

Einleitung

Haben Sie das neue Programm PhotoDraw 2000 als Ergänzung zu Ihren Programmen des Office 2000-Pakets erworben? Oder benutzen Sie nur PhotoDraw 2000?

Bestimmt sind Sie schon ganz neugierig, was Sie alles mit diesem neuartigen Grafikprogramm anstellen können!

Dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie. Hier erfahren Sie alles rund um PhotoDraw 2000, damit Sie beeindruckende Ergebnisse erzielen können.

Ob die Verwendung der Clipart oder der mitgelieferten Vorlagen – ob Bildbearbeitung oder das Konstruieren eigener Formen: In diesem Buch werden Sie alle Seiten des facettenreichen Programms kennenlernen.

Da das praktische Arbeiten an Beispielen interessanter ist als graue Theorie, zeige ich Ihnen alle Funktionen an konkreten Aufgabenstellungen, die Sie auch in der Praxis finden werden.

Bei den meisten Beispielen habe ich auf die umfangreiche Clipartsammlung von PhotoDraw 2000 zurückgegriffen – so können Sie die Beispiele leicht nachvollziehen.

Die Bilder, die nicht aus der PhotoDraw 2000-Clipartsammlung stammen, können Sie von meiner Webseite <http://www.gradias.de> herunterladen. Sie finden die Ausgangsbilder der Workshops in der Rubrik *Bücher*.

Wenn Sie dieses Buch auf den Geschmack gebracht hat, könnte übrigens das PC Praxis-Buch *Grafische Zaubereien mit PhotoDraw 2000* von DATA BECKER für Sie interessant sein, das ich ebenfalls geschrieben habe.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und unterhaltsame Stunden mit diesem Buch und PhotoDraw 2000.

Michael Gradias

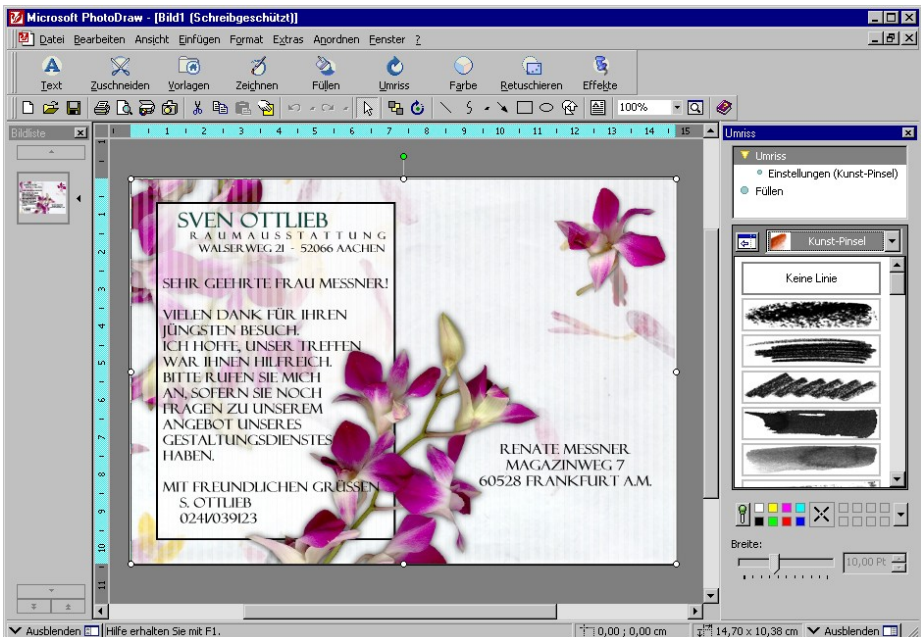
PhotoDraw 2000 installieren und kennenlernen

Sie benötigen mal eben schnell eine hübsche Postkarte oder Einladung – haben aber keine Lust dazu erst ein aufwendiges Grafikprogramm zu erlernen?

Dann sind Sie bei PhotoDraw 2000 genau richtig!

Dank vieler Vorlagen und Assistenten reichen oft schon einige, wenige Mausklicks aus, um eine beeindruckend aussehende Karte zu gestalten.

So waren für die Postkarte – die Sie nachfolgend abgebildet sehen – nach dem Programmstart genau sieben Mausklicks notwendig (Ja, Sie haben richtig gelesen!). Wie so etwas so schnell geht, erfahren Sie im Laufe des Buchs.



PhotoDraw 2000

Willkommen beim neuen Bild- und Grafik-Allrounder

PhotoDraw 2000 ist ein wahres Multitalent – es arbeitet nach völlig anderen Prinzipien als die Grafikprogramme, die Sie bisher kannten.

Lange Zeit gab es in der Computergrafik eine stricte Trennung:

Die einen Programme waren für die Vektorgrafik zuständig – das bekannteste Programm dieses Genres ist wohl CorelDRAW. Damit können Sie Schriftzüge oder Logos konstruieren und verändern.

Die andere Gruppe ist für die Pixelbearbeitung zuständig – der König unter den Bildbearbeitungsprogrammen ist Adobes Photoshop. Damit können Sie zum Beispiel gescannte Vorlagen nachbearbeiten.

Im Laufe der Zeit wuchsen die unterschiedlichen Programmgruppen näher zusammen – so können Sie inzwischen in Vektorgrafik-Programmen auch Bildbearbeitungsfunktionen nutzen. So recht überzeugen konnte aber bisher noch kein Programm.

Was sind Vektor- und Pixelgrafiken?

Vergessen Sie's!

Wenn Sie PhotoDraw 2000 benutzen, brauchen Sie sich um so unwichtige Dinge nicht mehr zu kümmern – das erledigt PhotoDraw 2000 automatisch für Sie.

Früher mußten in Fachbüchern viele Kapitel reserviert werden, um Begriffe wie Vektoren und Pixel, oder Auflösung und dpi zu erläutern. Darauf kann nun getrost verzichtet werden – diese Fakten sind beim Arbeiten mit PhotoDraw 2000 recht uninteressant geworden.

Automatische Umrechnung

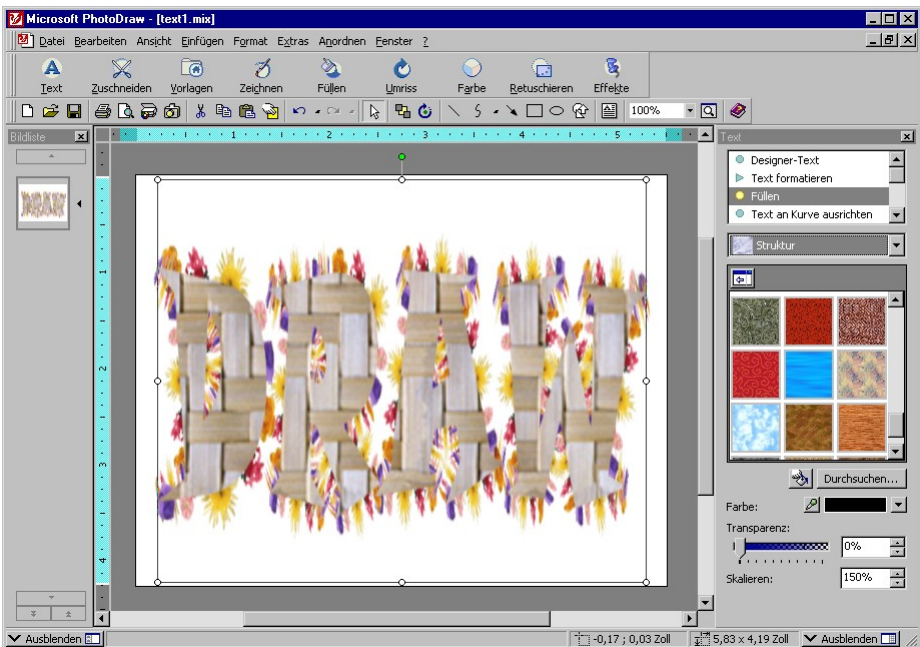
PhotoDraw 2000 arbeitet intern mit Vektor- und Pixelbearbeitungsfunktionen. Die Informationen werden automatisch so angepaßt, daß Sie immer eine gute Bildqualität erhalten – Sie brauchen sich um nichts zu kümmern.

Neue Programmarten – neue Möglichkeiten

Durch dieses neuartige Programm ergeben sich vielseitige grafische Möglichkeiten. Sie können nun Bilder gestalten, die früher nicht, oder nur mit großen Schwierigkeiten zu realisieren waren.

Nachfolgend sehen Sie einen Schriftzug, bei dem eine Mischung von Vektor- und Pixelgrafik zum Einsatz kam.

Mit einem reinen Vektorgrafikprogramm – wie etwa CorelDRAW – hätten Sie mit einem solchen Motiv große Schwierigkeiten – mit PhotoDraw 2000 reichen einige, wenige Arbeitsschritte aus.



Ein hübscher Schriftzug

Hilfe durch Assistenten

Da PhotoDraw 2000 zu fast jeder Aufgabenstellung Assistenten anbietet, wird die Bearbeitung auch für Grafik-Anfänger sehr leicht – so kommen Sie besonders schnell zu ansprechenden Ergebnissen.

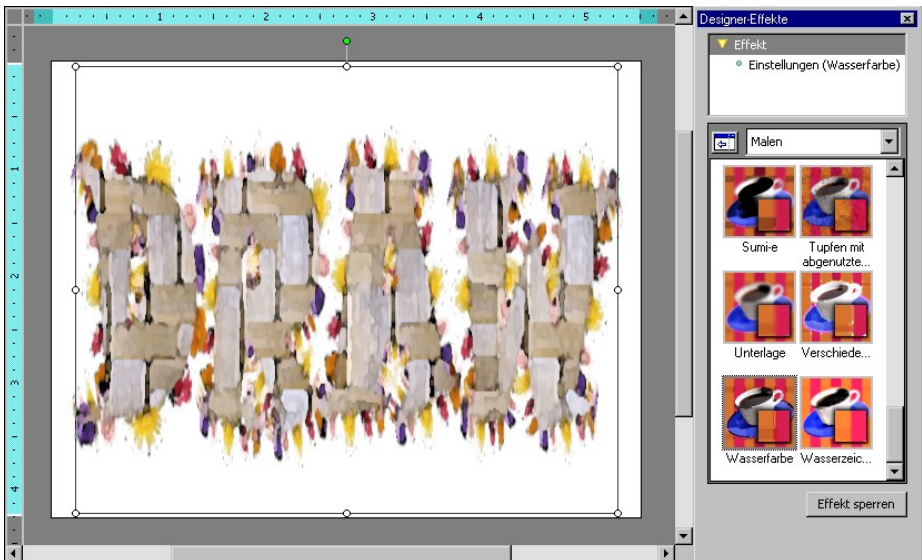
Das Assistentenfenster ist auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs untergebracht. Ausführliche Anleitungen erklären Ihnen die notwendigen Arbeitsschritte.

Am liebsten alles zusammen: Bilder, Illustrationen und Effekte

PhotoDraw 2000 ist in vielen Bereichen stark – so bietet es zum Beispiel eine große Anzahl an Effekten, um Fotos oder Formen, die Sie in PhotoDraw 2000 gestaltet haben zu verfremden.

So entstehen ruck, zuck Bilder, die fast so aussehen, als wären sie von Hand gemalt.

So haben wir bei der nächsten Abbildung unser letztes Bild des Schriftzugs leicht zerfließen lassen – als wenn Sie mit Wasserfarben gemalt hätten.



Ein Maleffekt an einem Schriftzug

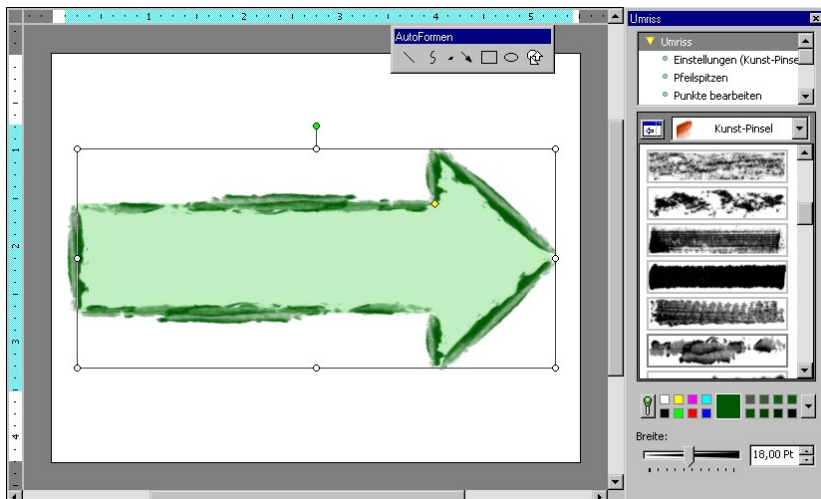
Natürliche Zeichnungen – dank Kunst-Pinseln

Für das Konstruieren einfacher Formen können Sie in PhotoDraw 2000 auf eine große Anzahl vorgefertigter Elemente zurückgreifen – interessant ist, daß Sie die Formen anpassen können.



Grundformen in PhotoDraw 2000

Bei Computergrafiken gibt es oft ein Problem: Sie sehen steif aus – eben wie aus dem Computer. Hier schafft PhotoDraw 2000 Abhilfe. Es werden nämlich sogenannte Kunst-Pinsel angeboten, durch die Umrisse wie gezeichnet aussehen. Nachfolgend sehen Sie ein solches Beispiel an der zuvor ausgewählten Grundform.



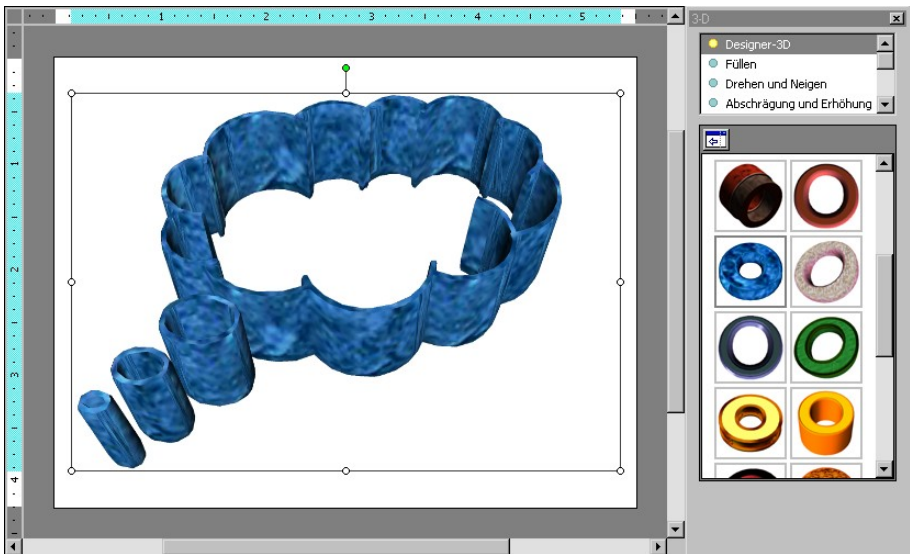
Ab in den Raum – Dreidimensionale Formen

Vektorgrafik und Bildbearbeitung – das reicht Ihnen noch nicht?

Dann hat PhotoDraw 2000 noch etwas besonders für Sie: dreidimensionale Effekte.

So können Sie mit einem Mausklick auf eine der vielen mitgelieferten 3D-Einstellungen zurückgreifen. So wird aus einer sehr einfachen Grundform ganz schnell ein aufwendiges dreidimensionales Objekt.

Sie sehen dies im nächsten Bild am Beispiel einer Sprechblase, die in den Grundformen enthalten ist.



Anwenden eines dreidimensionalen Effekts

Für Experten: Eigene Einstellungen

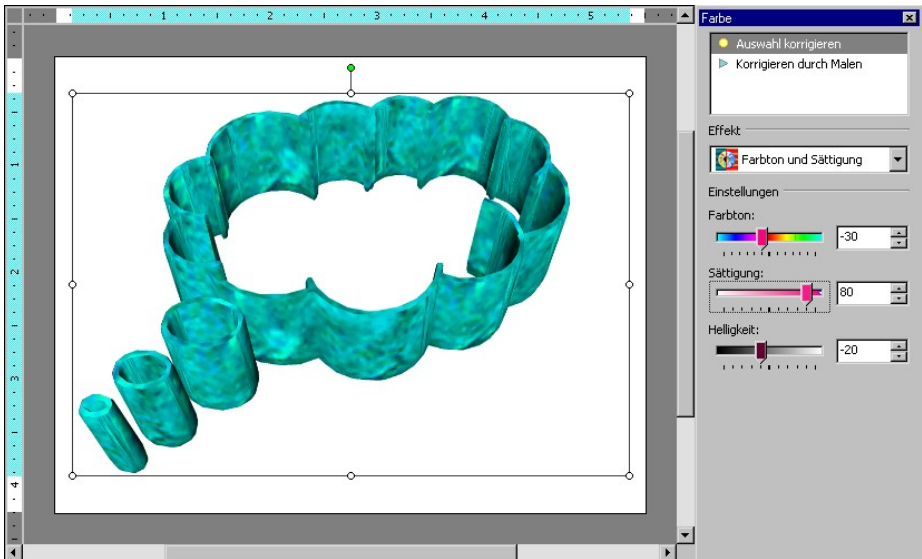
Anfänger können einfach auf die mitgelieferten Effekte zurückgreifen – die sehen so gut aus, daß sie eigentlich nicht weiter bearbeitet werden müssen.

Wenn Sie aber zum Experten geworden sind, möchten Sie vielleicht doch lieber eigene Einstellungen für die Effekte verwenden. Kein Problem: Alle Effekte bieten zusätzliche Optionen zur Anpassung.

Wenn's nicht gefällt: Farbanpassungen

Alle Elemente eines Dokuments können Sie jederzeit beliebig verändern. So können Sie entweder einen der vielen Effekte anwenden, oder auch ganz „gewöhnliche“ Änderungen vornehmen um zum Beispiel Helligkeiten, Kontraste oder Farbtöne zu verändern.

So haben wir als ein Beispiel nachfolgend an dem zuvor angewendeten 3D-Effekt Farbtön, Farbsättigung und die Helligkeit verändert, so daß ein ganz neues Bild entstanden ist.



Farbanpassungen an einem dreidimensionalen Objekt

Aufwendigere Bildänderungen

Auch bei den Retuschewerkzeugen steht PhotoDraw 2000 anderen Programmen in nichts nach.

So können Sie bei Fotos den häßlichen Rote-Augen-Effekt korrigieren, oder Staub und Kratzer entfernen, falls Sie beim Scannen nicht aufgepaßt haben.

Mit dem Klonen-Werkzeug können Sie einerseits Bildfehler retuschieren und andererseits neue Inhalte in ein Bild hineinkopieren.

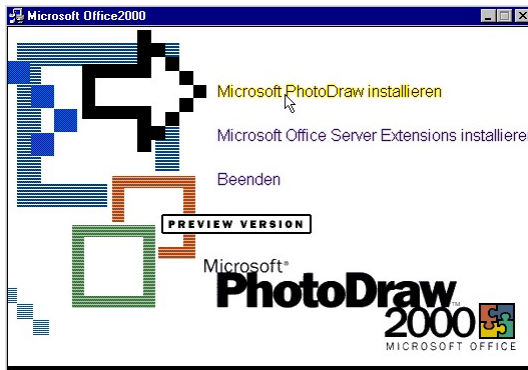
PhotoDraw 2000 installieren

Nachdem Sie nun einiges über die vielseitigen Möglichkeit von PhotoDraw 2000 erfahren haben, möchten Sie sicherlich gleich loslegen.

Deshalb wollen wir Ihnen nun zeigen, wie Sie PhotoDraw 2000 installieren – damit es danach gleich mit den ersten Arbeiten losgehen kann.

Die richtigen Einstellungen für die Installation

Um PhotoDraw 2000 leicht installieren zu können, begleitet Sie ein Assistent. Sehen wir uns die einzelnen Schritte der Installation an.



1 Legen Sie die erste CD in das CD-Laufwerk.

Das Installationsprogramm sollte dann automatisch starten.

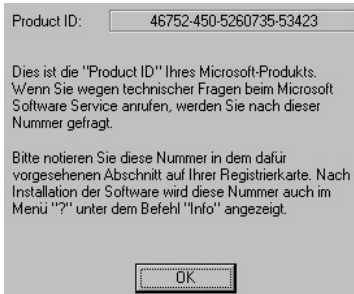
Wählen Sie die Option *Microsoft Photo Draw installieren*, indem Sie auf die Zeile klicken.

Geben Sie bitte Ihren vollständigen Namen ein. Sie können außerdem den Namen Ihrer Firma bzw. Organisation eingeben. Das Setup-Programm wird Ihre Angaben bei zukünftigen Installationen dieses Produkts verwenden.

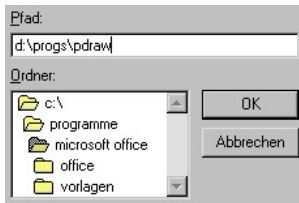
Name:

Organisation:

2 Zunächst werden Ihre persönlichen Daten erfragt.



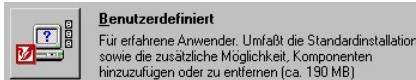
3 Nach der Angabe der Seriennummer ...



4 ... müssen Sie den Ordner angeben, in dem PhotoDraw 2000 installiert werden soll.

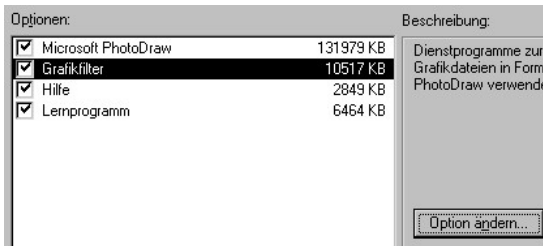
Plattenkapazität beachten

Achten Sie beim Festlegen des Zielordners darauf, daß ausreichend Platz vorhanden ist – die Installation kann mehr als 200 MByte freien Festplattenspeicher in Anspruch nehmen.



5 Sie haben zwei verschiedene Installationsoptionen zur Auswahl – bei der automatischen können Sie keinen Einfluß auf die Installation nehmen.

6 Wählen Sie deshalb die Option *Benutzerdefiniert*.



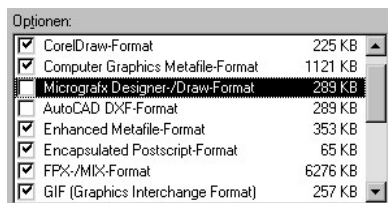
7 Im folgenden Schritt können Sie auswählen, was installiert werden soll.

Alle Optionen mit einem Haken vor dem Eintrag werden installiert.

8 Bei einigen Einträgen können Sie einzelne Komponenten von der Installation ausschließen. So können Sie Festplattenspeicher sparen.

Dies ist zum Beispiel bei der Option *Grafikfilter* sinnvoll.

9 Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche *Option ändern*.



10 In einem weiteren Dialogfeld können Sie dann diejenigen Filter deaktivieren, die Sie nicht benötigen.

Klicken Sie dazu auf das Kästchen vor dem Eintrag – das Häkchen verschwindet dann.

11 Folgen Sie nun den letzten Hinweisen, um die Installation abzuschließen.

Das Installieren kann einen Moment dauern – immerhin werden eine ganze Menge MBytes auf Ihre Festplatte kopiert.

Unnötige Dateiformatfilter

Wenn Sie ein Dateiformat nie benötigen, weil Sie gar keine Bilder dieses Typs besitzen, sollten Sie den Filter deaktivieren. Sehr selten benötigte Dateiformate sind zum Beispiel AutoCad, Micrografx Designer oder das Macintosh-Format.

Sollten Sie einen nicht installierten Filter später doch benötigen, können Sie ihn über einen Neustart des Installationsprogramms nachinstallieren.



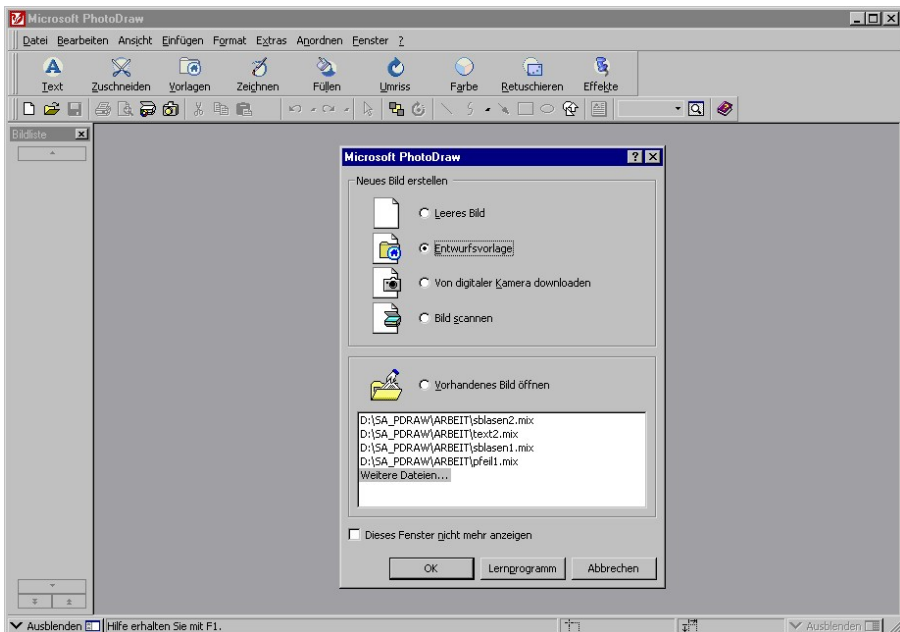
Suchen Sie nun über das Windows-Startmenü das nebenstehend abgebildete Programmsymbol von PhotoDraw 2000, um das Programm zu starten.

Einfach kreativ sein: Intuitiv arbeiten im Grafikatelier

In diesem Kapitel wollen wir uns die Arbeitsoberfläche und die Bedienung von PhotoDraw 2000 einmal näher ansehen. PhotoDraw 2000 bietet einige neuartige Bedienelemente, die besonders dem Grafik-Anfänger die Arbeit erleichtern sollen.

Die Arbeitsumgebung nach dem Start erforschen

Nach dem Start begrüßt Sie gleich ein Assistent. Geben Sie an, womit Sie beginnen wollen – in unserem Fall mit einer Entwurfsvorlage. Klicken Sie dann auf die OK-Schaltfläche.

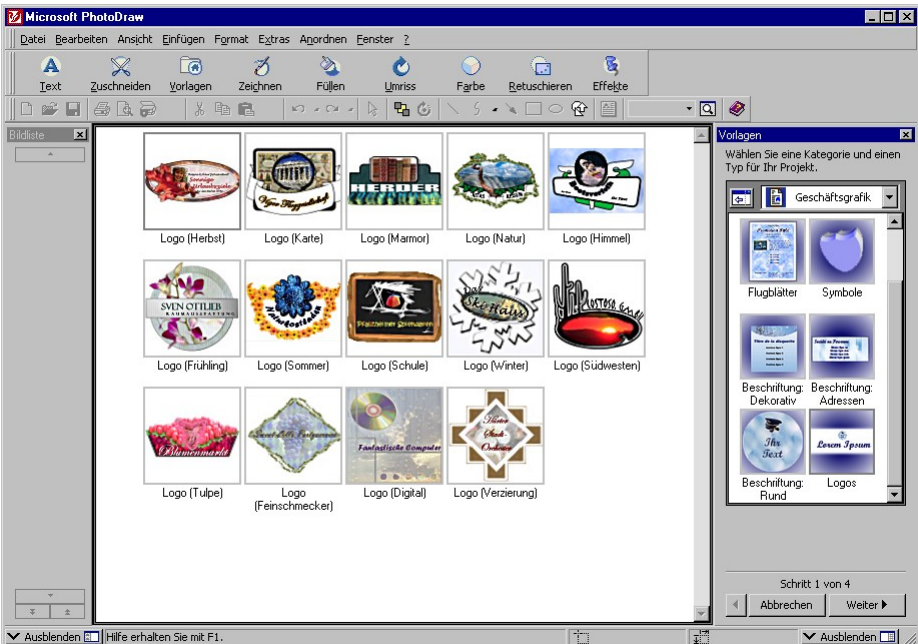


Alles im Griff mit der Bearbeitungsleiste

Danach setzt der Assistent seine Arbeit in der sogenannten Bearbeitungsleiste fort, die Sie rechts auf der Arbeitsoberfläche – neben der Übersicht der Vorschaubilder – sehen.

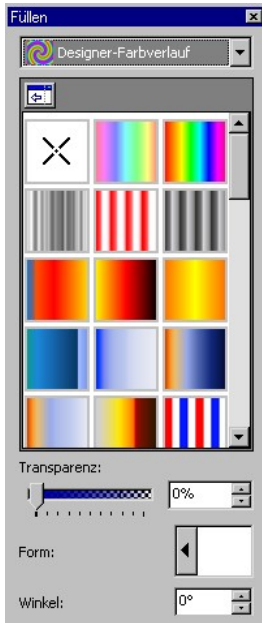
Wir wollen natürlich beim Kennenlernen des Programms auch ein Ergebnis erhalten – ein Logo. Dazu haben wir uns die dritte Vorlage ausgesucht – sie trägt die Bezeichnung *Logo (Marmor)*.

- 1 Klicken Sie doppelt auf das Vorschaubild, um diese Vorlage zu öffnen.



Der Assistent ist rechts in der Bearbeitungsleiste untergebracht

- 2 Je nachdem, welche der PhotoDraw 2000-Funktionen Sie ausgewählt haben, zeigt die Bearbeitungsleiste einen unterschiedlichen Inhalt.



3 Sie finden dort immer alle Optionen, die zu der ausgewählten Funktion gehören – oft ist dabei eine Liste mit Vorschaubildern zu sehen. So brauchen Sie nur das Vorschaubild anzuklicken, das Ihnen gefällt.

4 Links sehen Sie zum Beispiel die Bearbeitungsleiste bei der Auswahl eines Farbverlaufs zum Füllen von Objekten.

5 Im oberen Listenfeld wird die Füllungsart ausgewählt, darunter sehen Sie die verfügbaren Vorlagen.

6 Im unteren Bereich sind einige Schieberegler und Eingabefelder für detaillierte Einstellungen nach der Auswahl einer Vorlage.

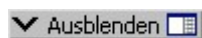


7 Bei einigen Funktionen ist die Bearbeitungsleiste prall mit Optionen gefüllt – bei anderen Funktionen werden dagegen nur wenige Optionen angeboten.

Nebenstehend sehen Sie zum Beispiel die mageren Funktionen für das Tönen von Bildern.

Arbeitsfläche vergrößern

Wenn Ihnen die Bearbeitungsleiste zu viel von der Arbeitsfläche wegnimmt, können Sie sie vorübergehend ausblenden – klicken Sie dazu unter der Bearbeitungsleiste auf die **Ausblenden**-Schaltfläche.



Hier wird gearbeitet – der Arbeitsbereich

Den größten Bereich nimmt nach dem Öffnen der Vorlage – wie sollte es anders sein – der Arbeitsbereich ein.

Die rechteckige weiße Untergrundfläche kennzeichnet den Bereich, der später gedruckt wird – alles, was sich außerhalb dieses Bereichs befindet, sehen Sie nur auf dem Bildschirm. Im Ausdruck sehen Sie es nicht.

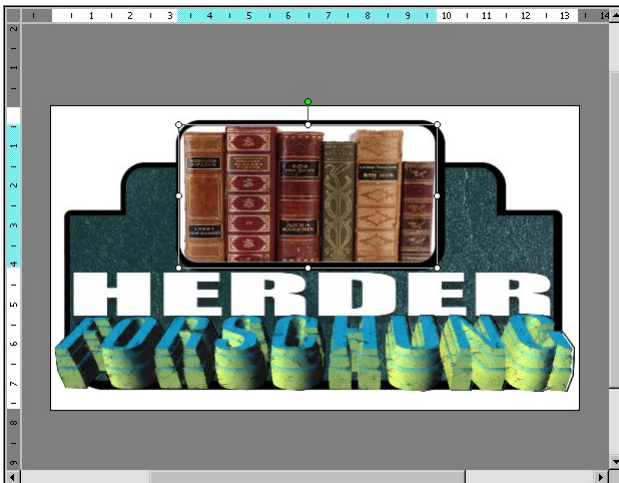
Orientierung am Lineal

An der oberen und linken Seite des Arbeitsbereichs sehen Sie das Lineal.

Hier können Sie sich orientieren, wie groß ein Element des Dokuments ist. Die Ausmaße von markierten Objekten werden im Lineal farblich hervorgehoben.

Lineal nicht zu sehen?

Wenn Sie das Lineal nicht sehen, müssen Sie die Funktion *Ansicht/Lineale* aktivieren.



Der Arbeitsbereich mit den Linealen

Ändern der Maßeinheiten

Die Maßeinheit, die im Lineal zur Anzeige verwendet wird, ist nicht starr. Rufen Sie die Menüfunktion *Datei/Bild-Setup* auf. Auf der Registerkarte *Aktives Bild* können Sie im Listenfeld *Einheiten* auswählen, welche Maßeinheit verwendet werden soll.



Umstellen der Maßeinheit

Markierte Objekte bearbeiten



Wenn Sie an einem Objekt in PhotoDraw 2000 ein Element bearbeiten wollen, muß es zunächst einmal markiert werden. Erst nach dem Markieren können Sie Änderungen an den Objekt-Eigenschaften vornehmen.

Normalerweise reicht ein Klick auf ein Objekt zum Markieren aus. Sollte dann nichts passieren, müssen Sie in der Standardsymbolleiste das Auswahlwerkzeug aktivieren, dessen Symbol Sie nebenstehend abgebildet sehen.

Mehrere Objekte markieren

Sie können auch mehrere Objekte des Dokuments auf einmal markieren. Halten Sie dazu beim Anklicken die **(Umschalt)**-Taste gedrückt.

Sie erkennen markierte Objekte an dem Rahmen, der sie danach umgibt. Nachfolgend haben wir zum Beispiel den Schriftzug *Herder* angeklickt.



Ein markiertes Objekt

Objekte transformieren

An den Ecken und in der Mitte des Markierungsrahmens sehen Sie Punkte. Wenn Sie diese Punkte anklicken, können Sie das Objekt transformieren.



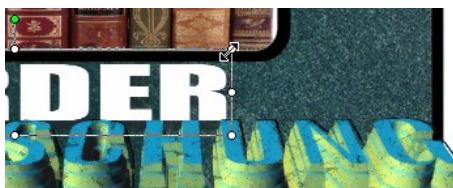
1 Klicken Sie auf einen der Markierungspunkte – zum Beispiel den mittleren auf der rechten Kante.

Halten Sie die Maustaste gedrückt.



2 Ziehen Sie den Mauszeiger. Damit dehnen Sie das Textobjekt – der Schriftzug wird schmaler oder breiter.

Wir haben den Mauszeiger nach links gezogen, um das Objekt schmaler zu machen.

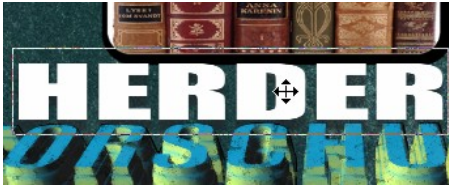


3 Während Sie den Mauszeiger verziehen, sehen Sie eine Vorschau.

4 Ist die gewünschte Endposition erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Klicken Sie auf den mittleren Markierungspunkt oben oder unten, wenn Sie das Textobjekt in der Höhe verändern wollen.

5 Wenn Sie auf einen der Eckpunkte klicken, können Sie das Objekt in der Größe ändern.



6 Wenn Sie ein Objekt verschieben wollen, klicken Sie es einfach innerhalb des Rahmens an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Wenn Sie nun den Mauszeiger bewegen, können Sie das Objekt an eine neue Position schieben.

Sondertasten

Beim Verschieben von Objekten bewirkt das Drücken zusätzlicher Tasten Sonderfunktionen. Halten Sie beim Verschieben die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, wenn das Objekt nur horizontal oder vertikal verschoben werden soll.

Durch Drücken der **[Strg]**-Taste erzeugen Sie beim Verschieben ein Duplikat.



7 Links haben wir beim Verschieben die **[Strg]**-Taste gedrückt, so daß ein Duplikat erzeugt wird.

Präzises Verschieben per Tastatur

Wenn ein Objekt ganz präzise verschoben werden soll, können Sie die Pfeiltasten verwenden. Klicken Sie zuvor das Objekt einmal an. Das Objekt wird mit jedem Tastendruck einen Pixel verschoben. Drücken Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste, sind die Schritte größer – nämlich standardmäßig 10 Pixel.

Wie groß die Schritte, die beim Verschieben mit den Pfeiltasten verwendet werden, sein sollen, können Sie übrigens verstellen. Rufen Sie dazu die Funktion *Extras/Optionen* auf und wechseln Sie in dem Dialogfeld zur Registerkarte *Allgemein*.

