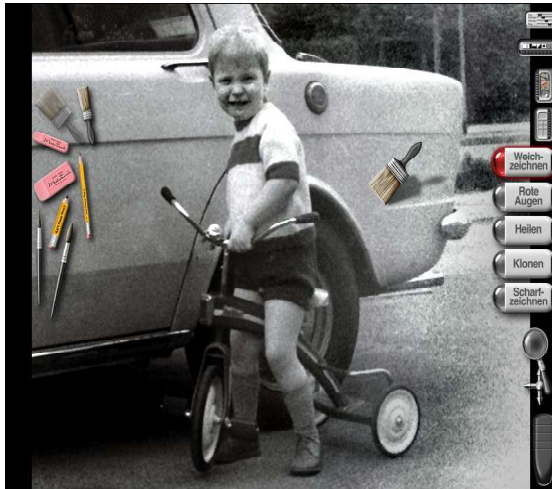


Abb. 14.9: Die Körnung ist deutlich reduziert

Der Effekt hat eine festgelegte Stärke, die durch wiederholtes Übermalen einer Stelle nicht verstärkt werden kann.

Wählen Sie allerdings eine andere Option aus, wird der Effekt fest auf das Bild übertragen. Sie erkennen dies an einer Fortschrittsanzeige, die am Kopf der Arbeitsfläche erscheint.

Kehren Sie nun wieder zur ursprünglichen Option zurück, können Sie die Fläche erneut bearbeiten. Durch die veränderten Kontrastwerte werden nun weitere Flächen zusammengefaßt.

Sie könnten auch für die großen Flächen eine andere Stärke verwenden, als für die Bereiche, in denen Konturen vorhanden sind. Wenn Sie mit unterschiedlichen Stärken arbeiten, sollten Sie die Weichheit des Wandpinsels wieder erhöhen, um Kanten zu vermeiden.

Das Scharfzeichnen

Beim Scharfzeichnen passiert genau das Gegenteil vom Weichzeichnen: Die Konturen, die sich im Bild befinden, werden verstärkt. Der Begriff ist irreführend, da hierbei lediglich der Kontrast an bestimmten Stellen angehoben wird.

Wie Sie bereits wissen, entstehen Konturen durch Kontraste. Wenn ein Bild scharfgezeichnet wird, wird deshalb der Kontrast an den Stellen verstärkt, wo bereits etwas Kontrast vorhanden ist. Am besten erkennen Sie die Wirkung wieder, wenn wir uns eine Detailansicht ansehen.



Abb. 14.10: Die Detailansicht vor dem Scharfzeichnen

Auch bei dieser Funktion gibt es wieder drei Stärken. Bei der ersten Stärke wird der Kontrast nur geringfügig angehoben, wie Sie im folgenden Bild sehen.



Abb. 14.11: Die erste Scharfzeichnungsoption

Bei der nächsten Option ist der Effekt schon deutlicher zu erkennen. Die dunklen Pixel werden noch schwärzer, die hellen Stellen noch weißer.



Abb. 14.12: Die mittlere Scharfzeichnungsoption

Auch bei dieser Funktion ist es sinnvoll, die erste Option mehrfach anzuwenden. Wechseln Sie dafür einmal zu einer anderen Option, damit der Effekt auf das Bild angewendet wird. Danach können Sie die geringe Einstellung ein weiteres Mal anwenden.

Die stärkste Veränderung erreichen Sie mit der dritten Option. Dabei entsteht allerdings ein unnatürliches Ergebnis, da die Kontraste zu stark sind.



Abb. 14.13: Die maximale Schärfung

Beim Schärfen des Bildes sollten Sie nicht das gesamte Bild übermalen. Es ist empfehlenswert, nur diejenigen Stellen zu verändern, an denen sich Konturen befinden. So haben wir bei unserem Beispiel alle Konturen einmal mit dem Wandpinsel überfahren. An einigen Stellen haben wir den Effekt ein zweites Mal angewendet. Alle flächigen Bereiche haben wir bei dieser Aktion unberücksichtigt gelassen, damit das körnige Aussehen nicht wieder entsteht.

Das Heilen

Sehr vielversprechend hört sich die Funktion HEILEN an. Damit werden Fussel oder Risse aus dem Bild entfernt.

In der Schublade gibt es wieder drei verschiedene Stärken. An den Vorschaubildern erkennen Sie, daß damit unterschiedlich starke Risse beseitigt werden können. Die linke Option ist zum Abdecken schmaler Linien geeignet, die rechte Option für dicke Risse. Was passiert nun beim Anwenden dieser Funktion?

Nehmen wir für einen Test die Türkante. Dieses Detail könnte ja auch ein unerwünschter Bildfehler sein. Da der Strich ziemlich kräftig ist, verwenden wir die dritte Option in der Schublade.

Nach dem Übermalen sehen Sie, daß der „Bildfehler“ tatsächlich beseitigt wurde.

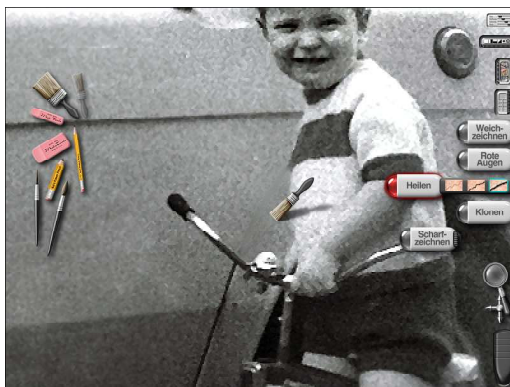


Abb. 14.14: Die Funktion HEILEN

Bei dieser Funktion übermalt Soap den Bildfehler mit benachbarten Stellen, die diesen Fehler nicht aufweisen. Um die Retusche zu kaschieren, wird der übermalte Bereich unscharf angelegt.

Dieser Effekt ist also eine Kombination aus Klonen und Weichzeichnen. Die drei verschiedenen Optionen reagieren dabei unterschiedlich auf die vorhandenen Kontraste. So wird unsere Beispiellinie bei der ersten Option lediglich etwas heller.

Rote Augen

Auch diese Funktion hört sich interessant an. Sicherlich haben Sie auch schon Fotos von Menschen gesehen, deren Pupillen rot waren. Dieser unerwünschte Effekt entsteht, wenn der Blitz beim Fotografieren in einem bestimmten Winkel auf die Augen auftritt.

Natürlich kann Soap keine roten Augen erkennen. Soap analysiert lediglich, ob in dem Bild die Farbe Rot vorkommt. Alle Bereiche in dieser Farbe werden beim Anwenden des Effekts verändert.

Deshalb sind für diese Funktion alle Bilder geeignet, die rote Bereiche enthalten

Bei unserem Blumenbild – in dem viele rote Farbtöne enthalten sind – probierten wir die erste Option aus. Dabei werden alle roten Farbtöne in grau-bräunliche Farbtöne umgewandelt, die zweite Option wandelt Rot in Blau um, bei der dritten Option entsteht nach dem Anwenden ebenfalls eine bräunliche Farbe.

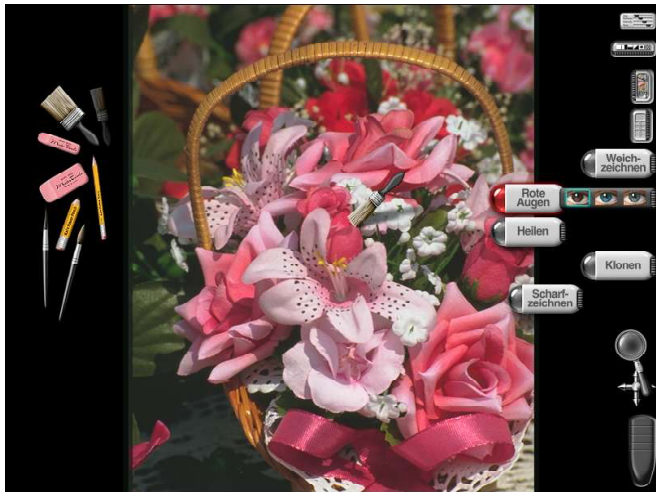


Abb. 14.15: Unsere „roten Augen“

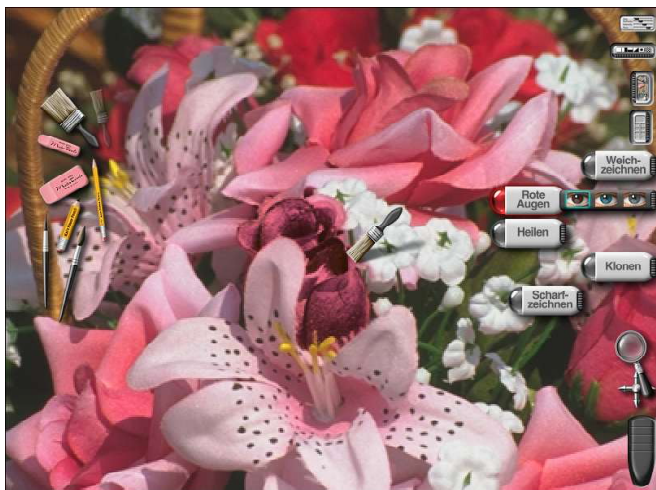


Abb. 14.16: „Rote“ Augen werden entfernt

Die Funktionen entsprechen also ungefähr denen, die Sie bereits aus dem Licht-Raum kennen. Sie könnten diese Aufgabenstellung also auch mit Hilfe des Farbton-Equalizers erledigen.

Sie sehen am Beispielbild, daß der übermalte Bereich dunkler wurde. So könnten Sie diese Option auch verwenden, um ein rotes Dach in ein bräunliches umzuwandeln.

Das Klonen

Mit der letzten Funktion können Sie Bereiche des Bildes an andere Stellen im Bild kopieren. Auch hier gibt es drei verschiedene Arten der Übertragung.

Wenn Sie diese Funktion auswählen, erscheint ein Fadenkreuz auf der Arbeitsfläche. Wenn Sie den Mauszeiger über dieses Fadenkreuz halten, zeigt ein Pfeil an, daß es durch Anklicken verschoben werden kann. Die Position zeigt welche Stelle kopiert wird.

Wir wollen einige Trauben an einer anderen Stelle im Bild platzieren, deshalb verschieben wir den Ursprung an die gezeigte Stelle im Bild.

Wenn Sie danach mit einem Malwerkzeug an einer anderen Stelle malen, wird der Bereich, an der sich der Ursprung befindet, kopiert.

So haben wir links das Bild um einige Trauben ergänzt.

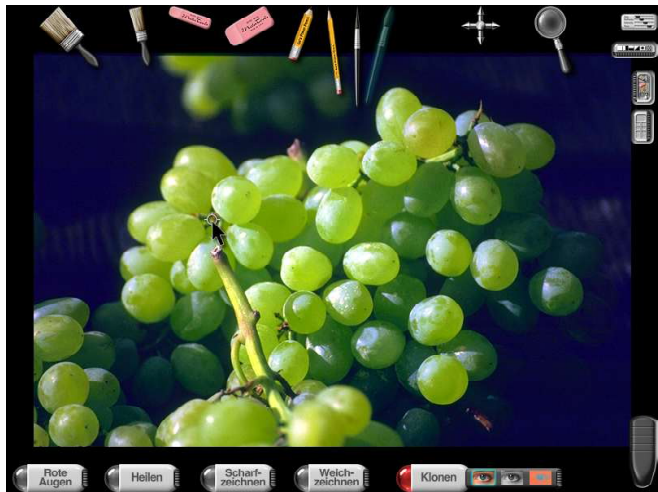


Abb. 14.17: Der Ursprung der Kopie wird bestimmt

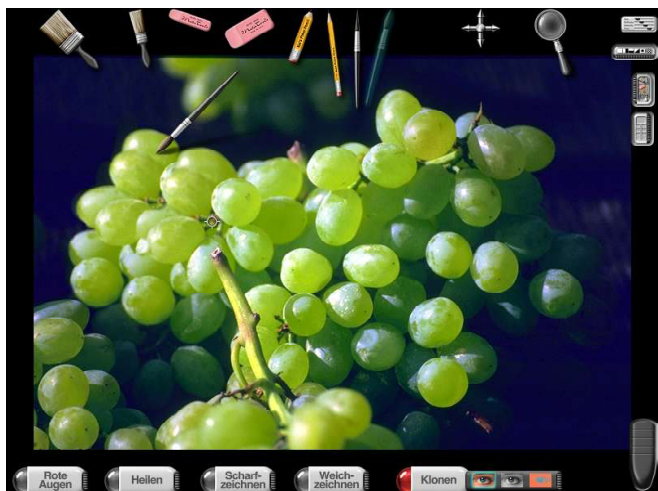


Abb. 14.18: An der linken Seite wurden einige Trauben hinzugefügt

Mit der ersten Option werden die Bildteile direkt kopiert. An der neuen Position erscheint also ein direktes Abbild der Originalstelle. Bei der zweiten werden nur die Strukturen des Bildes, also die Stellen kopiert, an denen Kontraste vorhanden sind.

Bei der dritten werden nur die Farbinformationen kopiert, die Strukturen bleiben dabei unberücksichtigt.

Neben dem reinen Kopieren von Bildinhalten können Sie die Klonen-Funktion auch zum Reparieren von schadhaften Bildteilen verwenden. Dazu müssen Sie nur den Ursprung an eine unbeschädigte Stelle im Bild setzen und damit die beschädigte Stelle übermalen.

Klonen statt Heilen

Auch wenn das Klonen von Bildteilen etwas aufwendiger ist als die HEILEN-Funktion, sollten Sie diese Funktion vorziehen, da Sie hier eine bessere Kontrolle haben. Sie können genau festlegen, womit der Fehler überdeckt werden soll. Beim HEILEN können Sie nicht nachvollziehen, was Soap „mit Ihrem Bild anstellt“.

Außerdem wird beim Heilen die übertragene Stelle unscharf, was sich negativ auf das Ergebnis auswirken kann. Diese automatische Unschärfe entfällt beim Klonen.

Die Regeln des Klonens

Zum besseren Verständnis wollen wir noch einmal genau untersuchen, was beim Klonen abläuft. Dazu su-

chen wir uns ein sehr prägnantes Motiv aus. Da hier sehr klare Strukturen vorhanden sind, kann man die Wirkung des Klonens gut erkennen.

Als Ursprung markieren wir auf der linken Seite eine Schraube. Diese Schraube soll nun an einer anderen Stelle platziert werden.

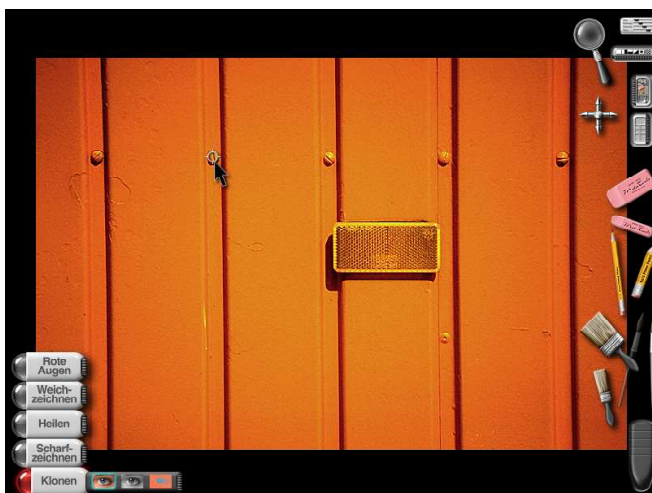


Abb. 14.19: Das Ausgangsbild

Nach dem Festlegen des Ursprungs klicken Sie an die Stelle, an der die Schraube eingefügt werden soll. Wir haben das Duplikat etwas tiefer senkrecht unter dem Original platziert. Für das Übertragen reicht ein Mausklick mit dem dicken Künstlerpinsel aus. Beachten Sie beim folgenden Bild den Abstand und die Richtung des Duplikats im Verhältnis zum Original. Diese beiden Faktoren wirken sich auf alle folgenden Pinselstriche aus.

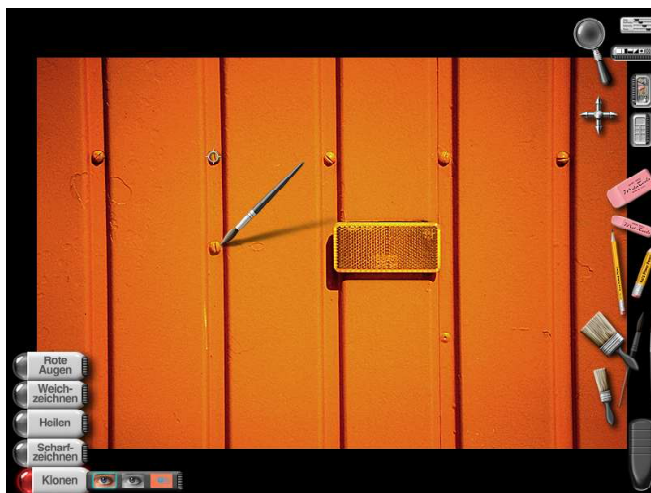


Abb. 14.20: Die Schraube ist versetzt

Soap „merkt“ sich den Abstand und die Richtung vom Ursprungspunkt zum ersten Mausklick. Wenn Sie nun zu einer ganz anderen Stelle des Bildes wechseln und dort mit dem Pinsel weitermalen, verwendet Soap denselben Abstand und Winkel wie zuvor. Der Ursprung wird also verändert.

Richtiger wäre es eigentlich, wenn die Anzeige des Ursprungspunktes mit der Pinselbewegung mitwandern würde, wie es auch von anderen Bildbearbeitungsprogrammen angezeigt wird. Die statische Anzeige von Soap ist etwas irritierend.

Sobald Sie den Ursprungspunkt ein Stück verschieben, können Sie einen neuen Abstand und Winkel mit dem folgenden Malstrich festlegen.



Beachten Sie also, daß immer der erste Malstrich nach dem Plazieren des Ursprungspunkts maßgeblich für den Abstand und Winkel der folgenden Striche ist.

Immer vom selben Ursprung

Sie können aber auch immer wieder vom selben Ursprungspunkt übertragen. Dazu müssen Sie allerdings jedesmal, wenn Sie einen neuen Malstrich beginnen, die -Taste drücken.

Vorsicht beim Klonen

Auf einige Dinge müssen Sie beim Klonen achten.

Im folgenden Bild sehen Sie auf der linken Seite wieder den Abstand der beiden Schrauben als Maßstab für die folgenden Übertragungen. Dabei kann die Situation auftreten, die Sie im nächsten Bild sehen. Hier wurde der Rand des Bildes geklont und in das Bild übertragen. Soap unterscheidet also den Rand nicht vom Bild.

Bei Änderungen, die in der Nähe des Rands stattfinden, müssen Sie also aufpassen, daß Sie den schwarzen Rand nicht versehentlich mit übertragen.

Falls Sie aber umgekehrt Teile des Bildes auf den Rand übertragen, wird dies zwar angezeigt, aber nicht berücksichtigt. Das können Sie kontrollieren, indem Sie über den Bildrand hinausmalen und dann vom Vollbild-Modus zurück in den Zeichentisch-Modus wechseln. Kehren Sie anschließend in den Vollbild-Modus zurück, ist das Übermalen wieder verschwunden.

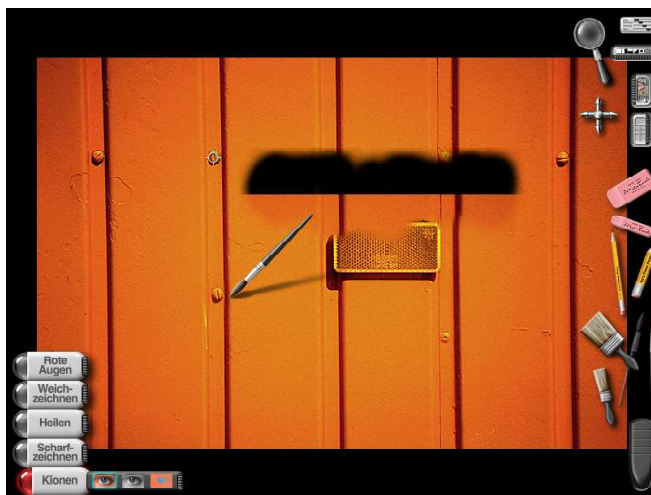


Abb. 14.21: Versehentliches Übertragen des Rands in das Bild

Die anderen Modi

Versuchen Sie auch, mit den beiden anderen Modi zu experimentieren. Die zweite Option kann für ungewöhnliche Effekte gut verwendet werden. Damit lassen sich zum Beispiel interessante Muster erzielen, wenn Sie nur die Kontrastinformationen übertragen, nicht aber die Farbinformationen. Außerdem bietet sich diese Option bei stark weichgezeichneten Bildern an. So können Sie Detailinformationen auf das Bild übertragen. An zahlreichen Versuchen kommen Sie bei den beiden anderen Funktionen aber nicht herum.

15. Kapitel:

Der Montage-Raum

Im Montage-Raum – den Sie über die Taste **F6** erreichen – arbeiten Sie nach anderen Prinzipien als in den bisherigen Räumen. Hier können Sie Karten gestalten oder Ihr Bild einfach nur mit zusätzlichen Elementen verschönern.

Es gibt drei Elementarten, die Sie dem Bild hinzufügen können: Hintergründe, Ränder und Objekte aus einer Clipart, die auf der CD untergebracht ist. Der Aufbau der Oberfläche des Montage-Raums ist anders gestaltet als in den anderen Räumen.

In diesem Raum können Sie keines der Bedienelemente verschieben – selbst die geschlossenen Alben nicht.

Sie können hier aber den Arbeitstisch drehen, um entweder hoch- oder querformatige Ergebnisse zu erzielen. Dazu finden Sie in der oberen rechten Ecke ein Symbol. Wenn Sie darauf klicken, wird der Tisch gedreht.

In der Schublade unter dem Arbeitstisch werden die Zusammenstellungen gespeichert. So können Sie dieselben Einstellungen bei anderen Bildern einsetzen.

Einige Symbole sind erst dann voll sichtbar, wenn sich zusätzliche Elemente auf dem Arbeitstisch befinden. Im nächsten Bild sind diese Schaltflächen inaktiv, da noch keine weiteren Elemente platziert wurden.

Für jedes der verfügbaren Zusatzelemente gibt es ein eigenes Album. Diese Alben kennen Sie bereits aus dem Eingangs-Raum. Mit einem einfachen Klick auf den Steg werden sie geöffnet, mit einem Doppelklick auf den Steg wieder geschlossen.

Die Alben sind fest benannt. Ein Umbenennen – wie im Eingangs-Raum – ist nicht möglich.