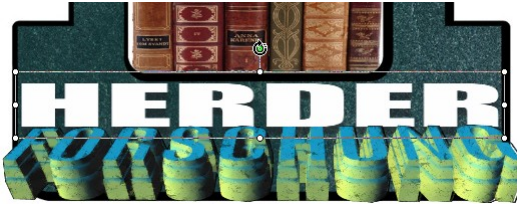
Dort können Sie in den Optionsfeldern *Fein- und Grobausrichtung* die gewünschten Werte einstellen.

Feinausrichtung (Pfeiltaste):	1	Pixel
Grobausrichtung (UMSCHALT + Pfeiltaste):	10	Pixel

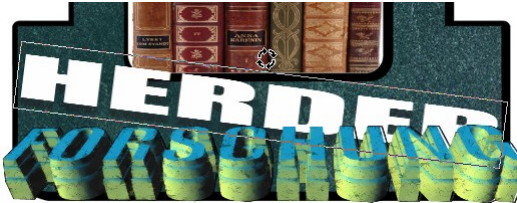
Einstellen der Schrittweite beim Verschieben mit den Pfeiltasten

Rotieren von Objekten

Ein Markierungspunkt hat eine andere Farbe – er ist außerhalb des Markierungsrahmens angebracht. Diesen Markierungspunkt können Sie zum Rotieren – Drehen – von Objekten verwenden.



1 Klicken Sie auf den grünen Markierungspunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.



2 Wenn Sie den Mauszeiger nun bewegen, können Sie das Textobjekt drehen.

Auch hier erkennen Sie an der Vorschau, wie das Objekt gedreht wird.



3 Ist die gewünschte Drehung erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.

4 Das ausgewählte Objekt wird übrigens automatisch immer um seinen Mittelpunkt gedreht.

Eingeschränkte Winkel

Wenn Sie beim Drehen die **Umschalt**-Taste gedrückt halten, kann das Objekt nur in 15°-Schritten gedreht werden. Diese Option können Sie verwenden, wenn Sie das Objekt zum Beispiel exakt um 90° oder 180° drehen wollen.

Wartezeiten verkürzen – der Fortschrittsbalken

In der Statuszeile unter dem Arbeitsbereich sehen Sie einen laufenden Balken – solange er sich bewegt, ist PhotoDraw 2000 am rechnen. Es handelt sich dabei um eine etwas andere Art eines Fortschrittbalkens.

Bei jeder Aktion die Sie durchführen baut PhotoDraw 2000 nämlich die gesamte Arbeitsfläche neu auf.



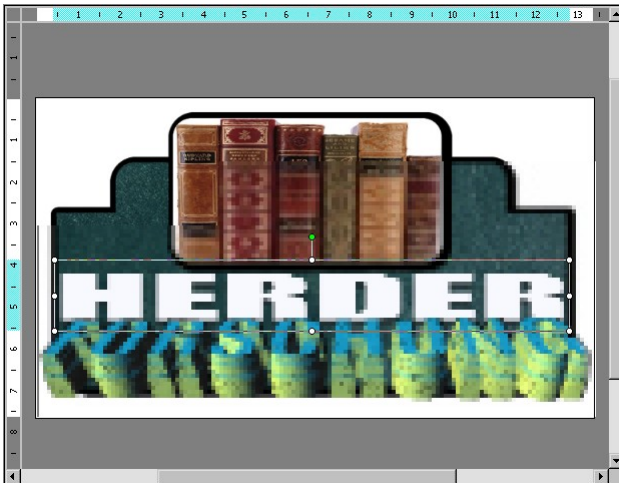
Die Fortschrittsanzeige

Bildaufbau unterbrechen

Der laufende Balken bedeutet nicht, daß Sie warten müssen, bis der Bildschirmaufbau abgeschlossen ist. Sie können einfach weiterarbeiten – das Bild wird automatisch immer weiter aktualisiert.

Der Aufbau des Bilds erfolgt so ähnlich, wie Sie es auch vom Surfen im Internet kennen. Damit das Laden des Bilds nicht zu langweilig wird, sehen Sie zunächst ein grobpixeliges Bild, das Schritt für Schritt klarer wird.

Im folgenden Bild sehen Sie, daß der obere Bereich bereits fertig aufgebaut ist – der untere Bereich dagegen noch nicht. Er ist nur grob zu erkennen.



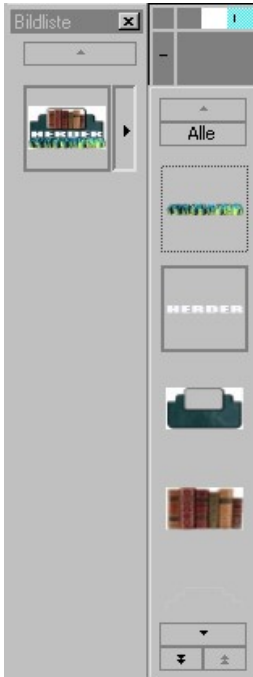
Mit dem Bilderfenster alle Objekte im Griff



Auf der linken Seite des Arbeitsbereichs sehen Sie das sogenannte Bilderfenster.

Hier werden alle geöffneten Dokumente mit einem Vorschaubild angezeigt. Da wir zur Zeit nur ein einziges Dokument geöffnet haben, ist nur ein Vorschaubild zu sehen.

Sind mehrere Dokumente geöffnet, können Sie mit einem Klick auf das Vorschaubild zum jeweiligen Dokument wechseln.



Wenn Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben dem Vorschaubild klicken, wird eine weitere Liste geöffnet.

Hier sehen Sie alle einzelnen Objekte des aktiven Dokuments.

Die Objekte werden immer „übereinandergestapelt“. Objekte, die ganz unten im Stapel liegen, können also von darüberliegenden Objekten verdeckt werden.

Die Reihenfolge erkennen Sie auch in der Liste. Das letzte Objekt in der Liste ist das unterste Objekt im Dokument.

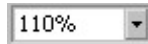
Wenn Sie ein Objekt markieren wollen, können Sie einfach in der Bildliste auf das entsprechende Vorschaubild klicken. Halten Sie dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt, wenn Sie mehrere Objekte auf einmal auswählen wollen.

Was ist was?

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Vorschaubild in der Bildliste halten, wird das dazugehörige Objekt im Dokument mit einer feinen Linie umrahmt. So sehen Sie schnell, um welches Objekt es sich handelt.

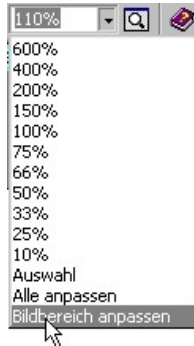
Immer die passende Ansicht

Nach dem Öffnen des Dokuments paßt PhotoDraw 2000 die Darstellungsgröße so an, daß das Dokument vollständig zu sehen ist. Sie können die Ansichtsgröße aber auch ändern.



1 In der Standardsymbolleiste sehen Sie das Zoomfeld.

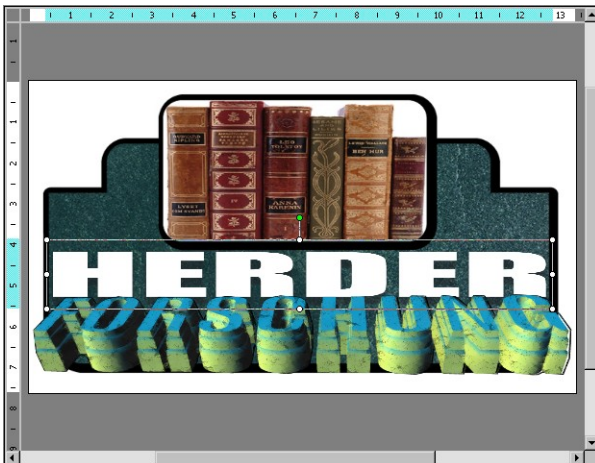
Dort können Sie einen neuen Wert eintippen, um die Ansichtsgröße zu verändern.



2 Alternativ dazu können Sie auch einen Wert aus der Liste auswählen.

Mit der Option *Bildbereich anpassen* wird die Ansicht übrigens so verändert, daß die verfügbare Größe des Arbeitsbereichs voll ausgenutzt wird, um das gesamte Dokument zu sehen.

Sie sehen diese Option im folgenden Bild.



Der richtige Bildausschnitt über das Fenster

Schwenken/Zoomen

-  Es gibt noch eine andere Art, um die Darstellungsgröße des Dokuments zu verändern. Klicken Sie dazu in der Standardsymbolleiste auf das nebenstehend gezeigte Symbol.



- 1** Damit wird unten links auf der Arbeitsfläche das Fenster *Schwenken/Zoomen* geöffnet.

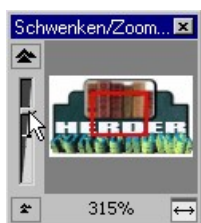
Dort sehen Sie ein Vorschaubild des gesamten Dokuments.

- 2** Ein roter Rahmen zeigt den Bereich an, der im Arbeitsbereich sichtbar ist.

Farbe für Suchfunktion in Schwenken/Zoomen:  

- 3** Die Farbe des Rahmens können Sie übrigens über die Funktion *Extras/Optionen* ändern.

Sie finden die Funktion auf der Registerkarte *Ansicht*.



- 4** Ziehen Sie an dem Regler auf der linken Seite des Fensters.

Um die Ansicht zu vergrößern, muß der Regler nach oben geschoben werden, zum Verkleinern nach unten. Wir haben die Ansicht stark vergrößert.

- 5** Den neuen Zoomwert können Sie unter dem Vorschaubild ablesen.



6 Um den Ausschnitt zu verschieben, können Sie in den Rahmen klicken und die Maustaste gedrückt halten.

Schieben Sie den Bereich dann an die Position, die Sie im Arbeitsbereich sehen wollen.

7 Im Arbeitsbereich wird die neue Darstellungsgröße aktualisiert, während Sie am Schieberegler ziehen.

Den neuen Bildausschnitt sehen Sie nachfolgend. In dieser Darstellungsgröße können Sie zum Beispiel Details besser bearbeiten.



Die stark vergrößerte Ansicht

Vollständige Ansicht

Auch über das Fenster *Schwenken/Zoomen* können Sie die Ansicht so einstellen, daß das gesamte Dokument vollständig im Arbeitsbereich zu sehen ist.

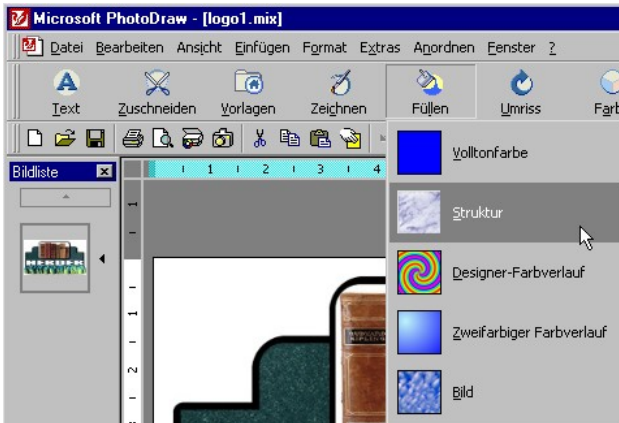
Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche, die Sie rechts unter dem Vorschaubild sehen.

Praktisch und hilfreich – die visuellen Menüs

PhotoDraw 2000 bietet zusätzlich neuartige Menüs, die sich nicht nur darauf beschränken, die Funktionen mit einem beschreibenden Wort darzustellen.

Statt dessen zeigt ein Symbol deutlich an, wofür die entsprechende Funktion verwendet werden kann. Die Funktionen sind auf neun unterschiedliche Menüpunkte verteilt.

Rufen Sie nun aus dem visuellen Menü *Füllen* die Option *Struktur* auf. Wir wollen nun den Schriftzug *Herder* mit einer neuen Füllung versehen – er muß daher markiert sein. Klicken Sie dieses Textobjekt also mit dem Auswahlwerkzeug an.



Die Funktionen des visuellen Menüs Füllen

Wenn Sie zum Fachmann geworden sind

Wenn Sie PhotoDraw 2000 beherrschen, wollen Sie vielleicht auf die visuellen Menüs verzichten, um so mehr von der Arbeitsfläche zu sehen.

Sie können die Menüs über die Funktion *Ansicht/Visuelles Menü* ein- und ausschalten. Alternativ dazu können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Symbolleiste klicken und in einem Pop-up-Menü das visuelle Menü deaktivieren.

Objekteigenschaften verändern

Daß Sie markierte Objekte bearbeiten können, wissen Sie schon. Nun wollen wir den Schriftzug *Herder* mit neuen Objekteigenschaften versehen.

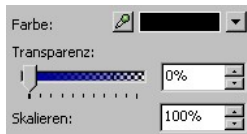
Jedem Objekt sind bestimmte Eigenschaften, wie etwa Größe, Umriß- und Füllungseigenschaften zugeordnet. Diese Eigenschaften können Sie jederzeit verändern.

Zum Füllen von Objekten haben Sie verschiedene Möglichkeiten – so können Sie es etwa mit einer einfarbigen Fläche oder einem Verlauf füllen.



1 Wir hatten zuvor ja die *Füllen*-Funktion *Struktur* aufgerufen. Hier dienen verschiedene Muster als Vorlage.

2 Die verfügbaren *Strukturen* sehen Sie als kleine Vorschaubilder in der Liste abgebildet. Klicken Sie einfach auf eines der Bilder, um es dem markierten Objekt zuzuweisen. Wir haben uns das zweite Muster ausgesucht – es ist eine helle Holzstruktur.



3 Unter der Auflistung sehen Sie einige Optionen.

Hier können Sie das Muster einfärben, seine Transparenz ändern oder die Größe der Textur anpassen.

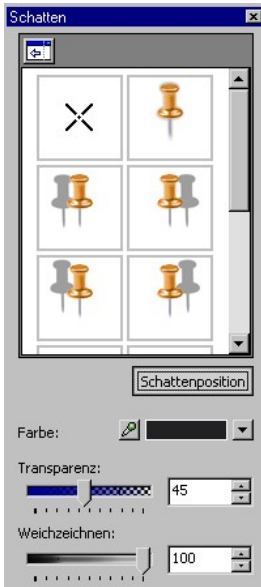


4 Der Schriftzug ist nach der Auswahl mit der angeklickten Struktur gefüllt – das sieht doch gleich viel besser aus.

Muster entfernen

Mit einem Klick auf das erste Symbol in der Liste – das Kreuz – entfernen Sie die Struktur wieder von dem Objekt.

Effekte verschönern Objekte



Vielleicht haben Sie es gar nicht bemerkt: Unserem Schriftzug wurde ein Effekt zugewiesen – ein weicher Schatten.

Das können Sie aber feststellen, wenn Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Schatten* aufrufen.

In der nebenstehend abgebildeten Bearbeitungsleiste sehen Sie, daß dort Werte eingetragen sind. Das ist das Indiz, daß der Effekt angewendet wurde.

Der Effekt fällt kaum auf, weil die Transparenz sehr hoch eingestellt ist.

Um den Schatten besser zu erkennen, stellen Sie nun für die Transparenz den Wert 0, für die Weichzeichnung den Wert 90 ein. Je höher der *Weichzeichnen*-Wert ist, um so weicher läuft der Schatten aus.

Außerdem soll nun die Position des Schattens verändert werden:



1 Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste auf die Schaltfläche *Schattenposition*.

2 Danach sehen Sie auf der Arbeitsfläche eine neue, freischwebende Symbolleiste.



Außerdem sehen Sie eine Begrenzungslinie, die den Schatten umschließt. Klicken Sie einmal innerhalb des Rahmens.

3 Dann können Sie den Schatten mit den Pfeiltasten verschieben.



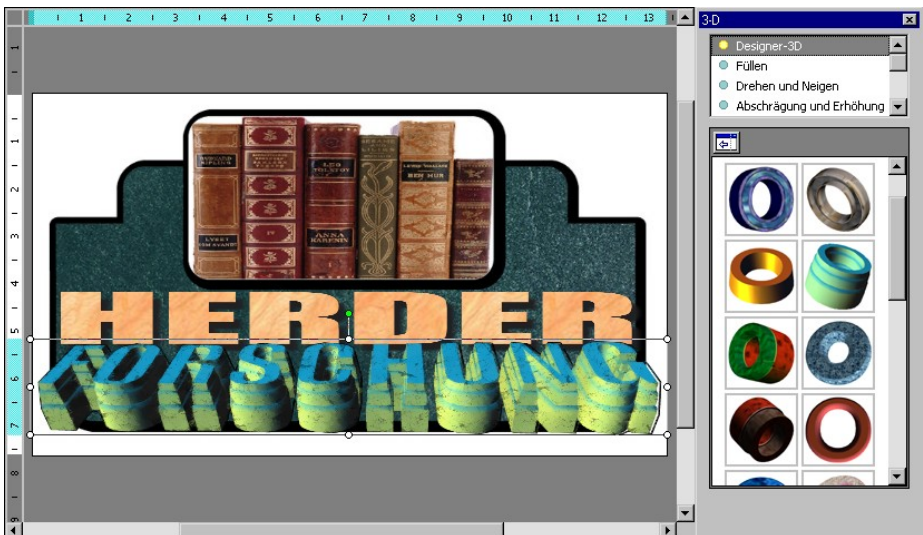
4 Rücken Sie den Schatten etwas weiter vom Text weg – das Ergebnis könnte zum Beispiel wie unser links abgebildetes Bild aussehen.



5 Um das Verschieben abzuschließen, müssen Sie noch auf die Schaltfläche *Fertig stellen* klicken – danach verschwindet die freischwebende Symbolleiste wieder.

Faszinierende 3D-Effekte

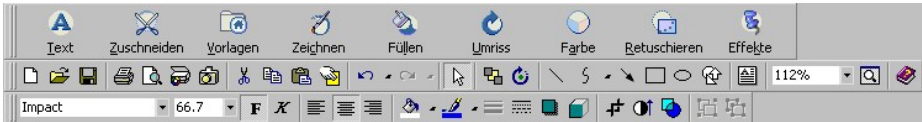
Auch dem zweiten Schriftzug wurde ein Effekt zugewiesen – Sie erreichen ihn über das visuelle Menü *Effekte*: Der *3D-Effekt*. Die aufwendige Darstellung können Sie einfach durch Auswahl einer der mitgelieferten Vorlagen erreichen. Die dazugehörige Bearbeitungsleiste sehen Sie im folgenden Bild.



Ganz traditionell: Symbolleisten und Menüfunktionen

Neben der neuartigen Bedienung gibt es aber auch die altvertrauten Bedienelemente. So können Sie neben dem visuellen Menü zwei weitere Symbolleisten einschalten, auf denen Grundfunktionen – wie etwa zum Speichern oder Kopieren – vorhanden sind.

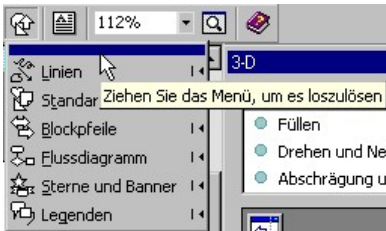
Die Symbolleiste können Sie über das Menü *Ansicht/Symbolleisten* ein- oder ausschalten. Alternativ dazu können Sie auch eine Symbolleiste mit der rechten Maustaste an einer Stelle, wo sich keine Schaltfläche befindet anklicken. Damit öffnen Sie ein Popup-Menü, in dem Sie die Ansicht der Symbolleisten auswählen können.



Die verfügbaren Symbolleisten

Zusätzliche freischwebende Symbolleisten

Wenn Ihnen die wenigen Symbolleisten nicht reichen, können Sie auch andere Symbolleisten erzeugen:

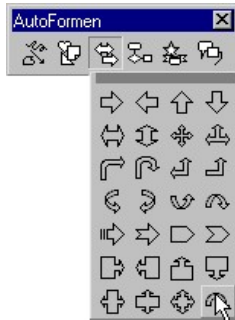


1 Wenn Sie in der Standardsymbolleiste eine Funktion auswählen, wird Ihnen öfter ein weiteres Menü voller Symbole begegnen.

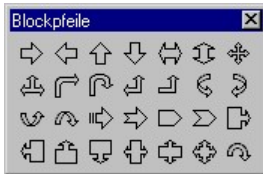
Wenn Sie mit der Maus den Balken im Kopfbereich anklicken, läßt sich das Menü in eine Symbolleiste verwandeln.



2 Ziehen Sie einfach das Menü herunter. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, sehen Sie die neue Symbolleiste.



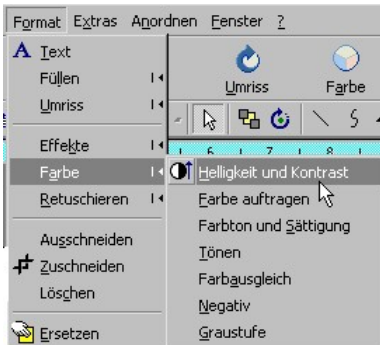
3 Wann immer Sie einen grauen Balken in einem Untermenü finden, können Sie dieses in eine freischwebende Symbolleiste umwandeln.



4 Eine weitere umgewandelte Symbolleiste sehen Sie links.

Symbole in den Menüleisten

Auch in den traditionellen Menüs finden Sie bei vielen Funktionen Symbole, um den Nutzen der Funktion zu erläutern. Ansonsten entspricht die Bedienung der Menüs den gewohnten Normen.

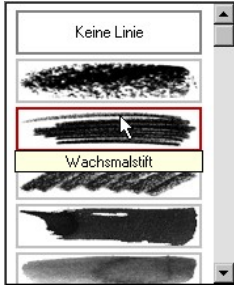


Auch die Menüs sind mit Symbolen ergänzt

Tastenkürzel nutzen

Wenn zu einer Funktion ein Tastenkürzel vorhanden ist, sehen Sie es im Menü rechts neben dem Eintrag. Es gibt allerdings nicht besonders viele solcher Tastenkürzel.

Hilfe in jeder Situation



Falls Sie einmal nicht weiter wissen sollten, hilft Ihnen PhotoDraw 2000 mit vielen Hilfestellungen weiter.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, erscheint ein Hilfeschild mit einem kurzen Schlagwort zum Beschreiben der Funktion.

Diese Hilfestellung gilt sogar für die vielen Vorschaubilder in den unterschiedlichen Bearbeitungsleisten – ein Beispiel sehen Sie links.

Keine Schilder da!

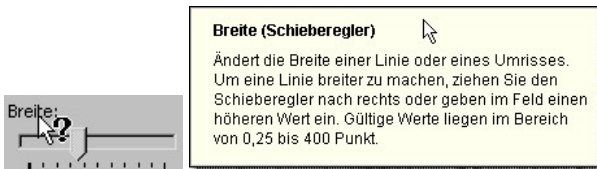
Wenn Sie keine Hilfeschildchen sehen, müssen Sie die Funktion **Extras/Optionen** aufrufen. Dort können Sie auf der Registerkarte **Ansicht** die Option **Hilfreiche Tipps** einblenden (Ja, Sie haben richtig gelesen! PhotoDraw 2000 bezeichnet die Tips grundsätzlich als Tipps ;-)).

Umfangreichere Hilfetexte

Wenn Sie die Tastenkombination **[Umschalt]+[F1]** drücken, oder die Menüfunktion **?/Direkthilfe** aufrufen, ändert der Mauszeiger seine Form – er zeigt dann ein Fragezeichen.

Klicken Sie nun auf die Menüfunktion oder eine andere Option, über die Sie nähere Informationen wünschen.

Dann wird ein Schild mit einer umfangreicheren Beschreibung eingeblendet. Sie sehen diese Situation in den beiden folgenden Bildern.



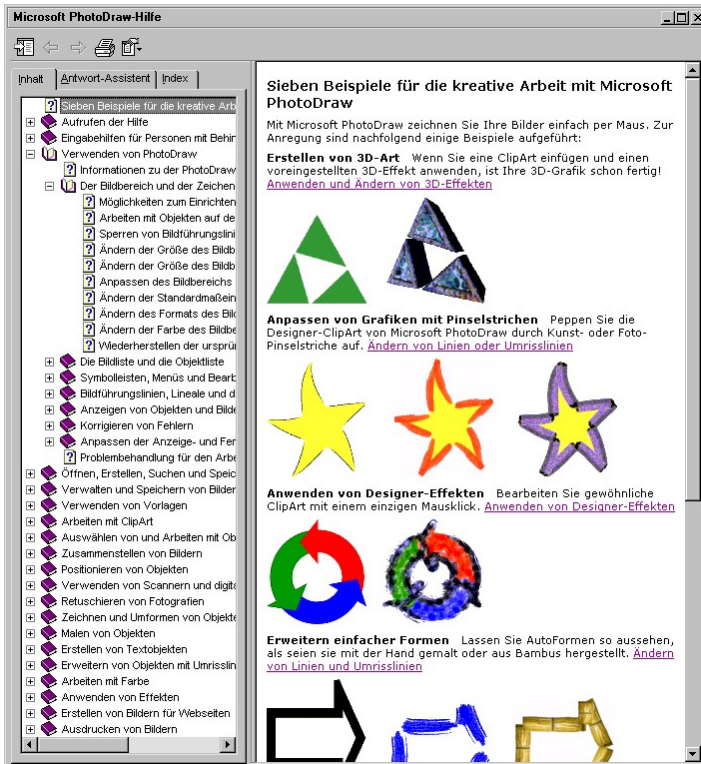
Ein ausführlicherer Hilfetext der Direkthilfe

Die gewöhnliche Hilfe

Über die **[F1]**-Taste können Sie die gewohnte Hilfe in Anspruch nehmen, die sich nun auch in einem webähnlichen Design präsentiert.

Mag auch die folgende Abbildung darüber hinwegtäuschen: Leider ist die Hilfe nur sehr wenig bebildert. Viele Funktionsbeschreibungen sind leider recht knapp geraten.

Aber dafür haben Sie ja auch dieses Buch – da werden Sie das sicherlich verschmerzen können :-).



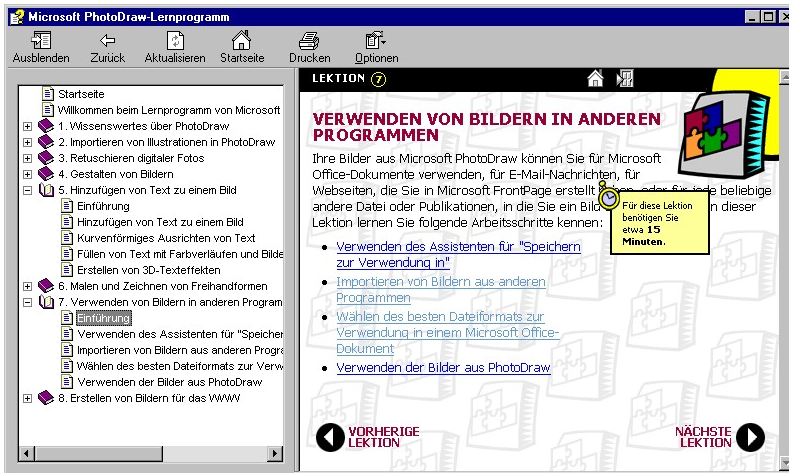
Die normale Hilfe

Das Lernprogramm zum Einstudieren

Für die ersten Schritte kann es hilfreich sein, wenn Sie sich das PhotoDraw 2000-Lernprogramm einmal ansehen.

Sie können es aus dem ?-Menü aufrufen. Oder Sie starten es gleich über das erste Assistentenfenster, das nach dem Start von PhotoDraw 2000 geöffnet wird.

Die Schritte der einzelnen Übungen sind hier besser erläutert – Bilder gibt es aber auch hier nicht viele.



Das Lernprogramm

Der gelungene Start

Nach diesem Kapitel sollten Sie eigentlich keine Schwierigkeiten mehr mit der grundsätzlichen Bedienung von PhotoDraw 2000 haben.

Die vielen interessanten Details lernen Sie in den folgenden Kapiteln anhand vieler Beispiele kennen.

So ganz nebenbei haben Sie übrigens in diesem Kapitel ein hübsches Logo gestaltet und geändert. Sie können es nun über die Funktion *Datei/Speichern unter* sichern.

Ganz auf die Schnelle: Tolle Ergebnisse mit Vorlagen

Sie haben nur wenig Zeit – wollen aber „auf die Schnelle“ ein gut aussehendes Dokument erstellen – zum Beispiel eine Urkunde? Dann sind die Vorlagen von PhotoDraw 2000 genau das Richtige für Sie.

Wir wollen Ihnen in diesem Kapitel zeigen, wie Sie vorgehen müssen, um schnell zu einer Druckvorlage zu kommen.



1 Wenn Sie PhotoDraw 2000 neu starten, können Sie aus dem Start-Dialogfeld die Option *Entwurfsvorlage* wählen.

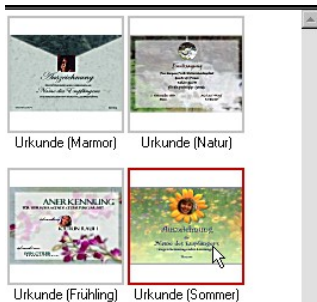


2 Haben Sie PhotoDraw 2000 schon geöffnet, rufen Sie aus dem visuellen Menü *Vorlagen* die gewünschte Kategorie auf, ...



3... wir haben die Rubrik *Geschäftsgrafik* gewählt.

Wählen Sie dort die Kategorie *Urkunden* mit einem Klick aus.



4 Auf der Arbeitsfläche sehen Sie dann die verfügbaren Vorschaubilder für diesen Vorlagentyp.

Klicken Sie dort doppelt auf die Vorlage *Urkunde (Sommer)*.

5 Danach wird die ausgewählte Vorlage auf der Arbeitsfläche gestartet.

Auf der rechten Seite der Arbeitsfläche sehen Sie wieder das Assistentenfenster.



Die geöffnete Vorlage

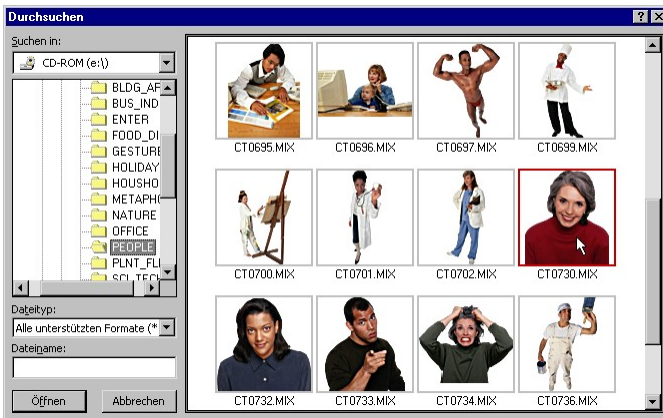
6 Um das Bild auszutauschen, das in die Blume eingesetzt ist, klicken Sie auf die *Durchsuchen*-Schaltfläche im Assistentenfenster.

7 Damit öffnen Sie das folgend Dialogfeld, in dem Sie das gewünschte neue Bild auswählen können.

Die Auswahl fällt leicht, da alle Bilder des Verzeichnisses mit Vorschaubildern angezeigt werden.

8 Das neue Bild, das wir verwenden, finden Sie in der Clipart, die auf der zweiten CD untergebracht ist.

Öffnen Sie das Verzeichnis *\\Pho-
todrw\\Content\\Pdclips\\People*.



9 Klicken Sie doppelt auf das Bild, das Sie laden wollen.

10 Danach sehen Sie das ausgetauschte Bild auf der Arbeitsfläche.

An den Markierungspunkten erkennen Sie, daß Sie das Bild bearbeiten können – das wollen wir nun tun.



Bilder individuell anpassen

Das Bild paßt nicht gut in die Blume – es ist zu klein. Zum Ändern gehen Sie folgendermaßen vor:

Bildposition

1 Klicken Sie im Assistentenfenster auf die Schaltfläche *Bildposition*.



2 Klicken Sie in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Nun können Sie das Bild an eine neue Position schieben – die fehlenden Bildteile sind nur verdeckt – wenn Sie das Bild verschieben, werden sie wieder sichtbar.



3 Skalieren Sie das Bild, indem Sie an einem der Eckmarkierungspunkte ziehen.



4 Wenn die passende Größe erreicht ist, muß das Bild nochmals zurechtgerückt werden.

Position

Fertig stellen

5 Wenn alles paßt, klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertigstellen*, die Sie in der freischwebenden Symbolleiste auf der Arbeitsfläche finden.



6 Damit weisen Sie die Änderungen endgültig zu.

Das fertig korrigierte Bild sehen Sie links.

Die vorgegebenen Texte austauschen

Wechseln Sie nun im Assistentenfenster mit der *Weiter*-Schaltfläche zum nächsten Arbeitsschritt. Dort finden Sie in der Bearbeitungsleiste Optionen zum Austauschen des Texts.



1 Klicken Sie im Bild auf den Schriftzug, der den Namen enthält – diesen Text wollen wir als erstes austauschen.

Die Bearbeitungsleiste sollte dann wie nebenstehend abgebildet aussehen.

Im unteren Bereich sehen Sie die verwendeten Schriftattribute – die wir aber zunächst nicht verändern wollen.



2 Markieren Sie die vorgegebene Textzeile ...



3 ... und tippen Sie Ihren Text dort ein.

Ähnlich wie Textbearbeitungsprogramme

Die Text-Funktionen sind ähnlich wie bei Textbearbeitungsprogrammen – etwa Word 2000 – aufgebaut. Einen neuen Absatz erreichen Sie zum Beispiel mit der **Return**-Taste. Auch die Funktionen zum Löschen des Texts sind gleich.



4 Nach dem Austausch könnte der Textblock zum Beispiel wie in der nebenstehenden Abbildung aussehen.

5 Markieren Sie nun durch Anklicken den Textblock, der das Datum enthält.



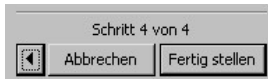
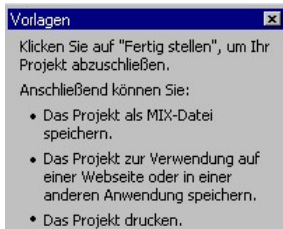
6 Fügen Sie das Datum in die freie Zeile ein.



7 Das Ergebnis sehen Sie im nebenstehenden Bild. Die anderen Texte wollen wir so lassen, wie sie sind.

Navigation im Assistenten

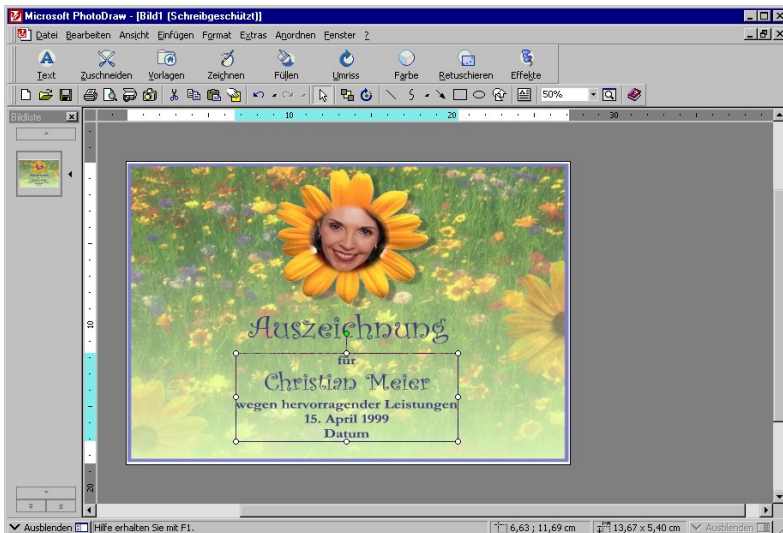
Damit sind die Arbeiten mit dem Assistenten abgeschlossen. Klicken Sie wieder auf die *Weiter*-Schaltfläche, um zum abschließenden Assistentenfenster zu gelangen.



1 Das letzte Assistentenfenster gibt nochmals einige Hinweise, was Sie mit dem fertigen Dokument anfangen können.

2 Falls Sie irgendwo eine Änderung vornehmen wollen, können Sie über den nach links zeigenden Pfeil zu einem der vorherigen Schritte zurückkehren.

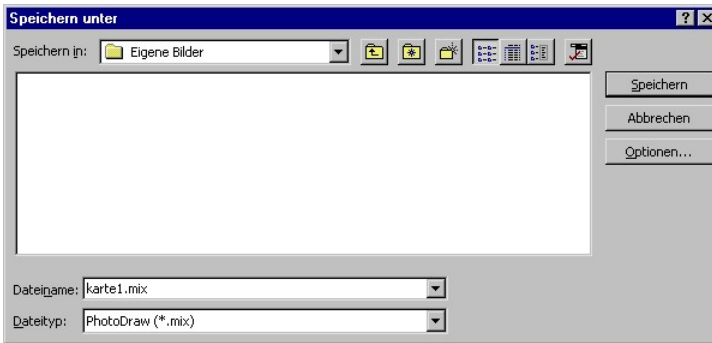
3 Nach einem Klick auf die *Fertigstellen*-Schaltfläche verschwindet der Assistent – Sie können nun das Dokument weiter bearbeiten oder ausdrucken.



Sicher ist sicher: Dokumente speichern

Bevor Sie etwaige Änderungen an dem Dokument vornehmen, sollten Sie es erst einmal speichern. Falls etwas schiefgeht, können Sie dann auf diese Version zurückgreifen.

Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Verwenden Sie das standardmäßig vorgegebene Dateiformat zum Speichern. Geben Sie den Namen für das Bild an.



Speichern im MIX-Dateiformat

Das ideale Format

Es gibt nur wenig Gründe, um ein Dokument nicht im MIX-Format zu sichern. Nur in diesem Dateiformat werden alle Optionen gesichert – außerdem entsteht damit eine kleine Dateigröße. Nur wenn Sie eine Datei auf Ihrer Webseite integrieren wollen, sollten Sie es zusätzlich in einem Web-Dateiformat speichern.

Optimieren der Vorlage

Die Vorlagen sehen meist sehr gut aus – Optimierungen sind aber noch möglich. So sind die Texte etwas klein geraten – außerdem hebt sich die Schrift nicht optimal vom Untergrund ab.

Deshalb wollen wir uns nun ansehen, mit welchen Arbeitsschritten Sie die Vorlage noch verbessern können.

Gruppieren von mehreren Objekten

Es gibt ja drei Schriftobjekte im Bild. Da alle drei um denselben Faktor vergrößert werden sollen, müssen sie zunächst einmal zusammengefaßt – gruppiert – werden.

Pro Schriftobjekt ein Attribut

Warum gibt es überhaupt drei Schriftobjekte im Dokument, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun, das liegt daran, daß pro Schriftobjekt nur ein Attribut, zum Beispiel Schriftgröße 10 pt, verwendet werden kann. Da aber einige Buchstaben größer sein sollen, muß dafür ein eigenständiges Textobjekt erzeugt werden.



1 Um die drei Objekte zu markieren, können Sie diese mit gedrückter **Umschalt**-Taste nacheinander anklicken.

Das ist aber schwierig, da der Name vom Datums-Textobjekt verdeckt wird.



2 Klicken Sie deshalb außerhalb des Bilds und halten Sie die Maustaste gedrückt.

3 Ziehen Sie einen Rahmen auf, der alle Textobjekte umschließt – Sie sehen das links.



4 Danach sind alle drei Objekte markiert – Sie erkennen das an den drei Markierungsrahmen – für jedes Objekt einen.



5 Drücken Sie die Tastenkombination **[Strg]+[G]**. Damit werden die drei Objekte gruppiert.

Sie erkennen die Gruppierung, da nun nur noch ein Markierungsrahmen zu sehen ist.

Alle Änderungen, die Sie nun an dem Objekt durchführen, gelten für alle drei einzelnen Objekte der Gruppe.

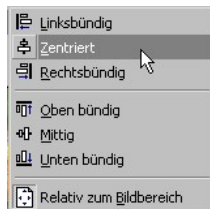


6 Skalieren Sie nun die Gruppe durch Ziehen an einem der Eckmarkierungspunkte – das kennen Sie ja schon.

Links sehen Sie das skalierte Objekt.

Ausrichten von Objekten

Die Schriftzüge sind nach dem Skalieren etwas nach rechts versetzt – das sieht nicht gut aus. Deshalb sollen sie nun wieder mittig auf dem Blatt platziert werden.



1 Achten Sie darauf, daß die Gruppe noch markiert ist.

2 Rufen Sie die Funktion *Anordnen/Ausrichten/Zentriert* auf.

Damit wird das ausgewählte Objekt horizontal zentriert – so, wie es am Symbol zu erkennen ist.



3 Nach dem Ausrichten sollte die erste Zeile noch näher an die anderen herangerückt werden – dazu muß zunächst die Gruppierung aufgehoben werden.

Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **Umschalt+Strg+G** – das geht am schnellsten.

4 Klicken Sie einmal auf das oberste Textobjekt

Rutschen Sie nun das Objekt mit der **↓**-Taste etwas nach unten.

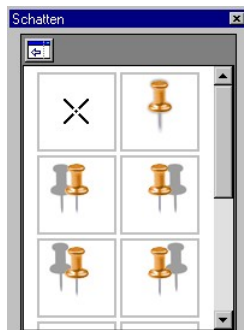
Einen Schatten plazieren

Damit sich die Schriften etwas besser vom Untergrund abheben, soll nun der Schatteneffekt zum Einsatz kommen.

1 Markieren Sie zunächst wieder alle drei Textobjekte. Alternativ zum zuletzt vorgeschlagenen Verfahren können Sie auch die Bildliste aufklappen, und dort alle drei Textobjekte mit gedrückter **Umschalt**-Taste anklicken.

2 Rufen Sie dann aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Schatten* auf – damit öffnen Sie die nebenstehend gezeigte Bearbeitungsleiste.

3 Wählen Sie dort die erste Option der Vorschaubilder aus – sie trägt die Bezeichnung *Weich*.



4 Als Farbe für den Schatten soll Weiß verwendet werden – so wirken die Schriften etwas „leuchtender“.

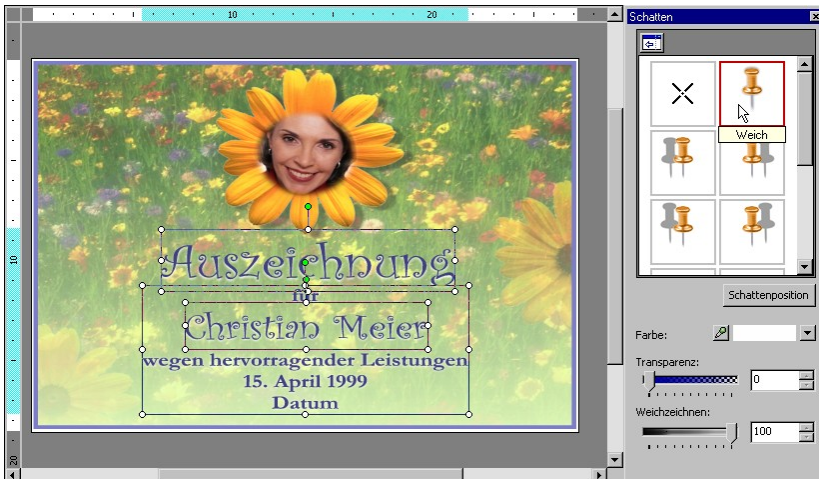
5 Zum Einstellen einer neuen Schattenfarbe klicken Sie in der Bearbeitungsleiste auf die Pfeil-Schaltfläche neben dem Farbfeld.



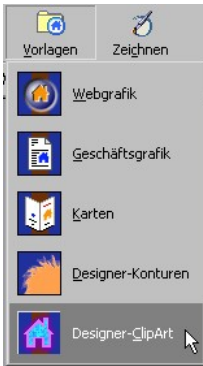
6 In dem Menü, das dann geöffnet wird, können Sie die Farbe einstellen.

7 Anschließend stellen wir noch die beiden Werte ein: Für die Transparenz verwenden wir den Wert 0 – für das Weichzeichnen den Maximalwert 100.

Das war es schon!



Aus einer simplen Vorlage ein Schmuckstück machen



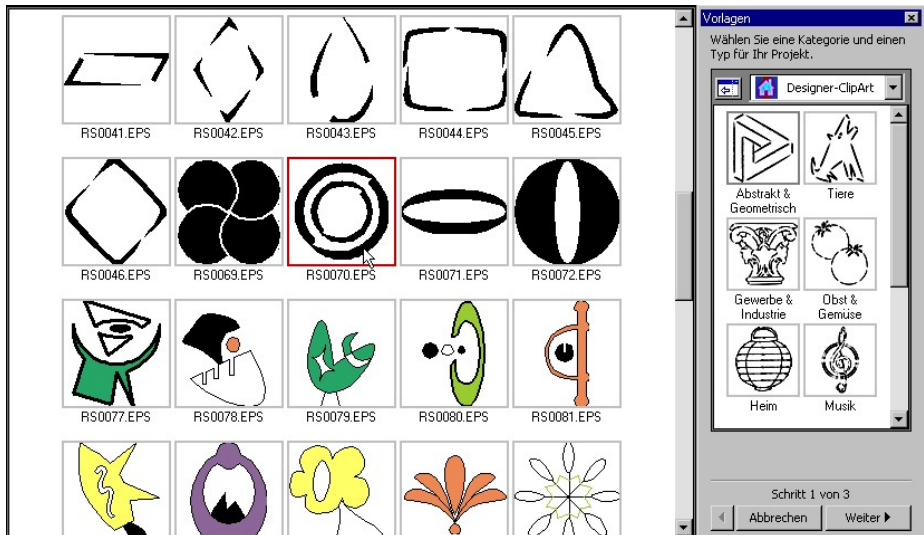
Neben der Vorlagensammlung, in der Sie auf diverse Vorlagen für Druckerzeugnisse zurückgreifen können, bietet PhotoDraw 2000 weitere Motive.

Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Vorlagen* die Funktion *Designer-ClipArt* auf.

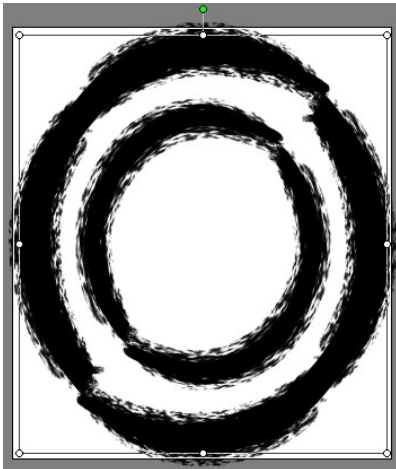
In der *Designer-ClipArt* finden Sie diverse Vorlagen. Dabei gibt es einfache, geometrische Formen und aufwendig gestaltete Elemente.

Viele Motive bestehen nur aus schwarzen Strichen – ohne weitere Bearbeitung sind sie eigentlich wenig interessant.

Wir wählen aus der Kategorie *Abstrakt & Geometrisch* die Datei *Rs0070.Eps*. Sie sehen dieses einfache Symbol in der folgenden Abbildung markiert.



Auswahl einer Designer-ClipArt



1 Wechseln Sie über die *Weiter-*Schaltfläche in der Bearbeitungsleiste zum nächsten Arbeitsschritt.

Hier bietet der Assistent die Auswahl eines Umrißtyps an.

Wir haben die erste Option *Kohle* verwendet.

2 Mit dem Wert im Feld *Breite* legen Sie fest, wie kräftig die Kontur werden soll. Wir haben hier einen hohen Wert von 25 Punkt gewählt.

3 Wahlweise können Sie noch eine andere Farbe über die Farbfelder auswählen – darauf verzichten wir allerdings.

4 Wechseln Sie über die *Weiter-*Schaltfläche in der Bearbeitungsleiste zum nächsten Assistentenschritt.

5 Dort finden Sie einen abschließenden Kommentar und die *Fertigstellen-*Schaltfläche.

Nach dem Anklicken sehen Sie auf der Arbeitsfläche das folgende Objekt.

Schon besser – aber noch nicht so recht spannend? Gut, dann werden wir nun unserer Überschrift gerecht und machen ein Schmuckstück daraus.

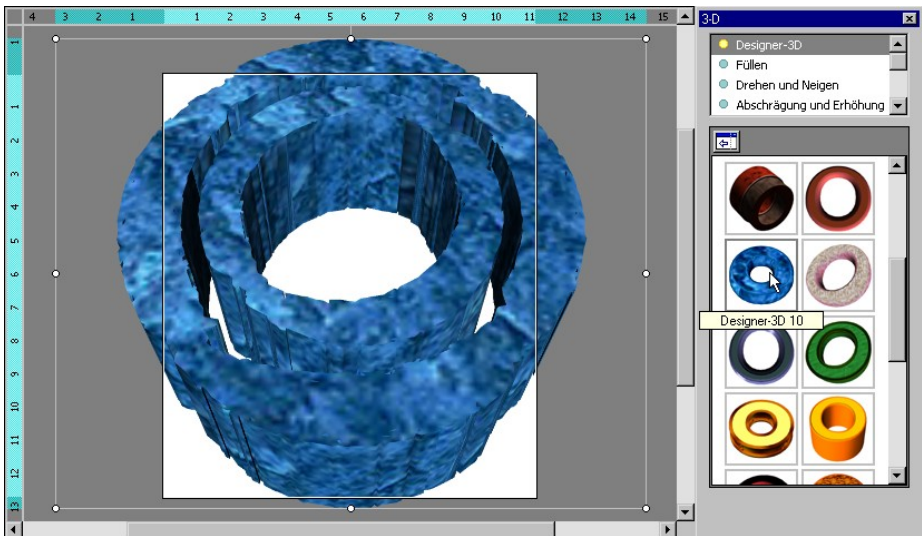
3D-Effekte verwenden



Das „platte“ Objekt soll nun dreidimensional gestaltet werden – das ist schick und modern.

Da PhotoDraw 2000 viele dreidimensionale Vorlagen mitliefert, müssen Sie nicht viel einstellen – ein Klick auf eines der Vorschaubilder reicht für ein schönes Ergebnis aus. So haben wir nachfolgend die Einstellung *Designer-3d 10* verwendet und damit das gezeigte Ergebnis erzielt.

So sieht das ehemals einfache Symbol schon deutlich besser aus, oder?



Anwenden eines dreidimensionalen Effekts

Neue Funktionen

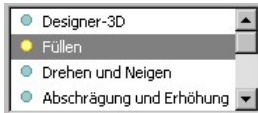
Sobald Sie dem Objekt einen 3D-Effekt zugewiesen haben, werden im oberen Bereich der Bearbeitungsleiste neue Rubriken sichtbar.

Dort können Sie nun viele Einstellungen ändern – zum Beispiel die Art der dreidimensionalen Darstellung, die Füllungsattribute oder auch die Beleuchtung des 3D-Körpers. Klicken Sie einfach auf den entsprechenden Eintrag in der Liste – dann stellt die Bearbeitungsleiste die entsprechenden Funktionen bereit.

Ändern der Füllungsattribute

Natürlich könnten Sie das dreidimensionale Objekt so lassen, wie es ist. Wir wollen Ihnen aber noch zeigen, welche Einstellungen Sie verändern können.

Als erstes sollen Teile des Objekts neu gefüllt werden:



1 Wechseln Sie in die Rubrik *Füllen*.

2 Unter der Liste sehen Sie drei Schaltflächen. Damit können Sie festlegen, welcher Teil des dreidimensionalen Objekts geändert werden soll.



3 Klicken Sie auf die erste Schaltfläche. Achten Sie außerdem darauf, daß die beiden anderen Schaltflächen deaktiviert sind.

Mit dieser Option wird nur die Stirnfläche des dreidimensionalen Körpers verändert – der Rest bleibt so, wie er ist

4 Im nächsten Listenfeld können Sie einstellen, was für einen Füllungstyp Sie der Stirnfläche zuweisen wollen.

Wählen Sie hier die Option *Struktur*.



Bisherige Füllung ermitteln

Vielleicht haben Sie es schon bemerkt: Die bisherige Füllung des Körpers stammt ebenfalls aus dieser Kategorie. Wenn Sie etwas in den Vorschaubildern blättern, werden Sie die verwendete Struktur dort wiederfinden.

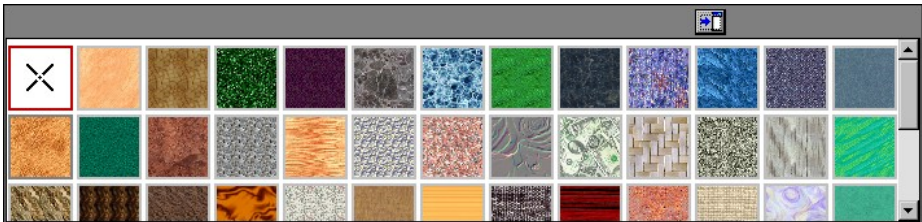


5 In der *Struktur*-Liste können Sie nun eine neue Struktur aussuchen.

Klicken Sie auf das Vorschaubild, das Sie zuweisen wollen – wir verwenden die Struktur mit der Bezeichnung *Brauntp.Bmp*.

6 In der Liste können nur eine begrenzte Anzahl an Vorschaubildern gezeigt werden. Wenn Sie mehr Bilder auf einmal sehen wollen, können Sie die kleine Schaltfläche über der Liste anklicken.

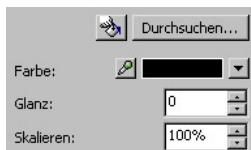
7 Damit erweitern Sie die Liste nach links. In dem vergrößerten Feld werden weit mehr Vorschaubilder auf einmal gezeigt.



Die erweiterte Liste

Erweiterung für alle Listen

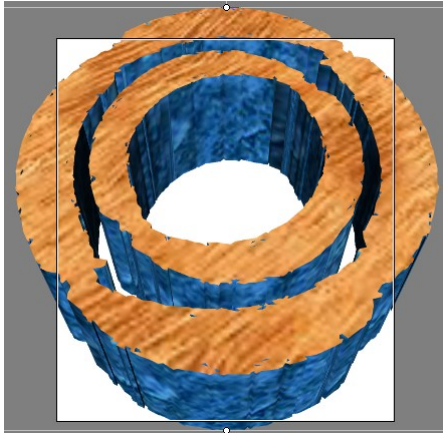
Sie können alle Katalog-Listen entsprechend erweitern. Bei einigen Optionen – wie etwa der Pinselauswahl – ist ein Pfeil neben der Vorschau, mit dem Sie die Liste aufklappen können.



8 Die zusätzlichen Optionen, die Sie unter der Vorschau finden, benötigen Sie für unser Beispiel nicht.

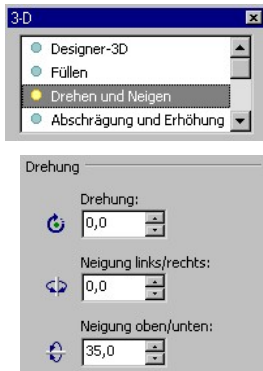
Ändern der 3D-Ansicht

Da es sich bei dem dreidimensionalen Objekt um einen räumlichen Körper handelt, können Sie ihn auch aus einer anderen Perspektive betrachten.



1 Die Ausgangssituation sollte ungefähr wie nebenstehend dargestellt aussehen.

Sie betrachten das Objekt etwas schräg von oben.

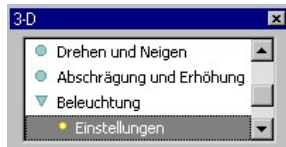
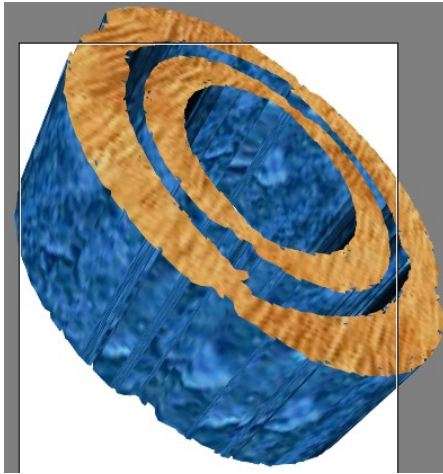


2 Wechseln Sie in die Rubrik *Drehen und Neigen*.

3 Dort sehen Sie drei Einstellungsmöglichkeiten, um die virtuelle Kamera zu bewegen.

4 Um das Objekt mehr von links zu betrachten, müssen Sie den Wert im Feld *Neigung links/rechts* reduzieren – zum Beispiel auf -40.

5 Außerdem kippen wir das Objekt etwas stärker, indem wir den Wert *Neigung Oben/Unten* auf 390 erhöhen.



6 Damit erhalten Sie das nebenstehend abgebildete Objekt.

7 Eine Kameraeinstellung wollen wir unverändert lassen – sie Ihnen aber dennoch vorstellen.

Merkwürdigerweise ist sie etwas irreführend in der Rubrik *Beleuchtung/Einstellungen* untergebracht.

8 Im Feld *Perspektive* läßt sich die perspektivische Verzerrung verstellen.

Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, um so stärker tritt die perspektivische Verzerrung hervor.

Ähnlichkeiten mit dem Fotoapparat

Wenn Sie beim Fotografieren ein Weitwinkelobjektiv verwenden, ist die perspektivische Verzerrung deutlich stärker als bei der Verwendung eines Teleobjektivs.

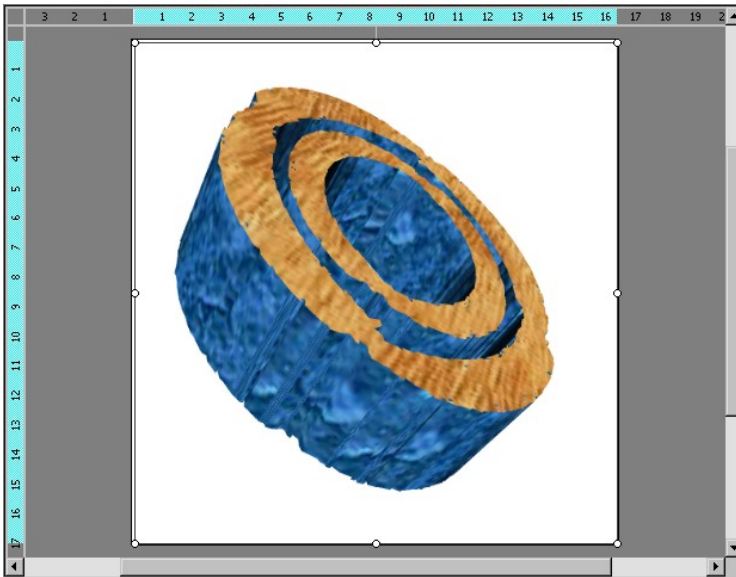
So können Sie die Funktion *Perspektive* mit dem Fotografieren vergleichen. Je weiter Sie den Schieberegler nach rechts schieben, um so „weitwinkliger“ ist das Objektiv.

Die Bildgröße anpassen

Durch das Anwenden des 3D-Effekts paßt das Objekt nicht mehr auf die Seite – Sie sehen, daß es über die Bildkanten hinausragt. Würden Sie nun das Dokument drucken, würden Teile des Körpers abgeschnitten.

Um das zu vermeiden muß entweder das Objekt verkleinert oder das Dokument vergrößert werden. Wir entschieden uns für die zweite Variante – das geht nämlich schneller.

Die einfachste Art besteht darin, die Funktion *Ansicht/Bildbereich anpassen* aufzurufen. Damit wird der Bildbereich so verändert, daß das Objekt vollständig hineinpaßt – Sie sehen das nachfolgend.



Der angepaßte Bildbereich

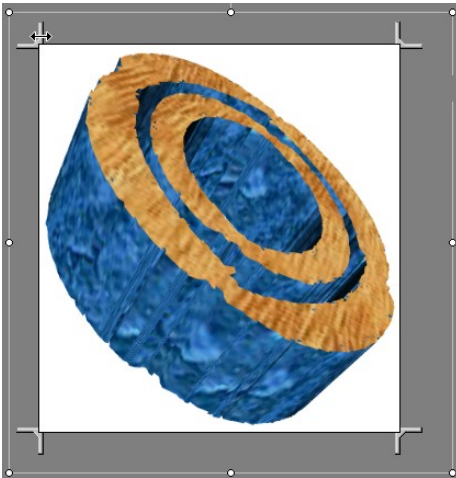
Falsches Maß?

Der Bildbereich wird so angepaßt, daß der Markierungsrahmen auf das Dokument paßt. Da der Markierungsrahmen aber über das eigentliche Objekt hinausragt, bleibt ein weißer Rand – damit müssen Sie leben.

Bildbereich manuell anpassen

Wenn Sie sich mit dem weißen Rand nicht zufrieden geben wollen, können Sie den Bildbereich auch manuell anpassen.

- 1** Deaktivieren Sie die Funktion *Ansicht/Bildführungslinien sperren*.
- 2** Danach sehen Sie an den Rändern des Dokuments Stege, die Sie anklicken und verziehen können.
- 3** Ziehen Sie die vier Stege so nah wie möglich an das Objekt heran.



Das zurechtgeschnittene Dokument

Bei diesem Ergebnis wollen wir es belassen. Der Aufwand hat sich doch gelohnt, oder? Erinnern Sie sich noch an das simple Objekt, das als Ausgangspunkt für diesen Workshop diente?

Was können Sie nun mit dem Ergebnis anfangen? Nun, äh ... Vielleicht wollen Sie es ja in ihr neues Firmenlogo integrieren oder es als schmückendes Element für eine Grafik verwenden. Oder freuen Sie sich einfach über das hübsche Aussehen der Arbeit :)

Perfekte Bilder – Bildbearbeitung mit PhotoDraw 2000

Klar, daß Sie sich nicht nur mit der Verwendung der PhotoDraw 2000-Clipart zufrieden geben wollen – sicherlich wollen Sie auch einmal Ihre eigenen Bilder verwenden.

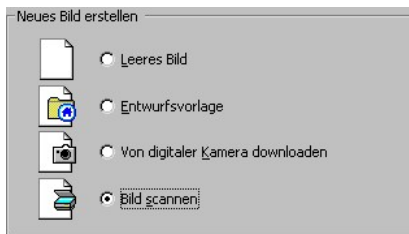
Vielleicht sind Sie ja schon stolzer Besitzer eines Scanners. Dann können Sie PhotoDraw 2000 einsetzen, um Ihre gescannten Vorlagen aufzupolieren.

In diesem Kapitel zeigen wir Ihnen wie Sie ein Bild scannen und es so bearbeiten, daß Sie am Ende mit dem Ergebnis zufrieden sein können.

Scannen über das TWAIN-Modul

Bei Scannern wird eine Software mitgeliefert, mit der Sie den Scanner ansteuern können. Diese Scannersoftware nennt man das TWAIN-Modul.

Dieses Programm kann aus jedem Bildbearbeitungsprogramm gestartet werden – so natürlich auch aus PhotoDraw 2000.



1 Schon beim Start von PhotoDraw 2000 wird Ihnen im Startdialog die Option zum Scannen angeboten.

Haben Sie PhotoDraw 2000 bereits gestartet, können Sie die Funktion *Datei/Bild scannen* aufrufen.

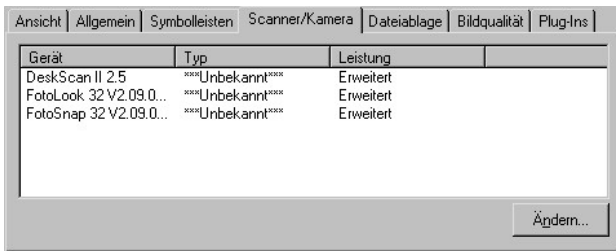
Einrichten des Scanners

Bevor Sie das TWAIN-Modul verwenden können, muß es erst einmal eingerichtet werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:



1 Wenn PhotoDraw 2000 nach dem Aufruf der Scanfunktion feststellt, daß der Scanner noch nicht installiert ist, werden Sie mit einer Meldung darauf hingewiesen.

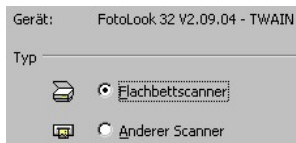
2 Nach dem Bestätigen wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem alle TWAIN-Module aufgeführt sind, die Sie unter Windows installiert haben.



Mehrere TWAIN-Module

Mehrere TWAIN-Module weisen nicht unbedingt auf mehrere angeschlossene Scanner hin. Einige Scanner-Hersteller legen Ihren Modellen verschiedene TWAIN-Module bei – zum Beispiel eines für Anfänger mit wenigen Einstellungsoptionen und ein anderes mit ausgefeilteren Optionen für den fortgeschrittenen Anwender.

3 Markieren Sie im zuvor gezeigten Dialogfeld das TWAIN-Modul, das Sie einrichten wollen.



4 Klicken Sie auf die *Ändern*-Schaltfläche, um im nebenstehend abgebildeten Dialogfeld den Typ des Geräts anzugeben.

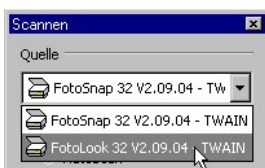
5 Stellen Sie für Ihren Scanner die Option *Flachbettscanner* ein.

Manueller Aufruf

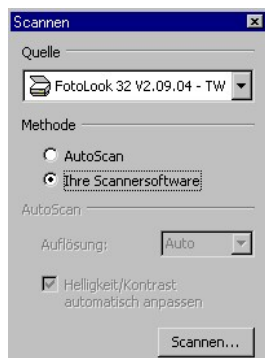
Das Dialogfeld *Optionen* zum Einrichten des Scanners können Sie übrigens auch aus dem Menü *Extras* aufrufen. Wechseln Sie dort zur Registerkarte *Scanner/Kamera*.

Starten des Scanvorgangs

Nach dem Einrichten des Scanners sehen Sie eine neue Bearbeitungsleiste. Sehen wir uns nun die Arbeitsschritte an, die zum Scannen des Bilds erforderlich sind.



1 In dem Listenfeld der Bearbeitungsleiste können Sie das TWAIN-Modul angeben, das Sie verwenden wollen.



2 Bei unserem Beispielscanner dem – AGFA Snapscan – heißt das TWAIN-Modul Foto Look.

Damit dieses Modul benutzt wird, müssen Sie die Option *Ihre Scannersoftware* aktiviert werden.

3 Das Verwenden der PhotoDraw 2000-Funktion *AutoScan* ist nicht empfehlenswert, da sie wenig Vorteile bietet und nicht mit allen Scannertypen funktioniert.

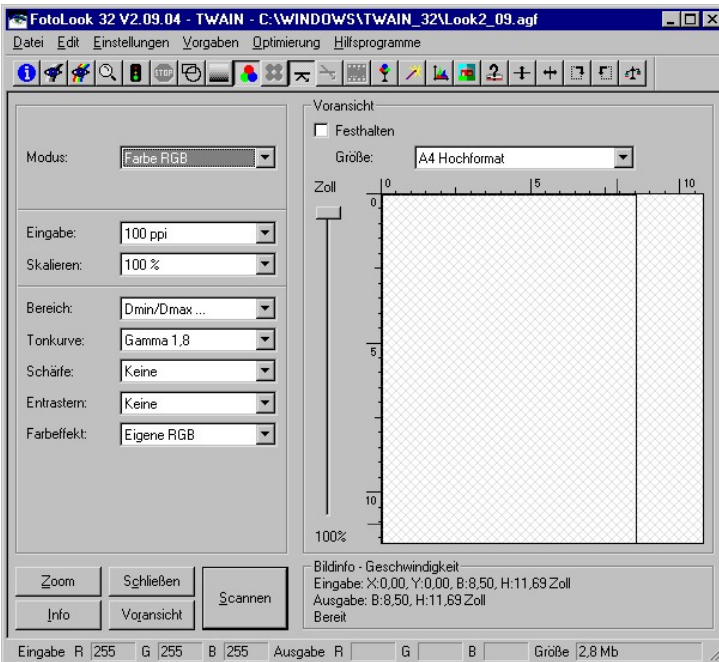
Weitergehende Informationen

Innerhalb dieses Kapitels können wir natürlich nur sehr knapp über das Scannen schreiben. Wenn Sie mehr über das Scannen wissen möchten, könnte die *SchnellAnleitung Scannen von DataBecker* interessant sein, die ich ebenfalls geschrieben habe. Dort erfahren Sie anhand vieler praktischer Beispiele alles Wissenswerte über das Scannen.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche *Scannen*, um den Scanvorgang zu starten.

5 Je nachdem, welches TWAIN-Modul Sie verwenden kann das Dialogfeld, das dann geöffnet wird, sehr unterschiedlich aussehen.

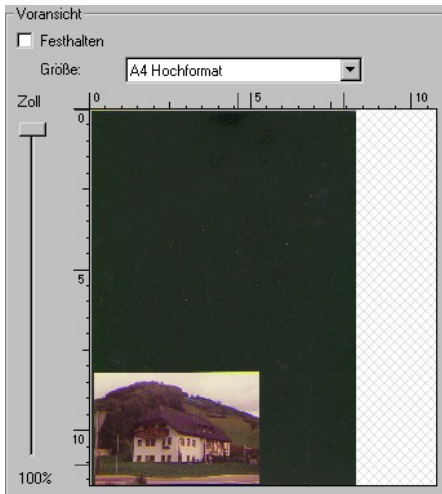
Die Arbeitsoberfläche von FotoLook sehen Sie im folgenden Bild:



Die Arbeitsoberfläche von Foto Look

Den Vorschauscan starten

Der Vorschaubereich des TWAIN-Moduls ist zunächst leer. Deshalb muß zunächst eine Vorschau gescannt werden:



1 Bei FotoLook heißt die Funktion *Voransicht* – bei anderen Programmen könnte dieselbe Funktion zum Beispiel auch Prescan oder Vorschau heißen.

Würden Sie den Scanvorgang ohne einen Vorschau starten, würde die gesamte Auflagefläche des Scanners abgetastet – alle leeren Bereiche würden dann unnötigerweise mitgescannt.

Nebenstehend sehen Sie das Vorschaubild.

2 Mit dem Vorschau haben Sie den Vorteil, den benötigten Bereich zu markieren.

3 Ziehen Sie dazu den Rahmen auf die gewünschte Größe

4 Nach dem Anpassen der Höhe muß auch die Breite entsprechend angepaßt werden.

5 Grenzen Sie den zu scannenden Bereich etwas größer ein. Das ist wichtig, da die meisten TWAIN-Module nicht sonderlich präzise arbeiten.

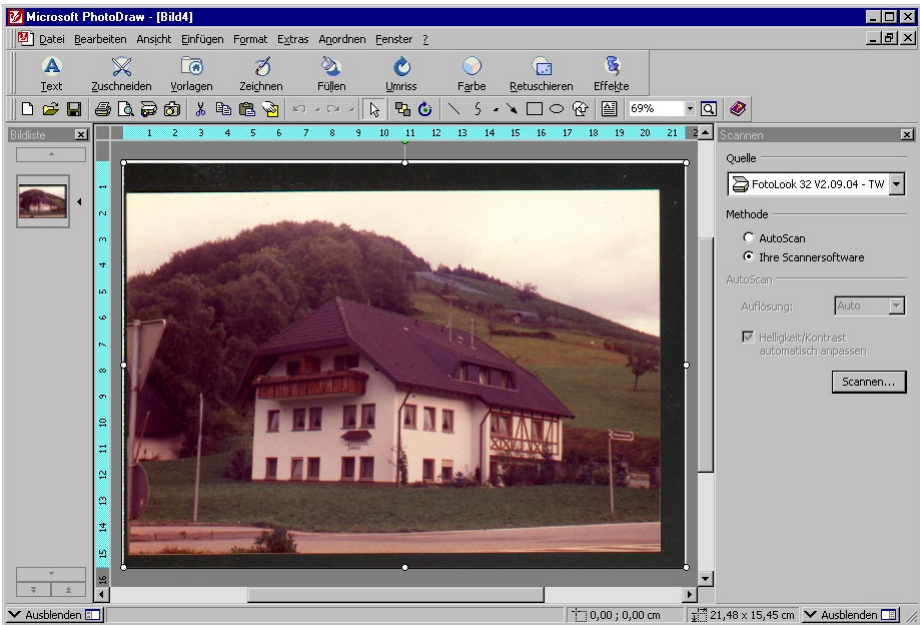
So könnte es ansonsten passieren, daß bildwichtige Teile abgeschnitten werden.

6 Nach dem Starten des Scanvorgangs über die Schaltfläche *Scannen* wird das Bild in PhotoDraw 2000 geladen.

Das Dialogfeld des TWAIN-Moduls wird automatisch geschlossen – es wird nicht mehr benötigt.

7 Das gescannte Bild sehen Sie in der nächsten Abbildung.

Nun soll der Bereich des Bilds, den wir benötigen, zugeschnitten werden.



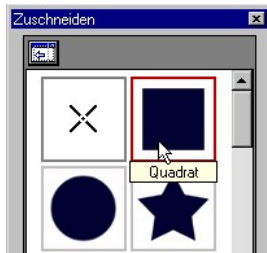
Das gescannte Bild

Bilder zurechtschneiden

Sehen wir uns nun an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um die überflüssigen Teile des Bilds abzuschneiden.