Diese Alben können aber wie bereits bekannt frei auf der Arbeitsfläche verschoben werden. Klicken Sie dazu an den Rand des Albums, und ziehen Sie es an eine andere Position auf der Arbeitsfläche.

Die drei verschiedenen, geöffneten Alben sehen Sie im nächsten Bild.



Abb. 15.1: Die drei geöffneten Alben des Montage-Raums

Auch die Register des Albums haben unveränderliche Namen. Die verfügbaren Motive sind in unterschiedlichen Themenbereichen zusammengefaßt.

Die Bilder können aber nicht aus dem Album auf die Arbeitsfläche gezogen werden, wie Sie es aus dem Eingangs-Raum kennen. Auch das Verschieben innerhalb einer Album-Seite ist nicht vorgesehen.



Falls die Alben auf Ihrer Arbeitsfläche leer sind, haben Sie die minimale Installationsart ausgewählt. Wiederholen Sie die Installation mit der Option VOLLSTÄNDIG.

Grundsätzliches

In allen bisher bekannten Räumen haben Sie immer die Pixel des Bildes auf unterschiedliche Art und Weise behandelt. Im Montage-Raum ist alles anders.

Hier bearbeiten Sie keine Pixel mehr, hier werden Objekte verändert. Jedes Teil, das Sie auf der Montage-Seite einfügen, ist ein eigenständiges Element. Diese Art der Bearbeitung ist normalerweise aus Vektorgrafikprogrammen bekannt.

Durch die Verwendung von Objekten ist die Arbeitsweise etwas anders. Vor jedem Arbeitsschritt muß zuerst das betreffende Objekt markiert werden. Die markierten Objekte leuchten auf, so daß Sie deutlich erkennen können, welches Element betroffen ist.

Für jedes Objekt sind einige Änderungen möglich. Sie können es skalieren, frei plazieren, drehen und rotie-

ren. Außerdem kann die Reihenfolge der Objekte verändert werden. Im Gegensatz zu Pixelbildern können nämlich Objekte „übereinandergestapelt“ werden.

Sehen wir uns zunächst an, aus welchen Elementen ein Arbeitsblatt aufgebaut wird.

Die Hintergründe

Unter allen anderen Bildelementen liegt der Hintergrund. Über die Schublade der FARBE-Schaltfläche kann die Farbe des Hintergrunds eingestellt werden.



Abb. 15.2: Ein einfarbiger Hintergrund

Die FARBE-Schublade enthält drei Regler, mit denen Sie die Farbe des einfarbigen Hintergrunds festlegen können.

Mit dem ersten Regler wird der Farbton festgelegt. Stellen Sie hier die Grundfarbe ein. Der zweite Regler bestimmt die Sättigung der Farbe. Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, um so gesättigter wird der Farbton. Mit dem letzten Regler legen Sie die Helligkeit der Farbe fest. Je weiter der Regler nach rechts gezogen wird, um so dunkler wird der Farbton.

Anstatt eines einfarbigen Hintergrunds können Sie aber auch ein Hintergrundbild aus dem Album verwenden. In sechs Kategorien finden Sie 104 verschiedene Muster, die nach Themen sortiert sind. Unter den Mustern sind naturalistische Hintergründe und willkürliche Muster.



Wenn Sie zum ersten Mal auf eine neue Registerkarte wechseln, werden die Motive erst eingelesen. Dieser Vorgang kann – je nach verwendeter Hardware – einen Moment dauern. Beim erneuten Aufruf einer anderen Kategorie entfällt diese Wartezeit aber.

Um dem Bild einen Hintergrund hinzuzufügen, müssen Sie nur das betreffende Vorschaubild markieren und es dann auf die Montagefläche ziehen. Alternativ dazu können Sie das Vorschaubild auch doppelt anklicken. Die Größe des Bildes wird automatisch so angepaßt, daß der gesamte Bildbereich gefüllt ist. Die Größe läßt sich manuell nicht verändern.

Um den platzierten Hintergrund wieder zu löschen, wechseln Sie zur ersten Registerkarte, und ziehen Sie

von dort die Option OHNE in die Montagefläche. Der Hintergrund erscheint dann wieder in der eingestellten Farbe.

Der Hintergrund wird plaziert

Um den Hintergrund einzufügen, sollten Sie das Album so platzieren, daß Sie gleichzeitig die Wirkung auf der Montagefläche beurteilen können.

Beim Öffnen von Alben läßt es sich nicht vermeiden, daß viele Schaltflächen verborgen werden, da das Album stets vollständig im Bild zu sehen sein muß.

Im nächsten Bild sehen Sie, daß bei querformatigen Montagen an der linken Seite ausreichend Platz für das Album vorhanden ist.



Abb. 15.3: Ein Muster wurde als Hintergrund eingefügt

Nach dem Einfügen eines Hintergrunds erscheinen am Kopf und der rechten Seite des Montagetischs zwei zusätzliche Symbole zum horizontalen und vertikalen Spiegeln des Bilds.

Die Fotos, die Sie in den Kategorien verwenden, können Sie meist nicht für hochformatige Montagen verwenden.

Das Bild

Über dem Hintergrund liegt immer das Bild, das Sie in den anderen Räumen von Soap bearbeitet haben. Dieses Bild kann nicht gelöscht werden.

Sie können es aber an eine andere Position verschieben. Klicken Sie das Bild dazu an. Wenn es danach aufleuchtet, können Sie es schieben.

Außerdem kann das Bild vergrößert oder verkleinert werden. Dazu dient der folgende Regler.



Abb. 15.4: Der Skalierungsregler

Ziehen Sie den Regler nach oben, um das Bild zu vergrößern. Nach jedem Verschieben des Reglers springt

er in die Mittelstellung zurück. So können Sie das Bild mehrfach vergrößern oder verkleinern.

Bedenken Sie beim Vergrößern aber, daß sich die Bildqualität verschlechtern kann, wenn die Auflösung des Ausgangsbilds zu gering ist.

Die Tastenkürzel

Sie können das Bild auch per Tastatur vergrößern oder verkleinern, wenn Sie die - oder die -Taste drücken. Das Skalieren erfolgt dann schrittweise in vorgegebenen Werten. Drücken Sie die Tasten so oft, bis die gewünschte Größe erreicht ist.

Mit den Pfeiltasten läßt sich das Bild pixelweise verschieben. Halten Sie dabei zusätzlich die -Taste gedrückt, wird das Bild mit jedem Tastendruck um 10 Pixel verschoben. Diese Optionen sind gut zum präzisen Plazieren der Bilder geeignet.

Die Ränder

Die Bilder sind standardmäßig immer rechteckig mit glatten Rändern. Soap bietet aber eine Möglichkeit, die steifen Ränder mit Mustern aufzulockern, so daß das Bild weich in den Hintergrund übergeht.

In dem Album RÄNDER befinden sich in vier Kategorien 55 verschiedene Ränder, die Sie ebenfalls durch Doppelklicken auf das Vorschaubild oder durch Verschieben in das Bild übertragen.

Die Ränder können nicht verändert werden. Bedenken Sie beim Anwenden, daß das Bild dabei eingeschränkt wird. Es sind nicht mehr alle Teile des Bildes zu sehen. Wenn sich also Details am Rand des Bildes befinden, sollten Sie auf einen Rand verzichten.

Den Rand entfernen

Auch bei den Rändern gibt es auf der ersten Registerkarte eine Option OHNE. Wenn Sie diese doppelt anklicken oder sie auf das Bild ziehen, wird der Rand wieder gelöscht. Alternativ dazu können Sie auch die -Taste drücken. Anschließend ist das Bild wieder rechteckig.

Achten Sie darauf, daß beim Löschen des Randes über die Tastatur das Bild markiert sein muß, beim Anwenden des Randes dagegen nicht.

Die Technik

Die auslaufende Wirkung entsteht durch Anwenden der Alphakanal-Technik. Alle Ränder liegen als schwarzweiße Muster vor. Die kleinen Bilder werden als „Kacheln“ aneinandergesetzt.

Soap erzeugt nun als erstes automatisch einen weich auslaufenden Rand. Das Bild wird also am Rand langsam transparenter. Über diese weiche Kante wird die Kachel plaziert.

Alle weißen Stellen des Kachelmusters schützen dann das Bild. Dort ist also das Originalbild zu sehen. An allen schwarzen Stellen scheint der Hintergrund durch, da diese Stellen transparent werden.

Sie sehen im folgenden Beispiel, daß alle Noten der Kachel das Bild zeigen, die schwarzen Stellen aber nicht:



Abb. 15.5: Der Rand mit dem ausgewählten Muster

Dieses Prinzip haben Sie bereits in den Bearbeitungsräumen kennengelernt. Auch dort können Sie Effekte weich in den Untergrund überblenden, wenn Sie die Weichheit des Malpinsels entsprechend eingestellt haben.

Von der schwarzweißen Maske haben Sie dort allerdings nichts bemerkt. Intern nutzt Soap aber diese Technik. Bei den Rändern läßt sich das feststellen, da alle Ränder als einzelne Datei im Soap-Verzeichnis `METAOS\DATA\EDGES` als Photoshop-Dateien abgelegt sind.

In anderen Bildbearbeitungsprogrammen ist diese Option deutlicher zu erkennen, dort können die Mas-

ken oft direkt bearbeitet werden. Die Masken werden dann in einzelnen Kanälen zusammen mit der Bilddatei gespeichert.

Die Objekte

Im letzten Album – Objekte – stellt Soap in 24 Kategorien 359 Objekte zur Verfügung. Dabei handelt es sich um eine hochwertige Clipart-Sammlung. Zu vielen Themen erhalten Sie hier interessante Motive zum Ausschmücken Ihrer Kollage.

Die Kalender

Die beiden ersten Registerkarten enthalten Kalender-Vorlagen, die monatsweise über Hintergrund und Bild gelegt werden. Es gibt aber nur Kalenderblätter von Juni 97 bis Dezember 98. Sie können wählen, ob die Kalenderdaten schwarz oder weiß erscheinen sollen.

Beim Querformat wird der Kalender paßgenau in den Montagebereich eingefügt, so daß er das gesamte Bild ausfüllt. Bei hochkantigen Bildern müssen Sie den Kalender erst skalieren, bevor er in das Bild hineinpaßt.



Wie können die Montagefläche per Tastatur vom Quer- ins Hochformat drehen, wenn Sie die -Taste drücken.

Der Kalender kann markiert werden, indem Sie auf eine Stelle klicken, an der sich Schrift befindet. Am

leichtesten ist der Monatsname zu markieren, da er den größten Schriftgrad aufweist. Nach dem Markieren leuchtet er – wie jedes Objekt – auf.

Anschließend kann er mit dem Skalierungsregler oder per Tastatur vergrößert oder verkleinert werden. Auch das Verschieben funktioniert auf dieselbe Art, wie es beim Hauptbild bereits beschrieben wurde.



Abb. 15.6: Ein Kalender

Comics

Einen großen Teil der Clipart nehmen die Comic-Figuren ein. So gibt es zum Beispiel viele Tiere als qualitativ hochwertige Karikaturen. In der folgenden Abbildung sehen Sie einige karikierte Tiere.



Abb. 15.7: Einige Comic-Clipart-Motive

Alle Clipart-Motive enthalten eine Maskierung, so daß sie nicht als rechteckige Bilder auftauchen, sondern als freigestellte Motive.

Auch diese Freistellung funktioniert über die Nutzung des Alphakanals.

Realistische Fotos

In anderen Kategorien finden Sie Fotos. Im Gegensatz zu vielen anderen Bildersammlungen sind diese Fotos alle mit einer Maske zum Freistellen versehen. Die Maskierung wurde so sorgfältig vorgenommen, daß sich alle Motive nahtlos in die Collage eingliedern.

Bilderrahmen

In den nächsten vier Kategorien befinden sich viele interessante Bilderrahmen. Es stehen eckige und runde Rahmen zur Verfügung. Außerdem gibt es konservative und skurrile Rahmen in allen möglichen Varianten.

Nach dem Doppelklicken auf das Vorschaubild werden die rechteckigen Rahmen paßgenau in das Bild übertragen. Nachteilig wirkt sich bei den Rahmen der weiche Schatten aus, der unter allen Objekten automatisch plaziert wird. Er kann weder entfernt noch verändert werden.

Wegen dieses Schattens „schwebt“ der Rahmen immer über dem Bild, was unnatürlich wirkt. Das Bild muß unter dem Rahmen so vergrößert werden, daß der Hintergrund verschwindet.



Abb. 15.8: Ein paßgenauer Rahmen, der über dem Bild „schwebt“

Schaltflächen

Schaltflächen benötigen Sie zum Beispiel, um Ihre Web-Seiten zu gestalten. Auf fünf Registerkarten finden Sie verschiedene Schaltflächen, Soap nennt sie „Knöpfe“. Es gibt sie in unterschiedlichen Formen.

Ein großer Teil befindet sich in der Kategorie „Stein-Knöpfe“. Sie sehen im nächsten Bild in der linken Reihe einige dieser „Stein-Knöpfe“. Die Oberflächen sind in diesem Fall mit marmorierten Texturen überzogen. Diese Schaltflächen sind meist dunkel, so daß helle Schriften darauf plaziert werden können.

Im folgenden Bild sehen Sie ausschließlich Schaltflächen. Das bearbeitete Hauptbild benötigen wir nicht. Da dieses Originalbild immer in der Montagefläche enthalten sein muß, haben wir es einfach auf die kleinstmögliche Größe gebracht und eine Schaltfläche darüber plaziert.



Abb. 15.9: Verschiedene Schaltflächen

Weitere Accessoires

In den verbleibenden Kategorien finden Sie weitere Schmuckelemente, wie zum Beispiel Pfeile, Sprechblasen und halbtransparente Brillen.

Arbeiten mit Objekten

Alle Objekte liegen als hochaufgelöste Grafiken auf der CD vor. Das bedeutet: Sie können die meisten Elemente ohne Qualitätsverlust stark vergrößern. Es läßt sich aber keine Regel festlegen, wir zeigen im folgenden, warum.

Leider gibt es keine Anzeige über die maximale Vergrößerung, ohne daß ein Qualitätsverlust eintritt. Sehen wir uns nun an, wie die Objekte verwaltet werden.

Zum Arbeiten im Montage-Raum muß sich die CD ebenso wie beim Start von Soap im Laufwerk befinden. Das hat einen Grund:

Zur schnelleren Darstellung arbeitet Soap während des Gestaltens mit einer kleinen Version des Bildes. Die dazu notwendigen Dateien werden auf der Festplatte im Soap-Verzeichnis `METAOS\DATA\` abgelegt.

Wenn Sie die Dateien drucken oder speichern, greift Soap auf die hochaufgelösten Dateien zurück, die sich auf der Soap-CD im Verzeichnis `HIRES` befinden.

Jede Objekt-Datei gibt es also zweimal. Einmal als niedrigaufgelöste Datei auf der Festplatte und unter demselben Namen eine hochaufgelöste Datei auf der

CD. Alle Objekte liegen im Photoshop-Format vor und können deshalb von beliebigen Bildbearbeitungsprogrammen weiterverarbeitet werden.



Falls Sie auf Ihrer CD dieses Verzeichnis nicht finden, liegt das daran, daß es sich um ein verstecktes Verzeichnis handelt. Sie müssen also in Ihrem Datei-Manager die Option einschalten, daß versteckte Verzeichnisse ebenfalls angezeigt werden.

Nach dem Einfügen eines Objekts in die Montagefläche wird das Bild zunächst in der Originalgröße der niedrigaufgelösten Datei eingefügt. Deshalb können Sie nicht feststellen, wie stark das Objekt ohne Qualitätsverlust vergrößert werden kann.

Wir vergleichen in den folgenden Bildern zwei Objekte in den beiden Auflösungen. Bei dem ersten Muster sehen Sie links die niedrig- und rechts die hochaufgelöste Version des Bildes. Beide sind in der jeweiligen Originalgröße angezeigt.

Die höher aufgelöste Version ist also nur geringfügig größer als das linke Bild.

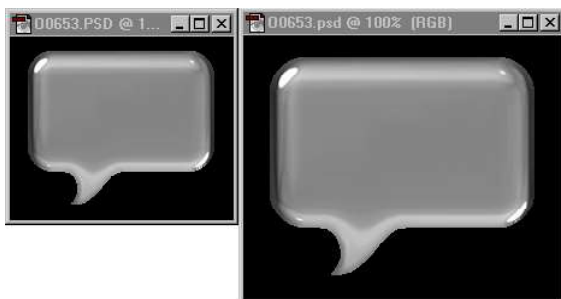


Abb. 15.10: Die niedrig- und die hochaufgelöste Version desselben Objekts

Dieses Verhältnis gilt aber nur für dieses eine Motiv. Andere Motive zeigen ein völlig anderes Verhältnis.

Da die Bilder sehr unterschiedliche Größen haben, kann keine Regel ermittelt werden, wie stark ein Objekt ohne Qualitätsverlust vergrößert werden kann.

Es wäre schön, wenn man diese Information irgendwo ablesen könnte.

Objekte rotieren

Sobald ein oder mehrere Objekte markiert sind, werden links neben dem Montage-Tisch die fünf Symbole zum Rotieren und Spiegeln verfügbar.

Sie kennen diese Werkzeuge bereits aus dem Vorbereitungs-Raum. Dort wurden sie ausführlich beschrieben. Die Bedienung im Montage-Raum ist identisch.

Objekte verändern

Wegen des beschriebenen Aufbaus können Sie in der aktuellen Soap-Version kein Objekt verändern oder eigene Objekte einfügen. Probieren wir in einem Beispiel eine vermeintlich erfolgreiche Möglichkeit aus.

Dazu verändern wir eine der Photoshop-Dateien, die im OBJECTS-Verzeichnis vorhanden sind. Wir speichern ein bearbeitetes Bild im Photoshop-Format. Dazu fertigen wir zunächst eine Kopie einer Objektdatei an und überschreiben dann die Original-Objektdatei.

Vorher müssen wir uns merken, welches Clipart-Motiv wir verwendet haben, damit wir es im Album wie-

derfinden. In unserem Beispiel ist es der Pfeil in der zweiten Reihe.



Abb. 15.11: Ein verändertes Clipart-Motiv

Wird nun der Pfeil in das Bild gezogen, erscheint tatsächlich unser anderes Bild auf der Montagefläche.

Nach dem Skalieren und Verschieben können wir also doch zwei Bilder zu einem Bild montieren, was eigentlich nicht zu den Funktionen von Soap gehört.

Es sieht also zunächst so aus, als wenn man doch eigene Objekte erzeugen könnte.

Leider täuscht aber der Anschein. Sobald nämlich die Datei gespeichert oder gedruckt wird, werden die Daten von der CD verwendet. Die veränderte Bilddatei auf der Festplatte wird also nicht mehr verwendet.



Abb. 15.12: Eine Bildmontage?

So gibt es eine Überraschung, wenn Sie das Bild speichern und sich das Ergebnis ansehen. Auf einmal ist anstelle unseres neuen Motivs nämlich wieder der ursprüngliche Pfeil zu sehen.

Es ist also – auch wenn es zunächst so aussehen mag – nicht möglich, eigene Objekte in Soap zu integrieren. Bleibt zu hoffen, daß in den folgenden Versionen diese Möglichkeit angeboten wird.

Auch auf das Montieren mehrerer bearbeiteter Bilder müssen Sie in dieser Soap-Version noch verzichten.

An dem gespeicherten Ergebnis sind noch andere Dinge erkennbar. So sieht es beim Bild auf der Montagefläche zunächst so aus, als würde das bearbeitete Bild eine niedrige Qualität aufweisen. Nach dem Speichern

ist aber zu sehen, daß für die Montagefläche lediglich eine Vorschauversion verwendet wird, das gespeicherte Bild ist exzellent.



Abb. 15.13: Das gespeicherte Ergebnis

Die geringere Qualität während der Bearbeitung können Sie also ignorieren. Sie ist nur auf die Arbeit am Schirm bezogen.

Textelemente

Die letzten Elemente, die Sie dem Bild hinzufügen können, sind Texte. Aber auch hier gibt es gravierende Beschränkungen, die Windows-untypisch sind. Au-

ßerdem sind auch bei dieser Funktion leider einige Fehler enthalten.

Zum Einfügen eines Schriftzugs klicken Sie auf die TEXT-Schaltfläche. Danach öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Text eingeben können.



Abb. 15.14: Die Texteingabe



Falls bei Ihrem Textdialog die Bestätigungsschaltfläche fehlt, besitzen Sie vermutlich eine der ersten CDs. Sie erhalten als registrierter Anwender eine fehlerbereinigte Version von der Firma FunWare.

Das Texteingabefeld läßt die Eingabemöglichkeiten nicht zu, die Sie von anderen Windows-Programmen gewohnt sind. Buchstaben können nur „rückwärts“ mit der -Taste gelöscht werden. Die sonst übliche -Taste funktioniert nicht.

Mit den Pfeiltasten können Sie sich innerhalb des Textes vor- und rückwärts bewegen. Wenn Sie dabei die -Taste gedrückt halten, wird der Text markiert. Den markierten Text können Sie dann wahlweise mit der - oder der -Taste löschen.

Ein Zeilenende können Sie mit der -Taste einfügen. Dabei werden die Zeilen zentriert untereinander gesetzt – meistens zumindest.

Wie Sie am nächsten Bild sehen, wird die erste Zeile merkwürdigerweise immer etwas nach rechts eingerückt. Dort wurde nicht etwa ein Leerzeichen eingefügt, wie man meinen könnte.



Abb. 15.15: Oben müsste zentrierter Text stehen, die erste Zeile wird aber immer eingerückt

Größtes Manko der Schriftgestaltung ist aber die Tatsache, daß es wohl wenige Windows-Programme gibt,

in denen Sie den Schrifttyp nicht verändern können – Soap gehört aber dazu. Soap fügt automatisch alle Schriften als „Times“ ein. Sie können weder diesen Schrifttyp verändern, noch kann die Schrift fett oder kursiv eingestellt werden. Alle Versuche, dieses Problem zu umgehen, scheiterten bei uns.

Die Farbe der Schrift wird auf dieselbe Art wie die Hintergrundfarbe geändert. Schieben Sie die drei Regler für Farbton, Sättigung und Helligkeit der FARBE-Schaltfläche auf die gewünschte Position. Dazu muß das Textobjekt allerdings markiert sein. Sie können das Textelement nur in einer Farbe einfärben.

Sollen einzelne Buchstaben oder Wörter in einer anderen Farbe hervorgehoben werden, müssen Sie mehrere Textelemente erzeugen, die aus einzelnen Buchstaben oder Wörtern bestehen.

Falls Sie den Text ändern wollen, müssen Sie doppelt auf das Textelement klicken. Dann wird das Texteingabefeld geöffnet; meistens jedenfalls. Je länger der Text nämlich ist, um so schwieriger wird es, durch einen Doppelklick das Eingabefeld zu öffnen. Außerdem sind nicht alle Zeichen darstellbar. Auf besondere Zeichen – wie zum Beispiel die geschweiften Klammern ({ und }) – müssen Sie verzichten.

Anwendungsgebiete für Text

Aufgrund der starken Einschränkungen und der Fehler sollten Sie die Texteingaben auf kurze Überschriften beschränken. Am leichtesten lassen sich einige wenige Worte verarbeiten.

Längere Textpassagen verursachen die beschriebenen Probleme, dafür ist Soap nicht gedacht. Auch das individuelle Gestalten ist in Soap schwierig.

Falls Sie aber schnell eine Karte oder ein einfaches Plakat mit einem Schriftzug versehen wollen, reichen die zur Verfügung gestellten Möglichkeiten aus.

Textelemente können übrigens ansonsten wie alle anderen Objekte skaliert, gespiegelt und gedreht werden. Auch die Hierarchie zu den anderen Objekten wird wie bei den anderen Objekten durch Markieren verändert. Jedes markierte Objekt rutscht im „Objektstapel“ automatisch an die oberste Stelle.

Speichern

Über die **SPEICHERN**-Schaltfläche können Sie das montierte Bild als Datei speichern. Nach dem Aufruf wird das bereits bekannte Dialogfeld geöffnet.

Wählen Sie das Dateiformat aus, in dem Sie das Bild auf der Festplatte speichern wollen. Die sechs möglichen Dateitypen wurden bereits in Kapitel 2 beschrieben.

Beim Speichern werden alle Objekte mit dem Hintergrundbild „verschmolzen“, aber die Ebenen werden nicht gespeichert.

Beschränkungen

Leider können Sie die Größe des Bildes bei der Ausgabe nicht beeinflussen. Das Bild wird immer in der Größe 1.280 x 960 Pixel ausgegeben. Dieses Bild können Sie also ungefähr bis DIN A5 ausdrucken. Die Größe von hoch- und querformatigen Bildern ist identisch.

Sollten Sie trotz korrekt eingelegter CD eine Fehlermeldung erhalten, haben Sie eine der ersten Soap-Versionen erhalten, bei denen es gelegentlich noch Probleme gab. Besorgen Sie sich dann als registrierter Anwender über FunWare eine Update-Version.

Drucken

Nach dem Betätigen der DRUCKEN-Schaltfläche wird der Standard-Druckdialog Ihres Druckertreibers aufgerufen. Soap paßt das montierte Bild automatisch an das ausgewählte Format an. Der Ausdruck erfolgt immer so, daß die Seite soweit wie möglich ausgenutzt wird.

Den DRUCKEN-Dialog kennen Sie sicherlich schon von anderen Programmen, die Anwendung ist bei Soap identisch. Auch beim Drucken werden die Daten der CD verwendet, deshalb dauert der Ausdruck auch einige Zeit: Es werden ja die hochauflösten Daten umgesetzt.

Die Erinnerungspunkte

Wenn Sie bei anderen Motiven auf dieselbe Gestaltung zurückgreifen wollen, können Sie die Einstellungen in der Schublade unter dem Montagetisch speichern.

Dabei werden alle Einstellungen des Hintergrunds, die verwendeten Objekte und Ränder, ebenso wie der eingegebene Text, gespeichert.

Die gespeicherten Einstellungen stehen auch noch nach einem Neustart von Soap zur Verfügung. Sie können maximal zwölf Einstellungen speichern.

Um gespeicherte Einstellungen zu löschen, klicken Sie das Vorschaubild mit gedrückter **[Alt]**-Taste an.

Anwenden der Einstellungen

Wenn Sie die gespeicherten Einstellungen anwenden wollen, klicken Sie auf das entsprechende Vorschaubild. Soap liest dann alle verwendeten Objekte ein.

Bei dem verwendeten Hauptbild werden die Größe, Position und Ränder gespeichert, der Bildinhalt jedoch nicht. Wenn Sie also die Einstellungen an einem anderen Motiv anwenden, bleibt das Motiv erhalten, seine Eigenschaften – wie etwa die Größe – werden aber entsprechend verändert. So können Sie dieselbe Gesamtgestaltung schnell auf andere Bilder übertragen.

Resümee

Der Montage-Raum eignet sich gut, um das bearbeitete Bild schnell „aufzupeppen“. Durch die erstklassige Qualität der Clipart-Bilder können Sie beeindruckende Ergebnisse erzielen.

Leider werden Sie aber sehr stark in den Gestaltungsmöglichkeiten eingeschränkt. So müssen Sie alles so einsetzen, wie es die Soap-Entwickler vorgegeben haben.

So schön auch die weichen Schatten unter den Objekten aussehen, so ärgerlich ist es aber, daß sie nicht verändert oder weggelassen werden können.

Daß nur ein Schrifttyp zur Verfügung steht, ist unverständlich, die Gestaltungsmöglichkeiten werden dadurch erheblich eingeschränkt.

Bleibt zu hoffen, daß die Soap-Entwickler die grundsätzlich guten Ansätze in diesem Arbeits-Raum in den Folgeversionen weiter ausbauen. Etwas Vergleichbares finden Sie nämlich in anderen Bildbearbeitungsprogrammen nur sehr selten. Die Leichtigkeit, mit der Sie hier gute Ergebnisse erzielen können, ist überzeugend.

16. Kapitel:

Der Ausgangs-Raum

Im letzten Arbeitsraum von Soap – dem Ausgangs-Raum, den Sie über die Taste **F7** erreichen – wird das Bild gespeichert oder gedruckt. Der Raum enthält nur noch wenige Funktionen.

Es gibt in diesem Raum nur eine Funktion, die Sie in den anderen Räumen nicht vorfinden. Sie können hier das Bild in seiner Auflösung reduzieren. Ziehen Sie dazu den Regler nach unten, den Sie links neben dem Bild finden.



Abb. 16.1: Die Arbeitsfläche des Ausgangs-Raums enthält nur eine neue Funktion: Den Regler links

Über dem Regler wird die Anzahl der Pixel angegeben. Hier können Sie sich orientieren, wie stark das Bild verkleinert wird. Eine Bildvergrößerung ist hier nicht möglich. Falls das Bild vergrößert werden soll, müssen Sie diese Änderung im Vorbereitungs-Raum vornehmen.

Die Verkleinerung wird nicht auf dem Arbeitstisch angezeigt, auf dem das Bild liegt. Sie ist erst sichtbar, wenn Sie das gespeicherte Bild erneut laden. Sie können dann über das Infoschild die neue Pixelanzahl ablesen.



Beim Drucken auf niedrigauflösenden Druckern können Sie Zeit einsparen, wenn Sie die Auflösung bei großen Bildern reduzieren.

Das Speichern und Drucken

Die Funktionen zum Speichern und Drucken entsprechen denen, die wir im Montage-Raum schon beschrieben haben. Der Unterschied besteht nur darin, daß hier lediglich das Bild gespeichert wird.

In den anderen Räumen können Sie das Bild über die Funktion DATEI in der Fernbedienung auf der Festplatte sichern oder drucken.

Die Problematik des Speicherns und die Formate haben wir bereits in Kapitel 9 beschrieben.

Soap beenden

In diesem Raum können Sie Soap über die **BEENDEN**-Schaltfläche verlassen. In allen anderen Räumen verlassen Sie Soap entweder über die Funktion **OPTIONEN** in der Fernbedienung oder mit der Tastenkombination **[Strg] + [Q]**.

Erst wenn Sie die Abfrage über die Schaltfläche mit dem Haken bestätigen, wird Soap verlassen.



Abb. 16.2: Die Sicherheitsabfrage beim Verlassen von Soap

Elementares

Auf eines müssen Sie bei Soap unbedingt achten: Bilder werden nicht automatisch gespeichert. Das Bild muß immer getrennt gesichert werden, wenn Sie die Änderungen nicht verlieren wollen. Verlassen Sie Soap ohne vorheriges Speichern des Bildes, sind alle Änderungen verloren.

Nehmen wir an, Sie haben ein Bild in den Bearbeitungs-Räumen verändert. Wenn Sie dieses Bild nicht speichern und über den Eingangs-Raum ein neues Bild laden, sind alle Änderungen verloren.

Gerade Anfängern wird es schwerfallen, sich an diese Verfahrensweise zu gewöhnen. Versuchen Sie, sich anzugewöhnen, jedesmal, wenn Sie einen Raum verlassen, das Bild über die Fernbedienungsfunktion zu speichern, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen.

Falls Sie die unbearbeitete Version des Bildes zusätzlich erhalten wollen, muß die Datei unter einem anderen Namen gesichert werden.

Teil IV:

PowerGoo

17. Kapitel:	
Einleitung in PowerGoo	411
18. Kapitel:	
Der PowerGoo-Raum	419
19. Kapitel:	
Der Fusions-Raum	485

17. Kapitel:

Einleitung in PowerGoo

PowerGoo ist ein eigenständiges Programm, mit dem Sie quadratische Pixelbilder verzerren und fusionieren können. Alle Veränderungen können Sie als Film sichern und so in fließenden Bewegungen abspielen. Außerdem ist es möglich, Teile eines Bildes mit einem anderen Bild zu vermischen.

Natürlich kommt auch PowerGoo mit einer ungewöhnlichen Oberfläche daher, die nicht an ein Windows-Programm erinnert. Alle Bedienelemente sind perfekt gestaltet – wie man es von Produkten aus dem Hause MetaTools kennt. Viele dreidimensionale Schaltflächen verschönern die Arbeitsoberfläche.

Menüs oder Symbolleisten, wie sie aus anderen Windows-Programmen bekannt sind, gibt es in PowerGoo nicht. Sie werden sie aber nicht vermissen. Auch die Animationen laufen ruckfrei ab – vorausgesetzt, Sie haben einen leistungsfähigen Rechner.

Die Bedienung ist leicht zu verstehen. Wie auch bei Soap gibt es unterschiedliche Räume, in denen Sie verschiedene Aufgaben erledigen können. Die einzelnen Räume werden auch in diesem Programm über einen „Plan“ erreicht.

Für die Ein- und Ausgabe stehen verschiedene Dateiformate zur Verfügung.

Die Installation

PowerGoo kann installiert werden, wenn Sie das Betriebssystem Win95 oder Windows NT benutzen. Für die Installation von PowerGoo benötigen Sie ein CD-ROM-Laufwerk. Um den Installationsvorgang nicht zu verlangsamen, sollten Sie alle anderen Windows-Programme beenden.

Wechseln Sie mit dem Windows-Explorer in das Hauptverzeichnis der CD, und klicken Sie auf die Datei `SETUP.EXE` doppelt, um den Installationsvorgang zu starten.

Während der Installation erhalten Sie in Dialogfeldern einige Hinweise. Sie können sich innerhalb der Dialogfelder mit den `WEITER-` und `ZURÜCK-`Schaltflächen vor- und rückwärts bewegen, um Änderungen vorzunehmen.

PowerGoo benötigt für die Installation ungefähr 20 MByte freien Festplattenspeicher.

Zum Abschluß der Installationsangaben wird in einem Dialogfeld angezeigt, wo PowerGoo installiert und wieviel Festplattenspeicher von dem verfügbaren verwendet wird.

Überprüfen Sie die dort aufgelisteten Angaben. Falls Sie noch Änderungen vornehmen wollen, verwenden Sie die `ZURÜCK-`Schaltfläche.



Falls Sie mehrere Programme von MetaTools verwenden, können Sie diese alle in einem gemeinsamen Ordner installieren. So sind sie schneller aufzufinden.

Die Systemanforderungen

Für einen reibungslosen Programmablauf mit PowerGoo wird von MetaTools die folgende Ausstattung empfohlen:

- Windows 95 oder Windows NT. Unter Windows 3.1x ist PowerGoo nicht lauffähig.
- Pentium oder 486DX. Je leistungstärker Ihr Rechner ist, um so fließender ist die Arbeit in PowerGoo.
- Eine Grafikkarte, die mindestens mit 65.000 Farben arbeitet, besser ist jedoch die Unterstützung des TrueColor-Modus, bei dem 16,7 Millionen Farben dargestellt werden können.
- 8 MByte RAM-Speicher werden benötigt. Natürlich gilt auch für PowerGoo: Je mehr Arbeitsspeicher vorhanden ist, um so angenehmer geht die Arbeit vonstatten.
- 20 MByte freien Festplattenspeicher
- Außerdem muß ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden sein. PowerGoo kann nur gestartet werden, wenn die CD eingelegt ist. PowerGoo greift bei den Bibliotheken auf die hochaufgelösten Bilder zu, die sich auf der CD befinden.

Diese Angaben sind natürlich als Minimalausrüstung zu verstehen. Je größer die Bildauflösung der bearbeiteten Bilder ist, um so leistungsfähiger muß die verwendete Hardware sein.

Die Bildschirmauflösung

Bei PowerGoo brauchen Sie sich keine Gedanken um die Bildschirmauflösung zu machen. PowerGoo ist so ausgerichtet, daß immer von einer Fläche von 640 x 480 Pixel (VGA-Standard) ausgegangen wird. Bei höheren Auflösungen als der Standard wird die Umgebung schwarz angezeigt. Die anderen Windows-Programme sind nicht sichtbar.

Haben Sie eine höhere Bildschirmauflösung eingestellt, werden alle Elemente entsprechend klein dargestellt. Um die Bedienelemente gut erkennen zu können, sollten Sie nicht mit einer Bildschirmauflösung arbeiten, die 800 x 600 Pixel überschreitet.

Der Start

Suchen Sie im Startmenü nach dem Eintrag KAI'S POWER GOO. Klicken Sie auf den Eintrag – wenn Sie ihn gefunden haben – , um PowerGoo zu starten.

Nach dem Start nimmt PowerGoo immer den gesamten Arbeitsschirm ein, und zwar auch dann, wenn Sie die Startleisten-Eigenschaften auf IMMER IM VORDERGRUND eingestellt haben. Trotz dieser Option ist die Startleiste dann nicht zu sehen.

Die Windows-Tasten

Natürlich können Sie auch in PowerGoo die gewohnten Windows-Tastenkürzel verwenden.

Mit der Tastenkombination **[Alt]** + **[↩]** wechseln Sie zwischen aktiven Programmen, mit der Tastenkombination **[Strg]** + **[Esc]** rufen Sie die Windows-Startleiste auf.

Die Räume

Wenn Sie PowerGoo starten, sehen Sie zunächst eine Übersichtskarte, auf der die einzelnen Räume aufgelistet sind. In PowerGoo gibt es nämlich auch Räume. Neben dem Ein- und Ausgangs-Raum finden Sie den Goo- und den Fusions-Raum.

Außerdem können von der Übersichtskarte aus Voreinstellungen geändert werden. Sie können von hier aus auch eine Hilfeseite aufrufen.

Wenn Sie den Mauszeiger über eines der Vorschaubilder halten, leuchtet das Feld auf. Daran erkennen Sie, welches der Felder gerade aktiv ist. Nach einem einfachen Klick auf das Bild wechseln Sie in den entsprechenden Raum, ein Doppelklick – wie Sie ihn von anderen Windows-Programmen kennen – ist hier nicht notwendig.

Neben den Vorschaubildern gibt es im Plan-Raum weitere Schaltflächen. Klicken Sie zum Beispiel auf das MetaTools-Logo, um das folgende Fenster zu öffnen.

Dort werden alle Personen aufgelistet, die an der Entwicklung von PowerGoo beteiligt waren:

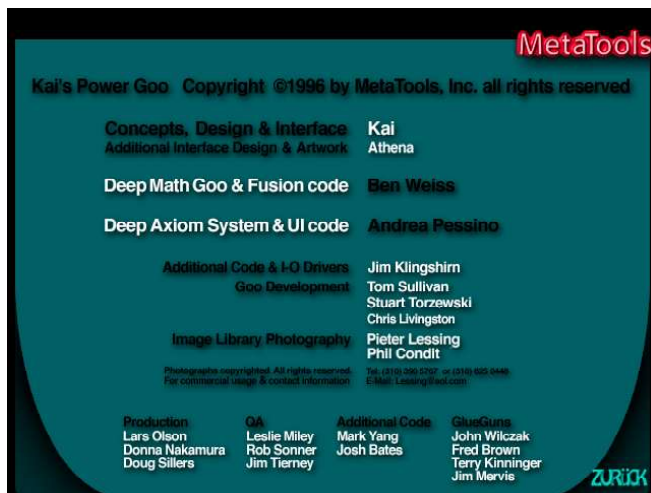


Abb. 17.1: Die „Macher“ von PowerGoo

Über die Schaltfläche **ENDE** in der rechten unteren Ecke des Fensters wird das Programm nach einer Sicherheitsabfrage beendet. Sie können PowerGoo auch mit der Tastenkombination **[Strg] + [Q]** verlassen.

Wenn Sie auf die **PLAN**-Schaltfläche oben links klicken, wechseln Sie direkt in den zuletzt aktiven Raum. Waren Sie zuvor noch nicht in einem anderen Raum, wechseln Sie in den Goo-Raum.

Der erste Wechsel in einen anderen Raum dauert etwas länger, jeder folgende Wechsel ist dann aber deutlich schneller, so daß Sie zwischen den Räumen „hin- und herspringen“ können.

Keine Hilfe durch

In PowerGoo gibt es keine Hilfedatei, wie sie von anderen Windows-Programmen bekannt ist, ein Druck auf die -Taste bleibt ohne Wirkung.

Im Plan-Raum finden Sie aber unten rechts eine HILFE-Schaltfläche. Aber auch hier finden Sie keine richtige Hilfe. Es gibt lediglich Informationen über Online-Adressen, über AOL, das Internet und eine E-Mail-Kontaktadresse.



Wirkliche Hilfe finden Sie auf der CD im Verzeichnis GOOGUIDE. Dort ist nämlich ein 55seitiges Handbuch im Acrobat-Reader-Format PDF vorhanden. Falls Sie den Acrobat-Reader noch nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, finden Sie im Unterverzeichnis ACROBAT das dazugehörige Installationsprogramm.

Die Schnellinformation

Um einen schnellen Überblick über die Goo-Funktionen zu erhalten, ist PowerGoo ein großformatiges Poster beigelegt. Dort sind die Funktionen kurz und knapp beschrieben.

Die CD-ROM

Auf der PowerGoo-CD gibt es im Verzeichnis GOOVIES viele Beispieldateien. Im Verzeichnis HIRES sind höher aufgelöste Bilder in verschiedenen Unterverzeichnissen sortiert. Sie liegen im Photoshop-Format vor.

Im Verzeichnis METADEMO gibt es zu anderen Produkten aus dem Hause MetaTools – zum Beispiel Convolver und Kai's Power Tools – Demoverversionen und viele Beispieldbilder.



In den SHOW-Verzeichnissen gibt es immer eine Datei namens QS.EXE. Starten Sie diese, läuft eine Diashow ab, in der alle Bilder in diesem Verzeichnis automatisch auf den Schirm geladen werden.

Beispieldbilder finden Sie auch in den Unterverzeichnissen von SLIDESHOW. Es lohnt sich auf jeden Fall, auf der CD „herumzustöbern“.

18. Kapitel: Der Goo-Raum

Klicken Sie im Plan-Raum auf das Goo-Raum-Symbol, um in diesen Raum zu wechseln. In diesem Raum werden Bilder verändert und Animationen – bewegte Abläufe – erzeugt.

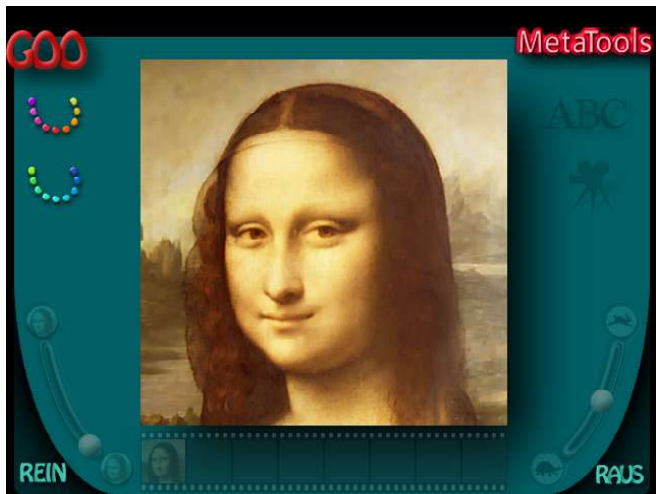


Abb. 18.1: Der Goo-Raum

Wenn Sie kein anderes Bild geladen haben, wird das oben gezeigte Standardbild verwendet. Mit einem Klick auf den Goo-Schriftzug wechseln Sie zurück zum Plan-Raum, über den MetaTools-Schriftzug werden die Macher von PowerGoo angezeigt.

Zunächst sind die meisten Funktionen deaktiviert. Sie sind nur schemenhaft zu sehen.

Den Hauptteil der Arbeitsfläche nimmt ein 360 x 360 Pixel großes Feld ein, in dem das Bild angezeigt wird. PowerGoo bearbeitet nur quadratische Bilder.

Der Eingangs-Raum

Um das Standardbild gegen ein anderes Motiv auszutauschen, klicken Sie auf die REIN-Schaltfläche.

Dann wird in den Eingangs-Raum gewechselt. Hier können Sie auf fünf verschiedene Arten Bilder in den Goo-Raum zum Bearbeiten übernehmen.



Abb. 18.2: Der Eingangs-Raum

Bibliotheken

Mit der ersten Option **BILD AUS DER BIBLIOTHEK LADEN** können Sie sich eines der Bilder aussuchen, die Power-Goo mitliefert. Zur Auswahl wird ein neuer Schirm geladen, auf dem Sie zunächst 16 größere Bilder sehen.

Wenn Sie auf eins dieser Bilder klicken, wird das betreffende Bild in den Goo-Raum geladen und kann dort bearbeitet werden.

Unter diesen Bildern sind elf kleinere Bilder. Diese symbolisieren unterschiedliche Themen. Klicken Sie auf eines dieser Bilder, erscheinen 16 neue Bilder.

Insgesamt haben Sie also 175 verschiedene Motive zur Auswahl – neben dem Standmotiv. Das sollte für den Anfang genügen.



Abb. 18.3: Ein Bild aus der Bibliothek

Nach dem Klicken wird das Bild auf die Arbeitsfläche übernommen. Dieser Vorgang dauert einen Moment. Ein witziger Fortschrittbalken zeigt an, wie weit das Laden fortgeschritten ist.

Bilder öffnen

Mit der nächsten Option **BILD AUS EINER DATEI LADEN** können Sie gespeicherte Bilder laden. Dafür stehen allerdings nur die vier Formate BMP, das Photoshop-Format PSD, das „Allround-Format“ TIF und das Photo-CD-Format PCD zur Verfügung.