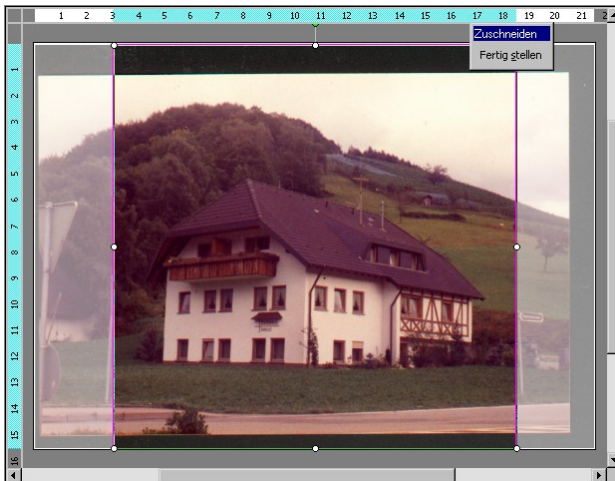


1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* die gleichnamige Funktion auf.



2 In der Bearbeitungsleiste finden Sie nun verschiedene Formen, die Sie zum Zuschneiden verwenden können.

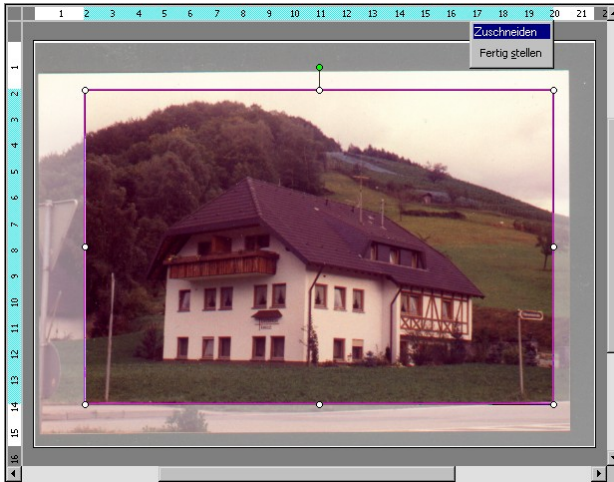
Da unser Bild rechteckig zugeschnitten werden soll, klicken Sie auf das Quadrat.



3 Nach dem Aufruf sehen Sie das nebenstehende Bild.

Alles, was sich außerhalb des Rahmens befindet, wird abgeschnitten.

Die außenliegenden Teile sind zusätzlich aufgehellt.

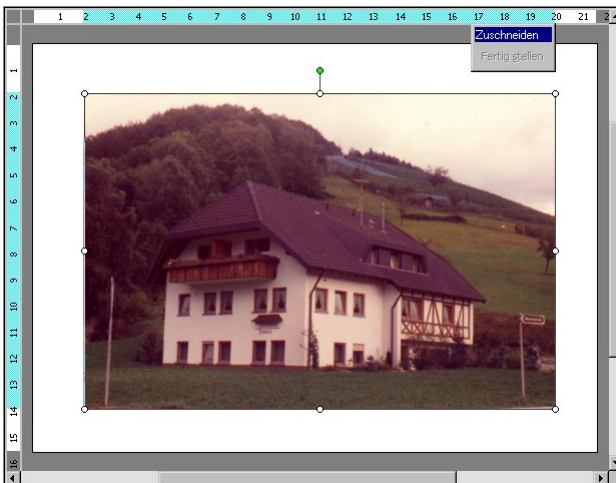


4 Der Rahmen hat Markierungspunkte, die Sie auch von allen anderen Objekten kennen.

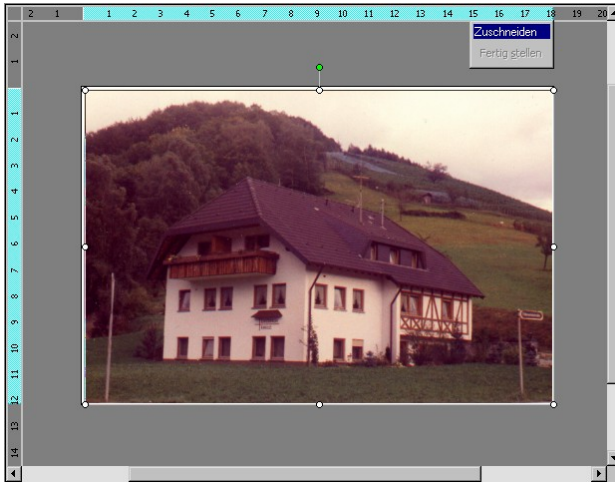
Durch Ziehen an den mittleren Markierungspunkten können Sie die Form so zurechtrücken, daß der gewünschte Bereich innerhalb des Rahmens zu sehen ist. Unser Ergebnis sehen Sie nebenstehend abgebildet.



5 Um den Vorgang abzuschließen, klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertigstellen*, die Sie in der freischwebenden Symbolleiste sehen.



6 Danach ist das gesamte Umfeld verschwunden – dort sehen Sie nun den Untergrund des Dokuments.



7 Rufen Sie die Funktion *An-sicht/Bildbereich an Auswahl anpassen* auf, damit die weißen Bereiche entfernt werden.

Zwischenspeicherung

Bevor Sie mit den Optimierungsschritten weiterarbeiten, sollten Sie das Bild über die Funktion *Datei/Speichern* erst einmal speichern – man kann ja nie wissen ...

Ganz einfach die Qualität verbessern



Sicher haben Sie es schon bemerkt: Die Qualität des gescannten Bilds ist nicht gerade überzeugend. Das lag an der schlechten Vorlage, die wir für den Scan verwendet haben.

So können wir Ihnen nämlich gleich die Möglichkeiten zeigen, die PhotoDraw 2000 bei der Bildoptimierung bietet.

Die Bildoptimierungs-Optionen sind im visuellen Menü *Farbe* untergebracht.

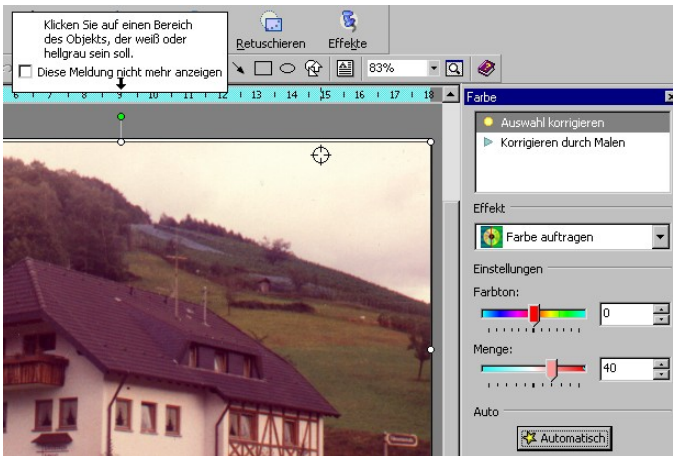
Da unser Beispielbild einen gelblichen Farbstich aufweist, benötigen wir als erstes die Funktion *Farbe auftragen*. Die Bezeichnung mag etwas irritieren – es ist aber die richtige Funktion zum Entfernen des Farbstichs!

Entfernen eines Farbstichs

In der Bearbeitungsleiste *Farbe auftragen* finden Sie zwei Schieberegler. Mit dem ersten Regler stellen Sie die Farbe ein, die auf das Bild „aufgetragen“ werden soll. Das ist vergleichbar mit einer farbigen Folie, die auf das Bild gelegt wird.

Mit dem zweiten Schieberegler bestimmen Sie die Stärke der Veränderung.

1 Unter den beiden Reglern gibt es noch die Schaltfläche *Automatisch*.



2 Diese können Sie verwenden, um PhotoDraw 2000 automatisch die geeigneten Werte ermitteln zu lassen.

Klicken Sie dazu nach dem Aufruf im Bild auf eine Stelle, die weiß sein soll.



3 Das kann entweder ein Stelle im Himmel des Bilds oder im Gebäude sein.

Nach dem Anklicken ändert PhotoDraw 2000 die Farben des Bilds so, daß die angeklickte Stelle reines Weiß zeigt.

Dadurch ist anschließend der Farbstich entfernt.

Farbstich erkennen

Farbstiche im Bild erkennt man immer nur an neutralen Farbflächen – also weißen oder rein grauen Flächen. Wichtig ist deshalb beim Anklicken, daß Sie keinen Bildbereich erwischen, der in Wirklichkeit leicht farbig ist – dann würde nämlich erst recht ein Farbstich entstehen.

Schwierig wird es, wenn Sie keine neutrale Stelle im Bild finden. Dann sollten Sie die automatische Funktion nicht verwenden.

4 An den Werten erkennen Sie anschließend, welche Änderung vorgenommen wurde.

5 Die Farben der Regler ändern sich entsprechend der automatischen Optimierung. So ist der Regler *Menge* zum Beispiel nun bläulich – das Bild wurde also bläulicher.

6 Nachfolgend sehen Sie, daß der schmutzig gelbe Farbstich nun verschwunden ist.



Der Farbstich ist entfernt

Manuelles Nachhelfen

Sie können nach dem Anwenden der Automatik natürlich noch zusätzliche Änderungen an den Reglern vornehmen.



Es gibt übrigens noch eine andere Funktion zum Ausgleich eines Farbstichs – sie ist allerdings etwas schwerer einzustellen.

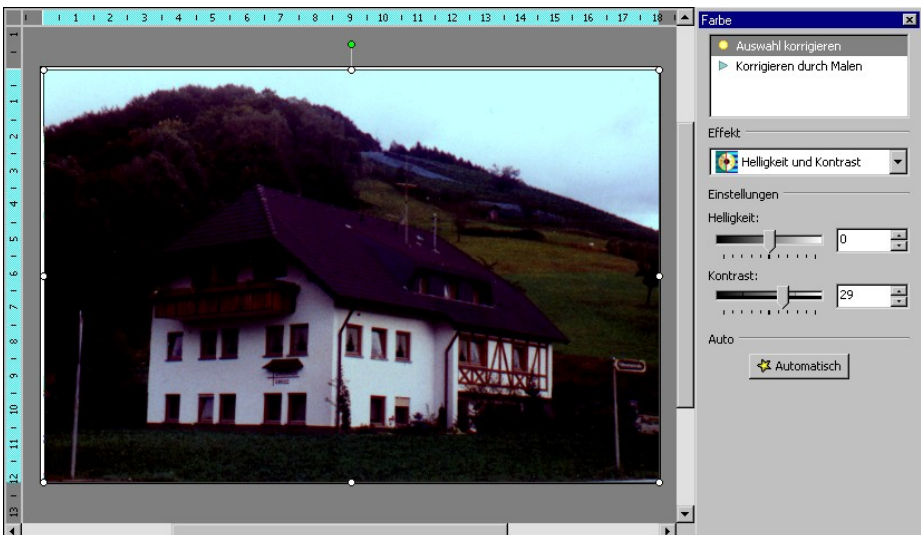
Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste über das Listenfeld zur Funktion *Farbe ausgleichen*.

Damit wird die nebenstehend abgebildete Bearbeitungsleiste geöffnet.

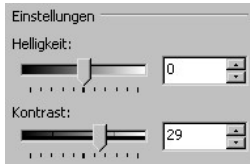
Über die Regler können Sie festlegen, ob das Bild zum Beispiel roter oder grüner werden soll. Durch die farbigen Schieberegler lässt sich die Auswirkung gut erkennen.

Helligkeit und Kontraständerungen

Als nächstes soll das Bild aufgehellt und kontrastreicher gestaltet werden – es ist doch arg flau und dunkel. Rufen Sie also über das Listenfeld die Funktion *Helligkeit und Kontrast* auf. Die automatische Funktion kann in diesem Fall nur wenig weiterhelfen – das Ergebnis ist unbrauchbar, wie das nächste Bild zeigt.



Automatische Ermittlung der richtigen Werte



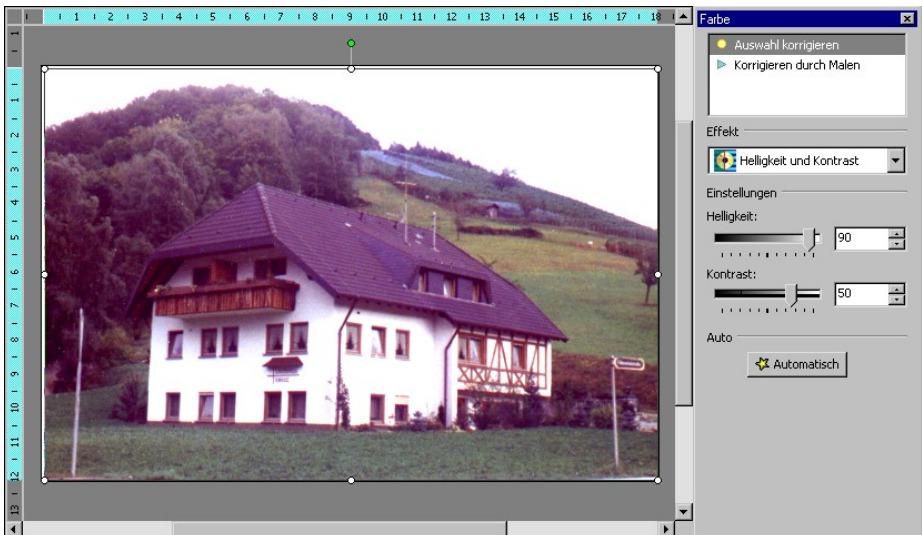
1 An den veränderten Werten in der Bearbeitungsleiste sehen Sie, daß die automatische Funktion lediglich den *Kontrast*-Wert verändert hat.

2 In unserem Fall brachte das manuelle Einstellen der Werte bessere Ergebnisse.

3 So haben wir für die Helligkeit den sehr hohen Wert von 90 eingestellt – für den Kontrast den Wert 50.

Am besten ermitteln Sie die passenden Werte durch mehrmaliges Ausprobieren verschiedener Einstellungen.

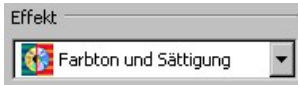
4 Das Ergebnis sehen Sie im nachfolgenden Bild.



Die korrigierte Helligkeit und der Kontrast

Erhöhen der Sättigung für frischere Farben

Mit der Funktion *Farbton und Sättigung* können Sie die Farben kräftiger machen. Außerdem kann auch hier nochmals die Farbe und die Helligkeit angepaßt werden.



1 Rufen Sie aus dem Listenfeld der Bearbeitungsleiste die Funktion *Farbton und Sättigung* auf.



2 Da es hier keine Automatik gibt, müssen Sie die Änderungen an den drei Reglern einstellen.

Über die Option *Farbton* kann nochmals ein etwaiger Farbstich korrigiert werden. Diese Option ist wichtig, da beim Erhöhen der Sättigung über die folgende Option ein leichter Farbstich entstehen kann.

Mit der letzten Option läßt sich das Bild nochmals auffellen.



3 Die von uns verwendeten Werte – Sie sahen sie in der letzten Abbildung – führten zum Ergebnis, das Sie links abgebildet sehen.

Korrektur der Bildschärfe

Im letzten Schritt der Optimierung soll das Bild geschärft werden.

Nicht, daß es unscharf wäre – etwas schärfer könnte es aber schon noch werden.



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Unschärf/Scharf* auf.



2 Wenn Sie den Regler nach rechts ziehen, wird das Bild geschärft – ziehen Sie ihn nach links, wird es unschärfer. Wir erhöhen den Wert auf 20.



3 Damit ergibt sich das nebenstehende Ergebnis.

Die unscharfe Variante könnte für Effektbilder eine Verwendung finden – zur Optimierung ist sie ungeeignet.

Bildfehler retuschieren



Neben dem Menü *Farbe* – in dem Sie die Optimierungs-Tools finden – gibt es ein weiteres visuelles Menü, in dem Sie Werkzeuge zur Bildänderung finden: *Retuschieren*.

Mit diesen Werkzeugen lassen sich Bildpartien ganz gezielt beeinflussen – so können Sie den berühmt-berühmten Rote-Augen-Effekt in Bildern retuschieren.

Auch Fussel, Staubkörner und Kratzer lassen sich mit den Funktionen dieses Menüs aus dem Bild entfernen.

Als erstes wollen wir uns die Funktion *Kratzer entfernen* ansehen – rufen Sie daher diese Funktion aus dem visuellen Menü auf.



1 Wir haben in der unteren, linken Bildecke einen „Kratzer“ entdeckt.

Klar, Sie sehen auch, daß dies ein Verkehrsschild und kein Kratzer ist – aber das kann PhotoDraw 2000 ja nicht wissen.

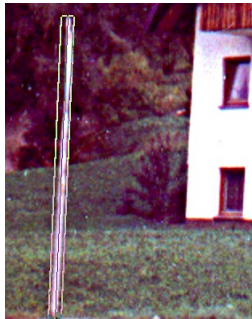
Probieren wir einfach einmal aus, ob PhotoDraw 2000 diesen „Fehler“ tatsächlich behebt.



2 In der Bearbeitungsleiste können Sie die Breite des Kratzers einstellen, den Sie entfernen wollen. Wir belassen hier den Standardwert 3.



3 Klicken Sie im Bild einmal auf die Stelle, an der der Kratzer beginnt.



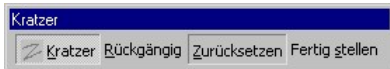
4 Lassen Sie die Maustaste wieder los und bewegen Sie den Mauszeiger zum Ende des Kratzers.

5 Klicken Sie dort ein weiteres Mal.



6 Danach entfernt PhotoDraw 2000 den Kratzer.

Sie sehen, daß die übermalte Stelle leicht unscharf ist. Das kommt daher, daß PhotoDraw 2000 einfach die Stellen neben dem Kratzer so „ver-schmiert“, daß sie den Kratzer überdecken.



7 Um die Retusche fertigzustellen, können Sie die *Fertigstellen*-Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste anklicken.

Da wir aber noch ein anderes Verfahren zeigen wollen, wählen Sie hier die Schaltfläche *Zurücksetzen*, um die ursprüngliche Fassung

wiederherzustellen.

Bildteile kopieren mit dem Klonen-Werkzeug

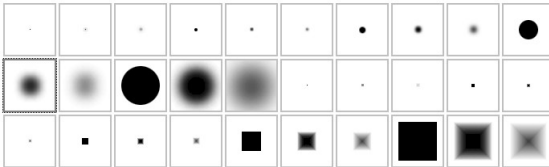
Bei der zweiten Variante, die wir Ihnen vorstellen wollen, können Sie die unscharfen Partien vermeiden.



1 Rufen Sie dazu aus dem visuellen Menü *Retuschieren* die Option *Klonen* auf.

In der Bearbeitungsleiste gibt es nur wenige Optionen.

In dem Vorschaubild sehen Sie den Pinsel, mit dem Sie malen werden. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Pinsel, ...



2 ... um den Pinseltyp aus dem nebenstehenden Fenster auszuwählen.



3 Klicken Sie nun im Bild neben die Stelle, wo das Verkehrsschild zu sehen ist – ungefähr so, wie es die Abbildung zeigt.

Mit diesem Klick haben Sie den sogenannten Ursprungspunkt bestimmt – Sie haben den Pinsel mit einem Bildinhalt „gefüllt“.



4 Klicken Sie dann auf die Stelle, die übermalt werden soll.

Mit dem Klick übertragen Sie die zuvor aufgenommene Partie auf die neue Position – Sie kopieren also eine Bildpartie an eine andere Stelle.



5 Tupfen Sie mit diesem Verfahren ...

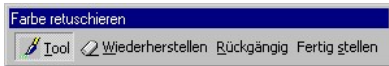


6 ... das Verkehrsschild Stück für Stück zu. Der Ursprungspunkt „wandert“ sozusagen mit – Sie kopieren immer den Bereich neben dem Schild.

Da der danebenstehende Bereich sehr ähnlich aussieht, fällt die Änderung kaum auf.

Vermalt?

Wenn Sie sich vermalt haben, können Sie den letzten Pinselstrich mit der Schaltfläche *Rückgängig* aus der freischwebenden Symbolleiste zurücknehmen.



7 Das fertige Ergebnis sehen Sie links.

Da bei diesem Verfahren Bildpartien kopiert werden, ist das Bild auch nicht unscharf – anders, als bei der Funktion *Kratzer entfernen*.

7 Um die Retusche abzuschließen, klicken Sie auf die *Fertigstellen*-Schaltfläche in der freischwebenden Symbolleiste.

Staub und Flecken entfernen

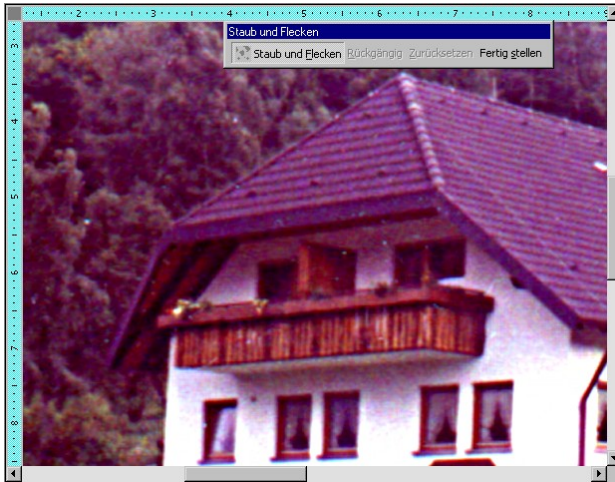
Die letzte Option, die wir Ihnen aus diesem Menü vorstellen wollen, dient zum Entfernen kleinerer Bildfehler, wie etwa Staubkörnern.



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Retuschieren* die Option *Staub und Flecken entfernen* auf

2 Optionen gibt es in der Bearbeitungsleiste nicht.

3 Vergrößern Sie die Darstellungsgröße so weit, daß Sie die Bildfehler gut erkennen können – zum Beispiel auf 200 %.



4 Am Balkon des Gebäudes sind einige Staubkörner zu sehen, die korrigiert werden sollen.

Stellen Sie den Bildausschnitt – zum Beispiel über das Fenster *Schwenken/Zoomen* so ein, daß dieser Bildausschnitt zu sehen ist.



5 Klicken Sie nun jedes Staubkorn nacheinander an.

Die Pinselgröße kann leider nicht verändert werden, deshalb müssen Sie das *Klonen*-Werkzeug verwenden, falls ein Staubkorn nicht als solches erkannt wird.



6 Im letzten Bild sehen Sie, daß die Staubkörner entfernt wurden.

Untersuchen Sie das gesamte Bild nach derartigen Fehlern.

Damit ist unsere Bildoptimierung abgeschlossen. Gegenüber dem schlecht gescannten Bild konnten einige, gravierende Verbesserungen am Bild vorgenommen werden. Wie Sie bemerkt haben, bietet PhotoDraw 2000 alle wichtigen Werkzeuge, um solche Veränderungen am Bild durchzuführen.

Der ganz lockere Strich

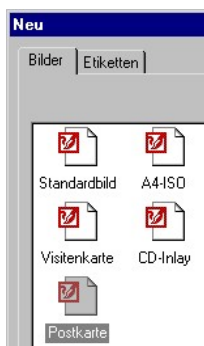
Haben Sie sich vielleicht schon immer gewünscht ganz lockere Zeichnungen anfertigen zu können und neidisch auf die genialen Künstler geschaut, die das können?

Nun, mit PhotoDraw 2000 können Sie das auch. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie mit den Grundformen von PhotoDraw 2000 arbeiten und wie Bilder entstehen, die ganz natürlich gezeichnet aussehen.

Ein neues Dokument erstellen

Die Zeichnung soll in einem neuen, leeren Dokument erstellt werden.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **[Strg]+[N]** erreichen.



2 Auf der Registerkarte *Bilder* können Sie in einem Dialogfeld zwischen verschiedenen Standardvorgaben Formate auswählen.

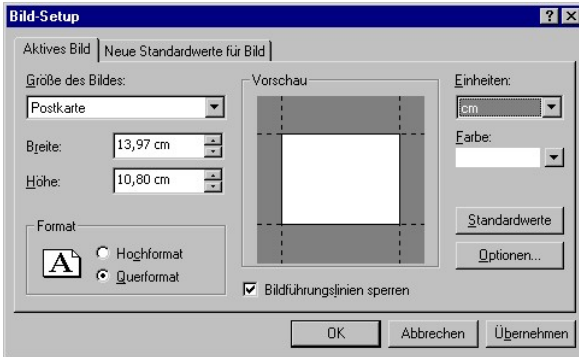
3 Stellen Sie hier die Option *Postkarte* ein.

4 Die Größe des Dokuments muß übrigens nicht immer so bleiben, wie Sie am Anfang eingestellt wurde.

5 Rufen Sie zum Ändern der Dokumentgröße die Funktion *Datei/Bild-Setup* auf.

6 Im nachfolgend gezeigten

Dialogfeld können Sie die Maße des Bilds neu eingeben.



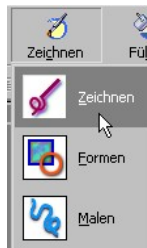
Ändern der Bildmaße

Maßeinheiten für die Linealanzeige einstellen

In diesem Dialogfeld können Sie übrigens auch die Maßeinheiten einstellen, die Sie in der Anzeige des Lineals wiederfinden. Im Listenfeld *Einheiten* finden Sie dazu vier verschiedene Optionen.

Zeichnen von Grundformen

Beim Zeichnen von Formen erhalten Sie von PhotoDraw 2000 viel Unterstützung. Sehen wir uns nun an, wie Sie in PhotoDraw 2000 einfache Formen erstellen und ihnen verschiedene Attribute zuweisen.



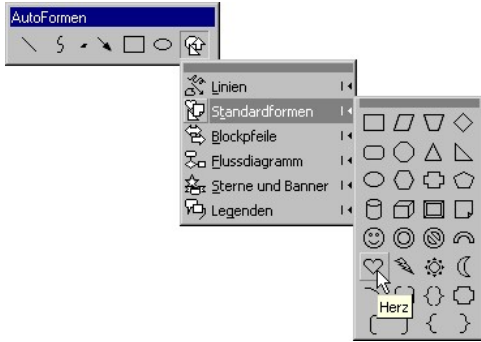
1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Zeichnen* die gleichlautende Funktion auf.



2 Danach sehen Sie eine freischwebende Symbolleiste, in der die

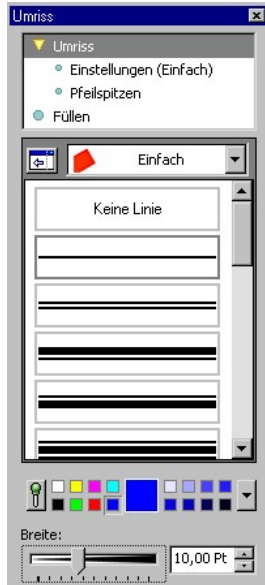
verfügbaren Grundformen enthalten sind.

Es gibt Funktionen zum Zeichnen einfacher Geraden oder komplexer Kurvenverläufe.



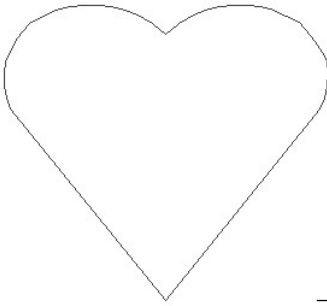
3 Interessanter sind natürlich die komplexen Formen, bei denen man nur wenig konstruieren muß: Die *AutoFormen*.

In verschiedenen Kategorien finden Sie hier viele Grundformen wie Pfeile oder Symbole.



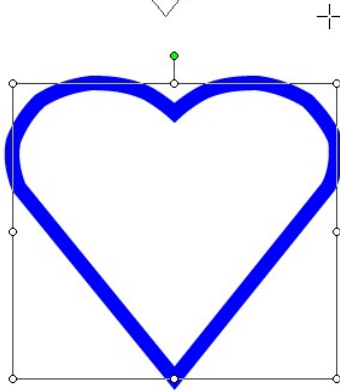
4 Wenn Sie möchten, können Sie zunächst die Linienattribute in der Bearbeitungsleiste auswählen.

Da aber die Wirkung am fertigen Objekt besser beurteilt werden kann, wollen wir die Attribute wie Farbe und Umrißart erst nachträglich einstellen.



5 Klicken Sie nun in den leeren Arbeitsbereich und halten Sie die Maustaste gedrückt.

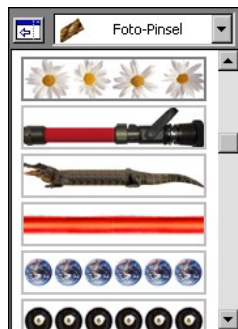
6 Ziehen Sie die Größe der Form auf – eine Vorschaulinie zeigt Ihnen dabei die Ausmaße an.



7 Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird die Form mit den vor-eingestellten Umrißattributen gezeichnet – einer 10 Punkt starken, einfachen Linie.

Eigener Stil: Objektattribute ändern

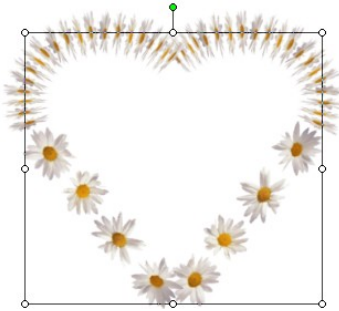
Diese fertig gezeichnete Grundform sieht recht primitiv aus – wir wollen sie nun etwas attraktiver gestalten.



1 In der Bearbeitungsleiste ist die Kategorie *Umriß* noch ausgewählt.

2 Wählen Sie über das Listenfeld die Umrißart *Foto-Pinsel* aus. Bei dieser Option werden Fotos um die Form „gewickelt“.

3 Wählen Sie hier – passend zur Herzform – das Blumenmotiv aus.



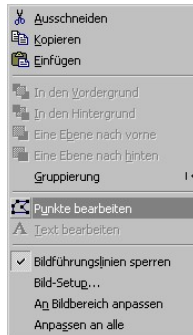
4 Stellen Sie eine Breite von 35 Punkt ein, damit die Blumen gut zur Geltung kommen.

5 Das Ergebnis sieht zwar ganz nett aus – ganz so hatten wir uns das aber nicht vorgestellt.

Im oberen Bereich sind die Blumen durch eine starke Verzerrung kaum zu erkennen.

Ändern der Kurvenform

Das Manko des Verzerrens stammt von der Kurvenform. Die Kurvenform wird durch mehrere einzelne Knotenpunkte bestimmt.



1 Klicken Sie die Herzform mit der rechten Maustaste an.

2 Wählen Sie aus dem Menü, das sich dann öffnet die Funktion *Punkte bearbeiten* aus.



3 Damit ändert sich die Anzeige des Objekts – anstatt des Markierungsrahmens mit den Markierungspunkten sehen Sie nun die einzelnen Knotenpunkte, aus denen die Form gebildet ist.

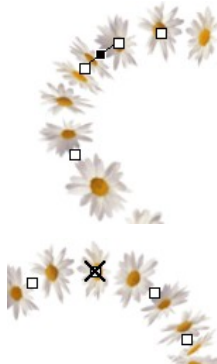
Um einzelne Knotenpunkte bearbeiten zu können, müssen Sie den betreffenden Punkt anklicken.



4 Einige der Knotenpunkte können entfernt werden, ohne daß sich die Form der Kurve dabei stark verändern würde. Einen solchen überflüssigen Punkt haben wir links markiert.



5 Wenn der Punkt markiert ist, können Sie aus der Bearbeitungsleiste die Option *Punkt löschen* aufrufen – dann wird der Punkt entfernt.

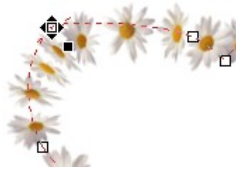


6 Die Form der Kurve hat sich dabei nur unwesentlich verändert.

7 Alternativ dazu können Sie die Punkte auch mit gedrückter **[Strg]**-Taste anklicken – damit werden sie ebenfalls gelöscht.

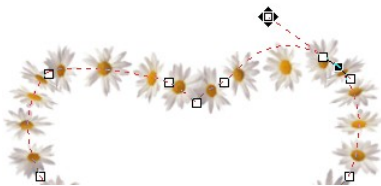
Punkte und Ziehpunkte bewegen

Durch das Löschen der Knotenpunkte ist die Blumenkontur schon weit besser geworden. Um die verzerrten Blumen weiter zu verbessern, soll zusätzlich noch die Form der Kurve verändert werden.



1 Um einen Knotenpunkt zu verschieben, klicken Sie ihn an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

2 Ziehen Sie den Punkt an eine neue Position und lassen Sie dort die Maustaste wieder los.

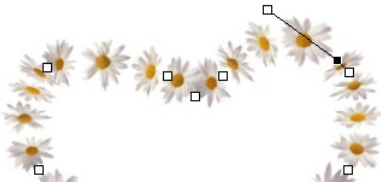


3 Neben jedem der Knotenpunkte sehen Sie zwei sogenannte Ziehpunkte.

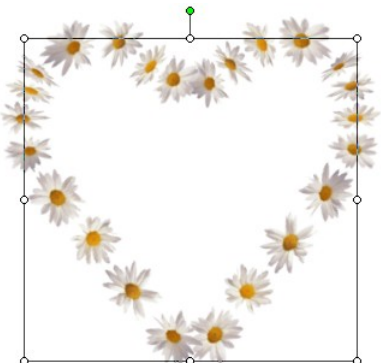
Mit diesen können Sie die Form der Kurve beeinflussen.

Verschiedene Knotenpunktarten

Im Listenfeld der Bearbeitungsleiste können Sie für den markierten Knotenpunkt zwischen verschiedenen Typen wählen. Damit läßt sich das Zusammenspiel der beiden Ziehpunkte steuern.



4 Unseren verzogenen Ziehpunkt und die angepaßte Konturform sehen Sie links.

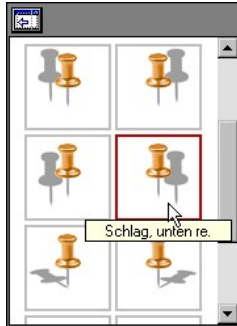


5 Wiederholen Sie den Vorgang auf der gegenüberliegenden Seite, so daß die gleichmäßige Herzform erhalten bleibt.

Bei diesem Stadium wollen wir es belassen – die verzerrten Blumen sehen nun deutlich besser aus.

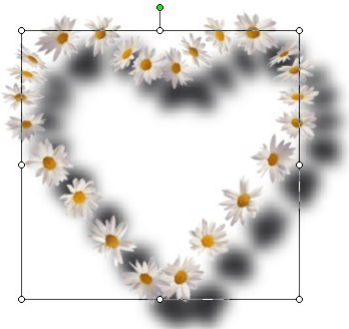
Elegantier mit Schatten

Da das Bild mit einem Schatten etwas besser wirkt, sollten Sie nun aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Schatten* aufrufen.



1 Wählen Sie aus den Vorschaubildern die Option *Schlag, unten re.*

Stellen Sie die Transparenz auf den Wert von 5, den Weichzeichnen-Wert auf 100 ein.



2 Da der Schatten viel zu weit vom Objekt entfernt ist, muß er verschoben werden.

Klicken Sie in der Bearbeitungsleiste des *Schatten*-Effekts auf die Schaltfläche *Schattenposition*.



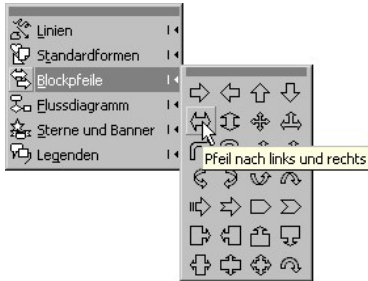
3 Klicken Sie einmal in das Herz-Objekt.

Rücken Sie den Schatten dann mit den Pfeiltasten nach links oben – bis er etwa die nebenstehende Position erreicht hat.

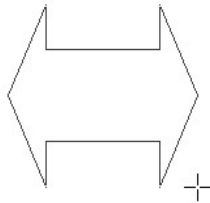
Das war es – bei diesem Stadium wollen wir es belassen – das Ergebnis sieht doch gar nicht mehr nach einer simplen Ausgangsform aus, nicht wahr?

Eine locker gezeichnete Grundform

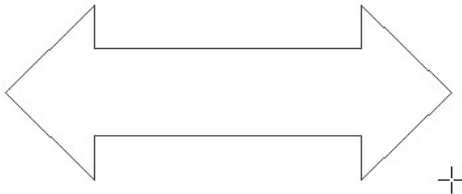
Im zweiten Beispiel wollen wir wieder eine der Grundformen verwenden – sie aber dieses Mal ganz anders aufbereiten.



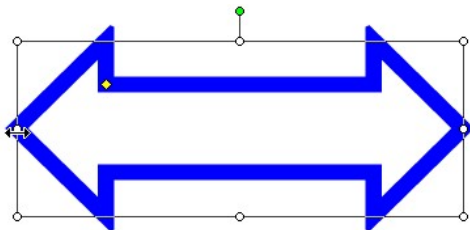
1 Als Form wählen wir einen Doppelpfeil. Sie finden die Form in der Kategorie *Blockpfeile*.