Zum Öffnen wird das normale Windows-Dialogfeld verwendet. Wählen Sie in dem unteren Listenfeld das betreffende Dateiformat aus.

Quadratische Bilder

Bilder müssen in PowerGoo immer quadratisch sein (wieso eigentlich?).

Wenn Sie Bilder laden, die nicht quadratisch sind, werden diese zurechtgeschnitten. PowerGoo schneidet dabei rundherum gleichmäßig so viel vom Bild ab, daß anschließend das Bild quadratisch ist. Es wird also nur das Zentrum des Bildes verwendet.



Um eine direkte Kontrolle über den verwendeten Bildausschnitt zu haben, sollten Sie das Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm – zum Beispiel Photoshop – vor dem Laden in PowerGoo zurechtschneiden.

Goos laden

Mit der folgenden Funktion im Eingangs-Raum können Sie eine PowerGoo-Projektdatei laden. Die PowerGoo-Dokumente tragen die Dateiendung `goo`. Sie enthalten neben dem Bild auch die Informationen des Filmstreifens. Sie finden viele Beispieldateien zum Ausprobieren im Verzeichnis `GOOVIES` auf der PowerGoo-CD.

Nach dem Öffnen sehen Sie unter dem Bild den gefüllten Filmstreifen. Dort werden die sogenannten Keyframes – die Schlüsselbilder – abgelegt, über die wir noch ausführlich berichten werden. Diese Keyframes werden in PowerGoo-Dokumenten mit gespeichert.



Abb. 18.4: Ein geöffnetes PowerGoo-Dokument

Weitere Eingaben

PowerGoo bietet keine direkte Scanner-Unterstützung. Wenn Sie gescannte Bilder verwenden wollen, müssen Sie diese mit Ihrem Standard-Scan-Programm scannen und dann in PowerGoo mit der Option **BILD AUS EINER DATEI LADEN** importieren.

Dafür unterstützt PowerGoo die Eingabe von Bildern einer Digitalkamera oder einem Snapshot-Scanner.

PCD-Import

Oft liegen Bilder auf einer Photo-CD vor. Diese Bilder können Sie über den PCD-Importfilter direkt in PowerGoo einlesen. Da PowerGoo aber automatisch die Bilder zurechtschneidet, bietet sich der direkte Weg selten an.

Die Wahrscheinlichkeit, daß sich der gewünschte Bildbereich bei den rechteckigen Photo-CD-Bildern genau in der Mitte des Bildes befindet, ist eher gering. Deshalb ist es sinnvoller, die Photo-CD-Datei in einem anderen Bildbearbeitungsprogramm – zum Beispiel Photoshop – zu laden, und dort zurechtszuschneiden.



Beachten Sie, daß sich PowerGoo und Photoshop in einem Punkt nicht vertragen. Sobald Sie nämlich PowerGoo installiert haben, funktioniert in Photoshop der PCD-Importfilter nicht mehr – jedenfalls war es bei uns so. Leider war nicht festzustellen, woher der Fehler stammt. Nach der Deinstallation von PowerGoo funktionierte der Photoshop-Filter wieder.

Die Rückkehr zum Goo-Raum

Falls Sie kein Bild im Eingangs-Raum öffnen, können Sie ihn verlassen, indem Sie auf die ZURÜCK-Schaltfläche klicken. Im Goo-Raum bleibt dann das bestehende Bild erhalten. War kein anderes Bild geladen, erscheint das Standardbild der Mona Lisa.

Die Bearbeitung beginnt

Nachdem wir ein Bild in den Goo-Raum geladen haben, wollen wir nun mit der Verzerrung beginnen. Am besten eignen sich Tiere oder Menschen zum Verzerren. Wie wir später erfahren werden, eignen sich aber auch andere Motive dazu.



Abb. 18.5: Die Bearbeitung kann beginnen

Wir wählten für unser erstes Beispiel ein Foto zum Thema Prominenz aus. Nach dem Laden hat die Arbeitsfläche zunächst das gezeigte Aussehen.

Alle Bedienungselemente sind deaktiviert, solange Sie sich nicht mit dem Mauszeiger darüber bewegen. Sie sind nur schemenhaft zu erkennen.

Keyframes

Als erstes sollten Sie das Originalbild in einem Keyframe speichern. Als Keyframes werden die Schlüsselbilder einer Bewegung bezeichnet. Nur wenn Sie das Ausgangsbild als ein Keyframe speichern, können Sie eine Animation erzeugen, bei der sich das Ursprungsbild in ein verzerrtes Bild verwandelt.

Unter dem Bild sehen Sie einen – zunächst leeren – Filmstreifen mit acht Bildern. Bewegen Sie sich mit dem Mauszeiger über diesen Filmstreifen, um dort Änderungen vornehmen zu können.

Es erscheint dann ein Rahmen um das markierte Bild herum, der verschiedene Pfeile und eine Nummer enthält. An der Nummer im Kopf des Rahmens erkennen Sie, welches Keyframe aktiv ist. Innerhalb eines Films können bis zu 64 Keyframes verwendet werden.

Bewegen Sie den Mauszeiger über das Keyframe mit der Nummer 01. Klicken Sie in das leere Feld, um das aktuelle Bild als Keyframe zu sichern. Nach dem Klicken zeigt ein Miniaturbild an, daß das aktuelle Bild gespeichert wurde.



Abb. 18.6: Das erste Keyframe ist gesichert

Alle grauen Bilder des Filmstreifens zeigen an, daß Sie dort noch weitere Keyframes platzieren können. Das Vorschaubild ist groß genug, um den Inhalt beurteilen zu können. Auf die einzelnen Funktionen, die über den Keyframe-Schieber zu erreichen sind, kommen wir im Laufe dieses Kapitels zu sprechen.

Wie funktionieren Keyframes?

Diese Bezeichnung stammt aus der Trickfilmtechnik. Für eine Animation benötigen Sie mindestens zwei Keyframes – das Anfangs- und das Endbild.

Um einen Film zu erzeugen, sind aber mehr als zwei Bilder notwendig. Bei Trickfilmen werden 24 Bilder in der Sekunde benötigt, um einen fließenden Ablauf zu erreichen. Sie brauchen die fehlenden Bilder zwischen Anfangs- und Endbild aber nicht alle zu formen, das erledigt PowerGoo für Sie.

Nachdem PowerGoo das Anfangs- und das Endbild der Animation kennt, berechnet das Programm alle fehlenden Bilder, die für einen fließenden Ablauf nötig sind. Davon merken Sie nichts, Sie sehen nur das Ergebnis: einen bewegten Ablauf.

Sie sollten an allen Stellen Keyframes einfügen, an denen sich das Bild deutlich verändert. Auf die einzelnen Keyframes können Sie mit einem einzigen Klick schnell zugreifen, um sie zu verändern.

Die Zwischenphasen können Sie ebenfalls editieren. Da diese aber schwerer zu erreichen sind, wie Sie später erfahren werden, sollten Sie vom Plazieren neuer Keyframes häufig Gebrauch machen.

Im vorherigen Arbeitsschritt haben wir nur das Start-Keyframe – das Anfangsbild – definiert. Da für eine Animation aber mindestens zwei Bilder benötigt werden, wollen wir uns jetzt dem zweiten Bild widmen. Dazu müssen wir jetzt Änderungen am Bild vornehmen.

Alle Änderungen werden in Echtzeitdarstellung direkt an dem Bild auf der Arbeitsfläche vorgenommen. Sobald Sie in das Bild klicken, kann die Bearbeitung beginnen.

Die Pinsel-Palette

In der linken Ecke des Arbeitsbereichs gibt es zwei Felder, in denen jeweils neun Schaltflächen halbkreisförmig angeordnet sind.

Über das obere Feld werden die Pinselformen aktiviert. PowerGoo kann das Bild auf verschiedene Arten verzerren. Diese Verzerrungsarten werden Pinsel genannt. Sie können nach der Auswahl einer Pinselart im Bild malen, um die Änderungen vorzunehmen.

Dazu müssen Sie als erstes eine Pinselform bestimmen. Zur Festlegung der Pinselform müssen die verfügbaren Pinsel aber erst angezeigt werden.

Klicken Sie auf die Schaltflächen oder in deren Mitte. Dann werden die Schaltflächen vergrößert. Nachfolgend sehen Sie die vorhandenen Pinsel, die halbkreisförmig auf der Arbeitsfläche angeordnet werden. Alle Schaltflächen besitzen eine „abgeschnittene Ecke“.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Knopf wandern, leuchtet die „Kappe“ auf. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um diese Pinselform zu aktivieren. Die aktive Pinselform leuchtet dann dauerhaft auf.

Nachfolgend ist die Pinselform SCHIEBEN aktiv, was an der leuchtenden Kappe erkennbar ist:



Abb. 18.7: Die geöffnete Pinsel-Palette mit aktivierter SCHIEBEN-Pinselform

Für unsere ersten Verzerrungsversuche markieren Sie nun die SCHMIEREN-Pinselform. Sobald Sie auf die neue Pinselform klicken, wird die bisherige Form deaktiviert.

Sie können wählen, ob die Schaltflächen während der Bearbeitung ein- oder ausgeblendet sein sollen. Da die Schaltflächen beim Bearbeiten stören, sollten Sie diese wieder verstecken, indem Sie auf das Paletten-Feld in der linken Ecke unterhalb des PowerGoo-Schriftzugs klicken. Wenn Sie die Pinselform wechseln wollen, können Sie die Schaltflächen wieder einblenden.

Die Pinseldarstellung

Normalerweise ist der Pinsel nicht zu sehen. Sie sehen nur den normalen Pfeil-Mauszeiger. Sie können aber die Darstellungsweise umschalten, wenn Sie im Plan-Raum zum OPTIONEN-Fenster wechseln.

Kreuzen Sie dort mit einem Klick auf das Kästchen die Option für die Pinseldarstellung an. Nach dem Markieren ist der Pinsel auf der Arbeitsfläche als Kreis-
kontur zu sehen.

Sie müssen selbst entscheiden, welche Pinseldarstellung Ihnen mehr zusagt. Wenn die beschriebene Option eingeschaltet ist, zeigt ein Kreis die Größe des Pinsels an. So können Sie gut sehen, welche Pixel des Bildes von der Änderung betroffen sind. Der Kreis erscheint, sobald Sie in das Bild klicken und die Maus bewegen.

Falls Sie der Kreis bei der Beurteilung des Bildes stört, sollten Sie die Option der Pinseldarstellung wieder deaktivieren. Dazu genügt ein Klick auf die Option im OPTIONEN-Raum. Der Haken wird dann wieder entfernt.

Der Verzerrungsvorgang

Was passiert beim Verzerren von Bildern? Wir wollen hier nicht allzusehr in die Tiefe gehen, aber es hilft, wenn Sie verstehen, was beim Verzerren mit den Pixeln des Bildes geschieht.

Wie Sie wissen, ist jedes Bild aus einzelnen Bildpunkten – den Pixeln – aufgebaut. Jeder einzelne Pixel hat eine bestimmte Position im Bild. Beim Verzerren werden die Positionen der Pixel verändert.

Wenn Sie nun aber einen einzelnen Pixel im Bild an eine neue Position verschieben, werden Sie keine Änderung am Bild bemerken, dazu sind die Pixel zu klein. PowerGoo arbeitet deshalb mit einer größeren Anzahl von Pixeln.

Werden alle Pixel, die sich in diesem Bereich befinden, um denselben Wert verschoben, wird das Bild „zerrissen“. Aus diesem Grund werden die Pixel unterschiedlich behandelt.

Am stärksten werden die Pixel im Zentrum des Pinsels verändert. Die Pixel am Rand des erfaßten Bereichs werden dagegen nur geringfügig verändert. So entstehen fließende Übergänge, die die „Weichheit“ des Bildes erhalten.

Bedenken Sie, daß – je nach verwendetem Effekt – Pixel entfernt oder hinzugefügt werden. Die Werte der neuen Pixel werden dabei durch die umliegenden Pixel ermittelt. Diesen Vorgang nennt man Interpolation. Durch diese Interpolation verliert das Pixelbild in jedem Fall Detailinformationen – die Qualität des Bildes wird reduziert. Da es bei PowerGoo aber nicht darum geht, alle Details eines Bildes zu erhalten, wirkt sich diese Interpolation meist nicht negativ auf das Bild aus.

Karikaturen

Was gibt es bei Karikaturen zu beachten? Bei Karikaturen werden normalerweise vorhandene Eigenschaften verstärkt. Hat also eine Persönlichkeit eine etwas kräftigere Nase, werden Karikaturisten die Nase deutlich stärker zeichnen.

Mit PowerGoo können Sie auch nicht vorhandene Eigenschaften erzeugen. Klicken Sie auf die Stelle im Bild, die Sie verändern wollen, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun mit der Maus ziehen, bewegt sich ein Bereich von Pixeln. Es wird Ihnen vorkommen, als wenn Sie mit Knetmasse ein Modell bauen würden. Je weiter Sie mit der Maus ziehen, um so stärker wirkt sich der Pinselstrich am Bild aus.

Beim Verzerren können Sie die Veränderung so stark durchführen, daß eine Karikatur entsteht. Alternativ dazu können Sie aber auch nur geringfügige Änderun-

gen vornehmen, um dem Betrachter eine „falsche Wahrheit“ vorzugaukeln.



Abb. 18.8: „Kosmetische Korrektur“

Oder hätten Sie beim vorangegangenen Bild im rechten Teil sofort erkannt, daß dort manipuliert wurde? Nur durch das danebenstehende Original sehen Sie die „Nasenkorrektur“.

Schon an diesem sehr einfachen Beispiel sehen Sie, was mit PowerGoo möglich ist: Neben der Karikatur lassen sich auch Bildverfälschungen vornehmen und das sogar in bewegter Form. Wenn Sie nach dem Vergrößern der Nase nämlich auf das zweite Keyframe-Bild klicken, ist die erste Animation bereits fertig.

Um die nun fertiggestellte Animation betrachten zu können, müssen Sie auf die rechte Seite der Arbeitsfläche wechseln: Dort sehen Sie schemenhaft eine Kamera stehen. Sie symbolisiert, daß Sie hiermit die Animation abspielen können.

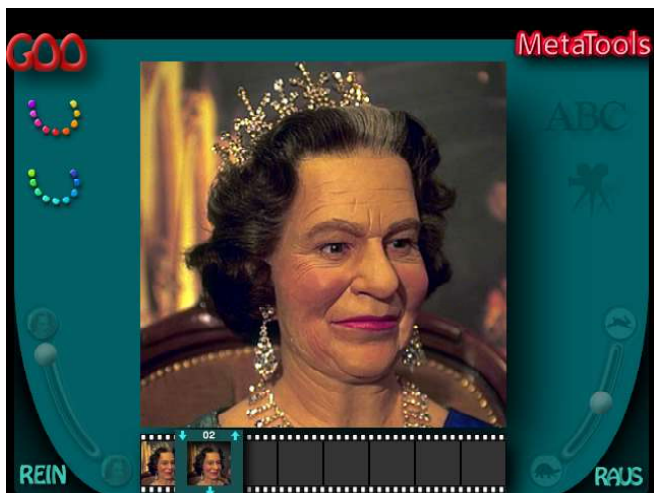


Abb. 18.9: Das zweite Keyframe wird gesetzt, damit ist die erste Animation fertiggestellt

Animationen betrachten

Wenn Sie den Mauszeiger über die Kamera bewegen, wird das Symbol klar.

Wenn Sie auf das Kamerasymbol klicken, läuft in dem Bildbereich die Animation ab. Dabei wird sie immer vom ersten zum zweiten Keyframe abgespielt. Danach geht es vom zweiten Keyframe in fließenden Bewegungen zurück zum ersten Keyframe und so fort.

Damit die Bewegung auf den meisten Rechnern fließend abläuft, reduziert PowerGoo die Qualität des Bil-

des etwas. Das Bild wirkt leicht „zackig“. Wenn Sie über einen leistungsstarken Rechner verfügen, können Sie in den Optionen – die Sie über den Plan-Raum erreichen – die Option **BILDER GLÄTTEN** einschalten.

Mit dieser Option werden die „Treppenstufen“ im Bild durch das Verwenden des sogenannten Anti-Aliasing vermieden. Die Bildqualität ist dabei deutlich besser; allerdings könnte es nun passieren, daß die Animation zu langsam abläuft, wenn Ihr Rechner nicht leistungsfähig genug ist.

Geschwindigkeit steuern

Unter dem Kamerasymbol befindet sich ein Regler, mit dem Sie die Geschwindigkeit steuern können. Dies ist allerdings nur möglich, wenn die Animation steht. Während des Abspielens können Sie die Geschwindigkeit nicht ändern. Natürlich ist auch dieser Regler zunächst nur schemenhaft zu sehen. Erst wenn Sie den Mauszeiger über den Regler ziehen, wird er deutlich erkennbar und kann dann verstellt werden.



Abb. 18.10: Der Geschwindigkeitsregler

Standardmäßig ist die Geschwindigkeit auf einen mittleren Wert eingestellt. Um die vorgegebene Geschwindigkeit zu ändern, ziehen Sie den roten Knopf nach oben oder unten.

Beim Ziehen nach unten wird die Geschwindigkeit reduziert, am oberen Ende ist die maximal mögliche Geschwindigkeit erreicht.

Die Änderung der Geschwindigkeit bezieht sich immer auf die gesamte Animation. Zwischen den einzelnen Keyframes kann die Geschwindigkeit nicht getrennt reguliert werden.

Animation stoppen

Um die Bewegung anzuhalten, klicken Sie einfach mit der Maus. Falls die Animation beim ersten Klicken nicht anhält – was gelegentlich vorkommt –, klicken Sie erneut. Obwohl der Mauszeiger während des Abspielens der Animation nicht zu sehen ist, reagiert PowerGoo, wenn Sie mit der Maus klicken.

Sie wechseln dann zurück zum Bearbeitungsmodus und können die Animation verändern oder ergänzen. Während die Animation abläuft, sind alle Schaltflächen deaktiviert.

Es können keinerlei Änderungen vorgenommen oder Schaltflächen aktiviert werden. Erst nach dem Stoppen der Animation sind sie wieder verfügbar.

Bildteile verzerren

Nach diesem schnellen Erfolgserlebnis – immerhin haben wir mit wenigen Mausklicks ein bewegtes Bild erzeugt – wollen wir aus unserem Porträt eine „echte Karikatur“ erzeugen.



Da die Animation an einem willkürlichen Punkt aufhört, müssen Sie vor dem Fortsetzen der Arbeit auf eines der beiden Keyframes klicken. Das betreffende Bild wird dann auf die Arbeitsfläche übertragen und kann nun weiter bearbeitet werden.

Wir haben bereits erwähnt, daß sich eine Karikatur durch Übertreibung auszeichnet. Also vergrößern wir im ersten Arbeitsschritt die Nase noch weiter, so daß die Änderung unübersehbar wird.

Versuchen Sie nicht unbedingt, mit einem „Mauszug“ die gesamte Änderung durchzuführen. Eleganter und schneller kommen Sie voran, wenn Sie die Form nur ein kleines Stück verschieben und danach erneut ansetzen. Wechseln Sie dabei die Position, um die Form gleichmäßig Schritt für Schritt zu verformen.

Sie sollten auch ein Element nach dem anderen bearbeiten und nach der Änderung jeweils ein Keyframe erzeugen. In unserem Beispiel bedeutet dies, daß wir zunächst die Nase fertig „modellieren“, bevor wir uns dem nächsten Element widmen.

Unser nächstes Zwischenergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Abb. 18.11: Der nächste Schritt: eine wohlgeformte Nase...

Dies Zwischenergebnis speichern wir mit einem Klick auf das dritte Keyframe-Vorschaubild als nächstes Schlüsselbild. So können wir zu diesem Stadium wieder zurückkehren. Keyframes, die später nicht benötigt werden, können dann auch gelöscht werden.

Als nächstes wollen wir die Person zum Lächeln bringen. Die Eigenart des Lächelns besteht darin, daß dabei die Mundwinkel nach oben gezogen sind.

Also werden für diese Änderung die Mundwinkel nach oben gezogen. Klicken Sie an den Mundwinkel, und ziehen Sie diese Stelle nach oben. Alle umliegenden Bereiche werden automatisch angepaßt.



*Falls Sie sich vertan haben, können Sie die letzte Aktion mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** rückgängig machen. Ein erneutes Drücken dieser Tastenkombination stellt die letzte Aktion wieder her. Alle anderen Veränderungen als die letzte können Sie unter Verwendung der Keyframes widerrufen.*



Abb. 18.12: Der Mundwinkel wurde verzogen

Nachdem der rechte Mundwinkel verzogen wurde, kann die andere Seite ebenfalls verschoben werden. Durch die Perspektive ist der Mundwinkel nicht zu sehen. Also reicht es aus, wenn diese Seite etwas angehoben wird.

Nach dem fertigen Modellieren wird das Bild natürlich wieder in einem neuen Keyframe gesichert.

Die Pinselformen

Durch den großen Verschmierpinsel ist der Lippenbereich sehr schmal geblieben. Die Lippen selbst lassen sich mit diesem Pinsel nicht verändern, der Pinsel ist dafür zu groß.

Die Lippenpartie soll mit einem feineren Pinsel nachbearbeitet werden. Dazu muß zunächst die Pinselpalette wieder aufgerufen werden. Wählen Sie die Pinselform ZIEHEN. Damit lassen sich feinere Bereiche verziehen, da dieser Pinsel kleiner ist. Der Pixelbereich, der verändert wird, ist deutlich kleiner.

Nach dieser feinen Änderung an der Lippenpartie erreichen wir das folgende Bild:



Abb. 18.13: Feine Veränderungen an der Lippe

Nun schalten wir die Pinselform WISCHEN in der Pinselpalette ein. Dieser Pinsel ist eine Zwischengröße. Er ist kleiner als der SCHMIEREN-, aber größer als der ZIEHEN-Pinsel. Mit diesem Pinsel wird der Augenbereich verändert.

Nachdem die Augenbrauen verzogen wurden, benötigen wir eine weitere Pinselform: GRÖßER/KLEINER. Damit wollen wir die Augen vergrößern. Klicken Sie also in der Pinsel-Palette auf diese Form, so daß die Kappe der Schaltfläche aufleuchtet.

Bei diesem Pinsel müssen Sie etwas anders vorgehen: Wenn Sie den Mauszeiger im Uhrzeigersinn ziehen, wird der Bereich in dem Kreis vergrößert, gegen den Uhrzeigersinn verkleinert. Kreisen Sie also um den Bereich herum, den Sie vergrößern wollen.