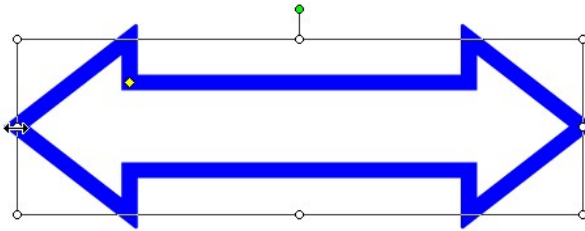
2 Wenn Sie übrigens beim Aufziehen der Form die Umschalt-Taste gedrückt halten, werden die Originalproportionen übernommen – wie Sie links sehen können.



3 Ziehen Sie eine Form – ungefähr wie nebenstehend zu sehen – auf.



4 Die fertige Form wird nach dem Loslassen der Maustaste wieder mit den voreingestellten Umrißattributen versehen.

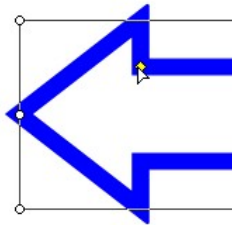


5 Nach dem Fertigstellen können Sie das Objekt natürlich wie gewohnt bearbeiten – wir haben es zum Beispiel in der Breite gedehnt.

Das fertige Doppelpfeilobjekt sehen Sie links.

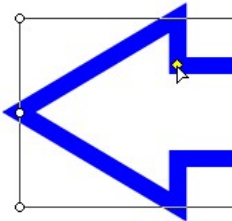
Ein besonderer Markierungspunkt

Ist es Ihnen aufgefallen? Bei dieser Grundform gibt es einen zusätzlichen Markierungspunkt – er ist gelb. Was hat es mit diesem Markierungspunkt auf sich?



1 Sie sehen den zusätzlichen, gelben Markierungspunkt nebenstehend.

Sie finden solche zusätzlichen Markierungspunkt bei vielen der AutoFormen.



2 Dieser Markierungspunkt wird verwendet, um die Form der Pfeilspitze zu verändern.

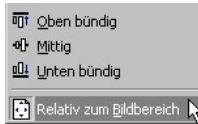
Je nach verwendetem Motiv haben diese Markierungspunkte unterschiedliche Funktionen.

Verlorengegangene Markierungspunkte?

Die zusätzlichen Markierungspunkte verschwinden, wenn Sie an der Form Knotenpunkte verändern. Die Punkte sind dann nicht wiederherzustellen. Wollen Sie also Änderungen vornehmen, machen Sie es gleich zu Beginn – dann kann nichts passieren.

Ausrichten des Objekts

Das fertige Objekt steht nun irgendwo in unserem Dokument – das sieht nicht sehr schön aus. Also soll es nun mittig auf der Seite platziert werden.



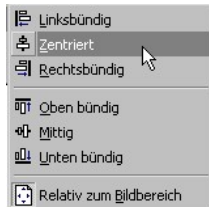
1 Achten Sie darauf, daß das auszurichtende Objekt markiert ist.

2 Sehen Sie nach, ob im Menü *Anordnen/Ausrichten* die Option *Relativ zum Bildbereich* aktiviert ist.

Ist diese Option eingeschaltet, erfolgt die Ausrichtung zum Dokument.

Objekte zueinander ausrichten

Wenn Sie zwei Objekte zueinander ausrichten wollen, müssen Sie diese Option deaktivieren. Andernfalls werden nämlich die beiden markierten Objekte ebenfalls zum Dokument ausgerichtet.



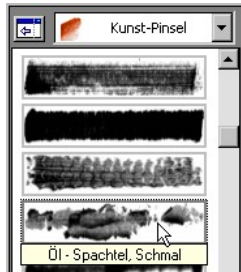
3 Soll das Objekt in der Horizontalen sowie in der Vertikalen ausgerichtet werden, müssen Sie in zwei Schritten vorgehen.

4 Rufen Sie im ersten Schritt die Funktion *Zentriert*, im zweiten Schritt die Option *Mittig* auf.

Zuweisen von neuen Umrißattributen

Nun können wir uns um das Zuweisen von neuen Objektattributen kümmern. Erinnern Sie sich noch an den Beginn des Kapitels?

Nun wollen wir dafür sorgen, daß auch Künstler neidisch auf Ihren „lockeren Strich“ schauen können. Mit PhotoDraw 2000 ist das nämlich kein Problem – wie Sie in den folgenden Arbeitsschritten erfahren werden:

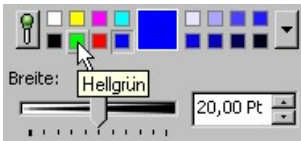


1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste über das Listenfeld zum *Kunst-Pinsel*. Wir haben uns dort den Pinseltyp *Öl - Spachtel, schmal* ausgesucht.

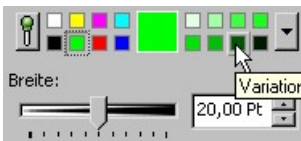
Wenn Sie mehr Pinsel auf einmal betrachten wollen, können Sie auf die Schaltfläche neben dem Listenfeld klicken – damit erweitern Sie die Liste.



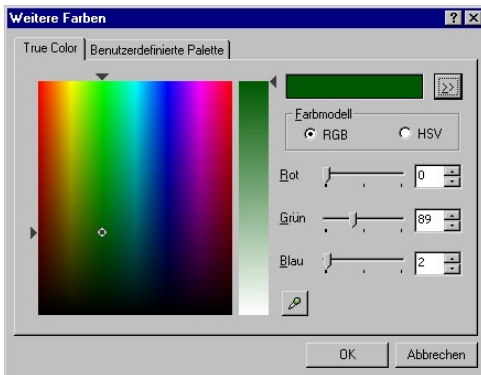
2 Stellen Sie einen hohen Wert für die Breite ein – zum Beispiel 20 Punkt – damit die Kontur gut zur Geltung kommt.



3 Wählen Sie eine Farbe, zum Beispiel *Hellgrün*, auf der linken Seite der Farbfelder aus – dort wird nämlich die Grundfarbe eingestellt.



4 Rechts neben dem großen Farbfeld sehen Sie aufgehellte und abgedunkelte Varianten – klicken Sie dort auf das dunkle Grün.

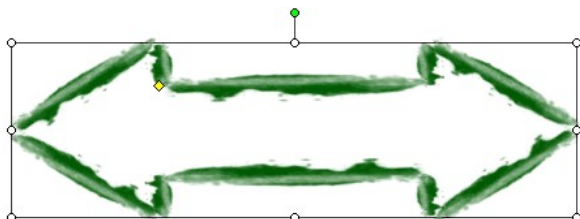


5 Wenn Ihnen die vorgeschlagenen Varianten nicht zusagen, können Sie auf den Pfeil rechts daneben klicken.

Damit öffnen Sie ein Menü. Wählen Sie dort die Funktion *Weitere Farben*, um das nebenstehende Dialogfeld zu öffnen.

Dort können Sie die gewünschte Farbe ganz präzise einstellen.

Mit diesen Einstellungen sieht die Kontur doch wie von Hand gemalt aus, oder? Probieren Sie doch einmal verschiedene andere Pinsel aus – viele davon sind sehr interessant.



Zuweisen neuer Füllungsattribute

Nach den Umrißattributen kommen nun die Füllungsattribute an die Reihe:

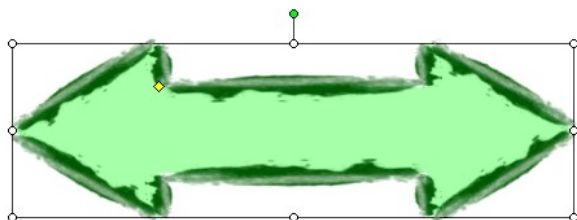


1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste zur Kategorie *Füllen*.

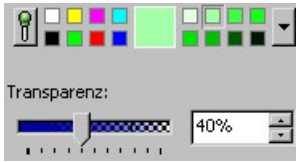
2 Da eine einfache Farbe als Füllung dienen soll, stellen Sie im Listenfeld die Option *Volltonfarbe* ein.



3 Damit die Füllungsfarbe harmonisch zur Kontur paßt, wählen wir wieder dieselbe Farbe aus – aber dieses Mal eine der helleren Varianten.

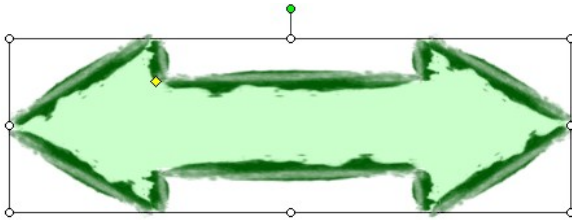


4 Mit diesen Einstellungen entsteht das Ergebnis, das Sie links abgebildet sehen.



5 Die Fläche soll nicht deckend gefüllt werden.

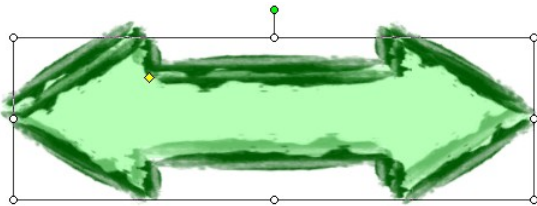
Stellen Sie deshalb einen Transparenzwert von 40 ein. Alle Objekte, die unter dem Objekt liegen, scheinen nun durch – das werden Sie im Laufe dieses Workshops noch sehen.



6 Da zunächst nur der weiße Untergrund durchscheint, wirkt die Fläche, als sei sie heller geworden.

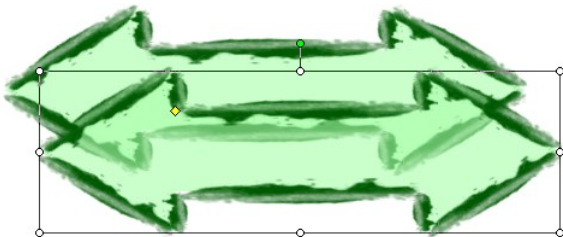
Doppelt sehen – Objekte duplizieren

Für die weiteren Arbeitsschritte benötigen wir ein zweites Objekt. Wir wollen dafür ein Duplikat mit anderen Attributen versehen.



1 Drücken Sie die Tastenkombination **[Strg]+[D]** oder rufen Sie die Menüfunktion *Bearbeiten/Duplizieren* auf.

Das Duplikat wird leicht versetzt angeordnet – Sie sehen das links.

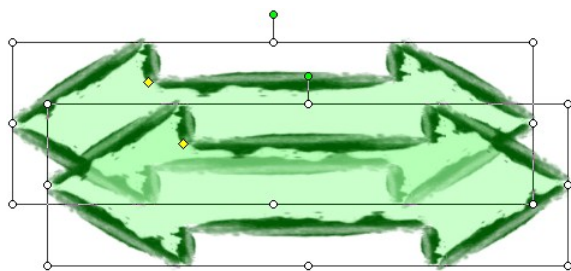


2 Verschieben Sie das automatisch markierte Objekt etwas – zum Beispiel wie im nebenstehenden Bild.

3 Nach dem Verschieben sehen Sie übrigens die Transparenz der Füllung gut.

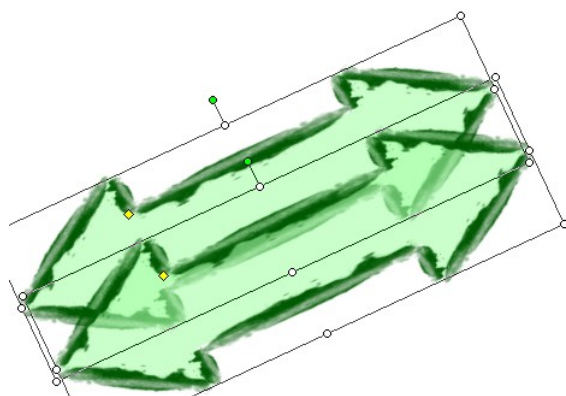
Das Objekt darunter scheint nämlich nun durch.

4 Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, und markieren Sie auch das zweite Objekt.



Drehen von mehreren Objekten

Die beiden Objekte sollen nun gemeinsam verändert werden. Wir wollen Sie nach links drehen, um der Anordnung mehr Schwung zu verleihen ;-).



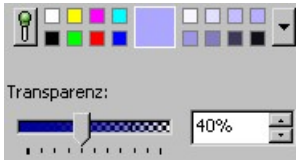
1 Klicken Sie auf einen der beiden grünen Rotationsmarkierungspunkte.

2 Wenn Sie nun den Mauszeiger bewegen, merken Sie, daß beide Objekte um denselben Winkel gedreht werden.

3 Es ist also nicht nötig die beiden Objekte vorher zu gruppieren.

Harmonisch zueinander passende Farben einstellen

Der duplizierte Pfeil soll nicht in denselben Farben zusammengestellt werden wie das Original – das ist langweilig. Deshalb soll er nun eingefärbt werden

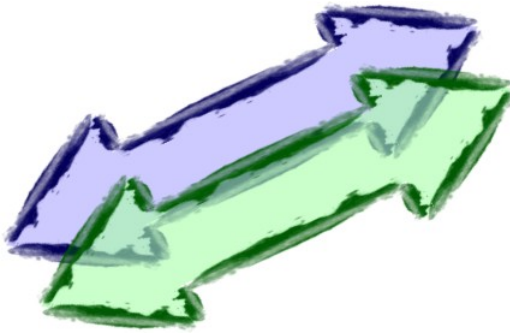


1 Damit er dieselbe Zusammenstellung wie sein Pendant erhält, wählen Sie bei der Füllungsfarbe einen anderen Grundfarbton – behalten Sie aber die Variation bei.

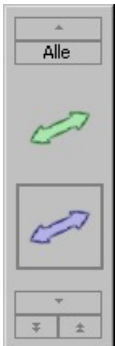
2 Wiederholen Sie dies bei der Umrißfarbe.

3 Da jeweils dieselbe Variation gewählt wurde, passen die beiden Objekte anschließend gut zusammen.

Sie sehen das Ergebnis links abgebildet.



Objekte im Objektstapel verschieben

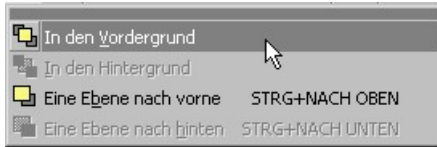


Momentan liegt das grüne Objekt über dem blauen. Das erkennen Sie gut an der Transparenz.

Wenn Sie die Bildliste mit einem Klick auf den Pfeil neben dem Vorschaubild aufklappen, sehen Sie dies bestätigt. Dort steht das grüne Objekt an der ersten Stelle der Auflistung, das blaue Objekt liegt darunter.

Die Hierarchien sind nicht starr – sie können natürlich verändert werden.

1 Die Funktionen dazu finden Sie entweder im Menü *Anordnen/Reihenfolge* oder über die Schaltfläche in der Standardsymbolleiste.



2 Da es nur zwei Objekte im Dokument gibt, sind in dem Menü nicht alle Funktionen verfügbar.

3 Markieren Sie das blaue Objekt und rufen Sie die Funktion *In den Vordergrund* auf.

4 Damit schieben Sie das blaue Objekt über das grüne. Sie sehen die neue Anordnung dann auch in der Bildliste.



Die neue Objekthierarchie

Effekte für AutoFormen

In diesem Kapitel haben wir auf die Anwendung von Effekten – zum Beispiel dem 3D-Effekt – verzichtet. Natürlich können Sie aber alle verfügbaren Effekte auch auf die in diesem Kapitel beschriebenen Grundformen von PhotoDraw 2000 anwenden.

Super Schrifteffekte

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, welche Möglichkeiten Sie bei der Schriftgestaltung mit PhotoDraw 2000 haben. Das Programm bietet einige sehr interessante Funktionen, um elegante Schriftzüge zu entwerfen.

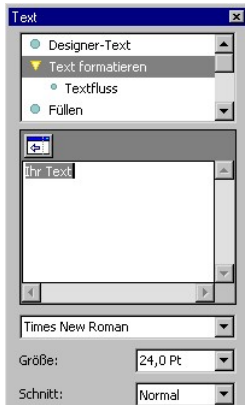
Für unser Beispiel benötigen wir erst einmal ein neues, leeres Dokument – wir wählen es wieder in der Postkartengröße.

Texte erstellen

Bevor wir Texte gestalten können, brauchen wir natürlich erst einmal ein Textobjekt. Gehen Sie dabei wie folgt vor:



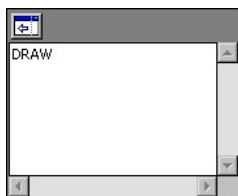
1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Text* die Funktion *Text einfügen* auf.



2 In der Bearbeitungsleiste wird im Textfeld ein Mustertext vorgegeben.

Da er nach dem Aufruf gleich markiert ist, können Sie einfach mit dem Eintippen Ihres Texts beginnen – der bestehende Text wird dann gelöscht.

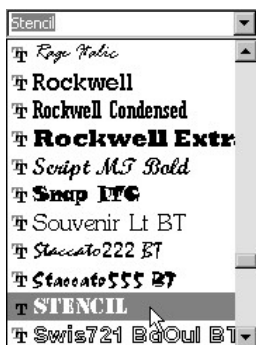
Die Schriftattribute sind auf die Standardvorgaben eingestellt.



3 Während Sie Ihren neuen Text eingeben, wird gleichzeitig die Vorschau im Arbeitsbereich aktualisiert.

Schriftattribute ändern

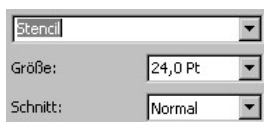
Nun wollen wir für den Schriftzug neue Schriftattribute einstellen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:



1 Klappen Sie die Schriftenliste auf, um eine neue Schrifttype auszusuchen.

Damit Sie eine ungefähre Vorstellung von der Wirkung der Schrift haben, werden die Schriftnamen in der Liste im jeweiligen Schrifttyp angezeigt.

2 Um später die Füllungsattribute gut erkennen zu können, haben wir eine kräftige Schrift ausgewählt: Die Schrift *Stencil*.



3 Die neue Schriftgröße können Sie entweder über das Feld *Größe* einstellen ...



4 ... oder skalieren Sie einfach das Textobjekt auf der Arbeitsfläche – das Feld *Größe* wird dann automatisch aktualisiert.

Automatische Schrifteninstallation

Falls Sie sich über die vielen Schriften in der Schriftenliste wundern: Wenn Sie PhotoDraw 2000 installieren, werden automatisch viele Schriften mit installiert.

Schriften mit Verläufen füllen

Der fertig skalierte Schriftzug soll ein leicht metallisch wirkendes Aussehen erhalten.

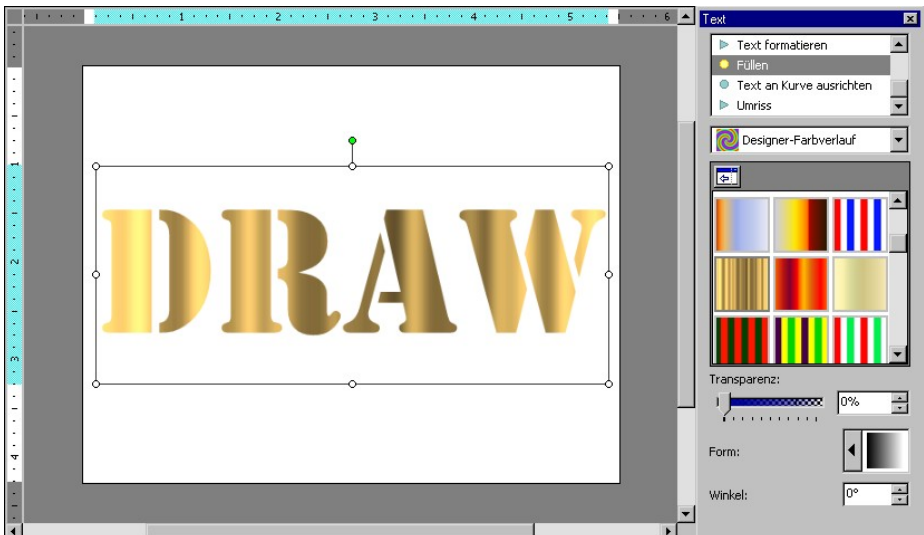


1 Wechseln Sie in der Bearbeitungsleiste zur Rubrik *Füllen*.

2 Stellen Sie im Listenfeld die Option *Designer-Farbverlauf* ein.

3 Im Katalog gibt es viele verschiedene Verlaufsmuster – das Muster mit der Bezeichnung *Designer-Farbverlauf 16* besteht aus lauter goldfarbenen Farbtönen.

4 Klicken Sie auf das Vorschaubild, um die Füllung auf den Schriftzug zu übertragen.



Zuweisen einer Farbverlaufs-Füllung

5 Im Vorschaufeld *Form* finden Sie verschiedene Verlaufstypen. Wir belassen hier die Standardvorgabe *Linear mit 0° Drehung*.



Winkel:

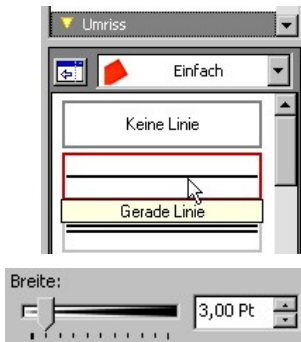
6 Im Feld *Winkel* können Sie einstellen, ob der Verlauf gedreht werden soll.

DRAW

7 Mit dem verwendeten Winkel ergibt sich die nebenstehend gezeigte, schräg nach oben verlaufende Form.

Farben aus dem Bild verwenden

Das Textobjekt soll zusätzlich zur Füllung auch eine dünne Kontur erhalten. Die Farbe der Kontur soll auf die Füllung des Schriftzugs abgestimmt sein – das sieht harmonisch aus.



1 Für die Kontur soll keine aufwendige Umrissform verwendet werden – in diesem Fall reicht eine durchgezogene Linie, die Sie in der Rubrik *Einfach* finden.

2 Stellen Sie eine Breite von 3 Punkt ein.



3 Links neben den Farbfeldern sehen Sie ein Pipettensymbol, das wir nun benötigen.



4 Klicken Sie mit der Pipette in die Füllung.

Wir haben eine Stelle ausgesucht, an der eine dunkle Farbe zu sehen ist – Sie sehen sie links abgebildet.

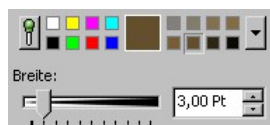


5 Die angeklickte Farbe wird nun zur aktuellen Farbe.

In der nebenstehenden Abbildung sehen Sie die zuvor aufgenommene Farbe im mittleren Farbfeld.

Anzeige der aktuellen Farbe

Das mittlere – deutlich größere Farbfeld – zeigt immer die aktuell ausgewählte Farbe an. Dieses Feld dient nur der Information – ein Anklicken bewirkt nichts. Sobald Sie eine neue Farbe auswählen, ändert sich automatisch auch die Anzeige in diesem Farbfeld.



6 Für die neue Farbe gibt es nun rechts neben dem großen Farbfeld auch neue Variationen.

Wählen Sie hier eine dunkel abgestufte Farbe aus.

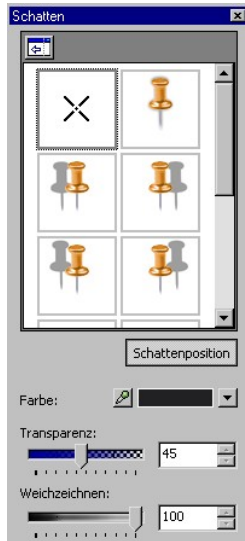


7 Die zuvor eingestellten Änderungen führen zur nebenstehend gezeigten Kontur. Die Kontur paßt optimal zur Füllung.

Bessere Trennung vom Hintergrund

Die dünne, dunkle Kontur haben wir eingestellt, damit sich der Schriftzug besser vom Hintergrund abhebt.

Da es durch die Verlaufs-füllung auch helle Bereiche im Verlauf gibt, heben sich diese schlecht vom ebenfalls hellen Hintergrund ab.



8 Um den Schriftzug fertigzustellen, plazieren wir nun noch einen weichen Schatten – verwenden Sie dazu die Option *Schlag, unten re.*

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

Mit diesen Arbeitsschritten ist ein eleganter Schriftzug entstanden – das Ergebnis sehen Sie im abschließenden Bild.

DRAW

Das Endergebnis

Alle Effekte bleiben veränderbar

Alle Effekte und Attribute die Sie dem Textobjekt zugewiesen haben, können Sie jederzeit wieder ändern. Egal, ob Sie eine neue Füllung plazieren wollen, oder der Schatten später verschoben werden soll: Das Ändern klappt jederzeit.

Aus einem werden viele: Variationen erstellen

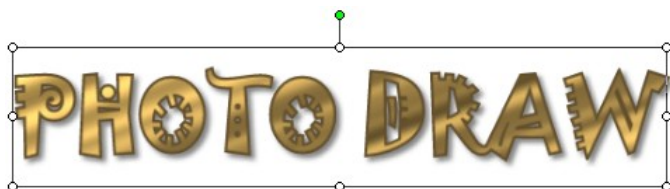
Haben Sie erst einmal den ersten Schriftzug erstellt, können Sie schnell weitere Varianten davon herstellen. Ein solches Beispiel wollen wir Ihnen nun zeigen.



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Text* die Funktion *Text formatieren* auf.

In der Bearbeitungsleiste können Sie nun den bestehenden Text gegen einen neuen austauschen.

2 Neben der Textänderung stellen wir auch eine neue Schriftgröße ein.



3 Alle eingestellten Effekte bleiben erhalten – Sie sehen das links.



4 Für die Textfüllung verwenden wir eine Fülloption, die wir noch nicht vorgestellt haben.

5 Wählen Sie dazu aus dem Listenfeld die Option *Bild* aus.

6 Im Vorschaubereich sehen Sie verschiedene Bilder, mit denen Sie das Objekt füllen können.

7 Wir haben uns das Motiv mit der Bezeichnung *Büroklammern* ausgesucht.

Strukturen und Bildfüllungen

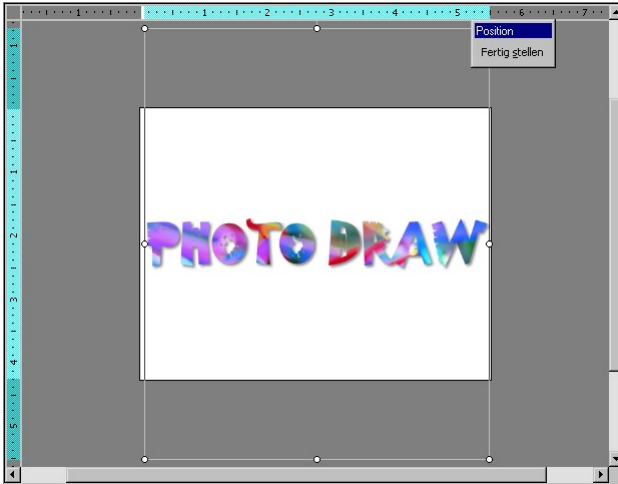
Der Unterschied zwischen Strukturen und Bildfüllungen besteht darin, daß die Bildfüllungen nicht kachelbar sind. Die Strukturen sind dagegen so aufgebaut, daß sie nahtlos aneinandergesetzt werden können.

8 Das ausgewählte Bild wird sozusagen auf den Text „projiziert“.

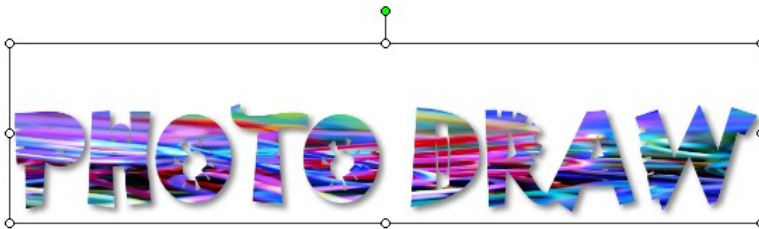
9 Da das Bild größer ist als der Schriftzug, ist nur ein Teil des Fotos zu sehen.

10 Um den sichtbaren Teil des Bilds zu ändern, klicken Sie die Schaltfläche *Bildposition* an.

11 Danach sehen Sie auf der Arbeitsfläche einen Markierungsrahmen in der Größe des Bilds. In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie, daß das Bild viel größer als der Schriftzug ist.



12 An den Markierungspunkten können Sie die Größe des Bilds verändern. So haben wir das Bild soweit verzerrt, daß es die Größe des Schriftzugs einnimmt.



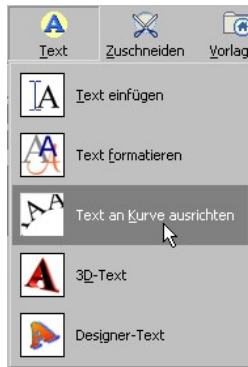
Das verzerrte Bild

Eigene Bilder verwenden

Sie können zum Füllen auch eigene Bilder verwenden. Rufen Sie dazu aus der Bearbeitungsleiste die Schaltfläche *Durchsuchen* auf. Damit wird das bekannte Dialogfeld zur visuellen Auswahl einer Datei geöffnet.

Kurviger Text

An dem neu gefüllten Schriftzug soll ein anderer Effekt ausprobiert werden, den Sie noch nicht kennengelernt haben: *Text an Kurve ausrichten*.



1 Rufen Sie die Funktion *Text an Kurve ausrichten* aus dem visuellen Menü *Text* auf.

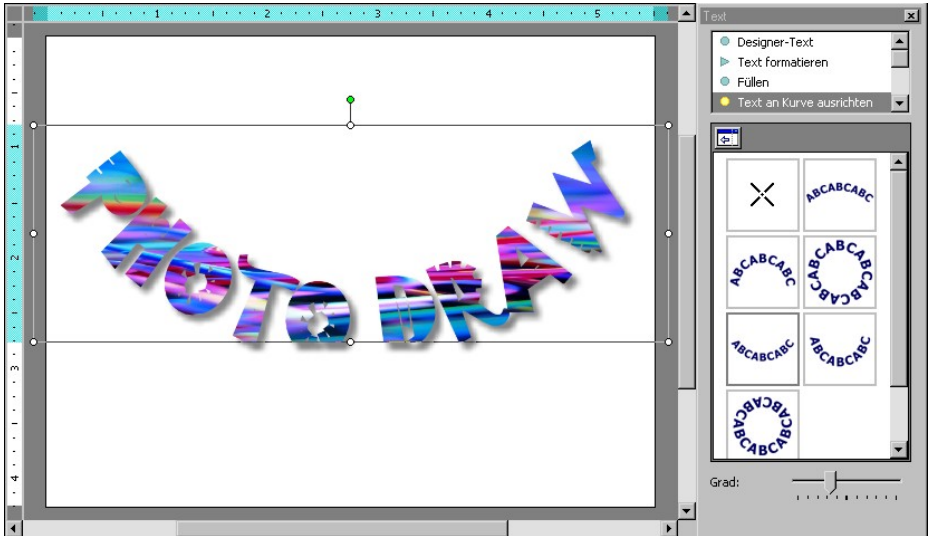
2 Nach dem Aufruf der Funktion sehen Sie in der Bearbeitungsleiste sechs verschiedene Formen, um den Text gekrümmt darzustellen.

3 Klicken Sie dort auf die Option *Viertelkreis nach oben gebogen*.

Eigenen Winkel einstellen

Über den Schieberegler *Grad* können Sie den Winkel der Krümmung präzise vorgeben. Ziehen Sie den Regler nach links, wenn der Schriftzug nach oben gebogen werden soll oder nach rechts, um ihn nach unten zu biegen.

4 In der folgenden Abbildung sehen Sie, daß nach der Auswahl unten am Schriftzug ein Stück fehlt.



Der Schriftzug ist unvollständig

5 Das fehlende Stück ist durch das Verzerren des aufprojizierten Bilds entstanden.

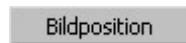
6 Wechseln Sie deshalb in der Liste wieder zur Rubrik *Füllen*.

7 Stellen Sie wieder die Option *Bild* über das Listenfeld ein.

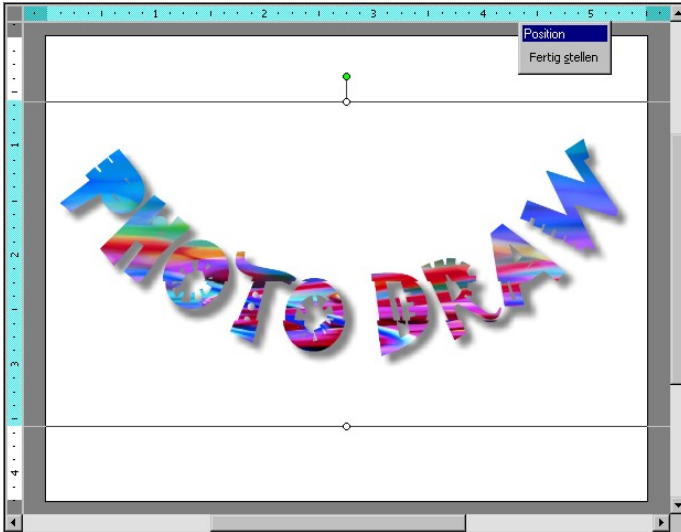
8 Klicken Sie auf die Schaltfläche *Bildposition*.

9 Sie sehen im Bild dann wieder die Markierungspunkte.

10 Dehnen Sie das Bild so weit, daß alle Teile des Texts sichtbar sind – wie Sie es zum Beispiel im



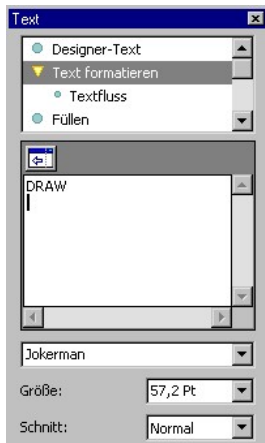
nächsten Bild sehen.



Das war es schon – bei diesem Ergebnis wollen wir es belassen. Den Schatten brauchen Sie nicht erneut zuzuweisen – er stammt noch vom ersten Versuch.

Hypermodern: Designer-Texte erstellen

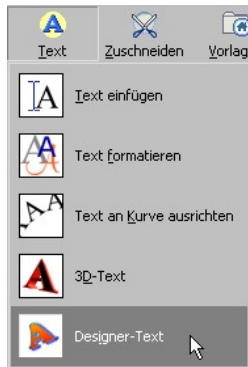
Sie möchten gar nicht so viele Optionen einstellen, um einen super gestalteten Schriftzug zu erhalten? Gut, dann sehen Sie sich die folgenden Arbeitsschritte an.



1 Geben Sie, nachdem Sie die Funktion *Text einfügen* aus dem visuellen Menü *Text* aufgerufen haben, einen Text ein.

Dabei gibt PhotoDraw 2000 automatisch die zuletzt verwendeten Schriftattribute vor.

In diesem Fall spielen diese Attribute aber keine Rolle – sie werden so- wieso ersetzt.



2 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Text* die Funktion *Designer-Text* auf.



3 In der Bearbeitungsleiste finden Sie zahlreiche vorgefertigte Schriftmotive, die alle sehr modern gestaltet sind.

Klicken Sie auf eines der Vorschaubilder – zum Beispiel das mit der Bezeichnung *Designer-Text* 6.

Was ist markiert?

Das jeweils markierte Vorschaubild ist in den Vorschaulisten übrigens immer etwas kräftiger umrandet – leider fällt diese Markierung nur schwer auf.

4 Tja – wenn Sie wollen, war es das schon. Mehr Arbeitsschritte sind nicht notwendig, um einen hübschen Schriftzug zu gestalten.

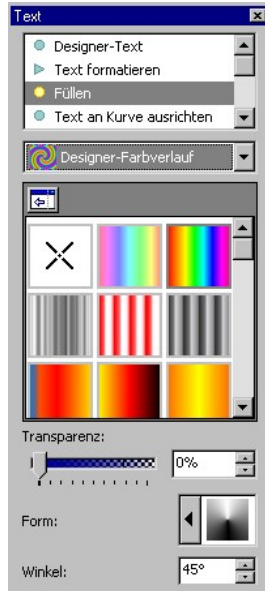
Das nachfolgend abgebildete Endergebnis kann schon vollends überzeugen.



Das Endergebnis

Aufbau der Designer-Texte

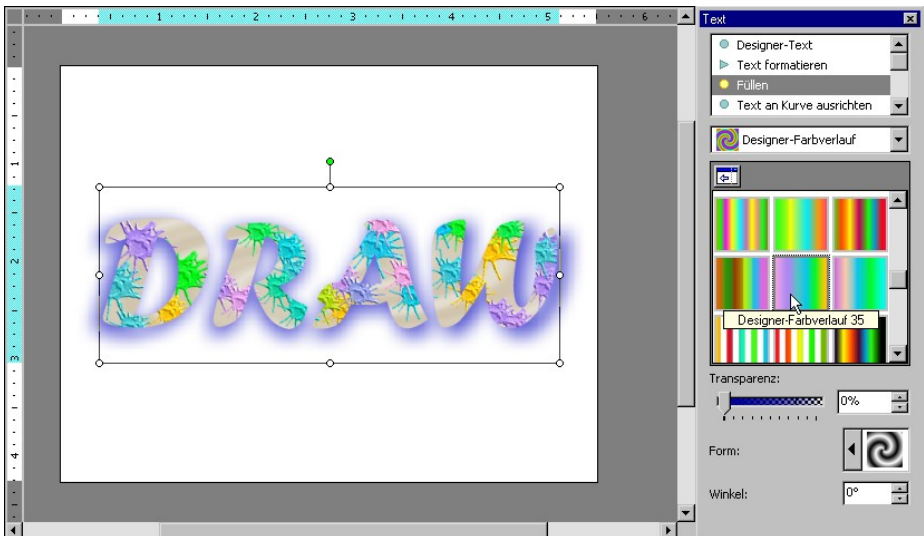
Gehen wir der wundersamen Textverwandlung einmal genauer auf den Grund.



1 Die *Designer-Texte* sind nämlich nichts anderes als normale Textobjekte, denen schon verschiedene Effekte zugewiesen sind.

2 Wechseln Sie über das visuelle Menü *Füllen* zur Option *Designer-Farbverlauf*, oder klicken Sie in der oberen Liste der Bearbeitungsleiste auf diese Option.

3 Klicken Sie nun auf eines der Vorschaubilder – Sie sehen, daß sich dann ein ganz anderes Aussehen des Schriftzugs ergibt. Zusätzlich haben wir auch die Form in eine Spirale geändert.

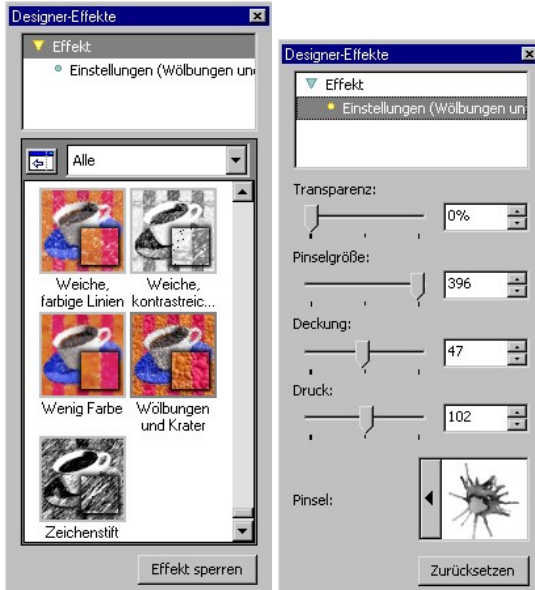


Markierungen oder Werte suchen

Wenn Sie herausfinden wollen, welche Funktionen zur Gestaltung eines Designer-Schriftzugs zum Einsatz gekommen sind, brauchen Sie nur die verschiedenen Bearbeitungsleisten zu öffnen. Sind dort Werte in den Optionsfelder eingegeben oder Vorschau-bilder dicker umrandet, haben Sie die verwendete Einstellung gefunden.

Designer-Effekte an Designer-Texten

Sie wollen wissen, woher die bunten Farbklecke im Schriftzug stammen? Die Farbe ergab sich durch den verwendeten Designer-Verlauf – das haben Sie an der letzten Änderung bereits bemerkt.



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

2 Welcher der Effekte verwendet wurde, erkennen Sie an der Bezeichnung in der zweiten Spalte.

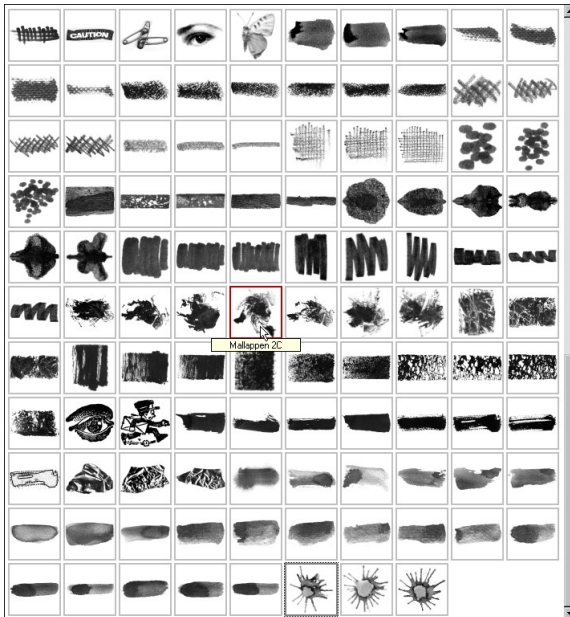
Unter der Bezeichnung *Einstellungen* wird in der Klammer nämlich der Name des Effekts angezeigt.

3 Klicken Sie auf die Rubrik *Einstellungen*, um die Bearbeitungsleiste zu öffnen, die Sie nebenstehend rechts sehen.

Dort sehen Sie des Rätsels Lösung: Die Flecken stammen nämlich von der verwendeten Pinselform.

4 Klicken Sie auf den Pfeil links neben der Vorschau.

5 Damit öffnen Sie das folgende Feld, in dem Sie einen neuen Pinsel aus einem großen Vorrat an verschiedenen Formen auswählen können.



6 Wählen Sie dort zum Beispiel den Pinsel mit der Bezeichnung *Mallappen 2C*.

7 Die Größe der Form können Sie durch den Wert *Pinselgröße* beeinflussen.

8 Um die Fläche mit mehr Flecken zu füllen, erhöhen Sie den *Transparenz*-Wert.



9 Nebenstehend sehen Sie, daß die Flecken nun verschwunden sind. Auch die neue Pinselform ergibt ein interessantes Bild.

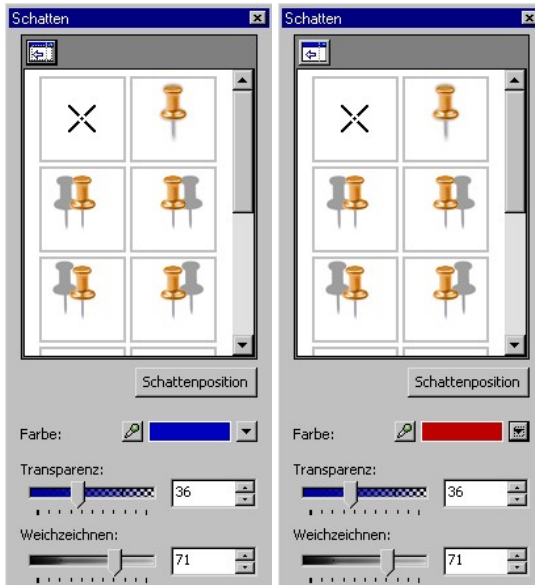
Interessante Pinselformen

Bei den Pinselformen gibt es übrigens auch witzige Einstellungen – wie etwa Buchstaben oder kleine Bilder wie etwa eine Auge.

Farbige Schatten verwenden

Als letztes müssen wir noch klären, woher der leuchtende Rahmen stammt, der die Schrift umgibt.

1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Schatten* auf – dann haben Sie schon die Lösung:



2 Sie sehen dort, daß in der Farboption ein blaues Farbfeld zu sehen ist.

3 Als Schattentyp wurde die erste Option – *Weich* – verwendet.

Die anderen Werte können Sie in den Abbildungen links ablesen.

Wir stellen den Farbton für unser Beispiel von Blau auf Rot um.

4 Damit erhalten wir das folgende geänderte Ergebnis:



Das neue Endergebnis

Noch ein Effekt: 3D-Texte

Eine Option des visuellen Menüs *Text* fehlt in der Beschreibung noch. Auf die Funktion *3D-Text* wollen wir nur kurz eingehen, da die dreidimensionalen Effekte im nächsten Kapitel ausführlich beschrieben werden.



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Text* die Option *3D-Text* auf.

Dabei muß bereits ein Schriftzug erstellt und fertig formatiert sein. Außerdem ist diese Funktion nur dann verfügbar, wenn das Textobjekt markiert ist.



2 Suchen Sie sich aus den vielen installierten Vorlagen eine aus, die Ihnen gefällt.

Ein Klick auf eines der Vorschaubilder reicht, um einen dreidimensionalen Schriftzug von absoluter Perfektion zu erzielen – überzeugen Sie sich in der folgenden Abbildung selbst.



Das fertige dreidimensionale Ergebnis

3 Viele Attribute des dreidimensionalen Textobjekts können Sie nachträglich noch ändern – darauf wollen wir aber in diesem Kapitel verzichten.

Schöne Schriftzüge auf die Schnelle

In diesem Kapitel haben Sie sicherlich bemerkt, wie schnell Sie in PhotoDraw 2000 zu einem gut gestalteten Schriftzug kommen können.

Meist reichen einige wenige Mausklicks aus, um beeindruckende Schriftzüge zu erstellen. Wenn Sie sich aber viel Zeit nehmen, lassen sich durch das Zuweisen neuer Attribute die Ergebnisse noch weiter verfeinern.

Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf – viel Spaß!

Alles schön plastisch

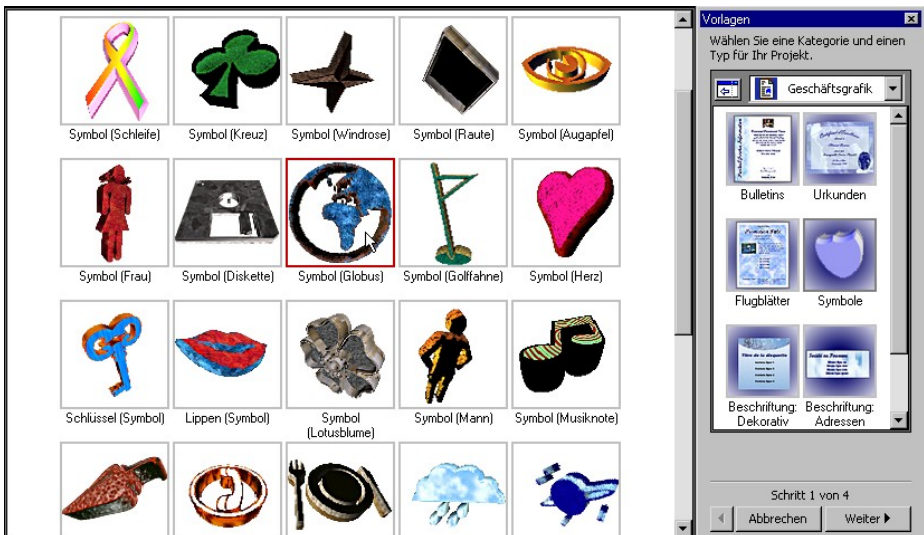
Daß Sie mit PhotoDraw 2000 auch dreidimensionale Objekte herstellen können, wissen Sie ja schon – in diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Möglichkeiten etwas näher vorstellen.

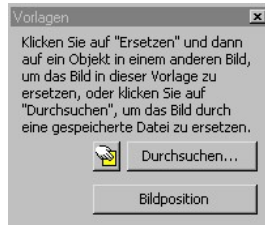
Dreidimensionale Vorlagen verwenden

Unter den Vorlagen von PhotoDraw 2000 finden Sie auch dreidimensionale Varianten – eine solche wollen wir als erstes verändern.

1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Vorlagen* die Funktion *Geschäftsgrafik* auf.

2 Wechseln Sie in die Rubrik *Symbole*. Dort finden Sie viele verschiedene Symbole in dreidimensionaler Darstellung. Wir haben das Symbol *Globus* gewählt.





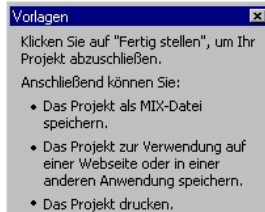
2 Wie gewohnt begleitet Sie auch hier wieder ein Assistent durch die verschiedenen Schritte.

Als erstes können Sie wählen, ob Sie ein neues Bild verwenden wollen – da dies für unser Beispiel nicht gilt, wechseln Sie mit der Schaltfläche *Weiter* zum nächsten Schritt.



3 Der zweite Schritt verrät schon das Geheimnis der dreidimensionalen Objekte – hier wird nämlich der zu ersetzende Text erfragt.

4 Für die Grafiken wird nämlich die Symbolschrift *Webdings* verwendet, in der sich viele kleine Grafiken befinden.

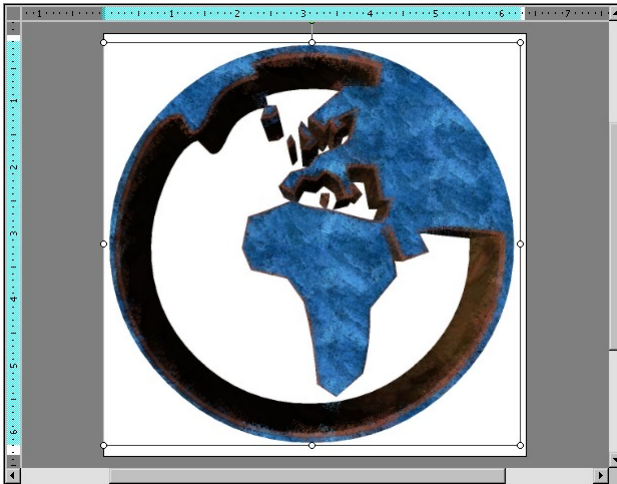


5 Im letzten Schritt erhalten Sie noch Hinweise zur weiteren Verwendung des Ergebnisses.

6 Das Bild, das dann erstellt wird, sieht schon sehr gut aus – Sie sehen es im nächsten Bild.

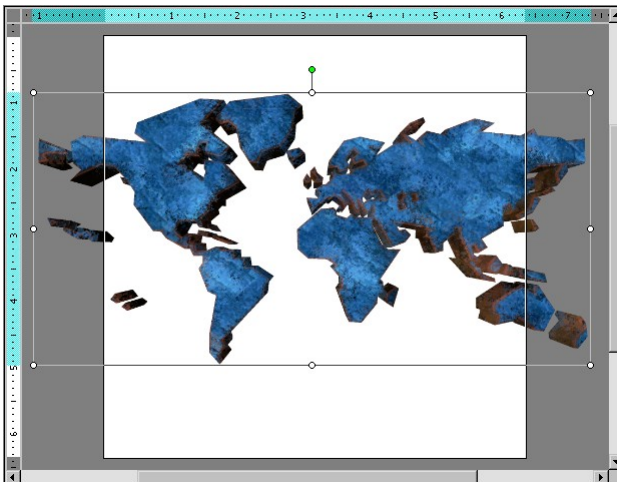
Andere Symbolschriften

Sehen Sie im Windows-Fonts-Verzeichnis doch einmal nach, ob Sie weitere Symbolschriften installiert haben, die Grafiken enthalten. Eine andere bekannte Symbolschrift sind die Wingdings oder die Schrift Dingbats.



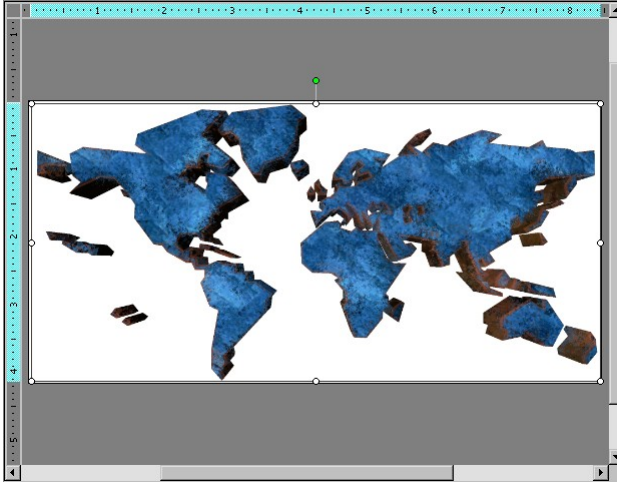
7 Das Symbol, das das nebenstehende Bild ergibt, ist übrigens über die **Ü**-Taste zu erreichen.

8 Um den Inhalt des Zeichensatzes *Webdings* zu durchsuchen, können Sie die Windows-Zeichentabelle verwenden, die Sie im Zubehör-Ordner finden.



9 Wenn Sie die **[Alt]**-Taste und die Zahlen **0**, **2**, **5** und **1** über die Nummertasten eintippen, erhalten Sie eine andere Variante einer Weltkarte.

Diese nebenstehend abgebildete Version gefällt uns besser.



10 Um die Größe des Dokuments an die neue Objektgröße anzupassen, rufen Sie die Funktion *Ansicht/Bildbereich an Auswahl anpassen* auf.

Ändern der 3D-Eigenschaften

Die vorgegebenen 3D-Eigenschaften können Sie über die Bearbeitungsleiste verändern. Sehen wir uns einige der Möglichkeiten einmal genauer an.



1 In der Vorschauliste finden Sie diverse vorgefertigte Zusammenstellungen.

Klicken Sie auf das betreffende Vorschaubild, um dem ausgewählten Objekt die voreingestellten Werte zuzuweisen.

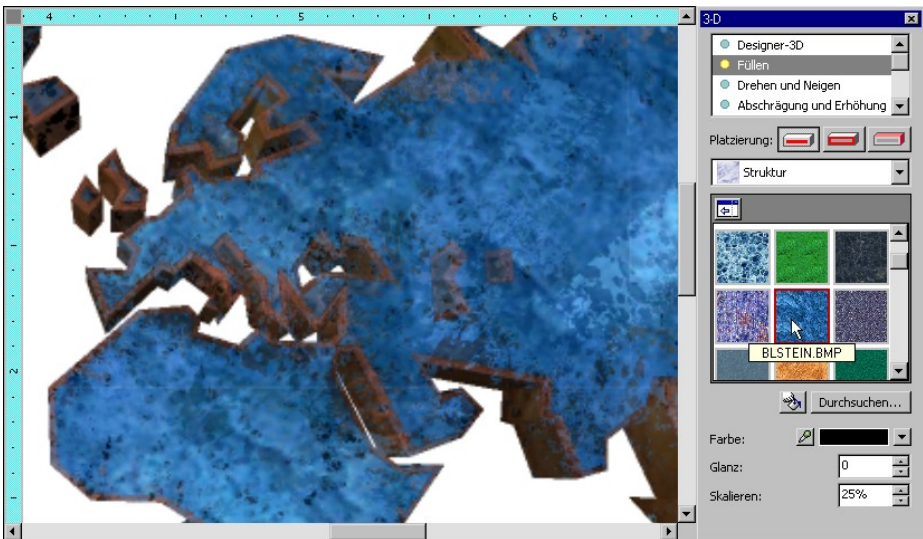
2 Bei unserem Beispiel wollen wir nur einige der Eigenschaften verändern, deshalb ist ein neuer 3D-Typ nicht erforderlich.

Im oberen Teil der Bearbeitungsleiste finden Sie wieder verschiedene Rubriken zum Verändern der Eigenschaften.

3 Das 3D-Objekt ist mit einer Textur belegt – das sehen Sie, wenn Sie in die Rubrik *Füllen* wechseln.

Dort sind nämlich Werte – zum Beispiel im Feld *Skalieren* – eingetragen.

4 Die verwendete Textur sehen Sie in der folgenden Abbildung markiert.



Angepaßte Ansicht

Um die Änderungen gut beurteilen zu können, wurde die Darstellungsgröße stark vergrößert. Wir haben den Maximalwert von 600 % verwendet.

Texturen einfärben

Die Länder unserer Weltkarte sind blau – das ist nicht sehr schön. Deshalb sollen sie in grün eingefärbt werden. Sie könnten sich dazu natürlich eine Struktur aussuchen, die grün ist – solche gibt es in der Liste. Wir wollen Ihnen aber eine andere Variante vorstellen.



1 Wechseln Sie zur Rubrik *Füllen* – falls Sie dies noch nicht getan haben.

2 Klicken Sie bei der Option *Pla(t)-zierung* auf die erste Schaltfläche – damit wird die Stirnfläche aktiviert.

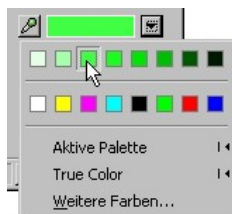
Aufteilung des dreidimensionalen Körpers

Es gibt drei Teile, die Sie bei jedem dreidimensionalen Objekt ändern können. Die Stirnfläche ist der obere Bereich – also zum Beispiel unsere Karte. Die Abschrägung bestimmt die obere Kante – darauf kommen wir später noch zurück. Die Seitenflächen sind die Partien, die in „die Tiefe“ gehen.

3 Die beiden anderen Schaltflächen dürfen nicht eingedrückt sein – diese 3D-Teile sollen nicht verändert werden.

Mehrfachnennungen

Sie können mehrere der drei Schaltflächen bei der Option *Platzierung* anklicken. Dann werden alle eingeschalteten 3D-Teile gleichermaßen verändert.

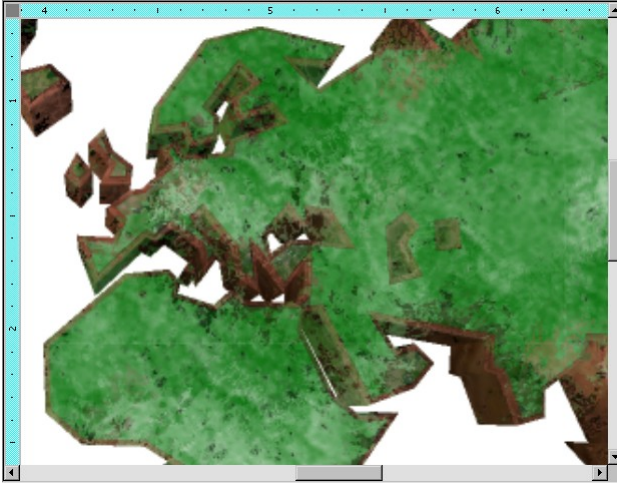


4 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Farbfeld.

Suchen Sie sich eine Farbe aus – wir haben ein helles Grün gewählt.

5 Damit färben Sie die verwendete Struktur ein – das Muster bleibt dabei bestehen.

Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Nicht bei jedem Motiv

Das Einfärben von Bildern eignet sich nicht bei jeder Struktur. Sehen Sie zum Beispiel rote und gelbe Stellen in der Struktur, sind nach dem Einfärben beide Partien grünlich.

Abschrägungen und die Objekttiefe bearbeiten



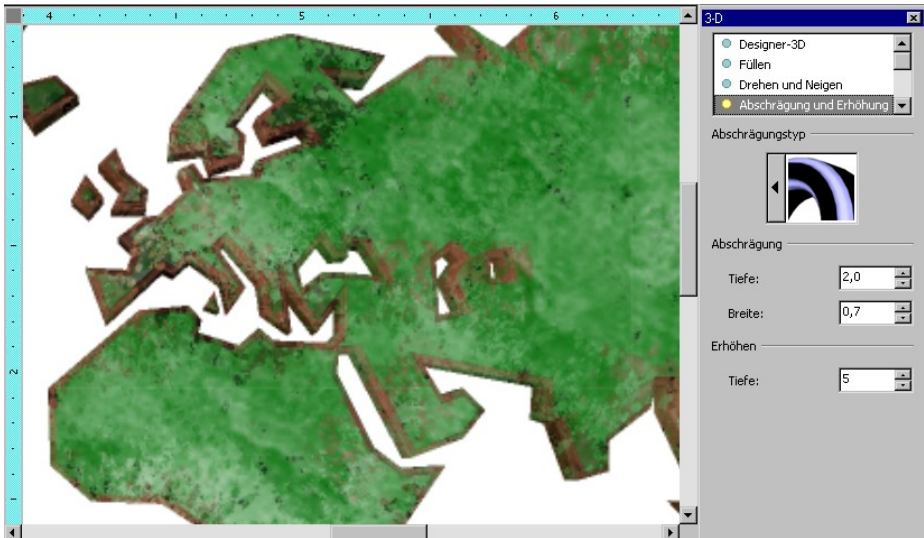
An der Kante des 3D-Körpers sehen Sie einen bräunlichen Saum.

Dieser kommt von einer sogenannten Abschrägungskante.

Um diese Form zu verändern, müssen Sie in die Rubrik *Abschrägung und Erhöhung* wechseln. Welcher Abschrägungstyp verwendet wird, sehen Sie an dem Vorschaubild.

Über das Optionsfeld *Tiefe* können Sie einstellen, wie weit sich der Körper in den Raum erstrecken soll. Wir haben diesen Wert für unser Beispiel deutlich reduziert – auf den Wert 5.

Damit wirkt die „Scheibe“ deutlich dünner – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.

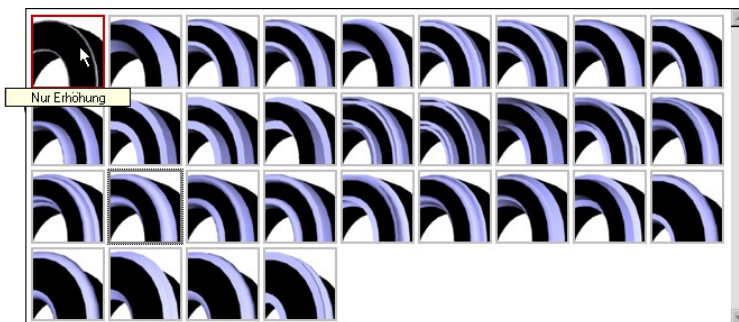


Das „dünnere“ Objekt mit den dazugehörenden Werten

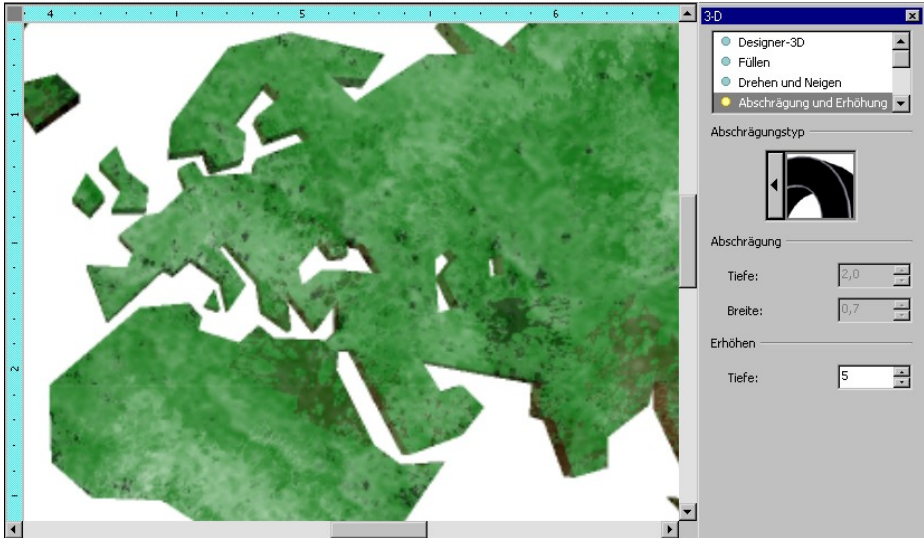
Auf eine Abschrägung wollen wir in diesem Beispiel verzichten – sie irritiert bei dieser komplexen Form nur.

Klicken Sie dazu auf den Pfeil links neben dem Vorschaubild. Damit öffnen Sie die folgende Auflistung aller verfügbaren Abschrägungstypen.

Am Anfang der Liste gibt es die Option *Nur Erhöhung*. Damit behält das Objekt zwar die Tiefe, hat aber keine hervorgehobene Kante mehr.

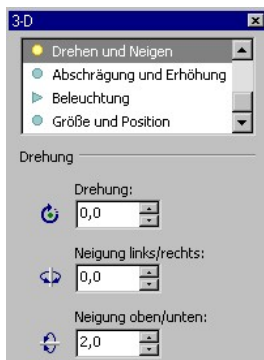


Damit ergibt sich die folgende, neue Situation. Die Eingabefelder der beiden ersten Optionsfelder sind nun deaktiviert – sie sind nämlich für die Abschrägung zuständig.



Die neuen Einstellungen bewirken eine deutlichere Kartendarstellung

Die andere Sicht: Die Kamera drehen



Da es sich bei dem Körper um ein dreidimensionales Objekt handelt, können Sie es auch von anderen Seiten betrachten.

Die Einstellungen werden in der Rubrik *Drehen und Neigen* vorgenommen. Die dazugehörige Bearbeitungsleiste sehen Sie links abgebildet.

Ausprobieren und betrachten

Leider gibt es hier keine Vorschaubilder. Wenn Sie einen Wert verändern, wird die Änderung gleich auf das Objekt übertragen. So müssen Sie immer einen Moment warten, bis Sie die Auswirkungen der Wertänderung begutachten können.

1 Stellen Sie zunächst über das

Zoomfeld in der Standardsymbolleiste ein, daß die gesamte Karte auf der Arbeitsfläche zu sehen ist. Wählen Sie dazu aus der Liste die Option *Bildbereich anpassen*.

Wenn das gesamte Bild zu sehen ist, können Sie die Auswirkungen der Kameradrehung besser beurteilen.

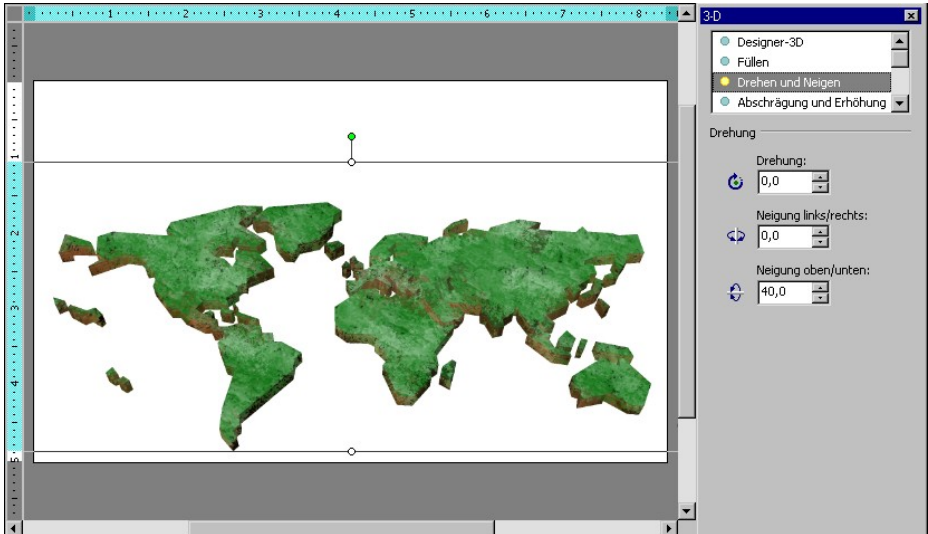


2 Um die Weltkarte nach hinten zu kippen, müssen Sie den Wert im letzten Eingabefeld verändern – *Neigen oben/unten*.

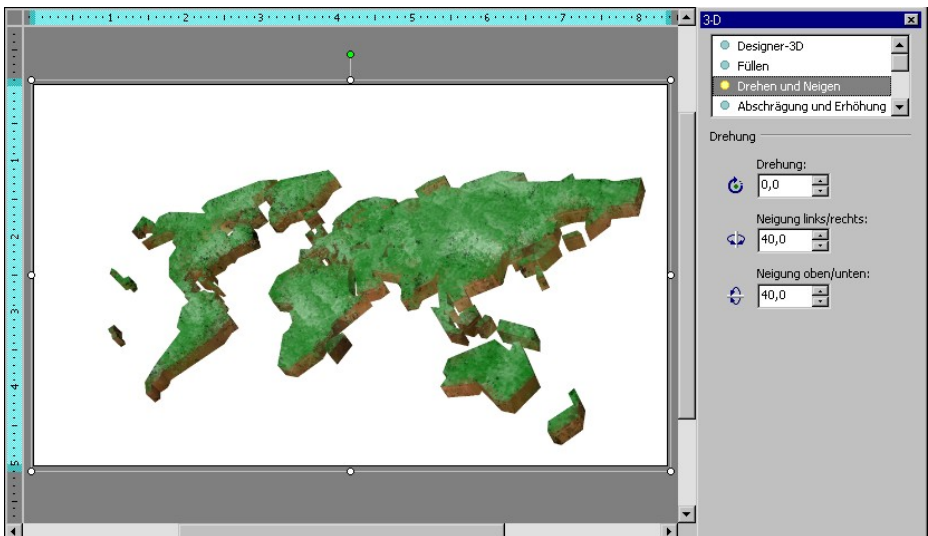
Wir haben im folgenden Bild diesen Wert auf 40 erhöht. Bei einem negativen Wert kippen Sie das Objekt nach vorne.

Wenig Plastizität

Solange Sie einen Gegenstand frontal betrachten, wird er kaum plastisch aussehen – Sie sahen dies bei der bisherigen Darstellung der Weltkarte. Erst wenn Sie das Objekt etwas von der Seite betrachten, wird seine räumliche Darstellung besser zu erkennen sein.

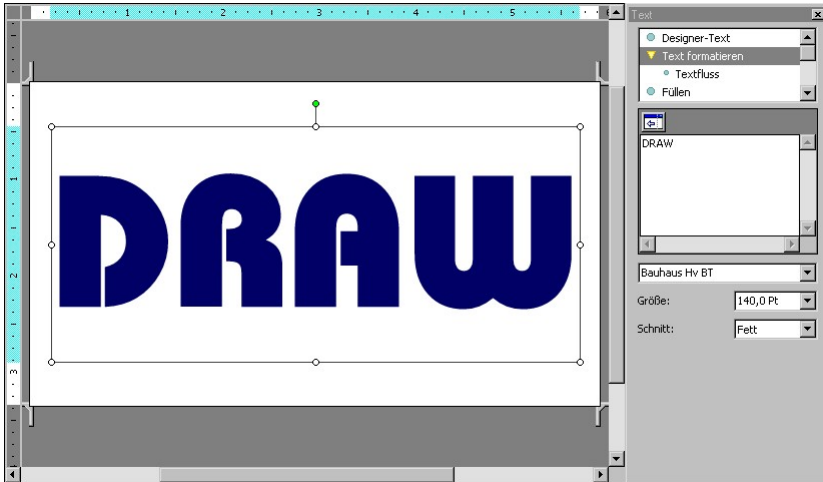


3 Da wir die Weltkarte von der rechten Seite betrachten wollen, muß nun noch der Wert im Feld *Neigen links/rechts* erhöht werden. Wir verwenden auch hier den Wert 40.

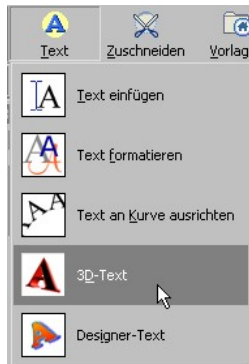


Objekte ins rechte Licht rücken

Im nächsten Beispiel wollen wir die Abschrägungs- und Beleuchtungsfunktionen ausprobieren. Dazu verwenden wir wieder einen Schriftzug, den wir mit den folgenden Attributen versehen:

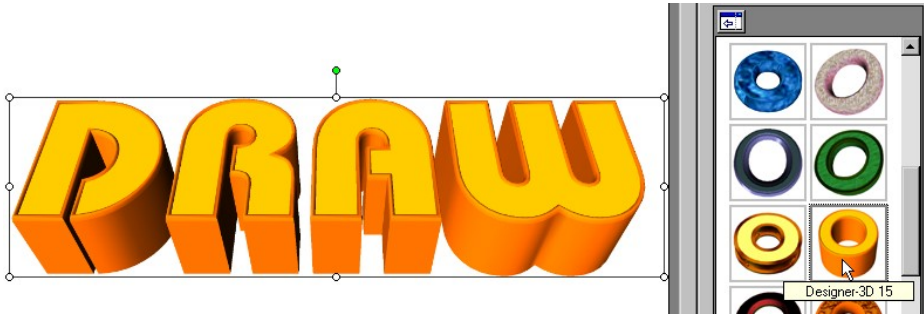


Der Ausgangsschriftzug



1 Ob Sie die 3D-Funktion aus dem visuellen Menü *Text* oder *Effekte* aussuchen ist egal – Sie öffnen mit beiden Funktionen dieselbe Bearbeitungsleiste.

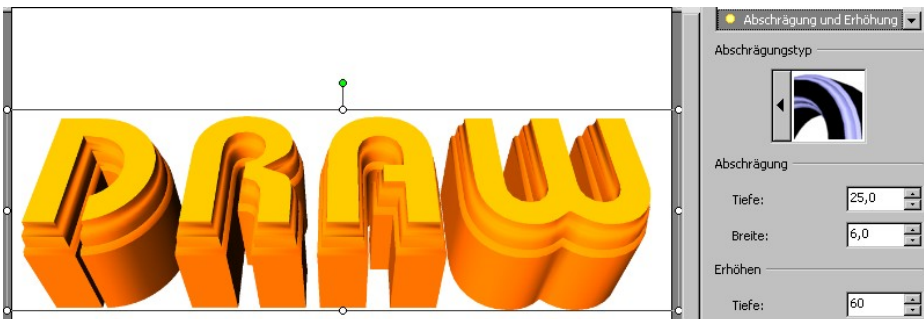
2 Als Ausgangsbasis verwenden wir eine der Vorlagen – und zwar die mit der Bezeichnung *Designer-3D 15*.