Anschließend können die feinen Veränderungen nochmals mit dem WISCHEN-Pinsel vorgenommen werden. Wie sich unsere Änderungen auf das Bild auswirken, sehen Sie im folgenden Bild.



Abb. 18.14: Der Augenbereich ist bearbeitet

Größere Bereiche ändern

Die bisherigen Änderungen wurden natürlich alle in Keyframes gesichert, so daß wir nun zu den folgenden Arbeitsschritten kommen können.

Nach den Veränderungen am Augen- und Mundbereich wollen wir uns der Kopfform als Gesamtes wid-

men. Die bisher vorgenommenen Änderungen werden von den weiteren Verzerrungen immer mit erfaßt.

Für diese Verformung benutzen wir den größten, verfügbaren Pinsel: den SCHIEBEN-Pinsel. Bei diesem Pinsel wird ein sehr großer Bereich an Pixeln erfaßt, so daß ein weicher Übergang zustande kommt.

Klicken Sie an den äußeren Rand der Kopfform, und ziehen Sie den Mauszeiger nach innen.

Der Vorgang wird für beide Kopfseiten angewendet, so daß sich ein schmalere Stirnbereich ergibt. Da sich die Änderungen mit diesem Pinsel nicht sehr stark auswirken, müssen die Bereiche mehrfach nacheinander verzogen werden. Zur Verstärkung der Wirkung wird anschließend die Stirn nach oben gezogen. So ergibt sich eine spitze und schmale Kopfform. Das Ergebnis sehen Sie in der nächsten Abbildung.



Je kleiner die Pinselform ist, um so stärker wirken sich die Verzerrungen auf das Bild aus. Die stärkste Wirkung erzielen Sie also mit dem ZIEHEN-, die geringste mit dem SCHIEBEN-Pinsel.



Abb. 18.15: Der Kopf wurde im Stirnbereich schmäler

Um die Gesamtkopfform weiter zu verzerren, wird sie zusätzlich im Kinnbereich mit demselben Werkzeug verbreitert. Wenn Sie sich dem Randbereich nähern, wird die Pinselform zu einem Oval:



Abb. 18.16: Am Rand hat der Pinsel die Form eines Ovals

Das liegt daran, daß die Bildteile nicht aus dem Bild „herausgeschoben“ werden können. Demnach wird der veränderte Bereich an den Bildrändern schmaler.

Hintergrund freistellen

Wenn Sie die äußere Kontur des Kopfs bearbeiten, wird automatisch auch der Hintergrund mit verzerrt. Deshalb sollten Sie darauf achten, daß es sich um einen Hintergrund mit ruhigen Strukturen handelt.

Am besten eignen sich freigestellte Flächen, die keine Details enthalten. Falls sich unpassende Elemente im Hintergrund befinden, sollten Sie das Bild mit einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten.

Der Hintergrund unseres Beispiels ist gerade noch akzeptabel, obwohl sich die Verzerrungen auf der linken Bildseite schon etwas negativ auswirken.



Abb. 18.17: Die fertige Verzerrung unseres Beispielbildes

Die restlichen Pinsel

Sehen wir uns nun die Wirkungen der anderen Pinsel an, die wir noch nicht verwendet habe:

- **ZURÜCK** hebt alle vorgenommenen Änderungen auf und springt zum unveränderten Ausgangsbild zurück. Falls Sie vergessen hatten, die Veränderungen zuvor in einem Keyframe zu sichern, können

Sie nach dem Klicken der ZURÜCK-Schaltfläche die Änderungen mit der Tastenkombination **[Strg] + [Z]** wiederherstellen. Sichern Sie dann die Änderungen mit einem Klick auf ein Keyframe, und rufen Sie die ZURÜCK-Option danach erneut auf.

- Die Funktionen **UNGoo** und **GLÄTTEN** heben die Verzerrungen schrittweise mit unterschiedlichen Pinselstärken auf. Sie können mit diesen Pinseln normal malen. Allerdings entsteht dabei keine Verzerrung, im Gegenteil: Sie kehren mit jedem Malstrich weiter zur Ausgangsversion zurück. Die Option **UNGoo** hat die kleinere Pinselform und demnach die stärkere Auswirkung.

Diese Funktion können Sie nutzen, um ganz gezielt einige Bereich des Bildes zur Ausgangsversion zurückzuführen.

- Die letzte Option **EFFEKT SPIEGELN** wirkt nur in Zusammenhang mit einer weiteren Pinselform. Es müssen also zwei Schaltflächen aufleuchten. Dabei wird eine Spiegelachse senkrecht durch das Bild gezogen. Jeder Malstrich wird dann gespiegelt in der anderen Bildhälfte ebenfalls angewendet.

Mehr als acht Keyframes

Im Laufe der Arbeit werden Sie vermutlich mehr Keyframes einstellen, als in die acht Vorschaubilder des Filmstreifens passen.

In der Kopfleiste des Filmstreifen-Rahmens können Sie ablesen, wie viele Keyframes in der Animation ent-

halten sind. Die Bezeichnung lautet zum Beispiel 08/10. Die erste Zahl zeigt dabei das aktuelle Keyframe an, die zweite die Gesamtanzahl der Keyframes.



Abb. 18.18: In der Kopfleiste können Sie das aktuelle Keyframe und die Gesamtanzahl ablesen

Obwohl nur acht Vorschaubilder vorhanden sind, können Sie bis zu 64 Keyframes einstellen. Sobald der Filmstreifen gefüllt ist, wird er weitergeschoben, so daß immer ein Bild frei ist.

Ziehen Sie einfach mit der Maus weiter nach links oder rechts, um die folgenden oder zurückliegenden Keyframes anzuzeigen.

Die Funktionen des Rahmens

Auf dem Rahmen, der erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über die Keyframes bewegen, gibt es drei Pfeile. Zwei befinden sich oben auf dem Rahmen, einer unten. An der Richtung der Pfeile können Sie ihre Wirkungsweise schon erkennen:

- Der Pfeil oben links zeigt nach unten. Also wird das aktuelle Bild im Arbeitsfenster in dem markierten Keyframe abgelegt.
- Der Pfeil oben rechts zeigt nach oben. Demnach wird das markierte Keyframe auf die Arbeitsfläche

übertragen. Das gleiche erreichen Sie, wenn Sie einfach auf das Vorschaubild des Keyframes klicken. Vorsicht: Das Bild im Arbeitsfeld wird ohne Vorwarnung durch das gespeicherte Keyframe ersetzt, eine Rückfrage gibt es nicht. Wurde das Bild zuvor nicht gespeichert, ist es verloren.

- Das Symbol unten im Rahmen zeigt nach unten. Das Keyframe wird mit einem Klick auf diesen Pfeil gelöscht. Das Keyframe ist anschließend leer und könnte mit einem neuen Bild belegt werden. Das selbe erreichen Sie, wenn Sie bei gedrückter **[Alt]**-Taste auf das Vorschaubild klicken. Vorsicht: Das Löschen von Keyframes kann nicht rückgängig gemacht werden, auch nicht mehr mit der Standardrücknahme **[Strg] + [Z]**.



Wenn Sie auf diesen Pfeil klicken und dann die Maustaste gedrückt halten, können Sie mehrere Keyframes auf einmal löschen. Ziehen Sie dazu einfach den Rahmen über mehrere Keyframes hinweg.

Der Kontrollregler

Der Kontrollregler, der sich unten links neben dem Bild befindet, hat mehrere Funktionen. Die Funktionen sind abhängig vom aktiven Modus. Witzig ist dabei, daß Sie an den Reglern erkennen können, welcher Modus eingeschaltet ist. Winzig kleine Bilder lassen ungefähr erkennen, wie sich die Veränderung auswirkt.

Wie alle Elemente auf der PowerGoo-Arbeitsfläche wird auch dieser Regler erst dann voll sichtbar, wenn Sie sich mit dem Mauszeiger darüber bewegen. Ansonsten ist er nur undeutlich zu sehen.

Wenn in der Effekte-Palette – die wir später beschreiben – die Einstellung WIDERRUFEN aktiv ist und kein Keyframe besteht, wirkt sich der Regler auf die Pinseleffekte aus. Sie können dann mit dem Regler die Stärke des Effekts einstellen.



Abb. 18.19: WIDERRUFEN muß in der Effekte-Palette aktiv sein, um mit dem Regler den Pinseleffekt steuern zu können

- Wenn sich Keyframes im Dokument befinden, können Sie mit dem Regler den Übergang vom Ausgangsbild zum aktuell ausgewählten Keyframe regeln.

Klicken Sie auf das betreffende Keyframe, so daß es in den Arbeitsbereich übernommen wird. Verschieben Sie dann den Regler, um dieses Keyframe in das Ausgangsbild zurückzuverwandeln.

- Bei aktiver Effekte-Palette wird die Stärke des Effekts geregelt. Darauf kommen wir später noch zu sprechen.

Die Effekte-Palette

PowerGoo stellt sieben weitere interessante Effekte zur Bildverfremdung bereit. Dafür gibt es andersfarbige Schaltflächen in der Effekte-Palette.

Die sieben Effekte in dieser Palette beziehen sich immer auf das gesamte Bild. Im Gegensatz zu den Pinseln können hier keine Teilbereiche des Bildes verändert werden.

Deshalb kommt hier dem Kontrollregler eine große Bedeutung zu. Über diesen Regler können Sie nämlich die Art des Effekts und die Stärke festlegen. Die Wirkungsweise unterscheidet sich bei verschiedenen Effekten etwas, wie wir bei den folgenden Beispielen erfahren werden.

Die Schaltflächen werden aufgerufen, indem Sie das zweite Symbol unter dem Goo-Schriftzug anklicken. Dabei können Sie entweder eine der kleinen Schaltflächen oder in die Mitte des Halbkreises klicken. Sie kennen dies schon von der Pinsel-Palette.

Die Effekte-Schaltflächen

Nach dem Öffnen gibt es auf der Arbeitsfläche neun neue Schaltflächen, die ebenfalls halbkreisförmig angeordnet sind. Sie kennen diese Anordnung schon von der Pinselpalette.

Wie auch bei den Pinseffekten leuchtet die Kappe der Schaltfläche auf, wenn Sie den Mauszeiger darüber halten. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um sie zu aktivieren.



Abb. 18.20: Die Symbole der Effekte-Palette

Für das erste Beispielbild verwenden wir den Effekt WÖLBEN. Dabei wird das Bild „eingedrückt“ oder „herausgezogen“. Die Intensität des Effekts ist dabei variabel.

Nach dem Aktivieren der WÖLBEN-Schaltfläche verändert sich an unserem Beispielbild aber zunächst nichts:

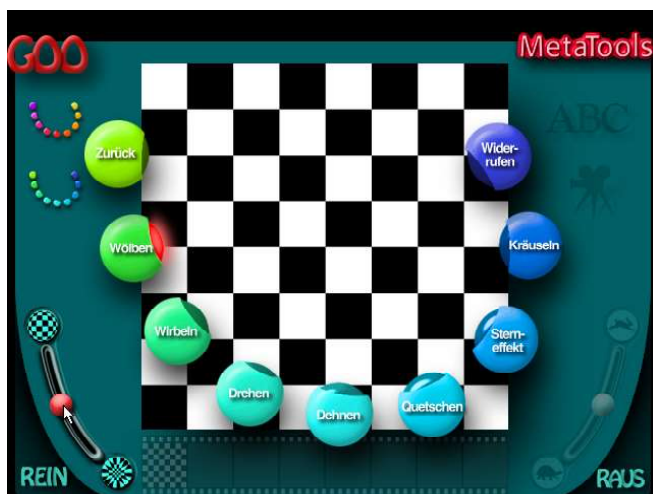


Abb. 18.21: Eingeschalteter WÖLBEN-Effekt

Der Effekt wird nur dann angewendet, wenn Sie an dem Kontrollregler Veränderungen vornehmen. Wenn Sie den Mauszeiger über den Kontrollregler bewegen, werden die beiden Vorschaubilder neu berechnet, und der rote Schieberegler springt in die Mittelstellung.

Der Effekt wirkt sich auf zweierlei Art aus: Wenn Sie den Regler nach unten ziehen, wird das Bild eingedrückt, ziehen Sie ihn nach oben, wird das Bild gewölbt.

Probieren Sie doch einmal das gezeigte Karomuster aus der PowerGoo-Bibliothek aus, um festzustellen,

wie die Effekte arbeiten. Sie finden es in der Kategorie, die mit einem Auto-Vorschaubild angezeigt wird.

Wegen der gerade verlaufenden Linien kann man gut erkennen, wie sich die Effekte auf das Bild auswirken. Im folgenden Bild sehen Sie links das gewölbte Bild, rechts das eingedrückte.

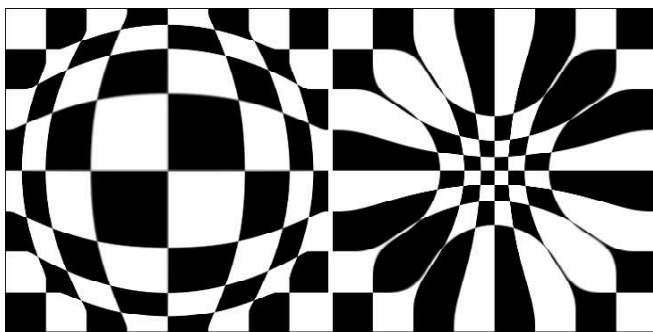


Abb. 18.22: Das gewölbte und das eingedrückte Bild

Der Wirbeln-Effekt

Mit dem zweiten Effekt **WIRBELN** wird das Bild „verdreht“. Als Drehachse dient der Mittelpunkt des Bildes. Ziehen Sie den Kontrollregler nach oben, wird das Bild nach rechts gedreht, beim Ziehen nach unten nach links.

Wie Sie auf der nächsten Seite sehen, kann ein Effekt auch mehrfach angewendet und so deutlich verstärkt werden. Wenn Sie nämlich auf eine andere Schaltfläche klicken und dann zu dem ursprünglichen Effekt

zurückkehren, wird der Kontrollregler auf die Mittelstellung zurückgesetzt.

Da der Effekt am Bild erhalten bleibt, können Sie ihn auf diesem Weg verstärken. Beim nächsten Bild haben wir zum Beispiel den WIRBELN-Effekt dreimal nacheinander angewendet.



Abb. 18.23: Dreimaliges Anwenden des Maximalwertes

Das Bild drehen

Mit dem nächsten Effekt können Sie das Bild um höchstens 180° drehen. Wird der Regler nach oben gezogen, erfolgt die Drehung im Uhrzeigersinn, nach unten entgegen dem Uhrzeigersinn.

Da Pixelbilder grundsätzlich rechteckig sind und nicht über den sichtbaren Rand hinausgehen, fehlen natürlich Bildinformationen, wenn das Bild rotiert wird. Diese „Löcher“ füllt PowerGoo, indem die angrenzenden Pixel des Bildes wiederholt werden. Sie sehen dies im folgenden Bild an der Stelle, an der sich der Mauszeiger befindet. Dadurch ergeben sich in allen Ecken schräge Linien.



Abb. 18.24: Ein Bild wird gedreht, die fehlenden Informationen in den Bildecken werden ergänzt

Drehende Animation

Wenn Sie die Drehung als Animation verwenden, werden Sie feststellen, daß PowerGoo in der Bewegung

nicht nur dreht, sondern das Bild auch vergrößert. Je stärker gedreht wurde, um so stärker wird während der fließenden Bewegung in das Bild „hineingezoomt“. Dabei ergibt sich eine „federnde“ Bewegung. Das Bild wird nämlich zusätzlich automatisch etwas verkleinert, bevor die Drehung beginnt.

Bilder dehnen

Bei dem nächsten Effekt wird das Bild verbreitert oder in die Höhe gezogen. Ziehen Sie den Regler nach oben, um das Bild in die Breite zu ziehen. Wenn Sie den Regler aus der Mittelstellung nach unten ziehen, wird das Bild senkrecht gedehnt. Wir wollen das folgende Bild für einen besonderen Effekt benutzen:



Abb. 18.25: Unser Ausgangsbild aus der PowerGoo-Bibliothek

Das Bild ist gut geeignet, da es viele verschiedene Farben und Formen enthält. Wenn Sie nun den Schiebe-

regler weit nach oben ziehen, erhalten Sie den linken Teil des nächsten Bildes. Ziehen Sie den Regler auf die höchstmögliche Stellung, ergibt sich das rechte Teilbild.



Abb. 18.26: Zwei extreme Dehnungen

Hintergrundmuster

Auf diese Art können Sie interessante Hintergründe erzeugen, die Sie in Bildbearbeitungsprogrammen für die verschiedenen Einsatzgebiete verwenden können.

Wenn Sie diese Bilder mit weiteren Effekten kombinieren, erhalten Sie vielfältige Hintergrundmuster. Sie werden im Laufe dieses Kapitels noch einige Möglichkeiten kennenlernen, mit denen sich schöne Muster erzeugen lassen.

Die Wirkung entsteht, weil beim extremen Dehnen nur noch einzelne Pixel benutzt werden. Diese werden so oft kopiert und weichgezeichnet, bis das Bild in der Breite oder Höhe gefüllt ist.

Bilder quetschen

Mit dem nächsten Effekt werden Bilder an einer Stelle zusammengestaucht, an einer anderen gedehnt. Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Abb. 18.27: Ein gequetschtes Bild

Der Effekt läßt sich besser beurteilen, wenn er an dem Karo-Muster ausprobiert wird. An diesem Bild können Sie gut sehen, an welchen Stellen das Bild verändert wird. Im folgenden Bild sehen Sie im linken Teil den höchsten Wert, wenn Sie den Regler nach unten ziehen. Das rechte Bild entstand mit ganz nach oben gezogenem Regler. Das Bild wird einmal oben und einmal unten „zusammengeschnürt“.

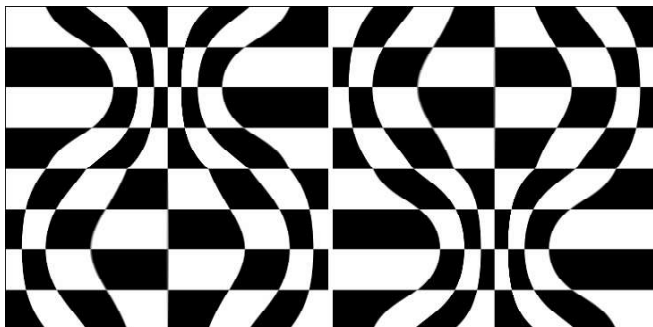


Abb. 18.28: Die beiden maximalen Werte beim Quetschen des Bildes

Der Sterneffekt

Ein witziges Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie den STERN-EFFEKT verwenden. Er verzieht das Bild sternförmig nach innen und außen.

Der Regler funktioniert hier anders. Er wirkt nur in eine Richtung. Zunächst steht der Regler an der untersten Stelle. Je weiter Sie ihn nach oben ziehen, um so stärker wirkt sich der Effekt aus.

Wenn Sie den gewünschten Wert erreicht haben, können Sie den Schieberegler weiter festhalten. Halten Sie also die Maustaste gedrückt. Dann wandern die Farben, die Stärke des Effekts bleibt aber erhalten. Warten Sie, bis Ihnen die Einstellung gefällt, und lassen Sie dann die Maustaste los.

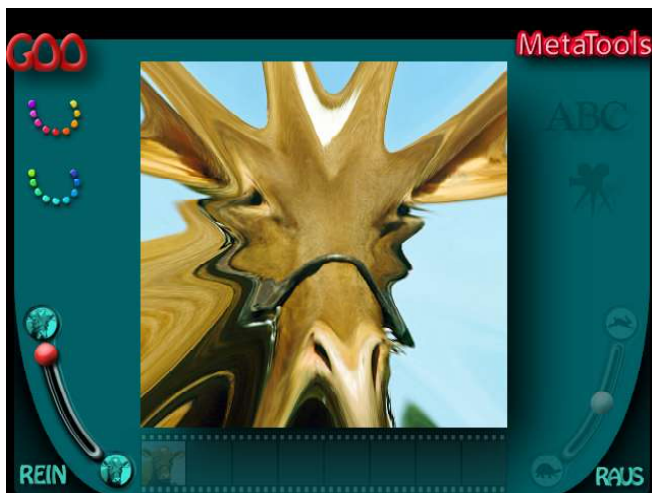


Abb. 18.29: Der STERNEFFEKT in der höchstmöglichen Einstellung

Der Kräuseln-Effekt

Mit diesem Effekt erscheint Ihr Bild, als würde es durch eine geriffelte Glasscheibe betrachtet. Auch bei diesem Effekt sollten Sie einmal grafische Muster – wie zum Beispiel das Karomuster – ausprobieren.

Das Anwenden des Effekts entspricht dem STERNEFFEKT. Auch hier gibt es eine Bewegung, wenn Sie den Schieberegler gedrückt halten. Halten Sie durch Loslassen der Maustaste den Effekt an, wenn er Ihnen gefällt. Das folgende Bild zeigt unser Tiermotiv mit der höchstmöglichen Einstellung dieses Effekts.



Abb. 18.30: Der KRAUSELN-Effekt in der höchstmöglichen Einstellung

Die anderen Schaltflächen

Mit der Schaltfläche ZURÜCK springen Sie zum Ausgangsbild zurück, alle Änderungen werden verworfen.

Vorsicht! Es werden nicht nur alle aufgetragenen Effekte der Effekte-Palette entfernt, sondern auch die Änderungen, die Sie mit den Pinseln aus der Pinsel-Palette vorgenommen haben.

Wenn Sie später auf die Effekte nochmals zugreifen wollen, müssen Sie diese zuerst in einem Keyframe speichern, ansonsten sind sie endgültig verloren.

Mit der WIDERRUFEN-Schaltfläche werden die aufgetragenen Effekte schrittweise zurückgenommen. Auch hierbei sind die Effekte der Effekte- und der Pinsel-Palette gleichermaßen betroffen.

Die Rücknahme erfolgt über den Kontrollregler. In der obersten Stellung wird der Effekt vollständig angewendet; ist der Regler dagegen nach unten geschoben, wirkt sich der Effekt nicht auf das Bild aus. Deshalb ist diese Funktion sinnvoller als die Option ZURÜCK.

Sobald Sie einen anderen Effekt der Effekte-Palette aufrufen, springt der Regler zurück. Wenn Sie dann zur WIDERRUFEN-Funktion zurückkehren, kann der Effekt nicht mehr auf die volle Stärke zurückgeändert werden. Sie müssen dann den Effekt erneut anwenden. Dieses Verfahren haben wir bereits beschrieben.

Schaltflächen verkleinern

Wenn Sie die Funktionen der Schaltfläche im Laufe der Zeit gut beherrschen und diese nicht ständig über der Arbeitsfläche sehen wollen, können Sie die Schaltflächen verkleinern. Wechseln Sie in den OPTIONEN-Raum, und schalten Sie dort die Option KLEINE REGENBOGEN-KNÖPFE ein.