3 Wechseln Sie zur Rubrik *Abschrägung und Erhöhung*, um die verwendeten Werte für die Kante zu ändern.

4 Wählen Sie aus der Vorschauliste – die Sie mit einem Klick auf den Pfeil links neben dem Vorschaubild öffnen – die Variante mit der Bezeichnung *Abschrägung 18* aus.

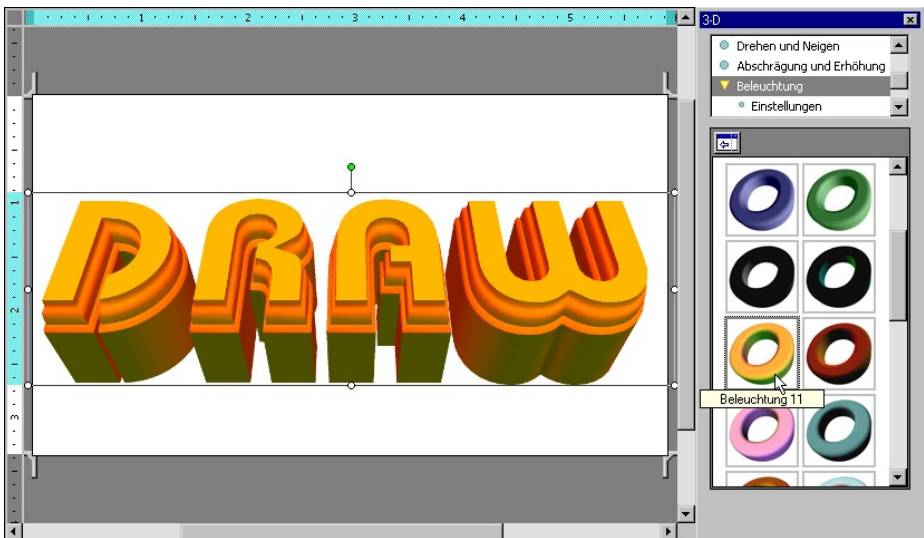
5 Außerdem änderten wir bei der nachfolgend gezeigten Variante die Werte für die Tiefe und Breite der Abschrägung. Sie sehen im Bild, wie sich die obere Kante deutlich verändert hat – außerdem steht sie weiter hervor.



Beleuchtungsparameter verändern

Wechseln Sie nun in der Liste der Bearbeitungsleiste zur Rubrik *Beleuchtung*. Dort finden Sie viele verschiedene Beleuchtungsvarianten. Klicken Sie auf eines der Vorschaubilder, um die Beleuchtungsparameter auf das aktuell markierte Objekt zu übertragen.

Eine davon – die mit der Bezeichnung *Beleuchtung 11* – haben wir uns ausgesucht, um Sie an unserem Beispielschriftzug auszuprobieren. Sie sehen das Ergebnis dieser neuen Beleuchtung in der folgenden Abbildung.



Eine andere Beleuchtung

Weißes oder farbiges Licht

Bei den Vorschaubildern wird jeweils ein neutrales, weißes Beispielobjekt beleuchtet.

Wenn Sie also eine farbiges Variante verwenden bedeutet dies, daß für die Beleuchtung farbiges „Scheinwerfer“ verwendet werden.

Da unser Beispielobjekt nicht neutalfarben ist, entstehen verfälschte Farben, da sich die Farbe des Gegenstands mit der Farbe des Lichts mischt.

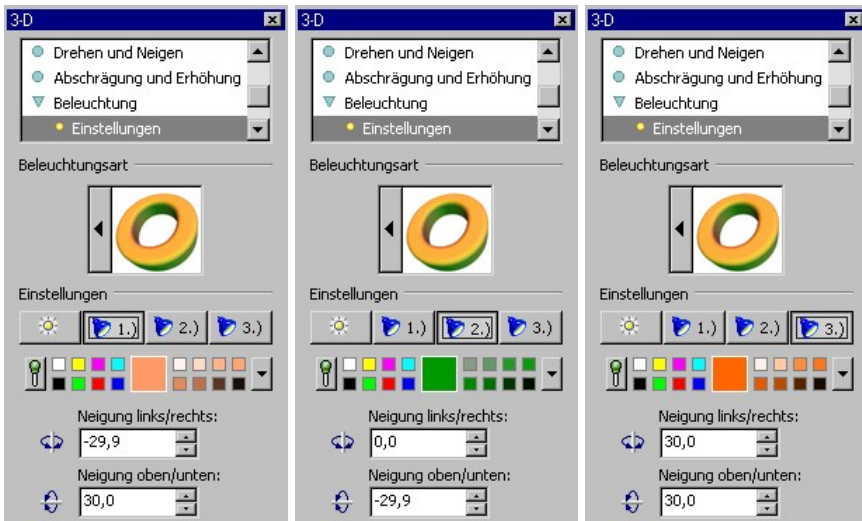
Mehrere Lampen für mehr Licht

Woher kommt nun die neue Wirkung der Beleuchtung? Sehen wir es uns an.

1 Wechseln Sie dazu in der Liste zur Rubrik *Beleuchtung/Einstellungen*.

2 Sie sehen dort drei Schaltflächen mit einem Lampensymbol. Sie können nämlich maximal drei Lampen verwenden, um ein Objekt anzu-
leuchten.

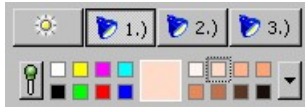
3 Wenn Sie auf diese Schaltflächen klicken, sehen Sie, daß jeweils andere Farben in den Farbfeldern zu sehen sind. Diese Farben sind zuständig für das farbige Licht.



Die Parameter der drei Lampen

Lampen ausschalten

Um eine der Lampen auszuschalten, müssen Sie in den Farbfeldern die Farbe Schwarz einstellen. Wenn Sie also nur eine Lampe zur Ausleuchtung verwenden wollen, müssen Sie die Farben der beiden anderen Strahler auf Schwarz einstellen.



4 Wir verändern bei unserem Beispiel nur die Farbe der ersten Lampe, damit das Gelb der Stirnfläche wieder besser zu Geltung kommt.

5 Außerdem können Sie jede Lampe über die beiden Optionsfelder *Neigung* neigen und schwenken – darauf verzichten wir in unserem Beispiel.

Wenn Sie das Objekt drehen – darauf hatten wir in diesem Beispiel auch verzichtet – kann es passieren, daß Sie auch die Lampenposition verändern müssen, um eine optimale Ausleuchtung zu erreichen.



Das Endergebnis

Indirektes Licht

Mit der ersten Schaltfläche – links neben den Lampen – können Sie übrigens das allgemeine Umgebungslicht verändern. Das können Sie mit dem Tageslicht vergleichen. Wenn Sie hier zum Beispiel ein mittleres Grau einstellen, wird die gesamte Szene aufgehellt.

Effekte für jede Situation

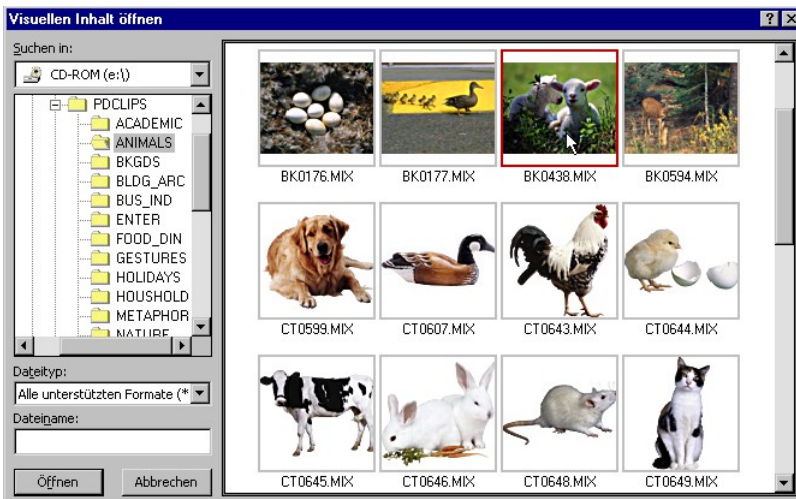
In PhotoDraw 2000 finden Sie eine große Anzahl unterschiedlicher Effekte – einige davon wollen wir Ihnen in diesem Kapitel näher vorstellen.

Fast wie gemalt: Die Designer-Effekte

Als erstes wollen wir einen der vielen *Designer-Effekte* ausprobieren – damit können Sie zum Beispiel aus Fotos Bilder herstellen, die fast wie von Hand gemalt aussehen.

1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Vi-suellen Inhalt öffnen* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(O)** verwenden.

2 Im folgenden Dialogfeld können Sie das gewünschte Foto öffnen.



Riesige Fotoauswahl

Das von uns verwendete Foto *Bk0438.Mix* finden Sie auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD im Verzeichnis `\Content\Pdclips\Animals`. Auf der CD sind eine große Anzahl von qualitativ hochwertigen Fotos untergebracht – teilweise sind die Motive sogar vom Untergrund freigestellt.

Alle Motive sind thematisch sortiert in eigenen Unterverzeichnissen im Hauptverzeichnis `\Content` untergebracht.



3 Die nebenstehende Abbildung soll nun durch einen der Designer-Effekte verschönert werden.



4 Rufen Sie die *Designer-Effekte* über das visuelle Menü *Effekte* auf.



5 Da es sehr viele Effekt-Filter gibt, ist es nicht sinnvoll im Listenfeld der Bearbeitungsleiste die Vorgabe *Alle* zu belassen – dann werden nämlich alle verfügbaren Filter in der Vorschauliste angezeigt.

So kann das Durchblättern der Liste sehr lange dauern.

6 Wählen Sie statt dessen aus der Liste eine der Rubriken aus – für unsere Aufgabe zum Beispiel den Eintrag *Malen*.

Dann werden nur diejenigen Filter angezeigt, deren Wirkung in die ausgewählte Thematik paßt.

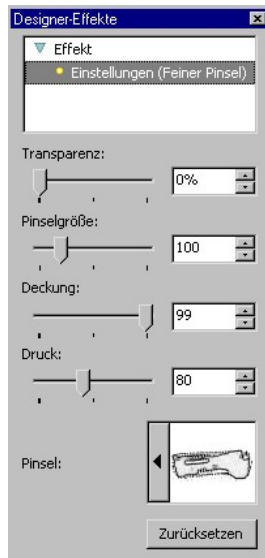


7 Für unser Bild haben wir uns den Designer-Effekt *Feiner Pinsel* ausgesucht.

In jedem Vorschaubild sehen Sie unten rechts übrigens ein kleines eingeklinktes Feld.

Dort wird die Wirkung eines Effekts in der Originalgröße angezeigt. So fällt die Beurteilung der Wirkung leichter.

Im restlichen Vorschaubild kann der Effekt dagegen nur grob beurteilt werden.



8 In der Kategorie *Einstellungen* finden Sie – je nach Filter – unterschiedliche Optionen um die Wirkung des Filters zu verändern.

So können Sie beispielsweise eine neue Pinselform verwenden, oder eine andere Größe eingeben.

9 Für unser Beispiel verwenden wir die Standardwerte – sie sehen gut aus.

Das Ergebnis sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Der Designer Effekt Feiner Pinsel

Andere Pinsel

Probieren Sie doch einmal andere Pinselformen aus – damit können Sie „auf die Schnelle“ viele verschiedene Varianten des „Gemäldes“ erzeugen.

Krumme Ränder – Modernes Design

Bilder sind normalerweise rechteckig – das sieht nicht gerade modern aus. Vielleicht sind Ihnen auch im Web schon einmal die vielen freigestellten, unförmigen Bilder aufgefallen, die weit interessanter aussehen.

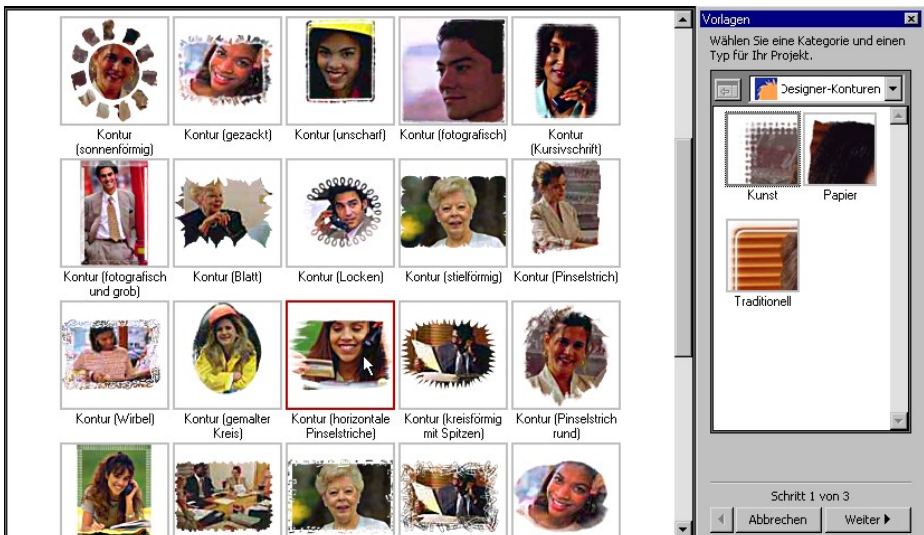
PhotoDraw 2000 bietet auch eine Funktion, um Bilder mit einem interessanten Rand zu versehen:



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Vorlagen* die Funktion *Designer-Konturen* auf.

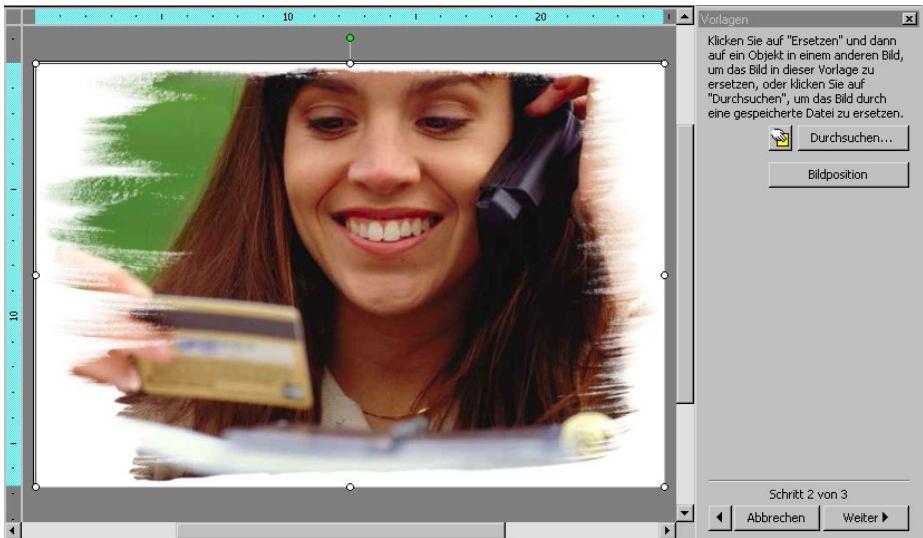
2 Damit starten Sie den folgenden Assistenten.

3 In drei verschiedenen Rubriken finden Sie eine große Anzahl verschiedener Ränder – wählen Sie einen davon aus.



4 Im nächsten Schritt des Assistenten können Sie das vorgegebene Bild gegen ein anderes austauschen.

5 Klicken Sie dazu auf die *Durchsuchen*-Schaltfläche. Dann wird das Dialogfeld mit den Vorschaubildern wieder geöffnet.



Der Assistent Designer-Konturen

6 Wir haben zum Austausch das Bild *BK0178.Mix* aus dem Verzeichnis *Nature* verwendet. Sie finden es ebenfalls auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD.

Bildposition verändern

Über die Schaltfläche *Bildposition* können Sie das neue Bild in der Größe oder Position verändern – Sie kennen das schon von den anderen Vorlagenassistenten.



Das ausgetauschte Bild

Weiche Ränder für alle Objekte

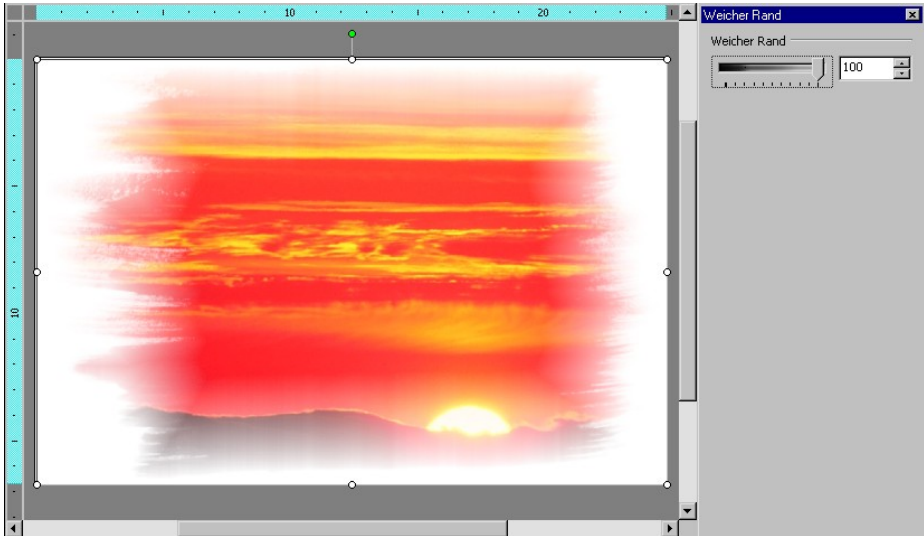
An dem letzten Bild wollen wir Ihnen noch eine andere interessante Funktion vorstellen.



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

2 Stellen Sie in der Bearbeitungsleiste die Stärke des weichen Rands ein.

3 Wir haben den Maximalwert von 100 verwendet. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild.



Ein weicher Rand

Weiche Ränder

Die weichen Ränder können Sie bei allen PhotoDraw 2000-Objekten verwenden. Probieren Sie diese Funktion doch einmal an Textobjekten oder dreidimensionalen Körpern aus – der Versuch lohnt sich!

Ausgeblendete Objekte



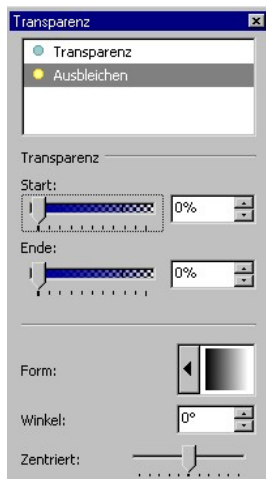
Anstatt eine besondere Kantenform mit der Funktion *Designer-Kontur* zu verwenden, können Sie auch einen anderen Weg wählen, um eine besondere Bildkante zu erstellen – oder besser ausgedrückt: Um sie zu vermeiden.

Mit der Funktion *Ausbleichen*, die Sie im visuellen Menü *Effekte* finden, können Sie nämlich Bilder weich in den Untergrund auslaufen lassen.

Dazu haben wir das folgende Bild geöffnet, das Sie auf der zweiten PhotoDraw 2000-CD im Verzeichnis `\Content\Pdclips\Bldg_arc` finden. Das Bild heißt *BK0142.Mix*.



Die verwendete Vorlage aus der PhotoDraw 2000-Clipart



1 In der Bearbeitungsleiste dieser Funktion sehen Sie zunächst die links abgebildeten Einstellungen – am Bild ist erst einmal nichts zu sehen.

2 Wählen Sie aus der folgenden Liste erst einmal eine Verlaufsform aus.

3 Wir haben das erste Vorschaubild aus dieser Liste gewählt, die Sie mit einem Klick auf den Pfeil links neben dem *Form*-Vorschaubild sehen.

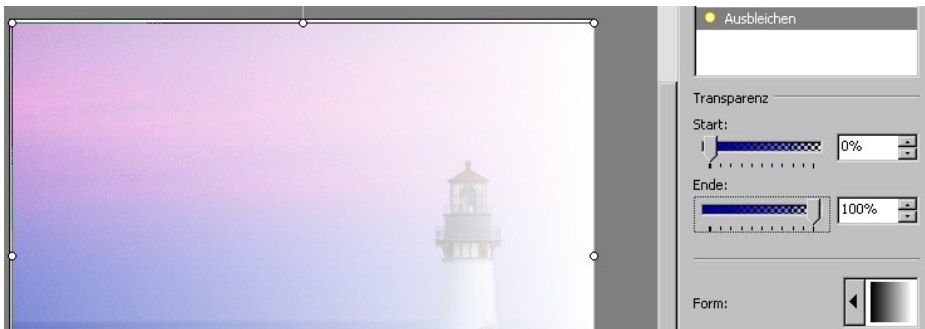
14 verschiedene Formen zum Ausblenden des Fotos finden Sie in der Liste.



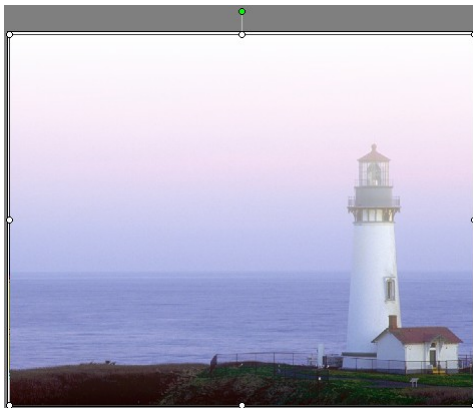
Die Verlaufsformen zum Ausblenden von Fotos

3 um eine Veränderung im Bild zu erkennen, müssen Sie im Feld *Ende* einen Wert eingeben – wir haben den Maximalwert 100 eingestellt.

4 Im Bild ist jetzt der rechte Teil nur noch schwach zu erkennen – er ist ausgeblendet.



5 Stellen Sie im Feld *Winkel* den Wert 270° ein.



6 Damit wird die Verlaufsform nach links gedreht – die schwarze Seite ist nun unten.

Richtig: Sie hätten diesen Verlaufstyp auch in der Liste *Form* gefunden – dann hätten wir Ihnen aber die Funktion *Winkel* nicht vorstellen können :-).

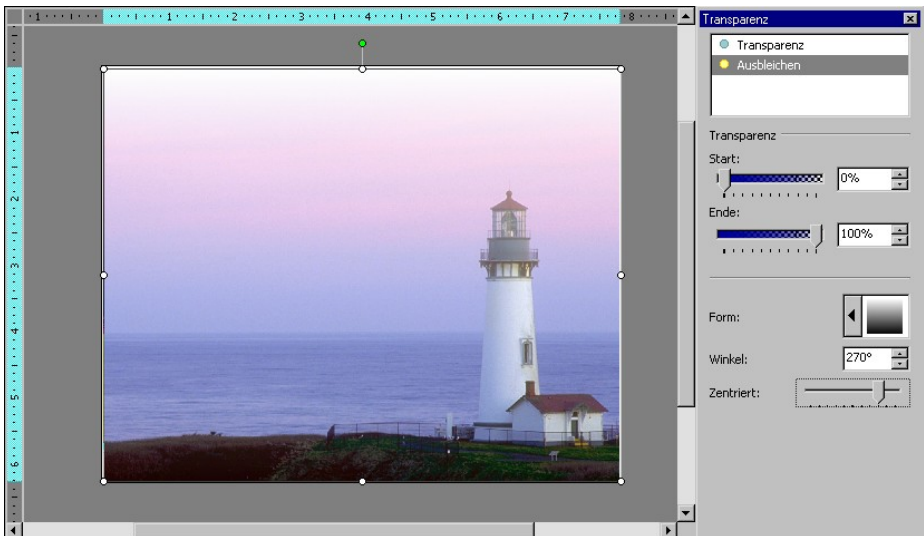
Im Bild ist nun der obere Rand nicht mehr zu sehen – er ist transparent geworden.

7 Der rechte Teil des Bilds ist jetzt nur noch schwach zu erkennen – er ist ausgeblendet.

8 Mit dem Schieberegler der Option *Zentrieren* können Sie bestimmen, wie hart oder weich das Bild ausgeblendet werden soll.

Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, um so kürzer ist die Ausblendungsstrecke.

9 Das abschließende Ergebnis zeigt die nächste Abbildung. Die verwendeten Werte sehen Sie in der Bearbeitungsleiste.



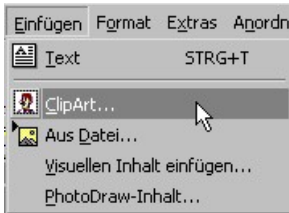
Schwarz ist deckend – Weiß transparent

Alle schwarzen Stellen des Verlaufs sind im Bild deckend – die weißen sind dagegen transparent. So können Sie schon am Vorschaubild *Form* gut die Wirkung des Ausblendens beurteilen.

Die etwas andere Clipart

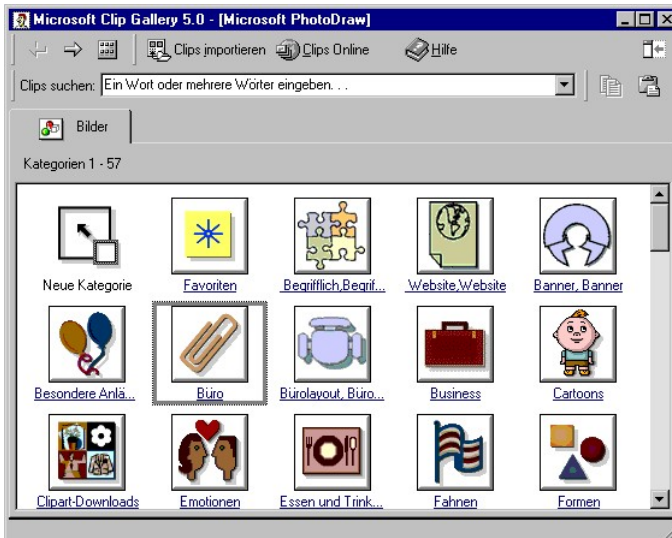
Neben den Vorlagen, die PhotoDraw 2000 mitliefert, können Sie natürlich auch die Motive der Office 2000-Clipart verwenden.

1 Erstellen Sie über die Funktion *Datei/Neu* ein neues Dokument – zum Beispiel in der Postkarten-Größe.



2 Rufen Sie die Funktion *Einfügen/Clipart* auf.

3 Damit starten Sie die Microsoft-Clipart, die inzwischen in der Version 5 vorliegt. Die Oberfläche wird ähnlich einem Webbrowser bedient.



4 Die verfügbaren Clipart-Motive sind thematisch sortiert.

Klicken Sie auf das *Büro*-Symbol, um zu den Clipart-Motiven dieses Themas zu gelangen.



5 Wenn Sie das passende Clipart-Motiv gefunden haben, klicken Sie es an.

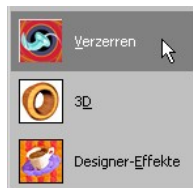
Daraufhin öffnet sich ein kleines Menü mit Symbolen.

6 Über das erste Symbol wird die Clipart in das Dokument eingefügt – Sie sehen es links abgebildet.

Weich wie Butter: Bilder verzerren

Skalieren Sie die Clipart nach dem Einfügen auf die gewünschte Größe. Richten Sie es dann mit den Funktionen des Menüs *Anordnen/Ausrichten* mittig zur Seite aus.

An diesem fertig vorbereiteten Clipart-Motiv soll ein weiterer Effekt angewendet werden.

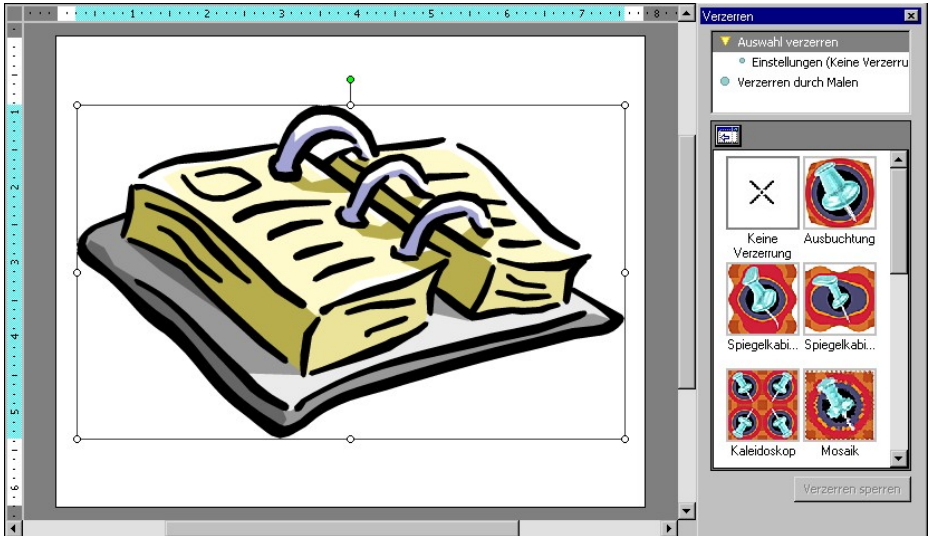


1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Funktion *Verzerren* auf.

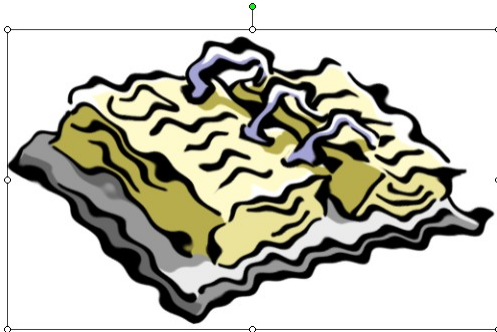
Für alle Motive

Dieser Effekt kann – wie alle anderen Effekte auch – an allen Objekten angewendet werden. Probieren Sie ihn doch zum Beispiel einmal an einem Schriftzug oder einem dreidimensionalen Objekt aus.

2 In der Bearbeitungsleiste finden Sie 15 verschiedene Optionen zum Verzerren von Bildern.



Die Ausgangssituation



4 Klicken Sie in der Vorschauliste auf die Option *Lärm*. Damit entsteht das nebenstehend abgebildete Ergebnis – es sieht witzig aus, nicht wahr?



5 In den *Einstellungen* können Sie die Wirkung des Filters – wie etwa die Stärke – verändern.

Bei unserem Beispiel belassen wir allerdings die vorgegebenen Werte.

Nicht für jedes Motiv geeignet

Die Verzerrungsfilter eignen sich nicht für jede Vorlage. Da wir eine locker gezeichnete Vorlage benutzt haben, sieht das Ergebnis gut aus – bei Fotovorlagen wirkt dieser Filter dagegen meist nicht so gut.

Alles auf einmal? Mehrere Effekte verwenden

Wenn Sie gern und viel mit den Effekten arbeiten, wird es Sie freuen: Sie können nämlich auch mehrere Effekte auf einmal anwenden. Sehen wir uns an, wie es funktioniert.



1 Wollen Sie innerhalb eines Effekts zwei Varianten nacheinander anwenden, müssen Sie die *Sperren*-Schaltfläche anklicken.

2 Nach dem Sperren eines Effekts können Sie den nächsten Effekt dieser Kategorie anwenden.

Kein Editieren mehr möglich

Wenn Sie einen Effekt gesperrt haben, können Sie seine Einstellungen nachträglich nicht mehr verändern. Es bleibt immer nur der zuletzt angewendete Effekt veränderbar. Deshalb müssen Sie sich diesen Schritt gut überlegen.

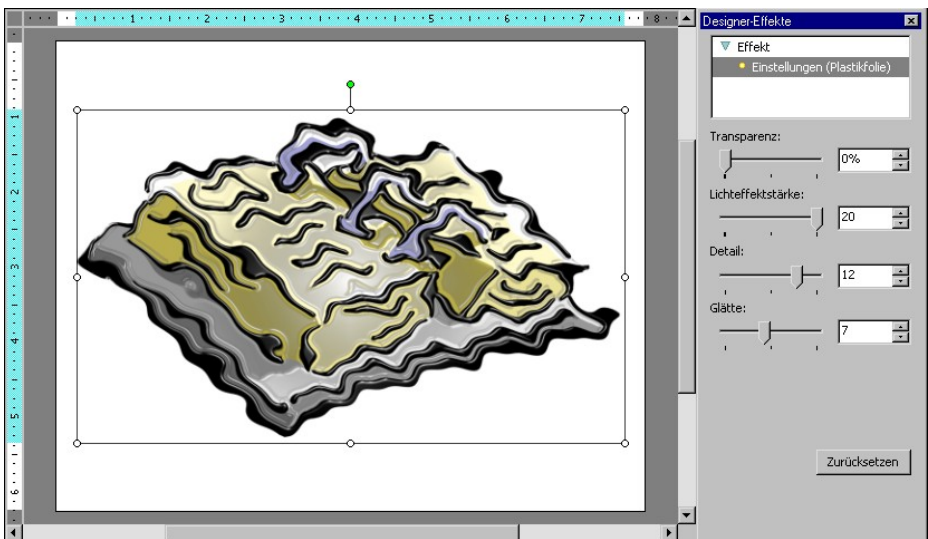
Unterschiedliche Filter koppeln

Etwas anders verhält es sich, wenn Sie unterschiedliche Effekte anwenden. Nehmen wir unseren letzten Versuch als ein Beispiel. Dort hatten wir bereits einen Verzerrungsfilter angewendet.

1 Rufen Sie nun über das visuelle Menü *Effekte* die *Designer-Effekte* auf.

2 Wählen Sie den Effekt *Plastikfolie* aus – dieser Effekt paßt gut zu unserem Motiv, da es starke Kontraste enthält.

3 Die standardmäßig vorgegebenen Einstellungen dieses Effekts haben wir verändert – die Werte sehen Sie in der Bearbeitungsleiste im folgenden Bild.



Der Filter Plastikfolie

Zuviel verstellt? Filter zurücksetzen

Wenn Sie viel mit den Einstellungen eines Effekts experimentiert haben und Ihnen das Ergebnis gar nicht mehr gefällt, können Sie die alten Standardwerte wieder herstellen – verwenden Sie dazu die Schaltfläche *Zurücksetzen*.

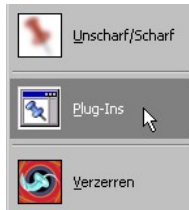
4 Da beide Effekte unterschiedlichen Funktionen angehören, können sie beide – unabhängig voneinander – editiert werden. Ein Sperren war ja in diesem Fall nicht notwendig.

Auf diese Art können Sie beliebig viele Effekte miteinander koppeln und so verblüffende Ergebnisse erzielen.

Wem's nicht reicht: Plugin-Filter verwenden

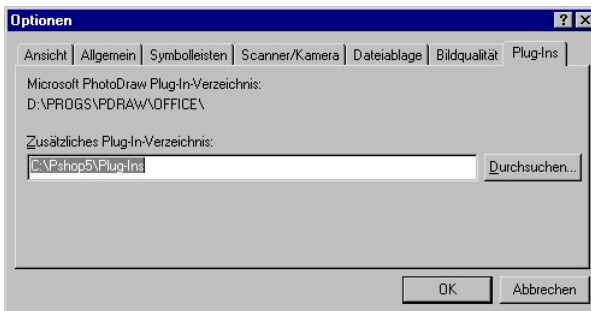
PhotoDraw 2000 bietet unendlich viele Filter und Filterkombinationen – aber Sie wollen noch mehr?

Dann müssen Sie auf die Filter von Drittanbietern zurückgreifen, die Sie zusätzlich erwerben können. Diese sogenannten Plugin-Filter können Sie dann aus PhotoDraw 2000 heraus starten.



1 Rufen Sie aus dem visuellen Menü *Effekte* die Option *Plug-Ins* auf.

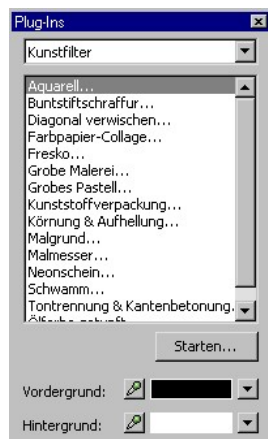
2 Falls Sie dann eine leere Bearbeitungsleiste finden, müssen Sie die Filter erst über die Funktion *Extras/Optionen* installieren.



- 3** Suchen Sie das Verzeichnis, in dem sich die Plug-In-Filter befinden. Beim nächsten Aufruf der Funktion werden die Verzeichnisse dann nach Filtern durchsucht.

Verschiedene Unterverzeichnisse

Sind im angegebenen Verzeichnis weitere Unterordner, werden diese ebenfalls mit eingelesen. Sie tauchen dann in der Bearbeitungsleiste im oberen Listenfeld auf.



- 4** Nun sollten Sie in der Bearbeitungsleiste die zusätzlichen Plug-In-Filter finden.