An der Stelle, wo sich vorher die Symbole der Paletten befanden, werden nun größere Symbole angezeigt. Zusätzlich ist in der Mitte der beiden Halbkreise ein Pfeil-Symbol. Wenn Sie darauf klicken, werden die Schaltflächen vergrößert angezeigt.



Abb. 18.31: Aktivierte Option KLEINE REGENBOGEN-KNÖPFE

Die veränderten Symbole erlauben eine direkte Auswahl der Option. Sie brauchen die Knöpfe jetzt nicht mehr auf Schirmgröße zu vergrößern. Klicken Sie einfach auf eines der kleinen Symbole. Auch in dieser Darstellung zeigt eine leuchtende Schaltfläche an, welche der Funktionen gerade aktiv ist.

Da Sie sicherlich nicht im Kopf haben, welche Farbe mit welchem Effekt verknüpft ist, sollten Sie im OPTIONEN-Raum zusätzlich immer die Option BESCHRIFTUNG ANZEIGEN aktivieren. Dann werden nämlich die Funktionen als kleine Beschriftung zusätzlich angezeigt.

Sobald Sie sich mit dem Mauszeiger über eine andere Funktion bewegen, wird der dazugehörige Schriftzug angezeigt. So ist eine bessere Orientierung möglich. Die Farbe der Schrift ist leider sehr dezent, so daß die beiden Textzeilen oberhalb und unterhalb der beiden Paletten zunächst kaum auffallen.

Texteingabe

Wie bei Soap gibt es auch bei PowerGoo einiges Negative über die Texteingabemöglichkeit zu berichten. Wenn Sie sich mit dem Mauszeiger unter das MetaTools-Logo bewegen, wird ein ABC-Symbol sichtbar.



Abb. 18.32: Symbol zum Einfügen von Text

Wenn Sie auf dieses Feld klicken, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie Text eingeben können. Die Menge der maximal möglichen Zeichen ist nicht klar definiert. Auch bei PowerGoo können Sie den Schrifttyp und die Größe wie auch die schwarze Farbe der Schrift nicht verändern.

Die Zeichenanzahl hängt also davon ab, wie voll Ihr Bild werden soll. Zum Editieren können Sie sich mit den Pfeiltasten in dem Dialogfeld bewegen. Mit der -Taste löschen Sie das nächste Zeichen, mit der -Taste das vorherige.

Zum Einfügen einer neuen Zeile müssen Sie die -Taste drücken, da PowerGoo die Zeilen nicht selbständig umbricht.

Die Position des Textes

Um den Text in das Bild zu übernehmen, drücken Sie auf das OK-Feld. Wenn Sie den Text später editieren wollen, klicken Sie einfach erneut auf das ABC-Symbol. Das Eingabefeld wird dann mit dem Text erneut geöffnet.

Da der Text das Bild verdeckt, sollten Sie nur kurze knappe Bezeichnungen, wie etwa einen Namen, eingeben.



Abb. 18.33: Der Text überlagert das Bild auf einer „milchigen“ Unterlage

Der Text wird automatisch zentriert (zumindest ungefähr) an der unteren Bildkante angebracht. Wenn der Text nicht direkt an die untere Kante stoßen soll, müssen Sie am Ende des Textes einen Zeilenumbruch einfügen. Auch Absatzabstände werden mit Zeilenumbrüchen gesteuert, wie Sie im vorigen Bild sehen.



Wenn Sie eine Animation in PowerGoo ablaufen lassen und ein Schriftzug in dem Bild enthalten ist, wird dieser nicht angezeigt.

Der Text ist nicht mit dem Bild verbunden. Er „schwebt“ auf einer eigenen Ebene über dem Bild. Erst beim Speichern des Bildes wird er in Pixel umgerechnet und mit dem Bild zusammengeführt.

Wenn Sie zum Beispiel ein BMP-Bild mit Text laden, kann er nicht mehr editiert werden. Da beim Speichern die „milchige“ Unterlage fehlt, ist der Text nur schwer lesbar. Überall dort, wo sich dunkle Teile im Bild befinden, ist der Buchstabe nur schwer zu erkennen.

Klären wir nun noch eine Aussage aus dem PowerGoo-Handbuch, das auf der CD enthalten ist, auf: „Pro Zeile können Sie bis zu 27 Zeichen eingeben“. So weit, so gut. In der Praxis sieht das allerdings anders aus.

Die Zeichenanzahl pro Zeile hängt davon ab, welche Buchstaben Sie verwenden. Sollte Ihr Text nur aus lauter „i“ bestehen – was zugegebenermaßen recht unwahrscheinlich ist –, würden deutlich mehr Buchstaben in eine Zeile passen, da dieser Buchstabe sehr schmal ist.

Bei einem „m“ passen dagegen entschieden weniger Zeichen in eine Zeile, da der Buchstabe breiter ist. Die Aussage muß also lauten: „Probieren Sie aus, wie viele Buchstaben in eine Zeile passen.“

Die Einsatzbereiche

Es gibt sicher nicht viele Bereiche, in denen Sie die Textfunktion von PowerGoo sinnvoll einsetzen können. Dazu gibt es zu wenig Veränderungs- und Gestaltungsmöglichkeiten.

Wegen der geringen Möglichkeiten, die Sie mit dem Text haben, sollten Sie auf die Eingabe verzichten oder ihn nur als „Gedächtnisstütze“ nutzen. Eine sinnvolle Verwendung ist kaum möglich.

Text extern einfügen

Falls Sie Text im Bild benötigen, könnten Sie diesen mit einem anderen Bildbearbeitungsprogramm – wie zum Beispiel Photoshop oder Corel Photo-Paint – vor der Bearbeitung in PowerGoo einfügen. Damit der Text nicht von den Verzerrungen in PowerGoo verändert wird, sollten Sie ihn aber am besten erst nach der Bearbeitung einsetzen.

Löschen von Text

Um Text wieder zu löschen, müssen Sie das Textsymbol anklicken und in dem Texteingabefeld den gesam-

ten Text löschen. Setzen Sie dazu am einfachsten den Texteingabe-Mauszeiger vor das erste Zeichen, und ziehen Sie dann mit der Maus über den gesamten Text im Dialogfeld.

Drücken Sie dann – wenn der gesamte Text markiert ist – die **Entf**-Taste. Wenn Sie nun die Eingabe mit dem OK-Symbol bestätigen, wird der Text aus dem Arbeitsbereich entfernt.

Weitere Funktionen

Nun wollen wir noch einige Möglichkeiten demonstrieren. Als erstes soll eine „versteckte“ Funktion geschildert werden. Dafür benötigen wir aber erst eine Vorlage. Dazu wollen wir das Standardbild der Mona Lisa verwenden. So können Sie unsere Arbeitsschritte nachvollziehen.

Die Vorbereitung

Nun nehmen wir einige Änderungen an dem Bild vor. Zunächst wenden wir den **WIRBELN**-Effekt an. Wir haben im Experten-Modus auf die kleinen Regenbogen-Knöpfe umgestellt.

Wenn Sie dann mit dem Mauszeiger über die Knöpfe fahren, können Sie leicht ablesen, welche Funktion sich unter dem farbigen Bild befindet. Stellen Sie dort den **WIRBELN**-Effekt ein. Sie sehen dies im nächsten Bild.

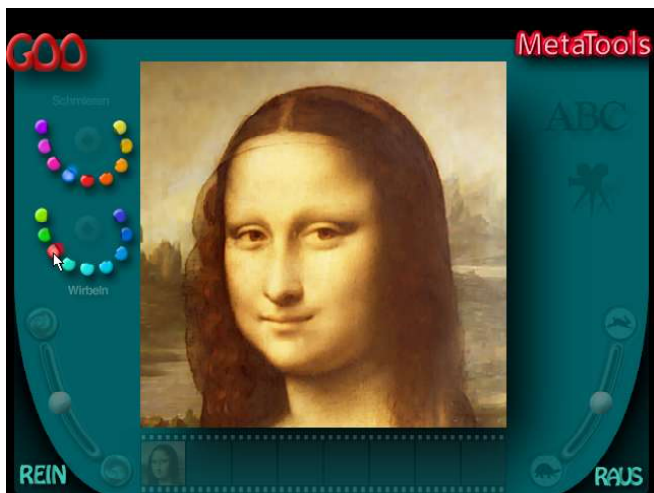


Abb. 18.34: Der **WIRBELN**-Effekt wird über die kleinen **Re-**
genbogen-Knöpfe eingestellt

Den Effekt wenden wir jetzt über den Kontrollregler in der höchstmöglichen Einstellung an. Ziehen Sie dazu den Regler vollständig nach oben.

Beim nächsten Bild haben wir anschließend mit dem **SCHMIEREN**-Pinsel das bereits verzerrte Bild weiter verfremdet. Dazu haben wir mehrere gekrümmte „Zakken“ aus dem Wirbel „herausgezogen“.

Durch diesen Schritt ergibt sich ein sehr interessantes Bild, bei dem die Herkunft nicht mehr erkennbar ist. Sehen Sie sich diese Verfremdung doch einmal als Film an! Vorausgesetzt, Sie haben das Anfangs- und Endstadium in einem Keyframe gesichert...



Abb. 18.35: Hier wurde zusätzlich das Ergebnis mit dem SCHMIEREN-Pinsel verfremdet

Das Geheimnis

Wählen Sie nun einen Pinsel aus, und malen Sie über das Bild. Halten Sie dieses Mal aber die **[Alt]**-Taste gedrückt. Dann wird das Bild nicht weiter verzerrt, im Gegenteil: An den Stellen, über die Sie malen, wird der Effekt wieder aufgehoben. Es kommt also das ursprüngliche Bild zum Vorschein.

Dabei spielt es keine Rolle, mit welchem Werkzeug der Effekt entstanden ist. Das Aufheben funktioniert mit fast allen Werkzeugen.

Mit diesem Verfahren haben Sie die Möglichkeit, Effekte nur an einigen Stellen des Bildes einzusetzen.

Sie sehen, wie die Augen im nächsten Bild wieder „freigestellt“ wurden. Natürlich können sie erneut verzerrt werden, wenn Sie die **[Alt]**-Taste wieder loslassen.



Abb. 18.36: Der Effekt wird gezielt aufgehoben

Auch dieser Effekt wirkt in einer Animation sehr interessant. Denken Sie also daran, die Zwischenschritte in Keyframes zu sichern.

Dieses Verfahren ist bequemer als der Einsatz der Rücknahme-Schaltflächen **UNGOO** und **GLÄTTEN**. Da die Pinselform gewählt werden kann, ist es außerdem flexibler. Ein Tastendruck reicht aus, um die Rücknahme zu erreichen!

So brauchen die Effekte aus der Effekte-Palette nicht immer auf das gesamte Bild angewendet zu werden.

Außerdem können Sie dieses Verfahren benutzen, wenn Verzerrungen mißlungen sind und sich nicht mehr mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** aufheben lassen.

Schauen wir uns nun einige weitere erwähnenswerte Funktionen an.

Wandernder Filmstreifen

Vielleicht haben Sie auch ein Problem, weil Ihr Rechner zu schnell ist: Sind zahlreiche Keyframes definiert, bewegt sich der Filmstreifen automatisch vor- und rückwärts, wenn Sie den Mauszeiger neben das erste oder letzte Keyframe halten. An den Zahlen in der Kopfzeile des Rahmens können Sie erkennen, wo Sie sich gerade befinden.

Da die Vorschaubilder sehr schnell neu aufgebaut werden, müssen Sie aufpassen, wann das gewünschte Bild erreicht ist.

Beobachten Sie die Keyframe-Nummer, und ziehen Sie den Mauszeiger wieder in Richtung Filmstreifen, um das Wandern aufzuhalten.

Leere Keyframes

PowerGoo ist sehr tolerant und erzieht nicht zur Ordnung: Sie können zwischen den Keyframes beliebig viele Felder freilassen. Die Animation wird genauso kontinuierlich ausgeführt wie zuvor. Das einzige, was Sie beachten müssen, ist die Reihenfolge der Bilder.

Es ist demnach nicht notwendig, nach dem Löschen von einzelnen Keyframes die anderen Bilder umzusortieren.

Der Filmaufbau

Was passiert überhaupt, wenn Sie eine Animation erstellen? Schauen wir uns den Aufbau einer Animation einmal genauer an.

Nach dem Aufbau der einzelnen Keyframes wird die Animation über einen Klick auf das Kamera-Symbol gestartet.

Die Animation beginnt immer bei dem Bild, das sich gerade auf der Arbeitsfläche befindet. Soll der Ablauf also beim ersten Keyframe der Animation beginnen, müssen Sie dieses Keyframe zunächst in den Arbeitsbereich übertragen.

Wie Sie bereits gelesen haben, können Sie dazu entweder auf das Vorschaubild oder den rechten Pfeil in der Kopfzeile des Rahmens klicken.

Der „Geschwindigkeitsregler“

Mit dem Abspielregler rechts neben dem Bild steuern Sie, wie lange eine Animation dauern soll. Dabei spielt es (fast) keine Rolle, wie viele Keyframes sich in der Gesamtanimation befinden.

Wenn Sie den Regler vollständig nach unten ziehen, dauert es immer ungefähr 30 Sekunden, bis die gesamte Animation einmal abgespielt wird.

Danach beginnt die Animation wieder von vorne. Dabei wird das letzte Keyframe in einer fließenden Bewegung in das erste Keyframe umgewandelt. Der Wechsel erfolgt also ruckfrei.

Die Bewegung wird in einer „Schleife“ so oft wiederholt, bis Sie die Maustaste drücken. Die Bewegung stoppt dann exakt an der Stelle, an der die Maustaste gedrückt wurde – nicht etwa erst beim nächsten Keyframe.

Wird der Regler auf die höchste „Geschwindigkeitsstufe“ eingestellt, wirkt sich die Anzahl der Keyframes doch auf die Geschwindigkeit aus. Je nach Menge der Keyframes dauert die gesamte Animation dann ungefähr zwei bis fünf Sekunden.

Bei sehr vielen Keyframes dauert die Berechnung der Zwischenschritte länger, was bei dem enormen Rechenaufwand auch verständlich ist.

Einzelbilder speichern

Dieses abrupte Stoppen können Sie verwenden, um Bilder, die innerhalb einer Animation zwischen den Keyframes liegen, festzuhalten. Diese Bilder können Sie wahlweise in einem eigenen Keyframe speichern, weiter bearbeiten oder auch als Bild auf der Festplatte sichern.

Geschwindigkeit steuern

Die Keyframes können genutzt werden, um an einzelnen Stellen die Geschwindigkeit der Animation zu steuern.

Nachdem wir erfahren haben, daß mit dem Abspielregler nur die Dauer der Animation verändert werden kann, müssen wir uns ein anderes Steuermittel aussuchen, wenn die Dauer der Animation gezielt an einzelnen Stellen verändert werden soll.

Wenn Sie einen Teil innerhalb der Animation langsamer als einen anderen ablaufen lassen wollen, müssen Sie dasselbe Keyframe einfach auf mehrere Bilder im Filmstreifen übertragen. Klicken Sie dazu nacheinander auf mehrere leere Keyframes.



Abb. 18.37: Dasselbe Bild in aufeinanderfolgenden Keyframes

Warum ändert dieses Einfügen desselben Bildes die Geschwindigkeit? Nun, was passiert beim Abspielen der Animation? PowerGoo teilt die zur Verfügung stehende Zeit zwischen den Keyframes gleichmäßig auf.

Nehmen wir also an, daß Sie die Geschwindigkeit der Animation auf insgesamt 30 Sekunden eingestellt haben. Nehmen wir außerdem an, daß Sie zehn Keyframes definiert haben.

In dieser Zusammenstellung hätte PowerGoo also genau drei Sekunden Zeit, um von Keyframe zu Keyframe zu gelangen. Wären nun aber 20 Keyframes in derselben Animation vorhanden, stünde pro Keyframe nur die Hälfte der Zeit zur Verfügung.

Die Konsequenz

Diese Tatsache können wir benutzen, um die Geschwindigkeit von bestimmten Teilen in der Animation zu steuern.

Was passiert, wenn Sie mehrfach hintereinander dasselbe Bild einfügen? Richtig: Gar nichts. Die Animation bleibt sozusagen stehen.

Je öfter dasselbe Bild nacheinander eingefügt wird, um so länger steht das betreffende Bild. Fügen Sie also dasselbe Bild zweimal nacheinander ein, steht die Animation nur sehr kurz. Fügen Sie mehrere Bilder ein, steht die Animation entsprechend länger.

Diese Möglichkeit läßt sich gut zur Geschwindigkeitssteuerung verwenden, wenn Sie die verschiedenen Bilder einer Animation unterschiedlich oft einfügen.

Bilder speichern

Die schönsten Arbeiten nützen wenig, wenn sie nach dem Beenden von PowerGoo nicht mehr verfügbar sind. Also wollen wir uns nun den Speicheroptionen von PowerGoo widmen.

In der rechten unteren Ecke der Arbeitsfläche finden Sie die Schaltfläche RAUS, die wir bisher noch nicht beschrieben haben.

Wie der Name schon vermuten läßt, wechseln Sie über diese Schaltfläche in den AUSGANGS-Raum.



Abb. 18.38: Wechsel zum AUSGANGS-Raum

Der AUSGANGS-Raum

Den AUSGANGS-Raum erreichen Sie alternativ auch über den PLAN-Raum. Hier finden Sie verschiedene Möglichkeiten, um Ihr Bild oder die Animation oder beides gleichzeitig zu speichern. Außerdem ist die Ausgabe auf einen Drucker möglich. Die letzte Option erlaubt den Export als Filmdatei.

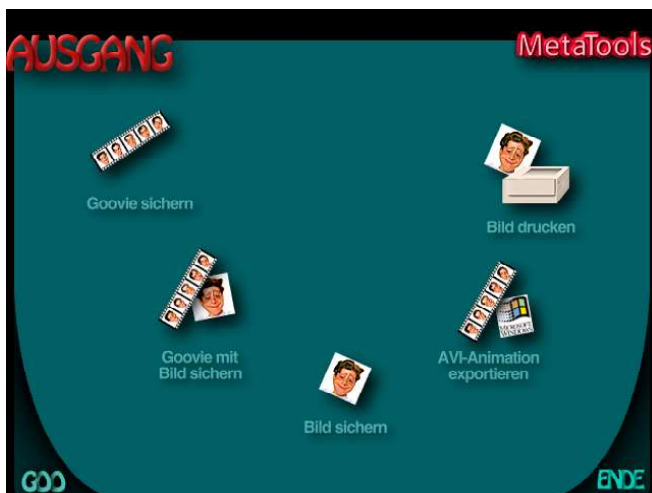


Abb. 18.39: Der AUSGANGS-Raum

Bild sichern

Mit dieser Funktion wird das Bild gespeichert, das sich auf der Arbeitsfläche befindet. Das kann also auch ein Zwischenstadium sein, das zwischen zwei Keyframes liegt. Dies erreichen Sie, wenn Sie die Animation anhalten.

Leider gibt es auch in diesem Raum einige Unzulänglichkeiten. So existieren zum Beispiel nur zwei Formate, in denen Sie die Bilder sichern können. Zum einen ist das Speichern im BMP-Format möglich, zum anderen im Photoshop-Format PSD. Es wäre wünschenswert, wenn hier zumindest noch das Standarddateiformat TIF vorhanden wäre.

Nach dem Aufruf erscheint das Standard-Dialogfeld von Windows zur Dateisicherung.

Leider wird bei jedem Aufruf dieser Funktion in dem Dialogfeld der Name OHNE TITEL.BMP vorgegeben. Da es auch nirgendwo einen Hinweis darauf gibt, ob die aktuelle Datei bereits gespeichert wurde und welchen Namen sie eventuell hat, könnte es zu Verwechslungen kommen. Sicherheitshalber sollten Sie sich also merken, unter welchem Namen Sie ein Bild bereits gespeichert haben, falls Sie es überschreiben wollen.

Mit dem Photoshop-Format ist es möglich, Dateien unter den Rechner-Plattformen Windows und Macintosh auszutauschen, da dieses Format in beiden Systemen bekannt ist.

Da Photoshop das Arbeiten mit Ebenen unterstützt, könnten Sie vielleicht glauben, daß die Effekte eventuell auf einer Ebene oder in einem Kanal gespeichert werden. Dies ist aber nicht der Fall.

Wenn Sie Text eingegeben haben, wird er beim Speichern mit dem Bild zusammengeführt. Das bedeutet, daß der Text nun nicht mehr als Text vorliegt, sondern aus lauter einzelnen Pixeln besteht, die natürlich nicht mehr editiert werden können.

Es ist übrigens auch ärgerlich, daß PowerGoo sofort in das Standardverzeichnis zurückwechselt, wenn Sie zum Beispiel ein Bild aus der Bibliothek übernehmen. So müssen Sie leider immer wieder in das gewünschte Verzeichnis wechseln.

Standardmäßig werden alle Bilder in PowerGoo – wie beschrieben – mit 360 x 360 Pixeln bearbeitet. Die Bilder werden in dieser Größe auch gespeichert.

Filme sichern

Wenn Sie eine Animation fertiggestellt haben, gibt es drei verschiedene Arten, diese zu speichern.

Mit der Option GOOVIE SICHERN werden nur die Keyframe-Verzerrungsinformationen gespeichert. Die Bilddatei spielt bei dieser Variante keinerlei Rolle. Sie wird ignoriert.

Die Dateien tragen die Dateierendung GOO. Auch hier wird bei jedem erneuten Aufruf wieder der Name OHNE TITEL vorgegeben. Da diese Dateien keine Pixelinformationen enthalten, sind sie sehr klein.

Zum Speichern wird das gewohnte Windows-Dialogfeld verwendet. In dem Listenfeld des Dateityps ist nur das PowerGoo-Dokument auswählbar.



Abb. 18.40: Das Speichern der Filmstreifeninformationen

Beim Öffnen einer solchen Datei bleibt das Bild auf der Arbeitsfläche erhalten. Falls aber eine Animation besteht, wird diese durch die geladene Animation ersetzt.

Filme mit Bild sichern

Die zweite Funktion GOOVIE MIT BILD SICHERN speichert zusätzlich zur Information der Keyframes auch das Bild. Deshalb ist die Dateigröße hier auch deutlich größer – alle Pixel des Bildes müssen ja mit in die Datei geschrieben werden.



Da diese Dateien dieselbe Dateiendung – GOO – haben, sind sie nicht von den Dateien zu unterscheiden, die keine Bilder enthalten. Sie müssen sich deshalb eine besondere Benennung der Dateien angewöhnen. So könnten alle Goovies, die auch Bilder enthalten, zum Beispiel mit einer „1“ im Namen beginnen. Beim Laden erkennen Sie dann auf Anhieb, um welche Datei es sich handelt.

Beim Laden einer solchen Datei werden auf der Arbeitsfläche das aktuelle Bild und alle Keyframes ersetzt.

AVI-Animationen sichern

Wenn Sie Ihren Film als AVI-Animation speichern wollen, müssen Sie die Funktion AVI-ANIMATION EXPORTIEREN aufrufen. Das AVI-Format ist das Standard-Win-

dows-Format zum Abspielen von Filmen. Windows liefert zum Abspielen ein Programm mit.

In diesen Filmdateien werden alle einzelnen Bilder des Films gespeichert. Dadurch ergeben sich sehr umfangreiche Dateien.

Um die Dateigröße zu reduzieren, gibt es verschiedene Kompressionsverfahren, die zusätzliche Optionen bieten.

Hier läßt sich keine Regel ableiten, Sie müssen einige Tests machen, um die geeigneten Werte zu ermitteln. Je nach Kompressionsmethode gibt es unterschiedliche Parameter, die verstellt werden können.

Hierauf soll im einzelnen nicht eingegangen werden. Wir verwendeten für einen Test die Werte, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.



Abb. 18.41: Speichern einer Filmdatei im Windows-Standardfilmformat AVI

Diese AVI-Dateien können Sie abspielen, ohne daß PowerGoo auf Ihrem Rechner installiert sein muß. Dazu gibt es unterschiedliche Abspielprogramme. Standardmäßig wird die Medienwiedergabe von Win-

dows verwendet. Allerdings muß bei der Windows-Installation dieses Utility installiert werden.

Zum Abspielen stehen verschiedene Schaltflächen zur Verfügung, wie sie auch von Videorecordern bekannt sind. Aufgrund der umfangreichen Dateigröße kann es – je nach verwendetem Rechner – zu ruckenden Bildern kommen.

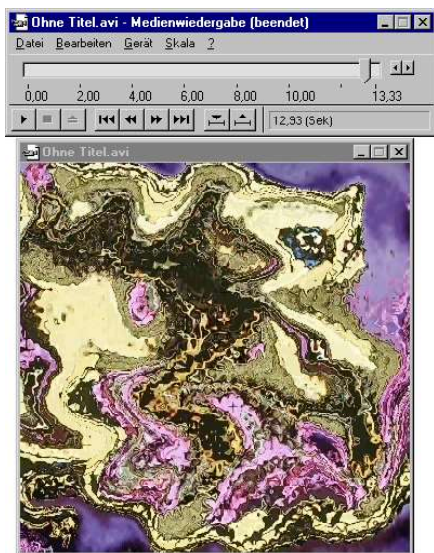


Abb. 18.42: Abspielen einer AVI-Datei mit der Medienwiedergabe

Bei höherwertigen Grafikkarten sollten Sie mit dem leistungsfähigeren Programm ActiveMovie arbeiten. Die zweigeteilten Fenster gibt es hier nicht. Das Display zeigt genaue Informationen über die Animation an, wie Sie im nächsten Bild sehen.

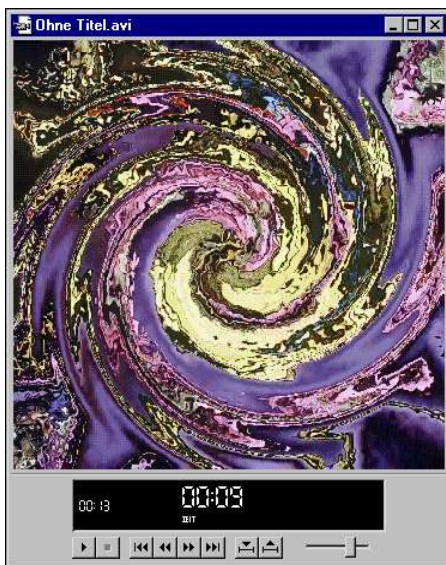


Abb. 18.43: Abspielen einer AVI-Datei über ActiveMovie

Die AVI-Dateien sind eigentlich nur dann empfehlenswert, wenn Sie Ihre Filme weitergeben wollen und nicht sicher sind, ob auf dem anderen Rechner PowerGoo installiert ist. In allen anderen Fällen ist es sinnvoller, die Animationen im Goo-Format zu sichern und in PowerGoo abzuspielen.



Das erste Bild der gespeicherten Animation entspricht dem Bild, das sich auf der Arbeitsfläche befindet. Dies muß nicht unbedingt der Anfang der Animation sein. Es werden aber trotzdem alle Bilder des Films gesichert. Die „Schleife“ der Bewegung endet dann unmittelbar vor dem Bild auf der Arbeitsfläche.



Da die Filmdateien später nicht bearbeitet werden können, sollten Sie die Animation in jedem Fall zusätzlich als PowerGoo-Dokument sichern. Nur damit lassen sich jederzeit Bilder verändern. Außerdem kann die Animation zu einem späteren Zeitpunkt beliebig ergänzt oder umstrukturiert werden.

Bilder drucken

Das Bild, das sich auf der Arbeitsfläche befindet, kann ausgedruckt werden. Dazu verwendet PowerGoo die Standard-Windows-Druckertreiber. Deshalb können Sie jeden Drucker verwenden, den Sie unter Windows installiert haben.

Zusätzliche Eigenschaften können Sie nicht einstellen. PowerGoo paßt das Bild in der Größe automatisch an die Papiergröße an. Ansonsten können Sie die Einstellungen, wie in Windows gewohnt, über die EIGENSCHAFTEN-Schaltfläche in dem DRUCKER-Dialogfeld vornehmen.

Falls Sie das Bild verändern wollen, zum Beispiel, um die Größe anzupassen, müssen Sie die Änderungen in einem Grafik- oder Layout-Programm vornehmen. Dafür ist PowerGoo nicht geeignet.

19. Kapitel:

Der FUSIONS-Raum

Klicken Sie im PLAN-Raum auf das FUSIONS-Raum-Symbol, um in diesen Raum zu wechseln. Hier können Sie völlig andere Aufgaben erledigen: Zwei Bilder werden zu einem zusammengefügt.

So können zum Beispiel – wie im nächsten Bild – die Augen aus einem Bild, der Rest des Gesichts aber aus einem anderen Bild stammen. Auf diese Art und Weise können Sie völlig neue „Geschöpfe“ generieren.

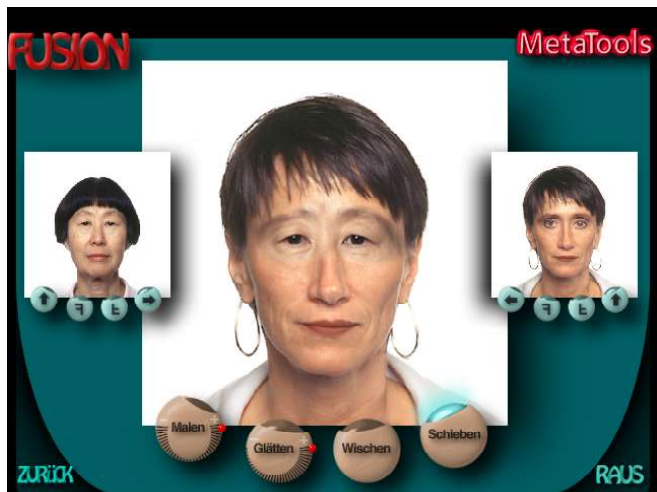


Abb. 19.1: Im FUSIONS-Raum wird aus zwei Bildern ein neues Bild gestaltet

Der Grundaufbau

In diesem Raum sehen Sie drei Bilder: zwei kleinere und ein großes. Das große Bild zeigt das aktuelle Arbeitsergebnis. Dort werden alle Änderungen vorgenommen.

In den beiden kleinen Bildern werden die Ausgangsbilder angezeigt. Unter diesen beiden Bildern sind mehrere Schaltflächen angebracht.

Wenn Sie den FUSIONS-Raum erstmals betreten, werden Standardbilder geladen.

Der Ablauf des Kombinierens

Sehen wir uns die vorhandenen Funktionen anhand eines Beispiels an:

Unter beiden kleinen Vorschaubildern gibt es jeweils vier Schaltflächen. Die äußeren Schaltflächen mit dem nach oben zeigenden Pfeil dienen zum Laden eines Bildes. Klicken Sie auf diese Schaltflächen, wird in den EINGANGS-Raum gewechselt. Dort können Sie mit den bereits vorgestellten Optionen ein Bild aus der Bibliothek oder von der Festplatte laden.

Wir wählten aus der Bibliothek ein anderes Foto aus. Nach dem Laden wird das Vorschaubild aktualisiert und das Bild automatisch in den Arbeitsbereich übertragen.



Abb. 19.2 Die äußeren Pfeile der beiden Vorschaubilder dienen zum Wechsel in den EINGANGS-Raum

Das rechte Bild soll nicht geändert werden. Allerdings soll es als Arbeitsbild dienen. Deshalb übertragen wir nun dieses Bild in den Arbeitsbereich.

Dazu dienen bei beiden Motiven die Schaltflächen mit den nach innen zeigenden Pfeilen. Die jeweils aktive Schaltfläche leuchtet an der Spitze auf: Sie kennen das schon aus dem Goo-Raum.

Nun kann die Bearbeitung beginnen. In einem der Bilder sehen Sie ein kleines Fadenkreuz. Dies ist der sogenannte Ursprungszeiger.

Mit diesem Ursprungszeiger legen Sie fest, welcher Bildteil auf das Arbeitsmotiv aufgetragen werden soll. Wenn sich der Ursprungszeiger – wie in unserem Bild – im falschen Bild befindet, klicken Sie einfach in das andere Bild. Dort, wo Sie das Bild anklicken, erscheint dann der Ursprungszeiger.



Abb. 19.3: Mit dem nach innen zeigenden Pfeil wird das rechte Bild in den Arbeitsbereich übertragen

Schieben Sie diesen Zeiger zum Beispiel genau auf das Auge, wie es im nächsten Bild zu sehen ist.



Abb. 19.4: Der Ursprungspunkt ist markiert

Klicken Sie nun im Arbeitsbild auf das Auge, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maustaste in kleinen Kreisen über das Auge. Überall dort, wo Sie malen, erscheinen dann die Bildteile des linken Bildes.

Lassen Sie dann die Maustaste los, und malen Sie anschließend auch über das rechte Auge.



Abb. 19.5: Der zweite Teil wird übertragen

Das Verfahren

PowerGoo legt die Änderungen auf einer temporären Ebene ab. Aber Vorsicht: Die Ebene besteht nur so lange, bis Sie den Ursprungspunkt in einem der Vorschau-bilder verschieben und im Arbeitsbereich neu malen.

Solange die Ebene aktiv ist, können Sie verschiedene Änderungen an ihr ausführen. Sehen wir uns nun die Möglichkeiten der Reihe nach an.

Unter dem Bild sind vier Schaltflächen. Wenn Sie beim ersten Mal mit dem Malen im Arbeitsbereich beginnen, schaltet sich automatisch die MALEN-Schaltfläche ein. Mit dieser Funktion malen Sie also Teile des kleinen Bildes mit dem Ursprungspunkt in das Bild im Arbeitsbereich.

Die MALEN-Optionen

An der Seite der Schaltfläche befindet sich ein roter Knopf, der standardmäßig auf dem Plusssymbol steht. In dieser Stellung beträgt die Deckkraft des Auftrags 100 %. Das bedeutet: Mit einem Malstrich wird sofort das andere Bild vollständig deckend in den Arbeitsbereich übertragen.

Je weiter Sie den roten Knopf nach unten ziehen, um so weniger deckt der Auftrag. Sie müssen also mehrfach übereinandermalen, ehe der Bereich voll deckt.

Je mehr Sie den Knopf über die Mittelstellung hinaus nach links ziehen, um so deckender wird das Ursprungsbild. Sie nehmen also den Auftrag wieder zurück. Steht der Knopf auf dem Minus-Zeichen, wird der Untergrund wieder voll deckend, der bemalte Bereich wird also wieder gelöscht.



Abb. 19.6: Der Deckkraft-Regler

Die GLÄTTEN-Option

Die zweite Schaltfläche beherbergt zwei Funktionen. Mit der GLÄTTEN-Funktion läßt sich einstellen, wie weich der Rand der „Ebene“ in den Hintergrund überblenden soll.

Standardmäßig ist der Regler in der obersten Stellung. Die Stellung wird durch ein Plussymbol markiert. In dieser Stellung ist der Rand sehr weich, eine Kante ist nicht zu erkennen.

In den meisten Fällen wird dies wohl die geeignete Einstellung sein, da die Manipulation des Bildes nicht erkennbar sein soll.

Je weiter Sie den Regler nach links ziehen, um so stärker wird der Rand erkennbar. Es entsteht eine scharfe Kante, bei der man deutlich erkennt, wo das Bild bearbeitet wurde.

Diese Ansicht zeigt das folgende Bild. Diese Stellung ist gut zum Nachbearbeiten der Maske geeignet. Sie können dann exakt beurteilen, welche Stelle Sie gerade bemalen. Nachdem Sie die Korrektur erfolgreich vorgenommen haben, stellen Sie wieder einen weichen Rand ein, so daß der Übergang dann nicht mehr zu sehen ist.

Mit dem Regler kann immer nur die Maske als Gesamtes verändert werden, eine teilweise Kantenschärfe gibt es nicht.



Abb. 19.7: Bei einer scharfen Maske ist der Übergang genau zu erkennen, was bei einer Nachbearbeitung von Vorteil sein kann

Die Pinselgröße

Wenn Sie die GLÄTTEN-Schaltfläche anklicken und dabei die **[Strg]**-Taste gedrückt halten, verwandelt sich die Schaltflächenbezeichnung in GRÖSSE.

Jetzt können Sie mit dem Regler die Größe des „Malpinsels“ festlegen.

Standardmäßig ist der Regler sehr weit nach links geschoben: Die Pinselspitze ist also klein. Wird der Regler aber nach rechts in Richtung des Plussymbols gezogen, wird die Pinselspitze sehr groß.

Damit Sie einen Überblick haben, wie groß die Unterschiede der beiden Maximalwerte sind, haben wir im nächsten Bild auf der Stirn des Mannes im Untergrund einen Pinselstrich mit harter Kante aufgetragen. Dabei wurde die kleinstmögliche Pinselspitze verwendet.

Über dem Mund haben wir dagegen die größtmögliche Pinselbreite angewendet. Sie sehen die gravierenden Größenunterschiede.

Stellen Sie die Pinselgröße auf einen relativ niedrigen Wert ein, ansonsten reicht ein „Tupfer“ aus, um die gesamte Arbeitsfläche mit dem anderen Bild zu überdecken.

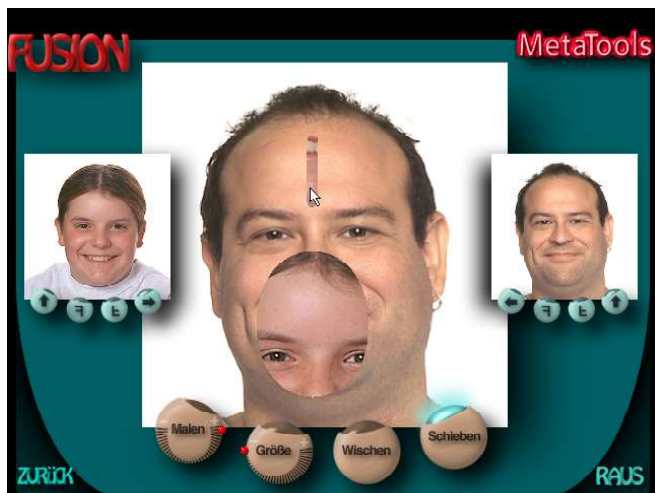


Abb. 19.8: Der kleinstmögliche Pinsel (oben) und der größtmögliche über der Mundpartie des Mannes im Hintergrund

Damit der Pinselstrich gut erkennbar ist, haben wir die Ebene mit einem harten Rand versehen. So sehen Sie auch gut, daß die Pinselform eine abgerundete Spitze hat.



Wenn Sie den Ursprungspunkt versetzen, springt die GLÄTTEN-Funktion auf die Stellung mit dem weichsten Übergang zurück. Die Pinselgröße bleibt dagegen erhalten, bis Sie eine neue Größe einstellen.

WISCHEN

Mit dieser Funktion wird der Rand der Maske partiell „aufgeweicht“. Fahren Sie mit dem Pinsel über die Stelle, an der eine Kante zu sehen ist. Ziehen Sie mit der Maus, um die Kante zu „verwischen“.

Die Funktion ähnelt dem „Schmierfinger“ in einem Bildbearbeitungsprogramm. Die Maske wird nämlich bei dieser Aktion nur verschoben. Ziehen Sie mit der Maus nach außen, wird die Maske entsprechend verbreitert. Beim Ziehen nach innen wird die Maske zurückgeschoben.

SCHIEBEN

Mit dieser Funktion wird die komplette Maske verschoben. So können Sie die Positionierung sehr exakt vornehmen, wenn Sie sich zuvor beim Malen vertan haben. Klicken Sie auf die SCHIEBEN-Schaltfläche.



Abb. 19.9: Das veränderte Bild

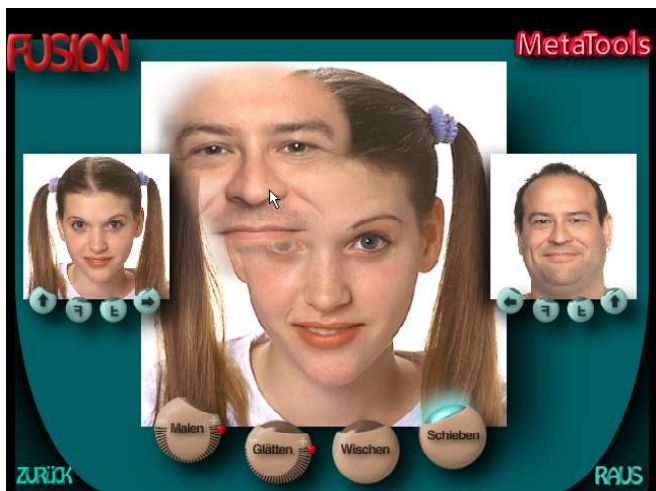


Abb. 19.10: Die verschobene Maske

Wenn Sie nun mit der Maus ziehen, wird die gesamte Maske an eine neue Position verschoben, Sie sehen dies auf den beiden Bildern der vorigen Seite. Im oberen Bild sehen Sie das veränderte Bild. Es ist kaum zu erkennen, welche Bildteile ersetzt wurden.

Unten haben wir die Maske in die linke obere Ecke verschoben. Sofort ist erkennbar, daß es sich um eine eigene Ebene handelt, die Pixel unter der Ebene sind nämlich nicht verändert. Außerdem erkennen Sie den weichen Rand der Maskierung.



Wo Sie zum Verschieben der Ebene in das Bild klicken, ist egal. Sie müssen also nicht den maskierten Bereich berühren, um die Maske zu verschieben.

Korrekturmöglichkeiten

Nutzen Sie das SCHIEBEN-Werkzeug, um feine Korrekturen an der Maske vorzunehmen. Es kann nämlich vorkommen, daß eine einzelne Stelle schwer zu erkennen ist. Eventuell ist es dann leichter, die Korrektur an der verschobenen Maske vorzunehmen und die Maske anschließend zurückzuschieben.

BILD VERSCHIEBEN

Wenn sich keine Maskierung im Bild befindet, können Sie mit dieser Funktion das gesamte Bild verschieben. An den frei gewordenen Stellen ist dann der schwarze Hintergrund sichtbar. Diesen Hintergrund können Sie dann mit einem der Bilder „übermalen“.

Spiegeln des Gesamtbildes

Mit den „F“-Schaltflächen unter den Bildern können Sie das Bild entweder horizontal oder Vertikal spiegeln. Der Buchstabe zeigt die Richtung an, in der das Bild gespiegelt wird.

Aber auch hier ist Vorsicht geboten: Wenn Sie das gespiegelte Bild mit dem nach innen zeigenden Pfeil in die Arbeitsfläche übertragen, gehen ohne jegliche Rückfrage alle dort vorgenommenen Änderungen verloren.

Tragen Sie deshalb das Bild mit dem Malpinsel auf. Dann bleiben die Änderungen erhalten.



Abb. 19.11: Das Bild wurde vertikal gespiegelt

Eine andere Idee

Nun wollen wir noch einige Ideen vorstellen, welche interessanten Arbeiten Sie im FUSIONS-Raum erzeugen können.

Es müssen ja nicht immer Menschen zum „Verulken“ herhalten, es gibt auch durchaus sinnvolle Veränderungen. Für unser folgendes Beispiel laden wir die folgenden beiden Bilder aus der PowerGoo-Bibliothek.

In den nächsten Arbeitsschritten soll die Frau über dem bunten Hintergrund plaziert werden. Dabei wollen wir natürlich den weißen Hintergrund des Porträts nicht mit übernehmen. Wir starten mit folgendem Aufbau:



Abb. 19.12: Die Ausgangssituation für eine „Bildmontage“

Malen Sie als nächstes die Frau auf den Hintergrund. Sicherlich wird es nicht auf Anhieb gelingen, die Außenform präzise zu treffen.

Zur Korrektur sollten Sie dann die WISCHEN-Funktion benutzen. Wenden Sie diese Funktion an der gesamten Außenkontur an, und schieben Sie gegebenenfalls die Maske hin und her, bis ein weicher Übergang zwischen dem Porträt und dem Hintergrund entsteht.

Da bei diesem Bild die Unterkante von den Schaltflächen verdeckt wird, muß hier die Ebene mit der SCHIEBEN-Funktion nach oben verschoben werden. Erst dann wird der untere Bereich freigestellt.

Nach dem Freistellen wird die Ebene wieder zurückgeschoben.



Abb. 19.13: Verschieben der Ebene zum leichteren Korrigieren der Unterkante

Mit diesen wenigen Arbeitsschritten haben wir schnell eine attraktive Montage hergestellt. Das Endergebnis sehen Sie im folgenden Bild.

Wenn Sie Wert auf äußerste Präzision legen, wird die Bearbeitung des Rands sicherlich einige Zeit in Anspruch nehmen. Wir haben uns mit einer „normalen“ Qualität zufriedengegeben.



Abb. 19.14: Das Endergebnis

Auf diese Art lassen sich die unterschiedlichsten Motive zu interessanten Montagen kombinieren.

Die Ausgabe

Nun soll die Arbeit natürlich noch gespeichert werden. Dazu klicken Sie auf die RAUS-Schaltfläche. Anders als im Goo-Raum wechseln Sie nun aber nicht in

den AUSGANGS-Raum. Dafür öffnet sich ein Dialogfeld, in dem drei Ausgabeoptionen zur Verfügung gestellt werden.