- 5** Da einige der Filter mit Vorder- und Hintergrundfarben arbeiten, gibt es die beiden Farbfelder – dort können Sie einstellen, welche Farben dafür verwendet werden sollen.

Unterschiedliche Bedienung

Je nachdem, welche Plug-In-Filter Sie verwenden, können Sie teilweise sehr exotische Arbeitsoberflächen vorfinden, die nur wenig mit der PhotoDraw 2000-Bedienung zu tun haben. Informieren Sie sich in diesem Fall über die dazugehörigen Hinweis- oder Hilfedateien.

Gemeinsam sind wir stark: Zusammenarbeit mit anderen Programmen

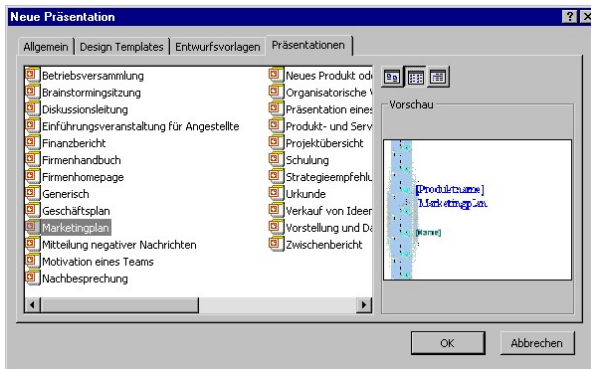
Nun haben Sie Ihre Arbeit in PhotoDraw 2000 fertiggestellt. Vielleicht wollen Sie das Ergebnis ja benutzen, um es in einem der anderen Office 2000-Programme weiterzubearbeiten.

Deshalb wollen wir Ihnen in diesem Kapitel zeigen, wie Sie die Bilder in Projekte anderer Programme integrieren können.

Bilder in eine Bildpräsentation mit PowerPoint 2000 einsetzen

PowerPoint ist ein Bestandteil des Office 2000-Pakets. Mit diesem Programm können Sie Präsentationen erstellen – zum Beispiel für eine Produktvorstellung.

1 Starten Sie PowerPoint.



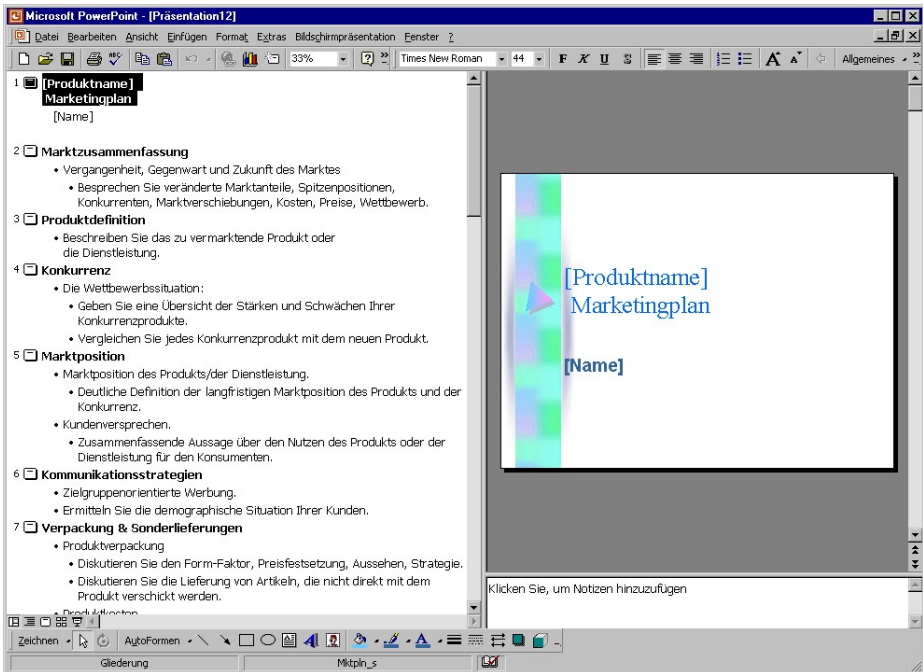
2 Rufen Sie die Funktion *Datei/Neu* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+N** erreichen.

3 Wechseln Sie in dem nebenstehend abgebildeten Dialogfeld zur Registerkarte *Präsentationen*. Dort finden Sie zahlreiche Präsentationsvorlagen.

3 Für unser Beispiel verwenden wir die Vorlage *Marketingplan*.

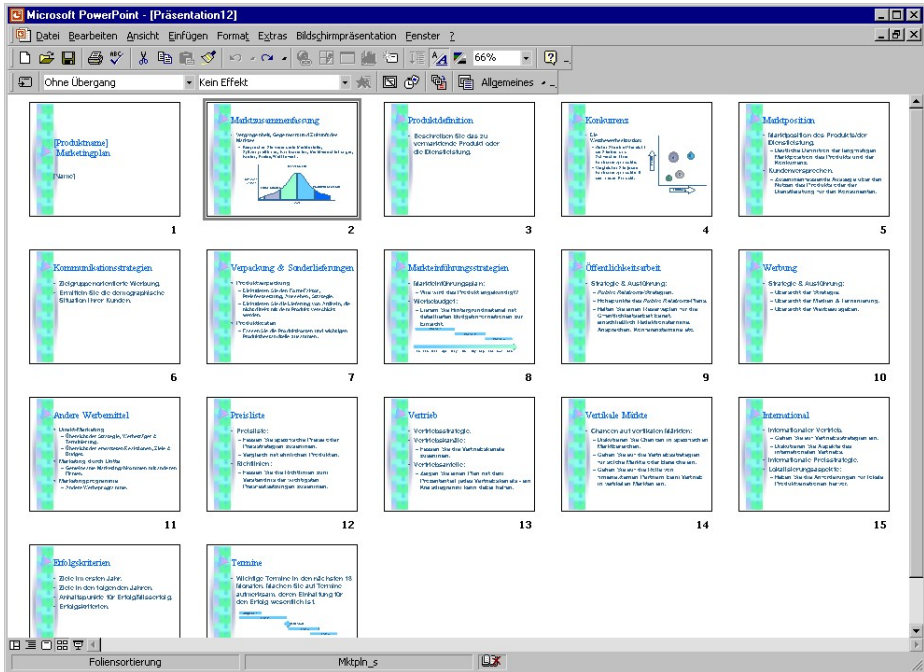
4 Nach dem Öffnen der Vorlage sehen Sie in PowerPoint ein dreigeteiltes Fenster.

Im linken Bereich werden die Texte der einzelnen Folien ausgetauscht, rechts können Sie die Folien bearbeiten.



Die Vorlage in PowerPoint

4 Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Foliensortierung* auf. Dann werden alle Folien der Präsentation im folgenden Fenster angezeigt.

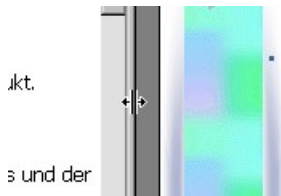


5 Klicken Sie doppelt auf das Vorschaubild der zweiten Folie, um diese zu öffnen.

6 Skalieren Sie nun die drei Fenster so, daß die Ansicht der Folie den größten Raum einnimmt – so können Sie die folgenden Arbeitsschritte besser durchführen.

Die Fenster können an den Stegen skaliert werden.

7 Die neue Fensteranordnung könnte zum Beispiel wie in der folgenden Abbildung aussehen.



Microsoft PowerPoint - [Präsentation12]

2 Marktzusammenfassung

- Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Marktes
- Besprechen Sie veränderte Marktanteile, Spitzenpositionen, Konkurrenten, Marktverschiebungen, Kosten, Preise, Wettbewerb.

3 Produktdefinition

- Beschreiben Sie das : vermarktende Produkt oder die Dienstleistung.

4 Konkurrenz

- Die Wettbewerbssituation
- Geben Sie eine Übersicht der Stärken und Schwächen Ihrer Konkurrenzprodukt
- Vergleichen Sie jedes Konkurrenzprodukt mit dem neuen Produkt.

5 Marktposition

- Marktposition des Produkts/der Dienstleistung.

Marktzusammenfassung

- Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Marktes
 - Besprechen Sie veränderte Marktanteile, Spitzenpositionen, Konkurrenten, Marktverschiebungen, Kosten, Preise, Wettbewerb.

Kundenanzahl

Zeit

Frühe Kunden

Massenmarkt

Produktlebensende

Klicken Sie, um Notizen hinzuzufügen

Zeichnen

Autoformen

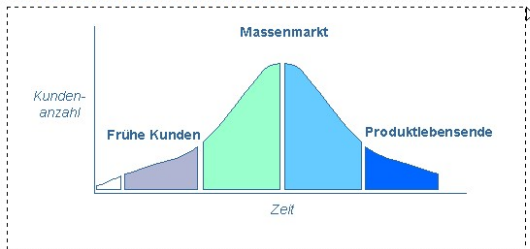
Folie 2 von 17

Mikpln_s

Elemente löschen

Wir wollen nun die Grafik auf der zweiten Folie gegen ein Bild austauschen, das wir im vorletzten Kapitel erstellt haben.

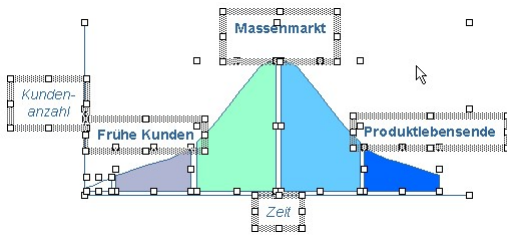
- Besprechen Sie veränderte Marktanteile, Spitzenpositionen, Konkurrenten, Marktverschiebungen, Kosten, Preise, Wettbewerb.



1 Die Grafik besteht aus vielen einzelnen Objekten.

2 Um alle Objekte auf einmal zu erfassen, klicken Sie neben die Elemente und halten Sie die Maustaste gedrückt.

3 Ziehen Sie nun einen Rahmen auf, der alle Objekte umschließt.



4 Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.

5 Nebenstehend sehen Sie, daß danach alle einzelnen Objekte der Grafik markiert werden.

6 Löschen Sie die Objekte durch Drücken der **Entf**-Taste.



7 Der neu entstandene Leerraum soll nun verwendet werden um das in PhotoDraw 2000 erstellte Bild einzufügen.

Bilder aus PhotoDraw 2000 einfügen

Das Einfügen von Bildern funktioniert in allen Programmen des Office 2000-Pakets gleich – dabei ist es egal, ob Sie das Bild in Word 2000, Excel 2000 oder PowerPoint integrieren wollen.

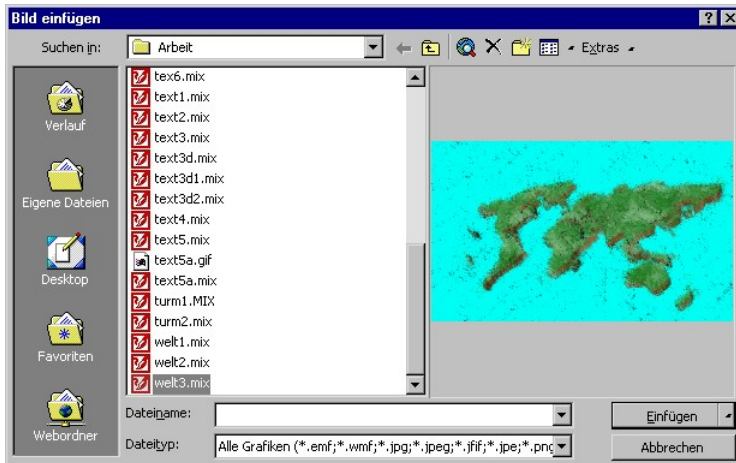
Sie brauchen dabei die Dateien in PhotoDraw 2000 nicht in irgendeinem besonderen Format zu sichern – das PhotoDraw 2000-eigene Format MIX wird nämlich von den anderen Programmen erkannt.



1 Rufen Sie die Funktion *Einfügen/Grafik/Aus Datei* auf.

2 Im folgenden Dialogfeld können Sie die Datei auswählen.

3 Da ein Vorschaubild angezeigt wird, können Sie sich über den Inhalt einer Datei gut informieren.



4 Wählen Sie die Weltkarte aus, die im vorletzten Kapitel erstellt wurde.

Falsche Vorschau?

Der blaue Untergrund in der Vorschau braucht Sie nicht zu stören – er entsteht durch die transparenten Bereiche des importierten Bilds. Nach dem Import in PowerPoint ist der Hintergrund wieder weiß.

5 Um die PowerPoint-Datei nicht unnötig zu vergrößern, sollten Sie das Bild nicht in PowerPoint aufnehmen, sondern es lediglich mit der Originaldatei verknüpfen.



6 Klicken Sie dazu auf den kleinen Pfeil, den Sie rechts auf der *Einfügen*-Schaltfläche sehen.

Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie die Option *Verknüpfung zu Datei* finden.

Automatische Aktualisierung

Wenn Sie die Ausgangsdatei in PhotoDraw 2000 verändern, wird die verknüpfte Datei in PowerPoint beim nächsten Öffnen automatisch aktualisiert.



7 Nach dem Bestätigen wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Auflösung für das Bild aus fünf verschiedenen Vorgaben auswählen können.

Vergangenheit. Gegenwart und Zukunft



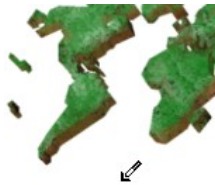
8 Nach dem Import geht die Transparenz des Originalbilds verloren – der Untergrund deckt Teile der Folie zu – Sie sehen das links.

Bildbearbeitung in PowerPoint

Sie finden in PowerPoint einige Optionen, um Bilder nachträglich anzupassen. Die Funktionen sind in einer Symbolleiste untergebracht, die Sie auf der Arbeitsfläche finden. Sie erscheint, wenn Sie das eingefügte Bild durch Anklicken markieren.



1 Klicken Sie in dieser Symbolleiste auf das nebenstehend abgebildete Symbol.



2 Mit dieser Funktion können Sie eine Farbe bestimmen, die im Bild transparent dargestellt werden soll.

Klicken Sie deshalb auf eine weiße Stelle in dem neu eingefügten Bild.

– Besprechen Sie veränderte Marktanteile, Spitzen, Kosten, Preise, Markt...



3 Anschließend werden alle weißen Stellen im Bild entfernt – dort scheint nun wieder die PowerPoint Folie durch.



4 Um das Bild zu skalieren, können Sie so vorgehen, wie Sie es aus PhotoDraw 2000 kennen.

Klicken Sie einen der Eck-Markierungspunkte an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

„Anzahl der Unternehmen, Marktanteile, Wettbewerbsfähigkeit.“



5 Skalieren Sie dann das Bild und lassen Sie die Maustaste wieder los, wenn die gewünschte Größe erreicht ist.

Während des Skalierens zeigt eine gestrichelte Linie die neue Größe an – Sie sehen das links.

6 Das fertige Bild sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Helligkeits- und Kontraständerungen

In der Symbolleiste gibt es sogar Funktionen, um die Helligkeit und den Kontrast des Bilds zu verändern. Mit diesen Funktionen soll unser Bild kontrastreicher gestaltet werden.



1 Klicken Sie auf das nebenstehend abgebildete Symbol. Damit erhöhen Sie den Kontrast.

2 Der neue Wert ist nicht regelbar – klicken Sie einfach so oft auf die Schaltfläche, bis der gewünschte Kontrast erreicht ist.



3 Mit der nebenstehend abgebildeten Schaltfläche wird das Bild abschließend etwas aufgehellt.

Auch hier sind mehrere Mausklicks notwendig, bis die gewünschte neue Helligkeitsstufe erreicht ist.

4 Die fertige Folie sehen Sie in der nächsten Abbildung.

Nun könnten Sie noch die Texte entsprechend anpassen – darauf wollen wir hier verzichten.



Das Endergebnis

Notfallkiste

In diesem abschließenden Kapitel haben wir einige Punkte zusammengefaßt, die bei der Arbeit mit PhotoDraw 2000 zu Stolpersteinen werden könnten.

Effekte zurücknehmen

Sie haben verschiedene Änderungen am Bild vorgenommen, und wollen diese nun wieder zurücknehmen? Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten.

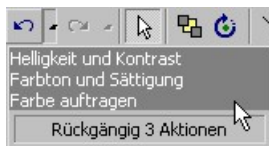
Mit der Funktion *Bearbeiten/Zurücknehmen* können Sie die letzte Aktion rückgängig machen, die Sie durchgeführt haben. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+(Z)** dafür verwenden.

Mehrere Befehle zurücknehmen

Wenn Sie die Funktion mehrmals aufrufen, werden die letzten Arbeitsschritte schrittweise zurückgenommen. Sie können so beliebig viele Änderungen zurücknehmen bis zur letzten Speicherung des Dokuments. Mit dem Speichern des Dokuments wird der Rückgängig-Speicher gelöscht.

In der Standardsymbolleiste finden Sie außerdem Schaltflächen, über die Sie in einem kleinen Menü auswählen können, welche der Aktionen zurückgenommen oder auch wiederhergestellt werden sollen.

Im folgenden Bild sehen Sie, daß wir drei Aktionen seit der letzten Speicherung vorgenommen haben. Diese könnten Sie „in einem Rutsch“ zurücknehmen. Markieren Sie dazu alle drei Zeilen in der Liste.



Änderungen editierbar erhalten



Bei der Rücknahme von Einstellungen gibt es weiteres zu bedenken:

Nehmen wir an, Sie haben den Kontrast eines Bilds auf den Wert 40 erhöht. Diese Einstellung können Sie jederzeit wieder auf einen anderen Wert ändern – selbst dann, wenn Sie zum Beispiel einen Designer-Effekt angewendet haben.

Der Wert wird auch mit gespeichert. Nach dem erneuten Öffnen der Datei können Sie also einen neuen Wert eingeben.



Nehmen wir nun aber an, Sie haben eine andere Änderung derselben Art vorgenommen – zum Beispiel einen Farbauftrag.

Mit dieser zweiten Änderung verlieren Sie die Möglichkeit den zuerst angewendeten Kontrastwert nochmals zu ändern.

Das erkennen Sie schon daran, daß beim Zurückkehren in diese Bearbeitungsleiste nun im Kontrastfeld der Wert 0 steht.

Erhöhung über den Maximalwert

Dieses Verhalten können Sie übrigens nutzen, wenn Sie einen höheren Änderungswert benötigen als den maximal möglichen. So könnten Sie beispielsweise die Helligkeit um 200 erhöhen, wenn Sie zwischendurch in einer anderen Funktion einen Wert eingeben.

Solange Sie eine Änderung editierbar gehalten haben, können Sie die Änderung jederzeit zurücknehmen, indem Sie einfach den Regler in die Ausgangsstellung zurückschieben.

Dieses Verfahren ist zwar etwas unlogisch aufgebaut, aber durchaus praktisch, wenn man sich einmal daran gewöhnt hat.

Rücknahme bei Effekten



Bei den Effekten ist das Zurücknehmen etwas leichter: In fast allen Vorschaulisten finden Sie im ersten Feld ein Kreuz.

Über diese Option nehmen Sie den Effekt wieder zurück.

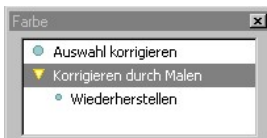
Dabei können Sie auch mehrere Effekte unterschiedlicher Kategorien zuweisen – etwa einen Designer-Effekt und eine Verzerrung. Beide Änderungen bleiben editierbar und können auch jederzeit wieder zurückgenommen werden.

Effekte dauerhaft zuweisen

Um einen Effekt nicht mehr verändern zu können, müssen Sie ihn sperren. Dann wird er fest mit dem Bild verbunden. Dies ist zum Beispiel wichtig, wenn Sie etwa zwei verschiedene Verzerrungseffekte anwenden wollen.

Bildteile verändern

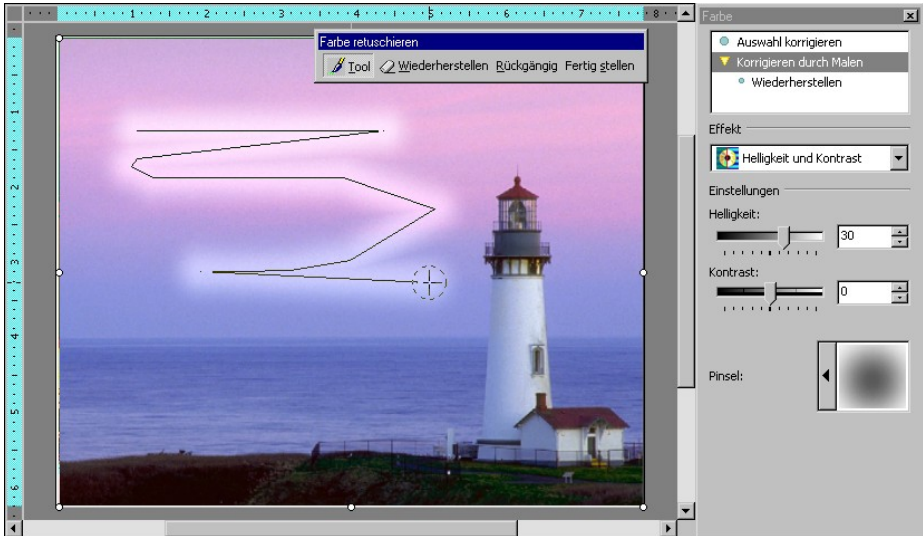
Im Normalfall wirkt sich eine Änderung immer auf das gesamte Bild aus. Nun kann es aber vorkommen, daß Sie nur einen Teil des Bilds verändern wollen.



Dafür bietet PhotoDraw 2000 ebenfalls eine Möglichkeit. So finden Sie in der Liste der Bearbeitungsleiste immer eine Option *Korrigieren durch Malen*.

Wechseln Sie in diese Rubrik. Dann können Sie einen Pinsel zum Malen aussuchen. Bemalen Sie dann die Stellen im Bild, die Sie verändern wollen – Sie sehen das in der folgenden Abbildung.

Um irrtümlich vorgenommene Änderungen zurückzunehmen, können Sie in die Rubrik *Wiederherstellen* wechseln.



Partielles Aufhellen eines Bilds

Bereiche freistellen und bearbeiten

Die Änderung durch Malen ist ja ganz nett – was aber, wenn Sie einen ganz präzisen Bereich ändern wollen – zum Beispiel einen Kreis?

Vielleicht kennen Sie aus anderen Bildbearbeitungsprogrammen die Möglichkeit des Maskierens, um bestimmte Bildteile bearbeiten zu können – diese Option bietet PhotoDraw 2000 nicht. Dafür können Sie aber anders vorgehen, um dasselbe Ziel zu erreichen.

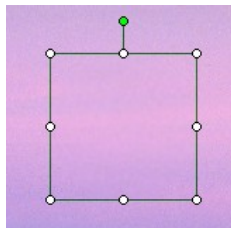
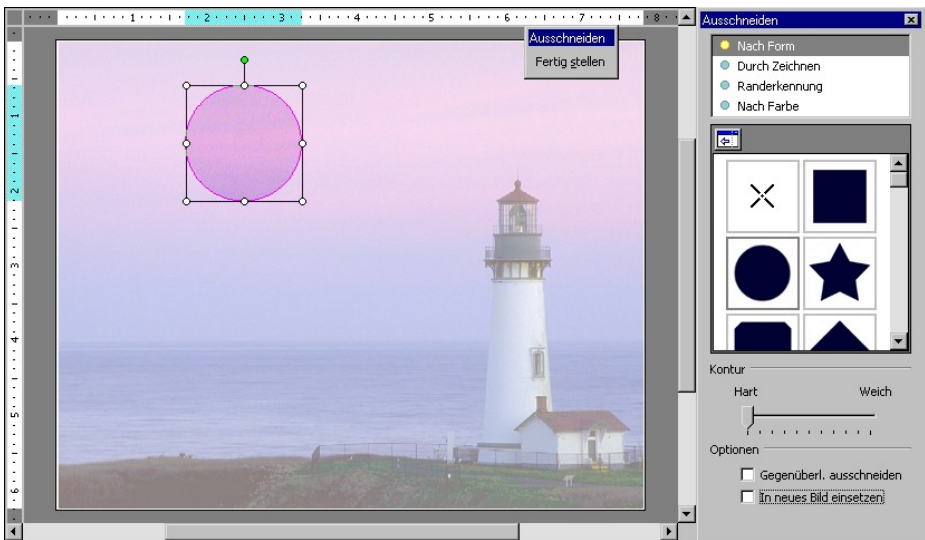
Sehen wir uns an, wie Sie das Problem lösen können:

- 1** Rufen Sie die Funktion *Ausschneiden* aus dem visuellen Menü *Zuschneiden* auf.
- 2** In der Bearbeitungsleiste gibt es in der oberen Liste verschiedene Arten, um Bereiche des Bilds aufzunehmen – etwa durch Malen oder durch Aufnahme von Farben.

3 In der Vorschauliste gibt es verschiedene Grundformen – so auch einen Kreis. Klicken Sie diese Option an.

4 Skalieren Sie die Kreisform durch Ziehen an den Markierungspunkten.

5 Deaktivieren Sie die Option *In ein neues Bild einsetzen*. Dadurch wird der markierte Bereich im selben Bild dupliziert.



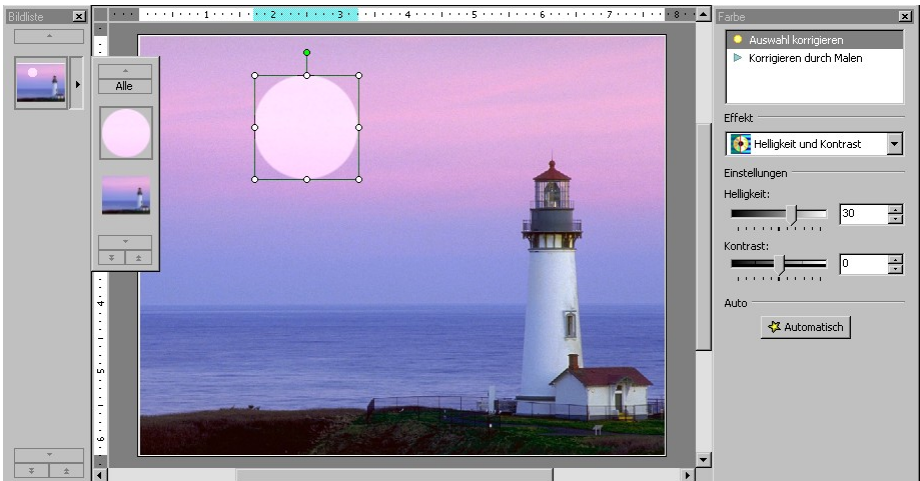
6 Um den Bereich freizustellen, klicken Sie nun auf die Schaltfläche *Fertigstellen*.

Im Bild sehen Sie zunächst nicht viel – das duplizierte Objekt ist ja an der selben Stelle positioniert wie das Original.

7 Wenn Sie die Bildliste aufklappen, sehen Sie, daß es nun zwei Objekte im Bild gibt.

8 Markieren Sie das Kreisobjekt, damit es dann bearbeitet werden kann.

9 Nun können Sie die Funktionen wie gewohnt anwenden. Wir hellen das Objekt auf – so entsteht etwas der Eindruck einer Sonne.



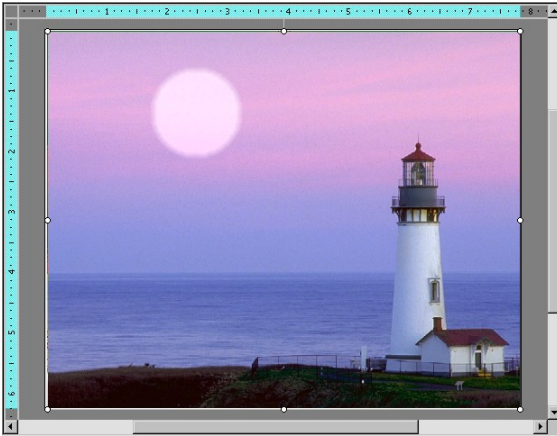
Das duplizierte Objekt wird aufgehellt

Kein Markieren

Bei dieser Technik wird kein Bildbereich markiert – Sie duplizieren damit einen Teil des Bilds. Da so ein eigenständiges Objekt entsteht, kann es – getrennt vom Rest des Bilds – bearbeitet werden.

10 Zum Abschluß verwenden wir die Funktion *Weicher Rand* aus dem visuellen Menü *Umriss*.

Geben Sie dort einen Wert von 50 ein.



Eine „Sonne“ ist ins Bild integriert

Die richtige Bildauflösung

Kennen Sie die langen Kapitel in anderen Büchern, die sich der Wahl der richtigen Bildauflösung widmen?

Haben Sie ein solches Kapitel in diesem Buch vermißt?

Nun, der Grund ist einfach: In PhotoDraw 2000 können Sie die Bildauflösung nicht ändern. Über die Funktion *Datei/Bild-Setup* können Sie lediglich die Bildmaße ändern – nicht aber die Auflösung.

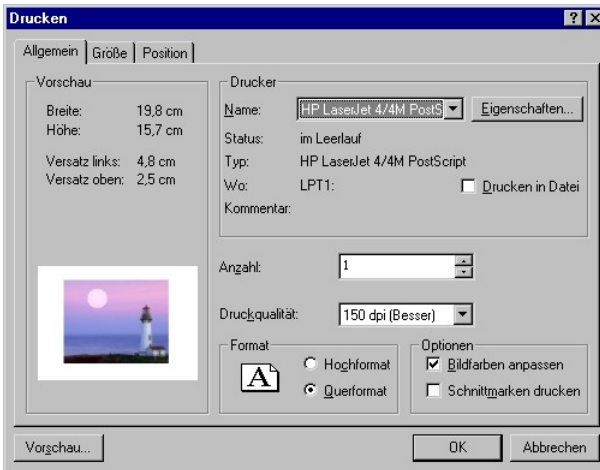
Immer 150 dpi

PhotoDraw 2000 arbeitet immer mit einer Auflösung von 150 dpi. Damit können Sie Ihre Ergebnisse in einer guten Qualität zu Papier bringen.



Raus aufs Papier: Druckoptionen

Nachdem die Arbeit fertiggestellt ist, soll sie sicherlich auch gedruckt werden. Öffnen Sie dazu die Funktion *Datei/Drucken*. Im folgenden Dialogfeld können Sie die Druckoptionen verändern.



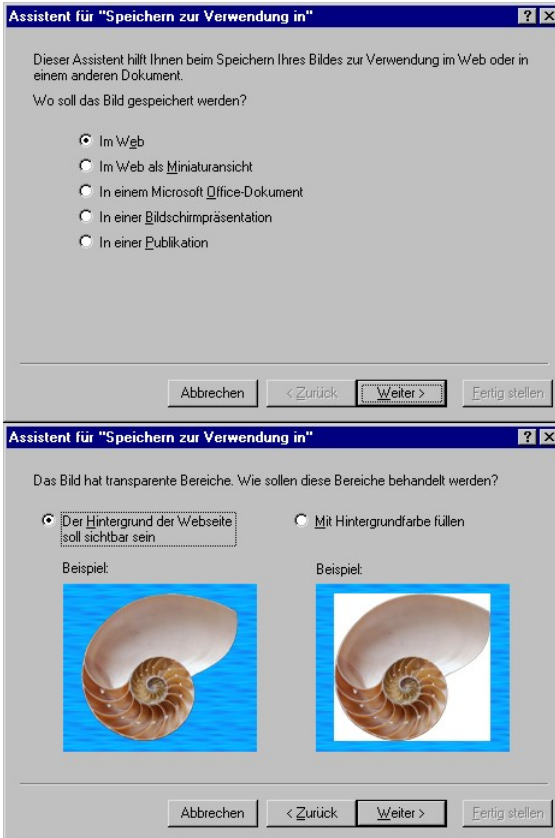
Über das Listenfeld *Druckqualität* können Sie zwischen drei verschiedenen Qualitätsstufen wählen.

Auf der Registerkarte *Größe* finden Sie Optionen um das Bild beim Ausdruck in der Größe zu verändern. Die Änderungen beziehen sich dabei nur auf den Ausdruck – das Bild behält seine Größe.

Auf der Registerkarte *Position* können Sie einstellen, wo das Bild auf der Seite positioniert werden soll. So können Sie es dort zum Beispiel mittig auf dem Ausdruck ausrichten, oder einen festgelegten Abstand zum Rand einstellen.

Raus ins Web: Der Speichern-Assistent

Wenn Sie Dateien in einem anderen Dateiformat als dem PhotoDraw 2000-eigenen MIX-Format sichern wollen, können Sie die Funktion *Datei/Speichern zur Verwendung in* aufrufen.



Dieser Assistent bietet verschiedene Optionen zum Speichern an.

Dort finden Sie unter anderem auch eine Option, um Ihr Dokument in einem der Web-Formate zu sichern.

In einer Vorschau können Sie zwischen verschiedenen Qualitäten für das GIF- oder JPEG-Dateiformat wählen.

Wenn Sie Bilder im GIF-Dateiformat sichern, können Sie auch die Möglichkeit dieses Formats nutzen, um transparente Bildteile zu erzeugen. Sie sehen diese Option links abgebildet.

Diese Option ist natürlich nur dann sinnvoll, wenn Sie ein freigestelltes Objekt in Ihrem Dokument verwendet haben.

Wenn Sie das neue Web-Dateiformat PNG verwenden

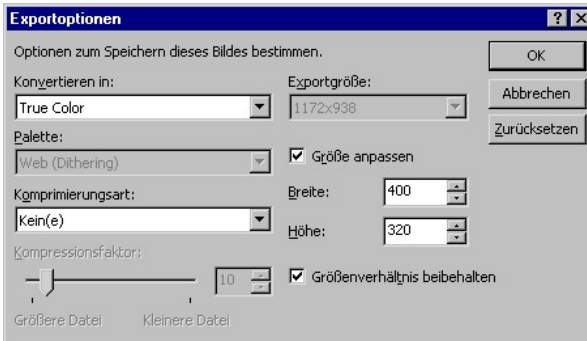
wollen, können Sie die Option *Datei/Speichern unter* nutzen – im Web-Assistenten wird dieses Format nämlich nicht angeboten.

Dateien beim Speichern verkleinern

Wollen Sie Ihr Bild in einem anderen Format speichern? Verwenden Sie dazu die Option *Datei/Speichern unter*. Über das Optionen-Feld rufen Sie das folgenden Dialogfeld auf.

Je nachdem, welches Dateiformat Sie gewählt haben, gibt es hier unterschiedliche Optionen.

Außerdem können Sie hier die *Exportgröße* verändern. Wählen Sie dazu entweder eine der vorgegebenen Größen aus dem Listenfeld aus, oder aktivieren Sie die Option *Größe anpassen*. Dann können Sie in zwei Eingabefeldern die neue Größe frei bestimmen.



Ändern der Exportgröße

Verlorengegangene Optionen

Wenn Sie die Datei nicht im MIX-Dateiformat sichern, können Sie später keine Änderungen mehr an den Objekten vornehmen. Nur das MIX-Dateiformat sichert alle Optionen, die PhotoDraw 2000 für die Bearbeitung bereitstellt.

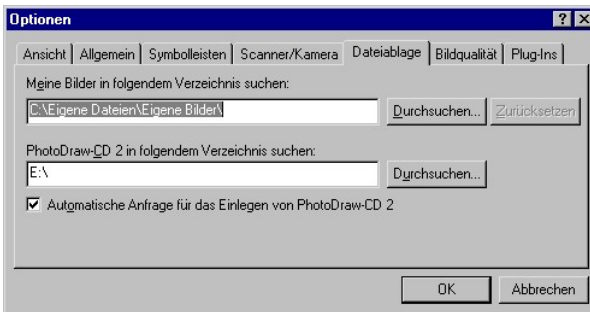
Optionen ändern

Über die Funktion *Extras/Optionen* können Sie einige Grundeinstellungen von PhotoDraw 2000 verändern – dieses Dialogfeld haben Sie ja bereits einige Male kennengelernt.

So können Sie zum Beispiel auf der Registerkarte *Dateiablage* einstellen, welches Verzeichnis Ihnen beim Speichern von Dokumenten als Standardverzeichnis angeboten wird.

Außerdem können Sie PhotoDraw 2000 hier mitteilen, in welchem Laufwerk sich die zweite PhotoDraw 2000-CD befindet, auf die während der Arbeit häufig zurückgegriffen wird – zum Beispiel, wenn Sie eine neue Pinselform auswählen.

Sollte PhotoDraw 2000 die CD nicht finden, müssen Sie hier das korrekte Laufwerk angeben.



Optionen von PhotoDraw 2000

Standardauflösung wechseln

Um die standardmäßig eingestellte Auflösung von 150 dpi zu ändern, können Sie zur Registerkarte *Bildqualität* wechseln. Dort stehen drei verschiedene Auflösungen zur Auswahl. Die Auswahl ist nicht gerade beeindruckend – die wichtigsten Verwendungsarten sind aber vorhanden.