Abb. 19.15: Die Ausgabe-Optionen

Mit der Option **BILD SICHERN** wird das Standard-Windows-Dialogfeld geöffnet. Als Dateiformat können Sie auch in diesem Raum nur das Photoshop-Format PSD und das Standard-Windows-Dateiformat BMP auswählen.

In diesem Dialogfeld wird automatisch immer der letzte Dateiname angezeigt. Aber leider gibt es auch hier ein Ärgernis. So tauscht PowerGoo die Dateieindung nicht automatisch aus, wenn Sie den Dateityp ändern. Sie müssen die neue Endung manuell eingeben.

Hohe Auflösung

Das Feld zur Einstellung der hohen Auflösung entfällt in diesem Fall, da die Bilder hier mit der ursprünglichen Bildgröße ausgegeben werden.

Wenn Sie also Bilder kombinieren, die 1.000 x 1.000 Pixel groß sind, wird auch ein Bild ausgegeben, das 1.000 x 1.000 Pixel groß ist. Sind die geladenen Bilder unterschiedlich groß, wird für die Ausgabe das größere Maß verwendet.

Schade, daß dieses logische und qualitativ hochwertige Verfahren nicht auch im Goo-Raum möglich ist.

Bilder vergrößern

Um Bilder zu vergrößern, müssen Sie erst über den AUSGANGS-Raum eine vergrößerte Fassung des Bildes errechnen und diese anschließend in den FUSIONS-Raum laden.

Im Goo-Raum weiterarbeiten

Mit der Funktion `BILD IM GOO-RAUM WEITERBEARBEITEN` wird das Bild auf 360 x 360 Pixel heruntergerechnet und dann zur weiteren Bearbeitung in den Goo-Raum übertragen. Durch das Umrechnen kann der Wechsel einen Moment dauern.

Nach dem automatischen Wechsel in den Goo-Raum bleibt eine eventuell vorhandene Animation erhalten, das Bild wird aber ausgetauscht.



Auch nach dem Wechsel in den Goo-Raum bleibt das Bild im FUSIONS-Raum zunächst erhalten. Um die Originalgröße zu erhalten, sollten Sie das Bild aber zuerst speichern und erst dann in den Goo-Raum wechseln. Sonst vergessen Sie vielleicht beim Beenden von PowerGoo das Speichern und verlieren so die hochaufgelöste Fassung des Bildes.

BILD DRUCKEN

Diese Option kennen Sie schon aus dem AUSGANGS-Raum. Auch hier gibt es keinerlei zusätzliche Optionen. Das Bild wird an die Seitengröße angepaßt.

Anmerkungen zum Speichern

Beim Speichern wird ein Pixelbild erzeugt. Deshalb können Sie nachträglich keine Veränderungen an der Fusion mehr vornehmen. Wenn Sie ein verändertes Bild laden, ist also eine vorgenommene Änderung nicht mehr zurückzunehmen. Sie können aber das veränderte Bild mit dem ursprünglichen Bild übermalen und so an einzelnen Stellen die Änderungen zurücknehmen.

Laden Sie dazu einerseits die fusionierte Fassung des Bildes und im anderen Vorschaubild die Ausgangsfassung.

PowerGoo beenden

Sie können PowerGoo über die ENDE-Schaltflächen in den einzelnen Räumen beenden. Nach einer Sicherheitsabfrage wird PowerGoo geschlossen.

Außerdem können Sie PowerGoo verlassen, indem Sie die Tastenkombination **Strg** + **Q** verwenden. Auch bei dieser Variante gibt es eine Abfrage, die Sie erst bestätigen müssen, bevor PowerGoo endgültig beendet wird.

Beim Verlassen von PowerGoo ist besondere Vorsicht geboten: PowerGoo speichert nichts automatisch. Nach dem Verlassen sind also alle Arbeiten verloren, wenn sie nicht gesondert gespeichert wurden. Das betrifft den POWERGOO-Raum ebenso wie den FUSIONS-Raum.

Einige weitere Funktionen

Ein sogenannter „versteckter Goodie“ soll nicht vergessen werden, auch wenn der Sinn nicht recht erkennbar ist.

Zitieren wir dazu das Handbuch: „Halten Sie im Fusions-Raum die -Taste gedrückt, um in einen Überblendungsmodus zu gelangen, über den Sie eine neue Ebene mit der oder den vorhandenen Ebenen im PowerGoo-Arbeitsbereich erstellen können. Zum Be-

enden dieser Funktion wählen Sie einen neuen Ausgangspunkt mit dem Ursprungszeiger aus.“

Alles verstanden?

Probieren wir es einmal aus. Überprüfen Sie, ob im Goo-Raum eine Animation vorhanden ist. Wechseln Sie dann in den FUSIONS-Raum, und drücken Sie die -Taste. Markieren Sie nun einen neuen Ursprungspunkt, und malen Sie im Bild.

Sie sehen dann – je nach verwendetem Bild – eine sehr schwache Fassung des aufgetragenen Bildes, die durch eine Überblendungstechnik mit dem Untergrund verbunden wird.

Der Zusammenhang zum Goo-Raum ist nicht zu erkennen, ebenso wenig wie ein sinnvoller Einsatzbereich. Aber immerhin: Es funktioniert, wie das folgende Bild belegt:



Abb. 19.16: Eine Überblendungstechnik

Zwei zusätzliche Optionen

Im OPTIONS-Raum gibt es noch zwei Optionen, die noch nicht besprochen wurden. Wenn Sie die Option SCHWARZER HINTERGRUND aktivieren, werden die Animationen im Goo-Raum nicht auf der Arbeitsfläche abgespielt. Statt dessen wird die gesamte Arbeitsfläche schwarz eingefärbt, so daß nur der Film zu sehen ist. Diese Option sollten Sie zum Beispiel einschalten, wenn Sie die Umgebung irritiert.

In der Kategorie BEDIENTUNGSELEMENTE können Sie wählen, wie die Schaltflächen ausgeblendet werden sollen. Sie wissen ja, daß die Schaltflächen nur dann vollständig zu sehen sind, wenn Sie sich mit dem Mauszeiger darüber bewegen.

Danach werden die Schaltflächen wieder ausgeblendet. Hier können Sie einstellen, ob das Ausblenden schnell erfolgen soll oder ob die Bedienungselemente immer zu sehen sein sollen.

Sicherlich ist es Geschmackssache, ob Sie lieber alle Elemente gleichzeitig auf der Arbeitsfläche sehen wollen oder ob Sie eine „aufgeräumte“ Arbeitsfläche bevorzugen. Die Änderungen betreffen den Goo-Raum und die Bibliothek.

Im folgenden Bild sehen Sie den Goo-Raum mit der aktivierten Option NIE AUSBLENDEN. Es sind also alle Schaltflächen gleichzeitig auf der Arbeitsfläche zu sehen:



Abb. 19.17: Einblenden aller Schaltflächen

Noch ein Goodie?

Laut Handbuch gibt es noch einen Goodie. Wenn Sie mit gedrückter **(Strg)**-Taste auf das Kamera-Symbol klicken, soll die Animation rückwärts abgespielt werden. Probieren Sie es einmal aus. Bei unseren Versuchen tat sich dabei gar nichts, vielleicht funktioniert es ja bei Ihnen...

Einige Ideen

Wenn Sie Ideen suchen, sehen Sie sich intensiv die CD an. Dort finden Sie viele Beispiele, was Sie mit PowerGoo alles anstellen können.

Probieren Sie doch einfach einige Varianten aus, die zunächst ungewöhnlich erscheinen. Wir haben zahlreiche solcher Varianten vorgestellt. So können Sie mit PowerGoo auch Schriften verzerren – und das viel leichter, als es mit üblichen Bildbearbeitungsprogrammen möglich ist.

Im FUSIONS-Raum könnten Sie zum Beispiel grafische Elemente über Fotos kopieren.

Probieren Sie doch auch einmal aus, ungewöhnliche Fotovorlagen zu verzerren, wie zum Beispiel Häuser oder Autos.

Im FUSIONS-Raum könnten Sie ein Haus oder ein Auto mit Augen versehen. Vielleicht möchten Sie statt Autoscheinwerfern lieber die Augen einer Katze verwenden.

Diese Aufzählung ließe sich beliebig ergänzen. Aber am besten probieren Sie selbst aus, was so möglich ist...

Power-Index

Symbole

1:1-Darstellung 299

256 Farben 238

45°-Schritte 283

A

Abbrechen 286

ABC-Symbol 463

Abgelegte Bilder löschen 171

Abspielgeschwindigkeit ändern
57, 125

Accessoire-Schalter 82

Accessoires 78, 392

Acrobat Reader 42

ActiveMovie 482

Aktion rückgängig 116

Alben 252, 378

Album 258

Album, neues 253

Alpha-Kanal-Technik 385

Alphakanäle 98, 316

Änderung partiell zurücknehmen
54

Änderungen anwenden 278

Animation 427, 471

Animation stoppen 436

Animationen 411

Animationen abspielen 124

Animationen betrachten 434

Ansicht 327

Ansichten speichern 297

Ansichtsgröße, ändern 95

Ansichtswerkzeuge 291

Anti-Aliasing 435

Anwenden 286, 316

Arbeiten im GOO-Raum 109

Aus 58

Ausgabegröße festlegen 200

Ausgabemodul 133

Ausgang 39, 405

Ausgang- 58

Ausgangs-Raum

58, 195, 243, 281, 287, 476, 501

Ausgangs-Raum, Show 224

Ausgewählte Bilder 256

Ausrichtungsoptionen 221

Automatisches Muster 62

AVI-Animationen sichern 480

AVI-Dateiformat 132

AVI-Film 55

AVI-Filmdatei 196

B

Bearbeiten von verzerrten
Bildern 100

Bearbeiten-Raum 218

Bearbeitungswerkzeug
auswählen 173

Bedienelemente, Show 211

Beenden 205

Beibehalten 274, 276, 284
Bereiche klonen 183
Betriebssystem 22
Bibliothek 45, 168
Bibliothek einblenden 82
Bibliotheken 421
Bibliotheksbilder, eigene 183
Bild drehen 453
Bild drucken 203
Bild im Goo-Raum
 weiterbearbeiten 502
Bild optimieren 271
Bild sichern 95, 477, 501
Bild-Infos 263
Bildbereiche spiegeln 141
Bilddaten 290
Bilder aufrufen 171
Bilder dehnen 455
Bilder exportieren 198
Bilder Glätten 435
Bilder laden 45
Bilder mit Maskierung laden 96
Bilder scannen 102
Bilder sichern 75
Bilder speichern 476
Bilder UnGOOen 57, 138
Bilderrahmen 390
Bildersammlungen 389
Bildgröße 91, 402
Bildgröße ändern 277
Bildgröße angeben 89
Bildgröße bestimmen 110
Bildgröße einstellen 95

Bildimport 91
Bildmontage 396
Bildmontage im Fusions-Raum
 74
Bildquelle wählen 252
Bildschirmauflösung
 27, 232, 414
Bildschirmauflösung 1.024 x 768
 29
Bildschirmauflösung 800 x 600
 29
Bildteile einfärben 350
Bildteile verzerren 437
Bleistifte 314
BMP 247, 422, 501
BMP-Bild 465
BMP-Datei 133
BMP-Einzelbilder 55, 196
BMP-Format 288, 477

C

Cache 259
CD 377, 412
CD-ROM-Laufwerk 27
Clipart 377, 388
Comics 388
Cursor 327

D

Darstellungsmaßstab 1:1 355
Datei 246, 327
Datei öffnen 102
Dateien speichern 196

Dateiendung FOO 109, 197
Dateiendung GOO 197
Dateiformate, Show 212
Dateityp GOO 59
Deckkraft 323
Dichte 324
Dpi 263
Drag & Drop 213, 248, 252
Drehen-Werkzeug 179
Drehende Animation 454
Drucken 327, 402
Druckvorschau 225
Duplikat 373

E

Echtzeit 56
Echtzeitanimationen 291
Echtzeitdarstellung 428
Effekt spiegeln 445
Effekt übernehmen 66
Effekt verstärken 151
Effekte anwenden 107
Effekte automatisch anwenden
146
Effekte fixieren 337
Effekte nacheinander anwenden
66
Effekte verwenden 60
Effekte-Palette 449
Effektoptionen 64
Effektpalette 144
Effekts manuell einstellen 64
Effektwerte ändern 147

Eigene Elemente einsetzen 190
Eigene Gesichter
zusammenstellen 81
Eigenschaften 484
Eingang 39
Eingangs-Raum
45, 243, 245, 420
Eingangs-Raum, Show 210
Einzelbilder ausgeben 133
Einzelbilder speichern 473
Eiszapfen-Symbol 319
Elemente ändern 161
Elemente auswählen 85
Elemente bearbeiten 172
Elemente deaktivieren 128
Elemente dehnen 174
Elemente in Bibliothek
aufnehmen 189
Elemente sperren 77
Elemente verändern 85
Elemente verschieben 87
Elemente zurücksetzen 182
Elementebenen 159
Ende 416
Equalizer 332
Ergebnisse speichern 58
Erinnerungspunkte 324, 403
Exportformate 199

F

Fadenkreuz 370
Farbe 87
Farbe einstellen 70

- Farbe-Schaltfläche 400
- Farbe-Schublade 381
- Farbeimer 315
- Farben-Raum 243, 345
- Farbton 346
- Farbwähler 222
- Fernbedienung 325
- Festplattenspeicher 23, 27
- Filmbild speichern 55
- Filmbilder sichern 55
- Filme sichern 479
- Filme speichern 129
- Filmeinstellungen ändern 130
- Filmgröße 130
- Filmstreifen 118
- Fortschrittsanzeige 249
- Fotos 389
- FPX 247
- Freigestellte Motive 96
- Fusion 157
- Fusion sichern 88, 197
- Fusions-Raum
 - 37, 74, 485, 497
- Fusions-Raum verlassen 88
- Fusionsaufbau 158
- Fusionsbibliotheken 23
- Fusionsdateien 109
- Fussel 367
- G**
- Gemälde 136
- Geschlecht ändern 163
- Geschlecht automatisch festlegen 165
- Geschlechterregler 79, 166
- Geschwindigkeit steuern 435, 474
- Geschwindigkeitsregler 435, 472
- GIF-Dateiformat 201
- Glätten 445
- Glätten-Option 491
- Glätten-Pinsel 138
- Goo 411
- Goo beenden 504
- GOO sichern 58, 196
- Goo-CD 418
- GOO-Dateiformat 129
- Goo-Dokument 423
- GOO-Effekte 61
- GOO-Pinsel 50
- GOO-Pinselpalette 111
- GOO-Raum 37
- Goo-Raum 419
- GOOplizieren-Pinsel 139
- Goos laden 423
- Goovie mit Bild sichern 480
- Goovie sichern 479
- GOOVies 55
- GOOVies abspielen 56
- Gradationskurve 334
- Grafikkarte 27
- Größe 323
- Größe ändern 180
- Größen, variable 261

Grösser 440
Grundeinstellungen ändern 41
Gruppen 250

H

Hand-Symbol 318
Handbuch 42, 417
Heilen 355, 367
Helligkeit 87, 339
Helligkeitsreglung 331
Hilfe 244, 327, 417
Hilfetext 42
Hintergrund einstellen 222
Hintergrund freistellen 443
Hintergründe 230, 380
Hintergrundmuster 456
hires 392
Hochaufgelöste Bilder bearbeiten 92
Hochaufgelöste Bilder speichern 95
Hohe Auflösung 502
Horizontal Dehnen 174
Horizontal spiegeln 270
HTML-Dokument 226

I

In den Fusionsraum kopieren 126, 184
In den GOO-Raum kopieren 110
Infozeile 93
Installation 412
Installation, SuperGOO 22

Installationsart 23
Intensität 346
Internet-Seiten 43
Interpolation 279

J

JPEG-Format 288
JPG 247

K

Kalender 387
Kamera 433
Kamera-Symbol 472
Karikaturen 123
Karrikaturen 432
Kategorien, Bibliothek 46
Keyframes 55, 423, 426, 427
Keyframeverwaltung 476
Kleine Regenbogen-Knöpfe 461
Kleiner 440
Klon 184
Klon-Fenster 185
Klonbild herstellen 186
Klonebene 188
Klonebene ausblenden 191
Klonebene speichern 189
Klonen 355, 368, 370
Knöpfe 391
Komprimierungsmethode 131
Komprimierungsrate 131
Kontrast 87, 331, 339
Kopf 127
Kopfzeile 241

Kräuseln-Effekt 459
Kräuseln-Filter 148
Kreuz-Symbol 296, 352
Künstlerpinsel 313

L

Layoutvorlagen verwenden 221
Leere Keyframes 471
Letzte Version 327
Licht-Raum 243, 329
Lichter 332
Lupe 291, 352

M

Malen-Optionen 490
Malwerkzeuge 290
Männlich oder weiblich 79
Maske 342
Maske erstellen 98
Masken 316
Maskenbearbeitungswerkzeuge 317
Maskenkorrekturen 354
Maximale Pinselgrößen einstellen 121
Media Player 134
Menüleiste 36
MetaTools 32, 238
Miniaturbilder 254
Minimieren 327
Mitteltöne 332
Montage-Raum 243, 377
Motive auswählen 83

N

Nano-Sequencer 215
Nie ausblenden 506

O

Objekte 230, 379, 387
Objekte markieren 173
Objekte rotieren 394
Objekte verändern 394
Objektstapel 401
Ohne 382
Optionen 328
Optionen, Show 217
Ordner 251
Ordner einfügen 251
Ordner einlesen, Show 212

P

PCD 422
PCD-Import 424
Photo-CD 273
Pinsel-Palette 428
Pinseldarstellung 430
Pinselfluß 135
Pinselformen 439
Pinselfunktion wechseln 52
Pinselgröße 112
Pinselgröße wählen 48
Pinselgrößen 311
Pinselgrößen verändern 120
Pinseloptionen 135
Pinselpalette 50
Pinselwechsel 123

Pixel 294
Plan-Raum 240, 243, 419, 476
Plugin-Filter verwenden 201
PowerGOO-Dateien verwenden
101
Programmentwickler 40
Programmgruppe 24
Programmordner 32
Projekte Drucken 225
PSD 247, 422, 501
PSD-Dateiformat 99
PSD-Format 477
pxl 260

Q

Quadratische Bilder 422
Quetschen-Effekt 145, 150

R

Radiergummi 311
Radiermodus 187
Rahmen 230
Ränder 384
Raum wechseln 37
Räume 37, 240
Raus-Schaltfläche 500
Rauschen-Pinsel 136
rcs 260
Regler 346
Rein-Schaltfläche 420
Retusche-Raum 243, 355
RGB 334
Risse 367

Rote Augen 355, 368
Rotieren 268
Rückgängig 54

S

Sättigung 346
Scanvorgang starten 104
Schaltflächen 38, 391
Schaltflächen verkleinern 461
Scharfzeichnen 355, 364
Schatten 332
Schieben 442, 494
Schmieren 430, 440
Schmieren-Pinsel 114, 120
Schriftauszeichnung einstellen
71
Schriften formatieren 70
Schriftgröße ändern 71
Schrifttype 400
Schrifttype auswählen 72
Schublade 245
Schubladen 289
Schwarzweißbild 349
Sequencer 215
Setup.exe 22
Show 209
Show, abspielen 216
Skalierungs-Regler 383
Soap 229
Soap beenden 407
Soap-CD 392
Soap-Hilfe 242
Sortieren-Raum 213

Sound einfügen 223
Soundeffekte 223
Speichern 401
Speicherrahmen 170
Spiegeln 270
Spiegeln, horizontales und
vertikales 143
Spiegeln-Modus 141
Standardfunktionen, Show 213
Startbildschirm 34
Sterneffekt 458
Sternform 66
Stretch-Effekt 149
Super-VGA-Auflösung 234
SuperGOO 21
SuperGOO starten 32
SuperGOO-Logo 41
Symmetrisches Verschieben 268
Systemanforderungen 26

T

Tastenkombinationen 36, 239
Temporäre Maske 353
Texteffekte 220
Texteingabe 463
Texteingabefeld 70, 398
Texteinstellungen verändern 220
Textelemente 397
Textoptionen 68
TGA 247
TGA-Dateiformat 98
TIF 247, 422
TIF-Dateiformat 98

TIF-Format 288
Times 400
Tonwertkorrektur 334
Tropfen 342
Tropfen-Symbol 320
TWIN 246
TWIN aufrufen 252
TWIN-Modul auswählen 103
TWIN-Quelle wählen 103

U

Über Filter exportieren 201
Überblendungseffekte einstellen
219
Übertragen in den GOO-Raum
88
UnGOO 53
UnGoo 445
UnGOO-Pinsel 54, 140
Unterordner metaos 259
Ursprungszeiger 487

V

Verformung 122
Vergrößern 293
Verkleinerung der Anzeige 296
Verschiebe 294
Verschieben-Werkzeug 177
Verschiebesymbol 291
Verschmierpinsel 439
Vertikal Dehnen 176
Vertikal spiegeln 270
Verwaltung, interne 260

Verwandler 76, 166
Verzerren 49
Verzerrungen zurücknehmen 57
VGA-Anzeige 28, 233
VGA-Auflösung 234
VGA-Standard 414
Video Sichern 196
Video sichern 129
Videodateien speichern 196
Vollbildmodus
 34, 239, 299, 354
Von TWAIN importieren 104
Vorbereitungs-Raum 243, 265
Vorher&Nachher-Anzeige
 umdrehen 304
Vorher- & Nachher-Ansicht 302
Vorher/Nachher-Ansichten 290
Vorschaubild 297
Vorschaubilder, Show 211
Vorschaugröße ändern 261
Vorschaugröße im Album 262
Vorschau-Scan 105
Vortex-Effekt 107, 152

W

Wandpinsel 307
Weicher Schatten 390
Weichheit 323
Weichzeichnen 355, 356, 368
Wellen-Effekt 62, 154
Werkzeuge 289, 304, 327
Widerrufen 448, 461
Windows-Startleiste 34

Windows-Tastenkürzel 35
Wirbeln-Effekt 452
Wirbeln-Pinsel 137
Wischen 440, 441, 494
Wischen-Pinsel 100, 112
Wölben 450
Wölben-Pinsel 113, 116
Würfelsymbole 220

Z

Zeichentisch 265, 289
Ziehen 440
Zufallsgenerator aktivieren 76
Zurechtschneiden 266
Zurück 271, 444, 460
Zurück-Schalter 156
Zurück-Schaltfläch 58
Zwischenphasen 428
Zwischenspeichern im
 Speicherrahmen 170
Zwischenstadien speichern 118

